

Tűz, jöjj velem!



A tűz Ynev Ösvíz alapú világán pusztító erő, irányítása, birtoklása pedig hatalom. Ordan tűzvarázslói és Sogron beavatott papjai minden kétséget kizáróan az igazi mesterei az Elemi és természetes tüzek megidézésének, saját céljaikra való felhasználásának. Az Elemi Mágia ezen ágának oly mélységeit ismerik, amelyet csak módszereik atyjai, Godon mágusai múlhattak fölül. A tűzvarázslók - mint azt többen észrevételezték már - meglehetősen kevés varázslattal rendelkeznek, különösen más mágiahasználó kasztok képviselőihez viszonyítva. Mindez igaz, de a tűzvarázslók eddig leírt varázslatai csak az Elemi Tűzzel kapcsolatos mágiákat tartalmazták, a közönséges tüzeket befolyásolókat nem. A következőkben három varázslatot ismertetünk a Tűzmágia magasiskolájából, és hat olyat, amely a közönséges tüzekre hat.

A Tűzmágia magasiskolája

A most leírásra kerülő három varázslat sok tekintetben különleges, de annyi közös bennük, hogy jól alkalmazva kivételesen hatékonyak lehetnek. Ezek a varázslatok - hasonlóan némely más, ide sorolható mágiához - csodálkozásra készítetik a mágiaelméletek hírneves kutatóit és megalkotóit éppúgy, mint a szerencsétlen áldozatokat, akik botor módon a tűzvarázsló ellen cselekedtek.

Hatalom aurája

Típus: tűzmágia

Mana pont: 9

Erősség: 1

Varázslás ideje: 5 szegmens

Időtartam: 2 kör

A varázslat szinte mindenben megegyezik a Tűzaura varázslattal, csupán egy fontos különbség van a kettő között. A Hatalom aurája nem a testtől 5-10 centiméterre öleli körül a tűzvarázsló testét, hanem annál távolabb. Az aura testtől való távolsága 5-től 150 centiméterig változtatható a tűzvarázsló kívánsága szerint. Így sokkal könnyebb lesz védekezni és támadni is, hiszen a másfél méteres maximális távolságú aura már minden rövid vagy közepes hosszúságú fegyver forgatóján sebez, ha a támadó megpróbál közelharcra alkalmas távolságon belülré kerülni a tűzvarázslóhoz. Az aura éppen aktuális távolságát a tűzvarázslónak minden esetben a kör elején kell bejelentenie, így a vele szemben állók alkalmazkodhatnak a veszedelmes tűz helyzetéhez. A tűzvarázsló természetesen támadásra is felhasználhatja az aurát, amely minden rajta keresztülhaladó személyen E-nként k6 Sp-t sebez. A varázslat 5 Mana-pont segítségével 1E-vel erősíthető, de az időtartam nem növelhető meg további Mp-k ráfordításával sem.



Tűzpenge

Típus: tűzmágia

Mana pont: 12

Erősség: 1

Varázslás ideje: 3 szegmens

Időtartam: 4 kör

A Tűzpenge a közepes és magas Tapasztalati Szintű tűzvarázslók egyik leglátványosabb és a legkevesebb szükségtelen pusztítással járó varázslata. Ez utóbbi szempont nem tűnhet túlságosan fontosnak egy nyílt mezőn dúló csatában, de értékes vagy könnyen lánggra lobbanó holmik között bizony nem árt az óvatosság. A varázslat - szemben sok más tűzmágiával - csak a kiszemelt ellenfelet találhatja el, így nem jelent veszélyt a környezet más tagjaira, tárgyaira. A Tűzpenge, bár nevében hasonlatos a Tűzkardhoz, merőben más alapokon nyugvó és működésében más jellegű varázslat. A mágia alkalmazásakor a megidézett Elemi Tűz nem egy fémtárgy, penge körül összpontosul, hanem a levegőben jelenik meg, különös, lebegő tűzcsíkként. Ez a tűz 4 körön át marad meg, majd semmivé enyészik. Létezése alatt önálló támadások végrehajtására képes, mintha láthatatlan harcossá forogna. Az így létrejött tűzpenge körönként egyszer támadhat, a tűzvarázsló saját TÉ-jével, a fegyver módosító nélkül. A támadás bárki ellen eszközölhető, aki a tűzvarázsló zónájában tartózkodik. A kard, mivel nincs szilárd anyaga, semmiképpen nem hárítható, viszont a mozgása meglehetősen lassú. Ezért a megtámadott nem teljes VÉ-jével, hanem csupán annak fegyver nélküli részével térhet ki a tűzből született fegyver elől. A penge sebzése E-nként 6 Sp, de ez 4 Mp ráfordításával 1E-vel növelhető. A varázslat érdekessége, hogy egyszerre több tűzpenge is létezhet, mind a tűzvarázsló irányítása alatt. Ezzel a tűzvarázsló két-három ellenfelét is sakkban tarthatja, miközben teljes erejével koncentrálhat újabb varázslatok létrehozatalára, vagy más harci manőverre.

Kémtűz

Típus: tűzmágia

Mana pont: 6

Erősség: 1

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 8 kör/szint

Ez a varázslat azon kevesek közé tartozik, amely nem közvetlen támadásra szolgál, sőt inkább védekezésre használatos. A tűzvarázsló által megidézett Elemi Tűz sárgadinnye nagyságú gömbként jelenik meg, és egy helyben lebeg. A gömböt a tűzvarázsló mozgathatja, körülbelül egy gyorsan gyalogoló ember sebességével. Érintéskor a gömb nem sebez túl nagyot, csupán 6 Sp-t E-nként, de előnye támadás esetén a pontosság. A másik, tűzvarázslók által kihasznált előny az, hogy a gömb könnyen, viszonylag gyorsan mozgatható fényforrás. Ezzel be lehet világítani a sötétbe vesző folyosók kanyarulatát, mély vermeteket és kutakat, gyanús kőfülkéket és alkóvokat. A tűz egy közepes erősségű fáklya fényével ég, így körülbelül 5 méter sugarú körben világítja be környezetét. A tűzgömb eloszlik akkor, ha bármivel érintkezésbe kerül, vagy ha a varázslat időtartama lejár. Az érintkezéskor a már említett sebzést okozza élőlényeken, gyúlékony tárgyakat pedig lánggra lobbanthat. A varázslat időtartama 4 Mp ráfordításával megduplázható, az erősség pedig E-nként 6 Mana-pontért növelhető.

Közönséges tüzek befolyásolása

A tűzvarázsló nem csak megidézni képes a tüzet, de a már létező máglyák, fáklyák lángja is fegyverré alakulhat a kezében. A már létező tüzek irányítása sokkal kisebb energia befektetést igényel, mint a tűz Elemi Síkról történő megidézése. Ezért, ha lehetősége nyílik rá, a tűzvarázsló inkább a rendelkezésre álló tüzet használja fel, mivel ez sokkal kevésbé kimerítő. A varázslatok sokszor többszörösére fokozhatják az eredeti tűz valamely tulajdonságát: fényét, hőjét, esetleg kiterjedését. A varázslatok használatához azonban ismernünk kell, hogy mik az egyes tüzek

kategóriái, hiszen a sebzés és a fényerősség is ennek függvénye. Lássuk hát a kategóriákat:

| Kategória | Sebzés | Fényerősség | Erősség |
|-------------|--------|-------------|---------|
| Gyertya | 1 Sp | 2 méter | 0 |
| Fáklya | k6 Sp | 5 méter | 1 |
| Kandallótűz | 2k6 Sp | 8 méter | 2 |
| Tábortűz | 3k6 Sp | 12 méter | 3 |
| Jelzőtűz | 4k6 Sp | 16 méter | 4 |
| Máglya | 5k6 Sp | 20 méter | 5 |

A táblázatban a csoportosítása egyértelmű, ugyanígy a sebzés is. A fényerősségnél szereplő érték a tűz által bevilágított kör sugarát jelenti. Az erősség csupán a leírás egyszerűsítésére szolgál, megfeleltethető a megidézett Elemi Tűznél megismert erősséggel - ez látható a sebzés nagyságából is. Alkalmazni kell a nullás erősséget is, a gyertya lángja miatt. Ha a varázslatok leírásában a Mana-pont igény a tűz erősségének függvénye, a gyertya lángja minden esetben 1 Mana-pontért befolyásolható, mivel erőssége csak nulla. A táblázat az 5E erősségű máglyánál ér véget, de természetesen ennél nagyobb tüzek is elképzelhetők. A tűz nagyságának - azaz kategóriájának, erősségének - meghatározása minden esetben a KM joga és feladata. Szem előtt kell tartanunk azonban, hogy a legnagyobb és legforróbb természetes tüzek - amelyek legfeljebb az erdőtüzek forrongó középpontjában vagy vulkánok izzó katlanjában lelhetőek fel - erőssége 15E.

