

Tartalomjegyzék

Papi mágia – TODO.....	2
Harci combat varázslatok kiiktatása - TODO_PAP_#1.....	2
Papi varázslási rendszer – TODO_PAP_#2.....	2
Sámánmágia - TODO_PAP_#3.....	2
Papi Mágia.....	3
Papi mágia alapjai.....	3
Varázslat szférák.....	3
4.szint minimum.....	4
Istenek, befolyásuk és szféráik.....	4
Ceremoniális mágia.....	4
Közös rituálé.....	4
Papi fortélyok.....	4
Papi szférák részletes bemutatása.....	6
Érzékelés szféra varázslatai.....	6
Áldás szféra varázslatai.....	7
Gyógyítás szféra varázslatai.....	8
Általános szabályok Gyógyításra.....	8
Fizikai gyógyítás.....	8
Ötlet.....	8
Gyógyítás - 2.ötlet.....	8
Régi.....	11

PAPI MÁGIA – TODO

Itt kerülnek megvitatásra a mágiát érintő

- kidolgozandók
- problémák

Harci combat varázslatok kiiktatása - TODO_PAP_#1.

A pap ne csatai tényező legyen.

Papi varázslási rendszer – TODO_PAP_#2.

Vagy:

- Kegy pont legyen
 - képzettségpróbás szférákkal (mágiaiskolák (átlagos képz))
 - biztos tudásos szférákkal (mágiaiskolák (átlagos képz))
 - **Probléma: varázslatok erősítésének kérdése!**
- Pont nélkül biztos tudásból
 - **Itt fokozottan probléma: varázslatok erősítésének kérdése!**
- Mana pontos módszer

Sámánmágia - TODO_PAP_#3.

Papi mágia alá tartozzon?

Papi mágia alapjai

Hogy legyen a papi varázslás? Mi a mágikus világképe?

Papi varázslási rendszer – TODO_PAP_#2.

1. Nincs Mana, nincs Kegy, van egy Papi tradíció (50 KP) és varázslat-szférák, mint mágia iskolák (képzettségek).
2. Átfogó képzettség: pl. „Vallásgyakorlat – Domvik”
 - alatta szférák átlagos képzettségként
 - Tápos dolgok fortélyba
 - biztos tudás kell
- 3.

A varázslatoknak szféra szint követelménye van és **Biztos tudás szükséges!** (?)

Minden istennél fel van sorolva, hogy mely szférákat ural, valamint ki van fejtve, hogy az egyes szférákat papja milyen egyedi módon tudja alkalmazni.

Például Ranagol papja a „Lelki utak” szféra alatti nem anyagi síkokra való gondolati utazások közül csak a mentálsíkra tehet látogatást, míg Noir papja például az Antyss-ra.

Varázslat szférák

Átlagos képzettségek. Témában összetartozó varázslatok gyűjtőcsoportjai. Gyakorlatilag a mágiaiskoláknak feleltethetőek meg.

- Áldás
- Átok
- Gyógyítás
- Idézés
- Űzés
 - Attila szerint mehetne egybe az Idézés és Űzés
- Lelki utak (mentál, asztrál, Antyss)
- Érzékelés (ezt szét kéne bontani, mert tápos)
- Természet
- TODO

4.szint minimum

Mint a többi mágia tradicionál, varázsolni itt is csak a szféra 4. képzettség szintjétől lehet. Alatta a tudás csak lexikális (ráadásul felületes is :).

Istenek, befolyásuk és szféráik

a.) verzió

Kicsit profánul hathat, de 1-15-ig kategorizálnák az isteneket befolyásuk (hatalmuk Yn-en) szerint. Minden pap CSAK istene befolyási szintjéig juthat el az isten alá tartozó tanulható szférák (képzettségek) tanulásában. Pl. ha Morgena Befolyása 7-es, akkor papjai Morgena alá tartozó Szférákat (képzettségeket) csak 7.képzettség szintig fejleszthetik.

b.) verzió

Kategória: -(5) - (+14). Egy erős isten 0-s. A gyengébbeknek magasabb érték jut. Ennyi jön le a varázslatok erősségéből. Ahme Ramun a megtestesülésekor -5-ös (pl. egy 3E varázslat 8E-n jöhet létre)

c.) verzió

Istenek kategorizálása: 4-14. Ezen a képzettség szinten kezdhetne csak el varázsolni. Erős isten: 4-es, gyengébbek magasabb értékűek.

Ceremoniális mágia

Az alapeset, hogy egy papi varázslat *nem* hajtható végre ceremoniális formában. Ahol igen, ott ezt külön jelezzük.

Azon varázslatokra, amelyek végrehajthatóak ceremoniális formában, az alábbi szabályok érvényesek:

TODO

Közös rituálé

Több pap egyesíti erejét egy közös szertartásban.

TODO: milyen varázslatokra, hogyan, stb

Papi fortélyok

Legyenek?

Pl. „Inkvizítor”: megkapja pluszban az olyan képességeket, amik most az „Igaz szó” és „Egyéválás”

varázslatokban található.

Papi szférák részletes bemutatása

TODO: kifejtőt írni

Érzékelés szféra varázslatai

- Igaz szó: csak növeli az Emberismeretet, nem tuti
 - Követelmény: 5.szint
- Egyéválás: ceremóniális. Képek villannak be, nem 1:1-ben látsz mindent. Megérzések villannak be. **Esetleg kitenni fortélyba.**
- Életérzékelés: **TODO**
- Jellemérzékelés: ez is csak Emberismeretet növel.
 - Követelmény: 3.szint

Sztornó:

- ~~Veszély érzékelése: helyette 6. érzék~~
- ~~Asztrál pillantás: NE LEGYEN. Psziben Asztrálszem.~~
- ~~Mentál pillantás: NE LEGYEN. Psziben Mentálszem.~~
- ~~Átokérzékelés: Átok iskola alá~~

Áldás szféra varázslatai

- Átfogóbb dolog
- Biztos tudásból megy csak (?) → Nehéz a skálázás és erősítés
- Adott célra (Pl. "a mai csodához")
- Hadjáratot megáldani: apróbb pluszok minden résztvevőnek
 - Pl. Csábítás ellen +1
 - Olyan kis dolgokra kis plusz, ami a célhoz kötheti
 - pl. jókedv
 - kis + mágiaellenállás
- Cél "halmaz" kitejesztése: + szint követelménye.
 - Pl. kardot megáldani: +0 nehézség
 - Hadjáratot megáldani: +10 nehézség
vagy/és mondjuk
 - 5. szinten tárgyra
 - 10.szinten emberekre (fanatizálás pl (Hősi lélek szerű))
 - 12.szinten eszmékre
- Méregdetektálásra NE legyen jó
- Nem porosodik a tárgy: ez maradhat
- Felszentelés
 - Templomban napokon keresztül
 - ekkor +2 "valami" bónusz
 - 1 kör alatt elvarázsolva
 - ekkor csak +1 "valami" bónusz
- Erősítés: **TODO**

Gyógyítás szféra varázslatai

Ide csak a Gyógyítás varázslat tartozik.

Ez egy speciális iskola, a „Gyógyítás” képzettség (átfogó) felvételét igényli. Ez integrálódik be a papi tradíció alá Szféra formájában. A Gyógyítás Szféra képzettség szintje egyenlő lesz a Gyógyítás képzettség szintjével, nem kell 2x növelni, mivel azonos vele.

Esetleg a Slan tradíció alá is integrálható legyen ugyanígy.

Általános szabályok Gyógyításra

A gyógyítás csak a sebet gyógyítja be, de ÉP-t nem ad vissza, a sebek KT-vé "alakulnak", így óránként 1 visszatér.

→ Képzettségpróba vagy biztos tudás?

→ A Gyógyítás egy képesség, amit a pap istenétől kap, tehát a pap gyógyít, nem az isten.

Fizikai gyógyítás

KT-ért cserébe tud gyógyítani.

Alapeset: 1 KT = 1 EP

Nagyobb nehézségért több EP-t tud KT-vá alakítani.

Ötlet

Ne automaticen menjen a Gyógyítás.

- Dobás k10-el (százalékdobás, mint a Páncéldobás)
- Van egy alap esély %-ban a gyógyításra
 - ha ez alá, vagy egyenlőt dob: az isten segít (gyógyít)
- A % függ:
 - A gyógyítandó karakter legutóbbi tettei + harmóniája az isten elveivel
 - A pap hatalma
 - A pap „státusza” istenénél (elveinek megfelelően él, esetleg épp haragszik rá az isten)

Gyógyítás - 2.ötlet

A lényeg, hogy jelenleg a Pap Gyógyítás varázslata túl könnyű, nincs súlya. 1ÉP gyógyítása 2 MP-ot igényel és mindössze 5 szegmensbe telik!

10ÉP=10kör és 20MP. Ez semmi.

Legyen a mana igény és a gyógyítás időigénye exponenciális.

Tehát ne $1 \text{ ÉP} = x \text{ MP}$; $n \text{ ÉP} = n * x \text{ MP}$ legyen a bontás. A nagyobb sebet sokkal nehezebb legyen begyógyítani és tovább is tartson.

A legnagyobb seb ÉP-i 1:1-ben számítsanak be, viszont minden további (kisebb) seb 1 plusz "gyógyítandó" ÉP-nek számítson, mivel a nagyhatalmú gyógyítás során a kisebb sebek is beforrnak.

Tehát ha három sebe van a karakternek, pl: 8, 5 és 4 ÉP, akkor az $8+2=10$ ÉP-s gyógyítást igényel, mivel 2 további (kisebb) sebe van.

(Gondolkozom azon, hogy esetleg a legnagyobb seb ÉP-hez maximum +3 jöhessen még hozzá, tehát ha van 1db 2ÉP-s és 10db 1ÉP-s sebed, akkor ne $2+10=12$ ÉP-t kelljen gyógyítani, hanem csak $2+3=5$ -öt, mivel az ilyen kis sebeket könnyebb begyógyítani)

Az egyszerűség kedvéért legyen annyi a mana igény, ahány perc gyógyítás szükséges (varázslat időtartama). (Vagy mondhatjuk fordítva is: annyi perc, ahány MP)

Seb - Időtartam, Mana

1-2 ÉP - 4 perc, 4 MP

3-4 ÉP - 8 perc, 8 MP

5-6 ÉP - 14 perc, 14 MP

7-8 ÉP - 23 perc, 23 MP

9-10 ÉP - 36 perc, 36 MP

11-12 ÉP - 54 perc, 54 MP

13-14 ÉP - 78 perc, 78 MP

15-16 ÉP - 109 perc, 109 MP

17-18 ÉP - 148 perc, 148 MP

19-20 ÉP - 196 perc, 196 MP

21 ÉP-től: → 2 ÉP-nként +50 perc és +50 MP

Ne feledjük: nem az össz-ÉP mennyiséget kell gyógyítani, hanem a legnagyobb ÉP seb + a többi seb száma (darabra) eredményét.

A gyógyítás során fokozatosan gyógyulnak be a sebek és tér vissza az életerő.

Bónuszok:

- Ha az isten lényege kifejezetten a Élet, gyógyítás, stb. (pl. Ellana), akkor a kategóriák 1-el tolódnak (könnyebbek lesznek)

Nyitott kérdések:

- lehessen a kisebb sebeket egyenként gyógyítani, vagy ne? (Szerintem lehessen)
- mi legyen a sebbel és a visszakapott ÉP-kel, ha megszakítják a varázslást?
- ha nincs elég manája a gyógyításhoz, akkor mi legyen?
 - Szerintem a pap a vérzést így is el tudja állítani és a hatalmával megelőzi a fertőzést is mondjuk 4 Manáért, de ÉP-t ne tudjon visszaadni.

Példa és tesztelés

Seb - Időtartam, Mana

1-2 ÉP	- 4 perc, 4 MP
3-4 ÉP	- 8 perc, 8 MP
5-6 ÉP	- 14 perc, 14 MP
7-8 ÉP	- 23 perc, 23 MP
9-10 ÉP	- 36 perc, 36 MP
11-12 ÉP	- 54 perc, 54 MP
13-14 ÉP	- 78 perc, 78 MP
15-16 ÉP	- 109 perc, 109 MP
17-18 ÉP	- 148 perc, 148 MP
19-20 ÉP	- 196 perc, 196 MP
21 ÉP-től:	→ 2 ÉP-nként +50 perc és +50 MP

Sebek	Régi verzió (Mana, idő)	Új verzió (Mana, idő)
6ÉP; 5ÉP	22MP, kb. 1perc	(6+1=7ÉP) 23MP, 23 perc
12 ÉP, 2 ÉP	28MP, kb. 1 perc	(12+1=13ÉP) 78MP(!), 78 perc
3ÉP, 3ÉP, 2ÉP, 2ÉP	20MP, kb. 1 perc	(3+3=6ÉP) 14MP, 14 perc
8ÉP, 7ÉP	30MP, kb. 1 perc	(8+1=9ÉP) 36MP, 36 perc
6ÉP, 6ÉP, 3ÉP, 3ÉP	36MP, 1,5 perc	(6+3=9ÉP) 36MP, 36 perc
15ÉP, 2ÉP, 1ÉP	36MP, 1,5 perc	(15+2=17ÉP) 148MP(!), 148 perc

Zölddel jelölt az „olcsóbb” (kevesebb mana) varázslat.

Konkúzió: Kis sebek gyógyítása „olcsóbb”, a közepeseké kb. ugyanannyi, a nagyoké sokkal „drágább”. A gyógyítás időtartama viszont sokkal hosszabb.

Régi

Kegy pontos módszert alkalmazzuk.

A Vallásismeret szintjétől függjön a Kegy pont/szint? Vagy ez a szint legyen a limit, amit vehet?

Pl. 5 szintű Vallásismeretnél

a) $1+2+3+4+5 = 15$

b) $5 \times N = ?$ ($N=2?$)

3 fajta varázslat lesz. A pap vallásával:

- Egyező (-1 kegy)
- Semleges (-2 kegy)
- Ellentétes (-3 kegy) illetve ez ne is jöjjön létre...

A varázslat hatalmától függően a fenti Kegy pont szorzódik egy értékkel.

- 1x : Élelemteremtés, Áldás, gyenge varázslatok
-
- 5x: Falupusztító démonkapu :)