Papi varázslatok

TestVÉReim Ranagolban!

Dobpergés, harsonák, tűzijáték, főpapi áldás… Jöjjön hát az, aminek jönnie kell. Eonokkal ezelőtt tett - kissé könnyelmű - ígéretemet teljesítem ezen a tavaszi napon, azzal, hogy a lista nagyra becsült nyilvánossága elé tárom papi varázslataim „második, javított kiadását”. Jó mazsolázást!

Kis Arkánum Litániái

Sebtágítás

Szféra: halál
Típus: vérmágia
Mana pont: 15
Erősség: 1 (10 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat időtartama alatt az áldozat minden szúró/ vágó/ lőfegyvertől elszenvedett 6Fp illetve minden 1 Ép sebződés után körönként a varázslat E-jének megfelelő Fp-t veszít /Ép-be is átcsúszhat/. Az időtartam lejárta után a sebek normális módon gyógyulnak illetve gyógyíthatóak. Elfekre +4, félelfekre +3 E.

Vérkesztyű

Szféra: halál
Típus: vérmágia
Mana pont: 22
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslási idő alatt a papnak vérbe kell mártania a kezét, amely kesztyűt képez rajta, s az időtartam lejártáig a pap szintjével azonos mértékben növeli az erejét, maximum 20-ig. A mana-pontok megduplázásával mindkét kézre felvihet ő a kesztyű egyazon varázslat alatt. Elfek ellen +4, félelfek ellen +3 Sp-t ad a varázslat ököllel bevitt ütés esetén.

Kísértetkéz

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 kezet, 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 vesztés 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).

Vámpírérintés

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

A varázslat végrehajtása után az Időtartam lejártáig a pap kézével 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.

Forgószél

Szféra: természet, élet
Mana pont: 8
Erősség: 1 (15 Mp/E)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A pap által megérintett lény (vagy maga a pap) körül egy kisebb forgószél alakul ki, amely jelentős védelmet ad a célzófegyverek lövéseivel szemben, de ugyanakkor csökkenti célzó képességet. A varázslat minden E-je 15-el növeli a Vé-t és 15-el csökkenti a Cé-t. Fúvócsővel már 1E esetén is lehetetlen eltalálni a varázslat alanyát és ő sem tud vele célba találni.

Csúszó talaj

Szféra: természet, halál
Mana pont: 18
Erősség: 1 (9 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 30/10 láb
Mágiaellenállás: -

A paptól maximum 30 láb távolságra lévő pont 10 lábas körzetében a talaj csúszóssá válik. A karakterek minden egyes mozgással járó tevékenységének végrehajtásához a varázslat E-jének megfelelő mínusszal sikeres Ügyességpróbat kell dobniuk, amelynek elvétése esetén elesnek. Ha egy rohamozó lény alatt válik csúszóssá a talaj, akkor az mindenképpen elesik, és 2K6 Sp-t szenved el. Ferde talaj csúszóssá tétele esetén +1-4 jár a varázslat E-jéhez a talaj meredekségétől függően és sikertelen Ügyességpróba esetén lefelé kezd el csúszni a karakter. Ekkor a megálláshoz is Ügyességpróba szükséges. A tárgyak mindenképpen elkezdenek lefelé csúszni, ennek sebessége szintén a meredekségtől függ.

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 füvön 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.

Állatészlelés

Szféra: élet, természet
Mana pont: 2
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 30 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslás szinte teljesen megegyezik az Életérzékelés varázslattal, azzal a különbséggel, hogy csak állatok észlelésére alkalmas, növények és intelligens lények nem befolyásolják a varázslat eredményét. Csak természetes állatok észlelésére alkalmas, a pap megérzi azt is, hogy az állatok milyen irányban vannak. A mana-pontok többszörözésével az erősség többszörözhető, az időtartam és a hatótáv nem.

Intelligens (lélekkel bíró) lények érzékelése

Szféra: élet, lélek
Mana pont: 10
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 30 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslás szinte teljesen megegyezik az Életérzékelés varázslattal, a különbség csak annyi, hogy kizárólag intelligens lények érzékelhetőek általa. A pap megérzi a lények hozzá viszonyított irányát, és hozzávetőlegesen az intelligenciájukat is (állati, alacsony, átlagos, magas, lásd Bestiarium). A mana-pontok többszörözésével az erősség többszörözhető, az időtartam és a hatótáv nem.

Túlvilági lények észlelése

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 Életérzékelés varázslattal, de ezzel a varázslattal kizárólag túlvilági lények érzékelhetőek. A pap megtudja a lények hozza viszonyított irányát és necrografiai osztály-besorolásukat. A mana-pontok többszörözésével az erősség többszörözhető, az Időtartam és a Hatótáv nem.

Jellemérzékelés

Szféra: lélek
Mana pont: 10
Erősség: 3 (1 Mp/E)
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: asztrál

A varázslat segítségével a pap megtudhatja egy - a hatótávon belül tartózkodó - lény jellemét, ha az elvétette asztrális mágiaellenállását. (A M.A.G.U.S.-beli jellemérzékelés átnevezve Jellemkeresésnek).

Vakság

Szféra: lélek
Mana pont: 28
Erősség: 6 (3 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: mentál

A papnak rá kell mutatnia áldozatára és úgy elmondania a varázslat szavait. A varázslat hatására az áldozat az időtartam idejére teljes mértékben

megvakul, ez érvényes infra-, ultra- és abszolút látásra is. Ha a pap meg tudja érinteni áldozatát (sikeres pusztakezes támadás), az tapasztalati szintenként +2 E-t jelent a varázslat erősítésére.

Süketség

Szféra: lélek
Mana pont: 24
Erősség: 6 (2 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: mentál

A papnak rá kell mutatnia áldozatára és úgy elmondania a varázslat szavait. Az áldozat az időtartam idejére teljes mértékben megsüketül, így többek között nem hat rá a hangmágia sem. Ha a pap meg tudja érinteni áldozatát (sikeres pusztakezes támadás), az tapasztalati szintenként +2 E-t jelent a varázslat erősítésére.

Szomjúság

Szféra: lélek
Mana pont: 16
Erősség: 6 (3 Mp/2E)
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 kör + 2 kör/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: mentál

A varázslat áldozatara az időtartam első 2 köre alatt fokozatosan egyre nagyobb szomjúság tör, ami a 2. kör letelte után már szinte az őrületbe kergeti. Ekkortól minden elővigyázatosságát elveszti, szinte bármit meg lehet vele itatni. Ha bizonyosan tud róla, hogy varázslat áldozata, akkor Akaraterő-próbára jogosult, a 2. körtől körönként -1 módosítóval. Tehát pl. az 5. körben -3, a 8 körben -6 a módosító.

Éhség

Szféra: lélek
Mana pont: 22
Erősség: 6 (3 Mp/E)
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 kör + 2 kör/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: mentál

A varázslat áldozatára az időtartam első 2 köre alatt fokozatosan egyre nagyobb éhség tör, ami a ami a 2. kör letelte után már szinte az őrületbe kergeti. Ekkortól minden elővigyázatosságát elveszti, szinte bármit meg lehet vele etetni. Ha bizonyosan tud róla, hogy varázslat áldozata, akkor Akaraterő-próbára jogosult, a 2. körtől körönként -1 módosítóval. Tehát pl. az 5. körben -3, a 8. körben -6 a módosító.

Isteni roham

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.

Isteni védelem

Szféra: élet
Mana pont: 9
Erősség: 1 (1 Mp/E)
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör/2 szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A pap istene segítségét kéri a harcban, hogy védelmezze őt (..., védelmezz! szavakkal, ... helyére istene neve értendő). A pap Vé-je a varázslat E-jével nő, közelharcban,

fegyverdobással és célzó fegyverekkel szemben is.

Láthatatlanság észlelése

Szféra: élet, természet
Mana pont: 18
Erősség: 1 (5 Mp/E)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: -

A pap (de csak ő) látja mindazokat a láthatatlanná tett dolgokat (tárgy, személy), amelyeken a láthatatlanság E-je kisebb a Láthatatlanság észlelése E-jénél. A varázslat az összes láthatatlanság varázsra működik. Bárd esetén a Láthatatlanság mellett a Tárgy Láthatatlanság, Üresség varázslatokat is teljesen semlegesíti. Fantomnál a bárd is, Bűvharcnál pedig a valódi fegyverforgató keze(i) is láthatóak maradnak.

Kis Arkánum Rituáléi

Vérzékenység

Szféra: halál
Típus: vérmágia
Mana pont: 55
Erősség: 15 (5 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 dekád/szint
Hatótáv: 3 láb
Mágiaellenállás: -

Az áldozat minden nyílt sebe után annyi Fp-t veszít percenként, mint amennyi a seb által okozót Fp veszteség volt. Ha Fp-i elfogytak, elájul, és percenként 1 Ép-t veszít a halál vagy a gyógyulás bekövetkeztéig. A vérzés Mf-ú sebkötözéssel vagy Mf-ú herbalizmussal megállítható, ugyanezen képzettségek Af-val pedig 3 percenként veszít Fp/Ép-t az áldozat. Zúzófegyverek Ép sebzései esetén 3 körönként veszít a vérzékenységben szenvedő annyi Fp-t, mint amennyi az Ép sebzés volt (belső vérzés). Ez csak papi mágia kritikus betegség gyógyítással állítható meg (25 Mp). Maga a vérzékenység papi Átokűzéssel szüntethető meg véglegesen. A Vérzékenység erőssége elfek eseten +4, félelfek esetén +3.

Vérfakasztó penge

Szféra: halál
Típus: vérmágia
Mana pont: 25
Erősség: 2 (10 Mp/E)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A pap kezében egy vérvörös egykezes kard anyagiasul (a pap határozza meg pontos típusát, de mindenképpen valamilyen egykezes szúró/vágófegyvernek), amelynek módosítói: +15 Ké, +15 Té, -20 Vé, +E Sp. A kard E-je minden egyes Fp-vesztést okozó seb nyitásakor 1-el, és minden egyes Ép-vesztést okozó seb nyitásakor 2-vel nő. A következőképpen növelhető meg a fegyver E-je:

- vérbe mártás +1 E/2 szegmens
- élő testbe szúrás +1 E/3 szegmens
- friss halottba szúrás +1 E/4 szegmens

Természetesen elfekre +4, félelfekre +3 E. Szemben a káoszkarddal, ezzel védekezni is lehet és a másik kézben akármi lehet. A varázslat időtartama a mana-pontok megduplázásával kétszeresére növelhető (de tovább nem).

Tárgyak belső roncsolása

Szféra: természet, halál
Mana pont: 14
Erősség: 1 (5 Mp/E)
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy külső változás nélkül veszít STP-jéből. Az STP vesztés mérteke nagyban függ attól, hogy a varázslat használója Kis vagy Nagy Arkanumként alkalmazza a varázslatot, (paplovagok Kis, papok Nagy Arkánumként, stb.).: Kis Arkánum: a varázslat E-je * a pap Tapasztalati Szintje/2, Nagy Arkánum:

a varázslat E-je* a pap Tapasztalati Szintje. Ha a tárgy elveszti összes STP-jét, akkor is látszólag teljesen ép, de ha valaki/valami hozzáér, egy szempillantás alatt szétporlad.

