

Papi varázslatok I.



Bénító penge

Arkánum: Kis Arkánum
Típus: rituálé
Szféra: halál
Mana pont: 30
Erősség: 4
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 1 kör/Tsz
Hatótáv: pap
Mágiaellenállás: méregellenállás

A rituálé végen a pap kezében egy egykezes kard (a pap határozza meg pontos típusát, de mindenképpen egykezes szúró/vágófegyvernek kell lennie) anyagiasul, amelynek harcértékeire a következő módosítók érvényesek: +15 Ké, +15 Té, -20 Vé. Ha a fegyverrel sikerül legalább egy Fp sebzést bevinni az ellenfélnek, akkor az a varázslat E-jenek megfelelő méreg ellen dob Méregellenállást. Ha megvan, semmi sem történik, de ha sikertelen, akkor a következő hatások érvényesülnek: a méreg K10 szegmensben belül hat és K6*10 percre lebénítja az ellenfelet.

Élőhalott feloldása

Arkánum: Kis Arkánum
Típus: rituálé
Szféra: halál, élet
Mana pont: 20 (5 Mp/E)
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: lény Ép-je

A pap felmutatja a szimbólumát, és istene hatalmával a megidézett élőhalottat irányító, vagy fogva tartó mágiát feloldja. Minden esetben a varázslat erősségének meg kell haladnia a lény Ép-inek a számát. A lény aztán eldöntheti, hogy mit cselekedik, azonban legtöbbször visszatér pihenni. Az olyan lénynek, melynek nincs Ép-je, annak a necrografiai osztályának a hatszorosát kell számolni. És amelynek megosztálya sincsen, annak 20+k10.



Esőtől védő aura

Arkánium: Kis Arkánium

Típus: rituálé

Szféra: természet

Mana pont: 2

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 10 perc/Tsz

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A időtartam alatt nem fog a papra vagy a megérintett személyre eső esni, és nem hatnak rá az időjárás káros hatásai (pl.: nem fog csontig átfagyni). A varázslat időtartama az Mp-k duplázásával kétszerezhető meg. Megjegyzendő, hogy igazán veszélyes viharok esetén (amelyek sérüléseket okozhatnak, mint például a jégeső), jobb fedezéket keresni, mert a varázslat ilyen esetben nem ad védelmet.

Folyondár

Szféra: természet

Mana pont: 17 (5)

Erősség: 20

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 20 méter

Mágiaellenállás: -

A Természet szféra e varázslata is a látványosan alkalmazhatóak közé tartozik, de ehhez szükséges, hogy a hatótávon belül legyen valamilyen növényi élet, ami akár egy erdő, mező, sziklás területen néhány moha vagy fűcsomó, vagy akár egy szobában lévő szobanövény is lehet. A mágia hatására a kijelölt növény hihetetlen, szemmel látható gyorsasággal kezd el természetellenes szárazakat, ágakat növeszteni, megpróbálva minél fürgébben körbefonni áldozatát. A pap e mágiával maximum szintenként egy növényt szabadíthat rá max. szintenként egy áldozatra (egy növény csak egy áldozatra tekeredhet rá). A növény eredeti nagyságától függően 1-től 6 kör szükséges ahhoz, hogy az áldozato(ka)t teljesen befonja. Ezalatt az áldozat (ha észrevette) megpróbálhat kimenekülni a hatótérből (5 méter), vagy elkezd csapkodni a szárazakat. A kiszámíthatatlan mozgás miatt a száraz Vé-je 50, de mivel nem érzik a fájdalmat (Fp: -),

ezért csak túlütéssel sebezhetőek (Ép vagy Stp: 20). Az elkapott áldozat két dolgot tehet: vagy harcol tovább helyhez kötve, vagy megpróbál kiszabadulni. Utóbbi esetben körönként Erőpróbát tehet (miközben nem harcolhat és az alap Vé-je is 30-cal csökken), amely sikere esetén kiszabadul (ahány növény fogja körbe, annyi Erőpróba szükséges). Amennyiben az áldozat rendelkezik kötelékből szabadulás képzettséggel, használata megkönnyítheti a dolgát. Alapfok esetén ha úgy akarja, az Erőpróba helyett választhatja az Ügyességpróbát (ugyanolyan feltételekkel, mint az Erőpróbánál).

Ha képzettsége mesterfokú, ezen túlmenően már nem kell erre koncentrálnia, ezt harc közben is teheti. Az időtartam lejárta után a természetellenesen kinőtt szárazak és ágak néhány percen belül elszáradnak és elrohadnak. A varázslat erőssége 5 Mp-onként növelhető, minden egyes további erősség után az Erőpróbát (vagy Ügyességpróbát) ugyanannyi negatív módosítóval kell tenni, a növény Ép-je pedig kettesével nő.

Fűbéklyó

Szféra: természet

Mana pont: 12

Erősség: 1 (5 Mp/E)

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 20/60 láb

Mágiaellenállás: erő v. ügyesség v. ugrás próba

A varázslat egy élőlényre mondható, aki a varázslat pillanatában nem lehet 20 lábnál távolabb a paptól. Ettől kezdve a varázslat időtartama alatt ha a varázslat áldozata fűre lép, az hihetetlen gyorsan elkezd nőni és megpróbál a lábára tekeredni, megbéklyózva őt. Ez ellen az áldozat védekezhet, ennek módjától függően választhat az Erő, Ügyesség vagy az Ugrás próba közül. Sikeres próba esetén kiszabadul, de amíg fűvön áll, körönként meg kell ismételni. Sikertelen próba esetén a következő körben próbálkozhat újra, de minden egyes sikertelen próba -1-et ad képesség-, - 10-et képzettségpróba esetén. A varázslat minden egyes további E-je szintén 1-el (Ugrás esetén

10-el) csökkenti a próba esélyét. A Mp-ok többszörözésével az időtartam is többszörözhető. Ha az áldozat 60 lábnál távolabb kerül a paptól, akkor megszűnik a varázslat.

Időjósítás

Arkánus: Kis Arkánus

Típus: Litánia

Szféra: természet

Mana pont: 4 (2 Mp/E)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 perc

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

Egy napra előre kb. a pap meg tudja állapítani az időjárás jellegét. Alap erősítés esetén ez 30 %, minden további E +10%-ot ad, a próbadobást pedig a KM előtt kell megtenni.

Isteni roham

Arkánus: Kis Arkánus

Típus: Litánia

Szféra: halál

Mana pont: 12

Erősség: 1 (1 Mp/E)

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 támadás

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A pap varázslatával istene segítségét kéri egy mindent elsöprő támadás erejéig. A támadás során a pap hangosan elkiáltja istene nevét (ennyi a varázslat) s ennek hatására Té-je a varázslat E-jével nő. Közelharcban és fegyverdobásnál alkalmazható, célzásnál nem.

Kísértetkéz

Arkánus: Kis Arkánus

Típus: Litánia

Szféra: halál

Típus: nekromancia

Mana pont: 20 + 10/áldozat

Erősség: a pap szintje

Varázslás ideje: 2 szegmens + 1 szegmens/áldozat

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: gyorsaságpróba -E módosítóval

A varázslathoz szükség van egy halott kezére (bármilyen állapotban, csak felismerhető legyen, hogy mi is az). A varázslás alatt a pap egyik kezében a kezét, másikban szent szimbólumát tartja, és a 2 szegmenses nyitó szavak után a kézzel rámutat a varázslat áldozataira (1 szegmens alatt egyre). Az áldozatok előtt egy kísértetkéz jelenik meg, „végigsimít” rajtuk, amelynek következtében K6 Ép és az ennek megfelelő Fp vesztes áll elő. SFÉ nincs ellene, ez a kéz életerőt szív. Az áldozatoknak a varázslat erősségének megfelelő negatív módosítóval gyorsaságpróbára van lehetőségük (de csak akkor, ha tudják, hogy veszélyben vannak), amelynek sikere esetén el tudtak hajolni a kéz elől (elfek, félelfeknek nincs külön módosító).

Parancs - állatoknak

Arkánus: Kis Arkánus

Típus: Litánia

Szféra: természet

Mana pont: 20 (3Mp/E)

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 óra/szint

Hatótáv: érintés, lásd alább

Mágiaellenállás: mentál

A mágia csak egy állatra működik, melynek mentálisan tud parancsolni. Az állat az érintés után lehet több mérföldre is a paptól. Az állat ösztöne megmarad, és ha az ezekkel ellenkező parancsot kap, vagy képtelen rá, akkor a varázslat megszakad.

