Varázsitalok

VARÁZSTÁRGYAK

A tombolás itala

Készítheti: boszorkánymester (ha ért a Banara mérgek elkészítéséhez), alkimista-varázsló (legalább 5. fokú alkímia és 4. fokú élettan)
Mana pont: 80
Ára: 4 arany (ez az elkészítési anyagok ára)

Menekültem. Rohantam. Megcsúsztam. Halálos hiba. De ekkor már ez már nem is igazán számított. A vég elkerülhetetlenül közeledett felém. Ezer sebtől vérzett a testem, bódult volt az elmém; fel akartam tápászkodni, de a testem alig mozdult. Sötét volt a barlangban, nyirkosak a kövek, a fáklyám is csak pislákolva égett már. Hallottam magam mögött a súlyos, páncélzörgette lépteket. Nagy nehezen megfordultam. És a barlang kanyarulatában megpillantottam a három dühöngő orkot. Nem volt remény..

Hacsak...

A tombolás itala.

Nincs más lehetőség!

Elővettem a kis fiolát, és még mielőtt bármiféle kételyem támadhatott volna a döntés helyességével kapcsolatban, felhörpintettem. Pedig szinte hallottam apám szavait:

„Sose igyál belőle, csak ha már nincs remény”

Aztán a szavak elmosódtak. Megéreztem ahogy a folyadék elkábítja a fejemet. Az utolsó érzés, amire emlékszem.. a düh.. fékezhetetlen düh...

Egy év múlva ébredtem fel újra. Ugyanabban a barlangban. Szerencsém volt. Túléltem. Fogalmam sincs hogyan... isteni csoda lehetett. Körülöttem három ork rothadó, bűzös, férgek lepte holtteste hevert.

A tombolás itala félelmetes varázsital, használójának jól meg kell fontolnia mikor használja. Elkészítésének módját kevesen ismerik. Több száz aranyért, vagy különleges ajándékokért cserélnek gazdát ezek az italok. Elkészítését csak egyes boszorkányszekták, és a banara mérgek készítésében is járatos boszorkánymesterek némelyike ismeri (beszélik még, hogy néhány – királyok, főhercegek szolgálatában álló – alkimista mágus is ismeri elkészítésének fortélyát). Egy fiola egy adagnyi italt tartalmaz.

Aki elfogyaszt egy adagot az italból, annak Ép-i és Fp- azonnal 0-ra csökkennek, azonban a karakter mégsem hal meg, hanem eszeveszett tombolásba kezd, és megtámad mindenkit, aki körülötte tartózkodik. Az történik ugyanis, hogy az ital kiszipolyozza az összes életenergiát, és düh formájában felszabadítja azokat. A tombolás hasonló, mint a harci láz 5. fokán ismert k3 körig tartó tombolás, ami akkor következik be ha az Ép-k 0-ra csökkennek.

Ennél az italnál a tombolás k6 körig tart, a harci értékek is módosulnak, miszerint: Ké+20 Té: +50 sebzés +4. Az ital hatása alatt minden asztrális és mentális hatásra immunis a karakter, a Védő érték azonban nem csökken nullára, hanem 50-es lesz, a kiszámíthatatlan őrjöngés miatt. Ha ezt valaki túlüti, akkor a tombolás nem marad abba, csupán a karakterre biztos halál vár, ha lejárt az ital hatása. Amennyiben nem ütik túl ezt a tomboló őrültet, vagy csak Fp veszteséget okoznak neki, abban az esetben van esély a túlélésre. Ekkor ugyanis a karakter a támadások lejárta után mély álomba esik, meghatározatlan ideig (hogy pontosan mennyi ideig, azt ki lehet dobni az időtlen álom nevű papi varázslatnál), de legalább egy hétig mindenképpen (azaz ha ennél kevesebbet dob a játékos, akkor az egy hét hozzáadódik). Ha a harc közben legalább 25 Fp veszteséget szenved a karakter, akkor az utána következő álomban elvérzik.

Természetesen az álomba szenderült játékos teljesen védtelen, csak a szerencséjén múlik hogy túléli-e.

A tomboló őrültet nehéz megfékezni, maximum elsöpörni lehet, vagy valamiképpen meggátolni, hogy a közelünkbe kerüljön.

A kiszámíthatatlanság itala

Készítheti: magasabb rangú dzsinn vagy lásd a leírást
Mana pont: 110
Ára: 12 arany

...Jól vigyázz tehát barátom, mikor folyamodsz ehhez az italhoz, mely megmenthet téged, de a vesztedet, vagy társaid halálát is okozhatja!

A tárgy valóságos ereklye, bár kevesen becsülik meg igazán, ugyanis nem mindig érhető el vele a kívánt eredmény. Nehezen fellelhető ital, legkönnyebben talán Taba el Ibarában szerezhető be, ugyanis elsősorban kétes jellemű dzsinnek készítenek ilyeneket; főként saját mulatságukra ajándékoznak el efféle matériát. Akiket méltónak tartanak rá, azoknak elárulják elkészítésének titkát is, de ezerből egy az, akit kiválasztanak erre.

A folyadék - mint neve is mutatja – hatásait tekintve teljesen kiszámíthatatlan. Hogy mi történik, az egy táblázatból derül ki (lásd lejjebb). A folyadék külsejére még érdemes kitérni, hiszen nem minden napi látvány. A folyadék kicsi, kecses, hosszúkás üvegcsében található. Különlegessége, hogy a folyadék egyszerre több színben pompázik; úgy tűnik, mintha szivárvány gőzölögne odabent.

Egy adag fiola egyszerre 3 adagot tartalmaz. Ha ezt mind elfogyasztják, akkor egy hét alatt újratöltődik, úgymond regenerálódik. Az üvegcsét meg lehet semmisíteni is akár, ehhez elegendő egy mágikus fegyver, amivel egyszerűen csak össze kell törni. A folyadékot nem lehet áttölteni más fiolába, edénybe, mert amint elhagyja az üveg száját, semmivé foszlik.

Fontos! Az italt csak önként, saját akaratból lehet elfogyasztani, különben a hatása nem érvényesül. Még mágia befolyása alatt állókra sem érvényesül. Aki egy adagnál többet próbál egyszerre meginni, azon a második próbálkozásra erős bódulat lesz úrrá, más nem történik. Ha harmadszorra is megkísérli akkor egészségpróbát kell dobnia, hetedik szintű méreg ellen, melynek hatásai ájulás/halál, azonnali hatással, az ájulás k6 óráig tart. Ha valaki ivott egy adagot, az legközelebb egy hét múlva fogyaszthatja azt újra, de még így is megviselheti a szervezetét (erről a KM-dönt)

Az ital hatásait az alábbi százas listáról kell meghatározni, kidobással.

01 A karakter teste szétrobban, ez azonnali halállal jár számára, a környezetében pedig 30+4k10 Sp-t okoz. Minden 4-ik Fp 1 Ép-t von maga után. A robbanástól k10+10 méterre repül mindenki, melyből újabb sérülések adódnak.

02-08 A karakter kezei megsokszorozódni látszódnak, ami persze csak illúzió, de az ellenfeleket megtéveszthetik. A hatásokat a Bárd fénymágiájának bűvharc nevű varázslata ismerteti. Az időtartama is az ott leírtaknak megfelelően alakul.

09 A levegőben egyszer csak meghasad a tér, fényesség keletkezik, és megjelenik a karakter hasonmása, erőtől duzzadva (max értékekkel), és ugyanazokkal az értékekkel, amikkel a karakter rendelkezik. Egyszóval duplázódik a karakter, feltöltődve. A másolat, engedelmeskedik az eredeti karakter gondolatainak. 2k6+6 körig van jelen

10-11 A karakter elveszti intelligenciáját, immunis lesz minden asztrális és mentális behatásra, viszont képtelen lesz önálló

cselekedetre. K6 percig tart. Jelleme K3-al dobandó

1. Rend. A karakter békés, ha megtámadják, védekezik, de nem támad vissza.

2. Káosz. A karakter kiszámíthatatlanul viselkedik. Ha megtámadják, visszatámad, vagy ok nélkül rohanni kezd, esetleg fetreng a földön.. stb. Erről a Km dönt

3. Halál. A karakter megtámad mindenkit, aki a közelében tartózkodik. Varázsolni, pszit használni nem tud. A fegyvereit eldobja, foggal, körömmel támad.

12-16 A karakter átteleportálódik 400+2k100 kilométerre, az eredeti helyéről. Hogy milyen irányban, és hova, azt a KM-dönti el.

17-18 A karakteren a Papi időtlen álom nevű varázslat érvényesül

19-23 A karakter bőre átalakul, megkeményedik. + 6 Sfé-t kap, valamint a mérgek elvesztik a hatásukat k3 körön belül a szervezetében. Körönként K6 Fp-t regenerálódik. Időtartam k6+5 kör.

24-28 A karakteren szárnyak nőnek, amellyel ösztönösen képes repülni. K6*10 percig tart a hatás, utána a szárnyak visszanőnek, ami k6+2 Sp veszteséggel jár.

29-34 Valamely méreg kezd dolgozni a karakter testében. Hogy pontosan milyen méreg, azt a KM dönti el, vagy kidobhatja.

35-40 A karakter légiessé, és láthatatlanná válik k6+4 percre

41-45 Nem történik semmi

46-50 +4 erő 2k6 körig, valamint visszatér 2k6 Fp, k6 Ép

51-55 +4 ügyesség, +4 gyorsaság, valamint visszatér 2k6 Fp, k6 Ép

56-59 A karakteren új testrészek növekednek. Időtartama 2k10+10 perc. K6-tal kell kidobni, hogy mik nőnek rajta:

1. Állatok testrészei (karmok, fogak, paták) nőnek ki a karakter testén. K6+2 Sp, valamint -15 Té, -15 Vé, -8 Ké

2. Új fej nő ki rajta. Hasznát nem veszi a karakter, csak 2k6 sp-t szenved a fájdalomtól.

3. Szárnyak nőnek a testén, mellyel képes repülni

4. Skorpiófarka nő, mellyel támadni is tud, körönként egyszer, k10+1 Sp-t okozva. 30% esély van rá, hogy a farokban méreganyagok vannak. (hogy milyenek, az a KM döntése)

5. Kinő két hatalmas láb a karakter lengőbordájának tájékából, mely 2k6+4 Sp-t okoz neki, de képes vele 50%-kal gyorsabban mozogni, k10+5 métert ugrani, és rúgni, a hagyományos támadás helyett (!). A láb lólábra emlékeztet, azokénál vastagabb, sebzése 3k6, körönként egyszer lehet így támadni.

6. A karakteren mindenféle testrész nő, amik szinte teljesen leblokkolják (harcértékek 50%-kal csökkennek, a varázslatai 50%-ban nem sikerülnek, valamint elszenved 3k6+6 Sp-t is)

60-62 A karakter körül folyékonnyá válik a talaj 10 méter sugarú körben (kivéve mágikus talaj) és elnyel mindenkit kb 30-40 cm mélységben, kivéve a karaktert. Majd két körön belül megszilárdul. Ezzel gyakorlatilag mozgásképtelenné tehetők az áldozatok.

63 A karakter testén a boszorkánymesternél ismert káoszkapu nyílik meg. A hatások az ott leírtaknak lesz megfelelő. A karakter közelében (30 méter sugarú kör) a démoni birtok nevű varázslat érvényesül.

64-70 A karaktert tűzaura veszi körbe, mely 2k6 sp-t okoz körönként, azokon akiket a karakter megérint.

71. Az ital elfogyasztója 1 órára megsemmisül, gyakorlatilag elnyeli őt a semmi. Ha lejárt az időtartam, ugyanott visszaváltozik. 10% eséllyel a fogyasztó beleőrül az élménybe. 80 Mp-s gyógyítással gyógyítható, de a halálfélelme így is maradandóvá válik.

72-75 A karakter testéből energianyalábok lövellnek ki, mindenféle irányba. A nyalábok leginkább villámokra emlékeztetnek. A hatás 6 körig tart. Az első körben k6 sp-t okoz a 10 méteren belül tartózkodóknak, a második körben 2k6 a veszteség, a harmadikban 3k6.. s így tovább egészen a 6. körig. Utána ugyanez lejátszódik visszafelé, egészen a 12. körig. A hátránya ennek a hatásnak, hogy a karakter is elszenvedi ezeket a sérüléseket. Ha időközben meghalna, megszűnik a mágia is.

76. Hatalmas fényrobbanás tör ki, amely megvakít mindenkit, aki a karakter közelében tartózkodik (20 m sugarú kör), k6 órára.

77-80 Hangorkán tör ki a karakter szájából, ami az ő számára 10+2k10 sp-t okoz, a körülötte állókon ugyanennyit, plusz el is repíti őket (2k10+10 méterre), melyből újabb sérülések adódnak.

81 A karakter körül lelassul az idő. K6+2 köre van hogy szabadon cselekedjen, míg mindenki más körülötte mozdulatlanná dermed.

82-85 A karakter energiája hirtelen magasra szökik, mely bármelyik pillanatban kitörhet, kirobbanhat belőle. A karakternek 3 köre van eldönteni, hogy mire használja ezt. Lehet ez egy támadás (+60 Té, +30 Ké +10 Sp) vagy ugrás (15+2k10 méter), vagy bármi amit a karakter gondol. Ha nem használja ki, akkor az energia elenyészik. Az energiafelszabadulás után k6 percig gyengeség (lásd mérgek) lesz úrrá a karakteren.

86-89 A karakter feltöltődik Ép-vel, Fp-vel a maximum értékre, valamint ha hatoldalú kockával 5-öt, vagy 6-ot dob, elvesztik hatásukat a testében munkálkodó mérgek is.

90-95 A karakter mana és pszi pontjai visszatérnek, plusz ha k6-tal 5-öt vagy 6-ot dob, a rá kimondott varázslatok semlegessé válnak.

96-99 Minden érték visszaáll eredetire. A mérgek hatásukat vesztik a testében, valamint a mágikus hatások is elenyésznek.

00 Minden érték a maximumon, plusz k6*3 körig +80 Té +80 Vé +40 Ké, +10 Sp. Ezután gyengeség van rajta k6 percig.

2005.05.18.
Szerző: ismeretlen
Forrás: Holdfényudvar
Szerkesztette: Magyar Gergely