

Tűzmágia



Tűztornádó I.

Mana pont: 12 (6/E)
Erősség: 2
Sebzés: K6 x E
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör/Tsz
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására egy tűztölcsér jelenik meg amely az aljánál $E/2$ m átmérőjű és $E \cdot 1$ m magas. A tölcserát a tűzvarázsló helyezheti el max. 100 m -re önmagától. Ezután a tölcser akár mennyire eltávolodhat tőle. A tölcser mozgása véletlenszerű sebessége 100 m/kör. 10 E felett kisebbfajta forgószelet is létrehoz, amely az időtartam lejáta után fokozatosan természetes úton elül, amíg az időtartam tart addig a tölcser égő törmelékét szór szét. A tölcser képes víz felületen is haladni azonban ilyenkor körönként 1-el csökken az erőssége.

Tűztornádó II.

Mana pont: 22 (6/E)
Erősség: 2
Sebzés: K6 x E
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 2 kör/Tsz
Mágiaellenállás: -

Az előző varázslattól annyiban különbözik, hogy a tűzvarázsló képes irányítani a tölcser mozgását azonban ilyenkor a tölcser nem távolodhat 100 m-nél messzebb a tűzvarázslótól.

Tűzköd

Mana pont: 6
Erősség: 1
Sebzés: K3/kör
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: perc/Tsz
Mágiaellenállás: -

A tűzvarázsló körül szintenként 2 m sugarú ködszerűség jelenik meg, amely vörös színű és forró. A látási viszonyok olyanok benne mint a ködben (harc félhomályban) és körönként K3 Sp-t sebez a benne tartózkodókon. A tűzvarázslót nem sebz, de ő is nehezen lát benne. A páncélok SFÉ-je nem érvényesül, mivel a résein beszivárog a köd, sőt mivel felforrósodik, három körönként egy E-t maximum a varázslat E-jéig, amíg le nem hűl az időtartam lejáta, vagy a ködből való kiszaladás után is sebez, annyi K3-at amennyi a páncél melegedése, de ez kint körönként egyel csökken. A Mp-k többszörözésével a köd kiterjedése növelhető. Olyan változata is ismert amelynek középpontja nem a tűzvarázsló hanem egy általa a varázslás végen kijelölt konkrét hely (nem élőlény) a zónán belül. A köd alapesetben 2 m magas de a Mp-k többszörözésével nem csak a kiterjedés de a magasság is többszöröződik.



Alakulat

Mana pont: 30 + speciális

Erősség: 10

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 kör + speciális

Időtartam: perc/Tsz + 6 perc/12 Mp

Mágiaellenállás: -

Ezen varázslat nagyon speciális és léte egyedinek mondható a Tüzmágiában. Általában csak a Pusztító Tűz Útját járók ismerik, mivel nekik tanítják és nekik van szükségük rá harctéri alkalmazásokban. A varázslathoz szükség van néhány Főnixre is. Nem árt ha 20 van, vagyis egy teljes Főnix Alakulat, de természetesen ennél kevesebb ember esetén is alkalmazható a varázslat. A varázslási idő alatt a Főnixek hangosan egy dalt énekelnek, ami megnyitja ezen varázslatnak az utat a tudatukig. Minél összeszokottabb a csapat annál jobban sikerül a varázslat. A varázslat hatására a Főnixek és a Tűzvarázsló között szoros kapcsolat alakul ki ami több dologban jelentkezik:

A Manapontok szabadon áramolhatnak mindenki között, irányát és nagyságát a Tűzvarázsló szabályozza. Kialakul egy gyenge "asztrális" fonál a résztvevők között. Vagyis mindenki megérzi ha valaki rosszul van, vagy érzi a többiek eltökéltségét. Valójában a bátorságuk is nő, de ennek mértékét a KM feladata eldönteni. (az összeszokottság függvényében) A Tűzvarázsló varázslatai az utolsó Főnixen kívül jönnek létre, vagyis nem sebzik őket. (Jó példa erre a Lángtenger varázslat, ami csak az Alakulaton kívül jön létre először)

A varázslat ezen kívül még rendelkezik több választható funkcióval is, ezek amíg meg nem szűnik a varázslat tartanak. Ezek létrehozása mindig az alap időn túl plusz 1 kört vesznek igénybe, időtartamuk pedig megegyezik a varázslattal. Valójában arra a területre hatnak amin a csapat éppen mozog.

+12 Manapontért mindenkinek +3 E-s tűz elleni védelmet biztosít.

+12 Manapontért mindenkinek védelmet biztosít a Füstmarás varázslat ellen. (és minden más természetes és mesterséges tűz által okozott füst ellen is)

A varázslat időtartama a varázslat ideje alatt bármikor meghosszabbítható, egy körös varázslás és

12 Manapont igénybevételével, ez hat perccel teszi hosszabbá a varázslatot.

A sivatag lehelete

Típus: -

Mana pont: 10

Erősség: 2

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: -

Mágiaellenállás: -

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 vétezték: TÉ, VÉ -15, KÉ, CÉ -5.

Rajzolat

Típus: -

Mana pont: 6 + spec.

Erősség: 3 + spec.

Sebzés: varázslat függő

Varázslás ideje: 2 kör + az eredeti varázslat megalkotási ideje

Időtartam: amíg a rúna meg nem szakad

Hatótáv: a rúnába foglalt varázslattól függ

Mágiaellenállás: -

A varázslat lényege, hogy a tűzvarázsló egy tetszőleges tárgyra - pl fegyver, pohár vagy papírtekercs - rajzolatot alkosson - akár tintával, viasszal, vagy karcolja bár ez utóbbi nem tanácsos - s amint szükség van rá bárki aktiválhatja. Az aktiválás történhet egy előre meghatározott szóval, varázsigével, vagy akár a rajzolat megsértésével, megszakításával is.

A varázslat mana költsége mindig az eredeti mágia mana pont költsége + 6 Mp a rajzolatért. Viszont a rajzolat igazi hatalmát az adja, hogy a tűzvarázsló úgy is dönthet, hogy nem konkrét mágiát zár a rajzolatba, hanem csak a költségét vagyis eltárolja a mp-it. Ez igazán veszélyes lehet, főleg ha több ilyen

rúnázott tárgyal is rendelkezik a varázshasználó. Természetesen ez utóbbit csak és kizárólag tűzvarázsló alkalmazhatja, más mágia felhasználók számára az elraktározott Mp teljesen hasznavehetetlen, csak érzékelhető a mana jelenléte, de ennyi. Ez a mágia formula 3689-ben született meg és csak kísérleti jelleggel használják. A néhány kalandor tűzvarázsló használja.

Gyógyító tűz

Mana pont: 1 + spec. + szinttől függ

Erősség: 1 (1)

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 3 kör + spec

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat egyike a hibrid mágiaformáknak, ugyanis áthajlik a papi mágiába. A tűz csak látványában éri a célszemélyt. - ez úgy jelenik meg, hogy a gyógyítandó személy körül egy pár kör erejéig tűzaura jelenik meg.

Hogy mit és hogy gyógyít a tűz az színtől függő:

- fehér: szellemi kondíciót és állapotot gyógyítja +2 manapontért - tehát segít a pszi és mana vissza szerzésbe . Konkrétan a lerombolt pszi pajzsokat a varázslat időtartalmáig a célszemély fele idő alatt felállíthatja. A Pszit a varázsló Tsz/2 -jének megfelelően hozza vissza körönként, a manát Tsz/3 / kör .

- kék: ez a tényleges gyógyítás, a sebeket látványosan halványkék tűz övezetében össze húzza. Minden egyes Ép +4 Manába kerül valamint minden +4 Mp 4 Fp-t jelent.

- méregzöld: ez a színezet a mérgezést hatástalanítja. Mindig ugyanannyival kell ezt használni mint amennyi a mérgezés ereje. Minden egyes ilyen E erősítésért +3 Mpt kell fizetni.

- aransárga: ez a forma lehetővé teszi a varázsló számára önmaga gyógyítását +3 Mp / E
- bíborvörös: a tűz által okozott sérüléseket kétszer gyorsabban gyógyítja (mind Ép és Fp) +2 Mp ért
- fekete : ez talán a legkülönlegesebb eset a gyógyítás közül, mert ez csak a nekromancia , átkok és rontások hatását semlegesíti és gyógyítja - mint pl életerő csapolás, torzulás, öregítés - +2 Mp-ért

Ezek a gyógyszínezetek egymás mellett is használhatóak

Általában csak a Tűz táplálói, a Fény ösvényét járók és a papok alkalmazzák. Ezt a mágiát 3500 körül alkalmazták először, de a papi gyógyítás mellett csekély mértékben alkalmazzák - ált. Csak a tűz általi sebekre használják - A mágia tudorok és filozófusok csak annyit tudtak erről megállapítani, hogy talán a godoni mágia egy töredéke.

Lángtenger I.

Mana pont: 33

Erősség: 12

Sebzés: 6K6

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: -

Lényege hogy a tűzvarázsló körül mindent elhamvasztó láng csap fel de a varázslót nem sebz. Hatalmas sebességgel terjed s a teljes hatótávon elterjed a teret teljesen betöltve a 2. körre. Ami alapesetben egy 10 láb magas 10 láb széles és hosszú termet vagy területet jelent.

Lángtenger II.

Mana pont: 60

Erősség: 20

Sebzés: 6K6

Varázslás ideje: 5 kör

Időtartam: 4 kör

Hatótáv: nem meghatározott, terjedési sebessége 5

láb per szegmens

Mágiaellenállás: -

Az előzőtől csak annyiban különbözik , hogy a sebessége jóval nagyobb, valamint nincsenek

korlátai, ami azt jelenti addig terjed amíg tud ! (ez általában 40 lábat jelent de minden irányban.)

Ez sincs hatással a létrehozóra.

Tűzpallos

Mana pont: 8

Erősség: 3

Sebzés: 3K10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 6 kör

Mágiaellenállás: -

Ha a varázslónak fegyverre van szüksége és eddig Sogronnak tetsző életet élt, akkor a tűzkobra fegyvert ad a kezébe, amit mesterfokon használhat. Értékei megfelelnek a pallosnak. Sebzése azért ilyen magas, mert isteni adományról van szó, és nem biztos, hogy a kobra pont erre a harcosára figyel. Erre az esélyt k100-al kell dobni: az alapot 10 + a varázsló tsz-e + az életkorának harmada %-ban (tehát alapesetben olyan 18-19% körülnek kell lennie).

Tűznyíl II.

Mana pont: 12 (5)

Erősség: 2 (2)

Sebzés: K6 (K6)

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: egyszeri

Mágiaellenállás: -

Teljesen megegyezik az alapvarázslatoknál leírtakkal, az összkülönbség csak a Cé +ban keresendő. Ez a tűznyíl +70-es Cé-t ad.

Tűznyíl III.

Mana pont: 22 (5)

Erősség: 4 (1)

Sebzés: 2K6 (K6)

Varázslás ideje: 7 szegmens

Időtartam: egyszeri

Mágiaellenállás: -

Ez is megegyezik az alapoknál leírtakkal, csak ez már +100Cé-t ad! Igen tápos, de ha az Mp igényét nézzük akkor ez érthető.

Tűzpöröly

Mana pont: 20

Erősség: 3

Sebzés: 2K6+2

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 1 kör

Mágiaellenállás: -

Ez egy hatalmas sebességű tűzcsőva. Sebessége miatt a Hm-je +40 (ez az általános varázslat bónusz) +15(sebesség). A +2es sebzés bónusz is a sebességnek köszönhető.

Tűz farkas

Mana pont: 24 (6)

Erősség: 1 (1)

Sebzés: 2K6 (K6)

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 8 kör + tsz x kör

Mágiaellenállás: -

Ez a tűzlény egy farkast formáz. Ha túl üt valakit ugyanúgy mint a párdúc : keresztül ugrik rajta. Harcértékei:

Támadás/kör: 2, mindig rohammal támad de negatívok nélkül, Té: varázsló téje + Tsz + 25 + 10 + roham, Vé: Tsz + varázsló véje + 10, Ké: Tsz/2 + 5 + varázsló kéje. Ép: mindig egyenlő a lény erősségével, Fp: a varázsló akaraterejének háromszorosa.

Tűznyílzápor I.

Mana pont: 24

Erősség: 12

Sebzés: 6K6

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: egyszeri

Mágiaellenállás: -

Ez is megegyezik a tűznyílnál leírtakkal, csak itt a varázsló egyszerre nem egy, hanem hat tűznyilat lő ki egyetlen célpontra. A Cé módosító az eredetieknek megfelelően +35. A sebzés viszont 6K6.

Tűznyílzápor II.

Mana pont: 25

Erősség: 11

Sebzés: K6 (K6)

Varázslás ideje: 6 szegmens

Időtartam: egyszeri

Mágiaellenállás: -

Ez a varázslat megegyezik az előzővel, annyi különbséggel, hogy itt a varázsló nem köteles egyetlen célpontra lőni, akár hatot is célba vehet, persze nem olyan hatékonysággal mint az előzőekben. A Cé módosító: +20/cél. Mindegyikre köteles Cé dobást tenni k100-al a játékos. Ha egyetlen célpontra lő, abban az esetben a Cé +40.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

Ez a cikk teljes egészében szerepel az Atlantisz oldal Tűzmágia című írásában.