

Új boszorkánymesteri varázslatok



Boszorkánymesterek botja

Mana pont: lásd a leírást

Varázslás ideje: 1 óra

Erősség: végtelen

A boszorkánymesterek képesek elkészíteni ezt a varázstárgyat már a harmadik szinten. A tárgy úgy működik, mint az „Életerő szívás” varázslat. A boszorkánymester, ha megérinti ellenségét, annyi Ép-t tud elszívni a bottal, amennyiszer beleölt 15 Mp-t. A botot naponta egyszer lehet használni. A bot tárolja az életerőt, amit később a boszorkánymester felhasználhat. A bot akár örökre is tárolhat életerőt. Ha a bottal megérintenek valamilyen meztelen testfelületet, akkor következik be az „Életerő szívás”. A bot elkészítéséhez szükséges egy emberi lábszárcsont és 15 arany értékű alapanyag még. A lábszárcsontot tühegyesre kell faragni és ezután egy forrongó üstbe kell dobni az adalékanyagokkal együtt. 1 óra után a csont készen lesz. Harcban törként viselkedik. Sebzése 15 Mp X 1 Ép.

Élőholt teremtés

Mana pont: 14

Erősség: 100

Varázslás ideje: 1 óra

Időtartam: maradandó

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

Bátorkodtam átírni ezt a varázslatot is, mert teljesen használhatatlan. A varázslattal zombit, vagy csontvázat tud teremteni a Boszorkánymester. Az élőholt ettől kezdve hűségesen fogja szolgálni, ameddig életképes. A zombi értékeit megtalálhatod a Bestiarumban. Most jön a poén. A boszorkánymester képes átadni életerőt élőholtjainak. A zombi Ép-je max 50 -ig mehet, a csontvázé 30-ig. Ha esetleg több Ép-t áldoz a boszorkánymester az élőholtjaira, akkor annak képességei fognak megnőni, ugyanis minden egyes képesség Ép-be kerül. Így akármennyi élőholtat teremthet a boszorkánymester.

Sebezhetetlenség

5 Ép = 1 SFÉ

Minden ötödik Ép után kap az élőholtunk egy SFÉ-t. Ebből lesz a vascsontváz. De a csontvázaknál ez maximum 2 SFÉ lehet. A zombik mehetnek akár 15 SFÉ-ig is. A zombik bőre egyre jobban elszarusodik és kökemény lesz, de ez nem gátolja mozgását. Az SFÉ egész testén érvényesül.



Harc

1 Ép = 1 Hm

Egy Ép-ért az élőhalott valamely harcértékét egy ponttal módosíthatjuk. Ez esetben akár a sebzését is, ami csak +10 lehet. Ilyenkor a kezeiken tüskék nőnek, recék keletkeznek, vagy megnő a karjuk, ezáltal a sebzés is. Ezért csak pusztakezes harc esetén érvényesül. A többi harcérték akár a csillagos égig is fejlődhet mindkét élőholtfajta esetében.

Fegyver

1 Ép = 1 fegyver

Minden egyes Ép-ért megtanul az élőholt egy fegyverrel bánni. Ez lehet akár pajzs is. Ugyanennyiért akár vértet is megtanulhatnak viselni. Minden +1 Ép -ért képesek lesznek +1 MGT-t hordani.

Erő

+5 Ép = +1 erő

Öt Ép átadásával megnövelhetjük élőholtunk erejét +1-el. A csontvázak ereje 12-ről. A zombi ereje 15-ről indul. A csontvázaknak maximum 17-es erejük lehet, míg a zombiké húzig is nőhet.

A képességeket folyamatosan lehet fejleszteni. Tehát szépen adagokban is át lehet adni Ép-t. Ezért veszélyes egy olyan élőholt, amely már legalább 1 éve szolgál egy boszorkánymestert.

Ölni és élni**Mana pont:** 100**Erősség:** 50**Varázslás ideje:** 1 nap**Időtartam:** maradandó**Sebzés:** -

A varázslattal a teremtésben lévő élőholt megkapja a feláldozott mindazon tulajdonságát, amivel nem rendelkezett magasabb szinten. Ezáltal a zombi megkapja egy feláldozott szűz szépségét, erejét, ügyességét, intelligenciáját, stb. Mert nem rendelkezett egyikkel sem. Jelleme káosz halálra vált, hűséges lesz a boszorkánymesterhez és mindent meg fog tenni érte. A hullának ugyanolyan neműnek kell lennie, mint a feláldozotté volt. Ezt a rituálét csak az élőholt teremtésével együtt lehet elvégezni. (nem kell külön Mp) Ezek után a bőr soha sem fog lerohadni a csontokról, az izom nem sorvad el, stb... A rituálé menete bonyolult. A szükséges anyagok ára 1000 arany.

Koponya**Mana pont:** 4**Erősség:** 1 E**Varázslás ideje:** 1 szegmens**Időtartam:** egyszeri**Hatótáv:** 20 láb sugarú kör**Sebzés:** K6

A boszorkánymester hirtelen maga elé mutat és egy koponya teremődik oda. Sebesen elkezdi száguldani az ellenfele irányába. Ha eltalálja ellenfelét a koponya, felrobban és a szilánkok megsebzik az ellenfelet. A varázslat 4Mp-ként erősíthető, de maximum 4 E-ig mehet az erősítés. Egy négyes erősségű koponya, már lángolva repül az ellenfél irányába. A varázslat Cé-je 30.

Csontteremtés**Mana pont:** 2**Erősség:** 1**Varázslás ideje:** 2 szegmens**Időtartam:** Tsz kör**Hatótáv:** 30 láb sugarú kör**Sebzés:** helyzettől függ**Mágiaellenállás:** -

A boszorkánymester csontokat teremthet 30 láb sugarú körön belül. Minden egyes E egyenlő 1 kilogramm csonttal. A csont annyi szegmens alatt koncentrálódik, ahány kilogramm. Tehát hat kilogramm csont hat szegmens alatt koncentrálódik. A csont maximum E hosszúságú lehet. Tehát 10 kilogramm csont 10 méter hosszúságú, persze így változik a többi méret is arányosan. Ezt a Km dönti el. A csontok lehetnek élesek hegyesek, ahogy a Jk, vagy a Km érzi. A csontok koncentrálódáskor az utolsó másodpercig légiesek, utána keményednek meg. A varázslat csak a csont mennyiségét korlátozza, a formáját nem. Tehát több rudat is teremthet a boszorkánymester, csak a mennyiséget kell meghatároznia.

**Értelemmel, tudattal,
személyiséggel felruházás:**

Egy dolog változott. Az időtartam
maradandó

?.01.20.

Szerző: Ramses

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is.