

Papmágia

Általános Varázslatok

Kis Arkánum

Kis Arkánum Litániái

Éjjeli Látás

Szféra: Természet

Mp: 8

Erősség: 5

Varázslás Ideje: 5 szegmens

Időtartam: 20 perc / Szint

Hatótáv: 5 m / Szint

A varázslat ultralátással ruházza 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 lejárta előtt csupán destrukcióval lehet megszüntetni.

Csapdafelfedés

Szféra: Élet, Természet

Mp: 23 / 30

Erősség: 12

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 2 perc / Szint

Hatótáv: 15 m

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.

Pókmászás

Szféra: Természet

Mp: 17

Erősség: 5

Varázslás Ideje: 4 szegmens

Időtartam: 2 perc / Szint

Hatótáv: 1 személy

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.

Érzékelés - vallás

Szféra: Lélek

Mp: 6

Erősség: 5

Varázslás Ideje: 2 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 25 m

Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat alkalmazásával a pap kiderítheti valakiről, hogy mely istent imádja. Ha az illető sikeresen ellenáll a kutató szándékának, 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.

Holtak Lámpása

Szféra: Halál

Mp: 9

Erősség: 3

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 15 perc / Szint

Hatótáv: érintés

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.

Hit Ereje

Szféra: Alap

Mp: 9

Erősség: 3

Varázslás Ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör / Szint

Hatótáv: önmaga

A varázslat lehetővé teszi, hogy alkalmazója hitének erejét harci elvakultsággá formázza. A pap csak istene szolgálatában alkalmazhatja e mágiát - azaz jellemével ellentétes lényekkel vívott küzdelemben-, amennyiben máskor próbálkozna, a varázslat nem jön létre. A mágia ideje alatt a pap testi ereje, harci kedve és fegyverforgatási képességei megnövekszik; az elvakultság, a szinte fanatikus hit tüze fűti. Az Erő Szintenként 1-el emelkedik (max. 20-ig), a Ké és a Té pedig minden esetben 15-tel nő. A varázslat ideje alatt a pap nem gondolhat menekülésre, nem

varázsolhat, csak a kétkezi harcot folytathat. A varázslatnak csak az időtartama hosszabbítható meg: 4 Mp-ért az időtartam duplázható. Meglehetősen népszerű Arel papjai között, akik csatában sokszor fordulnak így módon segítségért istennőjükhöz. Használata több látható jellel jár. A hatása alá került pap bámulatos gyorsasággal vív, keresi a veszélyt és a legerősebb, leghatalmasabb ellenfelet. Szemében különös, vad tűz lángol, ajkát harci kiáltások, az ellenfelet ingerlő, kihívó szavak hagyják el. A varázslat különlegessége, hogy kis eséllyel ugyan, de kapcsolatot tesz lehetővé isten és papja között - már amennyiben a pap valós istent imád. Szintenként 1% az esélye annak, hogy az isten felfigyel követőjének elvakult kirohanására és saját maga is szemlélője lesz az összecsapásnak. (Ez az esély Arel papjai esetében 2% / Szint) Amennyiben az istenség lepillantott hívére, úgy néhány apróság történhet, amit többen hajlamosak kizárólag a véletlen, a jó szerencse számlájára írni. Az alkalmazó pap útjából az alsóbbrendű, gyenge ellenfelek félrevonulnak, nem állítják meg, nem próbálják feltartóztatni. A pap így elérkezhet kiszemelt célpontjához, aki az esetek nagy többségében az ellenséges erők egyik vezetője, irányítója. Kezdetét veheti a párbaj. A papot a véletlen is segíti harcában. A KM a harc minden körében dob K6-tal. Amennyiben az eredmény 5-6, a szerencse valamilyen formában a pap oldalára áll. A hatások lehetséges számának csak a KM fantáziája szabhat határt. Számítalan apró lehetőség kínálkozik a harc menetének befolyásolására, néhány szabályt azonban érdemes szem előtt tartani. Az isten véletlenhez hasonlatos beavatkozása semmiképp sem döntheti el közvetlenül a küzdelmet -azaz az ellenfél nem halhat meg, nem ájulhat el egyiktől sem. A másik kikötés, hogy a pap életét egy összecsapásban legfeljebb egy alkalommal mentheti meg a sors. Ne feledjük tehát, hogy a második halálos csapás könnyen az utolsóvá is válhat.

Csapás

Szféra: Természet, Halál
Mp: 8
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 15 m

A papok mágijának egyik egyszerű, ám hatásos harci varázslata ez. Ennek segítségével megtörhető az ellenfél rohama, vagy fájdalmas seb okozható rajta. A varázslat végrehajtásakor a pap választhat, milyen módon kívánja felhasználni a mágia. Két lehetőség áll előtte, az első inkább védő, a második tisztán támadó jellegű. A varázslat megidézése a következőképpen zajlik: a pap mindkét kezét ökölbe zárja, majd behúzza mellkasához.

Ezt követően szorosan egymás mellett kinyújtja két karját, mintha a levegőben maga elé

ütné. A varázslat első felhasználási módja esetén a kéz kinyújtásának hatására láthatatlan erőfal keletkezik, mely rohamban megakasztja a támadót, az álló ellenfelet pedig erősen hátratasztja. A lökés nagysága elegendő ahhoz, hogy álló vagy lassan haladó ellenfelet 1-2 méterrel hátratasztítsa - figyelem ez nem feltétlenül jár hanyatt eséssel! A rohamozó vagy gyorsan haladó ellenfél K6 Sp-t veszít az ütközéstől, lendülete pedig elvész; a fallal való találkozás helyén megáll. A varázslat másik, támadó felhasználása esetén az erő nem fal, hanem rúd, kopja alakjában jelenik meg; ezt a rudat „löki ki” a pap gyors karnyújtása. Sikeres támadás esetén -a varázslat Té-je 20- az ellenfélen keresztülszalad a fantomfegyver. Ennek hatására 2K6+1 Sp-t veszít az áldozat; amennyiben a sebzés maximális -tehát alapesetben 13- az áldozat 3 Ép-t is veszít. A varázslat sebzése 4 Mp befektetésével K6-tal növelhető mindkét esetben.

Halotti Maszk

Szféra: Halál
Mp: 30
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 3 perc
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: érintés

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.

Izzó Vér

Szféra: Halál (Vérmágia)
Mp: 22
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: 15 m
Mágiaellenállás: -

Az Izzó Vér a vérmágia varázslatainak egyik leggonoszabbika, legszűfabbika. Az áldozat saját vére válik önnön elpusztítójává, ha körülmények megfelelnek erre. A varázslat hatása meglehetősen sajátos. Alkalmazása esetén az ellenfél vére, ha levegőre kerül -pl. kapott seb miatt- lángra lobban. A hatás több szemtanú leírása szerint döbbenetes. A sebtől vérző áldozat, még ha sérülései nem is lennének végzetesek, a lángok örök oltásába hal bele, ha be nem kötözik. Több seb esetén minden egyes mozdulata, mely) a vérzés csillapítására irányul, az ellenkező oldalon feltépi a sebeket, fellobbannak hát a lángok. A varázslat kegyetlen, kizárólag Halál jellemű papok használhatják - ők viszont különös élvezetet találnak benne. Vér és tűz együtt - igazán nekik való móka. A fellobbanó tűz persze arányos az elvesztett vérről, így a lángok sebzése is ettől függő.

A tűz minden körben fele annyi Sp-t sebez, mint amennyi az eredeti seb okozta veszteség volt - amennyiben a sebzés csak Fp veszteség járt. Az Ép csökkenéssel járó, különösen erősen vérző, komoly sebek a lángok igazi táplálói. Minden elvesztett Ép további K6 sebzést eredményez a lángoló vérnek köszönhetően. Megtörténhet továbbá, hogy az áldozat ruhái, felszerelési tárgyai is tüzet fognak, ezzel a helyzet még reménytelenebbé válik. A varázslat időtartama további 15 Mp befektetésével megduplázható.

Holtak Szeme

Szféra: Halál, Lélek

Mp: 16

Erősség: 3

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 1 + K3 óra

Hatótáv: önmaga

A varázslat avval a képességgel ruházza fel a papot, hogy ugyanúgy érzékelje a környezetét, ahogy azt egy élőhalott teszi. Ez nagyjából az infralátáshoz hasonló képet ad, de nem a hőt, hanem az életet jelzi, tehát a különféle láthatatlanságok nem védenek ellene; a Láthatatlanság Túlvilági Lények Előtt viszont működik! A látókör sem szokványos, hanem teljes 360°-os minden irányban, azaz tökéletes gömblátást nyújt. Ebből következően nem lehet váratlanul hátbatámadni vagy meglepni a papot. A hatótáv, amin belül ez az érzékelés működik, 6 m / Szint.

Rendreutasítás

Szféra: Alap

Mp: 2

Erősség: 25

Varázslás Ideje: 3 szegmens

Időtartam: lásd leírást

Hatótáv: 15 m

Mágiaellenállás: Mentális

Ez a varázslat akkor juthat komoly szerephez, ha a papok egy magától kikelt hívővel 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, hívő személyt, s megmennteti 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 hívő 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 tenyérszerű 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 lángra 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 hívővé, ki hitének fényében mérlegeli tetteit. A varázslat alaperőssége 2 Mp-onként 6 E-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.

Méreg Érzékelése

Szféra: Élet, Természet

Mp: 5

Erősség: 10

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 3 m sugarú gömb

A pap ezen varázslata segítségével megtudja 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 közönséges mérget érzékel, megállapítja típusát, szintjét és hatását is. Mágikus mérgek esetében az Erősségnek meg kell haladnia a méreg Szintjeinek háromszorosát. Erősíteni 2 Mp felhasználásával lehet 1 E-vel.

Bénítás

Szféra: Lélek

Mp: 12

Erősség: 15

Varázslás Ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 kör / Szint

Hatótáv: 5 m

Mágiaellenállás: Mentális

A pap ezzel a varázslattal részlegesen megbéníthatja az ellenfél mozgásirányító központját. Rá kell mutatnia a kiszemelt áldozatra, majd -Szent Szimbólumával kezében- ki kell mondania a varázslat megidézéséhez szükséges szavakat. A mágia hatására, amennyiben a Mentál ME sikertelen volt, az áldozat a mérgeknél leírt görcsös állapotba kerül, a következő módosítókkal: Erő -8 , Gyorsaság -8 , Ügyesség -8 , Ké -30 , Té -40 , Vé -35 , Cé -15, varázsolni pedig nem lehetséges. A Bénítás jól alkalmazható szinte minden harci helyzetben, s további előnye, hogy még, hogy időtartama alatt az ellenfél a varázslatait sem hívhatja segítségül a görcs semlegesítésére. A varázslat erőssége 1 Mp-ért 1 E-vel növelhető.

Élőholtak Érzékelése

Szféra: Halál

Mp: 5
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: 15 m / Szint

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

Láthatatlanság Észlelése

Szféra: Természet, Lélek
Mp: 15
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 4 szegmens
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: 12 m
Mágiaellenállás: spec.

A pap (de csak ő) látja mindazokat a láthatatlanná tett dolgokat (tárgy, személy), amelyeken a láthatatlanság E-je kisebb az észlelés Erősségénél. A mágia az összes láthatatlanság-varázslatra 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. Erősíteni 5 Mp felhasználásával 1 E-vel lehet.

Szélpajzs

Szféra: Természet
Mp: 8
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 4 szegmens
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: érintés

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 képességét. A varázslat minden E-je 15-e1 növeli a Vé-t és 15-e1 csökkenti a Cé-t. Fúvócsővel már 1 E esetén is lehetetlen eltalálni a varázslat alanyát, de ő sem tud vele löni.

Csúszó Talaj

Szféra: Természet
Mp: 18
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 10 / 30 m
Mágiaellenállás: leírás

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 Ügyességpróbát kell dobniuk, amelynek elvétele esetén elesnek. Ha egy rohamozó lény alatt válik csúszóssá a talaj, akkor az mindenképpen elesik, és 1k6 Sp-t szenved el. Ferde talaj csúszóssá tétele esetén +1-4 jár a

varázslat E-jéhez a talaj meredekségétől függően és sikertelen Ügyesség-próba esetén, lefele kezd el csúszni a karakter. Ekkor a megálláshoz is Ügyesség-próba szükséges. A tárgyak mindenképpen elkezdenek lefele csúszni, ennek sebessége szinten a meredekségtől függ.

Érzelemérzékelés

Szféra: Lélek
Mp: 5
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 10 m
Mágiaellenállás: Asztrális

E varázslat segítségével a pap képes lesz megtudni az áldozat egy bizonyos dolog iránti érzéseit, amennyiben az elvétí Asztrális Mágiaellenállását. A papnak a mágia végrehajtása alatt mindvégig a hatótávolságon belül, a Szent Szimbólumát kezében szorítva, koncentrálna kell bámulnia a kifürkészendő személyt. A varázslat során a pap egy bizonyos dologra koncentrálni, mely lehet egy tárgy, személy, eszme vagy fogalom, így megismeri az ehhez kapcsolódó érzelmeket. Erősíteni 1 Mp-ért lehet 1 E-vel.

Fehér Pajzs

Szféra: Természet, Élet
Mp: 17
Erősség: 3
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: érintés

Két hatása van, melyek egyszerre jelentkeznek a varázslat alanyán.

1. Az alanyt ért minden elemi és villámmágia alapú varázslat az E-nek megfelelő erősséggel csökken.
2. Az alany a fenti varázslatokat csak az említett erőcsökkenéssel tudja alkalmazni.

Pl.: Egy varázsló 10 E-s Elemi Erő csóvát hoz létre, de 5 E-s fehér pajzs van rámondva. Csak 5 E-s csóva jön létre, de 20 Mp-ba került. Ugyanakkor a varázslót ért hasonló támadás ereje is csökken. Erősíteni 5 Mp-onként lehet 1 E-vel.

Védekezés Állatoktól

Szféra: Természet
Mp: 5
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 10 perc / Szint
Hatótáv: 10 m

A mágia csak előre meghatározott állatokra vonatkozik, melyeknek meg kell adni a fajtáját (1 faj szintenként). Ez egy körrel növeli meg a varázslás idejét. Csak azok az állatok tudnak behatolni a területre, melyeknek az Ép-je meghaladja az erősítést. Ez arra a lényre, varázslási helyre, tárgyra működik, melyet megérintett a pap a szent szimbólumával. Ez a varázslat kitűnően működik élősködők és rágcsalók távoltartására.

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

Isteni Védelem

Szféra: Élet
Mp: 6
Erősség: 3
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: önmaga

A pap istene segítséget 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. Az Erősség a Mp-ok többszörözésével növelhető.

Süketség

Szféra: Lélek
Mp: 15
Erősség: 6
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 15 m
Mágiaellenállás: Mentális

A papnak rá kell mutatnia áldozatára és úgy kimondani 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), akkor tapasztalati szintenként +2 E jár a varázslat erősítésére. Az Erősség növeléséhez 1 Mp kell E-nként.

Vakság

Szféra: Lélek
Mp: 18
Erősség: 6
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 15 m
Mágiaellenállás: Mentális

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. Erősíteni 2 Mp-onként lehet 1 E-vel.

Parancs Állatoknak

Szféra: Természet
Mp: 20
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Mentális

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. Erősíteni 3 Mp-onként lehet.

Jellemérzékelés

Szféra: Lélek
Mp: 10
Erősség: 3
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 15 m
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat segítségével a pap megtudhatja egy - a hatótávon belül tartózkodó - lény jellemet, ha az elvetette Asztrális Mágiaellenállását. (A M.A.G.U.S.-beli jellem-érzékelés átnevezve Jellemkeresésnek). Erősíteni 1 Mp felhasználásával lehet 2 E-vel.

Testi Áldás

Szféra: Természet
Mp: 16
Erősség: Szint / 2
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: érintés

A pap egy Áldás vagy Szerterelés által felszentelt lénynek egy testi képességét képes megnövelni istene hatalma által, ez lehet Erő, Állóképesség Gyorsaság, Ügyesség, Egészség, Szépség; ezt az E nagyságával növeli. Itt az Ép és az Fp maximális érték fölé is növekedhet.

Erősíteni 10 Mp-ért lehet 1 E-vel.

Esőpajzs

Szféra: Természet
Mp: 4
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 3 kör
Időtartam: 10 perc / Szint
Hatótáv: érintés

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-ok 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.

Kis Arkánium Rituáléi

Süllyesztés

Szféra: Természet

Mp: 20

Erősség: 5

Varázslás Ideje: 2 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: 30 m

Mágiaellenállás: Ügy.- vagy Gyors.-próba

A varázslat hatására a pap által meghatározott helyen egy 3 m 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.

Folyondár

Szféra: Természet

Mp: 17

Erősség: 20

Varázslás Ideje: 3 szegmens

Időtartam: 3 kör / Szint

Hatótáv: 20 m

A Természet Szféra e varázslata is a látványosan alkalmazhatóak közé tartozik, de ehhez szükséges, hogy a hatótávon belül legyen valamilyen növényi Élet, ami akar 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 szárat, ágakat növesztetni, megpróbálva minél fürgebben 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 1-6 kör szükséges ahhoz, hogy az áldozato(ka)t teljesen befonja. Ezalatt az áldozat (ha észrevette) megpróbálhat kimenekülni a hatótérből (5 láb), vagy elkezd csapkodni a szárat. A kiszámíthatatlan mozgás miatt a szárok Vé-je 50, de mivel nem érzik a fájdalmat (Fp: nincs), ezért csak túltűréssel 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 Ügyesség-próbát (ugyanolyan feltételekkel, mint az Erőpróbánál). Ha képzettsége mesterfokú, ezen túlmenően már nem kell erre koncentrálnia, ezt harc közben is teheti. Az Időtartam lejártá után a természetellenesen kinőtt szárok és ágak néhány percen belül elszáradnak és elrohadnak. A varázslat erőssége 5 Mp-onként növelhető, minden egyes további E után az Erőpróbát (vagy Ügyességpróbát) ugyanannyi negatív módosítóval kell tenni, a növény Ép-je pedig kettesével nő.

Gyógyítás-vért

Szféra: Természet

Mp: 35/45

Erősség: 1

Varázslás Ideje: 10 perc

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: érintés

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 (ám így több Mp-ba kerül). 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 35 Mp nem csupán 1, hanem Szint/2 SFÉ behegedését jelenti, s csak az ezen felüliek kerülnek Manába.

Térítés

Szféra: Lélek

Mp: 40

Erősség: $10 + 2 \cdot \text{Szint}$

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 hullanak, 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 alkalmazzák a sötétebb (vagy csak sötét humorú :) vallások papjai.

Csontzúzás

Szféra: Halál
Mp: 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/2 db szilánkokra törik, 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 kintől, 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, ami csak Fp lehet.

Keményfa

Szféra: Természet
Mp: 16
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör / Szint
Hatótáv: 20 m

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 x2, íj +4 Sp és +30m lőtáv (DM's option)). 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.

Forgószél

Szféra: Természet
Mp: 6
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 100 m

A pap ezzel a varázslattal egy miniatűr tornádót idéz meg, amely a pap szavára 5 szegmens alatt összeáll. A varázslat egy 1 m széles és 3 m magas levegőörvényt hoz létre, amely az Erősítéssel azonos arányban növekszik. A forgószél a pap egy 100 m-es körön belül 120-as Sebességgel mozgathatja. A tornádó E-nként 20 kg súlyt bír el. Ha egy embert emel fel, az a szédült forgás és a testébe maró, felkapott homok és por miatt körönként veszít K6 Sp-t veszít (vért nem számít; esetleg a mágikus bónuszok), ehhez járulnak még a varázslat időtartama lejártakor a zuhanásból adódó

sérülések. A szél csak önmaga magasságáig emelhet bármit is. Erősíteni a Mp-ok többszörözésével lehet.

Fegyverkapcsolat

Szféra: Lélek, Természet
Mp: 40
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 1 óra
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés

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 forgatóként (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 1 E-vel. A varázslatot csak a Háború vagy Harc befolyással rendelkező halhatatlanok adományozzák híveiknek.

Búcsúpillantás

Szféra: Halál
Mp: 25
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 20 perc
Időtartam: 20 perc
Hatótáv: érintés

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
Mp: 35
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: 20 m

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, Lélek
Mp: 30
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 5 perc
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: látótáv

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

Szent Szárnyak

Szféra: Természet, Halál
Mp: 40
Erősség: 3
Varázslás Ideje: 3 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 20 m

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 40 kg. Sebessége 150 m / kör. A szárny az egyes hiedelmekkel szemben nem anyagtalan, viszont kétségtelen tény, hogy bármilyen sérülése az időtartamon belül 1 kör múltán helyreáll.

Tárgyazonosítás

Szféra: Alap
Mp: 19
Erősség: 80
Varázslás Ideje: 1 óra
Időtartam: végleges
Hatótáv: 1 tárgy
Mágiaellenállás: spec.

A rituálé segítségével a pap képes meghatározni egy mágikus tárgy tulajdonságait, használatának módját, tölteteinek számát. A papnak az oltárra kell helyeznie a vizsgálni kívánt tárgyat és felette kántálni a varázslat szavait. Amennyiben a tárgyba foglalt mágia erőssége meghaladja a varázslatét, úgy a pap hibás eredményre jut (DM's option). A pap nem lesz tudomással arról, hogy varázslata sikerrel járt-e. A Tárgyazonosítás nem működik ereklyékre, és olyan varázstárgyakra, melyekbe lélek van zárva. Erősíteni 2 Mp felhasználásával 1 E-vel lehet.

Megkötés

Szféra: Halál, Lélek (Vérmágia)
Mp: 26
Erősség: 20
Varázslás Ideje: 3 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: 1 lény
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat a Vérmágiák közé tartozik, ennek köszönhető magas erősítése. Alkalmazásakor az alanynak 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 +1 E-t jelent az Erősséghez. Erősíteni 1 Mp felhasználásával 1 E-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 Vámpírurok Megkötése még ennél is erősebb, hogy a viselőt a közönséges vámpírok nem merik megtámadni, a Jel egyértelművé teszi számukra, hogy ő egy Úr prédája. Védekezni persze védekeznek, de elsősorban menekülni igyekeznek előle.

Vízleégzés

Szféra: Természet
Mp: 25
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 10 perc / Szint
Hatótáv: érintés

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 negyed órával meghosszabbítható. Antoh papjai számára a varázslat alap időtartama 20 perc Szintenként.

Örzés

Szféra: Alap
Mp: 18
Erősség: $10 + 2 \cdot \text{Szint}$
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: spec.
Hatótáv: érintés

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 ígéit, ezután körülöttük kék vagy vörös 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.

Vérpajzs

Szféra: Halál (Vérmágia)
Mp: 42
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 3 kör
Időtartam: 3 perc / Szint
Hatótáv: önmaga

Ezzel a kegyetlen vérmágiával a feláldozott lény véréből nyert energiát a pap a saját védelmére fordíthatja, olyan aurát hozva létre, ami vérvörösen vibrálva megóvjaa a fizikai sérülésektől. Másként szólva az időtartam lejártáig annyi SFÉ-t biztosít számára, ahány Ép-vel a feláldozott lény rendelkezett. Ehhez állatok esetében *1/5, embereknel 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.

Méregizzadás

Szféra: Halál (Vérmágia)
Mp: 7 / MéregSzint
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 15 perc
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: önmaga

A pap a rituálé segítségével felizzítja véréte 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.

Szétzúzás

Szféra: Természet, Halál
Mp: 15
Erősség: 25
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 25 m

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 mágijaa többször is megsejti 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 30 kg tömegű tárgyat. Ez lehet kő, 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, szerteszt 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.

Nyomtalan Járás

Szféra: Természet
Mp: 13
Erősség: 3
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 5 perc / Szint
Hatótáv: érintés

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). Erősíteni 4 Mp-ért lehet 1 E-vel.

Tárgykeresés

Szféra: Természet
Mp: 10
Erősség: Szint
Varázslás Ideje: 5 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 km / Szint

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 csak annak nagyon pontos ismeretében lehetséges, különben könnyen előfordulhat, hogy egy ahhoz hasonló, de mégsem a megtalálni kívánt tárgyat találja meg a varázslat. Mágikus tárgyakra is működik, ha a pap már érintette azt a saját kezével.

Állatkeresés

Szféra: Természet
Mp: 18
Erősség: Szint
Varázslás Ideje: 7 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 km / Szint

A varázslattal a pap egy állatot kereshet meg a többi keresővarázslathoz hasonlóan. Egy bizonyos állat megkereséséhez annak ismerete szükséges (Állatismertet/Erdőjárás képzettség).

Növénykeresés

Szféra: Természet
Mp: 14
Erősség: Szint
Varázslás Ideje: 6 kör
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 5 km / Szint

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. Herbalizmusban jártas papok számára kincs ez a varázslat.

Bénító Penge

Szféra: Halál
Mp: 30
Erősség: 4
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 szűrő/vágófegyvernek kell lennie), 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-jének megfelelő méreg ellen dob Méregellenállást. Ha megvan, semmi sem történik, de ha sikertelen, akkor a következő hatások érvényesülnek: a méreg K6 körön belül hat és 3k6 percre lebénítja az ellenfelet. A Méreg Erőssége 10 Mp-onként emelhető.

Élet Őrzése

Szféra: Élet
Mp: 10
Erősség: 2
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: érintés

Akit a pap megérint szent szimbólumával, azt a pap istene megvédi az életerőszívó mágiától, úgy, hogy az erősítés felfogja azt. Ilyenkor legtöbbször kötelessége a papnak az áldozaton esett károkat megbosszulni. A varázslat hátránya, hogy a gyógyítást, és az Összetartozás - életerővel is akadályozza. Erősíteni 8 Mp felhasználásával lehet 1 E-vel.

Élőholt Feloldása

Szféra: Halál, Élet
Mp: 20
Erősség: Szint
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 12 m
Mágiaellenállás: leírás

A pap felmutatja a szimbólumát, és istene hatalmával a megidézett élőhalottat irányító, vagy

fogvatartó 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. Amelynek meg osztálya sincsen, annak 20+k10. Az Erősséget 5 Mp-ért lehet 2 E-vel növelni. Darton papjai számára az alaperősítés a Szintjeik kétszerese.

Feldühítés

Szféra: Lélek
Mp: 12
Erősség: 6
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: 12 m
Mágiaellenállás: Asztrális

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. Erősíteni 1 Mp-ért 1 E-vel lehet.

Megnyugtató

Szféra: Lélek
Mp: 6
Erősség: 6
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: 12 m
Mágiaellenállás: Asztrális

A pap egy felingerelt, agresszív lényt nyugtathat meg a 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. Erősíteni egy-az-egyben lehet.

Kapcsolat Állattal

Szféra: Lélek, Természet
Mp: 15
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: érintés ill. 1 km/Szint
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat hatására a pap képessé válik érzékelni egy megérintett állat gondolatait, vagy egy érzékszervét használhatja, láthat a szemén, hallhat a fülén keresztül, szagolhat stb. Ezt a varázslat elején kell kijelölnie. Automatikusan átveszi az érzékelést, melyet csak egy gondolati paranccsal tud megszüntetni (sikeres Akaraterő-próba). Ez már sok papot sodort veszélybe, mikor hirtelen egy kutya gondolatait vette át, és ő is (teste gyarlóságaival szemben) megpróbálta végrehajtani

azokat. Ezt a varázslatot humanoidokra is lehet alkalmazni, ilyenkor az illetőnek van joga mentális Mágiaellenállásra. Az érintés után az állat elmehet, a kapcsolat azonban fennmarad. Erősíteni 4 Mp-ért lehet, az időtartam pedig 3 Mp-ért 1 perccel növelhető.

Állatok Nyelve

Szféra: Lélek, Természet
Mp: 14
Erősség: 7
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: 5 m
Mágiaellenállás: Mentális

A rituálé során az állat a saját módján "kommunikál" (ugat, nyerít, károm stb.) és a pap is bármilyen nyelven beszélhet, csak az a lényeg, hogy hallják egymást. A közölt információ tulajdonképpen "lefordítódik" a másik fél számára. A "beszélgetés" információtartalma az állat intelligenciájától függ, így túl bonyolult dolgokat, következtetéseket nem tudhatunk meg tőle. A varázslattal szintenként egy állattal lehet kommunikálni. Az Erősség a Mp-ok többszörözésével növelhető.

Tárgyak Rombolása

Szféra: Természet, Halál
Mp: 8
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 3 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy jól látható módon veszít STP-jéből (repedések futnak végig rajta, elrongyolódik, korhad, stb.) Erősség * Tapasztalati Szint/2 pontot. Ha a tárgy elveszti összes STP-jét, akkor is látszólag teljesen ép, de ha valaki/valami hozzáér, egy szempillantás alatt szétporlad. Erősíteni 3 Mp-onként lehet. Egy tárgyra csak egyszer mondható rá.

Védelem

Szféra: Természet, Élet
Mp: 33
Erősség: 25
Varázslás Ideje: 20 perc
Időtartam: 30 perc / 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, így módon egy egyszerű esésnél akár meg sem karcolódhat, a fűvécslővédek pedig már a legalacsonyabb szintű alkalmazásnál is lepattannak róla. A bőr és más szarufüggelékek (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 fél órával rövidül.

Tárgyak Megerősítése

Szféra: Természet, Élet
Mp: 8
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 3 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy STP-je növelhető Erősség * Tapasztalati Szint/2 ponttal, minden külső látható jel nélkül. Erősíteni 3 Mp-onként lehet. Egy tárgyra csak egyszer mondható rá.

Sebtágítás

Szféra: Halál (Vermágia)
Mp: 15
Erősség: 3
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: érintés

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

Vérzóna

Szféra: Halál (Vermágia)
Mp: 30
Erősség: Szint * 2
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: Szint nap
Hatótáv: leírás

A pap a varázslás során megszúrja bal mutatóujját, és három vércseppet hullajt a földre. A mágia hatására a cseppek nem alvadnak meg, és még Szint napig őrzik a pap hatalmának lenyomatát. A hatóidőn belül a pap egy varázslatot úgy mondhat el, mintha a vércseppek helyén állna. Ezután a vér -a mágia sikerétől függetlenül- apró lángot vetve hamuvá porlad.

Tárgyak Gyengítése

Szféra: Természet, Halál
Mp: 10
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy külső változás nélkül veszít STP-jéből (Erősség * Tapasztalati Szint/2) pontot. Ha a tárgy elveszti összes STP-jét, akkor is látszólag teljesen ép, de ha valaki/valami hozzáér, egy szempillantás alatt szétporlad. Erősíteni 4 Mp-onként lehet. Egy tárgyra csak egyszer mondható rá.

Nagy Arkánium

Nagy Arkánium Litániái

Védelem a Túlvilági Teremtményekről

Szféra: Élet
Mp: 55
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: K6+Szint óra
Hatótáv: érintés

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.

Természet Megidézése

Szféra: Természet
Mp: 35
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör / Szint
Hatótáv: 25 m

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 eltorlaszolása, 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. Érdemes 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
Mp: 60
Erősség: 6
Varázslás Ideje: 6 szegmens
Időtartam: 3 kör / Szint
Hatótáv: önmaga

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.

Élőholt Gyógyítása

Szféra: Halál
Mp: 35
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés

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 meg tudja 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.

Pókháló

Szféra: Természet

Mp: 33

Erősség: 5

Varázslás Ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 perc / Szint

Hatótáv: 30 m

A varázslat hatására a pap által kijelölt személy körül egy ragacsos pókháló száalai 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 őket, esetleg papi Szétzúzással, vagy varázslói Dezintegrációval. A varázslat másik alkalmazási módja, amikor egy feltételhez köti a pap a megjelenést, ez további 11 Mp-jába kerül. Ekkor a Pókháló inaktíván 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.

Mumifikálás

Szféra: Halál, Természet

Mp: 40

Erősség: 5

Varázslás Ideje: 15 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

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. ghou), nyomban elpusztulnak, ha ezt a varázslatot rájuk mondják.

Kopó

Szféra: Lélek

Mp: 30

Erősség: 15

Varázslás Ideje: 1 perc

Időtartam: speciális

Hatótáv: leírás

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 3K6 óra ;

erős 1 nap ; nagyon erős K3 nap. Ebből következően a legrégibb, még fellelhető nyomok maximum 3 naposak lehetnek. A kutya a nyomokat addig követi, amíg valamilyen ok miatt el nem vesztí 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 2 E-vel lehet.

A Halál Fekete Köre

Szféra: Halál

Mp: 55

Erősség: 5 * Szint

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: 5 m / Szint

A pap által megidézett sötét, rontó erők hatására a hatótávon belül senki sem képes gyógyulni, semmilyen -legyen akár mágikus, akár mundán- 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, vagy nagyobb Erősítésű Megszentelt Birtokkal.

Álca

Szféra: Lélek

Mp: 25

Erősség: 9

Varázslás Ideje: 3 kör

Időtartam: 2 kör / Szint

Hatótáv: önmaga

A fürkésző pillantások elől rejtheti el magát a pap ily módon. Az őt fürkésző varázslatokat nem lehetetlenné teszi, hanem megteveszti. A KM feladata eldönteni, hogy az adott varázslat ismeretében „félretájékoztassa” azt, aki a mágia alanyára kíváncsi. A különféle befolyásoló mágikák ellen nem véd, csupán az érzékelő jellegűeket vezeti félre, +15-öt adva mind az Asztrál-, mind a Mentál ME-hez. 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!).

Dermesztés

Szféra: Lélek

Mp: 25

Erősség: 12

Varázslás Ideje: 3 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 m

Mágiaellenállás: Mentális

A pap a varázslattal 20 lábon belül a Tapasztalati Szintjével megegyező számú lényt tehet mozdulatlaná, ha azok egyenként elvétették Mentális Mágiaellenállásukat. A varázslat

Időtartama 20 Mana-pontonként 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. Erősíteni 2 Mp felhasználásával lehet 1 Erősségenként.

Kővéváltoztatás

Szféra: Természet, Halál

Mp: 70

Erősség: 20

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: végleges ill. lásd leírás

Hatótáv: 20 m

Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

A varázslat segítségével a pap egyik ellenfelét kővéváltoztathatja, ha az elvétí mindkét Mágiaellenállását. Bármelyik ME sikere megóvjá 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 1 E-vel lehet. Az alany nem hal meg, de lelke bezárva várakozik egy köszoborba. A mágia egy minimum 90 Mp-os Gyógyító mágiával megszüntethető.

Faalak

Szféra: Természet, Lélek

Mp: 40

Erősség: 8

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 15 perc / Szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: Asztrális + Mentális

A varázs alkalmazásával a pap átváltoztathatja magát vagy a megérintett élőlényt bármilyen általa ismert növénné. Ha akar, az áldozat ellenállhat a mágiának, ekkor Asztrális és Mentális Mágiaellenállásra is jogosult, ha bármelyik sikeres, a varázslat nem jön létre. Mivel a mágia csak az anyagi testet változtatja át, ezért különböző módszerekkel leleplezhető (Auraérzékelés, Asztrál és Mentál Szem), másrészt az alany agyi képességei birtokában marad (Pszi használható, de nem varázsolható), bár teljesen növényként viselkedik (pl. mozgás, táplálkozás szempontjából). Megjegyzendő, hogy természetesen a felszerelés nem változik át, egyedül a Szent Szimbólum "olvad bele" az átváltozott testbe (ha a pap magát

változtatta át). A metamorfózis meglehetősen látványos, a két test különbözőségének mértéke szerint 1 körtől 6 körig is eltarthat. Ha a pap akarja, átruházhatja a visszaváltozás szándékát az alanyra (amikor akar, visszaváltozik). Figyelem: a visszaváltozás után is megmaradnak a szerzett sérülések! Fontos, hogy bár az Életan képzettség nem szükséges a használatához, a pap csak az általa jól ismert növénné képes átváltoztatni bárkit is. Az Időtartam lejártá előtt bármikor megszüntethető a varázslat. Az Erősség 5 Mp-ért növelhető 3-mal.

Láthatatlanság Felfedése

Szféra: Természet, Lélek

Mp: 25

Erősség: 1

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör / Szint

Hatótáv: 12 m

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-varázssok időlegesen megszűnnek, amelyek E-je kisebb a Láthatatlanság felfedésének E-jénél. A varázslat az összes láthatatlanság-varázssra 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 kezei is láthatóak maradnak. Erősíteni 5 Mp felhasználásával lehet.

Agyroppantás

Szféra: Halál, Lélek

Mp: 20

Erősség: 8

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 25 m

Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat az agy fájdalomközpontjára hat, és 3K6 Fp veszteséget okoz. Minden a varázslatba befektetett Mp után 1% esély van arra, hogy az alany elájul az agyat ért hatalmas sokktól. Ha nem: K6 körig a harc kábultan módosítói érvényesek rá, valamint nem használhat sem pszi, sem mágiát. Az Erősség 2 Mp-ért növelhető 1-el, a Sebzés pedig 8 Mp-onként K6-tal.

Időjárás Megzabolázása

Szféra: Természet

Mp: 30

Erősség: 5

Varázslás Ideje: 1 perc

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 1 km

A pap segítséget kér mágikus úton megidézett időjárást befolyásoló varázslatok ellen. Főleg a boszorkánymesteri, de a papi időjárás-

változtató varázslatok ellen is kitűnően alkalmazható. A varázslat erőssége mértékében csökkenti az időjárás befolyásoló varázslat erejét, és időtartamát is (annyi perccel, amennyi a varázslat E-je). Az Erősség 3 Mp-onként növelhető.

Elmenyűzés

Szféra: Lélek
Mp: 20
Erősség: 8
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 15 m
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat hatására - sikertelen Mentális Mágiaellenállás esetén - az áldozatra őrzítő fejfájás tor. Varázsolni, pszit használni lehetetlen, az áldozat harcértékei a pap tapasztalati szintjének háromszorosával csökkennek. Erősíteni 1 Mp-ért 1 E-vel lehetséges.

Állatforma

Szféra: Természet, Lélek
Mp: 60
Erősség: 8
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: 10 perc / Szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális + Mentális

A varázs alkalmazásával a pap átváltoztathatja magát vagy a megérintett élőlényt bármilyen általa ismert állattá. Ha akar, az áldozat ellenállhat a mágianak, ekkor Asztrális és Mentális Mágiaellenállásra is jogosult, ha bármelyik sikeres, a varázslat nem jön létre. A mágia minden szentpontból ugyanúgy viselkedik, mint az "Átváltozás növényé" nevű varázslat (anyagi testre hat, leleplezhető, agyi képességek megmaradnak, felszerelésre nem hat stb.) Megjegyzendő, hogy alanya külsőre az óhajtott faj egy átlagos egyedévé változik, de nem lesz birtokában különleges képességeinek és a kommunikációs problémákat sem oldja meg a többi egyeddel (sem az eredeti fajával). Az Időtartam lejártá előtt bármikor megszüntethető a varázslat. Az Erősség 8 Mp-ért növelhető 3-mal.

Bosszúra Uszítás

Szféra: Halál
Mp: 40
Erősség: 50
Varázslás Ideje: 1 óra
Időtartam: feladat teljesítése
Hatótáv: speciális

A pap egy halottból készíthet Bosszúállót (lásd Bestiárium). A pap egy megbosszulandó dolgot szab ki az élőhalottnak, aki megpróbálja azt teljesíteni. Mikor a bosszú beteljesül, akkor visszatér sírjába, és elszáll belőle a lélek. A papnak tudnia kell az áldozat igazi nevét vagy egy olyan tárgyat kell felhasználnia a varázslathoz, ami az áldozat személyes aurájához tartozott. Ha valami oknál fogva a tárgyról megszűnik a személyes aura, például már több mint 1 éve nincs nála vagy meghalt, akkor a bosszúállót szintén elhagyja a lélek (kivételt képez az igazi név ismerete). A bosszúállónak 20 E mentális védelme van, amit 2 Mp felhasználásával lehet egyel erősíteni.

Vérfolyam

Szféra: Halál (Vérmágia)
Mp: 32
Erősség: 4
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: érintés (akár fegyverrel)
Mágiaellenállás: Egészség-próba

Az áldozat szeméből, szájából, füléből, orrából elkezd folyni a vér. Az Időtartam alatt körönként a varázslat erősítésével megegyező Sp-t veszít, utána pedig $((20 - \text{Egészség}) + \text{Erősség}) / 2$ óráig Gyenge lesz. Az Időtartam alatt 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

A varázslat 6 Mp-onként erősíthető.

Nagy Arkánum Rituáléi

Gonoszok Börtöne

Szféra: Élet, Lélek
Mp: 60
Erősség: 10 + 3 * Szint
Varázslás Ideje: 10 kör
Időtartam: 1 nap / Szint
Hatótáv: max. 100 m átmérőjű kör
Mágiaellenállás: Asztrális

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 kört és semmilyen, a megtörésükre irányuló kísérletük nem jön létre. Ha mégis megkísérlik a kitörést, a láthatatlan fal egy kékes sercenéssel visszalöki őket. A körbe bárki beléphet, de kifelé már kérdéses a dolog... A mágia hátránya, hogy a Térmágiának nem szab gátat, így igazán hatékonyan csak Térgáttal együtt működhet.

Pusztítás

Szféra: Halál
Mp: 75
Erősség: 25
Varázslás Ideje: 10 perc
Időtartam: 1 év
Hatótáv: 10 m / Szint

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. Egy ezután alkalmazott Természet Gyógyítása Rituálé visszaállítja a terület épségét.

Állat Feltámasztása

Szféra: Élet
Mp: spec.
Erősség: 25
Varázslás Ideje: 10 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés

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. A szükséges Mp-ok száma függ a feltámasztani kívánt állat méretétől. Alapvetően a KM szava a döntő, itt csak irányelveket adhatunk meg: veréb 30 Mp; kutya, macska 50 Mp; ló 70 Mp; elefánt 100 Mp; stb.

Fűbéklyó

Szféra: Természet
Mp: 32
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: 60 m átmérőjű terület
Mágiaellenállás: leírás

A varázslat egy 60 láb átmérőjű területre mondható. Ettől kezdve a varázslat Időtartama alatt, ha valaki a 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. Az Mp-ok többszörözésével az Időtartam is többszörözhető.

Természet Gyógyítása

Szféra: Élet, Természet
Mp: 45
Erősség: 25
Varázslás Ideje: 10 perc
Időtartam: marandó
Hatótáv: 5 m / Szint

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

Őrszellem

Szféra: Halál, Lélek
Mp: 70
Erősség: 4
Varázslás Ideje: 5 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: 1 őrzendő objektum

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 Pszít 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 sebz, ráadásul csak Túlütéssel
- harcértékei:
Ké: $25 + 2 * \text{Szint}$ Té: $50 + 3 * \text{Szint}$
Vé: $100 + 2 * \text{Szint}$ Sp: 2K6
Tám / kör: 2 Ép: $5 * \text{Szint}$ Fp: -

Beavatás

Szféra: Halál (Vérmágia)
Mp: 74
Erősség: 20
Varázslás Ideje: 3 kör / Ép
Időtartam: végleges
Hatótáv: 1 személy
Mágiaellenállás: nincs

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 véréből; igaz ez már K6 Ép elvesztését okozza, ám a hatás is sokkalta nagyobb, rémisztőbb lesz. Az áldozat a következő képességekre tesz szert:

- 1,5x szaglás
- az állatok 15%-ban ellenségesek vele szemben
- wier-vágy a vér iránt

Ezek közül a wier-vágy 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
Mp: 60
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 10 perc
Időtartam: aktiválás után 2 perc / Szint
Hatótáv: 1 helyiség vagy 4 m / Szint

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 fényét raktározza el a köben, hogy onnan később előhívhassa. 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
Mp: 40
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: korlátlan

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.

Védelem a Rontásoktól

Szféra: Élet, Természet
Mp: 28
Erősség: 3
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: 5 perc / Szint
Hatótáv: érintés

A varázslat Időtartama alatt a pap által megérintett személy Egészsége a varázslat E-jével nő boszorkánymesteri Rontásokkal szemben. Erősíteni 8 Mp-onként lehet 1 E-vel.

Tárgyak Gyengítése II.

Szféra: Természet, Halál
Mp: 10
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy külső változás nélkül veszít STP-jéből (Erősség * Tapasztalati Szint) pontot. Ha a tárgy elveszti összes STP-jét, akkor is látszólag teljesen ép, de ha valaki/valami hozzáér, egy szempillantás alatt szétporlad. Erősíteni 4 Mp-onként lehet. Egy tárgyra csak egyszer mondható rá.

Tárgyak Rombolása II.

Szféra: Természet, Halál
Mp: 8
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 3 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy jól látható módon veszít STP-jéből (repedések futnak végig rajta, elrongyolódik, korhad, stb.) Erősség * Tapasztalati Szint pontot. Ha a tárgy elveszti összes STP-jét, akkor is látszólag teljesen

ép, de ha valaki/valami hozzáér, egy szempillantás alatt szétporlad. Erősíteni 3 Mp-onként lehet. Egy tárgyra csak egyszer mondható rá.

Asztrális Befolyásoltság Észlelése

Szféra: Lélek
Mp: 28
Erősség: 20
Varázslás Ideje: 8 perc
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: speciális

A varázslat segítségével a pap egy személy Asztrálját tanulmányozza át azért, hogy felfedje a rajta lévő varázslatokat. A varázslat alatt végig érintkezésben kell lennie a vizsgálandó személlyel, s mindazokat az Asztrál-varázslatokat 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 Mp hozzáadásával a felfedett varázslatokról azt is megtudja, hogy ki hozta létre azt a vizsgált személyen (név, kaszt, valódi kinézet). Erősíteni 1 Mp-ért 1 E-vel lehet.

Mentális Befolyásoltság Észlelése

Szféra: Lélek
Mp: 34
Erősség: 18
Varázslás Ideje: 8 perc
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: speciális

A varázslat teljes mértékben úgy működik, mint az Asztrális befolyásoltság felfedése, csak Mentálisra vonatkozik. Egyetlen különbség, hogy ha olyan varázslatot is felfedez a pap, amely Mentálfonalat hoz létre a varázslat alkalmazója és áldozata között, s a varázslat alkalmazója a pap látótávolságán belül van, akkor egy pillanatra felvillan a fonal, s a pap tudni fogja, ki hozta létre az adott Mentálvarázst az általa vizsgált személyen (+20 Mp nélkül is). Erősíteni 1 Mp-ért 1 E-vel lehet.

Félelem Elűzése

Szféra: Lélek
Mp: 18 v. 48
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: speciális

A varázslat segítségével egy személy veleszületett vagy mágiával létrehozott rendellenes félelmét szüntetheti meg a pap. Rendellenes félelem minden Asztrálmágiával létrehozott félelemvarázs és valamely konkrét vagy elvont dologtól való beteges félelem (pl. pókoktól, mágiától, klausztrofóbia, tériszony, stb.). Asztrálvarázs esetén

a varázslat E-jénél nagyobbak kell lennie a féleleműzés E-jének, nem mágikus félelem esetén pedig a KM határozza meg a félelem Erősségét (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 Mp 10 E-t ad és 1 Mp eggyel növeli az E-t, végleges hatás esetén 18 helyett 48 Mp szükséges, a további erősítés szintén 1 Mp/E-vel történik.

Tárgyak Megerősítése II.

Szféra: Természet, Élet
Mp: 8
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 3 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy STP-je növelhető Erősség * Tapasztalati Szint ponttal, minden külső látható jel nélkül. Erősíteni 3 Mp-onként lehet. Egy tárgyra csak egyszer mondható rá.

Megszentelt Birtok

Szféra: Élet, Természet
Mp: 80
Erősség: 40 + Szint
Varázslás Ideje: 10 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: 10 + 2 m / Szint
Mágiaellenállás: speciális

A megszentelt birtok területén tartózkodók 15 percnként K6 Fp-t, és 2 óránként K3 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 Szintje/3 mínusszal dobandó, lefelé kerekítve), de ha beléptek, ők is gyógyulnak. Megszentelt Birtokra mondott Démoni 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 a Démoni Birtok erősítése meghaladja a megszentelést, akkor a területről lefoszlik a megszenteltség és elátkozott lesz.

Tisztánlátás

Szféra: Természet, Lélek
Mp: 34
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: 2 m / Szint

Ez a varázslat is az egyik legkülönlegesebb papi mágiák közé tartozik. A pap a rituálé során Szent Szimbólumát a kiválasztott személy homlokához érinti, ahol ennek hatására egy

láthatatlan bélyeg keletkezik, melynek segítségével az igazi, való világ "látható", de csak a mágia hatótávolságán belül. Az alkalmazót többféleképpen is segítheti:

- láthat sötétben, sőt, akár mágikus sötétségben is, ha a varázslat erőssége eléri, vagy meghaladja a sötétség erősséget;
- akkor is lát, ha a szemeit (vagy a homlokát) beköti;
- felfedezheti az illúziókat (mindenfajta, azaz a bárdok fényillúzióit és a varázslók agyra ható illúzióit is!) és a láthatatlanságot (mindenfajta, azaz a pap, varázsló, boszorkány, bárd láthatatlanság varázslatát is!), ha a varázslat erőssége ugyanannyi, vagy meghaladja a láthatatlanság vagy az illúzió erősségét

Az alkalmazó az Időtartam alatt bármikor átválthat a Tisztánlátás és a normális látása között. Amikor e mágia segítségével "nézelődik", a környezet mindig világoskék háttérrel és színárnyalattal, az illúziók és a láthatatlan dolgok pedig átlátszóan jelennek meg. A varázslat 5 Mp-ért 1 E-vel erősíthető.

Istenek Nyelve

Szféra: Lélek
Mp: 45 / 78
Erősség: Szint
Varázslás Ideje: 3 perc
Időtartam: 20 perc / Szint
Hatótáv: önmaga

A pap a varázslat segítségével az Időtartam alatt minden élő emberi beszélt nyelvet megért, mintha 4-es Szinten beszélné azt. A magasabb költségű változattal minden valaha volt (beszélt!) nyelvet megért (állatok esetén a hangalapúakat) és 5-os Szinten beszéli azt. Hatalomszavakra nem jogosít!

Rokoni Vér

Szféra: Lélek, Természet (Vérmágia)
Mp: 25
Erősség: Szint + 2
Varázslás Ideje: 5 perc
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: leírás

A pap a varázslás során a vizsgálni kívánt alanyok vérenek 1-1 cseppjét a szájába veszi, és hosszan ízlelgeti, miközben körüljárja, tekintetével vizsgálja a varázslat alanyait. A szertartás befejeztével felvillannak előtte a két személyt összefűző vérrokoni láncok, melyek erősségéből, sűrűségéből és mintájából kiolvastatja a közöttük fennálló kapcsolatot. A pap maximum az Erősségnek megfelelő generációt felölölő mélységben képes a múltba tekinteni. Értelemszerűen nem azt fogja végül kinyilatkoztatni, hogy az egyik személy ük-ük-üknagyapjának a testvérenek a fiának a neje a testvére volt a másik ük-ük-dédnagyanja, hanem valami ilyesmit: „Családjaitok vérfonala a messzi múltban érintkezett, ám csupán kicsiny oldalhajításokkal.” Vagy: „Ez a férfi nem lehet a tiéd, leányom, mert nagyapád révén ő is közeli rokonod! (azaz nagyapa ifjúkori ballépéséből született gyermek gyermeke például.). A mágiával szemben ellenállásra nincs mód.

Egyedi Varázslatok

Adron

Kis Arkánium Litániái

Manakisütés

Szféra: Adron
Mp: speciális
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 20 m

A varázslattal a pap az ellene irányuló varázslatokban, vagy a varázstárgyakban lévő manát alakítja át elemi fénné. Ha a pap ellen alkalmaznak varázslatot, a Manakisütés alkalmazásához az ellenfél Ké-jénél nagyobb kell dobnia (távfegyver kör!), plusz a készítéshez szükséges Mana fele szükséges. Természetesen

ezeket az értékeket az Adron-pap pontosan nem ismerheti, hacsak -varázstárgyak esetében- nem végzett a Manakisütés előtt sikeres Fürkészt. A varázslat eredményessége tehát sokban függhet a szerencsén vagy a pap jó ítélőképességén.

A kisütéskor keletkező Elemi Fény erőssége megegyezik a kisütött varázslat Mana-pontjainak egynegyedével, lefelé kerekítve. A keletkező fény minden tulajdonságában megegyezik a mozaikmágia elemi fény kitörés varázslatával.

Nagy Arkánium Rituáli

Oltalmazó Lepel

Szféra: Adron
Mp: 35
Erősség: -
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: 1 nap
Hatótáv: 1 mérföld

Az adronita e varázslatával az őt körülvevő területen befolyásolhatja a kisajtolás hatását. Az adott területen a meghatározott idő alatt a varázslat megfordítja a kisajtolás hatását, az alkalmazó ahelyett, hogy környezete energiáját csapolná meg, saját teste ellen fordítja a Ψ -diszciplínát. A kisajtolás így éppen annyi Fp veszteséget okoz, ahány Mana-pontot elvont volna a környezettől. (Ne feledjük a kötelező Ép-vesztést!) Az oltalmazó lepel területe 1 mérföld sugarú kör, s egy napig marad fenn. A terület 6 Mp-onként 1 mérfölddel növelhető. A varázslat ugyan nappali fénynél nem látható, de éjszaka a területet halvány derengés borítja.

A Mana feloldozása

Szféra: Adron
Mp: 25
Erősség: 20
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 m
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat támadó jellegű, a pap istene erejét hívja segítségül, kinyúl a feketemágia alkalmazójának tudata felé, s az abban tárolt manát

szétteríti a manahálón. A varázslat minden olyan mágiahasználóra hat, akinek potenciálja van a feketemágia alkalmazására, tehát hat minden Nekromantára, Boszorkánymesterre, Boszorkányra, és minden Halál szférával bíró Papra. Az áldozat mentális mentődobást dobhat a varázslat erősségével szemben, ám ha elvétí, az összes elméjében tárolt Mana-pontot elveszíti. Amennyiben a mentődobás sikeres, akkor csak azt érzi, hogy valaki megpróbált az elméjébe férkőzni. A varázslat 1 Mp-onként 1 E-vel növelhető.

Adron Hatalma

Szféra: Adron
Mp: 85
Erősség: 33
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 5 perc / Szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: beleegyezés

Ez a varázslat óriási hatalommal ruházza fel a papot vagy azt a személyt, akit megérint. Minden eddig elhasznált Mana- és Pszi-pontja visszatér, de egyéb hatásai is vannak. Az időtartam alatt mindenfajta mágia- és pszihasztnálát szempontjából 5 Szinttel magasabbnak tekintendő, s amíg le nem jár a varázs, használhatja a Kyr pszi diszciplínáit. A varázslatba bele kell egyezni, különben nem jön létre. Szintén furcsaság, hogy aki egyszer ellenállt a varázslatnak azt a Mágia Istene a későbbiekben sem méltatja figyelmére többé...

Alborne

Kis Arkánium Rituáléi

Múltidézés

Szféra: Alborne
Mp: 17
Erősség: 1
Varázslás Ideje: speciális
Időtartam: speciális
Hatótáv: 20 m

A bárdok Képidézés 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.

Nagy Arkánium Litániái

Mesélő Tárgy

Szféra: Alborne
Mp: 24
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: speciális
Hatótáv: 1 tárgy

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

Antoh

Kis Arkánium Litániái

Megbúvó Zátonyok

Szféra: Antoh
Mp: 7
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: leírás

Ennek a varázslatnak a segítségével a Tengerűrnő szolgálai képesek meglátni a víz színe alatt (2 láb / Szint) meghúzódó zátonyokat, homokpadokat, veszélyes sziklákat, egyszóval bármit, ami egy hajó számára veszélyes lehet. Segítségével nem lehet a tenger- vagy folyófenéket kutakodni, nem mutatja meg az élőlényeket, még akkor sem, ha azok a vízijármű megtámadását fontolgatják.

Alapesetben hatótávolsága 100 lépés átmérőjű kör, ez 3 Mp-onként 50 lépéssel növelhető.

Nagy Arkánium Litániái

Megfékezés

Szféra: Antoh
Mp: 50
Erősség: 65
Varázslás Ideje: 10 kör
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 1 mérföld

Antoh papjai ezzel a varázslattal gátat vethetnek az elemek tombolásának, legyen szó bármiféle viharról vagy égháborúról. Hatására a hatótávolságon belül 10 kör alatt elcsendesedik az időjárás - ám azon kívül minden marad a régiben. Amennyiben a hatóidő leálltaig egyébként nem múlta el magát az égháború, újabb 10 körön belül minden visszatér a régi kerékvágásba. Ha a papnak sikerül varázslatával az egész vihart befolyása alá vonni, az később sem támad fel. A mágia középpontját minden esetben a pap jelöli ki, ám nem lehet 500 lépésnél távolabb tőle, s mindenképpen látnia kell. Mágikus úton keltett viharokat abban az esetben képesek megfékezni, ha legalább annyi Mp-ot áldoznak a varázslatra, mint annak megidézője. (A víz közelében meglévő plusszaik ebben az esetben is érvényesek.)

Kis Arkánium Rituáléi

Vizek Mutatója

Szféra: Antoh
Mp: 7
Erősség: 7
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: 5 perc / Szint
Hatótáv: leírás

A varázslat megmutatja a pap közelében található vizeket, legyenek azok bármilyen természetűek is. Segítségével azok hozzávetőleges mennyiségét, irányát és távolságát is meg tudja állapítani. A harmatcseppektől kezdve az óceánokig mindenféle vízféleséget megmutat, de természetesen az élőlényekben, italokban, bármiféle módon megkötött vizet nem jelzi.

Alapesetben hatótávolsága egy 50 lépés átmérőjű gömb, ám 3 Mp-onként ez a táv 5-5 újabb lábbal növelhető.

Kristálytisztá Víz

Szféra: Antoh
Mp: 15
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 5 kör
Időtartam: 15 perc / Szint
Hatótáv: leírás

Ezzel a varázslattal a pap a vizek mélyére pillanthat, legyenek azok bármily zavarosak is. Akkor is szemrevételezhetik az ott rejtőző dolgokat, ha a fényviszonyok egyébként ezt lehetetlenné tennék. Azokat a dolgokat, amelyeket iszap rejt, vagy más okból láthatatlanok (takarásban vannak, mágia leplezi őket) továbbra sem bírja kifürkészni. Amíg a mágia tart, pontosan meg tudja becsülni (2K6 láb eltéréssel) milyen mélységben lát bármit is a víz alatt. A varázslat hátulütője, hogy az időtartam alatt a pap kizárólag a víz alatti világot látja tisztán, minden, ami a felszínen történik csupán fekete kavargásként jelenik meg előtte.

Alapesetben a hatótávolság 100 lépés sugarú gömb, ez minden újabb 5 Mp felhasználásával 50 újabb lépéssel növelhető. Erre a pap akkor is képes, ha a mágia már működik. Ugyanígy bármikor képes megszakítani a varázslatát.

Nagy Arkánum Rituáléi

Szelek Ura

Szféra: Antoh

Mp: 45

Erősség: 8

Varázslás Ideje: 5 kör

Időtartam: 1 óra / Szint

Hatótáv: 1 mérföld

Ezzel a varázslattal a Tengerúr nő papja képes lesz akár szelet kelteni, akár már meglévő légmozgásokat az uralma alá hajtani. A szél iránya egy kör alatt maximum 90 fokkal, sebessége 5 mérföldtórával változtatható akár pozitív, akár negatív irányban. Ha egyszer a pap már sikeresen "beállította" a kívánt irányt és erősséget, nem kell továbbra is mágijával foglalkoznia, elegendő egy folyamatos, enyhe koncentráció is. A varázslat hatóideje alatt bármikor újabb változtatásokat eszközölhet, esetleg meg is szakíthatja a mágiát. Ebben az esetben 5 kör alatt minden körülmény visszaáll eredeti állapotába.

Arel

Kis Arkánium Litániái

Szélkeltés

Szféra: Arel
Mp: 18
Erősség: 6
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: 50 m

Arel papjai kisebb szelet hívhatnak létre ily módon, feltéve, hogy szabad ég alatt tartózkodnak. A szél erőssége nem lesz elegendő ahhoz, hogy tárgyakat sodorjon el, de a fáklyákat és a kisebb tüzeket már képes eloltani. Hajók tartós irányítására is alkalmatlan, nemcsak gyengesége, de rövid időtartama miatt is. Ködök, mérgező gőzök elhajtására viszont kiválóan alkalmas.

A szél mindig a pap kinyújtott kezei irányából fog fújni, aki -ellentétben a Jégveréssel- az időtartam bejárta előtt bármikor képes megszakítani azt. 5 Mp-ért a varázslat időtartama 2 körrel meghosszabbítható.

Állati Kémek

Szféra: Arel
Mp: 10
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 3 + Szint kör
Hatótáv: 50 + 5 m / Szint

Az Arel-papok egy kis furfangért nem mennek a szomszédba. Ha az adott helyzet lehet övé teszi, szívesen kémlelik ki ellenfeleik terveit az

Kis Arkánium Rituáléi

Jégverés

Szféra: Arel
Mp: 20
Erősség: 12
Varázslás Ideje: 3 kör
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: 50 m

Korántsem olyan nagy hatású, mint a Vihar nevű varázslat, de mindenképpen hatékony. Noha sokkal kisebb területre fejt ki a hatását és

állatok segítségével. Ennek a mágiaformának az alkalmazásával lehetővé válik, hogy az Engedelmesség-állatok litániájával ne csak parancsokat adhasson egy állatnak, hanem annak érzékszerveit a sajátjaként használhassa. Ekkor kizárólag az adott állat szemével lát, fülével hall, stb. mindaz, ami valójában körülötte történik, nem jut el hozzá.

Ivászat

Szféra: Arel
Mp: 12
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: önmaga

Ez a trükk akár aljasnak is nevezhető, ezzel együtt Arel és Darton papjainak kedvelt fogása. Segítségével alkalmazói megháromszorozzák ellenálló-képességüket az ital hatásaival szemben. Ez annyit tesz, hogy csupán 3x akkora mennyiségű alkohol fog ki rajtuk, mint egyébként. Ennek mennyisége persze egyénenként változó. Az, hogy ezt a lehetőséget ők miként használják fel, csupán rajtuk múlik. A varázslat hátulütője, hogy nem mentesít a másnaposság gyötrelmeitől.

sokkal rövidebb ideig tart, hatásában eléggé pusztító. Kizárólag szabad él alatt jöhet létre. A pap rövid fohászkodás után heves jégvihart támaszt, amely hideg széllel érkezik és 50 láb átmérőjű körben letarol mindent. Az itt tartózkodók körönként K6+2 Fp-t veszítenek. A varázslat középpontját pap határozza meg, ám az nem lehet tőle 30 lábnál messzebb. Az időtartam végeztével a jégverés nyomtalanul eltűnik.

Darton

Kis Arkánium Litániái

Állati Kémek

Szféra: Darton
Mp: 10
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 3 + Szint kör
Hatótáv: 50 + 5 m / Szint

A Darton-papok egy kis furfangért nem mennek a szomszédba. Ha az adott helyzet lehet övé teszi, szívesen kémlelik ki ellenfeleik terveit az állatok segítségével. Ennek a mágiaformának az alkalmazásával lehet övé válik, hogy az Engedelmesség-állatok litániájával ne csak parancsokat adhasson egy állatnak, hanem annak érzékszerveit a sajátjaként használhassa. Ekkor kizárólag az adott állat szemével lát, fülével hall, stb. mindaz, ami valójában körülötte történik, nem jut el hozzá. Darton papjai ezt a varázslatot kizárólag patkányok, denevérek, na meg persze varjak irányítására használhatják; s ezt is csak akkor tehetik, ha az airunita irányzat követői.

Shandin Ablaka

Szféra: Darton
Mp: 25
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: ön maga

A varázslat használatával a pap elméjében alászáll Shandin síkjára és széttekinthet ott. Csak szemlélődhet, azaz ő maga nem képes hatni senkire, de rá lehet hatni bizonyos formulákkal. Az óvatosabbak a kapu előtt használják, hogy tájékozódjanak az esetleges veszedelmekről.

Éteri Fagy Lándzsája

Szféra: Darton, Fagymágia
Mp: 5
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 15 m

A pap a varázslás közben hátrahúzza kezét, mintha lándzsadobásra készülne, majd hirtelen mozdulattal el is hajítja a képzeletbeli fegyvert. A találathoz +15 Té-t kap az alap támadóértékére. A célpont felé haladtában a lándzsa kékes sercenéssel ölt testet, majd becsapódás után hasonló effekttel fakul ki a létezésből. Az áldozat K6 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 találát pontja körül. Erősíteni a Mp-ok többszörözésével lehet.

Dérpenge

Szféra: Darton, Fagymágia
Mp: 17
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 1 fegyver

A megérintett fegyver pengéjét járja át a Síkok közti űr hidege, megfagyasztva körülötte a párát, megdermesztve a vért, a növényeket, bármit, amihez hozzáér. A teljes befagyáshoz 3 sikeres találát kell, amúgy csak erősen lehül az adott dolog. A fegyver Sebzése az időtartam alatt 1K6-tal nő, ez 7 Mp-ért újabb K6-tal növelhető. Az Időtartamon nem lehet változtatni.

Darton Tréfája

Szféra: Darton
Mp: 15
Erősség: 3 + Szint
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 15 m
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat hatására megjelenik egy magas, éjfekete páncélos lovas az áldozat előtt, gúnyosan végigméri, elvigyorodik és a következő szavak kíséretében képen legyinti: „Leld örömöd 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, örvénygöen 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 nyögdecselel aláfestésként

Erősíteni 1 Mp felhasználásával 1 E-vel lehet.

Shandin-futár

Szféra: Darton
Mp: 35
Erősség: 20
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: egyszeri, maximum Szint nap
Hatótáv: spec.

A pap ismét alászáll Shandinra, ezúttal azonban már cselekszik: elcsíp egyet az ott lakozó kisebb hatalmú lények közül s rábíz egy üzenetet. Az üzenet maximum 1 perc hosszúságú lehet a pap

minden Szintje után, ám tartalmában nincs megkötés, és a varázslás ideje alatt hiánytalanul átadásra kerül. Ezután meg kell neveznie a címzettet s a küldönc útrabocsátása után visszatérhet Ynevre. A futár akkor tudja átadni az üzenetet, ha a címzett megjelenik (akár csak az Ablakkal) a Shandinon. A címzettnek Szintenként 10 % esélye van naponta, hogy megérzi a hívást.

Holt Beszéd

Szféra: Darton
Mp: 3
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 3 kör / Szint
Hatótáv: önmaga

E varázslat segítségével Darton szolgálja megértetheti magát mindazon túlvilági teremtményekkel, amelyeket ő hajt hatalma alá, valamint azokkal, akik valamilyen szintű intelligenciával rendelkeznek. Ettől függetlenül az ellenséges élőholtak nem válnak feltétlenül barátságossá az irányában, ám megpróbálhatja meggyőzni őket saját igazáról. Az időtartam újabb

5 Mp befektetésével Szintenként 1 körrel növelhető.

Ivászat

Szféra: Darton
Mp: 12
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: önmaga

Ez a trükk akár aljasnak is nevezhető, ezzel együtt Arel és Darton papjainak kedvelt fogása. Segítségével alkalmazói megháromszorozzák ellenálló-képességüket az ital hatásaival szemben. Ez annyit tesz, hogy csupán 3x akkora mennyiségű alkohol fog ki rajtuk, mint egyébként. Ennek mennyisége persze egyénenként változó. Az, hogy ezt a lehetőséget ők miként használják fel, csupán rajtuk múlik. A varázslat hátulütője, hogy nem mentesít a másnaposság gyötrelmeitől.

Kis Arkánum Rituáléi

Sírok Hidege

Szféra: Darton, Fagyományia
Mp: 26
Erősség: 3
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 15 + 3 m / Szint
Mágiaellenállás: Asztrális

Az igék elkántálása után a kívánt területre sűrű pára ereszkedik, és jelentős hőmérsékletcsökkenés tapasztalható. Ez sebzésben nem jelentkezik, de minden belépő szívére homályos balsejtelem telepedik, amely a Mágiaellenállás elvétekor erős rettegéssé fokozódik. A hatókörön belül a lehelet meglátszik, a kéz, az arc, a test kihűl, a gondolatok meglassúdnak, ahogy a túlvilági hideg beférkőzik közéjük. Erősíteni 1 Mp-ért 2 E-vel lehet, míg az Időtartam 10 Mp-tal növelhető.

Shandin-hátas

Szféra: Darton
Mp: 35
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: spec.
Hatótáv: spec.

A varázs megidézéséhez csupán egy egyszerű csettintés és egy harsány füttyszó szükséges a Shandinon. Ennek hatására egy fekete, égővörös szemű és sörényű ló érkezik K3 körön belül a paphoz; felszerszámozva. A háta csak a papot ill. még egy személyt tűr el, akit a pap segít fel. A ló típusát (ti. könnyű vagy nehéz harci) a

varázslatot megidéző személy választhatja meg. A ló addig marad, amíg a pap el nem bocsátja vagy meg nem ölik. Ugyanahhoz a paphoz mindig ugyanaz a ló érkezik. Ha bármi módon elpusztul, akkor a pap egy évig nem használhatja ezt a varázslatot. Sebessége és teherbírása az yllinori királyi ménes ill. az yllinori félvér adataival egyezik (könnyű/nehez). Harcértékei az alaphoz képest egyébként 25-tel növekednek, sebzése pedig K6+3 *3 ill. K6+5 *3 lesz. Életereje 45 ill. 55 Ép, a Fájdalmat pedig nem érzi. Mágiaellenállása a papéval egyezik meg, mérgekre teljességgel immunis. A 9. Szintet elért papok Ynevre is kiléphetnek vele.

Varjúlakoma

Szféra: Darton
Mp: 17
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: -

A pap széttárt karokkal istene felé fordul könyörgésével, aki -ha úgy tartja kedve- az igék befejezése utáni körben Szint * K3+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 K3+1 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.

Halotti Máglya

Szféra: Darton
Mp: 5
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 1 holttest

Hatékonyságában még a tűzvarázslók is megirigyelhetnék e varázslatot: a pap rövid imájára bömbölő lángok csapnak fel, amely 1 perc alatt porrá égeti a holttestet vagy holttesteket, de semmi másban nem tesz kárt. E mágját leginkább járványok idején vagy csaták után alkalmazzák, amikor sok holttestről kell gondoskodni minél rövidebb idő alatt. Nem csoda, hogy a gondosabb hadvezérek a Krad- és Dreina-papok mellett Darton-papokat is igyekeznek magukkal vinni.

A varázslat Erősségét -az elégethető tetemek számát- 2 Mp-ért egyel lehet megnövelni.

Fagyverem

Szféra: Darton, Fagymágia
Mp: 28
Erősség: 8
Varázslás Ideje: 15 perc
Időtartam: 1 nap / Szint
Hatótáv: érintés

A megérintett élettelen tárgyat sötéten derengő fagycsápok fonják körbe, és az időtartam alatt nem engedik felmelegedni.

Nyugalom

Szféra: Darton
Mp: 15
Erősség: 50
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: 1 személy

Ennek a mágiaának a felhasználásával Darton szolgálja nyugalmat biztosíthat mindazoknak, akiket eltemet. Az ily módon túlvilági útra bocsátott holttesteket nem lehet sírjukból előszólítani, sem beléjük lelket idézni. Erre egyedül az lenne képes, aki a szertartást végrehajtotta.

Nagy Arkánium Litániái

A Varjú Siráma

Szféra: Darton
Mp: 22
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 1 kör / Szint
Időtartam: amíg a litánia tart+spec.
Hatótáv: 20 m
Mágiaellenállás: Asztrális

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 többnyire dermedten könnyezik a lelkét marcangoló érzelmektől eltelve, és alig-alig figyel másra. A varázslat eltelve után még egyszer annyi ideig a hatása alatt áll, mint ameddig a mágia hatott. Közben (a lejárta után) körönként dobhat Asztrál-próbát, melynek sikere esetén hamarabb is elcsitulnak a felkorbácsolt érzések. Ha a hatóidő alatt megtámadják, csak félgőzzel védekezik, azaz a következő módosítók sújtják:

Ké -10, Té -5, Vé -15.

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

Fagyaura

Szféra: Darton, Fagymágia
Mp: 15
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 1 m / Szint
Sebzés: 1K6

A halk, metsző hangon elsorolt igék után a pap körül dermesztő hideg kezd áramlani, ami hőmpölygő ködgomoly formájában látható is. Nyomában túlvilági dermedtség, sötéten csillogó dérpára marad, ami minden belekerülön 1K6 Fp-t sebez, de sosem csúszhat át Ép-be.

Nagy Arkánium Rituáléi

Jégbörtön

Szféra: Darton, Fagymágia

Mp: 32

Erősség: 15

Varázslás Ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 perc / Szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: spec.

A Szent Szimbólummal megérintett célpontot –amennyiben elvétí Mágiaellenállását– átjárja Shandin fagya, és megdermeszti. Bőre kifehéredik, ajka és körmei elkékülnek, fagyhalottnak tűnik, pedig nem az. Lelke jár csupán végtelen, fagyos pusztaságon, ahonnét csak erős akarattal van visszatérés. A gyakorlatban ez azt jelenti, hogy a hatás ellen Asztrális MágiaEllenállás dobható, majd az áldozatoknak visszatéréskor Akaraterő-próbát kell tenni, melynek sikertelensége esetén végleges, félelmet, magányt árasztó emlékként marad meg a mágia. Ez inkább lelki, mint számszerűsíthető hatás, de tény, hogy ezek az emberek téli napokon kimozdíthatatlanok biztosnak vélt menedékeikből és depressziójukból. Erősíteni 1 Mp-ért 1E-vel lehet.

Shandin Kapuja

Szféra: Darton

Mp: 80

Erősség: 25

Varázslás Ideje: 2 kör

Időtartam: spec.

Hatótáv: 20 m

A varázslattal a pap Kaput nyithat ura, Darton síkjára. A Shandin hasonló az Elsődleges Anyagi Síkhoz, de mindenben a fekete, szürke és vörös árnyalatai, ha valahol valami zöld, ott jó lesz vigyázni. Állandó a félhomály s a legkülönfélébb lények élnek rajta. A közönséges állatoktól élőholtakon át az egyes démonokig sokféle teremtménybe botolhat a látogató, ám egy dolog mindben közös: csupán elenyésző hányaduk ártalmatlan. A Kapu kavargó feketeség formájában jelentkezik (többnyire, bár ezen egyesek sűrűn változtatnak...), mérete egy ajtótól a szekereket

befogadó kapuig változhat. 20 m-en belül bárhol nyitható, akár talaj felett is. A Shandinról nyitva az Elsődleges Anyagi Sík bármely pontjára érkezhetsz a pap. A Kapu addig marad nyitva, amíg a megnyitó pap -vagy más, magasabb rangú dartonita- be nem zárja, de maximum 1 óráig. A síkon honos lényektől nem véd. A varázslatot, akár a többi Shandin-mágiát, kizárólag Airun követői használják.

Lélekmentés

Szféra: Darton

Mp: 80

Erősség: -

Varázslás Ideje: 1 óra

Időtartam: végleges

Hatótáv: leírás

Nevezik Megbékítésnek is. Közismert, hogy bizonyos, még Darton papjai által is feketemágiának mondott mágiaformák hatására az áldozat lelke kiszakad az Örök Körforgásból, s hamarosan élőhalottként tér vissza; máskor ezt a lélek önnön 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 (a halál beállta után maximum öt nap), a holttest felett elvégzett hosszadalmas szertartás végeztével a lélek a Shandinra jut vagy oda, ahova hite és korábbi élete predesztinálja - ez ellen nincs semmiféle ellenállás vagy mentődobás. (A holttest azért kell, mert a szimpatikus viszony miatt csatornát jelent a lélek és a szertartást végző pap között.)

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

Della

Kis Arkánium Rituáléi

Mesélő Tárgy

Szféra: Alborne
Mp: 24
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: speciális
Hatótáv: 1 tárgy

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

Dreina

Kis Arkánium Litániái

Menedék

Szféra: Dreina
Mp: 12
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 2 óra / Szint
Hatótáv: 2 m

Dreina papja óvó leplet hív életre, mely az időjárás viszonyosságai ellen nyújt bizonyos védelmet. Az ilyen menedék nem más, mint egyfajta erőfal, amely véd az esőtől és a hótól vagy adott esetben útjába áll a szélnek. Mindig helyhez kötött - tehát valahol érintkeznie kell környezetével, s még az őt létrehozó pap sem képes a mozgatására. A menedék színe mindig megegyezik a környezetével, de nem alkalmazkodik olyan módon, hogy álca is lehessen. Csupán messziről téveszthet meg bárkit is, s tapintása is áruló lehet. Nagysága 1 m² / Szint.

Nagy Arkánium Litániái

Hűségbéklyó

Szféra: Dreina
Mp: 17
Erősség: 9
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 nap / Szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

Ha ezt a varázslatot alkalmazza, Dreina egy papja a Szent jelképével megérint valakit, és az elvétí Asztrális ME-t, akkor az a hatóidő lejártáig hűséges marad ahhoz a személyhez, eszméhez,

Lakat

Szféra: Dreina
Mp: 16
Erősség: 6
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés

Dreina minden gazdasági ügyekkel foglalkozó hívének kedvelt varázslata ez, amely egy mágikus zárat teremt két bármilyen záródó felület közé, legyen az csupán egy ládika vagy egy kincstár ajtaja. Az így létrehozott zárat csakis az nyithatja ki, aki létrehozta, kulcs nincs hozzá. Ha meg akarja újítani ugyanazt a zárat ekkor csupán az eredeti manaszükséglet felébe fog kerülni. A zárat más módon csakis mágikus Destrukcióval lehet tönkretenni. Erősíteni 1 Mp-onként 1 E-vel lehet.

csoportosuláshoz, országhoz stb., amit a pap számára meghatároz. A varázslat 2 Mp felhasználásával 1 E-vel erősíthető.

Domvik

Kis Arkánium Litániái

Befolyásoltság Észlelése

Szféra: Domvik
Mp: 23
Erősség: 25
Varázslás Ideje: 10 perc
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

Hasonló eredményre vezet, mint a boszorkányvadászok azonos különleges képessége. A pap - ha alapos gyanú vezérli - megvizsgálja a varázslat alanyának asztráltestét, idegen akarat nyomai után kutatva. Ehhez - végig kézben tartva szimbólumát - az áldozaton kell tartania a kezét. A varázslat sikeressége attól függ, hogy E-je nagyobb-e, mint az idegen befolyásé.

Ha igen, akkor a pap tudomást szerez a befolyás mibenlétéről, módjáról, hozzávetőleges keletkezési időpontjáról, és viszonylag pontosan érzékeli időtartamát is (75%-os pontossággal). A befolyásoló személyéről, hollétéről azonban semmit sem tud meg.

Az említett képességtől eltérően a pap nem csupán nagyobb biztonsággal képes megállapítani a befolyásoltság tényét, hanem annak mibenlétét is felismeri. (Bűbáj vagy Csókmágia, akaratot befolyásoló vagy jellemtorzító mágia, stb.) Egészen precíz részletek azonban nem jutnak tudomására.

A varázslat 1 E-vel történő erősítéséhez 1 Mp szükséges.

Az Egyetlen Kutató Szeme

Szféra: Domvik
Mp: 8
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

Domvik szolgálai ezzel a varázslatukkal felmérhetik a kiválasztott lény asztráltestét. Az anyagi test érintéséből kiindulva nyomon követik az asztráltesthez vezető vékony fonalat, miközben elmormolják a litániát. Szent jelképeket a kezükben

tartva szemügyre veszik; torzulásaiból, a rajta "látható" sötét és világos foltokból következtetni tudnak az illetőnek a legalapvetőbb emberi értékekhez való viszonyára. Ezek: a törvény, a halál, az élet, a hűség, az elkötelezettség, az öncélúság, az önzés. Az információk egy pillanat alatt, összbenyomásként jutnak el a pap elméjébe.

Mindezek alatt - ha öntudatánál van - az áldozat szembesül a pap asztráltestével, annak tisztán ragyogó hatalmával. Ha nem ájult vagy nem alszik -esetleg ellenáll-, a papnak sikeres Támadódobást kell tennie, hogy megérinthesse az áldozatot.

A varázslat 2 Mp befektetésével 3 E-vel növelhető.

Asztrális Bénítás

Szféra: Domvik
Mp: 15
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

A pap - sikeres támadódobás után - varázslás közben megérinti ellenfelét, miután felmutatta neki szent jelképét. Közben asztrális csapást mér rá, s ha annak sikertelen a Mágiaellenállása, akkor K6 pontot veszít Asztráljából az időtartam lejártáig. Ezalatt az áldozat asztrálteste a támadás következtében megrendül: elbizonytalanodik, alapvető érzelmi viszonyai összezavarodnak. Ha a varázslat időtartama alatt cselekedni próbál, körönként sikeres Akaraterő-próbát kell tennie, hogy úrrá tud-e lenni zavarodottságán, máskülönben tehetetlen marad.

Ha az Asztrálja a levonással 5 alá csökken, azonnal elájul, és érzelmi kiegyensúlyozottságát (Asztrálját) csak nyolc óra nyugodt alvás után nyeri vissza. A varázslat erősítéskor 1 Mp-ért 1 E-vel fokozódik.

Kis Arkánium Rituáléi

Domvik Segedelme

Szféra: Domvik
Mp: 17
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: speciális

A pap istene hatalmával megacélozza asztráltestét, így ellenállóbbá teszi az asztrális

hatásokkal szemben. Dobhat K6-tal, az eredményt hozzáadhatja Asztrál főjellemzőjéhez (de a kasztból adódó maximális Asztrál-értéket nem lépheti túl így sem!), a dobás kétszeresét pedig Asztrális ME-jéhez. Ekkor az, aki a papra asztrálvarázst mondott, a pap megnövekedett, hatalmat sugárzó asztráltestével kerül szembe. Akaraterő-próbára jogosult, hogy a benyomás hatása alá kerül-e. Ha azt elvétí, az ő Asztrálja sínyle meg - a pap által dobott K6-nak megfelelő értékkel csökken K6 óráig

az. Ahhoz, hogy mindez megtörténjen, a papnak tudnia vagy sejténie kell, hogy rá asztrálvarázst mondanak. Ha valamely képzettsége vagy ismerete

alapján ezt nem tudja kikövetkeztetni, nem használhatja a varázslatot!

Nagy Arkánium Litániái

A Lélek Kiegyensúlyozottsága

Szféra: Domvik
Mp: 19
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 5 kör
Időtartam: 3 kör / Szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

A pap, szimbólumát felmutatva és megérintve a célpontot, az Asztrálsíkon való befolyása révén védőburkot von a célpont asztrálteste köré.

A bonyolult litánia végére saját asztrális energiáiból juttat a varázslat alanyának, aki dob K6-

tal, s a kapott értéket hozzáadhatja Asztrál főjellemezőjéhez. (Amely így sem emelkedhet a kasztjának és fajának megfelelő maximum fölé!)

A pap és a varázslat alanya a mágiaelmélet törvényei értelmében szimpatikus viszonyba kerül, amíg a varázslat tart.

Figyelem! A varázslat útján kapott plusz érték nem adódik hozzá semmilyen asztrálisan ható varázslat erejéhez!

A varázslat erősítése 2 Mp-ért 1 E-vel történik.

Nagy Arkánium Rituáléi

Átkos Béklyó Elsöprése

Szféra: Domvik
Mp: 88
Erősség: 55
Varázslás Ideje: 10 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés

Egy már bebörtönzött lelket lehet kiszabadítani ezzel a varázslattal - mindössze a "börtönre" van szükség hozzá. A pap hosszas kántálás után tépi szét a lelket az anyagba rekesztő fonalakat. Eztán a lélek visszatér arra a síkra vagy abba a testbe, ahonnan megidézték.

A varázslat csak akkor sikerülhet, ha a papnak birtokában van a lélekcsapda, s a varázslás ideje alatt folyamatosan érintkezik vele. Ha az érintés megszűnik, a Mana-pontok elvesznek, és a varázslat nem sikerül.

A Mindenség Kapuja

Szféra: Domvik
Mp: 67
Erősség: -
Varázslás Ideje: 25 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

Egy olyan élőlény lelkére hat a varázslat, aki kevesebb, mint egy órája lehelte ki lelkét. Ez azért fontos, mert ennyi idő múltán a lélek még a

test közelében van, s csak később távozik az őt megillető síkra...

A lelket, miután a varázslatot végrehajtották, erőszakkal megidézni vagy bebörtönözni nem lehet -csak akkor, ha a varázslatot valamilyen módon semlegesítik. Ehhez pedig nagy hatalom szükséges.

A lélek örökre bekapcsolódik az örök körforgásba, biztos nyugalmat lelvén. Fontos lehet ez olyan lelkek esetében, amelyek valaha egy nagytudású testhez tartoztak, s az ilyen tudást néhányan igencsak értékesnek tartják. A különösen veszélyes boszorkányok lelkén még a máglya lángolása alatt végrehajjták a varázslatot - csakúgy, mint az egyház fontos tagjainak búcsúztatásakor. A tudás kincs, de ha rossz kezekbe kerül, a valaha jó szándékú testből, annak emlékéből is rettentő csúfot űzhet a Gonosz.

Mivel a varázslat ideje elég hosszú, bizony előfordul néha, hogy a még a világon veszteglő lelket - ha tudomásuk van a halál beálltáról - a fekete mágiával foglalkozók megkaparintják. Az ezután bekövetkezőkért senki sem vállalhat felelősséget.

A varázslatot erősíteni a szabadon lebegő lélek kiszolgáltatottsága miatt nem szükséges - de nem is lehetséges.

Ellana

Kis Arkánium Litániái

Múló Szerelem

Szféra: Ellana
Mp: 10
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: leírás

Ezzel a varázslattal a papnő semlegesíti az áldozat szerelmi lángolását. Általában reménytelenül szerelmes fiatalok keresik fel Ellana szentélyeit ebből a célból, de ez a varázslat a papnő számára is védelmet nyújt, hiszen sok látogató bolondul bele a szépséges közvetítőbe, s

tolakodásuk néha már több mint kellemetlen. Mindkét esetben azonban több papnő mérlegeli az esetet, s a varázslatot csak a szükséges esetekben végzik el. A szerelem érzése ugyanis minden esetben Ellana ajándéka, s ezt nem szabad ok nélkül visszautasítani. Amennyiben a megszüntetendő érzés természetes jellegű, a varázslat ellen nem jár mentődobás. A mágikus eredetű szerelmet csakis akkor tudja semlegesíteni, ha a felhasznált Mp-ok száma legalább háromnegyede az érzelmet létrehozó varázslat Mp igényének.

Kis Arkánium Rituáléi

Vonzalom

Szféra: Ellana
Mp: 30 / 10
Erősség: 2 * Szint
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 nap
Hatótáv: 20 m
Mágiaellenállás: Asztrális

A varázslat kétféle módon alkalmazható. Az első a leendő házaspárok összehozatalakor használatos: két, egymást nem is ismerő vagy ellenségesen méregető embert lehet kibékíteni vagy baráttá (szerelmessé) tenni, egy napra. A szerzetesnők a leendő házaspárok esetében a

varázslatot naponta elvégzik, a hatás az esküvő napján Ellana kegyéből véglegessé válik.

A másik felhasználási lehetőség az, ha a papnő saját maga iránt szeretne vonzalmat ébreszteni. A hatás ekkor ugyanez, a Mana-pont igény a papnő vonzó külseje, modora miatt természetesen kissé kisebb.

Ha a célba vett személyek gyűlölik egymást, a Mágiaellenálláshoz +20, ha gyilkos szándékkal közelednek egymás felé, +30 adandó, ez természetesen a varázslat második felhasználására is vonatkozik. A varázslat 3 E-ként 5 Mp-ért erősíthető.

Nagy Arkánium Litániái

Álomasszony

Szféra: Ellana
Mp: 15
Erősség: Szint + 3
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

Ennek a varázslatnak az alkalmazásával a papnő képes arra, hogy a varázs alanyának (ha annak Mágiaellenállása sikertelen) emlékeiből kiolvassa, létrehozza és magára öltse annak a nőnek a képét, aki az áldozat álmának és vágyainak a legjobban megfelel. Ez a kép ritkán kötődik valóságos személyhez, hiszen ez magában hordozhatná a lelepleződés veszélyét, inkább az illető szépségideáljának látszólagos megtestesüléséről van szó.

Az illúzió minden esetben tökéletes, s az áldozat egycsapásra olthatatlan szerelmet érez a papnő iránt, ami természetesen meggátolja abban, hogy bármi olyat cselekedjen, amivel a szépséget megbánthatná.

Ezt a varázslatot ugyanúgy, mint az előzőt, a szentélyekben használták először, ahol a tömött erszényű, arra érdemes vendégek részesülhettek ebben a földöntúli gyönyörben, de hasznosságára a kalandozó papnők is hamar rájöttek, s alkalmazni is kezdték.

A varázslat 3 Mp-onként 4 E-vel erősíthető.

A felvett alaknak minden esetben humanoidnak kell lennie.

Felice

Kis Arkánium Litániái

Macskahad

Szféra: Felice
Mp: 23
Erősség: 23
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 3 kör / Szint
Hatótáv: 100 m

A Macskahad a Felice-papnők különleges varázslata, mellyel 5K10+5 macskát képesek magukhoz szólítani. A varázslat létrehozásához mindössze két szegmensnyi időre van szükség, befejeztével a papnőnek éles, bántó hangon fel kell nyervognia, mint egy sérült macska. Ha ez nem sikerül tökéletesen, a varázslat csődöt mond; ezért alkalmazásához a Hangutánzás képzettségnek legalább Alapfokú ismerete szükséges. Az állatok 1K6 percen belül érkeznek meg, ekkor a papnő egyszerű parancsokat adhat nekik -az Engedelmisség-állatoknál leírtak szerint-, ez nem kerül további Manába. Az időtartam viszont kiterjeszthető ezzel a módszerrel, mégpedig 2 Mp-onként 3 körrel.

Természetesen csak olyan környezetben érdemes ehhez a varázslathoz folyamodni, ahol van esély a macskák megjelenésére. Ha a terep nem megfelelő, a varázslat létrejön ugyan -és a pap Mp-jai elhasználódnak-, de a kívánt hatás elmarad.

A macskák nem túl vad állatok, egyébként a papnő nem sok hasznukat látná. Csapatostul előrajzva azonban igen hamar levetkezik félelmüket. Megfelelő körülmények között -pl. sötétben, szűk térben- 10-15 megvadult macska elevenen felfalhat egy védtelen embert, s bizony még egy fegyveres kalandozót is megszorongathat.

Kis Arkánium Rituáléi

Vérdermesztés

Szféra: Felice
Mp: 25
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 12 m
Mágiaellenállás: Mentális

E varázslat segítségével a pap uralma alá hajthatja ellenfele testét, egyszerűen megdermesztve azt. Aki a mágia hatása alá kerül, az képtelen lesz akárcsak megmozdulni is, mintha

Macskaszemek

Szféra: Felice
Mp: 16 / 34
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: leírás
Hatótáv: érintés

A korábban simogatott cicus szemeit/füleit kérheti kölcsön Felice beavatottja egy rövid időre. Az állatot rövid mentális utasításokkal kérheti, hogy merre mozogjon, de mozgását teljesen nem képes koordinálni. Az egyik alkalmazási mód szerint azonnal hatni kezd a varázs, ekkor időtartama 2 perc Szintenként, viszont a macska nem hagyhatja el a papnő 50 méteres körzetét. A másik, erősebb változatnál a korábban elhelyezett mágiát a papnő egy rövid fohással aktiválhatja és az csak ezután kezd meg működését. A maximális „lappangási idő” 1 nap. A varázslat ebben az esetben csak 1 percig működik létrehozójának minden Szintje után, a hatótáv pedig 1 km. A papnő bármikor válthat saját vagy az állat érzékei között, ám egyszerre csak az egyiket használhatja. Az időtartam 4 Mp-ért növelhető 1 perccel (nem Szintenként!). Ha a mágia alanyaként szolgáló macska elpusztul, miközben a varázslat hatása alatt áll, a papnő a hatalmas sokk miatt K6 napra elveszíti azt az érzékszervét, amelyiket éppen megosztotta vele. Ezen felül persze még ott van a komoly áldozat kérdése, amivel ki kell engesztelnie Felicét szent állata elpusztulásáért.

maguk a testét behálózó erek fagyasztanak meg. A varázslatot sokkal könnyebb sikeresen végrehajtani, ha alkalmazója előzőleg ivott áldozata véréből. Ennek hatása az ivástól számított egy napig érezteti hatását, és +10-et jelent a mágia erősítéséhez. Természetesen az olyan áldozatokkal szemben, akiknek nincs vérük, a varázslat hatástalan. A további erősítés 1 Mp-onként 1 E-vel lehetséges.

Nagy Arkánium Rituáléi

Beavatás

Szféra: Felice

Mp: 50

Erősség: 50

Varázslás Ideje: 1 óra

Időtartam: végleges

Hatótáv: 30 m

Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális

A Beavatás segítségével a főpapnő új hívet avathat Felice követőinek sorába. A varázslat hosszan tartó és igen bonyolult szertartást igényel. A szertartás ideje alatt a varázslat alanya fókuszálja a mágikus energiákat az Elsődleges Anyagi Sík és Felice között. Ez hihetetlenül megterhelő és embert próbáló dolog –különösképp azonban a nők jobban bírják, mint a férfiak: míg a nők legfeljebb elájulnak a megrázkódtatástól, a férfiak nagy része belehal. Ez magyarázza, hogy Felice szolgálai között nincs szinte egyetlen férfi sem. A beavatási szertartás végeztével az új beavatott képes lesz átváltozni macska alakjába minden kék holdtöltekor.

Külön érdekessége a varázslatnak, hogy nem kell hozzá az alany beleegyezése. Bárkit be lehet avatni, aki elvétí mindkét Mágiaellenállását. Természetesen a szertartás után az áldozat vallása nem feltétlenül változik meg, de kék holdtöltekor, a vadászat éjjelén ő is vadászni fog, akár akarja, akár nem. Különösen hatékony lehet, ha az áldozat nincs is tudatában, mivel is jár a beavatás, majd nagy

nehezen megszabadulva gyanútlanul visszatér szeretteihez, akik talán el is feledkeznek az egész kellemetlen incidensről... a következő kék holdtöltségig.

Erősíteni egy-az-egyben lehet.

A Vadász Hívása

Szféra: Felice

Mp: 64

Erősség: 50

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 1 szolgálat

Hatótáv: 10 m

Ezzel a párját ritkító varázslattal a papnő egyenesen Felice segítségét kéri. Ahhoz, hogy a varázs sikeresen működjön, a papnőnél kell legyen egy kevés vér -akár előzőleg Vérgyűjtéssel gyűjtött, akár frissen ontott. Felice -ha olyan kedvében van-meghallgatja papnője fohását és egyik közvetlen szolgáját küldi megsegítésére - egy Furudot. A démon egyetlen szolgálatot végez el megidézőjének, azután hazatér Felicia síkjára; a szolgálatot természetesen a papnő szabja meg. Mivel ezt a demont Felice maga küldte, esetében nincs szükség idézőgyertyára, sem védő varázskörökre.

Gilron

Nagy Arkánium Rituáléi

Árucseré

Szféra: Gilron

Mp: 45

Erősség: 5

Varázslás Ideje: 15 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Ez a különleges varázslat meghatározhatatlan eredetű, ám annyi bizonyos, hogy használata ismét és a leghatározottabban kiváltja minden magára valamit is adó varázsló rosszállását 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. Tooma papjai csak harci eszközökre tudják alkalmazni!

Kadal

Kis Arkánium Litániái

Ékkő Szólítása

Szféra: Kadal
Mp: 5
Erősség: 3
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 4 kör / Szint
Hatótáv: 1 mérföld

E varázslat segítségével Kadal szolgálja egymérföldes körzetben éteri kapcsolatba léphet bármilyen drágakővel és azt vakító fény, vagy átható, magas hang kibocsátására készítheti. Ha egymérföldes sugarú körön belül többféle drágakő is akad, a Kadal-papnak módjában áll azok közt különbséget tenni, azokat pedig, amelyeket akár csak egyszer is a kezében tartott, tetszőleges számú kő közül is felismeri. Különösen hasznos fogás ez olyan helyzetben, ha a kő hordozóját csak hirtelen fény- vagy hanghatás figyelmeztetheti valamiféle veszedelemre, de nem kevésbé kíváncsú olyankor sem, ha egy homályban vagy tömegben bujdosó tolvaj hollétét kell felderíteni.

Földfal

Szféra: Kadal
Mp: 4
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 10 m

A pap előtt egy földfal jelenik meg, amely felfogja az ellene irányuló támadásokat. A fal Erősségenként maximum 10 cm vastag, és 1 m³ mennyiségű. Erősítéseként 10 STP-je lesz a falnak.

Kis Arkánium Rituáléi

Racklává Alázás

Szféra: Kadal
Mp: 8
Erősség: 4
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: 1 nap
Hatótáv: 50 m
Mágiaellenállás: Mentális

Ez a hírhedt varázslat eredetileg a tarini fegyveres erők tagjainak megrendszabályozására szolgált, ám idővel a betolakodók elleni harcban is használni kezdték. Ellenőrzött körülmények között inkább megalázó, semmint veszélyes az áldozatra, aki, ha elveszíti MágiaEllenállását, valamennyi tulajdonságát és értékét elveszíti és az időtartam lejártáig játéktechnikailag szelídítetlen racklaként kezelendő. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy fizikai valójában is denevérkutyává változik - mindössze hinni fogja, hogy az, és eszerint is viselkedik. Ha párkában éri a hatás, bolhászkodik, tutul, a mennyezetre függeszkedve éjszakázik, és

Iblogh Fanatizálása

Szféra: Kadal
Mp: 39
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: 10 mérföld

E varázslat használatával a pap K6-ot szólíthat magához a 10 mérföldes körzetben lévő, Bestiáriumból ismert pincerémek közül. Az iblogh a varázslat időtartama alatt védelmezi a papot az általa kijelölt ellenfelektől (pusztán harcképtelenné tételükre törekszik), a hatás elmúltával pedig visszatér kiindulópontjára - feltéve, hogy a pap még életben van. Szólítójának halála esetén a pincerém 1 környi dermedtség után minden közelben tartózkodóra rárohan, és utolsó Ép-jéig vagy az ellenállás megszűntéig harcol. A Bestiáriumban feltüntetett harcértékeit a varázslat nem befolyásolja.

Figyelem: e mágiaforma a már létező lények térbeli pozíciójára hat, segítségével iblogh nem teremthető!

meglepett arccal zuhan alá másnap reggel - ha azonban harc vagy menekülés közben, ráadásul éppen egy hídon vagy szakadék peremén alkalmazzák rá a mágiát, semmi sem tarthatja vissza attól, hogy képzelt bőrszárnyait széttárva üdvözült vonyítással a mélybe ne vesse magát...

Erősíteni 3 Mp felhasználásával 2 E-vel lehet.

Oltármélyítés

Szféra: Kadal
Mp: 50
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 3 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: 20 m

A varázslat a Kis Arkánium Áldás és Szertartás litániáival rokon, ám nem személyre hat. Jobbára Kadal hadviselő papjai használják, amikor alakulatuknak ismeretlen és/vagy szentségtelen barlangban, járatban, stb. kell haladnia vagy

küzdenie ill. valamilyen stratégiai pozícióban magát tartania.

A Kadal-papok bensőséges viszonyban állnak a Föld Őselemi Síkjának materiáival, e mágiaforma pedig lehetővé teszi számukra, hogy a fegyverforgatók harckészségét egy hevenyészett, ám szakrálisan teljes értékű oltárral megnöveljék. Energiáikat nyalábba sűrítve törpényi üreget robbantanak a kőbe. Az üreg létrejöttének pillanatától számolva szent helynek számít, s

Nagy Arkánum Litániái

Kőkapu

Szféra: Kadal

Mp: 22 / személy

Erősség: 10

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör / Szint

Hatótáv: érintés

A varázslat segítségével mindazok, akiket a pap előzőleg Áldásban részesített, majd mágiája hatása alá vont (a papra külön Mp nélkül is hat), átférkőzhetnek a legkeményebb kőzeteken, akárha vajban járnának. Az élmény nyomasztó, de elviselhető; a kőben haladók a legésszerűbben akkor cselekszenek, ha egymás övébe fogódznak, és ügyelnek rá, nehogy alakzatuk szétszakadozzék -

Nagy Arkánum Rituáléi

Árucseré

Szféra: Kadal

Mp: 45

Erősség: 5

Varázslás Ideje: 15 perc

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

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

lélekemelő hatását - a varázslat erősítésétől függően- kisugározza környezetére is, ahol minden, saját erősítésénél gyengébb Átkot és Rontást semlegesít, és alaperősítéssel végrehajtva 20 lépés átmérőjű körben minden Élet és Rend jellemű harcos Té-jét és Vé-jét 10-zel növeli. A varázslat hatótávja minden további Mp feláldozásával 1 lábbal és 1 E-vel növelhető.

az átláthatatlan, kőszürke közegben ugyanis csak a pap képes ösztönösen tartani a helyes irányt. Klausztrrofóbiára hajlamos személyek körönként Akaraterő-próbát kötelesek tenni; az első sikertelen dobás a következőre -2 módosítót, a második a karakter számára torokszorító pánikot jelent. Igyekszik visszatérni a kiindulópontra, a pap beavatkozása nélkül azonban (azokkal együtt, akik könnyelműen a segítségére sietnek) elkeveredik, az időtartam lejártakor pedig az átszelni kívánt kőzet szerves, ám immár élettelen részévé lesz.

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 félértje törpe méretre zsugorodik, stb. A mágia létrehozásához a tulajnak bele kell egyeznie s a varázslat mágikus természetű tárgyakra is kifejti hatását. Tooma papjai csak harci eszközökre tudják alkalmazni!

Krad

Kis Arkánium Litániái

Utazás

Szféra: Krad
Mp: 18
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: önmaga

Gyakorta előfordul, hogy az utazók rendelkezésére csupán olyan útieszközök állnak, amelyet irányításával ők maguk nem boldogulnak, s feltétlenül olyasvalaki segítségére van szükségük, aki ismeri az adott szerkezetet. Ezen hiányosságon segít ez a varázslat, mivel lehetővé teszi, hogy bizonyos időre a pap, paplovag birtokába jusson az adott jártasságnak. Ez annyit tesz, hogy az időtartam alatt istene segítségével a képzettség Alapfokán lesz jártas abban. Az időtartam elmúltával ez a tudás elmúlik. Ha eddig képzetlen volt is, ezután a képzettség Alapfokáig félannyi Kp-t kell elhasználnia, ha meg akarja tanulni. Amennyiben az adott képzettségnek előkövetelményei vannak, a varázslattal ideiglenesen azokat is megszerzi, ám csakis az utazása vonatkozó részeknek látja hasznát, másra nem

alkalmasak, s a hatóidő lejártá után nyomtalanul eltűnnek.

Ha a varázslat lejártá után még szükség van az ismeretre, meg kell újíttatni, ám az a későbbiekben nem jelent újabb kedvezményeket az adott képzettség megtanulásakor. Újabb Mp-okkal sem az időtartam, sem a tudás szintje nem emelhető.

Biztos Kéz

Szféra: Krad
Mp: 15
Erősség: 8
Varázslás Ideje: 5 kör
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: önmaga

A Tudás istenének papjai gyakran kerülnek olyan helyzetbe, amikor olyan dolgokra bukkanhatnak, amelyek uruknak hasznára válhat, ám nem vihetik magukkal. Ilyen esetekben látják nagy hasznát ennek a varázslatnak, amely lehetővé teszi, hogy ha kell, a legapróbb részletekig pontosan, méretarányosan bemásolhassanak egy adott rajzot, írást, térképet stb.

Kis Arkánium Rituáléi

Elmeszipoly

Szféra: Krad
Mp: 25
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Mentális

Ezzel a módszerrel olyan tudás birtokába is kerülhetnek Krad hívei, amelyet mások nem akarnak felfedni előttük. Hatására a kérdéses dologról megtudhatnak mindent, amire kíváncsiak - pontosabban mindazt, amire három kérdés segítségével választ kaphatnak (KM). Az, aki az adott ismeretet megtagadta és elvétí MágiaEllenállását, nem lesz tudatában az elméjében lezajlott történéseknek. Akkor viszont, ha sikeres volt Mágiaellenállása megérzi, hogy valaki az elméjében kutakodott, noha ennek pontos irányáról

nem lesz tudomása. A varázslat 2 Mp-onként 1 E-vel erősíthető.

Tárgyak Fiatalítása

Szféra: Krad
Mp: 30
Erősség: Szint
Varázslás Ideje: 5 kör
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés

A varázslat alatt megérintett nem mágikus tárgy fiatalítható, s ezzel az idő okozta állapotromlás megszüntethető. A korváltozás évben határozandó meg, ennek maximális mértéke a pap Szintje * (50+D50) év. Egy tárgyra csak egyszer alkalmazható.

Nagy Arkánium Litániái

Könyvemlékezet

Szféra: Krad

Mp: 13

Erősség: 1

Varázslás Ideje: 1 óra

Időtartam: 1 év

Hatótáv: ön maga

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

Kyel

Kis Arkánium Litániái

Kyel Ökle

Szféra: Kyel

Mp: 22

Erősség: 9

Varázslás Ideje: 2 szegmens

Időtartam: 2 kör / Szint

Hatótáv: érintés

Saját testéből képes formálhat istene segítségével így módon fegyvert Kyel papja. Mágikus erők szállják meg fegyverforgató karját, még akkor is, ha különben az Ökölharcban nem járatos. A pap ökle földöntúli fénnel ragyog fel és mindent elsöprő erő járja át. Ezt az erőt csakis

harcra kapja istenétől, tehát nehéz tárgyak megmozdítására, cipelésére nem használhatja fel.

Az isteni ököl harcértékei a következők lesznek: Ké: 12 Té: 11 Vé: 15 Sp: 1K6+4. Amíg varázslat tart, ezt a kart nem lehet csonkítani, még mágikus fegyverrel sem. Ha a pap úgy látja jónak, az öklöt más számára is előhívhatja, csupán szent jelképével kell az illetőt megérinteni a varázslat során. Ennek feltétele, hogy a választott szintén Kyel híve legyen. Újabb 15 Mp-ért az időtartam megduplázható.

Nagy Arkánium Rituáléi

Kyel Haragja

Szféra: Kyel

Mp: 35

Erősség: 50

Varázslás Ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 3+1 m³ / Szint

A pap evvel a rituáléval 3+1 m³ / Szint 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.

Morgena

Kis Arkánium Litániái

Árnyékba Olvadás

Szféra: Morgena
Mp: 5
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: önmaga

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 1 E-vel lehet, maximum +50%-ig.

Árnyjáték

Szféra: Morgena
Mp: 8
Erősség: 1
Varázslás Ideje: leírás
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: 10 m

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 utánózhat s egyáltalán, bármit

Kis Arkánium Rituáléi

Árnyalak

Szféra: Morgena
Mp: 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 anyagtalan testével megérint valakit, akkor az dermesztő hideget és metsző fájdalmat érez, amitől elveszít 1K10 Fp-t. Továbbá, akit ilyen módon eltalál, annak minden találatnál 1-el 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.

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 illetően mozgatása sajnos a Rejtőzésre sincs hatással; s persze azt se felejtjük el, hogy fényforrás nélkül mindez nem jöhet létre.

Homályhívás

Szféra: Morgena
Mp: 8 / 15
Erősség: 6
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: 3 m

Morgena papja árnyakat képes előhívni a semmiből akár a tűző napon, egyetlen árnyfolt nélkül is ezen varázslata segítségével. Hatására sötétség növekszik az általa meghatározott területen, melynek középpontja nem lehet tőle 10 lépésnél távolabb. Az adott területen megsűrűsödnek az -akár eddig nem is létező- árnyak, s az így kijelölt 3 lépésnyi körben a papon kívüli mindenki számára a Harc félhomályban módosítói lesznek érvényben. Ha pap mozgatni akarja a foltot, megteheti, de a varázslat Manaigényesebb lesz. A mágiaforma hátulütője, hogy bizonyos helyzetben -erős fény, tereptárgyak hiánya- rendkívül feltűnő lehet.

Árnyak Tánca

Szféra: Morgena
Mp: 8
Erősség: 2
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 3 kör / Szint
Hatótáv: önmaga

Csak olyan környezetben gyakorolható, ahol egy-két elégtelen világosságot adó fényforrás birkózik az egyre terjedő félhomállyal. (Borús, holdsütötte éjszaka; alkonyat egy sűrű erdőben; hosszú, földalatti pincegádor két félig égett fáklyával a falon; ablaktalan szobában pislákoló cserépmécses.) Ha a fény ennél erősebb, az ugyanúgy kizárja alkalmazását, mint a teljes sötétség.

A varázslat hatására az árnyékok hirtelen szétlebbenek a szélrózsa minden irányába, majd szédítő forgatagban kavarni kezdenek, mintha örült táncra perdültek volna. Kaotikus örvénylésük tökéletesen összhangban van a pap minden mozdulatával, s még akkor is folyton takarják, ha

inaszakadtából rohan. Ez a jelenség lehetővé teszi a papnak, hogy akár gyors iramban haladva is levonás nélkül használhassa Rejtőzés képzettségét, amit máskülönben csak moccsanatlanul állva tehetne meg. A szemtanúk természetesen észlelik, hogy itt valami furcsa történik, de fogalmuk sincs róla, micsoda: a táncoló árnyékok azonban minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elrejtsek a pap osonó vagy szökellő alakját. Az ügyesebb alkalmazó ilyen körülmények között akár az örök tábornőzének kellős közepén is átszaladhat anélkül, hogy azok felfigyelnének rá.

Fény Kioltása

Szféra: Morgena
Mp: 5
Erősség: Szint
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszerű
Hatótáv: 5 m

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.

Rettentő Árny

Szféra: Morgena
Mp: 9
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör
Hatótáv: 10 m
Mágiaellenállás: Asztrál-próba

A pap egy pillanatra összegyűjti maga köré környezetéből az árnyékokat, melyek sötét hollószárnyak gyanánt lobogják körbe, zordnak és méltóságteljesnek tüntetik föl, kiemelik komor-kemény vonásait. Olyannyira félelmetes és fenyegető látványt nyújt ilyenkor, hogy valamennyi jelenlévő köteles Asztrál-próbát dobni. Akik elvétik a dobást, részint elmenekülnek, részint megalázkodnak előtte, a körülményektől függően.

Nagy Arkánium Litániái

Lélek Enyhe // Kínjai

Szféra: Morgena
Mp: 15 / 30 / 62
Erősség: 12
Varázslás Ideje: 1 perc / 5 perc / 15 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: - // Asztrális

A varázslattal az isten beavatottja különféle lelki nyavalyákat (mélakórt, beteges féltékenységet, fóbákat stb.) képes meggyógyítani /

Nem mindegy JK köteles dobni, ennek eldöntése a KM jogköre. Ha a KM megfelelő hangulatos helyzetleírással párosította a NJK-k reagálását, könnyen meglehet, hogy ők sem heveskedik el a további lépéseket.

Árnyékbéklyó

Szféra: Morgena
Mp: 25
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: 10 m
Mágiaellenállás: Erő-próba

A varázslat egy rendkívül erős, sötétségből font pántot hoz létre, melynek két vége eltéphetetlenül rögzül a tér bármely két pontjára, ha azok nincsenek a paptól 10 lépésnél, egymástól pedig 1 lépésnél távolabb. Kizárólag élőlények szilárd felülethez való rögzítésére szolgál. Akkor célszerű alkalmazni, ha az illető közel (1 lépés) áll valamilyen nagyobb tárgyhoz, felülethez. Ha ennél távolabb húzódott, akkor a varázslat létrejön ugyan, ám egyhamar szertefoszlik, a Mp-ok pedig elvesznek.

A varázslat az illető lény testét hurkolja az adott helyhez, amennyiben az elvétí az Erő-próbáját. A karjait csak abban az esetben tudja lebéklyózni, ha az áldozat a próbájára 0-t dob. Minden újabb 8 felhasznált Mp -1-et ad az illető próbadozásához. Az időtartam így módon nem növelhető.

Múltidézés

Szféra: Morgena
Mp: 17
Erősség: 1
Varázslás Ideje: speciális
Időtartam: speciális
Hatótáv: 20 m

A bárdok Képidézés 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.

okozni. Mivel ezek a betegségek pontosan nem illeszthetők be a papok Gyógyítás varázslatánál felsorolt kórok közé, célszerű, ha a KM három súlyossági fokot -enyhe, közepes, súlyos- határoz meg, s ennek alapján állapítja meg a gyógyítás manaigényét. A legtöbb Manába az öröklött, netán végzetes kórok kerülnek, míg a különféle varázslatok kivétel nélkül a második kategóriába tartoznak. Ezzel a mágiaformával véglegesen/okozhatók megszüntethetők a lelki betegségek. Mivel a papok kizárólag azokat

gyógyíthatják ily módon, akik maguk is vágnak rá, a gyógyítás ellen nincs mentődobás, míg az okozás ellen Asztrális mentő tehető. Ha az adott betegséget mágikus úton idézték meg, az Erősségnek meg kell haladnia az azt okozó varázslat Erősségét. Ellenkező esetben a felhasznált Manapontok elvesznek. Erősíteni 2 Mp-ért 1 E-vel lehet.

Árnyékrablás

Szféra: Morgena
Mp: 44
Erősség: 20
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 hónap / Szint
Hatótáv: 20 m
Mágiaellenállás: Asztrális

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

- semmilyen fényviszonyok közt nem 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)

- lehetetlenné válik a lopakodás és a rejtőzés, mintha maguk az árnyak lepleznék le a bujkálni igyekvőt

A varázslat sikeres papi Átoküzéssel megtörhető. Erősíteni 2 Mp felhasználásával 1 E-vel lehet.

Mesélő Tárgy

Szféra: Morgena
Mp: 24
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: speciális
Hatótáv: 1 tárgy

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

Árnylépés

Szféra: Morgena
Mp: 27
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: önmaga

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

Árnyéksikátor

Szféra: Morgena
Mp: 30
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 30 m

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

Nagy Arkánum Rituáléi

Árnykapu

Szféra: Morgena
Mp: 54
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 3 kör
Időtartam: -
Hatótáv: 100 km / Szint ill. spec.

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. A pap a Kaput csak oda nyithatja, ahol már járt, s ami nincs messzebb tőle 100 mérföldnél minden Szintje után. Ez alól csak azok a helyek jelentenek kivételt, ahol minimum 1 hónapot élt, ide bármikor nyithat később átjárót.

Hírnök

Szféra: Morgena
Mp: 90
Erősség: 50
Varázslás Ideje: 5 óra
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés

Ezzel a hatalmas erejű rituálé az Árnyékúrnő legnagyobb hatalmú papjainak rettegett fegyvere. Segítségével a Bestiárium 101. Oldalán szereplő Fh'yanra helyezhető el a megérintett tárgyban. A lény tulajdonságai megegyeznek az ott leírtakkal; a különbség annyi, hogy a pap maga is előhívhatja a Hírnököt -hetente mindössze egyszer-, aki a védelmére kel egy teljes óráig.

Noir

Kis Arkánium Litániái

A Szerencse Keze

Szféra: Noir
Mp: 42
Erősség: 7
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: K3 + Szint dobás
Hatótáv: érintés

A megérintett személy a következő K3 + Szint kockadobásához ± 1 -et adhat, attól függően, melyik kedvezőbb. Ez minden „éles” kockára vonatkozik, tehát egy 7-8K6-os Tűzgolyó könnyen elviheti az egézet.

Álom

Szféra: Noir
Mp: 6
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 10 perc / Szint
Hatótáv: leírás
Mágiaellenállás: Mentális

A Noir-papok egyik leggyakrabban alkalmazott varázslata. Segítségével mély, nyugodt álmot hoznak mindazokra, akik elvétik a Mágiaellenállásukat. A varázslat használatakor a pap tölcsért formáló két kezéből áldozata(i) felé fúj. Azok nem lehetnek tőle három lépésnél messzebb, s mindenképpen szemben kell állniuk a pappal. Mindazok, akik ennél távolabb helyezkednek el, vagy kiesnek a pap látómezejéből, nem lehetnek alanyai a varázslatnak.

Ha valaki nem szegül ellen a varázslatnak, nem kell mentődobást dobni, az automatikusan

sikerül. Nem minősül mágikus álomnak, hiszen bárki egyszerűen felébreszthető belőle. (Ha valaki a varázslat következtében elesne, akkor még nem fog felébredni.). A varázslat 1 Mp-onként 1 E-vel erősíthető.

Álomfejtés

Szféra: Noir
Mp: 5
Erősség: 6
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: az álom hossza
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Asztrális

Ezen varázslat segítségével a Noir-pap bekerülhet valakinek az álmaiba, csupán meg kell érintenie az alvót. Amennyiben az illető elvétí a Mágiaellenállását -ne feledjük, alvásakor a dinamikus pajzsok nem működnek!- képessé válik az álom történései mögé látva azokat elemezni, meglátni az őket mozgató érzelmeket, rájönni a különféle szimbólumok jelentésére. Tisztán érzékeli az alvót leginkább motiváló 5 legfontosabb érzelmet. Amennyiben mágikusan irányított álomba kerül, ezt azonnal észleli, ám azt, hogy ki bocsátotta az alvóra az álmot, csakis akkor tudhatja meg, ha a varázslatának Erőssége utoléri a másikat. A varázslatot annak ideje alatt a pap bármikor megszakíthatja. A varázslat 1 Mp-ért 1 E-vel erősíthető.

Kis Arkánium Rituáléi

Álomőr

Szféra: Noir
Mp: 26
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 3 kör
Időtartam: alvás
Hatótáv: 3 m / Szint

Egy újabb egyedi varázslat, amellyel az Álmok Úrnője hűséges papjait óvja a veszélyektől. Az Antisson a varázslat valamiféle testőr alakját ölti magára, aki elrejtí, védelmezi a papot, amíg az pihen. Amint a pap aktív cselekvésbe kezd az Álomsíkon, a védelem szertefoszlik. Az Anyagi Síkon megnyilvánuló hatása a következő: a Noir-papot álmában nem lehet meglepni, mert ha valaki ellenséges szándékkal közelít felé, a testőr figyelmezteti a veszedelemre. Mivel az őt az Antisson, Noir síkján figyel, a hagyományos láthatatlanságok nem védenek ellene, egyedül az olyanok, amelyek kifejezetten túlvilági lények ellen

hatnak. Természetesen ezek is csak nagyobb Erősítés esetén. A varázslatot 3 Mp-onként lehet erősíteni.

Játékmester

Szféra: Noir
Mp: 32
Erősség: 16 + Szint
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2K6 + Szint játékkör
Hatótáv: asztaltársaság
Mágiaellenállás: Mentális

Noir papjainak másik, játékokhoz kapcsolódó varázslata. A mágia arra a társaságra hat, amelyben a pap is játszik, s alapesetben ellenállás nincs vele szemben. Segítségével a pap eldöntheti, hogy az időtartam alatt ki nyerjen, ily módon majdnem teljesen lényegtelen ki mennyire tud csalni. Aki Mesterfokú Hamiskártyával rendelkezik az megpróbálhat szembeszállni a

Szerencse Istenasszonyának szolgájával, ám ehhez sikeres ME-t kell dobnia. Ebben az esetben ő és a pap szállnak szembe egymással és egyikük győztesen kerül ki a párbajból, annak akarata érvényesül a későbbiekben is. A varázslat 2 Mp felhasználásával erősíthető 1 E-vel.

Mélyálmom

Szféra: Noir
Mp: 14
Erősség: 2
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 10 perc / Szint
Hatótáv: lásd Álom
Mágiaellenállás: Mentális

Szinte mindenben megegyezik az Álommal, leszámítva, hogy mágikus álmoknak minősül, és az áldozatát csak Fp-sérülés okozásával lehet felébreszteni belőle.

Természetesen már alvókra is rámondható. Erősítése 1 Mp-onként 1 E-vel történhet.

Álomtalan Álom

Szféra: Noir
Mp: 8
Erősség: 4
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Mentális

Ezen varázslat - mint a neve is mutatja - olyan alvást hoz áldozatának, amelyben nem lát álmokat. Amellett, hogy tökéletes nyugalmat biztosít, lehetetlenné teszi, hogy az Antissről bármiképpen az illetőhöz férjenek, még ha alszik is. Nem ritka, hogy Noir-papok saját magukon alkalmazzák. Ekkor (valamint abban az esetben is, ha az áldozat beleegyezik használatába) nem kell mentődobást tenni ellene. A varázslatot létrehozó pap bármikor megszüntetheti, kívülálló csak

Nagy Arkánom Litániái

Álomkirurgus

Szféra: Noir
Mp: minimum 20
Erősség: 8
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: azonnali
Hatótáv: érintés

Noir papjainak rendkívül hasznos mágikus praktikája. Azokat az álmokat képesek vele megtisztítani, amelyek valamilyen mágikus behatás alatt állnak. Csupán legalább háromnegyednyi Mp-ot kell belefektetni, mint a megtisztítandó álmodó létrehozó mágiahasználó.

Ha azonban a varázslat hatástalan - értsd: nem megfelelő mennyiségű Mp-ot használt fel a pap - a mágikus vagy mágikusan befolyásolt álmodó nem foszlik szét, és az azt létrehozó is értesül róla,

hosszadalmas próbálkozások után (Fp sérülés azért nem kell hozzá), az alvó egyáltalán nem képes megszakítani a varázst. 1 Mp-ért 1 E-vel erősíthető.

Irányított Álom

Szféra: Noir
Mp: 23
Erősség: 9
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Mentális

Ezzel a mágiaformával a Noir-pap önmagát is képes mások álmába becsempészni, és ott az álmodó saját kénye-kedve szerint irányítani. Nem csupán az események alakulásába lesz beleszólása, de a helyszínetet is irányítani tudja majd. Ha az áldozat elvéteti a Mágiaellenállását, ráadásul olyan alakban mutatkozhat előtte, amilyenben csak akar. Ha a próba sikeres, csakis saját képében szerepelhet.

Amennyiben az áldozat elvéteti az ellenállását, a pap akár olyan lidércnyomást is okozhat áldozatának, amely a játéktechnikai értékeire is kihatással lehet. Az ilyen álmodó után mindazok az értékek, amelyek regenerálódásához megfelelő mennyiségű alvásra lett volna szükség (egyes főértékek, Fp, Ép, stb.) megmaradnak az alvást megelőző állapotukban, s csakis egy kiadós, pihentető álmodó után nyerhetik el ismét új értékeiket. Egy ilyen rémálmodó után az áldozat nem lehet kipihent, minden cselekedetére -25-ös módosítót kap, míg végre nem alszik egy tisztességeset.

A pap bármikor megszakíthatja a varázslatot, ám ekkor az áldozat is felébred. Egyébként csakis Fp-vesztéssel okozó sérüléssel ébreszthető fel. Erősíteni 2 Mp felhasználásával 1 E-vel lehet.

hogy valaki az ő mágijának megszüntetésével próbálkozott.

Lélek Enyhe // Kínjai

Szféra: Noir
Mp: 15 / 30 / 62
Erősség: 12
Varázslás Ideje: 1 perc / 5 perc / 15 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: - // Asztrális

A varázslattal az isten beavatottja különféle lelki nyavalyákat (mélankórt, beteges féltékenységet, fóbákat stb.) képes meggyógyítani / okozni. Mivel ezek a betegségek pontosan nem illeszthetők be a papok Gyógyítás varázslatánál felsorolt kórok közé, célszerű, ha a KM három

súlyossági fokot -enyhe, közepes, súlyos- határoz meg, s ennek alapján állapítja meg a gyógyítás manaigényét. A legtöbb Manába az öröklött, netán végzetes kórok kerülnek, míg a különféle varázslatok kivétel nélkül a második kategóriába tartoznak. Ezzel a mágiaformával véglegesen/okozhatók megszüntethetők a lelki betegségek. Mivel a papok kizárólag azokat gyógyíthatják ily módon, akik maguk is vágnak rá, a gyógyítás ellen nincs mentődobás, míg az okozás ellen Asztrális mentő tehető. Ha az adott betegséget mágikus úton idézték meg, az Erősségnek meg kell haladnia az azt okozó varázslat Erősségét. Ellenkező esetben a felhasznált Manapontok elvesznek. Erősíteni 2 Mp-ért 1 E-vel lehet.

Nagy Arkánus Rituáléi

Játékszenvedély I.

Szféra: Noir
Mp: 17
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: spec.
Hatótáv: 20 m
Mágiaellenállás: Asztrális

Ez a mágia Noir papjainak egyik kedvence, különösen, ha ily módon valamely nagyszájú hamiskártyást vagy Darton-hívet taníthatnak mőresre. Azonnali hatású varázslat, amely a következő K6+Szint játékkörre vonatkozik. Az áldozaton egyre jobban elhatalmasodik a szenvedély, egyre nagyobb tétékben játszik, s nem törődik semmi egyébbel. Az első K6 kör a fellángolás ideje, ekkor az alany mindenképpen nyer; míg a következő Szint kör során már a pap határozhatja meg, hogy mi történjék az illető tétjeivel.

Erősíteni 1 Mp felhasználásával 1 E-vel lehet.

Játékszenvedély II.

Szféra: Noir
Mp: 43
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: spec.
Hatótáv: 20 m
Mágiaellenállás: Asztrális

Lassabb hatású, inkább átok, mint közönséges varázs. Az áldozat csak a játéknak él, mindenét pénzzé teszi, hogy aztán eljátssza; amint pénzhez jut, rohan játszani. Ha nem tud játszani valami oknál fogva, akkor kb. úgy viselkedik, mint a kábszeres, ha nem jut anyaghoz. Akármennyit játszik egyébként, akármilyen jól csal, SOHA NEM NYERHET. Az átkot csak pap vagy boszorkány

Gyógyító Álom

Szféra: Noir
Mp: 90
Erősség: 25
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: 1 nap
Hatótáv: érintés

Az Álomok Úrnőjének papjai által megidézhető egyik legnagyobb hatalmú varázslat. Létrejöttéhez az alanynak bele kell egyeznie, különben nem történik semmi. Amennyiben a hatás kiteljesedhet, úgy az alany mély, gyógyító álomba merül, melyből csak egy teljes nap elteltével ébred fel. Ez idő alatt minden sebe begyógyul és szervezetéből az összes lelki jellegű betegség és méreg távozik.

tudja eltávolítani. Erősíteni 2 Mp felhasználásával 1 E-vel lehet.

Sugallat

Szféra: Noir
Mp: 25
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: leírás
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: Mentális

Ezzel a varázslattal az Álomok Úrnőjének papjai áldozatuk álmába olyan motívumokat, sugallatokat szöhetnek, melyek - ha az illető elvét a Mágiaellenállását - egészen beivódhatnak az álmódóba, késztetésekké, megszállottsággá is válhatnak idővel. Egy alkalom mindössze fura vonzalmat/gyűlöletet ébreszthet egy-egy tárgy, cselekedet, eszme, személy, stb. irányában. Három sikeres próbálkozás után az illető már tettekre is ragadtatja magát vélt érzelmeinek megfelelően, míg a hetedik alkalom után az eddigi késztetés szinte csillapíthatatlan vágygá fokozódik, melynek kielégítése nem tűrhet halasztást.

A mágia megvalósítása során nehézséget csupán az jelenthet, hogy a varázslat létrejöttéhez mindenképpen meg kell érinteni az alvót, s mellette kell végrehajtani az egy perces rituálét is.

Mágia szétesztatása vagy Destrukció megszüntetheti a varázst, ugyanígy az Álomkirurgus nevű praktika is. Végző esetben a Sugallatot létrehozó pap halála is célravezető lehet. Ugyanígy eloszlik a mágia abban az esetben is, ha a vágyott cél megvalósul, vagy valamilyen okból teljességgel elérhetetlenné válik.

A varázslat 3 Mp-ért 2 E-vel erősíthető.

Orcus

Kis Arkánium Rituáléi

Démonszolga

Szféra: Orcus

Mp: 40

Erősség: 35

Varázslás Ideje: 5 kör

Időtartam: leírás

Hatótáv: -

A pap démonikus nyelvű litániát kántál, közben baljával hívogató, csalogató mozdulatokat tesz az előtte formát öltő kavarázó feketeség felé, melyből a litánia végeztével előlép a démon. A pap egy megbízását köteles teljesíteni, erre 1 nap áll rendelkezésére, ha el kell távolodnia megidézőjétől. Elképzelhető azonban az is, hogy efféle személyi inasként ugráltassa egész nap a pap. A varázslattal csak alsórendű (20 Ép-nél) kevesebbel rendelkező démonok idézhetők.

Nagy Arkánium Rituáléi

Démon Hívása

Szféra: Orcus

Mp: 60

Erősség: 50

Varázslás Ideje: 7 kör

Időtartam: leírás

Hatótáv: -

Mindenben megegyezik a fentebbi varázslattal, kivéve, hogy ez közdémonok (50 Ép-nél kevesebbel bírók) megidézésére szolgál.

Ranagol

Kis Arkánum Litániái

Örző Kos

Szféra: Ranagol
Mp: spec. (minimum 8)
Erősség: spec.
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 1 m

A Jelmágiának ezt a formáját gyakorta alkalmazzák Ranagol hívei mások, esetleg saját lakóhelyiségeik védelmében. Szent jelképüket kezükben tartva kell egy faszénderabbal vagy más íróeszközzel az őrizni kívánt helyiség ajtaja fölé felróni a tradicionális ábrát, amely leginkább egy kosfejre hasonlít. Ha fontos a rajzolat elrejtése gyakorta valamilyen módon álcázzák, ám mágikus kisugárzása így is megmarad. A papon kívül a Kosfej mindenkit megtámad, aki áthalad alatta. Egyetlen energiacsapásra képes, ez felhasználja minden erejét. Annyi Fp veszteség okozására képes, amennyi manát a felrajzoláskor felhasználtak. Vonalai megtörésével sem lehet hatástalanítani, erre egyedül az öt felrovó képes. Mindenki más megismerheti a belézárt hatalmat, aki evvel próbálkozik. Amennyiben az ábra egyszer kisül, arról pap azonnal értesül, bárhol tartózkodjon is. Azt is tudni fogja melyik ábrája semmisült meg. Ranagol híve legfeljebb Szint * 2 számú Örző Kost tarthat „életben”. A varázslat Ép sérülést nem okozhat.

Tisztító Korbács

Szféra: Ranagol
Mp: 8
Erősség: 25
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: önmaga

Ez a mágia egy fegyvert, méghozzá egy irizáló, zümmögő hangot adó korbácsot teremt a kezükbe. A fegyver nem anyagi természetű, nem lehet elszakítani, elválni, a szilárd tárgyakon anélkül szalad át, hogy kárt tenne bennük, viszont az eleven, legalább állati intelligenciájú lények húsát

iszonyatos mértékben roncsolja. A fegyver harcértékei egyrészt jobbak, mint egy valódi korbácsé (körönként egyszer támad, sebzése 1K10, Té-je 10, védekezni nem lehet vele, Ké-je 8), további nagy előnye, hogy a nem mágikus páncél nem véd ellene, viszont a forgatásához kell, hogy a pap ismerje a megfelelő Fegyverhasználat képzettséget.

A varázslat időtartama további 5 Mp-ért újabb 1 körrel növelhető, de létrehozása után megszüntetni nem lehet (esetleg megfelelő ellenvarázssal), és minden olyan körben, amikor "tétlenül" lóg a Ranagol-pap kezében (tehát az nem támad vele), őt fogja sebezni - automatikusan.

Az öt létrehozó papon kívül más a tisztító korbácsot nem forgathatja.

A Kos Hite

Szféra: Ranagol
Mp: 21
Erősség: 8
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 3 kör / Szint
Hatótáv: 10 m
Mágiaellenállás: Mentális

Ez a varázslat kétféleképp is alkalmazható. Amennyiben a pap saját magára vagy egy olyan személyre mondja, aki Ranagol elkötelezett hívének számít, akkor hatására az alany Akaratereje 2-vel, Állóképessége 3-mal nő a varázslat időtartamának lejártáig.

Ha ugyanezt a varázslatot valamely ellentétes vallás hívére mondják, és ő elvétí Mentális ME-jét, iszonyú lidércnyomásban lesz része, melyben saját kisebbségének szörnyű tudatára ébred, s kénytelen megtapasztalni Ranagol felsőbbrendűségének igazát. Az ő megfelelő értékei szintén a jelzett ideig, hasonló értékkel csökkennek, s harc közben a Kábulat módosítóival kénytelen küzdeni. Erősíteni 1 Mp felhasználásával 1 E-vel lehet.

Kis Arkánum Rituáléi

Kétely

Szféra: Ranagol
Mp: 8
Erősség: 6
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör / Szint
Hatótáv: 5 m
Mágiaellenállás: Mentális

A varázslat hatására Ranagol papja saját hitük iránti kételyeket ébreszthet mindazokban, akik elvétik mentődobásukat. Általában nem

látványos, inkább a háttérben meghúzódó, kiegészítő varázslatként szokták alkalmazni. Akik a hatása alá kerülnek, elveszítik -ha volt addig- erős vallásos meggyőződésüket, kétségek merülnek fel bennük saját hitük tanításai ellen. Általában ezeket a megingásokat használják ki a Kosfejes Úr papjai arra, hogy látványosan is bebizonyíthassák igazukat a tévúton járóknak. A varázslat 2 Mp-ért erősíthető 1 E-vel.

Kínáldozat

Szféra: Ranagol
Mp: 22
Erősség: 45
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: önmaga

A Kínáldozat egyszerű módszer a sacerdonok számára, hogy a fájdalom tisztító erejét saját épülésükre fordítsák, önnön kiemelkedésüket segítsék elő vele. A fájdalom származhat a paptól is -nem ritka az önkínzó Ranagol-pap-, de mint azt a tanítások is kimondják, más fájdalom is megfelelő.

A varázslat egy fohász Ranagolhoz, pontosan abban a pillanatban, amikor szent áldozótörét valamilyen értelmes élőlénybe beledöfi. Sikeres sebzés esetén minden 1 elszenvedett Fp

veszteség 1-gyel, minden 1 Ép sebzés 5-tel növeli meg a pap Mágiaellenállását. (Ép sebzés esetén természetesen csak az számít.) Tehát egy igazán sikeres, túléléssel járó tördőféléssel tekintélyes előnyre lehet szert tenni! Az így szerzett pontokat a karakter játékos teheti akár az Asztrális, akár a Mentális Mágiaellenállásra, de meg is oszthatja közöttük.

A varázslat nem erősíthető, de érdemes a szituációt úgy alakítani, hogy a tördőfés túlítás legyen, amit pszi-diszciplínákkal és más varázslatokkal kombinálva aránylag könnyen el lehet érni.

Nagy Arkánium Rituáléi

Tőráldás

Szféra: Ranagol
Mp: 42
Erősség: 42
Varázslás Ideje: 30 perc
Időtartam: 1 nap / Szint
Hatótáv: áldozótör

Ezt a varázslatot csak a Szertartás varázslat Áldozatbemutatás rituáléjával együtt lehet alkalmazni, vagyis a Mana-pont igényéhez azt is hozzá kell számolni (+3 Mp). Ha a hely, ahol az áldozatot bemutatják nem Ranagol-templom, akkor a megfelelő módon elő kell készíteni: alkalmi oltárt kell felszentelni erre a célra.

Egy olyan áldozatbemutatásról van szó, amikor az áldozat életereje (aki bármilyen értelmes élőlény lehet) halála pillanatában a szertartáshoz használt törbe száll. Tulajdonképpen a legsötétebb fekete mágiáról van szó; aki ért hozzá (például egy Adron-pap), mérföldekről érzékeli a manahálót undorító, gennyes fekélyként beszennyező Tőráldozatot.

Az áldozat alanya csak olyan személy lehet, akit maga a Ranagol-pap kifejezetten erre a

célra ejtett foglyul, méghozzá varázspárbajban vagy fegyveres harcban. Az önként jelentkezők (ez is elképzelhető Gorvikban) és a tehetetlen rabszolgák nem alkalmasak. Az áldozat foglyul ejtésében részt vehetnek segítők, de a kiszemelt személyt ők nem sebezhetik meg, viszont lefoglalhatják a társait, míg a Ranagol-pap leteríti.

Az áldozat bemutatásakor a Ranagol oltárán kínhalt haló egyén minden szintje után a szent áldozótör támadó értéke +2-vel, kezdeményező értéke +1-gyel nő, méghozzá annyi napra, ahányadik szintű az áldozatot bemutató sacerdon.

Az ezzel a varázslattal megnövelt harcértékeket csak Mágia szétozlatása nevű papi varázslattal lehet eredeti értékükre visszaállítani a varázslat időtartamának vége előtt. Egy törön egyszerre csak 1 ilyen varázslat ülhet, azaz nem lehet folyamatos áldozatokkal az egekbe pumpálni értékeit.

Refis Kis Arkánium Litániái

Földfal

Szféra: Kadal, Refis
Mp: 4
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint

Hatótáv: 10 m

A pap előtt egy földfal jelenik meg, amely felfogja az ellene irányuló támadásokat. A fal Erősségének maximum 10 cm vastag, és 1 m³ mennyiségű. Erősítéseként 10 STP-je lesz a falnak.

Sogron

Kis Arkánium Litániái

Fojtogató Füst

Szféra: Sogron
Mp: 15
Erősség: 4
Varázslás Ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 perc
Hatótáv: 10 m³ / Szint

Sogron papja ezzel a varázslatával zárt helységeket képes maró, keserű füsttel megtölteni pillanatok alatt. A fekete gomoly szélesre tátott szájából zúdul a környezetére. Szintenként 15 ynevi köblábnyi léteret mérgezhet meg ily módon. A mágikus füst csupán az azt létrehozó papot nem zavarja - más sogroniták hasonló varázslatával azonban neki is meggyúlik a baja. A Fojtogató füstben csakis a Harc vakon szabályai szerint lehetséges küzdeni (a pap kivételével természetesen). Maga a füst enyhén mérgező is: gyorsan ható, 4. szintű, rövid ideig ható légiméreg. Sikeres Egészség-próba esetén nincs hatással, ellenkező esetben rosszullétet okoz. Ha a füst nagy töménységű (legalább 5 köblábbal több, mint a kitöltendő légtér), 6. szintűnek számít, míg ha ritka (még legalább 5 köblábnyi lenne szükséges a légtér megtöltéséhez), csupán 2. szintűnek. Jól szellőző, huzatos helyeken a varázslat hatástalan. A varázslat nem erősíthető.

Tűztáplálás

Szféra: Sogron
Mp: 10
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: 10 m

A Tűzkobra papja ezzel a varázslattal a 10 méteren belül égő közönséges tüzek erejét képes megnövelni anélkül, hogy azok mérete megváltozna. Alapesetben 1 fokozatot változik az erősség, de ez 5 Mp-onként növelhető.

Égető Kíváncsiság

Szféra: Sogron
Mp: 21
Erősség: 5
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, csak hogy kielégítse a benne égő kíváncsiságot. Ha

pedig egy kalandozó esik áldozatául a varázsnak, arra jobb nem is gondolni... Erősíteni 2 Mp-ért 1 E-vel lehet. A varázslat sikeres papi Átoküzéssel megtörhető.

Örökké Égő Tuskó

Szféra: Sogron
Mp: 16
Erősség: Szint
Varázslás Ideje: 2 kör
Időtartam: speciális
Hatótáv: érintés

A pap által megérintett, szintenként maximum 10 liter ürtartalmú - nem mágikus - fadarabok "kis" túlzással örökké égnék: vagy az égési Időtartam vagy a hő és fényfejlesztés szorozódik a pap tapasztalati szintjével.

Perzselő Ordítás

Szféra: Sogron
Mp: 7
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: leírás

Evvel a varázslattal a tűz őselemi síkjának melegéből formál egy csóvát a Tűzkobra szolgája. Hangos üvöltésével pokoli forróságot szabadít arra, aki a varázslat idején előtte áll. A hőcsóva alaperősítés esetén 1 E erejű, ennek megfelelően 1K6 Fp-t sebez és a hossza 1 m. Nem csak támadó jelleggel szokás alkalmazni bizonyos esetekben az adott környezet kiszárítására, gyúlékonyabbá tételére használják. A varázslat 5 Mp felhasználásával 1 E-vel lehet erősíteni. Ez 1 méterrel növeli a hatótávot és 1K6-tal a sebzést.

Koromór

Szféra: Sogron
Mp: 15
Erősség: 4
Varázslás Ideje: 2 perc
Időtartam: 30 perc / Szint
Hatótáv: 25 m

A legegyszerűbb koromrajzok egyike. Természetesen korommal kell felrajzolni, bármilyen sík felületre. Általában egy könnyöknyi emberkét ábrázol. Ha a varázslat létrejön, a hatótávolságon és hatóidőn belül a sogronita használhatja a rajzolat érzékszerveit - egyszerre csak egyet a látás, hallás és a szaglás közül. A kis figura arra is képes, hogy az őt felrajzolt (a Pszi Ébresztés nevű diszciplínájához hasonlóan) figyelmeltesse, ha valaki a hatótávolságon belülre kerül. Kizárólag az emberi szemmel látható látogatókat lépes észrevenni, egy egyszerű láthatatlansággal vagy egy legalább 60 %-os

Lopózás és Rejtőzködés képzettség sikeres együttes alkalmazásával kijátszható. A varázslat nem erősíthető.

Koromsugár

Szféra: Sogron

Mp: 15

Erősség: 1

Varázslás Ideje: 5 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 15 m

A pap ezen varázslat segítségével a szájába szívhatja a közelében égő tüzek hamuját, majd ráfújhatja áldozataira. Aki belekerül a sugár útjába, az K3 Sp-t veszít (E-nként), valamint eldugul a füle, és a szemét sem tudja kinyitni. Amíg nem tisztítja ki ezen testrészeit, addig nem tud varázsolni, pszit használni, valami természetesen nem lát és hall. Erősíteni 5 Mp-ért lehet 1 E-t.

Kígyótűz

Szféra: Sogron

Mp: 18

Erősség: 11

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör / Szint

Hatótáv: 20 m

Kis Arkánium Rituáléi

Koromszolga

Szféra: Sogron

Mp: 35

Erősség: 3

Varázslás Ideje: 5 kör

Időtartam: 2 perc / Szint

Hatótáv: 30 m

A varázslathoz kell egy legalább 1 E-s tűz, amelynek hamvaiba és a füstjébe a pap jeleket rajzol a jobb mutató ujjával, majd a varázslat végére egy embernyi magas, emberi formájú koromalak anyagiassul. Követi a pap minden utasítását, aki enyhébb koncentrációval képes életben tartani. A koromszolga támadása nem igazi fizikális sérülés, sokkal inkább egy "mérgező" füst, amelynek súlya is van. Ha elpusztul akkor a korom a földre hull és szép lassan elszáll... A koromszolgának 5 Ép-je van. Mérgekre értelemszerűen immunis. A koromszolga mégiscsak matéria, ezért öklei súlyosak K6+1, harcértékei pedig a pap alapértékeivel egyenlők. Csak mágikus fegyverrel lehet sebezni, egyszerre a pap annyit képes irányítani, mint amennyi a Szintje. A solga képes regenerálódni, ha belemegy a tűzbe, az kialszik, és annyiszor 1 Ép-t regenerál, amennyi tűz E-je volt.

Bármely természetes tűz alakját megváltoztathatja ezzel a mágiával a pap. Kígyózó tüzet hoz így létre, amely az akarata szerinti irányba halad. Körönként 7 lábnyi távolság megtételére képes, és minden útjába akadó gyúlékony anyagot lángra lobbant. A tűzkígyó hossza és sebése a tűz nagyságától függ. A varázslattal a pap nem képes a kígyó erejét befolyásolni, csupán az időtartamra lehet hatással. 6 újabb Mp-ért a Kígyótűz további 2 körre irányítható (nem Szintenként!).

Szikrabőr

Szféra: Sogron

Mp: 9

Erősség: 1

Varázslás Ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 kör / Szint

Hatótáv: érintés

Sogron papjai a tűz különféle megnyilvánulásaival szemben védhetik magukat ezzel a varázslattal. Kizárólag magukra szokták alkalmazni, bár akadt már rá példa, hogy másokra is rábocsátották, ha az illető fegyvertársuk volt, vagy Sogronnak szüksége volt a szolgálataira. A varázslat minden E-je egyel csökkenti a sogronitára támadó tűz erősségét. Minden egyes E 7 újabb Mp-ba kerül. A hatóidő egy körrel való meghosszabbítása 4 Mp-ot igényel.

Koromfegyver

Szféra: Sogron

Mp: 16

Erősség: 5

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör / Szint

Hatótáv: önmaga

A Sogron-pap, felhasználva a látótávolságán belül égő tüzek hamuját a kezébe formázhat egy általa ismert (Fegyverhasználat vagy Fegyverismeret képzettség) egykezes pengét, melynek tulajdonságai megegyeznek az adott fegyverével, és Szintenként 1 körig marad fenn. A varázslat a Fegyverhasználat képzettséget nem pótolja!

Korompáncél

Szféra: Sogron

Mp: 8

Erősség: 1

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör / Szint

Hatótáv: önmaga

A Sogron-pap, felhasználva a látótávolságán belül égő tüzek hamuját maga köré formázhat egy aurát, mely egész testét elfedi, és E * 1 SFÉ-vel rendelkezik. Az aura a papot a látásban nem zavarja, de az ellenfelek célzófegyverhasználatát erősen (-25 Cé).

Koromkopó

Szféra: Sogron
Mp: 32
Erősség: 8
Varázslás Ideje: 6 perc
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: leírás

A kihunyt tűz hamujából/paraszából szertartásos mozdulatokkal egy kisebb méretű kutyát formál a Tűzkobra beavatottja, akinek parancsba adja egy -korábban a tűz mellett tartózkodó- személy követését. A kutya az orkokénak megfelelő szaglással és Középfokú Nyomkövetéssel rendelkezik. Mindezek természetesen világi eszközök, tehát magasabb fokú Nyomeltüntetéssel, netán mágiával becsapható. A nyomkövetésre létrehozója Szintjeinek megfelelő számú óráig képes, és maximum ugyanennyi napos tűz maradványaiból kelthető életre. Úszni nem tud, de víz felett átvihető kézi módszerekkel. Teste szürkésfekete, és a tűz melegét árasztja... Sebessége 140 (Sz).

Nagy Arkánium Litániái

Könyvemlékezet

Szféra: Sogron
Mp: 13
Erősség: 1
Varázslás Ideje: 1 óra
Időtartam: 1 év
Hatótáv: önmaga

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.

Nagy Arkánium Rituáléi

Lángkapu

Szféra: Sogron
Mp: 53
Erősség: 35
Varázslás Ideje: 2 perc
Időtartam: 1 óra
Hatótáv: 10 mérföld / Szint

Két, szent lánggal égő tűz között nyithat magának kaput Sogron papja. Ennek csupán annyi az előfeltétele, hogy a két tűz ne legyen egymástól 10 mérföld / Szintnél távolabb, és mindkettő lánggal égjen. A pap ilyenkor a rituálé végeztével

Tűzkobra

Szféra: Sogron
Mp: 25
Erősség: 8
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 15 m

Tűzből font, 1 láb hosszú kígyót hív életre ezzel a varázslattal Sogron papja. Egy, a paptól legfeljebb 15 m távolságban lévő természetes tűzből fog előmászni; értékei a következők lesznek: Ké: 42, Té: 70, Vé: 60. Érintése 1 K6 Fp sérülést okoz. Ha sikeres a támadódobása, akkor 4. Szintű kínmérget fecskendez áldozatába, amely sikeres egészségpróba esetén 1K10, ellenkező esetben 3K10 Sp fájdalmat okoz. A kígyónak nincs önálló akarata, mindig a pap utasításainak engedelmeskedik.

Kémzsarátnok

Szféra: Sogron
Mp: 21
Erősség: 15
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: 50 m

Sogron papjának egy szent tűzben megperzselt fadarabot kell a kikémlélni kívánt helyre csempésznie. Ha nem veti tűzbe, vagy nem intézi úgy, hogy később tüzet fogjon, akkor csupán hallgatózni tud rajta keresztül, a hatóidő végéig, illetőleg amíg a hatótávon belül tartózkodik. Ha sikerül meggyújtania, akkor mindent láthat, amit a tűz fénye megvilágít. Minden újabb kémlelődéssel töltött perc 10 Mp-ba kerül. A varázslat akkor veszi kezdetét, amikor az előkészített zsarátnok hatótávolságán belül a pap elkántálja a litániát.

beléphet az egyik tűzbe, s ugyanabban a pillanatban megjelenik a másikban. A papnak mindenképpen tudnia kell, hol akar kilépni a lángok közül, arra nincs lehetősége, hogy „találomra” próbáljon meg utazni. Ha időközben a másik tűz kialszik vagy eloltják, akkor a felhasznált Manapontok kárba vesznek, a pap nem jut sehova, s még a lángok is megperzselhetik, ami egyébként nem történhetne meg. A kaput az időtartamon belül egy visszaútra is használhatja - persze csak akkor, ha az elindulás helyén változatlanul ég a tűz. A varázs hatótávolsága 10 Mp-ért 10 mérfölddel növelhető.

Tharr

Kis Arkánium Litániái

Tharr Szava

Szféra: Tharr
Mp: 7
Erősség: 4
Varázslás Ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 perc
Hatótáv: 50 m

Ezzel a varázslattal a pap mindazok figyelmét képes felkeltetni, akikhez beszélni kíván. Színpadias mozdulatokkal kell hozzáfognia mondandójához, s ékes szavakkal belefogni a beszédbe. Harsány fellépése, no meg a mágia lehetővé teszi számára, hogy mindazok, akik elvétik Akaraterő-próbájukat, legalább a beszéd első percében rá figyeljenek. Hogy azután mit tesznek, rajtuk áll, ám öt körig mindenképpen lenyűgözve bámulják majd a szónokot, s csak utána kezd enyhülni a rájuk rakott kényszer, Mindazok, akik sikeresen teljesítették a képességpróbát, semmilyen hátrányt nem szenvednek.

Kis Arkánium Rituáléi

Vérdermesztés

Szféra: Tharr
Mp: 25
Erősség: 10
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör / Szint
Hatótáv: 12 m
Mágiaellenállás: Mentális

E varázslat segítségével a pap uralma alá hajthatja ellenfele testét, egyszerűen megdermesztve azt. Aki a mágia hatása alá kerül, az képtelen lesz akárcsak megmozdulni is, mintha maguk a testét behálózó erek fagyasztnák meg. A varázslatot sokkal könnyebb sikeresen végrehajtani, ha alkalmazója előzőleg ivott áldozata véréből. Ennek hatása az ivástól számított egy napig érezteti hatását, és +10-et jelent a mágia erősítéséhez. Természetesen az olyan áldozatokkal szemben, akiknek nincs vérük, a varázslat hatástalan. A további erősítés 1 Mp-onként 1 E-vel lehetséges.

Vérbéklyó

Szféra: Tharr
Mp: 4 Mp / kacs
Erősség: 8
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 m
Mágiaellenállás: Gyorsaság-próba

A Háromfejű vérmágiájának olyan varázslata ez, amely alacsony Szinten is jól alkalmazható, s a későbbiekben igen veszedelmes fegyverré válhat. Hatására -ha az áldozat elvétí Gyorsaságpróbáját- bőre alól vérkacsok sarjadnak, s

Minden 10 újból felhasznált Mp után -1 járul az áldozatok Akaraterő-próbájához.

Vasvér

Szféra: Tharr
Mp: 25
Erősség: 11
Varázslás Ideje: 4 szegmens
Időtartam: 1 perc / Szint
Hatótáv: önmaga

Ezzel a varázslattal saját védelmét képes megerősíteni a pap. Amíg a mágia hatása alatt áll, semmilyen, a Vérmágia körébe tartozó varázslat nincs rá hatással. Kizárólag magára alkalmazhatja, másokra kiterjeszteni nem tudja és nem is akarja.

Újabb 6 Mp felhasználásával +1 perccel növelheti a varázslat időtartamát (nem szintenként!).

magukat egy 2 lábnyi távolságnál nem messzebb lévő szilárd ponthoz láncolják. Ha csak módjuk van rá, igyekeznek mozgásképtelenné tenni áldozatukat. Maga a kacsok megszületése csupán K3 Fp veszteséggel jár (összesen), igazából az okoz fájdalmat, ha a már rögzült kacsokat próbálják meg eltépni vagy elvágni (sikeres Erőpróba az első, sikeres Támadás a második esetben). Ekkor minden egyes csáp K6 Fp Fájdalmat okoz. A csápok 4 Mp-ot emésztenek fel alkalmazójuktól, de a Gyorsaságpróbát csupán egyszer kell az áldozatnak dobni. Vagy mindegyik csáp elől megmenekül vagy mind előfurakodik bőre alól. A próbát annyi levonás terheli, ahányszor 4 az Erősség. Az Erősség 10 Mp-ért növelhető 4 E-vel. Toronból szabadult félőrültek elbeszéléseiben nemegyszer szerepel vérből font pókhálóban vergődő társak alakja.

Vérzivatar

Szféra: Tharr
Mp: 18
Erősség: 3
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 25 m sugarú kör

E varázslatot inkább lélektani fegyverként használják a Háromfejű papjai, hisz konkrét sérülést ritkán okozhatnak vele. Elmondása után a kijelölt területen többféle hatás is létrejöhet. Egyik formája szerint a levegőből hihetetlen mennyiségű vér szakad alá, akárha valamely ciszterna fala repedt volna meg. Másik felhasználási módja szerint az érintett terület falaiból kezd ömleni a vér, pillanatok alatt iszamóssá változtatva a környéket. Az itt

tartózkodók Akaraterő-próbát kötelesek tenni, amit ha elvétenek a következő 3 körben nem képesek gyorsan és hatékonyan cselekedni. Harcértékeikhez a Harc kábultan módosítói járulnak és minden varázslatuk 5 szegmenssel később jön csak létre.

Nagy Arkánum Rituáléi

Istenalak

Szféra: Tharr
Mp: 35
Erősség: 13
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra / Szint
Hatótáv: önmaga

Magas Szinten Tharr papja képessé válik a varázslat segítségével urának alakját magára öltetni. Nincs ennél nagyobb megtiszteltetés a Háromfejű szolgálóinak, éppen ezért csakis kivételes esetekben, szakrális események alkalmával, Tharr nagyobb ünnepein, stb. használják ezt a varázslatot. Kizárólag a jelenlévők között rangban legelöl álló alkalmazhatja, s ha valaki más mégis ehhez a varázslathoz folyamodik, az nyílt kihívásként értékelhető.

A pap feje az általa követett irányzatnak megfelelő fejjé változik, s mellé még két másik nő. Az alany ruházata s testének többi része változatlan marad. A fenséges megjelenésen és a neki járó tiszteleten túl kívül más előnyei is vannak ennek a varázslatnak. A pap ugyanis megmaradt Mamapontjait háromfelé oszthatja, és ha úgy tartja kedve, akár három különböző varázslatot is alkalmazhat egyszerre. Mindhárom feje képes a beszédre és az egyidejű cselekvésre. A pap megszüntetheti a varázslatot akár az időtartam lejárta előtti s, de erre igen ritkán kerül sor.

Vérszolga

Szféra: Tharr
Mp: 8 / liter
Erősség: 16
Varázslás Ideje: 15 perc / liter
Időtartam: végleges
Hatótáv: spec.

Egy kisebb hatalmú szolgát képes Tharr papja a varázslattal létrehozni. A teremtmény különösebb értelem nélküli lény lesz, aki képes a pap utasításait végrehajtani. Egyszerre legfeljebb két-három parancsnak tud engedelmeskedni. Beszélni képtelen, de bizonyos utasításokkal irányítva egy egyszerű jelrendszer megtanítható neki. Nem képes harcolni, legfeljebb önmaga alkalmazható, hiszen az önmaga körüli 30 lábnyi teret kitűnően érzékeli. Nagy előnye, hogy a 10 E-nél gyengébb Láthatatlanságot is felfedheti. Harcértékei nincsenek, a fájdalmat nem érzékeli. Megsebezni 70 feletti Támadódobással lehet. Létrehozásához Vérgyűjtés varázslattal tartósított vér szükséges, méreteit csupán a felhasznált

Az ily módon teremtett anyag természetesen nem igazi vér, mindössze rendkívül hasonló -mágikus tulajdonságok nélkül való- anyag. A pap Szintenként 10 liter ilyen anyagot képes teremteni, ami az időtartam lejárta utáni 1 órában fokozatosan, nyom nélkül eltűnik.

mennyiség határozza meg. Egy ember nagyságú szolgálóhoz 6 liter vér szükséges. Egy liter 2 Ép-t jelent számára. Egy átlagos szolgáló nem nagyobb egy jól megtermett kutyanál, de állítólag Shulurban több vérből gyúrt óriás is szolgálja az egyházat.

Vérkapu

Szféra: Tharr
Mp: 73
Erősség: 25
Varázslás Ideje: 1 perc
Időtartam: Szint kör
Hatótáv: 10 m

Ezzel a kegyetlen vérmágiával a Háromfejű papjai egy ősi vérből származó személy vérére felhasználva Kaput nyithat istene síkjára, a Lindigassra, majd onnan továbblépve egy általa jól ismert helyre. A Kapun csak Tharr hívei ill. a kyr véreiek léphetnek át bántatlanul, érkezési helyük a papéval fog egyezni. Ha bárki más próbálna behatolni, a Háromfejű nyomban egy Ultimátort küld elpusztítására. A varázshoz felhasznált vér mindenképp valamely ősi nép gyermekéé kell legyen, azaz elf, gnóm, anurra, dzsenn, esetleg aquir vagy dahr lehet. A Kapu 2-3 méter átmérőjű vérben kavargó kör formájában jelentkezik.

Ultimátor Megidézése

Szféra: Tharr
Mp: 80 + 16 / fő
Erősség: -
Varázslás Ideje: 2 óra
Időtartam: 1 év / 1 óra
Hatótáv: speciális

Tharr papjainak egyik leghírhedtebb varázslata. Segítségével a Háromfejű egyik szolgálója, egy jahorr anyagi testtel ruháztatik fel. A varázslat viszonylag új keletű, a hatodik zűrzavarában alkalmazták először. A hagyomány szerint maga Tharr fedte fel a varázslat titkát legfőbb anyrja előtt. Az viszont tény, hogy a rituálé segítségével a Háromfejű egyháza sikeresen dacolt a szarafisták hatalmával. Neves történelem tudorok szerint a varázslat végrehajtásához szükséges tömeges véráldozatok utat nyitottak Tharr hetedik újjászületése (Szövetségi tudósok szerint szörnyistenné válása) előtt. A rituálét kizárólag felszentelt helyen és csak több pap együttesen képes végrehajtani. A szertartást vezető főpapnak legalább tizedik szintűnek kell lennie (80 Mp), míg a többi pap együttes szintje el kell, hogy érje a 21-et (16 Mp fejenként). Nagy mennyiségű vért

(kizárólag értelmes lény vére felel meg) kell Tharnak áldozni a varázslat elvégzésekor. Minden szertartásban résztvevő pap után egy személyt kell kivérezetni (kb. 3 liter). A hatalmas erejű mágia a megszentelt területre szólít egy jahorrt. A jahorr szent feladata a rituálé elvégzésétől számított egy évig a terület őrzése lesz. Az anyagi síkkal azonban csak egyetlen módon képes kapcsolatba lépni. Ezentúl, ha a megszentelt területen bármelyik szertartásban résztvevő pap vére ártó szándék miatt kicsordul, a vére -akár egyetlen csepp is- kaput nyit a Lindigass erői számára. (Azaz ha gombfelvarrás közben a pap megszurja az ujját nem történik semmi). A Vértengerből pedig fizikai testet nyer a jahorr és megszületik az Ultimator. Fontos megjegyezni, hogy az ártó szándéknak nem kell feltétlenül a papra irányulnia. Egy célt tévesztett lövedék is elegendő. A manifesztálódott Ultimator azonnal tombolni kezd és mindenkit elpusztít, aki a templom területén tartózkodott megjelenése pillanatában. Ha valaki megkísérel elmenekülni azt követi. Semmi sem állhat az útjába. Kivételt képeznek Tharr felszentelt papjai és azok, akik valamilyen okból kedvesek számára. (Ha a JK nem Tharr kegyeltje, Toron császára vagy hasonló személyiség ne nagyon reménykedjen ilyesemben.) Ha az utolsó személlyel is végzett, vagy letelt a számára rendelt idő (1 óra), netán valahogy elpusztítják, az Ultimator eltűnik és a jahorr várja az újabb hívást. Az elterjedt tévhit szerint Tharr minden temploma és szentélye védelem alatt áll, és maga a halál, ha egy pap vére kicsordul. Mint láthatjuk ez tévhit. A rituálé bonyolultsága miatt csak a fontosabb szakrális helyek részesülnek ilyen megtiszteltetésben és a varázslat csak az idézésben résztvevő papokat (az adott templomhoz tartozó

papok) védi. Természetesen ezt a tévhitet Tharr papjai nem cáfolják. Sőt!

Az Ultimator statisztikái:

Sebesség: 70(Sz)

Té: 130

Vé: 150

Ké: 60

Sebzés: 3k6+2 (puszta kézzel harcol)

Tám/kör: 2

Ép: 35

Fp: 170

AME, MME: immunis

Pszi: -

Mp: 96

Bár az Ultimatort gyakran szokták vérdémonként emlegetni valójában nem démon (Így nem rendelkezik a démonok különleges képességeivel sem), inkább a küldöttek közé sorolható, melyeknek egy speciális fajtáját képezi. (A Külső Síkok Lényeinek Megidézése varázslattal nem szólíthatók). A Lindigassról származó vérből és gyűlöletből nyeri a manifesztálódáshoz szükséges hatalmat. Teste ezért különösen ellenálló (SFÉ 8- de nem mágikus!). Alakja urát formázza: bak, kígyó és oroszlánfej nyugszik humanoid törzsén. Bőre vérvörös. Egy tizenkettedik szintű papnak megfelelően varázsol. A Tharr által adományozott halál szférájú varázslatokat alkalmazhatja (Az általánosakat és az egyedieket is). Mivel három feje van az Isteni Alak varázslatnál leírtak megfelelően alkalmazandók. Mérgekre immunis.

Tooma

Kis Arkánium Litániái

Tooma Ereje

Szféra: Tooma
Mp: 12
Erősség: 12
Varázslás Ideje: 5 szegmens
Időtartam: 2 kör / Szint
Hatótáv: érintés

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 MI = K6+2 ; +8 Mp = K6+3 ; + 16 Mp = K6+4 ; +24 Mp = +6 Erő.

Tooma Áldása

Szféra: Tooma
Mp: 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

Kis Arkánium Rituáléi

Tooma Bömbölése

Szféra: Tooma
Mp: 48
Erősség: 30
Varázslás Ideje: 3 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 30 m

A fejszés minden oldalról szorongatott, már-már reménytelen helyzetbe került beavatottja e mágiaformát alkalmazva olyan sérülést okozhat 30 lépésnyi körzetben tartózkodó ellenfeleinek, amelyet ő 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

Nagy Arkánium Rituáléi

Árucseré

Szféra: Tooma
Mp: 45
Erősség: 5
Varázslás Ideje: 15 perc
Időtartam: végleges
Hatótáv: érintés

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 Tombolása

Szféra: Tooma
Mp: 16
Erősség: 80
Varázslás Ideje: 1 kör
Időtartam: 3 kör / Szint
Hatótáv: önmaga

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 Vé-je nem adódik hozzá alapjához, pajzsa azonban védi a papot.

fegyverrel nem működik!), ezzel egyidőben meg kell szólaltatnia Tooma Bömbölését - és már készülhet is a fájdalmas diadalra. A csatabárd éle a padlóba vág, feje felragyog, köszilánkokat és sistergő szikrákat záporoztatva szerteszt, a korábban meghatározott Fp-nyi sérülést okozva a Tooma papjának - s ugyanekkor a varázslat hatókörén belül tartózkodó összes ellenfelének is. /A vérték 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.

Ez a különleges varázslat meghatározhatatlan eredetű, ám annyi bizonyos, hogy használata ismét és a leghatározottabban kiváltja minden magára valamit is adó varázsló rosszallását 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. Tooma papjai csak harci eszközökre tudják alkalmazni!

Érctáncoltatás

Szféra: Tooma

Mp: 72

Erősség: 35

Varázslás Ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 10 m / Szint

Tooma papja e könyörtelen mágiaformával a gyilkos szándékú betolakodók, ellenséges harcosok pályafutásának vethet véget. A varázslatot kizárólag ércben gazdag falú kamrákban, folyosókon vagy csarnokokban alkalmazhatja -az azonban, hogy az érc feldolgozott vagy nyers formában van jelen, közömbös az eredmény szempontjából. Amikor a pap szabadjára engedi energiáit, a hatótávon belül fellelhető fémek fény- és hőjelenség nélkül képlékennyé válnak, tűhegyek, pengevékony pókfonalak és horgok gyanánt cikáznak az ugyanebben a zónában tartózkodó áldozatok felé, és át- meg átjárják, befonják, valósággal szétdarabolják testüket. Az ércgomoly egy-egy nyúlványának sebzése nem számottevő, a fém súlya és a találatok gyakorisága azonban szinte lehetetlenné teszi a menekülést -minél kisebb a helyiség, annál valószínűbb, hogy az érc szemvillanásnyi idő alatt szétcsapó fonadéka az egész teret kitölti.

Uwel

Kis Arkánium Litániái

Jutalom

Szféra: Uwel

Mp: 18

Erősség: 6

Varázslás Ideje: 4 szegmens

Időtartam: 3 kör / Szint

Hatótáv: önmaga

Az igaz bosszú jutalmaként is szokás emlegetni ezt a varázslatot, mellyel Uwel a jogos elégtételt honorálja. A varázslat hatóideje alatt -ha valóban igaz ügyért harcolnak- Uwel szolgál

Figyelem! Az Érctáncoltatás olyan fegyver, melyhez jóérzésű törpe csak végső szorultságában folyamodik, esetleg akkor, ha Tyrrano szolgálival, vagy népe más ösellenégeivel találja magát szemben. A Tarinba vezet ő légkürtök, alagutak falát ezért burkolják fémmel, efféle veszedelem leselkedik a tehetősebb törpék otthonában, a legszentebb helyeken - mindenütt, ahol a kőfiak értékeiket komolyan védeni igyekszenek. Azt, hogy hol akad az adott pillanatban a Tooma-pap, akinek hatalma és lelkiismerete megengedi a varázslat használatát, a KM tiszte eldönteni.

A pap e varázslatot csak zárt térben alkalmazhatja, ha a falakban/falakon található érc mennyisége eléri az 1 kg-ot. Ekkora mennyiségű fémmel 7K10 Sp-nyi veszteség okozható, a nagyobb érctömegek sebzése értelemszerűen ennek többszöröse. A pap nem köteles a rendelkezésére álló összes fém fegyverként használni, ha a varázslat alkalmazásakor bejelenti a maximált súlyt és kész az alaperősítéshez szükséges Mp-okat a gyengített változatra áldozni, foglyot ejthet, akár béníthat is - bár, ha ez a célja, nyilván más eszközt választ.

A kígyózó szálaknak a láncingek, pikkelyvérték nem, csupán a teljesvérték állnak ellen, ám mindössze egy körig -a nyúlványok ezután meglelik a réseket és eleven lények dühével marják-szaggatják a testet. Áldozataikat felfűzve ismét keménnyé dermednek /a látvány ilyenkor ezüstösen villódzó, vértől vöröslő pókháló idéz/, és csak az időtartam lejártával lágyulnak el ismét, hogy egyetlen kör alatt visszahúzódjának a falba. A pap akár ellenfeleinek gyűrűjében is aktiválhatja legszörnyűbb fegyverét - a fonadék őt mindenképp elkerüli.

ugyanis nem szenvedik el az első (és csakis az első) Ép-t is sebző támadást. Kizárólag az összezsúrlás előtt használható, harc közben aktiválása lehetetlen. Arra is van azonban példa, hogy a bosszúállók mégis súlyosan megsebesülnek leszámolás közben. Ezzel számukra is nyilvánvalóvá válik tévedésük, s ha csak tehetik, bocsánatot remélve felhagynak a küzdelemmel.