Testi áldás

Arkánus: Kis Arkánus
Típus: Litánia
Szféra: természet
Mana pont: 16 (10Mp/E)
Erősség: Tsz
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A pap egy Áldás vagy Szertartás által felszentelt lénynek egy testi képességet képes növelni istene hatalma által, ez lehet Erő, Állóképesség Gyorsaság, Ügyesség, Szépség vagy Akaraterő; ezt az E nagyságával növeli. Itt az Ép és az Fp maximális érték fölé is növekedhet. Lehet Ép-t növelni, itt 20 Mp/E, ill. Fp-t is, ekkor 5 Mp/E.

Túlvilági lények észlelése

Arkánus: Kis Arkánus
Típus: Litánia
Szféra: élet, halál
Mana pont: 12
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 30 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat nagy részben megegyezik az Életerzékelés varázslattal, de ezzel a varázslattal kizárólag túlvilági lények érzékelhetőek. A pap megtudja a lények hozzá viszonyított irányát és necrografiai osztály-besorolásukat. A mana-pontok többszörözésével az erősség többszörözhető, az Időtartam és a Hatótáv nem.

Ugrálás

Arkánus: Kis Arkánus
Típus: Litánia
Szféra: természet
Mana pont: 15 (10Mp/E)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/2 szint
Hatótáv: 5 láb/E
Mágiaellenállás: -

1. A pap a lépései irányában ugrik teret az a mágia erősítéseként 0 - E méterig. A pap képes megadni a lépése irányát. Ké-re nem jön bónusz. +20 Vé, +10 Té.

2. A pap véletlenszerűen ugrál minden körben egy véletlenszerű irányba, és véletlenszerű távolságra. 1. Előre, 2. Hátra, 3. Balra, 4. Jobbra, 5. Fel, 6. Választhatsz. Ké +10 Vé +40 Té, -20.

Vámpírérítés

Arkánus: Kis Arkánus
Típus: Litánia
Szféra: halál
Típus: nekromancia
Mana pont: 25 (12 Mp/E)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör/2szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat végrehajtása után az Időtartam lejártáig a pap kezével Életerőt szívhat. Ehhez meg kell érintenie áldozatát (ellenkezés esetén sikeres Támadó Dobás ökölharcban) és ekkor az erősítésnek megfelelő mennyiségű Ép-t szívhat az áldozatokból, akik az ennek megfelelő kétszeres mennyiségű Fp-t is elvesztik. A pap 1 elszívott Ép-ből 1 Ép-t, illetve 4 Fp-t gyógyíthat magán. Körönként maximum két alkalommal lehet Életerőt szívni.

Védekezés állatoktól

Arkánus: Kis Arkánus

Típus: Litánia

Szféra: természet

Mana pont: 5 (2Mp/E)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 10 perc/szint

Hatótáv: 1 láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A mágia csak előre meghatározott állatokra vonatkozik, melyeknek meg kell adni a fajtáját, szint szer 1 fajtát adhat meg a pap, mely egy körrel növeli meg a varázslás idejét. Csak azok az állatok tudnak behatolni a körzetbe, melyeknek az életereje meghaladja az erősítést. Ez arra a lényre v. helyre, tárgyra működik, melyet megérintett a pap a szent szimbólumával. Ez a varázslat kitűnően működik élősködők és rágszálók távoltartására.

Hátránya, ha a hatótávban a varázslás elejénél megtalálhatók ezek a lények, akkor nem hat rájuk a mágia.

Állat felruházása

Arkánus: Nagy Arkánus

Típus: Rituálé

Szféra: természet

Mana pont: 80

Erősség: 20

Varázslás ideje: 12 óra

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A pap felruhazza az állatot a lelkének egy darabjával, mely egy örökletes kapcsolatot biztosít az állat és a pap között. Képes az állat érzékein keresztül érzékelni, és ez fordítva is igaz. Érzik egymás gondolatait, de ez nem biztosítja a papot, hogy parancsolhasson neki, de ha szereti a papot, akkor végrehajtja. A pap megkaphatja az állattól a jobb tulajdonságokat így Ép, Fp, Té, Ké, Vé. Az állat is így megkaphatja a pap védelmeit.

Ha az egyiket sebzik, akkor a másikat is megsebződik. Ha az állat meghal, a pap 1Ép és 1Fp marad, így fordítva is. Ha az állat meghalt, a papnak kell dobnia egy akaraterő próbát, különben megőrül.

Átfolyás

Arkánus: Nagy Arkánus

Típus: Rituálé

Szféra: természet

Mana pont: 34

Erősség: a pap szintje

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A pap higanyhoz hasonló folyékony halmazállapotúvá válik, és bármilyen apró nyíláson átfolyhat. Térfogata nem változik, de bármilyen formát felvehet, egyetlen feltétel, hogy „egyben” kell maradnia. Sebessége egy sétáló emberével egyezik meg, de bármilyen felületen mozoghat, akár felfele a falon és a plafonon is. Ha nincs elég helye visszaalakulnia, akkor meghal. Folyékony állapotában a papnak 10-és SFÉ-je van, de védekezni nem tud. Érzékszervei mind működnek, pszit tud használni, de mágiát nem, s beszélni sem tud.

Elátkozott birtok

Arkánus: Nagy Arkánus

Típus: Rituálé

Szféra: halál

Típus: nekromancia

Mana pont: 51 (5Mp/E)

Erősség: 40 + a pap szintje

Varázslás ideje: 30 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: 20 + 10 láb/szint

Mágiaellenállás: -

Az elátkozott birtok területére lépők körönként K6 (elfek: K6+4, félelfek: K6+3) Fp-t, óránként K6 (elfek: K6+3, félelfek: K6+2) Ép-t vesztenek. Megkötés nincs a belépni szándékozókra, hisz a varázslat egyetlen célja a pusztítás. A növényzet órákon belül elszárad, az állatok ösztönösen elkerülik a területet. Aki az elátkozott birtok területén hal meg, az élőholtá válik, s soha nem

hagyhatja el a birtok területét, a belépőket pedig megpróbálja elriasztani. Elátkozott Birtokra mondott Megszentelt Birtok esetén, ha a megszentelés erősítése kisebb, akkor semmi sem történik, ha megegyezik az elátkozás erősítésével, a területről lefoszlik az Elátkozott Birtok (de megszentelt sem lesz), ha pedig a Megszentelt Birtok erősítése meghaladja az elátkozását, akkor a területről lefoszlik az elátkozottság és megszentelt lesz.

Fojtás

Arkánium: Nagy Arkánium

Típus: Rituálé

Szféra: halál

Típus: idézés

Mana pont: 28

Erősség: a pap szintje

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 12 láb

Mágiaellenállás: -

A varázslathoz szükség van egy halott kezére, amellyel a pap a varázslat szavainak elmondása után az áldozatra mutat. Az áldozat a varázslat Időtartama alatt egy kéz szorítását érzi a torkán, aminek hatására az első körben K6, a másodikban 2K6, stb. Fp-t veszít, SFÉ nincs ellene, de ez a sebzés nem csúszhat át Ép-be. Azonban az áldozat Állóképességének tíz feletti részével megegyező kör eltelte után körönként eggyel növekvő Ép-t is veszít, függetlenül attól, hogy hány Fp-je van meg (pl. 14-és Állóképesség esetén az 5. körben 1 Ép-t és 5K6 Fp-t, a 6.-ban 2 Ép-t és 6K6 Fp-t, stb. veszít). Az Ép-vesztés is a varázslat Időtartamának végéig tart. Az áldozatra mutató után a pap azt tehet, amit akar, a kezét is leteheti, a varázslat önmagától folytatódik.

Helymeghatározás

Arkánium: Nagy Arkánium

Típus: Rituálé

Szféra: természet

Mana pont: 22

Erősség: a pap szintje

Varázslás ideje: 4 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a pap megtudja pontos földrajzi helyét. Ajánlatos hozza Ynev bizonyos (legalább Alapfokú) geográfiai ismerete.

