

Mágia

A bandák mágiaát is használják. De csak óvatosan! A mágia erős szövetséges, de csalárd, és önvesszélyessé válhat a gyakorlatatlank kezében...

A grimoárok

A grimoárok újfajta felszereléstárcák, és lehetővé teszik, hogy tulajdonosuk varázsoljon.

Az a karakter, akinél van grimoár, **mágusnak** számít.

Egy bandának csak egy grimoárja lehet. Minden grimoárban 4 varázslat van.

Varázslás

Egy varázslat elmondása 1 akciójelzőbe kerül, de nem számít akciónak. Amikor egy játékos aktiválja mágusát, az megpróbálhat varázsolni:

1) Megmondja, hogy a grimoár melyik varázslatát próbálja elmondani a mágusa.

2) Ha a varázslatnak vannak követelményei, azokat a mágusnak teljesítenie kell.

3) Elkölt 1 akciójelzőt és dob egy kockával. Ha az eredmény annyi vagy több, mint a varázslat szintje, a varázslat sikerült, a hatása azonnal létrejön (*l. a túloldalon*). Ha az eredmény kisebb, mint a varázslat szintje, a varázslat nem jött létre, ráadásul rá kell rakni egy átokjelzőt a grimoárra. (*Nincsen külön ilyen jelző, a játékosok bármilyen jelzőket használhatnak erre a célra.*)

Az átok

Minél több átokjelző van egy grimoáron, annál többet kell fizetnie a bandának a játék végén.

Ha a banda egyszer sem használta grimoárját, vagy minden varázslatuk sikerült, semmit sem kell fizetniük a kocsmárosnak; azonban minden sikertelen varázslás 1 dukáttal növeli a grimoár árát.

Tolvajok Céhe A mágia törvénye

“Nem léphetsz át az árnyékodon.”

Egy fordulóban egy mágus csak egyszer próbálhat varázsolni.

“Oszd be az erődöt.”



Table of Spells

Alkímia: Annnyi dukátot kapsz a bankból, ahány arkanumkártya van a kezdedben.

Szint: 5
Kell, hogy a mágusnál legyen egy vörös drágakő.

Arkanum: Húzz 4 arkanumkártyt, 2-t tarts meg, a másik 2-t rakd vissza a paklira, majd keverd meg a paklit.

Szint: 4

Az orthon hívása: A mágus végleg elhagyja a játékráblát, összes kinsével együtt.

Szint: 5

A riadónak mág meg kellett szólalnia és kell, hogy a mágusnál legyen egy vörös drágakő.

Elbájtolás: Egy poroszló 4 mezőnyit elmozgatható. Ha emiatt támad, 3 kockával dob.

Szint: 4

Krózus Szeme: A kijelölt játékosnak meg kell mondania, hány dukátja van bandájának.

Szint: 2

Villám: A mágus villámot lö egy legfeljebb 5 mezőnyire lévő ellenséges karakterre.

A falak (vörös vonalak) és az ajtók/ablakok (zöld nyílak) felfogják a villámot, viszont a saját karaktereken és a poroszlókon "áthalad". A villámsújtóra karakter sértült lesz.

Szint: 4

Kell, hogy mágusnál legyen egy vörös drágakő.

Tornádó: A játékos minden játékosársától elhúz 1 arkanumkártyt.

Szint: 4

Kell, hogy mágusnál legyen egy vörös drágakő.

Feladat: Az egyik felcsoport feladatkártya helyett másikat kell felcsoportni: a régi feladatkártyt vissza kell keverni a feladarpakliba.

Szint: 5

Telekinézis: A játékráblán lévő kincsjelzők egyike átrágható bármelyik olyan szobára, ahol nincs kincsjelző.

Szint: 4

Teleport: Egy (saját vagy ellenséges) tolvaj legfeljebb 3 mezővel arrébb helyezhető, a normál mozgási szabályok betartásával. Mágusra nem hat a varázslat.

Szint: 3

Kell, hogy mágusnál legyen egy vörös drágakő.

☞ Szerepcse grimoárja

Elbájtolás (4-es szint)
Arkanum (4-es szint)
Teleport(3-as szint, vörös drágakő)
Tornádó (4-es szint, vörös drágakő)

A körödben használ.
Ár: x dukát

☞ Barzdagság grimoárja

Elbájtolás (4-es szint)
Feladat (5-ös szint)
Telekinézis (4-es szint)
Alkímia (5-ös szint, vörös drágakő)

A körödben használ.
Ár: x dukát

☞ Utalom grimoárja

Arkanum (4-es szint)
Telekinézis (4-es szint)
Villám(4-es szint, vörös drágakő)
Az orthon hívása (5-ös szint, vörös drágakő, riadó után)

A körödben használ.
Ár: x dukát

☞ Cselekvés grimoárja

Krózus Szeme (2-es szint)
Feladat (5-ös szint)
Teleport(3-as szint, vörös drágakő)
Villám (4-es szint, vörös drágakő)

A körödben használ.
Ár: x dukát