

Átkok



Ide tartoznak azok a varázslatok, melyek gyengévé, kiszolgáltatottá teszik áldozatukat valamely további hatás számára. Komoly hátrányokat okoznak, háborzongató hatásoknak teszik ki, ellehetetlenítik életét.

Báb

Mana pont: 30+2/E
Erősség: 10
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 perc
Mágiaellenállás: mentál

Egy élő áldozaton használható, őt a zombikéhoz hasonló tudati állapotba taszítja (tudatalanság, engedelmesség a nekromántának). A varázslat magában foglalja a Halott test és a Kihült test nevű varázslatot is. Az áldozat lelke elalszik, Személyes Aurája megszűnik.

Csontrezgés

Mana pont: 6/E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 1 kör/E

Az áldozat csontjai rezegni kezdenek, ami igen fájdalmas (k3 Fp/kör) és a mozgást is nehezíti (Sebesség 1/2- re csökken, harcértékek 20-szal csökkennek). Ellene Egészség dobható, minden 2. E után -1-gyel.

Démoni birtok

Mana pont: 65
Erősség: 65
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: végleges

Egyezik a bm azonos nevű varázslatával, kivéve, hogy területe állandó: 25 m sugarú kör.

Enyészet posványja

Mana pont: 45
Erősség: 45
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: végleges

Egyezik a bm azonos nevű varázslatával, kivéve, hogy területe állandó: 25 m sugarú kör.

Az éhes holtak hívása

Mana pont: 10
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 perc
Időtartam: 1 óra

A célpont, ha elvesíti AME-jét, hallani kezdi a Túlontúl lakóinak távolról szóló, pokoli vonyítását, követelőzését. Mondani sem kell, ez igen ijesztő.



Érzékszerv bénítása

Mana pont: 7/szint
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 perc

Megbénít egy érzékszervi központot. Ellene Egészség-próba dobható a Szint módosítóival, mintha betegség lenne. Azonnal hat, lejártakor nyomtalanul megszűnik.

Fájdalomerősítés

Mana pont: 3/E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 1 kör

Egy célpontra hat minden E után, aki(k)nek minden elszenvedett sérülését megduplázza (járulékos Ép szempontjából is és túlütésnél is érvényesül). Ez nem a fájdalomérzetet növeli, hanem a sebek méretét, mélységét, mintha kétszeresen sebződött volna az áldozat. Hátborzongató látvány, ahogy egy apró vágás hatalmas, tátongó sebbé nyílik.

Minden sebzésnél dobhat Gyorsaságot, ha sikerül, nem duplázódik a sebzés.

Az E felhasználható az időtartam 1 körrel való kitolására is.

Fekete köpeny

Mana pont: 40 vagy 100
Erősség: 15 v. 75
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 hét v. végleges

Az áldozat semmilyen módon nem gyógyulhat. A hatást papi Átoküzés szüntetheti meg 15 vagy 75 E-vel. Csak élőkre hat.

Fekete lepel

Mana pont: 60 v. 150
Erősség: 35 v. 125
Varázslás ideje: 5 kör
Időtartam: 1 hét v. végleges

Mint a Fekete köpeny, de ez egy 20 m sugarú terület minden élőlényére hat (ezt 50 m-en belül jelölheti ki a nekromanta). Az Átoküzés ereje 35 vagy 125 kell legyen.

A hideg kéz simítása

Mana pont: 7/E
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 1 kör

Az áldozatot borzasztó hideg önti el, tagjai lebégnülnek, alig tud mozdulni, testét dérréteg lepi be és sebei maguktól szakadnak tágasabbá. Úgy kell kezelni, mintha Lassítás (Mozaikmágia, Időmágia) varázslat hatása alatt lenne, csak nem kap SFÉ-t. Továbbá Fp-sebei 1,5-szörösükre nőnek (egyebek lsd. Fájdalomerősítés: áldozatok száma, időtartam, stb.).

Továbbá, ha megdobja az Akaraterejét, abban a körben nem érvényes rá a lassítás. Ezt azonban az E nehezíti, E-nként -1-gyel.

Kárhózat

Mana pont: 80
Erősség: 10
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: 1 kör
ME: asztrál

A varázslat felvillantja az áldozat előtt a halálát és az utána rá váró kínokat a Túlontúl életidegen földjén. Az alany tisztában van azzal (illetve úgy érzi), hogy a majdani valóságot látja, így nem tudja magát kivonni a hatás alól. A hatás ideje alatt cselekvőképtelen, legfeljebb dadogni tud. Utóhatásként az áldozat megöszül, arca ráncossá lesz, kezei állandóan remegni fognak. Állandó rettegésben tölti ezután az életét, nehogy ismét a nekromanta elé kerüljön. A nekromanta ellen semmilyen cselekvésre nem képes ezután, még gondolatban sem.

Az utóhatások megszüntetéséhez minimum 60 Mp-s papi Gyógyítás vagy az Elveszett fiatalság visszanyerése nevű nekromantavarázslat szükséges (ezt a hatást kivételesen végleg megszünteti).

Kriptafuvallat

Mana pont: leírás

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: spec.

Az áldozatot hullaszagú szél csapja meg és máris úgy néz ki, mint a saját nagyapja. A varázslat öregíti a célpontot, időlegesen vagy véglegesen. Az időleges verzió E-nként 1 évet öregít, 1E 2 Mp, ezzel az áldozat nem ölhető meg (nem öregíthető a max életkorán túl). Ez minden 5 E után 1 napig tart.

A végleges változat E-nként 5 Mp, minden E 1 évet véglegesen öregít a célponton. Egy varázslat így sem ölheti meg, de lehet halmozni.

A letargia szelei

Mana pont: 5/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 1 óra

ME: asztrál

A varázslat az áldozat lelkébe plántál egy, a sötét reménytelenséggel, kilátástalansággal, halállal és halálvággyal kapcsolatos érzelmet, tudatállapotot. Ezek hatására az áldozat sokféle cselekedetre vehető rá a reményvesztett bámulástól kezdve egészen akár az öngyilkosságig (utóbbi esetben még egyszer dobhat ME-t, hogy elkerülje a halált).

Megszállottá változtatás

Mana pont: 8/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: végleges

ME: mentál

A varázslat egy kóbor lelket költöztet az áldozatba, amely arra kényszeríti, hogy beteges hajlammal végezzen egy bizonyos feladatot, mint a Megszállott a Bestiáriumban.

A sírhant szeme

Mana pont: 20

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 perc

Időtartam: 1 nap

ME: asztrál

A célpont, ha nem dobja meg AME-jét, víziókat fog látni az egy héten belül bekövetkező haláláról. Ezek figyelmeztetés nélkül csapnak le, és legalább egy percig tartanak. Asztrál-próbát kell tennie, különben úrrá lesz rajta a rémület és csak a meneküléssel fog foglalkozni. Ez eléggé kellemetlen lehet harc vagy tárgyalás közben.

A nekromanta nem feltétlenül tudja, milyen víziók gyötrik az áldozatot, mert azok a tudatalattijából támadnak fel (régibűnök, eltemetett félelmek stb.). Legfeljebb Gondolatolvasással kaphat erről pontos információt.

Vasszűz

Mana pont: 5/E

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

ME: -

Minden sebzés (csak közelharci), amit az áldozat okoz, visszaszáll rá 2-szeres erővel. Az eredeti célpont is elszenvedi az eredeti sebzést. A két alany között sápadt fénysugár nyújtózik, ez küldi vissza a sebzést. Ha az áldozat megdobja az Ügyességét, nem kapja meg a dupla sebzést. Egyebek lsd. Fájdalomerősítés.

Ennek az átoknak van egy igen veszélyes opciója is: az E felhasználható a sebzésszorzó növelésére is, így az áldozat még egy kevésbé

sikerült támadással is egyből megölheti saját magát – a szorzó növelése 2E-t igényel. Ez ellen viszont dobhat még egy Ügyességet, ha megdobja, akkor csak az eredeti 2x-es sebzést kapja.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