Kilépés a testből

Arkánium: Nagy Arkánium

Típus: Rituálé

Szféra: lélek, természet

Mana pont: 38

Erősség: 5

Varázslás ideje: 4 kör

Időtartam: 2 perc/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

E különleges varázslat segítségével az alkalmazó pap lelke képes lesz rövid időre elhagyni anyagi testét. Ekkor az anyagi teste tetszhalott állapotban marad a helyszínen (minden szempontból tetszhalálnak tekintendő az állapot, azaz pl. a betegségek, mérgek hatása megáll), lelke pedig szabadon eltávozhat és körbenézhet az anyagi világban (maximum távolság 10 méter/szint). Ilyenkor a pap lelkére is vonatkozik minden szabály, ami a lelkekre érvényes: láthatatlan és anyagtalan (átmehet minden anyagon, mágikus fegyver sem sebz); nem varázsolhat és nem harcolhat, de pszit használhat; a lélektől védő varázskörök védenek ellene és lélekcsapdával elfogható, ilyenkor ha az időtartam alatt nem szabadítják ki, végleg elszakad a testétől, azaz meghal. Ugyanez történik, ha közben elpusztítják a testét.

Megszentelt birtok

Arkánus: Nagy Arkánus

Típus: Rituálé

Szféra: élet

Mana pont: 42

Erősség: 40 + a pap szintje

Varázslás ideje: 30 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: 20 + 10 láb/szint

Mágiaellenállás: -

A megszentelt birtok területén tartózkodók körönként K6 Fp-t, óránként K6 Ép-t gyógyulnak. A növényzet burjánzik, kétszer annyi termést hoz, az állatok semmit és senkit sem támadnak meg a területen. Ha a belépni szándékozó lények Jellemében szerepel a Halál, csak sikeres Akaraterőpróba esetén léphetnek be (a próba a pap TSz-e/3 mínusszal dobandó, lefelé kerekítve), de ha beléptek, ők is gyógyulnak. Megszentelt Birtokra mondott Elátkozott Birtok esetén, ha az elátkozás erősítése kisebb, akkor semmi sem történik, ha megegyezik a megszentelés erősítésével, a területről lefoszlik a Megszentelt Birtok (de elátkozott sem lesz), ha pedig az Elátkozott Birtok erősítése meghaladja a megszentelését, akkor a területről lefoszlik a megszenteltség és elátkozott lesz.

Méregzapor

Arkánus: Nagy Arkánus

Típus: Rituálé

Szféra: halál

Mana pont: 60 (15 Mp/E)

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 10 + 2 láb/szint

Mágiaellenállás: méregellenállás

A pap körül a Hatótávnak megfelelő sugarú körben méreg kezd el esni a pap által meghatározott magasságból (bármennyi lehet). A méreg összes jellemzőjét a pap határozza meg, egyetlen kikötés, hogy mindenképpen kontaktméregnek kell lennie, és E-je

megegyezik a varázslat E-jével. Természetesen a papra nem hat a méreg, de a Hatótávon belül tartózkodókra mindenképpen, akiknek a méregzaporban eltöltött minden egyes kör után méregellenállást kell dobniuk (egy körben elég 1 szegmensnyi időt a záporban tölteni ehhez). Védekezési lehetőségek: ősvíz aura minden 2E-je eggyel gyengíti a méreg E-jét, ősvíz zápor minden 3E-je eggyel gyengíti az ősvíz záporban tartózkodókra ható méreg E-jét, ősvíz kitörés és csóva minden 2E-je eggyel csökkenti a méreg E-jét abban a körben, amelyben hat, ősvíz sátor minden 2E-je eggyel csökkenti a méreg E-jét azok számára, akik a sátor alatt tartózkodnak, és a zápor a sátor felett esik.

Méregzsák

Arkánus: Nagy Arkánus

Típus: Rituálé

Szféra: halál

Mana pont: 47 (10 Mp/E)

Erősség: 4

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 nap/szint

Hatótáv: a pap szintje

Mágiaellenállás: speciális

A pap a varázslat segítségével eltávolíthatja szervezetében a mérget, úgy, hogy az nem fejt ki rá a hatását. A varázslat végrehajtása a következőképpen zajlik: az egy kör alatt a pap halkán elmormolja a varázslat szavait, majd ezt követően egy percen (6 körön) belül, ha méreg kerül a szervezetébe, akkor az eltávolodik. A varázslat E-jenek legalább akkorának kell lennie, mint a méreg E-jenek, hogy ez végrehajthódjon. Egyszerre egy méreg tárolható el, s mindaddig nem alkalmazható újra a varázslat, amíg a pap ki nem adja magából a mérget. Ez a Méregzés varázslatnak megfelelő módon történik, a különbség csak annyi, hogy 18 Mp-be kerül és a pap semmit sem változtathat a méreg hatásán. A Méregzést a varázslat Időtartamán belül kell alkalmaznia, ha ezt elmulasztaná, akkor az Időtartam lejártával automatikusan hat a méreg, s mindenképpen az erősebb hatásával. Bármilyen típusú (étel/ital, fegyver-, kontakt-) mérget elraktározhat így a pap, s Méregzéssel más szervezetébe juttathatja azt.

Őrző felkenése

Arkánium: Nagy Arkánium

Típus: Rituálé

Szféra: halál, élet

Mana pont: 80 (10Mp/E)

Erősség: 500

Varázslás ideje: 4 óra

Időtartam: erősítés év

Hatótáv: érintés, spec

Mágiaellenállás: -

Az Őrző egy testet, halottat vagy tárgyat, területet őriz, fontos, hogy életében erős kötöttség kapcsolja hozzá. Az Élőholt őrző akkor ébred tudára, amikor valaki megbolygatja a nyugalmat annak, amit őriz. Ezt csak egy halottra lehet rámondani. Őrző leírását lásd Bestiáriumban.

Szentségtelen aura

Arkánium: Nagy Arkánium

Típus: Rituálé

Szféra: halál

Mana pont: 45/65

	Erő	Állók.	Gyo.	Ügy.	Ake.	Asztr.	Ké	Té	Vé	Cé	Varázslás
Elf	-2	-2	-2	-2	-2	-4	-10	-20	-20	-10	igen
Félelf	-1	-1	-1	-1	-1	-2	-8	-15	-15	-8	igen

Térablak

Arkánium: Nagy Arkánium

Típus: Rituálé

Szféra: természet

Mana pont: 52/78 v. 20 (10 Mp/E)

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 kör v. 5 perc

Időtartam: 1 perc/szint v. amíg meg nem szüntetik

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

Ez szinten a különlegesebb papmágiák közé sorolható, melynek kétféle alkalmazása lehetséges. Egyrészt egy normál térkapuhoz hasonló nyílás nyitható (melyen át is lehet látni), másrészt ennek egy olyan változata (ez a kevesebb Mana-pontos), melyen nem lehet átmenni, csak átlátni (mindkét esetben meghatározható az irány). A papnak előzőleg egy láthatatlan mágikus jelet kell elhelyeznie a helyszínen (hüvelykujját kell

Erősség: 5

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 15 láb

Mágiaellenállás: -

Az aura egy 15 láb sugarú gömb, amelynek középpontja az a pont, ahol a pap állt a varázslás alatt. Ezután a pap el is mehet, az aura nem változtatja meg a helyet. A varázslatnak két felhasználása lehetséges. Az első esetben (amely 45 Mp) az aurában a gyógyító varázslatok nem működnek, de a rájuk költött Mp-k elvesznek. A gyógyitalok ideiglenesen elvesztik mágikus hatásukat az aurán belül. A második esetben (65 Mp) az aurában elmondott gyógyító varázslatok fordítva sülnek el, sebzést vagy a betegségek, mérgezések súlyosbodását idézik elő, az ezeken kívüli károsodások gyógyítása pedig sikertelen marad. Ezen kívül az aurán belül az elfekre, félelfekre a következő módosítók érvényesek:

odanyomnia a kívánt helyre), mely 20 Mana-pontot igényel és 1 körig tart. Egyszerre csak egy darab ilyen jele lehet, mely bármikor megszüntethető, csak ezután tud másik helyre is rakni. Természetesen ez a jel mágiát sugároz és a pappal szimpatikus viszonyban áll. E jel segítségével ezután már bármikor képes lesz a pap erre a helyszínre térablakot nyitni. A rituálé során az alkalmazó Szent Szimbólumával egy max. 2 méter sugarú (de azon belül bármekkora) kört rajzol a levegőbe (vagy bárhova, pl. falra), ez lesz a létrejövő térablak egyik oldala, a másik pedig a mágikus jel helyszínén lesz, amely körnek középpontja maga a jel. Megjegyzendő, hogy e térablakot bármilyen helyzetben létre lehet hozni, függőlegesen, vízszintesen, vagy bármely fokban a vízszinteshez képest, de természetesen a célhelyszínen is ugyanolyan helyzetben fog létrejönni. Mind az átjárható, mind a „csak átlátható” változat esetében a pap határozhatja

meg (meg a varázslás közben), hogy csak az ő oldaláról, csak a másik oldalról, vagy mindkét irányból átjárható vagy átlátható legyen-e a téablak. Amennyiben csak egyirányút hozott létre, úgy a „vak” oldalon nem látszik semmi a téablakból (csak mágia sugárzik). Ha az időtartam lejárta előtt le akarná zárni, csak meg kell szüntetnie a mágikus jelet (egy másodperces koncentráció), így a téablak is és a jel is azonnal eltűnik (azaz lehet új jelet tenni bárhova).

Tárgyak fiatalítása

Arkánus: Nagy Arkánus
Típus: Rituálé
Szféra: természet, élet
Mana pont: 7 (7 Mp/E)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy fiatalítható, s ezzel az idő okozta állapotromlás megszüntethető. A körváltozás évben határozandó meg, ennek maximális mértéke: a varázslat E-je * a pap Tsz-je * 10 év.

Tárgyak öregítése

Arkánus: Nagy Arkánus
Típus: Rituálé
Szféra: természet, halál
Mana pont: 7 (7 Mp/E)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy öregíthető, s természetesen ezzel együtt jár a tárgy állagának jelentős romlása (azért vannak kivételek, pl. bor). A körváltozás évben határozandó meg, ennek maximális mértéke: a varázslat E-je * a pap Tsz-e * 10 év.

Tűzvihar (Tűz)

Arkánus: Nagy Arkánus
Típus: Rituálé
Szféra: természet
Mana pont: 85 (10 Mp/E)
Erősség: 6
Varázslás ideje: 20 kör
Időtartam: 1 kör/szint (max. 20 kör)
Hatótáv: 1 km
Mágiaellenállás: -

A pap képes lesz szintje per három Szent tűz szerű tűzcsapással lesújtani 1 km körzetben, (amit látnia kell), a célpont felé kell mutatni. Ezeké hasonlóan működnek a Szent tűznél leírtakkal, azonban erre minden második körben képes.

Védelem a mérgektől

Arkánus: Nagy Arkánus
Típus: Rituálé
Szféra: élet
Mana pont: 20 (7 Mp/E)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 5 perc/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a pap által megérintett személy Méregellenállása a varázslat erősségével növekszik a varázslat időtartamára. Ez minden méregre vonatkozik, mágikus és természetes származásúakra is.

Védelem a rontásoktól

Arkánus: Nagy Arkánus
Típus: Rituálé
Szféra: élet
Mana pont: 25 (8 Mp/E)
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 5 perc/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat Időtartama alatt a pap által megérintett személy Egészsége a varázslat E-jével nő boszorkánymesteri Rontásokkal szemben.

Állatkeresés

Arkánium: Kis Arkánium

Típus: rituálé

Szféra: természet

Mana pont: 18

Erősség: Tsz

Varázslás ideje: 7 kör

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 5 mérföld/Tsz

Mágiaellenállás: -

A varázslattal a pap egy állatot kereshet meg a többi keresővarázslathoz hasonlóan. Egy bizonyos állat megkereséséhez annak ismerete szükséges, vagyis legalább 3 napot az állattal kellett töltenie a papnak ahhoz, hogy a megfelelő mértékben megismerhesse.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk anyaga mind összegyűjtött, megjelenik benne a Még újabb papi varázslatok (Péter Tamás és Laci, Mlista) 10 varázslata, az Új papi mágiák (Aquir, Mlista) 3 varázslata, és a Papi varázslatok (Lien Ar Raven, Mlista) 19 varázslata, véletlenszerűen válogatva, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.