

Magica Sogronica



Azaz Sötét Farkas és Eldamar által felkutatott legendás tűzmágiák az Elveszett Tekercekből...

Lian fáklyája

Mana pont: 3 (3 Mp-ként erősíthető)

Erősség: 1 (növelhető)

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 180 kör (fél óra)

Sebzés: -

A varázslat segítségével a tűzvarázsló tetszőleges keze mint fáklya fog szolgálni az időtartam lejártáig - hacsak a varázsló előbb meg nem szünteti. A fáklya tápláló anyagok híján is ég, egyébiránt külsőleg teljesen megegyezik a közönséges fáklyával, attól eltekintve, hogy nem éget, de ennek ellenére tökéletesen bevilágítja a tűzvarázsló teljes zónáját. Fénye a közönséges fáklya kétszeresének felel meg.

A fáklya fenntartása nem igényel koncentrációt, használata közben a tűzvarázsló tetszőleges tevékenységet folytathat azon kezével, amelyik nem lobog éppen. A fáklya nem helyezhető át. Azaz varázsolni csak akkor tud, ha a jobb (bal) keze világít, és harcolni csak akkor, ha nem a fegyverforgató keze szolgáltatja a fényt. A világító kézben a varázslat ideje alatt nem tarthat semmit. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele a fáklya fényereje is fokozható.

Werdon fáklyája

Mana pont: 6 (6 Mp-ként erősíthető)

Erősség: 1 (növelhető)

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 18 kör (növelhető)

Sebzés: K6 (növelhető)

A varázslat Lian fáklyájának harci változata. A tűzvarázsló tetszőleges keze mint fáklya fog lobogni, ám ettől az éghető anyagok meggyulladnak, illetve az élőlények k6 sebzést szenvednek, ha eléri őket - ellene a páncélok SFÉ-je érvényesül. Harcban a tűzvarázsló a Fáklyát Sogron segítségével Alapfokon forgathatja. Fénye a közönséges fáklya fényének felel meg.

A fáklya fenntartása nem igényel koncentrációt, használata közben a tűzvarázsló tetszőleges tevékenységet folytathat. (Az esetleges varázslásra ugyanaz vonatkozik, mint Lian fáklyájánál.)

További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele sebzése is fokozható.



Vakító villám

Mana pont: 18 (6 Mp-ként erősíthető)
Erősség: 4 (növelhető)
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 8 kör
Sebzés: lásd a leírást

A varázslat létrejöttével a varázsló szeméből tűzvillám csap ki, amely egy, a zónáján belül tartózkodó személyt 8 körre tökéletes vakságba taszít. A módszerrel a tűzvarázsló felhevíti az illető szemét, ezért csak szemből és félfoldról alkalmazható - amennyiben így látható az illető szeme a végrehajtó számára -, ám ha az áldozat sikeres gyorsaság próbát dob, akkor még időben be tudja csukni a szemét, vagy elfordul, s így a vakság nem következik be. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele az időtartam fokozható.

Tűzpajzs

Mana pont: 8-16/20-28/32-...
Erősség: 2-4/5-7/8-...
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 6 kör
Sebzés: lásd a leírást

Védő tűzmágia, hatására tűzpajzs materializálódik a varázsló kezében (az erősségtől függően kicsi/közepes/nagy pajzsnak megfelelő méretű és tulajdonságú), amit a mágus Alapfokon használhat. Támadásra nem használhatja, természetesen aki belenyúl (pl. valaki pusztá kézzel, vagy igen rövid fegyverrel támad), az sebződik (E * 1k3).

Vízalapú varázslatok ellen megfelelő SFÉ-t nyújt, de a sikeres vízmágiával végrehajtott támadás csökkenti a pajzs méretét, illetve ha olyan erősségű, akkor akár meg is szüntetheti. A fegyverek ellen nem ad plusz SFÉ-t, csak forgatója Védő Értékét növeli.

Tűzostor

Mana pont: 5 (4 Mp-ként erősíthető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör (növelhető)
Sebzés: K6 (növelhető)

A varázslat a közönséges ostor tűzvarázslók által kedvelt változata. A varázslat következtében a tűzvarázsló kezében egy tűzostor manifesztálódik, amelyet Sogron segítségével - mint ostort - Alapfokon forgathat. Sikeres támadás esetén rátekeredik ellenfelére, amely a sebzésen túl VÉ-jéből 20-at levon. A rátekeredett ostor körönként is sebez. Ez mindaddig érvényes, amíg meg nem szabadul tőle. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele időtartama, illetve a sebzés nagysága is fokozható.

Tűzőköl

Mana pont: 5 (4 Mp-ként erősíthető)
Erősség: 2 (növelhető)
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör
Sebzés: K6+1 (növelhető)

A tűzvarázslók egyik kedvelt módszere a közelharcra. A varázslat során a varázsló zónáján belül, ahol ő kijelölte, két hatalmas ököl jelenik meg ellenfelei előtt. Ezek pusztán akarattal irányíthatók; a tűzvarázsló mint alapfokú ökölharcos küzdhet velük, egyedül sebzésük nagyobb a pusztá kéznél: K6+1. Az öklök a varázsló zónáján belül mozgathatók.

Forgatásuk közben a tűzvarázsló mással nem foglalkozhat. Amennyiben nem látja ellenfelét, úgy rá is a megfelelő harci módosítók érvényesek. Az Öklök harcértékei a tűzvarázsló pusztakezes harcértékeivel egyeznek meg.

További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele k6-onként a sebzés nagysága is fokozható.

Tűznyílvesztő

Mana pont: 4 (4 Mp-ként erősíthető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri
Sebzés: K6 (növelhető)

A varázslat hatására a varázsló zónáján belüli általa kívánt új idegén egy elemi tűznyílvesztő jelenik meg. Ezt az íjász ugyanúgy kezelheti, mint a hagyományos nyílvesztőt, azonban őt magát nem sebzí. Az új hordtávolsága ezen nyílvesztővel ugyanakkora, mint a közönséggel. Ellene a páncélok SFÉ-je érvényesül.

További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele k6-onként a sebzés nagysága is fokozható.

Kitartó tűznyílvesztő

Mana pont: 24 (24 Mp-ként erősíthető)
Erősség: 1 (növelhető)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 4 kör
Sebzés: K6 (növelhető)

A varázslat hasonló a Tűznyílvesztő nevűhöz, ám itt a tűzvarázslónak csak egyszer kell kijelölnie egy Zónáján belüli íjat. Ha ezt a varázslás időtartama alatt valaki felajzza, rögtön megjelenik idegén egy elemi tűznyíl, amely aztán a Tűznyílvesztő varázslatnál leírtak szerint viselkedik. Körönként két nyílvesztő löhető ki, melyek erőssége vízmágiával csökkenthető.

További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (+1 E/24 Mp) és vele együtt K6-onként a sebzés nagysága fokozható.

Tűzkobra

Mana pont: 21
Erősség: 15
Varázslás ideje: 5 szegmens
Időtartam: 1 kör/szint
Sebzés: -

A tűzvarázsló mellett a semmiből hirtelen iszonyú tűzkígyó (4m) materializálódik, ami a mágus védelmére kel. A kígyó légieshez hasonló teremtmény, csak varázsfegyver sebzí, v. elemi mágia. Az ősvíz alapú varázslatok duplán sebeznek rajta, a tűzvarázslatokra immunis. Léven Fp-je nincsen, csak túlütéssel sebezhető, továbbá közönséges vízzel (k6/1 vödör, k3/1 kulacs, kancsó). Az állat mindenkit megtámad aki ellenséges a tűzvarázslóval szemben (ezt ő döntheti el, zónájában szabadon mozoghat, azt nem hagyja el.) Tulajdonságai:

TÉ: 60 + TSZ*2 KÉ: 40 + TSZ Tám. száma: 2/kör

VÉ: 90 + TSZ*2 CÉ: -

FP: - ÉP: 31

Sebzés: k6 + speciális

AME: imm. MME: imm.

Pszi: -

TP: 40

Speciális támadás: „Tűzméreg” A méreg szintje megegyezik a tűzvarázsló szintjével, de max. 10. szintű. Ha az áldozat méregellenállása sikeres, akkor semmi sem történik, ha sikertelen a további 2k6 körben +2k6 sebzés. Kínméreg, az áldozat úgy érzi, valami belülről iszonyatosan égeti, marja. Vízivás nem segít, mert a méreg a véráramban terjed szét a testben. A méreg egy adagjának bejutása már elvégzi feladatát, további sikertelen méregellenállások már nem rontanak az áldozat helyzetén.

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 vé tették: TÉ, VÉ -15, KÉ, CÉ -5.

Tűzketrec

Mana pont: 15 (7 Mp-ként erősíthető)

Erősség: 3 (növelhető)

Varázslás ideje: 2 kör

Időtartam: 1 óra/szint

Sebzés: lásd a leírást

A kiszemelt célpont köré kalitkához hasonló, lángnyelvekből font ketrec borul, ami fogva tartja a „Tartam”-ban meghatározott ideig. Ha megpróbál kitörni, a ketrec köré fonódik és azonnal 3k6 (1 E hozzáadásával 2k6-onként növelhető) sebzést okoz. A ketrec rendkívül félelmetes látványt nyújt, akit belézárnak, nem is gondol menekülésre, csak ha sikeres akaraterőpróbát (+2-E) dob.

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 lejártá 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.

Sogron napja

Mana pont: 88 (Sogron pap)

Erősség: 150

Varázslás ideje: 7 kör

Időtartam: 15 kör

Sebzés: lásd a leírást

A mágiát csak a megfelelő Tsz-ű tűzvarázsló alkalmazhatja, aki már elérte a Szent Tűz Megtisztítója címet, és a Fény Ösvényét járja.

A varázslás ideje alatt a tűzvarázsló az igék mormolása közben telítődik Sogron erejével. A varázslat végeztével az izzó fehér aura övezte alakban felgyülemlett isteni energia több irtóztató erejű robbanásban tör ki, elemésztve Sogron szolgáján kívül mindenkit, aki az epicentrumban tartózkodik (= a tűzvarázsló zónája), utána 50 m-enként k10-el csökkenő sebzést okoz (kezdetben 15K10) körönként. A robbanások kezdeti sebzése a varázslat időtartama alatt minden körben K10-zel csökken. A tűzhullámok hatótávolsága addig terjed, amíg a sebzés ereje 0-ra nem csökken (tehát pl. az elején 750 + 20 m sugarú a gömb, a 14 kör után pedig már csak 20 + 50 m).

A mágia hihetetlen energiákat mozgat meg, és nem kíméli alkalmazóját sem, hisz az Elemi Tűzet saját, és istene erejét felhasználva nyitja erre a síkra. A végrehajtás után a tűzvarázsló eszméletlenül rogy a földre, Fp-je és Ép-je elhasználdik. Ha a közelben nincs valaki, aki segítene rajta (általában egy másik tűzvarázsló, mert hisz ki más lenne képes elviselni az iszonyú kitörést?!), menthetetlenül belehal a kimerültségbe.

Tüzes barát

Mana pont: 21/27

Erősség: 11/20

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 3 kör/szint

Sebzés: lásd a leírást

A varázslat hatására a tűzmágusnak új barátja támad egy Tüzelementál személyében, aki mindenben követi létrehozója mentális parancsait, ám a tartam lejártával szertefoszlik.

Ez a varázslat hasonlít a Szolga/Harcos hívása varázslathoz, ám sokkal szorosabban köti össze a hívott elementált megidézőjével. Az elementál szoros asztrális kötelékben áll 'gazdájával' ám mentálja teljesen független tőle. Éppen ezért közvetlen parancsok nem adhatók a lénynek, ám a tűzvarázsló érzelmei kivételnek rá. Így pl. ha a varázsló ellenséges érzelmű egy adott személlyel, akkor az elementál nagy valószínűséggel rátámad. Még a baráti/semleges személyekre/lényekre ügyet sem vet. Ha az elementál az Időtartam alatt megsérül, netán elpusztul, a megidéző tűzvarázsló is annyi Sp sérülést szenved el, mint amekkorát az elementál.

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 ajánékkal. 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 szegyen minden valamirevaló tűzvarázslónak.

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 vértékre 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 vérték 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.

Tűzmadár

Mana pont: 30

Erősség: 15

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Sebzés: lásd a leírást

Látványos tűzmágia, melynek során a tűzvarázsló személyes auráján belül levő összes felszerelésével együtt felveszi a legendás Főnixmadár alakját, méghozzá egy igen természetes - ember nagyságú - példányét. Ebben az alakjában képes repülni, harci értékei pedig a következők lesznek (földön/levegőben):

KÉ: 15/30 + TSZ

TÉ: 50/70 + TSZ*2

VÉ: 80/95 + TSZ*2

CÉ: -

Támadások száma: 3/kör (csőr, karom, karom)

Sebzés: k6/k5/k5 (csőr, karom, karom)

Egyéb tulajdonságait lásd a Tűzalak nevű varázslatnál.

Ordani háló

Mana pont: 19

Erősség: 10

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör/szint

Sebzés: 3K6 (+2K6)

A közönséges, halászok vagy törvetők által használt háló "tüzes" formája, amely nemcsak ereje segítségével marasztalja a belé kerülőt, de ha sikertelen a szabadulási kísérlet (ügyesség), akkor az áldozat +2k6 égési sérülést is elszenved a kitorési kísérlet alatt szerzett 3k6 Sp mellett. Ha nem próbálnak keresztültörni a hálón, akkor nem sebez, csak baljósan villódzó mélyvörös színe figyelmeztet a veszélyre.

Ellentétes alapú vízmágiával a Háló megszüntethető.

Lávaalak

Mana pont: 25

Erősség: 13

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: 1 perc/szint

Sebzés: 3K6

A mágia hatása lényegében a Tűzalak varázslatával egyezik meg, de nem légies alak lesz az eredmény, hanem egy hozzávetőlegesen 2-3 méteres lávakolosszus. Ez nyilván képtelen lebegni, ám hatalmas léptekkel tud haladni. Egyéb tulajdonságai is megváltoznak: ereje k3+3-al nő, gyorsasága ugyanannyival csökken. Hatalmas lávakezeivel 3k6 égési sérülést képes okozni, amit még tetézhet az esetleges erőből adódó plusz. Egyéb tulajdonságait lásd. a Tűzalak varázslatnál.

Plazma

Mana pont: 5 Mp/kg

Erősség: 2

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

Sebzés: speciális

A tűzvarázsló, Sogron erejét használva, képes az anyagot plazma állapotúvá hevíteni egyetlen szegmens alatt. Az iszonyatos hőmérsékletnövekedés hatására az anyag szerkezetét robban, hozzávetőlegesen 1 négyzetméter/kg területen, s - anyagától függően - jelentős sebzést okozhat (KM dönti el). természetesen élőlényekre, mágikus tárgyakra és a 3. osztályba tartozó anyagokra hatástalan.

Plazmagolyó

Mana pont: 21 (7 Mp-ként erősíthető)

Erősség: 3 (5 Mp-tal növelhető)

Varázslás ideje: 4 szegmens

Időtartam: 3 kör

Sebzés: 3K10 (K10-enként növelhető)

A varázslat megegyezik a tűzgolyó varázslattal, ám erősítése a következő: + 7 Mp-ért a sebzés K10-el, az Erősség 1-el nő.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk négy varázslata felhasználásra került a Tűzvarázslatok (ismeretlen szerző, Atlantisz) című íráshoz, forrás megjelölése nélkül.

A cikk „A sivatag lehelete” varázslata felhasználásra került a Tűzmágia (ismeretlen szerző, Atlantisz) című íráshoz, forrás megjelölése nélkül.