

Varázsfegyverek

VARÁZSTÁRGYAK

Tűzgyújtó

Mana pont: 18

Elkészítési ár: 5 ezüst - 1 arany

Ez általában vagy egy sétatob, vagy egy egyszerű pálca. Az elsőket Toronban készítették a Sogron hívek. Ordanba is átkerült a Psz. 3694-ben. Ott sokkal hatékonyabban állítottak elő a Tűzvarázslók, de azt csak és kizárólag rendjük tagjai használhatják, kapják meg. Az egész pálcika feje egy kis kobrát ábrázol, ha elhangzik a szó akkor annak szájából egy kis tűz csap ki, meggyújtva maga előtt lévő gyúlékony anyagot. Naponta maximum 10 szer lehet használni, Komoly sebzést nem lehet elérni vele, így ez nem igazán minősül fegyvernek. Ha mégis valaki égési sérülést szenved el/okoz akkor +20 Té valamint k3-as sebzés ha Toronban készült ez, K6 ha Ordani. Az ordani csak ordani kezében működik.

Ordani lángfújó

Mana pont: 50

Elkészítési ár: 3 arany (ordani tűzvarázsló rend tagjai számára) 300 (egyéb ordaninak) 3000 (bármely pozitív pyarroni vallásúnak) 30000 (Ranagol híveknek de nem lehet golviki és kráni) 300 000 arany (kráni ill. golvikinak), Tharr hívőnek csak HALÁL jár... :)

Általában csuklópántra, amulettra, vagy karvérére elhelyezett rajzolatok adják a hatást. Csak Ordanban készítik, az árak a politikának és a vallásoknak megfelelően alakul. Lényege, hogy a megfelelő szót kimondva az adott tárgyból egy 1 láb átmérőjű lángcsóva csap ki. ez a teljes zóna végéig elhat, vagyis a hatótávja 10-12 láb. Ez a fegyver naponta háromszor használható, ha a tárgyon megsérül a karcolat akkor az lángrobbanással megsemmisül. A lángcsóva 1körig tart a sebzése 2k6, a lángrobbanás szintén 1 körig tart de a sebzése 6k6.



Lángfújó

Mana pont: 65

Elkészítési ár: 12-40 arany

Ezt a változatot varázslók csinálják, hasonló az előzőekhez, de a hatékonysága korántsem olyan jó. Hatótávolsága szintén 10-11 láb, az időtartalma 1 kör. Ezt naponta csak egyszer esetleg háromszor lehet használni. Ha egyszer, úgy a sebzése 2k6, ha háromszor úgy a sebzése k6. Ha a rúnák-karcolatok megsérülnek itt is valamilyen mágikus - tűzkitörésben nyilvánul meg itt, ebben az esetben 4k6-os tűzkitörés jön létre, megsemmisítve a hordozótárgyat.

Tudás kardja

Mana pont: 81

Elkészítési ár: 6 arany + a fegyver ára

Aki ezt a hosszúkardot a kezébe veszi, az képessé válik a forgatására, még ha eredetileg képzetlen is volt rá. Ez azt jelenti, hogy ha valaki, akinek nem volt fegyverhasználata hosszúkardra és ezt a fegyvert a kezébe veszi, akkor úgy tudja azt forgatni, mintha alapfokon képzett lenne rá. Ha egy olyan valaki veszi a kezébe, aki alapfokon ismeri a hosszúkard használatát az ezt a fegyvert mesterfokon képes forgatni. Ezen felül a fegyver a következő harci bónuszokkal rendelkezik: KÉ: +2 TÉ: +5 VÉ: +5 Sebzés: +1.

A Hárítás töre

Mana pont: 75

Elkészítési ár: 4 arany + a fegyver ára

Ez a kosaras hárítótör annak nyújt nagy segítséget, aki képzett a forgatásában. A pengéjére írt rúnákmágikus ereje könnyíti a vele valóvédekezést, miáltal a fegyver Védő Értéke 30 lesz (összesen). A fegyverrel támadni is lehetséges, ám a befoglalt mágia ezt nem támogatja. Ez a hárítótör hetente egyszer 1 percre képes olyan hatékony védekezést elérni, hogy a használóját nem lehet eltalálni közelharci és hajított fegyverekkel, kivéve a 00-t a meglepetésszerű és a hátulról jövő támadásokat. Ez idő alatt a tört forgatónak koncentrálnia kell a védekezésre, azaz nem támadhat, még ha van a másik kezében fegyver, akkor sem.

A Támadás szigonya

Mana pont: 76

Elkészítési ár: 4 arany + a fegyver ára

Eme háromágú szigony hegyei egy síkban, egymás mellett helyezkednek el. A nyelét díszítő rúnák képessé teszik forgatóját a lefegyverzés vagy a fegyvertörés képzettség használatára. Hogy melyikre, azt a tárgy elkészítésekor kell eldönteni. Ha a fegyver használója nem volt képzett a két képzettség valamelyiké, akkor ezen fegyver forgatásakor megkapja az egyiket alapfokon. Aki alapfokon ismeri az egyik ilyen képzettséget, az ezzel a fegyverrel harcolva mesterfokon alkalmazhatja a fegyvertörés, vagy a lefegyverzés képzettséget. Természetesen csak az egyiket. Mivel a háromágú szigony kiválóan alkalmas a fegyvertörésre és a lefegyverzésre, ezért eme képzettségek használatakor 10-zel csökken a TÉ mínusz (Af:-15TÉ; Mf:+10TÉ).

Ezekon felül a fegyver a következő harci bónuszokkal rendelkezik: +10 TÉ.

A roncsolás buzogánya

Mana pont: 71

Elkészítési ár: 6 arany + a fegyver ára

Aki ezt a tüskés buzogányt a kezébe veszi, és képzett a használatában, az tetemes pusztítást képes okozni vele. A rúnák, melyek a fegyver nyelét díszítik, +2 sebzést adnak neki. Ám ez még nem minden:

-naponta egyszer romboló erejű csapás leadására képes, ami a normális 1k6+4 Sp helyett 3k6+4 Sp-t sebez, ha talál. Ha nem talál, akkor a buzogány forgatójának Erőpróbát kell dobnia módosító nélkül, ha alapfokon volt fegyverhasználata rá, és +2-vel, ha mesterfokon. Ha a próba sikeres volt, abban az esetben a fegyver csupán kilendül, és a használója elveszíti következő támadását, míg ha elvétette, akkor a fegyver kirepült a kezéből és beleágyazódik a legközelebbi falba/nagy tárgyba.(10 m-en belül)

Vámpír tör

Hatásmechanizmus: gondolati parancs

Erősség: 80

Érték: 850 arany

Készítheti: boszorkánymester vagy varázsló+drágakőmágia

Mp: 83

A tör képes életerőt elrabolni ill. raktározni, gazdája számára. A törbe kisebb de tiszta szerkezetű ált. drágakövet kell foglalni. A Max Karát, mely tárolja és meghatározza hogy mennyi életerőt képes a tör magába zárni. (értelemszerűen 6K a maximum) A tör sebzése: K6+ az elszívott életerő mely szintén K6-all dobandó Egyszerre egy sebzés erejét képes magába gyűjteni, tehát több szúrással sem lehet felhalmozni az életerőt. Értelemszerűen csak a feltöltő szúrásnál jelentkezik a plusz K6 sebzés, Egyébiránt szimpla K6 a sebzés.

Gyorsaság rövidkardja

Mana pont: 98

Elkészítési ár: 3 arany+ a fegyver ára

Aki ezt a rövidkardot forgatja, az gyorsabbá válik, mint eddig volt. Jobban átlátja a harci helyzetet. Ezáltal kezdeményező készsége megnő amíg ezzel a fegyverrel harcol. Ezzel a rövidkarddal bárki kétszer támadhat kasztól és képességeitől függetlenül. Ha eddig is kétszer támadott, akkor ezután nem fog 3-szor vagy többször támadni vele (kivéve ha a Párostánc nevű abasziszi könyvből tanult [Rúna4]). A fegyver ezenkívül +2-vel növeli a forogatója Gyorsaságát, de csak akkor, amikor a kezében van. A rövidkard további bónusza, hogy +5-tel jobb a KÉ-je a többi rövidkardnál a pengéjét díszítő rúnáknak köszönhetően.

Fagypenge

Mana pont: 54

Elkészítési ár: 4 arany+ a fegyver ára

A szablya pengéjét díszítő rúnák erős vízmágiát hordoznak. Ha valaki a kezébe veszi és kimondja a parancsszót, akkor a kard pengéjét egy 8-as Erősségű fagykard veszi körül. Ez -80 fokos és 4k3 Sp-t sebez a fegyver sebzésén túl és 2 percig övezi a pengét. A szablya hűvös dércsíkot húz maga után a levegőben, és érintésére befagynak a kisebb vizek. Ha valaki megérinti a pengét, az menten odafagy, és ez azzal a következménnyel jár, hogy az adott testrészt nagyobb rántásra letörhet. A fegyver mágiája 25 alkalommal használható.

Bénítás korbácsa

Mana pont: 90

Elkészítési ár: 3 arany+ a fegyver ára

A korbácsot díszítő rúnák +1 Sebzést adnak neki, és akit eltalál, annak Mentális mágiaellenállást kell dobnia annyiszor 10 E ellen, amennyit sebződött a fegyvertől (SFÉ számít), különben azonnal megbénul 1 percre. Ez parancsszót igényel és 25 alkalommal használható.

Vérivó kard

Típus: boszorkánymesteri, nekromanta

Mana pont: 55

Elkészítési ár: 20 arany+ a fegyver ára

Az elkészítés lényege, hogy egy kisebb kóbor, vagy elátkozott szellemet a varázsló bebörtönöz a fegyverbe. A fegyver értékei mindaddig változatlanok maradnak, amíg vér nem éri, azaz vérbe nem mártják. Innentől kezdve 2 kör erejéig bónuszokat ad a használójának - a vérért cserébe... - ennek módosítói: +2Ké, +4Té, -6Vé, +1 Sp. Viszont a második kör után ha nem kap újabb véradagot, úgy - mintha megmakacsolná magát a bezárt szellem - nem támogatja tovább a harcot és negatív módosítók érik a fegyver használóit: -2Ké, -4Té, -6Vé, -1 Sp. Ezek a módosítók az eredeti fegyverértékekből kell levonni!

Nekromanta varázstárgyak

Vámpírok töre

Mana pont: 120

Elkészítési ár: ?

Leginkább a rúnában közzétett Sahred töre nevű varázslatra hasonlít, azonban az a különbség a két tárgy között hogy alkalmazója a megérintés pillanatában tárgy-személy szimpátiába kerül. A mágia képessé teszi alkalmazóját arra hogy a fegyverbe börtönzött tör által sebzett áldozat életereje a foragatóhoz vándoroljon át. A fegyveren egyébként egy lélekcsapda varázsjelet helyez el a varázsló majd megidéz egy életerővel táplálkozó szellemet, amit a jelbe börtönöz. Így a szellem éhsége megmarad azonban szabadulni nem tud a tárgyból. Mivel a varázslók rövid fegyvereket forgatnak általában, tör, kés vagy valamilyen rövid fegyverből készül efféle mágikus tárgy. Értékei az átlagostól az alábbiakban térnek el: +2KÉ,+5TÉ,+5VÉ,+1 Sebzés.

A feltámasztó

Mana pont: 69

Elkészítési ár: ?

A Feltámasztó egy olyan tör vagy rövid fegyver amivel egy embert megölve az feltámad, és zombivá válik. A teremtmény mindig hűséges lesz gazdájához(nem a gyilkoshoz hanem a készítőhöz, vagy akit a készítő megnevez) és a feltámadás pillanatában kiadott parancsot követi haláláig. A tör nem konzerválja a halott testét.Ezért az K6 hét alatt szétrohad,de utána megáll és leginkább az ott lerajzolt zombira fog hasonlítani. Ez eddig nem lenne olyan nagy dolog azonban hiányzik az élőhalottaknál megszokott hűség és halottmozgatás bélyeg, tehát az élőhalottat csak elpusztítása árán lehet megállítani. A tör értékei: KÉ:10,TÉ:12,VÉ:12 Sebzése: K6+1.

Vértör

Mana pont: 99

Elkészítési ár: ?

Ezt a tört úgy alkotják meg a nekromanták, hogy a kiszemelt fegyvert (általában tör) ogár vérbe mártják majd a véres felületre karcolják a jelet.

Hatására a tört forgató ereje megnő +2-vel, és akit megsebez a fegyver az vérezékeny lesz. Ennek az a hatása hogy a seb a szokásosnál is jobban vérzik és a fegyver sebzésének a felét minden körben újra elszenvedi, míg valaki be nem kötözi(legalább 4. Fokú sebgyógyítás), vagy mágiával meg nem gyógyítja. Az áldozat akkor kerül nagy bajba ha a tör forgatója ÉP-t sebez. Ilyenkor ugyanis körönként az egész sebzést még egyszer elszenvedi. A fenti bónusz sebzések természetesen sebenként értendők.

Lélekzúzó

Mana pont: 130

Elkészítési ár: ?

Sokban hasonlít a vámpírok törére, legalábbis a megalkotás mechanizmusában. Ebben az esetben azonban nem egy életerővel táplálkozó teremtményt hanem egy lidércet börtönzünk a tárgyba.Akit a tárgy megüt asztrális mágiellenállást tesz 35E ellen. Ha ezt elvétí a lidérc rázúdítja halála emlékeit, az életében látott borzalmakat. Ettől az áldozat katatóniás állapotba kerül a földön fetreng,vagy össze vissza csapkod fegyverével és a „lidérces” látomásokkal küzd K6 körön keresztül. Védője -50 nel lecsökken pszit,mágiát nem használhat, támadni nem támadhat. Értékei az átlagostól az alábbiakban térnek el +4KÉ,+10TÉ,+10VÉ,+2 Sebzés.

Álomtör

Mana pont: 139

Elkészítési ár: ?

