

## Tűzvarázslatok



### Égető bőr

**Erősség:** 3  
**Mana pont:** 20  
**Sebzés:** 3K6  
**Varázslás ideje:** 5 szegmens  
**Időtartam:** Tsz kör  
**Hatótáv:** zóna  
**Mágiaellenállás:** -

Az ősi godoni mágia egyik átmenekített eleme, a Tűzmágia Magasiskolájába tartozó varázslat. Egyszerre egy ellenfélre képes összpontosítani a tűzvarázsló egy - az elméjében létező - tűz hőhatását. Ha sikertelen az ellenfél mágiaellenállása, akkor iszonyatos lángok kezdik kínozni testét a ruha alatt. Bár semmilyen tüzet nem lát, úgy érzi, mintha egy kemencében ülne, ezért minden körben 3K6 Fp-t veszít. Ez azonban csupán érzéki csalódás, ezért nem véd ellene SFÉ, vízaura de a tüztől védő mágiák sem. Lényegében semmi nem változik meg körülötte, ezért külső hatások ellen védő varázslatok hatástalanok ellene. Erősíteni 3 mana-pontonként 1E-vel lehet, ezzel nő a sebzés is K6-tal, ha a tűzvarázsló úgy akarja. Az érzéki csalódásba belehalni nem lehet, ezért csak Fp-t sebez, amelyek a varázslat után K6 Fp/kör sebességgel térnek vissza. Persze ha elájul - ami valószínű -, akkor már csak felönteni lehet egy vödör vízzel.

### Tűzszekér

**Erősség:** 24  
**Mana pont:** 70 +5/fő  
**Sebzés:** 6K6  
**Varázslás ideje:** 5 perc  
**Időtartam:** Tsz x 10 perc  
**Hatótáv:** zóna  
**Mágiaellenállás:** -

Csak Sogron Útját járó magas szintű tűzvarázslók tanulhatják meg ezt a pusztító erejű harci varázslatot. Az 5 perces litánia után egy lángoló szekér jelenik meg a tűzvarázsló előtt, amit két tüzelementál húz. A tűzvarázsló sértetlenül felszállhat a harci szekérré, továbbá annyi személy amennyit a varázslatban meghatározott. Más személyek 6K6 (E/4) sebzést szenvednek a szekér lángjaitól. A szekérről harcolókat semmiben sem zavarja a tűz, mások azonban -10 Ké, -10 Té, -10 Vé és -50 Cé módosítóval harcolhatnak a szekér ellen, ha a pusztító hőség nem zavarja őket. Ezen kívül a magasabbról illetve az alacsonyabbról harcolók módosítói is beszámíthatnak a helyzettől függően. A szekér repülni nem képes, és vízzel csökkenthető az ereje. Kb. 2 vödör (20 liter) víz csökkent egyet a szekér erősségéből, ami ha elfogy (48 vödör) akkor megszűnik a szekér. A tüzelementál (szolga) szintén sebezhető vízzel:





K6 Sp vödrönként. Mivel általában a tüzelementálok hamarabb elpusztulnak mint a szekér, és azután nincs aki elvontassa azt, ezért nem érdemes a vízzel felszerelt ellenségnek nekirontani a tűzszekérrel. Mágiával idézett víz minden E-je eggyel csökkenti a szekér E-jét.

### Tűzzóna

**Mana pont:** 15

**Erősség:** -

**Sebzés:** -

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Hatótáv:** Tsz \* 10 km

**Időtartam:** 1 perc/szint

A tűzvarázsló képes ezen módszer segítségével zónáját kiterjeszteni, mintegy távolbahatni. Létrehozása közben a végrehajtó elméje a keresett tűz jelenléte után kutat. Ehhez nem kell ismernie az elérendő helyet, elég, ha a nevét tudja (valamelyik a kettő közül). Ezt az 5. kör végére mindenképpen megtalálja, ha létezik. Ha a tűzvarázsló által meghatározott helyen nincs tűz, akkor a mana-pontok elvesznek és a felhasználó biztos lehet benne, hogy az adott helyen nincs gyertyánál nagyobb (tehát legalább 1 E-s) tűz. A varázslat hatótávolsága tapasztalati szintenként 10 km sugarú kör. A varázslat ideje alatt a tűzvarázsló transzhoz hasonló állapotban van.

Ha az elméje megtalálta a keresett tüzet - mely lehet elemi, vagy közönséges - akkor a fényerősségének határáig mindent lát és hall. A fényerősségen kívül lévő dolgok számára teljesen láthatatlanok, az onnan érkező hangokra teljesen süket.

A zóna másik nagy előnye, hogy az időtartam lejártáig bármilyen varázslat létrehozható benne, hatótáv a fényerősség. Nagy haszna van természetes tüzeknél a Hideg tűz varázslatnak, mellyel az alapul szolgáló tűz fénykörét lehet növelni. A kapcsolat azonnal megszakad, ha a tűz kialszik. A tűzből Tűzgyűjtéssel mana-pontok nyerhetők, de ilyenkor semmi mással nem foglalkozhat a tűzvarázsló. Szent tüzek, templomokban lévő szentelt örökmécsek és az olyan tüzek, amin Szerartás, vagy Áldás varázslat hat nem képezhetik a varázslat tárgyát.

### Tűz úzés

**Mana pont:** 50

**Erősség:** 18

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** 1 perc

**Hatótáv:** Tsz. méter

A tűzvarázsló szintjével azonos méteren belül nem tud tűz gyulladni, vagy ha már egy azonnal elalszik. 10 mana-pontért meghosszabbítható a hatás 1 perccel. A terület a tűzvarázslóval halad, ami kikerül a hatókörzetből nem gyullad be újra, ha csak valami be nem lobbantja. Ez lehet mágia, parázs. Tehát egy fáklya nem gyullad be, de egy máglya parazsa percek múltán tűzbe lobbantja az üszköket. A szentelt tüzekre nem hat a varázslat.

### Korompáncél

**Típus:** korommágia

**Mana pont:** 8

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** Tsz kör

**Hatótáv:** önmaga

**Mágiaellenállás:** -

A tv, felhasználva a látótávolságán belül égő tüzek hamuját maga köré formázhat egy aurát, mely egész testét elfedi, és E\*1 SFÉ-vel rendelkezik. Az aura a tv-t a látásban nem zavarja, de az ellenfelek célzófegyverhasználatát erősen (-25 CÉ).

### Koromfegyver

**Típus:** korommágia

**Mana pont:** 5

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** Tsz kör

**Hatótáv:** önmaga

**Mágiaellenállás:** -

A tv, felhasználva a látótávolságán belül égő tüzek hamuját a kezébe formázhat egy tetszőleges egykezes pengét, melynek tulajdonságai megegyeznek az adott fegyverével, és TSZ-enként 1 körig marad fenn.



## Koromsugár

**Típus:** korommágia

**Mana pont:** 15

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** egyszeri

**Hatótáv:** önmaga

**Mágiaellenállás:** -

A tv ezen varázslat segítségével a szájába szívhatja a közelében égő tüzek hamuját, majd ráfújhatja áldozataira. Aki belekerül a sugár útjába, az k6 Sp-t veszít (E-nként), valamint eldugul a füle, és a szemét sem tudja kinyitni. Amíg nem tisztítja ki ezen testrészeit, addig nem tud varázsolni, pszit használni, valami természetesen nem lát és hall.

## Koromőr

**Típus:** korommágia

**Mana pont:** 17

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 2 kör

**Időtartam:** Tsz kör

**Hatótáv:** ?

**Mágiaellenállás:** -

A pap a koromból bármilyen felületre (bár jobb ha sík) jelmágikus rúnákat rajzol. Ez képes figyelmeztetni a papot ha valaki/valami mozog.

## Koromszolga

**Típus:** korommágia

**Mana pont:** 35

**Erősség:** 3

**Sebzés:** spec.

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Időtartam:** Tszx2 perc

**Hatótáv:** ?

**Mágiaellenállás:** -

A varázslathoz kell legalább 1E-s tűz, amelynek hamvaiba és a füstjébe a pap jeleket rajzol a jobb mutató újával, majd a varázslat végére egy embernyi magas, emberi formájú füst anyagiasul. Követi a pap minden utasítását, aki enyhébb

koncentrációval képes életben tartani. A koromszolga támadása nem igazi fizikális sérülés, sokkal inkább egy „mérgező” füst, amelynek súlya is van. Ha elpusztul akkor egy "robbanás" félével távozik, a korom a földre hull és szép lassan elszáll... kint okozva minden lélegző lénynek. A koromszolgának 3 Ép-je van, annyi fp-je amennyi a pap Akaratereje \*3. Mérgekre immunis.

Ha a varázsló koncentrációja megszûnik - ép sebesülés éri vagy egyszerre több mint 4 Fp akkor - elveszti a szolgálta fölötti koncentrációt és az darabokra omlik... A koromszolga mégiscsak materia ezért öklei súlyosak k6+1, Ké: a pap fegyver nélküli kéje, Té: pap fegyvernélküli Té, Vé: pap fegyver nélküli vé-je. Csak mágikus fegyverrel lehet sebezni, egyszerre a pap annyit képes irányítani mint amennyi a Tsz-e.

## Koromharcos

**Szféra:** Sogron

**Mana pont:** 50

**Erősség:** 3

**Sebzés:** K6

**Varázslás ideje:** 10 kör

**Időtartam:** Tsz x 1perc

**Hatótáv:** ?

**Mágiaellenállás:** -

A varázslathoz legalább 3E-s tűz kell, illetve annak a parázsló hamvai. A pap jeleket rajzol először a jobb mutatóujjával, majd a bal hüvelykével... ezt követően a parázs és a hamu összeáll egy humanoid formává. Szemeiben a parázs izzik, akárcsak ökleiben. Minden csapása éget, ha valami tőle meggyullad az azon nyomban elhamvad s a harcos testébe olvad, aki ettől mindig erősebb lesz, tehát képes gyógyulni. A koromharcost a pap képes irányítani, de értékei tőle független. Viszont ha a pap koncentrációja megszûnik, akkor a koromszolga szétesik. Értékei: Ké: 30, Té:63, Vé:89, S: K6, Ép: 3, Fp:50, AME, MME mérgek: immunis.

## Áldozati láng

**Mana pont:** 1

**Erősség:** 100

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** az áldozat ideje

**Sebzés:** lásd a leírást

A varázslattal a tűzvarázsló egyenesen istenéhez fordul áldozati ajándékkal. Az áldozat Sogronnak tetsző kell hogy legyen; a szertartás lefolyása illetve eredménye teljesen megfelel a megszokott áldozásoknak: ha istenének elnyerte tetszését az ajándék, az egyetlen vakító lobbanással, füst nélkül tűnik el a lángban. Ha nem volt megfelelő, akkor a helyén marad. Ez utóbbi eset nagy séggyen minden valamirevaló tűzvarázslónak.

## A sivatag lehelete

**Mana pont:** 10

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** egyszeri

**Sebzés:** K6

A tűzvarázsló zónáján belül tartózkodókat (ha nem védi őket, a saját társait is) perzselő, teljesen száraz, fullasztó légáramlat csapja meg, kiszárítva a légutakat, a szemet, megperzselve a bőrt. Ezáltal azonnal 1K6 sebzést okozva, (SFÉ van, de a sebzés mindig legalább 1, ha az arc fedetlen), továbbá az Egészségpróbájukat elvétők annyi körig szenvedik el az alábbi negatív módosítókat, amennyivel a próbát vétették: TÉ, VÉ -15, KÉ, CÉ -5.

## Belső tűz

**Mana pont:** 2 (2 Mp-ként erősíthető)

**Erősség:** 1 (növelhető)

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** 2 kör/szint

**Sebzés:** K6

Különleges tűzvarázslat, amely ellen az áldozat mentális mágiaellenállásra jogosult. Ha ez sikertelen, testét belső tűz, akár valami különösen kegyetlen lázroham, kezdi emészteni, körönként K6 Sp veszteséget okozva ezzel. Továbbá az alany olyannyira rosszul érzi magát, hogy minden harci dobását -10-el dobja, s ez megmarad a varázslat

lejárta utánig is egy körig, amíg felépül. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége fokozható, viszont ez csak az ellentétes alapú mágiákra van hatással, a sebzés ezáltal nem fokozódik.

## Csodás fémizzítás

**Mana pont:** 22 (10 Mp-ként erősíthető)

**Erősség:** 5

**Varázslás ideje:** 4 szegmens

**Időtartam:** 6 kör

**Sebzés:** lásd a leírást

A varázslat a Fémizzítás varázslat erősebb változata, azzal a különbséggel, hogy mágikus vértre is hat a normális k6-onként növe sebzéssel, ill. k10-enként, ha nem mágikus páncélra alkalmazzák. Azonban ez a mágia is csak akkor hatásos a mágikus vértre ellen, ha E-je eléri a páncélra vagy más fémtárgyra alkalmazott varázslatszintjét, azaz +2 -es rúnapáncél felizzításához már  $22+10=32$  Mp szükséges. Kifejezetten tűz ellen védő mágiák ellen ez a varázslat sem alkalmazható.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk anyaga mind összegyűjtött, megjelenik benne a Godoni tűzvarázslatok (Mihi, Mlista) 2 varázslata, a Tűzvarázslatok (Gyenge Balázs, Mlista) 2 varázslata, a Korommágia (ismeretlen szerző, Atlantisz) 6 varázslata és a Magica Sogronica (ismeretlen szerző, Mlista) véletlenszerűen válogatott 4 varázslata, forrás vagy eredeti szerző megjelölése nélkül.

Érdekeség, hogy az eredetileg Sogron papok számára írt Korommágiát beemeli a tűzvarázslók eszköztárába.