

Csatamágusi mágia



Más mágiákat az alábbiakon kívül még az „Ynevi kóborlások”-ban és az RPG.HU más oldalain is találhatsz.

Sorozás

Mana pont: 38

Erősség: 10

Sebzés: K6/tűzkitörés

Mágiaellenállás: nincs

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 1 km sugarú kör (lásd a leírást)

A varázslattal a csatamágus nagy kavarodást idézhet elő az ellenség soraiban. Ez a mágia akkor hasznos, ha felállt hadrendet akar a csatamágus szétzilálni. A mágus egymás után 3k10 tűzkitörést idéz meg. A tűzkitörések egy 500 méter sugarú gömbön belül jönnek létre. Ennek a középpontját a csatamágus határozhatja meg. Ennek a középpontnak 2 Km sugarú gömbön belül kell lennie. Az ötszáz méterű sugarú gömbön belül a tűzkitörések nagyjából egyforma távolságokban fognak elhelyezkedni. A tűzkitöréseket nem tudja kontrolálni a csatamágus, pontos helyüket nem ő fogja meghatározni, hanem a véletlen, de a kitörések legtöbbje földközelségre fog esni. A kitörések különböző időben jönnek létre. A létrejöttük között egy-két másodperc különbség van, vagy annál is kevesebb. Itt a Km-nek kell döntenie. A varázslat hatótávját 100 méterenként 10 mana-ponttal lehet növelni, míg minden

újabb k10 kitörésért a csatamágusnak 15 mana-pontot kell költenie.

Tűzfal

Mana pont: 22

Erősség: 8

Sebzés: K6

Mágiaellenállás: nincs

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör/szint

Hatótáv: 500 méter sugarú gömb

Jó kis mágia. A varázslattal inkább pszichológiai hatást lehet gyakorolni a hadseregre. A varázslat egy 500 méter hosszú láng falat hoz létre. Azonban ez a lángfal átláthatatlan és olyan, mint a pokol. Látványos és elrettentő, bár a fal vastagsága nem haladja meg az egy centit. A varázslat hatására a rohmozó csapatok megállnak, ha még van idő rá. A fal nem okoz nagy veszteséget annak, aki áthalad rajta. De ki mer áthaladni egy olyan tűzfalon, amely lángfellegeteket lövő húsz méter magasba. A Km joga eldönteni, hogy mit lát a szemközti sereg a tűzfaltól és mit nem. A másik nagy veszélye az, hogy ha rájönnek a turpiságra, akkor azt a csatamágus serege ellen is fordíthatják, ugyanis a csatamágus serege se lát a lángoktól semmit, bár ők tudják már előre, hogy a lángok inkább félelmetesek, mint sem veszélyesek. A varázslattal rohmozó nehézlovasságot lehet



megtorpantatni, lelassítani vagy elbizonytalanítani. A rohamozók elszántságától függ az, hogy figyelem nélkül átrohannak a falon, vagy pedig megállnak. A helyzetet a Km bírálja el. A fal hosszúságát 10 méterenként 5 mana-ponttal lehet növelni.

Tűzeső

Mana pont: 25

Erősség: 1

Sebzés: 4K6

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör/szint

Mágiaellenállás: nincs

Hatótáv: 100 m sugarú kör

A varázslat segítségével a csatamágus tűzesőt idézhet meg. A tűzeső ötven méter sugarú gömbön belül jön létre. A varázslat minden újabb kör sebzéséhez 6 mana-pontot kell elköltenie. A hatótáv sugarának minden egyes plusz méteréhez 1 mana-pontot kell rááldoznia a csatamágusnak.

A félelem kupolája

Mana pont: 36

Erősség: Tsz

Sebzés: nincs

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör/szint

Mágiaellenállás: asztrális

Hatótáv: 100 m sugarú gömb

A varázslatot a csatamágus egy osztagra mondhatja rá. Így a csapat tagjai fejvesztve menekülnek addig, ameddig a varázslat időtartama tart. Érdekes a csapat mágiaellenállását egyszerre dobni. (Harminc méter sugarú gömbön belül sok ember tartózkodhat) Eléggé kellemetlen tud lenni a hadvezérnek, amikor a csapatai rohamoznak, majd hirtelen fejvesztve elkezdnek menekülni. Aki harminc méter sugarú gömbön belül tartózkodik arra hat a mágia. A gömb középpontját a csatamágus száz méter sugarú gömbön belül jelölheti ki. Az erősség növelésére nincs mód. A két hatótáv fejenként egy méterrel való megnöveléséhez 1 mana-pontot kell felhasználnia a varázslónak.

A bátorság hatalma

Mana pont: 19

Erősség: Tsz.

Sebzés: nincs

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Mágiaellenállás: asztrális

Hatótáv: 500 m sugarú gömb (50 m sugarú gömb)

A varázslattal a csapatok bátorságát lehet visszaadni. A csatamágus tapasztalatnyi szintnyi bátorságot adhat vissza bajtársainak. Az első hatótáv a második hatótáv középpontjának a maximum távolságát határozza meg a csatamágustól. Akik ötven méteren belül tartózkodnak arra mind hat a mágia. Ez a mágia arra jó, hogy gyengébb katonákat bátorítsunk fel erősebbek ellen.

Nyilak

Mana pont: 45

Erősség: 33

Sebzés: K6

Mágiaellenállás: ?

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 100 m sugarú gömb

A varázslat 8K10 nyilat eredményez. Ezek a nyilak olyan gyorsak, mint a hagyományos nyilak. Azonban minden nyíl csak egy irányba haladhat. Nem mehet a fele jobbra a fele balra... Minden nyíl K6 Fp-t eredményez. A nagy mennyiségű nyíl miatt a varázslatkor nem kell dobni célzó dobást. (elég nagy annak a valószínűsége, hogy találni fog) A nyilak egyforma távolságban fognak elhelyezkedni egymástól és egyenes vonalon fognak haladni.

Villámcsapás

Mana pont: 100

Erősség: 80

Sebzés: minimum 5K10 ember, vagy ahogy a Km megítéli

Mágiaellenállás: nincs

Varázslás ideje: 10 kör

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 50 méter sugarú gömb

Hatalmas erejű villám csap be a földre. A varázslat iszonyatos erejű pusztítást visz végbe. Harminc méteren belül érezheti hatását. Ugyanis harminc méterre a becsapódástól is kötelesek az ott tartózkodók 1k10-t levonni Fp-ik számából. A helyzet és a sérülések elbírálása a Km dolga. A varázslat után egy napig képtelen varázsolni a csatamágus. A varázslat a FEKETE MÁGIA körébe tartozik. Minden 12 szint felet lévő plusz szint 1k10 -zel növeli a biztosan elhalálozók számát. Semmi mást nem lehet növelni a manapontok segítségével.

Fagy

Mana pont: 60

Erősség: 55

Sebzés: lásd -20 foknál

Mágiaellenállás: ?

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: szint x 5 perc

Hatótáv: 1 km sugarú gömb / 100 m sugarú gömb

A varázslattal fagy teremthető. A varázslat nagyon elkévdteleníti az ellenfelet a harctól. Képzeljük csak el, hogy bőrvértbe öltözött emberek -20 fokos hideggel találják szembe magukat, hirtelen megfagynak a készletek a fegyverek és a nyilak tönkremennek. Ennek beláthatatlan következményei lehetnek, mert amelyik sereg elveszíti az íjászait az...

Illúzió

Mana pont: 32

Erősség: 18

Sebzés: nincs

Mágiaellenállás: ?

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: K6 nap

Hatótáv: 500 m sugarú gömb

A varázslattal egy hosszú és mély vermet lehet létrehozni a csatamezőn. A vermet csak Illanor lovasai tudják átugorni. Minden más lovas tanácstalan lesz. A varázslatról csak pár méteres közelségben derül ki, hogy illúzió. Tehát érdemes jó előre ellőni a varázslatot, így sok ideig sakkban lehet tartani egész csapatokat.

Mana-elvonás

Mana pont: 67

Erősség: 98

Sebzés: nincs

Mágiaellenállás: ?

Varázslás ideje: 1 nap

Időtartam: szint/1 nap

Hatótáv: 1 km sugarú gömb

A varázslattal manamentesíteni lehet egy 1Km sugarú gömbnyi területet. A területen csak sajtolással lehet visszanyerni manát. Természetesen a papi manára nincs befolyással a varázslat.

A csatamágus ismeri még a „mágia felfedezése” nevű papi varázslatot. Ismeri a mágia szétosztását is ugyanebből a mágiacsoporthól. Persze ezek nem szakrális varázslatok, csak minden úgy alakul a csatamágusnál is, mint ahogy azt az Első törvénykönyvbe leírták. Ismeri még a tűzmágiából a hat iskolaformát és a boszorkánymesteri villámmágiát.

?01.25.

Szerző: Ramses

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely