

Papi mágia - Darton



Quad (damage); avagy Entrópia a gyengébb lelkületűeknek

Szféra: halál

Típus: Darton mágia

Mana pont: 44

Erősség: 4

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: saját maga

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal Darton felszentelt papja/paplovagja (főleg az Airun féle irányzatból) meglátja minden élő és élettelen dologban azok gyenge pontjait. Tehát egy tárgy esetén érzi azt a pontot, ahova sújtva az legkönnyebben elpusztítható, élőlény esetében pedig azt a pontot, ahol adott esetben a legnagyobb kár okozható. Ily módon egyetlen jól irányzott ökölcsapással kettétörhető egy kemény kocsmai asztal - vagy egy kemény kocsmai verekedő valamely végtagja...

Játéktechnikai szempontból ez azt jelenti, hogy minden egyes sebzés dobás, amit a pap dob négygel szorzandó az időtartam lejéértéig. Ez vonatkozik mind a kézi, mind a célzó fegyverekre, valamint néhány varázslatra, mint például a Csapás.

Sem az erősség, sem az időtartam további mana-pontok rááldozásával nem növelhető.

Halott táncoltatás

Szféra: halál

Típus: Darton mágia

Mana pont: 33

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: szint x 1 perc

Hatótáv: 20 méter

Mágiaellenállás: speciális

Ezzel a varázslattal a Dartonita pap táncra bírhat halottakat - nem élőholtakat, csak halottakat - akik nem idősebbek 33 napnál. Szint * 1 db hulla fog felkelni és úgy táncolni, ahogy a Dartonita „fütyül”. Fontos hozzá a tánc alap v. mesterfokú képzettség, különben a hullák csak össze-vissza fognak mozogni. A varázslat közben a Dartonita papnak kell koordinálni a mozgásukat, mint egy társastánc-bemutatónál. A spellnek gyakorlati haszna nincs, a hullak nem fognak támadni, csak max. ha körtánc megy, testükkel védik a közepén álló papot. Jó szórakozást! Ja a varázs élőhalottakra nem hat. Vagy ezt már mondtam?



Darton pallosa

Szféra: egyedi, Kis Arkánium litániái

Típus: Darton mágia

Mana pont: 15

Erősség: 30

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Mágiaellenállás: -

A mágiát a pap/paplovag egy darab, kétkézes fegyverre - nem feltétlenül pallosra! - mondja, egyetlen fontos kitétel, hogy ez éllel rendelkező, vágófegyver kell legyen. Hatására a fegyver pengéje feketés derengésbe borul, anyaga lüktetni látszik. Harcértéke a varázslat időtartamára jelentősen megnő, és ami talán a legfontosabb, súlya felére csökken, és a mágia a lehető legideálisabb súlyelosztást hozza létre a fegyveren. Ez a játék nyelvére lefordítva a következő hatást váltja ki: Ké: +5, Té: +10, Vé: +5, támadás: 1/kör !/!

A hatás időtartama, ill. erőssége további mana-pontok rááldozásával SEM erősíthető.

ui.:

Első pillantásra talán kicsit táposnak tűnik, de teszteltem egy csapatban, és nem lett kirívó. Annyi, hogy nem dekkolt legfeljebb a paplovag addig, míg a fejevadász esetleg 4-eket ütött, de a harcérték 3. szint fölött már nem számottevő ezzel, legalább is nem látványosan, és mivel nem is erősíthető, később sem változik.

Temetkezési mágia

Darton papjai különleges mágiájának jó részét képezik az un. „temetkezési varázslatok”. Nem mind a temetkezéshez kapcsolódik, csak a legtöbbjük - közös inkább, hogy mindegyik kapcsolatban áll a halottakkal valamilyen módon.

E varázslatok egy része rendkívül furcsa: bár nem ártó szándékúak, mégis csak a Halál szférába tartoznak. Létük intés Pyarron feketén-fehéren látó moralistáinak: a feketemágiát nem mindig az alkalmazott mágia típusa teszi azzá, ami, hanem az alkalmazó szándéka.

Búcsúpillantás

Szféra: egyedi, Halál

Típus: Darton mágia; Nagy Arkánium litániái

Mana pont: 15

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 perc

Időtartam: azonnali

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

E mágia alkalmazásához megfelelő jó állapotban lévő holttest szükségeltetik, melyet a papnak a litánia végeztével meg kell érintenie. Ekkor a pap azt fogja látni, amit a halott látott közvetlenül halála előtt - azt, ami mintegy beleégett a szemébe. A pap úgy látja az utolsó pillanatot, ahogy azt a halott tette, kivéve, ha erre pap szeme valamiért alkalmatlan (pl. a halottnak hőlátása volt), ekkor a pap rosszabb képet lát.

Halotti máglya

Szféra: egyedi, halál

Típus: Darton mágia, Kis Arkánium litániái

Mana pont: 5

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

Hatótáv: 1 holttest/szint

Mágiaellenállás: -

Hatékonyágában még a tűzvarázslók is megirigyelhetnék e varázslatot: a pap rövid imájára az égből lángcsóva csap alá, amely 1 perc alatt porrá égeti a holttestet vagy holttesteket, de semmi másban nem tesz kárt. (Persze, azért vannak kivételek. Amikor Darton kíváncsi papjai kipróbálták, hogy egy olajjal töltött hordóba helyezett holttestnél mi a helyzet, a szétrobbanó hordó és a szétfröccsenő olaj maradandó nyomokat hagyott a papokon - vagy épp nem hagyott, gondoljunk csak a leégett szemöldökökre. Mint mondják, Darton tréfás kedvében volt.)

E mágiát leginkább járványok idején vagy csaták után alkalmazzák, amikor sok holttestről kell gondoskodni minél rövidebb idő alatt. Ahogy a mondás tartja:

„A jó hadvezér nemcsak Krad- és Dreina, de Darton-papokat is visz magával. Ők ugyanis még harcolni is hajlandóak, és ha még a csatát is túlélnek, nemcsak a sebesültek részesülnek megfelelő elbánásban, hanem a halottak is.”

Lélekmentés

Szféra: egyedi; lélek, halál
Típus: Darton mágia, Nagy Arkánium litániái
Mana pont: 80
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 óra
Időtartam: végleges
Hatótáv: lásd a leírásban
Mágiaellenállás: -

Nevezik Megbékítésnek is. Közismert, hogy bizonyos típusú, még Darton papjai által is feketemágiának mondott mágiaformák hatására az áldozat lelke kiszakad az Örök Körforgásból, s hamarosan élőhalottként tér vissza; máskor ezt csupán a lélek gonoszsága okozza (ilyenek, ha al Sahred besorolását vesszük figyelembe, az éji rémek, a szellemek vagy a kísértetek). Ha Darton egy magas rangú papja még idejében érkezik, amíg a lélek még nem vált teljesen gonosszá vagy nem erősödött meg eléggé - ez a halál beállta után max. hét nap lehet -, a holttest felett elvégzett hosszadalmas szertartás (a holttest azért kell, mert a szimpatikus viszony miatt csatornát jelent a lélek és a szertartást végző pap között) végeztével a lélek visszakerül az Örök Körforgásba, s a hitének és korábbi életének megfelelő helyre kerül - ez ellen nincs semmiféle ellenállás és mentődobás.

A mágia 1 hét elteltével hatástalan, és nem működik - sajnos - akkor sem, ha a lélek egy gonosz istennek feláldozva kerül ki az Örök Körforgásból, hiszen ilyenkor egyenest az adott Isteni Síkra kerül. Ugyanakkor, ha időben alkalmazzák, egyes élőholtak (vámpír, gahul) áldozatai ezáltal megmenthetőek attól, hogy gyilkosuk sorsára jussanak.

Utolsó út

Szféra: egyedi, halál
Típus: Darton mágia, Kis Arkánium litániái
Mana pont: lásd a leírást
Erősség: 40
Varázslás ideje: lásd a leírást
Időtartam: lásd a leírást
Hatótáv: 1 koporsó
Mágiaellenállás: -

A „temetkezési mágia” egy különös darabja. Alkalmazásához egy pap is elég, négy a szokásos, de lehetnek többen is. A varázslat alkalmazásakor a pap zsolozsmába kezd, melynek hatására a koporsó a benne fekvő halottal együtt felemelkedik, egész derékmagasságig, utána pedig lassú sétatempóban halad a pappal együtt, egész a sírgödörig, melybe aztán beleereszkedik. A mágia-zsolozsma körönként 4 Mp-ba kerül. Ha egy pap van csupán, a koporsó előtt vagy mögött megy, és mind a 4 Mp tőle származik. Ha többen vannak, osztoznak a Mp-okon, és valamiféle alakzatban körbeveszik a koporsót - így ha négyen vannak, ami a leggyakoribb, a négy sarkon helyezkednek el. A zsolozsmába bekapcsolódva, és a megfelelő helyre belépve, a papok válthatják egymást - például ha nagyon messze van egymástól a templom és a sírgödör. A koporsóval ugyanis csupán 5 métert lehet megtenni körönként.

A varázslat rendkívül impresszív. Általában uralkodók, fontos személyiségek temetésekor alkalmazzák, de előfordul az is, hogy egy-egy gazdagabb család bőkezű adománnyal mintegy megvásárolja Darton egyházától.

Maga a varázslat természetesen az Elemi Erőn alapul, de, bár állítólag ez irányban már az egyházon belül is voltak kísérletek, semmi más teher hordozására nem alkalmas.

Végső megnyugvás

Szféra: egyedi, halál

Típus: Darton mágia, Kis Arkánium litániái

Mana pont: 5

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 perc

Időtartam: 3 nap

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Darton papjai különleges, „temetkezési mágiájának” egyik varázslata. Végrehajtásához a papnak egy, 1 napnál nem régebb holttest felett kell kántálnia, majd végül azt megérintenie. Ekkor a mágia hatására a holttest „regenerálódik”: sebei összeforrnak, a halálos betegség nyomai eltűnnek. Hiányzó darabokat pótolni a mágia képtelen ugyan, de a levágott részek visszaforrnak - extrém esetben a darabokra szabdalt, péppé vert holttest is helyreáll (bár ez csak látszólagos, erősebb ütésre széthullik megint; élőholtat így alkotni nem célszerű, de ez nem is cél). A holttest arcán földöntúli nyugalom honol. A test három napig így marad, s utána sem változik vissza, csupán ekkortól a természet nekikezd bomlasztó munkájának.

E mágiát leginkább akkor alkalmazzak, ha a holttest látványa - az edzetlenebb kívülállók számára - elviselhetetlen, avagy a halottat felravatalozva közszemlére kívánják bocsátani. Ez esetben gyakorta feltétele a mágia alkalmazásának a Darton egyházának nyújtott szerény (vagy kevésbé szerény) adomány.

„...Vannak olyanok, akik szerint a Vérmágia természetétől fogva csúf és gonosz. Ez azonban nem igaz. Megjegyzem, azok, akik ezt hangoztatják, Pyarron fennkölt varázslói, amúgy is hajlamosak megfélekedezni róla, hogy a Vérszimpátia bizony nemcsak a Szimpatikus, hanem a Vérmágia része is. De ez most nem számít. A lényeg az, hogy a Vérmágia nem kötelezően feketemágia; valójában csak az esetek nagy részében az. Mert hát miért is neveznénk egy jó célra alkalmazott mágiát feketének? De hagyjuk. Az alatt következőkben azt bizonyítom, hogy olyan Vérmágia is létezik, mely kimondottan segítő szándékú. Darton papjai ehhez folyamodnak a szükség órájában, hogy vérüket -

vagy akár életüket - áldozva a győzelem eszközei lehessenek...”

- Nardil deStier -

Véradás

Szféra: egyedi, halál

Típus: Darton mágia, Nagy Arkánium litániái

Mana pont: 21

Erősség: 20

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

Ritkán alkalmazott „gyógyító” varázslat. A pap - miközben a litániát szavalja - először felvágja egy még nem halott (de akár haldokló!), sebesült személy ereit - ez K6+2 Fp elvesztésével jár, amely azonban Ép-be nem csúszhat át. Utána ugyanezt megteszi saját ereivel is (általában a csuklonál teszik meg). Ő is veszít ugyanennyi Fp-t, habár ekkor már nem érzékeli (Ép-be nála sem csúszhat át). Utána a két vágási felületet össze kell tapasztani. Az utolsó szavak kimondásával a két test szinte összeforr, és a pap vére - a benne rejtőző életerővel - átfolyik a gyógyítás alanyába. A pap körölként veszít 2 Ép-t és vele 2 Egészség-pontot, az áldozat ezért 1 Ép-t gyógyul (s miként a papi gyógyításnál, sebei sorra heg nélkül összeforrnak). A papnak előre meg kell határoznia, mennyi Ép-t kíván átadni - utána a testek szétválnak, a vágások beforrnak. Ha rosszul számították ki, vagy például közben megsebzik, és akár az Ép-k, akár az Egészség-pontok elfogynak, a pap meghal. Max. Ép fölé kerülni természetesen nem lehet, a mágia a maximum elérésekor megszakad.

Ha a gyógyítás alanya más fajba tartozik, de azért elfszabású, a pap 4 Ép-ért gyógyul csak egyet (ez alól kivétel a félelf-elf, vagy a félelf-ember kapcsolat, ekkor 3 Ép gyógyít 1 Ép-t).

Az ily módon elvesztett Ép-k és Egészség-pontok - másik Véradáson kívül - semmilyen módon nem gyógyíthatók; azonban naponta 1 Ép, illetve Egészség-pont regenerálódik.

Van egy még ennél is ritkábban (talán évtizedenként, ha egyszer) alkalmazott felhasználási módja is a varázslatnak: a pap úgy dönt, hogy életét adja a gyógyítandó személyért - ekkor minden egyes Ép mindenképpen 1 Ép-t jelent, de a pap meghal!

„...Egy ilyen esetről tudok. Jegyezzük meg a pap nevét, hisz kiérdemelte: Tarden volt, a gianagi di Endelek közül. Hogy mit keresett Délen, az maradjon meg Rendünk titka; a lényeg, hogy a jó helyen volt, a jó időben. Szembekerült egy gorvikival, de az egy hét nyarat ha látott leánygyermeket tartott eleven pajzsként maga elé. A leány torkához szegezett karddal kényszerítette Tardent fegyvere letételére, majd, amikor megtette ezt, kíméletlenül hasba szúrta. Mikor már Tarden térdre rogyott, a fejedő hátralépett, és gúnyosan nevetve átvágta az ártatlan gyermek torkát. Tarden ekkor - Urunk vezette kezét! - tört hajított az átkozott bal szemébe, majd utolsó erejével a leány mellé rogyott. Sikerült elveznie a

varázslatot - valljuk, Urunk segítette meg -, s bár már ő is haldokolt, életerejének utolsó foszlányai még visszarángatták a leányt a Sötét Ösvényről...”

- Nardil deStier -

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk anyaga Teljes egészében gyűjtemény. Tartalmazza a Quad, dartonita mágia (Zed, Mlista), a Halott táncoltatás (GwalkeR, Mlista), a Darton pallosa (Desade con Salo, Mlista), és a Darton papok örült varázslatai (Thaur, Mlista) című írásokat, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.