Tárgyak roncsolása

Szféra: természet, halál
Mana pont: 8
Erősség: 1 (2 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy jól látható módon veszít STP-jéből (repedések futnak végig rajta, elrongyolódik, korhad, stb). Az STP vesztés mértéke nagyban függ attól, hogy a varázslat használója Kis v. Nagy Arkanumkent alkalmazza a varázslatot (paplovagok Kis, papok Nagy Arkánumként, stb.).: Kis Arkánum: a varázslat E-je * a pap Tapasztalati Szintje/2, Nagy Arkánum: a varázslat E-je* a pap Tapasztalati Szintje. Ha a tárgy elveszti összes STP-jét, akkor szétporlad.

Tárgyak megerősítése

Szféra: természet, élet
Mana pont: 8
Erősség: 1 (2 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy STP-je növelhető. Az STP növekedés mértéke nagyban függ attól, hogy a varázslat használója Kis v. Nagy Arkánumkent alkalmazza a varázslatot (paplovagok Kis, papok Nagy Arkánumként, stb.).: Kis Arkánum: a varázslat E-je * a pap Tapasztalati Szintje/2, Nagy Arkánum: a varázslat E-je* a pap Tapasztalati Szintje. Többszöri varázslás hatására az STP növekedés összeadódik, de a növelés felső határa az eredeti STP hatszorosa.

Kipréselés

Szféra: halál
Típus: idézés
Mana pont: 63
Erősség: pap szintje
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat elmondása után 6 kör áll a pap rendelkezésére, hogy megérintse áldozatát (ellenkezés esetén sikeres támadó dobás). Az érintéstől kezdve az áldozat azt érzékeli, hogy minden oldalról kezd összenyomódni. Ez az első 2 körben inkább csak kellemetlen, de a harmadik körtől már igencsak fájdalmas. A 3. körben K6, a 4.-ben 2K6, az 5.-ben 3K6, stb. Sp-t veszít, ami Ép-be is átcsúszhat és SFÉ csak merev páncélra van. A 8 körtől egyesével növekedve már mindenképpen Ép-t is veszít (8. kör: 1 Ép, 9.: 2 Ép, stb.). Az időtartam lejártával a préselés befejeződik, ha még él a „szerencsés” áldozat.

Megnyugtatás

Szféra: lélek
Mana pont: 6
Erősség: 6 (1 Mp/E)
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: asztrál

A pap egy felingerelt, agresszív lényt nyugtathat meg e varázslat segítségével. A varázslatot énekelnie kell, oly módon, hogy az „áldozat” hallja. Sikertelen asztrális mágiaellenállás esetén 2 kör múltán megnyugszik, de csak akkor, ha a varázslat alatt senki sem viselkedik támadólag vele szemben.

Feldühítés

Szféra: lélek
Mana pont: 12
Erősség: 6 (1 Mp/E)
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 4 kör/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: asztrál

A pap ezzel a varázslattal a legnyugodtabb lényt is olyan mértékben feldühítheti, hogy az a legkisebb, vélt vagy szándékos támadó mozdulatra, sértésre fegyvert ragad (mágiahasználó varázsol). A papnak elég halkan elmormolnia a varázslatot a hatás elérése érdekében.

Időmeghatározás

Szféra: természet, lélek
Mana pont: 3
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: -
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A pap a varázslat segítségével megtudja a pontos dátumot és percre pontosan az időt is.

Örökké égő tuskó

Szféra: természet
Mana pont: 16
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: speciális
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A pap által megérintett, szintenként maximum 10 liter űrtartalmú - nem mágikus - fadarabok „kis” túlzással örökké égnek. Vagy az égési időtartam vagy a hő és fényfejlesztés szorzódik a pap tapasztalati szintjével.

Tárgykeresés

Szféra: természet
Mana pont: 10
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: -
Hatótáv: 10 mérföld/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat segítségével a pap megtudja a keresett tárgy irányát és távolságát, ha az a hatótávon belül található. Ha általánosan keres egy tárgyat (pl. egy fáklyát), akkor a legközelebbiről kap információt. Vigyázat, egy bizonyos tárgy keresése annak nagyon pontos ismeretében lehetséges, különben könnyen előfordulhat, hogy egy ahhoz hasonló, de meg sem a megtalálni kívánt tárgyat találja meg a varázslat. Mágikus tárgyakra is működik.

Növénykeresés

Szféra: természet
Mana pont: 14
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 6 kör
Időtartam: -
Hatótáv: 7 mérföld/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslattal a pap a Tárgykereséshez hasonlóan egy növényt kereshet meg. Ez lehet egy bizonyos növény is, de csak akkor, ha a pap saját szemével látta már és jól le tudja írni, lehetőleg a környezetével együtt is. Herbalista papok szamara kincs ez a varázslat.

Állatkeresés

Szféra: természet
Mana pont: 18
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 7 kör
Időtartam: -
Hatótáv: 5 mérföld/szint
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.

Bénító penge

Szféra: halál
Mana pont: 30
Erősség: 3 (10 Mp/E)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: önmaga
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 szegmensen belül hat és K6*10 percre lebénítja az ellenfelet.

Nagy Arkánum Litániái

Vérfolyam

Szféra: halál
Típus: vérmágia
Mana pont: 32
Erősség: 1 (7 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: -

Az áldozat szeméből, szájából, füléből, orrából elkezd folyni a vére. Az időtartam alatt a varázslat erősítésével megegyező Sp-t veszít, illetve a következők érvényesülnek:

- harc félhomályban (már vakharc Af is semlegesíti),
- nehezen érthető beszéd (beszédet igénylő varázslás nem lehetséges),
- eltompult hallás, szaglás, látás,
- másra pszit alkalmazni lehetetlen a látásromlás miatt.

Véraura

Szféra: halál
Típus: vérmágia
Mana pont: 20
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

Az időtartam alatt a pap testére jutó ver (amely saját nem lehet) auraként körbeveszi, s védi. Minden egyes liter ver +1 SFÉ-t ad, amely túlütéssel természetesen csökken, az aurából kiloccsanó ver formájában. A pap csak magán hozhatja létre a vérarurát, amelyen ő tisztán átlát, kívülről azonban csak nagyon homályosan lehet őt látni. A véraura SFÉ-jenek maximuma a pap szintjével azonos. A vér többféleképpen juthat a papra, pl.: egyszerűen magára önti, vérgyűjtéssel, belefekszik egy vérrel teli kádba (ekkor szegmensenként egy SFÉ-t kap) stb. A varázslat mana-pontjának többszörözésével az időtartam többszörözhető.

Véralvasztás

Szféra: halál
Típus: vérmágia
Mana pont: 40
Erősség: 5 (5 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: -

Hatása megegyezik a boszorkánymesteri Vérdermesztés rontással, a következő eltérésekkel:

- nincs ellene ME, Egészségpróba sem,
- időtartama 2 kör/Szint
- körönként a Ké, Té, Vé az erősseggel megegyező ponttal csökken, majd a varázslat félidejéhez érve körönként ugyanennyivel nő, amíg vissza nem áll az eredeti állapot, pl.: -5, -10, -15, -20, -20, -15, -10, -5 módosítók járnak az 1., 2., ..,8. körben 8 körös időtartam esetén 5E mellett.

Dögletes bűz

Szféra: halál
Típus: méreg
Mana pont: 30
Erősség: 2 (10 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: 30/15 láb
Mágiaellenállás: méregellenállás

A pap gondolatban kijelöl egy tőle legfeljebb 30 lábra lévő pontot, amelynek 15 lábas körzetében kialakul egy bűzfelhő. Ez a felhő mérgező, azonnali hatású (K10 szegmens alatt), de csak rövid ideig tart a hatása (K6*10 perc). Idegrendszerre ható méreg, amelynek a méregellenállás elvetésétől nagyban függ a hatása:

Vétés	Hatás
3	semmi
2	-1 Erő, -2 Gyors, -2 Ügyesség, -5 KE, -10 TE, -10 VE, -10 CE, varázslás lehetséges
1	-2 Erő, -2 Gyors, -3 Ügyesség, -10 KE, -20 TE, -20 VE, -30 CE, varázslás lehetséges
0	újra dobhat
-1	-2 Erő, -4 Gyors, -4 Ügyesség, -20 KE, -40 TE, -40 VE, -50 CE, varázslás -2 Ak. próbával
-2	-1 Erő, -5 Gyors, -5 Ügyesség, -5 Akaraterő, -3 Asztrál, -3 Intelligencia, -30 KE, -50 TE, -50 VE, -60 CE, varázslás nem lehetséges
-3	Alvás

A negatív értékek a méregellenállás elvetésének, a pozitívak pedig sikerének mértékét jelzik, a 3... azt jelenti, hogy 3 vagy annál több, a -3... jelentése -3 vagy annál kevesebb. A bűzfelhőben tartózkodók körönként -1-el dobnak méregellenállást (kivéve az alvók). Tehát aki 3 körön át benn tartózkodik a felhőben, -1,-2,-3-al dob. A felhő egyébként könnyen szétfújható, illetve az élelmesebbek a pap fele is terelhetik, mivel természetesen rá is hat a méreg. Elfekre, félelfekre nincs negatív módosító.

Nyomtalan járás

Szféra: természet
Mana pont: 13
Erősség: 3(5 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat alanya (akit a varázslat ideje alatt kell megérintenie a papnak) csak természetes környezetben (pl. erdőben, mezőn, sivatagban, természetes barlangban igen, de városban, mesterséges barlangban nem) sokkal kevesebb nyomot hagyva közlekedhet. A varázslat minden egyes E-je 10%-al csökkenti nyomainak felfedezési esélyét (nyomolvasás képzettség illetve észlelés).

Hangtalan járás

Szféra: halál
Mana pont: 15
Erősség: 3 (5 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat alanya csak természetes környezetben szinte hangtalanul járhat, lopakodás képzettségére E-nként +10%-ot kap, de csak hangra.

Bebörtönzött lélek kiszabadítása

Szféra: lélek
Mana pont: 72
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 6 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 30 láb
Mágiaellenállás: -

A hatótávon belül a pap szintjével megegyező számú bebörtönzött lélek szabadul ki és tér vissza a lélekvándorlás természetes folyamatába. Bebörtönzött léleknek minősül a lélekcsapda, a felruházás varázslatokkal illetve bélyegekkel, vagy

bármely más módon a lélekvándorlásból kiszakított lelek.

Elmenyúzás

Szféra: lélek
Mana pont: 24
Erősség: 6 (3 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: mentál

A varázslat hatására - sikertelen mentál ME esetén - az áldozatra őrjítő fejfájás tör. Varázsolni, pszit használni lehetetlen, az áldozat harcértékei a pap tapasztalati szintjenek háromszorosával csökkennek.

Pengék

Szféra: halál
Típus: idézés
Mana pont: 78
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a pap tapasztalati szintje/4 (lefele kerekítve) 'pengedémon' jelenik meg és a pap segítségére van a varázslat időtartama alatt. A 'pengedémon' harcértékei: Ké: 20+Tsz*3, Té: 50+Tsz*5, Vé: 90+Tsz*4, Cé:0 (Tsz: a pap tapasztalati szintje). Ereje 20-as, Gyorsasága és Ügyessége 18-as. Fegyverkent két mágikus szablyát forgat, amelyek harcértékei: Ké: 14, Té: 30, Vé: 22, Sp: K6+5 (ehhez meg hozzájárul az erőbónusz +4-e). Fegyverforgató tudománya a következő képzettségeknek felel meg: Fegyverhasználat (szablya) Mf, Ökölharc Mf, Kétkezes harc Mf, Vakharc Mf, Belharc Af.

Testét csak magikus fegyverek sebzik, azok is csak túlütéssel. Ép-je megegyezik a pap szintjenek kétszeresével, Fp-je annak négyszeresével. Mérgekre, asztrál- és mentálmágiára immunis. Alexandrittal vagy Demonológia Mf-al mentálisan befolyásolható, mentál ME-je: 10+Tsz*4 (nem rombolható/bontható ME). Pszije nincs. Őselemek nem sebzik, csak az elemi erő. A 'pengedémonok' a paptól legfeljebb 12 lábra idézhetőek meg es nem is távolodhatnak el távolabb tőle. Mindenben a pap segítségére vannak, akinek elég gondolatban parancsot adni nekik. Kinézetük meglehetősen változatos, de semmiképpen sem egy szívderítő látvány. Humanoid felépítésűek, ember méretűek.

Testőrök

Szféra: élet
Mana pont: 60
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a pap tapasztalati szintje/4 'testőrdémon' jelenik meg, s védelmezi a papot a varázslat időtartama alatt. A 'testőrdémonok' harcértékei: Ké: 20+Tsz*2, Té: 40+Tsz*4, Vé: 90+Tsz*6, Cé:0. Ereje, gyorsasága és ügyessége 18-as. Ereje 20-as, Gyorsasága és Ügyessége 18-as. Fegyverkent mágikus hosszúkardot (Ké: 10, Té: 24, Vé: 26) és közepes pajzsot használ (Vé: 35, MGT: 0). Fegyverforgató tudománya a következő képzettségeknek felel meg: Fegyverhasználat (hosszúkard) Mf, Pajzshasználat (közepes) Mf, Ökölharc Mf, Vakharc Mf, Fegyvertörés Mf, Lefegyverzés Mf. A rá és a megidéző papra támadók ellen teljes aktivitással veszi fel a harcot, de nem lehet egy „semleges” ember, elf, stb. megtámadására rábírni. Általában lefegyverez, fegyvert tőr, védekező harcot folytat, illetve megpróbálja leütni az ellenfelet (harc az ellenfél elfogásáért). A többi jellemzője megegyezik a 'pengédemonokéval'.

Vágyak ismerete

Szféra: lélek
Mana pont: 32
Erősség: 5 (8 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 6 láb
Mágiaellenállás: asztrál

A papi mágia egyik félelmetes 'lélekbúvár' varázslata. A pap megtudhatja egy személy legfontosabb, akar legtitkosabb - tudatos vagy tudatalatti - vágyat is. Ez lehet egy tárgy birtoklása, valamely tudás ismerete, egy személy szerelme, stb. A varázslat befejeztével a pap - sikertelen asztrális mágiaellenállás eseten - hozzájut az ismerethez.

Immunitás észlelése

Szféra: élet, természet
Mana pont: 21
Erősség: 3 (2 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: speciális

A varázslat segítségével a pap megtudhatja, hogy egy - hatótávolságon belül tartózkodó - lény milyen támadási formákra immunis. Pl. asztrál-, mentálmágiára, tűzre, normál fegyveres támadásra (az nem tudható meg, hogy csak túlütéssel sebezhető v. mágikus fegyverrel), stb. A varázslat sikeres végrehajtásának feltétele, hogy erősítésének legalább akkorának kell lennie, mint a lény max. Ép-inek.

Fegyver észlelése

Szféra: élet
Mana pont: 24
Erősség: 5 (2 Mp/E)
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 9 láb
Mágiaellenállás: mentál

A varázslat segítségével a pap egy - a hatótávon belül tartózkodó - személy minden nála lévő (Szemelyes Aurájában lévő) fegyverét látni fogja, meg akkor is, ha az álcázva van, vagy el van dugva. A fegyvereket a pap számára vörösen fénylő aura borítja, amely ruhán át is látszik. A varázslat szamara fegyvernek számít minden olyan tárgy, amelyet a varázslat alanya annak tart, ami pl. egy fejvadász esetében ez a tárgyak igen szeles skáláját jelenti.

Mozdulatlanság

Szféra: lélek
Mana pont: 25
Erősség: 6 (2 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 6 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: mentál

A pap a varázslattal 20 lábon belül a tapasztalati szintjével megegyező számú lényt tehet mozdulatlanná, ha azok egyenként elvetettek mentális mágiaellenállásukat. A varázslat időtartama 20 manánként megduplázható (pl: +20 Mp: 2x, +40 Mp: 4x, +60 Mp: 8x időtartam). A varázslat hatására harcolni, mozogni, varázsolni lehetetlen, de az áldozatok szellemi és pszi képességei megmaradnak.

Pöröly

Szféra: halál
Mana pont: 16
Erősség: 4 (4 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: ügyességpróba

A varázslat során a pap ökölbe szorított kezével áldozatára mutat, akit egy hatalmas erejű

csapás eri a pap irányából és annyiszor K6 Sp-t szenved, amennyi a varázslat E-je (Ép-be is átcsúszhat). Ha tud róla, hogy veszélyben van (Mágiaismeret Af v. megmondjak neki) és védekezni próbál, akkor a pap szintjenek megfelelő mínusszal dobhat Ügyességpróbát, amelynek sikere eseten kitért a pöröly elől és nem sebződik.

Fátyol

Szféra: élet
Mana pont: 12
Erősség: 1 (6 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A varázslat időtartamara a papot egy láthatatlan fátyol veszi korul, amely a varázslat erősítésével azonos mennyiségű SFÉ-t ad. Ez az SFÉ túlütéssel sem csökkenthető.

