

## Új Tűzvarázslói Mágiák (Godoni Tekercsek) By Normo

Falánk Tűz (Tűzmágia Magas Iskolája)  
Mannapont: 3/Erősség  
Erősség: 1  
Sebzés: -  
Időtartam: -  
Varázslás Ideje: 1 Kör

Bármelyik elemi mágiához hozzárendelve elérjük, hogy a tüzet a manna is táplálja. Azaz a tűzbekerülő mágikus tárgyak mannáját elvonja és azok mannájával (7Mp/E-vel) növeli a hozzárendelt Elemi mágiaforma erősségét. A mágikus tárgyak pedig használhatatlanná válnak. Ha 10E-ig

felerősítjük, akkor 1méteres sugarú körben már magához vonzza az aktív varázslatok mágikus energiáit is. Feltéve, ha annak erőssége alacsonyabb. A hatókörét 10E-ként 1m-el növelhetjük. Úgy, hogy 60Mp-ból egy 2m sugarú és 10E zónát hozunk létre vagy egy 1m-es 20E-et.

Vér Tűz (Tűzmágia Magas Iskolája)  
Mannapont: 23/32  
Erősség: 10  
Sebzés: 4Fp; 1Ép/k6  
Időtartam: Kör/szint  
Varázslás Ideje: 5 Szegmens

Kétfajta használata ismeretes, az első esetben a Tűzvarázsló önmagára használja. Ebben az esetben ha a Tűzvarázslót az időtartam alatt megsebzik, akkor vér helyet tűz tör(robban) elő a sebből. A sebesülésnek megfelelő E-vel (4Fp/k6; 1Ép/k6) egy tűzkitörés jön létre csóva formájában a rávonatköző szabályokkal

(epicentrumtól távolodva csökken az E stb.). Ez a tűz természetesen nem sebz a Tűzvarázslót, a hatás annyi körig marad fent ahányas Erősséggel létrejött a kitörés, de minden következő körben csökken eggyel az Erőssége a csóvának. Ez idő alatt pedig követi a Tűzvarázsló mozgását, ami elég groteszk látványt nyújthat külső szemlélőnek.  
OPCIONÁLIS

A második használatban egy ellenfélre alkalmazható, ugyan ezekkel a hatásokkal, azzal a különbséggel csak, hogy őt sebz a tűz, és ellenállhat a varázslatnak. Még hozzá egészségpróbával, alapból +3-al de a Tűzvarázsló a varázslatot 4Mp-onként erősítheti –6-os módosítóig.

Az Élet Tüze (Tűzmágia Magas Iskolája)  
Mannapont: 22  
Erősség: 10  
Sebzés: -  
Időtartam: Kör/szint  
Varázslás Ideje: 1Kör

Inkább kellene ezt a varázslatot a Halál Tűzének nevezni, mint fordítva, mert akkora hatalommal ruházza fel a Tűzvarázslót, ami nemcsak az ellenfeleit éri váratlanul, hanem már az alkalmazójára is veszélyes lehet. Akár az ájulásig is hajszolhatják a testüket a hatalom mámorában. A varázslat időtartama alatt a

Tűzvarázsló által használt más tűzvarázslói varázslatok erősítéseinél, 1Mp helyet felhasználhat 2Fp, de kizárólag az erősítéseknél. Ép-t így nem lehet felhasználni, viszont az Fp el fogytával ugyan úgy elájulhat a Tűzvarázsló, mint bármikor máskor. A KM saját belátása szerint kikötheti, hogy mely varázslatokkal együtt lehet ezt alkalmazni, de a Sogron Útja alatt szereplő Varázslatok biztosan nem tartoznak ezek közé.

Tűz Sárkány  
Mannapont: 102  
Erősség: 30+ A TV Ép-i  
Sebzés: lásd leírás  
Időtartam: Kör/szint  
Varázslás Ideje: 5Kör

Hasonló a Tűzmadár nevezetű varázslathoz mélynek során a Tűzvarázsló (személyes auráján belül lévő összes tárgyával együtt, -varázstárgyagnál ez vita "tárgya"-) felveszi egy sárkány alakját. De mivel ilyen nagy méretekhez nem elég az a tűz, amivé a Tűzvarázsló átváltozni tudna, ezért az

ügynevezett hiány pótlására tüzet idéz meg, amit beleformál az alakjába. Játéktechnikailag nézve ez azt jelenti, hogy vízzel érintkezve a Tűzvarázslót csak minden 50Fp feletti sebzést érzi meg. Csak az 50Sp feletti sebzések vonódnak az ő Fp-iből. A sárkány méretei nem érik

## Új Tűzvarázslói Mágiák (Godoni Tekercsek) By Normo

el egy igaziét, de így is elég jelentős a maga 50m-es hosszával, amely természetesen repülni is tud. Értékei a következők (földön/levegőben):

Ke: 30/50+Tapasztalati szint

Te: 75/100+Tsz X2 (Mancs); 100/130+Tsz X2 (Harapás)

Ve: 60/70+Tsz X2 (Törzs); 80/100+Tsz X2 (Lábak); 120/135+Tsz X2 (Fej, Nyak)

Ce: 50/60+Tsz (Tűzlehelet)

Támadások száma: 4/Kör (Harapás, Mancs, Mancs, Lehelet)

Sebzés: 5K6/3K6/3K6/10K6

Egyéb tulajdonságait lásd a Tűzalak nevű varázslatnál.

Mágia Faló (Tűzmágia Magas Iskolája)(Belső Tűz)

Mannapont: 50+2/E

Erősség:6

Sebzés: -

Időtartam: 2Kör/szint

Varázslás Ideje: 3 Kör

Kérdésem vajon, hogyan voltak képesek a godoni varázslók olyan sokáig, és sikeresen felvenni a harcot, az Aquirók ellen megfelelő Od védelem nélkül. Talán ez a formula lehet az egyik válasz, kérdésünkre. A következő varázslat

létrehoz egy olyan "tűz" pajzsot, amely a felé irányuló nyers, formázatlan mágiát (azaz csak is az od alapúakat) képes elégetni, felfalni, mint az éhes tűz, mely minél gyúlékonyabbra veti magát. Ez az erősségének megfelelő Od pajzsot hoz létre, ugyan úgy csökken az őt ért támadásoktól, mint egy normális Op. A tűz valójában nem is látszik csak Asztrális és Mentális síkon látható egy zöld tűz aura, használója körül. Az anyagi síkon csak akkor válik láthatóvá, ha támadás éri, ekkor egy körig Od/E-s tűz aura jön létre a védelem körül, mintha csak levezetné ez energiát. Ha egy körön belül több támadás éri, akkor azok energiája (egy felvillanással) hozzáadódik a többihez.

Vulkán (Tűzmágia Magas Iskolája)

Mannapont: 155

Erősség: 120

Sebzés: leírás

Időtartam: 30min

Varázslás Ideje: 10 Kör

A varázslat hatására K10 kör múlva megnyílik a földkéreg és fél órán keresztül heves földrengések (Lásd. Papi Földrengés 144.o 5E –sebzés percenként-) közepette egy kb közepes nagyságú (akár 1000m magas) aktív vulkáni hegység keletkezik. A varázslatot ott helyben kell létrehozni a Tűzvarázslónak, és előre

meg kell határozni annak aktiválási idejét, amin utána már nem változtathat, ezért célszerű elég időt hagyni a menekülésre feltéve, ha nem akarunk e hegy tetején ülni, mikor az ki tör. A földrengések végével egy teljesen működő, és aktív vulkán keletkezik, amely szinte azon nyomban ki is tör. Először is a felgyülemlett gázok, és magma szószerint lerobbantják a hegy tetejét, mely több tonnás kőlavínát indít el a hegyoldalon kb. 100-150Km/h sebességgel. Ezután a gázból és hamuból valamint magmából álló felhő terít be egy 50-100 négyzetkilométeres területet, ez a légkörben akár 5Km-es magasságba is emelkedhet. A kitörés végével a kráter folyamatosan okádja magából a folyékony lávát (1-40m/min sebességgel). A lávába kerülő élőlények azonnali szörnyhalált halnak. A vulkán alapterülete másfél kilométer átmérőjű és ez számít a földrengés epicentrumának is.

Lávaformálás (Közönséges tüzek befolyásolása)

Mannapont: 10+1/kg

Erősség: 25

Sebzés: 6K6

Időtartam: 2 Kör/szint

Varázslás Ideje: 1 Kör

E varázslattal a folyékony lávát tudjuk formálni melynek csak a fantázia és a láva mennyisége, szabhat határt. Egy kör alatt a kiszabott lávamennyiségnek megadhatjuk az elképzelt alakot, és az addig marad együtt, míg a varázslat időtartama azt engedi vagy meg nem

szilárdul. A lávát folyó formájában el is juttathatjuk valahová 40m/perc sebességgel.

## Új Tűzvarázslói Mágiák (Godoni Tekercsek) By Normo

Természetesen támadásra is használhatjuk, ekkor a varázslási idő 1 szegmens és a sebzés a mennyiséggel azaz 2Mp-onként növelhető minden másban a Tűzcsapásnál leírtak érvényesülnek. Kivéve abban, hogy nincs + módosító a Te-re.

Testőr (Tűzmágia Magas Isk. kizárólag Fény Ősvénye vagy Sogron Útja) Mannapont: 65+1/kg Erősség: 30 Sebzés: változó Időtartam: 3nap/szint Varázslás Ideje: 2 óra
--

Ez inkább a papi mágia repertoárjához tartozik, mert segítségével Asztrál vagy Mentál lényeket tudunk megidézni a mi általunk megformált láva alakba. Ehhez szükséges az élettan Mf és, a Nagy Arkánium Rituáléi. Többnyire állat alakot vagy a lényhez hasonlót alkotnak a lávából 65+1Mp/kg-ig. A

lény fizikai értékei a formázott állatalak másfélszeresének felelnek meg (Tám/kör, Sebzés, Te, Ve, Erő, Ügyesség, Sebesség, stb.) csak az Ép és Fp X2-es. A szellemi értékek pedig a lényé beleértve a különleges képességeit is, feltéve, hogy tudja gyakorolni ebben a testében is. Ezt mindenkor a KM határozza meg. A Tűzvarázsló a lénytől függően Asztrál vagy Mentál fonállal van összekötve azzal, ezen keresztül, vagy akár Pszi-vel is kommunikálhatnak, ha képesek erre, de némelyek akár még yevi nyelveket is ismerhetnek. Megidézéskor a lények nem állhatnak ellen a Tűzvarázsló hívásának, így annak ajánlatát mindenképp meg kell hallgatniuk, de nem kötelesek az alkuba belemenni. Többnyire elég „idegesek”, hogy nem ellenkezhetek a hívásnak, de az anyagi test jó tárgyalási alap. Ha az egyesség megkötetik a következők a szabályok:

- A lénynek saját akarata van de célszerű a Tűzvarázslóval együttműködni, hogy az meghosszabbítsa a varázslatot (Így nem ritka a többéves kapcsolat sem sőt némi nemű „lojalítás”(barátság) is kialakulhat a másikkal szemben)
- A semmilyen módon nem árthat a megidézőjének.
- Egyszerre csak egy ilyen entitása lehet a Tűzvarázslónak

Úgynevezett inaktív állapotában az entitáns megszilárdult (kihűlt) lávára hasonlít, ha nem mozdul összetéveszthető egy szoborral. Az entitáns ha akarja, felizzíthatja önmagát. Ekkor a Lávalaknál leírtak vonatkoznak rá (pl.:+3K6 sebzés).

A Démon (Bar'gh) (Tűzmágia Magas Isk.) Mannapont: 55 Erősség: ÉpX2 Sebzés: Akaraterő XK6 Időtartam: 3 Kör/szint Varázslás Ideje: 5 szegmens
--

Ez a varázslat Mannapont igényéhez képest nagyon veszélyes, de a Tűzvarázslót sem kíméli. Gyakorlatilag felszabadítja magában az ösztönös lényt (a vad tüzet). Ez pedig úgy történik meg, hogy először +3-mal majd körönként 1-el csökkentve dob az Akarateréjére Tűzvarázsló. Ha elrontja akkor

a fizikai testéből csak az Asztrális marad (a Mentális és a fizikai test tűzzé alakul át) meg egy fekete ember alakú árnyként, az Akaraterőnek megfelelő tűzaurával. Ennek az aurának változtathatja az alakját max E-nyi méterig (plusz 1 méterenként csökken 1-el az E). Csak mágikus tárgyakkal sebezhető és természetesen elemi vízzel, amely ha eloltja az aurát, a varázslat megszűnik (K6 Körig kábultság). Míg ebben az állapotban van, nem varázsolhat, viszont rá sem hatnak a fizikai varázslatok, sem a Mentális, az Asztrálisak ellen is +30ME van. Ráadásul kizárólag csak az Asztrális jellegű Hatalom szavak hatnak rá. Figyelnünk kell azonban arra is, hogy csak az Asztrál lénye marad meg a Tűzvarázslónak mindenféle logikai következtetések nélkül. Ennek így megvannak az előnyei, és hátrányai is bizonyos helyzetekben, de sosem tudhatjuk, hogy miket folyt az ember magába és azok ilyenkor mind feljönnek.

Új Tűzvarázslói Mágiák (Godoni Tekercsek)  
By Normo

Tűzszívás (Tűzmágia Magas Isk.)  
Mannapont: 36+4/E  
Erősség: 5  
Sebzés: változó  
Időtartam: Kör/szint  
Varázslás Ideje: 5 szegmens

A Tűzvarázslót ért természetes tűzsebzések vagy alkalmazott tűzmágiák hatástalanítására alkalmas ez a varázslat. Ez úgy néz ki, hogy a varázslat ideje alatt a használóját ért tűzsebzéseket teljesen elnyeli a Tűzvarázsló teste, ha azoknak egyszerre kisebb az erőssége, mint a Tűzszívásé. Ha nagyobb az erősségük együtt, akkor a különbséget elveszíti tűzsebzésben a

Tűzvarázsló (feltéve, ha más nem védi ettől) a többit pedig elszívja. A varázslat ideje lejártával a Tűzvarázsló választhat, hogy hogyan bocsátja útjára az így szerzett többlet energiát. Ez kizárólag Tűzkitörés melynek középpontja ő, vagy Tűznyíl, esetleg Tűzaura formájában lehetséges az ott szereplő szabályokkal. A rendelkezésére álló energiát ezek között akár többrésze is oszthatja annyi E-vel gazdálkodva amennyit elszívott. Mondjuk a varázslat végére elszívott 15E-nyi, tüzet és ebből 10E-s Tűzkitörést csinál, utána a maradék 5E-ből pedig Tűzaurát.