

A csatamágusok mágiája



Elemi mágia

Az elemi mágiából a Csatamágusok elsősorban a tüzet használják, de azt igen hatékonyan. Valamennyi tűzvarázslatuk lángra lobbantja azt, amibe beleütközik, és az további sebzéshez vezethet. Az östüzet - ellenben a varázslókkal - 3 Mp-ért idézhetik meg E-nként!

Erős tűznyíl

Típus: elemi mágia
Mana pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a Csatamágus mutatójából egy 15-ös CÉ-jű tűznyíl röppen ki, mely akibe beleütközik, annak 1K6 Sp sérülést okoz, mely ellen a páncélok SFÉ-je érvényesül. 3 Mana-pontért 1E-vel erősíthető.

Pontos tűznyíl

Típus: elemi mágia
Mana pont: 4
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Megegyezik az előzővel, de CÉ-je 35-ös. 3 Mp-ért 1 E-vel erősíthető. Hasonlóan a többi azonnali/egyszeri időtartamú varázslathoz, ennek sem lehet az időtartamát megnövelni (nincs is értelme).

Tűzkard

Típus: elemi mágia
Mana pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 5 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A Csatamágus a zónáján belül egy szúrófegyvert tűzzel övez, melyjel ha megsebeznek valakit, az a kard sebzésén kívül 1K6 Sp-t sebződik a tűztől is.



Tűzkitörés

Típus: elemi mágia
Mana pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: azonnali
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A tűz a zónán belüli tetszőleges ponton kitöréssé változik, amely 1 láb sugarú körben 1K6 Sp sebet okoz. Többszörös erősítés esetén (mely E-nként 3 Mp-be kerül) minden lábbal kifelé haladva fokozatosan 1 E-vel csökken a varázslat hatása, míg a magban továbbra is a varázslat E-jének megfelelő a sebzés.

Tűszőnyeg

Típus: elemi mágia
Mana pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 3 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

1 E tűszőnyeg 3 Mp, ennyiért erősíthető még egy E-vel - hatását lásd az Első Törvénykönyv 296-dik oldalán!

Tűzfal

Típus: elemi mágia
Mana pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 6 kör
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

Hatásában megegyezik az Első Törvénykönyv 297-dik oldalán leírt Fal formázással, ahol 1 E östűz 3 Mp-ért teremthető.

Tűzaura

Típus: elemi mágia
Mana pont: 5
Erősség: 2
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 2 kör
Hatótáv: önmaga
Mágiaellenállás: -

A Csatamágus csak saját magát övezheti a régről ismert Tűzaurával, melynek 1 E-vel való erősítése 3 Mana-pontért történhet.

A Csatamágus az ismert Szabad Elemi Formákba is öntheti a varázslatát (1 E östűz továbbra is 3 Mp), és 5-dik szinttől maga is alkothat új formázásokat.

Tűzágyú

Típus: elemi mágia
Mana pont: 3
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A Csatamágus, ha megérintet egy hajítógépet, akkor a varázslat végrehajtásakor kilőtt katapult-lövedék lángolva fog a célpontba csapódni. Általában 1 E is elegendő...

Tűzsöprés

Típus: elemi mágia
Mana pont: 8
Erősség: 1
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 5 szegmens
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A Csatamágus az ostromlott várban de a nyílt harctéren is sikerrel állíthatja meg ezzel a varázslattal a rohamozókat - akikre rámutat (szintenként max 2 fő), azokra kicsiny, 1 Sp sebzést okozó tűznyíl indul, és ruhájukat lángra lobbantja. Mutatja a Csatamágus hatalmát, hogy például 8 Mp-ért egy tizedik szintű Csatamágus már 20 embert gyűjthet fel - ez a tűzhöz való különleges kapcsolatával

magyarázható, ugyanis a hiányzó manát a manaháló segítségével tölti ki, így tud 2 E-nél több tüzet összegyűjteni.

Forró víz

Típus: elemi mágia

Mana pont: 5

Erősség: 3

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A Csataamágus a várostrom során az ostromlókra öntendő víz időigényes felforralását spórolja meg - egyetlen érintéssel forróvá tehet E-nként 10 liter vizet - amely E-t 2 Mp-ért egyel növelhet.

Futótűz

Típus: elemi mágia

Mana pont: 12

Erősség: 1

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: gyorsaság-próba

A Csataamágus által megidézett tűznyíl önálló életre kél - legalábbis bámulatos ügyességgel kerül ki minden célpont embert, akiket így semmiképp nem sebez meg. Ellenben a szintenként 3, zónán belül álló célpont ruháját mind meggyújtja, ezzel okozva kavardást, és súlyosabb esetekben sebzést.

Naftaeső

Típus: elemi mágia/anyagmágia

Mana pont: 23

Erősség: 1

Varázslás ideje: 4 kör

Időtartam: 1 kör/szint

Hatótáv: E láb

Mágiaellenállás: -

A Csataamágus hívására naftából álló fellegek jelennek meg, és szórják az égi áldást a célterületre - ami tetszőleges távol

lehet a Csataamágustól, ha oda az időtartam alatt eljuthat, úgy, hogy hajtásként csak a szél erejét használja. Ha a cél fölött van, ott a maradék időtartam alatt a teljes naftamennyiség kihullik a felhőkből, amik a varázslat (6 Mp-ért növelhető) E-jének lábban mért értékének megfelelő sugárban szóródnak le. A varázslat után már csak be kell gyűjtani alája.

Tűzvihar

Típus: elemi mágia

Mana pont: 40

Erősség: 1

Varázslás ideje: 7 szegmens

Időtartam: Tsz kör

Hatótáv: látótávolság

Mágiaellenállás: -

A Csataamágus hívására látótávolságon belül lángfellegek kezdenek gyülekezni, melyből lángvillámok sújtanak le az E*3 lábas területen szinte mindenhova, K6+1 Sp sebzést és/vagy a tárgyak felgyulladását eredményezve. A varázslat erősségét 8 mana-pontért egyel lehet növelni.

Tűztorony

Típus: elemi mágia

Mana pont: 31

Erősség: 1

Varázslás ideje: 8 szegmens

Időtartam: 4 kör

Hatótáv: látótávolság

Mágiaellenállás: -

A kegyetlen varázslat hatására az ostromlott vár egy tornya (vagy egy támadó szekérerőd, de akár egy fenyőfa vagy erdei házika is) lángba borítható, aminek következtében annak belseje valószínűleg meggyullad, az éghető részek megsemmisülnek, és a kimenekülő emberek ruhái is meggyulladnak. Az időtartamot körönként 5 Mp-ért lehet növelni.

Lávafolyam

Típus: elemi mágia/anyagmágia

Mana pont: 55

Erősség: 10

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 5 láb

Mágiaellenállás: -

A Csatamágus által megjelölt helyen láva tör fel, mely a lejtő irányába fog folyni kihűlésig, és akik belekerülnek, azok azonnal meghalnak. Veszélye, hogy mindössze 5 lábnyira történik mindez a Csatamágustól. A varázslatot nem lehet destruálni.

Tűzvonal

Típus: elemi mágia

Mana pont: 12

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 óra

Hatótáv: Tsz x 5 láb

Mágiaellenállás: -

A Csatamágus által megjelölt, zónáján belül eső, TSZ*5 láb hosszúságú vonal egy óráig őrzi tulajdonságait - ha ezalatt valaki áthalad rajta, az a varázslat erősségének megfelelő sebzést szenved el. A varázslat a manahálóból újratölti magát az időtartam alatt, de az az egy láb hosszú szakasz, amit már egyszer aktiváltak, többé nem veszélyes. A varázslat erősségét 6 Mp-vel lehetséges növelni.

Tűzmadár

Típus: elemi mágia/mentálmágia

Mana pont: 18

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 4 kör/Tsz

Hatótáv: látótáv

Mágiaellenállás: -

A varázslat nem oly hatalmú, mint a tűzvarázslók tűzlényei, de így is elég veszélyes. Egy madarat ugyanis hatalommal ruház fel, valamint lehetőséget ad a Csatamágusnak a madár irányítására. A madár szemével nem lát, így saját szemével, alkalmasint messziről kell irányítania, de

megéri, mert ha eljut a célba, váratlanul egy, a varázslat erősségével megegyező erejű tűznyíl indulhat a madár csőréből - aki viszont ezután kiszabadul a varázslat alól. Csak nem-intelligens, ME nélküli madarak lehetnek a mágia áldozatai. A tűznyíl erősségét 3 Mp-ért 1-gyel lehet növelni.

Sárkánymadár

Típus: elemi mágia/mentálmágia

Mana pont: 20

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 10 kör/szint

Hatótáv: látótávolság

Mágiaellenállás: -

Hasonló az előzőhöz, ám a madár az időtartam alatt tetszőleges számú tűznyilat kilőhet, amíg el nem fogy az erősség (tehát minden nyíl erőssége levonódik a varázslat erősségéből - minden nyíl erőssége legalább 1 E kell legyen), amely erősséget 3 Mp-ért egyel lehet növelni.

Fényaura

Típus: elemi mágia

Mana pont: 18

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 100 láb

Mágiaellenállás: -

A Csatamágus által életre hívott Fényaura körbeburkolja a célpontot, akit így jóval könnyebb eltalálni, minden támadás ellen 15-tel csökken a VÉ-je. A fényaura erőssége minden további mana-pont hozzáadásával egy E-vel növelhető, így egy-egy aurás személy a harcmező hatalmas területeit világíthatja be - sajnos ennek a személynek is csökken a VÉ-je, nem számít, hogy vajon a Csatamágussal, vagy épp ellene van-e.

Sortűz

Típus: kagyló

Mana pont: 2/varázslat

Erősség: 15

Varázslás ideje: +3 szegmens

Időtartam: varázslatoké

Hatótáv: varázslatoké

Mágiaellenállás: -

A varázslattal egyszerre több, fentebb ismertetett varázslatot lehet létrehozni - valójában a sorra egymás után megidézett varázslatokat egyetlen időpontra, az utolsó varázslat befejezésére időzíti. Ezáltal például az egy vonalban rohamozó gyalogosok mindegyikére küldhető egy-egy tűznyíl, de erről a szándékról csak akkor értesülnek, mikor már mindegyiküket eltalálta a maga nyila. Hátránya, hogy a Csataamágus CÉ-je 10-zel csökken (akár mínuszba is), és minden, a sortűzben elhasznált mana-pont (nem a részvarázslatokban, csak magában a sortűzben) után 2 szegmensig pihennie kell, amely idő alatt nem varázsolhat és nem használhatja pszi-képességeit.

Az ezután következő varázslatokkal (legyen akár elemi, akár másmilyen mágia, nem alkalmazható a Sortűz!

Fénycsóva

Típus: elemi mágia

Mana pont: 2

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A Csataamágus tenyeréből mindent - a 2 Mp-ért 1-gyel növelhető erősségű - fénycsóva világít be egy körig, amely időtartama a mana-pontok megtöbbszörözésével megtöbbszörözhető.

Híd

Típus: elemi mágia

Mana pont: 40

Erősség: 20

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A Csataamágus vízbe mártott ujja nyomán a tó, holtág, vagy kis sodrású folyó felszíne 1 láb szélesen és a 40-en felüli mana-pontok számának megfelelő hosszban befagy, amely ha mindkét partot eléri, 6 körig (és semmiképp se tovább!) hídként működhet, amin elég körülményes átkelni, hisz a jég csúszik! Minden két további mana-pont 2-vel növeli az erősséget, a hosszt pedig a fentebb leírtak szerint.

Köd

Típus: elemi mágia

Mana pont: 5

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: mint a szőnyeg formázásé

Mágiaellenállás: -

A Csataamágus egyszerre idéz meg elemi vizet és elemi hőt, ami pára- majd ködfejlődéssel jár, a mágia miatt igen gyorsan. A szőnyegéhez hasonló E/hatótáv beosztással összhangban a varázslat erősségének 1E-vel való növeléséhez vagy 1 lábos átmérőjének további 1 lábbal való növeléséhez 5 mana-pontra van szükség. A köd az első körben a fentieknek megfelelő területet borítja, és 35-tel növeli a VÉ-t, majd minden körben megkétszereződik a terület és 5-tel csökken a VÉ-bónusz.

Tűzoszlopok

Típus: elemi mágia

Mana pont: 19

Erősség: 5

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: gyorsaság-próba

A Csatamágus 5 E östüzet és 1 E ösföldet idéz egy felfelé haladó csóva formába azon a helyen, ahová a Csatamágus ujjával mutat, és belül van a zónáján. A tűz 5K6 Sp sebzést okoz az első láb hosszon, 4K6-ot a másodikon stb, míg a felszálló föld az égési sebekbe beleszállva 5 körön keresztül még k6 Fp-t okoz. A Csatamágus egyszerre TSZ/2 számú oszlopot nyithat meg a területen, darabját 19 Mp-ért, amik akár egyazon helyen is lehetnek, így erősségük összeadódik!

Törhetetlen penge

Típus: elemi mágia

Mana pont: 2

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A varázslat elemi erővel övez egy tetszőleges pengét, ami ezáltal törhetetlenné válik. Ugyanígy övezhető egy tetszőleges pajzs vagy vértzet is, ekkor a pajzs ill. a vértzet értékei nem romlanak túlütéskor sem, a találatoktól nem roncsolódnak. A vértnek az SFÉ-je, ill. a penge és pajzs harcértékei nem változnak meg a varázslat hatására. A varázslat mana-pontjainak megduplázásával az időtartam megnyújtható. A varázslat okozta bónuszok nem vonatkoznak akkor, ha mágikus fegyverrel támadnak. A varázslat végrehajtható mágikus fegyvereken is.

Dekoncentráció

Típus: elemi mágia

Mana pont: 8

Erősség: 4

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: speciális

Egy elemi erő csóvával, ha jól van irányozva, könnyedén megzavarhatunk egy ellenséges íjászt, aki így jó eséllyel elvétí a lövést (CÉ-40). Ehhez a Csatamágusnak meg kell előznie a kezdeményezésben az íjászt (egy szegmenses varázslat, tehát egy kategória a célzófegyverekkel).

Erőtér

Típus: elemi mágia

Mana pont: 4

Erősség: 2

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 1 kör

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Elemi erő aura. A manapontok duplázásával akár az időtartam, akár az erősség növelhető (E-nként 1 SFÉ-t ad).

Egyensúlyvesztés

Típus: elemi mágia

Mana pont: 20

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: ügyesség-próba

A Csatamágus Elemi erőt idéz meg, amivel megpróbálja felborítani áldozatát (az áldozat lábai között, kitörésként formázva). Az Ügyesség-próba elvétele esetén az áldozat menthetetlenül felborul, és az MGT-nek megfelelő Fp sérülést szenved el.

A természetes anyag mágija

A Csatamágusok az anyagmágia igen kis részét ismerik csak - mindössze néhány, várostrom során hatásos fogást.

Kőmező

Típus: anyagmágia

Mana pont: 5

Erősség: 1

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 5 kör

Hatótáv: E láb sugarú kör

Mágiaellenállás: -

A Csatamágus kővé változtathat egy a zónán belül eső füves területet - mivel ez szúrja a lovak patáját, a gyalogosok pedig nem tudnak hová lépni, az ellenség rohama könnyen megfékezhető!

Méregbomba

Típus: anyagmágia

Mana pont: 17

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 perc

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

Ha van a környéken egy nemrég elhullott állat, akkor azt hajítógépbe helyezve bejuttathatjuk a várba, és lassan betegségeket terjeszthetünk bent - hátránya, hogy lassú és ártatlan áldozatok is vannak. Ez a varázslat az állat testnedveit veszedelmes méreggé alakítja, ami a földetéréskor szétfröcsköl majd elpárologva belélegezhető a 2 perces időtartam alatt - de ennek elmúlása után is a már kifejtett hatás nem szűnik meg (keringési rendszerre azonnal ható méreg, mely rosszabb esetben ájulást, jobb esetben kábulatot okoz 3K6 percig, belélegezve 4 szintű, a folyadékcsapadék, amik átlag az ottlevő várvédők 10 százalékát érik, 5 szintűként viselkednek).

Vérkapu

Típus: anyagmágia

Mana pont: 23

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A Csatamágus, ha egy vaspántokkal felerősített ajtó elé ér, könnyen átjuthat rajta, ha ennek a varázsnak a segítségével az ajtópántokat kiiktathatja, melynek hatására az ajtó eldől, és a bejárat szabaddá válik.

Falbontás

Típus: anyagmágia

Mana pont: 40

Erősség: 1

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: végleges

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

A Csatamágus kijelöl egy tőle 20 lábnál nem messzebb levő falszakaszt, majd végrehajtja a varázslatot. Ekkor valamely, a falszakaszt alkotó nem túl nagy kő sárrá változik, leomlasztva a felette, és némileg a mellette elhelyezkedő védművet is, attól függően, hogy az alkalmas kő a fal tetején, vagy alján fekszik-e. A varázslat 2K10+1 láb hosszúságú falszakaszt rombol le, így egy kisebb kőház akár egyben leomlasztható.

Figyelem! Az ynevi várakat, erődöket, mivel falaikat a Csatamágusok könnyedén leomlaszthatják, ajtóikat könnyen betörhetik, ezért a Rúnatornyokban mindig találunk a Természetes Anyag Mágiját gátló varázsjeleket!

Jelmágia

A Csataamágusok mindössze két jelmágikus varázslatát jelentős mennyiségű varázstárgy elkészítésének lehetősége egészíti ki.

Faltörő kos

Típus: jelmágia/anyagmágia

Mana pont: 21

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 perc + transz

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A Csataamágus, ha egy hegyes fejű faltörő kosra felírja ezt a jelet, annak feje rövid, gumó jellegűvé alakul. Ha ez a gumó beleütközik a falba, a jel megtörik, és a kos ismét hegyes lesz - ám mivel eredeti formája hosszabb, mint az átformált, és a kos hátul levő része nehezebb, mint az ajtón való lyukvágás (keresztülhatolás - 25%-ban), ezért az ajtó felé nyúlik, lényegesen nagyobb erőt kifejtve arra. Így a következő ütések jóval gyorsabban átszakítják az ajtót, ha az már az elsőtől át nem szakadt.

Tűznyíl csapda

Típus: jelmágia/elemi mágia

Mana pont: 33

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 perc

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: érintés

Mágiaellenállás: -

A Csataamágus ezen varázslata megegyezik a Kisugárzó varázsjel 30 Mp-s (1 m érzékelési körű) változatába foglalt 1 E-s tűznyíllal, mely erősséget 3 Mp-ért 1 E-vel lehet növelni.

Asztrálmágia

A Csataamágusok Asztrálmágiája igen célirányos - a használatos három varázslat mind rendelkezik az összes információval a működéshez, azokon még az időtartam se változtatható meg. Ellenben ha több ellenfél ellen használnák tudásukat, TSZ/4 ellenfél ellen a varázslat mana-pont igényét a következő módon kell számolni:

A varázslat mana-igényét meg kell szorozni a célpontok számának felével - de csak ha több, mint hárman vannak.

Halálfélelem

Típus: asztrálmágia

Mana pont: 9

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 perc

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: asztrális

A Csataamágus halálfélelmet ébreszt áldozatában, ami, lévén szó egy fogalomról, háromszoros mana-pontot kíván, erősíteni a mana-pontok megduplázásával kétszeresére stb lehet.

Harci kedv

Típus: asztrálmágia

Mana pont: 18

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 4 perc

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: csak beleegyezéssel

A Csataamágus mágija saját oldalán álló katonáknak - ha ők beleegyeznek - elvakulttá teheti a harci kedvét, és ezáltal vakon bátrakká, félelmet nem ismerőkké teheti őket. A varázslatot nem lehet erősíteni, vagy időtartamát megnyújtani.

Életszeretet

Típus: asztrálmágia

Mana pont: 9

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 1 perc

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: asztrális

Az ellenség katonái, ha áldozatul esnek a mágiának, mely a mana-pontok megtöbbszörözésével erősíthető, rá kell ébredniük, milyen szörnyű a vérontás, és - legalább a nyújthatatlan időtartam alatt - abba

kell hagyniuk a harcot. Hátránya a varázslatnak - melyet a dorani mágiszterek szándékosan építettek bele - hogy használata után az ellenség mágiaellenállása +20 E-vel nő, ami hozzáadódik a tudatalattival, Pszi-vel, mágikus tárgyakkal és papi mágiával létrehozott ellenálláshoz.

Egyedi varázstárgyak

Robbanókő - 38 Mp (+5 Mp/E), ha a Csataamágus egy katapultlövédékre, vagy kis köre - nyílveszőre, kardra stb nem - vési a rúnákat, az a becsapódáskor tűz- és elemi erő-kitöréssé alakul, és E-nként 2K6+1 Sp-t sebez

Rúnakard, Rúnapáncél, Rúnapajzs - 93 Mp-ért a Csataamágus elkészítheti a 63 Mp-s rúnafegyvereket, de ennél erősebbeket nem

Sárkánybot - mindenben megegyezik az ET-ben leírtakkal, ám a maximális sebzés csak 5K6 Sp lehet, amire viszont 10 kört kell várni, és 123 Mp-be kerül a bot rúnákkal való ellátása

Tűzij - A Csataamágus 73 Mp-ért elkészítheti az ET-ben leírt tűzijat, akár hagyományos, akár számszerű formájában

Félelmes katapultkő - Két tranz szükséges egy ilyen, kivételes fémből készült katapultkő elkészítéséhez, és 50 + 37 Mp elköltése. Ezután a katapult, kilövése

után magát telekinézissel fogja tovább gyorsítani - ami kivételesen ezt a mágikus tárgyat is tudja mozgatni, hisz saját magára fejt ki a mágiát - majd a becsapódás előtt magát kővé alakítja, ezzel növelve meg súlyát és méreteit, aminek hatására romboló ereje négyszerese lesz az eredetinek, ami még kétszeresére nő a telekinézis hatására - összesen tehát nyolcszoros a kő romboló ereje.

Teleportálás medálja - ebbe a medálba egy legalább 10 karátos gyémántot kell illeszteni a mana fókuszálására, és tranzban fel kell róni 63 Mp-ért a megfelelő rúnákat. Ezután a Csataamágus képes használni a Tértmágia Teleportálás mozaikját mint teljes varázslat-formulát, ám egy kg teleportálás 1 Mp-be kerül.

?.
Szerző: ismeretlen
Forrás: Kalandmagus
Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is.