

Új nomád sámán mágia



Állatszellem idézés

Kígyószem

Típus: szellemtánc

Mana pont: 5 Mp + 1 Fp

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör + 2 perc

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: egy személy

Mágiaellenállás: -

A szem környékét, az orr és a homlok középső vonalát borítja vérrel a sámán Szellemtánc közben. Anyagi komponensként egy tetszőleges mérges kígyó vére szükséges, méghozzá két kifejlett egyed teljes vértartaléka. A varázslat hatása alatt álló személy látása megváltozik – a hullók éjjeli látásához válik hasonlóvá, hőképeket közvetít az agy felé. Így az alany látása éjjel is kiválóan működik, mivel észleli a környezettől eltérő hőképű tárgyakat, lényeket.

Nyestkarom

Típus: szellemtánc

Mana pont: 8 Mp + 1 Fp

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör + 2 perc

Időtartam: 3 kör/szint

Hatótáv: egy személy

Mágiaellenállás: -

A varázslás ideje alatt a sámán Szellemtánc közben nyest, görény illetve egyéb, fára is mászni képes kisebb termetű ragadozó vérével keni be a célpont kéz-, illetve lábfejét. Aktiválását követően a vérrajz tulajdonosának testébe egy, a vérnek megfelelő állat költözik, így ujjai karmokká görbülnek és megkeményednek az ízületei. A varázslat alanya ettől fogva szintenként három körig képessé válik a legmeredekebb felületek megmászására is – játéktechnikailag ez annyit tesz, hogy Mászás képzettségéhez +50%-os bónuszt élvez. A varázslat hatékonyságát 2 Mp és 1 Fp ellenében további +5%-kal lehet növelni.



Bunda

Típus: szellemtánc

Mana pont: 25 Mp + 1 Fp

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör + speciális (20-30 perc, amíg az egész testet átrajzolja)

Időtartam: 1 óra/szint

Hatótáv: egy személy

Mágiaellenállás: -

Anyagi komponensként bármilyen (méreteihez képest) vastag bundával rendelkező állat vére használható (menyét, nyest, farkas, medve). A vérrajzok a teljes testet beborítják az arc kivételével. Aktiválását követően az áldozat annyi óráig hagyhatja figyelmen kívül bármekkora hideg negatív hatásait, amekkora a vért felkenő sámán Tapasztalati Szintje.

Zotgejt (szimpatikus) mágia

Ráolvasás

Típus: szellemtánc

Mana pont: 10 Mp + 1 Fp + lásd a leírást

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint

Időtartam: a megfelelő varázslat időtartama

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A sámán Szellemtánc alatt képes az előtte heverő bábura tetszőleges varázslatot mondani a Ráolvasások és az Átkok közül. A varázslat két nagy előnye a távolság korlátlan mivolta és a Mágiaellenállás kiküszöbölésének lehetősége.

A varázslat 10 Mp-be és 1 Fp-be kerül a sámánnak, illetve még annyiba, amennyit a ráolvasott varázslat megkövetel. A területre ható átkok esetében az áldozat lesz a terület középpontja.

Pyarroni hittérítők számoltak be olyan esetről, amikor egy sámánhoz vezető úton egy megtérített nomád körül sikamlóssá, majd mocsarassá vált a föld. A karaván jelentős része odaveszett az állatokkal, szekerekkel, emberekkel és a nomáddal együtt, s vezető nélkül természetesen nem sikerült a keresett törzsi szálláshelyre sem bukkanni.

Érzékelés

Típus: szellemtánc

Mana pont: 10 Mp + 1 Fp + 5 Mp + 1Fp
érzékszervenként

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint

Időtartam: 15 perc/szint

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A varázslattal a karakter a Szellemtánc alatt képessé válik olyan szellemek megidézésére, amelyek a látását, hallását, szaglását, ízlelését vagy tapintását lopják el tőle, majd ezen entitásokat a bábuba börtönözni. Ennek révén néhány pillanat múlva már azt látja, hallja, vagy érzi, amit az áldozata – attól függően, hogy hány érzékszervét „áldozta fel” 5 Mp és 1 Fp áráért.

Csiklandozás

Típus: szellemtánc

Mana pont: 20 Mp + 1 Fp

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint

Időtartam: 4 kör/szint

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

Szellemtánca alatt a sámán hosszú körmével, tollal vagy apró fűszállal, gallyal „csiklandozza” a bábút, amely kellemetlen érzést áldozata is átél. A varázslat megnehezíti egyrészt a szociális érintkezést, másrészt a harcot, de nem szabad elfelejteni a varázslás közbeni problémákat sem.

Ez játéktechnikailag annyit tesz, hogy az áldozat köteles Akaraterő-próbát tenni, amelynek sikere esetén az adott körre leküzdte készletét, hogy reagáljon az idegen és váratlan ingerekre. Ekkor harcértékeihez csak -5 módosító járul, varázslatai pedig 10%-ban mondanak csődöt. Sikertelen próba esetén az alany megrándul vagy felvihog (de számoltak már be olyanról is, aki elsírta magát), a harcértékeihez -15 módosító járul, varázslatai pedig 25%-ban omlanak össze.

Viszketés

Típus: szellemtánc

Mana pont: 25 Mp + 1 Fp

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint

Időtartam: 1 nap/szint

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A mágia hatására a sámán bolhák, rühök és tetvek garmadájjával borítja be az előtte heverő bábút, melyek hatását szinte azonnal érezni kezdi az áldozat – kegyetlen-kellemetlen viszketés, kibírhatatlan szúrás-mozgolódás, mintha a bőrön és a bőr alatt is mozognának apró páncélos testecskek. A bőr vakarása csak Akaraterő-próbával kerülhető el, amit az ébrenlét minden fél órájában meg kell ismételni. A sikertelen próba vad vakargatás kezdetét jelenti, ami hamarosan fájdalommal is jár. Minden órányi vakarás – azaz minden két rontott próba – után 1k6 Fp illetve minden két órányi vakarás – azaz minden négy rontott próba – után 1 Szépség-pont veszteséget jelent. Az örült önpusztítás csak három egymást követő sikeres Akaraterő-próba után megkezdhető alvás vagy ájulás alatt, illetve az Időtartam lejártával szűnik meg véglegesen.

Sorvasztás

Típus: szellemtánc

Mana pont: 30 Mp + 1 Fp

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint

Időtartam: 1 nap/szint

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A bábun keresztül Szellemtánc alatt a sámán olyan rosszindulatú szellemet ereszt az áldozatra, amely folyamatosan szipolyozza ki belőle az életerőt. A szerencsétlen minden nap egyre gyengébb és gyengébb lesz, látványosan sorvadnak az izmai, végül, ha a sámán hatalma enged, egy nap holtan rogy össze. A hatás lassan, de biztosan bontakozik ki: az áldozat a

rontást követő minden nap 1k6 Fp-t és 1 pontnyit veszít minden fizikai tulajdonságából. Az Fp-k nullára zuhanásával az Ép-k esnek tovább, melyek elfogytával vagy a fizikai tulajdonságpontok három alá csökkenésével, azonnal beáll a halál. A sámán a rontást az Időtartam lejárta előtt megújíthatja, minden újításkor 10-zel több Mp és 5-tel több Fp feláldozásával (első újítás 40 Mp + 6 Fp, második 50 Mp + 11 Fp és így tovább). Ha a rontás nem végez az áldozattal hatóidejének lejárta előtt, akkor az 8 órányi folyamatos pihenés után óránként nyeri vissza a naponta elvesztett mennyiséget, azaz 1k6 Fp-t és 1 tulajdonságpontot.

Sorsrontás

Típus: szellemtánc

Mana pont: 40 Mp + 1 Fp

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint

Időtartam: 1 hét/szint

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A Szellemtánc során a sámán egy olyan szellemet szabadít a bábura – és így az áldozatra is, aki rossz szerencsét hoz a fejére, azaz a varázslat elszenvedője minden kőben, üregben megbotlik, minden szúnyog őt csípi, minden tolvaj őt szemeli ki és minden félreértés valahogy körülötte szövődik. A szellem tevékenységének konkrét meghatározása a KM feladata – egy biztos: kiindulásképpen sosem életveszélyes, de kétségkívül szerencsétlen, vicces, vagy akár veszélyes helyzetbe kell sodorni az áldozatot, melyből csak nehezen tud kikecmeregni – főleg, mert a rossz szerencse nem múlik el még egy jó ideig.

Szakítás

Típus: szellemtánc

Mana pont: lásd a leírást

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint

Időtartam: végleges

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A sámán egyik legrettegettebb fegyvere, mellyel kegyetlenségében talán csak a Fullasztás nevű Zotgejt-mágia vetekedhet. A sámán szellemtánc alatt a báburól hosszú körmével apró darabokat csíphet le, amely részeket az áldozat is elveszít. Az ujjaktól kezdve – amelyek a legkisebb részek – egész a törzsig szét lehet szakítani a szerencsétlent. A borzalmas varázslat Mp-költsége és sebzése az alábbi táblázatból deríthető ki:

Testrész	Mp és sebződés	Sebzés
Láb- vagy kéz ujjak	44 Mp + 1 Fp	1Ép + K6 Fp
Alkar	46 Mp + 2 Fp	K3+1 Ép + 3K6 Fp
Lábszár	48 Mp + 2 Fp	K6+1 Ép + 6K6 Fp
Teljes kar	50 Mp + 4 Fp	K6+1 Ép + 6K6 Fp
Teljes láb	52 Mp + 4 Fp	K6+2 Ép + 8K6 Fp
Fej	55 Mp + 1 Ép + 10 Fp	Azonnali halál
Törzs	60 Mp + 1 Ép + 15 Fp	Azonnali halál

Átalakítás

Típus: szellemtánc

Mana pont: 73 Mp + 2 Ép + 10 Fp

Erősség: 9

Varázslás ideje: 1 kör + 1 kör/szint

Időtartam: végleges

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

A borzalmas varázslat egyike azoknak, amit csupán a legkiválóbb és legvénebb sámánok képesek alkalmazni. Alkalmazásához az átlagostól kissé eltérő Zotgejtre van szükség: aránytalanul nagy

fejnek kell a bábu nyakán ülnie. A Szellemtánc alatt végrehajtott szertartás kíséretében szükség van egy, a sajátjával kevert medve vérevel locsolni a babát, hogy meglágyítsa a vonalakat, a Zotgejt anyagát – és hogy beleültesse a létező szellemek egyik legkegyetlenebbikét. A varázslat segítségével lehetőség nyílik arra, hogy az alkalmazó tetszőlegesen alakítsa át az áldozat arcvonásait. Ez azt jelenti, hogy a fülek lecsippentésétől az áll megnyújtásáig, a szemek kiszárításától az orr ripityára töréséig, a bőr lenyúzásától az egyszerű, borzalmas hegekig bármi változás előidézhető az arcon. A Szépség főjellemező 1-5 pontig változtatható (elsősorban negatív irányba), a látás, hallás és ízlelés 70%-kal (100% fölé nem mehet), illetve könnyedén okozhatók halálos sebek. A varázslatot kegyetlensége miatt csak a legelvetemültebbek alkalmazzák.

Maszkmágia

Könnnyítő szíjak

Típus: maszkmágia

Mana pont: 35 Mp + 20 Fp vagy 40 Mp + 5 Fp
vagy 80 Mp + 10 Fp

Erősség: 25

Készítés ideje: 3 óra

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: egy személy (a maszk viselője)

Mágiaellenállás: -

A Maszkmágia csoportjába tartozó varázslat egy különleges hatalmú a többi között. Nem különálló maszkot jelent, hanem a többi maszkra vagy fejdíszre erősíthető, mágiával átítatott (tehát szellemeknek otthonául szolgáló), végén csengővel zajongó bőrszíjakat.

A Könnnyítő szíjaknak három nagy típusa van, melyek mind megegyeznek abban, hogy a varázslás folyamatát könnyítik meg. Az első típus (35 Mp + 20 Fp) semlegesíti az első 20 Fp és 3 Ép költségét az adott varázslatnak. A második típus (40 Mp + 5 Fp) a varázslás idejét, míg a harmadik, a leghatalmasabb (és legrettegettebb) típus pedig (80 Mp + 10 Fp) a varázslat Mp-költségét csökkenti a felére (lefelé kerekítve). A szíjak minden, a sámán által

elmondott varázslatra alkalmazhatóak, kivéve a Varázstárgyak készítésekor. Az első típusba tartozó szíj három, a másodikba tartozó kettő, míg a harmadik típusba tartozó egy alkalommal használható kimerülése előtt. Mindhárom szíj hatása egyetlen varázslatra vonatkozik. Egy maszkon legfeljebb három ilyen szíj kaphat helyet, melyek hatásai összeadódnak, hatványozódnak. Ez azt jelenti, hogy három, a harmadik típusba tartozó Könnyítő szíj a nyolcadára csökkenti egy adott szertartás Mp-költségét (tehát egy Démonherceg megidézése 12 Mp-be kerül a sámánnak a fejdíszén lévő három szíj aktiválása után).

2011.09.26.

Szerző: Lord RuFuS

Forrás: Mentálcsvár

Szerkesztette: Magyar Gergely