

Papi varázslatok III.



Ezek a mágiák szerintem a legjobbak és a legérdekesebbek. Vannak persze bene az ETK mágiáiból is.

Papmágiák

Kis Arkánum Litániái

Éjjeli látás

Szféra: természet, élet
Mana pont: 8
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 5 óra
Hatótáv: 5 m/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat ultralátással ruhazza fel a papot, vagy azt a személyt akit megérint. A mágia létrejöttéhez abba bele kell egyeznie az alanynak, különben a varázslat hatástalan. A mágia egyetlen hátránya - a korlátozott hatótáv - különösen alacsony szinten érvényesül. Időtartama lejártá előtt csupán destruációval lehet megszüntetni.

Érzékelés - vallás

Szféra: lélek
Mana pont: 6
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 1 szegmens
Hatótáv: 25 m
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat alkalmazásával a pap kiderítheti valakiről, hogy mely istent imádja. Ha az illető sikeresen ellenáll a kutató szándéknak, vallása rejtve marad. Ha a Mágiaellenállás sikertelen, akkor viszont fény derül arra, hogy melyik halhatatlanhoz kötötte sorsát. A varázslás ideje 2 kör, de a kívánt információ 1 szegmens alatt eljut a paphoz. Erősíteni 1 Mp felhasználásával 2 E-vel lehet.

Csapdafelfedezés

Szféra: élet, természet
Mana pont: 23/30
Erősség: 12
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 perc/szint
Hatótáv: 15 m
Mágiaellenállás: -

A varázslattal bármilyen nem mágikus csapda helye felfedezhető, ez 23 Mp-ba kerül. A mágikus csapdák felfedezése további 7 Mp-ot igényel. A varázslat hatására a csapdák felett halványpiros izzás jelenik meg, pontosan kirajzolva azok körvonalait.



A mágia kizárólag a csapdák helyét mutatja meg, hatástalanításukra más módot kell találni. További 5 Mp feláldozásával a pap elérheti, hogy a pirosas derengést csak ő és az általa kiválasztott /max. Szint db/ személy lássa. A hatótáv egy 15 láb sugarú kör, melynek középpontja mindig a pap.

Védelem

Szféra: élet, természet

Mana pont: 33

Erősség: 25

Varázslás ideje: fél óra

Időtartam: 1 óra/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázslat remek példa a közönséges mágia szabályait felrúgó papi hatalomra. Hatására célpont személy bőre mágikusan ellenállóvá válik a sérülésekkel szemben, ily módon egy egyszerű esésnél akár meg sem karcosodhat, a fűvócsölövedékek pedig már a legalacsonyabb szintű alkalmazásnál is lepattannak róla. A bőr és más szarufüggelék /pl. szőr/ számára biztosít SFÉ-t, a végrehajtó pap minden 2. Szintje után 1-et. Ez az SFÉ túlütésnél nem csökken, viszont ilyen alkalmakkor időtartama 1 órával rövidül.

Holtak lámpása

Szféra: halál

Mana pont: 9

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A mágia hatására a megérintett (élő)halott teste világítani kezd és kb. annyi fényt áraszt magából, mint egy lámpás. A fény a halott testéből árad fluoreszkáló derengés formájában, amelynek színét a pap határozhatja meg.

Halotti maszk

Szféra: természet, élet

Mana pont: 30

Erősség: 5

Varázslás ideje: 3 perc

Időtartam: 1 óra/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a megérintett halott alakja, külseje az életben viseltre fog hasonlítani. Azok azonban, akik életében jól ismerték /közeli rokonok, jó barátok, szeretők, stb./ sikeres Intelligencia-próbával felfedezhetik az apró különbségeket, és rájöhetnek, hogy a kép kissé hamis.

Pókmászás

Szféra: természet

Mana pont: 17

Erősség: 5

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 5 perc/szint

Hatótáv: 1 személy

Mágiaellenállás: -

A varázslat lehetővé teszi a kijelölt személynek, hogy az időtartam alatt 100%os biztonsággal közlekedjen akár fejjel lefelé is a falon. Ehhez azonban mind a négy végtagjával a falat kell fognia, különben minden elengedett kéz vagy láb után 15% esélye van rá, hogy lepottyan. A varázslat hasznos lehet harcban is, ha az ellenséges varázstudóra alkalmazzuk, akinek így minden a kezéhez fog ragadni, amihez csak hozzáér, hatékonyan akadályozva a finom varázsmozdulatok végrehajtásában.

Rendreutasítás

Szféra: Alap

Mana pont: 2

Erősség: 25

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: 15 m

Mágiaellenállás: Mentális

Ez a varázslat akkor juthat komoly szerephez, ha a papok egy magától kikelt

hívóval kell foglalkoznia. Olyan esetben, melyben a pappal azonos valláskörbe tartozó, a papot más körülmények között tisztelő, esetleg szerető személlyel akadnak problémák. Előfordulhat, hogy az illető olyan cselekedet végrehajtására készül, mely istenének nem tetsző. Amennyiben a pap tudomást szerez erről, a varázslattal - a kellő helyen, a kellő időben megakadályozhatja a tett végrehajtását, így megkímélhet egy más körülmények között tisztességes, hívó személyt, s megmentheti lelkét is. A varázslat nem tesz mást, mint ráébreszti a cselekedetet végrehajtani szándékozót a tett valódi hatásaira, következményeire. A pap alakja a varázslat pillanatában eleven, félelmetes lelkiismeretként szegül szembe a megtévedt hívó akaratával. Ennek látható jelei is vannak, de csak a célpont szemében. A pap alakja - ha a varázslat sikeres volt - a célpont szemében átalakul. Egy méterrel magasabb lesz, mögötte a háttér elsötétül, egy tenyérnyi fényudvar kivételével, mely körülöleli a papot. Az alak maga elé emeli Szent Szimbólumát, s mélyen a célpont szemébe néz. Egy-két szegmenssel később a Szimbólum lánggra lobban, a lángokat semmi sem táplálja, lángol, de nem ég el. A pap alakja ebben a pillanatban a legfenyegetőbb; majd egy kör múltán minden visszatér régi mivoltába, a pap visszaváltozik a csendes, nyugodt, de határozott alakká, a célpont pedig - az esetek többségében - igaz hívóvé, ki hitének fényében mérlegeli tetteit. A varázslat alaperőssége 2 Mp-onként 6E-vel emelhető. Megjegyzendő, hogy a varázslat csak akkor működik, ha a célpont valóban istenének nem tetsző dolgot követett el, vagy annak elkövetésére készült; ellenkező esetben a varázslatnak semmiféle hatása nem lesz.

Holtak szeme

Szféra: halál, lélek

Mana pont: 9

Erősség: 3

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1+K3 óra

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázslat avval a képességgel ruházza fel a papot, hogy ugyanúgy érzékelje a környezetét, ahogy azt egy élőhalott teszi. Ez nagyjából az infra látáshoz hasonló képet ad, de nem a hőt, hanem az életet jelzi, tehát a különféle láthatatlanságok nem védenek ellene. A látókör sem szokványos, hanem teljes 360°-os minden irányban, azaz tökéletes gömblátást nyújt. Ebből következően nem lehet váratlanul hátra támadni vagy meglepni a papot. A hatótáv, amin belül ez az érzékelés működik, 7 m/Szint.

Élőholtak érzékelése

Szféra: halál

Mana pont: 5

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: 15 m/szint

Mágiaellenállás: -

A litánia segítségével a pap az adott területen tartózkodó élőholtak jelenlétére érezhet rá. Hatalmuk mértéke rejtve marad, de kiderül pontos számuk és körülbelüli helyük.

Méreg érzékelése

Szféra: élet, természet

Mana pont: 5

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: 3 láb sugarú gömb

Mágiaellenállás: -

A pap ezen varázslata segítségével meg tudja mondani, hogy a megérintett tárgy vagy személy mérgezett-e ill. az a helyiség, amelyben tartózkodik, tartalmaz-e valamilyen légimérget a hatótávon belül.

A varázslat minden mérget érzékel, megállapítja típusát, szintjét és hatását is.

Éteri Fagy lándzsája

Szféra: halál
Mana pont: 5
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 15 m
Mágiaellenállás: -

A pap a varázslás közben hátrahúzza kezét, mintha lándzsadobásra készülne, majd hirtelen mozdulattal el is hajítja a képzeletbeli fegyvert. A célpont felé haladtában a lándzsa kékes sercenéssel ölt testet, majd becsapódás után hasonló effekttel fakul ki a létezésből. Az áldozat K6+1 Sp-t sebződik, és minden 10 pont sebződés után K6 percre csökken 1-el a Gyorsasága, a tagjait elárasztó dermesztő érzés miatt. Kiemelkedő sebzés után az is elképzelhető, hogy enyhén bederesedik a találat pontja körül. Erősíteni a Mp-ok többszörözésével lehet.

Kis Arkánum Rituáléi

Védelem a túlvilági teremtményektől

Szféra: élet
Mana pont: 55
Erősség: 10
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: K6 + szint nap
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a túlvilági teremtmények /élőholtak, lelkek/ nem tudják 5 cm-nél jobban megközelíteni a papot, vagy az általa kijelölt személyt. A pap képes sebezni a lényt, amennyiben fegyvert forgat, de a közvetlen fizikai kontaktus lehetetlen. Ha a pap pusztá kézzel meg akarja érinteni a lényt, akkor a mágia azonnal lefoszlik róla. A megszállásra irányuló kísérletek így eleve kudarcra vannak ítélve. A varázslat démonok ellen nem véd, de különösen hatásos a sámánok ill. szerzetesek szellemekkel és lélekkel operáló mágiája ellen. A Mp-ok változtatásával semmilyen módosítást nem lehet elérni.

Süllyesztés

Szféra: természet
Mana pont: 20
Erősség: 5
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 30 m
Mágiaellenállás: ügyesség- v. gyorsaságpróba

A varázslat hatására a pap által meghatározott helyen egy 3m átmérőjű körben megnyílik a föld és egy olyan mély gödör keletkezik, mint a pap Szintjeinek kétszerese. Az áldozatnak jó lesz igyekeznie kifelé, mert a gödör 5 kör múltán bezáródik és a bennlévők kínos halált halnak. A gödörből 30%-kal könnyített Mászás-próbával lehet kimászni. Az áldozat Ügyesség avagy Gyorsaság-próbát tehet (amelyik nagyobb), hogy elkerülje a lezuhanást, sikeres esetén időben vagy a kellő szögben vetődött és megúsza lezuhanást. További 10 Mp feláldozásával a gödör mélysége duplázható.

Gyógyítás-vért

Szféra: természet, élet
Mana pont: 40
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egy vért -amit a pap Szimbólumával megérint- 1 SFÉ-t gyógyul. Különleges, de tény, hogy a varázslat mágikus természetű vértre is kifejti hatását. Minden további SFÉ gyógyítása 7 Mp-ba kerül. A vért a varázslat elmondása utáni körben szemmel is követhető módon összeforr, a rajta ütött lyukak, sérülések „begyógyulnak”. Gilron papjai számára az alap 40 Mp nem csupán 1, hanem Szint SFÉ behegedését jelenti, s csak az ezen felüliek kerülnek Manába.

Csontzúzás

Szféra: halál

Mana pont: 35

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 10 m

Mágiaellenállás: egészség-próba

E kétszavas parancs hatására a pap által kijelölt személy (rá kell mutatni) csontjai közül Szint db szilánkokra törnek, iszonyatos kínokat és sérüléseket okozva (teljesen random, melyik csontok törnek!). A sebzés minden csont után 1 Ép és 2K6 Fp, s az áldozat annyi körig magatehetetlen a kintól, ahány csontja törött. Ellenállásra van mód - ha valakinek a csontozata elég ellenálló, akkor kis szerencsével megúszhatja a dolgot pár repedéssel. Ennek eldöntésére Egészség-próba szolgál, amit annyi mínusz sújt, mint a varázslat Erőssége. Ez 7 Mp-onként növelhető. A sikeres próba a sebzést E K6-ra mérsékli.

Keményfa

Szféra: természet

Mana pont: 16

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 10 m

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a hatóterületen lévő, fából készült tárgyak olyan kemények és ellenállóak lesznek, mint az acél. A keményfa tárgyak jobban használhatóbbak közönséges társaiknál, de még az acélnál is, hiszen a keménységgel együtt a súlyuk nem változik. Fából készült és a varázslat segítségével átváltoztatott fegyverek sebzése jobb lesz /pl. bot *2, íj +4 Sp és +30m lőtáv. A megfordítottja lággyá és képlékennyé teszi a fát, így gyakorlatilag minden fából készült szerszám, eszköz, fegyver használhatatlan lesz. Sem a Keményfa, sem megfordítottja nincs hatással a mágikus tárgyakra.

Fegyverkapcsolat

Szféra: lélek, természet

Mana pont: 40

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A pap a varázslat segítségével mintegy a végtagjává tehet egy fegyvert. Ha ez dobófegyver, akkor irányíthatja röptét és a támadás végén egy ívet leírva visszatér a kezébe vagy a tokjába. Ha a fegyvert a varázslatot végrehajtó pap forgatja, akkor a fegyver harcértékeihez hozzáadható a pap Szintje, Sebzése ennek negyedével nő. Minden más használó estében ezen értékek negatívan jelentkeznek. Ez 10 Mp felhasználásával kivédhető, ekkor a pap nem magát, hanem egy másik személyt jelöl meg fogatóként /igaz, így a plusz harcértékek nem érvényesülnek./ Egy személynek csak 1 ilyen fegyvere lehet. A dobófegyverek Té-je a tulajdonos irányítása miatt 10-el növekszik. Ha nem dobófegyver, akkor a varázslat hatása miatt nem lehet a forgató ellen lefegyverzést alkalmazni. Növelni csak az Erősséget lehet, 3 Mp felhasználásával 1E-vel.