A közönséges tüzeket befolyásoló varázslatok lehetnek támadó és védekező jellegűek is, de közös tulajdonságuk, hogy legideálisabb felhasználási módjuk az adott helyzettől függ - csak a tűzvarázslón múlik hát, hogy képes-e a legtöbbet kihozni a kérdéses varázslatból.

Tűzválasztás

Típus: tűzmágia

Mana pont: 4/E

Erősség: 15

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 3 kör

A varázslat hatására a tűz fény és hő hatásai térben elválaszthatóak. Ez azt jelenti, hogy a láng e két összetevője a tűzvarázsló körüli tíz méter sugarú körben tetszőleges helyen fejtheti ki hatását. A varázslat használatát korlátozza, hogy az egyik komponensnek mindenképpen a láng eredeti helyén kell maradnia. A tűzvarázsló ezzel a varázslattal komoly károkat okozhat ellenfeleinek, ugyanis megteheti, hogy a tűz képét a kandallóban hagyja, de a hővel támad, és minden látható jel nélkül sebez. A sikeres találathoz a tűzvarázslónak Célzó dobást kell dobnia, + 30-cal. A találat majdnem bizonyos, hiszen a láthatatlan láng elől különösen nehéz kitérni. Az első támadás - amely komoly meglepetés lehet - módosítója további +30. Az áldozaton persze meglátszanak az égés nyomai, még az esetleges gyúlékony anyagok is lánggra lobbanhatnak. A tűzvarázsló előszeretettel alkalmazza a Tűzválasztást nagyobb ütközetek, ostromok alkalmával is, hiszen a legtöbb efféle esemény alatt akár mágia, akár fáklyák hatására is gyúlhatnak nagy, elszabaduló tüzek. A varázslat időtartama 3 kör, ez további Mana-pontok befektetésével sem növelhető meg. A tűzzel körönként csak egy támadás hajtható végre. Amennyiben a tűzvarázsló a hőhatást hagyja a láng eredeti helyén, és a fényt mozgatja, ezzel nagy csarnokokat, termeket deríthet fel.

Fekete tűz

Típus: tűzmágia

Mana pont: 2/E

Erősség: 12

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 5 kör

A misztikusan csengő nevű varázslat a közönséges tűz fény-hő arányát változtatja meg, méghozzá a hő javára. Segítségével elérhető, hogy az összes égés során felszabaduló energia hő formájában távozzon anélkül, hogy bármennyi is kisugárzott fénné alakulna. Az ilyen mágiával megváltoztatott tűz minden fényt elenyészik, a

lángok teljesen láthatatlanná válnak. Az így nyert energia mind hővé alakul, és a tűz sebzését, hőfokát növeli meg. A sebzés a másfélszerese lesz az eredetinek (felfelé kerekítve), például egy tábortűz lángjának sebzése nem 3k6 Sp, hanem 5k6 Sp lesz. Ez a varázslat nem használható a Tűzválasztással együtt, hiszen nincs mit elválasztani, így a tűz helye ezen a módon nem változtatható meg. A tűzvarázslók különösen kedvelik ezt a varázslatot, mivel viszonylag kevés befektetett Mana-ponttal nagyon magas sebzést érhetnek el. A varázslat időtartama további Mana-pontok befektetésével megnövelhető, E-nként 1 Mana-pont felhasználásával az időtartam 3 körrel nő.

Hideg tűz

Típus: tűzmágia

Mana pont: 2/E

Erősség: 12

Varázslás ideje: 2 szegmens

Időtartam: 5 kör

A varázslat tökéletes ellentéte a Feketetűznek, ugyanúgy a tűz kettős természetének magváltoztatásával fejt ki hatását. Ritkábban alkalmazzák, mint párját, de mindenképp érdemes szem előtt tartanunk több előnyét is. A tűzvarázsló ezzel a mágiával egy egyszerű fáklyát is tábortűz fényességűvé tehet, tökéletes fényforrást biztosítva ezzel nagyobb terek bevilágítására. A fényesség ugyanis a hő teljes átalakításával háromszorosára növelhető, azaz a bevilágítandó terület sugara ennyivel szorzandó meg. Ennek alapján egy máglya, amelynek a hőjét fénné alakítják, egy 60 méter sugarú kör teljes megvilágítására lesz alkalmas. Ez már jelzőfénynek sem utolsó, meglehetősen látványos jelenség. Az időtartam meghosszabbítható további Mana-pontok ráfordításával, E-nként 1 Mana-pontért további 4 körrel nő az időtartam.

Tűzébresztés/tűzlohasztás

Típus: tűzmágia

Mana pont: lásd a leírásban

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: 2 kör

A tűzvarázsló ezen varázslata többek szerint átmenet az Elemi Tűz idézése és a közönséges tüzek

befolyásolása közt. A mágia segítségével a tüzek nagysága változtatható meg, bárminemű éghető anyag hozzáadása nélkül. A tűz csak néhány pillanatra nő vagy csökken a kívánt mértékben, majd a természet újra kézbe veszi a dolgok irányítását, és minden visszatér az eredeti állapotba. A tűzvarázsló tehát Mana-pontok befektetésével 2 kör erejéig a tűz kategóriáját változtathatja meg, még egy gyertya lángjából is készíthet - legalábbis rövid időre - tábortűzet. A varázslat Mana-pont igénye a kiindulási és a kívánt kategóriák különbségétől függ. Ha a különbség csupán egy erősség, a befektetendő Mp-k száma 2. Két kategóriánál 4, háromnál 8, négyenél 16. Ebből is látható, hogy fáklyából könnyen lehet kandallóban égő láng, de máglya már sokkal nehezebben. A fenti különbségek a tűz kioltásra is vonatkoznak, azaz egy fáklya fénye 2 Mp ráfordításával tompítható gyertyányi lánggá. A tűzlohasztás több előnnyel is bír, például kezdődő tűzvészek előzhetőek meg vele. A tüzek befolyásolása - bármelyik hasonló varázslattal - minden esetben megváltoztatja az adott hely fény-árnyék viszonyait. Így a tüzek tompításával a rejtőzés könnyebbé, vagy ellenkezőleg, erősítésükkel nehezebbé válik. A tűzvarázsló ennek segítségével meglehetősen könnyen fedezheti fel az árnyakban lapuló ellenfeleit, mivel a tüzek méretének - azaz az árnyékoknak - a megváltozása kívülálló számára kiszámíthatatlan, azonnal létrejövő hatás. A varázslat hatótávolsága a tűzvarázsló zónája, az időtartam további Mana-pontok befektetésével sem növelhető meg.

Tűzcsapás

Típus: tűzmágia

Mana pont: 2/E

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

A Tűzcsapás a tűzvarázslók egyik veszedelmes fegyvere, amely már többször okozta a túlzottan magabiztos ellenfelek vesztét. A mágia hatására a tűz - amely állhat akár más tűzvarázslói varázslatok hatása alatt is - egy pillanatra megelevenedik, és megtámadja a tűzvarázsló által megjelölt célpontot. Az

áldozat nem állhat 5 méternél messzebbre a tűztől, különben a varázslat nem jön létre. A tűzvarázslónak nem kell koncentrálnia magára a támadásra, a varázslat egy pillanatra önálló akarattal ruházza fel a lángot, amely támadni fog. A támadás TÉ-je a tűzvarázsló fegyver nélküli TÉ-je, +40-es módosítóval növelve. A támadás után minden visszatér eredeti állapotába.

Lobbanás

Típus: tűzmágia

Mana pont: 22

Erősség: 12

Varázslás ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

A Lobbanás varázslat leginkább egy erős fényfelvillanáshoz hasonlítható, tulajdonképpen az is. A tűzvarázsló mágiájának hatására a tűz hirtelen éles fényel fellobban, majd visszatér kiindulási állapotába. A fény olyan hirtelen villan fel, hogy a közelben állókat könnyen meg is vakíthatja. Azok, akik a lángtól tíz méterre, vagy annál közelebb álltak, és a felvillanás alatt láthatták a tüzet, 25%-ban örökre megvakulnak, egyéb esetben csak 2k10 körre veszítik el látásukat. A tíz méternél

messzebb tartózkodók, bárhol álljanak is, amennyiben látták a fellobbanást, szintén elszenvedik a hatásokat, igaz, enyhébben. A végleges megvakulás esélye esetükben csupán 10%, az időleges vakság ideje pedig k10 kör lesz. A varázslat 10 méteres hatás-elválasztó sugara további Mana-pontok befektetésével megnövelhető: 4 Mana-pontért további 1 méterrel nő a súlyosabb hatás hatósugara - de a legnagyobb sugár legfeljebb 20 méter lehet.

1994.10.

Szerző: Kovács Adrián

Forrás: Rúna magazin I.évf./9.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely