

Boszorkánymesteri varázslatok



Villámököl

Típus: villámmágia
Mana pont: 7 (7 mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 3 + Tsz kör
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester nem az a fajta kaszt, amelynek tagjai jeleskednek a test-test elleni küzdelemben, a közelharcban. De néha a sors közbe szól, s kénytelenek mérgezett pengéik, vagy nyílveaszek helyett az ökleiket használni. Ilyenkor, hogy pusztá kezük sebzése még komolyabb legyen gyakorta segítségül hívják mágiájukat is. A varázslat egyetlen szó kiejtéséből áll és hatására a boszorkánymester ökleit kékes energianyalábok veszik körül, melyek sebzése 1k10 Sp. A villámok a boszorkánymestert nem sebzik, még akkor sem, ha valami esztelen módon saját maga ellen fordítaná ökleit. Annál inkább sebzí az, akit ő megérint (sikeres támadás!), ilyenkor a sebzésre vonatkozó szabályok a villámmágiánál leírtak szerint alakulnak (fémvértek és a villámok etc.). A boszorkánymester, ha úgy látja jónak bármikor - a varázslat időtartamán belül - megszüntetheti a varázslatot. A villámököl fenntartása gyenge koncentrációt igényel, ami azt jelenti, hogy harcolni és Pszi-t alkalmazni lehet az ige hatása alatt, de varázsolni nem.

A villámököl sebzése minden további 7 Mp befektetésével 1k10-zel növelhető.

Villámfáklya

Típus: villámmágia
Mana pont: 5
Erősség: 5
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 5 perc/szint v. egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslatnak kétféle felhasználási módja van. Az első hatására a boszorkánymester (vagy egy általa kijelölt, a varázslatba beleegyező személy) tetszőleges kezét fényes villámnyalábok veszik körül, fáklyaerejű fényt biztosítva ezzel. A „fáklyával” támadni vagy sebzést okozni lehetetlen és abban a kézben, amelyen a fáklya van nem lehet semmi fegyver, sőt varázslásra sem lehet használni. Ha a boszorkánymester úgy látja jónak, az időtartam lejártá előtt is megszüntetheti a varázslatot. A második felhasználási mód hatására a boszorkánymester magasba emelt bal kezén villámnyalábok villannak fel. A villanás egy pillanatig tart, hatása nem is a dolgok láthatóvá tétele. A villám fénye ugyanis annál erősebb, minél hatalmasabb a varázslatot elmondó boszorkánymester. Még pontosabban:



1 - 4. szint	fáklya erejű fényvillanás
5 - 9. szint	gyengébb villám erejű villanás
10 -15. szint	villám erejű villanás, azok akik látják sikeres Gyorsaságpróbára jogosultak, különben 1k6 körre megvakulnak
15.+ szint	elemi erejű fény villan fel a nagyhatalmú boszorkánymester balján, akik látják Gyorsaságpróbát kénytelenek tenni, különben 1k6 percre teljesen megvakulnak.

Ebből is látszik, hogy a varázslat gyakorlati haszna az erődemonstrációban, az ellenfél figyelmeztetésében, megfélemlítésében rejlik.

Villámfal

Típus: villámmágia

Mana pont: 24 (7 Mp-ként növelhető)

Erősség: 1 (növelhető)

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 20 m sugarú kör (középpontja a boszorkánymester)

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a boszorkánymester körüli 20 m sugarú körben egy tetszőleges helyen egy max. 3x3 méteres (min. akkora, amekkorát a boszorkánymester akar), 10 cm vastag energiafal jelenik meg, melyen az áthaladás 2k10 Sp-t sebez a vakmerő próbálkozón. A sebzés további 7 Mp elhasználásával 1k10-zel növelhető. A falon átlátni képtelenség, így a célzó fegyverek használata is csaknem lehetetlen. A sebzésre a villámmágiánál leírtak természetesen vonatkoznak.

Villámbéklyó

Típus: villámmágia

Mana pont: 28 (7 Mp-onként növelhető)

Erősség: 1 (növelhető)

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 20 m sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslat elmondása után a boszorkánymester által kiválasztott személy kezein egy villámok alkotta, meglehetősen szoros bilincs

jelenik meg. A bilincs körönként 1k10 Sp-t sebez és lehetetlenné teszi, mind a taglejtéseket igénylő varázslást, mind a fegyverhasználatot. Ha valaki meg akar szabadulni tőle, akkor át kell rántania a villámokon a kezeit. Ez mindenesetben a körönkénti sebzés dupláját jelenti, tehát alaperősítésben 2k10 Sp-t. így pl. 4E esetén körönként 4k10 Sp-t sebez a béklyó és a kiszabadulás 8k10 Fp-t von le a szerencsétlen áldozattól. A villámok sebzésére itt is vonatkozik a villámmágiánál leírt összes szabály. A „levetett”, elhasznált villámbéklyók azonnal megsemmisülnek (tehát miután levette valaki magáról, nem veheti fel a földről, mint valami tárgyat!).

Villámcsapás

Típus: villámmágia

Mana pont: 35 Mp

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör (lásd a leírást)

Időtartam: egyszeri (lásd a leírást)

Hatótáv: 20 m sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A varázslat lényege az, hogy a boszorkánymester elmormol néhány szót melynek hatására az - égnek emelt - kezein villámok kezdenek cikázni. És ha kiválaszt egy célpontot, akkor arra kilőheti a koncentrált energiát, +20 CÉ-vel. Az alap sebzés (szint/2) k10 Sp (lefelé kerekítve). A pláne az benne, hogy ez a sebzés körönként (amit energia gyűjtéssel tölt a BM) 1k10 Sp-vel még nő. A kivárást nincs limitálva, így akár 100k10 Sp-s is lehet a villámcsapás, persze ha a BM-et megzavarják, akkor a mágia azonnal megszűnik és a Mp-ok elvesznek. Még egy szabály az, hogy a csapás ereje akár csontokat is törhet - ezért minden kerek 10 Fp elszenvedése után egy Ép-t is le kell vonni. Erős fémpancél esetén ez az 1 Ép a pancél SFÉ-jéből vonódik le, de amint „elfogy” az SFÉ, rögtön az Ép-K jönnek.

Villámkorbács

Típus: villámmágia

Mana pont: 11 (7 Mp-ként növelhető)

Erősség: 5

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a BM kezében egy villámkorbács jelenik meg (értékei a normál korbácséval meggyezők, és a BM-nek képzettnek kell lennie a forgatásában - korbács fegyverhasználat -, különben mínuszok sújtják) és bárkin, akit megüt vele 1k10 Sp-t sebeznek. A korbács a BM-et nem sebz. Az okozott Sp 7 Mp-onként 1k10-zel növelhető.

Villámeső

Típus: villámmágia

Mana pont: 5

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: 20 m sugarú kör (középpontja a boszorkánymester)

Mágiaellenállás: -

A varázslat arra való, hogy elijessze az embereket, állatokat a kezdő, még

komolyabb támadásra nem képes BM-től. A varázslat elmondásakor a BM égnek emelt kezeiből villámok cikáznak - kísértetiesen emlékeztetve a BM mágiában jártas szemlélőt a Villámcsapás varázslat kivárására, de a járatlanokra is sokkoló hatással tud lenni. Ezt számokban kifejezni nem lehet, szerepjátékkal kell áthidalni a problémát. Lényeg, hogy a nem túl elszánt, tapasztalt ellenfél megijedhet a varázslattól. Pl. egy farkasfalka eliszkol, ha ilyet lát, de egy fejtámadás, akit pont a BM megölésére küldtek max. csak meglepődik. A varázslattal igazi sebzést okozni képtelenség. A villámok szint körig cikáznak a BM ujjainál, aztán eltűnnek.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely