

Új boszorkánymesteri varázslatok



Csendaura

Típus: elemi és anyagi
Mana pont: 7
Erősség: 1 (7)
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: kör/szint
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A varázslat a boszorkánymester elemi varázslatai közül a legfurcsább „példány”: nem anyagot hoz létre, hanem mintegy elpusztítja a levegőt áldozata körül. Az így létrejött légüres teret a varázslat kor/szint ideig fenntartja az áldozat körül. A varázslatot megszüntetni, vagy az aurából kilépni nem lehet, követi az áldozatot, de nem akadályozza a mozgásban (pl. harc közben ugyanúgy forgathatja fegyverét, mint normális állapotban, lövedék, dobótőr stb. elhagyhatja az aurát, de hangot semmiféleképpen nem enged át). A varázslat további 7 mana-pontért 1 E-vel erősíthető.

Villámkötél

Típus: anyagi és villám
Mana pont: 10
Erősség: 1 (7)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: kör/szint
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester bal tenyeréből villámfonat csapódik ki, melyet a boszorkánymester a hatótávon belül egy vagy két tetszőlegesen kijelölt ponton rögzíthet. A villámfonat a kör végére kötélszerűvé anyagiasul. A villámkötelet csak a boszorkánymester használhatja, de őt is ExK10/2 Fp/kör sebzi. A varázslat időtartama után a villámkötél egy villanással megszűnik. A hatótáv és erő minden további 7 mana felhasználásával duplázható, de időtartamát nem lehet növelni. Megjegyzés: amennyiben a boszorkánymesteren Villámtagadás varázslat van, nem képes megfogni a villámkötelet.



Izzó tenyér

Típus: elemi
Mana pont: 6
Erősség: 1 (6)
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: -

A varázslat a boszorkánymester bal tenyeret izzó fémhez teszi hasonlatossá. A boszorkánymester érintése égési sebet okoz, sebzése ExK6 Sp. Az ily módon sebzett áldozat körönként további Ex K6/3 Sp sebzést szenved el, mindaddig, míg Fp-i el nem fogynak, vagy Papi mágia Gyógyító varázslata meg nem szünteti a sebet. A varázslat minden további 6 manáért 1E-vel erősíthető.

Élőholt uralma

Típus: nekromancia
Mana pont: 16
Erősség: 10
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: óra/szint
Hatótáv: 20 láb
Mágiaellenállás: lásd a leírást

A varázslattal a boszorkánymester uralma alá hajtja a kiszemelt élőholtat. A fél intelligens vagy ostobább élőholtak mágiaellenállás nélkül átengedik magukat a boszorkánymester tudatának, míg az intelligensek, vagy személyiséggel rendelkezők mentális ME-re jogosultak. A varázslat hatása alatt a boszorkánymester úgy rendelkezik az élőholtal, mint saját testével: képes azon keresztül érzékelni, testével mozogni, illetve rajta keresztül beszélni. A varázslat veszélye: ha az élőholtat a varázslat ideje alatt megölik, akkor a boszorkánymester átéli a halál élményét. Az élőholt minden 5 Ép vesztese után a boszorkánymester veszít 1 Fp-t. A varázslat minden további 1 Mp felhasználásával 1 E-vel erősíthető. Megjegyzés: A boszorkánymester egyszerre csak az egyik testben képes lenni, a váltást a két test között egy 1 körös meditációval teheti meg - a varázslat időtartama alatt többször is.

Villámlándzsa

Típus: anyagi és villámmágia
Mana pont: 21
Erősség: 1 (7)
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: kör/szint
Hatótáv: ön maga
Mágiaellenállás: -

A boszorkánymester kezében egy villámból alkotott lándzsa jelenik meg, mely a kör végére anyagiasul. A lándzsa mágikus fegyvernek számít, sebzése K10+E, Té:12+E, Vé:12, Ké: 4, Támadás/kör: 1+1/3E.

A varázslat 7 mana-pontonként 1 E-vel erősíthető. Amennyiben a boszorkánymester Mf-on használná a lándzsát, akkor megkapja a +10Té-t.

Na, ennyi lenne egyelőre, meg van néhány ötletem, amiből jó kis varázslatokat faraghatok, de azokról még konzultálnom kéne, egy „öreg” KM-mel.

És még valami: most olvastam át újra a Szellemkéz varázslatot, és úgy érzem, hogy kicsit el volt „méretezve”: túl sok manába kerül, és kevés ideig tart... Javaslatom: a varázslat kerüljön 16 Mp-be, időtartama pedig legyen kör/2 szint.

1999.04.01.
 Szerző: Bedo Attila
 Forrás: MAGUS Lista
 Szerkesztette: Magyar Gergely