

FANTASY AGE



ନାମନୀଗୀତ

ନିମ୍ନଶିକ୍ଷା



MÁGIA

A varázslat hatalmas erő a Fantasy AGE-ben. Ettől válik mágikussá a kard és varázslat játék, így ez az egyik kulcseleme. A Fantasy AGE nem merül bele a metafizikai részletekbe. Erre az ezzel foglalkozó, különleges kalandok adnak lehetőséget. Játéktechnikai szempontból a világban létezik olyan mágikus energia, amely természetes adottságokkal vagy képzettséggel manipulálható. A Fantasy AGE-ben a mágiahasználókat mágusoknak nevezzük, bár adott kalandokban sok más néven találkozhatunk velük (boszorkány, pap, varázsló stb.). Amikor egy mágus mágikus energiát használ, varázslat jön létre. A mágusok megannyi varázslatot használhatnak egymás után, de nem korlátlanul. Kifogyhatnak a mágikus energiájukból, és akkor pihenniük kell, hogy folytathassák a varázslást.

ARKÁNUMOK ÉS MÁGIKUS TÁLENTUMOK

A Fantasy AGE-ben a mágia arkánumok szerint van felosztva. A mágusok egy-egy arkánumhoz tartozó mágikus talentumok tanulásával szerzik a varázslataikat. Az árnymágia elsajátítására például az Árny Arkánum való. Az Alapkönyvben 12 mágikus talentum szerepel.

ÁRNY ARKÁNUM, DIVINÁCIÓ ARKÁNUM, ERŐ ARKÁNUM, FA ARKÁNUM, FÖLD ARKÁNUM, GYÓGYÍTÁS ARKÁNUM, HŐS ARKÁNUM, LEVEGŐ ARKÁNUM, SORS ARKÁNUM, TŰZ ARKÁNUM, VILLÁM ARKÁNUM, VÍZ ARKÁNUM, BESTIA ARKÁNUM, FAGY ARKÁNUM, HALÁL ARKÁNUM, BÚBÁJ ARKÁNUM, ILLÚZIÓ ARKÁNUM, OLTALOM ARKÁNUM, LÉLEK ARKÁNUM.

A mágusok az arkánumonkénti nyolc varázslattal összesen 152 varázslatból választhatnak.

ARKÁNUM FÓKUSZOK

Minden arkánumhoz tartozik egy Intelligencia fókusz. Ezek olyanok, mint más fókuszok, ám szorosan kapcsolódnak a mágusok másodlagos értékéhez is, a Varázserőhöz (lásd a Varázserő részt a későbbiekben).

VARÁZSLATTANULÁS

Az 1. szintű mágus két Kezdő fokozatú mágikus talentummal bír. Ezek talentumonként adnak kettő varázslatot, tehát a karakter összesen négy varázslattal indul. Ha te vagy az egyetlen mágus a csapatodban, egyik mágikus talentumodnak érdemes a Gyógyítás Arkánumot választanod. Az ide tartozó varázslatok segíthetnek életben tartani társaidat a nehéz helyzetekben.

MÁGIA PONTOK

A mágusok mágikus energiát használnak varázslataikhoz. A számukra elérhető misztikus hatalom mértékét a Mágia Pontok (rövidítve MP-k) határozzák meg. Minél több van belőlük, annál több varázslatot tudsz létrehozni. Ha elfogynak, nem varázsolhatsz, amíg fel nem töltödsz valamelyest.

1. szinten a mágus Mágia Pont értéke $10 + \text{Akaraterő} + 1D6$ amelyhez 10-es szintig szintenként Akaraterő + $1D6$ járul, 11 - 20-as szintig szintenként csupán az Akaraterő értéke adódik

hozzá. Nagyhatalmú mágusok akár hosszú időn át is képesek varázsolni anélkül, hogy Mágia Pontjaik elfogynának. Mindezek ellenére a Mágia Pontok véges számúak így egy okos mágus tudja, mikor érdemes költeni és mikor gyűjteni őket.

Minden varázslat Mágia Pont költséggel jár. Ezt abban az esetben is ki kell fizetni a Varázslás cselekvés végrehajtásakor, ha a varázslat végül nem jön létre. A mágiának mindig ára van!

VARÁZSLAT ÉS PÁNCÉLOK

Bár nincsenek kiképezve a használatra, a mágusok is viselhetnek páncélt. Ez azonban megnehezíti számukra a varázslást. Amennyiben egy mágus páncélban varázsol, a varázslat árához hozzáadódik a páncél Varázslatrontás értéke is (lásd az alábbi táblázatot). Ezeket az extra MP-eket minden varázslatnál ki kell fizetni, így egy nehéz vértezet viselése hosszú távon veszteséges helyzetbe hozhatja a mágusokat.

VARÁZSLÁS PÁNCÉLBAN	
VISELT PÁNCÉLZAT	VARÁZSLAT RONTÁS
KÖNNYŰ BŐR	1
NEHÉZ BŐR	2
KÖNNYŰ LÁNC	3
NEHÉZ LÁNC	4
KÖNNYŰ LEMEZ	5
NEHÉZ LEMEZ	6

PÉLDA

Varuker, a mágus az álcázás részeként könnyű láncinget viselve lopózik be egy kastélyba. Remélte, hogy talál alkalmat levetni a páncélt, mielőtt komolyabb akcióra kerül sor, ám felfedezték, és meg kell védje magát. Villám varázslatot használ egy közeledő őrrrel szemben. Normál esetben ez 7 Mágia Pontjába kerülne, de a könnyű láncing 3-as Varázslatrontással jár, tehát ez $7+3=10$ MP-re módosul. Amíg nem tudja levenni a páncélt, minden varázslat költségébe bele kell számolja a Varázslatrontás árát.

VARÁZSLÁS

Bármely általad ismert varázslatot használhatod, ha sikeres varázslat próbát teszel és elköltöd a szükséges MP-t. A próba egy egyszerű Intelligencia tulajdonságpróba. Minden arkánumhoz tartozik egy Intelligencia fókusz. Ezt a megfelelő esetekben add hozzá a próbához. Egy 3. szintű mágus például Intelligencia (Tűz Arkánum) fókusszal +2-t ad a varázslás dobásaihoz, amikor Tűz Arkánum varázslatokat használ.

VARÁZSLÁS DOBÁS = $3D6 + \text{INTELLIGENCIA} + \text{ARKÁNUM FÓKUSZ (HA VAN)}$

Ha a varázslás dobásod eredménye legalább egyenlő a varázslat Célértékével, vagy meghaladja azt, a varázslat sikeres. Ha nem, a varázslat hatástalanul elsistereg a semmibe. A szükséges MP-t mindkét esetben le kell vonnod.

Egyes varázslatok használnak Bravúr Kockát, ezért a dobás után érdemes úgy hagyni a kockákat, amíg a varázslat végbemegy.

VARÁZSERŐ

A legtöbb varázslatnál elég azzal foglalkoznod, hogy sikeres dobást tegyél, és a varázslat már működik is. Néhány esetben azonban le kell győznöd a célpont természetes ellenállást, hogy a varázslat hatni kezdjen. A Varázserő a mágikus hatalmad mérője. Bizonyos varázslatok lehetőséget adnak a célpont(ok) számára, hogy Varázserődnek próbával ellenálljanak, vagy legalább tompítsák a varázslat hatását.

VARÁZSERŐ = 10 + AKARATERŐ + ARKÁNUM FÓKUSZ (HA VAN)

PÉLDA

Varuker, a mágus 3-as Akaraterővel bír, és Intelligencia (Villám Arkánium) fókusszal. A legtöbb esetben így Varázserője $10 + 3 = 13$. Amikor Villám Arkánium varázslatot használ, a fókusza is beleszámít, így az ilyenkor érvényes Varázserő érték $10 + 3 + 2 = 15$.

MÁGIA PONTOK VISSZASZERZÉSE

Mágia Pontokat pihenéssel lehet visszaszerezni. Minden pihenéssel és/vagy meditációval eltöltött óra alatt $1D6 + \text{Akaraterő mennyiségű MP}$ nyerhető vissza. Ha sikerül nyolc órát zavartalan pihenéssel vagy meditációval töltened, minden MP-d visszanyered.

VARÁZSLATFORMÁTUM

A Fantasy AGE varázslatainak formátuma a következő:
Varázslat Neve: Ahogy a varázslatot hívják. Persze akadnak mágusok, akik átnevezik a varázslataikat, hogy személyesebbé tegyék őket. Vagy a lélektani hatás kedvéért.

Követelmények: A varázslat elsajátításához meg kell felelned az itt felsorolt követelményeknek. A legtöbb varázslat esetében ez pusztán a vonatkozó mágikus találmány megfelelő foka. Például: Gyógyítás Arkánium (Haladó).

Varázslat Típusa: Négyféle varázslat típus létezik: erősítő, támadó, támogató, védő. Minden varázslat ezek egyikébe tartozik.

MP költség: Megadja, hogy hány Mágia Pontba (MP-be) kerül a varázslat létrehozása.

Varázslás Ideje: Egy pillanattól kezdve akár óráig is tarthat egy varázslat létrehozása. Ez az érték ezt mondja meg pontosan.

Célérték: A varázslat sikeres létrehozásához a dobásod eredményének legalább egyenlőnek kell lennie ezzel a számmal.

Próba: Egyes varázslatok próbát igényelnek a célponttól, általában a Varázserő értéked ellen. Ilyen esetben ez a rész határozza meg a szükséges próba típusát is. A próbák hatásait a leírás fejteti ki. Sikeres vagy sikertelen próba gyakran más-más hatással jár.

Leírás: Ez a rész fejteti ki, mit csinál, mire is való az adott varázslat. A páncélok a megszokott módon védenek az okozott sebzés ellen, kivéve, ha az átütő sebzésként van feltüntetve (ekkor a páncélt teljesen figyelmen kívül kell hagyni).

VARÁZSLAT BRAVÚROK

Minden varázslatnak van egy eredeti hatása, de kiemelkedő siker esetén elérhetsz még lenyűgözőbb eredményt is. Ezt hívjuk varázslat bravúrnak.

Sikeres varázslás dobás esetén, ha duplát dobsz, lehetőség nyílik egy vagy több varázslat bravúr hozzáadására az eredeti hatáshoz. A Bravúr Kockán szereplő értéknek megfelelő számú Bravúr Pontot (BP) kapsz, melyeket azonnal fel kell használnod a bravúrok végrehajtására.

Amint kiválasztottad a használandó bravúrokat, elmesélheted a hatásaikat. A sorrendjüket is te szabhatod meg. Egy varázslat bravúrt egy körben csak egyszer használhatsz. Az Alapvető varázslat bravúrok táblázatban szereplő bravúrokat a feltüntetett BP költséggel bármely karakter használhatja.



ALAPVETŐ VARÁZSLAT BRAVÚROK

BP

Varázslat Bravúr

- 1-3 **ERŐTELJES VARÁZSLÁS:** Növeld a Varázserő értékét minden elköltött BP-ért 1-gyel, maximum 3 ponttal.
- 2 **SZAKAVATOTT VARÁZSLÁS:** Csökkentsd a varázslat MP költségét 1-gyel. Az MP költség így akár 0-ra is csökkenthető.
- 2 **HATALMAS VARÁZSLAT:** Sebző varázslat esetén a választott célpont +1D6 extra sebzést szenved el.
- 3 **TARTÓS VARÁZSLAT:** Ha a varázslat hatóideje hosszabb, mint azonnali, az időtartam hozzáadott MP költség nélkül duplázódik. Például a *Kököpeny* varázslat 1 helyett 2 órán át hat. Az összecsapás végéig tartó varázslatok 1D6 perccel meghosszabbodnak.
- 3 **MÁGIKUS PAJZS:** A varázslat megmaradt mágikus energiáit használod fel ideiglenes védőpajzs létrehozására. Ez a következő köröd kezdetéig +2 Védelem értéket ad.
- 4 **GYORS VARÁZSLÁS:** A varázslás végrehajtása után azonnal még egyet varázsolhatsz. A második varázslat hatóidejének fő- vagy mellékselekvés hosszúságúnak kell lennie. Ezen a varázslat próbán nem jár több BP a dupla dobásért.
- 4 **LENYŰGŐZŐ VARÁZSLAT:** A varázslat hatása sokkal drámaibb a szokásosnál. A következő köröd kezdetéig bárki próbálna Közelharci Támadást indítani ellened, sikeres Akaraterő (Bátorság) próbát kell tennie. A Célérték 10 + az Akaraterő értéked. Akik elvétik a próbát, azoknak Mozgás vagy Védekezés cselekvést kell végrehajtaniuk.
- 4 **OSZTOTT VARÁZSLAT:** Egy 1 célpontra ható varázslatot 2 célpontra hatóvá tehetsz. A második célpont nem lehet 6 yardnál messzebb az elsődleges célponttól, és nem eshet kívül a varázslat hatótávolságán. Nincs hozzáadott MP költség. A célpontok külön dobnak próbát a varázslat ellen.
- 5 **MÁGIATÖRÉS:** Eredeti funkciója mellett a varázslat olyan erős, hogy megtörhet egy másik mágikus hatást (például varázslatot) a célponton. Dobj Intelligencia (Erő Arkánium) próbát bármely, a célpontra ható varázslat Varázsereje ellen. Siker esetén az a hatás megszűnik. Ennél a próbánál dupla dobás esetén nem jár extra BP.
- 5 **HALÁLOS VARÁZSLAT:** Sebző varázslat esetén vagy annak egyik célpontja szenved el +2D6 extra sebzést, vagy minden célpontja +1D6-ot.

FANTASY AGE

A KM hozzájárulásával így egy már meglévő Fantasy AGE kalandban is lehetőséget kaphatnak a karakterek, hogy az Új Távlatokból átmenjenek pár varázslatot a játékba.

ÚJ VARÁZSLATOK Δ

Az alábbi varázslatok a Fantasy AGE Alapkönyvben szereplő 12 arkánumhoz tartoznak. A varázslatok nagyobb száma miatt érdemes lehet az arkánumok fokozatainál a következők szerint eljárni: Kezdő fokozatnál két Kezdő fokozatú varázslat, Haladó fokozatnál egy Kezdő vagy egy Haladó fokozatú varázslat, Mester fokozatnál pedig egy bármilyen fokozatú varázslat elsajátítása. A karakterek bármely varázslatot választhatják az adott arkánumon belül, ami az előírt fokozatnak megfelel.

ARKÁN KÉPZÉS Δ

A varázslatok Fantasy AGE Új távlatok által kínált szélesebb választéka néhány varázslót talán arra Ösztönöz, hogy egy arkánumon belül bővítse mágikus repertoárját. Az Arkán Képzés талантум lefedi ezt az eshetőséget.

ARKÁN KÉPZÉS

Kaszt: Mágus.

Követelmények: Legalább egy arkánum (Kezdő).

Arkán tudásod és az általad ismert varázslatok száma folyamatosan nő.

Kezdő: Megtanulsz két további Kezdő fokozatú varázslatot egy olyan tetszőleges arkánumból, amivel már rendelkezel.

Haladó: Megtanulsz egy további Kezdő vagy Haladó fokozatú varázslatot egy olyan tetszőleges arkánumból, amivel már rendelkezel. Az arkánum fokozata ugyanaz vagy magasabb legyen, mint a kiválasztott varázslaté.

Mester: Megtanulsz egy további, bármilyen fokozatú varázslatot bármely arkánumból, amivel már rendelkezel. Az arkánum fokozata ugyanaz vagy magasabb legyen, mint a kiválasztott varázslaté.

VARÁZSLATOK CSERÉJE Δ

Amikor egy karakter szintet lép, egy arkánumon belül lehetősége van egy már ismert varázslatot egy másikra kicserélni, amelynek fokozata kisebb vagy megegyezik a jelenlegi varázslatéval. A csere lehetőségével akkor élhet ismét, amikor megint szintet lép.



ARKÁNUMOK ÉS VARÁZSLATOK

A továbbiakban az arkánumokat és a hozzájuk tartozó varázslatokat mutatja be a könyv, arkánumok szerint ábécé sorrendben, minden mágikus талантум alatt a nyolc hozzá tartozó varázslattal. Ez a csoportosítás megkönnyíti a játék közben szükséges varázslatok megtalálását.

ÁRNY ARKÁNUM

Mágiád az árnyakból nyered.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Árny Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Árny Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

ÁRNYTŐR

KÖVETELMÉNYEK: ÁRNY ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Egy árnypenge repül ki sebesen a kezedből vagy Arkánfegyveredből, egy 20 yardon belüli célpont felé. 1D6+1 áttütő sebzést okoz.

ÁRNYAK ÖLELÉSE

KÖVETELMÉNYEK: ÁRNY ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSTŐ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: NINCS

5 percre árnyékba borítasz egy 6 x 6 yardos területet a 30 yardos környezetben. Aki a területen belül áll, +2 bónuszt kap Ügyesség (Lopakodás) próbára. A területen a varázslat létrehozásakor is félhomálynak kell lennie, különben nem használható.

ÁRNYLÁTÁS Δ

KÖVETELMÉNYEK: ÁRNY ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3+
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Egy személyt vagy csapatot felruházol a gyenge fényviszonyok mellett vagy vaksötétben látás képességével. Válassz ki 6 yardon (kb. 5,5 m) belül az Akaraterőddel megegyező számú alanyt; ebbe akár beleértve saját magadat is. Az Összecsapás végéig a kiválasztott alanyok megszerzik az Éjjellátás különleges képességet, amivel teljes sötétségben is úgy látnak, mint nappali fényviszonyok mellett.

Mester fokozaton az Árnylátást megidézheted egyetlen személyre (ez lehetsz te magad is), aki további bónuszként átláthat a mágikus sötétségen is. Az alany képes figyelmen kívül hagyni az Árnyak Lepke és az Árnyak Ölelése varázslatok hatását, illetve megszerzi az Éjjellátás különleges képességet is. Az Árnylátás ebben az esetben viszont már 5 MP-be kerül.

ÁRNYCSUKLYA Δ

KÖVETELMÉNYEK: ÁRNY ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: AKARATERŐ (BÁRMELY FÓKUSZ) A VARÁZSERŐ ELLEN

Mágikus sötétséged megfosztja az ellenséget a látástól. Válassz egy célpontot 6 yardon (kb. 5,5 m) belül. Ha elveszít egy Akaraterő próbát a Varázserőd ellen, annyi fordulóig vakul meg, amennyi az Akaraterőd (de minimum 1). Mielőtt elmúlna az Árnycsuklya hatása, +2 MP-ért meghosszabbíthatod annyi fordulóig, amennyi az Akaraterőd.

ÁRNYAK LEPLÉ

KÖVETELMÉNYEK: ÁRNY ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 6+
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: NINCS

Átláthatatlan sötétségű árnyfalat hozol létre 30 yardon belül, amely 10 yard hosszú, 2 yard széles és 4 yard magas. A fal nem akadályozza a mozgást, de a látást igen (még a Sötétlátást is). Az efféle, teljes sötétség bárkit összezavarhat, így a falon belül mozgók Gyorsasága a felére csökken (lefelé kerekítve)

ÁRNYINDÁK Δ

KÖVETELMÉNYEK: ÁRNY ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 10+
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: AKARATERŐ (BÁRMELY FÓKUSZ) A VARÁZSERŐ ELLEN

A sötétség indái előkúsznak a földből vagy padlóból egy általad választott területen. Az Árnyindák egy 4x4 yardnyi (3,6x3,6 m) területen jelennek meg, 20 yardon (kb. 18,3 m) belül. Bárki, aki az érintett területen van, sikeres Akaraterő próbát kell dobjon a Varázserőd ellen. Máskülönben az indák fogságába esik, és képtelen lesz elmozdulni onnan, habár cselekvést ezután is végrehajthat. Továbbá, bármely élőlény, aki a körét az Árnyindák által csapdába ejtve kezdi meg, 1D6 Áttütő sebzést kap, mivel azok elszívják belőle az összes életerőt. Az Árnyindák hatása annyi fordulóig tart, amennyi az Akaraterőd (de minimum 1). Mielőtt elmúlna a varázslat hatása, +5 MP-ért meghosszabbíthatod annyi fordulóig, amennyi az Akaraterőd.

ÁRNYSZÖKÉS

KÖVETELMÉNYEK: ÁRNY ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 8
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 14
PRÓBA: NINCS

Ezzel a varázslattal 50 yardos távolságon belül egyik látható árnyékból átjuthatsz egy másikba, amit kiválasztasz. Ebből mások számára az látszik, hogy eltűnsz az árnyakban, majd valahol máshol előbukkansz belőlük.

ÁRNYALAK Δ

KÖVETELMÉNYEK: **ÁRNY ARKÁNUM (MESTER)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **ERŐSÍTŐ** MP KÖLTSÉGE: **12**
VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **15**
PRÓBA: **NINCS**

Átváltozol, és úgy tűnik, eltűnsz a saját árnyékodban, egybeolvadva vele. Az összecsapás végéig szert teszel az Árnyék különleges képességeire, amivel csak a szokásos sebzés felét kapod nem mágikus támadások esetén, illetve árnyékos vagy sötét helyeken használhatod a Regeneráció és a Rejtőzés különleges képességeket is. Napfényben, vagy azzal egyenértékű fényviszonyok mellett normál módon sebződsz, fényalapú támadások esetén pedig +1D6 Átütő sebzést kapsz. Az *Árnyalak* használatakor figyelmen kívül hagyhatod a terepviszonyokat, és átcsusszanhatsz bármilyen nyíláson, ami nem szélesebb nálad, például egy ajtó vagy ablak alatti résen.

DIVINÁCIÓ ARKÁNUM

Látod, ami mások előtt rejtve marad.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Divináció Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Divináció Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

VÉREB

KÖVETELMÉNYEK: **DIVINÁCIÓ ARKÁNUM (KEZDŐ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ** MP KÖLTSÉGE: **4+**
VARÁZSLÁS IDEJE: **1 PERC** CÉLÉRTÉK: **11**
PRÓBA: **NINCS**

Megérezheted egy tárgy jelenlétét, amelyre Vérpecsétet tettél vagy egy olyan élőlényét, amelynek véreből egy csepp a rendelkezésedre áll. A vér bármely fegyverről kinyerhető, ami harcban megsebezte a célpontot. A varázslat használatakor tudni fogod, hogy a célpont 1 mérföldes körzetében található-e, és ha igen, milyen irányba. A hatás 10 percig tart, amit minden további 2 MP-ért ugyanennyivel növelhetsz. Amíg a varázslat aktív, tudni fogod, hogy a célpont milyen irányba van. Ez olyan, mint egy jeladó, de a varázslat nem tudja megmondani, hogy például miként találj oda egy labirintusban, csak azt, hogy a cél "arra van".

VÉRPECSET

KÖVETELMÉNYEK: **DIVINÁCIÓ ARKÁNUM (KEZDŐ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ** MP KÖLTSÉGE: **3**
VARÁZSLÁS IDEJE: **1 PERC** CÉLÉRTÉK: **9**
PRÓBA: **NINCS**

Egyedi mágikus pecsétet helyezel el egy tárgyon, ami rajta is marad, amíg te le nem törölsz (szabadcselekedet). Bár a pecsét szabad szemmel láthatatlan egy csepp véredet fel kell áldozd hozzá. Az így megpecsételt tárgyak hollétét bármikor megérezheted a Véreb varázslat használatával. Egyszerre az

Akaraterőd értékének megfelelő számú, aktív Vérpecséted lehet.

FIGYELMEZTETÉS Δ

KÖVETELMÉNYEK: **DIVINÁCIÓ ARKÁNUM (KEZDŐ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ** MP KÖLTSÉGE: **2**
VARÁZSLÁS IDEJE: **MELLÉKCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **9**
PRÓBA: **ÜGYESSÉG (LOPAKODÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN**

Éber belső szemed azonnal észreveszi a közelgő veszélyt. Sikeres varázslat próba után, az összecsapás végéig te, vagy valaki, akit megérintesz, elkerülheti a rajtaütést (Id. Fantasy AGE Alapkönyv, 8. Fejezet, Rajtaütés). Amennyiben a támadó mágia mögé rejtőzik, véghez viheti a rajtaütést, ha sikeres Ügyesség (Lopakodás) próbát dob a Varázserőd ellen. Ezenfelül, az összecsapás végéig +2 bónuszt kapsz a próbákon, hogy elkerülj minden olyan veszélyt, ahol egy pillanatnyi figyelmeztetés a segítségedre lehet (Id. Fantasy AGE Alapkönyv, 8. Fejezet, Veszélyek kezelése).

ŐRSZEM Δ

KÖVETELMÉNYEK: **DIVINÁCIÓ ARKÁNUM (KEZDŐ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ** MP KÖLTSÉGE: **3**
VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **9**
PRÓBA: **ÜGYESSÉG (LOPAKODÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN**

Az Arkán energiák összegyűjtésével megfigyelés alá helyezel egy adott területet. Ezzel a varázslattal egy mások számára nem érzékelhető, láthatatlan őrszemet helyezel ki egy legfeljebb 3 yard (kb. 2,7 m) sugarú terület megfigyelésére. A varázslat kizárólag helyszínekre használható, tárgyakra és teremtményekre nem. Ha bármilyen általad leírt körülmény vagy részlet fellelhető az adott helyen, az Őrszemen keresztül úgy láthatod azt, mintha te magad is jelen lennél. Ilyen lehet például, ha egy humanoid teremtmény belép a területre, amikor egy bizonyos ajtó vagy tároló kinyílik, vagy amikor hirtelen fény gyúl egy sötét helyen. Ezt a látást fenntarthatod fordulónként egy mellékcselekvéssel, ám vedd figyelembe, hogy az Őrszem használata közben a mindennapi érzékeid eltompulnak, így nem leszel tudatában, mi történik körülötted. Egy időben akár több Őrszemet is fenntarthatasz (de legfeljebb annyit, amennyi az Akaraterőd), viszont egyszerre csak egyet tudsz aktívan használni.

Haladó fokozaton +2 MP-ért egy rövid üzenetet (maximum egy-két mondatot) is küldhetsz az Őrszemen keresztül, ami átadásakor az általad kiválasztott hangon fog megszólalni.

BALJÓS JELEK

KÖVETELMÉNYEK: **DIVINÁCIÓ ARKÁNUM (HALADÓ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMADÓ** MP KÖLTSÉGE: **8**
VARÁZSLÁS IDEJE: **1 PERC** CÉLÉRTÉK: **11**
PRÓBA: **AKARATERŐ (HIT) A VARÁZSERŐ ELLEN**

Jövőbelátó képességed sebezhetővé tesz egy célpontot. Egy alkalommal, bármikor a következő 24 órában, bármilyen jellegű összecsapás során szabadcselekvésként használhatod rajta a *Baljós Jeleket*. Az időtartam alatt a célpont 2 büntetést kap egy általad választott tulajdonságának (Beszédképesség,

Ügyesség stb.) összes próbájára. A tulajdonságokhoz köthető bravúrok is -2 BP-t generálnak. Ha a célpont sikeres Akaraterő (Hit) próbát tesz a Varázserő értéked ellen, a próba és Bravúr Pont büntetés -1 lesz. A varázslat hatása egyetlen összecsapásra érvényes, és ugyanazon a célponton nem újítható meg a 24 óra elteltéig.

JÓSLÁS Δ

KÖVETELMÉNYEK: DIVINÁCIÓ ARKÁNUM (HALADÓ)
 VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 8
 VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13+
 PRÓBA: ÉRZÉKELÉS (EMPÁTIA) A VARÁZSERŐ ELLEN

Képes vagy látni távoli eseményeket is egy közvetítő eszköz segítségével, például kristálygömb, láng, tükör, füstfelhő vagy egy folyékony felület. A Jóslás használatával megfigyelhetsz egy konkrét helyet, teremtményt vagy tárgyat, amit már ismersz, a Jóslás táblázatban lévő Célértékek szerint. Ha a varázslat próba sikeres, úgy érzed az alanyt, mintha te is ott lennél vele. A látomás mindaddig fenntartható, amíg összpontosítasz. Ez fordulónként egy mellékcselekvésedbe kerül, ám vedd figyelembe, hogy mindeközben a mindennapi érzékeid eltompulnak, így nem leszel tudatában, mi történik körülötted.

A Jóslás zavart kelt a mágikus térben, amit minden élőlény megérez, akinek legalább 1-es az Intelligencia értéke. Ha az, akit megfigyelsz, sikeres Érzékelés (Empátia) próbát dob a Varázserőd ellen, akkor észlelheti, hogy mágikus megfigyelés alatt áll. Ilyenkor az arkán képességeket nélkülözők csak érzik, hogy figyelik őket, míg a mágikus adottsággal bírók riktó vagy árnyékképet látnak megfigyelőjükről. Mester fokozaton engedélyezheted a megfigyelőnek, hogy lásson téged, és a látomáson keresztül beszélhetsz is hozzá.

JÓSLÁS

CÉ

A Jóslás alanya...

- 13 NAGYON KÖZELI ISMERŐS:** egy közeli rokon vagy régi jóbarát, a jósló által készített tárgy, valami, amit legalább egy éve használ és birtokol, egy hely, ahol legalább egy évet eltöltött, vagy bármi és bárki, aki a jósló Vérsécsét vagy Őrszem varázslatának tárgya.
- 15 KÖZELI ISMERŐS:** egy átlagos barát, vagy valaki, akit a jósló legalább 3 hónapja ismer.
- 17 VISZONYLAG KÖZELI ISMERŐS:** valaki, akit a jósló legalább 1 hete ismer.
- 19 FUTÓLAG ISMERŐS:** valaki, akit a jósló épp csak most ismert meg.
- 21 ALIG ISMERŐS:** valaki, akit a jósló csak a szeme sarkából látott, vagy részletes leírást kapott róla.

FANTASY AGE

BIZTATÓ JELEK

KÖVETELMÉNYEK: DIVINÁCIÓ ARKÁNUM (MESTER)
VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ MP KÖLTSÉGE: 10
VARÁZSLÁS IDEJE: 1 PERC CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

Jövöbelátó képesség jószerencsével áldja meg a csapatodat. A következő összecsapásban te és társaid két előnyre tesztet szert. Mindannyian újradobhatjátok a kezdeményezés dobásokat, hogy a kedvezőbb eredményt választhassátok. Továbbá +1 Védelem értéket kaptok az összecsapás végéig.

LELEPLEZÉS Δ

KÖVETELMÉNYEK: DIVINÁCIÓ ARKÁNUM (MESTER)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 10
VARÁZSLÁS IDEJE: 1 PERC CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

Ez a varázslat mindent megmutat, ami eddig rejtve volt számodra. Használatával az összecsapás végéig átlátható bármilyen mágikus fortélyon vagy illúzió. A láthatatlan láthatóvá válik, az illúzió lelepleződik, a mágikus sötétség pedig többé nem gátol abban, hogy mindent tisztán láss. Tudatába kerülsz az ilyesfajta dolgok jelenlétének, de semmilyen hatással nem lesznek rád, továbbá meglátod igazi arcukat. A varázslattal átváltoztatott vagy alakváltó lények valódi alakjuk vagy megjelenésük halvány kivetülését mutatják meg.

ERŐ ARKÁNUM

A mágia nyers erejét használod -ez a legalapvetőbb formája.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Erő Arkánium) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Erő Arkánium varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

MÁGIKUS ÉRZÉK

KÖVETELMÉNYEK: ERŐ ARKÁNUM (KEZDŐ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 2
VARÁZSLÁS IDEJE: MELLÉKSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 9
PRÓBA: NINCS

Ráhangolod az elméd a téged körülvevő mágikus erők áramlására. 1 percig érzékelheted az aktív varázslatot a 10 yardos környezetben és egy Érzékelés próbával (ennek Célértéke a célpont varázslat Varázsereje) részleteket is megtudsz róla. Pl. mi az arkániumja, a típusa és hogy mire van hatással. Ha rendelkezel Erő Arkánium fókusszal, felhasználhatod.

MÁGIKUS VÉDELEM

KÖVETELMÉNYEK: ERŐ ARKÁNUM (KEZDŐ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ MP KÖLTSÉGE: 4+
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: NINCS

A mágikus erő védekezésre használható. Magadnak vagy egy 4 yardon belül tartózkodó szövetségeseidnek +2 bónuszt adhatsz varázslatok elleni védekezésre az Összecsapás végéig. Ha több MP-t költesz a varázslatra, több célpontot is választhatsz. Plusz célpontonként 2 MP, az Akaraterőddel megegyező számú célpontig. Ha rendelkezel az Erő Arkánium fókusszal, akkor vagy további két lényre kiterjesztheted az előnyt, vagy +3-ra emelheted a Védelem bónuszt.

VONZÓERŐ Δ

KÖVETELMÉNYEK: ERŐ ARKÁNUM (KEZDŐ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Újabb mágikus erőket vonzol az aurádba, ami egy hozzád társítható színben, lágy fényel ragyog (és halványan talán még különböző arkán szimbólumok is felfedezhetők benne). Az összecsapás végéig, a Vonzóerő megidézése után Varázserőd +1-gyel nő.

HAMIS AURA Δ

KÖVETELMÉNYEK: ERŐ ARKÁNUM (KEZDŐ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: INTELLIGENCIA (ARKÁNISMERET) A VARÁZSERŐ ELLEN

Hamis aurát bocsátasz valakire, hogy megtéveszd azt, aki mágia útján próbálja leleplezni őt. A következő egy napban a *Hamis Aura* megvéd egy vagy több alanyt, akiket a varázslat megidézője az alábbiak szerint választhat ki:

- Az alany ölthet mágikus vagy nem mágikus formát is.
- Az alany lehet egy konkrét varázslat vagy arkán erő hatása alatt.
- Az alany lehet teljesen hétköznapi vagy természetfeletti teremtmény is.

A *Hamis Aurával* eltitkolhatók bizonyos dolgok, miközben hamis információkat ad az alanyról a külső szemlélőnek. Bárki, aki alaposan megnézi magának az alanyt (például a Mágikus Érzékkel), csak a hamis aurát érzékeli. Ahhoz, hogy a valódi aurát is meglássa az álca mögött, sikeres Intelligencia (Arkánismeret) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen.

MÁGIA MEGSZÜNTETÉS

KÖVETELMÉNYEK: ERŐ ARKÁNUM (HALADÓ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: SPECIÁLIS
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: CÉLPONT VARÁZSEREJE
PRÓBA: NINCS

Megpróbálhatsz megszüntetni egy tőled 20 yardos körzetben lévő aktív varázslatot vagy mágikus hatást. Tégy egy varázslás próbát a célpont Varázsereje ellen. Ha sikerül, a célvarázslat MP értékével azonos MP-ért véget vethetsz a Varázslatnak. Ha a próba sikertelen, vagy nincs MP-d, akkor nem szüntetheted meg a célponton a hatást.

ELLENBŰBÁJ Δ

KÖVETELMÉNYEK: ERŐ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ

MP KÖLTSÉGE: 1+

CÉLÉRTÉK: AZ

VARÁZSLÁS IDEJE: SZABADCELEKVÉS

ELLENFÉL VARÁZSLAT

PRÓBÁJA

PRÓBA: LD. A LEÍRÁSBAN

Varázstudásodat és arkán erőidet felhasználva képes vagy megakadályozni egy ellenfeled varázslatát, mielőtt az kifejtené hatását. Amikor egy ellenfél 20 yardon (kb. 18,3 m) belül megidézne egy varázslatot, dobhatsz egy varázslat próbát az ő próbája ellen, annyi MP-költségért cserébe, amennyibe az általa megidézni kívánt varázslat került. A dobásnál használd fel ellenfeled varázslatának tulajdonság fókuszát. Amennyiben nem tudod megidézni a varázslatát, - módosítót kapsz a dobásodra.

A te sikeres próbád esetén ellenfeled varázslata elsistereg a semmibe. Ha viszont ő nyeri a próbát, varázslata megidézésre kerül. Ha nincs elegendő MP-d az Ellenbűbáj megidezéséhez, a hatás elmarad, és nem tudod kivédeni ellenfeled varázslatát.

MÁGIKUS KÖR

KÖVETELMÉNYEK: ERŐ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ

MP KÖLTSÉGE: 10

CÉLÉRTÉK: 12

VARÁZSLÁS IDEJE: 1 PERC

PRÓBA: SPECIÁLIS

Ragyogó, mágikus kört növesztasz magad köré, akár 4 yard átmérővel. A kör az erő szimbólumaiból áll és 1 órán át marad fenn. Ez idő alatt te és a körben tartózkodók védelmet kapnak a körön kívülről érkező varázslatoktól. Azok a varázslatok, amelyek megpróbálják áttörni a kört, varázsláskor költségükben meg kell haladják a *Mágikus Kör* Varázsserejét. A kör nem teszi semmissé a varázslatokat, csupán megvédi a körön belül tartózkodókat. Akiket a *Mágikus Körön* kívül ér varázslat, ugyanolyan módon befolyásolja, mint normál esetben. Létrehozáskor tartózkodhatsz a körön belül vagy rajta kívül is, és ezt később is tetszés szerint változtathatod. A kör a saját varázslataidat nem akadályozza.

MÁGIKUS ŪR Δ

KÖVETELMÉNYEK: ERŐ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ

MP KÖLTSÉGE: 18

CÉLÉRTÉK: 17

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS

PRÓBA: NINCIS

Létrehozol egy mágiamentes területet, ami elfojt minden mágikus hatást.

Válassz egy maximum 10 yard (kb. 9,1 m) átmérőjű területet 20 yardon (kb. 18,3 m) belül. Sikeres varázslat próba esetén az adott terület Mágikus Ūrré válik, kiszorítva onnan a mágia használatát. Az összecsapás végéig ezen a területen bármely mágiahasználatra tett kísérlet automatikusan elbukik. A már folyamatban lévő varázslatok hatása szintén abbamarad. A területre megidézett lények visszakerülnek a megidezés előtti helyükre. A valódi varázslények, akik éppen a *Mágikus Ūr* aktiválásakor lépnek a területre, vagy ott kezdik a körüket, 1D6 Átütő sebést kapnak, mivel mágiájuk "kivérzik". A varázslat megidézője egy mellékcelekvéssel bármikor megszüntetheti annak hatását.

FA ARKÁNUM

A mágiád a természetből, a zöld és élő növényekből származik.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Fa Arkánium) fókuszát.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Fa Arkánium varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

ERDŐ ÖLELÉSE

KÖVETELMÉNYEK: FA ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ

MP KÖLTSÉGE: 4+

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS

CÉLÉRTÉK: 11

PRÓBA: ÉRZÉKELÉS (LÁTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Téged és az Akaraterő értékednek megfelelő számú lényt 6 yardon belül körülölel a természet vagy az erdő. Az Összecsapás végéig, ahhoz, hogy bárkit megtaláljanak, akit a varázslat rejt, sikeres Érzékelés (Látás) próba szükséges a Varázserő ellen. Ha támadsz, az elárulja a helyzetet, és láthatóvá válsz a következő köröd.

ÚJJÁÉLEDÉS

KÖVETELMÉNYEK: FA ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ

MP KÖLTSÉGE: 3

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS

CÉLÉRTÉK: 10

PRÓBA: NINCIS

Az erdőt átítatod életerővel. Ennek hatására a halott ágak újraélednek, a rügyek és levelek zöldelleni kezdenek. A hatás megcsavarja és Összenyomja a fa eszközöket (ajtók, székek, de akár fegyverek és pajzsok), használhatatlanná téve őket. Ha egy magon használod, azonnal életképes facsemete hajt ki belőle, míg egy kifejlett fa egy évet növekszik, és azonnal termést vagy magot ad.

FÁK NYELVE Δ

KÖVETELMÉNYEK: FA ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ

MP KÖLTSÉGE: 3

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS

CÉLÉRTÉK: 11

PRÓBA: NINCIS

Beszélni tudsz a növényekkel, és fejedben hallod is a válaszukat. A kisebb és egyszerűbb növények csak alapvető információkat tudnak adni, míg nagyobb, komplexebb társaik - például egy őserdő öreg fái - sokkal több részlettel is szolgálhatnak. Ezenfelül bármely tőlük kapott információ után annyi BP-t szerzel, amennyi a varázslathoz szükséges dobásnál a Bravúr Kocka eredménye volt. Ezeket a BP-eket olyan felfedezés bravúrokra költetheted, amivel további útmutatást vagy információt kaphatsz a növényvilágtól.

ERDEI SÉTA Δ

KÖVETELMÉNYEK: FA ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 2
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Varázserőd felgyorsítja utadat még a legsűrűbb erdőn vagy dzsungelen át is. Az összecsapás végéig te és az Akaraterőddel megegyező számú teremtmény 6 yardon (kb. 5,5 m) belül szabadon átkelhetnek bármely természetes és erdős vidéken, normál Gyorsasággal, domborzatra, időjárásra vagy más hasonló tényezőkre való tekintet nélkül. A mozgásban nem akadályoz semmilyen növény, inda, vagy egyéb nehézség, és (a KM utasítása szerint) talán még bizonyos természeti jellegű veszélyeket is automatikusan elkerülhettek (Id. Fantasy AGE Alapkönyv, 8. Fejezet, Veszélyek kezelése).

LEBILINCSSELŐ GYÖKEREK

KÖVETELMÉNYEK: FA ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 8
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

Erős, göcsörtös gyökerek emelkednek ki a földből, hogy körbefonják a célpontot egy tőled maximum 20 yardra lévő, 4 x 4 yardos területen. Akit így elkapnak, annak egy Ügyesség (Akrobatika) próbát kell tennie a Varázserőd ellen. Ha sikertelen, akkor az összecsapás végéig csapdába esik a gyökerek között (de távolsági fegyvereket használhat, illetve képes varázsolni és bármi olyan cselekvést végrehajtani, ami nem igényel Mozgást). A csapdába esettek tehetnek egy Erő (Erőfitogtatás) próbát a Varázserőd ellen, hogy főcselekvésként megpróbálják kiszabadítani magukat. Azokat, akiket nem ejtett csapdába a varázslat, de át akarnak haladni a területen, -5 Gyorsaság büntetés sújtja.

NIMFÁK KAPUJA Δ

KÖVETELMÉNYEK: FA ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 8
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 14
PRÓBA: NINCS

A fák képesek magukba fogadni és elrejtetni téged. "Beléphetsz" egy kifejlett korú, bármekkora méretű fába, teljesen eltűnve, majd akármelyik másik fából előbukkanhatsz 50 yardon (kb. 45,7 m) belül. Ha szeretnél, a "fában" maradhatsz annyiszor 1 percig, ahányadik szinten vagy, de vedd figyelembe, hogy ez idő alatt nem leszel tudatában, mi történik körülötted.

ÉBREDŐ FÁK

KÖVETELMÉNYEK: FA ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 15
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

"Felébresztesz" egy kifejlett fát a 10 yardos környezetben, érzékelést, tudatosságot és mozgást kölcsönözve neki. Ogrénak megfelelő teremtmény válik belőle (lásd 9. Fejezet: Ellenfelek - használd a harci kalapács támadást, mert az hasonlít a legjobban egy lesújtó ágra). A teremtmény az Összecsapás végéig kedves hozzád és hallgat a parancsaidra. Ha a varázslat

véget ér, visszaváltozik normál fává, és gyökeret ereszt, ahol éppen áll.

FAALAK Δ

KÖVETELMÉNYEK: FA ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 12
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

Tested átváltozik, és egy élő fa alakját veszi fel.

A hatás az összecsapás végéig vagy a varázslat befejezéséig tart. Megszerzed az ogrék fizikai tulajdonságait és különleges jellemzőit (Id. Fantasy AGE Alapkönyv, 9. Fejezet; a Harci kalapács támadást felhasználva a faágakkal vihetsz be ütéseket), viszont azok a karakterek, akik tűz alapú varázslattal vagy gyújtó fegyverrel támadnak rád, +2 sebzés bónuszt kapnak ellened. Bármely tárgy vagy felszerelés, amit magadnál hordasz, az új formádba olvadva eltűnik, és ebben az alakodban nem használható.

FÖLD ARKÁNUM

Mélyen kötődsz a földhöz és a kőhöz.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Föld Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Föld Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

KŐZÁPOR

KÖVETELMÉNYEK: FÖLD ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Kinyújtott tenyeredből vagy Arkánfegyveredből apró kövek záporát zúdítod egy 20 yardon belüli ellenfeledre. Ezek 1D6+az Akaraterő értékednek megfelelő átütő sebzést okoznak, és földre viszik a célpontot. Ha a célpont sikeres Állóképesség (Kitartás) próbát tesz a Varázserő értéked ellen, talpon marad és a sebzés 1D6-ra csökken.

KŐKÖPENY

KÖVETELMÉNYEK: FÖLD ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: 1 PERC CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: NINCS

Ruházatod egy kő keménységét veszi fel, miközben nem veszít rugalmasságából. 1 órán át az Akaraterő értékednek megfelelő Páncél Értéket biztosít számodra. Ha viselsz hétköznapi páncélt, a varázslat hatástalan marad. Kizárólag önmagadra alkalmazhatod.

KÖRÉV Δ

KÖVETELMÉNYEK: FÖLD ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Ez a varázslat egy 1-2 yard (0,9-1,8 m) átmérőjű, enyhén homorú, lebegő kölemezt hoz létre a közelben lévő földből és kőből. A *Körév* megidézője parancsára lebeg, és a Föld Arkánumból elért fokozatonként akár 200 fontnyi (kb. 90 kg) súlyt is elbír (de összesen maximum 600 fontot - 270 kg-ot - Mester fokozaton). A kölemez megidézője Gyorsaságával halad, de egy mellékselekvéssel önálló mozgásra is bírható 10-es Gyorsaság + Akaraterő sebességgel. A varázslat az összecsapás végéig aktív marad, de az MP-költségét megfizetve meghosszabbítható a következő összecsapásra.

FÖLDPORTÁL Δ

KÖVETELMÉNYEK: FÖLD ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Egy föld- vagy kőfelülethez hozzáérve láthatatlan mágikus átjárót nyit sz rajta. Az átjáró maximum 50 négyzetláb (kb. 4,5 m7) - nagyjából 7x7 vagy 10x5 láb (2,12x2,12 vagy 3x1,5 m) -, és a Föld Arkánumból elért fokozatonként legfeljebb 10 láb (kb. 3 m) hosszú, amennyiben kőfelületen, illetve ennek kétszerese, ha földön vagy homokon megy keresztül. Az átjáró mindkét végének szabadterben vagy vízben kell lennie, különben a varázslat nem működik (és a mágus pontosan tudja, miért). Bármely teremtmény úgy haladhat át a földes portálon, mintha az légüres tér lenne. A Földportál 1 percig tart, vagy legfeljebb addig, míg a rajta áthaladó utolsó lény is elhagyja azt.

ALAGÚT

KÖVETELMÉNYEK: FÖLD ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: NINCS

Elynel a föld, majd kiköp ott, ahol szeretnéd. Induláskor látnod kell a célt, ahová érkezel, és 30 yardon belül kell lennie. Érkezkor és induláskor is egyaránt a talajon kell állnod.



FÖLDFORMÁLÁS Δ

KÖVETELMÉNYEK: FÖLD ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 8+
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11+
PRÓBA: NINCS

Varázslattal mozgásba hozod a talajt (föld, agyag, vályog homok), amitől gátak omolhatnak össze, dombok és homokdűnék mozdulhatnak el, és így tovább. Sikeres varázslat próba után képes leszel 150 négyzetlábnyi (kb. 14 m²) földterületet megmozgatni, maximum 10 láb (kb. 3 m) mélységben. Minden újabb 150 négyzetlábnyi terület, amit meg akarsz mozdítani, +2-vel növeli a CÉ-t és az MP-költséget, legfeljebb 900 négyzetláb (kb. 83,6 m²-ig), ami 21-es CÉ mellett 18 MP-be kerül. A földmozgatás ilyesmódon 10 percnyi időt vesz igénybe.

A *Földformálás* nem okoz erőteljes törést a talaj felszínén. Inkább hullámszerű hatást produkál, amivel a föld gleccserhez hasonlóan mozog a kívánt eredmény eléréséig. A fákat, épületeket és hasonlókat ez többnyire nem befolyásolja, kivéve, ha a változás magasságbeli vagy helyrajzi jellegű. Kőképződmények nem omlaszthatók össze vagy mozdíthatók el. A varázslat hatása nem terjedhet ki alagútformálásra, és sebessége túl lassú ahhoz, hogy bárkit csapdába ejtsen vagy betemessen, hacsak nem magatehetetlenek a földmozgás teljes ideje alatt.

FÖLDRENGÉS

KÖVETELMÉNYEK: FÖLD ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 11+
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 17
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

A föld 6 yard sugarú körben mozogni kezd, legtávolabb tőled 30 yardra, de ezen belül ott, ahol szeretnéd. Aki a földrengés területén tartózkodik, a körben Védekezésre -2, Gyorsaságra -5 büntetést kap. Ezen felül sikeres Ügyesség (Akrobatika) próbát is teljesítenie kell a Varázserőd ellen, vagy a földre dönti a rengés. A varázslat alapvetően egy körig tart, de szabadselekvésként 5 MP-ért még egy körig meghosszabbíthatod (amit a következő kör elején kell kifizetned).

INGOVÁNY Δ

KÖVETELMÉNYEK: FÖLD ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 8
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11+
PRÓBA: NINCS

Minden természetes, nyers föld vagy kő, amire a varázslat kiterjed, ellágyul. A nedves földből sűrű iszap lesz, a száraz talajból laza homok és föld, a kő pedig puha agyaggá válik, ami könnyen formázható.

Az érintett terület kiterjedése legfeljebb 10 négyzetláb (kb. 0,9 m), mélysége 1-4 láb (0,3-1,2 m) lehet, a talaj keménységétől és rugalmasságától függően. A terület minden +2 CÉ után újabb 10 négyzetlábbal növelhető. Megmunkált köre a varázslat nincs hatással, ahogyan földből vagy kőből álló lényekre sem.

Ha az iszapba ragadt lény elbukja a 13-as CÉ-jű Erő (Erőfitogtatás) próbát, egy fordulóig a sárban ragad. Amennyiben sikeres próbát dob, Gyorsasága felével

kimenekülhet onnan. A laza talaj kevésbé veszélyes, mint az iszap, de bárki, aki nekivág, csak Gyorsasága felével haladhat át rajta. Az agyaggá lett kő nem akadályozza a mozgást, de lehetővé teszi a karaktereknek, hogy átformáljanak vagy feltárjanak egy olyan területet, amire korábban nem volt ráhatásuk.

Bár az Ingovány nem érinti a megmunkált követ, egy barlang mennyezetére vagy valamilyen függőleges felületre - például egy szikla oldalára - már hatással lehet. Ez általában okoz némi leomlást vagy földcsuszamlást, amint a meglazult anyag leválik a falról vagy mennyezetről, és leesik. Mérsékelt kár okozható a szerkezet alatti talaj meglazításával, viszont a legtöbb jól felépített szerkezetnél ez a maximum, teljesen nem pusztíthatóak el.

GYÓGYÍTÁS ARKÁNUM

Varázslatos érintésed gyógyító erejű.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Gyógyítás Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Gyógyítás Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

GYÓGYÍTÓ ÉRINTÉS

KÖVETELMÉNYEK: GYÓGYÍTÁS ARKÁNUM (KEZDŐ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 1-3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: NINCS

Az érintésed összezárja a sebeket és visszaadja az életerőt a sebesülteknek. A célpont minden elköltött MP-ért +1D6 Életerőt kap vissza. Akár 3 MP-t is elkölthetsz a hatás fokozására. Magadat is gyógyíthatod vele.

FELÉLESZTÉS

KÖVETELMÉNYEK: GYÓGYÍTÁS ARKÁNUM (KEZDŐ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 5
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 14
PRÓBA: NINCS

Az érintésed feléleszti a halálos sebzést elszenvedőket. A közeledben lévő haldokló azonnal kap 10 + az ő Állóképessége + a te Akaraterődnek megfelelő Életerőt. Mivel a haldoklók nem hajthatnak végre cselekedetet, magadon nem használhatod ezt a varázslatot.

ELLENSZER Δ

KÖVETELMÉNYEK: GYÓGYÍTÁS ARKÁNUM (KEZDŐ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 5
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Érintésed semlegesíti a mérgeanyagokat, megtisztítva a szervezetet a mérgektől. Ha hozzáérsz valakihez, akinek nemrég mérge került a testébe, annak hatása azonnal abbamarad. Az Ellenszer nem gyógyítja a sérüléseket és

sebzést, amiket a mérge eddig okozott. A KM belátása szerint dönthet úgy, hogy egyes egzotikus, szokatlan vagy mágikus mérgek csak magasabb CÉ-vel, és/vagy több MP-ért cserébe hatástalaníthatók.

KEZELÉS Δ

KÖVETELMÉNYEK: GYÓGYÍTÁS ARKÁNUM (KEZDŐ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 8
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: NINCS

Bárki, akit megérintesz, azonnal kigyógyul egy öt sújtó betegségből. A betegség bármely hatása azonnal abbamarad, de a betegség által eddig okozott sebzést a Kezelés nem hozza helyre. A KM belátása szerint dönthet úgy, hogy egyes egzotikus, szokatlan vagy mágikus betegségek csak magasabb CÉ-vel, és/vagy több MP-ért cserébe gyógyíthatók.

GYÓGYÍTÓ AURA

KÖVETELMÉNYEK: GYÓGYÍTÁS ARKÁNUM (HALADÓ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3-9
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

A gyógyító energia hullámai sugároznak belőled, amely segítheti a körülötted lévő szövetségeseidet is. Az Akaraterőd értékének megfelelő mennyiségű szövetségést választhatsz, akiknek 10 yard sugarú körön belül kell tartózkodniuk. Minden elköltött 3 Mp után a választott +1D6 Életerőt kap vissza (tehát maximum +3D6-ot, ha 9 MP-t fizettél). Célpontként magadat is megjelölheted.

MEGÚJULÁS Δ

KÖVETELMÉNYEK: GYÓGYÍTÁS ARKÁNUM (HALADÓ)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 10
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: NINCS

Érintéseddel felruházol valakit a regenerálódás képességével. Az Összecsapás végéig a varázslat alanya egyedi bravúrként visszanyerheti Életerejét, minden elköltött 1 BP után 1 Életerőt szerezve. A sav vagy tűz okozta sérülések nem regenerálhatók, és az így elvesztett Életerő Pontok ezzel a bravúrral vissza már nem szerezhetők.

FELGYÓGYÍTÁS

KÖVETELMÉNYEK: GYÓGYÍTÁS ARKÁNUM (MESTER)
VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 15
VARÁZSLÁS IDEJE: 1 PERC CÉLÉRTÉK: 17
PRÓBA: NINCS

Új életet adhatsz egy megsérült szövetségesnek. Habár a varázslat 1 percre tart, érdemes a harc befejezése után alkalmazni. A varázslás ideje alatt a célpont mellett kell maradnod. Ha ez sikerül, a célpont 10 × Akaraterőd értékű Életerőt kap.

HELYREÁLLÍTÁS Δ

KÖVETELMÉNYEK: GYÓGYÍTÁS ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 20

VARÁZSLÁS IDEJE: 1 PERC CÉLÉRTÉK: 17

PRÓBA: NINCS

Egy általad választott alanynak visszaállíthatod egy hiányzó, béna vagy beteg testrészét. Meggyógyíthatod például a vakságot, süketséget, pótolhatsz végtagokat, vagy eltávolíthatsz hegszövetet is. A varázslás ideje 1 perc, ezalatt végig kapcsolatban kell lenned az alannyal. Ha a varázslat sikeres, a kiválasztott testi hiba, és így az alany teste is regenerálódik.

HŐS ARKÁNUM

A mágiád hősiességre és nagy tettekre sarkall.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Hős Arkánium) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Hős Arkánium varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

HŐSI IHLET

KÖVETELMÉNYEK: HŐS ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 3

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10

PRÓBA: NINCS

A mágikus erőd magabiztossággal tölt el annyi karaktert, amennyi az Akaraterő értéked. Varázsláskor 6 yardon belül kell legyenek, de siker esetén ezután szabadon mozogva élvezhetik a hatást. Akik rendelkeznek a Hősi Ihlettel, +2 bónuszt kapnak a következő tulajdonságpróbájukon (legyen az bármilyen). Ha nem használják a varázslat adta előnyt az Összecsapás végéig, a bónusz elveszik. A varázslat célpontjaként magadat is megjelölheted.

HŐSI HATALOM

KÖVETELMÉNYEK: HŐS ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 5

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12

PRÓBA: NINCS

A mágikus erőd annyi célpontot jár át, amennyi az Akaraterőd. Varázsláskor 6 yardon belül kell legyenek, azonban ezután szabadon mozoghatnak. Akiket átjár a Hősi Hatalom varázslat, az Összecsapás végéig +1 sebzést okozhatnak a Közelharc és Távolsági Támadások során. A varázslat célpontjaként magadat is megjelölheted.

HŐSI VÉRT Δ

KÖVETELMÉNYEK: HŐS ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ MP KÖLTSÉGE: 1-5

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10

PRÓBA: NINCS

Arkán erőd mágikus védelmet biztosít neked és társaidnak. Az alany (lehet az akár te magad is), akihez hozzáérsz, a varázslatra költött MP-k számával egyenlő Páncél Értéket szerez (de legfeljebb 5-öt). A Hősi Vért előnyei a viselt páncéllal nem halmozhatók, a kettő közül a magasabb PÉ érvényesül. A varázslat időtartama 1 perc, de szabadcselekvésként további 1 perccel meghosszabbítható a hatás az eredeti MP-költség feléért (felfelé kerekítve).

HŐSI BÁTORSÁG Δ

KÖVETELMÉNYEK: HŐS ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 4

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12

PRÓBA: NINCS

Ezzel a varázslattal növelni tudod társaid vakmerőségét. A Hősi Bátorság 6 yardon (kb. 5,5 m) belül az Akaraterőddel megegyező számú társadat buzdítja elszántságra és bátorságra. Az összecsapás végéig te és az érintett társaid +2 bónuszt kapsz minden Akaraterő próbán.

HŐSI VÉDELEM

KÖVETELMÉNYEK: HŐS ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ MP KÖLTSÉGE: 6

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13

PRÓBA: NINCS

A mágikus erőd annyi célpontnak ad védelmet, amennyi az Akaraterőd. Varázsláskor 6 yardon belül kell legyenek, de utána szabadon mozoghatnak. Akiket átjár a Hősi Védelem varázslat, az Összecsapás végéig +1 Védekező bónuszt kapnak. A varázslat célpontjaként magadat is megjelölheted.

HŐSI GYORSASÁG Δ

KÖVETELMÉNYEK: HŐS ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 6

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13

PRÓBA: NINCS

A varázslat alanyai mágikus fürgeségre tesznek szert. Válaszd ki 6 yardon (kb. 5,5 m) belül az Akaraterőddel megegyező számú társadat; ebbe akár beleértve saját magadat is. Ha a varázslat sikeres, az összecsapás végéig az érintetteknek annyival nő a Gyorsasága, amennyi az Akaraterőd (de minimum 1-gyel).

HŐSI LÉLEK

KÖVETELMÉNYEK: HŐS ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 8

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 14

PRÓBA: NINCS

Különleges erővel töltheted fel magadat és szövetségeseidet. Te és 10 yardon belül tartózkodó szövetségeseid +1 BP-t kapsz, amikor Bravúr Pontot generáltak. A hatás az Összecsapás végéig tart.

KIVÁLASZTOTT BAJNOK Δ

KÖVETELMÉNYEK: HŐS ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 10
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

Varázserőddel erősebbre és halálosabbá teheted egy társadat, amikor egy bizonyos ellenféllel harcol. Jelölj ki valakit 6 yardon (kb. 5,5 m) belül, mint választott bajnokodat egy konkrét ellenféllel szemben, akit szintén nevez meg a varázslat megidézésekor. A bajnok a következő előnyökre tesz szert:

+2 bónuszt kap támadás és sebzés dobásokhoz a megnevezett ellenféllel szemben.

+1 BP-t kap bármelyik próbán, ami Bravúr Pontokat generál a megnevezett ellenféllel szemben.

A Gyógyítás főcselekvéssel saját magát is meggyógyíthatja; a bajnok dobjon egy 11-es CÉ-jű Akaraterő (Bátorság) próbát, és ha sikeres a próba, annyi Életerőt kap, amennyi a Bravúr Kocka eredménye + Akaraterő.

Ha a megnevezett ellenfél bárki mást megtámad a bajnokon kívül, a célpont +2 Védelem bónuszt kap.

A *Kiválasztott Bajnok* hatása addig tart, amíg az ellenfél legyőzésre nem kerül, vagy amíg az összecsapás véget nem ér (amelyik előbb következik be).

LEVEGŐ ARKÁNUM

A szél engedelmeskedik a parancsaidnak.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Levegő Arkánium) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Levegő Arkánium varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

OLTALMAZÓ SZELEK

KÖVETELMÉNYEK: LEVEGŐ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: NINCS

Felkorbácsolod magad körül a szelet, hogy megóvjon a támadásoktól. A Védelmed távolsági fegyverek ellen 2 ponttal növekszik. A közvetlen közelemben mindenki (barát és ellenség egyaránt) -1 büntetést kap a Közelharc Támadásaira. A varázslat az Összecsapás végéig tart.

SZÉLBEN SZÁLLÓ SZAVAK

KÖVETELMÉNYEK: LEVEGŐ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 4+
VARÁZSLÁS IDEJE: 1 PERC CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Bármely, téled 100 yardon belül elhangzó beszélgetésre összpontosítva a szél egyenest a füledig repíti a hangokat, és úgy hallhatod őket, mintha közvetlenül a beszélgetők mellett ülnél. Főcselekvésként bármikor másik beszélgetésre válthatsz. A varázslat 10 percen át tart, ezt minden elköltött 2 MP ugyanennyivel meghosszabbítja.

LÉGBUBORÉK Δ

KÖVETELMÉNYEK: LEVEGŐ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 5
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: NINCS

Létrehozol 3 yardnyi (kb. 2,7 m) távolságban magad körül egy friss levegővel teli légbuborékot, ami veled együtt mozog.

A *Légbuborék* nem engedi be a füstöt, ködöt, port, mérgező gázokat, sőt még a vizet sem (tehát víz alatt is alkalmazható), és gyenge, de konzisztens légnyomással minden ilyen hatást távol tart legfeljebb 1 órán át. Egy újabb varázslattal bármikor megújíthatod meglévő *Légbuborékodat*, mielőtt elmúlna a hatása, és így még 1 órán át fenntarthatod azt.

SZÉLHÁLÓ Δ

KÖVETELMÉNYEK: LEVEGŐ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: SZABADCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Parancsodra a szelek láthatatlan hálót formálva lelassítják és tompítják az esést; bármilyen magasságból zuhanj is le, egy tollpihe könnyedségével fogsz földet érni. Használhatod a *Szélhálót* zuhanó tárgyak vagy teremtmények elkapására is, mindaddig, amíg látod a célpontot, és földet érésének helye 30 yardon (kb. 27,5 m) belül van. A *Szélháló* nincs hatással a közvetlen fegyveres támadásokra, kivéve a nagyméretű zuhanó tárgyakat. Minden egyes célpont tárgy újabb varázslat végrehajtását igényli.

SZÉLLŐKÉS

KÖVETELMÉNYEK: LEVEGŐ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 8
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 14
PRÓBA: ERŐ (ERŐFITOGTATÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Nagy erejű szelet indítasz kinyújtott kezeiddel, vagy az arkánfegyvereddel. A széllökés 6 yard hosszú és 4 yard széles. Bárki, akit elér, Erő (Erőfitogtatás) próbára kényszerül a Varázserő ellen, vagy földre kerül. A szél az útjába akadó apróbb tárgyakat felkapja, a gyertyákat elfújja stb.

KÖDFAL Δ

KÖVETELMÉNYEK: LEVEGŐ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: NINCS

Egy gomolygó Ködfalat idézel meg 30 yardon (kb. 27,5 m) belül. A fal maximum 10 yard hosszú, 4 yard magas és 2 yard széles (9,1x3,6x1,8 m) lehet, és követi a mozgásodat. A kőd nem gátolja a mozgást, viszont blokkolja a látást kívülről befelé, és a falon belül is. Az, aki áthalad rajta, az adott körben már csak Gyorsasága felének (lefelé kerekítve) megfelelő távolságot tehet meg. A Ködfal legfeljebb 1 percig tart. Egy újabb varázslattal további 1 percig meghosszabbíthatod a hatást.

SZÁRNYALÁS SZELE

KÖVETELMÉNYEK: LEVEGŐ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 10+
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

A tested felemelésére képes szelet idézel. 8 + az Akaraterőd értékének megfelelő Repülési Gyorsaságra teszel szert A 2. Fejezetben található, repülésről szóló szabályok érvényesek rád, bár a talajon megőrzöd eredeti sebességed. A Szárnyalás Szele 1 órán át tart, amit óránként 2 MP elköltésével akár 5 órára is meghosszabbíthatsz.

FORGÓSZÉL Δ

KÖVETELMÉNYEK: LEVEGŐ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 11
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

Egy 4 yardnyi (kb. 3,6 m) hatósugarú erőteljes légörvény keletkezik az általad választott helyen, tőled legfeljebb 50 yard (kb. 45,7 m) távolságra. Az, akit elkap a *Forgószél*, 3D6 + Akaraterő sebést kap, továbbá földre kerül, kivéve, ha sikeres Ügyesség (Akrobatika) próbát dob a Varázserőd ellen, ez esetben talpon maradhat.

SORS ARKÁNUM

Átlátod a sors hálójának szövevényeit.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Sors Arkánium) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Sors Arkánium varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

SORS KEZE

KÖVETELMÉNYEK: SORS ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: NINCS

Manipulálhatsz a sorsot, hogy segíts a szövetségeseidnek. A varázslat létrehozásakor a Bravúr Kockád értékéhez +1 bónuszt kapsz. Az Összecsapás hátralévő részében egy tőled 20 yard sugarú körben lévő szövetségeseidnek odaadhatod a bónusz egy részét, vagy akár az egészet, ha elbuknának egy próbát. Ha például egy szövetségeseid 2-vel elbukja a próbáját, a bónuszdoból adhatsz neki 2-t, hogy mégis sikeres legyen. Hogy ennek mi az ára, azt a KM határozza meg, és az alapján eldöntheted, hogy szeretnéd-e felajánlani a bónuszodat. A Sors Keze varázslat addig tart, amíg el nem költöd az összes kiosztható bónuszod, vagy véget nem ér az összecsapás. Tehát, ha a varázslatból származó teljes bónuszod 5 volt, akkor egyik szövetségeseidnek adhatsz 3-t, a másiknak 2-t. Egyszerre csak egy *Sors Keze* varázslatod lehet aktív.

SORS BÁBJAI

KÖVETELMÉNYEK: SORS ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN

Úgy manipulálsz a sorsot, hogy keresztbe tégy az ellenfeleidnek. Az összecsapás végéig a 12 yardon belüli ellenségeidet arra kényszerítheted, hogy újradobják a sikeres próbadozásukat, és a dobott értékek közül a rosszabbat használják fel. Ezt annyiszor teheted meg, amennyi a varázslás próbádon a Bravúr Kockád értéke volt. Az ellenfelek egy sikeres Akaraterő (Önuralom) próbával ellenállhatnak a varázslatnak (minden alkalommal, amikor ellenük fordul a varázslat). Egyszerre csak egy Sors Bábjai varázslatod lehet aktív.

SORS ÜGYNÖKE Δ

KÖVETELMÉNYEK: SORS ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Megragadod a sors fonálát, és manipulálsz a végzetet a saját vagy más javára. Válassz egy alanyt 10 yardon (kb. 9,1 m) belül (saját magadat is választhatod). Ha a *Sors Ügynök*e sikeresen megidézésre kerül, jegyezd fel a Bravúr Kocka értékét. Az Összecsapás végéig, amikor a varázslat alanya egy próbán BP-t generál, eldöntheti, hogy azt használja fel, vagy a korábbi sikeres varázslásnál általad feljegyzett értéket. Ez befolyásolja a siker és a BP generálás esélyeit, valamint a megszerzett BP-k számát is.

PÉLDA

*Aza megidézi a Sors Ügynök*e varázslatot. A dobás végén a Bravúr Kocka értéke 4. Így az Összecsapás végéig Aza karaktere akárhánszor BP-t generál egy próbán, választhat, hogy annak az értékét tartja meg, vagy a varázslat megidézésekor kapott 4-est.

Haladó fokozaton a *Sors Ügynökét* további alanyokra is kiterjesztheted 10 yardon belül. Minden újabb 2 MP elköltése után egy további alany részesülhet a varázslat előnyeiből.

SORSRUELT Δ

KÖVETELMÉNYEK: SORS ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: NINCS

Oly módon rángatod a sors fonálait, amiből te és társaid talán profitálhattok, de a szerencse forgandó.

Az összecsapás végéig, amikor te vagy bármelyik 10 yardon (kb. 9,1 m) belüli társad egy próbán BP-t generál, dönthet úgy, hogy azonnal "hazárdírozik" vele egy kicsit. Dobd újra a próbát: siker esetén a Bravúr Kocka értékével egyenlő további BP-t kapsz, ha pedig elbukod a próbát, ugyanennyi BP-t veszítesz, amivel BP-id száma végül akár 0 is lehet. Az újradobás nincs hatással az első próba végkimenetelére, csupán az elkölthető BP-k számát határozza meg.

SORS SZÁLAI

KÖVETELMÉNYEK: SORS ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 8
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 14
PRÓBA: NINCS

A sors hálóját a csapatodnak kedvezően alakíthatod. Te és a 10 yardos környezetben álló szövetségeseid választhattok egy bravúrt. A választott bravúrt mindenki -1 BP-ért (de legalább 1-ért) használhatja az összecsapás végéig. Egy karakter egyszerre csak egy Sors Szálai varázslat hatását élvezheti.

IRÁNYÍTOTT SORS Δ

KÖVETELMÉNYEK: SORS ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN

Ellenfeleid kárára képes vagy manipulálni a sorsot. Az Összecsapás végéig, amikor egy 12 yardon (kb. 11 m) belüli ellenfél BP-t generál, eldöntheted, mire legyen elköltve. Ugyanakkor ennek általa is jóváhagyott döntésnek kell lennie, tehát nem kényszerítheted bele olyasmibe, amit nem akar (pl., hogy megtámadja saját társait). Az ellenség képes szembeszállni az *Irányított Sorssal*, ha sikeres Akaraterő (Önuralom) próbát dob a Varázserőd ellen (de minden egyes varázslatnál újabb próbát kell dobnia), továbbá arra költethi Bravúr Pontjait, amire ő szeretné.

SORS VÁLASZTOTTJA

KÖVETELMÉNYEK: SORS ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 12
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 16
PRÓBA: NINCS

A sors hálóját kritikus helyzetben a saját képedre formálhatod. Te és a 10 yardos környezetben található szövetségesek az összecsapás végéig újradobhatjátok a Bravúr Kockákat és a jobbik értéket használhatjátok. A Sors Választottja varázslat csak akkor működik, ha a dobás alpból is generált Bravúr Pontot (tehát sikeres volt a próba és történt dupla dobás).

SORS KEGYELTJE Δ

KÖVETELMÉNYEK: SORS ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 12
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 16
PRÓBA: NINCS

Szemtelentül csavard ujjaid közé a sorsot, hogy mindenáron neked kedvezzen. Válassz egy tulajdonságpróbát és fókuszot. Az összecsapás teljes időtartama alatt te és 10 yardon (kb. 9,1 m) belül lévő társaid annyi BP-t generáltok, amennyi a Bravúr Kocka értéke bármelyik ugyanilyen jellegű sikeres tulajdonságpróbán, függetlenül attól, hogy van-e ennek megfelelő kocka vagy nincs. Ezek a BP-k a szokásos módon használhatóak fel.

TŰZ ARKÁNUM

A tűz régi barátod.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Tűz Arkánium) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Tűz Arkánium varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

MÁGIKUS LÁMPÁS

KÖVETELMÉNYEK: TŰZ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 2/ÓRA
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 8
PRÓBA: NINCS

Egy lámpáshoz hasonló, folyamatos fénnel világítod meg a környezetet. 10 yard sugarú körben ontod magad körül a fényt. A Mágikus Lámpás egy óráig tart, de óránként 2 MP-ért meghosszabbítható.

LÁNGROBBANÁS

KÖVETELMÉNYEK: TŰZ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

Mindent elsöprő tűz csap ki kinyújtott kezedből vagy Arkánfegyveredből, elégetve a közeli célpontokat. A tűzcsóva 8 yard hosszú és 2 méter széles. Akit eltalál, 2D6+1 sebzést szenved el. Akik sikeres Ügyesség (Akrobatika) próbát dobnak a varázserőd ellen, csak 1D6+1 sebzést szenvednek el.

LÁNGOLÓ FEGYVER Δ

KÖVETELMÉNYEK: TŰZ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Egy közelharc fegyver, amihez hozzáérsz, lánggra lobban, amivel nem tesz kárt a hordozójában, hanem plusz sebzést biztosít. Amikor a fegyverrel sikeres támadást hajtanak végre, adj 1D6-ot a sebzéséhez. A Lángoló Fegyver hatása 1 percig tart, de az eredeti MP-költség feleért újabb 1 perccel meghosszabbíthatod.

Haladó fokozaton, egy 10 yardon (kb. 9,1 m) belüli társadnál is megidézheted a varázslatot, anélkül, hogy hozzáérnél a fegyveréhez. +1 MP-ért, illetve a CÉ-t +1-gyel növelve egy újabb fegyverre is kiterjesztheted a hatást 10 yardon belül. Így a *Lángoló Fegyver* 5 fegyver esetében Összesen 8 MP-ba kerül, 15-ös CÉ mellett.

TÜZFORMÁLÁS Δ

KÖVETELMÉNYEK: TÜZ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Növelheted egy meglevő tűz méretét és intenzitását. Az alap CÉ 10 (+1 minden további négyzetlábért). Minden 2 négyzetláb (kb. 0,18 m²) 1D6-tal növeli a tűz okozta sebzést. A tűz megőrzi megnövelt méretét és sebzési erejét mindaddig amíg összpontosítasz (körönként egy mellékselekvésért), és tüzelőanyag nélkül is képes égni, levegő nélkül azonban kialszik. Tehát az, aki 16-os CÉ-vel sikert dob, 6 négyzetlábbal kiterjeszti a tüzet, és 3D6-tal növeli a sebzést.

A varázslat irányítani és elfojtani is képes a tüzet. A megidézéshez szükséges dobás eredményével csökkentheted a tűz kiterjedését és a sebzés mértékét.

LÁNGOLÓ PAJZS

KÖVETELMÉNYEK: TÜZ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 2/ÓRA
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 8
PRÓBA: NINCS

Tűzaurával veszed körül magad. Bármely veled szomszédos ellenség, aki Közelharc Támadást hajt végre ellened, 2 pontnyi átütő sebzést szenved. A varázslat annyi percig tart, amennyi az Akaraterő értéked.

TÜZIMMUNITÁS Δ

KÖVETELMÉNYEK: TÜZ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ MP KÖLTSÉGE: 5
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: NINCS

Mágiád megóv téged a tűz káros hatásaitól. Te, vagy valaki, akihez hozzáérsz, az összecsapás végéig védetté válik a hő- és tűzhatásoktól. Ilyen hatás lehet például a magas hőmérséklet, fulladás, füst, vagy mérgező gázok okozta sérülés.

TÜZVIHAR

KÖVETELMÉNYEK: TÜZ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 11
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

50 yardos körzetekben bárhol képes vagy megidézni egy 4 yard sugarú körben forgó tűzvihar. Aki a perzselő körben tartózkodik, 3D6+ az Akaraterődnek megfelelő sebzést szenved el és földre kerül. Akik sikeres Ügyesség (Akrobatika) próbát hajtanak végre a varázserőddel szemben, állva maradnak.

TÜZFAL Δ

KÖVETELMÉNYEK: TÜZ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 10
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 16
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

Az ellenség megállítására megidézel egy lángoló tűzfalat. A fal legfeljebb 10 yard hosszú, 3 yard magas és 1 yard széles (9,1x1,8x0,9 m) lehet, és tőled számítva 30 yardon (kb.27,5 m)

belül kell lennie. A falat bármilyen alakúra formázhatod, legyen akár kerek vagy boltíves. A Tűzfal blokkolja a kilátást és 3D6 + Akaraterő értékű sebzést okoz bárkinél, aki áthalad rajta, vagy azon belül helyezkedik el; aki viszont sikeres Ügyesség (Akrobatika) próbát dob a Varázserőd ellen, csak 1D6 + Akaraterővel sebződik. A Tűzfal hatása 1 percig tart, de további 10 MP-ért újabb 1 perccel meghosszabbítható.

VILLÁM ARKÁNUM

A vihar haragja vagy.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Villám Arkánium) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Villám Arkánium varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

MEGRÁZÁS

KÖVETELMÉNYEK: VILLÁM ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Megrázol egy 10 yardon belül látható ellenséget. 2 pontnyi átütő sebzést szenved el és sikeresen teljesítenie kell egy Állóképesség (Kitartás) próbát a Varázserőd ellen, különben elkábul. A kábult karakterek a következő körökben nem hajthatnak végre főcselekvést, számukra csak egyetlen mellékselekvés engedélyezett.

SOKKOLÁS

KÖVETELMÉNYEK: VILLÁM ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Elektromosság áramlik ki a kezedből vagy Arkánfegyveredből, ami egy 6x6 yardos területen megrázza a célpontjaidat. Az itt tartózkodók 1D6 + Akaraterőd értékű átütő sebzést szenvednek. Akik sikeres Állóképesség (Kitartás) próbát tesznek a Varázserőd ellen, csak 1D6 átütő sebzést kapnak.

VILLÁMFÉNY Δ

KÖVETELMÉNYEK: VILLÁM ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

Megidézel a kezeid között egy vakító fényességű, villámló ívet. Bárkinek, aki 4 yardon (kb. 3,6 m) belül közvetlenül rád néz, amikor *Villámfényt* idézel meg, sikeres Ügyesség (Akrobatika) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen. Máskülönbent annyi fordulóig elvakítja a fény, amennyi a Villám Arkánumban elért fokozatod. Sikeres próba esetén a varázslat nincs rá semmilyen hatással.

VILLÁMREPESTÉS Δ

KÖVETELMÉNYEK: VILLÁM ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 5
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: ERŐ (ERŐFITOGTATÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Szabadjára engedsz magad előtt egy bömbölő, vad villámförgeteget. A *Villámrepesztés* íve 6 yard hosszú és 3 yard széles (5,5x27 m) terület. Bármely élőlény ezen a területen belül 1D6 + Akaraterő sebést kap, és sikeres Erő (Erőfitogtatás) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen. Máskülönben a villám 2 yardra (kb. 1.8 m) ellöki tőled, és leütve elterül. Sikeres próba esetén nincs hatás.

VILLÁMCsapás

KÖVETELMÉNYEK: VILLÁM ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 7
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Villámok csapnak ki a kezedből vagy Arkánfegyveredből egy látható célpontba, 30 yardon belül. A villámcsapás 2D6 + az Akaraterődnek megfelelő átütő sebést okoz. Aki sikeres Állóképesség (Kitartás) próbát tesz a Varázserőd ellen, csak 1D6 + az Akaraterődnek megfelelő átütő sebést szenved el.

SOKKOLÓ PAJZS Δ

KÖVETELMÉNYEK: VILLÁM ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 5
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Az összecsapás végéig bármelyik ellenfél, aki közelharcban megüt vagy megragad téged, 1D6 + Akaraterő Átütő sebést szenved el az őt ért erős elektromos ütés miatt. Az az ellenfél, aki sikeres Állóképesség (Kitartás) próbát dob a Varázserőd ellen, csak 1D6 Átütő sebést kap.

VILLÁMLÁNC

KÖVETELMÉNYEK: VILLÁM ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 12
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 17
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

A varázslat hasonló a *Villámcsapáshoz*, de ezzel több célpontra is támadhatsz egyszerre úgy, hogy a villám egyik célponttól a másikra csap át. 20 yardon belül kell egy látható célpontot választanod. A varázslat erre a célpontra hat, és még annyira, amennyi a varázsláskor a Bravúr Kockával dobott értéked. A többi érintettnek a célpont 10 yardos környezetében kell tartózkodnia. A villám 2D6 + az Akaraterődnek megfelelő átütő sebést okoz. Aki sikeres Állóképesség (Kitartás) próbát hajt végre Varázserőd ellen, csak 1D6 + az Akaraterődnek megfelelő átütő sebést szenved el.

TOMBOLO VIHAR Δ

KÖVETELMÉNYEK: VILLÁM ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 12
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 17
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

Hatalmas viharfelhők gyülekeznek a fejed fölött, villámokat szórva mindenfelé. A *Tomboló Vihar* megidézését követően,

főcselekvésként lehívatsz egy villámcsapást az égből, hogy odavágj vele bármely célpontnak 20 yardon (kb. 18,3 m) belül. A célpont 2D6 + Akaraterő Átütő sebést szenved el. Amennyiben sikeres Ügyesség (Akrobatika) próbát dob a Varázserőd ellen, csak 1D6 + Akaraterő Átütő sebést kap. A Tomboló Vihar hatása 1 percig tart, de az MP-költségét megfizetve újabb 1 perccel meghosszabbítható.

VÍZ ARKÁNUM

A mágiád úgy áramlik, akár a víz.

Kezdő: Megtanulsz két kezdő szintű varázslatot.

Haladó: Megtanulsz egy kezdő, vagy egy haladó szintű varázslatot, és megkapod az Intelligencia (Víz Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott, bármilyen szintű varázslatot, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Víz Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

MÁGIKUS FORRÁS

KÖVETELMÉNYEK: VÍZ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 2
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: ERŐ (ERŐFITOGTATÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Az Akaraterődnek megfelelő mennyiségű (gallon) vizet tudsz elővarázsolni a semmiből (de legalább 1 gallon, vagy +2-t, ha rendelkezel Víz Arkánum fókusszal). A tiszta és iható víz önthető egy tárolóba, egy kisebb tűzre, hogy eloltsa, vagy akár egy célpontra is. A célpontoknak erő (Erőfitogtatás) próbát kell dobniuk a Varázserőd ellen, hogy ne döntse földre őket a varázslat (amellett, hogy egy ideig vizesek lesznek utána).

VÍZKORBÁCS

KÖVETELMÉNYEK: VÍZ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: MELLÉKCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Hosszú vízkorbács jelenik meg a kezdedben, amelyet fegyverként használva támadhatsz is az Intelligencia (Víz Arkánum) fókuszoddal. A célpont legfeljebb 3 yard távolságra lehet, és találatkor 1D6 + Akaraterő sebést okozol neki. Használhatod a Lefegyverzés bravúrt is a szokásos 2 helyett 1 BP-ért, és az Erőd helyett az Akaraterő értékeddel határozható meg, hova esik az elveszített fegyver. A vízkorbács az Összecsapás végéig megmarad, de egy szabadcselekvéssel korábban is véget vethetsz neki.

VÍZLÉGZÉS Δ

KÖVETELMÉNYEK: VÍZ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: NINCS

Érints meg egy alanyt (ez lehetsz akár te magad is). Az összecsapás végéig az alany képes mozogni és lélegezni a víz alatt, épp úgy, mintha szárazföldön lenne.

Haladó fokozaton, 10 yardon (kb. 9,1 m) belül kiterjesztheted a Vízlégzés hatását több alanyra is, alanyonként +1 MP-ért.

GYÓGYÍTÓ VIZEK Δ

KÖVETELMÉNYEK: VÍZ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: NINCS

Egy kisebb mennyiségű (kb. egy csészényi) tiszta vizet gyógyító energiával töltesz fel. Bárki, aki a feltöltéshez képest egy percen belül iszik a *Gyógyító Vizekből*, vagy közvetlenül egy sérülésnél használja fel, 3D6 Életerőt nyer vissza.

VÍZFAL

KÖVETELMÉNYEK: VÍZ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: ERŐ (ERŐFITOGTATÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Vízzuhatagot hozhatsz létre, 3 yard hosszan és 1 yard szélesen. Ez megakadályozza az összes tűz alapú támadás áthaladását, és bárki próbál ezen keresztül támadni, -2 büntetést kap a támadó dobására. Aki át akar jutni a falon, annak egy Erő (Erőfitogtatás) próbát kell tennie a Varázserőd ellen, különben földre kerül. Ha többször is használod ezt a varázslatot egy összecsapás alatt, a zuhatagokat Összekapcsolhatod egy hatalmas fallá. A fal az összecsapás végéig kitart, de egy szabadcselekvéssel korábban is véget vethetsz neki.

VÍZFORMÁLÁS Δ

KÖVETELMÉNYEK: VÍZ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11+
PRÓBA: ERŐ (ERŐFITOGTATÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Képes vagy formálni és irányítani a víz áramlását. A varázslat hatását tovább is fenntarthatod fordulónként egy összpontosítás mellékeselekvéssel.

Aramlat: Az áramlás sebességét csökkentve vagy növelve irányítod a vizeket, 11-es CÉ-jű arkán próba esetén 20%-kal, és minden további +2 CÉ-nél +20%-kal. Egy 19-es CÉ-jű próbánál tehát teljesen meg tudod állítani a vízfolyást, vagy megduplázhatod annak sebességét.

Apály 11-es CÉ-jű sikeres próba esetén 2 lábbal (kb. 61 cm) csökkentheted a víz magasságát, ami minden +1 CÉ-nél +1 lábbal (kb. 30,5 cm) tovább csökkenthető, A víz 10 lábnyi (kb. 3 m) hatósugarban csökken elért szintenként. Rendkívül nagy és mély víztömeg esetén egy örvény jön létre, ami annak középpontja felé húzza a hajókat vagy bármi egyebet a vízben, képtelenné téve őket a normál Gyorsasággal történő haladásra mindaddig, amíg a varázslat hatása tart.

Dagály: 11-es CÉ-jű sikeres próba esetén 2 lábbal (kb. 61 cm) növelheted a víz magasságát, ami minden +1 CÉ-nél +1 lábbal (kb. 30,5 cm) tovább növelhető. A víz 10 lábnyi (kb. 3 m) hatósugarban emelkedik elért szintenként. Az emiatt megemelkedett hajók lebucskázhatnak a „vízdomb” oldalán. Ha a varázslat területe folyó-, tópartot, vagy más szárazföldet érint, a víz kiömlik a partra, ezzel árvizeket okozva.

ÍTÉLET VIZE

KÖVETELMÉNYEK: VÍZ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 9
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

A célpont tüdejét megtöltöd vízzel, amitől a szabad levegőn is megfulladhat. A célpontnak Állóképesség (Kitartás) próbát kell tennie a Varázserőd ellen. Ha sikeres, akkor a varázslatod hatástalan. Sikertelen próba esetén a célpont 2D6 + az Akaraterődnek megfelelő átvető sebzést szenved el, és nem tud beszélni. A következő köre elején meg kell ismételnie a próbát, ugyanolyan feltételekkel, egészen addig, amíg nem lesz sikeres, vagy el nem telik 5 kör. Azokon a lényeken, amelyek nem levegőt lélegeznek (vagy nem lélegeznek), nem működik a varázslat.

VÍZALAK Δ

KÖVETELMÉNYEK: VÍZ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 12
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

Az összecsapás végéig, vagy amíg véget nem vetsz a varázslatnak, átváltozol vízelementállá (Id. Fantasy AGE Bestiárium, Elementálok). Megkapod az elementál Gyorsaságát és különleges jellemzőit, miközben a saját tulajdonságaid, fókuszaid, tálumaid és egyéb képességeid is megmaradnak. Bármely tárgy vagy felszerelés, amit magadnál hordasz, az új formádba olvadva eltűnik, és ebben az alakodban nem használható.



ÚJ ARKÁNUMOK Δ

Az alábbi arkánumok azoknak a mágikus talentumoknak a kiegészítői, melyek a Fantasy AGE Alapkönyvben találhatóak. Bár ezek az új arkánumok a legtöbb Fantasy AGE kampányba beilleszthetők, mint sok esetben, itt is a KM dönt arról, hogy az éppen aktuális játékba milyen új lehetőségek emelhetők át az új távlatokból.

BESTIA ARKÁNUM

Tiéd a vadon összes teremtménye, azok minden képességével együtt. A KM-eknek ezzel az arkánummal kapcsolatban érdemes lehet áttanulmányozni a Fantasy AGE Bestiárium Állatok földön, vízen, levegőben fejezetét.

Kezdő: Megtanulsz két általad választott Kezdő fokozatú varázslatot a Bestia Arkánumból.

Haladó: Megtanulsz egy általad választott Kezdő vagy Haladó fokozatú varázslatot a Bestia Arkánumból, valamint megkapod az Intelligencia (Bestia Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott bármilyen fokozatú varázslatot a Bestia Arkánumból, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Bestia Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

ÁLLATI ÉRZÉKEK

KÖVETELMÉNYEK: BESTIA ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: NINCS

Hozzáférhetsz egy állat érzékeihez, és sajátodként használhatod őket. Válassz egy bestiát 20 yardon (kb. 18,3 m) belül, akit érzékelnél tudsz, vagy akit jól ismersz. Megkaphatod valamelyik Érzékelés fókuszát vagy érzékekkel kapcsolatos különleges jellemzőjét, vagy rajta keresztül úgy tudsz érzékelné bármit, mintha te magad lennél az a bestia. Akármelyiket is választod, a hatás az összecsapás végéig tart, még akkor is, ha a bestia közben távolabb kerül az említett 20 yardnál. Ha a bestián keresztül érzékeled a külvilágot, a varázslat végéig saját érzékeid eltompulnak, így nem leszel tudatában, mi történik körülötted. További 3 MP-ért meghosszabbíthatod a varázslat hatását a következő összecsapás végéig, függetlenül a bestiától való távolságtól.

VADAK NYELVE

KÖVETELMÉNYEK: BESTIA ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: NINCS

Mágiád segítségével képes vagy beszélni a vadak nyelvét. Az összecsapás végéig beszéded érthetővé válik minden állat számára, és te is érted, hogy mit akarnak kifejezni. A legtöbb állat nem túl jó társalgó, mivel nem képesek megérteni vagy átadni összetettebb szövegeket, de az, amelyik nem ellenséges veled, legalább rávehető, hogy elmondja, amit mostanában látott vagy megtapasztalt, vagy amit az adott területről tud. Beszédkészség próba ajánlott, bestiákkal kapcsolatos szerepjáték bravúr pedig lehet a próbáért járó jutalom.

BESTIAIDÉZÉS

KÖVETELMÉNYEK: BESTIA ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Mágikus hívással magadhoz szólíthatod egy vagy akár több bestiát is. Sikeres varázslat próba után a vadak meghallják hívásodat, annyi mérföldön belül, ahányadik szinten vagy, és saját képességeiktől függően odasietnek hozzád, amint lehet. A megidézett állatok nem állnak az irányításod alatt; alaptermészetük szerint viselkednek, amikor megérkeznek a területre. Más arkánumokat felhasználva kommunikálhatsz velük, vagy rábírhatsz őket bizonyos cselekvésekre. Dönthetsz úgy is, hogy a megidézés csak egy konkrét állatfajnak (például ragadozó madarak, lovak vagy farkasok), vagy az általad ismert példányoknak (például háziállat vagy hátló) szóljon.

VADON EREJE

KÖVETELMÉNYEK: BESTIA ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 8
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: NINCS

"Kölcsönveheted" egy állat képességeit, hogy ezáltal fejleszd a sajátjaidat. Válassz egy állatot, amelynek egyik tulajdonságértéke nagyobb, mint a tiéd. 1 percig ehhez a tulajdonságodhoz Összesen +2 bónuszt kaphatsz, de az így kapott érték nem lehet nagyobb, mint a bestia tulajdonságértéke. Megszerzed továbbá a bestia egyik, ehhez a tulajdonsághoz tartozó fókuszát. Ha már rendelkezel ezzel a fókusszal, helyette a tulajdonság bónuszod +2-ről +3-ra nő.

PÉLDA

Harrald, a Bestiamester a medve Állóképességét választja. Harrald Állóképessége 2, alacsonyabb, mint a medvéé ezért +2 bónuszt kap, így Állóképessége 4 lesz. Maximum 6-ig mehet el, mivel ennyi a medve Állóképesség értéke. Megszerzi továbbá az Állóképesség (Kitartás) fókuszot, hiszen ez az egyetlen fókusz, amivel a medve ennél a tulajdonságnál rendelkezik. Ha esetleg Harrald már birtokában lenne ennek a fókusznak, helyette +2-ről +3-ra növelhetné a tulajdonság-értékét (ami így már összesen 5 lenne).

A Vadon Ereje 1 percig tart, de +5 MP-ért további 1 perccel meghosszabbítható.

Haladó fokozaton rajtad kívül másvalaki is megkapja a Vadon Erejét, akit megérintesz. Egyebekben a varázslat hatása ugyanaz.

BESTIA ELBÁJOLÁSA

KÖVETELMÉNYEK: **BESTIA ARKÁNUM (HALADÓ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ** MP KÖLTSÉGE: **8**

VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **13**

PRÓBA: **AKARATERŐ (MORÁL) A VARÁZSERŐ ELLEN**

Varázserőddel 6 yardon (kb. 5,5 m) belül megigézheted egy vadat csupán azzal, hogy szemkontaktust teremtess vele. Az állatnak Akaraterő (Morál) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen. Ha elbukik, az összecsapás végéig barátságos és nyájas viselkedést kell tanúsítania feléd, mintha csak az Állatidomítás táltum Kezdő fokozatát használnád volna fel (Id. Fantasy AGE Alapkönyv, 3. Fejezet).

Mester fokozaton az Állatidomítás táltum Haladó fokozata szerinti hatással vagy az elbájolt vadra. Fejenként további +2 MP-ért egyszerre akár több állatot is elbájolhatsz, de legfeljebb annyit, amennyi az Akaraterőd.

KISVADALAK

KÖVETELMÉNYEK: **BESTIA ARKÁNUM (HALADÓ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ** MP KÖLTSÉGE: **10**

VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **12**

PRÓBA: **NINCS**

Felveheted egy bestia alakját, minden fizikai tulajdonságával együtt. Átváltozol egy általad választott, Jelentéktelen kihívásszintű állattá, és csak akkor változol vissza, amikor az Összecsapás véget ér, vagy amikor úgy döntesz, megszünteted a varázslat hatását. Az állatokhoz számos példát találsz a Fantasy AGE Bestiáriumban (mint denevér, krokodil, kutya, ló, macska, sas, vadkan stb.). Kisvad-alakban megőrzöd saját Akaraterő és Intelligencia értékedet és fókuszaidat, de emellett a bestia tulajdonságait és fókuszait is megkapod. Az Életerő és Érzékelés értékekből válaszd a bestiáét, vagy tartsd meg a sajátodat, attól függően, melyik a magasabb. Ebben a formában nem használhatod saját fizikai, illetve a kasztozodhoz tartozó tulajdonságaidat, és más varázslatok megidézését sem. Bármely felszerelés, amit magadnál hordasz, az új formádba olvadva eltűnik, és ebben az alakodban nem használható.

BESTIA ÁTKA

KÖVETELMÉNYEK: **BESTIA ARKÁNUM (MESTER)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMADÓ** MP KÖLTSÉGE: **12**

VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **15**

PRÓBA: **AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN**

Át tudod változtatni ellenfeledet egy alacsonyabb rendű állattá. Válassz egy célpontot 6 yardon (kb. 5,5 m) belül, akinek Akaraterő (Önuralom) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen. Ha elbukik, egy általad választott, Jelentéktelen kihívásszintű állattá változik át. Elveszíti korábbi képességeit, és helyette már csak a bestiáét használhatja.

A célpont szabadeselekvésként minden fordulóban, a körének kezdetén újradobhatja a próbát. Ha sikert dob, a *Bestia Átká* megszűnik, ellenben egymás utáni 4 elbukott próba esetén ellenfeled véglegesen a bestia testében ragad, hacsak te meg nem szünteted a varázslat hatását, vagy valaki el nem távolítja azt (például a *Mágia Megszüntetés* varázslattal).

NAGYVAD-ALAK

KÖVETELMÉNYEK: **BESTIA ARKÁNUM (MESTER)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ** MP KÖLTSÉGE: **15**

VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **12**

PRÓBA: **NINCS**

A Kisvad-alakhoz hasonló varázslat, csak itt egy Mérsékelt kihívásszintű állattá változol át. Példáért lapozd fel a Fantasy AGE Bestiáriumot (de csak hogy néhányat említsünk: farkas, medve, tigris). A KM áldásával akár egy Jelentéktelen kihívásszintű állat Mérsékelt kihívásszintű változatává is átalakulhatsz. Ez esetben adj +1-et bármely 3 tulajdonságához, 2 fókuszához, és növeld az Életerejét 5-tel.



FAGY ARKÁNUM

A tél dermesztő erői, a jég és a fagy mind engedelmeskednek neked.

Kezdő: Megtanulsz két általad választott Kezdő fokozatú varázslatot a Fagy Arkánumból.

Haladó: Megtanulsz egy általad választott Kezdő vagy Haladó fokozatú varázslatot a Fagy Arkánumból, valamint megkapod az Intelligencia (Fagy Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott bármilyen fokozatú varázslatot a Fagy Arkánumból, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Fagy Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

JEGES SZORÍTÁS

KÖVETELMÉNYEK: FAGY ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Dér- és jégfelhő örvénylik az általad kiválasztott célpont felé, beborítva őt. A célpontnak 20 yardon (kb. 18,3 m) belül kell lennie, a felhő pedig annyi fordulón át tart, amennyi az Akaraterőd. A célpont a hideg miatt 1D6 Átütő sebést kap. A célpontnak minden fordulóban, amikor te következelsz, Állóképesség (Kitartás) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen. Ha sikert dob, a *Jeges Szorítás* megszűnik, elbukott próba esetén viszont újabb 1D6 Átütő sebést kap és -2 halmozott módosítót a Gyorsaságra. Az a célpont, akinek Életerejé 0-ra csökken a *Jeges Szorítás* miatt, teljesen megfagy.

JÉGPENGÉK

KÖVETELMÉNYEK: FAGY ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

Borotvaéles jégcsapok záporoznak ellenfeleidre. A jégpengék a varázslat megidézőjétől kiindulva egy ívben jelennek meg, 5 yard hosszan és 2 yard szélesen (4,6x1,8 m). Az adott területen tartózkodó bármely teremtménynek Ügyesség (Akrobatika) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen. Ha elbukik, 1D6 + Akaraterő sebést kap. Sikeres próba esetén pedig annyi sebést kap, amennyi az Akaraterőd (de minimum 1).

JÉGTÁBLA

KÖVETELMÉNYEK: FAGY ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

Csúszós jégréteget hozol létre a talajon ellenfeleid lába alatt. A jégtábla 30 yardon (kb. 27,4 m) belül idézhető meg, és maximum 10 yard (kb. 9,1 m) átmérőjű lehet. Bárkinek, aki a területen tartózkodik vagy áthalad rajta, sikeres Ügyesség (Akrobatika) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen, különben elterül a földön. A földre került karakterek kúszhatnak, de felállni csak akkor tudnak, ha újabb próbát dobnak, és a dobás sikeres. Ha a jégtáblát víz felszínén idézed meg, befagyasztja azt olyan vastagon, hogy egy valaki áthaladhasson rajta, és szabadon lebeg a vízen mindaddig, amíg a víz szárazfölddel nem találkozik, ott viszont megáll. A jégtábla addig marad fenn, amíg a helyi hőmérséklet azt lehetővé teszi, fagypont fölött ugyanis elolvad.

TÉLI SÉTA

KÖVETELMÉNYEK: FAGY ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 2
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: NINCS

Arkán erők segítségével még fagyos terepen is gyorsan tudsz haladni. Válassz egy vagy több teremtményt (saját magadat is választhatod) 6 yardon (kb. 5,5 m) belül. Az összecsapás végéig az alanyok normál Gyorsasággal haladhatnak keresztül bármilyen jeges vagy havas területen, anélkül, hogy elsüllyednének, megcsúsznának vagy elesnének. Az alanyok nem hagynak maguk mögött lábnyomokat, még a puha, porhanyós hóban sem, és védettek a *Jégtábla* varázslat hatásával szemben.

FAGYIMMUNITÁS

KÖVETELMÉNYEK: FAGY ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ MP KÖLTSÉGE: 5
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: NINCS

Mágiád megvéd téged és társaidat a fagy okozta sérülésektől. Te, vagy valamelyik általad megérintett alany az összecsapás végéig ellenállóvá válik a fagy és az alacsony hőmérséklet hatásaival szemben. Ez kizárólag a hideg okozta sebzésre vonatkozik, a jégből készült fegyverek ellen a varázslat nem véd.

FAGYFEGYVEREK

KÖVETELMÉNYEK: FAGY ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

Társaid fegyvereiből fagyos energiák áradnak. 10 yardon (kb. 9,1 m) belül lévő társaid előkészített közelharc fegyvereiből csontig hatoló hideg sugárzik, minden sikeres támadásnál +2 Átütő sebést okozva. A varázslat hatása 1 percre tart, de további 3 MP-ért újabb 1 perccel meghosszabbítható. A *Fagyfegyverek* nem tesznek kárt sem a fegyver használójában, sem magában a fegyverben.

TÉLI KÖD

KÖVETELMÉNYEK: FAGY ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 15
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 17
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Fagyos ködbe borítasz egy 2x8 yardnyi (1,8x7,3 m) területet. Bárki, aki a területen tartózkodik, 2D6 + Akaraterő Átütő sebést kap a hidegtől, és -10 módosított a Gyorsaságra, annyi fordulóig, amennyi az Akaraterőd fele, lefelé kerekítve (de

FANTASY AGE

minimum 1). Azok, akik sikeres Állóképesség (Kitartás) próbát dobnak a Varázserőd ellen, mindössze 1D6 + Akaraterő Átütő sebést kapnak, és -5 módosított a Gyorsaságra.

HÓVIHAR

KÖVETELMÉNYEK: FAGY ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 20
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 17
PRÓBA: ÜGYESSÉG (AKROBATIKA) A VARÁZSERŐ ELLEN

50 yardon (kb. 45,7 m) belül megidézél egy 5 yard (kb. 4,6 m) hatósugarú, tomboló hóvihart. Bárki, aki a területen tartózkodik, 2D6 + Akaraterő Átütő sebést kap a hidegtől, és sikeres Ügyesség (Akrobatika) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen, különben földre kerül. Azok a célpontok, akik körüket ezen a területen kezdik, +1D6 Átütő sebést kapnak, és sikeres Ügyesség (Akrobatika) próbát kell dobniuk a Varázserőd ellen, különben a földre kerülnek. Minden közelharcos támadás, ami akár csak érintőlegesen is a területen zajlik, -2 módosítót kap, a távolsági támadások pedig -5-öt. A varázslat hatása 1 fordulóig tart, de a következő fordulóban, amikor te kerülsz sorra, szabadcselekvésként 10 MP-ért újabb 1 körig meghosszabbíthatod.

HALÁL ARKÁNUM

Mágiád halált idéz elő, és abból is táplálkozik.

A Halál Arkánum használatát gyakran jelentős társadalmi megbélyegzés övezi. Ezért csak saját felelősségre merülj el az alábbi varázslatok rejtelseiben!

Kezdő: Megtanulsz két általad választott Kezdő fokozatú varázslatot a Halál Arkánumból.

Haladó: Megtanulsz egy általad választott Kezdő vagy Haladó fokozatú varázslatot a Halál Arkánumból, valamint megkapod az Intelligencia (Halál Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott bármilyen fokozatú varázslatot a Halál Arkánumból, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Halál Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

HALÁLSZIPOLY

KÖVETELMÉNYEK: HALÁL ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 7
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

Elszívhatod egy haldokló életerejét, hogy felerősítsd magad. Az összecsapás végéig, amikor egy élőlény 6 yardon (kb. 5,5 m) belül meghal miközben a varázslat aktív, választhatsz, hogy 1D6 Életerőt vagy 1D6 MP-t kapsz. A felerősítés azonban nem növelheti egyik értékedet sem annak maximuma fölé.

KÍSÉRTETTÁMADÁS

KÖVETELMÉNYEK: HALÁL ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: ERŐSÍTŐ MP KÖLTSÉGE: 4
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

A segítségeddel társaid képesek lesznek megküzdeni az anyagtalan szellemekkel. Válaszd ki annyi társadat (saját magadat is választhatod) 6 yardon (kb. 5,5 m) belül, amennyi az Akaraterőd. Az Összecsapás végéig közelharcos támadást indíthatok bármely fantom típusú lény ellen úgy (Ld. Fantasy AGE Bestiárium), mintha az éppen nem rendelkezne a Fantom különleges jellemzővel. A *Kísértettámadás* nincs hatással a távolsági támadásokra, és más olyan anyagtalan vagy fegyvernek ellenálló lényekre sem, akik nem rendelkeznek a Fantom különleges jellemzővel.

HOLTAK NYELVE

KÖVETELMÉNYEK: HALÁL ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 10
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: NINCS

Ha megérintesz egy tetemet, képes leszel beszélni az elhunyt szellemével. Kérdéseket tehetsz fel neki, amire ő köteles őszintén válaszolni, ám nem oszthat meg olyan információt, amiről élőként nem volt tudomása. A varázslat egy kérdésre vonatkozik, +5 MP-ért viszont további kérdéseket is feltehetsz, de legfeljebb annyit amennyi a Halál Arkánumban elért fokozatod duplája (tehát 2 kérdés Kezdő, 4 kérdés Haladó, és 6 kérdés Mester fokozaton).

HOLTAK ELLENI VÉDELEM

KÖVETELMÉNYEK: HALÁL ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ MP KÖLTSÉGE: 5
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: AKARATERŐ (MORÁL) A VARÁZSERŐ ELLEN

Az élőholtak engedelmeskednek parancsodnak. Bármely élőhaltot teremtménynek, aki érzeled téged, miközben a Holtak Elleni Védelmet megidézed, Akaraterő (Morál) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen. Ha elbukik, 3 yardon (kb. 2,7 m) közelebb nem kerülhet hozzád, ha pedig már eleve közelebb volt, vissza kell hátrálnia 3 yardon túlrá. Továbbá, a teremtmény nem használhat különleges jellemzőket senki ellen ezen a 3 yardon belül. Amennyiben sikeres próbát dob, a varázslat nincs rá hatással. A Holtak Elleni Védelmet körönként egy Aktiválás mellékselekvéssel bármennyig fenntarthatod. Ha azonban te vagy társaid megtámadtok egy, a varázslat hatása alatt álló élőhaltat, a hatás rá nézve megszűnik.





HOLTAK FELTÁMASZTÁSA

KÖVETELMÉNYEK: HALÁL ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 10
 VARÁZSLÁS IDEJE: 1 PERC CÉLÉRTÉK: 17
 PRÓBA: NINCS

Ha megérintesz egy hullát, átjárják őt az arkán erők, feltámad és élőhalott lesz belőle (Id. Fantasy AGE Alapkönyv, 9. Fejezet). Az így létrehozott zombi minden szóbeli parancsodnak engedelmeskedik. A varázslat hatása 1 percig tart, de további 2 MP-ért újabb 1 perccel meghosszabbítható. Mester fokozaton, további 5 MP-ért az alábbi kiegészítő hatások közül választhatsz:

- A varázslat megidézésének lerövidítése egy főcselekvésre.
- Egy további halott feltámasztása.
- Egy vagy több halott feltámasztása 5 yardon (kb. 4,6 m) belül, anélkül, hogy a holttestet megérintenéd.

A második és harmadik hatást többször is alkalmazhatod. A kiegészítő MP-költség halmozódik.

DÖGVÉSZ

KÖVETELMÉNYEK: HALÁL ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 8
 VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
 PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Szörnyű, pusztító, mágikus kórt szabadítasz egy általad választott célpontra. A 10 yardon (kb. 9,1 m) belül lévő áldozatnak Állóképesség (Kitartás) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen. Amennyiben sikeres, a varázslat hatástalanná válik. Ha viszont elbukja a próbát, azonnal megbetegszik, és -2 módosítót kap minden fizikai tulajdonságpróbán. Minden betegségben eltöltött óra után újabb, sikeres Állóképesség (Kitartás) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen, máskülönben 1D6 Átütő sebzést kap, ami addig nem gyógyítható, amíg az áldozat beteg. Ha Életerejé a felére vagy az alá csökken, Gyorsasága is megfeleződik. A Dögvész hatása az áldozat haláláig, vagy addig tart, amíg gyógyító varázslattal vagy más hasonló képességgel meg nem gyógyítják őt.

HALÁLOS ÁTOK

KÖVETELMÉNYEK: HALÁL ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 20
 VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 21
 PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Halálos átkot szórsz ellenfeleidre. 50 yardon (kb. 45,7 m) belül válassz célpontként egy alanyt vagy egy 5 yardon (kb. 4,6 m) sugarú területet. Ha a célpontod egyetlen ellenfél, ő azonnal 2D6 + Akaraterő Átütő sebzést kap és további 1D6 + Akaraterő Átütő sebzést minden fordulójá kezdetén. Ezenfelül, sehogyan sem nyerheti vissza az Életerejét mindaddig, míg a varázslat tart. Ha a célpont sikeres Állóképesség (Kitartás) próbát dob a Varázserőd ellen, mindössze 1D6 Átütő sebzést kap fordulónként, és a szokásos módon visszanyerheti Életerejét. Amennyiben egy területet veszel célba, bármely élőlény, aki oda belép, vagy ott kezdi meg a körét, 2D6 + Akaraterő Átütő sebzést kap. Ha viszont sikeres Állóképesség (Kitartás) próbát dob a Varázserőd ellen, akkor csak 1D6 Átütő sebzést kap. A *Halálos Átok* annyi fordulóig tart, amennyi az Akaraterőd, de a fordulód kezdetén szabadcselekvésként 10 MP-ért egy újabb forduló erejéig meghosszabbíthatod a hatást.

ÉLETRABLÁS

KÖVETELMÉNYEK: HALÁL ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 12
 VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
 PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Mások életerejével erősíted fel magadat. Az Életrablásnak két hatása lehetséges, az alábbiak szerint. Ha Életerőt veszítetél, ezzel a varázslattal 1:1 arányban visszaszerezheted azt egy célponttól, akit megérintesz; minden egyes Életerő Pontért, amit visszanyersz, ő cserébe egyet veszít. Amikor a célpont Életerejé O-ra csökken, meghal.

Ha Életerőd a maximumon van, a célponttól életéveket lophatsz, és ezzel csökkentheted saját életkorodat. Tehát míg a célpont öregszik, te vele egyenlő arányban napról napra fiatalodsz. Az arány itt is 1:1, amennyiben mindkettőtök egyforma élettartamú fajhoz tartozik, egyebekben a varázslat megidézőjének élethossza lesz a mérvadó. Egy olyan fajnál például, akiknek élettartama mindössze fele a tiédnek, egy évet nyerhetsz a célpont fél évnyi életéért cserébe. Ha viszont a célpont fajának élettartama tízszerese a te fajodénak, a célpont 10 évet veszít, te pedig egy évet fiatalodsz. Amikor a célpont eléri faja élethosszának maximumát, meghal. A Helyreállítás varázslattal az elveszett évek visszaadhatók.

Az Életerő átadása azonnal végbemegy, amint a célponthoz hozzáérsz. Az életévek ezzel szemben fokozatosan pörögnek, minden fordulóban, amikor kapcsolatban vagy a célponttal, egy-egy év "gazdát cserél". Ez esetben tehát a legcélszerűbb, ha célpontod valamilyen formában korlátozva van vagy magatehetetlen, amíg teljesen le nem csapolod az életéveit. A célpont mindkét esetben megúszhatja a hatást, ha a varázslat kezdetekor sikeres Állóképesség (Kitartás) próbát dob a Varázserőd ellen.

BÚBÁJ ARKÁNUM

Varázserőddel tárgyakat bájolsz el, amivel kimeríthető és végleges varázstárgyakat hozol létre.

Kezdő: Megtanulsz két általad választott Kezdő fokozatú varázslatot a Bűbáj Arkánumból.

Haladó: Megtanulsz egy általad választott Kezdő vagy Haladó fokozatú varázslatot a Bűbáj Arkánumból, valamint megkapod az Intelligencia (Bűbáj Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott bármilyen fokozatú varázslatot a Bűbáj Arkánumból, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Bűbáj Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

BŰVÖS VÉRT

KÖVETELMÉNYEK: BÚBÁJ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Érintésed által egy páncélzat vagy ruhadarab átmenetileg arkán erővel töltődik fel. Az Összecsapás végéig a tárgy a szokásos előnyein túl +1 PÉ bónuszt vagy -1 Páncél módosítót ad. A *Bűvös Vért* egymás után kétszer is megidézhető ugyanarra a tárgyra. Így megszerezhető vele a PÉ bónusz és a páncélmódosító is, de egy tárgynál ugyanaz az előny kétszer nem használható. Egy hétköznapi ruhadarab - például köpeny vagy zubbony - elbájolása +1 PÉ-bónusszal jár.

Magasabb fokozaton plusz MP költséssel növelhetők a páncélbónuszok: Haladó fokozaton 6 MP-ért +2 PÉ és -2 módosító, Mester fokozaton pedig 12 MP-ért +3 PÉ és -3 módosító szerezhető.

VARÁZSFEGYVER

KÖVETELMÉNYEK: BÚBÁJ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: ÁLLÓKÉPESSÉG (KITARTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Ha egy fegyverhez hozzáérsz, kis ideig varázserő költözik bele. Az összecsapás végéig a megigézett fegyver +1 bónuszt ad minden támadás és sebzés dobáshoz. Az ilyen fegyver mágikusnak számít azokkal a lényekkel szemben, akikben kárt tesz, vagy akikre más módon hatással van.

Magasabb fokozaton plusz MP-költséssel növelhető az előny: Haladó fokozaton 6 MP-ért +2 bónusz, Mester fokozaton pedig 12 MP-ért +3 bónusz jár.

VARÁZSLAT FELFEDÉSE

KÖVETELMÉNYEK: BÚBÁJ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 2
VARÁZSLÁS IDEJE: 1 PERC CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: NINCS

A varázslat megidézésekor érints meg egy tárgyat. Amennyiben a varázslat sikeres, azonnal lathatóvá válik számodra, ha az egy varázstárgy - legyen az akár kimeríthető vagy végleges típusú-, és az is, hogy a rajta lévő bűbáj milyen természetű. Ha viszont a varázslat próbát elbukod, semmilyen információt nem kapsz a tárgyról. A KM végezhet titkos próbát,

így nem fogod tudni, ha a tárgy varázstalan, vagy egyszerű csak nem szerzel róla semmilyen információt.

Magasabb fokozaton egynél több információhoz is juthat az adott tárgyról. Haladó fokozaton képbe kerülhetsz a tárgy gyakoriságát és erejét illetően, továbbá megtudhatod, el van átkozva, amihez dobnod kell egy 11-es CÉ-jű Érzékelés próbát hozzáadva Bűbáj Arkánum fókuszodat, ha van. Mester fokozaton bármilyen információt megkaphatsz a tárgyról, illetve arról is, el van-e átkozva vagy sem, külön próbatétel nélkül. A varázslat idejének meghosszabbításával újabb tárgyat leplezhetsz le, tárgyanként újabb 1 perc és 1 MP felhasználásával.

BŰVÖS JEL

KÖVETELMÉNYEK: BÚBÁJ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 2
VARÁZSLÁS IDEJE: 1 PERC CÉLÉRTÉK: 11
PRÓBA: NINCS

Ha sikeresen megidézted ezt a varázslatot, "elraktározhatsz" egy már ismert varázslatot valamelyik tárgyban, amit megjelölsz egy láthatatlan arkán jellel vagy szimbólummal. Költsd el a szükséges MP-eket erre, illetve az eltárolni kívánt varázslatra is, majd add össze a varázslatok idejét. Ahhoz, hogy a varázslat létrejöhessen, az eltárolandó varázslat próbáját kell sikeresen megdobnod. Egy mágus, aki éppen a *Mágikus Érzéket* használja (az Erő Arkánumból), érzékelheti a *Bűvös Jelet*, és ha sikeres Intelligencia (Arkánismeret) próbát dob a Varázserő ellen, megtudhatja azt is, melyik varázslatot rejti. Az elrejtett varázslat szabadjára engedhető egy érintéssel és egy Aktiválás mellékcelekvéssel, vagy egy előre meghatározott pillanatban (például "Amikor valaki átlépi ezt a küszöböt" vagy "Amikor rajtam kívül bárki más megérinti ezt a tárgyat"), amit akkor kell megjelölnöd, amikor elrejtetted a varázslatot az adott tárgyban. A varázslatnak a szokásos hatásai érvényesülnek, és a hozzá kapcsolódó próbáknál a varázslat elraktározásakor meglévő tulajdonságaidat kell alapul venni. Amennyiben célzott varázslatról van szó, és egy előre megjelölt pillanatban aktiválódik, automatikusan azt veszi célba, aki aktiválta. Bűbáj Arkánumban elért fokozatonként két ilyen eltárolt, aktív *Bűvös Jeled* lehet. Ahhoz, hogy újabbat használhass fel, egyet a korábbi varázslatokból el kell engedned, ami ezután bármiféle hatás nélkül szertefoszlik.

VARÁZSLAT FELFÜGGESZTÉSE

KÖVETELMÉNYEK: BÚBÁJ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 5
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: NINCS

Mágikus energiák manipulálásával elfojthatod egy varázstárgy pozitív és negatív hatásait is. Egy érintéssel és sikeres varázslat próbával átmenetileg feloldhatod a bűbajt egy gyakori varázstárgyról (Id. Fantasy AGE Alapkönyv, 10. Fejezet, Varázstárgyak Gyakorisága), az Összecsapás végéig hétköznapi és hasznavehetetlen tárggyá téve azt. Amikor a *Varázslat Felfüggesztése* véget ér, a tárgy visszanyeri eredeti tulajdonságait. Egyebek mellett, ennek a varázslatnak a segítségével az elátkozott tárgyak is nyugodtan kézbe vehetők, ameddig az átok felfüggesztés alatt áll. Bármely hatás, amit az váltana ki, hogy a tárgyat megérintik vagy kézbe veszik, nem

érvényesül mindaddig, amíg ez a varázslat aktív. Ha a varázslat próba sikertelen, a varázstárgy bármely hatása a szokásos módon érvényesül.

Haladó fokozaton, 15-ös CÉ mellett ez a varázslat gyakori és nem gyakori varázstárgyakkal is használható. Mester fokozaton, 17-es CÉ-vel pedig gyakori, nem gyakori és ritka tárgyakra is kihathatsz vele. A *Varázslat Felfüggesztése* legendás varázstárgyak esetén nem használható.

FELTÖLTÉS

KÖVETELMÉNYEK: BÚBÁJ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ

MP KÖLTSÉGE: 10

VARÁZSLÁS IDEJE: 4 ÓRA

CÉLÉRTÉK: NINCS

PRÓBA: NINCS

Mágiával tölthetsz meg valamit, hogy kimeríthető varázstárgyat csinálj belőle. A varázslatot tízszer kell megidézned és 1 MP-t kell elköltened ahhoz, hogy egy gyakori kimeríthető tárgyat létrehozhasz (Id. Fantasy AGE Alapkönyv, 10. Fejezet, Kimeríthető Varázstárgyak). Ezeket az értékeket nem gyakori tárgyak esetén duplázd meg, ritka tárgyakkal pedig ötszörösen számolj velük. A Feltöltés legendás varázstárgyak esetén nem használható.

A varázslat nem tarthat egy hétnél tovább, máskülönben minden korábbi, az adott tárgyra irányuló megidézés kárba vész, és kezdheted előlről az egészet.

LECSAPOLÁS

KÖVETELMÉNYEK: BÚBÁJ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ

MP KÖLTSÉGE: 0

VARÁZSLÁS IDEJE: MELLÉKCSELEKVÉS

CÉLÉRTÉK: 13+

PRÓBA: NINCS

El tudsz vonni némi mágiát egy varázstárgytól, hogy ezzel saját mágiádat erősítsd. A varázslat megidézésekor meg kell érintened vagy kézben kell tartanod ezt a tárgyat, és sikeres próbát kell dobnod a következők szerint: 13-as CÉ gyakori, 15-ös CÉ nem gyakori, 17-es CÉ ritka, és 19-es CÉ legendás tárgyakkal. Ha a próba sikeres, a tárgy varázssereje 4 fordulóig megszűnik (hasonlóan a *Varázslat Felfüggesztéséhez*), te pedig +MP-t kapsz a tárgy gyakorisága alapján: 5 MP-t gyakori, 10-et nem gyakori, 15-öt ritka, és 20-at legendás tárgyak esetén. Ha egy kör alatt ötször is sikeresen megidézed a Leccsapolást ugyanarra a tárgyra, az végleg elveszíti mágikus természetét.

FELERŐSÍTÉS

KÖVETELMÉNYEK: BÚBÁJ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ

MP KÖLTSÉGE: 20

VARÁZSLÁS IDEJE: 12 ÓRA

CÉLÉRTÉK: NINCS

PRÓBA: NINCS

A *Felerősítéssel* egyszerű tárgyakkal végleges varázstárgyakat hozhatsz létre. A varázslatot tízszer kell megidézned és 25 MP-t kell elköltened ahhoz, hogy mágiával tölts fel egy gyakori tárgyat (Id. Fantasy AGE Alapkönyv, 10. Fejezet, Varázstárgyak). Ezeket az értékeket nem gyakori tárgyak esetén duplázd meg, ritka tárgyakkal ötszörösen, a legendások esetén pedig tízszeresen számolj velük. A varázslat nem tarthat egy hétnél tovább, máskülönben minden korábbi, az adott tárgyra irányuló megidézés kárba vész, és kezdheted előlről az egészet.

ILLÚZIÓ ARKÁNUM

A káprázat és megtévesztés a te asztalod, az általad létrehozott mágia pedig ritkán az, aminek látszik.

Kezdő: Megtanulsz két általad választott Kezdő fokozatú varázslatot az Illúzió Arkánumból.

Haladó: Megtanulsz egy általad választott Kezdő vagy Haladó fokozatú varázslatot az Illúzió Arkánumból, valamint megkapod az Intelligencia (Illúzió Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott bármilyen fokozatú varázslatot a Illúzió Arkánumból, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Illúzió Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

FÉLREVEZETÉS

KÖVETELMÉNYEK: ILLÚZIÓ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ

MP KÖLTSÉGE: 3

VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS

CÉLÉRTÉK: 11

PRÓBA: AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN

Eltorzítod egy nem láthatatlan karakter érzékeit. A 10 yardon (kb. 9,1 m) belüli célpontnak Akaraterő (Önuralom) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen. Ha elbukja a próbát, -2 módosítót kap minden próbára, és Gyorsasága a felére csökken. A célpont a fordulóid kezdetekor újradobhatja ellened a próbát, de csak sikeres dobás esetén szabadulhat a varázslat hatásától, máskülönben az az összecsapás végéig fennmarad.

ÁTHELYEZÉS

KÖVETELMÉNYEK: ILLÚZIÓ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: VÉDŐ

MP KÖLTSÉGE: 3

VARÁZSLÁS IDEJE: MELLÉKCSELEKVÉS

CÉLÉRTÉK: 11

PRÓBA: ÉRZÉKELÉS (LÁTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Létrehozod annak az illúzióját, hogy te, vagy egy általad a varázslat megidézésekor megérintett alany a tényleges pozíciójától 1 yarddal (kb. 0,9 m) arrébb tartózkodik. Az összecsapás végéig, az áthelyezés idejére +2 Védelem bónuszt kapsz közelharcú támadás, és +5-öt távolsági támadás esetén. A területet célzó támadások, amíg ténylegesen azon a területen tartózkodsz, hatástalanok. Ha egy támadó a varázslat hatása miatt legalább egyszer elvétí a célpontját, a fordulója kezdetén, szabadcselekvésként Érzékelés (Látás) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen. Sikeres próba esetén ő már átlát az illúziódon, és észleli a tényleges pozíciódat, a varázslat hatása azonban a többiek számára továbbra is aktív marad.

ÁMITÁS

KÖVETELMÉNYEK: ILLÚZIÓ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ

MP KÖLTSÉGE: 2

VARÁZSLÁS IDEJE: MELLÉKCSELEKVÉS

CÉLÉRTÉK: 10

PRÓBA: ÉRZÉKELÉS (LÁTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Megidézel egy szemmel látható, egyszerű illúziót. Az *Ámitás* nézhet ki szinte bárhogy (a KM hozzájárulásával), hangtalan és anyagtalan, mérete viszont nem lehet nagyobb, mint 2 négyzetyard (kb. 1,7 m²). Bárkinek, aki okkal gyanítja, hogy csak illúzió, sikeres Érzékelés (Látás) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen, hogy a bűbáj mögé lásson. Az *Ámitás* mozgásra is bírhatod, fordulónként egy irányítás

mellékcelekvéssel. A varázslat hatása 1 percig tart, de további 2 MP-ért újabb 1 perccel meghosszabbítható. Haladó fokozaton 4 négyzetyardig (kb. 3,3 m²) növelheted az illúzió méretét, és cselekvés nélkül mozgásra bírhatod. Mester fokozaton a mérete akár 8 négyzetyard (kb. 6,7 m²) is lehet, sőt, képes az általa megjelenített lény vagy dolog hangját is utánozni.

ÁLRUHA

KÖVETELMÉNYEK: ILLÚZIÓ ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: MELLÉKCELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: ÉRZÉKELÉS (LÁTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Átváltoztatod egy általad megérintett tárgy vagy teremtmény (ez lehetsz te magad is) külső megjelenését valaki vagy valami mássá. Az alany az átváltozás után nagyjából meg kell őrizze eredeti méretét (+/-20%). Egy óra elteltével az alany visszaváltozik, de újabb 3 MP-ért a varázslat hatása tovább is fenntartható. Bárkinek, aki okkal gyanítja, hogy mindez csak illúzió, sikeres Érzékelés (Látás) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen, hogy átláthasson az álcán.

Haladó fokozaton az Álruha az alany eredeti méretétől +/-50%-kal, Mester fokozaton pedig akár +/-75%-kal is eltérhet. Mester fokozaton továbbá az alany hangja is megváltoztatható.

CSALÁRD DÍSZLET

KÖVETELMÉNYEK: ILLÚZIÓ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: ÉRZÉKELÉS (LÁTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Olyanná változtatod egy hely kinézetét, amelyenne csak szeretnéd. A varázslat hatással van 10 yardon (kb. 9,1 m) át bármilyen irányban egy területre, és az ott tartózkodó teremtményekre, illetve tárgyakra is. Ezeknek is módosíthatod a külsejét, hogy úgy nézzenek ki, mint egy másik lény, egy fás terület, vagy akár egy éppen arra császkáló szörny. A varázslat által érintett területrészt fordulónként egy mellékcelekvésért elmozdítható, legfeljebb a Varázserőddel egyenlő Gyorsasággal (például, hogy lépést tarts a területen lévő, mozgásban lévő dolgokkal). Bárkinek, aki okkal sejti, hogy a *Csalárd Díszlet* pusztán illúzió, sikeres Érzékelés (Látás) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen, hogy átlásson rajta. Mester fokozaton az érintett terület akár 15 yardnyi (kb. 13,7 m) is lehet, és az illúzióhoz az általa megjelenített képre utaló hangok is hozzáadhatók.



LÁTHATATLANSÁG

KÖVETELMÉNYEK: ILLÚZIÓ ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 8
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 14
PRÓBA: ÉRZÉKELÉS (LÁTÁS) A VARÁZSERŐ ELLEN

Az összecsapás végéig te, vagy egy alany, akit megérintesz, láthatatlanná válik. Láthatatlansága mellett azonban az alany más érzékekkel továbbra is észlelhető. Csak olyasvalaki támadhatja meg, aki nagyjából sejti, merre található, ekkor az alany +5 Védelem bónuszt kap. Az a láthatatlan karakter, aki támadást indít, vagy támadó varázslatot idéz meg, a következő fordulójáig láthatóvá, azután pedig ismét láthatatlanná válik.

KÁPRÁZAT

KÖVETELMÉNYEK: ILLÚZIÓ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 10
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 17
PRÓBA: AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN

Megszerzed az irányítást egy 20 yardon (kb. 18,3 m) belüli, nem láthatatlan karakter érzékei fölött. Ha a célpont elbukja az Akaraterő (Önuralom) próbát a Varázserőd ellen, te irányítod az érzékeit, fordulónként egy Összpontosítás mellékcelekvéssel fenntartva a hatást. Az illúzió, amit az alany megtapasztal, az egészen aprótól a teljes környezet megváltoztatásáig terjedhet, hiszen a képek úgyis csak az ő fejében léteznek. Amennyiben a Káprázat célpontja okkal kezd gyanakodni, hogy az általa érzékelt kép hamis, újabb Akaraterő próbát dobhat a Varázserőd ellen a saját fordulójában, sikeres dobás esetén pedig az illúzió megszűnik.

RÉMLÁTOMÁS

KÖVETELMÉNYEK: ILLÚZIÓ ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 12
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: ÉRZÉKELÉS (EMPÁTIA) A VARÁZSERŐ ELLEN

Megidézed azt a lényt, amely az általad választott célpont rémálmainak megtestesülése. Minden fordulóban, amikor te következel, egy főcselekvéssel elérheted, hogy a Rémlátomás rátámadjon a célpontra: dobj, egy próbát a célpont Érzékelés (Empátia) értékével a te Varázserőd ellen. Ha a próba sikeres, a támadás meghiúsul. Ha viszont a célpont elbukja a próbát, 2D6+Akaraterő Átütő sebzést kap. A Rémlátomás egyszerre csak egy - a varázslat megidézése pillanatában kiválasztott - célpontra támadhat, és annak egy tudatos teremtménynek kell lennie. Ostoba, tudatlan lényekre, illetve tárgyakra a varázslat nincs hatással. A Rémlátomás addig tart, amíg a célpontját meg nem ölik, véget nem vetsz a varázslatnak, vagy amíg már nem vagy képes több cselekvést végrehajtani.

OLTALOM ARKÁNUM

Varázserőd felvértez téged és másokat is mind a fizikai, mind pedig a mágikus veszélyekkel szemben.

Kezdő: Megtanulsz két általad választott Kezdő fokozatú varázslatot az Oltalom Arkánumból.

Haladó: Megtanulsz egy általad választott Kezdő vagy Haladó fokozatú varázslatot az Oltalom Arkánumból, valamint megkapod az Intelligencia (Oltalom Arkánum) fókuszát.

Mester: Megtanulsz egy általad választott bármilyen fokozatú varázslatot az Oltalom Arkánumból, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Oltalom Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

ARKÁN PAJZS

KÖVETELMÉNYEK: **OLTALOM ARKÁNUM (KEZDŐ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **VÉDŐ**

MP KÖLTSÉGE: **2**

VARÁZSLÁS IDEJE: **MELLÉKCELEKVÉS**

CÉLÉRTÉK: **12**

PRÓBA: **NINCS**

Oltalmazó arkán aurát hozol létre a fizikai sérülések kivédésére. Ez a varázslat egy fordulón át egy védelmező, mágikus mezőt húz köréd, emiatt a Védelmed egyenlő lesz a Varázserőddel (10 + Akaraterő + Oltalom Arkánum fókusz). Az *Arkán Pajzs* hatását fordulónként +1 MP-ért meghosszabbíthatod.

ARKÁN DÓM

KÖVETELMÉNYEK: **OLTALOM ARKÁNUM (KEZDŐ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ**

MP KÖLTSÉGE: **4**

VARÁZSLÁS IDEJE: **1 PERC**

CÉLÉRTÉK: **11**

PRÓBA: **NINCS**

Megidézél egy láthatatlan kupolát, amely az általad a megidézéskor megérintett ponttól számítva 10 láb (kb. 3 m) magas és 10 láb sugarú. A kupola távol tartja a csapadékok, szelet, kisebb rovarokat és egyéb élősködőket is. Tábortűzhöz hasonló erejű fényt és meleget ont, ám tüzet nem képes csiholni, és fénye csak a kupolán belül látható. Árnyékot nyújt bármilyen kívülről jövő fényforrás elől, miközben továbbra is láthatatlan marad. Ha egy macskánál nagyobb élőlény 50 yardnál (kb. 45,7 m) közelebb kerül hozzá, megérzed annak jelenlétét. Az Arkán Dóm hatása 8 órán át tart, de az MP-költségéért újabb 8 órával meghosszabbítható.

MÁGUSLAKAT

KÖVETELMÉNYEK: **OLTALOM ARKÁNUM (KEZDŐ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ**

MP KÖLTSÉGE: **8**

VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS**

CÉLÉRTÉK: **12**

PRÓBA: **NINCS**

Mágiával lezársz egy ajtót, zsalut, fedelet, vagy egyéb zárat. A *Máguslakat* olyan erős, mint maga az anyag, amit lezártál vele, ezért csak a lezárt rész feltörésével vagy a bűbáj feloldásával nyitható. Bármit felnyithatsz, amire te magad tetted rá a *Máguslakatot*, illetve létrehozhat egy jelszót is, amit, ha társaid hangosan kimondanak a zárat megérintve, ők is felnyithatják azt. Máskülönben a *Máguslakat* mindaddig aktív marad, míg meg nem semmisítik, vagy te el nem távolítod.

VARÁZSLATOK KIVÉDÉSE

KÖVETELMÉNYEK: **OLTALOM ARKÁNUM (KEZDŐ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **VÉDŐ**

MP KÖLTSÉGE: **3**

VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS**

CÉLÉRTÉK: **12**

PRÓBA: **INTELLIGENCIA (VÁLASZTOTT ARKÁNUM) A VARÁZSERŐ ELLEN**

Varázserőddel megvédesz másokat bizonyos varázslatok hatásaitól. Érints meg egy alanyt és válassz egy arkánumot, pl: Fagy, Tűz, erő, stb. Az összecsapás végéig, ha az alanyt ennek az arkánumnak az egyik ártó varázslatával veszik célba, a „támadónak” sikeres Intelligencia (választott Arkánum) próbát kell dobnia a Varázserő ellen, különben varázslata kudarcba fullad. Sikeres dobás esetén varázslata a szokott módon fejti ki hatását, habár az alany továbbra is dobhat próbát a varázslat ellen.

TEREMTMÉNYEK KIVÉDÉSE

KÖVETELMÉNYEK: **OLTALOM ARKÁNUM (HALADÓ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **VÉDŐ**

MP KÖLTSÉGE: **5**

VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS**

CÉLÉRTÉK: **15**

PRÓBA: **AKARATERŐ (BÁTORSÁG) A VARÁZSERŐ ELLEN**

Képes vagy elűzni a természetfeletti lényeket, például démonokat, elementálokat, élőhalottakat és szellemeket (az ide tartozó lények listája kampánytól függően változhat). Mindaddig, amíg fordulónként egy Aktiválás cselekvéssel folyamatosan összpontosítasz, a fent említett lényeknek sikeres Akaraterő (Bátorság vagy Morál) próbát kell dobniuk a Varázserő ellen, ha 5 yardnál (kb. 4,6 m) közelebb akarnak kerülni hozzád, vagy meg akarnak támadni téged és 5 yardon belül tartózkodó társaidat. Bárki (beleértve téged is), aki megtámad egy ilyen lényt, elveszíti a varázslat nyújtotta védelmet. A *Teremtmények Kivédésének* hatása véget ér, amint felhagysz az összpontosítással.

ELTÉRÍTŐ PAJZS

KÖVETELMÉNYEK: **OLTALOM ARKÁNUM (HALADÓ)**

VARÁZSLAT TÍPUSA: **VÉDŐ**

MP KÖLTSÉGE: **3**

VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS**

CÉLÉRTÉK: **14**

PRÓBA: **NINCS**

Láthatatlan, oltalmazó arkán aurát vonsz egy általad választott alany köré. A varázslat alanyának (ez lehetsz te magad is) 6 yardon (kb. 5,5 m) belül kell lennie. Az összecsapás végéig, ha az alany egy fizikai lövedéket alkalmazó, fegyveres távolsági támadás célpontjává válik, lövedékenként 1 MP-ért eltérítheted a támadást, így az célt téveszt. A hatás mérettől függetlenül minden fizikai lövedéket alkalmazó fegyverre érvényesül, beleértve az ilyen lövedéket felhasználó mágikus támadásokat is, mint amilyen a *Jégpengék* varázslat. A tisztán energiaalapú támadásoknál a varázslat nem alkalmazható (például Tűz vagy Villám Arkánum). Ha nem érzed el az Eltérítő Pajzs alanyát, vagy nem végzed el időben a szabadcselekvést, a támadást nem tudod elhárítani.

BŰVÖS FAL

KÖVETELMÉNYEK: **OLTALOM ARKÁNUM (MESTER)**
VARÁZSLAT TÍPUSA: **VÉDŐ** MP KÖLTSÉGE: **10**
VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **18**
PRÓBA: **NINCS**

Egy 25 yardon (kb. 23 m) belül lévő alanyt (ez lehetsz te magad is) egy mágikus erejű védelmi mezővel veszel körbe. A *Bűvös Fal* egy fordulóig tart. Ez idő alatt az alany immunis a sebzésre, viszont az adott helyszínt nem hagyhatja el (mivel ez egy rögzített mágikus mező), nem indíthat közelharcú vagy távolsági támadást, és nem adhat át vagy kaphat tárgyakat. Azok a Varázslatok, amelyek nem okoznak közvetlen sérülést, továbbra is ugyanolyan hatással vannak az alanyra, és bármilyen fajta varázslat elhagyhatja a *Bűvös Fal* területét. A varázslat hatása fordulónként 5 MP-ért meghosszabbítható.

MÁGIA KIVÉDÉSE

KÖVETELMÉNYEK: **OLTALOM ARKÁNUM (MESTER)**
VARÁZSLAT TÍPUSA: **VÉDŐ** MP KÖLTSÉGE: **10**
VARÁZSLÁS IDEJE: **FŐCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **18**
PRÓBA: **VARÁZSLAT PRÓBA A VARÁZSERŐ ELLEN**

A *Mágia Kivédése* a *Varázslatok Kivédésétől* annyiban tér el, hogy Arkánumtól függetlenül minden ártó varázslatra és mágikus képességre hatással van, amit az alany ellen használnak. A varázslat hatása az összezapás végéig tart.

LÉLEK ARKÁNUM

Mágiáddal bárki elméjébe belemászhat.

Kezdő: Megtanulsz két általad választott Kezdő fokozatú varázslatot a Lélek Arkánumból.

Haladó: Megtanulsz egy általad választott Kezdő vagy Haladó fokozatú varázslatot a Lélek Arkánumból, valamint megkapod az Intelligencia (Lélek Arkánum) fókuszot.

Mester: Megtanulsz egy általad választott bármilyen fokozatú varázslatot a Lélek Arkánumból, és választhatsz egy varázslat bravúrt, amelyet Lélek Arkánum varázslatoknál mostantól 1-gyel kevesebb BP-ért használhatsz.

MEGÉRZÉS

KÖVETELMÉNYEK: **LÉLEK ARKÁNUM (KEZDŐ)**
VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ** MP KÖLTSÉGE: **2**
VARÁZSLÁS IDEJE: **MELLÉKCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **9**
PRÓBA: **AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN**

Mentálisan ráhangolódsz mások érzelmeire. Sikeres varázslat esetén megérezheted az általad megfigyelt alany érzéseit és hangulatát, amivel +2 bónuszt szerzel az ellene dobott Beszédkészség próbákon. Továbbá tudni fogod, ha az alany hazudik neked, viszont nem észleled a fél igazságokat és elhallgatott információkat. A Megérzés hatása csak abban a körben érvényesül, amelyben az alannal kommunikálsz.

PSZICHÉS KAPCSOLAT

KÖVETELMÉNYEK: **LÉLEK ARKÁNUM (KEZDŐ)**
VARÁZSLAT TÍPUSA: **TÁMOGATÓ** MP KÖLTSÉGE: **3**
VARÁZSLÁS IDEJE: **MELLÉKCSELEKVÉS** CÉLÉRTÉK: **9**
PRÓBA: **AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN**

Kapcsolatot teremtasz a saját és egy másik személy elméje között. Ha nem is látod közvetlenül az alanyt, de egy általad jól ismert személynek kell lennie. Amennyiben ő nem akarja ezt a kapcsolatteremtést, Akaraterő (Önuralom) próbát kell dobnia a Varázserőd ellen: ha sikeres a próba, képes téged kizárni a fejből. A *Pszichés Kapcsolat* során képes vagy némán kommunikálni a másikkal, mintha csak hallanátok egymás gondolatát. Gondolat helyett egy egyszeri érzékszervi benyomást is küldhetsz. Mindketten hazudhattok vagy elhallgathattok némi információt; végülis csak „halljátok”, nem pedig „olvassátok” egymás gondolatát (Id. *Gondolatolvasás* varázslat).

A *Pszichés Kapcsolat* hatása 1 percig tart, de további 3 MP-ért újabb 1 perccel meghosszabbítható. Ekkor viszont, ha az alany már nem akar kapcsolatban lenni veled, a korábban leírtak szerinti próbát kell dobnia ellened.



PSZICHÉS PAJZS

KÖVETELMÉNYEK: **LÉLEK ARKÁNUM (KEZDŐ)**
VARÁZSLAT TÍPUSA: **VÉDŐ** MP KÖLTSÉGE: **0**
VARÁZSLÁS IDEJE: **NINCS** CÉLÉRTÉK: **NINCS**
PRÓBA: **NINCS**

Felvérted elmédet a nemkívánatos pszichés hatásokkal szemben. Amikor egy Lélek Arkánum varázslat célpontjává válsz, te dobhatsz először Akaraterő ellenpróbát, és ehhez +2 bónuszt kapsz, amennyiben rendelkezel az Intelligencia (Lélek Arkánum) fókusszal. Sikeres dobás esetén a téged támadó varázslat megsemmisül. Ha elbuksz, a varázslat szokásos próbáját - amennyiben van ilyen - továbbra is megdobhatod. Például, ha a *Pszichés Pajzsod* az elbukott ellenpróba miatt nem képes elsőre szembeszállni egy *Pszichés Kapcsolat* varázslattal, még mindig dobhatsz ellene egy, a varázslathoz tartozó Akaraterő (Önuralom) próbát, hogy mentsd a menthető.

A *Pszichés Pajzs*nak MP-költsége nincs, és bármikor használhatod, ha már egyszer megtanultad a varázslatot. A pajzsot ugyanakkor le is engedheted, ha például egy téged célzó, barátságos szándékú Lélek Arkánum varázslat hatását hagyád érvényesülni.

ELMEÉRZÉKELÉS

KÖVETELMÉNYEK: LÉLEK ARKÁNUM (KEZDŐ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 3
VARÁZSLÁS IDEJE: MELLÉKSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: NINCS

Fokozott éberséged miatt megérezed mások elméjének jelenlétét. Sikeres varázslat próba esetén, 100 yardon (kb. 91 m) belül megérezed más - intelligencia értékkel rendelkező - lények tudatának jelenlétét vagy annak hiányát, hozzátétőlegesen helyzetüket, létszámukat és fajukat (állat, ember stb.). Ha valaki a Pszichés Pajzs ellenpróbával a te varázslat próbádnál nagyobb eredményt dob, tudata észrevétlenül marad számodra.

GONDOLATOLVASÁS

KÖVETELMÉNYEK: LÉLEK ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 5
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 13
PRÓBA: AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN

Olvasni tudsz mások tudatos gondolataiban, és szinte „hallod” őket a fejedben. Az alanyt látnod, érezned kell, vagy *Pszichés Kapcsolatban* kell állnod vele. A *Gondolatolvasás* túllép minden nyelvi határon, így akkor is megérted az alany gondolatait, ha nem érted a nyelvét. Ha a célpont sikeres Akaraterő (Önuralom) próbát dob a Varázserőd ellen, nem leszel képes olvasni a gondolatai közt. A célpont minden sikeres dobása után, az Összecsapás végéig +1 halmozott bónuszt kap a Gondolatolvasás kivédéséhez.

Ha kommunikálni tudsz az alannal, egy sikeres Beszédképesség (Megtévesztés) ellenpróbával az ő Akaraterő (Önuralom) értéke ellen, rábízhatod, hogy tudatosan egy bizonyos információra - például egy jelszóra, névre vagy helyre - fókuszáljon, így kiolvashatod azt a gondolataiból.

ELMETÁMADÁS

KÖVETELMÉNYEK: LÉLEK ARKÁNUM (HALADÓ)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 6
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 12
PRÓBA: AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN

Pszichés támadást indítasz a célpont tudata ellen, aki 30 yardon (kb. 27,4 m) belül van, vagy *Pszichés Kapcsolatban* áll veled. A célpont 2D6 + Akaraterő Átütő sebzést kap. Ha viszont sikeres Akaraterő (Önuralom) próbát dob a Varázserőd ellen, sebzés nélkül megússza.

ELMEFÜRKÉSZÉS

KÖVETELMÉNYEK: LÉLEK ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMOGATÓ MP KÖLTSÉGE: 10
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 10
PRÓBA: AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN

Információk után kutakodhatsz mások elméjében. Az alanyt látnod, érezned kell, vagy *Pszichés Kapcsolatban* kell állnod vele. Sikeres ellenpróba esetén feltehetsz egy kérdést, és a válasz az alany fejében fog megjelenni. Ha nem tudja a választ, akkor ez a tudásodra jut. A kimondottan személyes vagy védett információ +1, vagy +2 bónuszt biztosít a célpontnak az Akaraterő próbán. A tudatalatti vagy elfelejtett információ

pedig +3 és +5 közötti bónuszt ad, a KM jóváhagyásával. A varázslat hatását fordulónként egy főcselekvéssel fenntarthatod, és minden fordulóban feltehetsz egy további kérdést.

PSZICHÉS DOMINANCIA

KÖVETELMÉNYEK: LÉLEK ARKÁNUM (MESTER)

VARÁZSLAT TÍPUSA: TÁMADÓ MP KÖLTSÉGE: 15
VARÁZSLÁS IDEJE: FŐCSELEKVÉS CÉLÉRTÉK: 15
PRÓBA: AKARATERŐ (ÖNURALOM) A VARÁZSERŐ ELLEN

Elméddel átveszed az irányítást valaki más teste fölött, irányítva minden mozdulatát. A *Pszichés Dominancia* alanyának 30 yardon (kb. 27,4 m) belül kell lennie, vagy *Pszichés Kapcsolatban* kell állnod vele. Sikeres varázslat próba esetén, fordulónként egy összpontosítás főcselekvéssel te irányíthatod a célpont cselekedeteit. Bármire ráveheted őt képességeinek határán belül, és tudatában leszel annak is, amit az alany megtapasztal a te elméddel való kapcsolaton keresztül. Az az alany, akivel olyat végeztetnél el, ami teljesen a természete ellen való, újabb Akaraterő (Önuralom) próbát dobhat, sikeres próba esetén pedig felszabadul az irányításod alól.



OPCIÓ: MELLÉKARKÁNUMOK

Míg a mágusok általában egy-egy arkánumot igyekeznek tökélyre fejleszteni, bizonyos Fantasy AGE kalandokban tanoncként inkább a mágia alapszintű felhasználására fókuszálnak, amelyekkel mesterüknek hasznára lehetnek, illetve a mindennapi életben is alkalmazni tudják ezeket. Tapasztaltabb varázshasználók többnyire megvetik ezeket az ún. mellékarkánumokat- vagy ahogy ők hívják: sarlatánságot -, időről időre mégis nagyon hasznosnak bizonyulnak. A történet szempontjából is fontosak lehetnek, hiszen általuk a mágusok viszonylag kis erőfeszítéssel is kérkedhetnek némi mágikus tudással.

Bármely kampányban, ahol a mellékarkánumok használata megengedett, minden Mágikus Képzés kaszt egyediséggel rendelkező karakter bevetheti az alábbi mellékarkánumokat, mellékcelekvésként, 1 MP-költségért. Ahol nincs megadott időkeret, ott legfeljebb 8 órán át alkalmazhatók, de használatuk szabadcelekvésként ennél hamarabb is felfüggeszthető.

ARKÁN GYERTYA

Egy gyertya fényerejével bíró, kisebb hideg fénypontot idéz meg, a mágus által választott színben. Vannak mágusok, akiknek egy konkrét szín a védjegyük. Az arkán gyertya fénye a mágus feje vagy válla közelében lebeg, ám ha el is mozdul, 10 yardnál (kb. 9,1 m) messzebb nem kerülhet tőle.

ARKÁN JEL

A mágus felróhat egy konkrét jelet vagy képet - általában egy személyes, egyedi szimbólumot - valaminek a felületére, az általa kiválasztott színben. Vannak mágusok, akiknek egy konkrét szín a védjegyük. A jel addig tart, amíg a mágus egy érintéssel el nem tünteti onnan, vagy Mágia Megszüntetés varázslattal eltávolításra nem kerül.

ARKÁN LEPEL

A mágus varázserejének megnyilvánulása olyan pillanatnyi külső hatásokban, mint villogó vagy színváltó szemek, vibráló vagy homályos aura, esetleg mély, fenyegető, zengő hang. Ezzel könnyebben elriaszthatók azok, akik igyekeznek kerülni a mágusokkal való találkozást.

ARKÁN INAS

Az arkán inas képes kisebb (legfeljebb 1 fontnyi - kb. 0,5 kg - súlyú) tárgyakat mozgatni, és néhány egyszerűbb házimunkát elvégezni, például porolás, seprés, ágyazás, elpakolás.

MÁGUSKÖPENY

Láthatatlan köpenyként véd a csapadéktól, így a mágus az esőben, hóban való sétát is megúszhatja szárazon. A köpeny nem tart melegen, és egy átlagos mennyiségtől nagyobb, viharos esőzéstől sem óvja meg viselőjét.

MÁGUSIRÁNYTŰ

Tévedhetetlen pontossággal mutatja a mágusnak, merre van észak, illetve azt is, hogy mennyi idő van még a következő napkeltéig vagy napnyugtáig.

MÁGUSKŐ

A mágus egy csettintéssel tüzet csíholhat, mintha csak tűzszerszámokat használt volna. Egy másik opcióként a mágus

ujjaiból kisebb mennyiségű, ártalmatlan szikrák záporoznak, az általa választott színben. Ez utóbbi esetben a szikrák nem elég forrók ahhoz, hogy tüzet gyújtsanak; csak fényesen felvillannak, majd gyorsan semmivé foszlanak.

APRÁNKÉNT ADAGOLVA

Egyes kampányokban a KM dönthet úgy, hogy a mágusok számára a mellékarkánumok ne legyenek túl könnyen hozzáférhetőek. Ezt egy olyan előmeneteli rendszerrel tudja megtenni, amiben meghatározza, hogy a mágus az általa elért szinten hány mellékarkánumot tud elsajátítani. Például az 1. szinten egyet vagy kettőt, a következő vagy minden második szinten pedig ugyanígy egyet vagy kettőt tanulhat meg, míg végül mind a hét mellékarkánumnak birtokában lesz a 6. vagy legkésőbb a 11. szinten. A mellékarkánumok elsajátításának sorrendje tetszőleges.

MELLÉKARKÁNUM TÁLENTUM

Egy másik variáció szerint a mellékarkánumok együtt, egy önálló talentumként is kezelhetők, ahol Kezdő fokozaton 3, Haladó és Mester fokozaton pedig további 2-2 mellékarkánum sajátítható el, a játékos által választott sorrendben. Míg a mágusok automatikusan (vagy a korábban leírtak szerinti szintlépések esetén) kapják meg ezeket a talentumokat, olykor akár a harcos és zsvány kasztú karakterek számára is elérhetőek lehetnek (Id. lentebb: Opció: Egyéb mágikus talentumok). Ez esetben Kezdő fokozaton a talentumok mellé (10 + Akaraterő + 1D6) Mágia Pont is jár, amennyiben a karakter még nem rendelkezik egyel sem.

OPCIÓ: EGYÉB MÁGIKUS TÁLENTUMOK

A Fantasy AGE Alapkönyvben csak mágusok férhetnek hozzá a mágikus talentumokhoz. Harcosok és zsványok pedig leginkább csak tárgyak vagy bizonyos specializációk által juthatnak ilyesmihez. Így egy mágiaközpontú háttérvilágban a KM akár lazíthat is némiképp ezeken a szabályokon harcosok és zsványok esetében, miközben a mágikus képességek tökélyre fejlesztése továbbra is csak mágusok számára elérhető, megőrizve ezzel kasztjuk egyediségét. Ebben a könyvben szerepel néhány új specializáció is, amelyek nyitva állnak minden harcos és zsvány előtt, akik mutatnak némi mágikus affinitást.

MÁGIKUS TÁLENTUMOK MINT SPECIALIZÁCIÓK

A nem mágus karaktereket elsősorban a specializációk segítik a mágiahasználatban. Ezáltal megtanulhatnak bizonyos varázslatokat, miközben a mágia magasabb szintjére nem jutnak el velük, és sok más varázslat, illetve arkánum továbbra is vakfolt marad számukra. A 2. Fejezetben említésre kerül egy specializáció, az Arkán kontár. Ez ellátja bármelyik harcos vagy zsvány kasztú játékost némi MP-készlettel, illetve megnöveli erejét egy kisebb csokornyai varázslathoz való hozzáféréssel. A KM és a játékosok egyaránt személyre szabhatják ezt a specializációt, ha a kaland maga is megkívánja. Ezen túlmenően, az olyan specializációk, mint a Megjelölt, vagy a Paplovag, szintén az arkánumokhoz és varázslatokhoz hasonló képességekkel ruházzák fel használójukat.

MÁGIKUS TÁLENTUMOK MEGNYITÁSA

Szintén jó módszer lehet a nem mágus kasztúak számára a mágia kapuinak megnyitása oly módon, hogy a szokásos szintlépéseik során, a 3. szintet elérve lehetőségük van a mágikus táleltumok előre meghatározott köréből új táleltumot választani. Ez leginkább olyan kampányokban ideális, ahol általánosságban nagy hangsúlyt kap a mágia, és ezáltal bármelyik játékos megtanulhat néhány varázslatot; ellenben javasolt kerülni az olyan játékokban, ahol a mágusok különleges kapcsolatban állnak az arkán erőkkel, aminek más karakterek viszont híján vannak. Ha a KM mégis úgy dönt, hogy ezt a módszert választja, az alábbiakat érdemes szem előtt tartania.

ELÉRHETŐ TÁLELTUMOK

Az, hogy mely táleltumok tartozzanak a varázstalan karakterek által elérhető körébe, azon múlik, hogy milyen mágikus képességekkel szeretnéd támogatni a karakterek fejlődését, illetve nagyban függ a háttérvilágtól is. Bevonhatod az összes mágikus táleltumot, de létrehozhat belőlük két külön csoportot is a harcosok és a zsványok részére. Például dönthetsz úgy, hogy harcosként az Erő, Hős és Tűz Arkánumból, zsványként pedig az Árny, Divináció és Sors Arkánumból választhat a játékos, de bármely más variáció is működőképes lehet, kampánytól függően.

TÁLELTUMOK SZÁMA

Na de pontosan hány ilyen táleltumot is szerezhetsz egy nem mágus karakter? Lehet akár csak egyetlen egy, vagy dönthetsz úgy, hogy akármelyiket megszerezheti a számára elérhető közül. Utóbbi esetben azonban a karakter már talán túlzottan betolakodik a mágusok felségterületére; és habár nekik továbbra is nagyobb varázsserejük, feltehetően több MP-jük, jobb fókuszai és kaszt egyediségeik lesznek, a varázstalanoknak adott végtelen mágikus lehetőségek alááshatják a mágusok kivételes képességeinek nagyságát.

LEGMAGASABB FOKOZAT

A mágusok hagyományos szerepének megőrzése megoldható akár a fokozatok korlátozásával is, például, ha egy nem mágus minden mágikus táleltumot legfeljebb csak Kezdő vagy Haladó fokozaton sajátíthat el. Ez kombinálható az elérhető táleltumok számával is, így mondjuk egy varázstalan karakter Mester fokozatot csak egy, legfeljebb Haladó fokozatot további egy vagy két, legfeljebb Kezdő fokozatot pedig ezen felül még egy mágikus táleltumban érhet el.

VARÁZSTALANOK ÉS A MÁGIA PONTOK

Mivel a varázstalan karakterek nem rendelkeznek MP-vel, főszabály szerint, amikor felvesznek egy mágikus táleltumot Kezdő fokozaton, automatikusan 10 + Akaraterő + 1D6 MP-t kapnak mellé, és minden további fokozatnál újabb (Akaraterő + 1D6) MP-vel gazdagodnak. Kizárólag egy adott mágikus táleltum újabb fokozatának megszerzésekor jár MP, szintlépéskor nem.

PÉLDA

Kate elf zsvány karaktere, Najah úgy dönt, kihasználja a KM adta lehetőséget, miszerint nem mágus kasztként is felvehet egy mágikus táleltumot. Szerinte karakteréhez az Árny Arkánum illene leginkább, így a következő adandó alkalommal ezt választja. Mágia Pontokkal még nem rendelkezik, de az új táleltum mellé automatikusan 10 + Akaraterő + 1D6 MP-t kap, ami az ő esetében 10 + 1 + egy 3-as értékű kockadobás, azaz összesen 14 MP lesz. Ezzel már megidézhet egy-két Kezdő fokozatú Árny Arkánum varázslatot. Amikor Najah eléri a Haladó fokozatot, újabb MP-eket (Akaraterő + 1D6) szerez majd, Mester fokozaton úgyszintén.

OPCIÓ: ISTENI MÁGIA

A Fantasy AGE Alapkönyvben szereplő szabályok nem tesznek különbséget a mágia forrásai közt. Egy karakter varázsserejének ugyanis több forrása is lehet: láthatatlan erők irányítása, a világ titkainak ismerete, vagy spirituális erőktől, istenségektől származó áldás. Egyes mágusok talán ezen istenségek papjai, vagy tőlük kapták arkán képességeiket, esetleg varázsserejük a saját hitükből ered, de lehet ezek kombinációja is.

Gyakorlatilag nincs különbség az isteni és a "hagyományos" arkán mágia között (hacsak a KM másképp nem dönt; Id. Isteni vs. Arkán). A mágia az mágia, akárhonnan is jön. A papok és más, isteni mágiát gyakorlók általában előnyben részesítik azt a fajta mágiát, ami legközelebb áll az ő pártfogó istenükhöz. Például, a Hold istennőjének papnője, aki a sors szálaít szövögeti, és az erdei vadaknak is parancsol, feltehetően az Árny, Bestia, Divináció és Sors, illetve talán még a Víz Arkánumban (ez utóbbiban a Holdnak az árapályra gyakorolt hatása miatt) lehet jártas. Ugyanígy, egy lobbanékony háborús istenség papja inkább hajlik a Hős vagy a Tűz Arkánum felé. Ezek azonban csak ajánlások, nem az istenek általi szigorú megkötések, ezért, ha a KM és a játékosok úgy látják jónak, nyugodtan lehet átfedés az elemek között (például tűzzel játszó holdpapnők, vagy a jégnek parancsoló harcos papok).

ISTENI BRAVÚROK

Az istenek kegyeltjei időnként csodatételekre is képesek isteni bravúrok formájában. Ezek a többi bravúrhoz hasonlóan működnek, azzal a kivétellel, hogy a bravúrt használó karakternek valamilyen módon kapcsolatban kell állnia az isteni erőkkel, ahogyan a varázslat bravúrok esetén szükséges a varázslat próba, illetve a varázslat megidézésének képessége is. Ahhoz, hogy egy karakter hozzáférhessen az isteni bravúrokhoz, az isteni mágia gyakorlójának kell lennie (ezt már a kampány tervezésekor érdemes letisztázni), és esetlegesen egyéb követelményeknek is meg kell felelnie, például, hogy rendelkezzen a saját vallásában Akaraterő (Hit) fókusszal. A KM további követelményként megszabhatja a tagságot is egy vallási szervezetben (Id. 4. fejezet, Tagságok), annak függvényében, hogy a hitetlenek, jöttment próféták vagy szent életű emberek is hozzáférnek-e ezekhez a bravúrokhoz az adott kampányban. A pártfogó istenséggel jónak lenni szintén elengedhetetlen feltétel.

A HIT VÁLSÁGA

A hit megőrzése igazi kihívás tud lenni, különösen akkor, amikor kudarcot vallunk valamiben. Éppen ezért, ha egy isteni mágiát használó karakter elbukik a varázslat próbán, a hit válságával kell szembenéznie. Emiatt a Bravúr Kocka értékével egyenlő számú fordulóig nem lesz képes isteni varázslatok megidézésére vagy isteni bravúrok bemutatására.



ISTENI BRAVÚROK

BP Isteni Bravúr

- 1+** **HIT PÁNCÉLJA:** Isteni erővel véd a sérülések ellen; következő körödig annyi Páncél Érték bónuszt kapsz, amennyi BP-t költöttél erre a bravúrra.
- 1** **ÁLDOZATHOZATAL:** Legfeljebb 5 Életerő Pont átadásával segítheted egy társadat, hogy a te átadott pontjaid kétszeresével növelje saját Életerejét.
- 2** **ELLENÁLLÁS LEGYŐZÉSE:** Támadáskor figyelmen kívül hagyhatod egy célpont szokásos ellenálló képességeit. Így például fegyverrel legyőzhetsz egy egyébként fizikai fegyverekre immunis lényt, normál sebzést okozva, vagy használhatsz tüzet egy olyan lény ellen, aki alapesetben ellenállna az ilyen támadásoknak.
- 2** **ISTENI LELKESEDÉS:** Következő köröd végéig te és társaid +2 bónuszt kaptok az Akaraterő próbákon.
- 3** **HIT PAJZSA:** Hited éppúgy megvéd téged, mint bármilyen páncélzat. Következő köröd kezdetéig +2 bónuszt kapsz a Védelemhez.
- 3** **MENNYEI IRGALOM:** Egy téged vagy társadat célzó, ártó szándékú varázslatnak vagy teremtmény képességének hatása megszűnik. Ez csak a folyamatban levő hatásokra érvényesül, nem gyógyítja ugyanakkor a már meglévő sebzést vagy maradandó károkat.
- 4** **ÉGI OLTALOM:** Olyannyira erősen oltalmaznak az égiek, hogy egyik általad választott ellenfeled vonakodik megtámadni téged, és következő körében mindössze csak egy mellékselekvést végezhet el.
- 4** **MENNYEI MEGFÉLEMLÍTÉS:** A felsőbb erők védelme miatt, következő köröd kezdetéig minden ellenfél -2 módosítót kap, aki próbát dob ellened.
- 6** **ISTENI BEAVATKOZÁS:** Pártfogó istened személyesen avatkozik be, hogy segítségedre legyen. Bármilyen szívességet kérhatsz a KM-től (aki a pártfogó istent játssza), istened erejének keretein belül. A KM határozza meg, hogy milyen fokozat szükséges a kérés teljesítéséhez, istenedhez való hűségedet, és a kaland cselekményeit is figyelembe véve.

PÉLDA

Amex testvér az istenek hű szolgája. Amikor a Hideg Sírok szellemének visszaverésére tett kísérlete elbukik, a hit válságát éli át. Így a következő 3 fordulóban (amennyi a Bravúr Kocka lett az elbukott próbán) nem idézhet meg semmilyen Varázslatot, és nem használhatja az isteni bravúrokat.

Ha egy hithű karakter a hit válsága alatt Bravúr Pontokat generál, a játékos 1 BP-ért cserébe arra ösztönözheti karakterét, hogy megszabaduljon minden kételytől, illetve visszanyerje szokásos varázsképeit, a következő fordulótól kezdve.

PÉLDA

Amox testvér és társai együtt küzdenek meg a Szellemmel, dupla dobással 2 BP-t generálva. A játékos úgy dönt, 1 BP-t arra költ, hogy visszaadja Amox hitét, 1 BP-vel pedig végrehajthatja a Tusa bravúrt; a bravúr okozta hatalmas lendülettől a Szellem hátrátáncorodik. "Tűnj el innen, túlvilági féreg!" üvölti Amox testvér.

A Hit válsága, bár növeli a nyomon követendő tényezők számát, cserébe viszont egy kis extra drámaiságot, és kiszámíthatatlan, új kihívásokat nyújt az isteni mágiát használóknak és társaiknak egyaránt. Ugyanakkor, ha a KM úgy dönt, bevezeti a játékba a hit válságát, emellett erősen ajánlott egy pozitívabb kimenetelű opció, az isteni bravúrok használata is.

ISTENI VS. ARKÁN

Bizonyos Fantasy AGE kampányokban a KM elkülöníti az isteni és az arkán mágiát, mondván, hogy a mágikus erő

különböző forrásai egyúttal a varázslatok más-más hatásait is eredményezhetik. Ebben az esetben az alábbiak közül néhányat, vagy akár mindet is érdemes alkalmazni a játékban:

Az egyik fajta mágia nem érzékelheti és nem is lehet hatással a másokra. Például a *Mágikus Érzék* varázslattal nem észlelhetsz isteni mágiát és viszont, a *Mágia Megszüntetés* pedig nem oldhatja fel az isteni mágia hatásait (és fordítva).

Egy varázslat fizikai megnyilvánulása a szokásos módon viselkedik: azaz, egy isteni szikra gyújtotta tűz is csak tűz, amit a víz képes kioltani, akár arkán erők idézték meg, akár nem.

Varázstárgyak esetén - amik szintén lehetnek isteni vagy arkán természetűek - az első pontban írt, varázslatokra érvényes szabályok az irányadók.

Egyes arkánumok természetüknél fogva kizárólag az egyik fajta mágia gyakorlóira számukra elérhetők. Például a Hős, Gyógyítás és Sors Arkánumok tartozhatnak kizárólag az isteni, a Bűbáj, Föld, Illúzió, Levegő, Tűz és Víz Arkánumok pedig az arkán mágiához, de számos más opció is elképzelhető.

A varázslatok megidézéséhez az isteni mágia használóinak rendelkeznie kell Akaraterő (Hit) fókusszal.

Míg az arkán varázshasználók Varázserejüket (Id. Fantasy AGE Alapkönyv, 67. oldal) használják ellen-célértékként varázslataiknál, addig az isteni mágiát alkalmazók az Áhitathoz nyúlnak, ami 10 + Akaraterő + a Hit fókusz értékével egyenlő, egy konkrét arkánum fókusz alkalmazása helyett.

