

M.A.G.U.S. Kalandozók Krónikái

Mágia könyve – mágia alapkönyv

szabályrendszer verzió: 0.83

Készítette:

Magnus (Nagy Huszár Imre)

Raon (Erdélyi István)

Tartalomjegyzék

A teszt verzióról	5
Mágiaelmélet.....	6
Mágikus világgép	6
A mágiahasználat világgépe	7
Mágikus utak.....	8
Mágikus hatások létrehozása.....	9
Misztikus erőforrás és visszanyerése	9
Beavatások	10
Beavatás elemei.....	10
Beavatás típusai.....	10
Mágikus alkalmazások.....	13
Alapmozaikok	13
Kötélék.....	13
Kötélék típusai	14
Forma	19
Formák típusai.....	19
Mágikus tudományok.....	23
Területei	23
Mágiahasználat – a formulák könyve.....	27
A formulák használatának szabályai	27
Formulák alkalmazáslistái és azok költségei.....	27
Profán mágia	28
Bevezetés	28
Mágikus világgép.....	28
Profán mágikus utak.....	29
Profán mágia – Jelek	29
Profán mágia – Ráolvasások	31
Profán mágikus formulák.....	31
A profán mágikus formulák leírása	31
Profán mágia alkalmazásai és azok költségei.....	32
Profán mágia – Jelek	33
Profán mágia – Ráolvasások	38
Szerafizmus.....	40
Mágikus világgép.....	40
Szerafista alkalmazások	41
Beavatás	42
Szerafista formulák könyve.....	42
Tapasztalati mágia.....	43
Bevezetés	43
Mágikus világgép.....	43
Tiszta utak, tapasztalati iskolák.....	44
Kötött formula listák	44
Tapasztalati formulák könyve	50
A tapasztalati formulák leírása	50
Általános tapasztalati formulák.....	50
Általános tapasztalati formulák – Alapvető formulák I.....	50
Általános tapasztalati formulák – Alapvető formulák II.....	53
Általános tapasztalati formulák – Fejlesztett formulák	55
Általános tapasztalati formulák – Titkos formulák	57
Alkímia	59
Az anyag titkai	59
A halmazállapot titkai	59
A konstrukciók titkai.....	59
Idea.....	59
Alkímia – Alapvető formulák.....	61
Alkímia – Fejlesztett formulák.....	63

Alkímia – Titkos formulák	65
Asztrálmágia	67
Asztrálmágia – Alapvető formulák.....	68
Asztrálmágia – Fejlesztett formulák.....	70
Asztrálmágia – Titkos formulák.....	71
Betegségek, Rontások, Átkok	73
Betegségek	73
Rontások	73
Átkok.....	74
Megszüntetés, gyógyítás	75
Betegségek, rontások, átkok – Alapvető formulák.....	76
Betegségek, rontások, átkok – Fejlesztett formulák.....	78
Betegségek, rontások, átkok – Titkos formulák	80
Forma alkalmazások.....	82
Forma alkalmazások – Alapvető formulák.....	83
Forma alkalmazások – Fejlesztett formulák.....	85
Forma alkalmazások – Titkos formulák	87
Illúziók és Valóság	89
Illúziók és Valóság – Alapvető formulák.....	91
Illúziók és Valóság – Fejlesztett formulák.....	93
Illúziók és Valóság – Titkos formulák.....	95
Jelmágia	97
Jelmágia – Alapvető formulák.....	98
Jelmágia – Fejlesztett formulák.....	101
Jelmágia – Titkos formulák.....	103
Mentálmágia.....	105
Mentálmágia – Alapvető formulák.....	106
Mentálmágia – Fejlesztett formulák.....	108
Mentálmágia – Titkos formulák	110
Nekromancia	112
Nekromancia – Alapvető formulák	115
Nekromancia – Fejlesztett formulák	117
Nekromancia – Titkos formulák.....	119
Vérmágia.....	121
Vérmágia – Alapvető formulák	121
Vérmágia – Fejlesztett formulák	124
Vérmágia – Titkos formulák	126
Egyedi formulák.....	128
Szagrális mágia	137
Mágikus világgép	137
Szagrális mágia: elméleti háttér	137
Egyházak, irányzatok – vallási iskolák	140
Szagrális alkalmazások	141
Szagrális mágia: gyakorlati háttér	141
Szagrális mozaikok	142
Szagrális formulák	143
Szentelés	145
Szentelés – Alapvető formulák.....	146
Szentelés – Fejlesztett formulák.....	148
Szentelés – Titkos formulák	150
Lélekút	152
Lélekút – Alapvető formulák.....	152
Lélekút – Fejlesztett formulák.....	156
Lélekút – Titkos formulák.....	158
Egyedi szagrális formulák.....	160
Egyedi szagrális formulák I.....	160
Egyedi szagrális formulák II.....	163
Szagrális szabad mágia	164
Magasmágia	165
Mágikus világgép.....	165

Magasmágia alkalmazók.....	165
A magasmágia használatának irányelvei.....	166
Ómágia.....	167
Bevezetés	167
Mágikus világkép.....	167
Az ómágia alkalmazói.....	167
Az ómágia használatának irányelvei	168
Titkos tanok.....	169
Démonológia.....	169
Démoni aura.....	170
Új utak és módszerek	171
Elfeledett mágikus hagyományok	171
Új formula létrehozása	171
Új beavatás.....	172
Új kötelék.....	174

A teszt verzióról

Ahogy az alapkönyv bevezető szövegében már jeleztük, ez a nyilvános teszthez készült anyag. Az alapkönyvhöz képest itt látszódik a legjobban, hogy mennyire a működés ellenőrzésére összpontosítottunk, hogy számunkra a rendszer miértjeinek és hogyanjainak megmértetése a legfontosabb.

Szándékosan kerültük a megoldások ismert ynevi panelekbe csomagolását. Az ellenőrzésben csak hátráltatna minket azzal, hogy elfedné a tényleges működési jellegzetességeket. Emellett bizonyos elemek és hívószavak eleve olyan asszociációs közeget teremtenek, amelyek félrevehetnek, ezért döntöttünk a lecsupaszított tálalás mellett.

Könnyítésképp az egész anyagot különválasztottuk egy elméleti és egy gyakorlati részre.

A legfontosabb játéktechnikai tudnivalókat a gyakorlati oldal, a Formulák könyve tartalmazza. Ez alapján teljes mértékben játszható és tesztelhető a mágiarendszer. Aki csak a konkrét varázslatokra kíváncsi, ebben áttekinthet minden változtatást, újítást, lehetőséget.

A Mágiaelmélet részt azoknak ajánljuk, akiket az egységes mágiarendszer teljes körű áttekintése, működésének keretei, miértjei, és a továbbgondolásaik is érdekelnek.

A'frad, avagy tesztre fel!

Magnus (Nagy Huszár Imre)

Raon (Erdélyi István)

Mágiaelmélet

Ez a fejezet tartalmaz minden olyan ismeretet, amely az MKK rendszerében bármilyen mágiahasználat működésének, szabályainak, miértjeinek megértéséhez szükséges.

Mágikus világvkép

Minden ynevi varázstudó rendelkezik saját mágikus világvképpel, amely javarészt a követett úttól, beavatástól, tanoktól, alkalmazott módszertől függ.

Ennek a tudásanyagának van egy egységes közös metszete, amely bármilyen mágiahasználat alap ismereteinek tekinthető (az ettől való, esetleges eltérést az adott iskolánál külön jelezzük):

- Minden mágia alkalmazása a mana valóságformáló erejének kihasználásán alapul.
- Ennek sokféle értelmezése ismert, és sokféle módszertan épült fel az alkalmazására, de két fő csoportba mind besorolható: ezek a mágikus utak, és az egyes iskolák.
- Bizonyos utak, módszerek között léteznek átfedések, közös értelmezések, átjárhatóságok, mások között nem. Mindez az adott mágikus út vagy iskola saját mágikus világvképén múlik, ahogy értelmezi és magyarázza a módszertan lehetőségeit.
- A legtöbb varázstudó, ha nem is feltétlenül képes elérni ezt, de tud arról, hogy a mágiahasználat magasabb szinten, javarészt nem halandó léptékben lehetőséget biztosít ezeknek a határoknak az átlépésére. Ez minden fejlődés leglényege. A "mágus" kifejezés mélyebb értelmezése így az a varázstudó, akit már nem feltétlenül kötnek az általa választott mágikus út vagy módszertan szabályai, mert saját erejéből felülemelkedett rajtuk. Ez a fajta mágikus eszmény sok iskola és tanítás jól meghatározott vagy titkon vágyott célja.
- A legtöbb varázstudó tisztában van azzal, hogy a különféle utak és módszerek saját eszmék szerint kialakított nyelvezete valójában egyetlen ősi nyelv, a Mágia Nyelvének része. Ebben a különböző változatok az adott út, vagy iskola eszmeiségéből megfejthető nyelvjárásoknak tekintendők.
- A varázslás lényege, hogy a mana a Mágia Nyelvének mágikus jeleivel (varázsjelekkel, varázsigékkel) befolyásolható, ezért bármilyen mágiahasználat alapja a Mágia Nyelvének (vagy egy adott területének) legalább olvasás szintű ismerete.
- Minden varázstudó számára alap ismereteknek számít a látható és láthatatlan világ felépítése, a belső, a köztes és a külső síkok ismerete:
 - Ami a bolygó, Satralis része, az anyagi a *belső síkokhoz* tartozik. A fizikai valóság az anyagi sík.
 - Ami a bolygó, Satralis része, de anyagon túli, az *köztes sík*. Az asztrál és mentális, a manaháló, és ezek különféle értelmezései tartoznak ide.
 - A Satralishoz valamilyen módon kapcsolódó, de azon kívüli szférákat *külső síkoknak* nevezzük. Őselemi síkok, az isteni és démoni síkok tartoznak ide.
 - Kristályszférák: a Nagyok teremtették őket. Kilenc kristályszféra létezik, ahogy kilenc kort határoz meg a Ciklusok Rendje: jellegzetességeik Satralis legnagyobb titkait jelentik. A kristályszférák az anyagi és az anyagon túli világ működését is befolyásolják: az éghajlati viszonyok mellett hatással vannak az örök körforgásra és felelősek a mana állandó áramlásáért.
- Minden varázstudó számára megkerülhetetlennek számít a Lélek (asztrálest+mentálest+Személyes Aura), a lélekvándorlás, és a teremtés törvényeinek (világrendnek) valamilyen szintű ismerete.

A mágiahasználat vilásképe

Az alábbiak Ynev bármely szegletében titkos tudásnak számítanak, és legalább haladó szintű mágiahasználónak kell lenni a megértéséhez. Jellemzően a magasmágia használók ismerhetik, vagy más szabad mágia alkalmazó.

Szabály

- Ismeretéhez a Mágikus Tudomány Jellemző szükséges.

A Teremtés titkos története alapján:

- Satralis érintetlen világ volt a Nagyok érkezéséig, így a korok hajnalán ők alkothatták meg a törvényeit. Ők teremtették a kristálysférákat, amely megvédte a bolygót a Mindenségtől, és ők határozták meg a korok ciklusait is, amely később Ciklusok Rendje néven vált ismertté.
- A Nagyok akarata lett a világ természetes rendje. Ezt hívjuk a *Teremtés művének* is.
- Bármilyen, ami ezt védi, őrzi, természetesnek számít, és így számíthat a Teremtés művének (világrendnek) a támogatására.
- Bármilyen, ami ennek ellenében próbál hatni, természetellenesnek számít, és ezért ennek a teljes világrend ellenáll.
- Ez a legjobban a valóságformáló hatások esetén válik szembetűnővé. Minden olyan hatás, amely a világban meglévő, természetes hatásokra erősít rá, vagy azok szellemében jön létre, könnyebben sikerül és hosszabb távon hat. Ellenben minden olyan, amely a meglévő világrend természetellenes megváltoztatására tör, a világrend akaratával találja szembe magát, amely fő szabályként mindig vissza akarja hajlítani a valóságot az eredeti, természetes állapotába.
- A világ teremtett rendjében létezik egy különleges erő, a mana, amely manaháló néven ismert formában, láthatatlanul, a saját törvényei szerint áthat mindent, és jelen van szinte mindenhol. Van sűrűsége, erőssége és sajátos áramlása is: ezek határozzák meg a mana működési és felhasználási jellegzetességeit.
- A manahálóban lévő mana a saját törvényszerűségei (ellenállása) miatt közvetlenül csak nagy nehézségekkel hozzáférhető bármilyen valóságformáláshoz – ezért az ynevi varázstudók döntő többsége közvetett módon használja a manát és saját erőforrással dolgozik. Azaz előbb valamilyen módszerrel kinyeri (megszűri) a manát a manahálóból, és eltárolja (a Személyes Aurájában) . Más esetekben eleve külső forrásokban (tárgyakban, mágikus fókuszokban) eltárolt manát használnak.
- A mágikus hatásokhoz általános megközelítésben két fő tényező szükséges: aktív akarat, ami életre hívja (amelynek érvényesülnie kell a világrend, a Teremtés műve ellen), és az energiamennyiség, ami létrehozza (amely elengedhetetlen feltétel).
- A korok kezdetének teremtényei még bírták az *Ősnyelv* (Igazi Nyelv, Eredendő Nyelv) adományát, amellyel a "világot teremtették", ezért azzal nem egyenértékű, de efféle mértékű valóságformálásokat hozhattak vele létre.
- Mivel ez veszélyeztette a Teremtés művét, az első korok első harcainak tanulságaként a teremtő nyelv adománya már nem lehetett akárkié, ahhoz túl nagy hatalommal járt. Birtokosai így korlátozott mértékben, szűrt tartalommal adták tovább, melynek eredményeképp különféle módosulásai és korcsosulásai jöttek létre.
- Ehhez kapcsolódóan az ősfajok kifejlesztették azt is, hogy a manahálótól független, annál nagyságrendileg erősebb erőforrással dolgozhassanak: saját szervezetük termelte a mágiahasználathoz szükséges energiát (ómágia).
- Korokkal később a teremtő nyelv valóságformáló eszményét már a *Mágia Nyelvének* hívták, melynek nyelvjárásai egyszerre jelölték ki az eredendő nyelvtől való távolságot, és a módosulásaikkal megmaradt lehetőségeket.
 - Az Ősnyelvhez a Titkos Nyelv állt a legközelebb, ez jelentette az ómágia csúcsát.
 - A Nemes Nyelv az ómágikus (például aquir) arisztokrácia fő ismerve: legendás, de már korántsem mindenható hatalom.
 - Az utána következő Szolga Nyelv már egyértelműen az arisztokrácia hatalomgyakorlásának eszköze volt – de még ezen erő megszerzésének lehetősége is civilizációkat emelt fel.
 - Végül sorban az utolsó ősnelv, a Korcs Nyelv már egyértelműen halandó léptéket jelentett, amely csak ómágiaként volt a leggyengébb, a halandók világában még mindig kivételes erőnek számított.
- A mágiahasználat halandói léptéke ott kezdődött, amikor az ősfajok uralta világban megjelentek az új fajok, népek első tapasztalati varázshasználói (és legismertebb képviselői: az emberek), akik a Mágia Nyelvének számukra megfejthető töredékeivel, a kutatásaikkal, kísérletezéseikkel, és a manahálóból nyert, saját erőforrással kidolgozták a számukra elérhető mágikus módszereket. Ez az ősfajok

mágiájához képest nagyságrendileg kisebb erejű volt és jóval kevésbé hatékonyabb, ám a tudásuk gyarapodásával egyre jelentősebb hatalmi tényezővé vált.

A hetedkorban a Mágia Nyelvének sokféle értelmezése ismeretes. A legteljesebb tudást a kyr, az *acquir* és a *godoni* értelmezés rejti.

- A Mágia Nyelvének legkisebb ismert egységeit *mozaikoknak* hívják. A hetedkor varázstudói ezeket használva, összefűzve, vagy ritkább esetekben újraértelmezve próbálnak megalkotni összetettebb hatásokat is.

Az értelmezés módja, és a lehetőségek felhasználásának milyensége ki is jelöli, hogy pontosan milyen mágia típusról (mágikus útról) van szó.

Mágikus utak

A Mágiahasználat lehetősége minden lélekben ott rejlik. Avatott mesterek úgy tartják, hogy a mágia bizonyos fokú használata bárki számára megtanulható, ha ennek nincs külön kizáró oka. Az viszont, hogy ki milyen módszertant követ szívesebben, ki melyikhez tehetséges, már több tényezőtől függ, és a különböző mágikus utak, iskolák éppen ezekre a lehetőségekre épültek, ezeket járják körbe.

Az MKK rendszerében a mágia egyes típusai és iskolái több részletükben teljesen másféle módon, teljesen máshogy hozhatnak létre hasonló, közel hasonló, vagy éppen részleteiben már nagyságrendileg is egyedi hatásokat.

Hasonlóságok

- Bármilyen mágikus útról beszélünk, kivétel nélkül mindegyik mana erőforrást használ hozzá.
- Minden varázstudó a Személyes Aurájában tárolja el a manahálóból szűrt manát.
- Minden mágikus alkalmazás (más néven varázslat, a továbbiakban formula) pontosan beazonosítható mozaikokból áll.
- Minden úthoz tartozik egy beavatás, amely meghatározza a mana misztikus erőforráshoz való viszonyulást.
- Minden út mágiahasználatát ugyanazon elemekből épül fel: a különbözőségeket az egyes elemek egyéid jellege, és változtathatósága jelenti.
- Az alkalmazások egy része lehet közös, azaz minden útban meglehetnek rá a megfelelő módszerek.
- Bármelyik útnak lehetnek egyedi alkalmazásai.

Különbözőségek

- Minden útra jellemző, hogy a mana misztikus erőforrást milyen módszerrel éri el.
- Minden útnak külön szabályai vannak, amelyek kivétel nélkül, az összes alkalmazásukra érvényesek – ugyanis ezek képezik le a fő, elvi különbözőségeket.
- Az egyes utakkal közös alkalmazások csakis annyit jelentenek, hogy az egyes utak teljesen más megközelítésekkel hozhatnak létre hasonló vagy közel hasonló hatásokat.

Ismert mágikus utak:

- **Profán mágia:** az alkalmazó profán mágikus jelek segítségével, fix mozaikokkal hoz létre kisebb erejű varázshatásokat.
- **Szerafizmus:** a tapasztalati mágia azon, különleges formája, amely egy haláltalan patrónus közreműködésével biztosít fix mozaikokkal különféle varázshatásokat. Kizárólag szerfái alkuval működik, és ez dönti el azt is, hogy szolgálat vagy hit alapon. Jellemző alkalmazástípusa az Invokáció, amely a profán mágiához hasonlatos, és az Átlényegülés, amelyet misztikus adományként is megkaphat az alkalmazó.
- **Tapasztalati mágia:** különleges beavatási módszerrel megkötött mana erőforrás és előre megtanult, változtatási lehetőséget csak kis mértékben hordozó formulák alkalmazása. A cél az esetek döntő többségében sosem a varázslás működésének megértése, hanem a végeredmény minél hatékonyabb felhasználhatósága. Fő jellegzetessége, hogy a hatás szinten kívül a formula többi mozaikja csakis Rituáléval befolyásolható.

- **Szakrális mágia:** isteni (holisztikus) eredetű, különleges rendezettségű mana és a tapasztalati formulákhoz nagymértékben hasonlatos, felhasználási lehetőségeit tekintve azonban egyedülálló mozaik jellegzetességekkel bíró formulák alkalmazása. Ide tartozik a szakrális mágia szabad alkalmazása is.
- **Magasmágia:** szellemei kiemelkedettséggel megkötött-megszűrt mana, és a mozaikok szabad felhasználása révén szabadon választott, a helyzethez igazodó, egyedi hatások létrehozása. Fő célja a világ és a mágia lehetőségeinek mélyebb megértése, a halandói mágiahasználat lehetőségeinek teljes kihasználása.
- **Ómágia:** a Mágia Nyelvének valamilyen ősdialektusban (Korcs, Szolga, Nemes vagy Titkos nyelv) történő használata, és saját, ómágikus erőforrással (jellemzően *oddal*) szabad mágia alkalmazása.

Minden mágikus útnak van:

- Eszménye: amely megadja a fő elvi irányát.
- Követelménye: amely megadja a kereteket.
- Beavatása: amely megadja a misztikus erőforráshoz való viszonyulást és a mágikus világgépet.
- Iskolája: amely kijelöli a konkrét tanításokat.
- Szabálya: amely megadja az adott út egyedi, játéktechnikai jellegzetességeit.

Mágikus hatások létrehozása

A mágikus hatások létrehozása az Alapkönyv Misztikus erők, Misztikus hatások létrehozása alapján:
 Mágikus alkalmazás létrehozása = Misztikus erőforrás + Alapmozaikok (hatás) + Kötélék (aktív akarat) + Forma (keretek) + Aktiválás

Misztikus erőforrás és visszanyerése

A mágia misztikus erőforrásai és mértékegységük:

- Mana: Manapont (Mp)
- Ómágikus erő, od: Od pont (Op)

Mana

- Manaháló néven ismert szövődékével az egész anyagi világot áthatja.
- Felhasználási lehetőségeit *beavatásokként* ismerjük. A különböző beavatások lényegét így elsősorban a mana-szűrés módja és jellege határozza meg – és az, hogy az adott mágikus hagyomány ezt hogyan értelmezi, mihez köti, *milyen fókusz*t használ hozzá.
- Jellemzően mindegyik másfajta eszményt követ, de mindegyik ugyanúgy a választott eszményének kizárólagos (!) tökéletességére épít.
- A másfajta fókusz másféle követelményekkel jár, és mindegyik működésének másféle ára, következménye van.

Od

- A mana sűrűbb, fókuszáltabb hatású energiafajtája, amely a hagyományos formába rendeződött manánál nagyságrendileg erősebb hatásokra képes.
- Az ősfajok szervezete természetes módon *termeli* – jelenléte bármilyen más faj vagy test (Személyes Aura) számára leküzdhetetlen méreg, amely az esetek döntő többségében idő előtti halálba taszítja alkalmazóját.
- Felhasználási lehetőségeit a Mágia Nyelvének ismert nyelvjárása határozza meg (Korcs, Szolga, Nemes, Titkos nyelv).

Beavatások

A mágikus hatások létrehozásában a beavatás teremti meg a kapcsolatot az alkalmazó és a misztikus erőforrás között. Ez véglegesíti az elméleti ismeretek biztos alkalmazását, ez határozza meg az alkalmazó mágikus világtképét is. Ezáltal olyan egyedi jellemző, amely adott misztikus hagyomány, út, iskola egyértelmű ismertetőjegye.

Az MKK rendszerében a Beavatások felépítését a következő szempontok szerint vizsgáljuk:

- A beavatások ynevi fejlődését két fő tényező befolyásolta. Egyrészt, hogy az alkalmazó milyen hátrányokat vállalt be a megszereshető előnyökért cserébe, másrészt, hogy milyen eljárásokkal próbálta megkönnyíteni a misztikus erőforrás rendszeres, biztonságos használatát.
- Ezek egyben ki is jelölik, hogy az adott beavatás milyen követelményekkel, alkalmazási szabadsággal és alkalmazást korlátozó jellegzetességekkel bír.

Szabály

- Minden beavatásnak vannak előnyös és hátrányos tulajdonságai – ezek egyben követelmények is, azaz az adott beavatás *kizárólag* ezekkel használható.
- Bármilyen tulajdonság változás új beavatást jelent.

Beavatás elemei

Beavatás felépítése

Beavatás (Eszmény) = Fókusz + Követelmény + Ár

Részelemek:

- **Eszmény**
Minden beavatás egyedi azonosítója: a vezérelv, amely kijelöli a mágikus világtkép irányultságát, meghatározza a választott módszer lehetőségeit. Minden eszményt a választás kizárólagos tökéletességére épít.
- **Fókusz**
Az Eszmény elvének fizikai (tettekbeli, vagy anyagi) leképeződése. Általában ez adja vissza a legjobban az adott beavatás lényegét.
- **Követelmény**
Megkerülhetetlen, lelki vagy fizikai tényező, amely a Fókusz létrehozásához szükséges.
- **Ár**
A misztikus energiához való kapcsolódás elkerülhetetlen következménye, amelyet a választott Eszmény szellemében mindig meg kell fizessen az alkalmazó.

A beavatás egyes elemeit az alkalmazó csakis együttesen kezelve, tökéletes pontossággal képes működtetni.

Bármilyen eltérés megghiúsíthatja a beavatás egységét, és így a misztikus erőforrás feletti uralom létrejöttét.

Beavatás típusai

Az alábbi beavatások csak a legjobban ismert típusok: egyes iskolák, beavatások más beavatásokat is alkalmazhatnak.

- Asztrálkapu
- Irtózat (Sámándob)
- Hit hatalma
- Kiemelkedett szellem
- Mentálkapu
- Őserő (Hatalom Itala)
- Összhangzat
- Tűzaldás
- Véraldás

Asztrálkapu

(jellegzetes példa: boszorkány, álomtáncos, varázstáncos)

Eszmény: izzó szenvedély.

Fókusz: szexuális aktus (ölelés)/tánc/igazalom.

Követelmény: asztrális kapcsolódás.

Ár: érzelmi túltöltés (lásd asztrálmágia, leépülési sebesség).

Visszanyerés időtartama: érzelmi kapocs megléte, vagy érzelmi kapcsolódás kialakulása 30 perc, a visszanyerés 3 perc, maximális Mp-re tölt.

Hit hatalma

(jellegzetes példa: pap, paplovag)

Eszmény: a hit abszolútuma (a hit ideája).

Fókusz: istenséghez kapcsolódás (ima).

Követelmény: szent szimbólum.

Ár: minden elmaradt napi imát/áldozatot be kell pótolni, csak akkor töltődhet fel manával .

Visszanyerés időtartama: körönként 1 Mp.

Irtózat (Sámándob)

(jellegzetes példa: sámán)

Eszmény: az őskáosz diszharmóniája.

Fókusz: diszharmónia.

Követelmény: sámándob, halandói léptéken túli tényezőhöz kapcsolódás.

Ár: lélekutazás (ezalatt az alkalmazó lélekben "nincs jelen", Érzékelés -4 KKT módosító).

Visszanyerés időtartama: ráhangolódás 30 perc, diszharmónia előadása 3 perc, maximális mana pontra tölt.

Kiemelkedett szellem

(jellegzetes példa: varázsló)

Eszmény: a szellem hatalma.

Fókusz: pszi.

Követelmény: pszi pont, formula.

Ár: szellemi kimerülés (pszi pont csökkenés).

Visszanyerés időtartama: alkalmazott pszi diszciplínától függ

Mentálkapu

(jellegzetes példa: varázsló)

Eszmény: a mentál harmóniája.

Fókusz: tökéletesen uralt, letisztult intellektus.

Követelmény: mentális kapcsolódás.

Ár: szellemi túltöltődés.

Visszanyerés időtartama: értelmi kapocs megléte, vagy mentális kapcsolódás kialakulása 30 perc, a visszanyerés 3 perc, maximális Mp-re tölt.

Őserő

(jellegzetes példa: boszorkánymester, vajákos)

Eszmény: az akarat diadala.

Fókusz: külső tárgy (például Hatalom itala).

Követelmény: akaraterő.

Ár: az adott tárgy ára (például lásd Hatalom itala varázstárgy).

Visszanyerés időtartama: a tárgy alkalmazása szerint.

Összhangzat

(jellegzetes példa: bárdok, dalnokok, énekmondók, mesemondók, igricek)

Eszmény: a szférák harmóniája.

Fókusz: harmónia.

Követelmény: csillagos ég, hangszer, művészi tökély.

Ár: lélekutazás (Összhangzat alatt az alkalmazó lélekben "nincs jelen", Érzékelés -4 KKT módosító).

Visszanyerés időtartama: ráhangolódás 30 perc, összhangzat előadása 3 perc, maximális mana pontra tölt.

Tűzáldás

(jellegzetes példa: tűzvarázsló)

Eszmény: a tűz hatalma.

Fókusz: tűz szimpátia.

Követelmény: tűz megléte.

Ár: tűz sebzés.

Visszanyerés időtartama: körönként a tűz hatás szintje számú Mp.

Véráldás

(jellegzetes példa: sámán)

Eszmény: a vér hatalma.

Fókusz: vér szimpátia.

Követelmény: véráldozat.

Ár: vérmérgezés.

Visszanyerés időtartama: körönként a rendelkezésre álló Ép számú Mp.

Mágikus alkalmazások

A mágikus alkalmazásokat *formuláknak* hívjuk.

Minden formula a következő mozaikokból épül fel:

- Alapmozaikok (Hatás szint, Hatóidő, Hatótáv, Hatóterület)
- Forma
- Kötelék

Ahol a mágikus hatás létrejöttében

- Az alapmozaikok határozzák meg a formula hatását, és a fő paramétereit (hatás szint, hatóidő, hatótáv, hatóterület).
- A forma jelöli ki a formula kereteit.
- A kötelék teremti meg a kapcsolódást az alkalmazó és a cél között.
- Az alkalmazó aktív akarata a kötelékek lehetőségei szerint aktiválja a hatást.

Alapmozaikok

Lásd Alapkönyv, Misztikus erők fejezet.

Kötelék

A misztikus hatások létrehozásában a kötelék teremti meg a kapcsolatot az alkalmazó és az alkalmazás célpontja között. Ez a legjellegzetesebb mozaik, amely egy adott misztikus hagyomány, út, iskola egyedisége is lehet.

Az MKK rendszerében a kötelékek felépítését a következő szempontok szerint vizsgáljuk:

- A kiindulás az alapértelmezett kötelék, amely bármilyen misztikus alkalmazás ideális alkalmazásának alapja.
- A kötelékek yenevi fejlődését mindenekelőtt két fő tényező befolyásolta. Egyrészt, hogy az alkalmazó milyen hátrányokat vállalt be a megszerezhető előnyökért cserébe, másrészt, hogy milyen eljárásokkal próbálta megkönnyíteni, feltűnés mentesebbé tenni, leplezni a misztikus alkalmazás aktiválását.
- Ezek egyben ki is jelölik, hogy az adott kötelék milyen követelményekkel, alkalmazási szabadsággal és alkalmazást korlátozó jellegzetességekkel bír.

Szabály

- Minden köteléknek vannak előnyös és hátrányos tulajdonságai – ezek egyben követelmények is, azaz az adott kötelék *kizárólag* ezekkel használható.
- Bármilyen tulajdonság változás új köteléket jelent, amelyet külön meg kell tanulni.
- A kötelék módosíthatja a misztikus alkalmazás paramétereit is (alapmozaikok, misztikus erőforrás pont mennyiség).
- Amennyiben felmerül (!) alkalmazást korlátozó körülmény, és az adott kötelék nem rendelkezik erre vonatkozó előnnyel, akkor a létrehozott alkalmazás Hatás szintje csökken a hátráltató vagy gátló tényezőnek megfelelően, avagy bármilyen viselt páncél esetén az SFÉ értékével.

Kötelék elemei

Az MKK rendszere a halandó léptékben legkönnyebbnek, legkézenfekvőbbnek számító köteléket tekinti alapértelmezettnek.

Alapértelmezett kötelék felépítése

Kapcsolat = Szavak + (Jelek + Végjel)

- **Szavak**
Halhatóan, hangos szóval, az alkalmazásra jellemző Hatás alapmozaikok misztikus leíróinak kimondása.
- **Jelek**
Láthatóan, a levegőbe, nagyjából fél ynevi láb nagyságú gömbbe férően, az alkalmazásra jellemző Forma mozaik misztikus jeleinek felírása.
- **Végjel**
Láthatóan, a levegőbe, nagyjából fél ynevi láb nagyságú gömbbe férően, az alkalmazás mozaikjait aktiváló Végjel felírása.

A misztikus tudományok beavatottjai a kötelékeket alkotó részelemeket kizárólag tökéletes pontossággal alkalmazva képesek működtetni.

Ez a Szavaknál a hibátlanul idézett szóalak mellett a megfelelő hangsúlyozást is megköveteli, a Jelek és Végjel esetében pedig a jelek mellett a megfelelő arányokat, és legapróbb, árnyalatnyi vonalvezetés változást is.

Bármilyen eltérés meghiúsíthatja a kötelék (és így az alkalmazás) létrejöttét

Kötelék típusai

Az alábbi kötelékek csak a leggyakrabban alkalmazott típusok: egyes iskolák, beavatások más kötelékeket is alkalmazhatnak.

- Auraérintés
- Belső kép
- Csók
- Ének/Zene
- Fonál
- Hatalomszó
- Ima
- Kiáltás
- Ölelés
- Tekintet (némán)
- Tekintet (némán és mozdulatlanul)
- Varázstánc

Auraérintés

Az Aurák érintésével az alkalmazó képessé válik hosszabb ideig átadni az alkalmazás hatását.

Szabály

- az érintés nem fizikai támadás
- Kapsolat = Néma + (Mozdulatlanság + Mozdulatlanság)

Módosulás

Előnye

- Néma alkalmazás (Szavak)
- Mozdulatlan alkalmazás (Jelek és Végjel)
- Hatóidő +1

Hátránya

- Hatótáv 1
- Hatóterület 2
- Legfeljebb két választott Mágikus tudomány esetén alkalmazható
- Nem lehet támadó szándékú, ha mégis az, akkor -2 a próbára

Belső kép

Minden pszi alkalmazás alapértelmezése.

Szabály

- Lehetőséget teremt akár pillanatnyi kapcsolatra, akár folyamatos kapcsolattartásra is, melynek során az alkalmazás működése a Hatóidejének tartamáig a leírás szerint irányítható.
- Kontrollálása folyamatos koncentrációt igényel – a cselekedet típusától függően Fő vagy Kiegészítő cselekedetet.
- Kapcsolat = Néma + (Mozdulatlanság + Mozdulatlanság)

Módosulás

Előnye

- Néma alkalmazás (Szavak)
- Mozdulatlan alkalmazás (Jelek és Végjel)

Hátránya

- Kizárólag Személyes Aurára hathat
- Nem hozhat létre fizikailag érzékelhető hatást

Csók

Az intimitás és a hosszabb ideig fennmaradó emocionális hatás hosszabb ideig képes hordozni az alkalmazás hatását.

Szabály

- a kötelékként alkalmazott csók esetén a Kötelék elkerülhetetlenül mágikus támadást hoz létre
- Kapcsolat = Némán + (Mozdulatlan + Mozdulatlan)

Módosulás

Előnye

- Néma alkalmazás (Szavak)
- Mozdulatlan alkalmazás (Jelek + Végjel)
- Hatóidő +2
- -1 Mágikus védelem KKT módosító a célpont mágikus védelem ellenpróbájára

Hátránya

- Hatótáv max 1
- Hatóterület max 1
- Emocionális hatás szükséges a létrehozásához
- Legalább 3 perc kell a létrehozásához
- A csók nem lehet támadó szándékú, ha mégis az, akkor -2 a próbára (az alkalmazás már hordozhat ártó szándékot)

Ének/Zene

Az ének és a zene Hullámként terjed.

Szabály

- A Hullám forma minden szabálya érvényes rá: síkban terjed, és a Hatóterületig mindenre és mindenkire hat (a Hatóterület mértékéig), ami és aki az útjába esik.
- Ha a Hatóidő hosszabb, mint egy kör, akkor minden körben új hullám indul.
- Minden hullám újra létrehozza a Hatást, a Hatóidő ebben az esetben a hullámozgás időtartamát jelenti. Ennek következtében minden körben újra kell dobni a Mágikus védelem (vagy Védekezés) próbát.
- Kapcsolat = Éneklés + (zenélés + zenélés)

Módosulás

Előnye

- Egyedi forma: hullám
- Mozdulatlan (zenélés közben felidézni a Rúnákat és a Végjelet)

- | | |
|----------|---|
| Hátránya | <ul style="list-style-type: none"> • Mesterség Jellemző használata (éneklés és/vagy zenélés) • -2 Hatás szint módosítóval jön létre a varázslat |
|----------|---|

Fonál

Minden mágikus alkalmazás alapértelmezése.

Szabály

- Lehetőséget teremt akár pillanatnyi kapcsolatra, akár folyamatos kapcsolattartásra is, melynek során az alkalmazás működése a Hatóidejének tartamáig a leírás szerint irányítható.
- Kontrollálása folyamatos koncentrációt igényel – a cselekedet típusától függően Fő vagy Kiegészítő cselekedetet.
- Kapcsolat = Szavak + (Jelek + Végjel)

Hatalomszó

A legősibb mágiahasználat, az ómágia kizárólagosan használt köteléke.

A hatalomszavak jellemzően az ősi fajok veleszületett képességei, de kivételes esetekben – korlátozott mértékben – ősi vérrel rendelkező halandók is elsajátíthatják őket. Használatukhoz az ómágia használatának összes előfeltétele szükséges – enélkül a beszélt nyelv szavai kötelék létrehozására alkalmatlanok.

Szabály

- Lehetőséget teremt akár pillanatnyi kapcsolatra, akár folyamatos kapcsolattartásra is, melynek során az alkalmazás működése a Hatóidejének tartamáig a leírás szerint irányítható.
- Kontrollálása folyamatos koncentrációt igényel – a cselekedet típusától függően Fő vagy Kiegészítő cselekedetet.
- Kapcsolat = Szavak + (Szavak + Szavak)

Módosulás

Előnye

- Mozdulatlan alkalmazás (Jelek és Végjel)

Hátránya

- Kizárólag Misztikus erő forrás (ómágikus erő) Jellemzővel működik

Ima

A szakrális formulák kizárólagosan használt köteléke.

Szabály

Az alkalmazó a szent szimbólum érintésével, felhasználásával hajtja végre az alkalmazást felidéző Jelek és Végjel felhasználását.

- Kapcsolat = Szavak + (Jelek + Végjel)

Módosulás

Előnye

- Bármilyen gátló körülmények (-2 Hatás szint) esetében is korlátozások nélkül alkalmazható (minden vértben)

Hátránya

- Az alkalmazás felidézése mágikus fókusz tárgy használatát kívánja meg (szent szimbólum)

Kiáltás

Az alkalmazó a hangban rejlő energiákat állítja a formula szolgálatába.

Szabály

- Aki hallja a varázstudó kiáltás hangerejű szavait, az ellen a formula +1 Hatás szinttel hat.
- Kapcsolat = Szavak + (Jelek + Végjel)

Módosulás	Előnye	<ul style="list-style-type: none"> • Hatás szint +1 • +1 KKT módosító a Mágikus támadás próbára
	Hátránya	<ul style="list-style-type: none"> • Hatótáv max 2 • Hatóterület max 2 • Hallani kell a varázstudót

Ölelés

A leghosszabb ideig fennmaradó emocionális lenyomat képes a leghosszabb ideig hordozni az alkalmazás hatását.

Szabály

- a kötelékként alkalmazott szexuális aktus esetén a Kötelék elkerülhetetlenül mágikus támadást hoz létre
- Kapcsolat = Némán + (Mozdulatlan + Mozdulatlan)

Módosulás	Előnye	<ul style="list-style-type: none"> • Néma alkalmazás (Szavak) • Mozdulatlan alkalmazás (Jelek) • Hatóidő +3 • 1 Mágikus védelem a célpont mágikus védelem ellenpróbájára
	Hátránya	<ul style="list-style-type: none"> • Hatótáv max 1 • Hatóterület max 1 • Emocionális hatás szükséges a létrehozásához • Legalább 10 perc kell a létrehozásához • Kizárólag, Asztrál, Mentál alkalmazásokkal működik • Az ölelés kezdeményezése és az alkalmazáshoz szükséges 10 perc időtartam alatt nem merülhet fel ártó szándék, ha mégis, akkor annak elrejtésére -2 KKT módosítót kap az alkalmazó

Tekintet (némán)

Az alkalmazó az ellen a személy ellen, akinek a szemébe néz, magasabb hatásfokon képes Asztrál- és Mentálmágiát alkalmazni. E kötelék típust gyakorta használják együtt a Mágikus tekintet nevű pszi diszciplínával.

Szabály

- Kizárólag arra a személyre hathat, akivel farkasszemet néz. Mindkettőjüknek zavartalanul látnia kell a másik szemét.
- Kapcsolat = Némán + (Jelek + Végjel)

Módosulás	Előnye	<ul style="list-style-type: none"> • Néma alkalmazás (Szavak) • +2 KKT módosító a Mágikus támadás próbára
	Hátránya	<ul style="list-style-type: none"> • Hatótáv max 2 • Hatóterület max 2 • Asztrál vagy Mentál mágikus tudományok alkalmazása során • Farkasszemet kell nézni a célponttal

Tekintet (némán és mozdulatlanul)

Az alkalmazó az ellen a személy ellen, akinek a szemébe néz, magasabb határfokon képes Asztrál- és Mentálmágiát alkalmazni. E kötelék típust gyakorta használják együtt a Mágikus tekintet nevű pszi diszciplínával.

Szabály

- Kizárólag arra a személyre hathat, akivel farkasszemet néz. Mindkettőjüknek zavartalanul látnia kell a másik szemét.
- Kapcsolat = Némán + (Mozdulatlan + Mozdulatlan)

Módosulás	Előnye	<ul style="list-style-type: none">• Néma alkalmazás (Szavak)• Mozdulatlan alkalmazás (Jelek)
	Hátránya	<ul style="list-style-type: none">• Hatótáv max 2• Hatóterület max 2• Asztrál vagy Mentál mágikus tudományok alkalmazása során• Farkasszemet kell nézni a célponttal

Varázstánc

A kötelék csakis azokkal alakítható ki, akik jól látják a táncost. A tánc szépségének emocionális érzete miatt megnöveli az alkalmazás hatóerejét.

Szabály

A varázstudó nem választhatja meg, hogy pontosan kire hat a varázslat: a legközelebb lévőkre hat először, a távolabbakra később.

- Kapcsolat = Némán + (tánc + tánc)

Módosulás	Előnye	<ul style="list-style-type: none">• Néma alkalmazás (Szavak)• Mozdulatlan (tánc közben felidézni a Rúnákat és a Végjelet)• Hatóidő +1• -1 KKT Mágikus védelem a célpont mágikus védelem ellenpróbájára
	Hátránya	<ul style="list-style-type: none">• Hatótáv max 2• Látni kell a táncost• Legalább 3 percig kell táncolnia• Emocionális hatás (érzelemkeltő tánc)• Mesterség Jellemző használata (tánc)

Forma

A forma jelöli ki a kereteket, amelyben a formula hatása meghatározott módon kiteljesedhet.

Az alábbiakban a leggyakrabban alkalmazott formák kerülnek felsorolásra – azonban vannak olyan iskolák, amelyek az alábbiakat máshogyan alkalmazzák, vagy más formákat is ismernek.

Minden formára jellemző két tulajdonság:

- Cselekedet típusa
- Mozgathatóság

Cselekedet típusa

Az egyes formák ismertetésénél megadja, hogy az adott forma milyen cselekedetként használható egy körben. Ezek lehetnek:

- *Fő cselekedetek:*
 - Jellemző használata (melynek része a nem támadás, nem védekezés típusú misztikus erők használata is).
 - Támadás (melynek része a támadásnak minősített misztikus erők használata is).
 - Védekezés (melynek része a védekezésnek minősített misztikus erők használata is).
- *Kiegészítő cselekedetek:*
 - Védekezés (melynek része a védekezésnek minősített misztikus erők használata is).

Mozgathatóság

- Mozgatható: a forma mozgatható. Nincs ideához rögzítve, ezáltal akár közelharc, távolsági vagy direkt módon Ép sebző (nem HM jellegű) támadásra is használható. Az alkalmazó a folyamatosan fennálló kötelék segítségével akarata szerint irányíthatja a mozgást a forma által meghatározott keretek között.
- Rögzített: a forma nem mozgatható. Ez lehet:
 - Ideához rögzített. Belegyező alany esetén a forma felveszi az idea alakját és követi azt.
 - Helyhez rögzített. Ekkor a forma a hatóidő alatt végig az eredeti alakjában marad;
 - Ez érvényes akkor is, ha az alkalmazó ideához rögzített formát kíván nem belegyező alanyra használni.
 - A nem belegyező alany Mágikus védelem próbára jogosult, melynek sikere esetén nem jön létre vagy azon a helyen nem jön létre az őt célzó hatás (azonban a Személyes Auráján túl, azon kívül létrejöhet).
 - Ha egy alany az alkalmazás létrejötte után lép a Hatóterületre, akkor már csak a létrejött alkalmazás elleni védelem próbára jogosult.

Szabály

- Minden nevesített forma külön megtanulható.
- A játéktechnikailag hasonló Formákat egy Forma lehetséges változataiként kezeljük, amelyek az adott Forma megtanulásával szabadon választhatók. Ezen változatokat a megnevezéssel zárójelben jelezzük.
- A mozgatható formák akár támadásra is alkalmazhatók a formánál meghatározott módon.
- Mozgás értéke = 4+Hatás szint.
- Mágikus támadás során az elv ugyanaz, mint a Harci szabályok esetén, azonban
 - Közelharc vagy távolsági támadás esetén Fegyverhasználat helyett a vonatkozó misztikus erő Jellemző (Mágiahasználat, Vallás) használandó.
 - A HM a varázslat Hatás szintje.
 - Ha nem HM jellegű a támadás (azaz valamiért nem kell próbát dobni), akkor Hatás szintenként legfeljebb 1 Ép Sebzést okozhat.

Formák típusai

Alak

Az alkalmazó felveszi azt az alakot, amelyet az alkalmazás lehetővé tesz. Az Alak létrehozásakor fizikailag is egyezővé válik vele.

- Az alkalmazóval együtt kizárólag a Személyes Aurájához tartozó, nem mágikus tárgyak változnak át, az egyéb (és mágikus) felszerelések nem!
- Személyes Aurát célozza.

- Cselekedet típusa: választható.
- Mozgathatóság: rögzített (ideához).

Aura (Penge, Vért)

Az Aura az adott alakot, tárgyat (Ideát) legfeljebb körömnvi távolságban teljesen körbevevő formát jelent.

- Alanya lehet tárgy vagy élőlény is.
- Az Aura formába zárt mágikus energiák az alkalmazót semmilyen körülmények közt nem sebzik. Azonban minden másban gátolhatják, ezért hozták létre a Penge és Vért formákat, melyek az Auránál kisebb alakzatok, így már nem gátolják pl. a látást.
- Az Aura forma különlegessége, hogy a Személyes aura felületét célozza, közvetett hatása így eljuthat az anyagi testig, amely ellen a Személyes aura már nem véd (hiszen annak védelme csak a felületig terjed). Ezen típusok ellen a Személyes aurától különböző, fizikai jellegű Jellemző ad ellenállást (Tűrőképesség, Atlétika).
- Cselekedet típusa: választható.
- Mozgathatóság: rögzített (ideához).

Börtön (Kerítés)

A börtön rácsai hat oldalú lapként (kocka, téglatest formában) helyezkednek el. A rácsok rések legfeljebb tenyérnyi szélesek lehetnek. Egyedi változata, a Kerítés, amelynek a Börtönhöz képest nincs teteje és alja.

- Mérete a Hatóterülettől függ.
- Ha az áldozat érintkezik a börtön rácsaival, azok a Hatás szinttől függő Sebzést vagy egyéb mágikus hatást okozhatnak.
- Ha a létrehozás során a Börtön rácsai áthaladnak az áldozaton, akkor a hatás létrejöttéhez le kell győzni a Személyes aura védelmét.
- Cselekedet típusa: Mágikus támadás.
- Mozgathatóság: rögzített (helyhez).

Elnyelés

Ez a forma felhasználja a támadó formula manáját és megpróbálja a saját hasznára fordítani.

- Minden egyes Hatás szint után eggyel nő a támadó varázslat Misztikus erőforrás igénye.
- A növekményt a varázstudó saját Misztikus erőforrássá konvertálja (egy az egyben), melyet a következő körben fel kell használnia. Amennyiben erre képtelen, az idegen, megszelídítetlen mana károkat okoz a szervezetben: minden erőforrás pont 1 Ép sebzést okoz. A felhasználatlan mana a rákövetkező körben elveszik.
- Cselekedet típusa: védekezés.
- Mozgathatóság: rögzített (ideához).

Fal (Szőnyeg)

A Fal és Szőnyeg ugyanannak a formának a függőleges és vízszintes elhelyezései. A legtöbb esetben négyszög alakú, de ismeretes kör formában is.

- Cselekedet típusa: választható.
- Mozgathatóság: rögzített (helyhez).

Folyam

Kifejezetten kontrollálatlan, vagy csak kis mértékben befolyásolható forma.

- Ha a Hatóidő hosszabb, mint egy kör, akkor minden körben új folyam indul. Minden folyam újra létrehozza a Hatást, a Hatóidő ebben az esetben a folyam időtartamát jelenti.
- A folyam a forrása (kiindulási pontja) után a környezeti feltételeknek megfelelő irányba áramlik.
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: rögzített (helyhez) .

Gömb (Golyó)

A Gömb kijelöli a felületet, a Golyót teljesen ki is tölti azt.

- A varázstudó a Hatótávon belül irányíthatja a forma mozgását.
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: mozgatható (közelharci forma).

Hullám (Mozgatott aura)

A hullám síkban terjed.

- a Hatóterületig mindenre és mindenkire hat, ami és aki az útjába esik.
- Ha a Hatóidő hosszabb, mint egy kör, akkor minden körben új hullám indul.
- Minden hullám újra létrehozza a Hatást, a Hatóidő ebben az esetben a hullámozgás időtartamát jelenti. Ennek következtében minden körben újra kell dobni a Mágikus védelem (vagy Védekezés) próbát.
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma).

A Mozgatott Aura térben terjedő Hullám.

- Az alkalmazó a Hatóterület mértékéig tágíthatja, minden esetben egyenletesen, enyhén torz gömbként.
- A varázstudó a Hatótávon belül irányíthatja a forma mozgását.
- A felfúvódás egy kör alatt történik, ezután az alkalmazó bármikor összehúzhatja Aura mértékig.
- Minden egyéb tekintetben a Hullámhoz hasonlóan viselkedik.
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma)

Kapu

A kapu minden esetben átjárót nyit valahová. Alakja legtöbbször álló négyszög, bár régebbi korok öröksége fekvő és kör alakú (vagy kútban elhelyezett) formákat is ismer.

- Nagysága legfeljebb Hatóterület méretű lehet.
- Cselekedet típusa: választható.
- Mozgathatóság: rögzített (helyhez).

Kitörés (Robbanás, Kúp, Gejzír)

A mágikus energia azonnali pusztításra szolgál.

- A forma minden változata Teljes átütés képességgel bír, melyet az első Hatás szinttel hoz létre, ezért kizárólag minden elsőt meghaladó Hatás szinttel hozható létre Sebzés.
- Ha a célpont látja a középpont kijelölését, reagálhat, így elkerülheti a Hatás teljességét.
- A Robbanás a Hatótávon belül kijelölt középponton belülről indul, minden irányban egyenletesen terjed, amennyire a környezet lehetővé teszi. Minden esetben pillanatnyi Hatásról beszélünk.
- A Kúp esetében a Hatóideig meg nem szűnő Hatásról beszélünk. Forrása az alkalmazó tenyere, ujja, esetleg ökle – az alkar meghosszabbításaként áramlik ki az energia, és a Kúp ebben az irányban mutat. Forrásánál tenyérynyi, a végén akár több méter átmérőjű is lehet (amennyit a Hatóterület megenged).
- A Gejzír a talajfelszínből tör elő, felfelé hat, akár hosszú ideig is. Minden körben újra és újra előtör, így a helyhez kötött alany többszörös Sebzést szenvedhet.
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma).

Korbács

Kivételes, egyedi forma. Közelharci fegyverként működik, HM = Hatás szint, a Fegyverhasználat helyett a Mágiahasználat Jellemző használható.

- A választott elemnek megfelelő sebzést hoz létre (például egy asztrálkorbács nem okoz fizikai sebzést, csak az asztrál testre hat).
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: mozgatható (közelharci).

Köd (Felhő, Vihar)

Az egyes formákat alapvetően a Hatás szint által képviselt nagyságrendjük különbözteti meg egymástól.

- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma).

Polip

Ezzel a formával a tér egy pontjához rögzített varázslat képes polipkarokat is növesztetni.

- A polipkarok száma legfeljebb a Hatóterület szintje által meghatározott darabszám.
- A polipkarok alapértelmezésben vaktában támadnak (támadásuk a varázslat Hatás szintje), folyamatosan, amíg le nem jár a Hatóidő.
- Az alkalmazó legfeljebb annyi polipkart irányíthat, melyre a Cselekedeteinek száma feljogosítja. Amennyiben rendelkezik a Harc két fegyverrel jellemzővel, akkor egyszerre akár két polipkart is irányíthat, sőt Befolyás pontokkal növelheti az egy körben leadható támadások számát.
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: rögzített (helyhez).

Személyes Aura

Ez a forma a Személyes Aurát célozza.

Két változata lehetséges: saját Személyes aurán belüli, és más Személyes auráját célzó.

- A saját Személyes aurán belüli alkalmazások létrejötténél nincs Mágikus védelem próba.
- Ha a varázslat másvalaki Személyes auráját célozza, akkor ott minden esetben le kell győznie az alany Mágikus védelmét.
- Ha anyagi hatásról van szó (például átalakításról), akkor a teljes Személyes Aurát le kell győzni, amely Lélekaltatás jelent (lásd Személyes aura védelme fejezet).
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: rögzített (ideához).

Tagadás

Védelmet nyújt a kiválasztott elem hatása ellen.

- Minden Hatás szinttel egy Sebzés semlegesíthető.
- Cselekedet típusa: védekezés.
- Mozgathatóság: rögzített (ideához).

Tű (Nyíl, Csapás)

Távolsági támadásként működő támadási forma. Az egyes formákat alapvetően a Hatás szint által képviselt nagyságrendjük különbözteti meg egymástól.

- Kiinduló pontja a varázstudó.
- A sikeres találathoz távolsági támadás próbát kell tenni.
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: mozgatható (távolsági harc forma).

Zápor (Eső)

Területre ható támadási forma.

- A sikeres találathoz távolsági támadás próbát kell tenni.
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma).

Mágikus tudományok

Ez a mágia elméleti ismereteinek Jellemzője. Elméleti szakembereknek segíthet a mágia hatásmechanizmusainak megértésében, mágiahasználóknak a varázslásban. Lehetővé teszi, hogy birtokosa a Misztikus alkalmazások, Szabad alkalmazások fejezetben leírtak szerint, az alapelveket betartva, szabadon, a helyzethez igazodva hozhasson létre a mágikus hatásokat.

Jellemzően a szabad mágiát használó Karaktereknek fontos (magasmágia vagy szakrális szabad mágia alkalmazónak), vagy azon tapasztalati mágiahasználóknak, akik tudásuk korlátait feszegetve a Mágikus Tudományok irányába fejlődve próbálnak nagyobb hatalomhoz jutni.

- A Mágikus tudomány Jellemző a mozaikmágiának nevezett mágiahasználat alapja. Alkalmazója egyszerre szerez elméleti és gyakorlati ismereteket, a kettő egységéből, teljességéből származó mágikus világgépet. Emellett azt a szemléletet is, hogy érteni akarja a legfőbb mágikus titkokat, minden dolgok működését. Ezzel egyrészt mindig igyekszik teljes körűen rálátni bármilyen mágiahasználatot befolyásoló tényezőre, másrészt folyamatosan figyel és kutatja a világ működését is.
- A Mágikus tudomány Jellemző így a Mágiahasználatnál sokkal szélesebb körű, komplexebb ismereteket ad. Bármilyen mágikus jellegű kutatásnak, akár régi titkok felfedésének, akár új módszerek kikísérletezésének is ez a követelménye.
- A Jellemző adta komplex világgép azt is jelenti, hogy birtokosa tisztában van a világot meghatározó Ideák szerepével, működésével, jellegével – ezért bármilyen mágikus tartalmat *Idea alapon* fog szemlélni.
 - Az Idea misztikus értelemben minden hatásmechanizmus alapja. Az az abszolút definíció, amely a valóság elemeit (bármilyen síkon) tévedhetetlenül meghatározza. A kifejezés jelentése általános értelemben alapeszme, fogalom, öselv – misztikus értelemben *princípium, vagy őslényeg*. Mindennek, ami a valóságot felépíti, egy Idea az alapja. Ezért bármilyen valóságformálás (misztikus erő) működése kizárólag az Ideák működési jellegzetességei alapján képezhető le. Játéktechnikailag ezek olyan misztikus szabályok, amelyek a világ működési jellegéből adódóan megkerülhetetlenek. Szabályait lásd Alapkönyv Idea szabályok fejezet.
- Ezek szellemében a mágia egyes területeinek meghatározása másféle, mint a Tapasztalati mágia alkalmazásainál látható csoportosítás – és mivel ez adja ki a teljesebb világgépet, ezt úgy kell tekinteni, hogy ez a tapasztalati alkalmazáslisták adják ki a rész rálátást, ez pedig a teljeset. Ahol a két csoportosítás egyezik, vagy összeér, ott a tapasztalati ismeretek is megközelítették a komplex képet.
- Az elméleti ismereteknek a tapasztalati és mágikus tudomány megközelítésben az egyes területeken belül is vannak-lehetnek átfedései. Az egyértelműsítés végett ezekre a következők érvényesek, a nagyobb, befogadó halmaz-kisebb halmaz elvén:
 - Minden olyan ismeret, amely a Mágikus tudományokhoz van leírva, csakis a Mágikus tudomány Jellemző alkalmazói számára ismert.
 - Minden olyan ismeret, amely a tapasztalati alkalmazás listákhoz van leírva, ismert az adott alkalmazáslista varázstudói számára, és az elméletet követők számára is.
 - Amennyiben olyan egyedi ismeretekről van szó (ez jellemzően egyedi formulák esetében fordulhat elő), amely kizárja a Mágikus tudomány ismeretkörét, és csakis az adott formulához kapcsolódóan érhető el, ezt az adott formula leírása jelzi.

Területei

Besorolása Ide alapon alakult ki – ezek jelentik a mágia legnagyobb halmazokat képző területeit.

- Anyagmágia
- Asztrálmágia
- Elemi mágia
- Életmágia
- Mana
- Mentálmágia
- Nekromancia
- Valóság

Szabály

- Az egyes területekhez szervesen hozzátartoznak a kapcsolódó ismeretek is – a területhez tartozó sík, vagy szféra, és az ott honos létformák ismerete. Ez jelentős mértékben megkülönbözteti a tapasztalati varázstudók kötött formulákon alapuló tudásától, ahol ez az elméleti és gyakorlati ismeret a formulák adta alapon a legjobb esetben is csak részleges lehet.
- Mivel a Mágikus tudomány területei kapcsán a fejlődés egyik kézenfekvő módja ezen létformák jellegzetességeinek tanulmányozása, ezért az adott tudomány avatottja a hívásukkal, megidézésükkel kapcsolatos elméleti és gyakorlati törvényszerűségekkel is tisztában van.
- A Mágikus tudományok Jellemzővel történő mágiahasználat minden esetben szabad alkalmazásnak számít. Ez esetben a Mágiahasználat Jellemző helyett a Mágikus tudomány Jellemző jelöli ki az alkalmazható formula hatás szintek kereteit!
- Az MKK rendszerében minden kötött formula besorolást kapott a megfelelő Mágikus tudomány területre. Ha egy bizonyos hatás többféleképpen is létrehozható, akkor több területre is. A Mágikus tudomány Jellemző alkalmazói ezen besorolások alapján bármilyen mágikus hatást létre tudnak hozni, amelyre a Jellemző és a választott mágikus út (módszer) alkalmassá teszi őket.

Anyagmágia

Eszmény: az alkimista transzmutáció (aranykészítés)

Hívószavak: Prima Materia (szféraanyag, a teremtés anyaga)

Sík: alsóbbrendű síkok

Teremtmények: alsóbbrendű síkok létformái

Az Anyagmágia a mágia azon ritka területe, ahol a tapasztalati varázstudók, az alkimisták elméleti háttere minden tekintetben közös a Mágikus tudomány ismereteivel.

Szabály

- Ezen ismeretek kifejtése a Kötött formulák, Alkímia fejezetben található.
- Mágikus tudomány alapon anyagmágia az alsóbbrendű síkok létformáira is alkalmazható.

Asztrálmágia

Eszmény: az érzelmek ereje, energiája

Hívószavak: asztrál, érzelmek, bűbáj, érzések felkorbácsolása

Sík: asztrálsík

Teremtmények: asztrállények

Az Asztrálmágia az asztráltesttel foglalkozik, és annak három rétegével, az Érzetekkel, Érzelmekkel, Szívvel.

Szabály

- Ezen ismeretek kifejtése a Kötött formulák, Asztrálmágia fejezetben található.
- Mágikus tudomány alapon bármilyen asztrális kapcsolódás, érzet, érzelem kezelhető.
- Szabad mágiahasználat esetén az asztráltest egyes rétegei a következőképpen érhetők el:
 - 1 siker = Érzet
 - 2 siker = Érzelem
 - 3 siker = Szív
- Mágikus tudomány alapon asztrálmágia az asztrálsík létformáira is alkalmazható.

Elemi mágia

Eszmény: az őselemek az anyagi világ építőkövei

Hívószavak: elemek, őselemek, tűz, víz, levegő, föld

Sík: alsóbbrendű elemi és tiszta őselemi síkok

Teremtmények: elemi lények, elementálok

Ez a tudomány a Mindenség világait felépítő őselemekkel, azok közvetlen és közvetett hatásaival foglalkozik. Yneven ismert őselemek a tűz, víz, föld, levegő.

Szabály

- Ezen ismeretek kifejtése a Kötött formulák, Forma alkalmazások fejezetben található.
- Mágikus tudomány alapon az elemi mágia az elemi síkok létformáira is alkalmazható.

Életmágia

Eszmény: a természet rendje, a születés-élet-elmúlás köre

Hívószavak: Élet Idea (Élet princípium), Életaura

Sík: elsődleges anyagi sík

Teremtmények: minden élőlény

Az élőlényekkel (Életaurával) foglalkozó varázslatok magukban foglalják a gyógyítás és az ártalom igéit: sebeket, betegségeket éppúgy lehet gyógyítani, mint okozni vele. Nem különbözteti meg az állat és a növényvilágot, a varázslat tárgyának egyszerűen az Élet esszenciáját kell hordoznia.

Szabály

- Ezen tanokra nincs külön kötött formulákra épült ismeretanyag, de egyes részei megtalálhatók a Kötött formulák, Betegségek, Rontások, Átkok, valamint a Vérmágia fejezetekben.

Mana

Eszmény: a természetes rend formálásának mindenhatósága

Hívószavak: mágia, mágia törvényei, visszahatás, mágikus érzékelés, fürkészség, leplezés, misztikus képességek, varázslat, térmágia, síkmágia, elemi erő, szimpatikus mágia

Sík: manaháló, démoni (karnális) síkok, teratóm (irtóztató) síkok

Teremtmények: mana-szimbiózis, mana-parazita, démonok

A Mana a valóság formálásának legfőbb tudománya, a mágia törvényeinek meghatározója. Ide tartoznak a formulák működésének titkai, mindenféle kötelékek és formák. A Mana teremti meg a kellő kapcsolatot a tér és síkmágia működéséhez. Továbbá tudománya alá tartoznak az érzékelő, fürkésző és leplező alkalmazások, és a legfőbb mágikus műveletek: feltételek, leplezés, destrukció.

Egyedülálló különlegességei révén ez rejti a legveszélyesebb valóságromboló (démoni) erők titkait is.

Szabály

- Ezen tanokra nincs külön kötött formulákra épült ismeretanyag, de egyes részei megtalálhatók a Kötött formulák, Általános tapasztalati varázslatok, valamint a Jelmágia fejezetekben.

Mentálmágia

Eszmény: az elme hatalma

Hívószavak: mentális operációk, dzsenn

Sík: mentálsík

Teremtmények: mentállények

A Mentálmágia a mentáltesttel és az intellektussal foglalkozik, és annak három rétegével, a Gondolatokkal, Emlékekkel, Tudattal.

Szabály

- Ezen ismeretek kifejtése a Kötött formulák, Mentálmágia fejezetben található.
- Mágikus tudomány alapon bármilyen mentális kapcsolódás, gondolat, emlék kezelhető.
- Szabad mágiahasználat esetén a mentáltest egyes rétegei a következőképpen érhetők el:
 - 1 siker = Gondolat
 - 2 siker = Emlék
 - 3 siker = Tudat
- Mágikus tudomány alapon mentálmágia a mentálsík létformáira is alkalmazható.

Nekromancia

Eszmény: ősi rend, Abdul-al Shared munkássága

Hívószavak: Halál Idea (Halál princípium), Halálaura, halálmágia, holtak, életerő, örök körforgás

Sík: túlvilág, kárpit

Teremtmények: lélektorzók, élőholtak

Ahol megszűnik az Élet, ott kezdődik a nekromancia. A halállal (Halálaurával), elmúlással, a Halál princípiummal, és az élőholtakkal foglalkozó tudományág, illetve az életerő manipulálásának módszerei tartoznak ide.

Szabály

- Ezen ismeretek kifejtése a Kötött formulák, Nekromancia fejezetben található.
- Mágikus tudomány alapon nekromancia a túlvilág létformáira is alkalmazható.

Valóság

Eszmény: a teremtés műve, világrend, egyensúly

Hívószavak: teremtés törvényei, valóság szövete, sors, természeti erők (villám), teremtés és pusztítás, entrópia, illúziók, idő, álmok

Sík: elsődleges anyagi sík, álomsík

Teremtmények: a teremtés rendjének őrzői, álomlények

Összetett és sokrétű tudomány, amely a teremtés művével, annak rendjével, a teremtett világ felépítésével és működési jellegzetességeivel foglalkozik. Leggyakoribb felhasználása a természeti erők és a valóság szövetének formálása, a sors manipulálása. Ide tartozik a Valóság tudományának ellenpólusa is, mindannak a tagadása, amit a Valóság jelent (és bármilyen módon való manipulációjának, megsemmisítési kísérletének folyamatos kutatása). Továbbá az olyan valósághoz kapcsolódó természeti erők manipulációja, mint például a hő, fény, hang, illat.

Szabály

- Ezen tanokra nincs külön kötött formulákra épült ismeretanyag, de egyes részei megtalálhatók a Kötött formulák, Illúziók és Valóság fejezetben.
- Mágikus tudomány alapon valóságmágia az álomsík létformáira is alkalmazható.

Mágiahasználat – a formulák könyve

Ez a könyv tartalmazza a mágiahasználat gyakorlati ismereteit.

A formulák használatának szabályai

Szabály

- Minden formula meghatározott mennyiségű Mp-ba kerül.
- A Misztikus alkalmazások használatának szabályai fejezetben megfogalmazott irányelvek itt is érvényesek.
- Ahol a Hatás szint módosítóról van szó, ott a Hatás szabályokból kiemelendő az alábbi: minden Hatás szint után egy KKT módosítót ad egy Jellemzővel kapcsolatos próbához.
- A formulák létrehozásához aktív akarat, és az adott Kötelékre jellemző összpontosítás szükséges.
- Több formula egyidejű alkalmazása csak akkor lehetséges, ha az elsőként használt fenntartása nem igényel további formula használatot kizáró összpontosítást.
- A kötött formulák esetében a Jellemzővel (Vallás, Mágiahasználat) kizárólag a Hatás szint növelhető, mely együtt jár a formula Mana pont igényének és felidézéséhez szükséges Fő cselekedetek számának változásával is
- A Kötelékek, Formák megváltoztathatják a formulák alapmozaikjait, azonban nem járnak a formula Mana pont igényének és felidézéséhez szükséges Fő cselekedetek számának változásával
- A Rituálé alkalmazása kipótolhatja a varázstudó Jellemzőjének hiányosságait (lásd Rituálé szabályok)
- A Befolyás pontok segítségével pedig megsokszorozható a Hatótáv, Hatóidő, Hatóterület (lásd Befolyás pontok)

Formulák alkalmazáslistái és azok költségei

Misztikus alkalmazás lista – alapvető formulák:	1 Kp = 4 alapvető misztikus erő lista
Misztikus alkalmazás lista – fejlesztett formulák:	1 Kp = 2 fejlesztett misztikus erő lista
Misztikus alkalmazás lista – titkos formulák:	1 Kp = 1 titkos misztikus erő lista
Egyedi formulák:	1 Kp = 1 db egyedi alkalmazás

Profán mágia

Bevezetés

A profán mágia a legáltalánosabb, hétköznapiakban rendszeresen megjelenő mágikus hatások tudománya. Alkalmazásai ereje nagyságrendileg nem mérhető egy képzett varázstudó által létrehozott varázslathoz vagy rúnamágiához, de ezt bőven kárpótolja működésük állandósága, és hosszú időtartama. További előnye, hogy jelkészlete kizárólag a környezetben előforduló manát használja, ezért a létrehozásukhoz nem kell mágikus erő (misztikus erőforrás), és nem is kell a mágikus tudományok beavatottjának lenni.

A profán mágia valójában egy mesterség – annak tudománya, amikor a mágikus hatás képzett varázstudó beavatkozása nélkül is a hétköznapiak részévé válhat. A profán mágia alkalmazásai a varázslatoknál kisebb hatásúak és erejűek, szűkebb területekre érvényesek, és jellemzően óvó-védő jelleggel segítenek, ezek azonban megbízható mechanizmusainak köszönhetően óriási jelentőséggel bírnak bármilyen közösség életében. A hetedkor jelentős civilizációinak működése már elképzelhetetlen lenne profán mágikus alkalmazások nélkül.

A profán mágia hatékonyság dolgában nem versenghet a mágia más típusaival, de természeténél fogva egyszerűbb és biztonságosabb náluk, így korról korra egyre szélesebb körben támaszkodnak rá a kontinens népei. Az emberi kultúra olyan centrumaiban, mint Erion, Új-Pyarron, Shadon, Toron vagy Erigow, a profán mágiát széles körben és rutinszerűen alkalmazzák a mindennapi élet minőségének javítására. A stratégiai objektumok szerkezetileg integrált varázsjelkkel való megerősítésének hagyománya az ötdorból ered, és számos ágat növesztett az évezredek során. A késő hetedkor Yneven külön iskolája van az állagmegőrzésnek, a behatolás elhárításnak, az elemi csapások kivédésének, a rosszhiszemű mágiahasználat korlátozásának, még a kártevőmentesítés különféle válfajainak is.

Alkalmazási lehetőségei, és az általuk lefedett területek (szakosodások) már évezredek óta kiforrott háttérrel rendelkeznek. Egyedül a jelkészlete az, ami lassan, de folyamatosan bővül.

A hetedkorban számos rom alatt rejlenek olyan jeltörödékek, amelyek pontos értelmezése elveszett ugyan, de fontos segítséget nyújthatnak az egyes minták fejlesztéséhez, vagy újak kikísérletezéséhez. Az efféle kutatásokkal foglalkozó szervezetek, mint például a Mintahalászok éveket töltenek a hasznos romok felkutatásával. Titkaik kifürkészésére külön szakemberek vannak, a fellelt értékeket pedig hasznosságuktól függően értékesítik a profán mágia világi céhei számára.

A hetedkorban innen eredeztethető a profán mágia széles körű elterjedése is: a magasmágia és a tapasztalati mágia beavatottjai által haszontalan erejűnek minősített vagy mellőzött tudást általános értelemben véve legalább ezer éve erre szakosodott céhek értékesítik a tömegeknek.

Mágikus világkép

- A Profán mágia fő elve, hogy a teremtés rendje felől nézve ez a mágia *természetes* alkalmazása. A manaháló segítségével csak kihasználja a teremtett világot működtető erők sajátosságait, lehetőségeit, és nem avatkozik bele azok működésébe.
- Természetes jellegét növeli, hogy alkalmazásához nem kell mágikus tanulmány, vagy külön mágikus beavatás. Az egyszerű szabályok és alkalmazásai ismeretével lényegében *bárki* elsajátíthatja.
- Alkalmazása a *profán mágikus jelkészlet* ismeretén alapul, amely a Mágia Nyelvének legősibb, legegyszerűbb, legkisebb hatások elérésére képes változata.
 - A profán mágikus jelek bármilyen nyelv betűihez képest sokszor csak vonalak, rajzolatok, minták – de írási nehézségük éppen a látszólagos egyszerűségükben rejlik. Mivel a teremtett világrend hatásaira erősítenek rá, a *pontos arányokkal bíró, hibamentes* forma a mágikus hatás elérésének megkerülhetetlen követelménye.
 - A jelek mérettartománya egy felnőtt emberkéz kisarasznyi (széttartott hüvelyk és mutatóujj közötti) mértéke (a Limtass mágiszter szerinti 12-14 cm).
 - A hétköznapi ember sokszor – tévesen – rúnáknak is nevezik őket.
 - A manahálóra gyakorolt hatásuk sajátos. Felírás után fel kell tölteni őket manával, és amíg ez a feltöltés kitart, kapcsolatuk a manaháló szövédékekkel folyamatos marad. Meghatározott számú, folyamatos feltöltés esetén mintázatuk a manaháló szövédékeibe is beleíródik, és ezáltal önfeltöltővé válik.
 - Hívószavak: feltölthető, önfeltöltő, folyamatos kapcsolat.

Szabály

- A Profán mágia használatához Profán mágia Jellemző szükséges.
- A működéséhez szükséges manát a környezetből (manahálóból) nyeri, alkalmazásához így nem szükséges Karakter által használt Misztikus erőforrás Jellemző.
- A Profán mágikus jelek nem kombinálhatóak másféle mágikus jeltípusokkal.
- A profán mágikus minták még a legegyszerűbb mágikus védelmeken is fennakadnak: képtelenek áthatolni a pszi pajzson, védőkörön vagy bármilyen más, *épített védelmen*.
 - Ezek mindenképpen meggátolják a hatás létrejöttét, így ilyenkor próbára sincs lehetőség.
 - Amennyiben a karaktert nem óvja épített védelem, kizárólag a Személyes Aura (vagy ezzel egyenértékű) védelem alatt áll, akkor létrejöhet a profán mágikus hatás – ezt mágikus támadás elleni próba dönti el.
- A profán mágikus minták mással összetéveszthetetlen, gyenge mágiát sugároznak. Bármilyen mágia érzékelés felfedi a minta jelenlétét, és az is egyértelművé válik, hogy profán mágiáról van szó (ez külön próba nélkül, azonnal kiderül).
- Olyan gyenge (alacsony sűrűségű) a benne tárolt mana mennyisége, hogy bármilyen tárgyra kerülnek is a jelei, önmagában nem minősítik át mágikusnak – ennek megfelelően lehet Anyagmágia alanya.
- A profán mágikus alkalmazások alapmozaikjainak értéke minden esetben fixen meghatározott.
 - A Hatás, Hatótáv, Hatóterület szintje semmilyen módszerrel nem növelhető, még szakosodással, Egyedi vonással, Befolyás pontokkal vagy Rituálék Jellemzővel sem.
 - Csak a Hatóidő terjeszthető ki, kizárólag Befolyás pontok alkalmazásával.

Profán mágikus utak

A profán mágia alkalmazásai két fő irányba (útba, mágikus ösvénybe) sorolhatók:

- Profán mágia – Jelek
- Profán mágia – Ráolvasások

Minden profán mágikus útnak van:

- Eszménye: amely megadja a fő elvi irányát.
- Iskolája: amely kijelöli a konkrét tanításokat.
- Szabálya: amely megadja az adott út egyedi, játéktechnikai jellegzetességeit.

Profán mágia – Jelek

Eszmény: "állandóság", "területre ható védelem"

A profán mágikus jelek jellemzően tárgyak, épületek, területek védelmét célozzák, de tetoválás formájában esetenként előfordulnak élőlényekre írt alkalmazásaik is.

Fő elvük, hogy állandó használatukhoz rendszeres megújítás szükséges – és ezekkel idővel hatásaik állandóvá (a teremtett világ részeivé) is válhatnak.

Iskola: A profán mágia jelkészleteinek döntő többségét két fő ágazat tömöríti. A harmadik, titkos tudománynak nevezett része a legtöbb yenevi halandó számára elérhetetlen – és csakis olyan különleges, speciális helyeken foglalkoznak vele, mint Kahre, a törpék és elfek legnagyobb mérnökei és mesterei, vagy a gnóm faj titkos városainak műhelyei.

Emellett, mivel ez a mágia legszélesebb körben ismert felhasználása, ismereteiket alkalmazásonként adják tovább generációkon át a legkisebb faluban is, gyakorta valamely mesterséghez kötve, annak legteljesebb körű beavatásaként.

Fő ágak:

- Stratégiai objektumok megerősítése (Képiró alkalmazások): Állagmegőrző, Behatolás elleni, Elemi csapások elleni, Kártevőmentesítés, Rosszindulatú mágia korlát.
- Illúziók és valóság (Álomszövő alkalmazások): Érzékelésre ható, Testre ható.
- Titkos tudományok (egyedi alkalmazások, a profán mágia legmagasabb szintje): Mechanikai (erők és ellenerők), Támadó (például hajók harcértékének növelésére).

Az ismertebb, elterjedtebb ágazatot Képiróknak nevezik. Az iskola sokrétű tudása a napi élet legtöbb területén segítséget kínál, sokszor komoly szakmai tudással bíró céhmesterek is efféle ismeretekkel teszik fel műveikre a koronát.

A másik elismerten létező ágazat az Álomszövőké. Ezzel a tudománnyal elsősorban az öröm és szórakoztató negyedekben találkozhatunk, az érzékelésre ható jelkészletekkel, nem ritkán szikrafű és örömlányok társaságában. Az iskola híre ennek megfelelően nem olyan egyértelműen köztiszteletben álló, mint a Képiróké. Megoldásaik között a pihentető, kellemes álmokat ígéro és a rémálmokat hozó jelek egyaránt megtalálhatók.

A két fő ágazat tudásával sokféle szervezet foglalkozik, ezért nem lehet olyan példát mondani, akik kizárólagosan értenek hozzá.

Általános értelemben Képiró alkalmazásokkal legtöbbször a pyarroni egyház helyi képviselőit (Krad, Dreina egyházát), míg Álomszövő hatásokért jobbra Noir papjait keresik. De akadnak speciális helyzetek is: Shadonban például nem válik el ilyen élesen a két ágazat, és Domvik egyházának áldásával mindkét területről elterjedtek bizonyos minták.

Szabály:

- A profán mágikus hatás minden esetben az alábbi alapmozaikkal jön létre:
 - Hatás szint: 1
 - Hatótáv: 1
 - Hatóidő: 6 (1 év)
 - Hatóterület: 1 (saját maga)
- Kötelék: Fonál.
- Forma: gömb.
- A jelek felírásához szükséges idő: 10 perc.
- A profán mágikus jelek Hatóterülete alapesetben egy ynevi láb sugarú gömb, vagy a tárgy amire vésnök – hacsak a szöveg másként nem rendelkezik.
- Általános szabály, hogy egy felületen, tárgyon csak egy minta lehet. Ennél több jel esetén a minták véletlenszerűen hatnak (melyet minden körben dobással kell meghatározni), de mindig csak egy.
- A jelekkel leírt profán mágikus hatások alapértelmezett időtartama (Hatóideje) egy év, amely:
 - Vagy minden megújítás után meghatározott időközönként növekszik.
 - Vagy Befolyás pontok felhasználásával növelhető.
 - A folyamatos működéshez a Hatóidő lejárt előtti megújítás szükséges.
 - Amennyiben az újratöltés nem valósul meg a Hatóidő lejárt előtt, a rendszeres megújításokból származó előnyök elvesznek és előlről kell kezdeni a feltöltés számítását.
 - 500 év rendszeres megújításai után a profán mágikus jel annyira belevésődik a manaháló szövetébe, hogy önfeltöltővé válva további beavatkozás nélkül is állandó jelleggel működik és kifejti a hatását.

Profán mágikus jelek táblázata

Rendszeres megújítások száma, szünet nélkül	Ennyi évente kell újratölteni a mintát (Hatóidő)
0-100 év	1 év
101-200	5 év
201-300	10 év
301-400	50 év
401-500	100 év
500+	Állandóvá válik

Profán mágia – Ráolvasások

Eszmény: "hétköznapi csodák"

A ráolvasások rövid, legfeljebb egy napig tartó, minimális mágikus hatások.

A mágia használatának legegyszerűbb formái, amelyeknek bárki képes lehet a használatára.

A ráolvasások irányelve, hogy a jel felrajzolását ismételni kell újra meg újra, amíg a jel belevésődik annyira a manaháló szövetébe, hogy energiával feltöltődve létrehozza a kívánt mágikus hatást.

Iskola: a ráolvasásokra jellemző, hogy alkalmazásonként tanítják, így ez a mágikus hatások legáltalánosabban elterjedt felhasználása.

Általános értelemben a ráolvasásokkal legtöbbször a helyi vajákosok foglalkoznak. De akadnak speciális helyzetek is: Shadonban például szigorúan ellenőrzik a ráolvasások és az egyház tanításainak viszonyát, és kizárólag Domvik egyházának áldásával terjedhetnek el bizonyos alkalmazások.

Szabály:

- A profán mágikus hatás minden esetben az alábbi alapmozaikkal jön létre:
 - Hatás szint: 1
 - Hatótáv: 1
 - Hatóidő: 4 (1 nap) (1 nap)
 - Hatóterület: 2 (1 lény) (egy lény – egy Személyes Aura)
- Kötelék: Fonál.
- Forma: gömb.
- A jelek felírásához szükséges idő: 10 perc.
- A profán mágikus ráolvasások Hatóterülete alapesetben egy Személyes Aura, így alanya lehet akár egy tárgy is, amennyiben az rendelkezik Személyes Aurával.
- Hatóidő: a ráolvasással leírt profán mágikus hatások alapértelmezett időtartama (Hatóideje) egy nap. Ez kizárólag Befolyás pontok felhasználásával növelhető.

Profán mágikus formulák

A profán mágikus formulák leírása

Név: a formula neve.

Hatás szint: megmutatja, hogy mekkora hatás szinttel jön létre a formula.

Hatótáv: megmutatja, hogy mekkora hatótávval jön létre a formula.

Hatóidő: megmutatja, hogy mekkora hatóidővel jön létre a formula.

Hatóterület: megmutatja, hogy mekkora hatóterületen jön létre a formula.

Alkalmazási idő: megmutatja, hogy a formula létrehozása hány fő cselekedetet igényel, továbbá, hogy hány Mana pontba kerül.

Mágikus tudomány: a mágia területe, ahová a formula tartozik, illetve amely ellen a mágikus védelmet fel kell építeni.

Forma: a formula forma mozaikja.

Speciális jelleg: bármi, ami a fentiekén túli, egyedi jellegzetesség.

Keretek: Mi a hatása? Hogyan működik? Mire jó, mire nem?

Szabály: a konkrét hatások szabályai.

Profán mágia alkalmazásai és azok költségei

Szabály

- Minden alkalmazása egyedi formulának számít.
- A Profán mágia Jellemző minden szintje után 2 egyedi formulát választhat a Karakter.
- További egyedi formulák költsége: 1 Kp = 2 db egyedi formula.

Profán mágia - Jelek egyedi formulák

- Álom átadása
- Álom átélése
- Álomcsapda
- Átkokat elűző rajzolat
- Betegségektől óvó jel
- Kártevőktől óvó jel
- Ködös álom
- Levegőáramlás rajzolat
- Lidércfény
- Melegítés rajzolat
- Méreg ellen való rajzolat
- Pihentető álom
- Rothadás ellen való jel
- Szellemektől védő rajzolat
- Szilárdság rajzolat
- Tüztől óvó rajzolat

Profán mágia - Ráolvasások egyedi formulák

- Átkokat elűző ráolvasás
- Betegségektől óvó ráolvasás
- Gyógyító ráolvasás
- Harci szellemet növelő ráolvasás
- Mágiától óvó ráolvasás
- Méregtől védő ráolvasás
- Szellemektől védő ráolvasás

Profán mágia – Jelek

Álom átadása

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Gömb

Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Ha egy Álomszövő átél egy álmot (lásd Álom átélése formula), akkor már képes felhasználni is. Egész iparág épült arra, hogy más által megélt kellemes (vagy éppen szürreális, ijesztő) álmokat átadjanak azoknak, akik a Szikrafű és az örömlányok helyett (vagy éppen mellettük) egyéb szórakozásra vágyanak.

A módszer azonban igen addiktív: a rászokás gyors és biztos.

Szabály

- Álomszövő alkalmazás.
- Amennyiben az Álomszövő valakinek átadja az álmot, akkor Személyes Aura próbát kell tennie.
 - A próba minden álmot után egyre nehezebb lesz (-1 KKT módosító minden álmot után).
 - Az alanynak sikeresség számú napon belül újabb álomban kell részt vennie, különben minden Jellemzőjére -1 JT módosítót kap.
 - Ha a sikeresség túlnyúlik 6 napon, akkor a karakter "leszokott" az álmokról, nem kell részt vennie újabb álomban.

Álom átélése

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Gömb

Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Az Álomszövők alapvető alkalmazása: ezzel képesek megtalálni és sajátjukként átélni másvalaki álmát. Az álmok átélése számukra egyben kis mértékű irányítást is jelent, amennyire a profán mágia korlátai ezt lehetővé teszik.

Szabály

- Álomszövő alkalmazás.

Álomcsapda

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Gömb

Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Az Álomcsapda a rémálmokat használó Álomszövők ellen nyújt védelmet.

Szabály

- Álomszövő alkalmazás.
- Az Álomszövőnek több sikert kell elérni a Mesterség próbán, mint a rémálmokat küldőnek.

Átkokat elűző rajzolat

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Gömb
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: A védett területre vagy alanyra kevésbé érvényesül az átkok hatása.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- A védett területen tartózkodók eggyel kevesebb hátrányos KKT módosítót kapnak az átkok hatásából.

Betegségekől óvó jel

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Gömb
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: A védett területen nehezebben lesznek betegek, vagy a betegek gyorsabban gyógyulnak.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- A betegségek elleni Tűrőképesség próbára +1 KKT módosítót ad.

Kártevőktől óvó jel

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Asztrál
Forma: Gömb
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: A jel félelemmel tölti el a kártevőket, rágcsálókat, ezért kisebb eséllyel merészkednek a védett területre.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- A kártevők Félelem asztrálmágikus hatás ellen -1-et kapnak a mágikus védelem próbájukra.

Ködös álom

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Gömb
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Az alkalmazó ködbe burkolja az álomsíkon a védett személyt, vagy területet. Így nehezebb megtalálni. Előszeretettel kombinálják az Álomcsapdával, ami már komoly védelmet jelent a rosszakaratú álompraktikák ellen.

Szabály

- Álomszövő alkalmazás.
- Az álmokkal támadók -1-et kapnak a próbájukra az adott területen .

Levegőáramlás rajzolat

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp

Mágikus tudomány: Elemi mágia

Forma: Gömb

Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Állandó, szellő erősségű légáramot kelt. Ez segíthet a füst elvezetésében, a szagok eltávolításában, de akár egy földmelyi helység levegő ellátásában is.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- Lassú, 1 ynevi láb/szívdobbanás nagyságú légáramot képes létrehozni. A levegő mennyisége függ az átmérőtől.
- Csak mozdulatlan levegőre hat, szellőnél erősebb szél, vagy bármilyen más levegőáramlás hatását már nem képes megváltoztatni.

Lidércfény

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp

Mágikus tudomány: Nekromancia

Forma: Gömb

Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Az élőholtak és szellemek felderítésére használják, tipikusan olyan területeken, ahol a holtak nem mindig nyugszanak békében.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- Ha valaki a Hatóterületre lép, a lidércfény feldereng.
- Halvány, alig észrevehető még a mécsesnél is kevesebb fényt hoz létre – maga a profán mágikus jel kezd el világítani.

Melegítés rajzolat

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp

Mágikus tudomány: Elemi mágia

Forma: Személyes Aura

Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Kellemesen melegebbre hevíti a tárgyat, vagy az edényben lévő anyagot Ételek melegen tartására, hideg éjszakákon a takaró vagy éppen az alatta elhelyezett kövek megbűvölésére használják.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- +10-15°C melegítés.
- Sebzésre semmilyen körülmények között nem alkalmas.

Méreg ellen való rajzolat

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Gömb
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Segít a mérgek ellen. Azok kedvelt rajzolata, akiknek van félnivalója, de pénze nincsen, hogy igazi mágiatudort fizessen meg.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- A mérgek elleni Tűrőképesség próbáira +1-et ad.

Pihentető álom

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Gömb
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Alanya kipihenten és frissen ébred, és ha emlékszik az álmára, az kellemes emlékekkel tölti el.

Szabály

- Álomszövő alkalmazás.
- Akik ilyen körülmények között pihentek, dobhatnak egy kockával. Ha az érték 1, akkor arra a napra +1 KKT módosítót kapnak egy Jellemzővel végrehajtott próbáikhoz.

Rothadás ellen való jel

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Gömb (v)
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: A rúna jelentősen lelassítja a rothadást.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- A rothadás nem vesz erőt a védett területen, tárgyon.

Szemlemtől védő rajzolat

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Gömb
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: A rajzolat mágikus gátat emel, és megnehezíti az anyagi világ érzékelését.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- Az asztrál és mentálsíkon érzékelők, valamint az Életaurát érzékelők (élőholtak) -1 Észlelés KKT módosítót kapnak a védett helyen.

Szilárdság rajzolat

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Személyes Aura
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: A védett tárgy ellenállóbb lesz a külső hatásokkal szemben.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- A tárgy Tűróképességét növeli meg eggyel.

Tűztől óvó rajzolat

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 1 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Elemi mágja
Forma: Gömb
Speciális jelleg:

Keretek: A tűz hatását csökkenti.

Szabály

- Képiró alkalmazás.
- A tűz -1 sebzést okoz a védett területnek, tárgynak.

Profán mágia – Ráolvasások

Átkokat elűző ráolvasás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: A védett alanyra kevésbé érvényesül az átkok hatása.

Szabály

- Az átkok esetén az alany eggyel kevesebb hátrányos KKT módosítót kap.

Betegségektől óvó ráolvasás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Az alany nehezebben lesz beteg, vagy ha már megbetegedett, gyorsabban gyógyul meg.

Szabály

- A betegségek elleni Tűrőképesség próbára +1 KKT módosítót ad.

Gyógyító ráolvasás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura
Speciális jelleg:

Keretek: A ráolvasás időtartama alatt jelentősen felgyorsul a természetes gyógyulás.

Szabály

- Segítségével a gyógyulás második napja után +1 Ép-t (egyszer) gyógyul az alany.
- Ha a varázslat Hatóideje lejár, a gyógyulás normál módon folytatódik tovább.
- Az időtartam alatt gyógyult Ép természetes gyógyulásnak számít, azaz heg vagy maradandó sérülés a varázslattól függetlenül még ugyanúgy maradhat utána.

Harc szellemet növelő ráolvasás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: A ráolvasás segítségével az alany jobban harcol.

Szabály

- +1 KKT módosítót adhat hozzá a Fegyverhasználat Jellemzőjéhez.

Mágiától óvó ráolvasás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Összes
Forma: Személyes Aura
Speciális jelleg:

Keretek: A ráolvasás növeli a védelmet a mágikus hatásokkal szemben.

Szabály

- Az adott mágikus tudomány által létrehozott mágia ellen a Mágikus Védelem +1-el nő.
- Bármely mágikus alkalmazás ellen használható.

Méregtől védő ráolvasás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: Segít a mérgek ellen.

Szabály

- Az alany mérgek elleni Tűrőképesség próbáira +1-et ad .

Szellemtől védő ráolvasás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10 perc; 0 Mp
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura
Speciális jelleg: mágikus támadás

Keretek: A rajzolat mágikus gátat emel, és megnehezíti az anyagi világ érzékelését.

Szabály

- Az asztrál és mentálsíkon érzékelők, valamint az Életaurát érzékelők (élőholtak) -1 Észlelés KKT módosítót kapa védett tárgy vagy lény ellen.

Szerafizmus

Mágikus világvkép

A szerafizmus összefoglaló elnevezés minden olyan alkalmazásra, amelyek háttérben egy, a halandó lét korlátaitól megszabadult (felmagasztosult) lény, vagy eleve valamely másvilági lény hatalmának közvetett felhasználása áll. Ennek alapja a szeráfi alku, amellyel működésében a szakrális mágiához hasonlatos, ám erejében nagyságrendekkel kisebb határfokú mágiahasználat jön létre.

- A szerafizmus fő elve, hogy a patrónus saját hatalmának növelése érdekében a szeráfi alku révén átengedi hatalmának, befolyásnak egy részét az alkalmazónak, hogy az ennek használatával (végső célként: avatár létrehozásával) a patrónus erejét gyarapítsa.
- A téma avatott ismerői szerint a szeráfi alkuk fő ismeréve a kockázatvállalás, és az ebből fakadó kiszolgáltatottság, amely az alku mágikus szerződése révén mindkét félre egyaránt áll.
- Az alkalmazó és a patrónus viszonya emiatt sajátosságos: a kölcsönös egymásra utaltság mellett mindegyik igyekszik maximálisan érvényesíteni a maga érdekeit.
- Az alkalmazónak az az érdeke, hogy a patrónustól a lehető legtöbb hatalmat (misztikus erőt) elérhesse, a lehető legkevesebb kockázattal (árral).
- A patrónusnak az az érdeke, hogy az alkalmazó a lehető legjobban elköteleződjön felé, ne mérlegelje a felkínált hatalommal járó kockázatot, és végső célként segítse őt a felmagasztosulás útján (akár saját élete feláldozásával is).

Szabály

- A Szerafizmus az MKK rendszerében a Vallás Jellemzővel használható. Alkalmazhatósága a Mágiahasználat Jellemző helyett ezen alapul (így ez határozza meg az alkalmazható formuláit is).
- A Szerafizmus alkalmazása minden esetben patrónushoz kötődik. A Vallás Jellemző így a patrónus eszmerendszerének és útmutatásainak megismerését jelenti.
- Amennyiben valaki több patrónus formuláit szeretné használni, a Vallás Jellemzőt mindegyikre külön fel kell vennie.
- A patrónusok 1-6 szinttel jellemezhetők, és ezek kijelölik az általuk biztosított hatások maximumát is (maximális alapmozaik érték).
- Emellett a patrónus a szintje által biztosított értéket csak az eredeti alku szövege tudja, bármilyen torzított formája csökkenthet ezen.
- A szeráfi alkuk által biztosított varázshatás minimális szintje 1. Ha ennél töredékesebb az alkuszöveg, a varázshatás nem jön létre.
- A szeráfi alkuk célja, hogy a patrónusok Befolyás pontot tudjanak gyűjteni maguknak. A karakternek így lehetősége van Befolyás pontjait ideiglenesen vagy véglegesen felajánlani a patrónusnak, ezáltal befolyásolva a patrónus jóindulatát.
 - Amennyiben az alkalmazó 1 Bp-ot ideiglenesen felajánl a patrónusnak, akkor a választása szerint kaphat:
 - Egy a patrónus által felajánlott formulát.
 - Eggyel növelheti a maximális Mp-i számát.
 - Amennyiben az alkalmazó 1 Bp-ot véglegesen felajánl a patrónusnak, akkor a választása szerint kaphat:
 - Egy Kp értékben előnyös misztikus egyedi vonást.
 - Egy patrónus által felajánlott formula listát.
 - Kettővel növelheti a maximális Mp-i számát.
 - Bármelyik Bp felajánlási módot is választja a Karakter, az csökkenti a saját maximális Bp-jait, és növeli a patrónus Bp-jainak számát.
- A Szerafizmus alkalmazásai a szeráfi alku szövegezése által pontosan definiált, fix hatású formulák. Alapmozaikjaik így kizárólag Rituálé Jellemző vagy Befolyás pont felhasználásával változtathatók.
- A szerafizmus alkalmazásai is besorolhatóak alkalmazás listákba vagy egyedi formulákba, az adott patrónus hatalmától függően.
- Mivel a szerafista mágia nem éri el a szakrális mágia szintjét, a szerafizmus formulái nem rendelkeznek a szakrális mágiára jellemző szakrális mozaikok különleges hatásával – ellenben rendelkeznek saját különlegességgel. A szerafista formulák ugyanis többféleképpen használhatóak:
 - Invokációval.
 - Átlényegüléssel.
 - Misztikus adományként..

Szerafista alkalmazások

Invokáció

A szerafista Invokációk leginkább a profán mágia alkalmazásaihoz hasonlatos, kis erejű, korlátozott mértékű varázshatások. Ilyenkor valójában nem is az alkalmazó varázsol, ő a formula

A szerafizmust tanulmányozók szerint elsősorban az a szerepük, hogy bármilyen alkalmazó könnyen elsajátíthassa őket, és az így alkalmazható misztikus hatások használata éhessé tegye őket a nagyobb erejű (és amúgy számukra jóval veszélyesebb) alkalmazásokra.

Szabály

- Használatuk nem igényel külön Misztikus erőforrást.
- Minden Invokáció minden esetben az alábbi alapmozaikkal jön létre:
 - Hatás szint: 1
 - Hatótáv: 1
 - Hatóidő: 2 (10 perc)
 - Hatóterület: 1 (önmaga)
- Aktiváláshoz szükséges idő: 2 cselekedet.
- Az Invokációk az esetek döntő többségében Fonál kötélléssel jönnek létre. Ez csak különleges patrónus esetén változhat.

Átlényegülés

Amennyiben a szeráfi alku szövege lehetővé teszi, a formula létrehozható az Invokációnál erősebb hatással is. Ilyenkor a patrónus ereje már direkter formában áthatja az alkalmazót, és ez jelent erősebb varázshatásokat. Ez az alkalmazóra nézve értelemszerűen már komoly veszélyt is jelenthet.

- Alkalmazásához választott Beavatás és Misztikus erőforrás (mana) szükséges.
- Az Átlényegülés Hatás szintje a jellemzi az alkalmazó és a patrónus közötti kapcsolat erősségét – és ez mutatja meg, hogy a patrónus mikor tehet szert avatárra.
- A KM döntésétől függően minden alkalmazás után az alkalmazónak próbát kell dobnia patrónus befolyásolás ellen (amelynek szintje az alkalmazás Hatás szintje, ellendobást a Személyes Aura Jellemzővel lehet tenni).
- Minden 6 sikernyi elrontott próba után az alkalmazó hátrányt szenved. Irányelvként azt kell követni, hogy az alkalmazó ilyenkor az Átlényegülés következménye miatt egyre inkább a patrónushoz válik hasonlatossá. Ez több lépcsőben történik.
- Minden lélekkel bíró lény rendelkezik alapellenállással az efféle hatások ellen, melynek mértéke a mágikus ellenállás alapértéke (amely normál esetben 4). Ez jelképezi azt a határt, amelynek leküzdése utána lélek *véglegesen átlényegíthetővé* válik.
- Átlényegülés használatakor az alkalmazónak jegyeznie kell a rontott próbák sikertelenségeit. Minden 6 sikertelenség után az alkalmazó *szerafista hátrányt* szenved el, és kap egy patrónusra jellemző Mentalitás vagy Ösztön típust. Ez minden újabb 6 sikertelenség után eggyel nő. Ezt annyiszor következik be, amennyi a mágikus ellenállás alapértéke.
- Amennyiben az alkalmazónak már van valamilyen Mentalitása vagy Ösztöne, akkor a patrónustól kapott Jellemző elkezdí átfórnálni azt. Minden szerafista hátrányból származó növekedés eggyel csökkenti az alkalmazó eredeti Jellemzőjének értékét, ha pedig elérte a nullát utána a patrónusával azonos Mentalitást vagy Ösztönt kell növelni.
- Második lépésként már az alkalmazó Személyes Aurája alakul át. Ezt a hatást minden 6 sikertelenség után plusz egy szintnyi Démoni Auraként kell értelmezni, amely:
 - Csökkenti a Személyes Aura értékét (átvéve annak szerepét).
 - Így sem haladhatja meg a patrónus szintjét,
- Amennyiben az alkalmazó Személyes Aurája 0-ra esik, az alkalmazó teljes mértékben átlényegült és megszűnik önálló lényként létezni – a patrónusa *avatárjaként* létezik tovább. A patrónus ezt követően foghat hozzá ahhoz, hogy az avatár révén az általa elérhető leghatékonyabb módon növelje a saját hatalmát. Fejlődésére már a démonokra jellemző irányelvek érvényesek, mert amit ily módon, közvetítő nélkül megszerez, az közvetlenül az ő hatalmát erősíti. Azaz a kapott Kp és Bp értékeket teljes mértékben tudja hasznosítani.

Misztikus adomány

Ez az alkalmazástípus a szeráfi mágia csúcsa, ami egyben a legnagyobb veszély is az alkalmazóra nézve. A patrónus ereje ilyenkor már olyan mértékben áthatja az alkalmazót, hogy külön misztikus erőforrás nélkül is képessé válhat létrehozni varázshatásokat.

- Ezesetben nem mana pont segítségével varázsol az alkalmazó, hanem a szeráfi alku keresztül, a patrónustól kapja a misztikus hatást (lásd misztikus adományok, misztikus egyedi vonások).
- Ennek alapmozaikjai megegyeznek a szeráfi alku által definiált értékekkel, egyedül a Hatóideje más. Az alkalmazónak ily módon lehetősége nyílna a patrónusa akaratára bízni a Hatóidót, de ezzel kiteszi magát annak a veszélynek, hogy a patrónusa mind jobban átlényegíti őt, és ha ennek nem képes ellenállni, akkor megszűnik önálló lényként létezni, és a patrónus avatárjává válhat.
- Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy az Átlényegülés során az adott formula Hatóidejét a KM határozza meg.
- A megnövekedett Hatóidő természetesen megnövekedett kockázattal is jár: a patrónus befolyásolás ellen itt az Átlényegüléshez írtakon túl neheztelt próbát kell tennie az alkalmazónak, a KM döntése szerint.

Beavatás

A szerafizmus beavatása is sajátos, lényegében alkalmazásfüggő

- Invokáció: nem igényel külön misztikus erőforrást és beavatást.
- Átlényegülés: saját misztikus erőforrás és beavatás szükséges hozzá.
- Misztikus adomány: nem igényel külön misztikus erőforrást és beavatást.

A további, definíciós nehézséget az jelenti, hogy minden lényeges jellemző a szeráfi alku patrónusa alapján vezethető le – és a hozzá kapcsolható beavatás is ezek alapján változhat.

- Ha ez a lény olyan felmagasztosult, amely még nem érte el az isteni létezés szintjét, akkor az általa elérhető mágia szakrális mana használó, szakrális mágia. Beavatása jellemzően: Hit hatalma.
- Ha ez a lény démoni jellegű, akkor karnális (rendezetlen) mana közvetít. Beavatása jellemzően Őserő, Irtózat, Véraldás.
- Ha valamely inhumán ősfaj hatalmassága, akkor ez az energia lehet teratóm (irtóztató) természetű is. Beavatása az adott hatalmasságtól függően bármi lehet.
- A legkülönlegesebb esetekben ezek még keverednek is, teljesen egyedi jellemzőket hozva létre. Itt előfordulhatnak kevésbé ismert (új) beavatások is.

Szerafista formulák könyve

(nem része a tesztanyagnak)

Tapasztalati mágia

Bevezetés

A tapasztalati varázstudóknak azokat hívjuk, akik jól meghatározott, kötött alkalmazásokkal, a világ és a mágia működésének részletes ismerete nélkül hoznak létre mágikus hatásokat. Esetükben sokszorosan igaz az elv, hogy a hatékonyság mindenek felett. Mivel az ő fejlődésüket sosem lassította a mágia tanainak mélyebb megértése, és minden energiájukat a számukra elérhető leghatékonyabb módszerek kidolgozására fordították, régi, bevett formuláik hatása esetenként felülmúlhatja a magasmágia beavatottjainak varázslatait is.

A tapasztalati mágia varázslatformulái évszázadokon, évezredekken átívelő próbálkozásokkal, kutatással, a fejlettebb mágikus iskolák, kultúrák módszereinek számukra leképezhető utánzásával jöttek létre. A varázslatok a Mágia Nyelvén, írásban rögzítik a biztonságos működésükhöz szükséges összes mozaikot – és ezzel minden korban és helyen a tapasztalati varázshasználók legféltettebb kincseivé váltak. Az avatottak mesterről tanítványra, tekercseken és varázskönyveken adták át egymásnak a féltve őrzött tudást, illetve rejtegették riválisaik elől... vagy vívtak ádáz harcokat értük, esetenként városok, országok sorsát befolyásoló módon.

Ynev hetedkorának derekára a tapasztalati varázstudók közül csak a legjobb, legerősebb iskolák maradtak fenn – és természetesen a nagyon újak, mert mindig vannak, akik újra és újra megkísértik a sorsot ezen a téren is. Számos esetet ismer a történelmük, amikor egy nagyhatalmú mester tanításai megsemmisültek vagy elvesztek a titkos háborúkban – és még többet, amikor a hőn áhított tudás valamely más szervezet értő vagy épp mohó kezei közé került.

Bármilyen iskoláról is van szó, a szellemiséggel, amit követ, elválaszthatatlanul összefonódik a tudás is, amelyet őriz. E kettő sajátos egyvelege adja ki azt a keresztszemetet, amellyel a tapasztalati varázstudók iskoláit, útjait egymás mellé tehetjük, illetve megkülönböztethetjük egymástól. Ez a múlt elkerülhetetlen öröksége, amely minden esetben meghatározza az iskola jelenét... sőt, egyben kijelöli a jövőképét is.

Mágikus világkép

A tapasztalati mágiahasználat lehetősége minden lélekben ott rejlik. Használatához csak a Mágia Nyelvének bizonyos fokú ismerete és a mana misztikus erőforrás valamilyen beavatással biztosított elérése szükséges.

A kettő közül a Mágia Nyelvének ismerete az egyszerűbb, hiszen érteni nem, csupán olvasni kell tudni a mások által meghatározott formulákat. Ez azt eredményezte, hogy a tapasztalati varázstudóknak más irányokban kellett keresni a továbbfejlődési, kiteljesedési lehetőségeket.

A sok évezredes kísérletezés révén sokuk eljutott arra a felismerésre, hogy bizonyos beavatás típusok bizonyos előnyökkel járhatnak számukra – és ugyan ennek mindig van ára is, de a megszerezhető előnyökért ez összességében még mindig megérte nekik. A különböző utak, iskolák, módszertanok jellemzően ezekre a lehetőségekre épültek rá, ezeket járták körbe.

Hasonlóságok

- Bármilyen tapasztalati útról beszélünk kivétel nélkül mindegyik mana misztikus erőforrást használ hozzá.
- Minden úthoz tartozik egy beavatás, amely meghatározza a misztikus erőforráshoz való viszonyulást.
- Minden út rendelkezhet egyedi vonásokkal – olyanokkal is, amelyek kizárólag rájuk jellemzőek.
- Minden út alkalmazáslistákból dolgozik.
- Minden út alkalmazáslistáira jellemző, hogy vannak közöttük alapvető, fejlesztett és titkos alkalmazások.
- Az alkalmazások egy része közös, azaz minden útban megvannak rá a megfelelő módszerek.

Különbözőségek

- Minden útra jellemző, hogy a mana misztikus erőforrást milyen módszerrel éri el – erre mutat rá a beavatás.
- Minden útnak külön szabályai vannak, amelyek kivétel nélkül, az összes alkalmazásukra érvényesek – ugyanis ezek képezik le a fő, elvi különbözőségeket.
- Az egyes utakkal közös alkalmazások csak annyit jelentenek, hogy az egyes utak teljesen más megközelítésekkel hozhatnak létre hasonló vagy közel hasonló hatásokat.

Tiszta utak, tapasztalati iskolák

Jellemzően kétféle csoportba sorolhatók:

- Vannak a "tiszta utak", amelyek meghatározott örökség, szellemiség, mágikus tudomány köré szerveződtek. Ezeket hívjuk mágikus hagyományoknak. Jellemző példák: boszorkány, boszorkánymester, bárd, tűzvarázsló, sámán.
- Vannak a "tapasztalati iskolák", amelyeknél a megőrzött és tanított formulákon van a hangsúly. Esetükben néha kibogozhatatlanul keverednek a különböző mágikus hagyományok, iskolák tudásanyagai, esetenként sajátos egyediségeket hozva létre. Jellemző példák: csatamágus, magitor, gyógyító, vajákos, garabonciás, alkímista, démonlovás.

Kötött formula listák

Szabály

- Az alább bemutatott formulák és formula listák a *leggyakoribb* alkalmazásokat és csoportosításokat mutatják be. Ezek jellemzően a "tiszta utak" formula listái.
- Ezeken túl számos iskola és mester rendelkezik másféle formulákkal és formula listákkal – ezek kidolgozása az ide írtak alapján a Narratív megegyezés szerint elvégezhető.
 - Ennek jellemző példája lehet az alábbiakban megírt formulák másféle Forma szerinti változata.
 - Vagy a "tiszta utak" egy adott témához tartozó formulákat tömörítő listáihoz képest a "tapasztalati iskolák" egyedileg összeválogatott formula listái. Ezzel kapcsolatban egy fontos szempontot kell figyelembe venni, az alapvető-fejlesztett-titkos-egyedi besorolásokban az arányosság elvét. Azaz ha egy formula mos egy adott csoport tagja, akkor egy hozzá hasonló formula nem lehet másik csoporté, de legalábbis szűkíteni még lehet ezt, de visszasorolni nem.

Általános tapasztalati formulák – Alapvető formulák I.

- Fényvarázs
- Lángteremtés
- Mágia érzékelése
- Mágia fürkészése
- Szikraszórás
- Űzés

Általános tapasztalati formulák – Alapvető formulák II

- Gyógyulás felgyorsítása
- Harci mágia
- Holtak elűzése
- Gyorsítás/Lassítás
- Keresés
- Őriző

Általános tapasztalati formulák – Fejlesztett formulák

- Destrukció
- Misztikus segítség
- Őrző aura
- Szimpatikus kötés
- Védelmező aura

Általános tapasztalati formulák – Titkos varázslatok

- Álomvarázs
- Eredetkutatás
- Leplezés
- Mágia elnyelése

Alkímia – Alapvető formulák

- Anyag elemzése
- Anyag keresése
- Átformázás
- Füstidézés
- Méregtelenítés
- Szilánkokra robbantás

Alkímia – Fejlesztett formulák

- Átváltoztatás
- Halmazállapot változtatás
- Légiesség
- Méreggé változtatás
- Transzmutáció

Alkímia – Titkos formulák

- Alkimisták aranya
- Anyag teremtése
- Dezintegráció
- Manával átlényegítés

Asztrálmágia – Alapvető formulák

- Asztrális érzékelés
- Bájolás
- Érzelem keresése
- Érzelem befolyásolása

Asztrálmágia – Fejlesztett formulák

- Érzelem átirányítás
- Érzelemkeltés
- Lélekaltatás

Asztrálmágia – Titkos formulák

- Érzelembáb
- Érzelemforrás
- Érzelemhullámvás
- Igaz szív

Betegségek, rontások, átkok – Alapvető formulák

- Átokfejtés
- Átok megszüntetése
- Betegség azonosítása
- Betegség befolyásolása
- Rontás érzékelése és fürkészése
- Rontás megszüntetése

Betegségek, rontások, átkok – Fejlesztett formulák

- Átokvarázs
- Betegségvarázs
- Betegség, rontás vagy átok átadása
- Misztikus gát
- Rontás

Betegségek, rontások, átkok – Titkos formulák

- Időtlen rontás
- Ragály
- Távoli átok
- Tömeges betegségvarázs

Forma alkalmazások – Alapvető formulák

- Aura, Vért, Penge
- Befolyásolás
- Fal, Szőnyeg
- Hullám, Mozgatott Aura
- Köd, Felhő, Vihar
- Tű, Nyíl, Csapás

Forma alkalmazások – Fejlesztett formulák

- Alak, Átlényegülés
- Elnyelés
- Gömb, Golyó
- Kitérés (Robbanás), Gejzír, Kúp
- Polip

Forma alkalmazások – Titkos formulák

- Börtön
- Időzítés
- Mana rablás
- Zápor, Eső

Illúziók és Valóság – Alapvető formulák

- Hangillúzió
- Illat illúzió
- Íz illúzió
- Kaméleon
- Képillúzió
- Tapintás manipuláció

Illúziók és Valóság – Fejlesztett formulák

- Bűvharc
- Fókuszált fény
- Fókuszált hang
- Teljes illúzió

Illúziók és Valóság – Titkos formulák

- Hasonmás
- Illúziótér
- Valódi kaméleon
- Valóság álma

Jelmágia – Alapvető formulák

- Varázsjel
- Bélyeg
- Rúna
- Szimbólum
- Mágikus aura
- Hívókör

Jelmágia – Fejlesztett formulák

- Bebörtönző varázskör
- Bezáró varázskör
- Idézőkör
- Kirekesztő varázskör
- Védő varázskör

Jelmágia – Titkos formulák

- Alku
- Személyes Aura
- Térscapda
- Zóna

Mentálmágia – Alapvető formulák

- A tudás tárháza
- Emlékolvasás
- Feledés
- Gondolat keresése
- Mentális érzékelés
- Parancs

Mentálmágia – Fejlesztett formulák

- Akaratátvitel
- Emlékírás
- Észlelhetetlenség
- Kín
- Telepátia

Mentálmágia – Titkos formulák

- Bábmester
- Fájdalomhullám
- Kémkedés
- Tömeges bénítás

Nekromancia – Alapvető formulák

- Bomlás elodázása
- Életerő szívás
- Élőholt hívás
- Élőholt parancsnoklás
- Holtak érzékelése
- Holtak nyelve

Nekromancia – Fejlesztett formulák

- Életerő átadása
- Életerő rablás
- Élőholt teremtés
- Felruházás
- Öregítés

Nekromancia – Titkos formulák

- Élőholt járvány
- Életerő tárolása
- Enyészet posványja
- Halhatatlanság

Vérmágia – Alapvető formulák

- A vér titkai
- Vérgyűjtés
- Vérkapocs
- Vérnyom
- Vérsugallat
- Vérzivatar

Vérmágia – Fejlesztett formulák

- Izzó vér
- Vérátok
- Vérbéklyó
- Vérszolga
- Vérzés

Vérmágia – Titkos formulák

- Ősi vér
- Véraldás
- Vérgát
- Vércör

Egyedi formulák

- Acélos akarat
- Árnyak
- Árnyékkapu
- Átadás
- Bűvragály
- Démoni birtok
- Egyedi rúnamágia
- Elemi síkkapu
- Élő történelem
- Feltételes varázs
- Fémizzítás
- Futótűz
- Gyógyítás
- Holdfényjárás
- Holtak múltja
- Időjárás létrehozás

- Időjárás változtatása
- Korbács
- Magzat megrontása
- Mozaikok álcázása
- Összetett jelkészlet
- Tagadás
- Térkapu
- Tömeges harci mágia
- Tömeges gyógyítás
- Utolsó bosszú

Tapasztalati formulák könyve

A tapasztalati formulák leírása

Név: a formula neve.

(zárójeles szöveg, értékek): amennyiben a formula neve mellett található zárójeles megnevezés, az az eredeti formula változatát jelzi, amelyre a zárójelben szereplő értékek vonatkoznak. Ha valamely értéknek nincsen zárójeles változata, abban az esetben minden változat ugyanazt a paramétert használja.

Hatás szint: megmutatja, hogy mekkora hatás szinttel jön létre a formula.

Hatótáv: megmutatja, hogy mekkora hatótávval jön létre a formula.

Hatóidő: megmutatja, hogy mekkora hatóidővel jön létre a formula na.

Hatóterület: megmutatja, hogy mekkora hatóterületen jön létre a formula.

Alkalmazási idő: megmutatja, hogy a formula létrehozása hány fő cselekedetet igényel, továbbá, hogy hány Mana pontba kerül.

Cselekedet típusa: a formula alkalmazásához szükséges cselekedet a körben.

Forma: alapértelmezett forma. Ha (v) jelzés van, akkor változtatható.

Mágikus tudomány: a mágia területe, ahová a formula tartozik

Speciális jelleg: bármi, ami a fentiekén túli, egyedi jellegzetesség.

Keretek: Mi a hatása? Hogyan működik? Mire jó? Mire nem?

Szabály: a konkrét hatások szabályai

Általános tapasztalati formulák

Ezek a formulák a tapasztalati mágia alapjai. Minden korszak minden, mágiát használó fajánál és kultúrájánál ez volt a mágiahasználat bevezető tudománya.

- Alapvető formulák I. – elsősorban Ynev sűrűbben lakott vidékén, vagy eleve erőközpontjaiban elterjedt alkalmazáslista.
- Alapvető formulák II – jobbra Ynev államalkotó civilizációitól távolabb eső vidékeken elterjedt alkalmazáslista.

Általános tapasztalati formulák – Alapvető formulák I

Fényvarázs

Hatás szint: 1 ynevi láb)	Hatótáv: 1 (érintés)	Hatóidő: 2 (10 perc)	Hatóterület: 3 (10
-------------------------------------	-----------------------------	-----------------------------	---------------------------

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Elemi mágia

Forma: Gömb

Keretek: A formula segítségével a fény erőssége befolyásolható a Hatóterületen belül.

Szabály

A Hatóterületen a normál környezeti feltételek aktuális fény állapotát lehet megváltoztatni a formulával.

Ezek a viszonyok természetes módon is -2-0 közötti KKT (Környezeti-Karakter Tényező) módosítót adhatnak bármilyen látást igénylő tevékenységre – és ezzel a formulával ez befolyásolható:

- -2 vagy -1 természetes viszonyokból származó KKT módosító esetén a hatás csökkenthető vagy megszüntethető.
- A formulával természetellenesen fényes állapot is előidézhető, ekkor a Hatóterületen tartózkodók minden látást igénylő tevékenységre annyi negatív KKT módosítót kaphatnak, amennyi a felerősített fény természeteshez képesti 0 feletti része.
- A formula Hatás szintenként egy KKT módosítót ad.

Lángteremtés

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 1 (saját maga)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Elemi mágia

Forma: Aura

Keretek: A varázstudó kezén megjelenő lángnyelv alkalmas tűzgyújtásra.

Szabály

- A varázstudó kisebb lángnyelvet hoz létre az egyik kezén (tenyerén, ujján).
- Sebzése legfeljebb 1 Ép lehet.

Mágia érzékelése

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Gömb

Keretek: A mágia érzékelését a legtöbb varázstudó első formulaként tanulja meg.

Szabály

- Segítségével valamennyi, mana alapon működő alkalmazás érzékelhetővé válik.
- A formula megadja, hogy a Hatóterületen belül pontosan hol vannak az érzékelt varázslatok.
- Leplezett formula ellenpróbára jogosult, és legalább egy sikerrel többel kell rendelkezni a felfedezéshez.

Mágia fürkészése

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény/tárgy)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: Segítségével részletesen megismerhetővé válik a formula hatása és felépítése.

Szabály

- Minden egyes siker egy új, alapvető információt árul el a formuláról. Az alapvető információk:
 - Alapmozaikok értéke
 - Mp költsége
 - Mágikus tudomány
 - Forma
 - Kötelék
- Ezen túl a fürkészést tanító iskolától függően további információk is kinyerhetők, azonban ez nem az alapvető információk része.

Szikraszórás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Elemi mágia

Forma: Kúp

Keretek: A varázstudó kezéből szikrák repülnek az áldozatra, melyek megégetik.

Szabály

- A forma Teljes átütés képességgel bír, melyet az első Hatás szinttel hoz létre, ezért kizárólag minden elsőt meghaladó Hatás szinttel hozható létre Sebzés: ez Hatás szintenként 1 Ép Sebzést okoz.
- Ha a célpont látja a középpont kijelölését, reagálhat, így elkerülheti a Hatás teljességét.
- Hatóideig meg nem szűnő Hatásról beszélünk.
- Forrása az alkalmazó tenyere, ujja, esetleg ökle – az alkar meghosszabbításaként áramlik ki az energia, és a Kúp ebben az irányban mutat. Forrásánál tenyéryni, a végén akár több méter átmérőjű is lehet (amennyit a Hatóterület megenged).
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma).

Űzés

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Asztrál, Mentál, Mana, Elemi mágia, Valóság

Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázstudó elűzheti a kiválasztott lényt, amely vagy egy számára biztonságos helyre menekül, vagy megidézett lény esetén azonnal visszakerülnek a saját síkjára.

Szabály

- A lény Mágikus Védelem próbát tehet az elűzés ellen, ha az sikeres, akkor az Űzés meghiúsul.
- A mágia egyes ágazatai különböző lények űzésére valók:

Űzés típusok táblázata

Megnevezés	Létformák
Nekromancia	Élőholtak (nem idézhető)
Asztrálmágia	Asztrállények
Mentálmágia	Mentállények
Anyag	Mesterséges, nem idézhető lények (gólemek, géplények, homonkuluszok)
Mana	Démonok
Elemi mágia	Elementálok
Valóság	Álomlények
Élőlények	Satralison honos, nem idézhető élőlények (természeti lények, vadak stb.)

- A Hatás szinttől függően az űzhető lények ereje is változik:

Űzés lények táblázata

Hatás szint	Asztrál , Mentál és Álomlények	Démonok	Elementálok
	<i>Belső síkok</i>	<i>Külső síkok</i>	<i>Külső síkok</i>
1	Lenyomat	Démoni esszencia	Elemi csíra
2	Szolga	Alsórendű démon	Szolga
3	Harcos	Közdémon	Harcos
4	Mester	Démonúr	Mester
5	Síkúr	Démonherceg	Síkúr
6	Fejedelem	Démonfejedelem	Fejedelem

Általános tapasztalati formulák – Alapvető formulák II.

Gyógyulás felgyorsítása

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: Rituálé 2

Mágikus tudomány: Életmágia

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula időtartama alatt jelentősen felgyorsul a természetes gyógyulás.

Szabály

- Kettes Hatás szinten a kétszeresére, hármason a háromszorosára és így tovább.
- Ha a formula Hatóideje lejár, a gyógyulás normál módon folytatódik tovább.
- A formula időtartama alatt gyógyult Ép természetes gyógyulásnak számít, azaz heg vagy maradandó sérülés is állandósulhat.

Harci mágia

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segít a harcban.

Szabály

- A formula egyaránt irányulhat tárgyra vagy személyre.
- Első Hatás szinten megkapja a „Mágikus” Harci képességet a fegyver vagy a személy.
- Minden további Hatás szinten az alábbi lehetőségek közül választhat egyet a varázstudó:
 - +1 KKT módosítót adhat hozzá a Fegyverhasználat Jellemzőhöz
 - Választhat egyet a következő Harci képességek közül: Átütő erő, Fegyvertörő, Nagyobb sebzés, Nagy csapás, Pontos,. A fegyver alapkonceptiójával ellentétes Harci képesség nem vehető fel.

Holtak elűzése

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 3 (10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával a varázstudó a elűzheti a holtakat.

Szabály

- Kizárólag Élőholtak üzhetők el vele.
- Egyebekben megegyezik az Űzés varázslattal.

Gyorsítás/Lassítás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: A mágikus energiák segítségével az alany gyorsabban vagy lassabban reagálhat az eseményekre.

Szabály

- Az Irányításra minden Hatás szint után +1-et KKT módosítót kap a gyorsítás, -1 KKT-t a lassítás során.

Keresés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 6 (1 000 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: Rituálé 3
Mágikus tudomány: Valóság, Asztrál, Mentál
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával meghatározott célpont kereshető.

Szabály

- A varázstudó meghatározhatja a keresés tárgyát, amely lehet személy, élőlény, hely, és konkrét tárgy.
- A varázstudónak a keresés tárgyát ismernie kell, nem elég, ha csak leírással rendelkezik róla.
 - Személy keresése esetén az asztrál és mentáltest részletes ismerete is megfelelő, ekkor a keresés erre irányul.
 - Tárgy keresése esetén a tárgy kinézetének (formájának, állagának, színének, anyagának) pontos ismerete szükséges, a keresés erre irányul.
- Hiányos leírás esetében a formula nem jelez, téves esetén pedig akár máshová is vezetheti a varázstudót.

Őriző

Hatás szint: 3/3/3 **Hatótáv:** 2/2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3/3/3 (1 óra) **Hatóterület:** 2/2/2(1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 12
Cselekedet típusa: mágikus támadás, Kombinált varázslat
Mágikus tudomány: Valóság/Valóság/Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázslatot gyakran alkalmazzák a lakhelyek, értékes tárgyak védelmében. Az a tárgy, amire ráolvassák, képes lesz arra, hogy megvédje környezetét. Gyakorta alkalmazzák Rúnamágiával kiegészítve, hogy a rúnák újratöltsék a varázslatot energiával.

Szabály

- Egyetlen energiacsapásra képes, utána elfogy az energiája.
- Távolsági támadásnak minősül, a HM a Hatás szint, a Fegyverhasználat helyett pedig a létrehozáshoz használt Jellemző (Mágiahasználat, Vallás) használandó.
- A formula legfeljebb ájulást okozhat, halált nem.
- A formula mindent és mindenkit megtámad, ami a Hatóterületére kerül, kivéve, ha valaki a Hatóterület határán fennhangon kimondja azt a szót, amit a varázsló a létrehozáskor meghatározott.

Általános tapasztalati formulák – Fejlesztett formulák

Destrukció

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Személyes Aura

Keretek: Más varázslatok megsemmisítéséhez használatos formula.

Szabály

- A formula Mágikus védelem próbára jogosult: amennyiben az legalább annyira sikeres, mint a Destrukció, a formula megszüntetése nem sikerült.

Misztikus segítség

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula egy kiválasztott Jellemző hatását erősítheti.

Szabály

- A formula az alábbi Jellemzők közül adhat az egyikre ad KKT módosítót, a Jellemzőt a varázstudó választja ki: Atlétika, Gyógyítás, Méregkeverés, Mesterség, Tolvajlás, Befolyásolás, Műveltség, Lélektan.
- Minden Hatás szintje +1 KKT módosítót ad a próbához.
- Ha a módosító meghaladja a +2-t, akkor a mágikus segítség természetellenes hatása egyértelművé válik külső, tapasztalatlan szemlélő számára is.

Őrző aura

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: védekezés
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Személyes Aura

Keretek: Jellemzően minden jelentősebb szakrális hely rendelkezik vele.

Szabály

- A Hatóidő alatt, a Hatótávolságon belül csak olyan idegen – nem a varázstudó által végrehajtott – mágia jöhet létre, vagy működhet, melynek sikeressége meghaladja az *Őrző aura* sikerességét.
- Az *Őrző Aurának* mágikus támadást kell dobnia a Hatóterületén lévő varázslatok ellen.
- A Hatóterületen lévő varázslatoknak egyszer kell próbát tenni, ha a formula egyszer létrejött, utána zavartalanul működik.
- A varázstudó engedheti egy formula létrejöttét. Ez a pont akkor lehetséges, ha a varázsló tudomással bír a formula létrehozásának szándékáról és akaratlagosan megengedi annak létrehozását.

Szimpatikus kötés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: Kombinált formula alapja, mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével kihasználható, ha valaki Szimpatikus viszonyban van egy tárggyal, személlyel vagy bármi mással.

Szabály

- Csak meglévő szimpatikus viszony lehetőségeit tudja kihasználni, új szimpatikus viszony nem építhető fel vele.
- A formula minden esetben egy kombinált formula alapja: a mellé rögzített formula lesz hatással a vele szimpatikus viszonyban lévő alanyra.
- A formula ellen mentődobás tehető, mert mágikus támadásnak minősül.
- A szimpatikus kötésen keresztül ható formula ellen Mágikus ellenállás próba tehető, amennyiben azt a kapcsolt formula indokolja.
- A formula segítségével a Hatás szinttel megnövelhető a kombinációban használt formula Hatótávja.
- A szimpatikus kötésen keresztül ható formula Hatás szintje legfeljebb akkora lehet, mint a szimpatikus kötés formula Hatás szintje.
- A szimpatikus kötés létrehozásához használt hordozót (például tárgyat) felemészti a varázslat: minden Hatás szint körönként 1 Ép sebzést okoz neki.
- Amennyiben a hordozó megsemmisül, a kötés is megszakad.

Védelmező aura

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: védekezés
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Aura

Keretek: Az alany körül védelmező Aura jön létre, amely megóvja a fizikai támadásoktól.

Szabály

- Nem véd a fizikai formát nélkülöző mágikus támadások ellen – véd azonban például a savköd ellen, mely fizikai megjelenési forma.
- Az Aura Hermetikusan Zárt tulajdonsággal rendelkezik, az első Hatás szintet erre a tulajdonságra kell áldozni.
- Ezen felül minden Hatás szint +1 SFÉ-t ad.
- A Védelmező Aura kizárólag akkor növeli egy páncél SFÉ-t, ha Hatás szintje nagyobb, mint a páncél SFÉ, ekkor a Hatás szint lesz az új SFÉ.

Általános tapasztalati formulák – Titkos formulák

Álomvarázs

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével bármilyen lény álomba bűvölhető.

Szabály

- Az alany a formula minden sikere után -1 KKT módosítót kap a következő próbájára.
- Az egyre lassuló, álomba hajló mozgás addig tart, amíg a Hatóidő le nem jár.
- Ha a próba lehetetlenné válik a levonások miatt, akkor az alany álomba zuhan.

Eredetkutatás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 1 (egy kisebb tárgy)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával tárgyak múltjába nyerhet bepillantást a használója.

Szabály

- Minden siker után egy lényeges információ birtokába kerül a varázstudó.
- Minden siker után legfeljebb 100 évet utazhat a tárgy múltjába a varázstudó, hogy felidézze az eseményeket.
- A varázstudó előtt leperreg a vizsgált tárgy története – rendkívül gyorsan, csak lényeges eseményekre összpontosítva. Kik voltak eddigi tulajdonosai, mikor cserélt gazdát, milyen események, háborúk, katasztrófák során kísérte végig az illetőket.
- Az egész történetet a tárgy szemszögéből látja, így egész sor mozzanat nehezen értelmezhető lehet.

Leplezés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 varázslat)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: Kombinált formula alapja
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával el lehet leplezni egy varázslatot mágikus érzékelés elől (azaz a manahálóban keltett lenyomatát).

Szabály

- A varázslatra dobott sikerek számánál több sikerrel kell rendelkeznie az érzékelő varázslatnak, hogy a leplezett varázslatot felfedezze.
- A fizikai érzékelések (látás, hallás, stb.) elől így sem rejthető el a varázslat.

Mágia elnyelése

Hatás szint: 1
varázslat)

Hatótáv: 1 (saját maga)

Hatóidő: 2 (10 perc)

Hatóterület: 2 (1

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: védekezés

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázstudó felhasználja a kiáramló manát és megpróbálja a maga hasznára fordítani.

Szabály

- Kizárólag a mana alapú varázslatok ellen használható.
- Minden egyes Hatás szint után eggyel nő a varázshasználóra irányuló támadó formula Misztikus erőforrás igénye. Ebbe beleértendők a területre ható varázslatok is, amennyiben a varázshasználó a Hatóterületen áll a formula létrehozásakor
- A növekményt a varázstudó saját Misztikus erőforrássá konvertálja (egy az egyben), melyet a következő körben fel kell használnia.
- Amennyiben képtelen felhasználni az így nyert plusz erőforrást, az idegen, megszelídítetlen Misztikus erőforrás károkat okoz a szervezetben: minden erőforrás pont 1 Ép sebzést okoz.
- A felhasználatlan mana a rákövetkező körben elveszik.
- Ha a plusz mana pont igény miatt a támadó varázstudó mana pontja elfogyna, akkor nem jön létre a varázslat, azonban a mana pontokat a védekező varázstudó megkapja.

Alkímia

Az Alkímia a Természetes anyagok mágiája. Az Anyag ott kezdődik, ahol az Élet véget ér, tartja a mondás – és csak avatottak tudják, hogy az Anyag valójában az Idea legkézenfekvőbb megjelenési formája. Az alkímia tehát a természetes anyagok és Ideáik megismerésével, és manipulálásának lehetőségeivel foglalkozik – legfőképpen mindazzal, ami nincs egy adott lélekhez köthető Személyes Aura hatása alatt. Fő eszménye a teremtés legfőbb anyagának, a *Prima Matériának* a megtalálása, felhasználása, létrehozása.

Módszerei :

- Az anyag titkai.
- A halmazállapot titkai.
- A konstrukciók titkai.

Az anyag titkai

Az anyagokat legfőbb tulajdonságai szerint az alábbi csoportokba sorolja.

- 1. csoport: teherbírók (nemtelenek) – szervetlen, szerves anyagok.
- 2. csoport: teherhordók – fémek.
- 3. csoport: teherképzők (nemesek) – pl. nemesfémek.
- 4. csoport: ideabírók (félmágikusak) – pl. kristályok, féldrágakövek .
- 5. csoport: ideahordók (mágikusak) – pl. esszenciális kristályok, drágakövek, mágikus anyagok.
- 6. csoport: ideaképzők (mágia teremtők) – pl. Prima Materia.

A halmazállapot titkai

A halmazállapotokat legfőbb tulajdonságai szerint az alábbi csoportokba sorolja:

- Folyékony
- Szilárd
- Légnemű
- Légies (ezt sok Alkimista külön határozza meg, a különleges tulajdonságai miatt)

A konstrukciók titkai

A konstrukciókat legfőbb tulajdonságai szerint az alábbi csoportokba sorolja:

- Teremtés
- Formálás
- Transzmutáció (átminősítés)
- Destrukció (anyagok megsemmisítése)
- Átváltoztatás (anyag másik életre alkalmas konstrukcióba történő átalakítása)

Idea

Az Idea misztikus értelemben minden hatásmechanizmus alapja. Az az abszolút definíció, amely a valóság elemeit (bármilyen síkon) tévedhetetlenül meghatározza. A kifejezés jelentése általános értelemben alapeszme, fogalom, öselv – misztikus értelemben *princípium*, vagy *öslényeg*.

Mindennek, ami a valóságot felépíti, egy Idea az alapja. Ezért bármilyen valóságformálás (misztikus erő) működése kizárólag az Ideák működési jellegzetességei alapján képezhető le. Játéktechnikailag ezek olyan misztikus szabályok, amelyek a világ működési jellegéből adódóan megkerülhetetlenek.

Szabályait lásd Alapkönyv Idea szabályok fejezet.

Példa1:

Ha acélkardból bronzkardot szeretnénk készíteni, a következőt kell tennünk. Mivel acélból bronzzá alakításakor nem változik az anyagcsoport (mindkettő fém), elegendő Átalakítás varázslatot használni.

A kard (a penge és a markolat együtt) egy tárgynak (kard Ideának) számít, ezért a penge részeit – például csak az élét – nem tudjuk bronzzá alakítani. Csakis egyben az egész kardot.

Az Átalakításnál a kard (saját anyagcsoportja szerint) súlyával kell számolnunk.

Ha a formula időtartama alatt bármilyen, az eredeti Ideát érintő változás történik, az véglegesnek tekinthető. Például a karddal bronznál keményebb tárgyra sújtanak, a penge kicsorbul, talán el is török. Sérült állapota azután is megmarad, hogy a formula időtartama lejár, és a penge visszaalakul acéllá – hiszen a változás nyomot hagyott az Ideáján.

Példa2:

A varázstudó súlyos tölgyfaajtóba ütközik, mely elzárja az útját. Kinyitni nem tudja, mert öreg, elrozsdált lakat reteszeli.

A varázsló elhatározza, hogy üveggé változtatja a vas lakatot, amit már könnyen összezúzhat.

A lakat az ajtótól különálló tárgy, mert rendszeresen (hetente egyszer) nyitják és leveszik az ajtóról, tehát önmagában is tárgya lehet a varázslatnak.

A vas a 2., az üveg az 1. anyagcsoportba tartozik, ezért Transzmutációhoz kell folyamodni, ami +1-el növeli a Hatás szintet.

A vas lakat súlya nem több fél kg-nál, így transzmutálása 1-es Hatóterület (1 ynevi font), de mivel fém, ezért csak fél ynevi fontra lehet hatni. Pont elég. Miután az időtartam alatt gyorsan szilánkokra zúzta a lakatot, lejártával az már hiába változik vissza vassá, többé nem töltheti be feladatát.

Ha a lakatot már több, mint egy éve nem nyitották volna ki, akkor a szimpatikus kötelék szabályai alapján egy Ideát képezne az ajtóval, így önállóan nem lehetne rá varázsolni, kizárólag az ajtóval együtt.

Szabály

- Alapszabályként érvényes, hogy az anyagok a teremtés rendje szerint visszatérnek eredeti állapotukba, amikor a módosításhoz szükséges fenntartó mana és/vagy Befolyás pont megszűnik fenntartani azt.
- Csak teljes ideát befolyásolhat a varázslat, részeket nem.
- A 4., 5., és 6. csoportba tartozó anyagokra is lehet hatni, befolyásolni, létrehozni, csak sokkal nehezebben. A 4 anyagcsoportba tartozókra +1 Hatás szint, az 5. anyagcsoportba tartozókra +2 Hatás szint, a 6. anyagcsoportba tartozókra +3 Hatás szint szükséges.
- Az élőlények az 1. anyagcsoportba tartoznak, de Személyes Aura védi őket (még akkor is, ha az Épített Mágikus Védelmet lerombolták).
- A Személyes Aura (vagy azzal analóg egyéb védelem, mint a Halálaura, Démoni aura) lehetetlenné teszi a védelme alá tartozó testre és tárgyakra irányuló Alkímia varázslást. Ez nem egyfajta erősítéssel legyűrhető Mágikus Védelmet, hanem kivételektől mentes lehetetlenséget jelent.
- A Személyes Aura nem fejt ki semlegesítő hatását – azaz a formula működik -, ha
 - az áldozat a mágiába beleegyezik.
 - vagy ha Lélekaltatás hatása alatt van.
- Ha olyan tárgyra kívánunk varázsolni, amely több, különféle anyagból áll, az mindaddig nem jelent problémát, amíg ezek az anyagok egyazon csoportba tartozóak. Ha különbözőekből kerülnek ki, akkor a formula Mp igényénél külön kell számolnunk velük.
- Az új formában, testben, anyagi minőségben szerzett sérülések a tárgyon ill. élőlényen a visszaváltozás után is megmaradnak, hiszen ilyenkor az Idea is módosult. Élőlények esetében ez Ép veszteség, adott esetben halált is eredményezhet.
- Az alkímiára a súlymegmaradás törvénye érvényes: azaz, ha valamilyen sűrű anyagot kevésbé sűrűvé változtat a varázstudó, akkor a térfogata megváltozik – ha pedig ez nem lehetséges, akkor nyomás alá kerül.
- Mivel a megváltoztatott anyagot a mana tartja össze, ezért a formula Hatóidejére Mágikusnak számít.

Alkímia – Alapvető formulák

Anyag elemzése

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 2 (10 ynevi font/10 liter)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Anyagmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével egy bizonyos tárgyat vagy élőlényt alkotó anyagok ismerhetőek meg.

Szabály

- Minden sikerrel egy újabb, fontos és releváns információt kaphat a varázstudó.
- Egy élőlény részletes megismerése csakis sorozatos próbával érhető el.

Anyag keresése

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (egyszeri)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Anyagmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával bármilyen, meghatározott anyag (azaz ehhez köthető Idea) megkereshető.

Szabály

- Az alkalmazónak pontosan meg kell határozni a keresett Ideát.

Átformázás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 2 (10 ynevi font/10 liter)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Anyagmágia, 2 Befolyás pont
Forma: Személyes Aura

Keretek: Egy tárgy formáját, színét változtathatja meg a varázstudó.

Szabály

- A varázslatban pontosan a kiindulásival azonos súlyú, anyagú és minőségű tárgy keletkezik. Ha kevesebbet szeretne a varázstudó, akkor az új tárgy kialakításához fel nem használt anyag felesleg formájában megmarad.
- Az alapanyagnál nagyobb súlyú tárgy nem formázható.
- Több különálló tárgy is szolgáltatathat alapanyagot a megformázni kívánt egyetlen Ideához. Ilyenkor azok összeolvadnak.
- Ha eleve több különböző minőségű anyagból álló tárgyat kívánunk átformázni, akkor a végtermékben is érvényesül azok egymáshoz viszonyított aránya.

Füstidézés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Anyagmágia, 3 Befolyás pont
Forma: Köd

Keretek: A használó a formula segítségével füsttel telítheti a levegőt. A füstben mindenki csak nehezen, lihegve jut levegőhöz. A keletkező sűrű, fekete füst nem csak a légzést, a látást is akadályozza.

Szabály

- A füstfelhőben végzett bármilyen tevékenységre Hatás szintenként -1 KKT módosító járul.
- A módosított Jellemzőt a varázstudó választja ki
- Ha több Jellemzőt is módosítani kíván, akkor el kell osztania közöttük a módosítókat

Méregtelenítés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Anyagmágia, 1 Befolyás pont
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével csökkenthető a mérgek Hatása.

Szabály

- A formula minden Hatás szintje +1 KKT módosítót ad a Tűrőképesség próbához.
- Ha az alkalmazás már a mérreg hatása után kerül az alanyra, akkor újradobható a Tűrőképesség próba.

Szilánkokra robbantás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (egyszeri)
Hatóterület: 2 (1 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Anyagmágia, 1 Befolyás pont (véglegesen elhasznált)
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula hatására a mágikus energiák beférkőznek az anyag szerkezetébe és a gyenge pontoknál szétfeszítik azt. A folyamat eredményeképpen a tárgy szilánkokra robban.

Szabály

- A szétrobbanó tárgy közelében (1 ynevi láb sugarú kör) tartózkodók a Kitorés forma szabályai szerint sebződnek.

Alkímia – Fejlesztett formulák

Átváltoztatás

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 7
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Anyagmágia, 7 Befolyás pont
Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázstudó egy élőlényt – mely tartalmazza az élet Ideáját – más élőlénné változtat át. A formula során az alany szemmel is követhetően változik át (ruhái, felszerelése nem); ami a változás nagyságrendjétől függően akár több körig is tarthat.

Szabály

- A varázsló csak olyan teremtménnyé képes bárkit is átváltoztatni, mely teremtmény anatómiáját, szerveit, testi felépítését (azaz Ideáját) ismeri (lásd Anyag elemzése varázslat). Minél alaposabban ismeri, annál nagyobb a valószínűsége, hogy az új kreatúra életképes lesz.
- Ha nem életképes és a formula időtartama alatt meghal, az időtartam lejártával hiába változik vissza, nem kel újra életre. Ahhoz, hogy az ilyen módon létrehozott lény életképes legyen, legalább hat sikert kell elérni a formula létrehozása során.
- A időtartam lejártával a kreatúra visszaváltozik az eredeti élőlénné. Számos húsformázó varázstudó használta a varázslatot, míg rá nem jöttek, hogy az Életmágia tudományával könnyebben és messzebbre juthatnak el.

Halmazállapot változtatás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 3 (100 ynevi font/100 liter)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Anyagmágia, 6 Befolyás pont
Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázslattal megváltoztatható az anyag halmazállapota.

Szabály

- A formula a szilárd, folyékony és légnemű halmazállapotok között változtathatja meg az anyag állapotát.
- A halmazállapotot váltott anyag az eredeti idea formáját őrzi.
- Az anyag súlya nem változik.

Légiesség

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 3 (100 ynevi font/100 liter)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Anyagmágia, 3 Befolyás pont
Forma: Személyes Aura

Keretek: A légi forma légi halmazállapotúvá alakítja a célpontot. Képes lesz áthaladni a fizikai akadályokon, azonban a mágikus erők gátat szabnak mozgásának. Így a közönséges fegyverek sem sebzik, azonban a mágiával átitatottak már igen.

Szabály

- A Hatás szintje meghatározza a légiesség szintjét is.
- A Légiesség segítségével a manahálóban lesz jelen a varázshasználó: úgy tud haladni, mintha vízben tenné. A Mozgás = a légiesség szintje.

Méreggé változtatás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 1 (1 adag)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Anyagmágia, 1 Befolyás pont

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula nem juttatja az áldozat szervezetébe a mérget, ahhoz más eszközöket, netán varázslatot kell alkalmazni.

Szabály

- A formula bármilyen anyagot méreggé alakíthat.
- Egy varázslattal egy adag mérget készíthető el; a többkomponensű mérgek egyes komponenseit külön-külön kell elkészíteni.
- Minden Hatás szint 6 mérget komponens pontot jelent, melyből a Mérgek fejezet iránymutatása szerint össze lehet állítani a mérget.

Transzmutáció

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)

Hatóterület: 3 (100 ynevi font/100 liter)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Anyagmágia, 6 Befolyás pont

Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázslattal a különböző anyagcsoporton belüli és közötti átalakítás valósítható meg. Ez továbbra sem vonatkozik a mágikus anyagokra és a Személyes Aura által védett testekre és tárgyakra.

Szabály

- Az anyagcsoporton belüli átalakítás hármas Hatás szint, a csoportok közötti átalakítás a csoportok különbségének megfelelő számú Hatás szint növekményt jelent. (Azaz vizet arannyá alakítani 5. Hatás szint)
- Transzmutáció során a tárgy formája, súlya nem változik, de a nagysága igen. Ez természetesen majd minden esetben jelentős méretcsökkenéssel avagy növekedéssel jár, melynek során a tárgy formája, alakja, halmazállapota nem változik.

Alkímia – Titkos formulák

Alkimisták aranya

Hatás szint: 4/2 **Hatótáv:** 2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 5/5 (1 hónap)

Hatóterület: 3/3 (100 ynevi font)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 18

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Anyagmágia, 18 Befolyás pont

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával célzottan arany teremthető, a Hatóideig.

Szabály

- A varázstudó előre előkészített anyagot alakít át arannyá. Jellegzetesen ez valamilyen fém, melynek súlya közel áll az aranyéhoz (ólom, rosszabb esetben vas vagy bronz).
- A formula során varázstudó először átalakítja az anyagot arannyá, majd akaratával tömbbé formázza.
- Alapesetben a formula 5 aranytömb (azaz 50 ynevi font – mert a fémre történő Hatás 50% súly aránnyal jár - aranytömb, 12 500 arany értékben) előállítását teszi lehetővé, mely egy hónapig marad meg. Mágiát sugároz, így a szakértők számára viszonylag könnyen felfedezhető.

Anyag teremtése

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)

Hatóterület: 2 (10 ynevi font/10 liter)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Anyagmágia, 4 Befolyás pont (véglegesen elhasznált)

Forma: Gömb

Keretek: A formulával anyag teremthető, véglegesen.

Szabály

- A varázsló manából anyagot teremt. Hogy ez melyik anyagcsoportba tartozzék, azt meghatározhatja: ettől függ az is, hogy mennyi anyagot teremt (lásd Alkímia Szabályok).
- A teremtett anyagok nem keverednek egymással, hanem tisztán, formátlan rög avagy tócsa alakjában jönnek létre.
- További megkötés, hogy a varázsló csak olyan a fentieknek megfelelő, egyszerű anyagot képes teremteni, melynek összetételét ismeri.

Dezintegráció

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (egyszeri)

Hatóterület: 3 (100 ynevi font/100 liter)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Anyagmágia, 3 Befolyás pont (véglegesen elhasznált)

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával anyag nyom nélkül semmisíthető meg, véglegesen.

Szabály

- A varázslattal a Természeti Anyag Mágiájára vonatkozó törvények szerint ha az Idea megsemmisül, az anyag is megsemmisíthető.
- A Dezintegráció élőlények esetében – ha a Személyes Aura védő hatása nem érvényesül – azonnali halállal jár.

Manával átlényegítés

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)

Hatóterület: 2 (10 ynevi font/10 liter)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 5

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Anyagmágia, 5 Befolyás pont

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával bármilyen anyag mágikussá tehető.

Szabály

- A formula segítségével bármilyen anyag az 5. anyag kategóriába kerül a Hatóidő tartamára.

Asztrálmágia

Az Asztrálmágia működése a lélek asztráltestjének ismeretén alapul. A formulák alkalmazói tisztában vannak az alapokkal, az asztráltest és az asztrálsík felépítésével, működésével, főbb jellegzetességeivel.

Képesek felismerni és megkülönböztetni az asztráltest rétegeit, amelyek a következők:

- **Érzet:** az asztráltest legkülső rétege. A külvilágból bejövő benyomások, megélelések, érzések, megérzések, hangulatok megjelenései és kifakulásai tartoznak hozzá.
- **Érzelmek:** az asztráltest belső rétege. A tartósabb vagy véglegesedett érzetek, megélelések, érzések és ezek folyamatai tartoznak hozzá.
- **Szív:** Az asztráltest legbelső rétege, az asztráltest esszenciája. Érző tudatnak is hívják, vagy Szívvel látásnak. Egyaránt kapcsolódik az érzetekhez és érzelmekhez, mindkettőt ez vezérli. Mindenekelőtt a változtatás képessége jellemzi, a külvilágból bejövő észlelések feldolgozása, és saját, belülről induló érzet vagy érzelem hatás létrehozása. A Szív teszi lehetővé, hogy az asztráltest ne csak a külső hatások nyomán, de a belső folyamatoktól is változzon, épüljön.

Ez a hármas felosztás az asztrálsíkon való tájékozódás szempontjából is fontos, mert megadja a következőket:

- **Érzet:** a *változás* jellemzi, az alaktalanság és felszín. Erősebb, tartósabb "hangulat" esetén létrejöhet markánsabb forma. Színeiben is halvány, jellegtelen.
- **Érzelmek:** az *állandósulás* jellemzi, amely egy folyamat a változóból az állandó állapot felé. Intenzívebb színek jellemzik, amelyek már szimbolikus jelentőséggel is bírhatnak. Formái adhatnak konkrétabb képzeteket.
- **Szív:** az *állandóság* jellemzi, amely vagy ténylegesen eleve állandó, vagy csak hosszú évek alatt, esetleg drámai élmény hatására változhat. Az állandóság azt is jelenti, hogy minden, ami valaha történt vele, nyomot hagyott rajta - ez ezek esszenciája. Esetenként konkrét, egyedi formák és színek tartozhatnak hozzá.

Fürkészás esetén az asztrálsíkra a következők jellemzőek:

- Az asztrálsík alapértelmezése az **Érzetek óceánja**. Érzeteket bármilyen élő lény gerjeszthet, egyfajta asztrális lenyomatként, de akár tárgy és hely is. Érzet alapú asztrális teremtmények nem léteznek, legfeljebb erősebb mintázatok, Érzet hullámok.
- Az asztrális létezés alapja az **Érzelem**. Bármilyen, asztrálsíkon létező teremtmény ebből épül fel, ehhez kapcsolódik. Ezek az asztrális információk hordozói.
- Az asztrálsík energiáinak fókuszát (és teremtményeinek legösszetettebb konstrukcióit) a **Szív** jelenti. Ez teremt teljes értékű asztráltestet is, ez őrzí az asztrális létezés legnagyobb titkait.

Értelmezések:

Asztrális közeg=Érzet

Asztrális létezés alapja=Érzelem

Asztráltest esszenciája=Szív

Ösztön=Érzet+Szív

Szabály

- Az érzelmeket a rendszer egy skálán kezeli:
 - A nulla jelentése, hogy az érzelem nem áll fenn.
 - A nullánál nagyobb érték jelentése, hogy az érzelem fennáll.
 - Az érzelmeknek mindig van tárgyuk, melyet pontosan meg kell határozni.
- Az érzelmeket mindig párokban kezeljük, azokat az érzelemnek tűnő hatásokat, melyek nem állíthatók párba, nem lehet befolyásolni.
- Az ellentétpárok egyszerre nem hathatnak – pontosabban nem lehet ugyanaz a tárgyuk (példa érzelepárok: szeretet-gyűlölet, bátorság-félelem, vágy-undor, nyugalom-düh, hűség-hűtlenség.).
- Az Asztrálmágikus behatás gyanússá válik, ha Hatás szintje nagyobb mint +/- 2 látható erejű módosítást hoz létre az alanyon. Ettől a pillanattól kezdve automatikusan Lélektan próbát tehet mind az alany, mind azok, akik ismerik.
- A befolyás felismerése még nem jelenti azt, hogy az alany tenni is tud ellene, csak azt, hogy tudomással bír a befolyásról.

Opcionális szabály

- Alapesetben minden lélek asztrálteste szabad, érintetlen, így az érzelmei tetszőlegesen változhatnak.
- Amelyikre már hatottak, ott belép a számszerűsítés, de csakis arra az érzelemre, amire mágiával hatottak – és inentől kell a számszerűsített nyilvántartás.
- A Hatás elmúta után az asztráltesten nyomok maradnak, melyek az idő múlásával lassan tűnnek el. Bár a Hatás ekkor már nem aktív, a megfelelő tudással felvértezett megfigyelő felismerheti az egykori Hatást.
- A regeneráció lassú, 1 Hatás szintnyi asztrálmágikus beavatkozás nyoma 1 év alatt tűnik el az asztráltestről.
- Természetes módon az érzelmek 1 kör alatt legfeljebb 1 szintet változhatnak akármelyik irányba.

Asztrálmágia – Alapvető formulák

Asztrális érzékelés

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrálmágia
Forma: Gömb

Keretek: A formulával érzékelhetővé válik bármilyen asztrálistest.

Szabály

- Érzetekre hat.
- Az alkalmazás segítségével érzékelhetővé válnak az asztráltest egyes rétegei (Érzet, Érzelem, Szív).
- A Hatóterületen belül a létezésük (igen/nem) és a pontos helyük is megismerhető.

Bájolás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával asztrális befolyás szerezhető az alany felett.

Szabály

- Szívre hat.
- A varázstudó ezzel a varázslattal segítőtjévé, barátjává tehet bármely teremtményt.
- A formula Hatóideje alatt az áldozat belső készletét érez, hogy megvédje a varázstudót és örömet szerezzen neki.
- Őszinte lesz hozzá, minden kérdésére válaszol.
- A barátság nem túl szoros: már egy ellenséges mozdulattal, egy támadásnak vélhető reakcióval megtörhető a bűbáj.

Érzelem keresése

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrálmágia
Forma: Gömb

Keretek: A formulával meghatározott érzelem kereshető.

Szabály

- Érzelmekre hat.
- A formula segítségével a Hatóterületen egy előre meghatározott érzelemállapot kutatható fel. Például „ki hűséges Pyarronhoz?”
- Ha a célpont elrontotta mágikus védelem próbáját, akkor a formula jelzi, hogy fennáll-e vagy sem a keresett érzelem.

Érzelem befolyásolása

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula sikerességével módosítható egy érzelem szintje a skálán.

Szabály

- Érzelemre hat.
- Minden siker eggyel mozdíthatja el az alany már meglévő érzelmeit.
- A varázstudónak ki kell választania, melyik érzelmet befolyásolja.
- Az ellentétes érzelmet már nem tudja létrehozni, ez az Érzelemkeltés hatásköre.
- Ha valamennyi érzelmet nullára állít a varázstudó, az lélek asztrális része elalszik.

Asztrálmágia – Fejlesztett formulák

Érzelem átirányítása

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával befolyásolhatóvá válik egy meghatározott érzelem.

Szabály

- Érzelemre hat.
- A már meglévő érzelem célpontja vagy tárgya megváltoztatható.
- Maga az érzelem szintje a skálán nem változik
- Az érzelemforrásnak, a varázslatnak, és a célalanynak is el kell rontania a Mágikus védelem próbáját, hogy a formula hatásos legyen.

Érzelemkeltés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával meghatározott érzelem kelthető az alanyban.

Szabály

- Érzelemre hat.
- A formula segítségével egy, az alany számára addig nem létező (nullás állapot az érzelem-skálán) érzelem hozható létre.
- A varázstudó meg kell határozza az érzelem tárgyát.
- Az érzelem szintje a formula sikerességével módosítható, minden siker egy szinttel mozdíthatja el az alany érzelmeit.
- A létrehozás után már csakis Érzelem befolyásolással változtatható az érzelmek szintje.

Lélekaltatás

Hatás szint: 2/2 **Hatótáv:** 2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)
Hatóterület: 2/2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: mágikus támadás/mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrálmágia/Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: Ezzel a formulával bármilyen lélek elaltatható, ezzel megszüntetve a Személyes Aura védelmét. Ezt csakis asztrális oldalról lehet elindítani, ezért bár ez kombinált varázslat, egyértelműen az asztrálmágia egyik csúcsa.

Szabály

- Egyszerre Szívre és Tudatra hat.
- Az asztrál és mentáltestet érő támadás célja az, hogy elaltassa a lelket, ezzel védtelenné tegye a különböző mágikus támadások ellen.
- Az asztrál és mentáltestnek egyszerre kell ilyen állapotban lennie, ezért a formula alanyának el kell rontania egyszerre, egy körben az asztrál és a mentál Mágikus Védelem próbáját.
- A Lélekaltatás hatása egyértelműen és láthatóan jelentkezik. Az alany fejében nem forognak gondolatok, az érzelmei teljesen semlegessé válnak.

Asztrálmágia – Titkos formulák

Érzelembáb

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 4 (300 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 13
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével a varázstudó átveszi az irányítást az alany összes érzelme felett.

Szabály

- Érzelmekre hat.
- Az irányítás során a varázstudó a formula sikerességével módosíthat az érzelmek szintje a skálán.
- Minden siker eggyel mozdíthatja el az alany érzelmeit.
- Érzelmeket kelthet, módosíthat vagy éppen a céljukat, tárgyukat is megváltoztatja bármikor.

Érzelemlforrás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával az alkalmazó képes lesz az érzelmekből Mana pontot kivonni.

Szabály

- Szívre hat.
- Ha ez tiszta, esszenciális formájában elérhető, akkor minden siker után egy Mana pontot, amennyiben ez az érzelem egy ynevi formája (például emberi érzelem), akkor minden hat siker után egy Mana pontot nyerhet ki a varázstudó.
- A mana kivonás következtében az Idea ereje csökken, a kivonással arányos mértékben. Ha megszűnik, a forrás többé nem alkalmas manaforrásnak, több Mana pont nem vonható ki belőle.

Érzelemlhullám

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrálmágia
Forma: Hullám

Keretek: A formulával területre lehet érzelmeket kelteni.

Szabály

- Érzelmekre hat.
- A formula az Érzelemlkeltés varázslaton alapul, annak tömegesített változata: a Hullámként terjedő érzelem a varázstudó körül mindenkire hat a Hatóterületen belül.

Igaz szív

Hatás szint: 2

Hatótáv: 2 (20 ynevi láb)

Hatóidő: 2 (10 perc)

Hatóterület: 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Asztrálmágia

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával az alanyban igazmondás vágya ébreszthető.

Szabály

- Szívre hat.
- A formula alanya köteles a varázshasználó egy kérdésére igazat, és csakis a tiszta szívével hitt igazat válaszolni.

Betegségek, Rontások, Átkok

Közös jellemzőjük, hogy mindegyik romboló, pusztító erőkkel támadja a formula alanyát. Mivel mindegyik egyértelműen ártó hatásokkal jár, sokan nem is tesznek különbséget közöttük (és így a megnevezéseiket is keverve használják), de az efféle tudományok beavatottjai működésük alapján az alábbiak szerint csoportosítják őket.

- Betegségek
- Rontások
- Átkok

Betegségek

Az ártó formulák direkt hatású, legkézenfekvőbb változatai. Közvetlenül a fizikai testre hatnak, céljuk annak megfertőzése. Különlegességük, hogy a Személyes Aura felületét célozzák, így nem véd ellenük a Személyes Aura sem. Csakis Tűróképesség próba tehető hatásuk csökkentése, elkerülése ellen. A betegségek ily módon bármilyen mágikus módszerhez képest a direkt ártás egyik legpusztítóbb formulái – a test mérgezései.

Kisebb hatásokban a természetes eredetű betegségek hatásait befolyásolják vagy idézik elő – legerősebb formulái olyan, mágikusan teremtett betegségekkel is dolgozhatnak, amelyekre nem létezik természetes gyógymód.

A továbbiakat lásd Betegségek fejezet.

Szabály

- Kizárólag fizikai testre hatnak (így a célpontja csak – élő vagy holt – anyagi test lehet).

Rontások

A rontásoknak a kizárólag lélekre ható, közvetett ártásokat nevezzük. Azért közvetettek, mert a lelket támadva olyan változásokat hozhatnak létre, amelyek rövid távon nem feltétlenül járnak drasztikus hatásokkal, de idővel a legerősebb jellemeken is képesek elhatalmasodni. A rontások ily módon az ártó formulák egyik legösszetettebb, legkifinomultabb típusai – voltaképpen a lélek mérgezései.

Kisebb hatásukban is képesek megakadályozni, hogy valaki érezzen egy érzelmet, vagy eleve állandó negatív érzelmi állapotot hoznak létre, például folyamatos vággyal az ital után az iszákosságot. Erősebb változatai álmatlanságot okoznak, vagy éppen ámokfutásba hajszolják az alanyt. A rontások magasiskolája pedig hótiszta lelkületből is vérengző gyilkost csinálhat.

A Rontások köthetőek egy Jellemző használatához is: ebben az esetben kifejezett cél, hogy az alany a Jellemzőt szélsőségesen használja, ezzel érve el a Rontás célját.

Rontás létrehozási táblázat

Pont-érték	A Rontás tárgyának gyakorisága	Mágikus védelem ellenpróba KKT módosítója	Sikertelen ellenpróba esetén mennyi időn belül kell kielégíteni a vágyat/mentális hatást
1	Esetileg találkozhat vele	0	Egy héten belül
2	Minden héten összefut vele	-1	Egy napon belül
3	Naponta elfordul, hogy találkozik vele	-2	Egy órán belül
4	Óránként kerülhet kapcsolatba vele	-3	Tíz percen
5	Fertályóránként szembesülhet vele	-4	Egy percen belül
6	Állandóan körülötte van	-5	azonnal

Szabály

- Kizárólag lélekre hatnak (így a célpontja csak ez lehet).
- Az alany minden esetben megpróbálhat felülkerekedni a kapott Rontáson. Ilyenkor azzal foglalja el magát, amivel csak akarja, de a tényleges ellenállás játéktechnikai értelemben valamely Jellemzőjének használatával lehetséges ("érdemi tevékenységbe menekül"). Amíg ezzel a Jellemzővel képes legalább egy sikert elérni, addig a Rontás nem ütközik ki rajta.
- Ha azonban elrontja a próbát, akkor a hatás teljes erővel lecsap és a formula a sikeresség szintjével megfelelő erejű érzelmet vagy mentális hatást hoz létre.
- Ha az alany ennek hatására kielégítette a vágyát vagy mentális igényét, akkor újból megkezdheti a Jellemzővel az odázást, míg csak újra el nem bukik (ne feledjük, például az alvás, ivás vagy hasonló cselekedetek nem minősülnek Jellemző használatnak...).
- Ha a Rontás célja egy Jellemző használata, akkor más Jellemző használatával kerülhető el hatása a fenti irányelvek szerint.

Átkok

Az ártó hatások legegységibb, legkülönlegesebb módszerei tartoznak ide. Legfőbb jellegzetességük, hogy az átkok célpontja bármi lehet, egy lény mellett tárgy, terület, épület, vagy akár természeti erő is. Az átkok így módon az Idea mérgezései.

Különleges hatásai tárháza meglehetősen széles: Hátrányos (negatív) Egyedi Vonást hozhat létre, Befolyás pont felhasználását nehezítheti vagy kényszerítheti a célpontot ártó célokra, továbbá harcértéket, mana pontot is csökkenthet, sérülékenységet növelhet. Kivételes esetekben akár varázslatok hozzáférését is gátolhatja (kiátkozás).

Átkok létrehozási táblázat

Pont-érték	Típusa	Módszere	Súlyossága
1	Tárgy	Hátrányos Egyedi vonás	1
2	Épület	Sérülékenység növelése	2
3	Terület	HÉ változtatás	3
4	Élőlény	Mp csökkentés	4
5	Értelmes lény	Kiátkozás	5
6	Természeti erő	Bp ártó célokra	6

Az átkok közismertebb módszereit az alábbiakban vesszük sorra.

Szabály

- Kizárólag Ideára hatnak (így a célpontja bármi lehet).
- Hátrányos egyedi vonás: az átkok típusa szerinti Hátrányos vagy Előnyös Egyedi Vonást kap. Így egy viharok lehet Tomboló 2 Előnyös Egyedi Vonása, mely +2 Fegyverhasználat JT (Jellemző Tényező) módosítót ad (így már dobhat támadást) és lassan, de biztosan sérüléseket okozhat, lerombolhatja az épületeket. Minden súlyosság szint 1 Kp-val egyenértékű.
- Sérülékenység növelése: a Tűrőképeség Jellemzőre ad Súlyosság szintű negatív KKT módosítót.
- HÉ változás: a célpont HÉ-e (legyen az közelharc, távolsági vagy mágikus) a Súlyosság szintű negatív KKT módosítót kap.
- Mp csökkentés: a célpont a Súlyosság szintjének háromszorosával egyenértékű Mp levonást kap.
- Kiátkozás: az iskola titkos és egyedi varázslatainak használatától vagy pedig a már megismert varázslatlistának a használatától elzárja a varázshasználat. A Súlyosság szintjének megfelelő számú egyedi varázslat, varázslatlista, vagy Mágikus tudomány zárható ki. Ezeket az átkok létrehozója maga is kijelölheti (ebben sokat segít, ha ismeri az alany tudását), ennek hiányában véletlenszerűen kell meghatározni (kidobni).
- Befolyás pont ártó célokra: a célpont ennek hatására a Befolyás pontjait kifejezetten csak ártó célokra használja, amikor csak lehetősége van rá. A KM kötelezően közbeavatkozik és elhasználja a Bp-ot, ha úgy látja, hogy még van kihasználatlan lehetőség. Védelemre még saját érdekében sem használhat Bp-ot a célpont. Legfeljebb Súlyosság szint tízszeresének megfelelő Bp felett rendelkezik a varázslat.

Megszüntetés, gyógyítás

Szabály

- A betegségek hagyományos és mágikus úton is gyógyíthatók. lásd Betegségek fejezet.
- A rontások és átkok megszüntetésére a célirányosan erre alkalmas formulák a leghatékonyabbak. Ezek hiányában Destrukcióval is lehetséges, de ez kockázatos.
 - Amennyiben a Destrukció vagy bármilyen más mágia erősségét befolyásoló misztikus erő nem szünteti meg az átkot vagy rontást, abban az esetben a beleplántált Mana a rontást, betegséget és átkot támogatja (súlyosbítja).
 - Ekkor +1 Hatás szinttel súlyosbodik a rontás, betegség, átok hatása, melynek pontos hatását a KM (esetleg a létrehozó Játékos) határozhatja meg.
 - A megszüntetés a Rontás és Átok mibenlétének pontos ismerete esetén lehetséges, ezért először ezen alkalmazások fürkészését kell elvégezni, utána következhet a megszüntetést célzó formula.

Betegségek, rontások, átkok – Alapvető formulák

Átokfejtés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével részletesen megismerhetővé válik az átok és annak felépítése.

Szabály

- Minden egyes siker egy új, releváns információt árul el a varázslatról.

Átok megszüntetése

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: Az átok megszüntetéséhez használatos formula.

Szabály

- A formula Mágikus védelem próbára jogosult: amennyiben az legalább annyira sikeres, mint az Átok megszüntetése, a formula megszüntetése nem sikerült.
- A varázslatok Mágikus védelme a varázstudó által a létrehozáskor dobott sikeresség száma.
- Ha az alany nem beleegyező, akkor nem csak a varázslatot, hanem az alany Mágikus védelmét is le kell győzni.

Betegség azonosítása

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével részletesen megismerhetővé válik a betegség és annak felépítése.

Szabály

- Minden egyes siker egy új, releváns információt árul el a betegségről.

Betegség befolyásolása

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A betegség befolyásolása segítségével a betegség komponensei változtathatóak: az aktuális szintje, a súlyosbodás gyakorisága, a Tűrőképesség KKT módosító, a terjedés módja és a lappangási idő.

Szabály

- Minden sikerrel bármelyik irányban eggyel módosítható a Betegség létrehozása táblázat alapján.
- Betegség típusú formula, ezért az ott leírt Szabályok érvényesek rá.

Rontás érzékelése és fűrkészése

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrál, Mentál
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével érzékelhetővé és részletesen megismerhetővé válik a Rontás és annak felépítése.

Szabály

- Minden egyes siker egy új, releváns információt árul el a varázslatról.

Rontás megszüntetése

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Asztrál, Mentál
Forma: Személyes Aura

Keretek: Rontás megszüntetéséhez használatos varázslat.

Szabály

- A formula Mágikus védelem próbára jogosult: amennyiben az legalább annyira sikeres, mint a Rontás megszüntetése, a formula megszüntetése nem sikerült.
- A varázslatok Mágikus védelme a varázstudó által a létrehozáskor dobott sikeresség száma.
- Különös érdekessége, hogy ha az alany nem beleegyező, akkor nem csak a varázslatot, hanem előbb az alany Mágikus védelmét is le kell győzni.

Betegségek, rontások, átkok – Fejlesztett formulák

Átokvarázs

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: Átok létrehozására szolgál.

Szabály

- A varázstudó Hatás szintenként három pontot kap az átok létrehozására, melyet az *Átok létrehozási táblázatból*, szabadon állíthat össze.
- Átok típusú formula, ezért az ott leírt Szabályok érvényesek rá.

Betegségvarázs

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: Tűrőképesség próba
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Kód

Keretek: Betegség létrehozására szolgál.

Szabály

- A varázstudó Hatás szintenként hat pontot kap a betegség létrehozására, melyet a *Betegség létrehozási táblázatból*, szabadon állíthat össze.
- A célpont Mágikus védelem helyett Tűrőképesség próbát tehet. Ha ez sikeres, akkor a formula nem hatott.
- A Betegség a próba után, annak sikerességétől függetlenül, azonnal elveszíti mágikus jellegét, ezért semmilyen Destrukció, mágia érzékelése és társai nem hatnak rá.
- Betegség típusú formula, ezért az ott leírt Szabályok érvényesek rá.

Betegség, rontás, vagy átok átadása

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Valóság/Asztrál, Mentál/Életmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: Az alanyon lévő ártó Hatást egy másik lényre lehet áthelyezni. A Hatás az alany Személyes Aurájának a védelme alatt áll, ezért annak az ellenállását le kell győzni. Azonban a formulára nincsen direkt hatással a varázslat, ezért a formula ellenállását nem kell legyőzni.

Szabály

- A sikeres Átadáshoz mind a forrás alanyának (Személyes aura védelme miatt) mind a célpont alanyának el kell rontania a Mágikus Védelem próbáját.
- Ha sikeres az Átadás, akkor az ártó Hatásban a másik lény részesül, a forráson pedig megszűnik a hatás.
- Alkalmazástól függően: betegség, rontás vagy átok

Misztikus gát

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula egy kiválasztott Jellemzőre adhat hat, a Jellemzőt a varázstudó választja ki.

Szabály

- Minden Hatás szintje -1 KKT módosítót ad a próbához.
- Ha a módosító meghaladja a -2-t, akkor a mágikus hatás egyértelművé válik külső, tapasztalatlan szemlélő számára is.
- Rontás típusú formula, ezért az ott leírt Szabályok érvényesek rá.

Rontás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: mágikus támadás, Kombinált formula alapja
Mágikus tudomány: Asztrál, Mentál
Forma: Személyes Aura

Keretek: Rontás létrehozására szolgál.

Szabály

- A varázstudó Hatás szintenként három pontot kap az rontás létrehozására, melyet az *Rontás létrehozási táblázatból*, szabadon állíthat össze.
- A formula segítségével létrejövő érzelem vagy mentális hatás minden esetben negatív: legalább a társadalmi megítélése az, de könnyen elfordulhat, hogy magára az alanyra is veszélyes (a hazudozás, csaló, kleptomániás, iszákos, paranoiás, fobiás, orgyilkosság jó példák a gyakorlati alkalmazásokra).
- A varázstudó meg kell határozza az érzelem vagy mentális hatás konkrét kiváltó okát, vagy tárgyát is.
- Bármilyen érzelem/értelem létrehozó, befolyásoló varázslattal kombinálva használható.
- Rontás típusú formula, ezért az ott leírt Szabályok érvényesek rá.

Betegségek, rontások, átkok – Titkos formulák

Időtlen rontás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 5
Cselekedet típusa: mágikus támadás, Rituálé 2
Mágikus tudomány: Asztrál, Mentál
Forma: Személyes Aura

Keretek:

Keretek: A formula mindenben megegyezik a Rontással, azonban Hatóideje jóval nagyobb

Szabály

- Rontás típusú formula, ezért az ott leírt Szabályok érvényesek rá.

Ragály

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6
Cselekedet típusa: Kombinált formula alapja, mágikus támadás
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A segítségével a létrehozott betegség hatás „átragadhat” egy másik lényre. A formula azon az elven alapul, hogy a formula Hatóterülete változik – bár ez csak az egyik értelmezése. A Személyes Aura védelme miatt a hordozó ellenállását le kell győzni, majd mivel a formula is hatás alá kerül, az is Mágikus védelem próbára jogosult. Végül a célpont Személyes Aurájának védelme miatt újabb Mágikus védelem próbát kell tenni az újabb lehetséges fertőzöttnek.

Szabály

- Betegséget létrehozó formulára alkalmazható.
- Akkor hat a Ragály, ha
 1. a célpontnak hozzáért a hatást elszenvető másik lényhez.
 2. a hordozó és a célpont is elvétí a Mágikus védelem próbáját.
 3. a formula elvétí Mágikus védelem próbáját.
- Legfeljebb annyi lény „fertőződhet meg” az elemi hatással, amekkora a Hatóterület.
- Betegség típusú formula, ezért az ott leírt Szabályok érvényesek rá.

Távoli átkok

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 4 (300 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 5
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula mindenben megegyezik az Átokvarázssal, azonban Hatótávja nagyobb.

Szabály

- Átok típusú formula, ezért az ott leírt Szabályok érvényesek rá.

Tömeges betegségvarázs

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali)
Hatóterület: 4 (100 ynevi láb/100 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: Tűrőképesség próba
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Kód

Keretek: A formula mindenben megegyezik a Betegségvarázzsal, azonban Hatóterülete jóval nagyobb

Szabály

- Betegség típusú formula, ezért az ott leírt Szabályok érvényesek rá.

Forma alkalmazások

A forma alkalmazások csoportja a mágia legősibb hagyatéka. Minden korszak minden, mágiát használó fajánál és kultúrájánál ez volt a mágiahasználat *haladó szintű* tudománya.

Alkalmazásaik tárháza korról-korra fejlődött. Ynev hetedkorában ezért vannak nyilvánvaló, elterjedt változatai és kevésbé ismert, szűk körben alkalmazott vagy éppen már elfeledettnek nevezhető hagyományai is.

A mágia össze területének létezik forma alkalmazása. Ezek egy része könnyen alkalmazható, könnyen érthető forma (éppen ezért népszerű, elterjedt lehet), mások felhasználása bonyolult, speciális eset, vagy eleve csak korlátozott körülmények között alkalmazható.

Szintén jellemző, hogy iskolák épülnek egy-egy Mágikus tudomány forma alkalmazására – sőt, gyakran ennek is csak egy-egy részterületét oktatják. Ezzel is olyan mértékű lehetőséget adnak a varázstudók kezébe, mely Ynev szerte híressé teheti alkalmazóját.

A legismertebb ynevi példákat a Mágikus tudományok szerint csoportosítjuk:

- Anyagmágia: gnóm
- Asztrálmágia: boszorkány, amund
- Elemi mágia (tűz): tűzvarázsló, márid
- Elemi mágia (víz): gianagi vízvarázsló, Antoh pap
- Elemi mágia (föld): törpe varázsló, Ilflind
- Elemi mágia (levegő): dzsin
- Életmágia: Domvik, Tharr, őssárkány, nardael, elf
- Nekromancia: Darton, dorani nekromanták, boszorkánymester, aquir
- Mana: Adron, crantai, kyr, démon
- Mentálmágia: Ranagol, dzsenn, pyarroni mentálmágusok
- Valóság mágia: dawai irreálmágia, godoni mágia
- Valóság mágia (villám): boszorkánymester
- Valóság mágia (illúziók): bárd
- Valóság mágia (természet): Arel, Kyel

Szabály

- A forma alkalmazások valamennyi Mágikus tudománnyal alkalmazhatók.
- A varázstudónak a forma alkalmazások felvétele során meg kell határoznia, hogy mely Mágikus tudományhoz vagy annak melyik részterületéhez kötődik a formula.
- Minden új Mágikus tudomány forma alkalmazásának megismerése egy újabb lista megtanulását jelenti (lásd Fejlődés).

Forma alkalmazások – Alapvető formulák

Aura, Vért, Penge

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: választható

Mágikus tudomány: választható

Forma: Aura, Vért, Penge (v)

Keretek: Az Aura az adott alakot, tárgyat (Ideát) legfeljebb körömnvi távolságban teljesen körbevevő formát jelent.

Szabály

- Alanya lehet tárgy vagy élőlény is.
- Az Aura formába zárt mágikus energiák az alkalmazót semmilyen körülmények közt nem sebzik. Azonban minden másban gátolhatják, ezért hozták létre a Penge és Vért formákat, melyek az Auránál kisebb alakzatok, így már nem gátolják pl. a látást.
- Az Aura forma különlegessége, hogy a Személyes aura felületét célozza, közvetett hatása így eljuthat az anyagi testig, amely ellen a Személyes aura már nem véd (hiszen annak védelme csak a felületig terjed). Ezen típusok ellen a Személyes aurától különböző, fizikai jellegű Jellemző ad ellenállást (Tűrőképesség, Atlétika).
- Mozgathatóság: rögzített (ideához)

Befolyásolás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: választható

Forma: Személyes Aura (v)

Keretek: Ez a formula az alkalmazás erősségét befolyásolja akár természetes, akár Idea (esszenciális, elemi) formájában.

Szabály

- Minden siker eggyel csökkenti vagy növeli az alkalmazás erősségét, azaz az alkalmazás által létrehozott Hatás sikereinek számát.
- Amennyiben a sikerek száma nullára csökken, a formula mellékhatásaként az alkalmazás megszűnik az adott formájában.
- A sikerek számának növelésével az erősség a természetes forma által megszabott elméleti maximumig növekedhet – ennek elbírálása a Km jogköre

Fal, Szőnyeg

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3

Cselekedet típusa: választható

Mágikus tudomány: választható

Forma: Fal, Szőnyeg (v)

Keretek: A Fal és Szőnyeg ugyanannak a formának a függőleges és vízszintes elhelyezései. A legtöbb esetben négyszög alakú, de ismeretes kör formában is.

Szabály

- A Hatóterület megadja a fal, szőnyeg méretét.
- Mozgathatóság: rögzített (helyhez).

Hullám, Mozgatott Aura

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 3 (10 ynevi láb/10 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: választható

Forma: Hullám, Mozgatott Aura (v)

Keretek: A hullám a forrástól elinduló, állandó sebességgel haladó hatás.

Szabály

- A hullám síkban terjed.
- A Mozgatott Aura térben terjedő hullám.
- A Hatóterületig mindenre és mindenkire hat, ami és aki az útjába esik.
- Ha a Hatóidő hosszabb, mint egy kör, akkor minden körben új hullám indul.
- Minden hullám újra létrehozza a Hatást, a Hatóidő ebben az esetben a hullámozgás időtartamát jelenti. Ennek következtében minden körben újra kell dobni a Mágikus védelem (vagy Védekezés) próbát.
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma)
- A Mozgatott Aurát ezen felül az alkalmazó a Hatóterület mértékéig tágíthatja, minden esetben egyenletesen. A tágítás egy kör alatt történik. Ezután az alkalmazó szintén egy kör alatt bármikor összehúzhatja ezt az eredeti Aura mértékig.

Köd, Felhő, Vihar

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: választható

Forma: Köd, Felhő, Vihar (v)

• **Keretek:** Teret kitöltő, térben eloszló, vagy térben mozgó hatás. Az egyes formákat alapvetően a Hatás szint által képviselt nagyságrendjük különbözteti meg egymástól.

•

Szabály

- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma).

Tű, Nyíl, Csapás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: választható

Forma: Tű, Nyíl, Csapás (v)

Keretek: Távolsági támadásként működő támadási forma. Az egyes formákat alapvetően a Hatás szint által képviselt nagyságrendjük különbözteti meg egymástól.

Szabály

- Kiinduló pontja a varázstudó.
- A sikeres találathoz távolsági támadás próbát kell tenni.
- Mozgathatóság: mozgatható (távolsági harc forma).

Forma alkalmazások – Fejlesztett formulák

Alak, Átlényegülés

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: választható
Mágikus tudomány: választható
Forma: Alak

Keretek: Az alkalmazó felveszi azt az alakot, amelyet az alkalmazás lehetővé tesz. Átlényegüléskor fizikailag is egyezővé válik vele.

Szabály

- Az alkalmazóval együtt kizárólag a Személyes Aurájához tartozó, nem mágikus tárgyak változnak át, az egyéb (és mágikus) felszerelések nem!
- Személyes aurát célozza.
- Mozgathatóság: rögzített (ideához).

Gömb, Golyó

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: Mágikus támadás
Mágikus tudomány: választható
Forma: Gömb, Golyó

Keretek: A Gömb kijelöli a felületet, a Golyó teljesen ki is tölti azt.

Szabály

- A varázstudó a Hatótávon belül irányíthatja a forma mozgását.
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: mozgatható (közelharc forma).

Elnyelés

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: védekezés
Mágikus tudomány: választható
Forma: Aura

Keretek: Ez a forma felhasználja a támadó formula manáját és megpróbálja a saját hasznára fordítani.

Szabály

- Minden egyes Hatás szint után eggyel nő a varázshasználóra irányuló támadó formula Misztikus erőforrás igénye. Ebbe beleértendő a területre ható varázslatok is, amennyiben a varázshasználó a Hatóterületen áll a formula létrehozásakor
- A növekményt a varázstudó saját Misztikus erőforrássá konvertálja (egy az egyben), melyet a következő körben fel kell használnia.
- Amennyiben képtelen felhasználni az így nyert plusz erőforrást, az idegen, megszelídítetlen Misztikus erőforrás károkat okoz a szervezetben: minden erőforrás pont 1 Ép sebzést okoz.
- A felhasználatlan mana a rákövetkező körben elveszik.
- Ha a plusz mana pont igény miatt a támadó varázstudó mana pontja elfogyyna, akkor nem jön létre a varázslat, azonban a mana pontokat a védekező varázstudó megkapja.
- Mozgathatóság: rögzített (ideához).

Kitörés (Robbanás), Gejzír, Kúp

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: választható
Forma: Kitörés, Gejzír, Kúp

Keretek: Azonnali pusztításra szolgáló, forrástól meghatározott cél felé haladó hatás.

Szabály

- A forma minden változata Teljes átütés képességgel bír, melyet az első Hatás szinttel hoz létre, ezért kizárólag minden elsőt meghaladó Hatás szinttel hozható létre Sebzés.
- Ha a célpont látja a középpont kijelölését, reagálhat, így elkerülheti a Hatás teljességét.
- A Robbanás a Hatótávon belül kijelölt középponton belülről indul, minden irányban egyenletesen terjed, amennyire a környezet lehetővé teszi. Minden esetben pillanatnyi Hatásról beszélünk.
- A Kúp esetében a Hatóideig meg nem szűnő Hatásról beszélünk. Forrása az alkalmazó tenyere, ujjja, esetleg ökle – az alkar meghosszabbításaként áramlik ki az energia, és a Kúp ebben az irányban mutat. Forrásánál tenyérszerű, a végén akár több méter átmérőjű is lehet (amennyit a Hatóterület megenged).
- A Gejzír a talajfelszínből tör elő, felfelé hat, akár hosszú ideig is. Minden körben újra és újra előtör, így a helyhez kötött alany többszörös Sebzést szenvedhet.
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma).

Polip

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 3 (10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: választható
Forma: Polip

Keretek: Ezzel a formával a tér egy pontjához rögzített alkalmazás képes polipkarokat is növeszteni.

Szabály

- A polipkarok száma legfeljebb a Hatóterület szintje által meghatározott darabszám.
- A polipkarok alapértelmezésben vaktában támadnak (közelharc támadás), folyamatosan, amíg le nem jár a Hatóidő.
- Az alkalmazó legfeljebb annyi polipkart irányíthat, melyre a Cselekedeteinek száma feljogosítja. Amennyiben rendelkezik a Harc két fegyverrel jellemzővel, akkor egyszerre akár két polipkart is irányíthat, sőt Befolyás pontokkal növelheti az egy körben leadható támadások számát.
- Mozgathatóság: rögzített (helyhez).

Forma alkalmazások – Titkos formulák

Börtön

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: választható
Forma: Börtön, Kerítés

Keretek: A börtön rácsai hat oldalú lapként (kocka, téglatest formában) helyezkednek el.

Szabály

- Formától függetlenül:
 - A rácsok rések legfeljebb tenyérnyi szélesek lehetnek.
 - Egyedi változata a Kerítés, amelynek a Börtönhöz képest nincs teteje és alja.
- Mérete a Hatóterülettől függ
- Ha az áldozat érintkezik a börtön rácsaival, azok a Hatás szinttől függő Sebzést vagy egyéb mágikus hatást okozhatnak.
- Ha a létrehozás során a Börtön rácsai áthaladnak az áldozaton, akkor a hatás létrejöttéhez le kell győzni a Személyes aura védelmét.
- Mozgathatóság: rögzített (helyhez)

Időzítés

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 2 (1 másik varázslat)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: Kombinált formula alapja
Mágikus tudomány: választható
Forma: Személyes Aura

Keretek: Ez a mozaik bármilyen más formulához hozzákapcsolható, amellyel kombinált formula jön létre.

Szabály

- Hatásaként a kapcsolódó formula egy előre meghatározott, az Időzítés Hatóidején belüli időpontban aktiválódik.

Mana rablás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: választható
Forma: Gömb

Keretek: A rablás segítségével a varázstudó képes lesz az Ideából Mana pontot kivonni.

Szabály

- Ha ez tiszta Idea (esszenciális, elemi) forma, akkor minden siker után egy Mana pontot, amennyiben ez a tiszta Idea (esszenciális, elemi) egy ynevi formája (például elemi tűz helyett tábortűz), akkor minden hat siker után egy Mana pontot nyerhet ki a varázstudó.
- A környezet hatásaitól a formula nem véd: ha például tűzből kíván a varázstudó manát rabolni, védőformula hiányában sebződik a tűztől.
- A Mana rablás következtében az Idea ereje csökken, a kivonással arányos mértékben. Ha a kivonással meg is szűnik, akkor az az Idea többé nem alkalmas manaforrásnak, több mana pont nem vonható ki belőle.

Zápor, Eső

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: választható

Forma: Zápor, Eső

Keretek: Területre ható támadási forma.

Szabály

- Hatás szintenként 1 Ép sebzést okoz.
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma).

Illúziók és Valóság

Kétségkívül a mágiahasználat egyik legkülönlegesebb módszertana.

A Valóság Mágikus tudományon alapuló varázslatok ezen listáját 1-4 Hatás szinteken Illúzióknak, 5-6 Hatás szinteken Valóság manipulációnak nevezik. Ennek oka, hogy az így létrehozott alkalmazások magasabb szinteken részlegesen már ténylegesen is valóságossá válnak.

Az illúziók alapvető célja, hogy becsapják az érzékszerveket. Léteznek a látást, hallást, szaglást, ízlelést, tapintást és anyagon túli érzékelést befolyásoló illúziók.

Az illúziók kapcsán rendszeresen felmerül Dawa örökségének kérdése.

A Dawa által alkalmazott irreálmágia valóban kapcsolatba hozható az alkalmazáslista csúcsával – azonban fontos tudni, hogy míg a hetedkori alkalmazásoknál csakis részleges valóság manipuláció jöhet létre, addig a hatodkori Dawában ezek teljes valóság átalakító varázslatoknak számítottak.

Ott eleve a birodalom alapítóinak fő ágendája volt, hogy a Kyria bukását követő káoszra, és különösképp a hatodkor éjidőknak nevezett katasztrófáira csakis az egykori aranykor "újrálmodása" jelenthet megoldást.

Dawa varázstudói kezdetben az életteremtővé vált körülmények miatt a "normál" állapotokat próbálták visszaállítani. Ennek működőképességét látva tovább haladtak ezen az úton, és végül teljes körűen megálmodták, hogyan kellene kinéznie a megújult Kyr birodalomnak. Ezt akarták megvalósítani a valóság meghajlításával. Részben ennek is köszönhető, hogy Ryek, akik a démonokkal küzdöttek ellenük, az egyre erősebb valóság manipuláció ellen egyre erősebb démonikus hatásokba mélyedtek el, mert ezekre csakis kívülről jött, nem yenevi lényekkel és erőkkel tudott hatást gyakorolni.

Ez egyben meghatározta azt is, mi történt Dawa örökségével: amelyik részét a ryeki varázstudók el tudták pusztítani, azt elpusztították, amelyiket pedig nem, az a hatodkori démonháborúk alatt végérvényesen démoni elemekkel fertőződött.

Sok yenevi varázstudó fájjalja, hogy csak szilánkok maradtak fenn mindebből, Dawa mágikus hagyománya a maga teljességében a jelek szerint örökre elveszett.

Joggal merülhet fel az a kérdés is, hogy a hetedkorban ismert álommágia és a Dawában alkalmazott varázslatok között mi lehet a kapcsolat. Avatott körökben egyértelmű a válasz, hogy semmi, nincs kapcsolat. A hetedkori álommágia a hatodkori töredék ismeretekből a saját jogán, saját útján fejlődött ki és fejlődik azóta is, és ha indulásképp lehetett is köze a dawai mágikus hagyományhoz, ennek már semmi jelentősége nincs,

A bárdok által használt Összhangzat kötelék szintén hatodkori örökség, amely közvetlenül nem, de közvetve szintén a fentieknek köszönhető kialakulását.

A hatodkor kaotikus, romlott körülményei, és a démonháborúk ugyanis olyan szinten megfertőzték a manahálót is, hogy aki ennek következményeit csak egyféle mana visszanyerési metódus kerülhette el – és ez volt az Összhangzat, amely a szférákon túlról merített erőt.

Ezt a metódust akkoriban szélesebb körben alkalmazták, jóformán mindenki, aki törekedett és képes volt a romlatlanságának megtartására: egyik legjellemzőbb példa az erv törzscsoport népi vajákosai.

Azután a hetedkor hajnalán, amikor a pyarroni hit terjedésnek indult, ezen közösségek szakrális feladatokat ellátó tagjai felvették a pyarroni hitet és áttértek a szakrális, a korábbinál számukra jóval egyszerűbb és hatékonyabb mana kinyerési metódusra. Így innentől kezdve az Összhangzat metódusát már csak a hagyománytisztelő, hagyományörző közösségek tartották meg, jóformán csakis az énekmondók, bárdok.

Szabály

- Az alkalmazások az alábbi érzékszervekre hathatnak:
 - Látás
 - Hallás
 - Szaglás
 - Ízlelés
 - Tapintást
 - Anyagon túli érzékelés
- Minden Hatás szint legfeljebb egy érzékszervet befolyásolhat.
- Az alkalmazások irányítása történhet:
 - Folyamatos koncentrációval, a változó környezethez alkalmazkodva (ilyenkor fonál kötelék feszül a varázstudó és a formula között).
 - A varázslatot magára hagyva, mely az előre elképzelt feladatot hajtja végre míg a Hatóidő le nem jár (nincsen fonál a formula és a varázstudó között).
- A varázstudó a Hatóidő alatt bármikor elengedheti vagy újra magához ragadhatja a formula irányítását

- Ha a formula Hatás szintje:
 - 5, akkor $1/6$ mértékben képes erőt kifejteni Ynev valóságában (ha Sebzést okozna, akkor $1/6$ sebzéssel).
 - 6, akkor $2/6$ mértékben képes erőt kifejteni Ynev valóságában (ha Sebzést okozna, akkor $2/6$ sebzéssel).
- Az illúziók és a Valóságmanipulációk az alkalmazó elképzelését tükrözik, ezért szükségszerűen tökéletlenek: a létrehozásuk, fenntartásuk során ez a tökéletlenség felfedezhető az Érzékelés Jellemző segítségével. A sikeres próba nem jelenti azt, hogy a hatást el tudja kerülni, ehhez további, a helyzettől függő cselekedetek szükségesek.

Illúziók és Valóság – Alapvető formulák

Hangillúzió

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 2 (1 ynevi láb sugarú gömb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Gömb

Keretek: A varázstudó minden általa elképzelt hangot megjeleníthet Hatóterületen.

Szabály

- Az alkalmazás kizárólag hangot hoz létre, más érzékszervre nincsen hatással.

Illat illúzió

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 2 (1 ynevi láb sugarú gömb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Gömb

Keretek: A varázstudó minden általa elképzelt illatot létrehozhat a Hatóterületen.

Szabály

- Az alkalmazás kizárólag illatot hoz létre, más érzékszervre nincsen hatással.

Íz illúzió

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 2 (1 ynevi láb sugarú gömb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Gömb

Keretek: A varázstudó minden általa elképzelt íz érzetét keltheti a célpontban. Az íz pusztán illúzió, forrása nincs.

Szabály

- Az alkalmazás kizárólag ízt hoz létre, más érzékszervre nincsen hatással.

Kaméleon

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 2 (1 ynevi láb sugarú gömb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Aura

Keretek: A használó megváltoztathatja külsejét, de ez csak látványillúzió lesz.

Szabály

- A varázstudó minden Hatás szint után +1 KKT módosítót adhat az Álcázás/álruha vagy Rejtőzés próbájához.
- A formának nem kell emberinek lennie, a nem, a testmagasság, a súly is szabadon változhat.
- Ha konkrét személy vonásait kívánja felvenni, erre is nyílik lehetősége, de ez komoly előzetes megfigyelést igénylő feladat.
- A személy illúzióját az eredeti alakot ismerők ismerhetik fel, mindegyikük külön Érzékelés próbát tehet az illúzió felfedezésére.
- A hang a használó saját hangja lesz, így ennek használata, ha a varázslatot más módszerekkel nem támogatják meg, mindenképpen felfedi az illúziót.
- Fontos, hogy az illúzió követhesse a varázstudó mozgását, hihető maradjon, ezért a felvett alaknak egyetlen fejjel és legfeljebb négy végtaggal kell rendelkeznie. Amennyiben a felvett lény alakja a fent leírtaknak nem felel meg, az illúzió könnyen felfedezhető.
- A használó a lény semmiféle tulajdonságát nem kapja meg, az átváltozás csak fényjáték lesz, semmi egyéb.

Képillúzió

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 2 (1 ynevi láb sugarú gömb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Gömb

Keretek: A varázstudó minden általa elképzelt dolgot megjeleníthet Hatóterületen.

Szabály

- A kép pusztán a fényt manipulálja, egyéb érzékszervet nem befolyásol.

Tapintás manipuláció

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 2 (1 ynevi láb sugarú gömb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Gömb

Keretek: A varázstudó minden általa elképzelt tapintás érzetet létrehozhat a Hatóterületen.

Szabály

- Az alkalmazás kizárólag tapintás érzetet hoz létre, más érzékszervre nincsen hatással.

Illúziók és Valóság – Fejlesztett formulák

Bűvharc

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Aura

Keretek: Összetett fénymágia, segítségével a varázstudó közelharcban zavarja meg ellenfelét.

Szabály

- A formula minden Hatás szintje után +1 KKT módosítót adhat a közelharc Fegyverhasználat próbájához.

Fókuszált fény

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Csapás

Keretek: Azon kevés formula egyike, mely már a valóságra közvetlenül hat. A fény minden gyúlékony anyagot lángra lobbant, amit ér.

Szabály

- Kiinduló pontja a varázstudó.
- A sikeres találathoz távolsági támadás próbát kell tenni:
- Fegyverhasználat helyett a vonatkozó misztikus erő Jellemző (Mágiahasználat, Vallás) használandó
 - A HM a formula Hatás szintje -1.
 - Az első Hatás szint hatása, hogy lángra lobbantja a gyúlékony anyagokat (1 Ép sebzés).
 - A további körökben a Sebzést a környezeti feltételek határozzák meg.
- Mozgathatóság: mozgatható (távolsági harc forma).

Fókuszált hang

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 3 (10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Kúp

Keretek: Azon kevés formula egyike, mely már közvetlenül a valóságra hat. Az elviselhetetlen hang a célpont dobhártyáját szaggatja.

Szabály

- A forma minden változata Teljes átütés képességgel bír, melyet az első Hatás szinttel hoz létre, ezért kizárólag minden elsőt meghaladó Hatás szinttel hozható létre Sebzés.
- Minden elsőt meghaladó Hatás szinten 1 Ép Sebzést okoz.
- Ha a célpont látja a középpont kijelölését, reagálhat, így elkerülheti a Hatás teljességét.
- A Kúp esetében a Hatóideig meg nem szűnő Hatásról beszélünk. Forrása az alkalmazó tenyere, ujjja, esetleg ökle – az alkar meghosszabbításaként áramlik ki az energia, és a Kúp ebben az irányban mutat. Forrásánál tenyérsíni, a végén akár több méter átmérőjű is lehet (amennyit a Hatóterület megenged).
- Cselekedet típusa: mágikus támadás.
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma).

Teljes illúzió

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 2 (1 ynevi láb sugarú gömb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Gömb

Keretek: A varázstudó akár több érzékszervre hatóan is létrehozhatja az alkalmazást.

Szabály

- A formula több érzékszervre hat, melyet a varázstudó szabadon választhat.

Illúziók és Valóság – Titkos formulák

Hasonmás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Gömb

Keretek: A formula segítségével a létrehozható a varázshasználó saját képének hasonmása.

Szabály

- A formula során a varázstudó is látható marad. Az összes létrejövő illúzió követni fogja minden mozdulatát, s tökéletesen megkülönböztethetetlen lesz tőle.
- A varázstudó legfeljebb Hatóterület számú illúziót hozhat létre, de minden egyes illúzió után +1 KKT módosítót kap az ellenfél az Észlelésére, hogy egy képről megállapítsa az illúzió vagy sem.
- Amíg nem tudja eldönteni, hogy melyik az illúzió, a 1:(Hasonmások száma+1) esély van arra, hogy a varázstudót veszi célba, ellenkező esetben támadása illúziókép ellen irányul.

Illúziótér

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 4 (300 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 4 (100 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 20
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Gömb

Keretek: A hatalmas területen és hosszú ideig tartó illúzió – főleg ha a varázstudó irányítja is – komoly eszköz lehet egy varázstudó kezében.

Szabály

- A formula mindenben megegyezik a Teljes illúzióval, a paramétereiben tér el tőle.

Valódi kaméleon

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Gömb

Keretek: A formula hasonlatos a Kaméleonhoz, de több érzékszervet csap be, a Hatás szint növekedésével pedig akár mindet. További előnye, hogy nem igényel koncentrációt a fenntartása, a formula a lehető legtökéletesebben próbálja lekövetni a varázstudó (vagy az alany) mozgását.

Szabály

- A formula mindenben megegyezik a Kaméleonnal, azonban a varázstudó választhat, hogy Hatás szintenként
 - +1 KKT módosítót ad a Lopózás/rejtőzés vagy Álcázás/Álruha Jellemzőjéhez
 - Vagy a látáson túl egy újabb érzékszervet csap be.

Valóság álma

Hatás szint: 5/2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb)/1 (érintés) **Hatóidő:** 4/4 (1 nap)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb sugarú gömb)/2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 14

Cselekedet típusa: -/mágikus támadás

Mágikus tudomány: Valóság/Mentál

Forma: Gömb/Személyes Aura

Keretek: Azon kevés varázslat, amelyről ismert, hogy Dawa öröksége.

Szabály

- A formula alanyának a Hatóidőn belül aludnia és álmodnia kell.
- A formula megvizsgálja az alany álmát (Mentál) és abból hozza létre a Valóság árnyékát a Hatóterületen.
- A Hatóterületen az álom megjelenik és úgy, amit és ahogyan az alany álmodik.
- Mivel a Hatás szint legalább 5-ös, ezért legalább 1/6 részben valóságos lesz az álom által létrehozott módosított Valóság árnyéka.

Jelmágia

A jelmágia a profán mágiánál összetettebb tartalmú mágikus jelkészletek (jelek, bélyegek, rúnák, szimbólumok) meghatározott felületre történő rögzítésének tudománya.

A Mágia Nyelvének jelkészlete formai és tartalmi bonyolultság szerint típusokba sorolható. Hatékony működésük terjedelmük, méretük szűk határokon belül változtatható mérettartományban érhető el, ezért ez a felhasználási lehetőségeiknek is komoly határt szab.

A jeltípusok méretét a világi-népi mérték mellett a pyarroni *Limtass* mágiszter által meghatározott rendszerben mérjük, amelynek fő mértékegysége az ynevi láb központi mértékének század része (centrális méterszázad, rövidítve: cm).

Jeltípusok:

- Varázsjel
- Bélyeg
- Rúna
- Szimbólum
- Összetett jelkészlet (varázskör, pentagramm, stb.)

Szabály

- Minden formulánál eldönthető, melyik jeltípussal írják fel.
- Adott jeltípus egyedisége a formula alapmozaikját is módosíthatja.
- Az alkalmazás minden esetben kombinált formula alapja, melybe egy másik varázslat(ok) van(nak) belefoglalva.
- Minden jelmágikus alkalmazás alapmozaikja (Hatás, Hatótáv, Hatóterület) a belefoglalt varázslatok közül a legmagasabb alapmozaik értékével egyenlő.
- A Hatóidő a jelmágikus alkalmazások esetében minden esetben 1 (egyszeri), melynek értelmezése, hogy egyszer létre kell hozni, a formula pedig addig lesz jelen, amíg a jelet meg nem törlik.
- Mivel a jelmágikus alkalmazás kombinált varázslat, a kombinált varázslatok szabályai szerint kell eljárni.

Jelmágia – Alapvető formulák

Varázsjel

Hatás szint: vált. **Hatótáv:** vált. **Hatóidő:** 1 (egyszeri) **Hatóterület:** vált.

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: változó

Cselekedet típusa: Rúnamágia vált.¹, Kombinált formula alapja

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: A mágia nyelvének leggyakoribb írásos formája: varázkönyvek, tekercsek, varázslatformulák karakterkészlete.

Hívószavak: aktiválás, időzített aktiválás, varázkönyvek, varázstekercsek

Szabály

- Általánosan elfogadott mérettartománya egy felnőtt emberkéz ujjnyi mértéke (a Limtass mágiszter szerinti 2-3 cm).
- Legfeljebb 4-es Hatás szintű misztikus erők írhatók le vele.
- Az egyetlen olyan jeltípus, amelynek a feltöltés után nincs kapcsolata a manahálóval.

Bélyeg

Hatás szint: vált. **Hatótáv:** vált. **Hatóidő:** 1 (egyszeri) **Hatóterület:** vált.

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: változó

Cselekedet típusa: Rúnamágia vált.¹, Kombinált formula alapja

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázsjeleknél nagyságrendileg bonyolultabb jelkészlet: lényegében több varázsjel információit fókuszálja, tömöríti.

Hívószavak: tömörített tartalom, nehezen érzékelhető, folyamatos hatás, magasmágia

Szabály

- Általánosan elfogadott mérettartománya a bonyolultságától függően változhat. Egy bélyeg egysége egy felnőtt emberkéz összezárt hüvelyk és mutatóujja által bezárt kör, más megközelítésben egy átlagos ezüstpénz érményi mértéke (a Limtass mágiszter szerinti 3-4 cm átmérőjű kör).
- A bélyegek méretüktől függően könnyen elrejtethetők (Álcázás +1-2 KKT módosító), de a mágikus érzékelések ellen is legalább egy sikernyi Leplezés működik rajtuk automatikusan (amennyiben van Leplezés is a Kombinált varázslatban akkor +1 sikert adhat a Leplezés sikerességéhez).
- Kapcsolata a manahálóval minimális, nehezen érzékelhető, de folyamatos.
- Hátránya, hogy sajátosságai miatt nem lehet 10 Mp-nál nagyobb misztikus erőforrás igényű varázslatra alkalmazni.

Rúna

Hatás szint: vált. **Hatótáv:** vált. **Hatóidő:** 1 (egyszeri) **Hatóterület:** vált.

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: változó

Cselekedet típusa: Rúnamágia vált.¹, Kombinált formula alapja

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázsjelekhez hasonlatos, de azoknál jellemzően hangsúlyosabb vonalvezetésű karakterkészlet. Messze a leguniverzálisabb mágikus jelkészlet, lényegében bármire használhatók. Ezzel együtt rúnák leggyakrabban a varázslatok létrehozása mellett főként varázstárgyakon láthatók. A Rúna a varázstárgyakon leggyakrabban alkalmazott jelmágikus eszköz.

Hívószavak: jelentés kódolás, azonnali kapcsolat, feltölthető, markáns lenyomat, varázslás, varázstárgyak

Szabály

- Általánosan elfogadott mérettartománya egy felnőtt emberkéz két ujjnyitól négy ujjnyiig (tenyérszélesség) terjedő mértéke (a Limtass mágiszter szerinti 4-6 cm-től 8-12 cm-ig terjedő mérettartomány).
- Kapcsolatuk a manahálóval folyamatos, a rúnák elsősorban irányt szabnak és mederbe terelik a mana áramlását.

Szimbólum

Hatás szint: vált. **Hatótáv:** vált. **Hatóidő:** 1 (egyszeri) **Hatóterület:** vált.
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: változó
Cselekedet típusa: Rúnamágia vált.¹, Kombinált formula alapja
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Személyes Aura

Keretek: Ha a rúnák a varázsjelek továbbfejlesztései a hatékonyság és a manahálóra történő direkt hatás érdekében, akkor a szimbólumok az indirekt, árnyaltabb valóságformálás bevett jelkészletei. Céljuk a figyelemfelhívás és a látvány, így ennek megfelelően minden észlelőre hatnak a belefoglalt varázslatok.

Hívószavak: indirekt, holisztikus jelleg, könnyen érzékelhető, Személyes Aura kapcsolat, jelképek

Szabály

- Általánosan elfogadott mérettartománya itt is elsősorban az összetettségétől függ, az egy felnőtt emberkéz ölnyi könyöknyi mértékétől (a Limtass mágiszter szerinti 45-50 cm-től) akár ölnyi, embermagasságú, vagy még nagyobb mértékig – de legkülönlegesebb (főként ősi fajok mágiájához) kapcsolódó formái még tenyérszélesség méretűek is lehetnek.
- Manahálóval való viszonyuk könnyen észrevehető és folyamatos.
- A Szimbólumot észlelő alanyra a belefoglalt formula kifejtheti Hatását. Álcázásuk nehézkes (-2 KKT módosító Álcázásra, Leplezésre), sőt leginkább könnyen felfedezhetőek (+2 KKT módosító az Észlelésre vagy érzékelő, fürkésző varázslatra).
- Ha a szimbólumot szakrális erővel töltik meg, akkor létrehozott szakrális Hatások +1 Hatás szintnyi az Általános elvekből vagy a formula leírásából származó gazdálkodási lehetőséget kapnak, mely nem kerül többlet Misztikus erő forrásba.

Mágikus aura

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: Rúnamágia 2
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Aura

Keretek: A formula segítségével bármilyen tárgy köré mágikus aura húzható, így Mágikusnak számít.

Szabály

- A tárgy maga nem válik mágikussá csak körülötte az Aura az, így a tárgy továbbra is alanya lehet az Anyagmágiának.

Hívókör

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 6 (1 000 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: Rúnamágia 1, Rituálé 3
Mágikus tudomány: választható
Forma: Gömb

Keretek: Lények hívására szolgál.

Szabály

- A Hatás szinttől függően Hatóterület számú lény hívható.
- A hívás kizárólag a már Yneven lévő, tevékenykedő lényeket szólítja meg.
- A lény Mágikus Védelem próbát tehet a hívás ellen, és ha az sikeres, akkor a hívás meghiúsul. Ha sikertelen, akkor a sikertelenség mértékű mágikus kényszer alá kerül, melynek célja, hogy a hívás pontjára menjen.
- A hívott lény nem kerül a varázstudó uralma alá, és a formula nem is véd tőle – az együttműködés létrehozása, vagy az engedelmesség kényszerítése, de akár a védelem is más formulákkal történik.
- A mágia egyes ágazatai különböző lények hívására valók:

Hívás típusok táblázata

Megnevezés	Létformák
Nekromancia	Élőholtak
Asztrálmágia	Asztrállények
Mentálmágia	Mentállények
Anyag	Mesterséges lények (gólemek, géplények, homonkuluszok)
Mana	Démonok
Elemi mágia	Elementálok
Valóság	Álomlények
Élőlények	Satralison honos élőlények (természeti lények, vadak stb.)

- A Hatás szinttől függően a hívható lények ereje is változik:

Hívás lények táblázata

Hatás szint	Asztrál , Mentál és Álomlények	Démonok	Elementálok
	<i>Belső síkok</i>	<i>Külső síkok</i>	<i>Külső síkok</i>
1	Lenyomat	Démoni esszencia	Elemi csíra
2	Szolga	Alsórendű démonok	Szolga
3	Harcos	Közdémonok	Harcos
4	Mester	Démonurak	Mester
5	Síkúr	Démonhercegek	Síkúr
6	Fejedelem	Démonfejedelmek	Fejedelem

Jelmágia – Fejlesztett formulák

Bebörtönző varázkör

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: Rúnamágia 1, mágikus támadás

Mágikus tudomány: választható

Forma: Gömb

Keretek: A formula segítségével a körön belül tarthatóak az Idézőkörnél szereplő lények.

Szabály

- A varázkör összetett jelkészlet, de jellemzően rúnákkal használják – itt minden példa így szerepel. Ezért a mérete a Hatóterület átmérőjű kör.
- A varázkör típusát a Megnevezés szerint kell választani, a Hatás szint pedig megadja, hogy legfeljebb milyen erejű lények tarthatóak távol.
- A távoltartandó lény Mágikus védelem próbát tehet, ha az sikeres, akkor át tud lépni a Bebörtönző varázkörön.

Bezáró varázkör

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: Rúnamágia 1

Mágikus tudomány: választható

Forma: Gömb

Keretek: A varázslatok benntartását szolgálja.

Szabály

- A varázstudónak ki kell választania, hogy melyik mágikus tudomány benntartása a cél: Nekromancia, Asztrálmágia, Mentálmágia, Anyag, Mana, Elemi mágia, Valóság, Élőlények, Idea.
- Minden Hatás szint eggyel csökkenti a varázkörből kifelé irányuló varázslatok Hatás szintjét.

Idézőkör

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: Rúnamágia 1

Mágikus tudomány: választható

Forma: Gömb

Keretek: A Hatás szinttől függően Hatóterület számú lény idézhető.

Szabály

- A lény Mágikus Védelem próbát tehet az idézés ellen, és ha az sikeres, akkor az idézés meghiúsul.
- A megidézett lény nem kerül a varázstudó uralma alá, és a formula nem is véd tőle – az együttműködés létrehozása, vagy az engedelmesség kényszerítése, de akár a védelem más formulákkal történik.
- A mágia egyes ágazatai különböző lények idézésére valók:

Idézés típusok táblázata

Megnevezés	Létformák
Asztrálmágia	Asztrállények
Mentálmágia	Mentállények
Mana	Démonok
Elemi mágia	Elementálok
Valóság	Álomlények

- A Hatás szinttől függően az idézhető lények ereje változik:

Idézés lények táblázata

Hatás szint	Asztrál , Mentál és Álomlények	Démonok	Elementálok
	<i>Belső síkok</i>	<i>Külső síkok</i>	<i>Külső síkok</i>
1	Lenyomatok	Démoni esszencia	Elemi csíra
2	Szolga	Alsórendű démonok	Szolga
3	Harcos	Közdémonok	Harcos
4	Mester	Démonurak	Mester
5	Síkúr	Démonhercegek	Síkúr
6	Fejedelem	Démonfejedelmek	Fejedelem

Kirekesztő varázskör

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: Rúnamágia 1, mágikus támadás

Mágikus tudomány: választható

Forma: Gömb

Keretek: A formula segítségével távol tarthatóak az Idézőkörnél szereplő lények.

Szabály

- A varázskör típusát a Megnevezés szerint kell választani, a Hatás szint pedig megadja, hogy legfeljebb milyen erejű lények tarthatóak távol.
- A távortartandó lény Mágikus védelem próbát tehet, ha az sikeres, akkor át tud lépni a Kirekesztő varázskörön.

Védő varázskör

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: Rúnamágia 1

Mágikus tudomány: választható

Forma: Gömb

Keretek: A varázslatok távortartását szolgálja.

Szabály

- A varázstudónak ki kell választania, hogy melyik mágikus tudomány távortartása a cél: Nekromancia, Asztrálmágia, Mentálmágia, Anyag, Mana, Elemi mágia, Valóság, Életmágia.
- Minden Hatás szint eggyel csökkenti a varázskör belsejét célzó varázslatok Hatás szintjét.

Jelmágia – Titkos formulák

Alku

Hatás szint: 5/3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb)/1 (saját maga) **Hatóidő:** 5 (1 hónap)/5 (1 hónap)

Hatóterület: 3 (10 lény)/2(1 másik varázslat)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 18

Cselekedet típusa: mágikus támadás, kombinált formula alapja

Mágikus tudomány: Mentál/Valóság

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével mágikus alku köthető egy (vagy több) másik lényvel.

Szabály

- Az alku alapját a felek közös megegyezése képezi.
- A feleknek pontosan meg kell határozni, hogy mit teljesítenek az alku keretében.
- A formula ellenőrzi, hogy végrehajtották-e az alku feltételeit (legfeljebb sikeresség számú igen/nem feltétel fogalmazható meg, melyet az alanyok tudása szerint ellenőriz a varázslat).
- Ha nem, akkor a kombinált formula életbe lép és az alkut megszegő a hatást elszenved, úgy, mintha a lehető legjobban elrontotta volna a mágikus védelem próbáját.
- Az alku felek általi teljesítése esetén az Alku hatása nyom nélkül megszűnik.
- A Hatóidő lejártával a formula nyom nélkül megszűnik.

Személyes Aura

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: Rúnamágia 2

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Aura

Keretek: A varázslattal a varázstudó Személyes Aurája kiterjed a formula tárgyára is.

Szabály

- Az a tárgy, melyen a Személyes aura rajta van a varázstudó Személyes Aurájának része lesz, ezáltal annak védelme is kiterjed rá.

Tércsapda

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 6 (1 000 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 5

Cselekedet típusa: Rúnamágia 3, Rituálé 3, mágikus támadás

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Gömb

Keretek: A legtöbb esetben ez egy, a várak mélyén gondosan megtervezett csapda, melyből szinte lehetetlen élve kikerülni.

Szabály

- A formula bármilyen térmágikus alkalmazást (Árnyékajtó, Kapu stb.) eltérít és magához vonz, amennyiben annak iránya a Hatóterületen keresztülhaladna, vagy oda nyílna.
- A Hatóterületén áthaladó térmágikus alkalmazások mentődobást tehetnek az eltérítés ellen.

Zóna

Hatás szint: 3

Hatótáv: 1 (érintés)

Hatóidő: 2 (10 perc)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: Rúnamágia 3

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Gömb

Keretek: A varázstudó a varázsjelet fókuszálási központként használhatja a varázslataihoz.

Szabály

- Segítségével a zóna varázsjele lehet éppúgy varázslatok kiindulópontja, mint saját maga.
- A zóna varázsjele Hatás szintje, Hatóterülete korlátozza a létrehozható varázslatok Hatótávját és Hatóterületét.

Mentálmágia

A Mentálmágia működése a lélek mentálestestjének ismeretén alapul. A formulák alkalmazói tisztában vannak az alapokkal, a mentálest és az mentális felépítésével, működésével, főbb jellegzetességeivel.

Képesek felismerni és megkülönböztetni a mentálest rétegeit, amelyek a következők:

- Gondolat: a mentálest legkülső rétege. A gondolatok, ingerek befogadása, információk, és a gondolkodás működési mechanizmusai tartoznak hozzá.
- Emlékek: a mentálest belső rétege. A tartósabb vagy véglegesedett gondolatok, az eltárolt információk és ezek folyamatai tartoznak hozzá.
- Tudat: A mentálest legbelső rétege, a mentálest esszenciája. Akarat és intelligencia. Egyaránt kapcsolódik a gondolathoz és emlékekhez, mindkettőt ez vezérli. Mindenekelőtt a változtatás képessége jellemzi, a külvilágból bejövő észlelések feldolgozása, és saját, belülről induló gondolat vagy emlék hatás létrehozása. A Tudat teszi lehetővé, hogy a mentálest ne csak a külső hatások nyomán, de a belső folyamatoktól is változzon, épüljön.

Ez a hármas felosztás a mentálisikon való tájékozódás szempontjából is fontos, mert megadja a következőket:

- Gondolat: a *változás* jellemzi, az alaktalanság és felszín. Erősebb, tartósabb mentális tevékenység esetén létrejöhet markánsabb forma. Színeiben is halvány, jellegtelen.
- Emlékek: az *állandóság* jellemzi, amely egy folyamat a változóból az állandó állapot felé. Intenzívebb színek jellemzik, amelyek már szimbolikus jelentőséggel is bírhatnak. Formái adhatnak konkrétabb képzeteket.
- Tudat: az *állandóság* jellemzi, amely vagy ténylegesen eleve állandó, vagy csak hosszú évek alatt, esetleg drámai élmény hatására változhat. Az állandóság azt is jelenti, hogy minden, ami valaha történt velem, nyomot hagyott rajta – ez ezek esszenciája. Esetenként konkrét, egyedi formák és színek tartozhatnak hozzá.

Fürkészés esetén a mentálisikra a következők jellemzőek:

- A mentálisik alapértelmezése a Gondolatok óceánja. Gondolatokat bármilyen élő lény gerjeszthet, egyfajta mentális lenyomatként, de akár tárgy és hely is. Gondolat alapú mentális teremtmények nem léteznek, legfeljebb erősebb mintázatok, Gondolat hullámok .
- A mentális létezés alapja az Emlék. Bármilyen, mentálisikon létező teremtmény ebből épül fel, ehhez kapcsolódik. Ezek a mentális információk hordozói.
- A mentálisik energiáinak fókuszát (és teremtményeinek legösszetettebb konstrukcióit) a Tudat jelenti. Ez teremt mentálestet is, ez őrzi a mentális létezés legnagyobb titkait.

Értelmezések:

- Mentális közeg=Gondolat
- Mentális létezés alapja=Emlékek
- Mentálest=Tudat
- Mentalitás=Gondolat+Tudat

Szabály

- Az alany alapesetben nincsen tisztában a Hatással, ha csak fel nem tűnik neki valamilyen hiba.
- A Mentálmágikus behatás automatikusan gyanússá válik, ha Hatás nagyobb mint +/- 2 erejű módosítást hoz létre az alanyon. Ettől a pillanattól kezdve automatikusan Lélektan próbát tehet mind az alany, mind azok, akik ismerik.
- A behatás felismerése még nem jelenti azt, hogy az alany tenni is tud ellene, csak azt, hogy felismerte, tud róla.

Mentálmágia – Alapvető formulák

A tudás tárháza

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 5 (1 hónap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás, Rituálé 2
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázstudó az elméjébe véshet lexikális tudást igénylő dolgokat, melyeket gond nélkül tud idézni.

Szabály

- Emlékekre hat.
- A Hatóidő alatt meg kell tanulnia a szükséges információt vagy ismeretet, utána kezdheti el az alkalmazását (ami szintén a Hatóidőn belül kell megtörténnjen)
- Ha a lexikális ismeret szerepet játszik, akkor, minden Hatás szint után +1 KKT módosítót adhat a Jellemzővel végzett próbákhoz.

Emlékolvasás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázsló az alany emlékeiben olvas.

Szabály

- Emlékekre hat.
- Minél több sikert ér el, annál mélyebb, vagy elvontabb emlékeket ismerhet meg.
- Az alany Mágikus védelem próbájának sikerességén felül elért minden siker egy újabb emlék, információ kifürkészésére ad lehetőséget.

Feledés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula alanya elfelejthet meghatározott emlékeket.

Szabály

- Emlékekre hat.
- A varázstudó az alany elméjéből kitörölhet a Hatóidővel megegyező időtartamnyi emléket.
- Az alany nem tudja, hogy nem emlékszik, vagy tényleg hiányzik az emlék.
- Amikor az alany megpróbálja felidézni a történéseket, a formula sikeressége (Mágikus védelem ellenpróba felett elért sikerek száma) ellen kell dobni egy újabb Mágikus védelem próbát. Ha a próba sikeres, akkor az adott emlék visszatér.

Gondolat keresése

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 3 (10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Gömb

Keretek: A formula segítségével egy bizonyos gondolat kutatható fel. Például: kinek a fejében jár az, hogy megmérgezzon valakit?

Szabály

- Gondolatra hat.
- A formula annyit jelez, hogy ki az aki az adott gondolattal bír.

Mentális érzékelése

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 3 (10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Gömb

Keretek: A formula segítségével érzékelhetővé válnak a mentáltest rétegei.

Szabály

- A formula egyszerű igen/nem válasszal tér vissza a Hatóterületről, pontosan meghatározva az „igen”-ek helyét.

Parancs

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázstudó képes egyszerű, legfeljebb két vagy háromtagú parancs kiadására.

Szabály

- Gondolatra hat.
- A Parancs kiadásához a varázstudónak látnia kell áldozatát és olyan nyelven szólania hozzá, amit az megért.
- Ha hatott a varázslat, akkor az alany a tőle telhető legjobb képessége szerint megpróbálja végrehajtani a varázstudó utasítását, amíg a Hatóidő tart.
- Amennyiben a parancs félreérthető, nem egyértelmű vagy öngyilkos jellegű, akkor a formula megtörik.
- A befolyásolt lény az időtartam lejártával tisztában lesz azzal, hogy a varázstudó parancsára cselekedett.

Mentálmágia – Fejlesztett formulák

Akaratátvitel

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával az alkalmazó rákényszeríti akaratát az áldozatra, az alany úgy cselekszik, beszél, harcol, ahogyan a varázsló azt meghatározza.

Szabály

- Tudatra hat.
- Az akaratátvitel során legfeljebb akkora lehet az alany cselekedeteinek próbáihoz használt Jellemző és módosítók összege, amekkora a formula sikeressége.
- Ha öngyilkos cselekedetre kap parancsot, akkor újabb Mágikus védelem próbát tehet. Amennyiben ez sikeres, akkor kiszabadul a formula hatása alól, és ráébred a befolyásoltságra.
- Az Akaratátvitel segítségével elaltatható a lélek mentális része.

Emlékirás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával új emlékek ültethetők az alany elméjébe.

Szabály

- Emlékekre hat.
- A varázslattal hamis emlékek ültethetők az alany elméjébe.
- Amikor az alany megpróbálja felidézni a történéseket, a formula sikeressége (Mágikus védelem ellenpróba felett elért sikerek száma) ellen kell dobniya egy újabb Mágikus védelem próbát. Ha a próba sikeres, akkor az adott emlékről tudja, hogy hamis, azonban az igazi emlékkel nem lesz tisztában.

Észlelhetetlenség

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 8
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A Láthatatlanság egy formája. A formula megszakítja az érzékszervek által közvetített adatok agy által történő feldolgozását, így eltüntetve bizonyos dolgokat a tudat elől.

Szabály

- Tudatra hat.
- A formula a célszemély elméjéből kitörli a varázstudó jelenlétét
- Ezáltal a célszemély nem érzékeli a varázstudót – azonban a környezetében lévő egyéb személyek igen
- Hatás szintenként egy érzékszerv kapcsolata szüntethető meg

Kín

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Mentálmágia

Forma: Személyes Aura

Keretek: Az egyik legkegyetlenebb Mentális varázslat, ami az agy fájdalomközpontjának stimulálásával okoz valós fizikai kínokat.

Szabály

- Tudatra hat.
- Valós fizikai fájdalmat okoz (a Sebzés=Fájdalomérzet sebzés).
- A formula Hatás szint számú Ép-t sebez, melyet az alany Tűrőképesség próbájának sikeressége csökkent.
- Az alany Ép-inak száma az ájulási Ép értéket elérheti (az alany elájulhat), de az ájulás után nem veszít több Ép-t.
- A varázslattal nem lehet megölni senkit.

Telepátia

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Mentálmágia

Forma: Személyes Aura

Keretek: Mentális kapcsolatot hoz létre két személy között.

Szabály

- 3-as hatás szinten gondolati úton lehet benyomásokat továbbítani, (Gondolatra hat).
- 4-es hatás szinten beszélgetni is lehet, (Emlékekre hat).
- 5-ös hatás szinten a varázstudó által felidézett képeket is közölni egy irányban. (Tudatra hat).
- A célpont Mágikus védelem próbára jogosult.
- Ha kétirányú kommunikációra kívánják használni, két varázslatra van szükség.

Mentálmágia – Titkos formulák

Bábmester

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 4 (300 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 13
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével a varázstudó átveszi az irányítást az alany felett.

Szabály

- Tudatra hat.
- Az irányítás során legfeljebb akkora lehet a próbához használt Jellemző és módosítók összege, amekkora a formula sikeressége.
- Az alany tudomással bír arról, hogy átvették felette az uralmat.

Fájdalomhullám

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula a Kín varázslaton alapul, annak tömegesített változata.

Szabály

- Tudatra hat.
- A Hullámként terjedő fájdalom a varázstudó körül mindenkire hat a Hatóterületen belül.

Kémkedés

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 4 (300 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével a varázstudó érzékelheti a célpont érzékszervei (látás, hallás) által közvetített információkat.

Szabály

- Tudatra hat.
- A hatás szint további növekedésével minden szinttel még egy érzékelés bevonható a varázstudó által érzékeltekbe.
- A varázstudó az Észlelés próbáját legfeljebb a formula Hatás szintjével dobhatja.

Tömeges bénítás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Mentálmágia

Forma: Személyes Aura

Keretek: Az Akaratátvitel területre ható, módosított változata.

Szabály

- Tudatra hat.
- A formula hatására a Hatóterületen belül mindenki sikerenként -1 JT módosítót kap a Mozgás Jellemzőjére.
- Ha emiatt lehetetlenné válna az alany cselekedete, akkor mozdulatlaná dermed a Hatóidő végéig.

Nekromancia

Ősi és okkal rettegett mágikus tudomány, a holtak és az életerő manipulálásának módszertana.

Necrografia

A Nekromancia klasszikus értelmezését Alyr Arkhon újította meg P. sz. 3712-ben kiadott "A *Necrografia revíziója*" című művében. A mű a hagyományos Abdul-al Sahred -féle Necrográfiát saját magasmágia kutatásai alapján értelmezi újra.

Alyr Arkhon tanulmányaiban központi szerepet kap az élőholtak és démonok közötti különbségtétel, valamint az élőholtak újféle, elsősorban fizikai és asztrális/mentális jellegzetességeik szerinti besorolása.

Ennek eredményeképpen két fő irányt szabott a Necrografia revíziójának:

- „Az eleven holtakról” címmel a hagyományos Nekromancia ágát veszi sorra.
- „Démoni förtelmek” címmel pedig a démonokról ad értekezést.

Ezen fejezetek egyértelművé teszik, hogy az élőholtak a Nekromancia Mágikus tudományához kötődnek, míg a démonok a Manához. Külön értekezik a Sahred-féle Necrografia besorolásában szereplő lényekről, részletesen megindokolva, hogy a saját besorolása szerint melyik hová tartozik.

Élőholtak táblázata

Szint	Élőholtak besorolása
1	Anyagi testtel rendelkező, tudattalan élőholt (Asztrális torzó)
2	Légies és/vagy anyagi testtel rendelkező, tudattalan élőholt (Asztrális torzó)
3	Anyagi testtel rendelkező kísértő élőholt (Asztrális irányítás, Mentális torzó)
4	Légies és/vagy testtel rendelkező kísértő élőholt (Asztrális irányítás, Mentális torzó)
5	Anyagi testtel és torzult tudattal rendelkező élőholt (Mentális irányítás, Asztrális torzó)
6	Légies és/vagy anyagi testtel valamint torzult tudattal rendelkező élőholt (Mentális irányítás, Asztrális torzó)

Élet Idea

Más néven Élet princípiuma. Az élet a Körforgás természetes lét-állapota, az Élet Idea meglátta azt mutatja, hogy valami él.

Az Élet Ideájának fő működési jellegzetessége, hogy *struktúrát épít* - előbb Életaurát, majd anyagi testet és asztráltestet alakít ki, növeszt, fejleszt, fejlettebb lények esetében mentáltestet is.

Életaura

Minden rendelkezik vele, ami bármilyen formában tartalmazza az Élet Ideáját (Élet princípiumát).

Lélekkel bíró élőlények esetén az Életaura tartja fenn a köteléket a Lélek és annak anyagi teste között. A Lélek ily módon az Élet Ideáját kiteljesítő abszolútuma.

Szabály

- Az Életaura erősségének mértékét Életerőnek is nevezik.
- Élőlény = Életaura + Anyagi test + épülő Asztráltest (opcionális) + épülő Mentáltest (opcionális).
- Lélek = Asztráltest + Mentáltest egysége (!).
- Személyes Aura=Életaura+Lélek.
- Ha egy élőlény Ép-a 0-ra vág az alá esik, akkor távozik belőle az Élet princípiuma.

Halál Idea

Más néven Halál princípiuma. A halál a Körforgás természetes lét-állapota, azt mutatja, hogy valami már nem él, hanem halott.

A Halál Idea fő működési jellegzetessége, hogy *struktúrát bont*. A halál állapotával megszünteti az Életaura és az Anyagi test kapcsolatát, majd lebontja az anyagi testet is.

Szabály

- Halott = Halál Idea + egykori élőlény Anyagi teste.

Halálaura

Nem minden rendelkezik vele, ami tartalmazza a Halál Ideáját (Halál princípiumát), csakis azok kivételes erősségű koncentrátumai. Amennyiben ezek a Halál Ideáját őrzik, az természetes jellegű, ha az Élet Ideáját támadják, az természetellenes.

Élőholt

Olyan, egyértelműen természetellenes lét-állapot, ami se nem halál, se nem élet. Az alany halottnak minősül, a Halál Ideáját hordozza, Életaurával nem rendelkezik, de Életerővel igen.

Lélekkel bíró élőlények esetén ez a lét-állapot megbontja a Lélek természetes struktúráját, elkerülhetetlen torzulásokat hozva létre – és ez a *torzó* jelleg minden Élőholt létezés állandó velejárója.

Szabály

- Élőholt = Halál Idea + Halálaura + Életerő + halott Anyagi test (opcionális) + Asztrálest torzó (opcionális) + Mentálest torzó (opcionális).
- Bármilyen, ami az Élőholt állapottal kapcsolatos, nem része a természet rendjének, azaz természet ellenes.
- Minden élőholt rendelkezik lélektorzóval, és Élőholtak besorolása táblázat szerint.
- számukra nem létezik az Örök Körforgás (kitaszítottak belőle), és természetesen úton már nem is juthatnak vissza oda, csakis mágiával.
- A fizikai létezésük állandó (az Anyagi testük nem öregszik, csak bomlik, ha erre nincs külön varázslat), azonban ennek az állandóságnak (konzerválásnak) ára is van:
 1. Minden 5 megnyert Kp összesen 1 Kp-nak számít (azaz 1/5 Kp-t kaphat).
 2. Minden 10 megnyert Bp összesen 1 Bp-nak számít (azaz 1/10 Bp-t kaphat) .
- Személyes Aurával nem, csakis Halálaurával rendelkeznek.
- A Halál aura tulajdonságai:
 - A Személyes Aura Jellemzőt helyettesíti.
 - A mágikus védelem is a Halálaurából származik.
 - A Halálaura szintjével megegyező SFÉ.
 - Az alany nem ájulhat el, nincs ájulási küszöb.
- Ha egy élőholt Ép-ja 0-ra vagy az alá esik, strukturálisan megsemmisül, a Halál aura megszűnik.

Holtak nyelve

Az élőholtakkal semmilyen nyelven nem lehet szót váltani. Erre csakis a mágia segítségével nyílnak lehetőségek, amellyel létrehozható egyfajta kapcsolat. Bár ezt a jelenséget a külvilág a Holtak nyelvének nevezi, ez valójában nem létező nyelv és létező szavak, csakis e természetellenes helyzetre a Nekromancia által létrehozott kötelék kommunikációs lehetősége. Valójában inkább érzelmi és értelmi sugallatokról van szó.

Kizárólag misztikus alkalmazással érhető el, mely lefordítja az élőholtak szándékait az alkalmazó számára érthető formára, illetve az alkalmazó szándékait is közvetíteni tudja. A kommunikációs lehetőség azonban nem jelent elfogadást is, önmagában nem kényszeríti a holtakat semmire.

Örök körforgás

Az élet, halál, újjászületés körforgása a világ teremtett rendje (a ciklusok rendjének része a Nagyok akarata szerint).

Az alábbiakban az Örök körforgás azon jellegzetességeit vesszük sorra, amelyek meghatározzák a Nekromancia lehetőségeit.

Szabály

- Lélekkel kapcsolatos alapismeretek:
 - Lélek semmiképp nem teremthető.
 - A Lélek elpusztítása végleges és visszavonhatatlan megsemmisülés.
 - A Lélek a halála után is magával viszi a Befolyás pontjait.
- A Lélek a halál állapotával kiszabadul az anyagi testből, és megkezdí utazását a magasabb dimenziókba, az Örök Körforgás törvényszerűségei szerint. Ezen régiók összefoglaló, közkeletű elnevezése: túlvilág.
- Ez az esetek döntő többségében (bármilyen hit esetén) a Lelket valamely istenség (panteon) érdekszférájába juttatja, és bízza a gondjaira a következő újjászületéséig.
- Amennyiben egy Lélek nincs egyetlen istenség felügyelete alatt sem, még mindig bekerül az Örök Körforgásba a teremtés rendje szerint
- E természetes folyamatokba történő bármilyen mágikus beavatkozás elkerülhetetlen következményekkel jár az alkalmazó és az alany számára is.
- Lelket csak hívni lehet, idézni nem. Amennyiben a hívás meghíúsul, az alkalmazó nem kap információt arról, hogy miért. A hívás lehetőségeit a következők határozzák meg:
 - Meghatározott Lélek hívásához szimpatikus kapcsolatot teremtő tényező szükséges. Ez lehet tudás (Igaz név), fizikai maradvány, tárgy, vagy emlékek.
 - A Lélek a tartózkodási helyétől függő lehetőségekkel reagálhat a hívásra.
 - A halál bekövetkezte után a Léleknek természetes módon egy órára van szüksége ahhoz, hogy elérje egy isten/az Örök körforgás dimenzióinak hatásköré. Ezen egy órán belül a hívásnak csak a Lélek mágikus ellenállását kell legyőznie.
 - Amennyiben a Lélek már továbbment az Örök körforgásban, az adott istenség egyetértése is szükséges a hívás létrejöttéhez.
 - Amennyiben a Lélek már elindult az újjászületés felé, vagy eleve újjászületett egy következő életbe, semmiképp (!) nem fog jönni.

Nekromancia – Alapvető formulák

Bomlás elodázása

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: Rituálé 2
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formulával elodázható a halott test bomlása.

Szabály

A halott test a Hatóidő tartamáig nem bomlik tovább.

Életerő szívás

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula az áldozat életerejét csökkentheti.

Szabály

- A varázstudónak Közelharc támadást kell tennie, mely után az Életerő szívásból származó Sebződés Ép elszívásként jelentkezik, melyet a saját sebeinek gyógyítására használhat fel, a Gyógyítás formula Szabályai szerint.
- Hatás szintenként egy Ép-t szívhat el a varázstudó, amellyel egy Ép sebet gyógyíthat.

Élőholt hívás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 6 (1 000 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: mágikus támadás, Rituálé 3
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Gömb

Keretek: A formula segítségével a varázshasználó Hatótáv sugarú körből magához szólíthat minden élőholtat.

Szabály

- A Hatás szinttől függően Hatóterületről legfeljebb Hatóterületnyi számú élőholt hívható.
- A hívás kizárólag a már Yneven lévő, tevékenykedő lényeket szólítja meg.
- A lény Mágikus Védelem próbát tehet a hívás ellen, és ha az sikeres, akkor a hívás megghiúsul. Ha sikertelen, akkor a sikertelenség mértékű mágikus kényszer alá kerül, melynek célja, hogy a hívás pontjára menjen.
- A hívott lény nem kerül a varázstudó uralma alá, és a formula nem is véd tőle – az együttműködés létrehozása, vagy az engedelmesség kényszerítése, de akár a védelem is más formulákkal történik
- Az egyes Hatás szintek alapján az alábbi táblázat szerinti élőholtak hívhatók:

Élőholtak táblázata

Szint	Élőholtak besorolása
-------	----------------------

1	Anyagi testtel rendelkező, tudattalan élőholt (Asztrális torzó)
2	Légies és/vagy anyagi testtel rendelkező, tudattalan élőholt (Asztrális torzó)
3	Anyagi testtel rendelkező kísértő élőholt (Asztrális irányítás, Mentális torzó)
4	Légies és/vagy testtel rendelkező kísértő élőholt (Asztrális irányítás, Mentális torzó)
5	Anyagi testtel és torzult tudattal rendelkező élőholt (Mentális irányítás, Asztrális torzó)
6	Légies és/vagy anyagi testtel valamint torzult tudattal rendelkező élőholt (Mentális irányítás, Asztrális torzó)

Élőholt parancsnoklás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Nekromancia

Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázshasználó utasítást adhat a kiszemelt élőholtaknak.

Szabály

- A parancs a Holtak nyelvén hangzik el.
- A végrehajtás képessége az élőholt intelligenciájától függ. Hiába adnak bonyolult utasítást egy holtaknak, ha a legegyszerűbb, pár szavas parancsoknál többet nem tud teljesíteni.

Holtak érzékelése

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (1 kör)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Nekromancia

Forma: Gömb

Keretek: A formula segítségével érzékelhetővé válnak a Halál Ideájának minden formája.

Szabály

- A halottak és maradványaik már javarészt már elbomlott formában is felfedezhetőek – ám minél kevesebb maradt a testből, annál több sikerre van szükség a felfedezéshez.

Holtak nyelve

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 1 (saját maga)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Nekromancia

Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázstudó képes szót váltani az élőhalottal a Holtak nyelvénél leírtak szerint.

Szabály

- A formula segítségével a Hatóidő alatt a varázstudó beszél és érti a Holtak nyelvét.

Nekromancia – Fejlesztett formulák

Életerő átadása

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Nekromancia

Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázstudó a saját életerejét adja át a kiválasztott lénynek – amely akár lehet élőholt is.

Szabály

- Minden siker egy Ép átadásának lehetőségét jelenti.

Életerő rablás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 1 (1 kör) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Nekromancia

Forma: Személyes Aura

Keretek: A rablás segítségével a varázstudó képes lesz bármilyen Életaurából Mana pontot kivonni.

Szabály

- Érintés, vagy közelharcos támadás szükséges hozzá.
- A rablás hatékonysága az Életaura Ideájától függ. A formula célponttól függően az alábbi mértékben képes az Ép sebzeit Manaponttá konvertálni.
 - Növényi létezés esetén 1/6.
 - Állati létezés esetén 2/6.
 - Lélekkel bíró teremtenyekből 3/6.
- Természetesen így is csak annyi Ép sebzése okozható, amennyivel az adott Életaurák bírnak.

Élőholt teremtése

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 4 (300 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap)

Hatóterület: 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 7

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Nekromancia

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula egy halott testet felruház a Halál aurájával, lélektorzót hívhat belé, és így élőhalottat teremt.

Szabály

- A formula segítségével élőholt hozható létre, melynek során mindig létrejön, érkezik lélektorzó: a Hatás szinttől függően lehet légies vagy anyagi testtel rendelkező.
 - Amennyiben a halott egy óránál nem régebben halott, akkor a lelkét visszahívja a testbe:
 - A visszahívott lelket ez a kényszer torzítóvá átalakítja, így létrejön az élőholt a Hatás szinttől függően.
 - Minél magasabb besorolási szinttel rendelkezik az élőholt, annál több marad meg a lélek eredeti énjéből.
 - Ha a halott egy óránál régebben halott, akkor egy légies élőholt érkezik, ebben az esetben kizárólag anyagi testtel rendelkező élőholt hozható létre.
- Harmadik vagy magasabb besorolási szinttel rendelkező élőholt kizárólag a Lélek időben történő visszahívásával hozható létre.

- Hatás szint számú pont osztható szét, egy Hatás szintért az alábbiak választhatók:
- Egy besorolás szint az Élőholtak besorolása táblázat alapján.
- Egy szintnyi Halálaura (mely a létrehozás kori érték).
- Egy Ép (mely a létrehozás kori érték, később változtatható).
- Az élőholt nem engedelmeskedik a létrehozással automatikusan a varázstudónak.

Élőholtak táblázata

Hatás szint	Élőholtak besorolása
1	Anyagi testtel rendelkező, tudattalan élőholt (Asztrális torzó)
2	Légies és/vagy anyagi testtel rendelkező, tudattalan élőholt (Asztrális torzó)
3	Anyagi testtel rendelkező kísértő élőholt (Asztrális irányítás, Mentális torzó)
4	Légies és/vagy testtel rendelkező kísértő élőholt (Asztrális irányítás, Mentális torzó)
5	Anyagi testtel és torzult tudattal rendelkező élőholt (Mentális irányítás, Asztrális torzó)
6	Légies és/vagy anyagi testtel valamint torzult tudattal rendelkező élőholt (Mentális irányítás, Asztrális torzó)

Felruházás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: Rituálé 1
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura

Keretek: Ezzel a formulával az alkalmazó légies lélektorzóval ruházhat fel holttestet vagy élőholtat.

Szabály

- A lélektorzónak Hatótávon belül kell lennie.
- A lélektorzónak el kell rontania Mágikus Védelem próbáját, hogy a Felruházás megtörténjen (ha a cél halott rendelkezik Mágikus Védelemmel, akkor annak is).
- Amennyiben több lélektorzó lenne egy testben, a varázslattal behívott a Hatóideig elnyomja a többit.
- A formula az Élőholtak besorolása szerint a 2., 4. vagy 6. osztályba (Hatás szinttel egyenértékűen) tartozó lélektorzót költöztet az élőhalottba.
- A Hatóidő leteltével az élőhalottat elhagyja a beleplántált lélektorzó.

Öregítés

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 5
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázshasználó egy általa kiválasztott lényt öregíthet. Ennek jelei azonnal megmutatkoznak: az áldozat gyengébbé, lassúbb mozgásúvá válik. Bár a test öregszik, a lélek nem, ami komoly, belső konfliktusokhoz vezethet. A mindennapos cselekvések is nehezebbekké válnak, hiszen az áldozat nem lesz tisztában megöregedett testének tulajdonságaival, tűrőképességével.

Szabály

- A formula a minden Hatás szint után 1 Kp értékben Hátrányos Egyedi vonást ad, melynek valamilyen fizikai képességet, tulajdonságot kell érintenie.
- A formula Hatóidejének leteltével a Hátrányos Egyedi vonás megszűnik.

Nekromancia – Titkos formulák

Élőholt járvány

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 4 (300 ynevi láb) **Hatóidő:** 5 (1 hónap)
Hatóterület: 6 (1 000 ynevi láb/1 000 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 24
Cselekedet típusa: Rituálé 3
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A Hatóterületen a holtak felkelnek és képességeik szerint elkezdnek pusztítani.

Szabály

- A holtak 1. osztályba sorolt élőholtakká válnak és úgy is maradnak, amíg teljesen el nem pusztítják őket vagy véget nem ér a varázslat.
- Ha az élőholtak teste nem pusztul el teljesen, a formula a következő 24 Fő cselekedetben megint életre kelti a test maradványát, egészen a Hatóidő végéig.

Életerő tárolása

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula egy valódi drágakőben vagy igazgyöngyben tárolja el az életerőt, melyet a varázstudó bármikor kivonhat és saját maga gyógyítására használhat fel.

Szabály

- A gyógyítás a Gyógyulás felgyorsítása formula szerint működik.

Enyészet posványa

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap)
Hatóterület: 4 (100 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 20
Cselekedet típusa: Rituálé 3, Kombinált formula alapja
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Gömb

Keretek: A megátkozott területen egy Rontás, Betegség, Átok vagy Nekromancia formula hatása érvényesül, melyet a varázstudó választ meg.

Szabály

- A formula kombinált formula alapja, a Rontások, Betegségek, Átkok Hatását terjeszti ki a Hatóterületen. Annyi varázslattal kombinálható, amennyit a varázstudó Mp-i lehetővé tesznek.
- Különböző hatások is keverhetők, de ezek mindig együttesen érvényesülnek.

Halhatatlanság

Hatás szint: 4

Hatótáv: 1 (érintés)

Hatóidő: 6 (1 év)

Hatóterület: 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 5

Cselekedet típusa: Rituálé 3

Mágikus tudomány: Nekromancia

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével a varázstudó saját magát élőhalottá változtathatja. Minden halhatatlanság formula egyedi, kizárólag egy típusú élőholtá változtatás lehetőségét teremti meg. Azonban az így nyert halhatatlanságnak ára van.

Szabály

- A varázstudó inentől élőholtaknak számít és az élőholtakra vonatkozó Szabályok érvényesek rá.
- A Hatás szinttel azonos lesz az élőholt besorolása .
- A Halálaura erőssége kezdetben a Hatás szint -3 értékű lesz.
- A varázslatot meg kell újítani a Hatóidő lejárta előtt, különben a formula hatása megszűnik.

Vérmágia

Az egyik legősibb mágikus módszertan, a vér, mint különleges komponens használata az emberi faj első találkozása lehetett a misztikus erővel. A civilizációs eszmények szellemében a hetedkorban a legtöbb erőközpontban üldözött, vagy eleve kiirtott tudás, a letűnt idők okkal elfeledett örökségének tekintik. A vallások közül is csak az tolerálja, amelyik használja.

Ugyanakkor a civilizált államoktól távol eső vidékeken máig az egyik legerősebb mágiafajta, akár emberekről, akár más fajok képviselőiről van szó, és avatottjait megkülönböztetett tisztelet övezi.

Vérmágia – Alapvető formulák

A vér titkai

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)

Hatóterület: 1 (saját maga)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Életmágia

Forma: Személyes Aura

Keretek: A varázslattal saját múltjába nyerhet bepillantást a használója. Lepereg előtte őseinek története – rendkívül gyorsan, csak lényeges eseményekre összpontosítva. Melyek voltak a család, nemzetség legfontosabb eseményei, kik voltak ők, milyen háborúk, katasztrófák során kísérte végig az illetőket. Az egész történetet a saját szemszögéből látja, így egész sor mozzanat nehezen értelmezhető lehet.

Szabály

- Minden siker után egy lényeges információ birtokába kerül a varázstudó.
- Minden siker után legfeljebb 100 évet utazhat saját múltjába a varázstudó, hogy felidézze az eseményeket.

Vérgyűjtés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap)

Hatóterület: 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4

Cselekedet típusa: mágikus támadás, Rituálé 3

Mágikus tudomány: Életmágia

Forma: Gömb

Keretek: A vérmágia ezen alapvarázslata segítségével a varázstudó a kívánt személy vérének összegyűjtheti, és további mágiákhoz felhasználhatóvá teheti.

Szabály

- A gyűjtéshez meg kell sebezni a célpontot.
- A formula elején ki kell jelölnie egy edényt, melybe az alkalmazó a vért fel kívánja fogni.
- Az áldozaton ütött sebből a formula hatására a vér az edénybe áramlik. Ahogy a sebből kifolyik, a levegőben (avagy a talajon) lassan az edény felé kúszik, majd belecserog.
- Az így gyűjtött vér Hatóideig nem alvad meg.
- A vér mennyisége attól függ, hogy az áldozat mennyi Ép-t vesztett a formula időtartama alatt.

Vérkapocs

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: Kombinált formula alapja, mágikus támadás

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: A vér, mint szimpatikus kapcsolatot teremtő anyag segítségével a felhasználó Szimpatikus mágiát alkalmazhat a vér tulajdonosára.

Szabály

- Használatához legalább 1 Ép mennyiségű vér szükséges.
- Kombinációban kizárólag más Vérmágia alkalmazáslistába tartozó formulával alkalmazható.
- Egyebekben megegyezik a Szimpatikus mágiával.

Vérnyom

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 5

Cselekedet típusa: Rituálé 1

Mágikus tudomány: Életmágia

Forma: Személyes Aura

Keretek: Segítségével a formula alanya egy apró vércseppből is képes lesz követni a célpontját, mintha csak egy kiváló szaglász vadászeb tenné.

Szabály

- A Hatóidő szintje megadja napokban, hogy milyen idős nyomok azonosíthatók.
- Minden Hatás szint után +1 KKT módosítót adhat szaglász alapú Észlelés próbájához.

Vérsugallat

Hatás szint: 2/3 **Hatótáv:** 1 (érintés)/3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)

Hatóterület: 2/2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 5

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Mana/Mentálmágia

Forma: Személyes Aura

Keretek: Ha a varázstudó birtokában van legalább 1 Ép-nyi vér a formula alanyától, akkor Mentális kapcsolatot hoz létre két személy között.

Szabály

- Ha kétirányú kommunikációra kívánják használni, két varázslatra van szükség.
- A formula hatása az erősítéstől függ:
 - 3-as hatás szinten gondolati úton lehet benyomásokat továbbítani, (Gondolatra hat).
 - 4-es hatás szinten beszélgetni is lehet, (Emlékekre hat).
 - 5-ös hatás szinten a varázstudó által felidézett képeket is közölni egy irányban. (Tudatra hat).

Vérzivatar

Hatás szint: 2/2

Hatótáv: 2/2 (20 ynevi láb)

Hatóidő: 2/2 (10 perc)

Hatóterület: 3/3 (10 ynevi láb/10 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6

Cselekedet típusa: mágikus támadás, 6 Befolyás pont

Mágikus tudomány: Elemi mágia/Anyag

Forma: Eső

Keretek: A formula leginkább lélektani fegyverként működik. Többféleképpen alkalmazható, ez az alkalmazó döntésén múlik: lehetséges, hogy a levegőből egyszerre vér kezd záporozni, mintha eső lenne, de az is, hogy a falakból vér fakadjon.

Szabály:

- A Hatóterületen mindenki köteles Mágikus Védelem próbát tenni a formula ellen. Ha ezt elvétí, akkor Hatás szintenként -1 KKT módosítót kap a Mentalitás/Ösztön Jellemzőhöz.

Vérmágia – Fejlesztett formulák

Izzó vér

Hatás szint: 3/3/3/3 **Hatótáv:** 2/2/2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1/1/1/1 (1 kör)
Hatóterület: 2/2/2/2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 8
Cselekedet típusa: mágikus támadás, mágikus támadás, Kombinált varázslat, 2 Befolyás pont
Mágikus tudomány: Asztrál/Mentál/Anyag/Elemi mágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: Az áldozat saját vére válik pusztítóvá, az alkalmazás lángra lobbantja a sebekből csorgó vért.

Szabály

- A formula kizárólag akkor működik, ha a célpont Ép sérülést szenvedett.
- Minden 1 Ép után további 1 Ép-t sérül az áldozat.
- A formula sikerességéhez Lélekaltatás szükséges, az áldozatnak el kell rontania az Asztrális és Mentális Mágikus védelem próbáját is. Akármelyik védelem próba sikeres, a formula hatástalan lesz.

Vérátok

Hatás szint: 5/2 **Hatótáv:** 1/1 (érintés) **Hatóidő:** 6/6 (1 év) **Hatóterület:** 5/5 (500 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 21
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Valóság/Mana
Forma: Személyes Aura

Keretek: Az alkalmazó akár generációkon is túlnyúló átkot hozhat a formula célpontjára és utódaira.

Szabály

- A varázstudó birtokában kell lennie az alany vérének.
- Minden más dolog esetében úgy viselkedik, mint egy Átok (az 5-ös Hatás szint miatt az Átkot legalább 15 pontból lehet összeállítani).
- A formula minden utódra hat, amelyik elrontotta Mágikus védelem próbáját születésekor.
- Ha az utódok száma elérte a Hatóterület mértékét, az újonnan születettek már nem hat a formula (Hatóterületen kívül lesznek).

Vérbéklyó

Hatás szint: 3/3/3 **Hatótáv:** 2/2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2/2/2 (10 perc) **Hatóterület:** 2/2/2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 9
Cselekedet típusa: mágikus támadás/mágikus támadás/Atlétika próba
Mágikus tudomány: Asztrál/Mentál/Életmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: Az áldozat bőre alól vérkacsok sarjadnak, és magukat egy két ynevi lábnál nem messzebb lévő ponthoz rögzítik. Úgy tekerednek és mozognak, hogy az áldozat lehetőség szerint mozgásképtelenné váljon,.

Szabály

- A varázstudó Hatás szintenként egy kacsot sarjaszthat.
- Az áldozatnak Atlétika próbát kell tennie, hogy elkerülje a kacsok rögzítődését – a formula Hatás szintjénél több sikert kell elérnie, hogy egyetlen kacs se rögzüljön. Ha legalább három kacs rögzítődik mozgásképtelenné vált.
- Minden egyes rögzült kacs -1 KKT módosítót jelent Atlétika próbájához – amit addig kell dobnia, amíg a formula meg nem szűnik vagy minden kacs nem rögzült.
- A formula sikerességéhez Lélekaltatás szükséges, az áldozatnak el kell rontania az Asztrális és Mentális Mágikus védelem próbáját is.

Vérszolga

Hatás szint: 5 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 8
Cselekedet típusa: Rituálé 3
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Gömb

Keretek: A varázslattal az alkalmazó egy embernyi vérből vérszolgát képes létrehozni.

Szabály

- A vérszolgát egy lélektorzó irányítja, melyet a létrehozójának még uralma alá kell hajtania.
- Szükség esetén képes harcolni: Fegyverhasználata 5-ös, és tetszés szerinti fegyvert formálhat a testéből.
- A vérszolga egyéb képzettségei: Atlétika 2, Érzékelés 4, Tűrőképesség 4, Halálaura 4.

Vérvzés

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: (Atlétika próba)
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Személyes Aura

Keretek: Az alkalmazó képzeletbeli vágást ejt ellenfelén.

Szabály

- Amennyiben az áldozat felismeri, megpróbálhat félreugorni (Atlétika próba), hogy minél kisebb seb keletkezzen rajta. Minden siker eggyel csökkenti a Sebzést.
- A támadás Teljes Átütés képességgel rendelkezik.
- A Sebzés Hatás szintenként 1 Ép – azonban csak az első Hatás szint felett jön létre.
- A seb azonnal megjelenik az áldozat testén. A vágás mély és fájdalmas. A seb nem záródik össze, és folyamatosan vérzik. A formula Hatóideje alatt a Sebzés körönként 1 Ép.
- Ha a formula Hatóideje lejárt, de a sebet nem kötötték be, a vérvzés tíz körönként egy Ép intenzitású.
- Ha az okozott sebet a formula időtartamának lejárta előtt kezelik (sikeres Gyógyítás próba) vagy mágiával teljesen meggyógyítják, a vérvzés eláll.

Vérmágia – Titkos formulák

Ősi vér

Hatás szint: 6 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év)
Hatóterület: 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 8
Cselekedet típusa: Rituálé 2, mágikus támadás
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A vérmágia legősibb ismert formulája, ősi fajok között is alkalmazásban van. Egy másik lény vérének (vagy egyenértékű esszenciájának) felhasználásával a lény alapvető szerkezete változtatható meg – akár teljes mértékben átváltozhat egy másik lényé.

Szabály

- A használónak rendelkeznie kell a kiválasztott lény vérével.
- A hasonulás során a vér megsemmisül, azonban a Hatóideig birtokába kerülhet a lény bizonyos képességeinek.
- Hatás szintenként 1 Kp értékben kerülhet birtokába a lény Egyedi vonásainak, de csakis azoknak, melyekkel a lény is rendelkezett.
- A kiválasztott lény Hátrányos Egyedi vonásainak is birtokába kerülhet (a varázstudó döntése szerint), ekkor 1 Kp értékű Hátrányos Egyedi vonásért +1 Kp értékű Előnyös vagy Misztikus Egyedi vonás választható.
- A lény fizikai felépítése, struktúrája, szerkezete is megváltozik az új létállapotában.

Véraldás

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap)
Hatóterület: 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: Rituálé 2, mágikus támadás
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura

Keretek: A vérmágia egyik legősibb formulája. Egy másik lény vérének (vagy egyenértékű esszenciájának) felhasználásával a lény bizonyos tulajdonságaira szert tehet.

Szabály

- A használónak rendelkeznie kell a kiválasztott lény vérével.
- A hasonulás során a vér megsemmisül, azonban a Hatóideig birtokába kerülhet a lény bizonyos képességeinek.
- Hatás szintenként 1 Kp értékben kerülhet birtokába a lény Egyedi vonásainak, de csakis azoknak, melyekkel a lény is rendelkezett.
- Az Egyedi vonás nem lehet misztikus egyedi vonás.
- Konkrét lény vagy személy teljes lemásolása nem hozható létre a formulával.

Vérgát

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap)
Hatóterület: 5 (500 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 8
Cselekedet típusa: Rituálé 2, Rúnamágia 3
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Gömb

Keretek: A vérmágia védővarázslata, mely távol tarthatja a nem kívánt látogatókat a varázstudó által kijelölt területről.

Szabály

- Ehhez a területet vérrel kell megjelölni, illetve körberajzolni határait.
- A Vérgát két módon alkalmazható:
 - Az első módon a gátat csak az a lény nem lépheti át, melynek vérével azt felrajzolták és elrontotta a Mágikus Védelem próbáját.
 - A másik módszerrel minden, a kiválasztott lény fajába tartozó kreatúra távol tartható.

Vérvör

Hatás szint: 6

Hatótáv: 1 (érintés)

Hatóidő: 4 (1 nap)

Hatóterület: 4 (100 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 10

Cselekedet típusa: Rituálé 3, mágikus támadás

Mágikus tudomány: Életmágia

Forma: Gömb

Keretek: A vérmágia egyik leghatalmasabb varázslata.

Szabály

- A Vérvör alkalmazásához legalább két ember összes vérére van szükség. A pap először létrehozza a Teremtés körét. Az első ember vagy más humanoid véreből rajzolja.
- Ekkor kell elkezdenie a Rituálét. A vérvörön belül a halál Ideája munkál, melynek segítségével a fennmaradó áldozatok véreből a varázstudó tetszőlegesen kiválasztott, ám létező szörnyek másait hozza létre, melyek alvadt vérhez hasonló masszából épülnek fel.
- Zúzó- és szűrő fegyverek csak fele sebést okoznak nekik. A vérszörnyek Tűróképessége kétszerese a Bestiáriumban leírt, eredeti lényekének, ám azok egyetlen speciális tulajdonságával sem rendelkeznek
- A szörnyek ellenfelük elhulló véreből képesek újjáépíteni saját testüket, amennyiben sérülnének. Egy okozott Ép veszteség egy Ép-t gyógyít a szörnyön. A szörnyek eredeti életerejéje nem a végső határa a növekedésnek, így könnyen előfordulhat, hogy egy ütközet után kétszer olyan erősek, mint annak előtte.
- A vérszörny teremtésének végigényét a következő módon határozhatjuk meg: egy ember méretű humanoid véreből két kis méretű, egy ember méretű avagy fél nagy méretű lény teremthető. Így igazi óriások is alkothatók, ha a varázstudónak elég vér áll rendelkezésére.
- A lények nem növekedhetnek azonban nagyobbra, mint eredeti formájuk Ép-inak hatszorosa. A méret növekedésével a sebzés is változik, minden 6 Ép növekedésre +1 HM-val nő támadásonként. A vérlények immunisak minden Asztrál és Mentál alapú mágiára, s az elemi varázslatok is csak az eredeti érték felét sebzik rajtuk.
- A lényeket lélektorzók irányítják, melyek alapértelmezésben nem állnak létrehozójuk uralma alatt.

Egyedi formulák

Az egyedi formulákat egy rend, iskola, olykor magányos mester oktatja. Kivételes hatékonyságuk révén a legtöbb esetben a mágiahasználat különleges, egyedi ismertetőjegyei is, ezért birtokosai jól őrzik a titkaikat. Részükről a létező legnagyobb megbecsülés vagy kiváltság, ha valakinek átadják ezt. Oktatásának, tanulásának módszertanára így külön védelmi és ezzel együtt persze kémkedő tevékenységek, üzletágak szakosodtak.

Szabály

- Az egyedi formulákat nem lista formában veheti fel a Karakter, hanem egyenként, a Fejlesztés fejezet szabályai szerint.

Acélos akarat

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: választható
Mágikus tudomány: Mentálmágia
Forma: Személyes Aura

Leírás: A formulával az alkalmazó emberfeletti akaraterőre tehet szert.

Szabály

- A formula időtartamára a karakter Személyes Aura Jellemzőhöz Hatás szintenként +1 KKT módosító járul.

Árnyak

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: választható
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Gömb

Leírás: A formula megváltoztathatja egy hely fényviszonyait, az árnyékok kiterjedését.

Szabály

- Minden Hatás szint +/- 20% változást jelent. Ezzel az érintett területen az árnyékok eredeti, természetes mérete változik.
- A formula hatására módosul a Lopózás-rejtőzés Jellemzőhöz tartozó próba is, Hatás szintenként +/-1 KKT módosító jár.

Árnyékkapu

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 4 (300 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 8
Cselekedet típusa: választható
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Személyes Aura

Leírás: Térmágikus alkalmazás, amellyel a hatótávon belül bármekkora távolság leküzdhető.

Szabály

- Az alkalmazó ki kell jelölje az indulási helyet (egy ajtó körvonalát rajzolja a falra), és az érkezési helyet is (fel kell idézze, ahová jutni kíván, és oda is el kell képzeljen egy ajtót).
- A formula csak akkor működik, ha mind a kiindulási, mind az érkezési oldalon akad legalább akkora, megközelítőleg egyenes falfelület, melyen az Árnyékajtók elférnek.
- Az ajtó három kör múltán formát ölt, és feltárul. Méretei: két láb magas, egy láb széles.
- Az alkalmazó kiválaszthatja, kit enged át az ajtón. Akiket erre nem hatalmaz fel erre, hiába próbálkoznak, csak szilárd falba ütköznek.
- Az Árnyékajtó mögött mindig rövid, sötét folyosó kezdődik. Az utazás időtartama 1 kör.
- Ha a folyosón haladó társaság együtt szándékszik maradni, a leglassabb utazó tempóját kell felvenniük.
- A folyosó túlsó végén nyíló ajtón át az utazók kiléphetnek a cél helyre.
- Ha mindenki átjutott, a folyosó az ajtókkal együtt három kör alatt szertefoszlik.

Átadás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: mágikus támadás, Kombinált formula alapja

Mágikus tudomány: Elemi mágia, Valóság

Forma: Személyes Aura

Leírás: Az alanyon lévő Hatást egy másik alanyra lehet áthelyezni,

Szabály

- A sikeres Átadáshoz mind a forrás alanyának mind a célpont alanyának, továbbá a formulának is el kell rontania a Mágikus Védelem próbáját.
- Ha sikeres az Átadás, akkor a Hatásban a másik lény részesül, az eredeti formula szerint.

Búvragály

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6

Cselekedet típusa: Kombinált formula alapja, mágikus támadás

Mágikus tudomány: Elemi mágia, Valóság

Forma: Aura

Leírás: A formulával egy meglévő mágikus Hatás „átragadhat” egy másik lényre.

Szabály

- Az alkalmazónak hozzá kell érnie a Hatást elszenvedő másik lényhez,
- Mind a forrásnak, mind a célnak, és az eredeti formulának is el kell vétenie a Mágikus védelem próbáját.
- Legfeljebb annyi lény „fertőződhet meg” a mágikus hatással, amekkora a Hatóterület.

Démoni birtok

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap)

Hatóterület: 4 (100 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 20

Cselekedet típusa: mágikus támadás, Rituálé 3

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Gömb

Leírás: Az alkalmazó démonikus jellemzőkkel ruházza fel a kijelölt területet.

Szabály

- A formula nyomán Démoni Aura jön létre.
- A formula minden olyan lényre hat, amelyik nem rendelkezik Démoni Aurával.
- A Démoni Aura az alábbiak közül Hatás szintenként egy választható jellegzetességgel bír:
 - Minden felhasznált misztikus erő forrás egy Bp felhasználását is megköveteli, melyet a Démoni Aura megkap.
 - minden Ép sebződés után egy Bp-t von el a sebződést elszenvedőtől, melyet a Démoni Aura megkap. Ha ez nem lehetséges, akkor két Ép sebzést szenved el az alany egy helyett.
 - Minden Fegyverhasználat – támadás +1 KKT módosítóval bír .
 - Minden Fegyverhasználat - védekezés -1 KKT módosítóval bír .
 - Minden Befolyás pont használat után további egy Befolyás pontot von el, mindkét Befolyás pontot megkapja a Démoni Aura.
 - Minden Épített védelem -1 KKT módosítóval bír.

Egyedi rúnamágia

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: Rúnamágia 3
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Gömb

Leírás: Segítségével megszűnnek a rúnamágia alkalmazásaira vonatkozó formai korlátok

Szabály

- A kör vagy gömb helyett bármilyen záródó vonal megteszi, az fog egy térbeli (gömb helyett valami torzult) alakot kiadni.
- Hátránya, hogy a forma tökéletességének hiánya miatt -2 JT módosító járul a létrehozandó mágikus Hatásra.

Elemi síkkapu

Hatás szint: 4/4 **Hatótáv:** 4/4 (300 ynevi láb) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)
Hatóterület: 3/3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 20
Cselekedet típusa: választható
Mágikus tudomány: Mana / Elemi mágia, Valóság
Forma: Kapu

Leírás: A formula kapcsolatot épít fel egy szabadon választható, elemi síkkal (tűz, víz, levegő, föld).

Szabály

- Az alkalmazó nem határozhatja meg, hogy mi lép át a Kapun, de még azt sem, hogy egyáltalán átlép-e valami rajta.

Élő történelem

Hatás szint: 3/3 **Hatótáv:** 2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)
Hatóterület: 2/2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6
Cselekedet típusa: kombinált varázslat
Mágikus tudomány: Mana/Valóság
Forma: Személyes Aura

Leírás: A formula a Képillúzióhoz hasonlóan egy tárgy, hely, épület történetét játssza le néma képekben.

Szabály

- A képet nem csak az alkalmazó, de minden szemlélő láthatja.
- A képsorokban a tárgy szerepel középpontként.
- A formula egy alkalommal legfeljebb három különböző időpontról idézhet emlékeket, ezeket az alkalmazónak kell kiválasztania.
- Egyetlen esemény sem lehet egy évnél hosszabb.
- Az illúzió hang nélkül pereg, és az események felgyorsítva, vázlatosan követik egymást.
- A formula Hatás szintenként egy kort ugorhat vissza a tárgy múltjába, hogy felidézze az eseményeket.

Feltételes varázs

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: Kombinált formula alapja
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Aura

Leírás: A formula megvizsgálja egy formula igen/nem kimenetét és a feltétel teljesülése esetén egy másik varázslatot, varázslatokat aktiválhat. A legtöbb mágikus csapdának ez az érzékelő formula az alapja.

Szabály

- Értelmezése: HA az [érezkelő formula] igent jelez, AKKOR aktiváld [formula(ák) megnevezése].

Fémizzítás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Elemi mágia
Forma: Személyes Aura

Leírás: Az alkalmazó bármely, a Hatótávon belül eső fémtárgyat megjelölhet a formula célpontjául, mely ettől kezdve forrósodni kezd.

Szabály

- Hatás szintenként 1 Ép-t sebez.
- Minden körben 1 Ép-al nő a sebzés, egészen a maximális értékig.
- Abban az esetben, ha a tárgy kikerül az alkalmazó Hatótávjából, vagy az időtartam lejár, körönként hül le – és ennek megfelelően továbbra is sebez, bár egyre kevesebbet (-1 Hatás szint körönként, amíg 0 nem lesz).
- Ha újra izzítani kezdik, a folyamat nem előlről, hanem az éppen aktuális sebzéstől folytatódik.

Futótűz

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Elemi mágia
Forma: Csapás

Leírás: A formula hatására értelemmel nem rendelkező tüzlény jön Ynevre, amely képes üldözni a kijelölt célpontot.

Szabály

- A lány az alkalmazó parancsára követni kezdi a kiszemelt áldozatot, tűzcsíkot húzva maga után.
- Atlétika Jellegzője 4, ennek megfelelő sebességgel tud haladni minden körben.
- Az útjába akadókön átgázol, égési sebet okoz nekik, a gyúlékony anyagokat lángra lobbantja.
- Csak kúszni képes – tehát repülni, ugrani, zuhanni nem -, viszont mindenféle felületen áthaladhat.
- Ha a kijelölt áldozatot utoléri, akkor egyetlen közelharci támadást tesz a célpontjára (mintha csak a létrehozó varázstudó tenné azt).
- HM: 3.

Gyógyítás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: Rituálé 2
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Személyes Aura

Leírás: A Gyógyítás során a sebek összehúzódnak és nyom nélkül elmúlnak – a formula Hatóidejéig.

Szabály

- A sebeket és a szervezet egységét a mágia tartja össze. Ezen időtartam alatt úgy kell tekinteni, mintha a Gyógyítással visszaadott Ép teljesen meggyógyult volna.
- A formula lejártával az így nyert Ép elveszik, azonban azt a mennyiségű Ép-t, melyet természetes úton gyógyult volna be a Karakter, megkapja.
- Ha a formula lejártával elvesző Ép miatt a Karakter elájul, vagy egy korábbi sérülés miatt az Ép-i elfogynának, a Karakter meghal.
- Ha a formula úgy jár le, hogy természetes úton begyógyult az összes seb, akkor a sebek maradandó nyom nélkül elmúlnak.
- A Gyógyítás során Hatás szintenként 1 Ép gyógyítható meg.

Holdfényjárás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: választható
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Személyes Aura

Leírás: Az alkalmazó a két hold bármelyikének fénysugarain közlekedhet.

Szabály

- Csakis látható/érezhető holdfény esetében alkalmazható.
- Az alkalmazó a saját, normál mozgás értékével haladhat.
- A holdsugár hídként ívelhet át tavakon és folyókon, így az alkalmazó száraz lábbal átkelhet a víz felett.
- A telihold misztikus kisugárzása olyan erős, hogy az alkalmazó a levegőben is sétálhat, olyan meredek szögben, amilyen magasan a hold ragyog.

Holtak múltja

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: választható
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura

Leírás: A formula az asztrál és mentálsíkon hagyott lenyomatokat felhasználva felfedheti a múlt eseményeit az alkalmazó előtt.

Szabály

- Csakis a halott személy egy testrészének vagy csontjainak birtokában alkalmazható.
- Az alkalmazó sikerenként legfeljebb 100 évre mehet vissza a múltba.
- Amennyiben az alany rendelkezett Befolyás ponttal, a Bp 10-el osztott része felszorozza a sikerenkénti 100 éves határt.
- Ha a formula sikerül, az alkalmazó birtokába kerül a kiválasztott személy asztrális és mentális lenyomatának (Érzelmeinek, Szívének és Gondolatainak, Tudatának). Használhatja az illető emlékeit, mintha a saját emlékei volnának, ugyanakkor megmarad annak, aki volt.
- Az időtartam lejártával az emlékek elvesznek.

Időjárás létrehozása

Hatás szint: 5 **Hatótáv:** 4 (500 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 6 (1 000 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 36
Cselekedet típusa: Rituálé 4
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Gömb

Leírás: A formulával egy nem létező időjárási helyzet hozható létre.

Szabály

- A formulával szélsőséges időjárás is létrehozható: a sivatagban hó eshet, Beriquel partvidékén hóhullám söpörhet végig. Előidézhetőek egyedi időjárási jelenségek is, melyek lehetnek pusztítóak, mint a tornádó vagy a hurrikán.
- A Hatóidő lejártával a visszarendeződés ideje jelentősen csökken, mert a környezet megpróbálja visszakényszeríteni az eredeti időjárást. Ez a fajta varázs soha nem stabilizálódhat, csak addig tart, amíg a mana táplálja.
- Minden időjárási formát 1-6-ig terjedő értékkel írunk le. Nullás a teljesen csendes, semleges állapot, 6-os a tomboló szélsőség.
- Az alkalmazó minden Hatás szinttel eggyel változtathatja meg az aktuális állapot értékét.

Időjárás változtatása

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 4 (500 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 6 (1 000 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 29
Cselekedet típusa: Rituálé 3
Mágikus tudomány: Valóság
Forma: Gömb

Leírás: A formula hatalmat ad az alkalmazónak az időjárás felett. A már meglévő időjárási viszonyok megváltoztatását teszi lehetővé, az adott éghajlati és földrajzi körülmények között. Így például egy őszi reggel szemerkélő esőt viharossá lehet tenni. A sivatagban a tomboló homokvihart porfuvallattá lehet csillapítani.

Szabály

- A Hatóidő alatt az időjárás változni kezd, természetellenesen gyorsan.
- A Hatóidő lejártá után az időjárás természetes úton áll vissza az eredeti állapotába.
- Mindig az adott körülményeknek megfelelő idő fog kialakulni, meglehet, éppen az alkalmazó által létrehozott időjárás stabilizálódik.
- Minden időjárási formát 1-6-ig terjedő értékkel írunk le. Nullás a teljesen csendes, semleges állapot, 6-os a tomboló szélsőség.
- Az alkalmazó minden Hatás szinttel eggyel változtathatja meg az aktuális állapot értékét.

Korbács

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Elemi mágia, Valóság
Forma: Korbács

Leírás: A korbács az elemi energiából font fegyverként jelenik meg, melyet az alkalmazó fegyverként használhat.

Szabály

- Hatás szintenként 1 HM-val rendelkezik.
- Közelharc fegyvernek minősül.

Magzat megrontása

Hatás szint: 5 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Nekromancia, (25 Bp, végleges felhasználással)
Forma: Személyes Aura

Leírás: A formulával az alkalmazó a Lelkét új testhez köti. Csak a legsötétebb praktikákat folytatók vetemednek arra, hogy Lelküket ily módon az Örök Körforgás bilincseit ledobva új testbe menekíthessék.

Szabály

- A formula befejeztével az alkalmazó Lelke 6 nap alatt a megszületendő magzat testébe vándorol át.
- Az alkalmazó eredeti tudata az átvitel alatt lassan kihuny, és így a teste is elpusztul.
- Az új testben az alkalmazó lelke a gyermekkor alatt a háttérben meghúzódik.
- Fejlődése során a test eredeti lelke nincs tudatában az idegen befolyásnak, hacsak az alkalmazó el nem árulja magát.
- Ha a gyermek felnőttkorba lép, vagy életveszélyes helyzetbe kerül, az alkalmazó megpróbálhatja átvenni a test felett az uralmat. Ehhez az új testnek (új Léleknek) újból el kell rontania a Mágikus Védelem próbáját.
- Ha az új Lélek próbája sikeres, akkor csak részleges összeolvadás jön létre, és Lélektorzó születik.
- Ha az új Lélek próbája sikertelen, az alkalmazó elveszi az uralmat. Emlékeibe beépülnek az ifjú Lélek emlékei, amely ezután megszűnik létezni.
- Hátrányai:
 - Az alkalmazó kitaszittódik az Örök Körforgásból.
 - A formula alkalmazásával véglegesen elveszít 25 Bp-t.
- A formula sikeres bekövetkezését különösen erősen gátolják a szakrális erők, ezért minden aktív szakrális szertartás-formula miatt +2 KKT módosítót kap az alany – így például az olyan egyszerű szertartások is, mint a névadás, házasság is kellő védelemmel vértetik fel a célpontot.

Mozaikok álcázása

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: Kombinált formula alapja
Mágikus tudomány: Elemi mágia, Valóság
Forma: Személyes Aura

Leírás: Segítségével a formula egy érzékelhető paramétere megszűnik létezni az érzékszervek számára.

Szabály

- Hatás szintenként egy paraméter választható.
- Választható, érzékelhető paraméterek:
 - Látás
 - Hallás
 - Szaglás
 - Ízezés
 - Tapintást
 - Anyagon túli érzékelés
- Bár az érzékelhetősége megszűnik, a Hatása nem (így például egy Tűzrobbanás lehet, hogy nem látható, de hallható és ugyanúgy sebezni is fog).

Összetett jelkészlet

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: Rúnamágia 3, Kombinált formula alapja
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Személyes Aura

Leírás: A jelkészlet segítségével több jel foglalható egyetlen nagy összetett mágikus jellé.

Szabály

- A jelmágia bármilyen jeltípusa kombinálható.

Tagadás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 1 (1 kör)
Hatóterület: 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: védekezés
Mágikus tudomány: választható
Forma: Személyes Aura

Leírás: Támadó varázslatok Sebzése elleni védekezése szolgál.

Szabály

- Minden Hatás szinttel egy Sebzés semlegesíthető.

Térkapu

Hatás szint: 5 **Hatótáv:** 6 (5 ynevi mérföld) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 2 (1 ynevi láb/1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 12
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Kapu

Leírás: A formula Ynev két térbeli pontját köti össze átjáróval

Szabály

- A térkapun át lehet látni, sőt, az egyik oldalról a másikra akadálytalanul át lehet lépni, így a tárgyak, hatások is képesek az áthaladásra.

Tömeges harci mágia

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: választható
Mágikus tudomány: Életmágia, Mana, Mentál
Forma: Személyes Aura

Leírás: A Harci mágia formula tömegesített változata.

Szabály

- A formula mindenben megegyezik a Harci mágia formulával, kivéve a Hatóterületben.
- Az alkalmazó szövetségesei közül mindegyik rendelkezni fog azzal a Hatással, melyet az alkalmazó kiválasztott.
- A formula hatása alatt álló összes alany ugyanazt a lehetőséget fogja megkapni.

Tömeges gyógyítás

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 5
Cselekedet típusa: Rituálé 3, Domvik
Mágikus tudomány: Életmágia
Forma: Gömb

Leírás: A Gyógyítás formula tömegesített változata.

Szabály

- A gyógyítás során Hatás szintenként 1 Ép gyógyítható meg.
- A Hatóterületen belül (alapesetben 10 m) minden lény (alapesetben legfeljebb 10) gyógyulni fog.
- Egyebekben a formula megegyezik a Gyógyítás varázslattal.

Utolsó bosszú

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (saját maga) **Hatóidő:** 1 (azonnali)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: védekezés
Mágikus tudomány: Elemi mágia, Valóság
Forma: Gömb

Leírás: Az alkalmazó a halála előtti pillanatban minden megmaradt energiáját ártó mágikus csapásba tömöríti.

Szabály

- A felszabaduló elemi energiákkal az alkalmazó valamennyi Mana pontja, Befolyás pontja, Ép-ja elveszik, és az alkalmazó elkerülhetetlenül, azonnal meghal.
- Az összegyűjtött energia mindenkit megsebez a Hatóterületen.
- Az alkalmazó az elvesző Mp-it és Bp-it felhasználhatja a formula erősítésére.
- Hatás szintenként 1 Ép sebést okoz, továbbá az alábbiak szerint plusz sebést kap:
 - Minden elköltött 2 Bp +1 Ép sebés (legfeljebb +3 Ép lehetséges).
 - Minden 6 Mp +1 Ép sebés.

Szagrális mágia

A szagrális mágia (avatott körökben holisztikus mágia) a tapasztalatai mágia egy különleges változata. Javarást ugyanúgy kötött formulákkal dolgozik, de a szagrális (holisztikus, isteni) jellege miatt egyedülálló jellegzetességekkel bír.

A szagrális mágia alkalmazói minden esetben valamely istenség hívei, és/vagy egyházszerkezetének tagjai.

Bármilyen vallás esetén megkülönböztethetők közöttük:

- Követők, hívők: nem kötődnek szorosan a valláshoz, egyházhoz. A szagrális formulákat csak esetenként vagy kivételes jutalomként használják.
- Paplovagok: akik ugyan bírnak a szagrális mágiahasználat képességével, de jellemzően fegyverrel szolgálnak az adott egyháznak.
- Papok: ők azok, akik jellemzően már hitük erejével szolgálnak a vallásukat. Ők jelentik a szagrális mágia használóinak derékhadát.
- Kegyelek: adott vallás vagy istenség által kiválasztott, megkülönböztetett figyelemben részesülő személyek. Jellemzően szagrális szabad mágiát használnak, így ők a szagrális mágia legavatottabb képviselői.

Mágikus világbé

A szagrális mágia a halandók és istenek viszonya, a felsőbb erők világra és létezésre gyakorolt hatásai, valamint a világban betöltött szerepe révén is jelentősen különbözik a többi mágiahasználatától. Közismertebb megközelítésben ez annyit tesz, hogy míg a legtöbb mágiahasználatnak az egyén áll a fókuszában, a szagrális mágiánál ez alapvetően más. Ott mindig van magasabb cél, felsőbb érdek, mindent elkerülhetlenül áthat az isteni lépték is.

Szagrális mágia: elméleti háttér

Az istenek

A halandók a korok kezdete óta fürkészik a titkaikat és igyekeznek hozzájuk hasonlatossá válni – és bár sok minden köztudomású velük kapcsolatban, sok minden még az avatottak számára sem az.

- Ami bizonyos, hogy a szagrális mágia vonatkozásában az isteni léptéket meg kell különböztetnünk minden mástól, ami (felmagasztosulás vagy haláltalanná kiemelkedés révén) szintén a halandói lét felettinek számít, de nem éri el az isteni jelleget (haláltalan, félisteni, vagy más jellegű).
- Szagrális mágiának azt nevezzük, aminek ereje egy istenség isteni síkjáról ered. Azaz csak az a haláltalan tekinthető istenségnek, aki a külső szférákban rendelkezik saját, isteni síkkal.
- Bármilyen lény, amely már elindult a felemelkedés útján, de még nem ért el idáig, csakis nem szagrális típusú (hanem jellemzően szeráfi jellegű) mágiahasználat biztosítására képes.
- A kérdéskört némiképp bonyolítja, hogy léteznek olyan istenek, akiknél máig fennmaradtak régi időkből származó, szeráfi típusú alkalmazások, amelyek ma már az istenség időközben megnövekedett hatalma révén szagrális mágiahasználatnak számítanak. Azaz ez a szabály ilyen irányban átjárható, de fordítva nem.
- Örök, vitatott téma, hogy az istenek hatalma állandó, a halandói világtól független, vagy azzal valamilyen (szoros) összefüggésben van. Vélhetően a legtöbb istenség többféleképpen is képes energiát gyűjteni, ezért csakis annyi biztos ezzel kapcsolatban, hogy aki elveszíti a híveit és a kapcsolatát a halandók világával, az menthetlenül hanyatlásnak indul.
- Az istenek által képviselt eszmék valójában ideák, azaz a vallások valójában *isteni ideákon* alapulnak. Egyes vallások nem csak egy, hanem több ideát is magukénak tudnak. Annál erősebb egy vallás, minél több vagy tisztább, egyértelműbb ideát képvisel.
- A vallások ezen isteni ideákból vezetik le tanításait, melyek továbbértelmezéséből szülehetnek a hitvallások (adott valláson belüli irányzatok).

Az istenek síkjai

Vannak ismertek (nevesítettek), és kevésbé ismertek (vagy egyenesen titkosak). Az egyetlen, amit bizonyossággal tudni lehet, hogy az istenségek saját síkjá az isteni létezés végső hatalomkoncentrátuma, ahol az istenség korlátlan hatalommal bír.

- Itt szféráik, tanításaik ideális (tökéletes) állapota uralkodik, és ebből kifolyólag ezen a területen csakis az történhet, amit az istenség akar vagy enged.
- Ide áramlik a hívek ereje, és innen áramlik ki a szakrális szférák által megáldott mana a hívek Személyes Aurájába (az ő kérésüknek és az istenség szándékainak megfelelően).
- A hívek ide térhetnek meg a haláluk után, melynek feltétele, hogy az adott lélek megkapja az adott istenség személyes pecsétjét a lelkére. Ez fogja a halála után az adott istenség síkjára irányítani az Örök Körforgásban, és így részesülhet a hite szerinti jutalomban (vagy büntetésben).
- Az isteni síkra jellemző, korlátlan hatalom még az istenségek számára is kizárólag ott érvényes. Azon túl még az istenségek is kénytelenek alárendelni magukat a teremtés törvényeinek. Ezt határozza meg az Ősi Egyezmény.

Ősi Egyezmény

Ez valójában nem tényleges egyezmény, hanem a világ rendjét meghatározó törvények összefoglaló elnevezése. Avatottak szerint ez a Nagyok akarata, amely megváltoztathatatlan még az istenségek számára is.

Ezt a halandók világában sokan úgy értelmezték, mintha az istenségek megállapodása, *mágikus alkuja* volna, melynek célja, hogy a harcaik közepette se veszélyeztessék Ynev természetes rendjét.

A hetedkor avatott bölcsei szerint a következők jelenthetők ki róla bizonyosan:

- Satralison a közvetlen hatalomgyakorlás még az istenségek számára sem lehetséges, mert az istenség csak a saját síkján lehet mindenható.
ha átlép a halandók világába, elveszíti ereje nagy részét és maga is halandóvá válik.
- Az istenségek kizárólag a híveken keresztül érvényesíthetik befolyásukat, melynek eszközei:
Az *isteni szándék* (a sugallatoktól a konkrét kinyilatkoztatásokig) átadása látomások vagy álmok által.
A *szakrális mana*, amelynek biztosítása a hívó képességeihez, hasznosságához mérten lehetséges, de semmiképpen sem korlátlan mértékben.
A *misztikus képességek*, amelyeket az istenség misztikus adományként adhat (jutalmul) az arra érdemeseknek.
- Az istenségek síkjára bárki beléphet, aki képes rá, azonban elhagyni csak az hagyhatja el, akit az istenség "enged". Ez alól az egyetlen kivétel, ha az illető lelke visszatér az Örök Körforgásba.
- Az Egyezmény fő visszatartó ereje, hogy ha egy istenség megszegi a fentieket, akkor azzal lemond az isteni lépték védelméről, azaz az ynevi halandók megfogalmazásában a "többi istenség számára büntethetővé válik".

Ez halandó értelmezésben a következőket jelenti:

- Mivel az isteni síkja csak addig kapja meg a többi istenség elől a tökéletes védelmet, míg az istenség ott tartózkodik, ha azt az istenség elhagyja, isteni síkja elrabolható tőle. Ynevi vélekedés szerint az istenségek számára ez a legerősebb érv az Egyezmény fenntartása mellett.
- Ha az istenséget a saját síkján kívül legyőzik, akkor
 - ha még létezik a saját síkja, akkor oda visszatérhet regenerálódni.
 - egy teljes korra kiteszítatódik Satralisról, és semmilyen befolyásra nincs lehetősége, még közvetettre sem.
 - amennyiben időközben más hatalom már elfoglalta az isteni síkját, elkezd kifakulni a létezésből (amely folyamat a korábbi hatalmától és annak jellegétől függően sokáig eltarthat – és nem visszafordíthatatlan, csak újra isteni síkot kell szereznie a hatalma visszaszerzéséhez).
- Mindezek fontos összegzése, hogy az istenségek szintén csak részei a Nagyok alkotta törvényeknek, a ciklusok rendjének. Azaz hasznélvezői – de messze nem korlátlan mértékben.
- Ezért tűnik reálisnak az a következtetés, hogy az istenségek ereje és befolyása valamiképp arányos a hívek számával, minőségével és az általuk kiépített vallás (befolyás) mértékével, nagyságával.

Az isteni létszükséglet: a vallás

Az isteni létezés értelme a kiteljesedés, amely ugyanaz a folyamat, mint a halandóknál a lélek tökéletesedése, csak már isteni léptékben. Ez sokféleképpen elérhető, de jellemzően minden istenség létének szerves része (elkerülhetetlen következménye), hogy a céljait elérje, és a befolyása a lehető legnagyobbra növekedjen az általa uralt szférák felett. Ennek egyik legkézenfekvőbb módja, ha az útmutatásaival vallást teremt halandók világában, híveket gyűjt, és rájuk hagyja a munka javát.

- A vallás alapja az egyén által megélt hit. Ezen alapszik minden nagyobb szervezeti és hatalmi egység, a hívők tömege és annak ereje is.
- A vallásoknak vannak a tanokhoz lazábban és szorosabban kapcsolódó híveik, és viszonylatukban prioritás állítható fel. Mindegyikük az isteni terv része, de szerepük esetenként igen eltérő is lehet.
- Az istenségek sokféle módon próbálják meg terjeszteni a tanaikat. Az eltérő isteni tervek ellenére, mivel döntő többségük a halandók világának szabályaira épül, a vallásoknak kialakult egy legkézenfekvőbb, leghatékonyabb terjesztési módszere. Ezek lényege, hogy az adott vallás olyan szimbólumokat ad a hívek számára, mely egyszerre jelképezi, azonosítja, és tömöríti a lényegüket, és képes egyszerűsítve közvetíteni az istenség befolyását. Azaz a szimbólumok az ideák legegyszerűsített megjelenési formái.
- Ezen szimbólumok legkisebb egységei a szakrális jelek, a szent szimbólumok, és a szakrális ereklyék.
- Nagyobb (időtállóbb és-vagy több hatalmat fókuszálóbb), helyhez kötött egységei pedig az oltár, a templom, és a szakrális központ.

Szimbólumok

Jellegüknél és szerepüknél fogva sokfélék:

- A szakrális jel minden esetben egyedi, csakis az adott istenségre jellemző mágikus vonal, forma, ábra, amely a Mágia Nyelvén íródott. Istenségektől függően változó, hogy ez a jel ismert lehet a hívek számára, vagy titkos (és külön beavatási szintet jelen a megszerzése, tudása). Van, amikor ez tárgyakon, lobogókon, de akár építmények vonalaiban is megjelenik.
- Minden istenség legismertebb azonosítója a szent szimbóluma. Ezeknek külön neve is van, amely a formával, és a tartalommal együtt lehetőség szerint próbálja visszaadni az adott istenség lényegét. Ennek megfelelően néha változik, vagy újabb elemekkel is kiegészülhet (de nem halandói léptékben, hanem isteniben, azaz korok távlatában nézve).
- A szent szimbólumok minden esetben különleges szertartással, nagy gonddal készített, varázslatokkal felruházott tárgyak, amelyek eszmei értéke az adott hívek számára jóformán felbecsülhetetlen. Ennek megfelelően is bánnak vele (védik, őrzik). Bár a hívek sokat készítenek belőlük, a birtoklásuk kiváltság, és nem jellemző, hogy elkallódnának, több vallásban darabonkénti nyilvántartást vezetnek róluk.
- A szakrális ereklyék teljesen egyedi és nagyon ritka varázstárgyak, minden vallás legnagyobb kincsei. A halandók számára az adott istenség tárgyakba zárt hatalmát jelenti, de a hívőknek ennél is többet, istenségük kézzelfogható leglényegét. Minden esetben láthatóan jelentkezik rajtuk az istenségre jellemző idea. Ezért minden ereklyének külön neve, célja, története van, és adott esetben még tanokat árnyaló szerepe is lehet.

Az oltár

A szakrális szimbólumok legalapvetőbb, helyhez, a világhoz (és nem személyhez) kötött formája.

- Ha egyén használja, akkor ez olyan felszentelt terület, ahol érvényesülhet az adott istenség hatalma.
- Ha nagyobb tömeg számára készült, akkor már jellemzően ott építik meg őket, ahol rendszeresen kívánnak áldozni az égieknek. Kisebb épületekként szentélyeknek is hívják őket.
- Az oltár kialakítása nagymértékben függ a létrehozó lehetőségeitől. A legegyszerűbb oltárok a természetben található anyagokból készülnek, de stratégiaileg jobban védhető helyeken anyagi javakkal gazdagon díszítettek is lehetnek, és értékes kincsek is rejthetnek.
- A helyhez kötött oltárok mellett léteznek mozgó oltárok is – az olyanok számára, akik például életük nagyobb részét úton töltik.
- Az oltár az egyházi ceremóniák hagyományos helyszíne.

A templom

Az oltárok védettebb, a világhoz szorosabban kötődő helyszínei a templomok.

- Esetükben már az oltár védelmének biztosítása mellett elsődleges célnak számít, hogy az idővel és bármi mással dacolva a hit *hídfőállásaként* funkcionálva hirdesse az istenség hatalmát.
- Ezen építmények mérete változó (a kisebbeket kápolnának is nevezik).
- A templomok már lehetővé teszik az oltárhoz kapcsolódó összetettebb, időtállóbb szertartásokat is – ezért szakrális értelemben ezek sok esetben más feladatot is ellátnak. Egyrészt az istenségnek könnyebb olyan erőket közvetítenie hívei felé, amelyek hasznosak számukra. Másrészt az itteni hitélet az istenség számára is kiemelten fontos, és sokkal jobban, erősebben gyarapítják, mint az egyének által másutt elszuttogott fohászok, vagy kis közösségekben elvégzett szertartások.

A szakrális központ

A világhoz kötődő, legerősebb szimbólumok, amelyek gyakorta isteni státusz szimbólumok is egyben.

- Ebben fókuszálódik a legtöbb, legkézenfekvőbb isteni hatalom, így mind méretükben, mind kialakításukban különlegesek, egyediek.
- Gyakran egy adott valláson belül is külön névvel jelöltek, ha több van belőlük.
- Ez a fajta hatalom koncentráció természetesen az istenségek számára is fontos: ezek nekik olyan hatalmi *bástyák* a halandók világában, amelyek hiányát az egész vallás megérezheti. Ezért stratégiai jelentőségük is kiemelkedő, így mind a védelmük, mind az állandóságuk biztosítása a hívők kiemelt feladata.

Egyházak, irányzatok – vallási iskolák

Az MKK Narratív rendszerében minden vallás külön iskolának tekintendő – és ahol egy valláson belül létezik több irányzat is, azok is külön iskolák.

Ily módon minden vallási iskolának van:

- Istensége: akit követ és szolgál az adott vallás, egyházszerkezet.
- Esménye: amely kijelöli a hittételek fő, elvi irányát.
- Irányzata: amely megadja a konkrét tanításokat (egy valláson belüli eltérő hitértelmezéseknél fontos).
- Követelménye: amely megadja a felvétel kereteit.
- Szabálya: amely megadja az adott iskola egyedi, játéktechnikai jellegzetességeit.

Szagrális alkalmazások

Szagrális mágia: gyakorlati háttér

Minden, a tapasztalati mágiához leírt szabály érvényes rá – ezt egészítik ki az alábbiak:

- A szagrális mágiahasználók a Mágiahasználat Jellemző helyett a Vallás Jellemzővel varázsolnak.
- Ennek következtében a formulák megértéséhez is a Vallás Jellemző szükséges.
- A formuláik nyelvezete más, mint a tapasztalati formuláké. Szintúgy a Mágia Nyelvén írónak, de minden esetben beágyazódnak az adott egyházra jellemző szimbólumrendszerbe. Ezek ráadásként lehetnek tényleges egyedi jelek, és olyan elvi - szimbolikus értelmű – dekódolások, amelyek voltaképpen a formulák szövegeinek adott egyházra jellemző titkosításai.
- A szagrális mágia erőforrása a mana isteni (holisztikus) síkokról származó szakralitással (szférákkal) telített formája. Ez így valójában egy különlegesen rendezett állapotú manát eredményez, amely sok tekintetben hasonló a manahálóból megszárt manához, de lényeges különbségek is képződnek vele. Jelentősége elsősorban az ómágikus erő valóságformáló hatásával szemben mutatkozik meg – ezt sokkal nehezebben zavarja meg az ómágia, kettővel csökken az ómágikus erő megzavaró hatásának esélye.
- A szagrális mágia beavatása minden alkalmazónak egységesen ugyanaz: a hit hatalma.
 - Eszmény: hit hatalma.
 - Fókusz: ima.
 - Időtartam: körönként 1 Mp.
 - Követelmény: szent szimbólum.
 - Ár: minden elmaradt napi imát/áldozatot be kell pótolni, csak akkor töltődhet fel manával.
- A szagrális mágiahasználók a tapasztalati formula listák *mellett* a Szentelések és Lélekút listákból is válogathatnak formulákat.
- Emellett válogathatnak az Egyedi szagrális formulákból is, de csakis az adott istenhez tartozó formulák közül.
- A szagrális mágia formuláinak megtanulhatósága mindig az adott vallás/iskola irányelvei és belső hierarchiájának működése alapján bírálható el. Irányelvként elmondható, hogy általános értelemben az alapvető és fejlesztett formulák formulalistáját *Kis Arkánumnak*, a titkos és egyedi formulák a *Nagy Arkánumnak* nevezik a beavatottak.
- Fontos kitétel, hogy az MKK Narratív rendszere nem korlátozza le a szagrális mágiahasználók formula választási lehetőségeit – tehát amennyiben az adott vallás hittételei külön nem rendelkeznek erről, alkalmazói *bármilyen* szagrális formulát megtanulhatnak (már amennyiben az adott formulának létezik szagrális nyelvezetű leírása). Ismert példa, hogy adott felhasználók elsajátítanak olyan formulákat is, amelyeket amúgy szinte soha, vagy csak nagyon indokolt esetekben alkalmaznának (például gyógyítók az átkokat).

Az MKK Narratív rendszerében tehát alapesetben (ha nincs erre az adott iskolánál külön szabály), sem a formula megtanulásának, sem a felhasználásának nincs korlátozása – ellenben ha az alkalmazása nem illeszthető az adott hitelvekbe, elkerülhetetlenül lesznek következményei. Erről játéktechnikailag a Tapasztalati formulák, Átkok- kiátkozás rész rendelkezik (amely nem azt jelenti, hogy ilyenkor valódi átok jön létre, de az "isteni helytelenítés" szagrális mágiát korlátozó hatásait is ezek a szabályok képezik le). Ilyenkor legalább egy hátrányt kell választani a leírtak közül.
- A szagrális mágia alkalmazásai ugyanúgy mozaikokból épülnek fel, mint a tapasztalati formuláké, ám a változtatási-módosítási lehetőségeik mások, és semmilyen más mágiahasználatra nem jellemző, különleges módszereket eredményez. Ezekről a "Szagrális mozaikok" fejezet rendelkezik.
- A legtöbb vallásra (iskolára) jellemző, hogy a szagrális mágiahasználat az alkalmazó részéről valamilyen kísérőjelenséggel (fény, hang, vagy illat hatással) jár. Erről az adott iskola rendelkezik.

Szagrális mozaikok

A szagrális formulák, részint a szagrális (holisztikus) mana jellegzetességeiből, részint az alkalmazó szagrális (isteni) kapcsolatából, és a szent szimbólum fókuszából adódóan négy különböző, a tapasztalati formulákhoz képest egyedülálló metódussal alkalmazhatók:

- Áldással
- Fohással
- Szerterással
- Szózzal

Bármilyen szagrális alkalmazásra kerül sor, ezekre egységesen az alábbi szabályok vonatkoznak:

- A szagrális formuláknak nincs alapértelmezése, azaz amikor az alkalmazó varázsol, kötelezően ki kell választania egyet a szagrális mozaikok közül.
- A szagrális formulák értékeihez minden esetben hozzá kell adni a választott szagrális mozaik jellegzetességeit.

Áldás

Az alkalmazó ezzel a metódussal a saját életenergiáit is feláldozhatja a formula hatásának megerősítésére.

- A formula alkalmazásait úgy kell tekinteni, mintha minden 2 Ép feláldozásáért (melyet Fájdalom típusú Sebzésként kell feljegyezni) +1 Hatás szinttel rendelkezne. Azaz az alkalmazó ennyivel több lehetőségéből gazdálkodhat *Általános elvekben* foglaltak vagy a formula leírásában foglaltak megvásárlásakor.
- Hátránya, hogy ezen alkalmazásoknak minden esetben előnyös hatásoknak kell lennie. Bármilyen ártó vagy semleges formula esetében az *Áldás* formájában történő felhasználás hatástalan.

Fohász

Az alkalmazó ezzel istene segítségét kéri a formula létrehozásában.

- A fohások esetében az igényelt Mana pont mennyiség csökken az alkalmazó felhasznált (választott) Mentalitás vagy Ösztön értékével. Azonban egy Mana pont alá ekkor sem csökkenhet a szükséges Mana pont mennyiség, és a varázslási idő (létrehozáshoz szükséges akciók száma) a Mana pontok csökkenése sem változtat.
- Hátránya, hogy a formula így csak akkor jön létre, ha az adott vallás céljával egyező célra használják.

Szerterás

Az alkalmazó a szagrális erők világregre gyakorolt hatását kihasználva megtámogathatja a létrehozott formula Hatóidejét.

- A formula Hatóideje nem csak kiegészíthető a Rituálé Jellemzőhöz írtak szerint, de a Rituálé Jellemző teljes értékével megnövelhető.
- Minden más tekintetben a Rituálé szabályai érvényesek.
- Hátránya, hogy a Rituálékhoz írtak szerint még tovább nő a formula létrehozási ideje.

Szózat

A szagrális mágia csúcsaként az alkalmazó hite erejével szózzá sűrítetheti az adott formulát, amely így gyorsabban jön létre.

- A Befolyás pontoknál szereplő Plusz Cselekedet alkalmazás során ezzel 1 helyett legfeljebb 3 Fő cselekedet vásárolható (a megfelelő Befolyás pont költségért, melyet kizárólag szagrális alkalmazások létrehozására lehet fordítani).
- Hátránya, hogy az így alkalmazott formulákra az adott istenség fokozottan figyel, ezért az adott vallás céljával ellentétes használat esetén az isteni helytelenítés következménye is drasztikusabb lesz (legalább két hátrányt kell választani a Átkoknál leírtak közül).

Szagrális formulák

Szentelés – alapvető formulák

- Felszentelés
- Hétköznapi szentelések
- Megtisztítás
- Oltár
- Szent terület
- Szent fény

Szentelés – fejlesztett formulák

- A hatalom szava
- Élelem létrehozás
- Kártevők pusztítása
- Oltalom
- Termékenység

Szentelés – titkos formulák

- A hit hatalma
- Élelem teremtés
- Lélekcspda
- Tiltás

Lélekút – alapvető formulák

- A hit pörölye
- Áldozat
- Aszkézis
- Bizonyosság
- Megfigyelő aura
- Szférák zenéje

Lélekút – fejlesztett formulák

- Álomút
- Felajánlás
- Fegyver létrehozása
- Hősi lélek
- Szent fegyverzet

Lélekút – titkos formulák

- Eggyéválás
- Lélekfátyol
- Összetartozás
- Útmutatás

Egyedi szakrális formulák I.

- Darton áldása
- Domvik fegyverzete
- Domvik gyógyítása
- Krad emlékezete
- Sogron szent tüze
- Uwel kopója

Egyedi szakrális formulák II.

- Ellenség keresése

Szentelés

A Szentelések sajátossága, hogy erősen tükrözik az istenség érdekeit, szándékát, iránymutatását – azaz az alkalmazó ezestében mintegy közvetítő a halandók világa és az isteni akarat között. Ez a fajta isteni behatás és annak bevett módszerei, módozatai révén jelentősen különbözik a Lélekút formuláktól, ahol az isteni erő és akarat mellé elsősorban egyéni szándék társul.

A Szentelések alapvető formulái a szakrális mágia bevezető tudománya. Ezért ezeket kivétel nélkül minden vallás megtanítja a szervezeti egységébe felvett hívőinek. Ezt sokszor *felszentelésnek* nevezik, és a szakrális mágia alkalmazásához elengedhetetlen szent szimbólumot is ezen folyamat végén, mintegy vizsgaként készítik el.

Az átlagemberek a szakrális mágia ezen formájával találkoznak a leggyakrabban. Habár az egyes formulák részletei vallásonként változhatnak, az alapvetések ugyanazok. Külvilági megközelítéssel gyakran nevezik *szertartásmágiának*. Ennek oka, hogy a Szentelések rögzített szertartásrenddel dolgoznak, meghatározott szertartásszövegekkel, rituális kézmozdulatokkal, és ezek könnyen beazonosíthatóak. Emiatt varázsláskor a Szentelésekhez a legtöbb esetben Rituálé Jellemző alkalmazása is hozzátartozik.

Mivel működésében hangsúlyos szerepet kap az isteni szándék, a Szentelések fő célja, hogy a hit számára olyan bástyákat hozzon létre, melyek utána az ő erejét gyarapítják. Ezt úgy éri el, hogy a szakrális mágia egyedülálló erejét védelmi jelleggel kiterjeszti a meghatározott célpontokra (eseményekre, személyekre, helyekre).

Sokféle felhasználási lehetőségét mindig az adott vallás eszmeisége konkretizálja – és akkor itt kell megkülönböztetni az adott vallás által nem preferált (de még megtűrt), és az adott vallás szerint kifejezetten ellenzett, avagy tiltott (indexre tett) eseteket. Például egy Ranagol pap a felszentelésen kívül csak különleges esetekben vehető rá bármi másra. A pyarroni vallás gyors térhódítását ellenben az is jócskán elősegítette, hogy az isteneik és híveik bármelyik szertartástípussal, feltételek nélkül, szívesen segítettek bárkinek, aki kérte, vagy hagyta ezt.

Szabály

- Kizárólag szakrális eredetű Mana ponttal, köteléssel használható.
- Ha Rituálé Jellemző kerül alkalmazásra, akkor az első szint rituális követelménye az oltár melletti szertartás.
- A Szentelések fő alkalmazási korlátja, hogy formulái csakis a világrend megőrzésére (vagy annak adott istenség befolyása szerinti megőrzésére) használhatók. Ennek oka, hogy a szertartástípus Ideájának fókusza egyedülálló köteléket hoz létre a célpontja/alanya, és az adott vallás isteni síkja között. Így például a holtak védelme lehet ilyen cél, a vallási szent helyek védelme lehet ilyen cél, akármilyen terület akármilyen védelme már nem.

Szentelés – Alapvető formulák

Felszentelés

Hatás szint: 2/2 **Hatótáv:** 1/1 (érintés) **Hatóidő:** 3/3 (1 óra)

Hatóterület: 2/2 (1 lény/tárgy)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4

Cselekedet típusa: Rituálé 2, kombinált varázslat

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: A felszenteléssel szentelt tárgy készíthető, amely minden esetben jelképként szolgál a vallás híveinek számára. Legismertebb formája a szent szimbólum, amikor a külön nagy gonddal készített tárgy szakralitását ezzel a formulával véglegesítik.

Szabály

- Amennyiben a felszentelt tárgyon a felszenteléssel ellentétes vallású vagy ellenséges szakrális hatást akarnak alkalmazni, azon (és kizárólag a tárgyon!) *Őrző Aurával* egyenértékű védelem működik.

Hétköznapi szentelések

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: Rituálé 1

Mágikus tudomány: Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: A legalapvetőbb szakrális formulák. Többféle típusa ismeretes.

- A névadással kap az újszülött nevet, melyet élete során viselnie kell.
- Az összeeskötéssel az egyház által elismert házasság köttetik.
- A temetéssel utolsó útjára bocsátják a halottakat.

Szabály

- A formula az adott vallás pecsétjét helyezi el az alany lelkén (Személyes Auráján), amely leplezhetetlenül beazonosítható.

Megtisztítás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 tárgy)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Mana, Anyag, Valóság

Forma: Személyes Aura

Keretek: A megtisztítás olyan dolgokra alkalmazható, melyek alkalmazása nem ellentétes az alkalmazó vallásával.

Szabály

- Az idea természetes abszolútumába kerül.
- A megtisztított víz, étel tiszta és fogyasztható lesz; amennyiben mérgezett volt, úgy látványosan megposhad, undorítóvá válik.
- A tárgyak a Hatóidő alatt nem porosodnak, nem fog rajtuk a rozsda és színüket sem veszítik.
- A megtisztított tárgy szakralisan tiszta lesz, ha *Atok*, *Rontás* volt rajta, akkor megfeketedik, penész jelenik meg rajta.

Oltár

Hatás szint: 2/2 **Hatótáv:** 1/1 (érintés) **Hatóidő:** 4/4 (1 nap)
Hatóterület: 2/2 (1 tárgy)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: Rituálé 2
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Aura

Keretek: Új oltár készítésekor hajtják végre a Rituálét.
Az oltár ezek után már alkalmas áldozat bemutatására, és jelképként szolgál a vallás híveinek számára.

Szabály

- Amennyiben az oltáron a felszenteléssel ellentétes vallású vagy ellenséges szakrális hatást akarnak alkalmazni, az oltáron (és kizárólag az oltáron!) *Őrző Aurával* egyenértékű védelem működik.

Szent terület

Hatás szint: 4/4 **Hatótáv:** 1/1 (érintés) **Hatóidő:** 4/4 (1 nap)
Hatóterület: 4/4 (100 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 14
Cselekedet típusa: Rituálé 2
Mágikus tudomány: Mana, Valóság/[Mana]
Forma: Aura

Keretek: Szentély avagy templom felavatásakor celebrálják. A felépített helyet a papnak körbe kell járnia, és fennhangon idéznie a szertartás szövegét. A templom vagy szentély ezek után már alkalmas fohászzkodásra, áldozat bemutatására és otthont, támogatást nyújt az azonos vallású hívőknek.

Szabály

- Amennyiben a templomban a felszenteléssel ellentétes vallású vagy ellenséges szakrális hatást akarnak alkalmazni, a templom területe *Őrző Aura*-ként működik (feltéve, hogy nem nagyobb, mint a Hatóterület).

Szent fény

Hatás szint: 1/2 **Hatótáv:** 1 (érintés)/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)
Hatóterület: 2 (1 lény)/3 (10 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 3
Cselekedet típusa: mágikus támadás, kombinált varázslat
Mágikus tudomány: [Mana, Valóság, Óselemek]/Valóság
Forma: Gömb

Keretek: Nevezik „Istenek vezérlő tüzének” is. Az alkalmazó a formula végrehajtásával fényt gyűjt valamely tárgyon, vagy helyen. E fény 15 cm sugarú gömbként, ragyogva világít.

Szabály

- A mágia Hatás szintenként egy fáklyányi világosságot ad a legnagyobb sötétben is
- A formula időtartama alatt fellobbanva figyelmezteti az alkalmazót, ha olyan helyre téved, amelynek vallásával ellentétes kisugárzása van, illetve ha veszély leselkedik rá.

Szentelés – Fejlesztett formulák

A hatalom szava

Hatás szint: 2/1 **Hatótáv:** 2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1/1 (azonnali)
Hatóterület: 2/2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás, kombinált varázslat
Mágikus tudomány: Asztrál, Valóság
Forma: Személyes Aura

Keretek: A kimondott szó és mágikus támadás egy pillanatnyi zavart okoz, mely lehetőséget ad arra, hogy az alkalmazó magához ragadja az Irányítást.

Szabály:

- Az Irányítás értékhez Hatás szintenként +1 KKT módosító járul.
- A formula továbbá 1 Ép Fájdalomérzet Sebzést okoz a kiszemelt ellenfélén. A sérülés okozásához a varázstudónak látnia kell a célpontot és egyértelműen felé, neki kell címeznie a Hatalom szavát.

Élelemmé változtatás

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: 8 Befolyás pont
Mágikus tudomány: Anyag
Forma: Gömb

Keretek: Az alkalmazó képes a Hatóterületet friss élelemmel és itallal megtölteni.

Szabály

- A létrehozás során az étel a környező természeti anyagokból formálódik, míg az ital a légkörből kicsapódó párából alakul át. Kizárólag az Anyag 1. osztályába sorolt anyagok alakíthatóak át a formulával. Az étel és ital minden egyéb tekintetben megegyezik a közönséges úton előállított élelmiszerekkel.
- Ez egy felnőtt ember méretű vagy egy ló méretű lény számára elegendő, egy étkezésre.
- Különleges étel vagy ital a formula segítségével nem hozható létre, a formula kását és vizet, illetve a lovak számára zabot állít elő.

Kártevők pusztítása

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 5 (1 hónap)
Hatóterület: 5 (500 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 15
Cselekedet típusa: Rituálé 4
Mágikus tudomány: Élőlények, Valóság
Forma: Gömb

Keretek: A jel félelemmel tölti el a kártevőket, rágcsálókat, ezért kisebb eséllyel merészkednek a védett területre.

Szabály

- Az elpusztítandó kártevőkből be kell gyűjteni néhányat, majd a Rituálé során elpusztítani.
- A kártevők Félelem asztrálmágikus hatás ellen -1 KKT módosítót kapnak a mágikus védelem próbájukra.
- A formula erősítésével a Félelem hatása módosítója növelhető.

Oltaom

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 5 (1 hónap)
Hatóterület: 5 (500 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 15
Cselekedet típusa: Rituálé 4
Mágikus tudomány: Élőlények, Valóság
Forma: Gömb

Keretek: Kisebb hatású, ámde szerfelett hasznos, megelőző típusú védómágia.

Szabály

- Ha járvány pusztít betegséget okozó formula éri a formula által védett területet, dobni kell egy kockával. Ha a dobás értéke ha kisebb vagy egyenlő, mint a Hatás szint, akkor a *Rontás*, *Betegség* vagy *Átok* formula nem jön létre. Ezzel véget is ér a *Oltaom járványok ellen* hatása, a következő formulától már nem véd.
- A támadás tényéről a formula alkalmazója azonnal tudomást szerez.

Termékenység

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 5 (1 hónap)
Hatóterület: 5 (500 ynevi láb)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 15
Cselekedet típusa: Rituálé 4
Mágikus tudomány: Élőlények, Valóság
Forma: Gömb

Keretek: Az alkalmazó a földet művelő közösséggel együtt bejárja a megművelendő területet. A formula hatására a termés bőséges lesz, a nyáj, ménes vagy bármilyen más alom szaporodásnak indul. Alapvetően a természetes folyamatokra erősít rá, így a formulának a folyamat megkezdődése előtt el kell kezdődnie, hogy valóban hatásos legyen.

A termés bőségét a lehetőségekhez képest kell mérni: a sziklás, dudvás talajon termesztett növények soha nem fognak olyan gazdagon teremni mint a folyómenti televények, de a formula hatás szintjétől függően így is elégedettek lehetnek a gazdák. Azonban a bő termés egyben a kártevőket is vonzhatja, ezért ennek hatásaival is számolni kell.

Valamennyi a területen élő lényre hat, nem csak a növényekre, hanem állatokra, emberekre is.

Szabály

- Az állatok ugyanúgy megbetegedhetnek, ugyanannyi étel és víz kell nekik, azonban sokkal többen lesznek.
- Mivel a formula területre hat, ezért ha egy egércsalád vagy rovarfészek van a területen, arra is hat a formula, ezért a gondos gazda előbb alaposan megtisztítja a területet, meggyőződik arról, hogy nem lesz később gondja a figyelmetlenségéből.
- A Hatás szint növekedésével a formula nélküli szaporodás mértéke és gyakorisága növekszik: ezzel azonban óvatosan bánnak a papok, mert a megnövekedett születésszám az emlősöknél súlyos sérüléseket okozhat. A Hatás szint növekedésével a formula nélküli átlag növekszik: Hatás szint 2-vel a kétszeresére, 3-al a háromszorosára és így tovább.

Szentelés – Titkos formulák

A hit hatalma

Hatás szint: 5/5 **Hatótáv:** 1/1 (érintés) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)

Hatóterület: 1/1 (saját maga)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Mana/Valóság

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével a létrehozó a hitének erejét állítja a mágia fókuszába.

Szabály

- Hatás szintenként az alábbi lehetőségek közül egyet választhat az alkalmazó:
 - +1 KKT módosítót adhat hozzá a Fegyverhasználat Jellemzőjéhez.
 - Erős 1, vagy bármilyen más Előnyös Egyedi Vonás, vagy +1 KKT módosító (1 Kp) értékben.
- A formula szükség esetén úgy manipulálja a valószínűségeket, hogy megmeneküljön a létrehozó. Ha a létrehozó halálos veszélybe kerül, dobnia kell egy kockával: ha az eredmény 1-2, akkor elkerüli a veszedelem (mintha csak véletlen lenne). Ez körönként egyszer történhet meg.

Élelem teremtés

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (egyszeri)

Hatóterület: 3 (10 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: 25 Befolyás pont, ami csökkenti a max. Befolyás pontok számát

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Gömb

Keretek: Az alkalmazó képes a Hatóterületet friss élelemmel és itallal megtölteni.

Szabály

- A teremtés során az étel a semmiből áll elő, ebben az esetben végleges Befolyás pontok feláldozása szükséges.
- Az élelem a Hatóterület alapján meghatározott számú felnőtt ember vagy ló méretű lény számára elegendő, egy étkezésre.
- Különleges étel vagy ital a formula segítségével nem hozható létre.
- A formula kását és vizet, illetve a lovak számára zabot állít elő.
- Az étel és ital minden egyéb tekintetben megegyezik a közönséges úton előállított élelmiszerekkel.

Lélekcsapda

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 7

Cselekedet típusa: mágikus támadás, Rituálé 3

Mágikus tudomány: Nekromancia

Forma: Személyes Aura

Keretek: A Lélekcsapdával befogja a lelket az erre alkalmas tárgyba. Így a holtak lelke megőrizhető, és alkalmas formulákkal a testbe visszahelyezhető lesz.

A lélek egyéb módon is felhasználható, különösen jó árat fizetnek például egy ismert lélekért azok a varázslók, akik a *Idézés* és *Áldozat* formulákat használják. A lelket fel is lehet áldozni, már amennyiben az istennek tetsző az ilyen áldozat.

Szabály

- A formula segítségével egy személy lelke csapdába ejthető.
- Ehhez a léleknek el kell hagynia a testet, de még nem kerülhet be valamely isten fennhatósága alá.

Tiltás

Hatás szint: 3/4 **Hatótáv:** 2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1/4 (azonnali)/(1 nap)

Hatóterület: 2/2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 9

Cselekedet típusa: mágikus támadás/mágikus támadás

Mágikus tudomány: Összes/Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: Az alkalmazó kitilthatja Ynevről a megidézett lényeket, amelyek azonnal visszakerülnek saját síkjukra vagy a képességeik legjavát nyújtva menekülnek a varázstudótól, amíg a *Tiltás* tart.

Szabály

- A formula kombinált varázslat, első lépésként Űzéssel indul. Ekkor a lények Mágikus Védelem próbát tehetnek, ha az sikeres, akkor az elűzés is meghiúsul.
- Sikeres Űzést követően létrejön a *Tiltás* formula hatása, mely mágikus pecsétet helyez el a célponton. Ennek hatására a lény képtelen lesz átlépni a síkok közötti határt, ezáltal megszűnik hívhatósága, szólíthatósága, idézhetősége a formula Hatóidejére.
- Ezen hosszabb időtartam alatt a lény saját erejéből sem térhet vissza Ynevre.
- Értelemszerűen az Yneven honos létformákra nem működik a *Tiltás*.
- A mágia egyes ágazatai különböző lények tiltására valók: Asztrálmágia (Asztrállények), Mentálmágia (Mentállények), Mana (Démonok), Elemi mágia (Elementálok), Valóság (Álomlények).
- Az egyes Hatás szinteken *Tiltható* lényekről az alábbi táblázat ad útmutatást.

Lények tiltás táblázata

Hatás szint	Asztrál , Mentál és Álomlények	Démonok	Elementálok
	<i>Belső síkok</i>	<i>Külső síkok</i>	<i>Külső síkok</i>
1	Lenyomatok	Démoni esszencia	Elemi csíra
2	Szolga	Alsórendű démonok	Szolga
3	Harcos	Közdémonok	Harcos
4	Mester	Démonurak	Mester
5	Síkúr	Démonhercegek	Síkúr
6	Fejedelem	Démonfejedelmek	Fejedelem

Lélekút

A Lélekút sajátossága, hogy szakrális jellege mellett erősen tükrözi létrehozójának érdekeit, szándékát is. Ez az egyéni szándék jelentősen megkülönbözteti a Szentelésektől, így ez tekinthető a szakrális mágia nagyobb mozgásteret biztosító, alkalmazó orientált felhasználásainak.

Szabály

- Kizárólag szakrális eredetű Mana ponttal, köteléssel használható minden Lélekút formula.
- Használatukkor az alkalmazó alámerül lelke mélységeibe, hogy kihasználja a felsőbb szférákkal kapcsolatos, az éber elmén kívüli érzékelési lehetőségeit. Az istenét kérdezi, saját lelkét vagy álmait kutatja, a tudatalattiját fürkészi a válaszokért.
- A formulák sosem garantálnak válaszokat, csak lehetőséget adnak a hagyományostól eltérő válaszkeresésre.
- Maguk a válaszok emlékképek formájában jelennek meg az alkalmazó elméjében: azonban ezek értelmezése már tőle függ. A tudása, tapasztalatai, az adott témában való jártassága is meghatározhatja a megértést. Az adott formula leírásában szerepel, amennyiben ehhez külön Jellemző próba szükséges.
- A válaszok milyensége, minősége mágikus erővel nem befolyásolható, így módon csak a kérdések és válaszok számának növelésére van lehetőség.
- Természetesen ennek is van korlátja: egyik istenség sem kedveli, ha túl sokszor zavarják efféle igényekkel. Az alkalmazók között ismert szabályként eleve csak olyan kérdésekkel érdemes hozzájuk fordulni, amelyek az alkalmazó számára nehezen elérhetőek vagy az istenség által elvárt, támogatott feladathoz nyújtanak hathatós segítséget – ellenkező esetben ugyanis, bár a formulával mindenképpen érkezik válasz a feltett kérdésre, az értelmezhetetlenül zavaros, szimbolikus, vagy elvont lesz.

Lélekút – Alapvető formulák

A hit pörölye

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Összes
Forma: Csapás, Személyes Aura, (v)

Keretek: A formula hatására az adott vallás istenének megfelelő csapás mérődik az áldozatra: például Arel papja villámcsapással, egy Sogron pap tűzzel, Noir híve rémálmokkal támad.

Szabály

- Az alkalmazó a formula minden Hatás szintje után 1 Ép Sebzést vagy Fájdalomérzet Sebzést okoz.

Áldozat

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: mágikus támadás, Rituálé 2
Mágikus tudomány: Összes
Forma: Személyes Aura

Keretek: A haláltalantól függő áldozati formula és rituális szöveg, melyet az Áldozat bemutatása közben mormolnak. Az áldozatként bemutatott ételt, italt, tárgyat vagy bármilyen olyan dolgot, amit a pap felajánl istenének a formula befejeztével szakrális oltalom alá esik. A szakrális oltalom létrejötte egyben válasz is arra, hogy az isten elfogadta-e az áldozatot vagy sem.

Szabály

- Ha valaki a haláltalannak nem tetsző dologra kívánja használni az áldozatot, akkor az *Őrző Aura* szabályai szerint a szakrális védelem a haláltalan kívánságától függően életbe lép.
- Az áldozatnak szakrálisan megfelelőnek, szakrálisan tisztának kell lennie. Az áldozatot minden esetben az oltáron kell bemutatni.
- Az ezen formula hatálya alá tartozó áldozatok tipikusan az alapvető, köztes és személyes kategóriába tartoznak és az isten, az egyház tulajdonába kerülnek az áldozat bemutatása során.
- Az áldozat bemutatásával az isten (és az egyház) jóindulata nyerhető el:
 - Az alapvető áldozatokkal tipikusan a templomok normál működését szokták biztosítani (lásd szertartások).
 - A köztes áldozatokkal valamilyen bűn megbocsátását, elfeledését szokták kérni (legtöbbször világi személyek), melyekben az egyház is szerepet játszik.
 - Az érzelmi áldozatokkal legtöbbször az egyházi szerepet kihagyva kéri valamilyen bűn megbocsátását, elfeledését; ezek az áldozatok a bűn súlyosságától függően fogadalmakkal is járhatnak (Hátrányos Egyedi Vonás), melynek időtartamát és minőségét a karakter határozza meg és a haláltalan dönti el, hogy elégségesnek ítéltetik-e.

A személyes és lélek áldozatokra vonatkozó szabályok:

1. A pap számára komoly előny, hogy ideiglenesen megkapja az áldozat aktuális Befolyás pontjait : ilyenkor ideiglenesen akár a maximális Befolyás pontszám fölé is nőhet az aktuális Befolyás pontjainak száma. A többlet Befolyás pontot soha nem képes visszanyerni – ez egyfajta egyszeri, ideiglenes növekményként szolgál.
2. A mágia kiragadja a lelket az áldozat testéből, ha annak Mágikus védelme sikertelen volt és a pap meg tudta érinteni Szent Szimbólumával (Sebzés értékű találat). A lélek nem távozik szabadon, miként közönséges halálkor, hanem a pap akaratának foglya marad – a pap istenének áldoztatik fel. Éppen ezen okból az istenek (legyen bármilyenek is) csak végső esetben követelik meg a formulát, mert hosszú időre kiragadja a lelket az Örök Körforgásból.
3. A formulát használó papok hamar célponttá válnak – különös módon három isten hívei vadásznak rájuk: Darton papjai, Domvik szolgálói és Ranagol kiemelkedettjei. Ennek megfelelően ezen istenek papjai nem alkalmazzák ezt a formulát – bár tény, hogy Ranagol papjai büntetésként ezt a formulát mérik azokra, akik használták. Ezen túl még ők sem alkalmazzák.
4. A Pyarroni Paktum szigorúan tiltja ezt a fajta áldozatot.
5. A másik fajta áldozati forma, amikor a pap utolsó leheletéig istene érdekében jár el. Ekkor, hogy biztos legyen benne, hogy más nem avatkozhat közbe lelkének istenéhez vezető útjába, használhatja ezt a formulát: bár ekkor is sokan inkább a hősi harcot választják – de olykor előfordul, hogy a végső küzdelem nem dicsőséges és a biztos halál pillanatai előtt a pap inkább ezt választja, hogy sorsa ne legyen rosszabb. Ezt a második fajta áldozatot a Pyarroni Paktum nem támogatja, de nem is tiltja.

Áldozat típus táblázat

Minőség	Típus
Alapvető	Köznapi áldozatok, melyek a karakter számára könnyen hozzáférhetőek és kis veszteséget okoznak Például: étel, ital, illat stb. köznapi helyeken és értelemben.
Köztes	A köztes áldozatok olyan tárgyi formában anyagiasult áldozatok, melyek kifejezetten értékesek a karakter számára, és nagyon komoly, hosszan (akár évekig vagy élethosszan) tartó veszteséget okoznak a karakternek Például: a vagyon több mint felének felajánlása, vértezet és fegyverzet felajánlása stb.
Érzelmi	Olyan személyes kötődésű áldozatok, amelyek nagyon sokat számítanak a karakternek. Az érzelmi kötődés nagyon fontos, irányelv, hogy ebben az esetben valamilyen szintű szimpatikus viszony is fennáll. Például: jeggyűrű, kedvenc varázskard, akár élőlény is gonosz vallások esetében.
Személyes	Olyan személyes kötődésű áldozat, ami már érinti a karaktert is, a maga személyében. Lemondással és veszélyekkel is járhat az életére nézve. Például: aszkézis, Befolyás pont feladása, fogadalmak, véráldozat.
Lélek	Minden áldozatok csúcsa. Két fajta alkalmazása lehetséges: az egyik esetben a pap az utolsó leheletéig az istene érdekében jár el – ekkor biztos lehet benne, hogy lelke az istenéhez kerül. A másik esetben a pap más lelkét küldi az istenéhez – ez utóbbi a Pyarroni Paktum szerint súlyosan büntetendő és üldözött áldozati forma.

Aszkézis

Hatás szint: 1 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap)

Hatóterület: 1 (saját maga)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: Rituálé 2

Mágikus tudomány: Asztrál, Mentál, Mana, Valóság

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula a papok büntől és földi kísértéstől való megtisztulását segíti elő. Általában akkor élnek vele, ha nagy hibát követtek el az adott vallás gyakorlata szerint, de olyankor is alkalmazzák, ha valamely szertartásukhoz kívánják elérni a megfelelő lelki csendességet.

Szabály

- A pap nem beszélhet senkivel, lelke megtisztítására kell koncentrálnia.
- Az aszkézist addig kell folytatnia, míg istene jónak látja.
- Ha véget vethet önnön sanyargatásának, jelet kap istenétől.
- A formulát minden aszkézissel töltött nap elején használni kell, ez teszi lehetővé, hogy a szervezet elviselje a kevés élelem és víz okozta ártalmakat.
- Az aszkézis végeztével az alkalmazónak:
 - Egyértelműen fel kell ismernie, meg kell fogalmaznia, hogy milyen hibát követett el az adott vallás gyakorlata szerint.
 - Meg kell fogadnia, hogy a hibát jóváteszi.
 - Továbbá fogadalmat kell tennie, mely Személyes minőségű áldozattal egyenértékű, hogy a hiba jóvátételéig mit fog teljesíteni.
- Cserében az isten – a jóvátételig – nem bünteti a papot, hanem amíg a jó úton jár, biztosítja számára a mana pontokat.
- Egynémely isten – például Ranagol – papjai nem használják ezt a formulát, mert az önsanyargatás nem istenüknek tetsző cselekedet.

Bizonyosság

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 1 (azonnali) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: mágikus támadás, Rituálé 2

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Személyes Aura

Keretek: A szakrális alkalmazók nem szívesen tévednek a bűnösség megállapításában. Ezen sajnálatos esetek elkerülésére szolgál a formula.

Szabály

- Ha az áldozat elvétí Mágikus Védelem próbáját, akkor az alkalmazó megbizonyosodik róla, hogy rászolgált-e a büntetésre vagy sem. A jogosságot az isten ítéli meg a vallási dogmák alapján, nem a világi jog.

Megfigyelő aura

Hatás szint: 3/3 **Hatótáv:** 1/1 (érintés) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)
Hatóterület: 3/3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 4
Cselekedet típusa: mágikus támadás/mágikus támadás
Mágikus tudomány: Valóság/Valóság
Forma: Gömb

Keretek: Az alkalmazó képes a hatótávolságon belül a Hatóterületet megfigyelő aurával ellátni.

Szabály

- Amíg a formula kifejti hatását, az alkalmazó értesül a közeledő lényekről, amint azok elérik a *Megfigyelő aura* határát.
- Mivel a formula a Valóságot fürkészi, ha valaki támadó vagy gonosz szándékkal közelít, a formula tévedhetetlenül be fogja azonosítani, és megtesz mindent, hogy megnehezítse a támadó előrejutását. Hogy ezt pontosan miképpen teszi, a KM-el kell megbeszélni. Például: a beható megbotlik egy ágban, vagy egy fűben rejtőző kőben, netán nem vesz észre egy gödröt – mindezt a helyszín és helyzet határozza meg.
- Az *Megfigyelő aurát* akár egy sikeresebb leplező, rejtést biztosító formula is képes kijátszani a sikeres mágikus védelem próbán túl.

Szférák zenéje

Hatás szint: 4/4 **Hatótáv:** 2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3/3 (1 óra)
Hatóterület: 3/3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 8
Cselekedet típusa: Rituálé 2
Mágikus tudomány: Mana/Élőlények
Forma: Gömb

Keretek: Az alkalmazó megidézi a tökéletes harmónia dallamait, a Szférák zenéjét.

Szabály

- A formula hatására, a levegő megtelik csodás hangokkal, s minden lény, aki a hatókörön belül tartózkodott, az egy óra elteltével frissebbnek és kipihentebbnek érzi magát.
- Mindenki +2 Ép-t kap a természetes gyógyuláson felül, valamint +10 Pszi pontot.
- Ha valaki az egy óra letelte előtt kilép a körből, nem gyógyul és Pszi pontjai sem töltődnek újra, mert megtörte a harmóniát, ami a folyamat előidézője volt.

Lélekút – Fejlesztett formulák

Álomút

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: Rituálé 3
Mágikus tudomány: Valóság, Mentál
Forma: Személyes Aura

Keretek: Az alkalmazás segítségével előre átélhet olyan cselekedeteket, melyeket a későbbiekben majd végre kellene hajtania, illetve kielemezhet megoldásra váró történeteket.

Előnye a formulának, hogy az alkalmazó hasznos információkat is nyerhet vele, amennyiben az istenének tetsző ügyben jár: ez a fajta isteni beavatkozás ugyan csak a már birtokában lévő adatokat rendezi egységes egésszé, de ez új felismerésekkel is járhat.

Szabály

- A formula segítségével az alkalmazó végigjárhat egy olyan álmot, melynek alaptörténetét ő határozza meg, saját maga a főszereplője, és a történetet saját szempontjából, saját látásmódjával érzékeli.
- Az álom nem készíti fel a véletlenre és az ismeretlenre, csak az előre kiszámítható tényeket, apró momentumokat, figyelmetlenségeket és összefüggéseket mutatja meg egy cselekménysor formájában.
- Az álom eseményeit a KM meséli el.

Felajánlás

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 4 (1 nap) **Hatóterület:** 1 (saját maga)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: Rituálé 2
Mágikus tudomány: Összes
Forma: Személyes Aura

Keretek: A Személyes áldozat ezen fajtája során a pap az oltár mellett, az áldozat bemutatásakor elkötelezettségét megerősítve, lelkét és erejét ideiglenesen felajánlja az istenének. Ennek hatása, hogy az isten a Befolyás Pontok egy részét magához vonja, annak maximális értéke ezzel ideiglenesen csökken, így a visszanyerhető Befolyás pontok mértéke is. Cserébe az isten szakrális mana pontok maximális értékének ideiglenes növelésével jutalmazza a hívét.

Szabály

- A Befolyás pontok harmadának felajánlásával a maximális szakrális mana pontok száma ideiglenesen hattal nő.
- A Befolyás pontok kétharmadának felajánlásával a maximális szakrális mana pontok száma ideiglenesen tizennyolccal nő.
- Az összes Befolyás pont felajánlásával ideiglenesen megduplázhathatja a maximális szakrális mana pontjainak számát.
- A Befolyás pontokat a formula lejártáig nem nyerheti vissza – a maximális szakrális mana pontok száma eddig a pillanatig (a Hatóidő lejártáig) érvényes.
- Ha lejár a Hatóidő és több szakrális manával rendelkezne a karakter, mint a képzettségéből származó maximum, a fölös szakrális mana pontok nyom és egyéb hatás nélkül elszivárognak, visszaáll az eredeti állapot.

Fegyver létrehozása

Hatás szint: 3/3 **Hatótáv:** 2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)

Hatóterület: 2/2 (1 tárgy)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6

Cselekedet típusa: 6 Befolyás pont

Mágikus tudomány: Anyag/Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: Az alkalmazó egy, a kezében lévő tárgyat átalakít valamilyen általa kívánt fegyverré. A fegyver típusának tökéletes példája lesz. Rövid hatóideje miatt a konfliktushelyzetek gyors megoldására szokták használni.

Szabály

- Értékei a választott fegyver alapértékei.
- Mágikus hatalommal telített ereje miatt Mágikusnak számít és az első után minden további Hatás szint +1 KKT módosítót ad használójának Fegyverhasználat Jellemzőjére.
- A fegyver minden esetben magán fogja hordozni a készítője Mentalitásának jegyeit

Hősi lélek

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2

Cselekedet típusa: -

Mágikus tudomány: Mana, Életmágia, Mentál

Forma: Személyes Aura

Keretek: Az alkalmazás segítségével a célpontot különleges erő töltheti el.

Szabály

- Kizárólag a pap hitvallásával, hitelveivel egyező célpont lehet a formula alanya.
- Hatás szintenként az alábbi lehetőségek közül egy választható:
 - +1 KKT módosítót a Fegyverhasználat Jellemzőhöz.
 - „Mágikus” Előnyös fegyver képesség egy tárgynak vagy személynek (Mana).
 - +1 JT módosító a Személyes Aura Jellemzőhöz.
 - Acélos akarat 1 Előnyös Egyedi Vonás (1 Kp értékben) (Mentál).
 - Kitartó 1 Előnyös Egyedi Vonás (1 Kp értékben) (Életmágia).

Szent fegyverzet

Hatás szint: 4/4 **Hatótáv:** 2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 4/4 (1 nap)

Hatóterület: 3/3 (10 tárgy)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 20

Cselekedet típusa: 20 Befolyás pont

Mágikus tudomány: Anyag/Mana

Forma: Személyes Aura

Keretek: Az alkalmazó legfeljebb két felszerelési tárgyat átalakít valamilyen általa kívánt fegyverré, pajzsá. A fegyver és a pajzs a kívánsága szerint fog kinézni, típusának tökéletes példája lesz. Továbbá az istennek megfelelő szimbolikát is magán fog viselni, így mindenki felismerheti, hogy hordozója szakrális ügyekben jár el.

Szabály

- Értékei a választott fegyverzet alapértékei.
- Mágikus hatalommal telített ereje miatt Mágikusnak számít és az első után minden további Hatás szint +1 KKT módosítót ad használójának Fegyverhasználat Jellemzőjére.
- A fegyver minden esetben magán fogja hordozni a készítője Mentalitásának jegyeit és az istenének szimbolikáját.

Lélekút – Titkos formulák

Eggyéválás

Hatás szint: 4 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 2 (10 perc) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura

Keretek: Ez a formula felfedheti a múlt eseményeit az alkalmazó előtt.

Szabály

- Segítségével az alkalmazó lelke egy rövid időre eggyé válik az általa kijelölt, már elhunyt személy lelkével. A formula sikeres alkalmazáshoz a személy egy testrésze vagy fontos tulajdona az alkalmazó birtokában kell legyen.
- Sikerenként maximum 100 évre mehet vissza az alkalmazó a múlt emlékei közé.
- A személynek az alkalmazó vallásával egyező vallásúnak kell lennie, máskülönben a formula sikertelen. Továbbá az Örök Körforgás törvényeit szem előtt tartva általában 800-1000 évnél nem lehet régebben halott a lélek, különben már nem tudja megszólítani. Ennél rövidebb időtartam esetében legtöbbször még az adott isten síkján van és az alkalmazó rendelkezésére tudja bocsátani.
- Ha a formula sikerül, az alkalmazó tökéletesen eggyé válik a kiválasztott személlyel, megismeri legrejtettebb gondolatait, indítékait, érzelmeit. Használhatja az illető emlékeit, mintha a saját emlékei volnának, ugyanakkor megmarad annak a varázstudónak, aki volt.
- Az időtartam lejártával az emlékek elvesznek.
- A formula kizárólag akkor jöhet létre, ha az adott istennél lévő lelket az isten „rendelkezésre bocsátja” a Hatóidőre.

Lélekfátyol

Hatás szint: 2/2 **Hatótáv:** 1/1 (érintés) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)
Hatóterület: 2/2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 2
Cselekedet típusa: -
Mágikus tudomány: Asztrál/Mentál
Forma: Személyes Aura

Keretek: Az *Lélekfátyol* elrejtí az asztrál- és mentálestet, mintegy álcázza, így megnehezíti annak megfigyelését, megtámadását.

Szabály

- A formula idejére az épített Mágikus Védelem minden Asztrált és Mentált támadó vagy befolyásoló mágia ellen Hatás szintenként +1-el nő.

Összetartozás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 3 (1 óra)
Hatóterület: 3 (10 ynevi láb/10 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6
Cselekedet típusa: mágikus támadás
Mágikus tudomány: Mana
Forma: Személyes Aura

Keretek: Az összetartozás formula segítségével a karakterek megoszthatják egymás között a létezésükhöz kapcsolódó, alapvető elemeket: például az életerőt, épített védelmeket.

Szabály

- A formula hatásába Hatóterület számú személy vonható be.
- A formula alanyai érzékelik az egymás között megosztott létezés-elem áramlását: azaz megismerik egymáshoz képest viszonyított értékeiket a megosztott területen. (a játékosok és a KM megosztják egymás között a karakterek vonatkozó értékeit)
- Az egyesített erő elvesztését a tagok kisebb sokként élik meg, a legtöbb esetben szomorúság marad bennük az elvesztett közösség iránt, mely csak lassan szűnik meg.
- Az alábbiak három összetartozás közül az egyik alkalmazható alapesetben, a Hatás szint növekedésével még egy módszer bevonható az összetartozásba, szintenként egy.
 - Asztrális összetartozás:
 1. A résztvevők közül a legmagasabb asztrális védelem érvényes.
 2. Ismerni fogja mindenki a többiek bármelyik érzelmét, a legmélyebb rezdüléseikig.
 - Mentális összetartozás:
 1. A résztvevők közül a legmagasabb mentális védelem érvényes.
 2. Ismerni fogja mindenki a többiek bármely alapvető gondolatát .
 - Életerővel összetartozás:
 1. A résztvevők szabadon áramoltathatják egymás közt az aktuális Ép-t.
- Ha valamely tag ezen a Hatóterületen kívülre kerül, a formula nem hat rá.

Útmutatás

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 3 (1 óra) **Hatóterület:** 1 (saját maga)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1

Cselekedet típusa: Rituálé 2

Mágikus tudomány: Mentál

Forma: Személyes Aura

Keretek: A formula segítségével az alkalmazó magába mélyed, így képes lesz kommunikálni istenével.

Szabály

- Csakis eldöntendő kérdést tehet fel urának, aki ha a kérdést fontosnak érzi, avagy a pap sok szolgálatot tett neki a közelmúltban, válaszol a kérdésre.
- A válasz emlékkép formájában érkezik, azt pedig értelmezni kell, az emlékkép értelmezésének bonyolultsága adja meg az igen/nem válasz értékét.
- Ha a pap túl sokszor használja ezt a formulát, istene előbb-utóbb figyelmen kívül hagyja túlbuzgó híve kérdéseit, akármilyen fontosak legyenek is azok.
- A formula alapban egy kérdést engedélyez, és minden Hatás Szint növekedéssel további egy kérdés tehető fel.

Egyedi szakrális formulák

Az MKK mágiarendszerének az egyedi szakrális formulák a legkevésbé kidolgozott része – és ennek az az oka, hogy ott szükséges a legtöbb világgépi korrekció, egyértelműsítés, továbbdolgozás az igazán jó megoldáshoz.

Mi minden vallásnak szerettünk volna ténylegesen egyedi, és hasznos formulát adni, de arra jutottunk, hogy ez az aránytalanság már a régebbi varázslatok esetében is fennállt (így ezekre nem tudtunk támaszkodni). Másrészt eleve a vallások kidolgozásában akadtak olyan fehér foltok, amelyek jelentősen megnehezítik a jó megoldások megtalálását.

Ezért ebben a témában itt csak ízelítő jelleggel bemutatunk néhány példát. Ezekkel majd szeretnénk lemérni azt is, hogy a játékosok többsége melyik típusú megoldást részesítené előnyben.

Egyedi szakrális formulák I. – itt eleve a formula nevében szerepel az istenség neve, így abszolút egyértelmű lesz, hogy a formula hová tartozik. A módszer hátránya, hogy ha minden valláshoz legalább kettő ilyen ki szeretnénk dolgozni, akkor az nagyobb terjedelmet igényel, illetve több, ténylegesen jó ötlet szükséges hozzá (kifejezetten szeretnénk elkerülni a töltelék jellegű formulákat, amely egynek jó lesz).

Egyedi szakrális formulák I. – ezzel a típusú megoldással az ynevi világgép és a Narratív megegyezés dönti el, hogy ez az adott vallás esetében választható az alkalmazás vagy sem. Ezzel kevesebb jó ötlettel is tudunk több vallásnak jó formulát adni, illetve ha az adott vallás kap a szféráira jellemző módosítókat, a különbségtétel így is megvalósítható. Ez kisebb terjedelmet is jelent, viszont lehet ez így sokaknak kevésbé lesz egyedi jellegű.

Egyedi szakrális formulák I.

Ezeket minden esetben egy adott vallás, vagy annak irányzata oktatja. Az egyedi formulák között is különlegesnek nevezhető formulákról van szó, amelyek alkalmazása csakis az adott egyház/vallási szervezet privilégiuma.

Szabály

- Az egyedi formulákat nem lista formában veheti fel a Karakter, hanem egyenként, a Fejlesztés fejezet szabályai szerint.
- Csak az adott vallás híveként alkalmazható.

Darton áldása

Hatás szint: 2 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 1 (egyszeri) **Hatóterület:** 2 (1 lény)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 1
Cselekedet típusa: Rituálé 2, Darton
Mágikus tudomány: Nekromancia
Forma: Személyes Aura

Leírás: Felhasználásával Darton szolgálja nyugalmat biztosíthat mindazoknak, akiket eltemet

Szabály

- Az ilyen módon elhantolt és újtjára bocsátott testeket sokkal nehezebb sírjukból előszólítani vagy bármilyen formulára felhasználni. Ekkor az alkalmazó Hatás szintenként -1 KKT módosítót kap a formula létrehozásának próbájára.

Domvik fegyverzete

Hatás szint: 6/6 **Hatótáv:** 2/2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 6/6 (1 év)
Hatóterület: 3/3 (10 tárgy)
Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 44
Cselekedet típusa: Rituálé 4, 44 Befolyás pont, Domvik
Mágikus tudomány: Anyag/Mana
Forma: Személyes Aura

Leírás: Az alkalmazó legfeljebb tíz felszerelési tárgyat átalakít valamilyen általa kívánt fegyverré, pajzsá, páncéllá.

Szabály

- A fegyver és a pajzs a kívánsága szerint fog kinézni, típusának tökéletes példája lesz, azonban mindig tükrözni fogja Mentalitását és egyértelmű, Domvikot dicsőítő szimbólumok lesznek rajta.
- Az alábbi módosítókat választhatja Hatás szintenként:
 - +1-et KKT módosítót adhat a Fegyverhasználat Jellemző próbákhoz vagy a HM-hoz.
 - „Mágikus” Előnyös fegyver képesség a megáldott tárgynak (vagy személynek).
 - A következő Előnyös fegyver képességek 2 hatás szintért: Távoltartás, Nagy csapás, Gyors fegyver, Pontos.
- A Páncélnak:
 - +1 SFÉ minden Hatás szint után.
 - Hermetikusan zárt Előnyös Páncél képesség egy hatás szintért.

Domvik gyógyítása

Hatás szint: 5 **Hatótáv:** 1 (érintés) **Hatóidő:** 6 (1 év) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6

Cselekedet típusa: Rituálé 4, Domvik

Mágikus tudomány: Életmágia

Forma: Személyes Aura

Leírás: A gyógyító mágia csúcsa, amellyel bármilyen ártó hatás legyőzhető.

Szabály

- Ez a fajta mágikus gyógyítás azt is lehetővé teszi az alkalmazó számára, hogy halálos betegségeket is meggyógyítson, végtagot pótoljon és más hasonló, látszólag lehetetlen gyógyulási folyamatot is előidézhesen.
- Egyebekben megegyezik a Teljes gyógyítás formulánál leírtakkal.

Krad emlékezete

Hatás szint: 3 **Hatótáv:** 2 (20 ynevi láb) **Hatóidő:** 5 (1 hónap) **Hatóterület:** 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 8

Cselekedet típusa: Rituálé 3, Krad

Mágikus tudomány: Mentálmágia

Forma: Személyes Aura

Leírás: A formula lehetővé teszi az alkalmazó számára, hogy rendkívül hosszú időre a saját vagy egy másik Krad hívó emlékezetébe vészen valamilyen lexikális ismeretet.

Szabály

- A mentáltesten belül Emlékekre hat.
- A formula nagy terhet ró az elmére, ezért összesen egy ilyen formula lehet aktív egy papon: ha több formulának is az alánya, akkor is csak egyre fog emlékezni. A formula lejártával az emlékek elvesznek.
- A szertartás szenteléssel kezdődik, melynek sikeressége alapvető feltétele a formulának. Ezt követően kezdődik meg az *Isteni emlékezet* formula, melynek bevésési fázisa addig tart, amíg a pap koncentrálni. Amint abbahagyja a koncentrációt, a bevésési fázis megszűnik.
- A bevésés idejében elhangzottakra, látottakra a pap pontosan emlékszik: egész beszédeket jegyezhet meg szó szerint, a kódexek tartalmát átlapozva hibátlanul fog emlékezni a szövegre és a képekre: mintha csak tökéletes, soha nem felejtő memóriája lenne.
- A koncentráció befejeztével a Hatóidő lejártáig a koncentráció ideje alatt bármikor, könnyedén egy szempillantás alatt felidézheti, tökéletesen fog emlékezni minden pillanatra.
- A formula nem alkalmas képzettségek megtanulására, mert azok alkalmazott, gyakorlati ismereteket jelentenek.

Sogron szent tüze

Hatás szint: 3

Hatótáv: 3 (100 ynevi láb)

Hatóidő: 2 (10 perc)

Hatóterület: 3 (10 ynevi láb)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 6

Cselekedet típusa: mágikus támadás

Mágikus tudomány: Elemi mágia

Forma: Gejzír

Leírás: A formula eredményeképpen tűzbe borul az ellenfél.

Szabály

- A forma minden változata Teljes átütés képességgel bír, melyet az első Hatás szinttel hoz létre, ezért kizárólag minden elsőt meghaladó Hatás szinttel hozható létre Sebzés.
- Minden Hatás szint 1 Ép sebzést okoz.
- A Gejzír a talajfelszínből tör elő, és felfelé hat.
- Minden körben újra és újra előtörhet, így a helyhez kötött alany többszörös Sebzést szenvedhet.
- Mozgathatóság: mozgatható (nem HM jellegű forma).

Uwel kopója

Hatás szint: 3

Hatótáv: 2 (20 ynevi láb)

Hatóidő: 4 (1 nap)

Hatóterület: 2 (1 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 5

Cselekedet típusa: Rituálé 1,

Mágikus tudomány: Valóság

Forma: Személyes Aura

Leírás: A formula segítségével az alanyt különleges érzékek vezetik, és könnyebben a célpontja nyomára akadhat.

Szabály

- Az áldozat nyomai nem lehetnek Hatóidő számú napnál régebbiek.
- Alanya nyomkövetéskor minden Hatás szint után +1 KKT módosítót kap az Észlelés Jellemzőjére dobott próbákra.

Egyedi szakrális formulák II.

Több vallásnak lehet hasonló varázslata, melynek egyediségét az adott valláshoz tartozó iskolák adják, kiegészítve a az adott vallásra jellemző megjelenési formákkal.

Például az Ellenség keresésének legismertebb formája Antoh haragja, mely smaragd és parázstartó anyagokat használ a Rituálé kiteljesítéséhez és előszeretettel alkalmazzák Tharr hívei ellen.

Szabály

- Az egyedi formulákat nem lista formában veheti fel a Karakter, hanem egyenként, a Fejlesztés fejezet szabályai szerint
- Több vallás híveként is alkalmazható.
- Az egyediséget az adott vallás iskoláihoz tartozás, és az ezt leképző módosítók, valamint a Narratív megegyezés (és az ehhez kapcsolódó módosítók) hozzák létre.

Ellenség keresése

Hatás szint: 3/3 **Hatótáv:** 3/3 (100 ynevi láb) **Hatóidő:** 2/2 (10 perc)

Hatóterület: 3/3 (10 ynevi láb/10 lény)

Alkalmazási idő (Fő cselekedet) és mana pont: 12

Cselekedet típusa: Rituálé 2, Mágikus támadás/-, kombinált varázslat

Mágikus tudomány: Mentál/Valóság

Forma: Személyes Aura

Leírás: Egy adott istenség/vallás kijelölhet egy számára ellenséges istenséget/vallást, és célponttá teheti más formula, vagy akár fizikai sebzést okozó fegyverek számára.

Egyik legismertebb alkalmazása Antoh papjaihoz kapcsolódik, akik Tharr hívei ellen alkalmazzák ezt előszeretettel direkt varázslattal támadásra, vagy fegyverek (jellemzően nyílveszők) megbűvölésére.

Szabály

- Csakis olyan istenség/vallás esetében választható formula, amelynek hitelveibe belefér az ellenséges istenség/vallás megjelölése, és az ez elleni "szent harc".
- Mivel ez az adott istenséghez/valláshoz kapcsolódik, fontos kitétel, hogy csakis egy ilyen ellensége lehet.
- A formula Idea alapon működik, és az ellenségesnek megjelölt istenség/vallás Ideájával teremt kapcsolatot.
- Minden esetben szükséges hozzá anyagi komponens is, amely nélkül a két Idea (a forrás és a cél) közötti kötelék nem jön létre. Ez a komponens az adott istenség/vallás tanaira jellemző, értékes anyag kell legyen, amely az értékrendjükben esszenciális kivonat értelemmel kell bírjon.
- Az alkalmazónak csak a célpont Ideáját kell megnevezni, amely az istenség/vallás neve. Ezután bármilyen célpont lehet, amely a megnevezett istenség/vallás Ideáját, jegyeit, jelét hordozza – személy, aura, tárgy, építmény is.
- A célpont Mágikus Védelem próbára jogosult, mely ha sikeres, a formula másik célpontot keres.
- Ha a célpont elvétí a Mágikus Védelem próbát, akkor a létrejött kapcsolódással a formula minden Hatás szintje megszüntet egy negatív KKT módosítót bármilyen próbára.
- A formula Hatóterületnyi mértékű, azaz 3-as szinten 10 célpont keresésére elegendő erőt biztosít.

Szagrális szabad mágia

Ez a tudomány a szagrális mágia azon területe, amelyet alkalmazóik a szagrális mágia elvén, annak szabályai szerint, de a Magasmágia fejezetben írtak alapján használnak.

A szagrális mágia csúcsa. Beavatottjai Ynev legerősebb varázstudói közé emelkedhetnek.

Jellemzően olyan vallások vagy alkalmazók élnek vele, akik a mágia legmagasabb fokú tudományaiban szeretnének elmélyedni.

Szabály

- A Karakternek a Szagrális szabad mágia alkalmazásához a Vallás Jellemzón túl rendelkeznie kell a Mágikus Tudomány Jellemzővel is, ez adja meg a szagrális szabad mágia elméleti ismereteit.
- A szagrális szabad mágia alkalmazása a nem haladhatja meg a Vallás értékét – azaz ez adja meg a formulák használatának gyakorlati ismereteit.
- Minden, a szagrális mágiához írt szabály érvényes rá.
- Minden, a magasmágiához írt szabály érvényes rá.
- Egyebekben a Misztikus erők: Szabad alkalmazások című fejezetben leírtak érvényesek.
- Beavatása csak kismértékben különbözik a szagrális mágia beavatásától:
 - Eszmény: "hit korlátlan hatalom".
 - Fókusz: ima.
 - Időtartam: körönként 1 Mp.
 - Követelmény: szent szimbólum.
 - Ár: minden elmaradt napi imát/áldozatot be kell pótolni, csak akkor töltődhet fel manával.

Magasmágia

Mágikus világkép

A világ működésének lehető legteljesebb körű megértése, kifürkészése jellemző rá, ezért mind a Mágiaelmélet rész Mágikus világképében írtak, mind a Tapasztalati mágia egyes területeihez írt ismeretek a magasmágia alkalmazók tudását képezi.

Szabály

- Alkalmazók számára bármilyen, nem szakrális és nem ómágikus természetű mágikus hatás kifürkészésének lehetősége elérhető.

Magasmágia alkalmazók

Eszmény: "mozaikmágia", "szabad mozaikok", "szabad mágiahasználat", "világrend"

A magasmágia használók a halandók világában a hetedik Ynev legerősebb mágiahasználónak számítanak.

Fő elve, hogy között formulák helyett a varázslat mozaikok ismeretében az adott helyzethez igazodva hoznak létre mágikus hatásokat.

Emellett jellemző rájuk a mágia törvényszerűségeinek, lehetőségeinek fűrkészése, a komplex mágikus világképben gondolkodás. Ők nem csak használják a mágiát, érteni is akarják a működését, és így a világ teljes működését is.

Iskola:

A magasmágia használók iskolái jellemzően a mágia egyes területeire összpontosítanak, és/vagy mágikus világképükben értelmezik máshogy a részleteket.

Ezen felül, általánosságban mindegyikükre jellemző, hogy alapvetően másféle megközelítésekkel tanulják a mágiát, mint a tapasztalati felhasználók.

- Alkalmazáslisták helyett mágikus tudományokként tanulmányozzák a mágia területeit.
- A magasmágia szabad alkalmazásokkal bír, amelyek lényege az alkalmazást felépítő mozaikok ismeretében az adott helyzethez illesztett formulák létrehozása.
- Fő jellegzetessége, hogy varázsláskor tetszés szerint alakítható a formulák összes alapmozaikja (Hatás, Hatótáv, Hatóidő, Hatóterület), az alkalmazó Mágiahasználat Jellemzőjének függvényében.
- Fő irányelve, hogy a mágia összes leírt formája egyetlen ősi, egységes nyelv, a Mágia Nyelvén íródott. Ennek a tudásnak vannak különböző mélységei, változatai, megértési szintjei – így a kellő ismeretekkel bármi kifürkészhető, kikutatható.

Szabály

- A Karakternek a Magasmágia alkalmazásához mind a gyakorlati jellegű Mágiahasználat, mind az elméleti ismereteket jelentő Mágikus tudomány Jellemzővel rendelkezni kell (ez adja ki a varázslók tudásának teljességét más varázstudókhoz képest).
- A formulák alapmozaikjainak maximális szintjét ezzel együtt is a Mágiahasználat Jellemző adja meg, amely csakis Rituálé Jellemzővel léphető túl.
- A magasmágia alkalmazó minden olyan varázshatást létrehozására képes, amely a tapasztalati formulák alapvető-fejlesztett-titkos formulái között szerepel. Az ott szereplő alapmozaik értékek irányadó példák lehetnek erre nézve.
- A magasmágia alkalmazóknak a tapasztalati egyedi formulákhoz hasonlatos hatások létrehozására is lehetőségük nyílhat, de csakis az arányosság elvén, a kellő nehezítéssel: ezeket ugyanis az adott egyedi formulák tapasztalati mágiahasználói hatékonyabban ismerik.
- A szakrális mágia formulái minden olyan esetben kivételt jelentenek, és nem hozhatók létre magasmágiával sem, amikor közvetlen isteni (szakrális) jelleg van szó (mint amilyen például a szentelés).

A magasmágia használatának irányelvei

Szabály

- A hatás szintek meghatározásában támpontot nyújthatnak a tapasztalati mágia varázslatlistái. Érdemes hasonló hatású, hatás-erősségű varázslatot keresni, ahhoz viszonyítani. Hatás szintenként a három Hatás főszabály és Valóságformálás főszabály közül egy választható (lásd Alkalmazások főszabályai fejezet).
- Ha a varázstudó magasmágiával rendelkezik, szabadon meghatározhatja az alapmozaikokat, a köteléket és a formát is.
- Itt különösen fontos a Narratív Megegyezés szabálya – minden szabad alkalmazás leképzés ezen alapul.
- A szabad alkalmazás esetén is minden esetben be kell tartani a varázslatok létrehozásának általános főszabályait.
- A teremtés művének természetes rendje (világrend) a világ bármely pontján ellenállhat a varázslat valóság formáló hatásának. A világ működésének szempontjából fontosabb tényezőkben nagyobb nagyságrendben is. Ezek hatását a KM a KKT módosítókkal képezheti le a magasmágia alkalmazó számára.

Ómágia

Bevezetés

Az ómágia kétségkívül a létező legerősebb mágiahasználat. Bármilyen szintű birtoklása a halandók világában már önmagában kiváltságot jelent –és javarészt eleve a halandók világán túli hatalmasságokhoz kapcsolódik.

Mágikus világkép

Fő elve, hogy állandó a megfelelő szavakkal, és a létrejöttéhez szükséges ómágikus erőforrással (jellemzően oddal) akár néhány szóval is korlátlanul összetett valóságformálások hozhatók része. Jellegénél fogva messze túlmutat a világ teremtett rendjének keretei között, az esetek döntő többségben közvetben manipulálja azokat is. Az ómágia beavatottjainak rálátása a világ működésére akár teljes körű is lehet – amelybe beletartozik a Satralison elérhető legnagyobb erejű valóságformálás is.

Szabály

- Elméleti jelleggel minden, a Mágia könyvében írt mágiaelméleti tudás elérhető számukra.
- Gyakorlati oldalról nézve a rálátás milyenségét és mélységét az alkalmazott nyelv dönti el. Irányelvként
 - a Korcs Nyelv adja meg a teljes körű rálátás elméleti esélyeit.
 - a Szolga Nyelv adja meg a teljes körű rálátás gyakorlati esélyeit.
 - a Nemes Nyelv jelenti a teljes körű rálátás általános esélyeit.
 - a Titkos Nyelv garantálja a minden részletében teljes körű rálátást.

Az ómágia alkalmazói

Eszmény: "a teremtő nyelv", "az Igaz Nyelv", "a közvetlen valóságformálás", "hatalomszó"

Iskola: Az ómágia iskolái a mágiahasználat nyelvéhez kapcsolódnak, azaz az ómágiát minden esetben nyelvjárásokban használják. Az egyes nyelvjárások a nyelvhasználat mellett valójában az ómágia használatának módját is meghatározzák – ezért van az, hogy ezek az esetek döntő többségében veleszületett, és nem tanult képességek.

Fő ágak:

- Titkos Nyelv (veleszületett képesség)
- Nemes Nyelv (veleszületett képesség)
- Szolga Nyelv (veleszületett képesség)
- Korcs Nyelv (tanulható képesség)

Szabály:

- Az ómágia misztikus erőforrása az ómágikus erőforrás (od), amely:
 - A mana egy különlegesen sűrű, koncentrált formája.
 - A manahálótól független.
- Az ómágikus erőforrást az alkalmazók saját szervezete termeli.
- Kötelék: Hatalomszó.
- Forma: szabadon választott.
- Ismerni kell az adott ősi nyelvet – Műveltség/Kultúra (ősi nyelv), legalább olyan szinten mint a Mágiahasználat.
- Az alkalmazásukhoz szükséges idő tizede a hetedikori mágia esetében használtakhoz képest – ez határozza meg a szükséges cselekedetek számát.
- A szükséges cselekedeteket minden esetben Fő és Kiegészítő cselekedetként is ki lehet fizetni.
- Az ómágikus alkalmazások ellen nem védenek a mana erőforrást és a pszi erőforrást használó alkalmazások, tárgyak

- Manaháló megzavarása: minden ómágikus erő alkalmazása megzavarja a manahálót és esélyt hordoz, hogy a működő varázslatokat elsöpri, megszünteti.
 - A manaháló megzavarásának Hatóterülete megegyezik az alkalmazott nyelvjárás szintjével.
 - A zavarás Hatóideje az alkalmazás Hatóideje plusz 10 perc.
 - A zavarás hatása, hogy a Hatóterületen működő varázslatok bizonyos eséllyel megszűnnek működni. Dobj egy kockával!
 - Ha az érték nagyobb mint az alkalmazó Mágiahasználat szintje, akkor a varázslat működik.
 - Egyébként a varázslat megszűnik működni (ez érvényes a már működő varázslatokra is!)
 - Ha egyszer egy varázslat sikeresen aktiválódott vagy működik, az adott ómágikus alkalmazás még egyszer nem zavarhatja meg.
- A szakrális erőforrásokat rendezettségük folytán sokkal kevésbé zavarja az ómágikus erő: a zavarás dobás értékelése során úgy kell tekinteni a nyelvjárást, mintha kettővel alacsonyabb szintű lenne.
- Minden lény, amely bír az ómágikus erő termelésének képességével, ómágikus aurával rendelkezik.
 - Ez minden tekintetben helyettesíti a Személyes Aurát.
 - Birtokosa óránként az ómágikus aura mennyiségű ómágikus erőforrást nyer vissza, akár manamentes területen is.
 - Befolyás pontjait felhasználhatja misztikus erőforrásként 1:1 arányban.
 - A misztikus erőforrását (ómágikus erő) felhasználhatja Befolyás pontként 1:2 arányban.
 - Egyes területek Yneven (például az Ófa gyökerének környezete) jelentős mértékben befolyásolja az ómágikus erő visszanyerését.

Az ómágia használatának irányelvei

Az ómágia esetében a veleszületett és tanulható alkalmazásokra külön irányelvek vonatkoznak.

- Veleszületett képességek
 - A Titkos, Nemes és a Szolga Nyelv ismerete és használata tartozik ide.
 - Ezeknél az ómágia használat minden esetben szabad mágiahasználatot jelent, a Magasmágia használatának irányelvei szerint.
 - Egyetlen különbség, hogy az ómágia használót nem korlátozza a világ természetes működése (világrend), így erre nem járhat neki KKT módosító.
- Tanulható képességek
 - A Korcs Nyelv ismerete és használata tartozik ide.
 - Mágiahasználat Jellemző alkalmazásával képezzük le azokat a jól begyakorolt hatalomszavakat, melyeket használnak.
 - A tapasztalati formuláknak megfelelően működik a használatuk: minden hatalomszó külön formulának felel meg. Minden esetben egyedi formulaként kell megvásárolnia a használónak minden egyes hatalomszót, 1 Kp-ba kerül a megtanulásuk.

Titkos tanok

A titkos tanok a tapasztalati varázstudók azon mágikus hagyományait, útját, örökségét, formuláit jelentik, amelyek valamely jellemzőjében egyértelmű kivételt jelentenek mind a tapasztalati, mind a szakrális mágia játéktechnikai leírásában. Ezek a módszerek sokszor még keverednek is egymással, az egyes elemektől elválaszthatatlan mágikus szemléletet, megoldásokat, tudásanyagot hozva létre.

Két jól ismert típusa:

- Démonológia
- Drágakőmágia (nem alapkönyvi kidolgozás)

Démonológia

Kétségkívül az egyik legsötétebb mágikus tudomány. Ahhoz, hogy ezt valaki a maga teljességében megértse, sőt, használja is, olyan mélyre kell ásnia a démonok lélektanában, amely már a saját életére is ártalmas lehet. Nem véletlenül tiltott tudás ez a legtöbb emberi civilizációban.

Legjelesebb halandó művelőit a civilizációs központoktól távol eső zárványkultúrákban, Kránban vagy a gorviki Holdkos iskolában találhatjuk. Ranagol és Tharr egyháza is nagyfokú betekintést nyújt a démonológia titkaiba.

A civilizációs központokban elsősorban az Inkvizítorok Szövetségének rendházaiban őrzik e tudást, már ahol sikeresen beolvastottak minden régebbi, démonvadász szervezetet, Pyarron és Doran könyvtáraiban is előfordulnak olyan *Lakattal* zárt kötetek, amelyekből a teljes tudomány elsajátítható - de csak a beavatottnak. Shadon szintén komoly múlttal bír ezen a téten, és a régebbi korok átkos öröksége elleni harcban egyes niarei harcművészek is foglalkoznak effélékkel.

A civilizációs központokon túl már sokféle előfordulása lehetséges: elsősorban a sámáni tradíciók és a szerafizmus örökségei között. Más, teljes körű ismeretekkel bíró, magasabb szintű iskolákról nem tud a világ, de ez nem jelenti azt, hogy nem létezhetnek - Ynev hatalmas, és ezer helyen elbújhat és tevékenykedhet efféle beavatott.

Szabály

- A Démonológia aktív alkalmazása (akár üzésre, akár hívásra) az MKK rendszerében Mesterség Jellemzővel írható le.
- A démonok osztályai 1-6 között írhatók le (lásd Hívás formula táblázata).
- A Démonológia Jellemzővel sikeres próba esetén a karakter ismerheti az adott közdémon nevét, gondolati sémáját és képességeit is. Legalább a Jellemző szintje számú közdémont ismer részletesen.
- A démonurak és démonhercegek ismeretébe ez sem enged betekintést – ők már olyan felfoghatatlanul távol állnak a halandói léttől, hogy külön név szerint, egyedileg kell beazonosítani (egyedi vonásként felvett ismerettel).
- A Démonológia Jellemző támogatja a démonok elleni Asztrál és Mentál mágikus formulák alkalmazását, a démonok befolyásolása elleni védelmet a „próbák támogatása más jellemzővel” szerint.

Hátrányok

- A Démonológia minden szintje egy Ellenség hátrányos vonást hoz létre, amely ellenség egy a KM által kiválasztott démon lesz. Ennek hatása megfertőzi a Személyes Aurát is, amely démoni befolyásként azonosítható lesz rajta. Akár már egyetlen démonnal történő kapcsolat is létrehozhatja ezen egyedi hátrányos vonást.
- A Démonológia további fejlesztésével, rendszeres használattal az alkalmazója óhatatlanul túl mélyre tekint és túl sokat foglalkozik a démonokkal. Egyre elhatalmasodik rajta a démoni örület, így a Jellemző minden szintje után 1 Kp értékű Hátrányos Egyedi vonást kap, amelynek valahogyan kapcsolódnia kell a démonokhoz, akikkel kapcsolatba került (például az árnydémonok esetében kialakulhat egyfajta félelem a sötétségtől).
- Ez alól kizárólag olyasféle különleges felkészítéssel (például Démoni terhek tűrése - Előnyös Egyedi Vonás) lehet védekezni, amely csak kevés beavatott sajátja (az inkvizítorok, a démonvadászok). A Hátrányos egyedi vonások tehát elkerülhetetlenek, és csakis a megfelelő előnyök felvételével ellensúlyozhatók.

Démoni aura

Minden démon bír a Démoni aura Jellemzővel, amely:

- A Démoni aura a Személyes aurát helyettesíti varázslatok elleni ellenállás szempontjából.
- Minden szintjével
 - Egy misztikus adományt nyer a démon.
 - Egy misztikus jelet kap a démon, mely a jelenlétére utal.
 - Választhat egy képességet az alábbiak közül, mely a Démoni aura szintje * démon osztálya megegyező ynevi láb sugarú körben hat.
 - Minden felhasznált misztikus erő forrás egy Bp felhasználását is megköveteli, melyet a Démoni Aura birtokosa megkap.
 - Minden Ép sebződés után egy Bp-t von el a sebződést elszenvedőtől, melyet a Démoni Aura birtokosa megkap. Ha ez nem lehetséges, akkor két Ép sebzést szenved el az alany egy helyett.
 - Minden Fegyverhasználat – támadás +1 KKT módosítóval bír.
 - Minden Fegyverhasználat - védekezés -1 KKT módosítóval bír.
 - Minden Befolyás pont használat után további egy Befolyás pontot von el, mindkét Befolyás pontot megkapja a Démoni Aura birtokosa.
 - Minden Épített védelem -1 KKT módosítóval bír.
- Lélekkufár - a démonok a Befolyás pontokkal rendelkező lelkekre vadásznak. Ha egy ilyen ellenféllel végeznek, akkor:
 - Minden 10 Befolyás pont után amit így gyűjtöttek, eggyel emelhetik a maximális Befolyás pontjaik számát .
- Ideapusztítók:
 - Minden démon egy idea antitézisének képviseli – a nagyobb hatalmú, erősebb démonok akár több idea antitézisei is lehetnek .
 - Alapvető működésük, hogy azt az ideát pusztítsák, annak az antitézisének képviseljék, amely működésük alapja.
 - Befolyás pontot bármilyen formában kizárólag akkor nyerhetnek, ha ezen antitézist képviselve járnak el.
- Időtlen entitás – a démonok nem öregszenek, természetes úton nem halnak meg, de nem is változnak. Számukra nem létezik Kp a fejlődéshez, helyette Bp-ből kell fejleszteniük magukat, melyet 1/10 arányban tehetnek meg (10 Bp végleges levonásáért 1 Kp értékben fejlődhetnek).
- Alapértelmezett Mágikus védelmük 10.
- Kizárólag Mágikus tulajdonsággal bíró fegyver sebzi őket.

Új utak és módszerek

A mágiaelmélet anyagában minden korban és kultúrában külön területet jelentett azoknak a mágikus kutatásoknak, kísérletezéseknek a sora, amikor nem valamely, már ismert metódus tökéletesítése volt a cél, hanem teljesen új mágikus utak és módszerek megtalálása.

Általánosan elmondható, hogy az avatottak számára jól ismertek azon veszélyek sora, amelyek ilyenkor a kutatóra várnak, ahogy az is, hogy a magas kockázat ellenére milyen csekély esély van a tényleges sikerre, ám furcsamód ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy ez bármikor is mérsékelte volna a próbálkozók és próbálkozások számát.

Elfeledett mágikus hagyományok

Jószérivel minden tapasztalati varázstudó titkos álma, hogy a régi korok örökségeként eddig nem ismert formulákra bukkanjon. Ez Ynev múltjából adódóan még a hetedkor végén sem számít ritka eseménynek – hiába minden eddigi harc és kutatás, és a vallások részéről a sok évezredes küzdelem, Ynev bármely vidéke máig felmérhetetlen és kiaknázatlan lehetőségekkel bírhat.

Szabály

- Az esetek döntő többségében az így felfedezett formula valamely, már ismert formula más hatásszinten működő változata.
- Szerencsés esetben a formula egy már ismert formula hatásának kiterjesztése, árnyalása – jellemzően ezek a jelenlegi formulák zárójeles kiegészítésekkel besorolt változatai.
- Néhány emberöltőnként máig előfordulhat teljesen újfajta formula megtalálása is, amely esetenként akkora jelentőséggel bírhat, hogy arra új iskolák irányzatok jöhetnek létre.
- Amennyiben tehát a titkok megfejtése nem illeszthető valamely már ismert mágikus úthoz, iskolához, akkor az Új formulák létrehozása szabályai szerint kell eljárni.

Új formula létrehozása

Az ismert formulák kiforrott, megbízható, minden körülmény között működő alkalmazások. Ezen túl azonban minden varázstudónak lehetősége van arra, hogy saját maga is kikísérletezzen új változatokat, vagy módosítson már meglévőt, netán régi korok elveszett tudásából fejtsen meg újnak hatókat.

Az esetek többségében ez a feladat egy emberöltő munkájával jár, és csak a kivételes beavatottak adhatnak több formulát a világnak életük során.

Új formula létrehozásának játéktechnikai lépései

1. Határozd meg a formulát, írd le, fogalmazd meg, juss Narratív Megegyezésre a Mesélőddel, Játékosársaidal.
2. Adj nevet a formulának.
3. Képezd le a játéktechnikai részleteket:
 - Alapmozaikok,
 - Varázslási idő
 - Mana pont igény,
 - Forma,
 - Keretek,
 - Szabályok
 - Egyebek

4. Ellenőrizni kell, hogy a létrehozó varázstudó képes lenne-e használni a varázslatot – ha nem, akkor a formula elkészítésére nincs gyakorlati lehetősége.

5. Fogadtasd el a KM-el és a Játékosársaiddal (Narratív megegyezéssel).

6. További követelmények:

- A stabil formula kikísérletezéséhez nem követelmény a biztonságos, zárt hely, ahol a megfelelő mágikus védelmek rendelkezésre állnak, de a legtöbb varázstudó él ezekkel a biztosításokkal.
- A formula fejlesztését próbákkal modellezzük az alábbiak szerint:
 - Egy próbát havonta egyszer jogosult tenni, abban az esetben, ha legalább az adott hónap kétharmadát, ebből is napi nyolc órát a formula fejlesztésére fordította.
 - A formula fejlesztését a sorozatos sikerek szabálya szerint kell kezelni. A próbát a létrehozó varázstudó vonatkozó Jellemzőjével kell dobni, naponta.
 - Az előkészítetlen és lejegyezetlen formulák semmilyen formában nem használhatók.
 - A formula előkészítéséhez és lejegyzéséhez 20 siker szükséges.
 - A formula teljes stabilitásának kikísérletezéséhez és ellenőrzéséhez további 100 siker szükséges.
 - Ha az alkalmazó egyszer is totális balsikert ér el, a kísérlet sikertelen és előlről kell kezdenie.
- Amennyiben a formula idő előtt használatba kerül, akkor az alábbi táblázat szerint kell dobni.
 - A fejlesztés adott státuszának megfelelő sor szerint ki kell választani az Instabilitási esélyt.
 - Dobni kell egy kockával és amennyiben a dobás értéke a megjelölt sávban van, akkor a harmadik oszlopban szereplő hatást elszenvedi a karakter.
- A fejlesztés lezárásával az instabilitási esély megszűnik, nem igényel próbát a formula használata.

Formula instabilitási esély táblázat

Százalék a formula stabilitásának kikísérletezéséhez szükséges sikerek arányában	Instabilitási esély (kockán dobott eredmény)	Ép sebzés
<10 %	1 – nem tehető próba, a varázslat instabil	15
10%<= sikerszám <25%	2-6	10
25%<= sikerszám <50%	3-6	8
50%<= sikerszám <75%	4-6	4
75%<= sikerszám <90%	5-6	2
90%<= sikerszám <100%	6	1
100%	Nem kell próba, a formula már stabil.	0

Új beavatás

Az ismert beavatások az Yneven előforduló leggyakoribb, legbiztosabb típusok. Ezen túl azonban számos más, egyedi beavatás is létezik, és minden varázstudónak lehetősége van arra, hogy saját maga is kikísérletezzen új változatokat, vagy módosítson már meglévőt, netán régi korok elveszett tudásából fejtsen meg újnak hatókat. Az esetek többségében ez a feladat egy emberöltő munkájával jár, és csak a kivételes tehetségek adhatnak több beavatást a világnak életük során.

A beavatás létrehozásának játéktechnikai lépései

1. Határozd meg a beavatást, írd le, fogalmazd meg, juss Narratív Megegyezésre a KM-el, Játékosársaidal.
2. Adj nevet a beavatásnak.
3. Határozd meg a beavatás Fókuszát:
 - Idea alapú beavatás: valamilyen természetesen létező Idea közel tökéletes állapotát használja fel a mana kivonásához.
 - Formula alapú beavatás: egy formulát alkalmaz a mana kinyeréséhez.
4. A Fókusz mellé válassz illeszkedő Esménnyt és Követelményt. Idea esetében mindkettőnek közvetlenül kapcsolódnia kell a Fókuszhoz, azokból következőnek kell lennie.
5. Válaszd ki a beavatás Árát:
 - Idea esetében:
 - Sebzés: minden egyes Ép Sebzés (vagy annak a lehetősége) egy Mp kinyerését teszi lehetővé.
 - Jellemző módosító: az Időtartamig a karakter olyan helyzetbe kerül, hogy a Karakter KKT módosítója legalább -2. Maximális mana pontra tölt.
 - Misztikus hatás: a karakter elszenved egy misztikus hatást vagy azzal egyenértékű természetes hatást. Maximális mana pontra tölt.
 - Formula esetében:
 - Misztikus tárgy készítése: a mana pont kinyeréséhez tárgyat kell készíteni, majd azt használni, hogy a tárgyban tárolt mana pont birtokába kerüljön az alkalmazó .
 - Formula használata: a formulát alkalmazni kell, hogy mana pontot kapjon az alkalmazó, a formulában meghatározottak szerint.
6. Határozd meg az időtartamot:
 - Sebzés esetében: a Sebzés elszenvedésének ideje.
 - Jellemző módosító: 30 perc felkészülés, 3 perc alkalmazás.
 - Misztikus hatás: a misztikus hatás időtartam.
 - Misztikus tárgy készítése: a tárgy készítésének időtartama.
 - Formula: a formula időtartama.
7. Fogaddasd el a KM-el és a Játékosársaidal (Narratív megegyezéssel).
8. További követelmények:
 - A stabil beavatás kikísérletezéséhez nem követelmény a biztonságos, zárt hely, ahol a megfelelő mágikus védelmek rendelkezésre állnak, de a legtöbb varázstudó él ezekkel a biztosításokkal.
 - A beavatást fejlesztését próbákkal modellezzük az alábbiak szerint:
 - Egy próbát havonta egyszer jogosult tenni, abban az esetben, ha legalább az adott hónap kétharmadát, ebből is napi nyolc órát a beavatás fejlesztésére fordította.
 - A beavatás fejlesztését a sorozatos sikerek szabálya szerint kell kezelni. A próbát a létrehozó varázstudó vonatkozó Jellemzőjével kell dobni, naponta.
 - Az előkészítetlen és lejegyzetlen beavatások semmilyen formában nem használhatók.
 - A beavatás előkészítéséhez és lejegyzéséhez 20 siker szükséges.
 - A beavatás teljes stabilitásának kikísérletezéséhez és ellenőrzéséhez további 100 siker szükséges.
 - Ha az alkalmazó egyszer is totális balsikert ér el, a kísérlet sikertelen és előlről kell kezdenie.
 - Amennyiben a beavatás idő előtt használatba kerül, akkor az alábbi táblázat szerint kell dobni.
 - A fejlesztés adott státuszának megfelelő sor szerint ki kell választani az Instabilitási esélyt.
 - Dobni kell egy kockával és amennyiben a dobás értéke a megjelölt sávban van, akkor a harmadik oszlopban szereplő hatást elszenved a karakter.
 - A fejlesztés lezárásával az instabilitási esély megszűnik, nem igényel próbát a beavatás használata.

Beavatás instabilitási esély táblázat

Százalék a formula stabilitásának kikísérletezéséhez szükséges sikerek arányában	Instabilitási esély (kockán dobott eredmény)	Hátrányos Egyedi Vonás ennyi Kp értékben
<10 %	1 – nem tehető próba, a beavatás instabil	4
10%<= sikerszám <25%	2-6	3
25%<= sikerszám <50%	3-6	2
50%<= sikerszám <75%	4-6	2
75%<= sikerszám <90%	5-6	1
90%<= sikerszám <100%	6	1
100%	Nem kell próba, a beavatás már stabil.	0

Új kötelék

Az ismert kötelékek az Yneven előforduló leggyakoribb, legismertebb változatok. Ezen túl azonban számos más, egyedi kötelék is létezik, és minden varázstudónak lehetősége van arra, hogy saját maga is kikísérletezzon új változatokat, vagy módosítson már meglévőt, netán régi korok elveszett tudásából fejtsen meg újnak hatókat. Az esetek többségében ez a feladat egy emberöltő munkájával jár, és csak a kivételes tehetségek adhatnak több köteléket a világnak életük során.

Új kötelék létrehozásának játéktechnikai lépései:

- Határozd meg a köteléket, írd le, fogalmazd meg, juss Narratív Megegyezésre a KM-el, Játékosársaiddal.
- Adj nevet a köteléknek.
- Képezd le a kötelék működését játéktechnikailag .
 - Minden köteléket az alapértelmezett kötelék módosításaként értelmezzük.
 - A kötelékek egyensúlyra épülnek: minden esetben ugyanannyi értékben kell előnyös és hátrányos vonásokkal felruházni a köteléket, az alábbiak szerint:
 - Kisebb hátrány bevállalásával kisebb előny választható.
 - Nagyobb hátrány esetén nagyobb előny választható.
 - Nagyobb hátrány helyettesítheti a Jeleket és a Végjelet.
 - Nagyobb hátrány helyettesítheti a Szavakat.
- Fogadtasd el a KM-el és a Játékosársaiddal (Narratív megegyezéssel).
- További követelmények:
 - A stabil kötelék kikísérletezéséhez nem követelmény a biztonságos, zárt hely, ahol a megfelelő mágikus védelmek rendelkezésre állnak, de a legtöbb varázstudó él ezekkel a biztosításokkal.
 - A kötelék fejlesztését próbákkal modellezzük az alábbiak szerint:
 - Egy próbát havonta egyszer jogosult tenni, abban az esetben, ha legalább az adott hónap kétharmadát, ebből is napi nyolc órát a kötelék fejlesztésére fordította.
 - A kötelék fejlesztését a sorozatos sikerek szabálya szerint kell kezelni. A próbát a létrehozó varázstudó vonatkozó Jellemzőjével kell dobni, naponta.
 - Az előkészítetlen és lejegyezetlen kötelékek semmilyen formában nem használhatók.

- A kötelék előkészítéséhez és lejegyzéséhez 20 siker szükséges.
- A kötelék teljes stabilitásának kikísérletezéséhez és ellenőrzéséhez további 100 siker szükséges.
- Ha az alkalmazó egyszer is totális balsikert ér el, a kísérlet sikertelen és előlről kell kezdenie.
- Amennyiben a kötelék idő előtt használatba kerül, akkor az alábbi táblázat szerint kell dobni.
 - A fejlesztés adott státuszának megfelelő sor szerint ki kell választani az Instabilitási esélyt.
 - Dobni kell egy kockával és amennyiben a dobás értéke a megjelölt sávban van, akkor a harmadik oszlopban szereplő hatást elszenvedti a karakter.
- A fejlesztés lezárásával az instabilitási esély megszűnik, nem igényel próbát a kötelék használata.

Példák az előnyökre és a hátrányokra

- Kisebb előny:
 - Helyzetfüggő +/- 1 KKT módosító.
 - Bármilyen hátráltató körülmények (-1 Hatás szint) esetében is korlátozások nélkül alkalmazható (nehéz vérték kivételével minden vértben).
- Nagybobb előny:
 - Helyzetfüggő +/-2 KKT módosító.
 - Helyzetfüggő +1 Hatóidő, +1 Hatás szint.
 - Némán lehet az alkalmazást használni.
 - Mozdulatlanul lehet az alkalmazást használni.
 - Egyedi forma alkalmazása.
 - Bármilyen gátló körülmények (-2 Hatás szint) esetében is korlátozások nélkül alkalmazható (minden vértben).
 - 2 db kisebb előny.
- Kisebb hátrány:
 - Hatótáv 2.
 - Hatóterület 2 .
 - Helyzetfüggő +/- 1 KKT módosító.
 - Az alkalmazó a szív felőli (bal) kézzel rá kell mutasson a célpontra.
 - Érzékszervi követelmény (Hallás: a Szavakat a célpontra hallania kell – Farkasszem: az alkalmazónak fenn kell tartania a célpontra a szemkontaktust).
 - Legfeljebb 2 db Mágikus tudomány szakosodás (vagy alkalmazáslista) esetén alkalmazható.
 - Legalább 3 perc kell a létrehozásához.
- Nagybobb hátrány:
 - Hatótáv 1.
 - Hatóterület 1.
 - Helyzetfüggő +/-2 KKT módosító.
 - Kizárólag emocionális hatással működik (csók, ölelés, érintés).
 - Legalább 10 perc kell a létrehozásához.
 - Az alkalmazás felidézésén túli Jellemzők használatán kívül Mesterség Jellemző használatát követeli meg (például ének-zene, tánc).
 - Az alkalmazás felidézése mágikus fókusz tárgy használatát kívánja meg (pl. szent szimbólum, sámándob). Ezek a kötelékben helyettesíthetők vagy a Szavak, vagy a Jelek+Végjel részlelemet. A kötelék meghatározásánál kötelező megadni, hogy melyiket.
 - Kizárólag Misztikus erő forrás (ómágikus erő) Jellemzővel működik
 - Kizárólag Személyes Aurára hathat.
 - Nem hozhat létre fizikailag érzékelhető hatást.
 - Hatás szint növekmény (több misztikus erőforrás pont, több idő).
 - Nem lehet támadó szándékú – ha mégis így próbálják használni, akkor az -2 a próbára.
 - 2 db kisebb hátrány.

Kötélék instabilitási esély táblázat

Százalék a formula stabilitásának kikísérletezéséhez szükséges sikerek arányában	Instabilitási esély (kockán dobott eredmény)	Hátrányos Egyedi Vonás ennyi Kp értékben / Ép Sebzés
<10 %	1 – nem tehető próba, a kötelék instabil	2 / 15
10%<= sikerszám <25%	2-6	1 / 10
25%<= sikerszám <50%	3-6	1 / 8
50%<= sikerszám <75%	4-6	1 / 6
75%<= sikerszám <90%	5-6	1 / 4
90%<= sikerszám <100%	6	1 / 3
100%	Nem kell próba, a kötelék már stabil.	0 / 0