

Boszorkánymester I.



Vérpezsdítés

Típus: Vérmágia

Mana pont: 45

Erősség: 25

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A Bm. rámutat áldozatára, akinek az összes vére, mely már elhagyta a testét savvá változik. A sav marni kezdi az áldozat ruháit, páncélját, felszerelési tárgyait és a testét. Az áldozat összes addigi Fp

vesztésének a felét veszíti el az első körben. A másodikban a negyedét, a harmadikban a nyolcadát, stb. mindaddig, míg a sebzés 1 alá nem csökken vagy lejár az időtartam. Az érzés rendkívül sokkoló, a célpont Akaraterő-próbát köteles dobni, melynek elvétele esetén tépkedni kezdi magáról a ruháit és kínjában a földön hentereg. Ha a sav sebzése eléri az első körben a 30 Fp-t, annyi gáz keletkezik, hogy az megzavarja az áldozatot, aki így csak a harc émélyegve módosítóival harcolhat.

A sav nem túl erős, így mindenképpen csak Fp-t sebez és csak a varázslat előtti 5 kör alatt elvesztett Fp-k válnak savvá, az időtartam alatti sebesülések nem. A sav tárgyakon az első körben történő sebzés ÷ 5 STP-t sebez (M.A.G.U.S. 279. old.), a sebzés a további körökben feleződik.

Amennyiben az áldozatot nem papi gyógyítás varázslattal kezelik, a sebek mennyiségétől és elhelyezkedésüktől függően elveszít a Szépségéből 1-10 pontot maradandóan.

Vérzés

Típus: Vérmágia

Mana pont: 25

Erősség: 5

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Az áldozat minden egyes elvesztett Ép után 2 Fp-t veszít el körönként. Az Fp vesztes folyamatos, mindaddig tart, míg az Ép-k be nem gyógyulnak, vagy a célpont elvérzik. Ez azt jelenti, hogy az áldozat mindaddig vérezni fog, amíg az Ép sérüléseit be nem gyógyítják. A vérzést csökkenteni lehet Sebgyógyítás képzettséggel. Af: 2K10 kör, Mf: 2K6 kör alatt lehet bekötözni a sebet. Ekkor csak 10 körönként veszíti el az Fp-eket.

Ha a célpont a varázslás pillanatában még nem szenvedett el Ép sebet és ez a kör/szint időtartam alatt nem következik be, a varázslat megszűnik.



Vérkötelék

Típus: Vérmágia

Mana pont: 21

Erősség: 3

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: kör/szint

Hatótáv: 15 méter

Mágiaellenállás: -

A Bm. áldozatának vérét arra használja fel, hogy mozdulatlanságra kárhoztassa. Az áldozat kifolyt vére megelevenedik és óriáskígyóként rátekeredik a gazdájára. A vérkötelék teljes mozdulatlanságra kárhoztatja áldozatát, így harcolni és kézmozdulatot igénylő mágiát alkalmazni lehetetlen. Szabadulni csak a kötelékek elvágásával lehet. A társak 25 SP sebzést okozva elvághatják a vérkötelet. A fogvatartott megsebesítése nélküli elvágás csak vágófegyverrel és körönkénti egy támadással érhető el. Máskülönben az áldozat elszenvedí az okozott sebzés 1/4-ét. Vagy sikeres Erő-próbát dobva a kötelek elszakíthatók. Az elvesztett Fp-k számát osztva 10-zel megkapjuk a negatív módosítókat a próbára.

A varázslat az elmondás utáni vére nincs hatással.

Vérkapu

Típus: Vérmágia

Mana pont: 70

Erősség: 40

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A vérmágia egyik legerősebb varázslata. Segítségével a Bm. közlekedhet a tér két pontja között. Először az érkezési oldalt kell kijelölnie. Valamilyen függőleges felületen (fal, szikla stb.) fel kell rajzolnia egy ajtó körvonalát vérrel. Ez 25 MP-ba kerül és 1 percig tart. Az indulási oldalon szintén fel kell rajzolnia a körvonalat. Ez 70 MP-be ill. 3 körbe telik. Az indulási oldalon egy legalább akkora függőleges felületnek kell lennie, mint az érkezési oldalon; különben a kapu nem jön létre. Mindkét kapu felrajzolásához sok (min. 1 liter) vér szükséges. A vérnek frissnek kell lennie, de legalábbis nem alvadtnak, a Bomlás megfékezése varázslattal az

alvadás elodázható; egyébként alvadásgátlót kell beszereznie, ennek elkészítésére csak alkimista képes.

A varázslat elmondása után a vérből rajzolt ajtófélfá vörös fényvel felizzik és az időtartam alatt világít. Az időtartam lejártával ill., ha a Bm. előbb bezárja a kaput, a fény kialszik és nyoma sem marad a falon. A Bm. a szintjével megegyező számú élőlényt vihet magával. Az alanyok az indulási oldalon belépve az érkezési oldalon találják magukat. A Vérkapun csak egy irányba lehet közlekedni, nem átlátható, tárgyak (a Bm. és társai tárgyain kívül) nem juttathatók át rajta és a Zóna sem érvényesül a túloldalon.

Bárhonnan is induljon a Bm. mindig az érkezési helyen fog megjelenni, mindaddig, míg az érkezési rituálét máshol újra végre nem hajtja. Az érkezési oldalon felrajzolt ajtó vonalait megsérteni lehetetlen, csupán a felrajzoló Bm. képes rá. Az érkezési oldal mindaddig aktív marad, míg a Bm. le nem törli vagy papi Áldás ill. varázslói Destrukcióval meg nem semmisítik. Ez is csak akkor következik be, ha a varázslat E-je meghaladja a Vérkapuét. A kapu alap E-je 40, ez minden további MP befektetésével 2-vel nő.

A varázslatnak vannak hátrányai is: A felrajzolt kapu folyamatosan mágiát sugároz, mint egy rúnakör, valamint tárgyszimpátia viszonyban áll a Bm.-mel. A varázslat vérmágia része nagyon erős, viszont a térmágia már korántsem ilyen nagy, mindössze az E nyolcada; vagyis alapesetben 5, tehát viszonylag csekély erősségű Térgát varázsjel is megakadályozhatja a Vérkapu működését. Persze az erősség a fent leírt módon nő.

Összegezve tehát: Az indulási oldal kapuja 70 MP-be kerül és E-je csak Térgát ill. Térscapda varázsjel esetén számít. Az érkezési oldal kapuja 25 MP-be kerül és E-je csak Áldás ill. Destrukció esetén számít. Ha az érkezési oldal kapuját megsemmisítik, az figyelmezteti a Bm.-t, még ha az alszik is.

Gonosz észlelése

Típus: nekromancia

Mana pont: 7

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 20 +szint sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A Bm. minden a hatótávon belül lévő túlvilági teremtményt (élőhalott, démon, isteni küldött stb.) érzékel, ha annak jellemében szerepel a Káosz vagy a Halál. A földben 5 méter mélységig érzékel, így a Bm. egy temetőben gyorsan azonosíthatja az élőholtakat. A Varázslat pontosan megmondja a Bm.-nek a gonosz helyét, kivéve, ha láthatatlan és a láthatatlanság E-je nagyobb, mint a varázslaté. Bár a túlvilági lény helyével a Bm. tisztában lesz, annak azonosításához már varázslatra (csontészlelés) vagy kapcsolódó képzettségre (Demonológia, Legendaismeret) van szükség. A varázslat E-je 4 MP-onként nő, az időtartam további 7 MP befektetésével a duplájára nő.

Vérkígyó

Típus: Térmágia

Mana pont: 21

Erősség: 3

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: kör/szint

Hatótáv: 15 méter

Mágiaellenállás: -

A varázslat sokban hasonlít a Vérkötelékre, itt azonban nem óriáskígyó keletkezik, hanem mérges-kígyó, ami minden körben egyet támad. KÉ: 40 TÉ: 80 VÉ: 100 Sebzése K6+a Bm. szintje. Annyi Fp-vel rendelkezik, amennyiből létrehozták. Ha sikeres támadást hajt végre, az okozott sebzést a saját gyógyítására használhatja fel, persze max. fölé így sem mehet. A Vérkígyónak nincsenek Ép-i, ha túlütik, akkor dupla Fp-t veszít. A varázslatot minden további 4 MP-vel +1 körre meg lehet hosszabbítani.

Vérdémon

Típus: Vérmágia

Mana pont: 135

Erősség: 100 Me

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: lásd a leírást

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A Vérdémon a vérmágia leghatalmasabb varázslata. Segítségével a Bm. egy túlvilági lényt költöztethet fizikai testbe. A varázslathoz szükség van min. 50 liter humán (ember, ork stb.) és min. 10 liter elf vérré. Az elf vérré a Bm. felrajzolja az Idézés Körét, ez 80 MP-t és 2 óra kántálást jelent. Amint végez, megnyílik a kapu a külső síkra és az Idézés Köre „feléled”. A vérből rajzolt kör vörös fényvel világít (elemi fénykupola 15 E) és innentől áthatolhatatlan lesz. A kört átlépni vagy tárgyakat bejuttatni lehetetlen. A fényvel övezett területen semmilyen mágia nem jön létre a Vérdémon idézésén kívül. A kört fizikailag megtörni nem lehet. Mágiából csak Destrukció és a Papi Átoküzés jöhet szóba. A varázslatot minden a Bm. TSZ×10 mérföld sugarú körön belül tartózkodó Varázsló, Szerzetes és Rend és/vagy Élet jellemű Pap, Paplovag érzékeli. Még álmából is felveri a gonosz mágia.

Az Idézés Körének felrajzolása után a Bm. feltölti elméjét és belekezd a Felélesztés Litániájába. Elő-ször megidézi egy Vámpír lelkét, majd fokozatosan felépíti a vértestet. Ez felemészti a nap hátralévő részét. Az eredmény egy két és fél méter magas humanoid lény. A fején hatalmas szarvakat visel, szeme vörösen világít, orra, haja, testszőrzete, nemi jegyei nincsenek. Fülei a szarvak tövéből nőnek és a hiúzéra hasonlítanak. Szája hegyes fogakkal van teli, a szemfogai 5 cm hosszúak. Teste ember-szerű, csupán 5 centis karmai, valamint hátára simuló, összecsukott, sárkányszerű szárnyai különböznek. Szárnyainak fesztávolsága mintegy 8 méter. A démon teljesen meztelen és vérvörös. Egyszerre szemléli az Anyagi Asztrál és Mentálsíkot. Ez egy permanens Asztrál Mentál szemet és Auraérezkelést jelent 100 E-vel. Az anyagi síkon látótávolságig ultralátással rendelkezik, látja a láthatatlant 10 E-ig. Hallása és látása megegyezik az elfekével, szaglása egyáltalán nincs.

Mindenben követi teremtője parancsait, aki viszont súlyos árat fizet ezért: a démon

megidézésekor maradandóan elveszít 5 pontot az Egészségéből.

A démonnak nincs szüksége ételre-italra, levegőre, nem hat rá az asztrál és mentálmágia, hidegre-melegre nem érzékeny, teste nem sugároz mágiát és hőt. A Természetes anyagok mágiája nem eredményes ellene, az Elemi mágia nem sebzi, csupán Elemi Erővel lehet kárt tenni benne. Ha harcra kényszerül, zuhanóbombázó módjára csap le áldozatára (6K10 SP), majd ütéseivel (5K6) és harapásával (2K6+12) támad. Körönként kétszer üt és kétszer harap. A harapásával okozott sebeket a saját ill. teremtője gyógyítására használhatja (4FP=1ÉP). Harapásának sebzéseire a papi Véraldozat varázslat érvényes, ebben az esetben az átok E-je 50.

Amennyiben a Bm. természetes úton meghal a Vérdémon még annyi napig őrzi a sírját, ahány Ép-je a halál napján volt, majd eltávozik az Elsődleges Anyagi Síkról. Ha a teremtőjét megölik a démon a gyilkosa után (ha még él) veti magát és megöli. Mindig tévedhetetlenül érzi, merre van az áldozata, ilyen-kor nem kímél semmit és senkit, mindenén átgázol, hogy a célszemélyt elérje. Vagy belehal a találkozásba vagy a fent leírt módon elpusztul, miután bosszút áll.

A nem mágikus fegyverek nem sebzik, az abbit, áldásos, 63 MP-s és 93 MP-s fegyverek találatonként 1SP-t okoznak neki, a mithrill, lunír, 123 MP-s és 153 MP-s fegyverek normálisan sebzik.

Vérdémon

Előfordulás: egyetlen

Megjelenők száma: idézett

Termet: N

Sebesség: 200 (SZ) 300 (L)

Támadás/kör: 1/4

Kezdeményező érték: 80

Támadó érték: 160

Védő Érték: 200

Célzó Érték: -

Sebzés: 6K10/5K6/2K6+12

Életerő pontok: 100

Fájdalomtűrés pontok: 220

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszí: immunis

Intelligencia: kimagasló

Max. Mp.: -

Jellem: halál

Max. Tp: 80 000 felett

Méregfelhő

Típus: méregmágia

Mana pont: 35

Erősség: 4

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 2 méter sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A Bm. a megfelelő szavakat kiejtve a teste körül zöldes örvénylő ködöt idéz meg. Mindenki, aki a ható-távolságon belül tartózkodik Egészség-próbát köteles dobni, siker esetén az E-nek megfelelő számú K6 Fp-t veszít el, sikertelenség esetén a dupláját. A Bm. természetesen nem sebződik. A varázslat E-jét 7 MP befektetésével lehet növelni 1-gyel.

A halál lehelete

Típus: nekromancia

Mana pont: 14

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 2 méter/szint

Mágiaellenállás: -

A nekromancia egyik leglátványosabb támadóvarázslata. A Bm. a varázsigék kiejtése után kitátja a száját, melyből halványkék energiasugár tör ki (mint a csóva formázás). Akiket elér, azok az E-nek megfelelő számú K10 SP-t veszítenek el. A sebzés ellen nem érvényesülnek a páncélok SFÉ-je ill. a különböző légiességek (varázslói, Tűzalak stb.). A varázslat élőholtakra, ill. olyan lényekre melyek nem rendelkeznek anyagi testtel hatástalan. Minden okozott 3 Fp-ból 1 Fp-t, 10 Fp-ból 1 Ép-t, 1 Ép-ből 1 Ép-t vagy 5 Fp-t képes gyógyulni. Az erősség az MP-k többszörözésével nő.

Vér vért

Típus: Vérmágia

Mana pont: 21

Erősség: 4

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A Bm. egyik ritka varázslata, mellyel önmagát védi. A varázslat elmondása után a 20 m sugarú körön belül található (más vérmágia alatt nem álló) vér látványosan a Bm. felé száll. Minden eddigi elvesztett 10 Fp után (ebbe a Bm. sebesülései is beletartoznak) 1-es SFÉ-vel fog rendelkezni. Az SFÉ mértéke azonban nem haladhatja meg a szint/SFÉ értéket. A vér a Bm.-en aura formában oszlik el. Túlütésnél veszít az SFÉ-jéből, azonban amint 20 m-en belül 10 Fp sérülés jelentkezik, azonnal regenerálódik 1 SFÉ-t, ez leggyakrabban a Bm. saját vére. A varázslat igen látványos, mivel a Bm. egész testét vér fedi. A

varázslat másik előnye, hogy minden az időtartam alatt a Bm.-re mondott vérmágia (vérzés, vérkötelék stb.) csődöt mond, mindaddig, míg a varázslat E-je meg nem haladja a Vér vért E-jét.

Vérpáncél

Típus: Vérmágia

Mana pont: 35

Erősség: 25

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 15 méter

Mágiaellenállás: -

A varázslat óvó mágia. A vérmágia minden típusát semlegesíti azonos varázslaterősségig. A Vérpán-célt a Bm. másra is mondhatja, ha az nem áll tőle 15 m-nél messzebb. A varázslatot 15 MP befektetésével 25 E-vel lehet növelni, valamint 10 MP befektetésével az időtartam a duplájára nő.

Vérkard

Típus: Vérmágia, nekromancia

Mana pont: 21

Erősség: 4

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázslat elmondásakor a Bm. fegyverét vörösen derengő aura veszi körbe. Az aura nem csinál mást, minthogy az okozott sebzést a gazdája gyógyulására használja fel. Minden egyes okozott Fp 1FP-t, minden Ép 1 Ép-t ill. 4 Fp-t gyógyít. Ez kizárólag a kard fizikai sebzésére igaz, a villámpenge vagy a tűzkard okozta plusz sebzésekre nem. A kardot a varázslás után bárkinek oda lehet adni. A varázslatot 7 MP befektetésével újabb 5 körrel meg lehet hosszabbítani.

Vérpajzs

Típus: Vérmágia

Mana pont: 10

Erősség: 30

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A Vérpáncél egy fajtája, ez is a vérmágia ellen véd. Viszont minden a Bm.-re mondott vérmágia E-je csökkenti a Vérpáncél E-jét, ha ez 0-ra vagy alá csökken, a vérpajzs megszűnik. Az erősség minden 2 MP befektetésével 3-mal nő.

Villámfelhő

Típus: villámmágia

Mana pont: 40

Erősség: 2

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 20 méter

Mágiaellenállás: -

A Bm. varázslatának hatására 20 m sugarú kör felett kb. 10 m magasan kékesen derengő felhő képződik. A Bm. minden körben kijelölhet egy célpontot, akire villám csap le a felhőből. A villám CÉ-je 35. Ha a következő körben nem történik kijelölés ismét az előző áldozatra csap le a villám mindaddig, míg az el nem hagyja a hatósugarat, le nem jár az időtartam vagy új kijelölés történik. Az időtartamot 12 MP befektetésével a duplájára lehet növelni, az erősség 7 Mp-ként eggyel nő.

Sötétség

Típus: anyagmágia

Mana pont: 3 v. 6

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: 20 ill. 5 m

Mágiaellenállás: -

A varázslat igen különleges módon hozza létre a sötétséget. Nem sötétséget teremt, mint ahogy szinte az összes többi ilyen varázslat, hanem elpusztítja a fényt (mechanizmusa a bárdok vakság okozásához hasonló). A varázslat által elsötétített

területen semmiféle természetes fény nem látható, és a mágikus fények erősséget is csökkenti a Sötétség E-jével. Ha a mágikus fény erőssége 0-ra csökken, akkor nem látható. Alapesetben csak a látható fény tartományát fedi le a varázslat, de 6 mana pontért az infravörös és az ultraibolya tartományban is kifejti működését. Az elsötétített terület középpontja legfeljebb 20 méterre lehet a boszorkánymestertől, kiterjedése pedig egy 5 méter sugarú gömb, amelyet a boszorkánymester mozgathat, 2 szegmensenként 1 méterrel (de így sem mehet tőle 20 méternél távolabb a gömb középpontja). 1E=1MP.

Energiavihar

Típus: villámmágia

Mana pont: 44

Erősség: szint/2

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 méter

Mágiaellenállás: -

A varázslat létrehozása a villámmágia alkalmazásának magasfokába tartozik. 20 méteres körzetben egy villámörvény jön létre, ami mindenkit az erősségnek megfelelő mértékben sebez, kivéve a Bm.-et, mivel a varázslat magába foglal egy villámtagadást is (15E), ezért ez alatt az egyéb villámmágiák sem hatnak rá. Az örvényben a fémfegyverrel harcolók valószínűleg eldobják fegyvereiket (Akaraterő próba -2-vel). Ha az időtartam lejárt előtt a boszorkánymester meghal, az örvény azonnal megszűnik. Ezzel ellentétben a boszorkánymester viszont nem tudja megszüntetni, ha egyszer elindította.

Villámugrás

Típus: villámmágia, térmágia

Mana pont: 32

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 szegmens

Hatótáv: 20 méter

Mágiaellenállás: -

A varázslat során a boszorkánymester és teljes felszerelése villámmá alakul, majd egy szempillantás alatt – a Villámvarázshoz hasonló módon – átszáguld egy legfeljebb 20 méterre lévő másik helyre, ahol visszaalakul. A célként meghatározott helyet nem kell látnia a boszorkánymesternek, a lényeg az, hogy 20 méteren belül legyen. Az útjába kerülő élőlényeken áthalad, E*k10 Fp-t sebezve rajtuk (sikeres Gyorsaság vagy Ügyességpróba esetén feleződik a sebzés). Az át és visszaalakulás valamint a táv megtétele összesen 2 szegmensig tart. A térmágia segítségével a varázslattal mindig a kijelölt helyre érkezik, nem szükséges célzás. A varázslat E-jét 7 MP befektetésével lehet többszörözni. A varázslatra a térgát és tércsapda varázsjelek kifejtik hatásukat.

Halott mozgatása

Típus: nekromancia

Mana pont: 22

Erősség: 5

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 15 méter

Mágiaellenállás: -

A varázslattal állat tetemet vagy egy halott embert (törpét, elfet, stb.) mozgathat a boszorkánymester a varázslat időtartama alatt. A mozgatott test legfeljebb 15 méterre távolodhat el tőle. A mozgatás folyamatos koncentrációt igényel, harcolni, varázsolni, pszit használni lehetetlen eközben, de lassan járni, lovon léptetve haladni lehetséges. A koncentráció

megszakadásával a varázslat azonnal megszűnik.

Őrző koponya

Típus: nekromancia, mentálmágia

Mana pont: 20

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: óra/szint

Hatótáv: 5 méter

Mágiaellenállás: -

A varázslat befejezésekor ki kell jelölni egy 5 méter sugarú kört, amit őrizni kell. Ekkor a semmiből anyagiasul egy koponya, pont a terület közepén 2 m magasságban. A koponya és a varázslat alkalmazója között mentálfonál alakul ki. Az alkalmazó látja azt a területet, amerre a koponya arca néz, hallja az ott történő dolgokat, de csak akkor, ha nem használja saját érzékeit. Amint belép valaki az őrzött területre, a koponya riasztja az alkalmazót a mentál fonálon keresztül, még álmából is felébreszti. A koponyát persze meg lehet támadni: VÉ-je 100, STP-je 10. Azonban pusztulása előtt mindenképpen riasztja az alkalmazót. A varázslat létrejöttékor a terület az alkalmazótól nem lehet messzebb 20 m-nél, ám ezután akármilyen messzire eltávolodhat a felhasználó. Az időtartam +10 Mp-ért megduplázható. Az őrzendő terület sugara +1 Mp-ért növelhető 1 méterenként.

Csapolás

Típus: Vérmágia

Mana pont: 5

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 2 perc

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Bizony sokszor előfordulhat, hogy a mágia sötét oldalát használóknak néha szüksége van egy kis friss vérré. Ám közel sem mindenhol lehetséges ennek a beszerzése. Épp ezért az élelmesebbek erről előre gondoskodni szoktak.

A varázslat elmondásakor a boszorkánymesternek meg kell érintenie egy frissen elhalálozott testet. Ezután a testből minden vér elkezd kifolyni az előre megjelölt edénybe. Az alkalmazó több edényt is megjelölhet egymás után,

és ha úgy tartja kedve akár egyszerűen csak a földre is kifolyattathatja azt. A varázslat minimális mértékben a vér frissen tartásáról is gondoskodik, így az 1 nap/szint időtartamig nem kezd el alvadni.

Csontmarok

Típus: nekromancia

Mana pont: 15

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: kör/szint

Hatótáv: 15 méter

Mágiaellenállás: -

A varázslás után a Bm. rámutat a célpontra, akit egy, a semmiből anyagiasuló csontkéz kezd el fojtogatni. Az áldozat minden körben Akaraterő próbát köteles dobni. Amennyiben elvétí, az adott körben a torkára fonódó kézzel lesz elfoglalva, semmi mást nem tesz csak megpróbálja lefejni magáról a csontmarkot. Amennyiben sikeres volt a próba, cselekedhet, de harcolni csak az émelygés módosítóival képes. Az áldozat minden körben elveszít K6 Fp-t. Ha a varázslat tovább tart mint a varázslat alanyának Állóképessége, az illető a légszomjtól elájul. 10 MP befektetésével a varázslat időtartama meg-duplázható, és/vagy további 6 MP befektetésével a sebzés K10 Fp-re növelhető.

Élőholt szólítás I.

Típus: nekromancia

Mana pont: 28

Erősség: 8

Varázslás ideje: 6 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A varázslat hasonlít az Élőholt teremtésre, de ebben az esetben nem egy már létező holttestet ruház fel a Bm.; hanem egy már valamilyen úton-módon élőhalottá vált lényt idéz meg. A varázslat végre-hajtásához először is egy pentagrammát kell a talajra rajzolni, mégpedig vérrel. Ez lesz az a terület, a-hová az élőhalott megidéződik. Majd a 6 körös idéző litánia következik. Ennek a szövege kezdetben nem több suttogásnál, de minden mondattal egyre hangosabb lesz, míg az utolsó mondatot már szinte mennydörgi az idéző. A litánia végeztével egy szinte

jelképes áldozatot kell a körbe hajítani, ez lehet egy darab csont, egy rothadó húsdarab, vagy egy elszáradt virág, a lényeg az, hogy valami olyannak kell lennie, ami egykoron tartalmazta az élet princípiumát, de most már nem lelhető fel benne. A-mint az áldozat érintkezik a pentagrammával, némi sercegés és villanás következtében eltűnik és a helyén megjelenik a megidézett teremtmény. Az, hogy milyen lény érkezik, teljesen véletlenszerű, a KM jogköre eldönteni, csak annyit kell szem előtt tartania, hogy az I. Necrografiai osztályba tartozó legyen. Ebből következik, hogy akármi is jelenik meg, azonnal az idézőre veti magát, ezért érdemes egy Élőholt parancsnoklásra elegendő Manát tartalékolni.

Ez alól csak egyetlen kivétel van: ha a boszorkánymester rendelkezik a valamikori elhunyt igazi nevével és egy olyan tárggyal, ami szimpatikus viszonyban áll vele. Ebben az esetben az adott tárgyat kell a körbe dobni, nevét hangosan elkántálni és ekkor pontosan a tárggyal szimpatikus viszonyban álló test jelenik meg. A jól felkészült Bm. ezért már előre megtudja az alany nevét, magához veszi egy hajtincsét és csak utána alkalmazza rajta az Élőholt teremtés varázslatot. Ezek után bármikor magához rendelheti a varázslat segítségével. Felruházott élőholt nem idézhető ily módon meg, de a megidézés után már végre lehet hajítani rajta a megfelelő felruházást. Bizony nem egy halandó végezte már be egy értelemmel felruházott zombi – azaz torz – csontkezei között.

És itt kell megjegyezni, hogy a mágia – bár működését tekintve nagyban hasonlít rá – nem térmágia, így az efféle védelmek mit sem érnek ellene!

Élőholt szólítás II.

Típus: nekromancia

Mana pont: 35

Erősség: 8

Varázslás ideje: 10 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A varázslat mindenben megegyezik az Élőholt szólítás I. nevével, ebben az esetben

azonban egy II. Necrografiai osztályba tartozó teremtmény jelenik meg. Mivel ezek a lények már intelligensek, a Bm. közölheti vele, hogy miért idézte meg, már ha hagy rá időt. Észak felvilágosultabb boszorkánymesterei meglehetősen óvatossággal használják ezt a varázslatot, mivel bár rendkívül kicsi, de azért fennáll az esélye egy Crantai kóborló megidézésének és ebben az esetben – hacsak nem elég tapasztalt – gyors halál a kísérletező osztályrésze. Persze ha éppen a Keselyű jegyében járunk és az idézőnek a birtokában vannak bizonyos Haláltörvények és Litániák...

Élőholt szólitás III.

Típus: nekromancia

Mana pont: 45

Erősség: 8

Varázslás ideje: 16 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: lásd a leírást

Mágiaellenállás: -

A varázslat mindenben megegyezik az Élőholt szólitás I. nevűvel, ebben az esetben azonban egy IV. Necrografiai osztályba tartozó teremtmény jelenik meg. Mivel ezek a lények már intelligensek, a Bm. közölheti vele, hogy miért idézte meg, már ha hagy rá időt. Természetesen egy vámpír önmagában is veszélyes ellenfél lehet, de az istenek irgalmazzanak a megidézőnek, ha egy vámpírúr egyik szolgáját merészelte elragadni...

Tűzgolyók

Típus: elemi mágia

Mana pont: 21

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 8 kör

Hatótáv: 10 m

Mágiaellenállás: -

A varázslat végrehajtása után a Bm. kezében szint számú, dió nagyságú, sárga golyók jelennek meg. A golyókat eldobva

kisebb robbanásokat idézhet elő. Minden golyó K6 Fp-t sebez felrobbanásakor. A golyók a Bm.-t is sebzik, ezért vigyázni kell, nehogy kiejtse, vagy valaki kiverje azokat a kezéből. A golyók 10 m-es körön belül hatásosak, azt elhagyva megszűnnek létezni. Alapesetben a golyók eldobása nem igényel semmiféle dobást, de fedezékben vagy harcban álló célpont esetén a KM kérhet Ügyességpróbát, a megfelelő módosításokkal. A varázslat erősségét és így a sebzést is 10 MP befektetésével lehet növelni. Amennyiben 8 kör alatt a Bm. Nem dobja el az összes golyót, akkor a maradék eltűnik.

Tűzmarok

Típus: elemi mágia

Mana pont: 16

Erősség: 18

Varázslás ideje: 6 szegmens

Időtartam: kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a Bm. egyik tenyere felforrósodik és mindazoknak K6 Fp sérülést okoz, akikhez legalább 1 körön keresztül hozzáér. Rendkívül riasztó látvány, ahogy a Bm. által megfogott anyagok át-forrósodnak, füstölni majd lángolni kezdenek. Abasziszbán gyakran bukkannak kiégett mellű emberek-re, kiknek a mellkasán az égett lyuk egy emberi tenyérre hasonlít. Mivel folyamatosan fogni kell a célpontot a sebzéshez, ezért elsősorban lekötözötték kínzására használatos, ill. papírok és egyéb éghető anyagok meggyújtására. Természetesen ha a Bm megfelelő Erővel van megáldva, harc közben is megragadhat valakit. Az élelmesebbek pedig az Izzó idegek hatása alatt álló célpontot részesíthetik kezelésben.

Őrjöngés

Típus: asztrálmágia

Mana pont: 12

Erősség: 8

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 1 perc/szint

Hatótáv: 10 m

Mágiaellenállás: asztrál

Az Asztrálmágia egy olyan varázslata, mely kellő óvatosságot igényel. A varázslat végeztével a

Bm. rámutat a célpontjára, aki teljesen elveszíti az önkontrollját. Ettől a pillanattól kezdve őrzöngésbe fog. Amikor ez bekövetkezik, pusztá kézzel ugrik neki a legközelebbi célpontnak. Nem számít ilyenkor barátság, szerelem vagy félelem. Az áldozat az őrzöngés időtartama alatt +25 TÉ és -25 VÉ módosítót kap. Ájulásig harcol, nem kímél sem állatot, sem berendezést; tör, zúz, pusztít. A varázslatot az időtartam lejárta előtt csak egy magasabb E-jű mágia semlegesítéssel lehet megtörni, illetve a nyugalom varázslói mozaik alkalmazásával. Valamint megfelelő mentális varázslattal mozgásképtelenné tenni. Minden további 1MP 1E-t jelent és újabb 10 MP befektetésével az időtartam megduplázható. Néhány krónika beszámol esetekről, mikor a mindig hű komornyik minden ok nélkül gazdájára vetette magát, és mire kiszabadították volna megölte urát.

Apátia

Típus: mentálmágia

Mana pont: 30

Erősség: 12

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 nap/szint

Hatótáv: 10 m

Mágiaellenállás: mentál

A varázslat hatására az áldozat apátiába zuhan. Elveszíti érdeklődését a külvilág felé, csak ül és bámul maga elé. Nem érdeklí többé semmi, ha ételt raknak elé eszik, ha nem éhen hal; ha rágyújtják a házat nem menekül; a kérdésekre mindig igennel válaszol, ám ha cselekednie is kellene sem mozdul; amit elé tesznek, azt olvasatlanul aláírja. A varázslat időtartama alatt az áldozat teljesen döntésképtelen és érzéketlen lesz, hiába kínozzák vagy okoznak neki súlyos sebeket, észre sem veszi. Ha elfogynak az Fp-

i, akkor elájul, de még Ép seb sem tudja közönyéből kizökkenteni. Shadonban több esetet is feljegyeztek, amikor a máglyára küldött Bm. teljesen közönyösen égett el, a fájdalom legcsekélyebb jelét sem mutatva. A varázslatot minden további 2MP-ért 1E-vel lehet növelni. Amennyiben a Bm. rendelkezik az áldozat vérével, – minimum 2 cl – akkor azt a varázslat végrehajtása után felhörpintve az erősség 10-zel nő.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

Az Energiavihar varázslat a Villámmágia (Király Attila, Mlista) cikkből való, a cikk másik varázslatát azonban nem tartalmazza az írás.

A Sötétség, Villámugrás és a Halott mozgatása varázslat a Boszorkánymesteri varázslatok (Bartók B., Mlista) cikkből valók, a cikk többi varázslatát azonban nem tartalmazza az írás.

Az Őrző koponya varázslat a Boszorkánymesteri varázslatok II. (ismeretlen szerző, Mlista) cikkből származik, a cikk másik varázslatát azonban nem tartalmazza az írás.

Szerző vagy forrás megjelölése egyik cikkre vonatkozóan sem történt.