Rontástükör

Szféra: halál, élet
Mana pont: 42
Erősség: 4 (10 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: speciális

A varázslat segítségével a pap visszajuttathatja a rá mondott rontást a boszorkánymester szervezetébe. Ehhez az szükséges, hogy a Rontástükör erőssége meghaladja a Rontás erősséget. A Rontástükör a rontás 5 szegmense alatt alkalmazható a legnagyobb biztonsággal (ekkor +1 jár a Rontástükör E-jehez), de legkésőbb a Rontás hatásának kifejlődéséig alkalmazható. Ha a Rontástükör sikertelen, a papra a normális lefolyás szerint hat a Rontás.

Jóindulat észlelése

Szféra: lélek, élet
Mana pont: 22
Erősség: 6 (2 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: asztrál

A pap a varázslat segítségével észleli, ha valaki 15 láb sugarú környezetében jóindulattal viseltetik iránta. Akik az időtartamon belül legalább 1 szegmensnyi időt a hatótávon belül tartózkodnak, Asztrál ME-t dobnak, amelynek sikere eseten semmit sem érzékel a pap, sikertelenség esetén a pap érzi, hogy jóindulattal vannak-e iránta, de ha nem, akkor semmit sem érez. A sikeres Asztrál ME és a jóindulat hiánya között nem tud különbséget tenni a pap. A hatótáv 20 manával 30 lábra tolható ki.

Rosszindulat észlelése

Szféra: lélek, élet
Mana pont: 35
Erősség: 6 (2 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör/szint
Hatótáv: 15 láb
Mágiaellenállás: asztrál

A pap a varázslat segítségével észleli, ha valaki 15 láb sugarú környezetében rosszindulattal, alantas szándékkal viseltetik iránta. A varázslat teljes egészében úgy működik, mint a Jóindulat észlelése, csak a rosszindulatra, alantas, hátsó szándékra vonatkozik. A hatótáv 20 manával 30 lábra tolható ki.

Csapdák felfedése

Szféra: élet
Mana pont: 32
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 9 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat minden mechanikus, mágikus és kevert csapdát felfed a pap 9 láb sugarú környezetében, érzékelő, összekötő és végrehajtó egységeivel együtt. A varázslat során a pap mindezeket vörösen derengő aurával körbevéve látja, meg mágikus sötétségben is, akár mágikus falon keresztül is.

Lapítás

Szféra: természet
Mana pont: 22
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A pap érintésével kétdimenzióssá változtathat egy élőlényt. Az élőlénynek a varázslat után az egyik kezével meg kell érintenie egy sík felületet, amelyhez 'hozzátapad' (akar a plafonhoz is). Az így átváltoztatott élőlény minden érzékszerve működik, pszit használhat, de nem varázsolhat és nem tud mozogni sem. Zúzófegyverek nem sebzik, bármilyen súlyt kibír, akár egy kőgolyó is átgurulhat rajta minden sebzés nélkül, vagy két összepréselődő fal között is „vígan” elvan a varázslat végéig. Ha a visszaalakulásnál nincs elég helye, akkor meghal. Szúró, vágófegyverek és a mágia is normálisan sebzi.

Láthatatlanság felfedése

Szféra: élet, természet
Mana pont: 30
Erősség: 1 (5 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: -

A láthatatlanságot felfedő mágiák legerősebbike ez a varázslat, mivel nem csak a varázslatot használó számára teszi láthatóvá a láthatatlan személyeket és tárgyakat, hanem mindenki számára. A pap 12 lábas környezetében mindazok a láthatatlanság-varázsok időlegesen megszűnnek, amelyek E-je kisebb a Láthatatlanság felfedésének E-jénel. A varázslat az összes láthatatlanság varázsra működik. Bárd esetén a Láthatatlanság mellett a Fantom, Bűvharc, Tárgy Láthatatlanság, Üresség varázslatokat is részben vagy teljesen semlegesíti. Fantomnál a bárd is, Bűvharcnál pedig a valódi fegyverforgató keze(i) is láthatóak maradnak.

Nagy Arkánum Rituáléi

Vérkitörés

Szféra: halál
Típus: vérmágia
Mana pont: 60
Erősség: speciális
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör/szint
Hatótáv: 12/15 láb
Mágiaellenállás: -

A pap tőle maximum 12 láb távolságra kijelöl egy pontot, amelybe minden friss sebből kibuggyanó vér a vérgyűjtéshez hasonló módon áramlik és ott egyesül. Az időtartamon belül a pap bármikor kijelölheti a kitörés időpontját (amelyet később már nem módosíthat), de legkésőbb az időtartam lejártával az automatikusan bekövetkezik. A kitörés E-je: minden 2 Ép-nyi illetve minden 8 Fp-nyi vér (másképpen 4dl) 1 E-t jelent. A kitörés centrumától lábanként 1-el csökken az E, és a sebzése E*K6 (tűzkitöréshez hasonlóan). Elfekre +4, félelfekre +3 E a kitörés hatósugarán belül, de a hatósugár NEM

nyúlik meg számukra sem 4, illetve 3 lábbal! A papot nem sebzi az általa létrehozott kitörés.

Szentségtelen aura

Szféra: halál
Típus: nekromancia
Mana pont: 45/65
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:

	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

Tárgyak öregítése

Szféra: természet, halál
Mana pont: 7
Erősség: 1 (7 Mp/E)
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.

Tárgyak fiatalítása

Szféra: természet, élet
Mana pont: 7
Erősség: 1 (7 Mp/E)
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 védelme

Szféra: természet, élet
Mana pont: speciális
Erősség: speciális
Varázslás ideje: 4 kör
Időtartam: 3 óra/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egy max. 40 font súlyú tárgy (mágikus is) a legkülönfélébb támadásokkal szemben megvédhető. Ettől függ a varázslat Mp igénye és erősítése is:

Támadás típusa	Mp/E
Őselemek (őstűz,ősvíz,stb.)	6
Természetes elemek (tűz,víz,stb.)	3
Paraelemek (elemi hő, fagy,stb.)	4
Természetes hideg, meleg	2
Elemi erő	5
Természetes erő (fizikai támadás)	3
Villám	4
Sav	4

Egy varázslattal egyféle támadás ellen lehet felvértezni a tárgyat, amely a varázslat

erősítésének megfelelő SFÉ-t kap az adott támadástípusra. Valamely támadási forma mágikus előfordulása elleni védelemben benne foglaltatik a természetes előfordulás elleni vedelem (pl. 10 E-s őstűz elleni vedelem 10 E-s természetes tűz elleni védelmet is ad). A védelmek nem adódnak össze, csak az erősebb számit (az előbbi példával élve, egy 20 E-s természetes tűz elleni védelem hozzáadásakor elemi tűz eseten 10, természetes tűz eseten 20 E-s védelme lesz a tárgynak). A varázslat időtartama: 3 * a pap tapasztalati szintje óra.

Méregzápor

Szféra: halál
Mana pont: 60
Erősség: 5 (15 Mp/E)
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 méregzáporban 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.

Fojtás

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. veszt). Az Ép-vesztés is a varázslat Időtartamának végéig tart. Az áldozatra mutatás után a pap azt tehet, amit akar, a kezét is leteheti, a varázslat önmagától folytatódik.

Elbájolás

Szféra: lélek
Mana pont: 24
Erősség: 4 (4 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: 12 láb
Mágiaellenállás: asztrál

A varázslat áldozata az időtartam alatt teljes mértékben a pap hatalmába kerül. Minden kereset, parancsát teljesíti, minden kérdésére válaszol (nem hazudik), öngyilkosságra felszólítás eseten sikertelen Akaraterőpróba szükséges a végzetes tett végrehajtásához. Ez a varázslat bármilyen, állatinál magasabb intelligenciájú lényre alkalmazható, de az áldozatnak csak olyan parancs adható, amelyet meg tud a pap értetni vele (beszed, mutogatás, pszi, stb). Az időtartam 10 manánkent duplázható meg (+10 Mp: 2x, +20 Mp: 4x, +30 Mp: 8x).

Félelem elűzése

Szféra: lélek
Mana pont: 18 v. 58
Erősség: 6 (1 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 v. 21 kör
Időtartam: 2 kör/szint v. végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: speciális

A varázslat segítségével egy személy veleszületett vagy mágiával létrehozott rendellenes félelmet szüntetheti meg a pap időlegesen vagy véglegesen. Rendellenes felelem minden asztrálmágiával létrehozott félelemvarázs és valamely konkrét vagy elvont dologtól való beteges felelem (pl. pókoktól, mágiától, klausztrofóbia, tériszony, stb). Asztrálvarázs eseten a varázslat E-jénél nagyobbnak kell lennie a féleleműzés E-jenek, nem mágikus félelem eseten pedig a KM határozza meg a felelem E-jet (irányadó: Karakterformálás, Rúna II/2). Ha a varázslat alanya nem egyezik bele a varázslatba, akkor ehhez hozzáadandó teljes asztrális mágiaellenállása is. Időleges hatás elérése érdekében 18 mana hatos erősséget ad es 1 Mp eggyel növeli az erősséget, végleges hatás eseten 18 helyett 58 Mp szükséges, a további erősítés szinten 1 Mp/E-vel történik.

Érzelmek rablánca

Szféra: lélek
Mana pont: 32
Erősség: 6 (3 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 1 nap/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: mentál

A varázslat áldozatát az időtartam lejártáig kizárólag érzelmei irányítják. Megszűnik tudatos gondolkodása, gyakorlatilag „elalszik” a mentálteste. Az időtartam alatt immunissá válik minden mentális behatásra, asztrálisan viszont sokkalta sebezhetőbbé válik (minden asztrálvarázs kétszeres erősséggel hat, asztrálpróbáit automatikusan elveti).

Érzelmek elűzése

Szféra: lélek
Mana pont: 38
Erősség: 6 (4 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 1 nap/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: asztrál

A varázslat alanyának összes érzelme megszűnik a varázslat időtartamára. Viselkedését csak a tudatos gondolkodás, a logika irányítja. Az időtartam alatt immunissá válik minden asztrális behatásra, de viszont mentálisan sebezhetőbbé válik (minden asztrálvarázs kétszeres erősseggel hat). Ez utóbbi annak az oka, hogy meg Ranagol papjai, akik pedig közismerten megvetik az érzelmeket, csínján bánnak a varázslattal.

Védelem a mérgektől

Szféra: élet
Mana pont: 20
Erősség: 1 (11 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

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

Védelem a rontásoktól

Szféra: élet
Mana pont: 25
Erősség: 1 (12 Mp/E)
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 1 perc/szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

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

Méregzsák

Szféra: halál
Mana pont: 47
Erősség: 1 (13 Mp/E)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 nap/szint
Hatótáv: a pap szintje
Mágiaellenállás: speciális

A pap a varázslat segítségével eltarolhatja szervezetében a mérget, úgy, hogy az nem fejti ki rá a hatását. A varázslat végrehajtása a következőképpen zajlik: az egy kör alatt a pap halkan elmormolja a varázslat szavait, majd ezt követően egy percen (6 körön) belül, ha méreg kerül a szervezetébe, akkor az eltárolódik. A varázslat E-jenek legalább akkorának kell lennie, mint a méreg E-jenek, hogy ez végrehajtódjon. Egyszerre egy méreg tárolható el, s mindaddig nem alkalmazható újra a varázslat, amíg a pap ki nem adja magából a mérget. Ez a Mérgezés varázslatnak megfelelő módon történik, a különbség csak annyi, hogy 18 Mp-be kerül és a pap semmit sem változtathat a méreg hatásán. A Mérgezést 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 Mérgezéssel más szervezetébe juttathatja azt.

Istenek nyelve

Szféra: lélek
Mana pont: 78
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 1 óra/2 szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A pap a varázslat segítségével az időtartam alatt minden beszélt nyelvet megért (állatok esetén a hangalapúakat) és Mf-on beszéli azt.

Asztrális befolyásoltság felfedése

Szféra: lélek
Mana pont: 28 (48)
Erősség: 6 (1 Mp/E)
Varázslás ideje: 6 kör
Időtartam: -
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: speciális

A varázslat segítségével a pap egy személy asztrálját tanulmányozza át a célból, hogy felfedje a rajta lévő varázslatokat. A varázslat alatt végig érintkezésben kell lennie a vizsgálandó személlyel, és mindazokat az asztrálvarázsokat felfedezi, amelyeknek E-je kisebb, mint az Asztrális befolyásoltság felfedése mínusz a személy asztrális TME-je. Ha a személy nem egyezik bele a vizsgálatba, akkor a TME helyett a teljes asztrális mágiaellenállás kivonandó a felfedés E-jéből. Plusz 20 mana hozzáadásával a felfedett varázslatokról azt is megtudja, hogy ki hozta létre azt a vizsgált személyen (név, kaszt, valódi kinézet).

Mentális befolyásoltság felfedezése

Szféra: lélek
Mana pont: 34 (54)
Erősség: 6 (1 Mp/E)
Varázslás ideje: 6 kör
Időtartam: -
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: speciális

A varázslat teljes mértékben úgy működik, mint az Asztrális befolyásoltság felfedése, csak mentálra vonatkozik. Egyetlen különbség, hogy ha olyan varázslatot is felfedez a pap, amely mentál-fonalat hoz létre a varázslat alkalmazója és áldozata között, s a varázslat alkalmazója a pap látótávolságán belül van, akkor egy pillanatra felvillan a fonál, s a pap tudni fogja, ki hozta létre az adott mentálvarázst az általa vizsgált személyen (+20 Mp nélkül is).

Átfolyás

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.

Szent őriző

Szféra: élet
Mana pont: 47 (67)
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 6 kör
Időtartam: speciális
Hatótáv: 200 mérföld/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslatot a pap csak arra alkalmazhatja, aki beleegyezik, egyébként teljesen hatástalan. Ha a varázslat alanyát a hatótávolságon belül életveszély fenyegeti (nem az őrzött személy által vélt életveszély, hanem valódi életveszély esetén, amiről lehet, az orzott nem is tud), akkor a pap tudomást szerez a dologról. Megtudja, mi a veszély forrása, s pontosan hol található a veszélyeztetett személy. A 67 manás változat eseten oda is teleportálódhat, a térmágia erőssége a Szent Őriző E-je (tehát nem aktuális, hanem a Szent Őriző varázslásakor meglévő tapasztalati szintje). A varázslat időtartama az először érzékelt életveszély időpontja, ezután a varázslat megszűnik.

Helymeghatározás

Szféra: természet
Mana pont: 22
Erősség: a pap szintje
Varázslás ideje: 4 kör
Időtartam: -
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

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

Megszentelt birtok

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, 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.

Elátkozott birtok

Szféra: halál
Típus: nekromancia
Mana pont: 51
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 élőholttá 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.

Hát, ennyi lenne. Amint azért látható, jónéhány varázslaton visszafogtam és két varázslatot ki is vettem (Személy megkeresése és Visszavonulás). A visszafogást azért nem vittem túlzásba, legyen nektek is mit kritizálni. Minden észrevételt szívesen várok. Végül néhány apróság:

- Amikor egy varázslattal kapcsolatban írtok valamint, nem kell az egész varázslatot beszúrni a leveletekbe, hanem elég a varázslat nevét odaírni.
- A magas szintű papok számára íródott varázslatok, igaz elég erősek, de ne felejtsük el, hogy nem sok 12 szint fölötti pap flangál Yneven.
- Őszintén szólva, az előző verzióhoz érkezett kritikákat csak emlékezetből tudtam felhasználni, mert nincs meg itthon az egész levelezés, és WEB-ről összeszedni még nem volt időm.
- A Lista homepage-ről vegyétek már le a régi verziót és a halál-varázslatokat is, mert azok már mindenképpen érvényüket vesztették. Az újat én fogom HTML-be konvertálni és majd úgy elküldöm.

1997.03.14.
Szerző: Lien Ar Raven*
Forrás: MAGUS Lista
Szerkesztette: Magyar Gergely

*A cikk szerzőjét már nem találtam meg, azonban utószavában hivatkozik a „Halál varázslatok” című cikkre, amelyet minden bizonnyal ő írt, ha emiatt, mivel itt frissítette varázslatait, „le kell szedni” az oldalról. A Halál varázslatok cikket viszont névvel együtt találtam, így minden bizonnyal ezen írás szerzője is Lien Ar Raven.

A cikkben felhasználásra és módosításra került az Új halál varázslatok (Lien Ar Raven, Mlista) című írás 7 varázslata.

A cikk 19 varázslata felhasználásra került a Papi varázslatok I. (ismeretlen szerző, MAGUS-Sire G-portal) című íráshoz, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.

A „Vakság”, a „Láthatatlanság észlelése” és a „Fűbéklyó” varázslatok felhasználásra kerültek a Papmágiák (ismeretlen szerző, Atlantisz) cikkhez, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.

A cikk 18 varázslata felhasználásra került a Papvarázslatok (ismeretlen szerző, Atlantisz) című íráshoz, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.

A cikk 1 varázslata felhasználásra került a Papi varázslatok II. (BlackRawen, Hotdog/MAGUS) cikkhez, a forrás vagy az eredeti szerző megjelölése nélkül.

A cikk megjelent egyetlen varázslattal kiegészítve (Tárgyazonosítás - Rúna I/7) a Hotdog/MAGUS oldalon, BlackRawen neve alatt (2007.05.03.), a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.