



M. A. G. U. S.

Ordan

Avagy a Tűz könyve
V1.4.3

Előszó

„Ez a kiegészítő azok számára készült, aki szereti a M.A.G.U.S. varázslat rendszerét. Azoknak ajánlom, akik még kezdő játékosok, s szeretnének betekintés nyerni a Tűzvarázslók minden hátterébe, és azoknak is ajánlom, akik már tapasztalt játékosok, szeretik ezt a kasztot. Elsősorban itt Ordant, és az itt lehetséges dolgokat tárgyalnám. Több forrásból szedtem össze az anyagot, így nem biztos, hogy tökéletes mindenütt.

Felhasznált irodalom:

- M.A.G.U.S. Első Törvénykönyv
- M.A.G.U.S. Titkos Fóliáns
- M.A.G.U.S. Új tekercek
- Legendák és Enigmák – Holdak és Vándorok
- Terra Sogronica by Tronix
- Magica Sogronica by Eldamar és SötétFarkas
- Godoni varázslatok by Rodin Coron
- Tűzvarázslatok by Gyenge Balázs
- Tűzmágia Magasiskolája by Cyrus
- <http://RPG.HU> Fórumának Sogron, Ordan Topic-ja, BePe, Tiberius
- <http://yk.rpg.hu> - Ynevi Krónikák
- Tauri oldala, X3 M* oldal, AmonRpg.net,
- Hiúz – rpg.hu fórum – Kutatók Rendje

Vannak benne dolgok, amelyek még soha nem szerepeltek sehol, de úgy éreztem, hogy le kell írnom, mert fontos részét képezi Ynev és Ordan életének. Van amit még megváltoztatnék, de azt ebbe a verzióba nem írtam bele, pl a Tűzvarázsló kasztnál az Állóképességet és az Akaraterőt K10+8-al dobatnám, hamar ők a legerősebb mágiahasználó kaszt.

Ez a verzió Nyomtatóbarát, így nem tartalmaz képet, hogy több tinta maradjon ☺.

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái, az Ynev név, a M.A.G.U.S., illetve a játékrendszer és az ahhoz tartozó rövidítések (KÉ, VÉ, TÉ, CÉ, Pszi-p, Mp, Fp, Ép, MGT, Sp, stb.) a Val-Art-la Kft. Illetve az Árkádia Kiadóház Kft. bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva! Ez a kiegészítő anyagok nem hivatalos M.A.G.U.S. kiadvány, ezekért a Val-Art-la Kft. Ill. az Árkádia Kiadóház Kft. felelősséget nem vállal! Bárminemű kérdéssel és kritikával kizárólag a készítőhöz lehet fordulni a Realcyrus@nexus.hu, vagy <http://cyrus.uw.hu> webcímen, esetleg az RPG.HU [M.A.G.U.S. topicjában](http://RPG.HU). Továbbá leszögezem, hogy minden, ami itt olvasható szigorúan OPCIONÁLIS, tehát senkire sem akarom ráerőltetni - "Ha nem tetszik, ne játssz vele!"

- By Bakonyi „Cyrus” Györk 2002-2003 ©™®





1. fejezet
Egy naplóból

„Furcsa érzés. Rég láttam e tájat részletesen. Már sok éve. Valószínű nem is emlékeznek rám, pedig három éve jártam itt, hogy megkapjam Sogron útját. Sikerrel jártam. A tanács örülni fog remélem annak, amit hozok nekik. Egy karavánnal utazok, vezetője Orman. Egy dzsad kalmár. Ibarából menekül családjával és mindenével, amiye van. Az amundok elől menekülnek Erionba. Bár nincsenek közel a kék úr hordái, mégse járnak elég távol.

A trópusi környezet vegetációja még itt a hegyekben is igen dús. Balra Krán bércei, jobbra Sheral hegyei. Nincs más átjáró. A poros út mellett zöldell a fű, gazdák művelik földjeiket. A karaván elhaladtával egy-egy feltekint. Nem mutatnak különösebb érdeklődést. Lassan elérünk az állam határáig. Itt húzódik az első védelmi fal. A völgyet ez védi. Két folyó ömlik ide a Sheralból és a Sötét bércekből. Itt a harmadik védőfal után van a gát. Ez duzzasztja a vizet. Egész évben ugyanolyan magasan áll. Sosem változik. A tanács gondoskodik erről mindig. Megérkeztünk az első határvonalig. Itt ellenőrzik az összes utast és árut. Mindent. Ebben az időben ez nem furcsa sehol. Főleg itt. Először megállítják a karavánt. Gyorsan, rohamléptekkel körülállják a katonák az egészet. Mindenkinek ki kell szállnia és megmutatni magát. Kivétel nélkül. A kívülállók nem is tudják, hogy a falak mögött két alakulat van. Főnixek. Elszántak. Erősek és kitartóak. Csak a biztonság kedvéért vannak itt. Támadásnak nem volna értelme. Az erősítés rövid időn belül itt lenne. Bár egy nagyobb seregnek nem lehetne akadály, talán...

Tovább engedtek mindenkit. Bár pár gyanús árut lefoglaltak. Nem lehet tudni mi az. A vezetőjük egy közepmagas férfi. Középkorú. Rövidre van vágva a haja. Tűzvörös nadrágját fekete hosszúszarú csizmába húzta bele. Egy narancsszínű köpenyt visel hozzá, aranszínű pikkelyvérttel. Nyíltan vállalja rangját.

A második falvonal előtt kisebb házak, megművelt területek vannak. A másodvonal már a hegyforduló után van. Innen már látni a duzzasztott tavat. Hatalmas. Jól emlékeztem. Bár több épülettel több van. Azt hiszem. A nap már fenn ragyog. Így messziről is látni a víz csillogását. A mélykékség lassan hullámszik, a két hegyről zuhog alá egymástól viszonylag távol, lehet vagy 50-60 mérföld is. Szemmel nehéz megállapítani. Itt a gát. Fehér színű, hosszú fal. Egyetlen feljáró látható. Legalább tizenöt lépés, míg felérek rá. A karavánnal már nem lehet utazni. Nem is akarok. A látvány festői. Szórványosan kis szigetek vannak, egy-egy házzal, de néhol 3-4 is található. Az építészeti stílusok ugyanolyan vegyesek, mint Ynev majd' minden helyén. Nád és cseréptető, fehér, vörös, fekete, narancs falak, fakeretes egyszerű, dísztelen ajtók, kapuk. A nagyobb házak erődítményszerűek. Vastag falak, vékony, lőrészerű ablakok, dísztelenség a családi címertől eltekintve. Néhol emeletük is van.

A komp lassan ring. Nem siet senki sehova. A víz egészen tiszta. Majdnem az aljáig lelátni. Kisebb-nagyobb halak úszkálnak benne. Érdekes környezet. Főleg a hatalmat és a mágiát nézve. Az emberek nagy része kiszállt a fogatokból és kocsikból. Gyönyörködnek a tájban. Megértem őket. Furcsa látvány, hogy nem látják a vízpartot. A növényzet teljesen beleér. Az ember nem hinné, hogy ez a hely biztonságos. Pedig így van. Ynev egyik legbiztonságosabb városa. Csak be kell tartani a szabályokat. És itt nem elég csak futni. Ritkán fordul elő, hogy a városban kivégzés lenne. Az utazók, feltéve, ha beengedik őket ide,





akkor nagyon vigyázniuk kell, hogy mit mondanak. Tilos a nyílt fohászkodás, káromkodás és minden más entitáshoz való hangos megnyilvánulás. Sokszor megégették így magukat. Soha nem lehet tudni, mikor, hol és ki tartozik valamely rendhez. Itt még az orvgazdák is csak a kereskedelemmel foglalkoznak. Nem mernek és nem is éri meg nekik. Hamar lángok martalékává válnának.

Elértünk az egyik legnagyobb szigethez. A lángörök szigete. Négy, nagy erődszerű épület a partok mellett. Hangos énekszerűség hallatszik. A parton legalább 50 tanonc futja már láthatóan nem először a köröket. Mindenük vizes lehet. Ritkán látni ilyet. Ez a kiképzésükhöz tartozik. Legalább két évig az életük része. Nem könnyű, az biztos. Utána még nyolc évig itt szolgálnak. A gáton, járőröznek a hegyen, esetleg a várost biztosítják. Sokrétű feladatot kell ellátniuk. Azt tartják róluk, hogy egytől egyig örültek. Sosem adják fel, nem kérdeznek, mindig, mindenhol és minden körülmények közt engedelmeskednek a parancsnak. Nem vonulnak vissza. Utolsó vérig. Szép. Csak ostobának tűnik... tudni kell veszíteni. Bár ez szinte lehetetlen. A szigetükön több park és gyakorlótér is be van rendezve. A négy épület valójában egy. De ez nem feltétlenül látszik kívülről. Sokan nevelkednek, tanulnak és tanítanak itt. Mindig több százan. Ahogy lassan tovább haladunk, egyre halkabb az ének. Kívülállóak biztos nem értik teljesen. A nagyobb része Pyar nyelven van, de bele van fűzve pár Kyr szócska is, a Godoniakról nem is beszélve. Ezt a szöveget sok ezerszer kell még elismételniük. Ez is segít az ifjúk megedzésében. Beleégeti lelkükbe a hitet. Elismertek, fontosak, ők képviselik a rend és haderő elsődleges pontját.

Ha hátranézek látom a karaván többi részét is. Legalább hét kompon van elosztva. Még mindig lassan haladunk. Jobbra látni a Sheralból előtörő egyik folyót. Tysson-Lar. Meredek sziklafal, a víz már rég kicsipkázta. Valószínűleg már a Kyrek idejövetelekor is ilyen lehetett. Ez az egyik természetes védfal. A szigetek egyre nagyobbak. Már kivehetőek a varázslótanács tornyai. Ez a legnagyobb sziget. Itt vannak a fogadók és a piac is. A kereskedők megpróbálnak elüzletelni, amit csak tudnak. Az árak igen magasak. Az Erioni és Pyarroni áráktól néha kétháromszor drágább minden. Elég kevés hidat látni. Összesen csak kilenc van. Ebből négy a fő szigeten van. Kettő megy a Főnixekhez. Kemény harcosok. Illetve papok és lovagok egyszerre. Szinte mindig alakulatban vannak. Minimum egy varázslóból és húsz paplovagból áll. Ekkor igazi csapatot alkotnak. Igazi csapásmérő egység. Őket is örültnek tartják. De varázshatalmuk miatt még veszélyesebbek.

Végre odaértünk, legalább két órán át tartott. Nagyon rég jártam itt. Tömeg van már itt is. Van aki jön és van aki megy. A legtöbben a piacra tartanak. Igazi vásári hangulat. Itt mindent meg lehet szerezni, csak legyen elég pénz. Itt nem rabolják ki az embert. Legalábbis amikor itt tanultam nem fordult ilyesmi elő. Pedig több mint 18 évet töltöttem itt el. Az utcákon végig örökmécsesek és szenttűzek égnek. Folyamatos a fény. Nem számít a napszak. Ez biztos szokatlan a nem itt élőknek. Nemsokára esni fog. A nap már túlhaladt rég a legmagasabb pontján. Felhők sorakoznak. Elég nagy eső lesz. Ez az igazi trópus. Sosem tudod milyen az idő. Folyamatosan változik. De hideg itt nem szokott lenni. Nem fordult még elő egyszer sem. Az utcák le vannak kövezve. Koncentrikusan haladnak a piacig. Ott található a tanács is. A rend fő iskolája is itt van. Oda tartok.

Hm. Úgy emlékeztem közelebb van. Már legalább 15 sarkot elhagytam, és nem látom az épületet. Pedig egy négyemeletes erődről van szó. Végre. Látom már, fél órába került, pedig a legrövidebb úton jöttem. Vajon mit szólnak hozzám és az ajándékomhoz? Nem túl nagydolog, de majd meglátjuk. Remélem...





A kapunál kint négy Főnix áll, az utcán is feltűnően sok a Lángőr. A Lángőrök szintén a hagyományos pikkelyvértben vannak. Hátukon a kard. A Főnixek teljes aranszínű pikkelyvértben vannak. Hátukon Tűzkardjuk. Sogron jele lóg a nyakukban. Megállítanak, természetesen. Ez a dolguk. Kijött egy férfi. Alacsony, kopasz, csontos arcú, középkorú ember. Köpenye, nadrágja vörös, vértje szintén arany. Kardja oldalán lóg. Lángkard. Akár az enyém. Mosolyog. Ismer. Sőt, ez kölcsönös. Calduš Haler! Régi barátom. Együtt nőttünk fel. Megöregedett az arca. Mindig kísérletezett valamivel. Természetesen mágiával. Legalább biztosan tudok vele miről beszélni. Vigyázó lett. Magas rang. Három éve nem volt itt. Biztosan kiküldetésen járt.

Családja van. A fiát szintén tűzvarázslónak nevelik. Alkalmas rá. Nagyon büszke. Elkísér az épület gyomrába. Hatalmas ódon falakat Kyr és Godoni jelek és szövegek díszítik. Mind Sogront a Tűz, tudás, kíváncsiság istenét ábrázolja. Beértünk a belső udvarba. Egy négyszáz láb átmérőjű terület. Körben oszlopok, folyosó. Itt gyakorolnak és tanulnak a jelöltek. Még mindig itt eddzenek. Harmincan vannak. Négy tanárral. Ahogy látom két tanár a Hatalom Aurát és a másik kettő a tűzgolyót tanítja. Még sokat kell gyakorolniuk. Itt kell várnom, míg Calduš visszer. Elment, hogy bejelentsen a nagymestereknel. Remélem fogad a tanács. Az ifjúk az udvaron haladnak. Próbálkoznak több-kevesebb sikerrel. Ezt nem kellene... az egyik ifjú nem megfelelően csinálja. Paff. Már hátra is vetette a tűzkitörés. Rohanok én is, de nincs rám szükség. Az egyik tanár csak csettint, és a tűz elalszik a fiú ruháján. Páran felfigyelnek rám. Igen ritka ezeken a falakon belül a látogató. Szépen, lassan visszafordulok. Nem akarok zavarni. A srác biztos megtanulta, hogy mit lehet és mit nem. Most több lány van, mint amikor én is e falak közt tanultam. Legalább hatot láttam. Visszaért Calduš, de nem egyedül. Egy nő van vele. A ruházatából ítélve ő lehet a Lángőrök nagymestere. Ő Orio de Viica. Kicsit fiatalabb nálam. Különleges személy. Nem lángőrnek készült, hanem tűzvarázslónak, mint én. De erre a pályára szinte alkalmatlan volt. Nem volt meg rá a türelme. Tehát használhat mágiát, megkapta rá a kiképzést, de időközben váltott... a rend főtanácsa engedélyezte számára, hogy áttérhessen a lángőrökhöz. Rövid idő alatt tapasztalt lett. Nagy a tudása.

A főtanács kíván fogadni egy óra múlva. Ezt nem gondoltam. Ők a legjobbak, legidősebbek, legtiszteltebbek és a legnagyobb tudásúak. Harmincan vannak és nem egy, aki Feketeláng. Ahogy az odavezető úton gyalogolunk, megláttam egy régi arcot. Az életemet meghatározta. Nemcsak pozitív, de negatív irányban is. Miatta hagytam el az iskolát. Már nem tanít, remélem. Ha az államon kívül találkoztunk volna, már lehet, hogy nem élne. De itt mások a szabályok. Először a szálláshelyemre vezettek el. Lepakoltam a fegyvereket, és a málhát. Már csak pár dolog maradt nálam. Innen az étkezőbe tartunk. Nem csak én vagyok éhes, Calduš is. Orio mindenfélét kérdez tőlem. Ki vagyok, honnan ismerjük egymást, hol voltam, miért mentem el és miért jöttem. Elmondtam azt, amit kell, a többi nem tartozik rá.

Rozskenyér, sült hal, vrek és zöldség. Rég ittam vreket. Ez egy tejből, csak meleg éghajlaton termesztett növény termésének levéből és itt termő vízi fűszerekből készül. Kicsit kemény az íze, de egészséges. Az étkező dísztelen, keménytölgy és fenyő berendezéssel. Általában csak naponta háromszor járnak itt a diákok. Kemény beosztás szerint élnek. Most csak kevesen vannak. Mindenki minket bámul. Nem láttak engem itt.

A tanács az udvar túloldalán van. Megkerüljük a gyakorlatozókat. Ugyanazon ajtón kell bemenni a tanácssterembe és a könyvtárba. Beléptem a hatalmas kapukon. Vasalt ajtók. Márvány padló, oszlopok és szobrok. Örök-szent tüzek minden falon. Tökéletes fény. Három ajtó vezet innen. A legnagyobb a tanácssteremé, a jobboldali a könyvtári és baloldali a tanácsstagok lakóhelyei felé vezet. Orio és Calduš előre megy. Az ajtók előtt valószínűleg tűzlények őrködnek. A világító tüzekben várakoznak. Az oszlopok mellett főnixek állnak.





Kemény testőrség, különleges kiképzéssel és mágikus kondícióval. A középső ajtó kinyílt. Bemehetek. Beléptem. Egy hatalmas szoba. Itt még nem jártam. Előtte igen, de bent egyszer sem. Elég nagy terem, kicsit sötét. Egy hatalmas félkör alakú asztalnál ülnek. Hátuk mögött a falon Kyr-Godoni fali címerek lógnak kárpitként. Orió is leült a tanács közé, a jobb szélre a második székre. Az első, akinek tekintetét észrevettem Aaron Ramannon. Halvány vörösen izzik szeme. Feketeláng. Megkapta Sogron igaz kegyét és a Szenttűzben alkalmasnak találtatott, hogy a szél, a hamvak és a parázs új testet adjon számára. Itt csak igazat mondhatok. A Nagytanács Sogron útját járó tagjai biztosan gondoskodtak róla. Caldus háttérben maradt. Ő csak kísért, szerepe nem több, de benn maradhat.

Egyszerű kérdéseket tesznek föl, és én válaszolok rájuk. Először is, hogy miért mentem el a rendtől. Már rég volt. Kilenc éve. Akkor lettem 20 éves, s kaptunk barátainkkal kétórányi kimenőt, ha másnap többet eddzünk. Már felavattak mindannyiunkat tűzvarázslónak hosszú hónapokkal azelőtt. Az egyik nevelő papunknak gondja volt és összevitatkoztunk, megütött és én visszaütöttem. Ritka eset a renden belül. Súlyos ítélet és következmény ért volna engem. Soha nem mondhatunk ellen feljebb valóinknak. Elhagytam még aznap az iskolát. Kalandor lettem, féltucatnyi emberrel ismerkedtem meg. Rengeteg helyen jártunk, sok emberrel és lényel megküzdöttünk. Volt hogy goblinnal, volt hogy Aquirral. Jártam Krán külső tartományaiban, Gorvikban, Toronban és Gro-Ugonban egyaránt. Kénytelen voltam segíteni Tharr kutyáinak, mint északi ügynök. Második kérdésük az volt, miért jöttem. Elmondtam, hogy letelepedtem egy városban. Most épült meg nagy része, Pyarrantól nem messze, a kastélyok völgyében, Hősök völgye néven. Három vallás van jelen. Sogron, Arel és Ranil, a kalandozók igaz hite szerint. Jelenleg nincs ott se pap, se más képviselő rajtam kívül. Megkaptam Sogron jelét, úgy érzem tényleg az ő útját járom. Jelét adta nekem. Képes vagyok használni a papi mágiát avatásom és tanulásom óta. Azóta rengeteg új mágiával próbálkoztam, több-kevesebb sikerrel. A jövetelem célja ezúttal, hogy a tanács elé tárjam munkásságom eredményét, az „új tűzmágiát”. A másik, egy szerkezet, a Toroni tűzgyújtó átalakított változata. Átadom. Caldus vitte oda. A gyújtó egy rövidbot, tűzkobra feje van belevésve, és szentmágia itatja át. Lényege, hogy fáklyányi tüzet képes napi háromszor gyújtani. Ez csak egy ajándék. A harmadik, amiért jöttem, hogy szenteljék meg a templomot és a várost is. Valamint kérem, hogy adjanak sogronitákat, hogy ellássák Sogron akaratát és képviselét itt is. Harmadik kérdésük az, hogy mit tervezek ezután. Szolgálom tovább istenemet. Kérnek, várjam meg döntésüket. Holnap közlik velem szándékukat. Addig várjak.

Kimentem. Kíváncsi vagyok, hogy mit gondolnak a tanácsban. Caldus kérte, hogy bemutathassam a mágiám egy részét. Megteszem. A tanítványok furcsállták, hogy számukra idegen varázsló mutathatja be tudományát. Caldus lesz a célpontom. Megkértem, használja a Sárkánykirály bőrét védelemnek, és vegye le a ruhái nagy részét. Egy perccel később már az összes tanonc sorban ül az udvar végén. Caldus 13 lépésre áll tőlem. Jön a Tűzpöröly. Hatalmas erő szabadul fel szavamra. Gyors, világos és egyenes tűzcsóva. A hatalmas sebességgel érkező csapás nagyot üt Caldus mellkasára. Háromlábnyit repül tőle. Ha nem védné mágia már halott lenne. Ez fájtn neki. Nem a tűz, hanem a csapás ereje. A második formula, amit bemutatok egy tüzlény. Tűzfarkas. Akkora, mint egy megtermett állat, gyors, teljesíti a parancsokat és veszélyes. Ő velem marad egy ideig. A harmadik varázslatom a Tűznyílzápor. Caldus várja, s én nem csalatkoztatom. Csak annyit mondok, hogy tartsa ki két kezét nyújtva maga mellé. Oda fog menni két-két nyíl. Kiadom a parancsszót. Hat nyílvessző csapódik egyszerre barátom testén. Kettő-kettő a karján, egy a fején és egy a mellkasán. Ez is halálos lenne, de most nincs fájdalom. A negyedik varázslat látványos. Szavamra karjaimat tűz övezi. Bármit meggyújthatok vagy sebezhetek vele, amit ellenségnek gondolok. Most már elég. Nem mutatok többet. Nem csak a tanoncok de mestereik érdeklődését is kiváltottam. Orió is végignézte bemutatómat. Aztán elment. Ahogy visszaindultam a szálláshelyemre, minden tanonc bámult s összesűgött mögöttem. De mást nem is várhatok, ha ismeretlent





látnak. Caldust még felkeresem. Nem lett különösebb baja, az esésen kívül. Ki megyek a piacra. Már rég jártam ott. Megkaptam rá az engedélyt. Egyedül megyek. Caldust leköti családja és hivatása egy időre. Most nem jöhet velem. Fél órát sétáltam, míg kiértem a piacra. Már kezdett besötétedni. A fény még mindig tökéletes. Hála a mágiának. Rengeteg ember van itt. Nyüzsögnek. Van itt Ibarai selyem, Pyarroni fegyverek, ételek, állatok és minden, amit csak kalandor akarhat. Itt vásárolnak azok is, akik az északi kikötőből tovább mennek Erion felé. A délen kikötött kompokról ide viszik a karaván minden egyes részét.

Másnap reggel 6 órakor már fogad a tanács. A döntés egyszerű, és meglepő. Hat papot küldenek ki először a templomomba. Állandóan két pap fog ott tartózkodni. A varázslatokat elfogadják, de tanárként mindig vissza kell térnem, hogy az aktuális jelölteket oktassam. Ha Caldu akar, akkor velem jöhet. Ezt neki kell eldöntenie, de mindig szívesen látom. A rend azt szeretné, ha most is itt maradnék. Én engedelmesskedek egyelőre, de csak miután visszatértem a Völgybe.”

- idézet Garnir Del Geides naplójából

2. fejezet *Ordanról*

Statisztikák:

Össz. lakosság: 28000

Állandó lakosság: 18500

Időleges lakosság: 2000

Rend lakosság: 8500

Lakosság faji megoszlása: 99,1% ember, 0,9% feketeláng

Lakosság nemzetek sz. m.: 90% ordani, 2,5% dzsad(kalmárok, kereskedők), 2%Pyarroni, 0,5%Ereni (Inkvizítor, küldöttség, ügynökök, átutazók), 4% kevert (átutazók), 1%Yllinori (kereskedők)

Közbiztonság: jó / kiváló

Városórség: Lángörök, Főnixek, Tűzvarázslók (ritka esetben)

Terület: hágóvidék, duzzasztott gát, a Sheral és a Kráni bércek egyetlen átjárója

Vallás: Monoteizmus, Sogron hit

Éghajlat: hágóvidéki, trópusi-meleg, hegyi tundra (hideg a hegytetőn)

Öltözködés: kevert, nem jellemző az átlagembereknél

Rassz: kevert, nem jellemző

Tanulási lehetőségek (kaszt): harcos (Lángőr), paplovag (Főnix), pap (Sogron), tűzvarázsló

Oktatott fajok (melyeket hajlandóak oktatni): csak ember

Államforma: Város-állam

Falak közé beengedett fajok: ember, félelf, ritkább esetben elf, a többi fajnak ez a terület veszélyes (pl. orkok, sáskaharcosok...)

Pénznem: vegyes, főleg Pyarroni Sepia

Használt nyelv: Közös (Pyarroni) 85%, Erv 5%, Dzsad 5%, Yllinori 0,5%, Elf 0,5%, Kyr 2%, Godoni 2%

Sogron mint isten

Sogron, a Kyr öt istent ismerő panteonjainak egyike volt. A széthullott ősi vallás ma legnépszerűbb istene. Kultusza mögött évezredek állnak, hagyományainak és rítusainak tárháza páratlanul gazdag. Ellenállt a Pyarroni hit térhódításának, és a Hetedkorban is világot





formáló tényező maradt. A kyr időkben Sogron, a Tűzkobra, a Tudás és a Kíváncsiság istene volt, papjai az Élet és a Lélek szférája felett rendelkeztek. Idővel az isten szerepe hívei szemében megváltozott, mindinkább a Tűz és a Bosszú istenévé lépett elő. Sogron papjai felvállalták a Tűz szolgáinak szerepét, és a legmélyebb filozófiai értelemben értelmezték a tüzet. Így lett Sogron egyháza a Rend őrzője és a Birodalom bukását követően a káosz éveiben, s így szereztek hatalmat papjai a Természet szféra felett is.

Sogron megküzdött Tharral a függőkertben, s Weila árulása miatt alul maradt. Ez előtt is, de főleg ez után elutasítja Tharr kultuszát s ekként a kyr eszmék egyetlen örökösének tekinti magát. Tehát legfőbb ellenségének Tharr egyházát, s minden követőjét tekinti, azaz a Káoszt, a démonokat és az aquirokat. Szent küzdelmében a „cél szentesíti az eszközt elvet” vallja, azaz nem hagyja magát eltántorítani pusztá ideológiai okok miatt.

Történelem

Ordan még a széteső Kyr Birodalom első menekültjei alapították P.e. III. évezredben a Sheral és a Kráni bércek közti egyetlen hágóban. Szokásaikkal, kultúrájukkal együtt isteneiket is magukkal hozták. Kezdetben Sogron rendháza is csak egy volt a többi közül. A város folyamatos menekülthullámoknak és támadásoknak volt kitéve, de mindig túlélte. A küzdelemben Sogron papjai is jelentős szerephez jutottak. A menekülő Godoni mágus Ardae Magnus által kidolgozott Godoni alapú mágia tanításai és hagyatéka még harciasabbá és veszélyesebbé tette őket. A rend ereje sokáig rejtve maradt, de 1217-ben elérkezett az idő, hogy átvegyék a hatalmat. Egy nap alatt eltávolították a vezetőket és átvettek minden hatalmat. A mondák úgy tartják, hogy a Tűzvarázslók kívülről, hódítókként jöttek, valójában mindent leír a rend belső kronológiája. A hatalomátvétel után két nappal megalakult a varázslótanács és a Tűzvarázsló rend. Mai napig ez a szervezet irányítja Ordant.

Vallás Északon és Délen

Jelentős és alapvető különbségek találhatók e két égtáj közt. Északon Ordan csak, mint az elterjedt Sogron vallás délvidéki központja ismert. Eltérnek tanításaik, szertartásai, elvei és nézetei is. Északkal egyetlen nyílt, szoros kapcsolatuk az Inkvizítorok Szövetségével van, leplezetlenül támogatják a Toron elleni háborúkat. Mindenekelőtt Tharr híveinek üldözését, rendjeinek lehetetlenné tételét tűzte ki célul. Délen sokak szerint Ordannak köszönhető, hogy Tharr kultusza teljesen kihalt.

Politika és Gazdaság

Ordan tevékenységére nem a körmönfont politizálás, sokkal inkább a habozás nélküli cselekvés a jellemző. Nyíltan támogatják Tharr minden híve elleni háborúkat. Az idők során – főleg Sonor óta – az Ordani Varázslótanács szoros kapcsolatot építettek ki a Pyarroni Fehér Páhollyal. Ez nem Krán tevékenységének köszönhető, hanem az Aquirokkal kötött szövetségének. Ordan mindenütt jelen van, főleg, ha rendházai is veszélyben vannak, ez főleg Ibarára vonatkozik, az Amund hordák miatt. Gazdaságilag nem jelentős, viszont teljesen önellátó. A luxuscikkeket a karavánoknak köszönhetik. A legtöbb bevételüket a kereskedelemből nyerik, azon karavánoktól, akik valamilyen okból nem használják a térkapu hálózatot (főleg háborúnál). Az árak elég magasak még Erionhoz képest is, mert az itt élő orvgazdák és kalmárok határozzák meg, bár ők sem mernek túlzásokba esni.

Ordani rend

Az ordani Sogron-rend csak egy az Yneven elterjedt vallás rendjei és irányzatai között. Kitüntetett figyelmet főként különleges tudománya, a Godoni Tűzmágia miatt érdemel, Ardae Magnus jóvoltából. A godoni elődöktől örökölt mágia nem Sogron adománya, kizárólag Ordanban gyakorolják, Sogron más rendjeiben – a közhiedelmmel ellentétben – nem ismerik.





Éppen ezért az Ordani Rend sok vonatkozásban különbözik északi rokonaitól, nem csak szertartásaiban, de hatalmi felépítésében is. Az Ordani Rendet nem a sogronita vallásban megszokott módon, a Tűzkobra nagy hatalmú Papjai, a Tűz Megtisztítói és a Tűz Letéteményesei irányítják, hanem a Tűzvarázslók. A Tűzvarázslók éppúgy Sogron feltétlen hívei, miként az északi rendek Papjai, azonban szigorú értelemben vett papi teendőket csak kevesen látnak el. Sogron Ordani Rendje három alsóbb rendre osztható: 1. Tűz Harcosai, 2. Tűz Hordozói, 3. Tűz Táplálói. Mindhárom Tűzvarázslók irányítják, de ezekbe tartoznak természetesen alacsonyabb rangú és rendű hívek is. A három nagy rend vezetői közül kerülnek ki egyenlő arányban a kilencven tagot számláló Varázslótanács és az ordani törvénykezés legfelső szintjét jelentő, harminc tanácsost tömörítő Főtanács – amelynek egyik fő tagja Aaron Ramannon.

Tűz Táplálói

A Tűzkobra kultuszának terjesztésével, vallási kérdésekkel ez a rend foglalkozik. Vezetői a Sogron útját járó Tűzvarázslók, akik főként a vallás elméleti kérdéseivel foglalkoznak. Természetesen foglalkoznak mágia elmélettel is, oktatnak a tanoncok között felkérésre. Közülük való vezeti az Ordani Rend minden nagyobb templomát és rendházát – a városban vagy azon kívül. A magas rangúak – északi példát követve – a Tűz Letéteményeseinek, a leghatalmasabbak pedig Tűz Megtisztítóinak nevezik magukat. A Sogron Útját járó Tűzvarázsló útmutatása alapján látják el munkájukat a hétköznapi papi teendőket – a hívek vallási tanítását, a mindennapos szertarásokat – végző Tűz Táplálói. A legalacsonyabb rangúak a Tűz Szolgálói, ők tartják rendben a templomokat, kerteket, iskolákat, ők végeznek minden hétköznapi munkát, mely a Rend létesítményei és fennmaradása érdekében nélkülözhetetlen. Munkájuk fontossága nagy tiszteletet biztosít számunkra mind a hívek, mind a magasabb rangú rendtagok körében.

Tűz Hordozói Rend

A Tűz Hordozói Rend elsősorban a godoni alapú Tűzmágia tanulmányozásával és megőrzésével törődik. Ők a Fény Ösvényére lépett Tűzvarázslók, a Tűzmágia legkülönb ismerői. Közülük kerül ki a Tűzvarázslók Nagymestere, ők tanítják a Tűzmágia használatára az Ordani Rend minden tagját, a Fény Ösvényére lépő Tűzvarázslóktól egészen az egyszerű Lángörökig. A Tűz Hordozói Rendhez sorolják még, alacsony rangban, az összes olyan Tűzvarázslót, aki – 5. tsz alatt – még nem lépett a három Út egyikére sem.

Tűz Harcosai Rend

A Tűz Harcosai Rend felelős Ordan és az azon kívüli templomok, rendházak védelméért. Ők képezik fegyverforgatásra az Ordani Rend minden tagját. A Tűz Harcosai Rend a Pusztító Tűz Útjára lépett Tűzvarázslók irányítják, akik főként a hadi taktikában és a Tűzmágia harcéri alkalmazásában jeleskednek, hiszen a Lángörök és a Főnixek között akadnak, náluk is külön fegyverforgatók. A Lángörök látják el a városőrség szerepét Ordanban és képezik a Rend fegyveres erejének gerincét, míg a Főnixek főként kisebb elit csapatokban kapnak helyet, s Ordantól távol, csapásmérő erőként érvényesítik a Rend akaratát.

Feketelángokról

Minden Ordani Sogronita legfőbb áhított vágya, hogy élete során elnyerje Sogron igaz kegyét, és önkéntes máglyahalált halva, más Tűzvarázslók segítségével a parázból és hamuból Sogron új testet adjon szolgálójának. Ettől kezdve nem számít a kor, a fájdalom és az egészség, mert a





Feketeláng egy élőhalott tűzlény. Saját testéből képes tűznyilat kilőni körönként kétszer, valamint lángcsóvává alakítani – nyújtani – karjukat, 2k6-os sebzést okozva ezzel. Testüket többé nem sebzí sem mérge, sem tűz, viszont az őselemi víz sebzí őket. Pusztá érintésükkel képesek sebezni szintén 2k6-nyit, de csak akkor, ha akarják, tehát nem minden esetben. Pszi képességeik, tudásuk, manapontjaik megmaradnak akár csak életükben. Képességeik a következővé változnak (ez alapesetben 10 vagy 11. Tszú Tűzvarázslónak, Papnak vagy Főnixnek felel meg, a többi szintet hm-ekkel meg lehet oldani.) Ké: 25, Té: 75, Vé: 100, Cé: 30, Ép: 30, Fp: -.

Kutatók rendje - „Kutass és Rombolj”

Az Ordani tűzvarázslók egyik legfontosabb kapcsolatát a külvilág felé a Kutatók jelentik. Ezek a tűzvarázslók arra vannak kiképezve, hogy egy régió kultúráját és nyelvét megismerve vándoroljon/kalandozzon az adott ország(ok)ban. Feladatuk a renegátok felkutatása, mindenféle tűzmágia vizsgálata, Tharr és a szakadár Sogronita irányzatok híveinek üldözése és elpusztítása valamint folyamatos informálódás az adott régió politikai/diplomáciai viszonyainak nyomon követése. Küldetésük továbbá a Godoni kultúra elfelejtett, elveszett, esetleg eltulajdonított emlékeinek felkutatása és Ordanba juttatása. Minden régióknak van egy vezetője, a legnagyobb hatalmú, a régiót a legjobban ismerő Kutató, aki már rendszerint a nemesi házakhoz és az udvarhoz is bejáratos mint Ordan küldötte, diplomatája. Ő felelős a régióban tevékenykedő többi Kutatóért, akik viszont feltétlen engedelmességgel tartoznak neki. Ő dönti el, mikor jutott el valaki arra a szintre, hogy magasabb rangba lépjen és visszatérhessen Ordanba tanulni.

A Kutatók nyolcparancsolata:

1. Feltétlen hűséggel szolgálj Sogront, a Tűzkobrárt!
2. Előljáróid parancsait feltétlen engedelmességgel teljesítsd, még akkor is, ha az életed feláldozásával jár!
3. Minden erőddel üldözd Tharr átkozott híveit és pusztíts el mindenkit, aki a Tűzkobrárt Tharr szolgájaként ismeri el!
4. Ölj meg mindenkit, aki Sogron mágiáját arra illetéktelennek tanítja! Illetéktelen mindenki, akit a Nagytanács nem ismer el. Pusztítsd el azon renegátokat, akik megtagadva az engedelmességet elmenekültek kötelességeik elől!
5. Kutass az ősök elfeledett hagyatékai után! Minden ismeret és tárgy mely a birtokodba jut Ordant illeti meg, legyen szó a legegyszerűbb varázstárgyról, vagy a leghatalmasabb ereklyéről.
6. Ismerd meg a lehető legjobban régiód kultúráját, nyelvét, népeit, szokásait, legendáit, történelmét, hogy szükség esetén Ordant a lehető leghatékonyabban szolgálj! Szerezz minél befolyásosabb kapcsolatokat!
7. Ha Ordant támadás éri vagy fenyegeti azonnal térj vissza a város védelmére!
8. Sohase hozz szégyent eszméinkre, iskolánkra és önmagadra! Hatalmaddal ne kérkedj, ha kinyilvánítod akkor annak alapos oka legyen, s ha megtetted mindenki rettegje azt. Kutass és rombolj!

Jellemző, hogy a Kutatók valamely kalandozó-csapat tagjaként járnak egy-egy országot, és a kalandok közti időt töltik kereséssel, tanulással. A csapattagok segítséget jelenthetnek Ordan ellenségeinek elpusztításában is, hisz más segítségre nem igen számíthat a Kutató. A renden belül rangok vannak, amelyek jelzik az egyes tagok tudását, meghatározza feladataikat, és hogy az Ordanban felhalmozott tudáshoz mily mértékben férhetnek hozzá. *Vándorok* (1-3 szint): Ők azok akik még csak éppen kikerültek az iskola védőszárnya alól. Tudásuk éppen csak arra elegendő, hogy régiójukban valamelyest kiismerjék magukat.





Feladatokat még nem bíznak rájuk. Az országot járva figyelnek, tanulnak, és képességeikhez mértén próbálják a múlt és jelen titkait kifürkészni. Ordan felé csak akkor tartoznak jelentési kötelezettséggel, ha valami olyan tudás vagy relikvia jut birtokukba amelyre a város igényt tarthat. Mikor úgy érzik, hogy eléggé ismerik régiójukat fel kell keressék régióvezetőjüket, akinek beszámolnak a megszerzett tapasztalatokról. Persze a vezető felkutatása sem mindig könnyű feladat, hiszen a nevéen kívül semmit nem tudnak róla. A beszámoló után valamely feladat elvégzésével bizonyítják rátermettségüket, ami lehet egy renegát felkutatása, vagy valamely rejtély kibogozása, megoldása. Ha sikerül a feladatot elvégezni, akkor a régióvezető ajánlásával visszatérhetnek Ordanba tanulni, és előbbre lépnek a ranglétrán.

Keresők (4-6 szint): Feladatuk, hogy a lehető legmélyebben megismerjék a régió legendáit, a hajdan azon a vidéken élt népek holtnyelveit és a történelmet. Küldetésük a rejtőzködő szentségtelen egyházak és renegátok felkutatása, a múlt hagyatékainak felkutatása. Ha magukat alkalmasnak ítélik meg arra, hogy a pusztító rangot kiérdemeljék, akkor ismét felkutatják a régióvezetőt, aki ismét egy próba elé állítja a Kutatót, mely a rend egyik ellenségének elpusztítását foglalja magában. A próba után ismét visszatérhetnek Ordanba tanulni.

Pusztítók (7-9 szint): Ordan meghosszabbított pusztító öklei. Feladatuk Sogron ellenségeinek, a renegátoknak, Tharr híveinek és a szakadár Sogronita irányzatok követőinek elpusztítása. Ha szükséges, a régióban tevékenykedő vándoroknak és keresőknek teljes joggal parancsolhatnak, ha azok épp utolérhető közelségben vannak. Feladatuk még a további tanulás. Meg kell ismerniük a nemesi udvarokban elfogadott etikett szabályait, továbbá a politika, a diplomácia fortélyait, némely udvari táncokat és minden egyebet, amely a magasabb körökben való mozgást elősegíti. Mikor elérkezettnek vélik az időt a továbblépésre, újra fel kell keresniük a régióvezetőjüket. Újabb próbát kell kiállniuk, amely politikai, diplomáciai fontossággal kell, hogy bírjon, és próbára teszi a Kutatót a nemesi udvarokban való helytállásban. A próba végeztével ismét visszatérhetnek Ordanba tanulni. Ekkor a Nagytanács nemesi ranggal jutalmazza a tűzvarázslót, mely segíti a magasabb körökben való mozgást a diplomáciai feladatok alatt.

Nemesek (10. szint felett): Feladatuk a diplomácia és a kémkedés. Ők irányítják az alacsonyabb rangú Kutatókat, és azok nekik tartoznak beszámolási kötelezettséggel. Általában már helyhez kötött életet élnek valamely nagyvárosban, és egy kisebb palotával élnek a nemesek látszólag nyugodt és szürke életét. Jelentős kapcsolatokkal rendelkeznek, bejáratosak a nemesi házakba és az udvarba is. Az egyes Kutatóknak félévente legalább egyszer fel kell keresniük azt a nemeset aki alá tartoznak, és jelentést kell tenniük. Ha ezt nem teszik meg potenciálisan renegátnak minősülnek. Ha ők keresik fel előbb a nemeset, minthogy egy pusztító hamarabb rájuk találjon, és elfogadható érveket hoz fel mentségül, akkor megmenekülhet a büntetés elől. Mentségét igazolandó vissza kell térnie Ordanba, és a tűzpróba kiállításával kell bizonyítani. (Itt meg kell jegyezni, hogy egy börtönben raboskodó Kutatót az őt felkutató pusztító nem fog azonnal lángokba borítani, hanem nemese elé vezet, ahol számot adhat róla, hogyan került eme becstelen helyzetbe). A nemesek a régióvezető engedélyével bármikor visszatérhetnek Ordanba tanulni.

Régióvezető: A nemesek közül a legnagyobb hatalmú és legrátermettebb Kutató. Általában ő rendelkezik a legnagyobb befolyással és legjobb kapcsolatokkal az adott régió belül. Megbízása 60 éves koráig, illetve haláláig tart. A 60. életévet elérve vissza kell térjen Ordanba ahol az elkövetkező nemzedék kitanításán fáradozhat, valamint megszerzett ismereteinek papírra-vetésével gyarapíthatja a könyvtárakat. Megbízása alatt, ha szükségesnek érzi, bármikor visszatérhet Ordanba tanulni.

Előléptetéseiken kívül még kétféle esetben térhetnek vissza a Kutatók Ordanba. Az egyik ilyen lehetőség a Sogron tiszteletére rendezett legnagyobb ünnepeken való részvétel, a másik mikor valamely általuk megszerzett tárgy vagy információ Ordanba juttatását nemesük, régióvezetőjük rájuk bízta. Az utóbbi esetben, ha a megszerzett tárgy/tudás tényleg nagy jelentőségű, és a hozzájutás valóban nehéz munka volt, egy-két hét pihenőt kaphatnak,





amit tanulással is eltölthetnek az iskola falai között. Bár legtöbbjük kalandozásból tartja fenn magát, a kötelező féléves jelentés megtétele során 10-20 aranyas juttatást kapnak kiadásaikra. Persze Ordan cserébe elvárja a teljesítményt, az előléptetés, és a hön áhított tudás csak sikerekkel váltható meg. Az iskolának beszolgáltatott varázstárgyak a kincstárak valamelyikébe kerül. A vezetőség dönt sorsukról. Van amelyet úgy ítélnék, a leghasznosabban úgy szolgálja a rendet, ha a megtalálójánál marad, és őt segíti a további „kutatások” során. Van amelyiket az iskolában tartanak, és az igazán veszélyes küldetésre induló tűzvarázslóknak adják őket, a feladat sikerét biztosítandó. És akad olyan tárgy is, amelyet az iskola falai között tartanak további tanulmányozásra. A rend tagjai mind a testükön viselnek egy mágikus tetoválást, mely azonosítja őket a többi tűzvarázsló számára. A vándorok szíve felett egy láng, a keresőkén egy fáklya, a pusztítókén egy lángoló kard, a nemesekén pedig egy címerpajzs, amely magába foglalja a lángoló kardot is. Az egész egy egyre terjedő tetoválás, az egyik kép az előző kibővítésével születik meg. A régióvezetők címerpajzsában egy jogar is található. A tetoválásviselőt 20m-s körben azonosítja minden olyan embernek, aki ugyanolyan mágiával átitatott jelet hord szíve felett. A pusztítók és a nemesek tetoválásába még egy extra varázslat is bele van foglalva. Ezt elszabadítva a pusztítók esetén 15 mérföldes körzetben, a nemesek esetében pedig 50 mérföldes körzetben segítség kérhető az összes hatótávon belül tartózkodó Kutatótól. Akiket elér a segítségkérés, az megtudja a segítségkérő rangját, irányát és távolságát, ez alapján kötelesek legjobb tudásuk szerint a segítségkérőt felkeresni és szolgálatukat felajánlani.

Ha tetoválás megsérül a belefoglalt mágia elszabadul. Ez egy 5Ép-s sebet okozó mágikus kisülést okoz, és 40%-s eséllyel a szív olyan sérülést szenved el, amely élettől összeegyeztethetetlen működést eredményez és a tűzvarázsló halálát okozza. További 40% eséllyel a tüdő sérül meg, mely a bevézések miatt óránként további 1Ép veszteséget okoz a tűzvarázsló haláláig, vagy amíg mágikus eszközökkel meg nem gyógyítják. A fennmaradó 20% pedig a legszerencsésebb lehetőség, amikor a kisülés csak a bordákat roncsolja szét. Ez pár hetes fekvéssel kiheverhető sérülést jelent. Ha a segélykérő varázslat is benne foglaltatik, akkor az elszennvedett sebzés 7Ép, és a százalékok pedig 45-45-10 arányban módosulnak.

A régiót csak a nemesük engedélyével hagyhatják el, a nemeseknek pedig a régióvezető hozzájárulását kell kérniük, ha más országokba akarnak utazni. Ezt általában akkor kapják meg, ha valamely fontos kutatómunka más régiók területére is átnyúlik. A kapcsolatot a Távoli tűz varázslattal tartják egymás között. Minden este és reggel ki van jelölve egy időpont, amikor a Kutatók tűz közelében kell tartózkodjanak. A nemesek ekkor tudnak üzenni az alacsonyabb rendűeknek, és viszont – ha valami fontos jelentenivaló akad, azt ebben az időpontban megtehetik. A könnyebb kommunikáció érdekében kidolgoztak néhány speciális jelentéssel bíró formát, amelyek jelentését minden Kutató egyértelműen tud ki olvasni a lángok hordozta üzenetből (Veszély, Segítség kérés, Ordan stb).

A Kutatók Rendjének bármely kaszt tagja lehet, bár a Lángörök és a Főnixek talán a legkritikábbak, Feketeláng viszont abszolút nem lehet elvileg, egyszer azonban már volt rá példa, hogy egy Láng egy Ordantól Délre levő városállamban – ahol letelepedett – volt a „nemes”, azaz a konzul. Keveset mozgott, csak a diplomáciával foglalkozott és további, alacsonyabb kasztú kutató irányításával. A Kutatók Rendje egy „alrend”, tehát nem változtat az eredeti hovatartozáson, csak hozzátesz. A tetoválást tűmesterek végzik, ők azon tűzvarázslók közül kerülnek ki, akik a Fény Ösvényén járnak.





3. fejezet Kasztok

Kasztok

Alapvető tézis, hogy Ordanban csak Tűzvarázslókat tanítanak. Ez csak részigazság, mert oktatnak itt papokat, harcosokat és paplovagokat is.

Lángörök

A Lángörök Rendje, hasonlóan a Tűzvarázslók Rendjéhez, Ordan egyik legnagyobb szigetén terül el. Hatalmas épülettömb, amely magába foglalja a tanulók és az oktatók szálláshelyeit is. Az épület körül nem található más lakóház, csak berendezett parkok, gyakorlóterek. Itt tanulnak az ifjak nap, mint nap. Minden tanuló már az első hónapban megtanul írni és olvasni, később más ismeretekre is szert tesznek természetesen, a fegyverforgatás mellett, a szigorú kiképzés alatt. Csak különleges engedéllyel hagyhatják el a szigetet és Ordant is! Az alváson és az étkezésen kívül mindig tanulnak vagy gyakorolnak valamit. Ez később nagyobb tapasztaltság után is így van, bár akkor már a szigetet elhagyhatják. Ebben az emelt tempóban is öt éven át végzik ezt az iskolát, s utána kötelesek – más parancs ellenében – a várost szolgálni további nyolc éven keresztül.

A Lángörökbe belenevelik a győzni akarást, soha nem adják fel csak parancsra. Már-már örülten bátrak, maguktól nem vonulnak vissza. A Tűzvarázslók parancsát minden körülmény közt, kérdés nélkül teljesítik. Általános harci tudásuk mellett szert tesznek az évek alatt az alapvető tűzmágia használatra (Mf). Ezzel a képzettséggel a tűzmágia alapvető tűzmágia varázslatait használhatják. A Lángörök első szinten a kard és egy szálfejszög forgatását tanulják meg. A pontos típust ők maguk határozhatják meg, de az általános fegyver a tűzkard, vagy lángkard. Leginkább Támadó Értéküket növelik, ha külön nem tanulnak célzófegyverrel, akkor Célzó Értéküket nem növelik egyáltalán. Ordanban elismert emberek. Ruházatuk két kötelező darabja a pikkelyvért és a hátukon hordott kard. Általában fekete, vörös és fehér gyakorlóruhában vannak.

Karakteralkotás:

Képességek

Erő: K6+12+kf

Állóképesség: K10+8+kf

Gyorsaság: 2k6+6+kf

Ügyesség: 2k6+6+kf

Egészség: k10+10

Szépség: 3k6 (x2)

Intelligencia: 3k6 (x2)

Akaraterő: 2k6+6

Észlelés/Figyelem: k10+8

KÉ alap: 9

TÉ alap: 20

VÉ alap: 75

CÉ alap: 0

HM/szint: 11 (3)

Kp alap: 7

Kp/szint: 7

Ép alap: 7

Fp alap: 6

Fp/szint: k6+4

Mana-pontok: 10

Képzetségek

Megnevezés	Fok/ %
2 fegyver használata	Af
Úszás	Af





Futás	Af
Írás/olvasás	Af
Pszi – Pyarroni	Af
Hajózás	Af
Vallásismeret – Sogron	Af
Tűzmágia használat	Af
Teherbírás	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Egyensúlyérzék	20%
Harciláz	Af
Kultúra – Ordani	Mf
Jog ismeret	Af

Tsz.	Megnevezés	Fok/ %
4.	Vallásismeret – Sogron	Mf
6.	Tűzmágia használata	Mf
7.	Harciláz	Mf

Tapasztalati pontok

Szint	T. pontok
1	0-160
2	161-320
3	321-640
4	641-1440
5	1441-2800
6	2801-5600
7	5601-10000
8	10001-20000
9	20001-40000
10	40001-60000
11	60001-80000
12	80001-112000
+1	+31200

Tűz Szolgálói

Az Ordani Renden belül ők vannak a legtöbben. Sogron papok mindannyian, de nem kimondottan harci vagy mágikus képességeik miatt fontosak, sokkal inkább tudásuk az ami mérvadó. Tagjai olyan egyszerű emberek – papok – akik fanatikus hívőként Sogront és a Rendet szolgálják. Szolgálatukat a Rend gazdaságában végzik, tisztán tartják a templomokat, segédkeznek a szertartások előkészítésében és az arra érdemesek a szertartások alatt is. Könyveket és tekercseket, krónikákat másolnak, gyógynövényeket gyűjtenek, mint más vallásokban a szerzetesrendek világi testvérei. Az alapvető képzettségekkel minden Szolgáló rendelkezik, míg a többi közül csak a foglalkozáshoz és feladatához fontosakat sajátítja el.





Persze saját jószántából az Ordani Renden belül is tanulhatnak, ha jut rá idejük. Hogy kinek mi a foglalkozása, és milyen képzettségekkel rendelkezik azt a KM dönti el. A Tűz Szolgálóinak többsége átlagember, átlagos képességekkel. Nekik legtöbbször sokkal hosszabb időbe telik elsajátítani egy képzettséget, mint egy kalandozónak. PL. egy kódexmásoló – mivel hosszú ideig, akár többször is könyvet, kódexet másol – alapvetően rendelkezik az Írás/olvasás képzettség Mf-ával. Ráadásul számos tudományos képzettséget megtanulhat a könyvekből. Ruházatuk legtöbbször egyszerű, durva szövésű barnászörös, csuklyás kámzsa. Fegyverileg teljesen megegyeznek a papokkal, tehát nem használnak nehézfegyvereket. Jobban kedvelik a rövid, könnyű, egykezes fegyvereket, általában lángtőr és lángkard.

Karakteralkotás

Képességek

Erő: 2k6+6

Állóképesség: 2k6+6

Gyorsaság: 3k6 (x2)

Ügyesség: 3k6 (x2)

Egészség: k10+8

Szépség: k10+10

Intelligencia: k10+8

Akaraterő: k10+8+kf

Asztrál: k6+12+kf

Észlelés: 2k6+6

Ké alap: 5

Té alap: 17

Vé alap: 72

Cé alap: 0

Hm/szint: 8 (3)

Kp alap: 6

Kp/szint: 10

Ép alap: 6

Fp alap: 6

Fp/szint: k6+2

Mp: 9

Mp: k3+6

Képzettségek

Megnevezés	Fok %
1 fegyverhasználat	Af
Pszi – Pyarroni	Mf
2 nyelvtudás – 5,5,	Af
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Éneklés / zenélés	Af
Kultúra – Ordan	Mf
Jog ismeret	Af

Megtanulható képzettségek

Megnevezés	Fok %
Nyelvismeretek	Af
Heraldika	Af
Legendaismeret	Af
Építészet	Af
Ósi nyelv ismerete – Kyr, Godoni	Af
Herbalizmus	Af
Sebgyógyítás	Af





Élettan	Af
Idomítás	Af
Vadászat / halászat	Af
Kocsihajtás	Af
Csapdaállítás	Af
Szakma	Af
Hadrend	Af
Hajózás	Af

Elvileg bármely képzettség Mf-át is megtanulhatják, de erre rengeteg időt kell szánniuk.

Tapasztalati pontok

Szint	T. pontok
1	160-330
2	331-660
3	661-1300
4	1301-2600
5	2601-5000
6	5001-9000
7	9001-23000
8	23001-50000
+1	+50000

Tűz Táplálói

A Tűz Táplálói azok a papok, akik a mindennapos papi teendőket ellátják. Ők vezetik Ynev-szerte az istentiszteleteket és a Rend kisebb templomait, ők végzik a szertartásokat és a nép tűzáldozatait. A Tűz Táplálóinak nevezik őket, róluk kapta nevét a három nagy alrend egyike. Egyszerű, a hétköznapiok szürkéségébe vesző emberek, akik a történelmet és az időt, mint minden ember törvényszerűen viszik előre. A köznéppel állnak szoros kapcsolatban, barátságos természet és emberismeretet jellemzi őket. Megértőek és közvetlenek bárkivel, ég saját ellenségükön is képesek segíteni, abban a reményben, hogy megvilágosíthatják elméjét. Habár e nézetükben kitartóak, idővel és többszöri kísérlet után beismerik kudarcaikat. Tudós bölcsék – az évek és a könyvek teszik őket azzá. Prédikációkba, tanításaikba mindig beleszövik a múltat idéző történeteket, ezzel igyekeznek figyelmeztetni az embereket az ismétlődő katasztrófákra és balszerencsére. Ezek a papok mana-pontjaikat más papokhoz hasonlóan kapják, és imádsággal szerzik vissza. Három szféra felett ad nekik hatalmat Sogron: Természet, Lélek és az Élet. Ugyanakkor a Tűzmágia titkaiba sohasem nyerne beavatást. E mellett a Tűzkobra különleges figyelemmel óvja őket. Mivel nem értenek a fegyverforgatáshoz, 3. Szinttől, ha életüket veszély fenyegeti, fohászban kérhetik Sogron segítségét, az isten Tűz Elementál Szolgát küld papja megmentésére, mely a közvetlen veszély elmúltáig vele marad. 7. Szinttől már Tűz Elementál Harcos érkezik. A Tűz Táplálói nem fektetnek nagy hangsúlyt, hisz a templomokban nincs rá szükség. A varázslókhöz hasonlóan a kicsi vagy könnyen hozzáférhető és könnyű fegyvereket kedvelik. Ha kalandozásba kezdenek, akkor természetesen választhatnak más fegyvert is. Ordanban jól felismerhető ruhákat viselnek: vörös, csuklya nélküli csuhát, melyet ujjain és alsó szegélyén stilizált, sárga lángnyelvek ékítenek. Szent Szimbólumukat nyíltan viselik, fegyvert csak a templomon kívül hordanak, főleg ha útnak indulnak. A Tűz Táplálói kisebb Sogron-





templomok főpapjai, illetve a nagyobb templomok Papjai – a kalandorok is ekkor találkoznak velük. A nagy tudású Papok (11. Tsz) kitüntetésként már Ordanban taníthatnak a Tűz Táplálói Rendszerben. Minden katonai tevékenységtől távol tartják magukat. Saját templomukról, annak környékéről hírekkel látják el Ordant, ezeket Lángörökkel vagy mágiával továbbítják. Ezek a hírek segítik Ordant a döntések meghozásában.

Karakteralkotás

Képességek

Erő: 2k6+6

Állóképesség: 2k6+6

Gyorsaság: 3k6 (x2)

Ügyesség: 3k6 (x2)

Egészség: k10+8

Szépség: k10+10

Intelligencia: k10+8

Akaraterő: k10+8+kf

Asztrál: k6+12+kf

Észlelés: 2k6+6

Ké alap: 5

Té alap: 17

Vé alap: 72

Cé alap: 0

Hm/szint: 8 (3)

Kp alap: 6

Kp/szint: 10

Ép alap: 6

Fp alap: 6

Fp/szint: k6+2

Mp: 9

Mp: k3+6

Képzettségek

Megnevezés	Fok %
1 Fegyverhasználat – lángtőr	Af
Pszi	Mf
2 Nyelvtudás – 5,5,	Af
Nyelvtudás – Pyarroni	Mf
Ósi nyelv ismerete – Kyr	Af
Írás/olvasás	Af
Vallásismeret – Sogron	Mf
Emberismeret	Af
Történelemismeret	Af
Legendaismeret	Af
Úszás	Af
Egyensúlyérzék	10 %
Kultúra – Ordani	Mf
Jog ismeret	Af

Tsz	Megnevezés	Fok %
3.	Emberismeret	Mf
5.	Legendaismeret	Mf
7.	Ósi nyelv ismerete – Kyr	Mf





Tapasztalati pontok

Szint	T. pontok
1	160-330
2	331-660
3	661-1300
4	1301-2600
5	2601-5000
6	5001-9000
7	9001-23000
8	23001-50000
+1	+50000

Főnixek

Hajdan, Ó-Kyria fénykorában a Tűzkobrát főként félelmetes, inhumán máguspapok szolgálták, akiket még leginkább a birodalmi Hatalmasokkal lehetett egy polcra helyezni. Paplovagjairól sem ekkor, sem később, a hanyatlás évszázadaiban nincs tudomásunk. Váratlan ynevi felbukkanásuk tehát minden előzményt nélkülöz, és nemcsak meghökkentő, hanem Sogron homályba vesző múltjához képest meglehetősen kései is. Ha egyes kódos legendáktól eltekintünk, első hitelt érdemlő adataink a P. sz. II. évezred derekától valók. Ekkor tűnnek fel először dzsad forrásokban az „üvöltő lángdervisek a füvet nem becsülő hegyekből”, akik „elevenen elhamvasztják magukat abban a balgatag reményben, hogy hamis istenük újjáéleszti őket”. Ezek az utalások azokra a különös paplovagokra vonatkoznak, akik manapság Főnix néven ismeretesek, s nem csupán Sogront szolgálják fanatikus odaadással, hanem egyúttal a tűzvarázslók ordani rendjét is. A Főnixeket a letehetségesebbnek ígérkező Lángőr-növendékekből képezik. Elnevezésük állítólag az ordani tűzmágia alapvetését rejtő varázsfóliánra, a „Phoenix Triumphata”-ára utalna, egyesek azonban elképzelhetőnek tartana egy sokkal baljósabb magyarázatot, eszerint s Sogron paplovagokat azért hívják Főnixeknek, mert akik a leghűségesebben és a legeredményesebben szolgálják urukat, azok idővel elnyerik ama hön áhított kiváltságot, hogy önkéntes máglyahalált halhatnak érte. A Tűzkobra aztán a tűzvarázslók hathatós segítségével feltámasztja őket még forró hamvaikból. Az így létrejött élőhalott „iszonyt” nevezik Feketelángnak. A Főnixek leginkább esztelenségbe hajló bátorságukról közismertek, no meg feltétlen és tántoríthatatlan engedelmességükről a Tűzvarázslók iránt. Az Ordani hierarchiában a Főnixek feladata a lángszentélyek védelme, de nem csak az államhatáron belül, hanem kívül is, általában Lángőrökkel karöltve. A Főnixek tökéletesen tudatában vannak hatalmuknak, és nem hiányzik belőlük az önteltség sem, de nem ostobák. Általában tudnak uralkodni indulataikon, és gyakori eset, hogy ők simítják el a lobbanékony Lángőrök által előidézett súrlódásokat, amelyek más esetben vérontáshoz vezetnének. Hitüket, Rendjüket, feljebbvalóikat akár életük árán is megvédik, a Tűzvarázslók parancsait kérdés nélkül végrehajtják. Ez azonban nem jelenti, hogy nem tudnak önállóan dönteni, vagy a vezetést magukhoz ragadni. Fanatikus hírük dacára képesek feladni állásaikat és visszavonulni, ha belátják, hogy a további kitartás csak emberi erőforrás pocsékolás lenne.

A Főnixek harcmodora más, mint a többi paplovagé. A hagyományos nehézlovas taktika ugyanis nemigen fér meg a tűzmágia alkalmazásával. A legtöbb Főnix gyalogszerrel harcol, merev nehézvérték helyett pedig különleges ordani pikkelypáncélt viselnek, amely sogronita mágiával van átítatva, és speciális védelmet nyújt nekik. Szent jelképük az érckobra, az eleven láng vagy végszükségben az izzó parázs. Istenük kegyelméből nemcsak a Lélek és a Természet szféráiból válogathatják a varázslataikat, hanem a tűzmágiának egy sajátos, egyedi





változatából is, amelyet kizárólag Sogron szolgálai ismernek, és amely merőben szakrális jellegű lévén nem azonos a tűzvarázslók mágiájával. A Főnixek a fegyverforgatás mellett sok más ismeretet is elsajátítanak. Mint a többi pap és paplovag a Főnixek is imával szerzik vissza mana-pontjaikat. Ők a Kis Arkánium Lélek és Természet szféráit használják, illetve a tűzmágia egy speciális egyedi változatából is válogathatnak. Ezen kívül Sogron biztosít fanatikus paplovagjainak különleges képességeket is. 3. tapasztalati szinttől naponta egyszer képesek a kezükben tartott egykezes fegyvert vagy saját magukat tűzaurával övezni. Ez mindössze 1 segmensnyi összpontosítást és a parancsszó kimondását igényli, Mana-pont felhasználást nem. Az Aurák erőssége kétszintenként 1E, időtartama szintenként 3 kör. Például egy 5. tszű Főnix a kezében tartott egykezes kardot 15 körig tudja 2E erejű tűzzel övezni, melynek sebzése körönként a kard sebzésén túl 2k6. A 9. Tsztól a Főnix naponta egyszer fohászbán – 1 kör – kérhet a Tűzkobrától azonnali segítséget. Egy tüzelementál szolgál jelenik meg. Egyetlen feltétele, hogy a paplovag zónáján belül 1E-nyi tűz égjen. Az Elementál annyi percig marad a Főnix mellett, amennyi a tapasztalati szintje. A Főnixek első három fegyver, melyet megtanulnak forgatni: a lángkard, a lángtőr és a lándzsa. Esetleg lángkard helyett másfélkezes kardnak megfelelő tűzkardot használhatnak. Pajzsot és nehézvértet nem hordanak, csak ordani szokás szerint pikkelyvértet. A Rend már első szinten biztosít számukra egy különleges, Sogron hatalmával átítatott, lángvörös pikkelyvértet, melynek SFÉ-je 3, MGT-je pedig 1. Ez minden használóját érő tűz- vagy hőhatásból képes 1E-t semlegesíteni. Az 5. Szintet elért veterán harcosok a Rend elismeréseként újabb vértet kapnak. Ez hasonló a másikhöz – bár szemmel láthatóan sötétebb árnyalatú -, SFÉ-je 4, MGT-je pedig 0. E minden tűz és hőhatásból, ami használóját éri 2E-t semlegesít. Nagyobb szolgálatok után újabb pikkelyvérttel látja el a Rend a Főnixet. Ez már „kezeslábas”, van ujjja és „nadrágszára”. Tehát teljesvértnek számít. SFÉ-je már 5, MGT-je 0, és minden hőből és tűzből 3E-nyit semlegesít. Egyedül a kéz és lábfejet valamint a fejet nem védi, az összes többi testrészt igen. A mágiában a papi Kis Arkánium Lélek és Természet szféráit, illetve a Tűzmágia Hat iskolaformáját és a Közönséges Tűzek Befolyásolását valamint az Alapvető Tűzmágiát. A ruházatuk egységesen fekete – nadrág, ing, zeke, mely felett földet seprő, lángvörös palástot vetnek a vállukra. Szent szimbólumukat nem rejtik el, kardjukat pedig meglehetősen látványos módon a hátukra szíjazva hordják. A pikkelyvértet a zeke helyett viselik. Megjelenésük és viselkedésük katonásan fegyelmezett. Az Ordani Rend minden templomában – egész Yneven – egy alakulatnyi (20) Főnix lakik. Köztük mindig van egy aki döntést hozhat a parancsnok – tűzvarázsló – halála után. Parancsnokuk általában a Pusztító tűz útját járó Tűzvarázsló. 5. Tsztól már egyéni küldetések is rájuk szoktak bízni. Gyakorta látnak el testőri, kíséroi szolgálatot Sogron papok, vagy más rendtagok mellet. Olykor különleges és fontos esetekben futárszolgálatra is igénybe veszik őket.

Karakteralkotás

Képességek

Erő: k10+8+kf

Állóképesség: k10+8

Gyorsaság: 3k6 (x2)

Ügyesség: 3k6 (x2)

Egészség: k10+10

Szépség: k10+8

Intelligencia: 2k6+6

Akaraterő: k10+8

Asztrál: k6+12

Érzékelés/Figyelem: 2k6+6

Ké alap: 6

Té alap: 20

Vé alap: 75

Cé alap: 0

Hm/szint: 10 (4)

Kp alap: 1

Kp/szint: 5 + 15%

Ép alap: 6

Fp alap: 6

Fp / szint: k6+4





Manapont: 6
Mp/szint: 6

Képzettségek

Megnevezés	Fok %
3 fegyverhasználat	Af
Hadrend	Af
Pszí	Mf
Írás/Olvasás	Af
Sebgyógyítás	Af
Vallásismeret – Sogron	Af
Emberismeret	Af
Hajózás	Af
Teherbírás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Egyensúlyérzék	20%
Lefegyverzés	Af
Ökölharc	Af
Mászás	20%
Esés	25%
Ugrás	15%
Kultúra – Ordani	Mf
Jog ismeret	Af

Tsz	Megnevezés	Fok %
2	Fegyverdobás – lándzsa	Af
2	Vakharc	Af
3	Történelemismeret	Af
3	Ökölharc	Mf
4	Hadrend	Mf
4	Lefegyverzés	Mf
5	Fegyverhasználat – kard	Mf
6	Sebgyógyítás	Mf
7	Vallásismeret – Sogron	Mf
8	Vakharc	Mf

Tapasztalati pontok

Szint	T. pontok
1	0-175
2	176-352
3	353-720
4	721-1500
5	1501-3500
6	3501-7000





7	7001-10500
8	10501-21000
9	21001-48000
10	48001-78000
11	78001-108000
+1	+38000

Tűzvarázslók

„Az igazi Tűzvarázsló lelkét mindig tűz hevíti – a Tűzkígyó egy lángnyelve. Ha veszedelembe kerül, ez világítja be útját a sötét ellen vívott harcban. Hitet ad, erőt és reményt, hogy egyszer a saját testvérei is befogadják a renegátnak mondottat.”

Az Ordani Rend felépítése és kiképzési módszerei sokban emlékeztetnek gyors fejlődése fontosabb az erkölcsi megfontolásoknál. Mivel a tanuló évek során a tehetségteleneket már kirostálták, a beavatást követő esztendőben a Rend az életképtelen, testileg és szellemileg gyenge újoncoktól is megszabadul. A felavatott – első tsz-ű – Tűzvarázslókat küldetések, feladatok elé állítja, melyek – akár az első csata – amellet, hogy próbára teszik az újonc képességeit, általában a Rend halasztást nem tűrő ügyei is. Ezen küldetések alkalmával elválik, hogy ki mire termett. A világban járó ifjúk számos új ismeretet és tapasztalatot szereznek. Esztendő múltán a sokadik küldetést teljesítve visszatérnek mestereikhez – 5. Tsz – már férfivé érettek és készen állnak, hogy bölcsen és megfontoltan hozzák meg legnagyobb döntésüket életükben. Válaszút elé kerülnek, mert az Ordani Tűzvarázsló Rend tagjai három Út közül választhatnak. A döntés elé állított kérését a legritkább esetben hallgatják meg. A legtöbb esetben a Rend vezetői és mesterei kínálnak fel választási lehetőséget, vagy szabnak meg egyetlen utat. A legtöbb számára a Pusztító Tűz Útját szabják meg, de keveseknek adatik meg, hogy a Fény Ösvényére vagy Sogron Útjára léphessenek. Az alkalmasságokról minden esetben a Rend vezetősége a Varázslótanács dönt. Kemény elvárásoknak kell megfelelniük a jelölteknek: erkölcsi feddhetetlenség, lankadatlan bátorság, igaz hit feljebbvalók tisztelete, a rendtartásban leírtak feltétlen követése, tudás és új ismeretek gyűjtése, elmélyültség és bölcsesség, Tharr és kultuszának teljes gyűlölete, a küldetések és az eddigi a Rendtől távoli életük eredményei. A gyengébb képességű vagy főként a fegyveres harcban jeleskedő tanítványok a Pusztító Tűz Útjára lépnek. Akik az eddigi életükben főként a mágiában jeleskedtek annak teljes tárházát – amit képességük és tapasztalatuk megenged – kihasználták valószínűbb, hogy a Fény Ösvényére lépnek. A próbákat túlélő Tűzvarázslók egyharmada előtt nyílik meg a két magasabb rendű út. A Fény Ösvényére lépők ettől fogva a Tűz Hordozóinak Rendjéhez, és a Sogron Útját járók pedig a Tűz Táplálóinak rendjébe tartoznak. A megmaradó kétharmad a Pusztító Tűz Útjának követőjévé, tehát a Tűz Harcosai Rend tagjává válik. Bármelyik Utat követi is a Tűzvarázsló, vezető szerepet tölt be a Rendben. Más rendtagokkal ellentétben, akik számára csak bizonyos tűzvarázslatok érhetőek el, továbbra is ismeri és alkalmazza a Tűzmágia teljes tárházát – a Fény Ösvényének néhány különleges varázslatát kivéve.

Ha a KM nem tud dönteni, hogy milyen Utat kövessen a JK, akkor rá kell bízni a szerencsére. Dobatni kell a K100-al, ahol: 01-70 Pusztító Tűz Útja, 71-98 Fény Ösvénye, 99-00 Sogron Útja. Ez egy elég szigorú értékhatár, de ez benne a reális.

Renegátok

A renegátok élete igen nehéz. A Rend kitagadta valamely ok miatt és innentől kezdve tartaniuk kell minden Ordani ügynöktől. Tudásuk hiányos, hiszen nincs lehetőségük a Rend falai közt tovább csiszolni elméjüket. Mágikus tudásuk általában 60-70%-os a normálhoz képest. Ha tanítani kezdenek, külön veszélynek teszik ki magukat, mert a volt testvérei vadásznak rá. A renegátok nagyobb része a Pusztító Tűz Útját járják. Amennyiben a





kitagadottak találnak maguknak egy renegát mestert, vissza kell térniük hozzá 5. Tsz-en. Itt is el kell dönteni, hogy mely utat választja, bár ez általában a mester útja szokott lenni. Mágiából is csak csökkentett tárházból tudnak tanulni. Ez attól függ, hogy a mesterük hány generációval ezelőtt vált ki a Rendből. Itt is dobni kell a „szerencsére”, ami a következőképpen alakulhat: 0-95 sajnos a mester már rég kivált a Rend szárnyai alól, tudása már nem tökéletes, 96-00 kivételes mester, jól őrizte a titkokat, vagy nem rég vált ki a rendből. Amennyiben a rosszabbat dobta a JK, úgy a mágiák közül tökéletesen ismeri az Alapvető Tűzmágiát és a Hat Iskolaformáját. A Védómágiákból a Szalamandra bőrét és k2 tetszőlegesen választott formulát ismerhet. A Szabad Elemi Formákból 4+k3-at tanulhat meg mestere által, a Tűzmágia Magasiskolájából 7+k10-e, a Közönséges Tűzek Befolyásolásából pedig 3+k2-t. Ezeket a varázslatokat mindig a KM dönti el. Rendszerint a Renegátok feljegyzik tudásuk legjavát, alapját és mindent, amit tudnak. Ezekért a tekercekért és könyvekért képes Ordan és Toron is – azaz Sogron és Tharr minden híve – kisebb háborút vívni, ha kell.

Karakteralkotás

Képességek

Erő: 2k6+6

Állóképesség: 2k6+6

Gyorsaság: 3k6 (x2)

Ügyesség: 3k6 (x2)

Egészség: 2k6+6

Szépség: 3k6

Intelligencia: 2k6+6

Akaraterő: 2k6+6

Asztrál: 2k6+6

Észlelés: k10+8

Ké alap: 6

Té alap: 17

Vé alap: 72

Cé alap: 0

HM / szint: 8 (3)

Kp alap: 3

Kp / szint: 5

Ép alap: 5

Fp alap: 4

Fp / szint: k6+1

Mp: 6

Mp / szint: 6

Képzetségek

Megnevezés	Fok %
2 Fegyverhasználat	Af
Pszí	Mf
Írás/olvasás	Af
Lovaglás	Af
Hajózás	Af
Vallásismeret – Sogron	Af
Úszás	Af
Hajózás	Af
2 Nyelvtudás – 5,4	Af
Egyensúlyérzék	20 %
Kultúra – Ordani	Mf
Jog ismeret	Af

Tapasztalati pontok

Szint	Pontok
1	0-170
2	171-350





3	351-700
4	701-1500
5	1501-3000
6	3001-7000
7	7001-12000
8	12001-22000
9	22001-52500
10	52501-85500
11	85501-135000
12	135001-175500
+1	+58500

Pusztító Tűz Útja

A Tűzvarázsló 5. Tsz után vissza kell térnie Ordanba, hogy tanulmányait folytassa, legalább k6+8 hónapig. Ez az idő alatt nem vállalnak semmilyen küldetést és csak a fejlődésüknek élnek. Az idő leteltével Harcértékeik megnőnek. Tehát hat hónapos kiképzésen esnek át, melyen elsősorban a fegyverforgatás fortélyait és a hadviselést tanulmányozzák. Ez nem jelenti a mágia hanyagolását, hanem más irányú felhasználását. A beavatottak jobb Harcossá válnak társaiknál. Rendszerint további életükben Ordan parancsára Alakulatot vezetve hajtanak végre küldetéseket, templom védelmet, renegát üldözést és kíséretet. A használt fegyverek nem változnak a régiekhez képest. A Tűz Harcosai Rendbe beavatásukkor rangjuk jelképeként aranszínű pikkelyvértet kapnak. A különleges vértet átítatja Sogron isten hatalma, ezért SFÉ-je 5, MGT-je 0 és mágikusnak minősül. Öltözetük – Ordanon belül – kötelezően egységes: magas szárú, fekete bőrcsizma, vörös nadrág és ujjas. E felett hordják aranszín vértjüket és sisakjukat, hűvös idő esetén pedig a fekete, csuklyás palástot. Fegyvereiket szokás szerint a hátukon, nyíltan. A Tűz Harcosai Rend tagjai megtisztelő feladatként kaphatják meg Rendjüktől a megbízást – 8. Tsz - , hogy tanítsanak az ordani Lángörök vagy a Főnixek rendjében. Később szintén felkérésre az ifjú Pusztító Tűz Útjára lépők új nemzedékét taníthatja az arra érdemeseket. A beavatott Tűzvarázsló a rend utasításainak engedelmeskedve ténykedik tovább. Új küldetésre, küldetéssorozat végrehajtására indul, vagy közvetlen cél nélküli őrjáratra. Utóbbi esetben kötelessége saját és a Rend ismeretnek gyarapítása, a Káosz erőinek felkutatása és üldözése, valamint az időközönkénti jelentéstétel. Feladata a sötétség erőinek megfékezése és Ordan érdekeinek foganatosítása egész Yneven. A Rend bölcs vezetői tapasztalatból tudják, egy kalandozó csapat eredményesebben és kisebb feltűnéssel szerezhet híreket, mint egy csapat katona.

Karakterváltozások

Képességek Változások	Képzettségek		Fok %
	Tsz	Megnevezés	
HM / szint: 9(3)	5	Fegyverhasználat – lángkard	Mf
Fp/szint: k6+3	5	Történelem ismeret	Af
	5	Hadvezetés	Af
	5	Hadrend	Af
	7	Hadrend	Mf
	11	Hadvezetés	Mf





Fény Ösvénye

Ezekből a Tűzvarázslókból válnak Ordan legjobb mágia ismerői és használói. Ez az Út nagyobb elmélyültséget, összpontosítást, bölcsességet kíván, ezért részesülnek oly kevesen a kegyben, hogy a Tűz Hordozói Rendbe beavattassanak. Kiválasztásukat követően hosszú hónapok következnek, melyek tanulással és gyakorlatozással telnek. Azt a Tűzvarázsló, aki nem felel meg a szigorú követelményeknek, még ekkor is eltanácsolják. Akik megfelelnek a hosszú adottságoktól függően k6+14 hónapos képzés során, a Tűzmágia használatában is sokat fejlődnek. Tűzelnyelés képességüket tovább tökéletesítve felruháztatnak a Tűzelvonással és elsajátítják az ősi Godoni módszer Pszi-változatát, a Tűzgyűjtés diszciplinát. Mindezen tudást már 5. Tszen használhatják. Egész Yneven csak itt Sogron városában tanulják és tanítják az elfeledett, ősi Godoni nyelvet. Kizárólag e helyen maradt fenn évezredek folyamán a Tűzvarázslók és Ardae Magnus jóvoltából. Az ősi tudás legkülönb ismerői köztudottan a Tűz Hordozói Rend mesteri, az Ordani Renden belül ők a godoni hagyományok ápolói. Fegyverzetük nem változik a régiekhez képest, miután erre az Útra változnak. Ruházatuk szintén egységes Ordanon belül, ráadásul könnyen felismerhető. Fekete csizmát, tűzvörös nadrágot és inget, felette hasonló színű, csuklyás köpenyt viselnek. Fegyvereiket nyíltan hordják az oldalukon. Legtöbbjük tarra borotválja koponyáját, ősi hagyományként és Ardae Magnus emléke előtt tisztelegve. A Rend elismeréseként a tapasztaltabb rendtagok – 8. Tsz – felkérésre a Lángörök iskolájában taníthat Tűzmágia használatot, vagy később – 11. Tsz – az ifjú Tűzvarázsló jelölteket okíthatják és a Fény Ösvényére lépők új nemzedékét képezhetik. Az Ordani Rend Varázslótanácsban helyet kap a Tűz Hordozói Rend harminc legnagyobb tudású tagja – 12. Tsz fölött – míg a Főtanácsban csak az első tíz – 15. Tsz fölött – kerülhet. A legtapasztaltabb Fény Ösvényét járó Tűzvarázsló – 25. Tsz – egyben az Ordani Tűzvarázsló Rend nagymestere. A már felavatott rendtagok akárcsak a Tűz Harcosai Rend és a Tűz Táplálói Rend tagjaihoz hasonlóan küldetéseket vállalnak, és érvényesítik a Rend akaratát egész Yneven.

Karakterváltozások

	Képzettségek	
Tsz	Megnevezés	Fok %
5	Ősi nyelvismeret – Godoni	Af
5	Történelemismeret	Af
5	Legendaismeret	Af
8	Történelemismeret	Mf
11	Ősi nyelv ismerete – Godoni	Mf

Sogron Útja

A Sogron Útját követő Tűzvarázslók az Ynev szerte mágikus hatalmukról híres és rettegett „ordani Sogron papok”. Ők vezetik az ordani Tűz Táplálói Rendet, s a papságon belül a hatalom hegyének csúcsát képezik. Idővel – 5. Tsz – a Tűzvarázsló Rend visszarendeli tanítványait, s amennyiben megfelelnek a Sogron Útját járókkal szemben támasztott szigorú követelményeknek és elvárásoknak, hosszú 20+k6 hónapos tanulással és gyakorlatozáson esnek át. Ekkor avatják be őket a papi misztériumokba. Mikor elérkezik az idő, beavatják őket. A beavatási szertartásban a Sosem Égető Tűzben Pappá szenteltetnek és elnyerik Sogron kegyelmét. Habár a Szent Tűz nevével ellentétben hamuvá égeti az alkalmatlanokat, ilyen szégyen a gondos válogatás és a jelöltek mély elhivatottsága révén alig esik meg. Ordan eddigi fennállása alatt csupán 7 esetben volt sikertelen az avatás. A Szent Tűz Sogron akaratából megedzi az ifjú Pap hitét és eltökéltségét, még inkább elmélyíti iránta való hűségét





és szeretetét. Ezen isteni mágiát később más mágiával felülbírálni lehetetlen. Beavatásuktól fogva a Sogron Útjára lépő Tűzvarázslók Papnak – is – számítanak. A Szent Tűz megtisztítja lelküket, s ez bizonyos dolgokat megváltoztat. A kíméletlen gyakorlásoknak köszönhetően fájdalomtűrésük jobb lesz. A Sogron Útját járó Tűzvarázslók sokrétűen képzettek a mágiában, ősi vallásuk legendáiban és rítusaiban. Egyetlen más Papnak sem kell annyit tanulnia, mint nekik, nemigen marad idejük más képzettségek tanulására. A Szent Tűz a hagyományos Godoni Mana-gyűjtés, valamint a Tűzelnyelés Lángrobbanás képességét kiegészíti a felavatott lelkéből, helyettük más tulajdonságokkal ruházza fel. Aki bőrén érezte a Szent Tűzet, uralkodik minden tűz felett. Az Érzéketlenség a testet ellenállóbbá teszi az égési sebek okozta fájdalommal szemben. Ennek értelmében minden tűz és hőhatás csak a fele veszteséget okozza, de életerejükre ez nincs kihatással, csak a fájdalomtűrő képességükre. E mellett a környezeti hőhatásokat is jobban tűrik. Ez abban nyilvánul meg, hogy a Szent Tűz heve melegíti őket, így nagyobb hidegben sem fáznak és a sivatagi hőséget is jobban tűrik az átlagos embereknél. Több tanú szerint képesek „jeges hidegben, egyetlen ingben járkálni” és „a mindent perzselő sivatagi fuvallatban is izzadság csepp nélkül menni”. Természetesen ennek a képességnek is vannak határai, de annyi bizonyos, hogy az nem egyenlő a „normál” emberekével. Mivel a Tűzvarázsló ettől fogva Sogron Pap is egyben, így használhatja a papi mágia Kis és Nagy Arkánumát, valamint a Speciális, csak Sogron Papokra jellemző varázslatokat is. A papi mágia szférái közül a Természetnek és a Léleknek parancsol. A Sogron Útját járó Tűzvarázslók Ordanban egységes öltözetet kötelesek viselni. Ez tűzvörös ruha és szintén tűzvörös, csuklyás kámzsa. A kámzsa alatt majd minden esetben bíborszínű pikkelyvértet viselnek. Szent szimbólumukat és fegyverüket mindig nyíltan, kívül hordják. A tapasztaltabb Tűzvarázslók – 8. Tsz – a Tűz Letéteményeseivé, majd később – 11. Tsz – a Tűz Megtisztítóivá válnak. Az Ordani Rend nagyobb templomaiban – a falakon kívül és belül egyaránt – ők a Főpapok. Szerepük a Rendben belül kettős: amellett, hogy irányítók, küldetést teljesítő ügynökként is tevékenykednek. Két küldetés között akár évek is eltelhetnek.

Karakterváltozások

Képességek	Tsz	Képzettségek	Fok %
Fp/szint: k6+2	5	Megnevezés	Mf
Kp/szint: 3	5	Vallásismeret	Mf
Mp/szint: 8	5	Történelemismeret	Mf
Mp: 32 (5. Tsz!)	5	Éneklés/Zenélés	Af
Szféra: Természet	5	Ósi nyelv ism. – Kyr	Af
Lélek	5	Legendaismeret	Af
	6	Emberismeret	Af
	7	Legendaismeret	Mf
	7	Ósi nyelv ism. – Kyr	Mf
	8	Emberismeret	Mf

Inkvizítorok

Az Ordani rend politikája és vallása élénken és nyíltan támogatja a Toron, Tharr és Aquirok elleni háborúkat. Ezzel karöltve nem gyakran, de előfordul, hogy az Ordani ügynökökből Inkvizítor lesz. E kritériumainak legtöbbször már jelentkezésükkor, vagy jelölésükkor megfelelnek. Az Inkvizítorok Rendje Ordanban is megtalálható, a központi szigeten. Ez a hely foglalja magába az Északiak „konzulátusát” is. Az Inkvizítoroknak nincs jellemző öltözete, küldetésük során majd mindig rejtőzködnek, vagy legalább nem jelentik ki





nyíltan, hogy a Rend tagjai. Erkölcsi elvárásoknak is meg kell felelniük. Ez mindig együtt jár bizonyos „eretneküldöző” felfogással. Soha sem kegyelmeznek, ha céljuk nem úgy hozza. Yneven a legtöbb inkvizítor Kyel, Arel, Uwel, és Dreina papjai és paplovagjai közül kerülnek ki. Valójában nem különálló kaszt, sokkal inkább egy rang, tisztség, melyet a Szövetség előjárói adományoznak az alkalmas személyeknek, akik az eddigi kasztja mellett a Papi Szék vizsgálóbiztosos lesz, mintha ez lenne a szakmája, ami nem is olyan nagy tévedés. Csak előre kiszemelt, megfelelő életvitelű, képességű és tapasztalt személyek léphetnek erre az életpályára. A játékosnak legalább 5. Tszű-nek kell lennie. Bizonyos képességeknek meg kell felelniük, s ezek megléte nem feltétlenül jelenti azt, hogy Inkvizítor lesz. Nem kap új gyakorlatokat, csak bizonyos tanításokat. Három irányzata van a vizsgálóbiztosok közt, de most ebből csak egy fontos, mivel az Ordani ügynök – inkvizítorok eddig ebbe tartoztak. Ők azok, akik elsődleges feladata – általános esetben a Pyarroni Paktum vizsgálóbiztosok lévén, itt – Ordan parancsának betartatása, védelme és ápolása. Őket küldik a felderített gócpontokba, hogy behatoljanak, kitisztítsák, kipurgálják ezeket, megtérítsék azokat, akiket meg kell, tűzzel – vassal. Gyakran futárok, mert alkalmasak a rejtőzésre és az önvédelemre, s mivel az Inkvizítorok Szövetségének tagjai, nagyon kevés helyen mernek nekik ellent mondani.

Képzettségkövetelmények

Képzettség	Fok %
Fegyverismeret	Mf
Fegyverdobás	Af
Írás / olvasás	Mf
Ósi nyelv ismerete	Af
3 nyelv ismerete – 5, 5, 5	Af
Térképészet	Af
Legendaismeret	Af
Demonológia	Af
Etikett	Mf
Szakma	Af
Álcázás / álruha	Af
Rejtőzködés	25%
Kultúra (más kultúrkör is)	Af
3 Helyismeret	50%
Lélektan	Mf

Megkapható képzettségek

Tsz	Képzettség	Fok %
6.	Kultúra	Af
6.	Helyismeret	Af
8.	Nyelvismeret – 3	Af
9.	Lélektan	Mf
10.	Ósi nyelv	Mf





Fürkészek / Látók

Kevés kiválasztott Tűzvarázslót választanak be a Fürkészek Rendjébe. Általában a Fény Ösvényére lépő Tűzvarázslókat jelölnék erre a tisztre. Ők nem kimondottan kalandorok, inkább ügynők, egy-egy tárgy vagy személy megtalálásához. Kihasználják a Tűz szimpatikus vonásait, s képesek érzékelni, sőt varázsolni is rajta keresztül. Ritka esetben tanítják meg a Fürkészek speciális mágiáját küldetésre irányított Ordani Rendtagnak. Volt már rá példa, eddig 14 ember. Ebből hárman voltak Inkvizítorok. Soha, semmilyen esetben sem lesz egy Fürkészből áruló, renegát vagy tanító. Legalábbis nem volt még rá példa. Ahhoz, hogy valakiből Fürkész, illetve Látó legyen, legalább 8. Tszü-nek kell lennie. Ekkor Ordanban másfél évig tanul folyamatosan, megeddzik testét, lelkét, s új ismereteket tanítanak neki. Ezért cserébe két Tapasztalati szintet lépnek, mert már sokkal tapasztaltabbak lesznek, de képzettségpontot ezzel nem kapnak. Az új és „rég” mágiák gyakorlása, valamint a szüntelen testi edzés majd minden idejét elveszi egy Tűzvarázslónak. Ruhájuk, nem különbözik az eddigiektől, s fegyvereikre is ugyanez vonatkozik. Néhány képességnek viszont kötelezően meg kell felelniük.

Képesség követelmények

Intelligencia	16-
Asztrál	15-
Akaraterő	15-
Figyelem	15-

Képzettségek

Tsz	Képzettség	Fok %
8.	Emberismeret	Af
8.	Lélektan	Af
9.	Szájról olvasás	Af
9.	Emberismeret	Mf
10.	3 Nyelvismeret – 3,4,5,	Af
10.	Éberség	+20%
11.	Mágiaismeret– asztrál, mentál	Af

Drágakő magitorok

A Pyarroni Páhollyal való szoros kapcsolatnak hála, P.sz. 3689-től, lehetőségük van a tapasztalt Tűzvarázslóknak, mestereknek, hogy tanuljanak a Fehér Páholy iskolájában. Ez csak kuriózum, számuk egy tucatra tehető, nem kürtöli szét Ordan az igazságot. Állítólag van köztük négy Feketeláng. Kirívó emberek mindannyian, egyetlen kiküldött „klánjuk” van. Ezt Oxin - klánnak hívják, mert egy olyan drágakövet használnak, melynek neve a kívülálló számára így hangzik. Barnás, narancsszínű, félig áttetsző drágakőről van szó, bár mások számára „közönséges” ékkő, amely nem is drága. Kevés helyen található meg, s nem túl mutatós, így nem kerül kereskedelmi forgalomban. Egy lat megszerzési ára általában 2-5 arany. Ebből ki lehet fizetni a bányászt, vagy a bányászat költségét fedezi, valamint az utazást és az étkezést is. Két lelőhelye van Yneven. Az egyik Ordan vizének alján, a másik hely Észak - Yneven van, Eren és Doran határán levő hegyek karszt vizének mélyén. Más mágiahasználók nem tudnak mit kezdeni ezzel a kővel. Számukra nehezen használható, mivel ők csak a „beleraktározott” manapontok felét képesek kinyerni belőle. Ezért számukra szinte értéktelen. A másik drágakő, amit felhasználnak időnként az Ordaniak, egy speciális rubin.





Egy normál rubint és vörös lunirt ötvöznek Sogron Szent Tűzében. A kapott kő színe már nem vörös, hanem narancssárga. Ez használat közben vörösén világít, sok mana áramlásakor világosan (sárgán) világít. Ezt a követ szokták még Oxinnak nevezni a tudatlanok, s ezért fordítják az Oxint Sogron Fagyott Tűzének. Amennyiben egy Tűzvarázsló elnyeri a tisztet, hogy drágakő mágiát tanulhasson, abban az esetben két éven át tanul felváltva Lar-Dorban, Pyarronban és Ordanban egyaránt. A megfeszített tanulást követően két szintet lép a tűzvarázsló, s nem kap képzettségpontot. Meg kell tanulniuk a varázslók mágijának elméletét, s a Drágakő mágia mibenlétét is. Ezek a Tűzvarázslók csak 12. Tsz után léphet erre az „életpályára”, s meg kell felelnie a Rend minden kitételének. Ráadásul a Páholy Asztrál és Mentalista Nagymesterei átvizsgálják a tanuló jelölt minden gondolatát, célját, múltját és terveit. Ha ekkor is megfelel, akkor megtanulhatja e képzettségeket.

Képzettségek

Szint	Képzettség	Fok %
12.	Drágakő ismeret	Af
12.	Mágia ismeret – varázslói	Af
13.	Drágakő mágia	Af
14.	Drágakő mágia	Mf
14.	Drágakő ismeret	Mf

Tűz-kovácsok

Ezen emberek Ynev igazi mesterkovácsaihoz tartoznak. Különleges fegyvereket, páncélokat és tárgyakat kovácsolnak, alakítanak ki. Mindannyian Sogron Papjai, bár mágikus képességüket és igazi papi teendőiket csak nagyon-nagyon ritkán látják el, de sohasem hanyagolják. Ordan falai közül még egy sem távozott, így ők nem kalandorok. A Rend kérésére, vagy ritkább esetben személyes kérésre, anyagi vonzat ellenében különleges mágiával átítatott holmikat készítenek. Ők készítik a pikkelyvértek mágikus darabjait, leggyakrabban és legtöbbit a Főnixek számára. Hozzájuk fűződik a Lunir karkötő is. Készítés közben folyamatosan imádkoznak, egy ősi Godoni fohászt mormolva.

Képesség követelmények

Képesség	Követelmény
Erő	16-
Állóképesség	16-
Ügyesség	16-

Képzettségek

Szint	Megnevezés	Fok %
5	Szakma – Fegyverkovács	Af
6	5 fegyverismeret	Af
7	Drágakő ismeret	Af
7	Fém ismeret	Af
10	Szakma – fegyverkovács	Mf
10	Stílusismeret	Af





Tűmester

A tűmesterek azok a Sogroniták, akik az ordani rendtagokat ellátják különleges jelekkel. Ezek közt van, amelyek csak címerek, jelzések és díszek. De van köztük, amely komolyabb mágikus tulajdonsággal is bír. Ők készítik a Kutatók Rendjének kötelező tetoválásait. Rendelkeznek Kyr-Godoni hagyományokkal, ezek közt megtalálható a „Fegyver szólítása”, valamint a „Tűz lohasztása” neveket viselő tetoválás-mágia formula. Ez a kaszt egy alkaszt, így bizonyos tulajdonságok, képességek és képzettségek kötelezőek hozzá. Ezek a következők:

Képesség követelmények:

TSZ	5-
Ügyesség	16-
Intelligencia	16-

Képzettségek követelmények:

Megnevezés	Fok %
Mágiaismeret - varázsló	Af
Herbalizmus	Mf
Sebgyógyítás/kötözés	Mf

Képzettségek további szinteken:

Szint	Megnevezés	Fok%
5	Jelmágia	Af
5	Rúnamágia	Af
5	Tetoválás	Af
7	Tetoválás	Mf
7	Rúnamágia	Mf
11	Mágiaismeret – bm(tetoválás)	Af

4. fejezet Kultúra

Kultúra

Minden ember ismeri saját élőhelyének szokásait, kulturális mivoltát. Nincs ez másként Ordanban sem. Az ott élők, így a lakosság is tisztában van alapszinten kultúrájával, de nincs felkészülve mindenre tökéletesen, pl. egy Feketelánggal való találkozásra. De a Rend tagjai számára kötelezően oktatják, sőt számukra még a jogi és törvénykezési szokásokat is megtanítják. Tehát az összes Rendtag mesterfokú kultúra ismerettel rendelkezik. E mellett még Jogi ismeretekről is van fogalmuk alapfokon.

Időszámítás

Ordanban, a vallás és politika miatt a Kyr időszámítást követik kisebb módosításokkal. Ez Kyria és egykori bevándorlóinak, valamint a vallás öröksége. Valószínűleg Calowyni örökségről lehet szó, mivel itt is 619 és 621 napos évek váltják egymást. Az évnek öt évszakja van, bár ebben vannak igen vészjósló, borús hónapok is. Az öt hónap: a Meleg, a Hús, a Nyirkos, a Hideg és a Langy. Az öt évszakot egyenként három, negyvenegy napos hónapra osztották, ennek megfelelően két kettős holdtölte ideje alatt telik ki egy hónap. A naptári évet





– akárcsak Toronban – öt napos ünnepség során vezetik át. Ez a Hideg és a Langy hónapok fordulóján van. Ekkor van a Kék Hold forduló is. Az évek számolása viszont Godoni – Pyarroni alapú, azaz itt is P.sz. 3700-at írunk (pl.). Egy hét itt is öt napból áll, egy nap viszont húsz órából. A hónapok belső elnevezései itt azonban változásokon mentek át – ezt valószínűleg a Függekertbeli eseményeknek köszönhetően – megváltoztatták az eredetihez képest, mert az eleve benne voltak a Kyr Istenek nevei, itt azonban mára ezek elvesztek. Ezek:

Langy évszak (Igere) – Fák hava, Rügyek hava, Levelek hava

Meleg évszak (Sogron ideje!) – Bogarak hava, Kígyók hava, Baglyok hava

Hús évszak (árulás = Morgena) – Pókok hava, Árnyak hava, Rákok hava

Nyirkos évszak (Tharr = ellenség) – Gallyak hava, Ködök hava, Varjak hava

Hideg évszak (Weila) – Gyökerek hava, Skorpiók hava, Jéggyémánt hava

Órák nevei: Higany, Ólom, Cink, Vörösréz, Bronz, Kéklunir, Ezüst, Mithrill, Vöröslunir, Vas, Abbit, Sárgaréz, Acél, Arany, Zöldlunir, Fehérréz, Feketeacél, Ön, Óezüst, Feketelunir.

Ünnepek

Minden évben tizenhét ünnep van. Az egyik az évforduló, minden napfordulón (hónap vége), minden évszakfordulón, és természetesen a Kígyó havában van Sogron ünnepe. E mellett szokás szerint megünneplik Ardae Magnus megjelenését. Minden ünnepen a Tűzvarázslók ifja – főleg a Fény Ösvényét járók – készítik a tűzijátékot és lángparádét, egyik vizsgájukként. Az ünnepek alatt a Város-állam védelme nem gyengül, sőt még erősödik is, mivel a kalandorok, ügynökök és távol szolgálók egy része visszatér, s a Tanács parancsára erre az időre megkétszerezik a teljes őréséget. Az ünnepek alatt a piac területe teljesen kihasznált. Ilyenkor sokkal több komp üzemel az Ordani lakosság részére. Idegeneket ekkor még kevésbé engednek be. A sziget államban mindig fény van akár csak a Dwoon városokban. Erre az időszakra viszont „megszínesülnek” a lángok. A látvány gyönyörű, karneváli. Sogron évszakában tilos a kígyók bántalmazása, fogyasztása. A Sogron ünnepen majd minden Sogronita Főpap és vezető áldoz nyilvánosan, az ünnep keretein belül természetesen. Ekkor egy apró rágcsálót, kislényt, vagy valamely kígyótáplálékot nyílt Szent Tűzben feláldozzák Sogronnak. Ezt a rituálét a Piac melletti (szembeni) főtéren hajtják végre. Ezzel az eseménnyel kezdődik a Kobraisten ünnepe, az első nap Vöröslunir órájában, majd a terek kiürülnek rövid idő alatt, s a Sárgaréz órájában nyüzsögni kezd az újra megjelenő ember-tömeg. Virágokat, papirusz szalagokat, lampionokat és ételeket hoznak. Mindent feldíszítenek. A vendégsereg mulatni kezd, persze mértékkel, hogy a Rend szabályait betartsák. A Tűzvarázsló Rend minden tagja számára kötelező a szabályokat betartani, így nem ihatnak sokat, nem használhatják ki hatalmukat ekkor sem. Szórakoztatni azonban szinte kötelező számukra. A harcosok így a Lángörök és a Főnixek számára szintén kötelező a mértékletesség, a rend vigyázása és az ünnep varázsának megtartása. Mindenben segíteniük kell a Papoknak és a Tűzvarázslóknak. Az ünnep hét minden napjának Vörösréz, Vöröslunir, Sárgaréz, Arany, Fehérréz és Óezüst órájában a Tűzvarázsló ifjak bemutatják képességüket, s ügyességüket. Az utolsó napon zárásként hatalmas tűzijáték fényei világítják be Ordant – amúgysem fénytelen – környékét, a Fény Ösvényét járó tanítók, mesterek és ritka esetben maga a nagymester bemutatásában.

Más ünnepeken a főtemplomban imádkoznak, s itt is bemutatnak valamilyen áldozatot. Minden hónapfordulón feldíszítik a piac nagy részét, a főtéret és a templomokat is. Ezekben az esetekben is bemutatnak nyíltan áldozatot, majd az ünnepség folytatódik a főtéren és a piacon. Ezekben az esetekben is mindig megerősíti a Rend Ordant védelmét.





Feketelángok avatása

Minden igaz, felszentelt sogronita áhított vágya, hogy Sogron igaz kegyét elnyerje. Ekkor Sogron Szent Tűzében - más Tűzvarázslók segítségével – önkéntes máglyahalált halva, elporlad. Ha Sogronnak megfelelt a varázsló eddigi élete, s a kellőképp mutatta be áldozatát (pl. Fegyvereit), akkor a többi Tűzvarázsló hathatós segítségével új életre kel. Az ige végén a szél felkapja a parázsló hamvakat, s körbe-körbe sodorni kezdi. Majd amikor már elég kis köröket ír le, a hamuban lévő maradék parázs felizzik, s egy új testet ad a lélek köré, egy hatalmas lobbanással. Már nem az egyszerű élet heve csillog a szemében, hanem Sogron Szent Tüze. Ettől a ponttól kezdve semmilyen méreg, betegség vagy nekromancia nem hat rá. Ez a Tűzvarázslók, Főnixek és Sogron Papok életének legnagyobb eseménye. Vágynak rá. Nem számít az eddigi rangja, ettől kezdve mindenki felnéz rá, még a saját rendtársai is, akik rangilag ugyanoda tartoznak.

Ehhez a ceremóniához szükséges egy hatalmas Szent Tűz, amit egy embermagasságú farakáson gyűjtanak, s addig ég, míg a varázslót el nem hamvasztja. Közben semmilyen fájdalmat nem érez. A segítség tradicionálisan és kötelezően három másik tűzvarázsló egy Pusztító Tűz útját járó, egy Fény Ösvényét járó és egy Sogron Útját járó. Folyamatosan egy Litániát kell mondaniuk, mágikus hatalmukat felhasználva. Az ő hatalmukat és a varázsló eddigi életét figyelembe véve Sogron döntést hoz, s ha úgy dönt, akkor FeketeLángá teszi. Ezek után – mivel fizikai testük megsemmisült – új értékeket kapnak, bár ezek az egészség kivételével azonosak lesznek. Az egészség már nem számít. Nem éreznek fájdalmat, testüket Lángok alkotják, s az ellen fordítják, ami ellen akarják. Egy Feketeláng soha, semmilyen körülmény között nem tér át más vallásra, hiszen teste fölött a Kobraisten dönt, ő határozza meg, hogy meddig lobog benne a Szent Tűz. Egy Feketeláng teste egyben fegyver is, karja kardként szolgálhat, testéből bármikor – körönként kétszer – tűznyilat bocsáthat ki. Életerejé a normál emberi szintek fölé emelkedik. Teste sötét, szinte fekete lángnyelvekből áll, szeme vörösen izzik. Újraszületését követően fekete ujjasban van, narancsszínű övvel elkötve. Mellkasán – egykori szíve felett – Sogron jele látható, tűzvörös hímzéssel.

Ha egy JK elnyeri ezt a kegyet, nem utazik, csak tűzön keresztül, bár általában Ordan falain belül telepednek le. Nem járnak „kalandozni”, „a kalandok mindig megtalálják őket”. Nem használnak fegyvereket, saját testük az, mágiájuk néha kegyetlen eszköz Sogron irányítása alatt. A tűz alapú mágiák nem hatnak rájuk, nem fáznak, nincs soha melegük, viszont az Ösvízzel operáló varázslatok viszont kétszeresen hatnak rájuk, bár minden esetben túl kell őket ütni. Attól, hogy testük tűzből van, csak azt gyújtja fel, és azt éget meg, akit meg akar. Képességeik értéke nem változik, viszont harci képességeik jelentősen változnak, bármennyi is volt előtte.

Harcértékeik a következőképpen változnak: a harcérték módosítók változatlanok maradnak, a sebzés bonuszok – ha vannak – sem változnak, Célzó Értékük 30, Védő Értékül 100, Támadó Értékük 75, Kezdeményező Értékük 25 lesz. Ez egy 10. Tszü Tűzvarázsló értékeinek felel meg, s ha a varázsló magasabb szintű volt, akkor azt kompenzálni kell Harcérték Módosítókkal, de ez erősen a KM jóindulatán múlik. Fájdalomtűrő Pontjaik nem lesznek, nem érzik a fájdalmat, Élőholt lévén. Életerő Pontjaik viszont 30-ra nőnek, ami egy viszonylag igen magas érték, még élőholtak közt is. Pszionikus és Mágikus képességük megmarad változatlanul. Testük égetése 2k6-nyi égési sérülést okoz, karja, ha Tűzcsóvává nyújtja, egy körön át másfél láb hosszan szintén 2k6-nyi égési sérülést okoz. Ezeket a fegyvereket manapont rááldozása nélkül tudják használni a Feketelángok. Majd minden esetben vezetőkké válnak.





Ordan kígyói

Ordan környékén – állítólag a vallás, tehát Sogron miatt – a trópusi vegetációban rendkívül sok kígyó tenyészik. Ez máshol sincs másként, de csak itt tartják őket számon, s máshol biztosan nem ismerik e lényeket.

Mosolygó kígyó

Köves, sziklás területeken él, 60-70 cm hosszú, középszürke alapon világoskék, világoszöld keresztcsávokat visel, vackából délután, estefelé bújik elő, szem bogarát szűkíteni, tágítani tudja. Nevét rendkívül bájos mosolyáról kapta – széles szája a fejtető felé görbül –, amit nem tanácsos közelebről megszemlélni. Külseje nem túl feltűnő, de szerencsére nem igen lehet összetéveszteni egyéb, ártalmatlan kígyókkal. Nem támad meg boldogboldogtalant, csak azt, aki megijeszti. Mérge fél órán belül öl. Tapasztalt erdőjárók e hullő arckifejezését találóan "halálmosoly"-nak nevezik.

Tűzkobra

Ordan környékén az egyik legelterjedtebb kígyófaj, Sogron legszentebb állata. Ha egy Sogron - hívő észreveszi, hogy valaki meg akar ölni egy Tűzkobrát – anélkül, hogy erre joga lenne –, köteles akár élete árán is megvédelmezni a szent állatot. A Tűzkobra rendkívül pompás, királyi megjelenésű hullő. Egész teste lángvörös a hasa sárga. Támadó helyzetben láthatóvá válik széles csuklyája, amely szintén izzó-vörös. Vízszin szemének pillantása rémisztően hideg, mégsem e vérfagyasztó tekintetről a leghírhedtebb. A Tűzkobra Ordan legveszedelmesebb mérges kígyója, marása azonnal halált okoz. A homokos, szára helyeket kedveli.

Hinolókígyó

Kicsiny, mindössze 20 cm-es állat. a zöld, a kék és a zöldeskék különféle árnyalataiban fordul elő. A sötétebb példányok tavakban, a világosabbak pedig folyóvizekben élnek. A fürdőzőknek ajánlatos vigyázni a kígyó esetleg rátekeredhet a bokájukra, s marása bénulást okoz. A méreg hatása egy órán belül elmúlik, ám ez egy mély tó vagy folyó közepén már oly mindegy.

Rémkígyó

Inkább ijesztő, semmint veszedelmes lény, habár megjelenése valóban tragédiához vezethet. Gyümölcsfákon él, narancssárga alapon zöld foltokat visel, de létezik barna színváltozata is. Feje rendkívül keskeny, szája körül a pikkelyek vicsorgó fogakat mintáznak. Szeme ríkióan vörös, Fejéből szarvak állnak ki, amelyek csupán gyenge szaruképletek, semmire sem használhatók. Mindez csupán ijesztésre szolgál, gyakorta sikerrel. Nemegyszer előfordult már, hogy a gyanútlan szüretelő úgy megrémült egy ilyen állattól, hogy a mélybe zuhant és nyakát szegte. Mérge nem túl ártalmas, marása gyengeséget, majd pár óra alvást okoz. Problémát csak az jelenthet, ha az elgyengült áldozat elfelejt kapaszkodni...

Fekete hóhér

Igazán szép megjelenésű állat, ha sikerül elejteni, bőrből tetszetős övek, hatásos homlokpántok készíthetőek. Bár ezt tenni egy kígyóval Ordanban igazán nem illik, sőt veszélyes. Csillogó kékesfekete színű, fejét sárga pöttyök tarkítják. Hosszúsága átlagos, 60-70 cm. Éjjel indul portyára. Mérge rendkívül erős, a megmárt áldozat szörnyű kínok közt leheli ki lelkét. Először szédülni kezd, majd heves görcsök lepik meg. A méreg megtámadja az idegrendszert, a végtagok rángatózni kezdenek, majd lebénulnak. Az áldozat megőrül, végül beáll a halál.





Fojtókígyó

Az Ordan környékén élő leghatalmasabb óriáskígyó; 8-10 méterre is megnőhet. Rátekeredik áldozatára és összeroppantja. Az embert is gyakran megtámadja. Nappal vadászik, az erdős részeket kedveli. Alapszíne zöld; barna, sárga, fekete és fehér foltok tarkítják.

Ostorkígyó

Karcsú és hosszú, villámgyorsan, ügyesen mászik a fák ágai közt, kisebb távolságokon átugrik, szinte átrepül. A zöld ostorkígyó hasa sárga, háta fű zöld két sötétzöld csíkkal. Emberre veszélytelen, tojásokkal táplálkozik. Szemet gyönyörködtető látvány a sávos ostorkígyó. Vékony piros, fehér, sárga, fekete sávjai sűrűn váltogatják egymást, hasa hófehér. Rovarokkal táplálkozik. Jóval veszélyesebb, azaz ostorkígyó, melynek egész teste mélybarna, s vékony piros és arany harántsávok díszítik. Marása vakságot okoz.

Ordani etikett

Itt most csak egy rövidített kivonat következik, amely hasonló a Pyarroni paktumhoz.

1. Az Ordani Rend minden tagját tisztelni kell.
2. Gyűlöld Tharrt, s minden teremtményét és hívét
3. Ölj meg közülük minél többet.
4. Tilos más istenekhez, hekkákhoz, entitásokhoz hangosan imádkozni, fohászzkodni.
5. Tilos kígyót ölni.
6. Érezd itt jól magad, ha beengedtek, s ne keresd a bajt.
7. Jól fontold meg, mit veszel
8. Tiszteld a természetet, miként az is tisztelni fog téged.
9. Vesd meg Orwellát, s minden követőjét.
10. Viselkedj az alkalomhoz illően, minden esetben, étkezz, viselkedj ízlésesen.
11. Tiszteld a Tüzet, s féld erejét, ha ártasz neki, elpusztít.
12. Az Ordaniaknak mindig igaza van, s ha mégis ők lennének a hibásak, akkor a Rend tagjai ítéletet hoznak.
13. Ordan iránti háládat úgy fejezheted ki a legjobban, ha – főleg ünnepen – áldozol a Kobraistennek.

Etikett Ordani lakosok számára, avagy milyen is egy Ordani

1. Az Ordaniak mogorvák, még az Yllinoriakhoz képest is
2. Maguknak valóak, titkaikat, szokásaikat és értékeiket nem szívesen osztják meg másokkal
3. Kicsit lenézik, de legalábbis nem becsülik más népek fiait
4. Minden Ordani lakos, akár Rendtag, akár nem szinte a végletekig cinikus
5. Számítóak, kicsit kalmár lelkek
6. Nem ostobák, inkább visszahúzódnók
7. Ordan falain belül elismerés, ha egy más istenhez fohászkodót megölni
8. Öröm Tharr kultuszát, embereit, teremtményeit elpusztítani
9. A cél szentesíti az eszközt, nem számít a nem, kor, nemzet, vallás vagy ideológia sem
10. Aki szereti a tüzet rossz ember nem lehet, kivéve ha Toroni
11. A legáhítottabb vágy, hogy Sogron kegyeltje légy, feláldozd magad neki, s Feketelángként új életre kelj...





A külvilág számára talán a legfontosabb és legnyilvánvalóbb etikett törvénye az, hogy Ordan falain belül más isten, hekka, entitás nevét hangosan kiejteni, valamint hozzájuk szólni, akár káromkodás, akár fohászként, tehát minden esetben tilos! Soha nem lehet tudni, hogy az út túloldalán levő ember milyen hatalommal és gondolatokkal bír.

Fegyverek, vérték

Ordanban nem csak az emberek mentalitása – elég mogorvák – de mágiája és fegyvertára is jelentősen eltér a megszokottaktól. A Tűzimádat itt is erősen meglátszik mind formai, mind színeiben is. Tapasztalt szinten már a fegyverek (8.Tsz) és a vérték, páncélok (5-8.Tsz) is mágikusak, a papok és Tűzvarázslók hathatós közreműködésének köszönhetően.

Kardokban, vágófegyverekben a lakosság így nemcsak a „közemberek”, de a Rend tagjai is előnyben részesítik az egykezes, könnyű, könnyebb fegyvereket, bár a Főnixek erre erősen rációfolnak. Célzó fegyvert szinte sosem használnak. Távlabbi célpontokra a mágiájukat használják.

Vértjeik minden esetben Pikkelyvért. Színük, méretük, hatékonyságuk egyaránt változatos. Van közte „sima” barna, fekete, de előfordul lila, vörös, aranysárga, valamint nagyon-nagyon ritka esetben ezüst (mithrill, abbit).

Fegyverek

A kardok alapja majd minden esetben a hosszúkard, ehhez képest módosulnak az értékek, hála a különleges formáknak, mágiának és kovácsolásnak.

Lángkard

Egykezes fegyver, alapja a hosszúkard. Markolata általános méretű, kicsit előre ívelt. Pengéje hullámos, lángnyelveket formál, két „hajlat” van benne, első hulláma kicsit felfelé kanyarodik, innen ívesen lefelé hajlik, a második íve ugyanez, csak visszafelé. A második hajlatból, a lenti szakaszból lágy hajlattal folytatódik a hegy. A hullámokon kívüli különlegessége, hogy kisebb „lángnyelvek” állnak ki a pengéből. Ezek nem törékenyek, kiváló kovácsmunkák, így nem kell attól tartani, hogy egy – egy erősebb csapás után eltörne, elhajolna. Ezek teszik lehetővé a jobb védekezést, ezek ejtenek súlyosabb sebeket. Értékei a következők: Ké: 6, Té: 14, Vé: 17, S: k10+1, Támadás / kör: 1.

Tűzkard

Ez általában másfélkezes kard lenne, de pengéjét „tövisesre” kovácsolják, hogy hasonló legyen a lobogó tűz lángjaihoz. Keresztvasa szintén ívelt előre. Pengéje mindkét oldalra, párhuzamosan és azonosan „kis pengék” állnak ki. Ezek miatt sokkal jobb védekezési lehetőségeket biztosít, valamint nagyobb sebzést. Az erősebb Főnixek és Lángörök (16- Erő) egykézzel is forgathatják, ekkor kisebb levonásokkal természetesen. Értékei a másfélkezes kardhoz képest a következő: Ké: 6, Té: 12, Vé: 14, S: 2k6+1, Támadás / kör: 1.

Lángtőr

A normál törhöz képest két változat létezik, egyik előnye, hogy jobb a támadó értéke, viszont rosszabb a védő értéke, valamint jobb a sebzése. Ekkor az értékei a következők: +1Sp, +1Té, -1Vé. Ekkor a tőr pengéjében enyhe hullám van. A másik esetben a penge hasonlatos néhány ritka Shadoni, vagy Gorviki (azaz volt Godoni) vadászpengékre. Egy sokkal szélesebb maga a lapja, de középen osztott, egy kovácsolt „hiány” van. E miatt két szúrást ejt, mint egy kígyómarás. Ezzel a fegyverrel használható a Lefegyverzés képzettség, sőt a Fegyvertörés is. Értékei a következők: +1 Té, +1 Vé.





Lángostor

Ez csak annyiban különbözik a normál ostortól, hogy az anyaga nem bőr, hanem Sogron Szent Tüze. Ez annyiban változtat az eredetihez képest, hogy minden esetben égési sérülést okoz, valamint ha fojtásra használják a normálon kívül k3 Ép sebzést okoz. Nem hat ellene az SFÉ, mivel ez mágia. Ahhoz, hogy ettől megszabaduljon valaki meg kell fognia, újabb sérüléseket elszenvedve. Ügyességpróbát dobhat –2-vel, aki meg akar tőle szabadulni. A lángostor leírása a mágia részben lesz. Értékei: T/k: 2, Ké:5, Té: 7, Vé:1, S:K6.

Pikkelyvért

Ez a vért típus, általában a felsőtestet védi, rövid ujjai vannak, így a karok is fedetlenek. A nevét arról kapta, hogy az egészséget kis apró egymás alatt összefüzdő korongok alkotják, mintha pikkely lenne. Minél tapasztaltabb egy Rendtag, minél elismertebb, annál jobb tulajdonságú vértet kaphatnak.

A Lángörök vértje kiegészül pár toldással. Ez abból áll, hogy ujjai kicsit hosszabbak, valamint az alja kicsit hosszabb, leér az ágyék alá egészen a combközépig. Ez kicsivel jobb védeltséget nyújt.

A Főnixek vértje még másabb, a hosszabb feladatra küldötteknek „kezes-lábas” vértet biztosít a rend. A csizmával és kesztyűvel szinte teljes védelmet nyújtanak a teljes testnek – a fej kivételével.

Megnevezés	SFÉ	MGT	Súly	Anyag	Különleges tulajdonság	Ár
Normál	3	2	20 Kg	Acél / Bőr	A bőr szinte hangtalan	20 a
Bronz	4	3	30 Kg	Bronz	-	30 a
Acél	3	1	15 Kg	Acél, jóminőség	-	40 a
„Ezüst”	4	1	13 Kg	Abbit	Könnyű, kemény, ellenálló	75 a
„Fénylő ezüst”	5	0	8 Kg	Mithrill	Könnyű, szinte törhetetlen	1200 a
Lángvörös – Főnix 1. Tsz	3	1	16 Kg	Abbit, kiváló	Mágikus: Tüzből –1E, kezeslábas	150 a
Lángvörös – Főnix 5. Tsz	4	0	13 Kg	Abbit, kiváló	Mágikus: Tüzből –2E, kezeslábas	179 a
Lángvörös – Főnix 8. Tsz	5	0	10 Kg	Abbit, kiváló	Mágikus: Tüzből –3E, kezeslábas	210 a
Aranyszínű	5	0	8 Kg	Abbit, kiváló	Mágikus, felsőtestet védi	180 a

Mágikus tárgyak, italok

A tapasztalt Tűzvarázslók, Főnixek, Lángörök, Papok – a már leírtak szerint – kapnak mágikus vértet. Ezeket nem feltétlenül rúnák, varázsjelek adják a hatalmat, hanem „átítatja” azt. Ezt úgy kell érteni, hogy már kovácsolásukkor Szent Tűzben eddzik. Ezért mondják, hogy Sogron hatalma itatja át.

Godoni – Kyr alapú tárgyak

Sogron Lunir Karkötője

Tiszta vörös-lunirból készült karkötő, mintázata egy nyitott csuklyájú tűzkobra. Viselőjét védetté teszi 5E nagyságú természetes tüzek ellen. Ezt a védeltséget a viselőjének teljes aurája élvez. Amennyiben a karkötőt nem Sogronita viseli csak 3E nagyságú természetes tüzek ellen véd, az 5E-s védelmet csak és kizárólag Ordani Sogronitáknak biztosítja. A Sogronitáknak továbbá megadja minden nap két alkalommal azt a kegyet, hogy egy maximum 6E nagyságú tüzet meg tudja változtatni k6 E-nyivel. Ezt a változtatást minden esetben a használója dönti el. Ha a Sogron vallású Ordani (!) egyben Tűzvarázsló is, akkor naponta három alkalommal





Mana-pont felhasználása nélkül tud varázsolni, Maximum (!) TSZ*3 mana-pontot használhat fel egy varázslathoz, a következők közül:

- Tűzváltás
- Fekete tűz
- Hidegtűz
- Tűzbresztés
- Tűzlohasztás
- Tűzcsapás
- Lobbanás
- Füstmarás

A Főnixek számára más varázslatok adatnak meg szintén TSZ*3 mana-pontig. Elsősorban ők a Tűzsírmok, Lángnyelvek és az Időleges Tűz névre hallgató varázslatokra használhatják.

A Lángöröknek szintén más lehetőségei vannak. Elsődlegesen a Tűznyílra, Tűzgömbre és Tűzaurára. Ők is szintén a TSZ*3 mana-pontig gazdálkodhatnak ezzel.

Ezt a mágikus eszközt ilyen hatalommal Sogron ruhazza fel, az elkészítési ideje nyolc év, maga a Lunir anyag megformázása, előállítás legalább 6 év. Ez után a mágikus rúnák kerülnek fel, ehhez hatalmas precizitás és hosszú-hosszú litánia sorozat kell. Erre csak a papok képesek. Legalább másfél évig itatják át a mágikus energiák, s ha „megtelítődik”, akkor kerül fel rá a végső, záró rúna, amely Sogron szimbólumában végződik. Ez után a pap egy Szent Tűzben, újabb litánia hangos mondása közben megszenteli a tárgyat. A vörös színű anyagon sárga fény fut át, majd egy kicsit lángvörösés-narancsos színt vesz fel. Ettől a pillanattól kezdve válik a tárgy Sogron Lunir karkötőjévé.

Összegezve mágikus energiákból több száz mana-pontot használ fel egy pap az évek során, előállítási költsége a „munkadíj” nélkül is legalább 1000 arany.

Kívülálló számára ez hozzáférhetetlen eszköz, Ordán soha nem ad el ilyen ereklyét.

Tűzgyújtó

Egy nyitott csuklyás kobra alakja van faragva, formázva egy pálca, rövidbotra, kardvégre vagy dárdára. Ezen apró rúnák vannak ráhelyezve. Ezek lehetővé teszik tűz gyújtását minden körülmények között E csökkenés nélkül. Így akár zuhogó esőben is fényforrás, ill. tűz gyújtható. Elkészítési ára függ az alapanyagtól, azaz, hogy milyen tárgyra kell elhelyezni, valamint a hatástól. Az első lehetőség, hogy fáklyányi fényt ad és 1E-s tüzet képes gyújtani. A második lehetőség az, hogy 2E-s fényt ad, de nem tud csak gyertyányi tüzet létrehozni, valamint lehet, egy sokkal „durvább változat”, ami drágább és időigényesebb, ebben az esetben 3E-s tüzet képes létrehozni, viszont csak 1E-nek megfelelő fényel. Ezt a változatot csak a Pusztító Tűz útját járók készítetik el. Összegezve:

Megnevezés	Elkészítési idő	Fényerő	Tűzerő	Mp	Ár
Kobra nyelve (normál)	Egy nap	1E	1E	30	1 arany
Kobra szeme (fényes)	Két nap	2E	0E	45	3 arany
Kobra ereje (pusztító)	Négy nap	3E	1E	64	7 arany

Az elkészítési folyamatban szüksége van a mesternek (alkotónak) egy bot alapú tárgyra, legyen az fegyver, vagy egy sétatálca. Lehet akár egy kard markolata is, de ezt a vásárló határozza meg. Elkészítési ideje legalább 1 nap, de lehet akár 4 is.





Példa: egy sétatálcára akar a Sogron Pap egy tűzgyújtót. Ekkor odaadja a mesternek. A mester megvizsgálja az anyagot, s ha megfelelőnek ítéli, akkor megkezdi az apró rúnák elhelyezését. Először a nyelén ejt pár varázs jelet, majd egy óra múlva egy alakot formáz a bot felső végéből. Ez rövid időn belül egy nyitott csuklyás Kobrát formáz. Erre is felkerül az összes rúna, majd a végső záró jelként Sogron Szent Szimbóluma. Ekkor egy rövid fohász, ima után a kobra szemei tűz vörösen izzani kezd, majd elhalványul. Ettől fogva már mágikus eszköznek számít, képes tüzet gyújtani parancsszó kimondása után. Bár létezik egy olyan verzió, amelyet egy különleges varázslattal a tulajdonos elméjéhez kötik, így egy mentális paranccsal, szavak nélkül képes alkalmazni.

A vörös-lunirról

A Lunir speciális ötvözet, amelynek kialakításához némi mágikus hatalommal is rendelkeznie kell a kovácsnak. Bár az eljárás szigorú titkok, egyesek mégis tudni vélik, hogy a fém a holdakkal áll kapcsolatban. A vörös-lunir a vörös hold fényében kovácsolják. Mivel a fém számára az egy napból megfelelő időszak nagyon rövid, ezért a kovácsolási idő általában évtizedekben számolhatóak. Természetesen ez isteni behatással pillanatok is lehetnek... Ez a fém nem csak az elsődleges anyagi síkon van jelen, hanem az Asztrális síkon is, így a belőlük készült fegyverrel sebezhetőek a megfelelő sík kreatúrái is. Ezt a különlegességet kizárólag a hold fényében magába gyűjti, fókuszálja a síkjuknak megfelelő energiákat, és jelenlegi birtoklójára zúdítja azt. Ez annyit tesz, hogy hajdani gazdáik érzelm foszlányait közvetíti jelenlegi birtoklójuknak, aki emiatt nem ritkán az örület kerget. Fegyverként sem elhanyagolható ez az anyag, de ez annyira ritka, mint a Sogronhoz fohászokodó Bakpápa... De érték módosítói a következők: Ké: +1, Té: +4, Vé:+4, Sebzés: +2, Átütőerő: +1, Súly: 80%, STP: 220%, Ár: 10000%, valamint ellenálló képessége miatt szinte törhetetlen, nem alkalmazható ez az anyag ellen a Fegyvertörés képzettség. Yneven Gilron kovácspapjain kívül igen kevés – talán egy tucat – mesterkovács található, aki képes ezt elkészíteni. Sogron Pap-kovácsmeisteri csak ritka esetben munkálják meg ezt az anyagot. Sok éven át készítik, legtöbbször a Főtanács, vagy maga Sogron parancsára. Azt tartják, hogy a vörös-lunirból készült fegyver erejét a Tűz síkján élő lények adják vagy az ott „élő” Tűz.

Átokűző ital

A Godoni Birodalmat az Aquirok tették tönkre sötét átkaikkal. Ezek a mai napig ott keringenek az eltűnt hatalom romjai között és felföldjein. Ez a varázssital Godon egyik ősmágiájának utódja. Az ősi ország egyik kazamatájából származik. Lényege, hogy az éjjel kísértő átkok, és rontások hatását semlegesíti, amíg használója alszik. Az ital igazi hatása, az, hogy mind az Asztrális, mind a Mentális ellenállását megnöveli, de ehhez szükség van a használójának Pszi energiáira. Ezeket használja a varázssital tudatalatt.

Az ital felhajtása után k10 perc múlva álomba merül az illető, az alvás 2-12 óráig tart, ez alatt minden átok, ami az áldozatot terheli fele ill. harmada erősségben hat. Ez az átokűzés természetesen a felébredés után már nem hat, s az átkok ismét kifejtik normális tulajdonságaikat. Az alvás alatt támadó átkok, ha ébredés után is még jelen vannak, akkor az ital hatása híján akár kétszeresre vagy háromszorosra is erősödhet. Az alvás alatt az alkalmazó 2k6+2 Pszi-pontot veszít el, amely fokozatosan tér vissza, mint máskor.

Az italból egy nap max. kétszer lehet inni, minden egyes újabb próbálkozás után –1 jár az Egészségre, valamint, ha sikerül elaludnia, akkor ébredés után veszít k6-k6-ot mind az Asztrális, mind a Mentális ellenállásából, amely csak 10 órányi pihenés után tér vissza, hiánytalanul, percek alatt.

Előállítási költsége 3 arany, de csak Ordanon belül szerezhető be, nem Sogronita csak kivételes esetben juthat hozzá. Sogron Papok készítik, 2 óra alatt. Mágikus energiákból 60 Mp-nyit kell ráfordítania a készítőnek.





Gyógyital

Ordan falain belül is megtalálható ez az ital. Az összes többi mágiával rendelkező helyen készített italhoz képest itt annyi a különbség, hogy ez a Tharr hívek számára méregként hat. Nem Sogronita számára csekélyebb a hatása, Sogroniták számára normális a hatása.

Aki ebből iszik, meggyógyul, sebei összeforrnak, visszanyeri életerejét, mintha pap gyógyította volna. Az ital mindig olyan betegséget, sebesülést gyógyít, melyre a készítéséhez felhasznált Mp-ok elegendőek, ám minden kórhoz más és más ital készítendő. A betegség az ital elfogyasztása után k6 körön belül, utóhatás nélkül meggyógyul. Az effajta főzetek csak élőlényekre hatnak, hisz csupán bennül lakozik az élet Princípiuma. A gyógyital több formában, különböző erősséggel készül:

Általános

Életerő	Mp	Ár
1 Fp	2	5 ezüst
1 Ép	4	1 arany

Betegségekre

Név	Mp	Ár
Enyhe lefolyású	6	2 arany
Kevéssé súlyos	12	4 arany
Súlyos	16	5 arany
Nagyon súlyos	18	6 arany
Kritikus	30	10 arany
Válságos	40	13 arany
Halállal fenyegető	55	18 arany
Halálos	70	23 arany
Biztosan halálos	90	30 arany

A Tharr hívek számára ez nem gyógyszer, méreg, mágikus méreg. Amennyit gyógyítana, annyit pusztít, így ha például egy olyan varázsitalt hajt fel, amelynek hatása 5 Ép- és 10 Fp-s gyógyítás lenne, számára ennyit vesz le. Ez égési sérülések képében jelenik meg a testén, véletlenszerűen elhelyezkedve. Ezt Sogron átkának mondják a köznyelvben.

Tűzij

Ehhez az íjhoz nem kellene vesszők, amint valaki felajzza, idegén megjelenik egy elemi tűznyíl, amit az íjász kilőhet. A tűznyíl erőssége 2, ennek megfelelően sebzése 2k6, valamint Célzó Értéke megfelel az eredeti löfegyvernek +10, a varázslat miatt. Ez általános esetben hosszúj, de egész Ordanon belül csak a Lángörök és Főnixek használják ezt, de csak az Ordani falak védelmekor. Más esetben saját varázserejükhez fordulnak.

Elkészítési ideje négy nap, költsége 10 arany, mágikus energiákból 48 Mp-t emészt fel. Egy nap maximum 60-szor használható. Ez azért elég sok, de csak azt mutatja, hogy nem korlátlan. Ordani falak védelménél, s ha Sogron is úgy akarja, végtelen a nyilak száma.

Ordanon kívüliek nem juthatnak hozzá.





Meleg Ruha

Ez a ruha viselője minden körülmények közt folyamatos hőmérsékleten tartja viselőjét. Nem számít sem a hideg, sem a meleg. Hús és huszonöt fok között azonban nem működik. Ez a mágikus tulajdonságot belevarrják az anyagba, ha ez megszakad, azonnal megszűnik a hatás.

Elkészítési ára a ruha ára, legyen az egy nadrág vagy kabát 7 arany. A feláldozott Manapontok száma 33.

Hőital

Ezen apró fiola tartalmát, ha valaki bőrére dörzsöli, teste felmelegszik, megóvja a megfagyástól. Szokatlan varázsital a tűz városában, de Ynev többi területén is készítik, egyetlen kitétele, hogy Kobra mérget kell hozzá. Két kör alatt melegít a testen 7 Celsius fokot, vékonyan kell feldörzsölni, különben – ha túlzásba viszi az alkalmazó, akkor – szinte megégeti, lázasan reagálhat a test. Elkészítéséhez 38 Mp-t kell felhasználni egy adag Kobraméreggel együtt. Az Ordani verzió pusztán annyiban különbözik a többitől, hogy itt Király Kobra és Tűzkobra mérget egyaránt felhasználnak. Aki megissza, annak számára 4. Szintű mérgeként hat, sikeres Egészségpróba esetén k10 Fp veszteség éri, sikertelennél 2k10 Fp. Ára 3-20 arany közt van, időszaktól függően. Sogron ünnepe alatt egységesen 20 aranyba kerül.

5. fejezet *Tűzmágia*

Tűzekről

Tűzek táblázata:

Erősség	Fokozat	Sebzés	Fényerősség
0	Gyertya	1 Sp	2 méter
1	Fáklya	K6	5 méter
2	Kandalló	2k6	8 méter
3	Tábortűz	3k6	12 méter
4	Jelzőtűz	4k6	16 méter
5	Máglya	5k6	20 méter
6	Kisebb háztűz	6k6	40 méter
7	Háztűz	7k6	60 méter
8	Tűzvész	8k6	80 méter

Tűzhányók, vulkánok, hőkutak

Csak a Tűzvarázslók képesek érzékelni és kiaknázni a más varázstudók által észlelhetetlen és használhatatlan. Mana-források, a tűzhányók és hőkutak erejét. A mágia tudósok máig értetlenül állnak a szintén godoni eredetű különleges képesség előtt. Csak annyit tudnak, hogy az erős hőt és fényt szülő természeti jelenségek összegyűjtik a Világegyetemet átható mágikus energiát. Ehhez hozzátartozik, hogy az ősi Godon területét napjainkban is számtalan tűzhányó és hőkút fűti. Az 500 éve alvó vulkánok kifejezés azt





jelenti, hogy az adott vulkán már 500 éve nem tört ki. Azon tűzhányók, amelyek 5 éven belül tört ki utoljára, aktív vulkánnak nevezzük. Az aktív vulkántól való minden 100 méter 1-gyel csökkenti az érezhető erősséget. Tehát pl. egy 6-os erősségű vulkán hatósugara 600 méter. Ezen belül a tűzvarázsló valamilyen bonuszokat kaphat, a mana-visszaszerzésen kívül is. Az olyan erősségű hőkutak, hőforrások, melyek képesek maguk körül energiamezőt létrehozni, ritkák. Közös jellemzőjük a magas hőfok és a nagy nyomás. Némelyik csak forró levegőt áraszt, de akad vizet okádó gőzforrás is. A Délvidék legnagyobb hőkútja a Felföldön található, erőssége 5-ös, neve: Kanor. A kisebb kutak mind ez alatt vannak. Ynev legtöbb hőkútja még az 1-es erősséget sem éri el. A Tűzvarázsló, a többi varázshasználó kaszthoz hasonlóan képes különleges helyeken gyorsabban feltölteni elméjét az ott tomboló többletenergiákból. A mana-források közül a vulkánok és a hőkutak erejét egyedül a Tűzvarázslók képesek érzékelni és felhasználni. Ez két módon aknázható ki: egyrészt a Godoni módszerrel, valamint a Tűzgyűjtéssel, melyet csak a Fény Ösvényén járók ismernek. Ahol többlet energia van, és a varázsló a Godoni módszert használja, azt nyomban megérzi, mivel elméje gyorsabban töltődik fel. A kisebb forrásokat is szintén érzékeli, mert nem csak annyi Mana-pont áramlik elméjébe, mint szokásosan. Tehát nem annyi manát kap vissza amennyi a Tsz-e, hanem ezen felül még annyit amennyi az adott területen a Manna-forrás erőssége. A Tűzvarázsló számára elegendő, ha a területen tartózkodik, s közben bármit tehet, hiszen a hagyományos Godoni Módszert használja. A Tűzgyűjtés az érintett területen az amúgy elengedhetetlen minimum 1E erejű tűz nélkül is alkalmazható. A mana-forrás tekintetben erősségének megfelelő erősségű tüzet pótol. Ha a közelben – fényerősségen belül – még tűz is lobog, annak erőssége is hozzáadható a kinyert Mana-pontok számához.

Természetes tűz

Természetes tűznek nevezünk minden olyan tüzet, melynek lángjait gyúlékony anyagok táplálják és nem őselemi elvek alapján lobog, azaz semmilyen varázslattal létrehozott tűz nem tekinthető természetesnek, míg az ennek nyomán elharapózó, éghető anyagok táplálta lángok már igen.

Tüzek hatása

Minden tűznek van hatóköre, és ezen belül módosul a tűz sebzése is. Nem teszünk természetes és mesterséges tűz közt különbséget, csak a pusztító tűz esetén, de ezt majd még tárgyaljuk.

A tűz magjában, tehát a közepén 1,5 szeres a sebzés, de ez a legtöbb mágia és tűz esetén szinte elhanyagolhatóan kicsi rész, így nagy átlagban nem is számít. A tűz külső burka után minden egyes fél lábnyi hatókörben 1-el csökken az E. Minden egyes E után k6-al csökken a sebzés.

Vegyünk egy példát: Ég a ház!!! Tehát háztűz van, amely erőssége: 7. A közvetlen sebzése 7k6, fényereje 60 méter. Nos a ház körül a levegő is felforr, így ott is elviselhetetlen a tartózkodás. A lángoktól fél lábnyira, már kisebb az égési sérülés, de még így is elviselhetetlen, ez 6k6. Egy teljes lábnyira már csak 5k6. A másfeledik lábnál már 4k6, a második lábnyi távolságból már csak 3k6-nyi az égési sérülés. Három lábnyiról még mindig túl forró a levegő, ott 1k6 Sp-t okoz. Viszont 4. lábnyi távolságról már sebzés nélkül is megfigyelhető az elhamvadó, elüszkösödő házmaradvány.

Vegyünk egy példát mágikus tüzekre: Egy tűzgolyó. Erősítése 4, teljes E-je 5. Sebzése ennek megfelelően 5k6. A tűzgolyó középpontjában 1,5x nagyobb az erősség, így ott 7k6, de mivel az egész gömb fél láb átmérőjű, így aki belenyúl – szinte a könyökéig – csak a kezét éri ez a módosító hatás. Nos, a tűzgolyó fél láb sugarú aurájában már 1E-vel kevesebbet sebez a forró levegő, tehát 4k6, egy lábnyira már csak 3k6, két lábnyira már csak k6.





A pusztító tűz nevű varázslathoz fűzött további varázslatok azért kivételesek, mert két módon számolhatóak: a formától adódóan vagy a hatótávja duplázódik, vagy csak a normális hatást fejt ki, azaz a sebzése nem lesz 3-nál kevesebb.

Mana-nyerés

Papok, Paplovagok, Lángörök általánosan

A Sogron papok, mint minden pap imádsággal nyeri vissza, bár ez így van azon Tűzvarázslóknál is, akik a Sogron Útját járják – bár náluk ez is egy lehetőség. A többi tűzvarázsló speciális metódusokkal érik el ugyanezt. A Főnixek, mivel paplovagok, ők is imádsággal nyerik vissza mana pontjaikat. A Lángörök mana szerzése szintén meditálással folyik. Minden kasztnak naponta háromszor adatik meg a mágikus képességük visszanyerése. Ezek után az Alapkönyvben leírtak szerinti mágikus kifáradás lép érvénybe. Természetesen, ha Sogron is úgy akarja – nagy csatákban – ez a szám sokkal is emelkedhet.

Lángörök

A hagyományos Ordani módszert használják, elméjükbe annyi Mana-pont áramlik óránként, amennyi tapasztalati szintjük, így egy Tizedik szintű Lángör egy óra alatt visszanyeri mágikus energiáit. Ezt a töltődési folyamatot is befolyásolhatja hőforrás vagy vulkán.

Főnixek

A Főnixek imádsággal szerzik vissza manájukat, de ezt jelentősen befolyásolja Szent Szimbólumuk. Ha nincs náluk az Érckobra, akkor nehezebben, számszerűen 1,5x lassabban kaphatják csak vissza elvesztett energiájukat. De ha különleges ereklye kerül hozzájuk, például egy Ibarai templom Fő szimbóluma, akkor a Kobraisten jobban odafigyelhet követőjére. Erre a Főnixnek dobni kell, k100-al, s ha az érték az ő TSZ + Mp-inek száma alá dob, akkor az isten kiemelten figyel Sogronitájára.

A Főnixek leírásában szerepel, hogy ha nincs szimbóluma, akkor megteszi helyette a parázs is. Képesek a Tűzelvonás egy sajátos verziójára. A markában tartott parázs jelentős égési sérüléseket okozna, de a paplovagoknak csak minimális sérülést jelent. A forró parázs hőhatása ilyen közelségből 1E-nek felel meg, s k6-nyi sérülést okozna, de itt csak minimális a sebzés, azaz 1 Sp /kör. Itt is dobni kell K6-al, de itt is a szám a begyűjtött mágikus energiát jelenti. E mana-nyerési forma mellett, szabadon cselekedhet a lovag, használhatja pszijét, valamint folyamatosan varázsolhat is. Ez egy elég kemény cselekedet, így nem is folytatható sokáig. A maximum, amit kibírnak az 12 kör, azaz két perc. Ez után már 1E-nek megfelelőt sebez a parázs, majd újabb két kör után elhamvad véglegesen, sem hőt, sem energiát nem bocsát ezen túl ki.

Ha a Főnix kezében izzó parázs van, s nincs nála szimbólum, szintén mana-fókuszként használhatja. Ekkor a parázs erőssége szintén 1E, sebzése viszont k6/2. A nyert mana viszont elég magas, mert minden egyes körben megegyezik a lovag tapasztalati szintjével.

Például egy 10. Tsz-ű lovag, akinél nincs semmilyen sogronita jelkép, szimbólum, maximális Mana-pontjainak száma 60, de elhasználta mindet. Ekkor izzó parázsat markol, s a fájdalom árán minden egyes körben 10 Mp-hez jut. Tételezzük fel, hogy folyamatosan k6/2-ön 6-ot dob a játékos, ekkor minden körben 3 Sp-t sebzést szenved el.

Ez a szenvedtetést sem csinálhatja mindig, maximum egy körön át folytathatja, ezután a parázs három körön át a teljes sebzést okozza, azaz k6-ot. Ez után ez is elhamvad.





Tűzvarázslók

A tűzvarázslók Mana-pontjaikat több módszerrel képesek visszanyerni, a legismertebb és legáltalánosabb a Godoni alapú Módszer. Minden Tűzvarázsló rendelkezik különleges képességekkel, melyek a Mana-gyűjtés különféle formái. A Tűzelnyelés és a mana-források kiaknázása minden Tűzvarázsló (1. Tsz) előtt ismeretes, de a Tűzelvonás és a Tűzgyűjtés csak a Fény Ösvényét járóknak (5. Tsz) adatik meg.

Először egy összefoglaló táblázat:

Metódus neve	Visszanyert Mp-k száma	Égési seb	Felhasználó kasztok
Hagyományos Godoni módszer	Tsz/ óra	Nincs	Mind
Tűzgyűjtés	Tsz + Tűz erőssége /15 perc	Nincs	Fény Ösvénye
Tűzelnyelés	Tűz erőssége E / kör	Tűz sebzése	Mind + Lángörök
Tűzelvonás	Tűz sebzése SP /kör	1 Sp / 1 E	Fény Ösvénye

Hagyományos Ordani módszer

A módszer alkalmazása során nem kell pszi-pontokat áldoznia a mana-szerzésre. Csak egy kislehető koncentráció kell, ekkor minden órában annyi mana-pontot kap vissza, amennyi a tapasztalati szintje. Ez a koncentráció nem zavarja sem a varázslást, sem a dinamikus pajzsok fenntartását, de ha nagyobb hatásfokú koncentrációt akar valaki elérni, akkor ezt a folyamatot meg kell szakítania, pl. egy túzlény fenntartásához.

Tűzgyűjtés – Godoni Transz

A metódus a tűz azon nyilvánvaló tulajdonságát használja ki, hogy fókuszálja a Világegyetemben természetes formában jelenlévő mágikus szubsztanciát, a Manát. Ennek kinyerésére a Tűzvarázslók a transz egy formáját használják, egy ősi godoni diszciplínát, mely ma már csak Mana-gyűjtésre használatos. Hasonlít a Pszi Kyr-metódusára, de annál sokkal mélyebb tudatállapotba rántja alkalmazóját. Elméletileg bármely varázstudó felhasználhatná ezt a metódust, de Ordan féltékenyen őrzi ennek titkát. A diszciplína segítségével a Tűzvarázsló mély transzállapotba kerül – ehhez 15 percig mozdulatlanul medítál, s teljes akaratóval az elmélyülésre összpontosít. Az idő leteltével transzba kerül, csak ekkor veszi kezdetét továbbra is ebben a tudatállapotban a Mana-pontok begyűjtése. A Tűzvarázsló csak akkor képes egy tűz mana-fókuszáló tulajdonságát kiaknázni, ha a tűz fényerejében tartózkodik – erről a tüzek táblázata tudósít.

A tűz mana-fókuszából a Tűzvarázsló 15 perc alatt annyi mana-pontot képes az elméjébe gyűjteni, amennyi a Tapasztalati Szintje plusz a tűz- vagy hőhatás erőssége. Ha az adott fényudvaron belül több tűz helyezkedik el, úgy erősségük nem adódik össze, csak a legerősebb érvényesül. Legkevesebb 1E tüzerősség szükséges, tűz nélkül vagy kisebb erősítésnél a Mana-kinyerés nem történik meg. A tűzgyűjtés nem alkalmazható olyan tűz mellett, melyen papi Áldás vagy Sertartás varázslat hat, továbbá Szent tüzekből. Szintén sikertelen, ha a tűz nem folyamatos, megszakad vagy elalszik. Utóbbi esetben a megszakadásig begyűjtött Mana-pontok megmaradnak, de a meditációt újra kell kezdeni – elsőként a kialudt tűz meggyújtásával, majd újabb pszi-pontok feláldozásával. A transzállapot elérésére és további fenntartására a végrehajtónak 15 percenként 1 pszi-pontot kell áldoznia. A Tűzgyűjtés ideje alatt nem végezhet semmilyen fizikai vagy szellemi tevékenységet, mozdulatlanul ül. Magától bármikor visszatérhet a köznapis tudatállapotba, de külső erők nem képesek kiköszönteni csak fájdalomkózzal. Tehát csak Fp vagy Ép veszteséssel lehet, ekkor a begyűjtött Mp-k megmaradnak.

Példa: egy 2. Tsz-ű Tűzvarázsló egy tábortűz 3E hatósugarán (fényerősségén) belül medítálva 15 percenként 5 Mana-pontot gyűjthet az elméjébe. Ekkor, ha az összes Mana-pontja hiányzik, a teljes Tűzgyűjtés ideje 45 perc lesz és 3 pszi-pontba kerül.





Tűznelnyelés

A Tűznelnyelés képessége kétségtelenül a Godoni mágia hagyatéka, habár a Tűzvarázslók mágiájuk más részleteihez hasonlóan nincsenek tisztában elméleti magyarázatával. Ezzel a képességgel a Tűzvarázsló bármilyen legyen akár közönséges vagy elemi tűzből vagy hőből, mely folyamatosan, azaz legalább 1 körig hat rá, képes minden egyes körben annyi mágikus energiát kivonni, amennyi a tűz erőssége. Erre addig képes, amíg fel nem töltődik a max. Mana-pontig, amennyit elméje az adott Tapasztalati Szinten befogadni képes. Ez természetesen ugyanannyi, amennyi a kaszt leírásában szerepel, s amennyit a hagyományos Godoni Módszerrel magába tud gyűjteni. A különleges energiagyűjtés ideje alatt természetesen éppúgy sebződik a tűzből, mint bárki más. Az 1E-nél kisebb erősségű tüzekből nem képes energiát kivonni. Akkor és csakis akkor, ha a Tűzvarázsló elméje teljesen feltöltődött, a Tűznelnyelés jellege megváltozik. Ettől kezdve a varázsló képes bármilyen közönséges vagy elemi tűz, hőhatás sebzéséből az erősségnek megfelelő de minimum 1 Sp-t semlegesíteni körönként. Ilyenkor gyertya vagy mécses nem is tudja megégetni. A hatás ideje bármennyi lehet, akár 1 körnél rövidebb is. Például: egy 3E erősségű Tűznyíl sebzéséből a Tűzvarázsló, ha telítik a mágikus energiák 3 Sp-t képes semlegesíteni, míg egy azonos erősségű Tűzszőnyeg sebzéséből körönként 3 Sp-t.

Kívülről szemlélve úgy látszik, mintha a lángok lelohadnának a Tűzvarázsló közvetlen közelében, valójában ott teljesen kialszik a tűz. Persze a közeli lángok hőhatása érvényesül. Sebzésük a test kiszáradásában, égési sebekben, hólyagokban, fájdalomban nyilvánul meg. Mivel a jelenség nem csak a Tűzvarázsló testére érvényes, hanem teljes aurájára, így ruházata és tárgyai is élvezik a személyes Aura e különleges védelmét, melynek következtében soha nem gyulladnak meg, bármekkora is a sebzés. Ez alól csak a fokozottan gyúlékony anyagok jelentenek kivételt, mint például a száraz pergamen. Ha a Tűzvarázsló aktuális Mana-pontjainak száma akár csak 1 Mp-vel is kevesebb a maximumnál, ez a tulajdonság megszűnik, és a Tűznelnyelés újfent az elvesztett Mana-pontok visszaszerzésére irányul. A képességgel lehetetlen Mana-pontot nyerni olyan tüzekből, tűzhelyekről, melyeken papi Áldás vagy Szertartás varázslat hat, továbbá a szent tüzekből. A sebzés semlegesítő hatás persze ekkor is működhet, feltéve, hogy a Tűzvarázslót telítik a mágikus energiák.

A védő mágiák alkalmazása a képességet nem befolyásolja, hacsak a leírásban nincs erre vonatkozó kitétel, védő erejük, tűz- és hőhatások elleni SFÉ-jük, hozzáadódik a Képesség nyújtotta védelemhez. A Testhőmérséklet-hűtés pszi-diszciplina a Tűzelvonásban leírtak szerint befolyásolhatja a Képességet.

Tűzelvonás

Ez a módszer mesterei és használói a Fény Ösvényét járó Tűzvarázslók. A tanítvány a Tűznelnyelés képességét fejleszti tovább 8+k6 hónapig. A különleges képesség lehetővé teszi, hogy a Tűzvarázsló, amíg elméje max. Mp-re fel nem töltődik, bármilyen közönséges vagy elemi tűznek ellenálljon. Ez azt jelenti, hogy például k6 Sp esetén 1 Sp/kör, 2k6 Sp esetén 2 Sp/kör. Mivel a képesség kihat a Személyes Aurára, a Tűzvarázsló ruházatát és más tárgyait védi. A Tűzelvonással az első körben a Tűzvarázsló minden tűz- és hőhatásból legyen közönséges vagy elemi, mely folyamatosan, azaz legalább 1 körig hat rá, természetesen sebzésének megfelelő Mana-pontot képes kivonni. Vagyis a tűz sebzését mégis ki kell dobni, ennyi Mana-pontot nyer ki belőle a varázsló, miközben ő csak a minimális sebzést szenved el. A kör végén a tűz hirtelen lelohad, erőssége 1E-vel gyengébb tűz természetes sebzése adja ki az újabb elvont Mana-pontokat, míg értelemszerűen a tűz valós sebzése is csökken 1 Sp-vel. A tűz az újabb kör végén is lejjebb lohad, és a harmadik körben már eredeti erősségénél 2e-vel gyengébben lobog a Tűzvarázsló körül. A Tűzelvonás mindaddig működik, ameddig a Tűzvarázsló a tűzben tartózkodik, és amíg elméje max. Mp-re fel nem töltődik vagy a tűz 1E





alatt ki nem alszik. Utóbbi gyakorta előfordul, még akkor is, ha tüzet táplálja valami vagy őselem teremtett. Az a közönséges tűz, mely nem aludt ki, rövid időre lelohad, de azután új erőre kap, ha éghető anyagok táplálják. Elemi tűznél, ha még tart a teremtés időtartama, szintén visszaáll a korábbi erősség: minden körben 1E-vel nő, míg el nem éri az eredeti erősséget. A képességgel lehetetlen Manát kivonni olyan tüzekből, melyeken papi Áldás, vagy Szertartás varázslat hat, továbbá szent tüzekből. A sebzés semlegesítő hatás ekkor is érvényesül. Az 1E-nél gyengébb tüzből nem lehet Manát elvonni. Amint a Tűzvarázsló elméje feltöltődik max Mana-pontra, a sebzés is erősebben, a Tűzelnyelésben leírtak szerint hat rá. Ekkor körönként már csak a tűz erősségének megfelelő Sp-t képes közömbösíteni a sebzéséből. Persze mindenkor pontosan tudja, mennyi Mana-pontot tárol éppen az elméjében, így elkerülheti az ostoba baleseteket.

Példa: Egy 6. Tsz-ű Tűzvarázsló, aki minden Mana-pontját elhasználta, beleáll vagy benyújtja kezét egy jelzőtűz lángjai közé. Ennek erőssége 4E, így körönként 4k6 Sp-t sebez. Az első körben sebződik 4 Sp-t és dob 4k6-al, melynek eredménye tegyük föl 19. Ennyi Mana-pontot vont ki a tüzből az első körben. A kör végén a tűz lelohad, elkezdődik a második kör. A tűz erőssége már csak 3E, természetes sebzése 3k6 Sp. A második körben a Tűzvarázsló 3Sp-t sebződik és dob 3k6-tal, melynek eredménye 14. Ennyi Mana-pontot nyer ki a második körben, elméjében már 33 Mp-t tárol. A lángok ismét lejjebb lohadnak, már csak 2E erősségűek, 2k6 Sp sebzéssel. A Tűzvarázsló mivel már csak 3 Mp-je hiányzik, ha továbbra is a tűzben marad, vállalja a következményeit, hogy Tűzelvonás képességét elveszítve nagyobb sebzést szenved el, míg ha kilép a tüzből, így a folyamat abbamarad. Ha a maradás mellett dönt, elkezdődik a harmadik kör. Sebződik 2Sp-t és dob 2k6-al, melynek eredménye 10. Ekkor elméje max Mp-re töltődik, viszont a Tűzelvonás ettől kezdve másként viselkedik, már csak a tűz erősségének megfelelő Sp-t semlegesít körönként. A túlcsonduló Mana-pontok sebzésként jelennek meg: 2Sp-t semlegesített, 3Sp átalakult Mp-vé, így a túlcsondulásból származó sebzés a kör végén 5 Sp lesz. A tűz erőssége 1E-re zuhan, alig ég, de nem alszik ki. Ettől fogva mivel bőven áll rendelkezésére tűzifa körönként 1E-vel nő az erőssége, mígnem újra jelzőtűzként lobog. Ha a tűz-, hőhatás egy körnél rövidebb ideig hat – egyszeri, mint például a Tűzaura érintése, Tűznyíl, Tűzkitörés, Tűzkard ütése, stb. -, akkor nem képes Mana-pontot elvonni belőle.

A Tűzelvonás a Tűzelnyeléshez hasonlóan különleges képesség, tehát használatához nem szükséges összpontosítani és Mana-pontot áldozni. Használata közben a végrehajtó harcolhat, varázsolhat, Pszit alkalmazhat – egyszóval bármit tehet.

A testhőmérséklet szerepe

A testhőmérséklet-hűtés Pszi-diszciplína szintén befolyásolja a sebzést. Mivel az ember testhőmérséklet 36 fok, ezért maximálisan 15 fokkal lehet úgy lehűteni, hogy a Tetszhalál be ne álljon. A játékban 5 fokonként 1-es SFÉ jön létre, mely a hő- és tűzalapú sebzések ellen érvényesül. Testhőmérséklet hűtéssel vagy varázslattal elért tűz elleni SFÉ, hacsak leírása másként nem rendelkezik – hozzáadódik a különleges képesség védelméhez. Ez alatt természetesen zavartalanul használhatja adottságait a Tűzvarázsló.

Tűzmágia

Több varázslatra is igaz, hogy a létrehozója határozza meg, kire vagy mire hathat. Tehát nem feltétlenül hamvaszt el egy Tűzaura minden növényt és embert. Erről még a varázslat létrehozásakor kell döntenie a Játékosnak. Természetesen ezt nem használják





nyakra-főre, hiszen a tűzmágia részeit nem szokás „főlösegesen, szórakoztató jelleggel” létrehozni.

Ez a mágia szekció tartalmazza a kiegészítéseket, melyek eddig, egy helyen még nem szerepeltek. A legtöbb mágia-forma erősíthető, többszörös Mp feláldozásával. Van ahol ezért csak az időtartam nő, de van ahol a mágia minden tulajdonsága többszörösére nő.

Lángörök

Minden Lángőr jártas a Tűzmágiában, természetesen korlátozott mértékben. Mágiájukat szinte mindig a távolabb levő ellenfeleik megtámadására használják. Tudásuk az évek alatt teljesen magába foglalja az Alapvető Tűzmágiát és a Hat Iskolaforma három részét. Ezekon kívül még tartalmaz pár egyedi varázslatot is, amelyet csak ők használnak, ritka esetben, kivétel nélkül csatában. A Hat Iskolaformából a Tűznyilat, Tűzaurát és a Tűzkitörést ismerik.

Ordítás

Mp: 5

Erősség: 1

Sebzés: speciális

Varázslási időtartam: 1 segmens

Időtartam: 1 kör

A varázslat rendkívülien hasonlít az Arel papok csatakiáltásához. Hatása, hogy a harcos – általában Harci Láz, vagy legalábbis Roham alatt – rendkívül hangosan ordít, s istene letekint rá... Ereje sokkal nagyobb lesz, mint máskor, harci ereje is szintén megemelkedik. Ez számszerűen: Erő +2, Té +15. Mint mindennek, ennek is van hátránya: a Lángőr védekezése, az elvakult győzni akarás következtében lecsökken: Vé -20.

Láng Ereje

Mp: 10

Erősség: 2

Sebzés: +k6

V. I. : 7 segmens

I. : 6 kör (1 perc)

A varázslat hatása olyan, mint a Harci Lázé. Harcos tűz lobog a harcos lelkében. Ettől fogva izzik, vágyakozik a harcra. Soha nem látott erővel képes küzdeni, teste sokkal erősebbé válik. De minden egyes lépés, mozdulat fájdalommal is jár, a tűz teszi, bár ezt csak az időtartam lejártával tapasztalja. Képesség módosulás a következő: Ké +5, Té +15, Vé -10, Cé -10, Erő +3. A sebzés, legyen bármennyi is fegyvertől vagy pusztakéztől minden esetben +k6 bonuszt kap. Minden egyes találata, érintése égési sérülést okoz.

Lángcsapás

Mp: 10

Erősség: 3

Sebzés: 2K6

Vi.: 4 segmens

I.: egyszeri

Hasonlatos mágia formula, mint a Tűznyíl, bár itt a hatótáv és a tűz mozgása kicsit más. A harcos határozza meg, hogy milyen irányban „repülhet” a tűz. Hatótávolsága nem csak a Személyes Aura vonzatköre – tehát 20 láb -, hanem 40 láb. A varázslat rendkívül gyors, így két – három segmens alatt „átéri” a területet. A Lángőr ujjából egy narancssárga,





egyre hosszabb lángnyelv csak ki, egészen a célig, olyan görbülettel, amelyet alkalmazója jónak lát.

Sogron Papok

A Sogron Papok saját szféráin kívül – Lélek, Természet, Élet – még használhatnak egyedi varázslatokat is, akárcsak más isten követő papok. Ezek a következők:

Perzselő Ordítás

Mp: 14

Erősség: 18

Varázslási idő: 2 segmens

Időtartam: azonnali, egyszeri

Evvel a varázslattal a tűz őselemi síkjának melegéből formál egy csóvát a Tűzkobra szolgálja. Hangos üvöltésével pokoli forróságot szabadít arra, aki a varázslat idején előtte áll. A hőcsóva alaperősítés esetén 1E erejű, ennek megfelelően k6 Ft-t sebez és hossza 1 láb. Nemcsak távadó jelleggel szokás alkalmazni, bizonyos esetekben az adott környezet kiszáraitására – gyúlékonyabbá tételére használják. A varázslatot 6 Mp ellenében lehetséges 1E-vel erősíteni. Ebben az esetben minden újabb E egy lábbal növeli a hőcsóva hosszát és k6-al az okozott sebzést.

Tűztáplálás

Mp: 10

E: 13

Vi.: 3 segmens

I.: 2 kör/ szint

Hatótáv: 10 láb

A Tűzkobra papja ezzel a varázslattal a 10 láb távolságon belül égő közönséges tüzek erejét képes megnövelni anélkül, hogy azok mérete megváltozna. A varázslat alaperősítése egy E-nyi erősítést jelent, ezáltal pl. a fáklya kandallótűznek vagy a máglya kisebb háztűznek minősül és ennek megfelelő sebzést okoz, ám sem mérete, sem fényereje ezen közben nem változik. A pap a varázslat hatóidejét nem, csupán erősségét tudja változtatni, mégpedig 5 Mp-ként 1E-vel.

A Kobra Ujja

Mp: 12

E: 10

Vi: 3 s

I: 1 kör/szint

Hatótáv: zóna, 20 láb

Amíg a hatóidő tart, a pap körönként három, fáklya nagyságú tüzet képes gyújtani 20 láb sugarú körön belül. Maguk a lángok csupán 3 segmensnyi ideig élnek, ám azonnal lángra lobbantanak minden gyúlékony anyagot. Azon a ponton jelennek meg, amelyet a pap az ujjával megjelöl. Nem kell megérinteni azt a helyet, bőséggel elegendő, ha csak egyszerűen rámutat. 3 újabb Mp felhasználásával a hatótáv sugara egy lábbal megtoldható.

Tűzkobra

Mp: 15

E: 8

Vi.: 1 kör





I: 5 kör

Tűzből font, 1 láb hosszú kígyót hív életre ezzel a varázslattal Sogron papja. Egy, a paptól legfeljebb 10 láb távolságra lévő természetes tűzből fog előmászni, értékei a következők: Ké: 42, Té: 70, Vé: 50, érintése k6 sérülést okoz. Ha sikeres a támadódobása, akkor 5. szintű kínmérget fecskendez áldozatába, amely sikeres Egészségpróba esetén k10, ennek elhibázásakor 3k10 Fp fájdalmat okoz. A kígyónak nincs önálló akarata, mindenben a pap utasításainak engedelmeskedik, ennek feltétele, hogy a pap folyamatosan lássa a kígyót. Ha olyan akadály, tereptárgy stb. kerül kettejük közé, amely tökéletesen eltakarja a kígyót, az abban a pillanatban elenyészik.

Kígyótűz

Mp: 18

E: 11

Vi: 1 kör

I: 5 kör

Hatótáv: 10 láb

Bármely természetes tűz alakját megváltoztathatja ezzel a mágikus módszerrel a pap. Kígyózó tüzet hoz így létre, amely az akarata szerinti irányba halad. Körönként 6 lábnyi távolság megtételére képes, és minden útjába eső gyúlékony anyagot lánggra lobbant. A tűzkígyó hossza és sebzése a tűz nagyságától függ. 1 E erősségű tűz k6 Fp-t sebez, és 1 láb hosszú kígyó létrehozására elegendő. A varázslattal a pap nem képes a tűzkígyó erejét befolyásolni, csupán az időtartamra lehet hatással. 6 újabb Mp-ért a Kígyótűz plusz 1 körig irányítható lesz. A varázslat időtartamának lejártával a kígyó szertefoszlik.

Főnixek

A Főnixek mivel Paplovagok, a normál papi mágia Lélek, Természet szférái mellett az Alapvető Tűzmágia, Hat iskolaforma és a Közönséges Tüzek Befolyásolása felett uralkodnak. Természetesen rendelkeznek egyedi varázslatokkal is.

Tűzvirágok

Mp: 4

E: 1

Sebzés: lángnyelvenként k6/3

Vi: 5 segmens

I: 10 kör

Ezen varázslattal a Főnix képessé válik körönként k6 apró lángnyelv teremtésére. Ezek a Főnixtől számított 5 lépés sugarú körön belül jönnek létre, az ő akarata szerint, ám a továbbiakban nem irányíthatja őket. A kis lángnyelvecskék minden gyúlékony anyagot lánggra lobbantanak, s a Főnixet leszámítva mindenkinek k6/3 Fp fájdalmat okoznak, ami ellen a páncélok SFÉ-je beszámítható. A kis lángnyelvek abban a pillanatban elenyésznek, mielőtt valamivel közvetlen érintkezésbe kerülnek.

Tűzvirágok II.

Mp: 8

E: 1

S: lángnyelvenként k6/3





Vi: 6 segmens

I: 10 kör

A varázslat hatása megegyezik az előzővel, annyi különbséggel, hogy itt a hatótáv nem 5 láb, hanem a teljes zóna, azaz 20 láb sugarú kör.

Tűzvirágok III

Mp: 15

E: 1

S: lángnyelvenként k6/2

Vi: 7 segmens

I: 6 kör

A varázslat annyiban különbözik, hogy itt körönként nem k6-nyi, hanem 2k6+2-nyi lángnyelvecske jelenik meg, 20 láb sugarú körön belül.

Izzó szírom

Mp: 12

E: 1

S: k6

Vi: 3 segmens

I: 3 kör

A varázslat hatására, a Főnix által kijelölt helyen, egy tenyérszirom (kb. két hüvelyk) halvány fényű forró láng születik. A gyúlékony anyagok azonnal lángra kapnak, az élő lények pedig k6 Fp sérülést szenvednek el. A fém alapú tárgyak, vagy amelyek ellenállnak a tűznek, azok felmelegednek az első körben, a másodikban forrni kezd, a harmadikban pedig már szinte megolvad – ez a vékonyabb fémlemezeknél előfordulhat, de egy kardpenge csak vörösen izzik.

Sziromeső

Mp: 30

E: 1

S: lángszirmonként / k5

Vi: 1 kör

I: Tsz

Ez a mágikus formula hasonlít a Tűzmágia Tűzeső nevű mágiájához. A Főnix zónája fölött halvány – ködszerű – felhő jelenik meg, s a varázslási kör végére apró lángszirmok hullnak alá. A lovagon kívül mindenki számára k5-nyi Fp sérülést jelent. Minden egyes körben a Főnix Tsz*2*k6-nyi szírom hull. Az idő lejártával a felhőcske elenyészik.

A lángocskák minden gyúlékonyt azonnal meggyújtanak, a 10. körben már a fémeket is forrosítani kezdik – például egy pajzsot – ha 25 körnél tovább hullnak a lángocskák még a föld is szinte izzani kezd, legalábbis a hőmérséklet az adott területen felemelkedik jelentősen ezen idő után. A felhő minden körben növekszik 1 lábnyit, valamint a Főnix akarata szerint elmozdulhat 2 lábnyit. A szirmok nem gyorsan esnek, inkább, mint a hó.

Időleges tűz

Mp: 13

E: 3





Sebzés: -

Vi: 5 segmens

I: 3 kör

Ezen varázslat segítségével a Főnix bizonyos súlyhatár alatt bármely nem mágikus tárgyat 3 körre tűzzé változtathat. Jóllehet az adott tárgy fényes lángokkal fog lobogni, nem sebez és nem gyújtja meg a gyúlékony anyagokat. Az időtartam lejárta után visszaváltozik eredeti alakjába, addig azonban eredeti funkciója szerint nem használható. A Főnix szintenként 0,5 kg tömegű tárgyat képes időlegesen tűzzé változtatni.

Dervisek ideje - lángroham

Mp: 17

E: 2

S: 2k6

Vi: 2 segmens

I: 6 kör (1 perc)

E varázslat miatt kapták – az Ibarai területeken főként – az örül üvöltő lángdervisek elnevezést. Általában akkor használják, ha Alakulatban vannak, azaz húszan. Egyfajta „ék” taktikát és hadrendet vesznek fel, majd az elől járók ordítani kezdenek, közben nem ismert Godoni szavakat kevernek. Ekkor, szinte örült futásba kezdenek, körülöttük magas lángok csapnak fel, minden gyúlékonyt elégetve. A lángoktól alig látni a Főnixeket. Ezért minden mozdulatuk szinte meglepetésnek felel meg. Ez az aura minden Főnix körül 40 centire lobog. A futás miatt érvényes a Roham és a Meglepetés módosítói majd teljesen. A közemberek megrémülnek a látványtól, ezért a kezdeményezés minden esetben a lovagoké, a kalandoroknak, zsoldosoknak, harcosoknak pedig dobnia kell bátorságra, azaz Akaraterőre – 1-el. A módosítók: Ké +15, Té +22, Vé: -15, Cé -13, S +2k6.

Fenyegető láng

Mp: 8(4)

E: 1(1)

S: k6

Vi: 1 kör

I: 5 kör

Megtévesztő varázslat. Hatására hatalmas lángnyelveket, robbanásszerűen terjedő tűzgyűrűket képes a Főnix megidézni. Az így keltett lángok azonban bármekkorák legyenek is, csupán k6 Fp sebesülést okozhatnak. A varázslat 1E-s erősítéssel 1 lépés hosszú lehet, s minden újabb E 1 újabb lépésnyi lángnyelvet jelent majd. Magas fokú alkalmazása esetén akár pánikkeltésre, robbanások és tűzvésze imitálására is alkalmas, ám csakis a rendkívül gyúlékony anyagokat képes lángra lobbantani.

Nehéz hamvak

Mp: 7

E: 5

S: speciális

Vi: 1 kör

I: 10 kör

Egy különleges mágia forma, a már korábban égett tüzek helyén megmaradt hamvak újra izzani kezdenek. Ez a folyamat 1 körön át tart (varázslási idő). Ez után halvány





füstcsíkok szállnak fel, amely nehezíti a légzést, futni, huzamosabb ideig harcolni nem lehet benne, kivéve a Főnixnek. Ő minden levonás nélkül harcolhat. Aki huzamosabban, legalább háromszor belégzi ezeket, a kábulat módosítói hatnak rá. A nyolcadik körre már a bőrtüket is marja, a szemük könnybe lábad. Negatív módosítók az ellenség számára: Ké -5, Té -10, Vé -5, Cé -10, Bátorság -1 (csak NJK-k számára).

A Kis Arkánium Rituáléi

Perzselő Ordítás

Mp: 14

Erősség: 18

Varázslási idő: 2 segmens

Időtartam: azonnali, egyszeri

Evvel a varázslattal a tűz őselemi síkjának melegéből formál egy csóvát a Tűzkobra szolgálja. Hangos üvöltésével pokoli forróságot szabadít arra, aki a varázslat idején előtte áll. A hőcsóva alaperősítés esetén 1E erejű, ennek megfelelően k6 Ft-t sebez és hossza 1 láb. Nemcsak távadó jelleggel szokás alkalmazni, bizonyos esetekben az adott környezet kiszáraitására – gyúlékonyabbá tételére használják. A varázslatot 6 Mp ellenében lehetséges 1E-vel erősíteni. Ebben az esetben minden újabb E egy lábbal növeli a hőcsóva hosszát és k6-al az okozott sebzést.

Tűztáplálás

Mp: 10

E: 13

Vi.: 3 segmens

I.: 2 kör/ szint

Hatótáv: 10 láb

A Tűzkobra papja ezzel a varázslattal a 10 láb távolságon belül égő közönséges tüzek erejét képes megnövelni anélkül, hogy azok mérete megváltozna. A varázslat alaperősítése egy E-nyi erősítést jelent, ezáltal pl. a fáklya kandallótűznek vagy a máglya kisebb háztűznek minősül és ennek megfelelő sebzést okoz, ám sem mérete, sem fényereje ezen közben nem változik. A pap a varázslat hatóidejét nem, csupán erősségét tudja változtatni, mégpedig 5 Mp-ként 1E-vel.

A Kobra Ujja

Mp: 12

E: 10

Vi: 3 s

I: 1 kör/szint

Hatótáv: zóna, 20 láb

Amíg a hatóidő tart, a pap körönként három, fáklya nagyságú tüzet képes gyújtani 20 láb sugarú körön belül. Maguk a lángok csupán 3 segmensnyi ideig élnek, ám azonnal lángra lobbantanak minden gyúlékony anyagot. Azon a ponton jelennek meg, amelyet a pap az ujjával megjelöl. Nem kell megérinteni azt a helyet, bőséggel elegendő, ha csak egyszerően rámutat. 3 újabb Mp felhasználásával a hatótáv sugara egy lábbal megtoldható.





Tűzvarázslók

Lángrobbanás

Minden Tűzvarázsló halálakor képes Tűzkitörésben felszabadítani testi és szellemi energiáit. Ezen különleges képességét 1 kör hosszú összpontosítással ébresztheti fel. Mindaddig, amíg újabb összpontosítással el nem altatja, a halálakor - mikor Ép-i elfogynak - bekövetkezik a Tűzkitörés, melynek erőssége a következőképpen alakul:

1 Tsz	1E
3 Mp	1E
5 Pszi-pont	1E

Alapvető Tűzmágia

Áldozati láng

Mp: 1

E: 100

S: -

I: leírás

Vi: 1 kör

A varázslattal a Sogronita 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. Ha nem volt megfelelő, akkor a helyén marad. Ez utóbbi eset nagy szégyen minden valamirevaló Sogronitának.

Lángteremtés

Mp: 1

E: -

S: -

Vi: 1 segmens

I: 6 kör (1 perc)

A varázslat segítségével a tűzvarázsló apró lángnyelvet teremt, mely képes meggyújtani az éghető tárgyakat. A lángnyelv, őselemi tűzről lévén szó, tápláló anyagok híján is ég, s amint az eddigiekből kiderült, komolyan el is harapódzhat. Ilyenkor a tűz azután is megmarad, hogy a varázslat időtartama lejár és a teremtett lángnyelv eltűnik. A helyet, ahol a lángnyelv fellobban, a tűzvarázsló határozhatja meg, ám belül kell esnie a zónáján.

Időzített lángteremtés

Mp: 15

Erősség: 1

Sebzés: alapesetben nincs

Vi: 5 segmens

Időtartam: 6 kör (1 perc)





Hatása a legapróbb részletekig megegyezik a *Lángtemetés* varázslattal. A különbség pusztán annyi, hogy a lángnyelv nem azonnal, hanem a tűzvarázsló által előre meghatározott pillanatban jön létre. Az időtartam, melynek ezen belül kell esnie, az örökkévalóság. Miután a tűzvarázsló befejezte a varázslást, 1 kör áll rendelkezésére, hogy megjelölje a pontot, ahol a lángnyelv majdan fellobban. Bal kezének hüvelykujját kell az adott helyhez hozzáérintenie, annak lenyomataként egészen apró varázsjel keletkezik. Ha ezt a jelet eltörlik, vagy vonalait megszakítják, a varázslat idő előtt, azonnal aktivizálódik, vagyis a lángnyelv fellobban.

Intő tűz

Mp: 7

E: 1

Sebzés: alapesetben nincs

Vi: 6 kör

I: 6 kör

A varázslat befejeztekor a tűzvarázsló a zónáján belül eső területen tízszer annyi pontot jelölhet meg, mint amennyi a Tapasztalati Szintje. Ezen a pontok mindegyikén a *Lángteremtés* varázslatnál már leírt lángnyelv lobban.

Tűzteremtés

Mp: 3

E: 1

S: k6

Vi: 3 s

I: 6 kör

Ez a tűz sokban hasonlít a *Lángteremtés* nevű varázslathoz, a különbség az, hogy itt a tűzvarázsló nem apró lángocskát, hanem egy tábortűz méretű mágja lángját teremti. Az éghető anyagok nyomban meggyulladnak, és a környezetében komoly hőhatás is érzékelhető.

Időzített tűzteremtés

Mp: 22

E: 1

S: K6

Vi: 6 kör

I: 12 kör

A varázslat mindenben hasonlít a *Tűzteremtés*re. A különbség az, hogy itt a varázsló megjelölheti az időpontot, amikor a varázslat aktivizálódik, a tűz felcsap. A helyét, a hüvelykujjának érintése nyomán keletkező varázsjelel kell jelölnie.

Tűztáncoltatás

Mp: 8

E: 1

S: k6

Vi: 1 segmens

I: 6 kör

A varázslás befejeztével a tűzvarázsló a zónáján belül eső területen képes lesz minden természetes tüzet befolyásolni. Ez annyit tesz, hogy a tűzvarázsló a lángokat eredeti méretük





felére csökkentheti vagy kétszeresére nyújthatja, mitöbb, meghatározhatja a tűz továbbterjedésének irányát is.

Östűz észlelése

Mp: 3

E: 1

S: -

Vi: 1 s

I: egyszeri

A tűzvarázsló a varázslat segítségével meg tudja állapítani, hogy hány E östűz van jelen a zónán belül. Ez vonatkozik a tűz leplezett formájára is.

Tűz észlelése

Mp: 4

E: 1

S: -

Vi: 1 s

I: Egyszeri

A tűzvarázsló a zónájában az adott pillanatban egyidejűleg jelenlévő leplezett és leplezetlen östűz és természetes tűz összesített E-jét tudhatja meg.

Tűzelemzés

Mp: 6

E: 1

S: -

Vi: 1 s

I: egyszeri

A varázslat segítségével egy, a zónájában lévő, bármilyen színű működő tűzről szerezhet információt. Megtudhatja E-jét, időtartamát, mágikus-e, vagy sem.

Fény teremtése

Mp: 3 (1)

E: 1

S: -

Vi: 1 s

I: 4 kör (4 kör)

A varázsló csak a tűz fényét teremti meg, amelyet nem képes mozgatni, de a zónáján belül bárhol létrehozhat, akár víz alatt is, mert ezt a fényt a Tűz Elemi Síkjáról idézi.

Hő teremtése

Mp: 3

E: 1

S: k6

I: 3 kör

Vi: 1 s





Alattomos mágiaforma, a lényege, hogy a tűzvarázsló csak a tűz hőjét teremti meg. Ez egy fáklyányi lángnak megfelelő helyen létezik. Látható jele nincs. Elvileg használható lenne, akárcsak a varázslóknál a Hat Iskolaformára, de a tűzmágiában még nem kísérleteztek ezen irányzattal.

Védőmágia

Szalamandrabőr

Mp: 10

E: tűzvarázsló TSZ

S: -

I: 6 kör

Vi: 5 s

Akin a tűzvarázsló e varázslatot végrehajtja, azaz időtartam lejártáig képes lesz ellenállni a hőhatásoknak. Ez a tűzvarázsló Tapasztalati Szintjeiként 100 Celsius fokos hőséget jelent, vagyis: 1 szinten 100, 2.-on 200, 3.-on 300. Továbbá a tűzvarázsló Tapasztalati Szintjeiként 5-ös Sebzés Felfogó Értéket ad a tűzhatások sebzésével szemben. Első szinten 5, másodikon 10, harmadikon 15, ... stb. A varázslatot bárkin végrehajthatja a varázsló, aki a zónáján belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. Az illető felszerelése, ruhái és egyéb tárgyai nem élvezik a védelmet. Ha saját magán hajtja végre, különleges mana-gyűjtő képességei zavartalanul működnek.

Tűztagadás

Mp: 35

E: 18

Sebzés: -

I: 6 kör

Vi: 1 kör

Akin e varázslatot a tűzvarázsló végrehajtja, az időtartam alatt képes elviselni bármekkora hőséget és bántatlanul tartózkodhat akár a legégetőbb lángpokol közepén is, a tűz sem fájdalmat, sem sérülést nem okoz neki. A tűzvarázsló a varázslatot bárkin végrehajthatja a zónáját belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen személyen. Az illető felszerelése, ruhái és egyéb tárgyai nem élvezik a varázslat nyújtotta védelmet. Ha saját magán alkalmazza, a mana-nyerésre szolgáló módszerei közül csak az Ordani Metódus működik.

Sárkánybőr

Mp: 27

E: 1

S: -

I: Tsz + 10 perc

Vi: 3 kör

E varázslat az idő lejártáig használóját képes lesz ellenállni az elemi és közönséges tüzeknek illetve hőhatásoknak. Ez két szintenként 1E semlegesítését jelenti. Például: 5. és 6. Tsz-en 3E-t, 7. és 8. Tsz-en 4E. A védelemnek feszülő varázslatok és tüzek nem gyengülnek, csak a varázslat védettje számára. Ez mindenre kiterjed, ami a Személyes Aurához tartozik. Ha a tűzvarázsló magára alkalmazza, úgy különleges mana-nyerési képességei hiánytalanul





működnek, tehát a tüzek eredeti erősségének megfelelően. A varázslat bárkin végrehajtható, aki a zónán belül tartózkodik, ám egyszerre csak egyetlen egyen.

Sárkánykirály bőre

Mp: 60

E: 18

S: -

I: Tsz + 10 perc

Vi: 6 kör

Hasonló az előző varázslathoz, de jelen esetben a varázslat alanya teljesen sebezhetetlenné válik a tüzek minden megjelenési formájával szemben. Mana-nyerésre nem használhatja a Tüzelnyelést és a Tüzelvonást. A többi módszer is csak fele hatékonysággal működik.

Tűzűzés

Mp: 50

E: 18

Varázslás ideje: 1 kör

Időtartam: 1 perc

Hatótáv: TSZ*méter

A tűzvarázsló szintjével azonos métereken belül nem tud tűz gyulladni, vagy ha már ég azonnal elalszik. 10 mana-pontért meghosszabbítható a hatás 1 perccel. A terület a tűzvarázslóval halad, ami kikerül a hatókörzetből nem gyullad be újra, ha csak valami be nem lobbantja. Ez lehet mágia, parazs. Tehát egy fáklya nem gyullad be, de egy máglya parazsa percek múltán tűzre lobbantja az üszköket. A szentelt tüzekre nem hat a varázslat.

Iskolaformák

Tűznyíl

Mp: 4 (4)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: egyszeri

Vi: 2 s

A varázsló bal kezének mutatóujjából tűznyíl csap elő. Akkor találja el ellenfelét, ha sikeres Célzó Dobást tesz. A tűznyíl Cé-je +30. A varázsló képes arra, hogy több Mp felhasználásával nagyobb erejű tűznyilat lőjön ki. Dupla Mp-ért dupla olyan erejű (E), és dupla sebzésű (s: 2k6) lesz a nyíl.

Tűzkard

Mp: 4 (4)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 5 kör





Vi: 2 s

A tűzvarázsló lángokkal övezhet egy tetszés szerinti hosszúságú, formájú egykezes kard pengéjét. A tűz körülöleli a kardot, akár az aura az embert. A fegyver sebzésén túl még tűzsebzést is okoz, valamint azonnal lángra lobban minden gyúlékonyt. A tűzkardot a markolatánál bárki megfoghatja és használhatja, ugyanúgy működik, mint hétköznapi formában – lehet vele támadni, védekezni ... - egyetlen módosulása a Sebzésnél van, itt az eredetihez további k6 tűzsebzés társul alapesetben, ami erősíthető. A sebzés ellen a páncélok SFÉ-je változatlanul él, de a gyúlékony ruhadarabokat (selyem) is lángra lobbantja.

Tűzkitörés

Mp: 4 (4)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: egyszeri (1-3 s max)

Vi: 3 s

A tűzvarázsló a zónáján belül eső területen meghatározhat egy tetszés szerinti pontot, amely a robbanás epicentruma ként fog szolgálni. A robbanás mindazoknak, akik a középpont 1 lábnyi körzetén belül tartózkodnak, k6 égési sebet fog okozni. Ha a tűzvarázsló a tűzkitörést több Mp felhasználásával nagyobb erősséggel csinálja, akkor ez a sebzés növekszik, a hatótávval egyetemben, minden egyes plusz E egy újabb lábnyit hatótávot ad. A sebzés azonban az epicentrumtól minden egyes lépéssel k6-al csökken (tehát lábanként).

Tűzszőnyeg

Mp: 10 (10)

E: 5 (5)

S: k6 (k6)

I: 3 kör

Vi: 4 segmens

A varázslattal a tűzvarázsló egy 5 lépés sugarú körben fél láb magas tűzszőnyeget hoz létre. Ezt úgy a legegyszerűbben elképzelni, mint egy hosszú szárú fűvel benőtt területet, csakhogy a fűszálak itt lobogó lángnyelvek. Mindazok, akik ebbe belekerülnek, vagy belelépnek, körönként k6 sebet szenvednek el. Nagyobb testű állatok vagy fekvő emberek ennek a dupláját, 2k6-nyit. Minden éghető anyag, melye a szőnyeg lángnyelvei érnek, tüzet fog. A tűzvarázsló képes növelni a tűzszőnyeg erejét és sebzését, ha több Mp-ot áldoz rá. 20 Mp-ért 10E erősséget és 2k6 sebzést, 30 Mp-ért 15E erősséget és 3k6 sebzést, 40 Mp-ért 20E és 4k6 Sp-t kap.

Tűzfal

Mp: 10 (10)

E: 5 (5)

S: k6 (k6)

I: 6 kör

Vi: 3 s

E varázslattal a tűzvarázsló a zónáján belül létrehozhat egy fél láb vastag, 5 lépés sugarú, félkör alak, függőleges tűzfalat, ami valójában egy félbevágott, függőleges Tűzszőnyeg. Alsó vonala követi a terep egyenetlenségeit. A tűzfal lángra lobbant minden éghető anyagot, ami belekerül, és 2k6 sebet okoz azoknak, akik rajta keresztülhatolni





kívánnak. Ha a tűzvarázsló több Mp-t használ fel, fokozza az erősséget és annak sebzését, akárcsak a Tűzszőnyeg esetében.

Tűzaura

Mp: 4 (4)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 2 kör

Vi: 3 s

A varázslat befejeztekor a tűzvarázslót, vagy azt a kizárólag egyetlen egy zónáján belül tartózkodó személyt, akit meghatároz, Tűzaura veszi körül. Ez úgy hat, mint valami lángokból álló vértzet: beborítja, védelmezi az illetőt. Testétől mintegy tíz centi távolságra lobog, védettjét a mozgásban és a látásban egyáltalán nem akadályozza, és nem is sebzi, mi több ruháit, tárgyait sem lobbantja lángra. Befelé semmilyen hőhatást nem fejt ki. Ellenben azoknak, akik az aura védettjét megérinti, pusztán kézzel megütni, vagyis átnyúlnak az aurán, minden benyúlási kísérlet esetén k6 égési sebet ejt. A varázslat védelmet nyújt az őselemi víz alapú varázslatok ellen. Az Aura erőssége nőhet több Mp feláldozásával, ekkor az erősség és a sebzés is a többszörösére növekszik.

Szabad elemi formák

Tűzgolyó

Mp: 6 (6)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 3 kör

Vi: 3 s

A varázslat elkészültekor 1 láb átmérőjű tűzgolyó jön létre a tűzvarázsló zónáján belül eső, tetszés szerinti ponton. A zónán belül az időtartam lejártáig tetszés szerint mozgathatja a golyót, mely körönként 20 lépésnyi távolságot képes megtenni. Belsejében iszonyú forróság uralkodik, akit megérint, k6 sebet kap. Ha az áldozatok félreugrani igyekeznek a tűzgolyó útjából, sikeres gyorsaságpróbát kell tenniük, hogy elkerülhessék. További Mp-k feláldozásával erősíthető a mágia, E-je és sebzése is nő.

Lángszórás

Mp: 8 (8)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 5 kör

Vi: 2 s

A tűzvarázsló ujjáiból legyező alakban (max. 60 fokos szögben) tűzsugarak törnek elő. Ezek 10 lábnyi távolságra hatnak, és mindenkinek, akit elérnek k6 Fp sebet okoznak, az éghető anyagok pedig lángra lobbannak. Mind Erősségében, mind Sebzésében növelhető a varázslat hatása további Mp-k rááldozásával.





Tűzhenger

Mp: 5 (5)

E: 1 (1)

S: k6

I: 6 kör

Vi: 4 s

A varázslat hatására a tűzvarázsló zónáján belül egy 3 láb hosszú, 1 láb magas tűzhenger keletkezik, haladni kezd. Haladásának iránya nem befolyásolható, a domborzati viszonyoktól függ. Az éghető anyagok lángra kapnak, akiket elér az k6 Sp égési sérülést szenvednek el, átugrása ügyességpróbára kötelez. Aki belekerül, átgurul rajta, azon duplán érvényesül a sebzést (2k6).

Tűzzápor

Mp: 10 (10)

E: 5 (5)

S: k6

I: 3 kör

Vi: 5 s

A varázslat hatására a tűzvarázsló zónáján belül, a zónán felül max 20 láb magasan, lángfellegek jelennek meg, melyekből 3 körön keresztül tűzzápor hull a földre, a hatóterület 5 lépés sugarú kör. Mindenki, aki belekerül k6 égési sérülést szenved el. Természetesen a tűzvarázsló több Mp-ért nagyobb lesz az erősség és a sebzés is.

Tűzgyűrű

Mp: 6 (6)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 10 kör

Vi: 4 s

A varázslat létrejöttkor 3 láb átmérőjű tűzgyűrű keletkezik a varázsló körül, melynek lángnyelvei maximum húsz centi magasak. Mikor bárki vagy bármi áthatolni kíván rajta, a tűz felcsap, és lángba borítja a behatolót. Az éghető anyagok nyomban meggyulladnak. Az élőlények számára k6 sebzést okoz. A tűzvarázsló további Mp-ért fokozhatja a hatást, 12 Mp-ért 2k6, 18 Mp-ért 3k6 Sp jár.

Tűzhullám

Mp: 8 (8)

E: 1 (1)

S: leírásban

I: 5 kör

Vi: 6 s

A varázslat befejeztekor gyűrű alakban egyre erősebb hullámok indulnak útnak a középpontban álló tűzvarázsló, egészen a zónája határáig (20 láb). A hullámok minden éghetőt lángra lobbantanak. Minden körben egy-egy j hullám születik, az első k6 Sp sebet okoz azoknak, akik belekerülnek, a második 2k6-ot, a harmadik 3k6-ot, és így tovább az időtartam lejártáig. A tűzvarázsló további Mp-k feláldozásával növelheti a varázslat erősségét,





az első hullám sebzése növekszik 2, 3, 4, vagy akárhány k6-re, míg az ezt követőek mindig újabb és újabb k6 Sp-vel lesznek fájdalmasabbak.

Tűzburok

Típus: Szabad elemi formák

Mp: 40 (30 n)

E: 1 (n)

Sebzés: 6k6 (6k6 n)

Időtartam: perc / TSZ

Varázslás ideje: 2 kör

Ez a hihetetlen erejű varázslat képes tökéletesen lezárni a tűzvarázsló zónáját, ugyanis egy 20m átmérőjű, 3m falvastagságú üres félgömböt hoz létre, amelytől a behatólok (amennyiben megpróbálnak áttörni rajta) 6k6 Sp-t veszítenek.

Tűzcsóva

Mp: 8 (8)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 1 kör

Vi: 2 s

A tűzvarázsló bal kezéből egy 2 láb hosszú, három hüvelyk átmérőjű lángcsóva csap ki. Ez egy körön át lobog, így nem csak szúrni, de oldalra csapni is lehet. Ideális a „Kaszáló” mozdulathoz. Erősíthető 8 Mp-ként 1E-vel és ez emeli k6-al a sebzést. A nem mágikus fegyverek Vé-je nem számítható ellene, hiszen Őstűzről lévén szó, átsiklik rajta. Az SFÉ viszont minden esetben beszámít, hiszen borítja a testet, igaz ez is képes átforrósodni. Színezhető mágia, másként az időtartama nem növelhető.

Tűzlabda

Mp: 5 (5)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: egyszeri

Vi: 2 s

Ez a varázslat keresztezése a *Tűznyílnak*, a *Tűzgolyónak* és a *Tűzkitörésnek*. A tűzvarázsló bal mutatóujjából egy tűznyíl forma csapódik ki, amely négy hüvelyk átmérőjű gömbben végződik. Ez amint célt ér, azonnal „kipukkan”, azaz tűzkitöréssé válik. Hatótávja a tűzvarázsló zónája. A robbanás 2E-nként 1 láb.

Tűzgejzír

Mp: 6 (6)

E: 1 (1)

S: k6

I: 1 kör

Vi: 4 s

E varázslat hatására a földből egy 2 láb magas tűzoszlop csap fel, az ott állókat fellökve és k6 égési sérülést okozva. Körülbelül 70 Kg-ot képes E-ként fellökni, ami ebben





benne marad, az 2k6 Sp-t fog elszenvedni, mert a lángok körülölelik, tehát az eredeti sebzés duplája mindig. A varázslat 2E-ként 1 lábbal magasabb és fél lábbal szélesebb lesz. Alapesetben egy gejzír 2 láb magas és fél átmérőjű.

Tűzoszlop

Mp: 5 (5)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 4 kör

Vi: 4 s

A varázslat hatására a tűzvarázsló zónáján belül egy 2 láb magas, fél láb átmérőjű lángoszlop jelenik meg. Aki hozzáér, az k6 Sp égési sérülést szenved el, aki keresztül halad az a dupláját. Egyszerre több tűzoszlop is létrehozható, a tűzvarázslónak nem köti le a figyelmét. Bár ez a többi Elemi Formára is igaz, tehát nem kell egyre koncentrálnia a Tűzvarázslónak. Minden további E növeli a sebzést, és 2E-ként a magasságot és a szélességet is. Ideális szűk helyek elzárására, vagy megrettentésre.

Plazmagolyó

Mp: 21 (7)

E: 3 (1)

S: 3k10 (k10)

I: 3 kör

Vi: 4 s

A varázslat megegyezik a tűzgolyó varázslattal, a erősítése a normál többszörösének felel meg, nem „egyszerű” hővel ég a golyó, hanem vakító fehéren.

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. (Lásd fentebb). 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 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

MP: 4 / E

E: 15

Időtartam: 3 kör

Varázslás ideje: 1 szegmens

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 lángra lobbanhatnak. A tűzvarázsló előszeretettel alkalmazza a Tűzválasztást nagyobb ütközetek, ostromok alkalmával is, hiszen a legtöbb efféle esemény alatt akár mágia, akár fáklyák hatására is gyúlnak 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.

Feketetűz

MP: 2/E

Erősség: 12

Időtartam: 5 kör

Varázslás ideje: 2 szegmens

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 fénye 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 no.





Hidegtűz

MP: 2/E

Erősség: 12

Időtartam: 5 kör

Varázslás ideje: 2 szegmens

A varázslat tökéletes ellentéte a Feketetűznek, ugyanúgy a tűz kettős természetének magváltoztatásával fejt ki hatását. Ritkábban alkalmazzák, mint párlát, 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 no az időtartam.

Tűzbresztés/tűzlohasztás

MP: lásd a leírásban

Erősség: 12

Időtartam: 2 kör

Varázslás ideje: 1 szegmens

A tűzvarázslók 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 kívülállók számára kiszámíthatatlan, azonnal létrejövő hatás. A varázslat hatótávolsága a tűzvarázsló zónája, az időtartam további Mana-pontok befektetésével sem növelhető meg.

Tűzcsapás

MP: 2/E

Erősség: 12

Időtartam: egyszeri

Varázslás ideje: 1 szegmens

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

MP: 22

Erősség: 12

Időtartam: egyszeri

Varázslás ideje: 1 szegmens

A Lobbanás varázslat leginkább egy erős fényfelvillanáshoz hasonlítható, tulajdonképpen az is. A tűzvarázsló mágiájának hatására a tűz hirtelen éles fénnel 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.

Füstmarás

Mp: 2 / E

E: 12

S: leírásban

I: 1 perc / Tsz

Vi: 1 s

A varázslat hatására a tűz fénye és hőjének nagy része maró füstté változik. Végrehajtása után a tűzvarázsló zónájában levő tűz lelohad, szinte csak parázslík, sebzése is minimális lesz. Például: 1Sp esetén 0, K6 Sp esetén 1Sp, 2k6 esetén 2Sp. Fényt nem ad, de fényerősségének hatására sűrű szürkésfekete füstöt ereszt az egykori tűz. A keletkező füst akadályozza a légzést, csípi a szemet és sűrűségéből adódóan a látótávolságot is rontja, a benne tartózkodók kötelesek a 4. szintűnek számító füst ellen Egészségpróbát dobni, s vétés hatására Rosszullét fogja el őket. Ha a képességpróbát sikeresen megdobták, úgy csak az Émelygés szabályai vonatkoznak rájuk. Ezek kívül a füstben képtelenség célzó és dobófegyvert használni, ezek automatikusan célt tévesztenek. A füstön kívül érkező célzó és dobófegyverek támadó dobása 50-el csökken, mivel a benne tartózkodók alig láthatók. A füstben a közelharc is módosul, minden támadás 25-el csökken, a fentiekén túl. A füst a tűzvarázslókra is hat. Akik kikerülnek a füstből, még k6 percig nyögik a füst szervezetre gyakorolt hatását. A füst az időtartam lejárta előtt csak mágiával oszlatható szét. Utána a légmozgás játékszerévé válik. A varázslat időtartama alatt a füstöt eresztő tüzre semmilyen más közönséges tüzet befolyásoló varázslat nem alkalmazható. Az időtartam 2 Mp-ért a duplájára növelhető.





Távoli tűz

Mp: 1

E: 1

S: -

I: 1 perc / Tsz

Vi: 3 kör

A varázslat a közönséges tüzek felhasználásának egyik legősibb formája, lehetővé teszi, hogy a tűzvarázsló a tűz segítségével képeket közöljön bárkivel, akit személyesen ismer. A képek elmosódtak és aligha sokszínűek, a lángnyelvek között derengnek fel, mintha azok rajzolnák ki őket. A varázsló a tűz mana-fókuszáló képességét használja ki. A kapcsolat egyoldalú, hacsak a beszélgetőtárs nem jártas a tűzmágiában, hogy a maga erejéből képes legyen felelni. Az üzenetet fogadó személynek és a tűzvarázslónak is a varázslat teljes időtartama alatt egy legalább 1E erejű közönséges tűz közelében kell tartózkodnia. A tűzvarázsló a varázslat alatt a transzhoz hasonló állapotban marad, míg az üzeneteket fogadó jóformán bármit cselekedhet. Arra azonban mindkettejüknek vigyázni kell, hogy ne lépjenek ki a tűz fényerősségének sugarán kívülre, mert akkor a kapcsolat megszakad. Ha a tűzvarázsló kutató tudatával nem találja a keresett személyt, az bizonyára nem tartózkodik a tűz közelében. Ekkora a Mp-k elvesznek, és a kapcsolat megszakad. A varázslat hatótávolsága végtelen, Mágiaellenállás nem dobható ellene, mert mentális kapcsolat nem épül ki. Minden további 1 Mp rááldozásával az időtartam megduplázható.

Sogron Szent Tüze

Mp: 6/E

E: 15

S: eredeti

I: végleges

Vi: 1 kör

Ezen varázslat segítségével a tűzvarázsló a közönséges tüzek hatásait képes véglegessé tenni, egyetlen hátránya, hogy mágikus úton már befolyásolt tüzekre hatástalan, s az ily módon megváltoztatott természetes tüzek sem lehetnek ismételt alanyai bármiféle újabb varázslatnak. Így a tüzek örökké lobogni fognak, ontják a meleget, eredeti sebzésük megmarad.

A Tűzmágia magasiskolája

Pusztító tűz

Mp: eredeti + 3 Mp/E

E: eredeti

S: leírásban

I: 6 kör

Vi: eredeti varázslat + 3 segmens

A varázslat hatékonyabbá, gyilkosabbá teszi mindazokat a varázslatokat, amelyek valamilyen módon sebzést okozhatnak bárkinek. Hatására a tűz biztosabban emészti fel a gyúlékony anyagokat, a tűzvarázsló biztosabbá tudja tenni a pusztítást. Az ily módon megtámogatott tűzvarázslatok sebzése esetén a k6-al kidobott sebzések nem lehetnek 3-nál kisebbek. Ha a karakter vagy a KM a hatékonyabbá tett varázslat sebzésekor az adott kockával 1-et, vagy 2-öt dob, az ebben az esetben automatikusan 3-at jelent.





Tűzpöröly

Mp: 20

Erősség: 3

Sebzés: 2k6+2

Varázslás időtartalma: 4 segmens

Időtartam: 1 kör

Ez egy hatalmas sebességű tűzcsóva. Sebessége miatt a Hm-je +40 (ez az általános varázslat bónusz) +15 (sebesség) . A +2es sebzés bónusz is a sebességnek köszönhető.

Perzselő tekintet

Mp: 12

E: 5

S: k6

I: 6 kör

Vi: 1 s

A varázslat létrejöttével a tűzvarázsló az időtartam lejártáig képes arra, hogy tekintetével megperzselje azokat a zónáján belül eső tárgyakat, amelyekre pillant. Ez az éghető anyagokat nyomban lángra lobbantja, a kevésbé éghetőeket pedig megperzseli, fémek felolvasztására nem alkalmas. A gyújtópontban a hőmérséklet megközelítőleg 150 C fok, amely az élőlényeknek k6 Sp sebet okoz körönként. A varázslat hatóideje alatt a tűzvarázsló szeme halvány vörös fénnel parázslik.

Izzó tekintet

Mp: 32

E: 12

S: 3k6

I: 6 kör

Vi: 1 s

A varázslat hatása sokban hasonlít a Perzselő tekintet nevű varázslathoz, ám itt a gyújtópontban a hőmérséklet 500 C fok, ami már a fémek egy részét is megolvasztja, az acél pedig felizzik. Az élőlények 3k6 Sp sebet vesztenek körönként. A varázslat ideje alatt a tűzvarázsló szeme erős fénnel izzik.

Hamvasztó tekintet

Mp: 44

E: 20

S: 5k6

I: 6 kör

Vi: 1 s

A varázslat hatása sokban hasonlít a perzselő tekintet nevű varázslathoz, ám itt a gyújtópontban a hőmérséklet 1000 C fok, amin már a fémek megolvadnak. Az élőlények 5k6 Sp sebet vesztenek. A varázslat ideje alatt a varázsló szeme erős fénnel világít, és látható fénypásztát vet.





Sárkányfiók lehelete

Mp: 34

E: 15

S: 6k6

I: 5 perc

Vi: 3 s

A varázslat segítségével a tűzvarázsló az időtartam alatt három alkalommal lángot képes fűjni a szájából, mint az erről nevezetes sárkányok. A varázslat sugara meglehetősen keskeny, 10 láb hosszú, 3 láb átmérőjű kúp.

Sárkány lehelete

Mp: 42

E: 19

S: 10k6

I: 5 perc

Vi: 7 s

A varázslat hasonló az előzőhöz, csak annyi az eltérés, hogy a lángsugár nagyobb és forróbb. Itt 20 láb hosszú, 5 láb átmérőjű a kúp.

Sárkánykirály lehelete

Mp: 55

E: 35

S: 15k6

I: 5 perc

Vi: 9 s

Ez a varázslat is hasonló az előzőekhez, a lényegi különbség, hogy itt a sugár már 7 láb átmérőjű kúp.

Perzselő érintés

Mp: 9

E: 5

S: k6

I: 6 kör

Vi: 1 s

Mindenben megegyezik a Perzselő tekintet nevű varázslattal. A különbség annyi, hogy itt a tűzvarázsló bal kezével tudja megperzselni áldozatát. Ehhez sikeres Támadó Dobást kell tennie. Kezét halvány vörös izzás veszi körül, az éghető anyagok lángra kapnak. Az érintési pontban a hőmérséklet megközelítőleg 150 fok, k6 Sp-t okoz az élőlényeknek.

Izzó érintés

Mp: 20

E: 12

S: 3k6

I: 6 kör

Vi: 1 s





Megegyezik a fent leírtakkal, ám itt a hőmérséklet az érintési pontban 500 fok, ami 3k6-ot jelent. A varázslat hatására a tűzvarázsló kezét erős vörös fénnel izzik, a fémek nagy része megolvad, az acél felizzik, itt is szükséges a Támadó Dobás.

Hamvasztó érintés

Mp: 32

E: 20

S: 5k6

I: 6 kör

Vi: 1 s

Megegyezik az Izzó és Perzselő érintéssel, csak itt a hőmérséklet már 2000 fok, ami 5k6 Sp-t jelent. A fémek megolvadnak, még az acél is, az abbit és a mithrill is megizzik, 2 kör alatt megolvad. Az érintés végbeviteléhez sikeres Támadó Dobást kell végrehajtani, a kéz vakító vörösén világít a varázslat ideje alatt.

Lian fáklyája

Mp: 3 (3)

E: 1 (1)

S: -

I: 1 perc * Tsz

Vi: 2 s

A varázslat segítségével a tűzvarázsló tetszőleges keze, mint fáklya fog szolgálni az időtartam lejártáig. Fényereje kétszerese egy közönséges fáklyánál, ám semmilyen hőhatása nincs. A varázslat fenntartása nem igényel koncentrációt, így más varázslat is létrehozható mellette. A tűzvarázsló tetszőlegesen cselekedhet azzal a kezével, ugyanúgy foghat vele, mint előtte, csak a fény-árnyék részlegben lehet látni a különbség. Harc közben viszont nem tarthat benne fegyvert. Minden E növelés a fényerőn is növel.

Werdon fáklyája

Mp: 6 (6)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 8 kör

Vi: 4 s

A varázslat Lian fáklyájának harci változata, itt sebez is a láng, a tűzvarázsló holmiját – ami a Személyes Aurához tartozik – nem gyújtja lángra, de minden mást igen. Fénye akkora, mint egy normál fáklyának. A páncélok SFÉ-je érvényes ellene. E varázslat fenntartása sem igényel koncentrációt, tehát varázsolhat mellette a tűzvarázsló. További Mp-k befektetésével növelhető a varázslat E-je és Sebzése is.

Vakító villám

Mp: 8 (8)

E: 4 (1)

S: leírás

I: 8 kör (8 kör)

Vi: 1 s





A varázslat létrejöttével a varázsló szeméből tűzvillám csap ki, amely egy a zónáján belül tartózkodó személyt 8 körre tökéletes vakságba taszíthat. A varázslat csak szemből, féloldalról alkalmazható, az Abszolút Látás nevű Pszi Diszciplina ellen is alkalmazható, számára minden esetben hat. Ám áldozata, ha ezt észreveszi, s talán még ismeri is a mágia ezen részét, akkor sikeres Gyorsaság próba mellett elkerülheti a varázslat villámain. Kívülről csak egy halvány sugarat látni egy pillanatra, sötétben jól látható. Az áldozatra még akkor sem hat, ha épp pislant, becsukja a szemét, vagy eltakarja azt.

Tűzpajzs I

MP: 16

E: 4

S: 2k6

I: 6 kör

Vi: 3 s

Védelmező tűzmágia, hatására tűzpajzs materializálódik a varázsló kezében, vagy a választottja kezében, a zónáján belül. Ez a pajzs egy Kis Pajzsnak felel meg. A pajzssal meg lehet égetni bárkit, az 2k6 Sp-t szenved el.

Tűzpajzs II

MP: 28

E: 7

S: 3k6

I: 6 kör

Vi: 3 s

Védelmező tűzmágia, hatására tűzpajzs materializálódik a varázsló kezében, vagy a választottja kezében, a zónáján belül. Ez a pajzs egy Közepes Pajzsnak felel meg. A pajzssal meg lehet égetni bárkit, az 3k6 Sp-t szenved el.

Tűzpajzs III

MP: 32

E: 10

S: 4k6

I: 6 kör

Vi: 3 s

Védelmező tűzmágia, hatására tűzpajzs materializálódik a varázsló kezében, vagy a választottja kezében, a zónáján belül. Ez a pajzs egy Nagy Pajzsnak felel meg. A pajzssal meg lehet égetni bárkit, az 4k6 Sp-t szenved el.

Tűzostor

Mp: 5 (4)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 5 kör (3 kör)

Vi: 2 s

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 veszít. A rátekeredett ostor körönként sebez, amíg meg nem szabadul tőle. Elválni, elszakítani a mágikus tüzet nem lehet.

Tűzököl

Mp: 5 (4)

E: 2 (1)

S: k6+1 (k6)

I: 5 kör

Vi: 2 s

A tűzvarázslók egyik módszere a közelharcra, bár nem mondható tényleges közelharcnak. A tűzvarázsló bárhol létrehozhatja a zónáján belül, ahol két hatalmas ököltre emlékeztető tűz jelenik meg. Ezeket pusztá akarattal irányíthatja a varázsló, jelentős koncentrációt és figyelmet felőrölve. Így emellett mással nem foglalkozhat a varázsló, amint megzavarják – Fp vagy Ép sebet kap – a varázslat formája semmivé foszlik egy Tűzkitörés keretein belül. Az ököl értékei megegyeznek a Tűzvarázsló pusztakezes értékeivel, plusz a folyamatos Roham és Harc magasabbról módosítói.

Tűzköd

Mp: 6

E: 1

Sp: k3/kör

Időtartam: perc/Tsz

Varázslási idő: 2 szegmens

A tűzvarázsló körül szintenként 2 m sugarú ködszerűség jelenik meg, amely vörös színű és forró. A látási viszonyok olyanok benne, mint a ködben (harc félhomályban) és körönként k3 Sp-t sebez a benne tartózkodókon. A tűzvarázslót nem sebz, de ő is nehezen lát benne. A páncélok SFÉ-je nem érvényesül, mivel a résein beszivárog a köd, sőt mivel felforrósodik, három körönként egy E-t maximum a varázslat E-jéig, amíg le nem hűl az időtartam lejárt, vagy a ködből való kiszaladás után is sebez, annyi k3-at amennyi a páncél melege, de ez kint körönként egyel csökken. A Mp-k többszörözésével a köd kiterjedése növelhető. Olyan változata is ismert amelynek középpontja nem a tűzvarázsló hanem egy általa a varázslás végen kijelölt konkrét hely (nem élőlény) a zónán belül. A köd alapesetben 2 m magas de a Mp-k többszörözésével nem csak a kiterjedés de a magasság is többszöröződik.

Tűznyílvesző

Mp: 5 (4)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: egyszeri

Vi: 2 s

A varázslat hatására a tűzvarázsló zónáján belül, az általa kiválasztott idegen egy elemi tűznyílvesző jelenik meg. Ezt az íjász ugyanúgy kezelheti, mint egy normál nyilat. Ellene a páncélok SFÉ-je érvényesül.





Kitartó Tűznyílvesző

Mp: 24 (10)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: egyszeri / nyíl, összesen 4 kör

Vi: 8 s

E varázslat az előző hosszabb változata. Itt nem kell minden lövésnél külön kijelölnie az ideget, hanem azt egyszer is elég, innentől kezdve 4 körön át nem kell normál nyílveszőt használnia az íjásznak, mert ahogy felaljazza a szerszámot, ott azonnal megjelenik a tűznyíl.

Tűzkobra

Mp: 21

E: 15

S: leírásban

I: 1 kör / Tsz

Vi: 5 s

A tűzvarázsló egy elemi lényt szólít a Tűz Síkjáról, ez nem azonos a Tűzlényeknél leírtakkal, mert itt a kígyónak van akarata, nem kell a tűzvarázslónak koncentrálnia rá. Teste 4 láb hosszú. Csak mágikus fegyver vagy varázslat sebzí, a nem mágikus fegyverek értékei nem számíthatók be. A fájdalmat nem érzi. A tűzvarázslónak csak az ellenségeit kell meghatároznia, innentől kezdve a kígyó saját akarata és tudása szerint harcol, a tűzvarázsló azt tehet amit akar. A kígyó értékei: Ké: 40+Tsz, Té: 60+Tsz*2, Vé: 90+Tsz*2, Cé: -, Tám / kör: 2, Fp: -, Ép: 15, AME: -, MME: -, Méregellenállás: - (immunis mindháromra), Pszi: -, Mp: -, Sebzés: k6 + izomrendszerre ható kínméreg, Kínméreg: Tsz szintű. A kobra mérge max 10. szintű lehet, de mindig annyi – ettől eltekintve – amennyi a tűzvarázsló Tsz-e. Az áldozat tehet Gyorsaság Próbát, hogy el tud-e ugrani a kígyó elől, de ha elvétí akkor a méreg bejut a szervezetébe. Ez utáni körben Émelyegni kezd a célszemély, majd a következő körben bénultan esik össze, k6 körig nem engedelmeskednek izmai, még beszélni sem tud, ekkor csak Pszijét használhatja és azon varázslatait, amelyekhez nem kell fohászt, litániát, varázsigét kimondania.

Tűzketrec

Mp: 15 (7)

E: 3 (1)

S: leírás

I: 1 óra / Tsz

Vi: 2 kör

A kiszemelt célpont körül kalitkához hasonló, lángnyelvekből font ketrec borul, ami fogva tartja a meghatározott ideig. Ha megpróbál kitörni, a ketrec ráfonódik, s azonnal 3k6 Sp sebet szenved el. A ketrec rendkívül félelmetes látványt nyújt, akit belézárnak, nem is gondol a menekülésre, csak ha sikeres Akaraterő Próbát tesz –2-vel. A tűzketrec érintése 2k6 Sp égési sebet okoz, a kiszabadulni vágyónak pedig legalább 4 körön át, folyamatosan 3k6 Sp-t szenved el. Tehát nem túlzás, hogy minden 10 ilyen kiszabadulni vágyóból legalább 8 meghal.





Ordani Háló

Mp: 19

E: 10

S: 3k6

I: 1 kör / szint

Vi: 1 kör

A közönséges halászok által használt háló tüzes formája, amely nemcsak ereje segítségével marasztalja a belé kerülőt, de ha szabadulni akar, akkor az áldozat +2k6 égési sérülést szenved el. Természetesen e mellett a normál 3k6 Sp-t is okoz. Ha nem szándékozik kitörni a hálóból, akkor nem sebez, csak baljósan villószik mélyvörösén.

Tűzijáték

Mp: 5

E: 1

S: -

I: 10 perc

Vi: 1 perc

A varázsló a hatóidő alatt képes szabályos, nagyvonalú, látványos tűzijátékot produkálni az égen. Ennek a látványosságnak semmiféle gyakorlati haszna nincs, ha csak a primitív lényeket elijeszti a környékről, bár megeshet, hogy pont ez vonzza őket oda. A tűzvarázslónak nem kell koncentrálnia, bár percenként 1 Mp-ért, közepes koncentrációval folyamatosan változtathatja, alakzatokat találhat ki hozzá.

Tűzbogarak

Mp: 5

E: 1

S: k1

I: 5 perc

Vi: 1 kör

A varázslat befejeztekor a varázsló megjelölhet egy helyet a térben, pusztán gondolattal, s ott 5k10 apró, világító, repkedő lángnyelvek jelennek meg. Ezek saját életet élnek, csapatban, rajban repülnek, ennek irányát befolyásolhatja a tűzvarázsló. Amint hozzáérnek valamihez, azonnal szertefoszlanak. Lényeges hatása nincs, ritka esetben zavarásra, állatok, primitív lények elijesztésére alkalmazható. Sebzése apró, bőrpírt okoz. Ez a következőképpen alakul: k6-os kockán 1-5-ig nincs sebzés, 6-nál 1 Sp égési sérülést okoz, mint egy gyertya. A sötétben jól látható kis lények ezek.

Futótűz

Mp: 21

E: 5

S: leírásban

I: 15 kör

Vi: 2 s

Ez akár egy tűzlény is lehetne, de nem a szokványos formában, ez csak egy gyorsan futó, cikázó lángforma. A tűzlény követi célpontját mindenhová, aki beleér az k6 Fp égési sérülést szenved el, ha utoléri a kijelölt célpontot, akkor fellobban és 5k6 Sp-t okoz. Csak mágikus anyagok téríthetik el, az SFÉ érvényes ellene.





Tűzcsapda

Mp: 13

E: 2

S: 2k6

I: 3 óra

Vi: 1 kör

A varázslat egy láthatatlan pentagramma, ami befejeztével egy pillanatra felragyog a földön, majd eltűnik. Ha a hatóidő alatt bárki rálép, megszakítja, áldozatául esik a lángoknak, melyektől minden gyúlékony tárgya, ruhája meggyullad, ő maga 2k6 Sp-nyi égési sérülést szenved el. A tűzvarázsló a jelet a levegőbe rajzolja, s az bárhol a zónáján belül megjelenhet. Fel lehet használni akár függőleges falakon is, így a plafonon, ajtókon egyaránt, bár az utóbbi kinyitása után már nem képes többször „felvillanni”, bár ekkor a sebzés okozása is nagyobb, hiszen az egésztest megszakítják, ennek megállapítása a KM dolga, de minimum 3k6. Ha nem szakítják meg akkor az időtartam lejártáig aktív marad, szinte végtelenszer felcsaphatnak a lángok.

Szunnyadó lángok

Mp: 15 + az eredeti varázslat

E: 7

Sebzés: -

Időtartam: egyszeri

Varázslás ideje: 1 kör + az eredeti varázslat

A tűzvarázsló egy előre elkészített varázslatát zárhatja egy tárgyba, amit egy láthatatlan varázsjellel pecsétel le. Ha a varázsjelet megtöri, a varázslat kiszabadul.

Fémizzítás

Mp: 12

E: 1

S: leírásban

I: 6 kör

Vi: 4 s

A varázsló bármely zónáján belül eső fémtárgyat a varázslat célpontjául választhat, de egyszerre csak egyet. Az rohamosan forrósodni kezd. Az első körben csak éget, a másodikban sötétvörösen, a harmadikban sárgán, a negyedikben fehérén izzik, az ötödikben képlékennyé válik a fém. Ha ezt valaki a testén viseli, akkor minden körben annyiszor k6 Sp-t veszít, ahányadik a kör. Abban az esetben, ha a tárgy kikerül a tűzvarázsló zónájából, vagy az időtartam lejár, körönként egy fokozatot hűl, és ennek megfelelően továbbra is sebez. Természetesen, ha újra izzítani kezdik, a folyamat nem előről, hanem az éppen aktuális fokozattól folytatódik. A varázslat mágikus vagy mágiával átítatott fémekre nincs hatással.

Csodás Fémizzítás

Mp: 22 (10)

E: 5

S: leírás

I: 6 kör





Vi: 4 s

A varázslat a Fémizzítás varázslat erősebb változata, azzal a különbséggel, hogy mágikus anyagokra is hat. Ha mágikus az anyag, akkor az izzítás során k6 Sp-t okoz, ha nem mágikus, akkor k10 lesz a sebzés. A többi leírás azonos a Fémizzításhoz leírtakkal. Minél erősebb a mágikus anyag annál nagyobb erősítés kell a varázslathoz. Példa: egy mágikus kard +2 erősítéssel, ehhez már a meglévő Mp-k után kell még +1E, tehát összesen: 22+10=30.

Lávafolyam

Mp: 45

E: 100 felett

S: halál

I: 10 perc

Vi: 6 kör

Igazában csak lejtős terepen alkalmazható varázslat. A tűzvarázsló zónájának teljes szélességében – 40 láb – a föld meghasad, és izzó láva tör elő. A lejtő ahhoz szükséges, hogy az olvadék tovább is folyjon. Az áramlás sebessége a lejtő meredekségétől függően percenként 1-4 láb lehet. A láva haladási irányát a tűzvarázsló nem határozhatja meg, az kizárólag a domborzattól függ. Mindazok, akik belekerülnek, nyomban életüket veszítik. A tűzvarázslói védőmágiák közül csak a *Sárkánykirály bőre* jelent védelmet.

Tűzvihar

Mp: 95

E: 22

S: 8k6

I: 15 perc

Vi: 10 perc

A varázslat létrejöttkor k10 kör alatt soha nem látott, világító lángfellegek gyűlnek össze az égen. Ezután tűzeső hullik belőlük a földre, amely 1 km átmérőjű, kör alakú területet érint. Minden éghető anyag égni kezd, majd elhamvadnak, sőt, az első perc múltán még a talaj is megolvad. A lángfelleget a tűzvarázsló megközelítőleg 50 mérföld/óra sebességgel képes mozgatni, ami körönként 140 lábat jelent, szegmensenként pedig 14-et. Ehhez tudni kell, hogy egy fürgének számító ló végsebessége is 60 mérföld/óra körül van.

Hatalomaura

Mp: 9 (5)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 2 kör

Vi: 5 s

A varázslat szinte megegyezik a Tűzaura varázslattal, csupán egy fontos különbség van a kettő között, ez nem 5-10 centire öleli körül, hanem 5-150 centiméterig változtatható, a tűzvarázsló kívánsága szerint. Ez jelentősen megkönnyíti a védekezést, mert aki ezen belülre próbál nyúlni, azt megegeti. Ráadásul nem látni át a lángnyelvek közt, így, ha csellel támad a varázsló vagy annak választottja, az meglepetésnek minősül. Az aura távolságát minden egyes kör elején meghatározhatja a tűzvarázsló. Növelhető az erőssége 5 Mp-ként 1E-vel erősíthető, de az időtartam nem növelhető.





Tűzpenge

MP: 12

Erősség: 1

Időtartam: 4 kör

Varázslás ideje: 3 szegmens

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 mezon dülő csatában, de értékes vagy könnyen lángra 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 harcos forgatná. 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 koncentrálni újabb varázslatok létrehozatalára, vagy más harci manőverre.

Kémtűz

MP: 6

Erősség: 1

Időtartam: 8 kör/szint

Varázslás ideje: 2 szegmens

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 vermeket és kutakat, gyanús köfűlkéket 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 lángra lobbanthat. A varázslat időtartama 4 Mp ráfordításával megduplázható, az erősség pedig E-nként 6 Mana-pontért növelhető.





Tűzalak

Mp: 20

E: 1

S: k6

I: kör / Tsz

Vi: 5 s

A varázslat hatására a tűzvarázsló eleven tűzzé változik, olyan, mint a tűzaura, csak itt önmaga is tűzzé válik. Ekkor nem képes varázsolni, de tud repülni, képes falakon áthaladni, légiessé válik, csak a mágikus anyagok szabnak neki határt – józan észen kívül. A víz sebzi, egy vödörnyi kb. 2k6-nyit, az őselemi pedig minden E után k6 Fp-t von le. Érintése k6 égési sebet okoz, akin áthalad a tűzvarázsló azt duplán éri a sebzés. Repülni a tűzalak kb 4 láb / segmens sebességgel képes. A tűzvarázsló minden tárgya élvezi a mágiát, tehát mindene átváltozik, kardját, akárcsak az összes többi tárgyát tűz övezi, így k6-al nagyobb lesz a sebzése. Mérgekre immunissá válik a varázslat ideje alatt.

Plazmaalak

Mp: 25

E: 13

S: 3k6

I: 1 kör / szint

Vi: 3 kör

A mágia hatása lényegben a tűzalak varázslatával egyezik meg, de nem légies alak lesz az eredmény, hanem egy hozzávetőlegesen 2-3 méteres tűzkolosszus. Ez képtelen lebegni, ám hatalmas léptekkel tud haladni. Ereje ekkor k3+3-al nő, Gyorsasága ugyanannyival csökken. Hatalmas lábakezeivel képes 3k6 Sp-t okozhat. Ebben az alakban sem képes varázsolni.

Plazma

Mp: 5 / kg

E: 2

S: spec

I: egyszeri

Vi: 1 s

A tűzvarázsló Sogron erejét használva képes az anyagot plazma állapotúvá hevíteni egyetlen segmens alatt. Az iszonyatos hőmérséklet növekedés hatására az anyag szerkesztét robban, hozzávetőlegesen 1 négyzetláb / kg területen. A sebzés anyagfüggő, ennek meghatározása a KM dolga. Mágikus tárgyakra, anyagokra és élő anyagokra, élőlényekre nem alkalmazható.

Lángkitörés

Mp: 17

E: 10

Sebzés: halál, leírásban

Vi: 5 segmens

I: Egyszeri

Mágiaellenállás: Asztrális és Mentális





A formula egyike a tűzvarázslók rendhagyó varázslatainak. A varázslat végrehajtása után az áldozat köteles Asztrális és Mentális mágiaellenállásra dobni. Ha mindkét ellenállást elveszíti, akkor nem áll ellen tudata és személyes aurája a varázslat romboló erejének. Ekkor szétágazó tűznyelvek csapnak elő a test belsejéből, s minden szellemi és testi energiája egy Lángkitörésben enyészik el. Ennek erőssége a következőktől függ:

1 Tsz	1E
3 Ép	1E
3 Mp	1E
4 Fp	1E
3 Ψp	1E

A varázslat erőssége 6Mp-ként növelhető 1E-vel.

Belső tűz

Mp: 19

E: Tsz

S: leírásban

I: 1 kör / Tsz

Vi: 5 s

Mágiaellenállás: Egészségpróba

A varázslat lehetne akár boszorkánymesteri mágia is, de a tűzvarázslók tárházát gazdagítja. Közeli rokonságban van a Fémizzítással, de itt nevezhetnénk Test- vagy Vérizzításnak. Ha a célszemély elvétí az Egészségpróbát, égető élményben lesz része. Az egészségpróbát az áldozat a tűzvarázsló Tapasztalati Szintjének fele szerinti módosításokkal dobja, így egy 8. szintű tűzvarázslónál az áldozat módosító nélkül dobhatja meg, míg 10. TSZ-nél már mínusz 1-el. Amint elveszíti az áldozat a képességpróbát k3 kör múlva a varázslat elhatalmasodik rajta. Az első körben elvörösödik, mintha magas láz gyötörné, a második kör végére a földre hanyatlik, és szó szoros értelmében tüzet okát a földre. Lüktető fájdalom járja át testét, pontosabban ereit, vérét. Az első két körben k6, a következő kettőben 2k6, és minden további két körben +k6 a sebzés. Például: 7. Tszű Tűzvarázsló esetében az első két körben k6 Sp, a harmadik és negyedik körben már 2k6, a hatodikban 3k6, a hetedikben 4k6. Az utolsó kör lejártával a kín és a sebzés megszűnik, de az áldozatra még k6 percig a Rosszullét, majd újabb k6 percig az Émelygés szabályai vonatkoznak. Sem a hatóidő, sem az erősség nem befolyásolható Mp-el.

Égető bőr

Mp: 20 (3)

E: 3 (1)

S: 3k6 (k6)

I: 1 kör / Tsz

Vi: 5 s

ME: Mentális

Az ősi Godoni varázslat szavaira a tűzvarázsló romboló erejét képes emberre vetíteni, aki ha elvétí a MágiaEllenállását, akkor úgy érzi, hogy ég a teste. Nincsenek valódi lángok, de a bőrén érzi, tűz ellen védő mágiák hatástalanok, ez az elméjét támadja elsősorban. Belehalni nem lehet ebbe, annyira nem romboló a hatása, csak Fp-t képes sebezni, Ép-be nem mehet át. Amint elfogynak az Fp-k, azonnal elájul, s csak leghamarabb k6 kör múlva képes magához térni.





Tűzszem

Mp: 8 (6)

E: 1 (1)

S: k6 (k6)

I: 2 óra / Tsz

Vi: 5 s

Miután a tűzvarázsló befejezte a varázslást, 1 kör áll rendelkezésre, hogy megjelöljön egy pontot, ahol apró varázsjel keletkezik. A jel érzékel minden előtte elhaladót és tartózkodót, és ekkor minden egyes alkalommal tűznyilat lő ki. Sebzése k6. Alapesetben 1 lábnyit érzékel és lő, ez a táv növelhető 6 Mp-ként. De ezzel lehet növelni az E-t és a Sebzést is, de ekkor a távolság nem változik. Például: 12Mp-ért lehet egy 2E-s, 2k6 sebzésű, 1 láb hatótávolságú szem, de lehet 2 láb hatótáv, 1E, k6 Sp-vel.

Tűzkapu

Mp: 18

E: leírásban

S: -

I: egyszeri

Vi: 1 s

A térmágia sajátosan egyedi felhasználási módja. A tűzvarázsló és minden személyes aurájához tartozó felszerelési tárgy teleportál a tüzek közti szimpatikus viszonyt kihasználva. A varázslat feltétele, hogy a tűzvarázsló zónájában legalább 3E erősségű tűz lobogjon. Lehet mágikus és természetes tűz egyaránt. A tűzvarázsló csak olyan helyen tud anyagiasulni, ahol szintén 3E erősségű tűz lobog és már járt ott. Kívánsága szerint megjelenhet a tűzben és bárhol a tűz zónáján belül (20 láb). A térmágiát hatástalanító védő-körbezáró varázskörök és jelek ellenállnak a varázslatnak, ha erősítésük meghaladja azt. A tűzvarázsló ezt 18Mp-ként 1Evel tudja növelni. Nem szolgálhat a varázslat alapjául Áldott, vagy Szent tüzek. Ilyen esetben a varázslat nem jön létre, a Mana-pontok megmaradnak.

Tűzeső

MP: 35

E: Tsz/2

S: Tsz/2+k6

I: 10 perc

Vi: 4 perc

Az egyik leglátványosabb tűzvarázslat, ami az Ordaniak fegyvertárát figyelembe véve önmagában szép eredmény. Létrehozásának ideje alatt a kívánt terület felett megközelítőleg 50 lépéssel vörösen izzó, sűrű lángfellegek gyülekeznek, melyekből a varázslat utolsó igéjének kiejtésekör kövér tűzcseppek hullanak alá, felperzselve mindent. Az érintett terület átmérője Tapasztalati Szintenként legtöbb 50 láb lehet, ennél kisebb Tűzesőt a varázsló bármikor teremthet, ha úgy kívánja. A pusztító felhő nem mozgatható, viszont a tűzvarázsló akár maga köré is idézheti, mivel az furcsa módon, neki semmilyen formában nem árt neki. Ártalmatlanul lefolyik róla, akár a közönséges esővíz. Minden éghető anyagot azonnal meggyullad, s hamarost lehamvad. Élőlények a tűzvarázsló fele annyiszor k6 Sp égési sebet szenvednek el körönként, mint amennyi a Tapasztalati Szintje. Például: 6. szinten 3k6 Sp-t, 7. és 8. Szinten 4k6 Sp-t okoz.





Lángtenger I.

Mp: 33

E: 12

S: 6k6

Vi:3 kör

Időtartam: 6 kör

Hatótáv: 10 x 10 x 10 láb

Lényege hogy a tűzvarázsló körül mindent elhamvasztó láng csap fel de a varázslót nem sebzí. Hatalmas sebességgel terjed s a teljes hatótávon elterjed a teret teljesen betöltve a 2. körre.. Ami alapesetben egy 10 láb magas 10 láb széles és hosszú termet vagy területet jelent.

Lángtenger II.

Mp: 60

E: 20

S: 6k6

Vi:5 kör

Időtartam: 4 kör

Hatótáv: nem meghatározott , terjedési sebessége 5 láb per segmens

Az előzőtől csak annyiban különbözik , hogy a sebessége jóval nagyobb, valamint nincsenek korlátai, ami azt jelenti addig terjed amíg tud ! (ez általában 40 lábat jelent de minden irányban.)

Ez sincs hatással a létrehozóra.

Tűznyil II.

Mp: 12 (5)

Erősség: 2 (2)

Sebzés: 1k6 (k6)

Varázslás időtartalma: 5 s.

Időtartam: egyszeri

Ellenállás: -

Teljesen megegyezik az alapvarázslatoknál leírtakkal, az összkülönbség csak a Cé +ban keresendő. Ez a Tűznyil +70-es Cé-t ad.

Tűznyil III.

Mp: 22(5)

Erősség: 4(1)

Sebzés: 2k6 (k6)

Varázslat időtartalma: 7 s.

Időtartam: egyszeri

Ellenállás: -

Ez is megegyezik az alapoknál leírtakkal , csak ez már +100Cé-t ad! Igen tápos, de ha az Mp igényét nézzük akkor ez érthető.





A sivatag lehellete

Mana-pont: 10

Erősség: 2

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. 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 vétették: TÉ, VÉ -15, KÉ, CÉ -5.

Tűzzóna

Típus: Tűzmágia magasiskolája

Mp: 15

E: -

Sebzés: -

Időtartam: 1 perc/szint

Varázslás ideje: 5 kör

A tűzvarázsló képes ezen módszer segítségével zónáját kiterjeszteni, mintegy távolbahatni. Létrehozása közben a végrehajtó elméje a keresett tűz jelenléte után kutat. Ehhez nem kell ismernie az elérendő helyet, elég, ha a nevet tudja (valamelyik a kettő közül). Ezt az 5. kör végére mindenképpen megtalálja, ha létezik. Ha a tűzvarázsló által meghatározott helyen nincs tűz, akkor a mana-pontok elvesznek és a felhasználó biztos lehet benne, hogy az adott helyen nincs gyertyánál nagyobb (tehát legalább 1 E-s) tűz. A varázslat hatótávolsága tapasztalati szintenként 10 km sugarú kör. A varázslat ideje alatt a tűzvarázsló transzhoz hasonló állapotban van. Ha az elméje megtalálta a keresett tüzet - mely lehet elemi, vagy közönséges - akkor a fényerősségének határáig mindent lát és hall. A fényerősségen kívül lévő dolgok számára teljesen láthatatlanok, az onnan érkező hangokra teljesen süket. A zóna másik nagy előnye, hogy az időtartam lejártáig bármilyen varázslat létrehozható benne, hatótáv a fényerősség. Nagy haszna van természetes tüzeknél a Hideg tűz varázslatnak, mellyel az alapul szolgáló tűz fénykörét lehet növelni. A kapcsolat azonnal megszakad, ha a tűz kialszik. A tűzből Tűzgyűjtéssel mana-pontok nyerhetők, de ilyenkor semmi mással nem foglalkozhat a tűzvarázsló. Szent tüzek, templomokban lévő szentelt örökmécésesek és az olyan tüzek, amelyeken Szerartás, vagy Áldás varázslat hat, nem képezhetik a varázslat tárgyát.

Plazmaalak

Típus: Tűzmágia magasiskolája

Mp: 30

E: 3

Sebzés: 3k10

Időtartam: kör / TSZ

Varázslás ideje: 3 szegmens

A varázslat hatásában megegyezik a Tűzalak varázslattal, csak az eredmény itt egy vakító fehéren izzó hóalakot hoz létre. A hőmérséklete 800 celsius fok, így 1 méteres körzetben 1k6-os sebzésű hóaura veszi körül, továbbá erős fénye miatt ellenfelei levonásokkal küzdenek: KÉ:-20, TÉ: -40, VÉ: -30, CÉ: -50.





Tűzvillámok

Típus: Tűzmágia magasiskolája

Mp: 35

E: 20

Sebzés: 1k100 x 1k3

Időtartam: 5 kör

Varázslás ideje: 1 szegmens

Ez a varázslat a Villámszórás extraerős változata. Itt a tűzvarázsló minden ujjából szegmensenként 10 villám, azaz körönként 100 villám csap ki, de ezzel nehéz célozni (Ezért csak 1k100 villám talál célba). Ezt a számot kell 1k3-mal megszorozni.

Tűzcsillag

Típus: Tűzmágia magasiskolája

Mp: 40

E: Tsz

Sebzés: Lásd a leírást

Időtartam: 1 kör / Tsz

Varázslás ideje: 2 kör

A leghatékonyabb harci varázslat, amiről csak mágiahasználó álmodhat: A tűzvarázsló teste átalakul a tűzalaknál leírtak szerint, csak alakja egy 3 láb átmérőjű gömb lesz, ami képes nagy sebességgel (150 L) repülni. Varázsolni ebben az alakban sem képes, ám körönként TSz/2-szer képes a testéből tűznyilat vagy tűzcsóvát löni. Támadhat hatalmas testével is, ekkor az ellenfélnek Gyorsaság-próbát kell tennie. Nagy mérete miatt egy ilyen támadás akár több személyt is érhet. A nyíl, csóva és a támadás sebzése annyi E őstűznek felel meg, ahányadik Tsz-ű a tűzvarázsló. A varázslat lejártával a tűzvarázsló igen legyengül, ami annyi percig tart, ahány kör volt a varázslat időtartama (Lásd Gyengeség!).

Átformázás

Mp: 4

E: 4Mp/E

S: eredeti

I: egyszeri

Vi: 3 s

A tűzvarázsló e varázslat által képessé lesz más varázshasználók által idézett Őstűzet átfomáljon a saját igényeinek megfelelő formába. A formázás tekintetében csak a *Hat Iskolaformát* használhatja, míg az átalakítandó tűz formája tetszőleges. Azok az őstűzek, melyeket egy tűzvarázsló akarata irányít, nem reagálnak a varázslatra (pl egy tűzgolyó, tűzlény).

Tűzrablás

Mp: 2

E: 1

S: -

I: egyszeri

Vi: lásd leírás





A varázslat képessé teszi használóját arra, hogy varázshatalmát megformálva kevesebb manát használjon fel. A zónán belül égő összes őstűz E-jét felhasználhatja varázslatához, annak erősségét fogják ezentúl növelni. A tűzvarázsló legalább 1E erősségű varázslatot kell létrehoznia, és ehhez kell hozzáfűznie annyi E Tűzrablást, amennyit szükségesnek lát. Minden E tűzrablás a zónán belül lobogó őstűzek E-jén olt 1E-t. A tűz ezután a tűzvarázsló varázslatát erősíti. A tűzvarázsló ezt a varázslatot csak a *Hat Iskolaformára* és a *Szabad Elemi Formákra* alkalmazhatja.

Tűznyelés

Mp: 3

E: 4Mp/E

S: k6

I: egyszeri

Vi: 1 s

A tűzvarázsló ezen varázslata egyesíti magában a támadást és a védekezést. A tűzvarázsló elnyelheti a rá ható tüzet, s csóva formában visszafújhatja ellenfelére. A tűzvarázsló automatikusan érzi, hogy varázslás közben szükség van-e további mágikus energia befektetésére, azaz, hogy mekkora erősséggel kell varázsolnia. Ha a varázsló Mp-i hamarabb fogynak el, mint amennyi a tűz E-je, úgy a tűz csökkentett erővel hat rá. Ez utáni lehetősége, hogy az elnyelt tüzet visszafújja. A tűz erőssége a „lenyelt” E-nek megfelelő. A visszafújás nem igényel további Mp-eket. A visszafújás a Tűzcsóva nevű varázslatforma szerint történik. A varázslat lényege az időzítés, a tűzvarázsló csak úgy alkalmazhatja sikeresen, ha összpontosít a megfelelő pillanatra. Ezt úgy teheti meg, hogy az adott harci kör elején bejelenti, hogy abban az esetben, ha tüzet használnak ellene, a Tűznyelést használja. Az adott körben mással nem varázsolhat. Ha a tüzzel való támadás bekövetkezik, akkor a varázslat létrejön, még hozzá a másodperc törtrésze alatt. Ha az elnyelendő tűz erőssége 1E, akkor nem igényeli csak az alap 3Mp-t, de minden egyes plusz E újabb 4Mp-be kerül. Ha ilyen támadás nem következik be a körben, akkor a varázslat nem jön létre, de a Mp-k elvesznek.

Lángfestés

Mp: leírás

E: 1

S: leírás

I: leírás

Vi: 5 s + leírás

Misztikus varázslat, melynek segítségével a tűzvarázsló megváltoztathatja az Őstűz mágikus tulajdonságait. Olyan mágikus formula, amelyet önmagában soha nem alkalmazhat, hanem mindig valamilyen tűzvarázslathoz fűzik hozzá, tehát egy már létező tűzmágiát alakítanak át vele. Hogy miként arról a táblázat szól:

Szín	Hatás	Mp/E
Fehér	A tüzek E-jét magába olvasztja	6
Kék	Ősvíz ellen 2xE	2
Méregzöld	Csak a célpontra hat	4+2
Aranysárga	Tűzvarázslóra nem hat	3
Bíborvörös	Fele sebzés, kétszeres időtartam	2
Fekete	Csak a tűzvarázslóra hat	Spec.





Fehér tűz a zónában lévő összes természetes tüzet Östüzzé alakítja, és magába olvasztja, ezáltal saját E-jét növeli. Ugyanezt teszi minden Östüzzel, amit érint. Ha két fehér láng találkozik, akkor a nagyobb E-jű magába olvasztja a másikat. Ekkor növeli a kisebb E-je a nagyobbét. Ha egyenlő Erősítésűek, akkor nem olvasztja egyik sem magába a másikat. Fontos még az időtartam. Ha E-ben egyenlőek, akkor a hosszabb időtartamú olvasztja magába a rövidebb időtartamút. Ha időtartamban is egyenlőek, akkor egyik sem olvasztja magába a másikat. Ha fehér láng más festett lánggal találkozik, akkor a magába olvasztott tűz festése megszűnik, teljesen a fehér tűz részévé válik. Fontos megjegyezni, hogy nem elég a tűznek csak egy bizonyos részét megfesteni, hogy az fesse át a többi részt, a varázslatra vonatkozó összes E-t külön-külön kell megfesteni. Ez vonatkozik az összes színre, ah a tűzvarázsló nem veszi figyelembe e megszorítást a tűz fekete lánggá változik és szörnyű bosszút vesz a vakmerőn. A fehér láng a természetes tüzeket korlátlanul olvaszthatja magába, östüzet pedig maximum eredeti E-jének háromszorosa erejéig. Az időtartam és formázás szempontjából mindig a fehér tűzé a mérvadó. A fehér lángok fényereje kétszerese a festetlen lángokénak.

Kék tűz ellenállóbbá válik az öt egyébként kioltó Ösvíz ellen, E-je az ilyen hatások ellen kétszeresére növekszik.

Zöld lángok hatása, hogy csak a tűzvarázsló által megadott célpontokra vagy csoportra hat. Mások hiába tartózkodnak a területen, rájuk a tűzmágia nem fejt ki hatást. A tűz zöldre festéséhez 4 MP/E kell, ha egy célpont ellen varázsolja, és további 2 Mp/E a további célpontokra. Itt is az összes E-t meg kell festeni. Fontos attól, hogy valakit a tűzvarázsló célpontként határoz meg, még nem biztos, hogy el is találja, ha azonban mást talál el, azokra a tűz hatástalan.

Aranysárga tűz pusztító ereje sosem fordul az őket létrehozó tűzvarázsló ellen.

Bíborvörös tűz színe teljesen elsötétül, már-már feketébe hajlik. Hőfoka, sebzése és fényereje a felére csökken, időtartama azonban, mivel belsejében az izzás intenzitása jelentősen csökken, kétszeresre növekszik. Nem színezhető ezzel a színnel az olyan varázslatok által idézett tűz, amelyek időtartam nélküliek, azaz egyszerűek, pl a Tűznyíl, Tűzkitörés.

Fekete lángok egy speciális eset. Csak a tűzvarázslóra hat, ha az elrontja valamilyen okból kifolyólag a varázslást. Ekkor a tűz kitöréssé alakul, s másban nem, csak a kontárban tesz kárt.

A tűzvarázsló a Lángfestést csak azokra a varázslatokra alkalmazhatja, amelyek az *Elemi Tűzmágia Iskolaformái* vagy a *Szabad Elemi Formák* közé tartoznak, valamint a Tűzmágia Magasiskolájának tagjai közül a következők: *Lángszórás, Sárkányfiok-, Sárkány-, Sárkánykirály lehelete, Tűzcsapda, Tűzalak, Tűzvihar, Hatalom aurája, Tűzpenge, Kémtűz, Tűzlények, Tűztánc*. A varázslat eredeti idején kívül még 5 segmens is hozzáadódik. Ha a tűz színezése alatt a tűzvarázsló sebet kap, legyen az Fp vagy Ép, automatikusan fekete lesz a láng színe, s a Mana-pontok is elvesznek. Ha az eredeti mágia dupla Mp-ből készül, akkor a festésnek is dupla idő kell, így nem 5 segmens, hanem 1 kör.

Színezett tűz-mágia példák

Zöld lángú tűzkitörés

Mp: $12+3*4+3*2=30$

E: 3

S: 3k6

E: egyszeri

Vi: $1+5=6$ s





A tűzkitörés ezáltal 3k6-ot sebez mindazokon, akiket a tűzvarázsló célpontként meghatároz, 3 lépés sugarú körben (m).

Fehér lángú tűzaura

Mp: $4*3+4*3=24$

E: 22

S: 22k6 (leírásban)

I: 2 kör

Vi: $3+5=8$ s

A tűzvarázsló kerülhet olyan helyzetbe, hogy egy perzselő tűzfal állja útját, tegyük fel, hogy zónáján belül tíz fáklya is ég, ekkor varázsolhat magára egy olyan tűzaurát, mely magába olvaszthatja a tűzfalat. Először elvégez egy Tüzelemzést és megtudja, hogy a fal E-je 9, és még 1 évig fog állni. Tehát termet magára egy őstűzből formázott, 3E erősségű aurát, melynek lángjait fehérre színezi. A varázslat hatására a tűzvarázsló testét fehér lángok ölelik körül 3E erősségekben, a fáklyák E-je egyenként 1, összesen 10E. Ha ezt magába olvasztja az már 13 E, amint hozzáér a tűzfalhoz, az aura tüstént magába olvasztja a tűzfal 9E-jét, a tűzfal megszűnik, az aura erőssége 22E lesz.

Tűznyíl kék lángokból

Mp: $6*4+6*2=36$

E: 6

S: 6k6

I: egyszeri

Vi: $1+5=6$ s

Ha a tűzvarázsló olyan ellenféllel találkozik, akit a tűz hatásai ellen vízaura véd, a tűznyíl teremtheti kék színű lángokból is. A tűznyíl belecsapódik a 8E-s vízaurába, mely, ha közönséges lángként csapódna bele a tűz, kioltaná. Ebben az esetben azonban az E-je 2x-eséből kivonjuk a vízaura E-jét: $12-8=4$. A tűz E-je 2E lesz, ennek megfelelően sebzí a varázslat alanyát, az aura megszűnik.

Többszínű lángfestés

Mp: leírás

E: 1

S: leírás

I: leírás

Vi: 5 s / szín

Egyszerre több színű láng hatása keveredhet egy varázslaton belül. A színek ne keverednek össze, hanem lángonként jól elkülöníthetően jönnek létre. Mindegyik szín Mp-igényét minden egyes E után számolni kell, minden szín tulajdonságaival rendelkezik a teremtett őstűz. Amennyiben bármely színből kevesebb E lenne, mint a varázslat E-je, Fekete tűzkitörés alakul ki. A varázslat minden egyébben megegyezik az egyes lángfestésnél leírtakkal, kivéve a varázslás idejét, mely 5 szegmens/ szín, tehát 3 szín esetén 15 s.





Elementálok

Tűzmadár

Mp: 30

E: 15

S: leírás

I: 1 perc / szint

Vi: 3 kör

Látványos tűzmágia, melynek során a tűzvarázsló személyes auráján belül levő összes felszerelésével együtt felveszi a legendás Főnixmadár alakját. E madár termete ember nagyságú, képes repülni. Harcértékei: Ké: 15/30+Tsz, Té: 50/70+Tsz, Vé: 80/95+Tsz, Cé: -, Tám/kör: 3/kör (csőr, karom, karom), Sebzés: k6, k5, k5. Csak mágikus fegyver és víz képes sebezni. Más nem mágikus fegyverek értékei ellene nem számíthatóak, az SFÉ-k viszont beszámítanak ellene.

Szolga hívása

Mp: 24

E: 25

S: 3k6

I: 4 kör / Tsz

Vi: 3 kör

A mágia hatására a tűz megelevenedni látszik, s felölt egy Elementál Szolga alakját. A varázslat feltétele, hogy a tűzvarázsló Zónáján belül lobogjon egy legkevesebb 5E erősségű tűz. Valójában a már égő tűzön át a varázsló kaput nyit az elemi Tűz Síkjára. Ebből a kapuból átlép az elementál. Engedelmeskedik a tűzvarázsló minden parancsának, de önálló gondolkodásra nem képes, hosszú utasításokat is képtelen követni. Tulajdonságai a következők: Ké: 35, Té: 75, Vé: 95, Ép: 11, Fp: -, Sebesség: 70, Sebzés: 3k6.

Tüzes Barát

Mp: 27

E: 10

S: 2k6

I: 3 kör / szint

Vi: 3 kör

A varázslat hasonlít a *Szolga Hívása* nevű varázslathoz. Annyi a különbség, hogy itt a lény szoros Asztrális és Mentális kapcsolatban is van a lényel. A lény nem képes varázsolni, de az ő zónája is a tűzvarázslóhoz tartozik, így akár képes kétszeres zónában is varázsolhat. Közvetlen parancsok szóval nem adhatóak, de gondolatokkal, érzelmekkel befolyásolható. Főleg a tűzvarázsló védelmére szolgál ez az elementál, csak az ellenségeikkel foglalkoznak. Ha a lény vagy a varázsló sebződik, akkor a másik fél is ugyanannyit szenved el. Ha az elementál megszűnik, akkor a tűzvarázslónak semmi baja sem történik. Ha a varázsló meghal, akkor a lény is szertefoszlik.

Harcos hívása

Mp: 40

Erősség: 25

S: leírás





I: 6 kör

Vi: 3 kör

Az előzőhöz képest csak annyi a változás, hogy itt a kapun egy Elementál Harcos lép át. Kitétele, hogy 8E erősségű tűz égjen a zónán belül. Képességei a Bestiáriumban olvasható. Hozzávetőleg a következő: Ké: 50, Té: 100, Vé: 120, Ép: 22, Fp: -, Sebesség: 95, Sebzés: 5k6.

Morquor szólitása

Típus: Tűzmágia magasiskolája

Mp: 72

E: 50

Sebzés: -

Időtartam: Speciális

Varázslás ideje: 10 perc (60 kör)

A varázslat segítségével az elsődleges anyagi síkra idézhető egy Tűzköpő (Bestiárium). Mivel a démoni síkokon a Morquorokra vadásznak, a tűzvarázsló szívességet tesz neki, ha Ynevre idézi. Azonban ahhoz, hogy parancsokat adhasson neki, további egyezés szükséges. Ezt a párbeszédet minden esetben le kell játszani. Az egyezésben megvitatják a démon szolgálatának mibenlétét és az Időtartamot is. A KM ügyeljen arra, hogy a Morquor megszemélyesítésénél a gondolati sémájánál leírtak domináljanak.

Tűzúr hívása

Mp:

60

E: 50

Sebzés: lásd a leírást

Időtartam: 2 perc / TSZ

Varázslás ideje: 6 kör

Hasonló a Szolga / Harcos hívásához, ám itt egy tűzúr jelenik meg. A híváshoz szükséges, hogy a tűzvarázsló zónájában legalább 15E-jű tűz égjen. A tűzúr parancsokat nem fogad el, csupán kérést teljesít, együttműködés céljából. A megegyezés a KM feladata (a tűzurak hevesek és keményfejűek, de kellő tisztelettel bármire rávehetőek). Ha a tűzúr megsértődik, azonnal távozik, és 1k6 napig nem reagál semmilyen hívásra.

Tűzlények

Ez egy látványos tűzvarázslói praktika. A varázslatok különbözőek, néhány dologban azonban megegyeznek, a tűzvarázslat adott mana-pontért megidézi, elkészíti a lényt. A tüzet valóban meg kell idézni, majd a kívánt lényé formázni. A lény a varázsló zónájának háromszorosában tetszőlegesen meghatározott pontján materializálódik, és el nem hagyhatja azt, a tűzvarázsló csak itt képes életben tartani, máskülönben azonnal megsemmisül. Bár ez alól kivételes lények is vannak, amelyek eleve nagyobbak lehetnek a zónánál, lásd lentebb a Sárkányt és Hidrát. A varázslat erősíthető, eredetileg 1E östűz alkotja, amely 1E ösvízzel kioltható. Egy E 6 Mp-ba kerül. Ezzel nőhet akár a méretük, de sebzésük is. A fantomok csak ösvízzel és mágikus fegyverekkel sebezhetőek. Ha fegyverrel győzik le a lényt, az tűzkitöréssé alakulva tér meg a Tűz Elemi Síkjára. A varázslat fenntartása folyamatos koncentrációt igényel, a lények nem rendelkeznek saját tudattal, irányítani kell őket. Ha a tűzvarázslót





megzavarják, pl Ép sebet kap, a lény formája megbomlik, tűzkitörésben visszatér a síkjára. Ha a tűzvarázslót csak kisebb mértékben zavarják meg, pl Fp seb, akkor az Akaraterő próbát tehet, sikerül-e a lényt a megfelelő formában tartania. A második ilyen zavarásnál már –1 el kell tennie a próbát. A lény létezésének ideje a tűzvarázsló Tapasztalati Szintjétől függ, ha az időtartam lejár, akkor a lény minden egyes körben, ami ez után következik 1k6 Ép-t sebződik, s addig marad még az Elsődleges Anyagi Síkon, amíg Ép-i tartanak. Általában csak egy tűzlényt irányíthat, ami leköti figyelmének 80-90%-át. Minden tűzlényre jellemző, hogy magukba tudják olvasztani az őselemi tüzet, így abból képesek táplálkozni, s új erőkre kapni.

A tűzvarázsló nem képes egy tűzlény mellett varázsolni, támadni, így nem képes őket további tűzvarázslatokkal erősíteni, hacsak előbb azt nem hozta létre, s csak utána a lényt. Pl egy Tüzeső, utána egy Tüzfarkas, mert itt a farkas minden egyes körben erősebb lesz, szinte folyamatosan gyógyul, elpusztítani majdnem lehetetlen. A tűzlények színes lángokból is megalkothatóak, bármilyen szint felhasználva, egyedül a Fehér színezésnek nincs értelme, hiszen arra képesek alapból. Minden tűzlény immunis az Asztrál- és Mentálapú varázslatokra, valamint a Mérgekre. A természetes anyagok mágiájára is immunisak, kiterjed rájuk a tűzvarázsló személyes aurájának védelme, Őslég, Ősföld, Elemi erők csak Fp sebet képesek okozni. A fegyverek is csak Fp sebet ejtenek még Túlütés esetén is. Minden őselem, kivéve a tüzet és a vizet, csak k6-ot sebesülést okoznak, az Őselemi tűz „gyógyítja” őket, a víz pedig kioltja annyi E-vel, amennyi a víz E-je.

Minden tűzlény rendelkezik Ép-vel és Fp-vel, ez természetesen nem azt jelenti, hogy érzékelik a fájdalmat. Fp-jük a tűzvarázsló mindenkori Akaraterőjének háromszorosával egyenlő, ez az érték jelzi, hogy mennyire tartós a forma, melybe megidéztek őket. Ha elfogynak az Fp-k, a fantom elveszti formáját, és tűzkitöréssé alakul. A lények Ép-je egyenlő az E-jükkel, ebben jelentkezik, mennyi őstűz alkotja a fantomot. Az E növekedhet őstűzzel való találkozásakor, illetve Ősvíztől csökkenhet. Az Ép veszteség nem okoz Fp veszteséget. A fegyverek csak Fp sebet ütnek rajtuk, még túlütés esetén is. Túlütésnél azonban mindig a maximumot adja a fegyver, bár ez néha a fegyver veszét okozza. Ha pl egy 20E-s lénybe egy rapírral csap, elképzelhető, ha nem kiváló acélból van, akkor átizzik, és meghajlik, de szét is folyhat az érintés pillanatban. A lény Harci Értékeit a tűzvarázsló fegyvernélküli Harcértékei, +10, és a lény Harc módosítója. A lények gyorsak, 100 lépést képesek egy körben megtenni. Ha túlütnek valakit, akkor azon keresztül folynak, vagy az adott tűzforma keresztülfolynak az áldozaton, azt egy kör alatt elhamvasztva. Ha túlütnek valakit a lények, akkor azon a sebzés duplán hat. A lények támadásai ellen nem védenek nem-mágikus fegyverek és vértek, ezek Védő Értéke és Sebzés Felfogó Értéke nem érvényesül.

Tűzlény alkotása

Mp: 10+spec

E: 1

S: 2k6

Vi: 5 s

I: Tsz + spec kör

A tűzvarázslók mesterei, általában a Fény Ösvényét járók közül kísérletezhetnek különböző tűzlények megalkotásával. Ekkor szükséges az adott lény külső formájának szinte tökéletes ismerete, valamint rá kell szánnia életének 4k6+2 hetét. Ekkor a Tapasztalati Szintjének négyszeres esélye van arra – k100-on – hogy sikerrel járjon. Ehhez hozzá kell adni a megalkotási időt. Például: egy 10. Tsz-ű Fény Ösvényét járó tűzvarázsló Ordán falain belül új lényt akar megalkotni. Egy skorpió jár a fejében, a lényről egész sokat tud, ismer három-négy fajtát, tehát mondhatni rendelkezik a Élőlények – skorpió ismeret Af / 1.fok-kal. 12 hétig próbálkozik azzal, hogy megalkossa. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy k100-on 40





(Tsz*4) + 12 (idő)=52. Ha sikerül megdobnia, akkor sikeres volt, a mágia létrejön, s egy elemi Tűz Skorpió jön létre. Rendkívül gyors kis lény, a föld felett lebeg, így akár a vízen is járhat. Mérete miatt a harcértékmódosítói a következők lesznek: 10 + TvTsz + roham + 20. Sebzése csupán k6, de ezt ellensúlyozza, hogy kímérget fecskendez sikeres támadó dobás után az ellenfelébe, így az köteles Egészségpróbát dobni 5. szintű mérge ellen. Ha sikeres a dobás akkor 2k6Fp sérülést szenved el, ha sikertelen akkor két kör múlva bénultan esik a földre, idegrendszere k10 környire felmodja a szolgálatot, s veszít k6 Ép-t. Ez a kis lény körönként háromszor támadhat, ellenfele minden esetben dobhat Gyorsaságra, hogy át tudja e ugori. A tűzvarázsló rengeteg Mp-t ölt bele a munkába míg végül létrejött a lény, de akkor már csupán 14 Mp-t kellett feláldoznia. A lény 4 körig marad vele, plusz amennyi a Tapasztalati szintje.

Tűzskorpió

Mp: 14 (6)

E: 1 (1)

S: spec.

I: 4 + Tsz

Vi: 5 s

Az elemi lángokból egy Tűz Skorpió jön létre. Rendkívül gyors kis lény, a föld felett lebeg, így akár a vízen is járhat. Mérete miatt a harcértékmódosítói a következők lesznek: 10 + TvTsz + roham + 20. Sebzése csupán k6, de ezt ellensúlyozza, hogy kímérget fecskendez sikeres támadó dobás után az ellenfelébe, így az köteles Egészségpróbát dobni 5. szintű mérge ellen. Ha sikeres a dobás akkor 2k6Fp sérülést szenved el, ha sikertelen akkor két kör múlva bénultan esik a földre, idegrendszere k10 környire felmodja a szolgálatot, s veszít k6 Ép-t. Ez a kis lény körönként háromszor támadhat, ellenfele minden esetben dobhat Gyorsaságra, hogy át tudja e ugori. A lény 4 körig marad vele, plusz amennyi a Tapasztalati szintje.

Tűzkígyó

Mp: 16 (6)

E: 1 (1)

S: 2k6 (k6)

I: 6 + Tsz kör

Vi: 5 s

A tűz kígyóalakot vesz fel, leginkább egy nyolc láb hosszú kobrára emlékeztet, a levegőben kígyózva, repülve halad, s onnan csap le. Hosszága miatt egymástól igen távoli áldozatokat is képes támadni. Harci képességei: Tám/kör: 2, Té: 10+roham+tűzvarázslóTÉ+Tv. Tsz + harc magasabbról; Ké: 10+TvTsz, Vé: 10+TvTsz

Tűz farkas

Mp: 24(6)

Erősség: 1 (1)

Sebzés: 2k6 (k6)

Varázslás időtartam: 5 s

Időtartam: 8kör + tsz*kör

Ellenállás: -

Ez a tűzlény egy farkast formáz. Ha túl üt valakit ugyanúgy mint a párduc : keresztül ugrik rajta. Harcértékei:Támadás/kör: 2, mindig rohammal támad de negatívok nélkül, Té:





varázsló TÉ-je + Tsz-e + 25 + 10 + roham, Vé: Tsz + varázsló VÉ-je + 10, Ké: Tsz/2 + 5 + varázsló kéje. Ép: mindig egyenlő a lény erősségével, Fp: a varázsló akaraterejének háromszorosa.

Tűzpárduc

Mp: 20 (6)

E: 1 (1)

S: 2k6 (k6)

I: 6 + TvTsz kör

Vi: 5 s

A varázslat hatására lángnyelvekből álló fantom jelenik meg, mely leginkább feketepárducra emlékeztet. Körönként kétszer támad, mintha harapna, ha túlüti ellenfelét, egy ugrással átveti magát rajta, mellyel akár belső sérülést is okozhat. Harcérték módosítói: Tám/kör: 2, 15+Roham+TvTsz.

Tűzmadár

Mp: 24 (6)

E: 1 (1)

S: 2k6 (k6)

I: 8 + Tsz kör

Vi: 5 s

Egy Főnixmadár jelenik, magasan a tűzvarázsló felett, onnan csap le a harcolókra, körönként egyszer, élvezve a *Harc magasabbról* és a *Roham módosítókat*. Harcérték módosítói: 15+Roham+Harc magasabbról + TvTsz, az összes bonusz a tűzvarázslón kívül +55.

Tűzféreg

Mp: 30 (6)

E: 1 (1)

S: 2k6 (k6)

I: 15 + Tsz kör

Vi: 5 s

Hatalmas tűzféreg jelenik meg a tűzvarázsló akaratából. Csak egyszer támad körönként, de azt szinte lehetetlen védeni. Formája nem bonyolult, tovább fenntartható, mint a tűzmadár összetett főnix alakzata. Harcmódosítója 20, minden körben méretét meghazudtoló gyorsasággal veti magát ellenfeleire. Támadásra minden esetben rohamnak minősül és egyszerre több ellenfelet is érinthet. Túlütés esetén tíz láb hosszú testével keresztül halad áldozatán. Ekkor a sebzés háromszoros lesz, ami alapesetben is 6k6. Össz Harcmódosítói: 45+ TvTsz + Tv értékei.

Tűzpolip

MP: 36 (6)

E: 1 (1)

S: 2k6 (k6)

I: 12 + Tsz kör

Vi: 5 s





A tűz nyolckarú polip alakját veszi fel, mely minden körben négy támadásra képes, mind a négy a polip karjaival történik, melyek ostorként sújtanak az ellenfélre. Harcmódosító 25. Ehhez járulnak még a Harc magasabbról előnyei, mivel a polip a harctér fölött lebeg, ahonnan az egész zóna területét elérheti. Harcmódosítók: +40 + TvTsz + Tv értékei.

Tűzhidra

Típus: Tüzlények megidézése

Mp: 52 (6 Mp-vel növelhető)

E: 1 (n)

Sebzés: 3k6 (2k6-onként növelhető)

Időtartam: TSZ+12 kör

Varázslás ideje: 5 szegmens

A varázslat befejeztével egy kilencfejű hidra jelenik meg. Ez körönként 9 támadást jelent, aminek harcmódosítója 50. Ehhez a nagy méret miatt (3-4 méret) hozzáadódnak a harc magasabbról bónuszai. Egy támadás helyett bevetheti különleges támadását is: Tűzcsovát fújhat az E-nek megfelelően, vagy Tűzcsovát köphet. Ez szintén irányítható és kitöréssé válhat.

Tűzsárkány

Mp: 42 (6)

E: 1 (1)

S: 2k6 (k6)

I: 10 + TvSzint

Vi: 5 s

A megidézett tűz egy sárkány alakját veszi fel, mely 20 láb magasból lángot okád a varázsló ellenségeire. Ha túlüt valakit, akkor a sebzés kétszer dobandó, majd össze kell adni. A sárkány körönként egyszer támadhat, ekkor a Harc magasabbról bónuszokat élvez. Ezen kívül még +40 a Harcérték módosítója. A fantom, ha teheti, akkor nem ereszkedik olyan mélyre, hogy eltalálhassák, röpképtelen ellenfelei csak célzó fegyvereket és mágiát használhatnak ellene.

6. fejezet Speciális mágia

Pusztító Tűz Útja

Tűztornádó I

Mp: 12 (6/E)

E: 2

Sp: k6/E

Időtartam: 2 kör/Tsz

Varázslási idő: 3 szegmens





A varázslat hatására egy tűztölcsér jelenik meg amely az aljánál E/2 m átmérőjű és E*1 m magas. A tölcser a tűzvarázsló helyezheti el max. 100 m -re önmagától. Ezután a tölcser akármennyire eltávolodhat tőle. A tölcser mozgása véletlenszerű sebessége 100 m/kör. 10 E felett kisebbfajta forgószelet is létrehoz, amely az időtartam lejárta után fokozatosan természetes úton elül, amíg az időtartam tart addig a tölcser égő törmelékét szór szét. A tölcser képes víz felületen is haladni azonban ilyenkor körönként 1-el csökken az erőssége.

Tűztornádó II

Mp: 22 (6/E)

E: 2

Sp: k6/E

Időtartam: 2 kör/Tsz

Varázslási idő: 3 szegmens

Az előző varázslattól annyiban különbözik, hogy a tűzvarázsló képes irányítani a tölcser mozgását azonban ilyenkor a tölcser nem távolodhat 100 m-nél messzebb a tűzvarázslótól.

Alakulat

Mp: 30 + Speciális

E: 10

Sp: -

Időtartam: perc/Tsz + 6 perc/12 Mp

Varázslási idő: 3 kör + Speciális

Ezen varázslat nagyon speciális és léte egyedinek mondható a Tűzmágiában. Általában csak a Pusztító Tűz Útját járók ismerik, mivel nekik tanítják és nekik van szükségük rá harctéri alkalmazásokban. A varázslathoz szükség van néhány Főnixre is. Nem árt ha 20 van, vagyis egy teljes Főnix Alakulat, de természetesen ennél kevesebb ember esetén is alkalmazható a varázslat. A varázslási idő alatt a Főnixek hangosan egy dalt énekelnek, ami megnyitja ezen varázslatnak az utat a tudatukig. Minél összeszokottabb a csapat annál jobban sikerül a varázslat. A varázslat hatására a Főnixek és a Tűzvarázsló között szoros kapcsolat alakul ki ami több dologban jelentkezik:

A Manapontok szabadon áramolhatnak mindenki között, irányát és nagyságát a Tűzvarázsló szabályozza. Kialakul egy gyenge "Asztrális" fonál a résztvevők között. Vagyis mindenki megérzi ha valaki rosszul van, vagy érzi a többiek eltökéltségét. Valójában a bátorságuk is nő, de ennek mértékét a KM feladata eldönteni. (az összeszokottság függvényében) A Tűzvarázsló varázslatai az utolsó Főnixen kívül jönnek létre, vagyis nem sebzí őket. (Jó példa erre a Lángtenger varázslat, ami csak az Alakulaton kívül jön létre először)

A varázslat ezen kívül még rendelkezik több választható funkcióval is, ezek amíg meg nem szűnik a varázslat tartanak. Ezek létrehozása mindig az alap időn túl plusz 1 kört vesznek igénybe, időtartamuk pedig megegyezik a varázslattal. Valójában arra a területre hatnak amin a csapat éppen mozog.

+12 Manapontért mindenkinek +3 E-s tűz elleni védelmet biztosít.

+12 Manapontért mindenkinek védelmet biztosít a Füstmarás varázslat ellen. (és minden más természetes és mesterséges tűz által okozott füst ellen is)

A varázslat időtartama a varázslat ideje alatt bármikor meghosszabbítható, egy körös varázslás és 12 Manapont igénybevételével, ez hat perccel teszi hosszabbá a varázslatot.





Alakulat teleportálása

MP: 30 + az alakulat eredeti Mpje ami az alakulathoz kellett

E: 10

S: k6

Vi.:5 kör

I.: egyszeri

ME: - mert a teljes alakulat a tűzvarázsló akarata alá van rendelve

A lényege ugyanaz, mint a tűzkapu c. varázslatnak, kisebb módosítással. A alakulat körül egy két láb magas és fél láb átmérőjű tűzfal emelkedik, s ez azonnal eltűnik amint az alakulat utolsó tagja is... A fal védi az alakulatot k6-os sebzéssel, de ez növelhető 15 Mp-nként. Vagy egy előre kijelölt helyen anyagiassulnak ahol 4E-s tűz ég, vagy a legközelebbi ilyen helyen, ha az eredeti nem ég már, vagy gyengébb. A varázslat hatóköre szinte végtelen, Yneven ez bárhol bekövetkezhet.

Tűzpallos

Mp: 8

Erősség: 3

Sebzés: 3k10

Varázslás időtartalma: 1 kör

Időtartam: 6 kör

Ha a varázslónak fegyverre van szüksége és eddig Sogronnak tetsző életet élt, akkor a tűzkobra fegyvert ad a kezébe, amit mesterfokon használhat. Értékei megfelelnek a pallosnak. Sebzése azért ilyen magas, mert isteni adományról van szó, és nem biztos, hogy a kobra pont erre a harcosára figyel. Erre az esélyt k100-al kell dobni: az alapot 10 + a varázsló tsz-e + az életkorának harmada %-ban (tehát alapesetben olyan 18-19% körülnek kell lennie).

Fény Ösvénye

Rajzolat

Mp: 6 + spec

E: 3 + spec

S: varázslat függő

Vi: 2 kör + az eredeti varázslat megalkotási ideje

I: amíg a rúna meg nem szakad

Hatótáv: a rúnába foglalt varázslattól függ

A varázslat lényege, hogy a tűzvarázsló egy tetszőleges tárgyra - pl fegyver, pohár vagy papírtekerics - rajzolatot alkosson - akár tintával, viasszal, vagy karcolja bár ez utóbbi nem tanácsos - s amint szükség van rá bárki aktiválhatja. Az aktiválás történhet egy előre meghatározott szóval, varázsigével, vagy akár a rajzolat megsértésével, megszakításával is. A varázslat mana költsége mindig az eredeti mágia mana pont költsége + 6 Mp a rajzolatért. Viszont a rajzolat igazi hatalmát az adja, hogy a tűzvarázsló úgy is dönthet, hogy nem konkrét mágiát zár a rajzolatba, hanem csak a költségét vagyis eltárolja a mp-it. Ez igazán veszélyes lehet, főleg ha több ilyen rúnázott tárgyal is rendelkezik a varázshasználó. Természetesen ez utóbbit csak és kizárólag tűzvarázsló alkalmazhatja, más mágia





felhasználók számára az elraktározott Mp teljesen hasznavehetetlen, csak érzékelhető a mana jelenléte, de ennyi.

Ez a mágia formula 3689-ben született meg és csak kísérleti jelleggel használják. A néhány kalandor tűzvarázsló használja. Igazából ez a Szunnyadó Lángok nevű varázslat egy változata, amit csak a Fény Ösvényét járók használhatnak.

Gyógyító tűz

Mp: 1 + spec + szintől függ

E: 1 (1)

Sp: -

Vi: 3 kör

Időtartam: 3 kör + spec.

Ez a varázslat egyike a hibrid mágiaformáknak, ugyanis áthajlik a papi mágiába. A tűz csak látványában éri a célszemélyt. - ez úgy jelenik meg, hogy a gyógyítandó személy körül egy pár kör erejéig tűzaura jelenik meg.

Hogy mit és hogy gyógyít a tűz az színfüggő:

- fehér: szellemi kondíciót és állapotot gyógyítja +2 Manapontért - tehát segít a Pszi és mana visszaszerzésbe . Konkrétan a lerombolt Pszi pajzsokat a varázslat időtartalmáig a célszemély fele idő alatt felállíthatja. A Pszit a varázsló Tsz/2 -jének megfelelően hozza vissza körönként, a manát Tsz/3 / kör.

- kék: ez a tényleges gyógyítás, a sebeket látványosan halványkék tűz övezetében összehúzza. Minden egyes Ép +4 manába kerül valamint minden +4 Mp 4 Fp-t jelent.

- méregzöld: ez a színezet a mérgezést hatástalanítja. Mindig ugyanannyival kell ezt használni, mint amennyi a mérgezés ereje. Minden egyes ilyen E erősítésért +3 Mpt kell fizetni.

- aranyárga: ez a forma lehetővé teszi a varázsló számára önmaga gyógyítását +3 Mp / E

- bíborvörös: a tűz által okozott sérüléseket kétszer gyorsabban gyógyítja (mind Ép és Fp) +2 Mp ért.

- fekete : ez talán a legkülönlegesebb eset a gyógyítás közül, mert ez csak a nekromancia , átkok és rontások hatását semlegesíti és gyógyítja - mint pl életerő csapolás, torzulás, öregítés - +2 Mp-ért.

Ezek a gyógyszínezetek egymás mellet is használhatóak.

Általában csak a Tűz táplálói, a Fény ösvényét járók és a papok alkalmazzák. Ezt a mágiát 3500 körül alkalmazták először, de a papi gyógyítás mellet csekély mértékben alkalmazzák - ált. csak a tűz általi sebekre használják - A mágia tudorok és filozófusok csak annyit tudtak erről megállapítani, hogy talán a godoni mágia egy töredéke

Tűmesterek

Tárgy teleportálása

Mp: 17

E: 4

S: -

Tetoválás fok követelmény (tfk): Af

Aktiválási szavak száma (as): 1

Elkészítési idő (ei): 18 perc

I: napi egy alkalom





A varázsló négy jelet tetovál a testre – mellkas, hát, vállak – amelyek lehetővé teszik egy max. 30 kilós súlyú tárgy teleportálását a zóna felén belül. Ez a leggyakoribb esetben páncél, főleg diplomáciai tárgyalások előtt használják – mivel ilyen helyekre nem mindig lehet páncélt és fegyvert bevinni.

Fegyver szólitása

Mp: 59

E: 20

S: -

Tfk: Mf

Ei: 30 perc

As: 1

I: napi egyszer

A varázslat biztosan Kyr eredetű, hatása, mint sok Kráni és Toroni fejevadász klánnál az, hogy a személy szavára távolban levő fegyverei a kezében anyagiasulnak. Ezt főként alakulatok használják. Rendszerint egy jelet ejtenek a tūmesterek a katonákon, egész pontosan a tenyerükön.

Gyógyítás

Mp: 60

E: 15

S: -

Tfk: Mf

Ei: 3 óra

As: -

I: automatikus, napi háromszor max

A rajzolat valószínűleg Godoni eredetű lehet, titkát a rend féltve őrzi. Évszázadokkal ezelőtt került elő a volt Godoni fennsíkról egy katakombából. Hatására a sérült test automatikusan 1 kör elteltével gyógyulni kezd, körönként 3Fp-t és 6 körönként 1Ép-t gyógyít. Ez maximum 30 Fp-t és 3Ép-t gyógyíthat. Ha a tetoválás hordozója meghal a varázslat hatástalan. Csak különleges személyek kaphatják meg, csak a rend belső nagymesterétől, amelyről mindig a Főtanács dönt. Ezidáig kilenc ilyen tetoválás készült, hordozói titokban tartják, így nem lehet tudni, hogy kik kapták. Kalandozó még nem rendelkezett idáig ilyennel.

Tűz lohasztás

Mp: 23

E: 10

S: -

Tfk: Af

As: 2

Ei: 40 perc

I: napi egyszer, 6 kör

A parancsszavak kiejtésekor a tetoválás hordozójára ható mágikus és természetes tüzek ereje csökken 2-vel, az idő lejártáig. A zónán belül levő tüzek a szavak kimondása után hirtelen meggyengülnek, kevesebb hőt sugároznak, kisebb hatósugarú körben világítanak és kevesebb égési sérülést okoznak. Az idő lejártá után, ha mágikus tűzről van szó, akkor ismét fellobbanhat, feltéve hogy még van mágikus erő ami táplálja. A nem mágikus tüzek csak





akkor kapnak ismét lángra, ha van ami begyűjtsa, azaz még lángol valahol, parázslík, vagy sok még a gyúlékony, éghető anyag és így is ég még – pl egy háztűznél.

Kutatók jele

Mp: 40

E: 100

S: -

Tfk: Mf

As: - (auto)

Ei: 4 óra

I: halálíg vagy megszakításig folyamatos

A rend tagjai mind a testükön viselnek egy mágikus tetoválást, mely azonosítja őket a többi tűzvarázsló számára. A vándorok szíve felett egy láng, a keresőkén egy fáklya, a pusztítókén egy lángoló kard, a nemesekén pedig egy címerpajzs, amely magába foglalja a lángoló kardot is. Az egész egy egyre terjedő tetoválás, az egyik kép az előző kibővítésével születik meg. A régióvezetők címerpajzsában egy jogar is található. A tetoválásviselőt 20m-s körben azonosítja minden olyan embernek, aki ugyanolyan mágiával átitatott jelet hord szíve felett. A pusztítók és a nemesek tetoválásába még egy extra varázslat is bele van foglalva. Ezt elszabadítva a pusztítók esetén 15 mérföldes körzetben, a nemesek esetében pedig 50 mérföldes körzetben segítség kérhető az összes hatótávon belül tartózkodó Kutatótól. Akit elér a segítségkérés, az megtudja a segítségkérő rangját, irányát és távolságát, ez alapján kötelesek legjobb tudásuk szerint a segítségkérőt felkeresni és szolgálatukat felajánlani.

Ha tetoválás megsérül a belefoglalt mágia elszabadul. Ez egy 5Ép-s sebet okozó mágikus kislést okoz, és 40%-s eséllyel a szív olyan sérülést szenved el, amely élettelen összeegyeztethetetlen működést eredményez és a tűzvarázsló halálát okozza. További 40% eséllyel a tüdő sérül meg, mely a bevérzések miatt óránként további 1Ép veszteséget okoz a tűzvarázsló haláláig, vagy amíg mágikus eszközökkel meg nem gyógyítják. A fennmaradó 20% pedig a legszerencsésebb lehetőség, amikor a kislés csak a bordákat roncsolja szét. Ez pár hetes fekvéssel kiheverhető sérülést jelent. Ha a segélykérő varázslat is benne foglaltatik, akkor az elszennvedett sebzés 7Ép, és a százalékok pedig 45-45-10 arányban módosulnak.

Sogron Útja

Tűznyilzápor I.

Mp: 24

Erősség: 12

Sebzés: 6*1k6

Varázslás időtartama: 5 s

Időtartam: egyszeri

Ellenállás: -

Ez is megegyezik a tűznyílnál leírtakkal, csak itt a varázsló egyszerre nem egy, hanem hat tűznyilat lö ki egyetlen célpontra. A Cé módosító az eredetieknek megfelelően +35. A sebzés viszont 6k6.





Tűznyilzápor II

Mp:25

Erősség: 11

Sebzés: 6*1k6

Varázslás időtartalma: 6 s

Időtartam: egyszeri

Ellenállás: -

Ez a varázslat megegyezik az előzővel, annyi különbséggel, hogy itt a varázsló nem köteles egyetlen célpontra lőni, akár hatot is célba vehet, persze nem olyan hatékonysággal, mint az előzőekben. A Cé módosító: +20/cél. Mindegyikre köteles Cé dobást tenni k100-al a játékos. Ha egyetlen célpontra lő, abban az esetben a Cé +40.

Tűzszekér

Mp: 70 + 5Mp/fő

E: 24

S: 6k6

I: 5 perc * Tsz

Vi: 5 perc

A Sogron Útját járó tűzvarázslók tanulhatják ezt a varázslatot. Az 5 perces litánia után egy lángoló szekér jelenik meg a tűzvarázsló előtt, amit két tűzelementál szolgál hűz. A tűzvarázsló sértetlenül felszállhat a harci szekérre, továbbá annyi személy, amennyit a varázslatban meghatározott, és ha a tűzvarázsló megengedi neki, azaz a tűzvarázsló dönt. Más személyek 6k6 sebzést szenvednek a szekér lángjaitól. A szekérral szembeni harcolók a következő módosítók sújtják: Ké -10, Té -10, Vé -10, Cé -50. A szekér nem képes repülni, de az elementálok sebességével tud haladni, s egész magas, ezért él a Roham és a Harc Magasabbról módosítói. Az ősvíz minden egyes E-je csökkenti a szekér E-jét. Nem mágikus vízből kb 20 liter csökken 1E-t a szekérből vagy az Elementálokból.

Sogron Napja

Mp: 88

E: 150

S: leírás

I: 15

Vi: 7 kör

A varázslás ideje alatt a tűzvarázsló az igék mormolása közben telítődik Sogron Erejével. A varázslat végeztével egy izzó fehér aura övezte alakban felgyülemlett isteni energia több irtóztató erejű robbanásban tör ki, elemésztve Sogron szolgáján kívül. A tűzvarázsló zónájában 15k10 a körönkénti sebzés, minden újabb 50 láb után ez csökken k10-el. A tűzhullámok távolsága addig terjed, amíg a sebzés ereje 0-ra nem csökken. A mágia hihetetlen erőket mozgat meg, s nem kíméli alkalmazóját sem, hisz az Elemi Tűzet saját és istene erejéből nyitja erre a világra. A végrehajtás után – azaz az utolsó varázsigé kimondása után – eszméletlenül rogy a földre, Fp-je és Ép-je is 1-1 re esik. Ha nem menti ki valaki, akkor menthetetlenül belehal 2k10+2 körön belül.





Fürkész / Látó

Tűzön áthatás

Mp: 8 + eredeti varázslat

E: 1 + eredeti varázslat

S: eredeti varázslat

Vi: 8 s + eredeti varázslat

I: eredeti varázslat

A varázslat feltétele, hogy a célhelyen is legyen tűz, ez akár 0 erősségű is lehet, nem kötelező, tehát hogy egy fáklyányi legyen, lehet az akár egy pipaszikra, vagy egy gyertya is. Úgy hat ez a mágia, mint a varázslóknál a távolbahatás. Ehhez a mágiához hozzáfűzi a kívánt hatást, és az távolsági korlátok nélkül, a másik tűz oldalán létrejön, természetesen egy kisebb zónában, ami itt egy 10 lépés sugarú kör.

Tűzlátás

Mp: 15

E: 5

S: -

Vi: 10 kör

I: 2 perc

Ez a mágia segít Ynev összes tűzének megtalálására, bár a hatótáv mindössze 10 mérföld szintenként. A fürkész meg tudja mondani, hogy a hatótávon belül hány tűz van, hol, milyen erősségekben. Mágikus-e vagy sem.

Tűzzel érzékelés

Mp: 8 (8)

E: 1

S: -

I: 1 perc (1 perc)

Vi: 1 kör

Ezzel a varázslattal a Fürkész képes a már megtalált tűzön át érzékelni: látni, hallani, szagolni. Nem teljes 360 fokban, csak 90-ben, de már az is elég. Az érzőtáv 10 láb sugarú kör. Egy 90 fokos érzékelés 1 percbe kerül, minden további perc 8 Mp-be kerül.

7. Fejezet

Pszi

Ordanban, mint az összes nagyobb város-államban oktatnak pszit. Tehát nem csak a testet és lelket eddzik meg, hanem elméjét is. Ordanban a Pyarroni típusú diszciplínákat tanítanak, régi, titkos Godoniakkal együtt. Ezeket féltve őrzi a Rend, s nem ordani nem is tanulhatja meg őket. A legfőbb Pszi - alkalmazások mind a mana-nyerésre vonatkoznak.

A Pszi, a gondolkodó lények – kevés kivételtől eltekintve emberek – mentális energiáját felhasználó tudomány. A varázshasználók számára – így itt is – a mágia alapja. Segítségével a tudati erők felszabadíthatók és akár az anyagi világ, akár más lények





befolyásolására használhatók. A Pszi-képzettség formájában szinte bárki megtanulhatja, bár ez a Rend falain belül kötelező, a lakosság viszont az alapjait – ellensúlyozás fejében – megtanulhatják.

A Pszi-energia mennyiségét Pszi-pontokban (Ψp) mérik. Azt, hogy egy alkalmazónak mennyi pontot képes elméjébe pihenése nélkül, egyszerre vagy folyamatosan felhasználni, max pszi-pontjainak száma mutatja meg. Ha a pontok elfogynak, akkor pihennie kell, hogy regenerálódjon. A feltöltődés Ordan falain belül tanulók számára is azonos a Pyarroni módszerrel. Erről tudósít ez a táblázat:

Tevékenység	1 Ψp regenerálódási ideje
Meditáció	2 perc
Alvás	10 perc
Pihenés (üldögélés)	20 perc
Könnyű séta, léptetés lovon	30 perc
Utazás, ügetés vagy vágta	60 perc

A Ψ -alkalmazó szintje arra utal, hogy az alkalmazó mennyire gyakorlott, milyen mértékben ura energiáinak. Minél tovább használja tudata különleges képességeit, annál könnyebben sikerül ez a továbbiakban, s annál több Ψp -ot képes használni. A tanulás és a gyakorlás persze nem hoz azonnal eredményt, tehát időt kívánó feladat. A Ψ alkalmazás szintje egyidőben növekszik a karakter Tapasztalati Szintjével. Ez azt jelenti, hogy amint valaki a következő Tapasztalati Szintre lép, magasabb Ψ -alkalmazó lesz. A Pyarroni módszert elsajátítva különböző mértékben fejlődhetnek a használók, attól függően, hogy alap vagy mester fokon ismerik a képzettséget.

Pyarroni Ψ alkalmazási mód	Ψp -ok 1. szinten	További szinteken
- Alapfok	4	+3
- Mester	5	+4

Az a karakter, aki a Pyarroni módszer alapfokán kezdte a Ψ -alkalmazást és később szerezte meg a mesterfokot, nem veszíti el addig összegyűjtött Ψp -jait. A különbség csupán annyi, hogy miután mesterfokú Ψ -alkalmazó lett, a táblázat idevonatkozó szabályai szerint kapja további szintlépésekkor a Ψp -jait.

Pszi-használat harc közben

Harc közben Ψ -diszciplínákat végrehajtani szellemet próbáló feladat. Az 1 szegmenses meditációra bárki képes, ám az ennél hosszabbaknál az alkalmazó gyakran kizökken az összpontosításból. Ennek eldöntésére akaraterő próbát kell tenni, annyi levonással nehezítve, ahány szegmensnyi meditáció szükséges a diszciplína alkalmazásához. Ha az adott körben sebet kap, a meditáció félbeszakad. Sikertelen kísérlet esetében azonban a Pszi-pontok nem vesznek el. Ha a meditáció idejére a Pszi-használó Védekező harcba vonul vissza, az akaraterő próba alól mentesül, ám a sebesülés ekkor is kizökkenti.

Általános Diszciplínák

Ezeket az alkalmazásokat minden Ordani Ψ -alkalmazó képes használni, függetlenül attól, hogy az alkalmazás mely módjában járatos. A módszer alapfokú alkalmazói bármely szinten legyenek is, diszciplínákat csak saját magukon képesek végrehajtani. A mesterfokot elérve a diszciplínák hatását másokra is kiterjeszthetik. Igaz, ilyenkor a befolyásolni kívánt személy a Mágiaellenállásra dobhat, azaz, hogy elméje köré vont természetes és mesterséges falak megvédik-e a Ψ hatástól. Azon diszciplínák, melyek neve után nincs zárójelben egy





újabb név, csak alapfokon használhatók. A diszciplína neve mellett feltüntetett zárójeles név, a diszciplína mesterfokon történő felhasználására vonatkozik, azaz, ha hatását másokra akarja valaki kiterjeszteni, még mire használható. A diszciplínák leírásához van jelmagyarázat is a könnyebb érthetőség és a rövidítések miatt.

A Ψp azt mutatja, hogy a diszciplína végre hajtása mennyi Ψp -ba kerül. Ennyit kell levonni az aktuális Ψp -okból. Ha nincs meghatározva, úgy a diszciplína nem fogyaszt Ψp -ot, de legalább 1 Ψp -al rendelkezni kell. Az **Me** arról tájékoztat, hogy a diszciplína a tudat mely részére hat, tehát asztrális vagy mentális támadásnak minősül-e. A **meditáció ideje** megmondja, hogy a végrehajtás mennyi időbe kerül. Az **időtartam** arról árulkodik, hogy a hatás mennyi ideig tart. Amennyiben ez nincs meghatározva, úgy a pillanatnyi hatás kifejtése után megszűnik működni. Az **erősség** azt mutatja, hogy milyen erős az asztrális vagy mentális támadás. Alapvetően mindegyik **6**-os erősségű.

Emlékfelidezés

Ψp : 1

ME: mentál

Mi: 2 kör

I: leírás

A diszciplína helyszínek, szövegek vagy események megjegyzésében, illetve régi – egyébként már elfelejtett – események felidezésében nyújt segítséget. Ha a Ψ -alkalmazó szeretne valamit úgy a z elméjébe vésni, hogy arra később – minden részletében – visszaemlékezzen, akkor rövid két körig tartó meditációval mintegy beleégeti elméjébe a kívánt dolgot. Ezek után az emlék még három éven át tökéletesen tisztán él benne, s minden különösebb erőfeszítés vagy diszciplína alkalmazása nélkül felidézhető. Az emlék három év után ugyanúgy halványodni kezd. Ha a Ψ -alkalmazó olyan emléket kíván felidézni, melyet nem a fent említett módon tárol az agyában, akkor a diszciplína használatával erre is mód nyílik. Az így felidézett emlékek 10 körig tökéletesen éles lesz, ám utána semmivé válik, s csak a diszciplína újbóli alkalmazásával kerül elő megint. Mesterfokú alkalmazás esetén nem csak magunkban, hanem másban is felidézhetünk emlékeket.

Ébredés (ébresztés)

Ψp : -

ME: mentál

Mi: 1 kör

I: -

A pszi alkalmazó képes beprogramozni magát arra, hogy egy meghatározott időben minden külső befolyásolás nélkül felébredjen. Az önszuggesztiónak vagy arra kell irányulnia, hogy mennyi idő múlva szakadjon ki az álomból, vagy egy külső jelhez kell kapcsolódnia. Mivel az érzékszervek az álom alatt is működnek, noha normális esetben a gyenge ingereket a tudat figyelmen kívül hagyja, a diszciplína alkalmazója olyasféle jeleket határozhat meg ébredési pontnak, mint hajnali kakasszó, Éjközép, lova ideges horkantása, léptek... A diszciplína nem működik, ha a karakter elájult, kábítószeres álomba merült, vagy valamely mentális támadás hatására kapcsolt ki tudata. Az alkalmazáshoz legalább 1 Ψp -al kell rendelkezni.





Érzékelésítés (tompítás / megzavarás)

Ψp: 2 / érzékszerv

Me: mentál

Mi: 2 kör

I: 1 kör

A pszi-energiák lehetőséget nyújtanak arra, hogy felhasználásukkal az alapvető öt érzékszerv határfokát növeljük vagy csökkentjük. A diszciplína arra ad módot, hogy a látást, hallást, szaglást, tapintást és ízeletést akaratumk segítségével befolyásoljuk.

A látás befolyásolásával nemcsak élesíthetjük a szemet, hanem lehetőségünk nyílik a Megzavarására is. A látás élesítésével maximum megkétszereződik a látótávolság, tompításával azonban vakság is okozható. Megzavarás esetén a szem nem tud kellőképpen fókuszálni, így felléphet kettős látás, esetleg a távolság, vagy egy közeledő tárgy, lény sebességének felmérése okozhat problémát. A valóságtól való eltérés 10 – 60% között mozoghat, ezt k6-al kell megdobni, az eredmény megszorandó 10-zel.

A hallás élesítése kétszeresére növeli a hallótávolságot, míg tompítása akár sükettséghez is vezethet. Megzavaráskor a hangok távolságát, esetleg irányát véti el a befolyásolt lény. Az eltérés és a kiszámítás módja megegyezik a Látás befolyásolásnál leírtakkal.

A Szaglás, a Tapintás és az Ízeletés felerősítése megkétszerezi ezen érzékszervek határfokát, tompításuk az érzékszervek teljes kikapcsolásával is járhat. Megzavarásukkal elérhetjük, hogy más szag, anyagi minőség, esetleg hőmérséklet vagy íz érződjék. A megzavarás mértékének eldöntése a Kalandmester feladata.

Fájdalomcsillapítás (fájdalomokozás)

Ψp: 1/Fp

ME: asztrál

Mi: 1 kör

I: végleges (gyógyulásig)

A diszciplína segítségével az agy fájdalomközpontjára gyakorolhatunk hatást. Lehetőség nyílik fájdalomérzet tompítására vagy keltésére. Miután nem gyógyít vagy okoz valódi sebesüléseket, az Életerő Pontokra nincs befolyással. Csak Fp-ot adhatunk vissza, vagy vehetünk el. A Fp-ok teljes elvonásával – 0 Fp-ra kínzás – elérhetjük, hogy az áldozat elájuljon, ám igazi seb ekkor sem keletkezik rajta. Max Fp-k fölé sem önmagunkat, sem másokat nem juttathatunk, bármennyi Ψp-ot is áldoznánk rá. Asztráltestel nem rendelkező lényekre a diszciplína hatástalan.

Hatodik Érzék

Ψp: 5

Me: -

Mi: 5 s

I: 60 kör

A Hatodik Érzék az agy azon különleges képességeit használja fel, mely lehetővé teszi, hogy az idő szövedékén átszűrődő eseménymozaikokat összerendezve megérezze a közeljövőben bekövetkező történések irányát. A diszciplína alkalmazója megérzésekhez juthat az időtartam alatt. Ezek a megérzések semmiféle pontossággal nem bírnak, csupán egy hamarosan bekövetkező eseményre figyelmeztetik a karaktert. A megérzések lehetnek jó, vagy rossz előjelűek. Rossz előérzetet kelt minden olyan történés mely ártalmas lehet vagy gonosz szándékkal cselekedték. Jó előérzethez juthat a diszciplína alkalmazója, ha az





időtartam alatt semmiféle baj nem történik vele, illetve a rá váró események a javára válnak. A hatodik érzéknek két alkalmazási módja lehetséges. Az első esetben a karakter csupán általánosságban kíváncsi az időtartam alatt bekövetkező események rá vonatkozó előjelére. Ennek tipikus példája, ha a karakter egy sötét barlang szájánál megtorpanva alkalmazza a diszciplínát. Amennyiben a barlangban ellenséges lények lapulnak, akik valamilyen módon a biztonságára a diszciplína ideje alatt, akkor a karaktert rossz előérzet fogja el. Nem tudja az okát, sőt, a leselkedő veszedelem mértékét és pontos irányát sem ismeri, csupán arról szerez tudomást, hogy valami vár rá. Belépve a barlangba fokozódik, ahogy az időben közeledik az ártalmas esemény, majd a baj közvetlen megtörténe előtt egy pillanattal megérzi irányát is. Ha ez egy támadás volt, már nem érte a diszciplína alkalmazóját váratlanul, s ebben az esetben az ellenséges akció nem minősül meglepetésnek. A másik alkalmazási módja, ha a karakter arra kíváncsi, hogy egy általa végrehajtott cselekmény milyen hatással jár rá nézve. Ilyenkor a diszciplína alkalmazása után megkérdezheti Kalandmesterét, hogy milyen előérzetei vannak, érdemes-e megtenni, amire készül. A válasz minden esetben csak annyi, hogy jó vagy rossz érzések ébrednek benne. Indoklás sosincs. Jellemző helyzet, mikorra karakter egy sírt kíván kibontani. Végrehajtja a diszciplínát, s megkérdezi kalandmesterét érzeteiről. Ha a sírban élőhalott fekszik, a karakternek rossz előérzetei támadnak. Ha a sírban semmi sincs, vagy a koporsó mélyén kincs hever, a karakterben jó előérzetek ébrednek. A diszciplína 5 pontért 60 körig engedi efféle korlátozott módon a jövő titkainak felfedését. 10 Ψ felhasználásával az időtartam megduplázódik. A hatodik érzéknek nincs mesterfoka, legalábbis nincs különbség.

Képességjavítás (képességrontás)

Ψ p: leírás

ME: asztrál

Mi: 2 kör

I: 6 kör

Olykor, különleges vészhelyzetekben az emberi fizikum látszólag csodákra képes. Egy vadállattól megrémült gyermek hihetetlen gyorsasággal képes felkúszni egy sudár ág nélküli fa törzsén, s miután a veszély elmúlt, nem csak azon csodálkozik, hogy miképp sikerült ez neki, hanem gyakorta lemászni sem tud magától. A pszi erők segítségével bármely képesség megváltoztatható a szépség kivételével. Bármely képesség nullára csökkenése azonnali halálhoz vezet. Ezt a diszciplínát gyakorta használják mérgek ellen, egészség növelésére. A felhasznált pszi-pontok megduplázásával a hatás időtartamának megduplázását érhetjük el.

+/-	1	2	3	4	5	6
Ψ P	1	2	4	8	16	32

Roham (megfékezés)

Ψ p: 1 = +2 Té / Vé

ME: asztrál

Mi: 1 segmens

I: egy támadás vagy védekezés

A diszciplína alkalmazója egyetlen támadásra illetve védekezésre összpontosít, s tudata erejét erre koncentrálja. Az alkalmazó mély, torokhangú kiáltás kíséretében hajtja végre a rohamot. 1 Ψ p = 2 Té vagy 1 Ψ p = 2 Vé.





Telekinézis

Ψp: 2 / 1 kg

Me: -

Mi: 1 s

I: 1 kör

Agyi energiáink segítségével kisebb tárgyakat mozgathatunk látótávolságon belül. A diszciplína alkalmazása taglejtéseket nem igényel, pusztán a mozgatni kívánt tárgyon kell tartani tekintetünket. Amint elfordulunk vagy valami eltakarja a tárgyat az mozdulatlaná válik, esetleg ah a levegőben volt leesik. A telekinézis csak lassú mozgatásra alkalmas, egy futó ember sebességénél nagyobbat nem érhetünk el. A diszciplína kifejti hatását mágikus tárgyakra is. 2 Ψp felhasználásával 1 kg súlyú tárgy mozgatható 1 körig.

Telepátia (gondolatátvitel)

Ψp: leírás

ME: mentál

Mi: 3 kör

I: leírás

Az egyik legősibb alkalmazás, más néven gondolatátvitel. Ez azon diszciplínák azon kivétel, mely igazán csak mesterfokon használható. Segítségével gondolati úton lehet beszélgetni, vagy a Ψ alkalmazó által felidézett képeket közölni. A telepátia csak Ψ képzettséggel rendelkezők között működik. Alapfokon az alkalmazó nem tud beszélgetést kezdeményezni, sőt válaszolni sem, csupán a hozzá intézett gondolati üzenetet képes venni. Amennyiben a telepátiában résztvevők látják egymást, csupán 2Ψp-ba kerül az 1 körig tartó gondolatátvitel. Ha nem látják egymást, akkor 1 szegmens kerül 1 Ψp-ba.

Testhőmérséklet Növelés (Hűtés)

Ψp: 1 / 5 fok

ME: mentál

MI: 6 kör

I: 1 óra

A diszciplína alkalmazója képes saját – mesterfokon más – testének hőmérsékletét növelni vagy csökkenteni. Így lehetősége nyílik a vizes ruhát megszáritani magán, vagy egy lángoló házból kimenekülni égési sérülések nélkül. Minden felhasznált Ψp 5 fokkal csökkenti a testhőmérsékletet. Az 50 fok fölé emelkedő testhőmérséklet hat kör után ájulást okoz. A húsz fokra csökkentett hőmérséklet Tetszhalálhoz vezet – így még egy felkészületlen test is hónapokat bírhat ki – de ha mindkét eset huzamosabb ideig folytatódik, akkor az egészségkárosodáshoz és halálhoz vezethet.

Ψ-lökés

Ψp: 1 / kg

ME: -

Mi: 1 s

I:-

Más néven energialökés. Használata során a Ψ-alkalmazó kis mennyiségű mágikus energiát gyűjt magába, ám mivel tárolni nem tudja azonnal kiáramlik. A lökés irányítható, gyenge szél fuvallat formájában nyilvánul meg.





Statikus Ψ -pajzs

Ψ_p : min 1

Me: -

Mi: 90 kör

I: amíg le nem bontják

A Ψ -pajzsok hivatottak megvédeni az elmét a mágikus és pszi befolyások ellen. A Ψ -alkalmazó agyi energiáiból erőteret épít tudata köré, melyen a tudati támadások fennakadhatnak. A statikus pajzs egyfajta állandó védelem, ami mindaddig óvja a tudatot, amíg azt az alkalmazó meg nem szünteti vagy valaki le nem bontja, rombolja.

A statikus pajzs erőssége annyi ahány Ψ_p -ból építették. Gyakorlati hatása abban nyilvánul meg, hogy a pajzs erősségét hozzáadjuk a tudatalatti mágiaellenállásához és így dobjuk a ME-t. Két különböző Statikus pajzs létezik: asztrális és mentális. A pajzs miután felépült többé nem befolyásolható, Ψ_p -okat sem hozzáadni, sem elvonni nem lehetséges. Védő hatását akkor is kifejti, ha a Ψ -alkalmazó alszik, eszméletlen vagy bármely egyéb okból öntudatlan, hiszen immár az elmétől függetlenül működik. Lebontani is csak újabb 90 körös meditációval vagy Ψ -ostrommal lehet. A statikus pajzs felépítése után a Ψ pontok visszatérnek és újból felhasználhatóak. Minden elme köré legfeljebb egy asztrális és egy mentális statikus pajzs építhető. Mesterfokú pszivel más elméje köré is építhető pajzs. Bármilyen pajzs lebontható (kyr, slan, pyarr) bármely Ψ -ostrommal.

Dinamikus Ψ -pajzs

Ψ_p : min 1

Me: -

Mi: 30 kör, folyamatos koncentrációval

I: leírás

Szinte megegyezik a statikus pajzssal, de itt a dinamikus pajzs megmarad mindaddig, míg az alkalmazó meg nem szünteti, vagy Ψ -ostrommal le nem rombolják. Felépítése után azonban bármikor adhatóak vagy elvonhatóak belőle a pontok. Ez minden alkalommal 1 körig tart. Fenntartása folytonos gyenge koncentrációt igényel, amire a Ψ -alkalmazó szinte mindig képes, kivéve, ha bármely egyéb okból öntudatlan. Dinamikus pajzs más elméje köré nem építhető.

Ψ -ostrom (bontás)

Ψ_p : min 1

Me: -

Mi: 1 s

I: -

A tudat védelmére felépített pajzsok lebontására hivatott ez a diszciplína. A rombolással csak statikus pajzsokat lehet lebontani. Csak mesterfokon lehet vele a dinamikus pajzsot lebontani. A statikus pajzsot csak egyszerre lehet lebontani, a dinamikus akár pontonként. A Ψ alapfokú alkalmazója nem érzékeli, ha egy elmét pajzsok védnek, mesterfokon azonban már kisebb koncentrációval megállapítható. De az hogy milyen – statikus vagy dinamikus – azt nem.





Küldöttek

Harc közben a papok szólítják istenüket – akárcsak a legtöbb vallásban – aki, ha úgy látja jónak, akkor segítséget küld. Ennek rendkívül sok formája van: lehet egy szélfuvallat, vihar, elementál vagy egy Lángúr is. Ezek szerepelnek az Első Törvénykönyv papi mágia részén, tehát nem részletezném. De vannak köztük akik eddig soha nem szerepeltek sehol...

Sah' Addon – a Lángangyal

Megjelenők száma: 1

Méret: nagy

Sebesség: 220 (szél alapon)

Ké: 87

Té: 180

Vé: 205

Cé: 70

S: 2k6+5 (kéz), 2k10 (rúgás), fegyver – lásd leírás

SFÉ: csak mágikus fegyverrel sebezhető, az ellen is 8

Ép: 57

Fp: -

Támadások száma: 2

AME: immunis

MME: immunis

Mérgek: immunis

Pszi: mesterfokú pyar, 25.Tszű, 105

Manapontok: 150

Tp: 15000

A lángangyal különleges lény, a tűz elemi síkjának egyik lakója. Emberszabású, de óriási, majd 5 láb magas, bár ezt képes változtatni. Teste elemi tűzből van, csak mágikus anyaggal, fegyverrel lehet sebezni. A normál víz nem ejt rajta sebet, csak lassítja, nagy sebességét egy harmaddal lassítja. Teste csak azokat sebzi akiket az ellenségének tekint, de csata közben két méteres körzetben mindent lángra gyújt és megolvaszt. Minden Tűzvarázslói varázslatot használhat. Rendelkezik egyfajta személyes aurával mint minden angyal. Esetében minden 1 és 2. kategóriás Élőholt azonnal porrá omlik húsz láb sugarú zónájában. Valamint képes manapontok nélkül egy lángpallóst a kezébe varázsolni melynek sebzése 4k6, mágikus fegyvernek minősül, körönként egyszer képes támadni vele. Értékeit nem módosítja. Valamint az ellene irányuló tűz alapú varázslatok gyógyítják. Ezen kívül mint majd minden angyalnak bátorság aurával rendelkezik. Akik az aurában tartózkodnak, annak megnő a harci kedve, soha nem látott elszántsággal és ügyességgel harcol. Számokban: Ké +15, Té: +20, Vé: +20.

Csak különleges esetekben küldi Sogron saját szolgálóinak megsegítésére, akkor is egy 160 körös fohász kell hozzá, bár egy esetben már volt rá példa, hogy minden kérés nélkül egy Ibarai ereklye hordozó alakulatok (3) számára. Ekkor a három osztagból mindössze heten maradtak életbe az Amund hordák ellenében. Birtokukban volt Sogron Arany - Vöröslunir kobra szobra, a Taba el Ibarai fő Sogron templom szent ereklyéje. Ezt két dzsad falun át és több mint negyven mérföldön keresztül cipelték gyalog, illetve futva az alakulatok s folyamatosan hullottak el. Ordannak és Sogronnak egyaránt fontos volt, s mire körbefogták a csapatot, megjelent az angyal, s megmentették a szobrot.





Krasyana – a démonláng

Megjelenők száma: 1

Méret: óriási

Sebesség: leírás

Ké: 70

Té: 120

Vé: 130

Cé: 40

SFÉ: 4 a nagy hő miatt – mindent megolvaszt

Ép: 30

Fp: -

Támadások száma: 5

AME: immunis

MME: immunis

Mérgek: immunis

Sebzés: leírás

Pszi: -

Manapontok: -

Tp: 7500 – 13500

Különleges, démonnak alig mondható lény a tűz elemi síkjáról. Általában ha megidézik, már a litániában eleve benne van a célja. Ez után bármit megtesz, hogy elpusztítsa azt. Leginkább egy hatalmas kavargó forgószélre emlékeztet, amit tűz ölel. Ellenségeit hatalmas kibocsátott hőjével, az alkotó lángjának hevével és öt hatalmas, íves csápjával támadja meg. A különlegességei közé tartozik, hogy ha túl sok oldalról támadják, képes 10 körönként egyszer egy 10k6-os tűzkitörésre. Ennek hatótávja 40 láb sugarú kör, csak az első 18 lépésnyi távolságban okoz közvetlen sebesülést. A többi körben csak a forró levegő löki fel az áldozatait. Számukra a következő két kör kínokkal teli levegő kapkodással telik el, mert a forró levegő megégeti a légcsövüket, és görcsös fulladás rohamhoz vezet, ez azonban nem eredményez halált, csak ha ájult, vagy túl gyenge a test (pl. 2 Fp-vel rendelkezik, vagy mérgeg hatása alatt áll).

Feketeféreg

Megjelenők száma: 1

Méret: Közepes (emberi)

Sebesség: 120 (sz)

Ké: 50

Té: 85

Vé: 110

Cé: 30

S: 3k6

SFÉ: -

AME: 70 (statikus)

MME: 70 (statikus)

Pszi: átlagos, alacsony

Pszi-pontok: -

Mana-pontok: -

Méregellenállás: immunis





Támadások száma: 2

Ép: 20

Fp: 45

Tp: 2700 – 4000

Teljesen megegyezik a Tűzféreg nevű tüzlénnyel. Abban különbözik, hogy nincs időkorlátja. Tehát a megidézés után, addig marad, amíg az életereje tart. Rendelkezik fájdalomtűró pontokkal, de nem érzi a kimondott fizikai fájdalmat. Rendkívül gyors lények, egy nagyon gyorsan képesek haladni, ha valakit túlütnek, akkor azon keresztülfolynak. A megidéző személyhez egy asztrális és mentális fonál köti, amin keresztül jelezni képes.

Belsőiskola

A legenda

A régi Godoni Birodalomnak volt egy belső iskolája, a leghatalmasabb mágusokkal és magitorokkal. Godon csak az után bukott el, hogy a fő mester meghalt – valószínűleg egy klán lopakodói és morteleinek sikeressége következtében.

A legenda úgy tartja, hogy Ordan – mint a Kyr és Godon örököse – szervezi saját belsőiskoláját. Ennek tagjai majd teljes egészében Feketelángokból áll s nagyon kevesek közülük, akik nem volt kalandorok. Tehát Ordan leghatalmasabbjai és legsikeresebb kalandorai. A lakosság nem akarja és nem meri kérdőre vonni a Rendet.

Rebesgetik, talán Ardae Magnus mégsem halt meg, hiszen egy mágus nem hal meg csak úgy... s ő maga válogatja össze a tagjait az új Belsőiskolának. Ha teljesen elkészül, akkor megnyitják a kaput az elmenekült Godoniak síkjára, s utána istenük számára is lehetővé teszik a manifesztációt...

A valóság

A valóságról azonban nagyon keveset lehet tudni. Tény – még ha titkos is – hogy a legjobbjait egy Belsőiskola soraiba válogatják. Rend szerint a Fény Ösvényét járók kerülnek ide, s megismerkedhetnek a különleges és titkos Godoni és Ardae Magnus féle iratokkal. Sokszor küldhetik a Főtanács parancsával egy teljes alakulat élén a volt Godoni fennsíkra. Feladatuk a titkos iratok és emlékek felkutatása.

Utószó és Köszönetnyilvánítás

Ezen a kiegészítő egy személy kezétől született, mégis rengeteg ember anyagából. Mindannyian hozzájárultak egy felejthetetlen cselekedethez: az alkotáshoz. Remélem teljes, egész kiegészítő könyvet sikerült megalkotnom. Sokaknak úgy tűnhet, hogy csak összeollóztam, s van benne igazság. Tény, hogy kb egy tucat iratból született, s nem mindnek ismert mára már az alkotója – mivel az anyagot én magam is név nélkül nyomtatásban kaptam évekkkel ezelőtt – s emiatt nem is tudom feltüntetni. Azért lett ennyi összeírás, mert én magam nem szeretek olyat olvasni, hogy ebben az xy másik könyvben találod meg ezt a részt, és ha azt is fellapozom, akkor annak egy részében is olvashatjuk: a zj könyvben és újságban van ez a rész így itt már nem tárgyaljuk... hát igen. Én ezt szerettem volna elkerülni, s ne kelljen másik négy könyvet kinyitni ha kíváncsiak vagyunk egy fejezetre.





Nem feledkezhetek meg a külön köszönetnyilvánításról sem. Nagyon sok ember munkája pihen ebben a kiegészítőben. Elsősorban – s minden M.A.G.U.S. rajongó nevében – köszönet Novák Csanádnak és csapatának – Nyulászi Zsoltnak, Dombi Györgynek, Kovács Adriánnak, Jakab Zsoltnak, Izsóf Gábornak, dr. Máyer Júliának, Anga Attilának, Kiss Józsefnek, Hess Rolandnak, Lakatos Péternek, Tasnádi Thaur Ákosnak, Burgermeister Zsoltnak, Czírok Lászlónak, Kakuk Tamásnak, Osztóics Andrásnak, Balla Péternek, Boros Zoltánnak, Buttinger Gergelynek, Nagy Zoltánnak, Odegnál Róbertnek, Szendrei Tibornak, Szikszai Gábornak, Tikos Péternek, Vigh Szabolcsnak, Zsilvölgyi Csabának, Gáspár Andrásnak, Dacher Richárnak, Koszti Anitának, Kornya Zsoltnak, Földes Lászlónak, Zölley Imrének, Massár Mátyásnak, Halmai Leventének, Nemes Gábornak, Juhász Viktornak, Auffenberg Emiliának, Galántai Jánosnak, Galántai Zoltánnak. Valamint és nem utolsósorban az on-line anyagokért: Tronixnak, Hiúznak, Gyenge Balázsnak, Taurinak, Amonnak, Alynak, Tiberiusnak, BePenek (a sok türelemért és tördelésért☺), Eldamarnak, SötétFarkasnak, Rodin Coronának, az Ynevi Krónikák alkotójának, a M* birodalom alkotójának, Eleniernek, A Messornak, Menmaatrénak, Roul Reinernek (Tűzvihar novella), Jan van den Boomennek, Timbának, Carrerának, Julának, Morsatnak, Belzebobnak, Daekownak, Rockynak (1. Kmm), és még egyszer s ebben az iratban talán utoljára Novák Csanádnak (az egész M*-ért) és BePenek a <http://rpg.hu> egyik Supervisorának.

Köszönöm mindazok segítség akiknek nevei itt nem szerepelnek. Bármilyen visszajelzést elfogadok – persze az építő jellegű kritika ésszerű határain belül – a realcyrus@nexus.hu e-mail címre.

Bakonyi „Cyrus” Györk 2003 ©®

Tartalomjegyzék

Előszó.....	1
Egy naplóból.....	2
Ordanról.....	6
Statisztikák:.....	6
Sogron mint isten.....	6
Történelem.....	7
Vallás Északon és Délen.....	7
Politika és Gazdaság.....	7
Ordani rend.....	7
Tűz Táplálói.....	8
Tűz Hordozói Rend.....	8
Tűz Harcosai Rend.....	8
Feketelángokról.....	8
Kutatók rendje -,Kutass és Rombolj”.....	9
Kasztok.....	12
Lángőrök.....	12
Tűz Szolgái.....	13
Tűz Táplálói.....	15
Főnixek.....	17
Tűzvarázslók.....	20
Renegátok.....	20
Pusztító Tűz Útja.....	22
Fény Ösvénye.....	23
Sogron Útja.....	23
Inkvizítorok.....	24
Fűrészek / Látók.....	26
Drágakő magitorok.....	26
Tűz-kovácsok.....	27
Tűmester.....	28
Kultúra.....	28





Időszámítás.....	28
Ünnepek	29
<i>Feketelángok avatása</i>	30
Ordan kígyói.....	31
Ordani etikett.....	32
<i>Etikett Ordani lakosok számára, avagy milyen is egy Ordani</i>	32
Fegyverek, vérték	33
<i>Lángkard</i>	33
<i>Tűzkard</i>	33
<i>Lángtőr</i>	33
<i>Lángostor</i>	34
<i>Pikkelyvért</i>	34
Mágikus tárgyak, italok.....	34
<i>Sogron Lunir Karkötője</i>	34
<i>Tűzgyújtó</i>	35
<i>A vörös-lunirról</i>	36
<i>Átokűző ital</i>	36
<i>Gyógyital</i>	37
Általános.....	37
Betegségekre.....	37
<i>Tűzj</i>	37
<i>Meleg Ruha</i>	38
<i>Hőital</i>	38
Tűzmágia.....	38
Tüzekről	38
<i>Természetes tűz</i>	39
<i>Tüzek hatása</i>	39
Mana-nyerés	40
<i>Papok, Paplovagok, Lángörök általánosan</i>	40
<i>Lángörök</i>	40
<i>Főnixek</i>	40
<i>Tűzvarázslók</i>	41
Hagyományos Ordani módszer.....	41
Tűzgyújtás – Godoni Transz.....	41
Tüzelnyelés.....	42
Tüzelvonás.....	42
A testhőmérséklet szerepe	43
Tűzmágia.....	43
Lángörök	44
Sogron Papok	45
Főnixek.....	46
Tűzvarázslók	50
Alapvető Tűzmágia.....	50
Védőmágia.....	53
Iskolaformák.....	54
Szabad elemi formák	56
Közönséges tüzek befolyásolása.....	59
A Tűzmágia magasiskolája.....	63
Színezett tűz-mágia példák	81
Elementálok	83
Tüzlények	84
Speciális mágia	88
Pusztító Tűz Útja.....	88
<i>Fény Ösvénye</i>	90
<i>Tűmesterek</i>	91
<i>Sogron Útja</i>	93
<i>Fürkész / Látó</i>	95
Pszi.....	95
<i>Pszi-használat harc közben</i>	96
<i>Általános Diszciplínák</i>	96





Küldöttek.....	102
Belsőiskola.....	104
A legenda.....	104
A valóság.....	104
Utószó és Köszönetnyilvánítás.....	104

All by Bakonyi „Cyrus” Györk 2002-2003 ©

