

Boszorkánymester varázslatok



Hydra

Kaszt: boszorkánymester

Típus: villámmágia

Mana pont: 21 (8)

Erősség: 5 (2)

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 20 méter sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester kiválaszt egy pontot a zónáján belül ahová varázsol. (Figyelem csak szilárd talajra lehet rávarázsolni a levegőbe nem !) A varázslat hatására megjelenik egy kisméretű Hydra. (Földtől számított fél méter magas kékesen derengő fényből álló 3 sárkányfej) amik az időtartam lejártával szertefoszlanak. A sárkányfejek érintése 1K10-et sebez mindenkin a boszorkánymesteren is. A varázslat létrejötte után az alkalmazó kijelölhet max. 3 célpontot akiket a varázslattal meg kíván támadni, de mind ez idő alatt folyamatosan koncentrálnia kell különben a varázslat szétesik tehát NEM harcolhat, varázsolhat és nem alkalmazhat pszit sem és semmi olyat ami félbeszakítaná a koncentrációját de beszélhet, sétálhat, léptethet lovon stb. Minden egyes fejjel körönként egyszer támadhat 45-ös CÉ-vel. A célpontok nem lehetnek 5 Méternél messzebb ugyanis csak ilyen messzire képes támadni velük. Figyelem a Hydra nem tud helyet változtatni!

Ha a célpont kilép a Hydra hatósugarából akkor az öt támadó fej(ek) mozdulatlaná válnak ha ismételten 5 méter vagy annál közelebb lesz(nek) az alkalmazónak ismét ki kell jelölni célpontnak ha meg akarja újra támadni. FIGYELEM csupán elméjében kell kijelölnie a célpontokat de ezt be kell jelenteni valamint mindig utolsónak támadhat csak. Nem állhat a Hydra fejek útjába semmi, mindenén áthatolnak kivéve a mágikus anyagokon. Ha a létrehozójuk nem adja meg vagy nem tudja megadni, hogy ki vagy kik a célpont(ok) akkor a Hydra mozdulatlanul áll. A varázslat létrejötte után is bármikor meg lehet változtatni a célpontot. További 8 MP felhasználásával a varázslat erőssége 2E-vel növelhető miáltal az időtartam 1 körrel a Hydra CÉ-je pedig 10-zel növelhető. A Hydrát csak mágiával lehet idő előtt elpusztítani vagy, ha létrehozója úgy kívánja.



Gömbvillám

Kaszt: boszorkánymester
Típus: villámmágia
Mana pont: 14 (8)
Erősség: 3 (2)
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: 20 méter sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat létrejöttkor a Boszorkánymester bal tenyerében megjelenik egy ököl nagyságú kékesen derengő gömb. készítője az időtartam lejártáig zónáján belül tetszés szerint mozgathatja mely körönként 20 métert képes megtenni. Ha valamit eltalál akkor felrobban ezt követően 2 méter átmérőjűre kitágul a robbanás miatt az érintett területen 1K10 Sp-t szenved el mindenki. További 8 manaponttal erőssége 2-vel valamint sebzése + 1K10-zel növelhető.

A gömbvillám felrobbanása = A Varázslat megszűnésével.

Energiaszőnyeg

Kaszt: boszorkánymester
Típus: villámmágia
Mana pont: 28 (7)
Erősség: 5 (1)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/Tsz
Hatótáv: 20 méter sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A Boszorkánymester zónáján belül a talajt átítatja nyers energiával ezáltal aki az érintett területen áll az körönként K10 Sp égési sebet kap. További 7 manapont ráfordításával a varázslat erőssége 1 E-vel a sebzése +K10-zel növelhető. A varázslat a Boszorkánymester szintjével megegyező számú körig tartható fent.

Villámcsapás

Kaszt: boszorkánymester
Típus: villámmágia
Mana pont: 28 (9)
Erősség: 13 (1)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 méter sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A Boszorkánymester a semmiből idéz meg egy villámot ami egyenesen az égből csap le a kiszemelt célra, ezt a célt minden esetben látnia kell a BM-nek. Ennek a villámnak az alap sebzése 3K10. De 9 MP ráfordításával a varázslat 1 E-vel a sebzés 1K10-zel nő. Fedett területen nem alkalmazható. Ezzel a varázslattal max. 10K10-et lehet sebezni.

Lebegés

Kaszt: boszorkánymester
Típus: elemi mágia
Mana pont: 12
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: beleegyezés

A Boszorkánymester vagy az a személy akit megérintett felemelkedik a földtől 1 méter magasra saját testsúlyán kívül tapasztalati /BM/ szintenként +5 Kg. teherrel lesz képes lebegni. Folyamatos koncentrációt igényel varázslatot, Pszit vagy bármely más cselekedetet nem végezhet a varázslat alkalmazója ellenben ha nem saját magára mondta az igéket a

Boszorkánymester akkor az illető bármit cselekedhet de helyet változtatni nem lesz képes.

Teleport

Kaszt: boszorkánymester
Típus: térmágia
Mana pont: 34
Erősség: ?
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: ?
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: beleegyezés

A varázslat segítségével teleportálhat a Boszorkánymester egy általa kiválasztott helyre az elsődleges anyagi síkon ahol már járt. Tapasztalati szintenként 10 mérföld távolságba lehet ez a hely. A varázsigé kimondása után felemeli bal kezét tenyerében megjelenik egy sárgászöld fény amely mintegy folyékony massa elborítja fokozatosan a testét és nála lévő tárgyakat. ez a folyamat 3 Szegmens alatt megy végbe / A folyamat közben nem lehet a BM-re varázsolni továbbá sebezni sem. Ha tűzszőnyegben állt akkor az a varázslat életre kelése után már nem sebzí tovább de a meggyulladt ruházata megérkezése után is lángol s újra sebzí őt, ugyanez a helyzet ha fémvértje van azon Fém Izzítás vagy stb. / a megérkezés is ugyanilyen látványos.

Fantomharcos

Kaszt: boszorkánymester
Típus: anyag mágia
Mana pont: 45
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 10 kör
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: beleegyezés

Észlelhetetlenség

Kaszt: boszorkánymester
Típus: mentál mágia
Mana pont: 21 (8)
Erősség: 5 (2)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 2 kör
Hatótáv: 20 méter sugarú kör
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester kiválaszt egy pontot a zónáján belül ahová varázsol. (Figyelem csak szilárd

Érinthetetlenség

Kaszt: boszorkánymester
Típus: mentál mágia
Mana pont: 15 (2)
Erősség: 10 (1)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 2 kör/Tsz
Hatótáv: 1 méter sugarú kör
Mágiaellenállás: mentális / minden kör

A Boszorkánymestertől folyamatos koncentrációt igényel, ha bármilyen okból megszakad a koncentráció akkor a varázslat megszűnik. Aki a hatótávon belül áll az körönként 1k6 Fp-t (Csak FP-t ÉP-t soha) veszít el valamint sikertelen állóképesség próba esetén teljesen harcképtelenné válik görcsösen rángatózva esik össze a földön fetrengve ordít az elviselhetetlenül kínzó fájdalomtól képtelen összpontosítani bármire is. Ha sikerül eltávolodnia a mágiát alkalmazótól akkor az Fp vesztes leáll majd a következő körben újra harcképes lesz. A varázslat Erőssége 10 de további 2 Mp ráfordításával 1 E-vel növelhető miáltal a sebzés 1k6-tal nő. Valamint minden tizedik E után az állóképesség próbára kap -1-et.

Vérkút

Kaszt: boszorkánymester

Típus: nekromancia

Mana pont: 35

Erősség: 40

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 méter sugarú kör

Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a Boszorkánymester egy mesterséges kutat varázsolhat el. A varázslat hatására a benne lévő víz a BM által kiválasztott faj vére változik / nem alvad meg soha mindig friss marad mintha csak most folyt volna ki áldozatából /.

Holtak pajzsa

Kaszt: boszorkánymester

Típus: elemi mágia

Mana pont: 21 (7)

Erősség: 3 (1)

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 10 kör

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: - vagy beleegyezés személyiséggel felruházás esetén

1 E = 1-es Sfé.

+1 E = +1 Sfé.

Max Sfé 10. Csak ÉLŐHOLT-ra lehet varázsolni.

Két azonos varázslat nem adódik össze hanem a nagyobb Erősségű hat.

Légiesség

Kaszt: boszorkánymester

Típus: anyag mágia

Mana pont: 1/1 kg vagy 1/2 kg vagy 1 g

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: 20 méter

Mágiaellenállás: -

Csak önálló tárgyakra lehet varázsolni. További megkötés, hogy élőlények tárgyai, felszerelése nem képezheti a varázslat tárgyát. A BM-nek csak rá kell mutatnia a tárgyra és kimondania a varázsszót. / Tehát látnia kell a tárgyat

/Figyelem mágikus anyag nem változtatható át. A varázslat lejártával a tárgy visszanyeri eredeti halmazállapotát. Alkalmazási módra néhány Példa :

- Építmények lerombolása / tartópillérek /
- Zárt ajtókon való átjutás / sarokvasak /
- Valaki megviccelése, felbőszítése ha az illető széken ül
- Stb.

Életerő összegyűjtés

Kaszt: boszorkánymester

Típus: nekromancia

Mana pont: 14

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Életerőszíváson alapszik. Az elszívott sp-ket a BM egy mágikus gyűrűbe vagy amulettbe irányítja / Boszorkánymester tud ilyet készíteni / és ott tárolja későbbi felhasználásra. A mágikus tárgyban csak FP-k tárolhatók Ép-k NEM ! Minden másban megegyezik az életerő szívással.

Testrablás

Kaszt: boszorkánymester

Típus: nekromancia

Mana pont: 75 (5)

Erősség: 30 (2)

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 10 méter

Mágiaellenállás: asztrális

A mágikus szavakat egyre hangosabban és gyorsabban kezdi el mondani, közönséges ember számára aki nem jártas a mágia tudományában annak már a szavak is igen rémisztően hangzanak.

Ha az áldozat az Asztrál ME-t elvétí: A varázslat létrejötte után a Boszorkánymester lelke kiragadtatik a testből és beleköltözik

áldozata testébe. (csak azonos fajba). Az így megszállt testben immáron két lélek lakozik Ha a Boszorkánymester tapasztalati szintje magasabb a másik lélek TSZ-énél akkor a másik lelket kitaszítja a testből mégpedig annyi kör múlva mint amennyi a megszállt test TSZ-e. Erre az időre teljesen lebénul a test cselekvésképtelen lesz. Ha a BM tapasztalati szintje kisebb vagy egyenlő mint a megszállotté akkor ketten osztoznak a testen ilyenkor a BM lelke csak telihold idejére tudja irányítani a testet.

Ha az áldozat asztrál ME-je sikeres: Akkor is kiragadtatik a Boszorkánymester lelke a testből de nem tudja megszállni áldozata testét így az elsődleges anyagi síkon ragad és várj hogy valaki megidézze vagy keres egy újabb áldozatot akit megszállhat de csak akkor fogja tudni irányítani az így megszállt testet ha annak alacsonyabb az akaratereje. Ha a BM akaratereje az alacsonyabb akkor lelke elhagyja a testet. Ha ilyen lelket idéznek meg anyagi testbe akkor ha lehetősége lesz rá megpróbál majd húsvér élő testet szerezni. (Ha sikerül akkor gyakorlatilag feltámasztotta saját magát.)

Lélekcseré

Kaszt: boszorkánymester

Típus: nekromancia

Mana pont: 60

Erősség: 30

Varázslás ideje: 10 kör

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: asztrális

A Boszorkánymesternek meg kell érintenie áldozatát a varázslat után 3 körön belül, ha nem teszi meg akkor a varázslat megszűnik s a már elhasznált MP-k elvesznek. Ha a helyzet úgy kívánja akkor támadódobással. Ha az áldozat asztrál ME-je sikeres akkor semmi sem történik. Ha azonban elvétí akkor a varázslat létrejötte után a Boszorkánymester és az áldozat lelke testet cserél ezt követően mindketten ájultan esnek össze és csak 10 mínusz Akaraterő tíz feletti része perc múlva térnek magukhoz.

Holtak rabsága

Kaszt: boszorkánymester

Típus: nekromancia

Mana pont: 14 (1)

Erősség: 1 (1)

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: Tsz óra

Hatótáv: 20 méter

Mágiaellenállás: -

Ezt a varázslatot a BM egy kiválasztott területre alkalmazhatja. Ez egy kör alakú terület lesz aminek a középpontjára kell mutatnia a Boszorkánymesternek bal kezének mutató ujjával. A kör átmérőjének kiszámítása: 1 méter = 1 E. Ha erre a területre belép egy bármely Necrografia besorolási osztályú élőhalott akkor a kört csak akkor lesz képes elhagyni ha minimum annyi ÉP-je van mint amennyi a varázslat E je vagy a varázslat valamilyen okból megszűnik, ha már bent volt akkor nem képes elhagyni azt. További 1 MP ráfordításával az erősség 1-gyel növ.

Időtlen mérgek

Kaszt: boszorkánymester

Típus: mérgezmágia

Mana pont: lásd a táblázatot

Erősség: 1 (1)

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: E/5 szegmens de max. 5 kör

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: - / mérgeellenállás

Fegyverre varázsolva annak pengéje sötét zölden kezd derengeni / Nem hoz létre közvetlenül mérget a fegyver pengéjén hanem maga a varázslat mérgez /. 4-es szintű a mérge alapból és Maximum 7-es szintig lehet növelni a mérge szintjét. Minden esetben csak 1 adagnak számít / Nem kell levonni a mérge szintjéből mert csak 1 adag van a fegyveren mivel a fegyveren nincsen mérge /. További 2 MP ráfordításával a varázslat E-je 1-gyel növelhető miáltal a varázslat minden egyes E-je után az időtartam további 5 szegmessel hosszabbodik. Minden egyes sikeres sebzéskor a megsebzett szervezetébe +1 adag mérge kerül így a megfelelő módosítóval dobja a(z) mérgeellenállást/egészségpróbát valamint 1-gyel csökken a mérge szintje. Bármilyen mérgezést elő

lehet így állítani amit fegyverméregként is el tud készíteni a BM. Nem alkothat azonban olyan mérget amelyre nincs meg a megfelelő képzettsége. 1 fegyveren csak 1 efféle varázslat lehet egy időben. Nyílhegyre varázsolva könnyen elhalálozhat az ellen még egy enyhébb méregtől is. Ha valakit egy ilyen nyílvevő talál el akkor azt minél előbb el kell távolítani vagy kivágással vagy a hús átdöfésével vagy a egyszerűen kihúzással de ez nem ajánlott mert könnyen beletörhet a sebbe és lehet, hogy még több kárt csinál magának az illető mint hasznot.

| Típus | Mp+1 | Szint |
|---------------|----------|-------|
| Kínméreg | 1 Mp/Fp | 10 |
| Émelygés | 1 Mp/kör | 5 |
| Gyengeség | 2 Mp/kör | 5 |
| Kábultság | 4 Mp/kör | 6 |
| Rosszullét | 4 Mp/kör | 6 |
| Görcs | 4 Mp/kör | 7 |
| Bódulat | 7 Mp/kör | 8 |
| Bénutság | 8 Mp/kör | 9 |
| Alvás/ ájulás | 9 Mp/kör | 12 |
| Halál | 30 Mp | 12 |

Szellökés

Kaszt: boszorkánymester

Típus: elemi mágia

Mana pont: 2 (2)

Erősség: 1 (1)

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 méter

Mágiaellenállás: -

A fuvallathoz hasonló csak itt egyetlen lökéssel söpör végig az erős szél amely akár embereket is fellökhet vagy odébb taszíthat, kellő erősítéssel akár erős ajtók is áttörhetőek vele. +2 mana = +1 E.

Súly mozgása 1 E Szellökés fellök.

| | |
|--------------|------|
| Álló esetén | 5 kg |
| Séta Esetén | 4 kg |
| Futás esetén | 3 kg |
| Vágta Esetén | 2 kg |

Élőholt észlelés

Kaszt: boszorkánymester

Típus: nekromancia

Mana pont: 12

Erősség: 10

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 3 kör + 1 kör/Tsz

Hatótáv: 150 méter

Mágiaellenállás: -

A Boszorkánymesternek a varázslat lejártáig folyamatosan koncentrálnia kell, ha a koncentráció valamely okból megszakad akkor a varázslat nyomban szétesik. A BM ezzel a varázslattal észlelni képes az élőholtakat valamint képes meghatározni hozzávetőleges helyüket 5 méteres pontossággal valamint hogy melyik necrografiai osztályba tartozik. Ha a Boszorkánymester eme varázslatot nem 12 hanem 24 mana-pontért hajtja végre akkor képes lesz pontosan meghatározni az élőholtak helyét valamint pontosan meg tudja mondani, hogy mi az elnevezése (ebből már képes lesz következtetni a hatalmára is) és mennyi ÉP-vel rendelkezik.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A Fantomharcos nevű varázslat szöveg nélkül szerepelt a forrásban.