Térítés

Szféra: lélek

Mana pont: 40

Erősség: 10 + 2/szint

Varázslás ideje: 5 perc

Időtartam: 1 nap/szint

Hatótáv: 5 m/szint

Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A varázslattal a pap a hatótávon belül lévő személyeket megpróbálja saját hitére téríteni. A mágia mindenkire hat, aki hallja a szavaló papot. Ahhoz, hogy sikeresen végrehajthassa a Rituálét, a papnak olyan nyelven kell az áldozatokhoz szózatot intéznie, melyet ő és azok is legalább 4-es szinten beszélnek. Ha olyan valakit akar meggyőzni, aki eddig vallásának ellensége volt, az Erősség feleződik. Ha mindkét ME sikertelen, az áldozatok mély álomba hullnak, melyből másnap már a pap istenének híveként ébrednek. A vallás változásával a tőle függő személyiségjegyek is változnak...

Erősíteni nem lehet, ellenben a pap Szintjeivel együtt növekszik. Ebből következik, hogy a magas szintű ellenfelek befolyásolására nem alkalmas, de az átlagpolgárok, parasztok időleges megtérítésére előszeretettel alkalmazzak a sötétebb (vagy csak sötét humorú) vallások papjai.

Visszajátszott halál

Szféra: halál
Mana pont: 25
Erősség: 5
Varázslás ideje: 20 perc
Időtartam: 20 perc
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

Egy fél évnél nem régebbi halott utolsó életének 20 percét élheti át a pap eme varázslattal. Ahhoz, hogy az így nyert információkat sikerrel sorba rendezze, kell egy Asztrál-próba, melynek elvétele esetén csak egy szörnyű élménnyel lesz gazdagabb, s a sokktól elveszít annyiszor K6 Fp-t, amennyivel elvétette a próbát.

A halál küszöbén

Szféra: halál, élet
Mana pont: 36
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 20 m
Mágiaellenállás: -

A varázslat meghosszabbítja az életet, mert alanya - aki bele kell egyezzen a mágiába - a varázslatot elvégző pap Szintjeinek megfelelő mínusz Életerő Pontig cselekedhet; nem veszti életét, igaz, csak a következő levonásokkal: -15 Harcértékek és -2 minden Képességből. Ha az időtartam lejártáig nem gyógyítják meg, holtan esik össze.

Koponyaőr

Szféra: halál
Mana pont: 30
Erősség: 5
Varázslás ideje: 5 perc
Időtartam: 1 óra/szint
Hatótáv: látótávolság
Mágiaellenállás: -

A varázslat egy koponyára hat, ami „új étellel” telik meg, s a pap által meghatározott helyrelebeg. Ettől kezdve, ha valaki a látóterébe kerül, azonnal riasztja a papot egy mentális sikollyal. Az időtartam további 10 Mp felhasználásával újabb 1 órával kitolható.

Démonszárnyak

Szféra: halál
Mana pont: 40
Erősség: 3
Varázslás ideje: 3 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 20 m
Mágiaellenállás: -

A varázslat egy éjsötét, képlékeny anyagból lévő szárnyat idéz meg a pap által megjelölt tárgy vagy személy testén. A szárny teherbírása a pap minden Szintje után 50 kg. Sebessége 150 m/kör. A Démonszárny az egyes hiedelmekkel szemben nem anyagtalán, viszont kétségtelen tény, hogy bármilyen sérülése az időtartamon belül 1 kör múltán helyreáll.

Megkötés

Szféra: halál, lélek
Mana pont: 26
Erősség: 25
Varázslás ideje: 3 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: 1 lény
Mágiaellenállás: asztrális

A varázslat a Vérmágiák közé tartozik, ennek köszönhető magas erősítése. Alkalmazásakor az alanyak innia kell a pap véréből, különben a hatás nem jön létre. Lehetősége van rá, hogy megpróbáljon ellenállni a varázslatnak, ehhez sikeres

Asztrális ME-t kell tennie. A rítus alatt a pap 2K6 Fp-t veszít s minden 3 Fp +1E-t jelent az Erősséghez. Erősíteni 1 Mp felhasználásával 1E-vel lehet. Hatásában megegyezik a boszorkányok Megbélyegzés Csókjával, így leírására ehelyütt nem térek ki. Egy papnak egyszerre max. Szint/2 Megkötése lehet érvényben. A varázslat különlegessége, hogy a szabad vámpírok alaptulajdonságai közé tartozik, ezen formájában kiegészítve avval, hogy az áldozat képtelen megérinteni a szent tárgyakat, ezek érintésre megperzselik, K6 Fp veszteséget okozva neki körönként. A Vámpírurak Megkötése még ennél is erősebb, hogy a viselőt a közönséges vámpírok nem merik megtámadni, a Jel egyértelművé teszi számukra, hogy ő egy Úr prédája.

Vízlégzés

Szféra: természet

Mana pont: 25

Erősség: 5

Varázslás ideje: 3 perc

Időtartam: 30 perc/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

E rituálé a víz alatt történő légzést biztosítja a pap számára vagy annak, akit megérint. Hatására ugyanúgy képes lélegezni, beszélni, varázsolni, mintha szárazföldön lenne. A varázslat az Úszás Képzettséget nem pótolja! A felszerelés szintén védtelen marad, átázik, elnehezedik, netán tönkremegy, mint varázslat nélkül; hatása csak az alanyra vonatkozik. Az időtartam további 5 Mp felhasználásával újabb fél órával meghosszabbítható.

Őrzés

Szféra: alap

Mana pont: 18

Erősség: 14 + 6/szint

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: speciális

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A rituálé segítségével a pap tárgyakat óvhat meg attól, hogy illetéktelen személyek eltulajdonítsák azokat. A védeni kívánt tárgyakat meg kell érinteni s elmormolni felettük a varázslat igéit, ezután körülöttük kék vagy vöröses aura villan fel (a pap jellemétől függően). Ettől kezdve aki megérinti őket, hangos sercenés - és az aura felvillanásának - kíséretében a pap minden 3. Szintje után elveszít K6 Fp-t, de ettől legfeljebb elájulhat. A pap újbóli érintésére a varázs megtörik, egyébként csak destruálni lehet. A maximálisan levédhető tárgyak száma a pap Szintjeinek felével egyenlő.

Szétzúzás

Szféra: természet, halál

Mana pont: 15

Erősség: 25

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 25 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslat hűen tükrözi azt a tényt, hogy a papi mágia sokszor messze többre képes, mint az Anyagi Sík energiáival manipuláló bármely más varázslási mód. A papok isteni forrású mágijája többször is megsérti a varázslók által leírt, természetet irányító törvényeket - ebben az esetben is. A varázslat hatásának ugyanis nem szab határt a Személyes Aura jelentette védelem. A pap a varázslat alkalmazásával porrá zúzhat egy általa kiválasztott, nem mágikus, élettelen, legfeljebb 35 kg tömegű tárgyat. Ez lehet ko, fém, arany - bármi. A hatás azonnali, a varázslat maga is gyors. A pap nem tesz mást, mint ujjával rámutat az elpusztítandó tárgyra, majd kimondja a mágia megidézéséhez szükséges különös, leginkább torokhangú kiáltáshoz hasonlatos szót. A pusztulás teljes, ráadásul meglehetősen látványos. A kiszemelt tárgy szilánkokra hull, s a szilánkok még további

darabokra esnek szét. Mindez villámgyorsan történik, az apró, szerteszét repülő maradványok folyamatosan porladnak, a tárgy eredeti helyétől nagyjából fél méter sugarú körben már porszemekként hullanak alá. A varázslat segítségével könnyen megszabadíthatjuk ellenfelünket drága lánc- vagy sodronyingétől, esetleg féltett buzogányától, kétkezes kardjától. A mágia hatását további Mp-ok befektetésével semmilyen módon nem lehet befolyásolni.

Vérpajzs

Szféra: halál

Mana pont: 42

Erősség: 15

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 3 perc/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Ezzel a kegyetlen vérmágiával a feláldozott lény véréből nyert energiát a pap a saját védelmére fordíthatja, olyan aurát hozva létre, ami vérvörösen vibrálva megóvja a fizikai sérülésektől. Másként szólva az időtartam lejártáig annyi SFÉ-t biztosít számára, ahány Ép-vel a feláldozott lény rendelkezett. Ehhez állatok esetében -3, embereknél semmi, ősfajok esetén pedig +2 módosító járul. A varázslat végrehajtásába az áldozat értelemszerűen belehal; ehhez nyílt seb szükséges, amin keresztül vére kiáramlik s körülöleli a végrehajtó papot. A halál azonnal beáll, az aura felépültéig azonban 1 kör el kell teljen.

Árucseré

Szféra: természet

Mana pont: 50

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: 1 tárgy

Mágiaellenállás: beleegyezés

Ez a különleges varázslat meghatározhatatlan eredetű, ám annyi bizonyos, hogy használata ismét és a leghatározottabban kiváltja minden magára valamit is adó varázsló rosszsallását és irigységét. A varázs ugyanis - a papok annyi más varázslatához hasonlóan - alapjaiban rúgja fel a varázslói mágia

szabályait. Hatására ugyanis egy tárgy, amely egy személy birtokában van, de az mérete miatt nem tudja megfelelő módon hasznosítani, a kijelölt, azaz a tulajdonosnak kedvező méretet veszi fel. Pl. hegyi óriás félvértje törpe méretre zsugorodik, stb. A mágia létrehozásához a tulajnak bele kell egyeznie s a varázslat mágikus természetű tárgyakra is kifejti hatását. Gilron papjainak mindez nem 50, hanem csupán 35 Mp-jába kerül.

Méregizzadás

Szféra: halál

Mana pont: 7/ méreg szint

Erősség: 1

Varázslás ideje: 15 perc

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A pap a rituálé segítségével felizzítja vérének s így mintegy kiizzadja a szervezetében munkálkodó ártó hatású anyagokat /mérgeket, betegségeket/. A mérgek így összegyűjthetők, igaz, Szintjük 2-vel csökken /de 1 alá nem megy/ és összesen K3 adag nyerhető így. A betegségek Szintje csak 1-el esik. A kiizzadt anyagok áttetsző folyadék formájában gyűjthetők be, és csak beadható formában használhatók csak fel. A rituálé létrehozása egy bizonyos dzsad szerzetes, Karned aim Biam nevéhez fűződik. Mellékhatásként utána K6*5 percig Émelyeg a pap.

Nagy Arkánium Litániái

Természet megidézése

Szféra: természet

Mana pont: 35

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 25 láb

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a papok nem uralmuk alá hajtják az élőlényeket, mint az Engedelmesség-állatok ill. - növények esetében, hanem a segítségüket kérik. A

varázslat hatására 25 m sugarú körben minden állat és növény a pap céljainak szolgálatába áll. A papnak nem kell irányítania a lényeket, csupán céljának végrehajtásán kell munkálkodnia, vagy annak beteljesülésére kell gondolnia. Ez lehet győztes közelharc, egy menekülő foglyul ejtése, esetleg feljutás egy falra vagy fa tetejére. A varázslat nem idéz meg állatokat, a növények növekedését sem befolyásolja - tehát nem nőnek új ágak vagy indák a fákon, nem kerül elő a semmiből egy kisebb csapat hófarkas a pap megsegítésére. A mágia az adott pillanatban jelenlévő lényekre fejt ki hatását. A varázslat hatása alatt álló állatok saját maguk tevékenykednek, irányítás nélkül, kizárólag a cél ismeretében. Mivel gondolkodásuk nem nevezhető fejlettnek - a növényeké még annyira sem - nem terveznek, hanem cselekszenek, a lehető leggyorsabban, leghatékonyabban. Ez lehet támadás, az út eltorlaszolója, a célpont váratlan megzavarása. A növények ágaikkal óvhatják a papot, esetleg lesújthatnak az ellenségre, vagy körülfonhatják, szinte megbilincselhetik. Akadályozhatják látását, rátekeredhetnek lábára, terméseket, magokat zúdíthatnak rá. A varázslat félelmetes és egyben rendkívül látványos. Sokszor a pap nem is csinál egyebet, mint szilárdan áll, körülötte pedig a megelevenedett erdő küzd az ellenféllel. A varázslat természetesen csak ott lehet igazán hasznos, ahol megfelelő mennyiségű és minőségű növény vagy állat - szerencsés esetben mindkettő - áll rendelkezésre. A növények fajtája sokat számít - hiába van egy kisebb réten rengeteg fűfélé, ezek legfeljebb lelassíthatják az ellenfél haladását. Ezért a varázslatot leginkább sűrű erdőben alkalmazzák. A hatás minden esetben más és más, a döntő szó ebben is a KM-é. Érdekes azonban tartani magunkat néhány határhoz: a varázslat sebzése még a legideálisabb körülmények közt sem haladhatja meg a 8K6 Sp-t személyenként. Ez a magas sebzés is csak akkor adható meg, ha a Km és a játékos valóban ötletes, és a sebzés tényleg indokolt. A varázslat

időtartama 20 Mp rááldozásával duplázható meg.

Átváltozás őselemi alakba

Szféra: természet

Mana pont: 60

Erősség: 6

Varázslás ideje: 6 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A pap át tud változni egy tetszőlegesen kiválasztott közönséges elementállá. Megtartja eredeti személyiségét, képes lesz varázsolni és megtartja különleges képességeit is. Megkapja az elementál közönséges és különleges támadásait és immunis lesz mindenre, amire az adott elementál. Megtartja azonban saját Ép-it valamint harcértékeit. Új alakjában -akár az elementálok- csak túlütéssel sebezhető; és 5 m sugarú körben körönként K6 Sp-t sebző hő-, fagy-, por- vagy szélaura veszi körbe. Felszerelése szintúgy átalakul, nem látható, de nem is használható.

Élőhalott gyógyítása

Szféra: halál

Mana pont: 35

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázslattal a pap képes „meggyógyítani” egy élőhalottat, Ép-inek számát 3K6+Szint ponttal növelni (max. fölé nem megy!). A varázslattal a pap légies élőhalottat is gyógyíthat, ha kezét az általuk elfoglalt térben tartja. A mágia megakadályozza, hogy az élőhalott megérintése bármilyen kárt okozzon a papnak. A varázs a max. Ép-k számát is megtudja növelni, de csak az előző érték harmadával (előtte legyen maxon az élőholt).

A varázslat ellentéte ugyanekkora sebet ejt az élőholton. A belőlük elszívott életerő elveszik. Az élőhalottak érintése elleni védelem ekkor is működik.

A varázslat csak élőholtakra hat.

Pókháló

Szféra: természet

Mana pont: 33

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: 30 m

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a pap által kijelölt személy körül egy ragacsos pókháló szálai jelennek meg és beburkolják. Az áldozat nem tud mozogni, ebből következően harcképtelen és varázsolni is csak az igék kimondásával tud. A ragacsos szálak a testéhez béklyózzák kezeit és mindenhez hozzáragadnak, amihez csak odaérnek (fák, kövek, talaj, eszközök, stb.) A szálakat emiatt nem lehet fegyverrel levágni, mert az is hozzáragadna a háléhoz. A mágia időtartamának lejártával a pókháló semmivé foszlik, míg ha valaki Destruálja a varázslatot, akkor csak egy speciális -Mesterfokú Alkímiát igénylő- oldószerrel lehet leszedni oket. A varázslat másik alkalmazási módja, amikor egy feltételhez köti a pap a megjelenést, ez további 11 Mp-jába kerül. Ekkor a Pókháló inaktívan várakozik a feltétel teljesüléséig, s csak akkor aktiválódik /a várakozási idő mindazonáltal max. Szint óra/. A Destrukció a fent említett hatással jár, azaz a háló megjelenik és mindenhez hozzáragad.

Kővé változtatás

Szféra: természet, halál

Mana pont: 70

Erősség: 35

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: végleges ill. lásd a leírást

Hatótáv: 25 m

Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a pap egyik ellenfelét kővé változtathatja, ha az elvétí mindkét Mágiaellenállását. Bármelyik ME sikere megóvja a teljes hatástól, ám vannak egyéb vonatkozásai is a varázslatnak. Ha Mentál ME nem sikerül, akkor az áldozat Intelligenciája Szint napra 2K6 ponttal esik és pillanatnyi érzelmei fogják vezetni szinte minden cselekedetében. Ha az Asztrál ME nem sikerül, akkor érzelmei teljesen megszűnnek, kizárólag a jéghideg logika fogja irányítani, s az Erősítésnek

megfelelő pontot kap az Asztrál Mágiaellenállásához. A pap varázslás közben karjait az ég felé tárja, istene felé fordulva énekelni kezd. Alakja az áldozat szemében megnő, fényesen világítani kezd, majd hirtelen eltűnik, és csak kántáló hangja hallatszik. Attól a pillanattól fogva, hogy a pap eltűnt (4.szegmens) az áldozat nem képes megmozdulni, s lassan de látványosan megkövesedik. Erősíteni 2 Mp felhasználásával 1E-vel lehet.

Gonoszok börtöne

Szféra: élet, lélek

Mana pont: 60

Erősség: 15 + 5/szint

Varázslás ideje: 10 kör

Időtartam: 2 nap/szint

Hatótáv: max. 200 m sugarú kör

Mágiaellenállás: lásd a leírást

A varázslattal a pap a vallásával / jellemével ellentétes vallású / jellemű lényeket börtönözheti be. A varázslás során maga elé rajzolja a talajra istene Szent Szimbólumát, ami az igék kántálása során szétterjed és körülöleli a meghatározott sugarú kört. A kör vonalát csak a pap törheti meg. A körön belül rekedt lények, ha vallásuk / jellemük ellentétes a papéval, nem képesek átlépni a rúnákat és semmilyen, a megtörésükre irányuló kísérletük nem jön létre. Ha mégis megkísérlik a kitörést, a láthatatlan fal egy kékes sercenéssel visszalöki oket. A körbe bárki beléphet, de kifelé már kérdéses a dolog... A mágia hátránya, hogy a Tértmágiának nem szab gátat, így igazán hatékonyan csak Térgáttal együtt működhet.

Mumifikálás

Szféra: halál, természet

Mana pont: 40

Erősség: 5

Varázslás ideje: 15 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Ezzel a litániával a pap konzerválhat egy tetszőleges holttestet, amely ily módon

mentesül a bomlás és az avval járó kísérőjelenségek alól. Különlegessége a varázslatnak, hogy azok az élőholtak, amelyek haláluk után tovább rothadnak (pl. ghoul), nyomban elpusztulnak, ha ezt a varázslatot rájuk mondják.

A Halál Fekete Köre

Szféra: halál

Mana pont: 55

Erősség: 15/szint

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: 5 m/szint

Mágiaellenállás: -

A pap által megidézett sötét, rontó erők hatására a hatótávon belül senki sem képes gyógyulni, semmilyen - legyen akár mágikus, akár természetes - módon sem. Ez hat a növényekre és az állatokra is, azaz egy letört ág csonkja még évek múltán is friss marad - már ha addig nem pusztul el az egész fa. Kizárólag papi Átoküzéssel semlegesíthető.

Pusztítás

Szféra: halál

Mana pont: 75

Erősség: 25

Varázslás ideje: 10 perc

Időtartam: 1 év

Hatótáv: 10 m/szint

Mágiaellenállás: -

Ezzel a gonosz papok által előszeretettel alkalmazott varázslattal az adott terület teljes élővilága tökéletesen, a legapróbb élőlényig kipusztítható s utána egy teljes évig nem is nő semmi a csupasz, sívó talajon. Egy Átoküzés után a növekedés újraindul - igaz, nulláról. A Természet Gyógyítása Rituálé visszaállítja a terület épségét.

Kopó

Szféra: lélek

Mana pont: 35

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: speciális

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: asztrális

Ezzel a különleges asztrálkopóval egy személy nyomait lehet követni, akár a személy irányába, akár tőle visszafelé - azaz amerről érkezett. A kutya változó időkből származó nyomokat tud követni, attól függően, hogy mekkora követni kívánt célpont. Asztrálpajzsa: gyenge K3 fertályóra; mérsékelt K6 óra; közepes K6 nap; erős 1 nap; nagyon erős K3 nap. Ebből következően a legrégebb, még fellelhető nyomok maximum 3 naposak lehetnek. A kutya a nyomokat addig követi, amíg valamilyen ok miatt el nem veszi azokat vagy abba nem hagyatják vele a követést. A varázslat szövetéből adódóan a papnak követnie kell a kutyát árkon-bokron át, különben a mágia megtörik. A kopó célpontja dobhat ME-t a hatás elkerülése végett, melynek sikere esetén a kutya nem talál rá a „szagra”. Erősíteni 1 Mp felhasználásával 2E-vel lehet.

Álca

Szféra: lélek

Mana pont: 25

Erősség: 9

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A fürkésző pillantások elől rejtheti el magát a pap ily módon. Az öt fürkésző varázslatokat nem lehetlenné teszi, hanem megtéveszti. A Km feladata eldönteni, hogy az adott varázslat ismeretében „félretájékoztassa” azt, aki a mágia alanyára kíváncsi. A különféle befolyásoló mágiaik ellen nem véd, csupán az érzékelő jellegűeket vezeti félre, +15-öt adva mind az Asztrál-, mind a Mentál ME-hoz. Ha az érzékelés erősítése ennél nagyobb, akkor az illető átlát az álcán, bárminemű is legyen az. Az így nyert ME pontok száma 3 Mp-onként 1-el növelhető (mindkettő nő 3 Mp-ért!).

Nagy Arkánium Rituáléi

Állat feltámasztása

Szféra: élet

Mana pont: 50

Erősség: 25

Varázslás ideje: 10 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: 1 állat

Mágiaellenállás: -

A varázslat lényegében tekintve megegyezik a Feltámasztással, de ez nem emberekre, hanem az elpusztult állatokra hat. Az állat max. annyi napja lehet halott, mint a pap Szintje. Feltétel továbbá, hogy a tetem nagyjából ép legyen. A varázslattal szörnyeket, óriásállatokat nem lehet feltámasztani.

Természet gyógyítása

Szféra: élet

Mana pont: 45

Erősség: 25

Varázslás ideje: 10 perc

Időtartam: maradandó

Hatótáv: 5 m/szint

Mágiaellenállás: -

A mágia a természetes környezet elhalt (kiszáradt, kirohadt, stb.) netán fizikai vagy mágikus úton elpusztított (letarolt, kisajtott) részeit, területeit éleszti újra, gyógyítja fel. Az adott terület növényvilágát teljesen, míg faunájának csak legkezdetlegesebb, legprimitívebb alanyait kelti életre.

Őrszellem

Szféra: halál, lélek

Mana pont: 70

Erősség: 4

Varázslás ideje: 5 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: egy épület v. tárgy

Mágiaellenállás: -

A rituálé egy különös lényt idéz meg, aki a kijelölt épületet vagy tárgyat netán helyiséget fogja őrizni, amíg a pap el nem bocsátja. Az általa őrzött területre behatoló idegeneket azonnal jelzi a papnak;

parancsra meg is támadja őket s meglehetősen kemény ellenfél. Tulajdonságai a következők:

- láthatatlan, ugyanis nincs anyagi teste, csak Asztrál-Mentál Síkon létezik. Ennek megfelelően támadásai sem fizikai síkon hatnak, ebből következően a fegyverek, pajzsok VÉ-je nem érvényesül
- Intelligenciája magas, így ravasz, szinte átverhetetlen ellenfél
- mágiát nem, de Pszit használ, mégpedig kettővel alacsonyabb Szinten, mint az őt létrehozó pap
- a lény a pap minden 4. Szintje után 1 SFÉ-vel rendelkezik
- a szellemet csak mágikus fegyver sebzi, ráadásul csak Túlütéssel (- harcértékei: Ké: 25 + 2 * Szint Té: 50 + 3 * Szint Vé: 100 + 3* Szint Sp: 2K6 Tám / kör: 2 Ép: 5 * Szint Fp: -

Beavatás

Szféra: halál

Mana pont: 74

Erősség: 20

Varázslás ideje: 3 kör/Ép

Időtartam: végleges

Hatótáv: 1 személy

Mágiaellenállás: -

A varázslat különlegessége, hogy kizárólag wierek, vámpírok ill. olyan személyek alkalmazhatják, akik már alanyai voltak ennek a mágiának. Ez a varázs is megköveteli, hogy alanya igyon a pap véreből; igaz ez már K6 Ép elvesztését okozza, ám a hatás is sokkalta nagyobb, rémisztőbb lesz. Az áldozat a következő képességekre tesz szert:

- 15 m infralátás
- 1,5x szaglás
- az állatok 10%-ban ellenségesek vele szemben
- wiervágy a vér iránt

Ezek közül a wiervágy csak vörös holdtöltekor kötelező érvényű, ám ekkor ellenállásnak helye nincs és legalább egy személy életét követeli. Az Asztrál Szem, Auraérzékelés vagy az Átokérzékelés nyomban

leleplezi a vérivó bélyeget. A varázslat alanyai gyakran válnak vámpírrá holtuk után.

Éltető nap

Szféra: élet, természet

Mana pont: 60

Erősség: 15

Varázslás ideje: 10 perc

Időtartam: 2 perc/szint

Hatótáv: egy helyiség v. 5m/szint

Mágiaellenállás: -

Ezt a varázslatot azoknak a papoknak köszönhetjük, akik mindenki másnál gyakrabban kerültek szembe vámpírokkal és a sötétség más, olykor nevesincs lényeivel. A mágiát kizárólag délben lehet elvégezni (azaz naponta egyszer) és sikeréhez a verőfényes napsütésen kívül kell egy 30 karátos Hegyikristály is, ami azonban nem kell, hogy mágikus legyen. A pap ezzel a rituáléval a nap fényt raktározza el a kőben, hogy onnan később előhívassa. Felhasználása egyszerű: a követ a vámpír, árny vagy egyéb lény közelébe kell juttatni, majd a varázsszóval aktiválni a többit pedig elvégzi a napfény...

Használatához elég ismerni a varázsszót, így más is használhatja.

Érdekes tény, hogy a Benginus-rendi szerzetesek is ismerik és alkalmazzák a varázslatot, noha az ő változatukban csak ők hívhatják elő a fogságba ejtett fényt.

Segélynyújtás

Szféra: élet

Mana pont: 40

Erősség: 15

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: korlátlan

Mágiaellenállás: -

A varázslat a Segélykérés rituáléjának párja, melyhez a másik varázslatnál használt kijelölés szükséges. Ezúttal azonban nem a kijelölt személyt citálja maga mellé a pap, hanem annak hívására ő

maga siet megsegítésére. A papnak nem kell akarnia a mágia létrejöttét, ha ugyanis van 40 Mp-ja és az ott leírt feltételek teljesülnek, automatikusan végrehajtódik a hívásra.

Egyedi varázslatok

Árnyékba olvadás

Szféra: Morgena

Mana pont: 5

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázsszó kiejtése után a pap azonnal beleolvad az általa kiválasztott árnyékoltba, ami azonban nem lehet tőle 2 méternél messzebb. A pap innentől az árnyékkal kell mozogjon -ha az mozgó dologhoz tartozik-, és jó ha vigyáz, nehogy zajt csapjon, mert a hangok továbbra is felőle érkeznek. A gyakorlatban ez annyit jelent, hogy ha valaki fel akarja fedezni a papot, akkor Éberség vs. Rejtőzés ellenpróba következik, s a Rejtőzéshez hozzáadódik a varázslat Erőssége. Erősíteni 1 Mp felhasználásával 1E-vel lehet.

Fény kioltása

Szféra: Morgena

Mana pont: 5

Erősség: a pap szintje

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 5 m

Mágiaellenállás: -

A varázslat gyakorlatilag a boszorkányok Tűzgyújtás nevű varázslatának ellentéte. Hatótávon belül a pap egyetlen halk parancsszavára kialszik minden világítóeszköz s a környékre jótékony homály borul. Varázslatok és varázstárgyak csak akkor alszanak ki, ha az Erősségük kisebb a varázslaténál. A hatótáv növelése 1 Mp-onként 1 m-rel lehetséges, míg az Erősség minden E-jéért 3 Mp-vel kell fizetni.

Árnyjáték

Szféra: Morgena

Mana pont: 8

Erősség: 1

Varázslás ideje: lásd a leírást

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: 10 m

Mágiaellenállás: -

A varázslat azon kevesek egyike, amik nem bírnak befolyással senkire, hacsak a szórakoztatást ide nem vesszük. A mágia segítségével a pap egy általa választott felületen árnyékokat táncoltathat, történeteket játszathat el velük, állatokat utánozhat s egyáltalán, bármit megtehet, amit csak el tud képzelni. Fontos szem előtt tartani viszont, hogy evvel fizikai vagy szellemi hatást nem lehet elérni senki tekintetében, bár figyelemelterelésre kétségtelenül alkalmas. Az árnyékok illetén mozgatása sajnos a Rejtőzésre sincs hatással; s persze azt se felejtjük el, hogy fényforrás nélkül mindez nem jöhet létre.

Múltidézés

Szféra: Morgena, Alborne

Mana pont: 17

Erősség: 1

Varázslás ideje: speciális

Időtartam: speciális

Hatótáv: 20 m

Mágiaellenállás: -

A bárdok Élő Történelem nevű varázslatához hasonlatos mágia, ám itt nem a pap emlékeiből táplálkozik az illúzió, hanem egy - a pap által jól ismert - legenda ölt formát az elbeszélés ideje alatt. A varázslat semmiféle változtatásra nem ad módot, de nincs is rá szükség.

Árnytánc

Szféra: Morgena

Mana pont: 20

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: 30 m

Mágiaellenállás: -

A varázsigék kiejtése után a pap beelép egy általa kiválasztott árnyékba, majd előlép egy másiktól, ami azonban nem lehet kívül a 30 méteres hatótávon. Ezt körönként egyszer teheti meg. A Mp-ok duplázásával az időtartam duplázható.

Mesélő tárgy

Szféra: Morgena

Mana pont: 24

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: 2 perc/szint

Hatótáv: 1 tárgy

Mágiaellenállás: -

Egy előzőleg Eredetkutatással azonosított tárgyra mondva az a Múltidézés képeihez hasonlóan előadja történetét, ami t ezúttal azonban mindenki láthat 10 m-es körzetben. A pap további 6 Mp felhasználásával belenyúlhat a történetbe, azaz kihagyathat vagy kidomboríthat elemeket.

Árnylépés

Szféra: Morgena

Mana pont: 27

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A pap evvel a varázslatával gyakorlatilag teleportálni képes. Csak oda mehet, ahol már járt s ahol Úrnőjének felszentelt temploma áll. Ehhez vezérfonalként az éjszaka árnyait hívja segítségül, ebből következően csak estéknént alkalmazhatja azt a fajta közlekedési módot.

Árnyalak

Szféra: Morgena

Mana pont: 34

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a megérintett személy árnyékká válik. Új alakjában nem nagyon lehet megkülönböztetni egy ember árnyékától. Az alkalmazó teste légiessé válik, csak mágikus fegyver által sebezhető, továbbá képes 40 láb/kör sebességgel repülni. Félhomályban gyakorlatilag láthatatlan lesz. Ha anyagtan testével megérint valakit, akkor az dermesztő hideget és metsző fájdalmat érez, amitől elveszít 1k10 Fp-t. Továbbá, akit ilyen módon eltalál, minden találatnál 1-gyel csökken a Gyorsasága 2k6 órára. A varázslat nem oldja meg a sötétben látás problémáját. A repülés sebessége megduplázható további 15 Mp-vel, megtriplázható +30 Mp-vel és így tovább. (Forrás: <http://magus.rpg.hu>, BM varázslatok)

Árnyékrablás

Szféra: Morgena

Mana pont: 44

Erősség: 5/szint

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 hónap/szint

Hatótáv: 20 m

Mágiaellenállás: asztrális

Ezzel az átokkal a pap az Árnyékúrno ellen vétkezőket sújthatja. Hatására az áldozat elveszíti árnyékát, azaz lelke felét, ami súlyos következményekkel jár. A köznapi hatások a következők:

- semmilyen fényviszonyok között sem vet árnyékot
- nem látszik a tükörben
- állandóan fáradtnak, törődöttnek tűnik

Azonban ezek csak a mindenki által észrevehető változások. A legnagyobb súllyal az alábbiak esnek latba:

- -3 minden Szellemi Képességre (Intelligencia, Akaraterő, Asztrál)
- lehetlenné válik a lopakodás és a rejtőzés, mintha maguk az árnyak lepleznék le a bujkálni igyekvőt

A varázslat sikeres papi Átoküzéssel megtörhető.

Árnyékkapu

Szféra: Morgena

Mana pont: 54

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: -

Hatótáv: korlátlan

Mágiaellenállás: -

A varázslat a fentiekén kívül majd' mindenben megegyezik a boszorkányok Árnyékajtó nevű varázslatával. A másik lényeges különbség az, hogy ezen a kapun keresztül akár egy szekér is keresztülhaladhat.

Darton tréfája

Szféra: Darton

Mana pont: 15

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 15 m

Mágiaellenállás: mentális

A varázslat hatására megjelenik egy magas, éjfékete páncélos lovag az áldozat előtt, gúnyosan végigméri, elvigyorodik és a következő szavak kíséretében képen legyinti: Leld örömod az élet másik oldalában is! Az áldozat azonnal veszít 3K6 Fp-t (bele nem halhat!), és az időtartam alatt véletlenszerűen cselekszik:

Dobás	Hatás
1	Leül és bambán bámul maga elé
2-3	Kárt tesz magában (K6 Sp/kör); pl. tépi a haját, karmolja magát, stb.
4-7	Hihetetlen hangosan, őrjöngően kacag, potyognak a könnyei is a nevetésbe
8	Habzó szájjal rohangál, felszerelését közben eldobálja
9	Nekiáll vicceket mesélni, a legrosszabbakat, amik csak eszébe jutnak
10	Lágy, lassú mozdulatokkal érzéki sztriptízbe kezd s közben dúdol és nyögdéssel aláfestésként

Erősíteni 1 Mp felhasználásával 1E-vel lehet.

Varjúlakoma

Szféra: Darton

Mana pont: 17

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A pap széttárt karokkal istene felé fordul könyörgésével, aki - ha úgy tartja kedve - az igék befejezése utáni körben Szint * K6+1 Halálvarjút küld bajbajutott híve megsegítésére. A varjak mindenkit megtámadnak aki él és mozog, kivéve a papot. Jó eséllyel persze először az ellenségeit, ámde a Holtak tréfás kedvű istenénél sosem tudhatja az ember... A pap befolyásolhatja a madarakat, ha rájuk parancsol, hogy kit ne bántsanak, de ez egy támadásába kerül a körben. Az érkező varjak száma növelhető, minden további K6 varjú 6 Mp-be kerül. Vigyázni kell azonban, hogy lehetőleg minél kevesebb vesszen oda, mert Darton nem nézi jó szemmel szent állatai pusztulását és a papot később érhetik meglepetések emiatt. A varjakat ő bármikor elküldheti, ha úgy érzi nincs már rájuk szükség.

A Varjú Siráma

Szféra: Darton

Mana pont: 22

Erősség: 15

Varázslás ideje: speciális

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 20 m

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatóideje alatt a pap éles, károgó hangon egy váltakozó dallamú litániát énekel fennhangon, ami a hallgatóságot mélabúval, gyásszal és fagyos fájdalommal tölti el. Akinek nem sikerül leráznia magáról az érzéseket (sikeres ME), az körönként K6 Sp-t veszít, valamint többnyire dermedten könnyezik a lelkét marcangoló érzelmektől elteltén. A varázslat eltelte után már nem sebződik, de még egyszer annyi ideig a hatása alatt áll, mint ameddig a mágia hatott. Közben (a lejárat után) körönként dobhat Asztrál-próbát, melynek sikere esetén hamarabb is elcsitulnak a felkorbácsolt érzések. Ha a hatóidő alatt megtámadják, csak félgőzzel védekeznek, azaz a következő módosítók sújtják: Ké -10, Té -5, Vé -15.

A varázslatot erősíteni 1 Mp-ért 1E-vel lehet. A varázs minden, a hatótávon belüli nem dartonitára hat.

Könyvemlékezet

Szféra: Sogron, Krad

Mana pont: 13

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: 1 év

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázslat ismeretében már érthető, honnan ered Krad és a Tűzkobra papjainak hihetetlen, olykor könyvtárakkal egyenértékű tudásanyaga. A mágia segítségével maximum Szint db könyvet teljesen megjegyezhetnek, s később hibátlanul lejegyezhetik. Az egy év elteltével az így szerzett tudás elenyészik, s egy hónapra való felidézése 3 Mp-be kerül - ehhez azonban szükséges, hogy legyen még „üres helyük”. Ha új könyvet akarnak ily módon

bemagolni, akkor az egyik régebbi véglegesen elfelejtődik. Hacsak nem tanulták meg belőle azóta közönséges módszerekkel az őket érdeklő dolgokat.

Égető kíváncsiság

Szféra: Sogron

Mana pont: 21

Erősség: 17

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 hét/szint

Hatótáv: 15 m

Mágiaellenállás: mentális

Evvel a különleges átokkal a Tűzkobra papja végtelen kíváncsiságot ébreszt áldozatában, aki mindent elkövet, hogy kiderítsen, felfedezzen dolgokat. Ennek mértéke jórészt az alanytól függ, Mari néni valószínűleg csak a falu ablakai alatt fog leskelődni, hallgatózni, de ha egy kémre mondják rá, akkor az sutba dobva az óvatosságot, a legvakmerőbb cselekedetekre ragadtatja magát, csakhogy kielégítse a benne égő kíváncsiságot. Ha pedig egy kalandozó esik áldozatául a varázsnak, arra jobb nem is gondolni... Erősíteni 2 Mp-ért 1E-vel lehet. A varázslat sikeres papi Átoküzéssel megtörhető.

Kyel haragja

Szféra: Kyel

Mana pont: 35

Erősség: 50

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 50 m

Mágiaellenállás: -

A pap evvel a rituáléval 10 m³ térfogatú anyagot tud szétzúzni. Növényeknél fejlettebb lényeket, mágikus tárgyakat nem; mint ahogy nem a felszentelt területeken sem. Ellenben kiválóan alkalmas hirtelen szakadékok nyitására ill. váratlan útakadályok gyors eltüntetésére. A pap a varázslás ideje alatt gonosz képet vág, rámutat a célpontra, majd egy parancsszóval szétzúzza azt.

Tooma áldása

Szféra: Tooma

Mana pont: 4

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: asztrális

Csak fegyvert lehet vele megáldani, ami az időtartam alatt az Áldás módosítóival harcol. Igaz ez mindaddig, amíg a fegyvert Rend, Élet jellemű karakter forgatja. Rend vagy Élet jelleműek módosító nélkül harcolnak. Káosz, Élet ill. Rend, Halál jelleműek -10 módosítót szenvednek el minden harcértékükre, Káosz vagy Halál jelleműek -20-at, míg Káosz, Halál jelleműek -30-at; mindaddig, amíg ezt a fegyvert forgatják. Letenni csak sikeres Asztrál ME-vel lehetséges. A varázslat nem működik olyan fegyverekre, amelyeket már fog vagy visel másvalaki. Erősíteni 1 Mp-ért 4E-vel lehet. Mágikus fegyverekre is kifejti hatását.

Tooma ereje

Szféra: Tooma

Mana pont: 12

Erősség: 12

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázslat K6 pontot ad az alany (törpe) erejéhez, azonban nem növekedhet 22 fölé. További Mp-ok hozzáadásával az esély növelhető, de a max. módosító így is csak +6 és él a 22-es határ: +2 Mp = K6+1 ; +4 Mp = K6+2 ; +8 Mp = K6+3 ; +16 Mp = K6+4 ; +24 Mp = +6 Erő.

Tooma tombolása

Szféra: Tooma

Mana pont: 16

Erősség: 80

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

Tooma hatalmát segítségül hívva a pap rendkívüli hősiességgel harcol, az őt érő támadásokra és sebesülésekre oda sem hederít. Hasonlít ez a tombolás a harci lázhoz, azonban itt a pap nem elvakultan csapkod, hanem tudatosan, a lehető leghatékonyabban harcol (+20 Té, +10 Vé, +2 Sp). Tombolás közben fegyverével nem védekezik, azaz annak Vé-je nem adódik hozzá alapjához, pajzsa azonban védi a papot.

Tooma bömbölése

Szféra: Tooma

Mana pont: 48

Erősség: 30

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 30 láb

Mágiaellenállás: -

A Fejszés minden oldalról szorongatott, már-már reménytelen helyzetbe került beavatottja e mágiaformát alkalmazva olyan sérülést okozhat 30 lépésnyi körzetben tartózkodó ellenfeleinek, amelyet o maga - erőtartalékai ismeretében- még éppen kibír. Ehhez először „nélkülözhető” Fp-inek mennyiségét /nem árt némi biztonsági ráhagyás/ kell meghatározni, azután szétvetett lába előtt a kőbe/földbe kell vágnia csatabárdját (más fegyverrel nem működik!), ezzel egy időben meg kell szólaltatnia Tooma Bömbölését - és már készülhet is a fájdalmas diadalra. A csatabárd éle a padlóba vág, feje meghasad, szilánkjai kőszilánkokkal és sistergő szikrákkal elkeveredve záporoznak szerteszt, a

korábban meghatározott Fp-nyi sérülést okozva a Tooma papjának - s ugyanekkor a varázslat hatókörén belül tartózkodó összes ellenfelének is. (A vétek SFÉ-je mindenkin érvényesül!). E mágiaformát a tarini törpék legderekabbjai alkalmazzák végső harcukban, a karakternek illik hát megfontolnia, mikor és milyen körülmények között folyamodik hozzá.

Érctáncoltatás

Szféra: Tooma

Mana pont: 72

Erősség: 35

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 10 láb/szint

Mágiaellenállás: -

Tooma papja e könyörtelen mágiaformával a gyilkos szándékú betolakodók, ellenséges harcosok pályafutásának vethet véget.

2007.05.03.

Szerző: BlackRawen

Forrás: Hotdog/MAGUS

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk anyaga mind összegyűjtött, megjelenik benne a Papmágiák (ismeretlen szerző, Atlantisz) 57 varázslata, az Első Törvénykönyv 6 varázslata és a Summarium 5 varázslata, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül, saját név alatt kiadva, holott egyetlen új varázslatot sem tartalmaz! Néhány helyen apró változtatások - főleg a statisztikákban - történtek.