

Magica Sogronica



Lian fáklyája

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 3 (3 Mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: -
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 10 perc

A varázslat segítségével a tűzvarázsló valamelyik (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, és 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 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

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 6 (6 Mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: K6 (növelhető)
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 18 kör (növelhető)

A varázslat Lian fáklyájának harci változata. A tűzvarázsló valamelyik (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 kezének harcértékeivel forgathatja. Werdon fáklyájának 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 fáklyájá-nál.) További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele sebzése is fokozható.



Vakító villám

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 8 (6 Mp-ként növelhető)
Erősség: 4 (növelhető)
Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: 8 kör

A varázslat létrejöttével a varázsló szeméből tűzvillám csap ki, amely egy, a zónáján belül tartózkodó személyt 8 körre tökéletesen megvakít. A hatást a tűzvarázsló úgy éri el e mágikus procedúra segítségével, hogy felhevíti az áldozata szemeit, ezért csak szemből és féloldalról alkalmazható - amennyiben így láthatóak az illető szemei a mágiát alkalmazó számára. Ha azonban 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

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 20
Erősség: 5
Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 6 kör

Védelmező tűzmágia, hatására tűzpajzs anyagiasul a varázsló kezében. Közepes pajzsnek megfelelő méretű és tulajdonságú, amit a mágus az ott leírt harcértékekkel forgathat. Természetesen aki belenyúl (pl. valaki pusztá kézzel, vagy igen rövid fegyverrel támad), az sebződik (E+K2). Vízalapé varázslatok ellen védettséget nyújt, de a vízmágiával végrehajtott támadás csökkenti a pajzs erősségét, ami így akár meg is szűnhet. A fegyverek ellen nem ad plusz SFÉ-t, csak forgatója Védő Értékét növeli.

Tűzostor

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 5 (5 Mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: K6 (növelhető)
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör

A varázslat a közönséges ostor tűzvarázslók által kedvelt változata. A varázslat következtében a tűzvarázsló kezében egy tűzostor manifesztálódik. Harcértékei megfelelnek a közönséges ostornak, amit a mágus Sogron segítségével forgathat; a vonatkozó képzettséget nem muszáj ismernie. Sikeres támadás esetén rátekeredik ellenfelére, amely a sebzésen túl VÉ-jéből 15-öt levon. A rátekeredett ostor körönként is sebez. Ez mindaddig érvényes, amíg meg nem szabadul tőle. (az adott körben lemond minden támadásáról és sikeres ügyesség próbát tesz +2-vel). További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele időtartama, illetve a sebzés nagysága is fokozható.

Tűzőköl

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 5 (4 Mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: K2+1
Varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: 5 kör

A tűzvarázslók egyik kedvelt módszere a közelharcra. A varázslat során a varázsló zónáján belül - ahol ő kijelölte - két hatalmas öklök jelenik meg ellenfelei előtt. Ezek pusztán akarattal irányíthatók; a tűzvarázsló mint 2. fokon képzett öklöharcos küzdhet velük, egyedül sebzésük más: a varázslat erőssége (E) x K2+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 sebzés nagysága is fokozható.

Tűznyílvesző

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 5 (5 Mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: K6 (növelhető)
Varázslás ideje: 1 szegmens
Időtartam: egyszeri

A varázslat hatására a varázsló zónáján belüli általa meghatározott új ideg égy elemi tűznyílvesző jelenik meg. Ezt az íjász ugyanúgy kezelheti, mint a hagyományos nyílveszőt, azonban őt magát nem sebzí. Az új hordtávolsága ezen nyílveszővel ugyanakkora, mint a közönséges lövedékkel. Ellene a páncélok SFÉ-je érvényesül. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége (E) és vele k6-onként a sebzés nagysága is fokozható.

Kitartó tűznyílvesző

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 30 (15 Mp-ként növelhető)
Erősség: 1 (növelhető)
Sebzés: K6 (növelhető)
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: 4 kör

A varázslat hasonló a Tűznyílvesző nevűhöz, ám itt a tűzvarázslónak csak egyszer kell kijelölnie egy zónáján belüli újat. Ha ezt a varázslás időtartama alatt valaki felajzza, rögtön megjelenik ideg égy elemi tűznyíl, amely aztán a Tűznyílvesző varázslatnál leírtak szerint viselkedik. Az íjjal körönként pontosan annyi nyílvesző lóhető ki ezek után is amennyi a fegyver támadása volt. A nyílveszők erőssége vízmágiával csökkenthető. További Mp-ok feláldozásával a varázslat erőssége, és vele együtt k6-onként a sebzés nagysága fokozható.

A sivatag lehelete

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 10
Erősség: 2
Sebzés: K6
Varázslás ideje: 3 szegmens
Időtartam: egyszeri

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. Ezzel 1k6 sebzést okoz rögvést, (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 vétették: VÉ -15, CÉ -5.

Tűzketrec

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 27 (9 Mp-ként növelhető)
Erősség: 3 (növelhető)
Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 2 kör
Időtartam: 1 óra/szint

A kiszemelt célpont köré kalitkához hasonló, lángnyelvekből font ketrec borul, ami fogva tartja az időtartamban meghatározott ideig. Ha megpróbál kitörni, a ketrec köré fonódik és azonnal 3K6 (1 E hozzáadásával K6-onként növelhető) sebzést okoz. A ketrec rendkívül félelmetes látványt nyújt, akit belézárnak, nem is gondol menekülésre, csak ha sikeres akaraterő-próbát (+1-el minden E után) dob.

Sogron napja

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 88 (csak Sogron pap)
Erősség: 150
Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 7 kör
Időtartam: 15 kör

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 telitődik Sogron erejével. A varázslat végeztével az izzó fehér aura övezte alakban

felgyülemlett isteni energia több irtóztató erejű robbanásban tör ki, elemésztve (kezdetben 15K10 Sp sebzés) Sogron szolgáján kívül mindenkit, aki a mágia hatókörében (a tűzvarázsló zónája) tartózkodik, utána 50 m-enként K10-zel csökkenő sebzést okoz 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 Tüzet saját, és istene erejét felhasználva nyitja erre a síkra. A végrehajtás után a tűzvarázsló eszméletlenül rogy a földre, Fp-je és Ép-je elhasználódik. 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

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 20 (szolga), 35 (harcos)
Erősség: 20
Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 3 kör
Időtartam: 3 kör/szint

A varázslat hatására a tűzmágusnak új barátja támad egy tüzelementál személyében, aki mindenben követi létrehozója mentális parancsait, ám az időtartam lejártával szertefoszlik. Ez a varázslat mindenben megegyezik a Szolga/Harcos hívása varázslattal (az ott leírtak itt is követendőek), 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, míg 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. A varázslatot csak a Sogron útját járók alkalmazhatják.

Áldozati láng

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 1
Erősség: 100
Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 1 kör
Időtartam: az áldozat ideje

A varázslattal a tűzvarázsló egyenesen istenéhez fordul áldozati ajándékkal. 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 szégyen minden valamirevaló tűzvarázslónak.

Csodás fémizzítás

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica
Mana pont: 22 (10 Mp-ként növelhető)
Erősség: 5
Sebzés: lásd a leírást
Varázslás ideje: 4 szegmens
Időtartam: 6 kör

A varázslat a Fémizzítás varázslat erősebb változata, azzal a különbséggel, hogy mágikus vértekre is hat a normális k6-onként növekvő sebzéssel, illetve K10-enként, ha nem mágikus páncélok esetében alkalmazzák. Azonban ez a mágia is csak akkor hatásos a mágikus vértek ellen, ha E-je eléri a páncélra vagy más fémtárgyra alkalmazott varázslat szintjét, azaz +2-es rúnapáncél felizzításához már 22+10=32 Mp szükséges. Kifejezetten tűz ellen védő mágiák ellen ez a varázslat sem alkalmazható.

Tűzmadár

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 30

Erősség: 15

Sebzés: lásd a leírást

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: kör/szint

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

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 19

Erősség: 3

Sebzés: 3K6 (+2K6)

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: kör/szint

A közönséges, halászok vagy törvetők által használt háló mágikusan „tüzes” formája, amely nemcsak ereje segítségével

marasztalja a belé kerülőt, de ha sikertelen a szabadulási kísérlet (ügyesség-próba), akkor az áldozat +2k6 égési sérülést is elszenved a kitorési kísérlet alatt szerzett 3k6 Sp mellett. Ha a hálóba gabalyodott nem próbál meg keresztültörni a hálón, akkor a mágia nem sebez, csak baljósan villódzó mélyvörös színe figyelmeztet a veszélyre. Ellentétes alapú vízmágiával a háló megszüntethető.

Lávaalak

Típus: tűzmágia, Magica Sogronica

Mana pont: 40

Erősség: 13

Sebzés: 3K6

Varázslás ideje: 3 kör

Időtartam: kör/szint

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 lábakezeivel 3k6 égési sérülést képes okozni, amit még tetézhet az esetleges erőből adódó plussz. Egyéb tulajdonságait lásd a Tűzalak varázslatnál.

1997.04.

Szerző: Shandin lovagjai

Forrás: Rúna magazin III.évf./2.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely