

## Egyéb varázstárgyak

# VARÁZSTÁRGYAK

### Tükörpajzs

A tükörpajzs igen ritka varázstárgy. Története egészen a régmúlt korokba nyúlik vissza. Az akkori csatákat még nagy varázshatalmú fegyverekkel vívták meg; a gazdájukkal szinte egybeolvadó, különös jelenségeket létrehozó kardok és pajzsok csaptak össze. Ezek közé tartozik a szinte alig fellelhető tükörpajzs is, mely elkészítési módja ma már a múlt homályába veszik. Régen is csupán néhány elit alakulat használta; kizárólag a sötét oldal harcosai védték vele magukat. Ugyanis bármiféle makulátlanul tiszta lélek beszenyeződött, ha huzamosabb ideig működött a közelében egy tükörpajzs.

A tükörpajzs egy kör alakú, élezett pengéjű, közepes méretű pajzs. Legszenbetűnőbb rajta – mint ahogy a neve is mutatja – hogy a felszíne teljesen sima, s aki belepillant, ugyanazt látja, mintha egy tükörbe nézne. Általános esetben. Mert ha a tárgy tulajdonosa segítségül hívja a tükörben lakozó „szellemet”, a tükör néha egészen más dolgot mutat, mint amit egy hagyományos tükörnek kellene mutatnia. Az áldozat megpillantja a saját, elkövetkezendő halálát a tükör felszínén. Természetesen a látott képeknek nem feltétlenül kell igaznak lenniük, de mégis oly valós érzetet keltenek, hogy szinte tapintható a közelben munkálkodó halál.

Harc közben elvileg egyszerű nem ránézni a pajzs felszínére, az azonban magához vonzza az ellenség tekintetét, és könyörtelenül fogva is tartja azt. A tükörbe tekintőnek mágiaellenállást kell dobnia (asztrális) 40 E ellen. Amennyiben ez sikertelen, az illető rettegni kezd a pajzstól, és igyekszik minél távolabb kerülni tőle. Ha mégis harcolni kényszerül, harc bódultan módosítói alatt teszi azt, és csak minden második körben támadhat vissza. Varázsolni és pszit használni képtelen.

Ha sikeres a mágiaellenállás, a pajzs jelenléte akkor is zavarni fogja az áldozatot, szinte alig tudja levenni a szemét róla, de a hatását nem fejtette ki rá. Ezért levonásokkal kénytelen harcolni: Té: -10 Vé:-10 Ké: -5. Mivel az elmét nagyon megzavarják a látott képek, a varázslatok, és a pszi diszciplinák 50% eséllyel nem jönnek létre. Naponta 5-ször lehet használni a pajzsok ezen képességét, s mivel kötődik gazdájához, gondolati úton kommunikálnak egymással.

Fanatizált, és harci láz mesterfokán harcoló ellenfelek ellen nem hat a pajzs. Előfordulhat még néhány speciális eset, amikor a pajzs nem tud hatni az áldozatára, ezekről a KM dönt (pl. illúzióval eltakarja valaki a pajzsot)

A pajzs másik különleges tulajdonsága, hogy a felszíne elnyeli az ütéseket. A rá mért kardcsapások egy masszászerű anyagban elnyelődnek.





Amennyiben a fegyver nem mágikus, vagy nem nemesfém (abbítacél, mithrill) a fegyver roncsolódik, és minden pajzzsal védett csapás után veszít a tulajdonságaiból (-2 Té -2 Vé -1Ké -1Sp). Ha az értékei közül bármelyik is nullára csökken a fegyver használhatatlanná válik, eltörik. A nyílveoszóket nyomtalanul elnyeli a varázstárgy felszíne.

A tükörpajzzsal ejtett sebek k6+5 Sp ejtenek, védő értéke 35-ös. A pajzs egészen addig hűséges marad gazdájához, amíg az meg nem hal. Új tulajdonosával k6+5 nap alatt alakít ki kapcsolatot, aki megfelelő kutatással rájöhet, hogy a pajzs saját jellemmel és akarattal rendelkezik. Ez minden esetben káosz halál jellemet jelent. Ha a tulajdonos elfogadja ezt, akkor nincs helye mágia-ellenállásnak, a pajzs és a gazda kötődni fognak egymáshoz 60E-s hűséggel. A kapcsolat annyit tesz, hogy a pajzs engedi kihasználni a különleges képességeit (alapesetben a sebzése k6, VÉ-je 30, nem nyeli el az ütések, és a felszíne sem produkál különleges látomásokat), valamint gondolati úton kommunikálhat a pajzzsal. Viszont aki sokáig tartja a fegyvert magánál, előbb-utóbb a gyilkolás rabjává válik. Önálló akarata lassanként megszűnik, megszállottá válik, és általában csak külső irányítással lehet befolyásolni, hogy a tulajdonos kit öljön meg, amúgy a gyilkolás céltalanná válik.

## Életorzás csizmája

Egy másik különleges tárgy, elsősorban Kránban, vagy egyéb pokoli helyeken használatos. Bár nem túl közkedvelt, mert sajátosan ragaszkodik gazdájához, és eléggé feltűnő nyomokat hagy maga után.

A varázstárgy a külsejét tekintve, egy szépen karbantartott lovagi csizma. Domvik (vagy más jó) vallásúak ösztönösen undorodnak tőle, amennyiben mégis használnák, úgy istenük látható ellenszenvét mutatja a csizma iránt (pl. a karakter nem tud használni bizonyos varázslatokat, csökkennek az értékei stb).

Hatása akkor érvényesül, ha valaki felveszi. Tulajdonosa egészségesebbnek érzi magát. Sebei gyorsabban forrnak össze. Ez számokban azt jelenti, hogy körönként 2 Fp-t regenerálódik (minden 5 Fp után egy Ép is visszatér), a mérgek ellen +2-vel dob ellenállást, és betegségeiből is gyorsabban felépül.

Regenerálni egyszerre maximum 15 körig tud, utána 1 óráig pihennie kell a lábbelinek.

S hogy a csizma honnan szerzi az energiát mindehhez? A válasz egyszerű! A környezetéből lopja. Azaz elvonja a földből, a növényekből, a fákból, az apró rovaroktól stb. Ehhez kapcsolatban kell lennie a földdel (azaz azon kell állnia). Ha a tulajdonos egy adott helyen harcol, és a sebeit a csizmával pótoltatja, akkor ott a föld láthatóan kitikkad, a növények elhalnak, a rovarok elpusztulnak, stb. Ha csak sétál a csizmában, akkor is hagy ugyanilyen jeleket maga után, csak kevésbé feltűnően, bár még így is viszonylag könnyen észrevehető.

A csizma viselőjével szemben ellenségesek az állatok, a lovak nehezen tűrik meg a hátukon, sőt néha a növények is „tiltakoznak”. Hogy ez milyen mértékű, azt k6-tal kell eldönteni (hogy pontosan mi történik, azt a dobás eredményétől függően a KM határozza meg). A dobást óránként meg kell ismételni.

Bár elvileg elég lenne csak levenni harc után a csizmát, a dolog azonban mégsem ilyen egyszerű. Ugyanis a lábbeli a tulajdonos emlékeiből, érzelmeiből is táplálkozik. Bár ez a folyamat nagyon lassú, és szinte alig észrevehető (általában csak néhány gyerekkori emlékéitől fosztja meg a tulajdonosát), a csizmanak szüksége van rá, hogy naponta legalább 6 órát viseljék, folyamatosan. Amennyiben előbb próbálják meg lerángatni, a csizma megmakacsolja magát, és szorosan fogva tartja a lábat. A szorítás olyan erős, hogy csak -2-es erőpróbával lehet megkísérelni a levételt, és a láb így is súlyos sérüléseket szenved először is k6+4 sp-t veszít el, valamint mozogni, ugrani nehezebben tud (Vé, Té -5, Ké: -2, Ugrás, Esés, -10 %, és a sebessége is csökken). Ha mégis sikerül levenni a lábbelit, akkor az elvesztegetett órákat a csizma igyekszik bepótolni legközelebbi viseletkor (ha újra rászánná magát valaki). Ha többször is erőszakkal szabadulnak meg tőle, az elszenvedett hátrányok is halmozódnak, és komoly esély van rá, hogy a láb végleg használhatatlanná válik, megbetegedik.

Az elfek, és egyéb természeti, intelligens lények azonnal észreveszik, ha a csizma a felségterületükre kerül. Ilyenkor minden



erejükkel igyekeznek elpusztítani, elúzni a tulajdonost.

Nagyon lepusztult, vagy kevésbé természetes helyeken (pl.: elátkozott vidék, vagy egy teremben), a csizma nem működik, vagy csak hátrányokkal (kevesebbet regenerál)

A lábbeli egy hét viselés után 40E-s hűség viszonyt alakít ki viselőjével. Ez-oda vissza működik.

## 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 megvágják 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.

- Reszketni kezd a rozsdától az illető, hideg verejtékcseppek gördülnek le arcán. Sikeres egészségpróba esetén gyengeség, ellenkező esetben bódulat keríti hatalmába a megsebzettet.
- Kínméreg, további k10/2k10 Sp-vel, attól függően, hogy sikeres-e az egészségpróba, vagy sem.
- 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 barátától. TÉ + 10 VÉ -20 SP +2.

A kard 6-szor használható egyszerre. Utána egy óras 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. fokozaton, különben elveszíti különleges képességeit.

## Tűzkobra bot

**Készítheti:** tűzvarázsló

**Mana pont:** 70

**Elkészítési ár:** 2 arany

A tűzkobra bot, egy vékonyabb rövidbot (olyan sétatálcára emlékeztető), melynek a tetején egy kobrafaj látható. Ezt a tárgyat csak tűzvarázslók tudják használni. Segítségével meggyújtható minden tárgy, amihez hozzáérintik, legyen az akár mennyire átnedvesedve. Az így meggyújtott tűz alkalmas különböző rituálékhoz is. Ezenkívül van még egy képessége. A tűzvarázsló a bot segítségével fele MP-ért tudja használni a Sárkányfiók lehelete nevű varázslatot. Ilyenkor a tűz egyenesen a botból jön ki. A bot végtelenszer használható, feltéve, hogy két alkalmazás között 3 körnek kell eltelnie. A bot

harcértékei egyeznek egy rövidbotéval. Mesterfokú fegyverhasználattal el lehet törni (úgy, mint egy hosszúkardot), ebben az esetben használhatatlanná válik.

2005.03.05.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Holdfényudvar

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk „Rozsdás kard” varázstárgya felhasználásra került a Varázsfegyverek (ismeretlen szerző, Csaba MAGUS oldala) cikkhez, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.

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