Akit ezzel a fegyverrel megsebeznek asztrális, majd mentális mágiellenállásra jogosult 40E ellen. Ha mind a kettőt elvétí a lelke elalszik mint ha lélekaltatást és közömbösséget alkalmaztunk volna rajta. Az áldozat ahogy elvétí mágiaellenállásait mentem összeesik és K6 órán keresztül így is marad vagy addig amíg legalább FP sérülést el nem szenved. A testet lehet mozgatni, illetve bármit csinálni vele, amit egy ájulttal lehetne, de sebzés hatására visszazökken eredeti állapotába.

Átvitel botja

Mana pont: 80

Elkészítési ár: ?

A nekromanták ezzel a varázsjellel saját botjukat szokták felruházni, ami általában egy hosszú csavart(dorani), vagy valamilyen koponyás(egyéb) bot. Akit ezzel a bottal érint a varázsló arra képes varázsolni, mintha egy érintés varázslatot alkalmazott volna ellenfelén, azonban a mágia a boton keresztül hat a kiszemelt áldozatra.

Rozsdás kard

Elhagyatott helyeken, lepusztult vidékeken bukkanhat erre a fegyverre a kalandozó. Első pillantásra egy tönkrement fegyvernek tűnik, ám a szakértő szemek rögtön észrevehetik, hogy enyhe mágiát sugároz. Aki azzal próbálkozik, hogy megcsiszoltassa, jó formába hozza a fegyvert, kudarcot vall. Az élek újra berozsdásodnak, amint a karbantartás véget ér. A fegyver értékei ugyanazok, mint egy hagyományos hosszúkardé, azzal a különbséggel, hogy amint megvágna vele valakit, és a pengén lévő rozsdá vért érint, átváltozik. Hogy mivé, az a véletlen műve, de bizonyosan egyik hatásnak sem fog örülni a megsebzett. Minden sebzés után k6-tal kell dobni; eszerint:

1. A rozsdá savvá változik, újabb 2k6 Sp-t okozva. A sav marta testrészt 25% eséllyel üszkösödni kezd. Ha többször ugyanez a hatás, akkor 10%-al nő az esély.

2. A rozsdá egy bódító hatású méreggé válik. Azonnal hat, és k6+2 körig tart. Ha sikeres egészségpróbát dobtak ellene, akkor csak közönséges gyengeség lesz úrrá az áldozaton, amennyiben a sikertelen, úgy az illető rémképeket, illúziókat fog látni, a saját társait szörnyetegeknek, és megtámad mindenkit a környezetében, válogatás nélkül. Eközben a harc bódultan hatásai érvényesülnek rajta.

3. Egy speciális kínméreggé alakul a rozsdá. Azonnal hat. K6+2 kör a hatóideje. Ez idő alatt minden sebzést

fájdalmasabbnak érez a megsebzett. Sikeres egészségpróba esetén másfélszer annyi FP-t sebződik, sikertelen esetén ez az érték kétszeres lesz.

4. Reszketni kezd a rozsdától az illető, hideg verejtékcseppek gördülnek le arcán. Sikeres egészségpróba esetén gyengeség, ellenkező esetben bódulat keríti hatalmába a megsebzettet.

5. Kínméreg, további k10/2k10 Sp-vel, attól függően, hogy sikeres-e az egészségpróba, vagy sem.

6. k6 kör alatt ható, k6 perces időtartamú méreggé alakul a rozsdá. Amennyiben sikertelen az egészségpróba, az áldozat megőrül, értékei 30-al csökkennek, és véletlenszerűen megtámad mindenkit, akit a közelében lát. Amennyiben sikeres az egészségpróba, akkor is dühös lesz, de képes megkülönböztetni ellenséget a baráttól. TÉ + 10 VÉ -20 SP +2.

A kard 6-szor használható egyszerre. Utána egy óráig pihenésre van szüksége. Az általa elpusztított lények 30% eséllyel valamely élőhalottként térnek vissza 2k6 napon belül (bosszúálló), és addig meg nem nyugszanak, amíg el nem pusztítják a kard tulajdonosát (vagy a tulajdonos az élőholtat, aki ezután többször már nem tér vissza)

A fegyvert lehet rúnázni is (vagy található rúnázott rozsdás kard is), de maximum 3. fokon, különben elveszíti különleges képességeit.

2005.11.17.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikkhez felhasználásra került a Nekromancia (Jackal, LFG) című írás 6 varázstárgya, a Varázstárgyak (Cyrus, Kalandozok) cikk 3 varázstárgya, a Varázstárgyak (Tegda Árpád, Mlista) cikk 7 varázstárgya és az Egyéb varázstárgyak (ismeretlen szerző, Holdfényudvar) című írás egy varázstárgya, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk 1 varázstárgya szerepel a Varázstárgyak és ereklyék (PCO, MAGUS RPG) cikkben, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk „Vámpírtör” varázstárgya felhasználásra került a Varázstárgyak (ismeretlen, Atlantisz) című íráshoz, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.

