

Tabula Magica

Jégmágia



Az Elemi Mágia ezen kevésbé ismert fejezete az Elsődleges Anyagi Síkok élőlényeit alkotó egyik legfontosabb elem, az Ösvíz, és paraelem párja, az Elemi Fagy frigyéből születő szilárd állapotú matéria - nevezetesen a jég - tulajdonságait és felhasználási formáit taglalja.

Mindezen lehetőségek abból a tényből fakadna, hogy a paraelemek a befolyásuk alatt álló anyag minden összetevőjére egyenlő erősséggel és egyidejűleg hatnak, ellentétben a természetes fagy vagy hőhatásokkal, melyek mindig valamilyen forrásból sugároznak szét. Ennek eredményeképpen az Ösvíz az Elemi Fagy hatására azonnal - átmenet vagy köztes állapot nélkül - megszilárdul, s a fagy mértékétől függő keménységet vesz fel. Hirtelen megszilárdulása olyan térfogatváltozással jár (kb. tizedével nő), mely még a leghatalmasabb sziklát is képes kettéhasítani...

Az alábbi varázslatok ugyan gyakran kényes egyensúllyal bírnak fagypont feletti környezetben - míg fagypont alatt fokozottan fejtik ki hatásukat -, ezért az apró fogyatékoságért azonban bőségesen kárpótolja a mágiahasználókat ama tény, hogy a jég képes védelmet nyújtani az Őstűz hevétől és a káros fizikai hatásoktól, s útját állhatja még a mágiával felruházott fegyvereknek is...

A varázslatok értékei 20 Celsius fok környezeti hőmérséklet esetén

érvényesek. Tíz foknyi vagy nagyobb eltérés esetén (a kívánt hatás elérése érdekében) a Mana-pont igény módosítandó. Ösvízből keletkezett jég az időtartam lejártával minden esetben „semmivé” foszlik.

Jégzápor

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 36

Erősség: 3

Sebzés: 3K6

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Ösvíz teremtése, zápor – 24 Mp

(alá helyezve)

Fagy teremtése, kupola – 12 Mp

A varázsló Zónáján belül meghatározott tetszőleges magasságból, 2m sugarú körben jégzápor hullik alá. A területen tartózkodók 3k6 Sp-t vesztenek körönként, a páncélok SFÉ-je érvényesül. Minden további 8 Mp-ért a jégzápor sebzése 1k6-tal növelhető.



Kitörés

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 30

Erősség: 6

Sebzés: 6K6

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Ösvíz teremtése, kitörés – 24 Mp

Fagy teremtése, kitörés – 6

Mp

A varázsló Zónájában kijelölt ponton az összesűrített, megdermedt Ösvíz szétrobban, apró, borotvaéles szilánkokkal hintve be (6 méter sugarú körben) a területen tartózkodókat. 1 méter sugarú körön belül 6k6 Sp-t sebez, kifelé távolodva méterenként mindig k6-tal kevesebbet. A páncélok legtöbbje (már a vastag ruházat is) szinte teljes védelmet nyújt ellene; a sebzés 1 Sp-re csökken k6-onként. A Tűzlabda varázslathoz hasonlóan minden további 4 Mana-pontért erőssége 1E-vel, sebzése 1k6-tal és hatótávolsága 1 méterrel növelhető.

Jégfal

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 20

Erősség: 1

Sebzés: -

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Fagy teremtése, fal forma – 12 Mp

Ösvíz teremtése, fal forma

– 8 Mp

A varázslat hatására 2 méter sugarú, 50cm vastag, félköríves, átlátszatlan jégfal emelkedik a varázsló Zónájában meghatározott tetszés szerinti helyen. útját állja a tűzvarázslatoknak (az ellentétes elemek kioltásra vonatkozó szabálya szerint) és más Elemi mágiáknak. Sav, elektromosság, természetes tűz és célzófegyverek (kevés kivétellel) nem képesek megromlani. A fal 12 Stp-vel, illetve 300kg

teherbírással rendelkezik (lásd: Tárgyak Ellenállása), ezt meghaladó terhelésre összeroppan. Megjegyzendő, hogy a falra érkező gyorsuló tömeg súlya háromszorosnak számít. Például a vállával jégfalnak rontó kalandozó - súlya teljes vértézettel 125 kg - könnyedén áttör a túloldalra (125x3 egyenlő 375). Fele Stp-jének elvesztésekor a fal megreped, majd pontjai fogytával szilánkokra hasad. Minden további 8 Mp ráfordításával a fal erőssége 1E-vel, 12 Stp-vel és 300 kg-mal növelhető.

Jégbéklyó

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 16

Erősség: 1

Sebzés: 2 Sp/kör

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 3 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Ösvíz teremtése, szőnyeg – 4 Mp

Fagy teremtése,

szőnyeg – 12 Mp

A szempillantás alatt megdermedő és kitáguló Ösvíz csapdába ejti áldozatát. Alaphelyzetben ez annyit tesz, hogy a varázslat célpontja(i) térdtől lefelé egy 1m sugarú, többé-kevésbé szabályos, 50 cm vastag jégtömbbe ágyazva találják magukat. Sikeres Erőpróba dobásával ugyan kiszabadulhatnak (1 kör), de közben elszenvedik a varázslat erősítésének megfelelő körönkénti sebzést. Ugyanez a sebzés érvényes az óvatlanul segítségükre sietőkre, ha fedetlen kezükkel-lábukkal érintik a jégbéklyót. Minden további 6 Mp ráfordításával az erősség 1E-vel, a sebzés 2 Sp-vel növelhető. Minden 2E növekedésért az áldozatok -1-gyel dobhatnak Erőpróbát (max. -4).

Megjegyzés: A béklyó a Jégfal varázslatban meghatározott Stp-vel és teherbírással rendelkezik. Teljes testfelületükkel jégbe ágyazottak alapból -2-vel dobják Erőpróbájukat (max. -6).

Jégburok

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 16

Erősség: 1

Sebzés: 2 Sp/kör

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 2 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Ösvíz, aura formában – 4 Mp

Fagy teremtése,
aura formában – 12 Mp

A varázsló mozdulatlan jégzoborrá dermed a varázslat időtartamára, testét sziklakemény, tenyérszerű vastag jégpáncél övezi. Mivel az így formázott jeget már nem pusztán Öselem alkotja, ezért az Auránál leírtakkal ellentétben a mágiahasználó vakká és süketé válik, pszichodisziplínák és látást nem igénylő mozaikok használatán kívül tökéletesen cselekvésképtelen (a rúnák levegőbe rajzolására nincs lehetőség, a varázslások ideje duplájára növekszik). A burok alá szorult levegő kb. 2 percre elegendő, ezután a varázsló annyi körig képes eszméletlenül maradni, amekkora az Állóképessége (lásd. M.A.G.U.S. 249. oldal). A burok 10 Stp-vel rendelkezik, ez minden további 4 Mp ráfordításával újabb 10 Stp-vel erősíthető. Jégburokkal más személy csak beleegyezésével övezhető (még ilyenkor is Akaraterő próbára van szükség), különben életösztöneitől hajtva, megszilárdulása előtt reflexszerűen összetöri azt. A jégburokkal kívülről érintkezők 2 Sp-t vesztenek körönként (2 Mp-nként szintén erősíthető).

Megjegyzés: a varázslat kiválóan alkalmas mindenféle ártalmas gázok-gőzök, folyadékok kirekesztésére is (ezen anyagok megítélése a KM feladata).

Fagymarás

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 12

Erősség: 6

Sebzés: 2 Sp

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: egyszeri

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Fagy teremtése, nyíl formában – 12 Mp

A varázslat nehezen gyógyul, fájdalmas sérülések okozására képes hús-vér lényeken. Paraelem lévén, a közönséges páncélok nem nyújtanak védelmet ellene. Sebzése 2 Mp-nként 2 Sp-vel növelhető. Minden egyéb tekintetben megegyezik más Nyíl formázású varázslatokkal.

Fagypenge

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 22

Erősség: 6

Sebzés: 2 Sp + fegyver

Varázslás ideje: 3 kör 2 szegmens

Időtartam: 11 kör

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Fagy teremtése, kard formában – 12 Mp

Időmágia perc – 10 Mp

A kiválasztott fegyver dérlepte pengéje képessé válik közönséges fegyverekkel elpusztíthatatlan, ám hidegre érzékeny teremtmények megsebzésére. Ösvíz mozaikkal kiegészítve, a Tűz Elemi Síkjáról származó lények ellen is hatásos eszköz. Kivételes erősítés esetén (20-25E) a penge pillanatokra felsziporkázó, fagyott levegőkristályokat hagy maga után. 2 Mp-nként sebzése 2 Sp-vel növelhető. Minden egyéb tekintetben megegyezik a már ismert Kard formázású varázslatokkal.

Fagylehelet

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 10 (tengervízben 12-14)

Erősség: 5

Sebzés: -

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Fagy teremtése, kitérés formában – 10 Mp

E bonyolultnak nem nevezhető, ám rendkívül hatékony varázslatot Alderan, az egyesek szerint dzsad, mások szerint pyarroni származású varázstudó ötlötte ki tengeri utazásai során, s kezdetben a vízivilág élőlényeinek tanulmányozására használta. Rendszerint valamely felszín alatt úszó lény volt varázslatának célpontja. Hatására a kitérés epicentrumától számított 3m sugarú körben a víz többé-kevésbé szabályos formában megfagy, foglyul ejti az áldozatot, mely aztán jégbe ágyazva a felszínre lebeg. Sikeres Erőpróba dobásával (a KM megítélése szerinti módosítókkal) az áldozat megpróbálhat kiszabadulni (1 kör). Minden további 2 Mp ráfordításával az erősség 1E-vel, a kitérés sugara 1 méterrel növelhető. Az olvadás sebessége a környezet hőmérsékletétől függően változó. Nagyobb erősítéssel és Távobahatással kombinálva, tengeri ütközetekben félelmetes fegyver (pl. az evező és kormánylapátok megbénítására, az átnedvesedett vitorlázat szétrombolására, stb.)...

Híd

Típus: mozaikmágia

Mana pont: 40

Erősség: 5

Sebzés: -

Varázslás ideje: 8 szegmens

Időtartam: azonnali

Hatótáv: 20 láb

Mágiaellenállás: -

Felhasznált mozaikok: Fagy teremtése, kitérés formában – 10 Mp x4 (egy vonalban)

Gondosan, némi átfedéssel elhelyezett Kitérések segítségével akár kisebb folyamokon is átkelhetünk. A varázslat hatására 6 méter széles, 2.5-3 méter vastag, körülbelül 20 méter hosszú, recsegő-ropogó jéghíd keletkezik a víz felszínén. A sodrás sebességétől, a környezeti hőmérséklettől és az átkelők súlyától függően akár percekig-órákig kitarthat.

Opcionális Szabály: -100 Celsius foktól jéggel, fémmel, üveggel vagy kővel érintkező fedetlen testrészek odafagynak (szabadulás sikeres Erőpróba dobásával).

1994.08.

Szerző: Izsóf Gábor

Forrás: Rúna magazin I.évf./7.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely