

## Tűzvarázslatok II.



### Tűzörvény

**Mana pont:** 24

**Erősség:** Tsz.

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** kör/szint

A tűzvarázsló teste körül az E-nek megfelelő területen örvénylő lángnyelvek keletkeznek és meggyújtanak minden éghető anyagot. A lángnyelvek a földtől 2.5 míg összefüggő falat alkotnak, így benne célzó és dobófegyvereket használni lehetetlen, ezek automatikusan célt tévesztenek. A kívülről érkező hajító és célzófegyverek Téje /Cé-je/ 50-nel csökken. A varázslat hatótávolsága és sebzése megegyezik a tűzkitörésével. A tűzörvényen nem lehet átlátni ezért a benne közelharcolók Té-e 30cal csökken, a tűzvarázslóé is. A varázslat a tűzvarázslót nem sebzi, sőt másik tűzvarázslót sem, ha többen is tartózkodnak a területen belül. Ebből következik, hogy a varázslatból Mp-t kivonni lehetetlen.

### Tűztornádó

**Mana pont:** 16

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 2 szegmens

**Időtartam:** kör/szint

A tűzvarázsló varázslatának hatására embermagas, örvénylő, kavargó tűztornádó jelenik meg és üldözni kezdi a kijelölt ellenfelet. Körönként 150 m-t képes megtenni. A varázslat hatótávolsága 50m× TSZ csak ezen belül mozoghat. Amennyiben eléri határát vagy lejár az időtartam, az E-nek megfelelő tűzkitörésben megszűnik. Ha utoléri célpontját, magába zárja és körönként sebez rajta az E-nek megfelelően. Szabadulni csak sikeres gyorsaságpróbával lehet, ezt is 1gyel kell dobni. Amennyiben sikerül, úgy kezdődhet előről a fogócska. A tűztornádó egyenesen halad a célja felé, útközben az éghető anyagokat meggyújtja ill. az útjába kerülőkön átgázolva, persze sikeres gyorsaságpróbával ki lehet térni előle. A varázslat kizárólag vízszintesen képes haladni, de bármilyen felületen, akár vízben is. Ha az áldozat fára, falra stb. mászik alatta várakozik, míg le nem jár az időtartam. Egyszerre több tűztornádó is létezhet. Minden további E 8Mp-ba kerül.





## Tűzkigyó

**Mana pont:** 8

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** kör/szint

A tűznyíl egy különleges változata a tűzvarázsló bal tenyeréből egy fél láb hosszú, karnyi vastag lángnyelv indul a kijelölt célpont felé. A Tűzkigyó minden körben egyszer támad. Ha az áldozat megdobja 2vel a gyorsaságpróbáját elkerülte a sebzést. Az E 4MP ráfordításával növelhető egyel.

## Lávateremtés

**Mana pont:** 20

**Erősség:** 10

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** kör/szint

A tűzvarázsló képes szintenként 11 nem mágikus folyadékot lávává változtatni. A láva hőmérséklete több mint 1000°C, élőlényeken 6K6 SP-t sebez körönként, minden éghetőt begyújt és a fémeket is megolvasztja 6 kör alatt. Ellenfelünk nyakában lengedező kulacsra mondvá, okozhatunk néhány „forró” pillanatot. A varázslat ellen a személyes aura sem véd, ugyanakkor megivott folyadékokra és testnedvekre pl.: vér nincs hatással. Az időtartam lejártával a folyadék visszanyeri eredeti állapotát, ám az általa felmelegített fémek jóval lassabban hűlnek le, lásd fémizzítás.

## Lávafakasztás

**Mana pont:** 42

**Erősség:** 15

**Varázslás ideje:** 3 kör

**Időtartam:** kör/szint

A tűzvarázsló, a talajt megérintve lávát fakaszt. Mégpedig körönként 3 litert. A láva a domborzati viszonyoknak megfelelően folyik. Minden útjába kerülő dolgot megolvaszt, meggyújt még a köveket is. Ha élőlény kerül a lávába, akkor 15K6 SP-t szenved el körönként. Normál körülmények között a láva rendkívül lassan hűl le, az E óránként egyel csökken, mígnem szilárd bazalt lesz belőle. Hómezőn ill. télen ez a folyamat háromszor gyorsabb.

## Tűzgömbök

**Mana pont:** 20

**Erősség:** 3

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** 3 kör

A tűzvarázsló teste körül 1mes sugárban öklömnyi tűzgömbök jönnek létre. Ha valaki keresztezi a gömbök alkotta gyűrűt, elveszít 3K6 Sp-t. A tűzgömböket más köré is el lehet helyezni. Az E 6 Mp-ként növelhető.

## Tűzcsapás

**Mana pont:** 30

**Erősség:** 8

**Varázslás ideje:** 1 szegmens

**Időtartam:** egyszери

A varázslat hatására a tűzvarázsló aurája fehéren felizzik, majd izzó lángtengerré robban szét, mindenkit megperzselve a zónán belül. Mivel a forróság csak egy szegmensig tart csak a nagyon gyúlékony anyagok kapnak lángra. A zónában tartózkodó összes személy 8K6 Sp-t sebződik. A varázslatot csak a Fény Ösvényén járók ismerik.

## Tűzj

**Mana pont:** 20

**Erősség:** 2

**Varázslás ideje:** 3 szegmens

**Időtartam:** kör/szint

A varázslattal a tűzvarázsló minden körben egy 2 E-s tűznyilat löhet ki. Ez mindenben megegyezik az ott leírtakkal. A varázslat csupán minden körben létrehozza azt. Az erősség 10MP ráfordításával 1gyel nő.

## Lámpenge

**Mana pont:** 16

**Erősség:** 1

**Varázslás ideje:** 4 szegmens

**Időtartam:** 5 kör

A varázslat mindenben megegyezik a tűzpengénél leírtakkal, itt azonban a tűzvarázsló kezében jelenik meg és az képes vele harcolni. Harcértékei nincsenek, sebzése

K6 Sp és Tám/kör: 1. Főként a fegyverüket elvesztett tűzvarázslók alkalmazzák, de szűk helyen is előnyös ill. látványosságnak sem utolsó, egyes primitív törzsekre rá lehet ijesztani a látvánnyal, ahogy a penge anyagiasul a tűzvarázsló kezében. A Feketelángok is hasonlót forgatnak. A varázslatot 4Mp-nként lehet erősíteni ill. minden további 2Mp egy körrel növeli az időtartamot.

## Tűzspirál

**Mana pont:** 16

**Erősség:** 3

**Varázslás ideje:** 5 szegmens

**Időtartam:** lásd a leírást

A tűzvarázslótól spirál alakban tűz terjed szét és mindenkin 3K6 Sp-t sebez. Ez sikeres Gyorsaságpróbával elkerülhető. A varázslat hatósugara megegyezik a tűzvarázsló szintjével méterben. A tűzspirál szegmensenként egy métert tesz meg sugárban számolva, vagyis egyre gyorsul. Pontosan annyi méteres kört érint, mint a tűzvarázsló szintje és ezt pontosan annyi szegmens alatt teszi meg. Az erősség minden további 5Mp-tal eggyel nő.

## Lávaszőnyeg

**Mana pont:** 40

**Erősség:** 8

**Varázslás ideje:** 1 kör

**Időtartam:** lásd a leírást

A tűzszőnyeg egy különleges változata. Az 1m sugarú kör/Tsz-es terület fokozatosan melegedni kezd. A második

körben meggyulladnak az éghető anyagok, a negyedikben átmelegednek a fémek, a hatodikban izzani kezdenek, a nyolcadikban pedig megfolynak. Az első körben minden bent lévő lény K6 Sp-t sebesül, ami körönként eggyel nő, egészen a 8.ig, itt 1 percig stagnál, majd ismét hűlni kezd, ugyanolyan ütemben, ahogy felmelegedett. A varázslat helyszínén csupán kiégett föld, megfolyt fémek és felhevült kövek maradnak.

## Lávató

**Mana pont:** 60

**Erősség:** 15

**Varázslás ideje:** 5 kör

**Időtartam:** lásd a leírást

A varázslat megegyezik a lávaszőnyeggel, itt azonban 15K6ig megy a sebzés és a terület 6 percig stagnál és minden megolvad a területen belül, a helyszínén csupán kihült bazalttó marad.

?.  
Szerző: ismeretlen  
Forrás: Atlantisz  
Szerkesztette: Magyar Gergely