

Boszorkánymesteri mágia (kiegészítés)

Boszorkánymesterek botja

Manapont: lásd a leírást

Varázslási idő: 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 tűhegyesre 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 Mp

Erősség: 100

Varázslási idő: 1 óra

Időtartam: maradandó

Mágiaellenállás:-

Sebzés:-

Bátorkodtam átírni ezt a varázslatot is, mert teljesen használhatatlan. A varázslattal zombit, vagy csontvázat tud teremteni a Boszorkánymester. Az élőholt ettől kezdve hűségezen 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 húszig 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 Mp

Erősség: 50 E

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, húséges 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 Mp

Erősség: 1 E

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Sebzés: k6

Hatótáv: 20 láb sugarú kör

A boszorkánymester hirtelen maga elé mutat és egy koponya teremődik oda. Sebesen elkezd 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 Mp

Erősség: 1 E

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: Tsz kör

Sebzés: helyzettől függ

Hatótáv: 30 láb sugarú kör

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.

Tűzvarázslói mágia (kiegészítés)

A tűzmágiánál elég sok bakit lehet észrevenni. Az iskolaformáknál és a szabad elemi formáknál a manamennyiséget és a varázslási időt is rosszul tüntették fel. Az összes iskolaforma és szabad elemi forma alaperőssége 4 mana-pont. A varázslási idejük 1 szegmens. Erősítésük mindegyiknek 4 mana-pontként történik. Ez alól kivétel a „tűzhullám” nevezetű varázslat. Ez a kis módosítás az összes tűzmágiát használó kasztra vonatkozik. Valamint minden támadó tűzvarázslat hatótávja 20 láb sugarú kör.

Az itt leírt varázslatokat csak a fény ösvényén járó tűzvarázslók ismerhetik meg. Új tűzvarázslatot csak a fény ösvényén járó tűzvarázslók dolgozhatnak ki. Egy varázslat teljes kidolgozása 2 Kp-ba kerül.

Tüzelementál

Mana-pont: 20/40

Erősség: 20/40

Sebzés: 3k6/5k6

Varázslási ideje: 1 kör

Időtartam: szint/kör

Hatótáv: önmaga

Mágiaellenállás: -

A varázslattal tűz szolgává, illetve tűzharcossá képes átalakulni a tűzvarázsló. Nem változnak harcértékei (kivéve a sebzést), képességei, képzettségei. A fegyverének sebzéséhez 3k6, vagy 5k6 járul. Ha fegyvere mágikus, akkor is képes a fegyverével harcolni. A teste, a rajta lévő összes ruha és fegyvere átalakul tűzzé. Ha volt vértje, akkor nem érvényesül az SFÉ. A tűzvarázslót ekkor csak a mágikus fegyverek sebzik. Ellene csak a fegyvernélküli VÉ érvényesül, ha nem mágikus fegyverrel küzdenek ellene. Minden víz alapú varázslat k6 Sp-t okoz a tűzvarázslónak. Ebben a formában lovagolhat főnixen, ha az megengedi.)

Fénysugár

Mana-pont: 25 Mp

Erősség: 15 E

Sebzés: szint*k6

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: szint/kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

A tűzvarázsló bal mutatóujjából egy fénysugár tör elő, melynek Cé-je 30. Ezt képes a tűzvarázsló tapasztalati szint körig irányítani. Ha egyszer már eltalálta az ellenséget, akkor elég gyorsaságpróbákat dobnia, hogy rajta tartsa ellenségén a sugarat. Ha elrontja a próbát, akkor a következő körben újra céloznia kell.

Tűzgömb

Mana-pont: 36 Mp

Erősség: 10 E

Sebzés: 3k6+6k6

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat egy tűzgömböt indít meg a tűzvarázsló ellensége felé, aki csak gyorsaságpróbával védekezhet. Ha megdobja a képességpróbát, akkor is veszít 6k6 Sp-t és mindazok, akik a hatósugáron belül tartózkodnak. A robbanás hat méteren belül érezteti hatását.

Megnyílik a föld**Mana-pont:** 95 Mp**Erősség:** 10 E**Sebzés:** halál**Varázslás ideje:** 6 szegmens**Időtartam:** 5 kör**Hatótáv:** 20 láb**Mágiaellenállás: -**

A tűzvarázsló megnyitja a földet egy ponton, melynek átmérője egy méter lesz. Aki belekerül a lábába, az rögtön életét veszti. Kikerülésre mód nincs és az áldozat szörnyet hal.

Mágikus tűz**Mana-pont:** 6 Mp**Erősség:** 1 E**Sebzés:** k6**Varázslás ideje:** 1 szegmens**Időtartam:** lásd a leírást**Hatótáv:** 20 méter**Mágiaellenállás: -**

A varázslattal olyan tüzet idéz a tűzvarázsló, amely sebzésként a túlvilági lényeket is. Például: a démonokat és a szellemeket. A tüzet a hat iskolaformával és a szabad elemi formákkal használhatja együtt. Ez alól kivételt jelent a tűzhullám. Az időtartam az eredeti varázslatok szerint alakul. A sebzés a „Kötelező Ép veszteség” táblázat szerint számoljuk ki. Még szellemeknél is. Pl.: a tűzvarázsló megidéz egy 6E-s tűzcsóvát, ez 36 Mp. Kidobja a sebzést 18 Fp. A tűzvarázsló egy hatását vett célba és az veszített 6 Ép-t. (3Fp=1Ép). Természetesen az élőholtak ettől még nincs Fp-je. Csak a varázslat sebzését szellemeken így tudjuk kiszámolni. Bár a szellemek és a démonok sérülnek ettől a tűzfajtától, mégsem gyullad meg a testük.

Bestiárium: (kiegészítés)**Főnixek****Előfordulás:** ritka**Megjelenők száma:** 1**Termet:** K/E/N**Sebesség:** 110/150/200**Támadó érték:** 63/84/135**Védő érték:** 114/144/206**Kezdeményező érték:** 35/45/55**Célzó érték:** 50**Sebzés:** 3k6/5k6/7k6**Támadások száma:** 2**Életerő pontok:** 10/20/50**Fájdalomtűrés pontok:** 35/50/135**Asztrál ME:** immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi pontok: -

Intelligencia: átlagon aluli/átlagos/kimagasló

Max Mp:-

Jellem: -

Max Tp: 300/1 000/12 000

A főnixek a SHERAL hágóin élnek. Sok tudós és mágiakutató szerint a tűz őselemi síkjáról jöttek egy síkkapun keresztül. A szerencsétlen utazót a szárnyival támadja meg, de csak akkor, ha veszélyeztetve érzi otthonát. Ha a behatoló elmenekül, akkor nem követi. A három különböző érték egy főnixfiókára, egy kifejlett főnixre és egy főnixkirályra vonatkoznak. Minden főnix képes tűzfújásra ennek Cé-je 50 és annyi a sebzése, mint a szárnyának. A tűzcsóva 15/20/25 méterre megy el. A tűzvarázslókkal a főnixek barátságosan viselkednek és telepatikus úton kommunikálnak velük.

Írta: Ramses