Savage Worlds - Mitikus középkor

Európa a 14. század elején, mágiával, mesés lényekkel, tündérekkel, boszorkányokkal, inkvizítorokkal, sárkányokkal, csodatevő papokkal. A játékosok karakterei egy csapatot alkotnak, akik lehetnek mondjuk egy báró vagy más hatalmasság emberei, templomos lovagok és kísérőik, inkvizítorok, vagy egy titkos mágikus hagyomány letéteményesei és az ő barátaik. A választás határozza meg a kalandok jellegét. A helyszín Magyarország és néhány más, főként nyugati ország, valamint még ahova a karakterek el szeretnének jutni.

Nyolcféle módon lehet varázsolni. A különféle módszerek nincsenek kiegyensúlyozva játéktehnikailag, a főbb gyengeségeket itt megemlítem. A bölcsek kövét kutató **mágusok** és **alkimisták** hasonlóan széleskörű hatalommal rendelkeznek, a különbség, hogy a mágusok akaratmágiával varázsolnak, míg az alkimisták a ceremoniális mágiát gyakorolják a weird science alapján. Jóllehet a **boszorkányok** és **tündérek** is külön varázslatokkal rendelkeznek, mindkettejük jellemző varázslata az átkozás. A **táltosok** hatalma szűkösebb területre terjed ki és nem támadó jellegű. Powereit oltalmazó szellemétől tanulja, ami nagy előny, mert bármikor elérhető. Az **igazhittel** Isten kiválasztott szolgái rendelkeznek, az egyszerű papok nem tudnak csodákat tenni. Kevés powert ismernek, lassabban tanulnak újakat, és nehezebben hat rájuk a mágia. Erősségük a mágia szétoszlatása. Akadnak **trubadúrok** és kobzosok, akik olyan elragadóan zenélnek, ami már mágikus hatásként jelenik meg. Lassan varázsolnak, hiszen pár akkord nem elég a különleges eredményhez, és powereikkel elsősorban az embereket tudják befolyásolni. Kevés féle power, lassú tanulás jellemzi őket. Végül a sátán cimborái, a **diabolisták**, akik bármilyen varázslatot birtokolhatnak és szinte egyedüliként sebző varázslatokat (bolt, blast, smite) is ismerhetnek. Trappingjeikről elég könnyű beazonosítani honnan származik a hatalmuk. **Bármelyik varázsló bárkitől tud mágiát tanulni**, kivéve az igazhitűeket, akik nem mágiát gyakorolnak. A tanulás a trappinggel együtt történik. A gyógyítás egyedül a trubadúrok listájáról hiányzik. Az egyszerű nép garabonciásnak hív minden varázslót.

A kieg a **Deluxe** Edition-höz készült. A háziszabályokat kékkel kiemeltem. A világhoz kapcsolódó szabályokat nem.

Képzettségek

Nyelvek (Sm): minden szinten egy további nyelvet ismer.
Knowledge, Okkult (Sm): a titkos, mágikus irodalom ismerete.

Előnyök

Nem választhatók: Two-fisted, Florentine, Martial Artist, Adept, Gadgeteer, McGyver, Mr. Fix it. A választható Arcane Backgroundok mind itt vannak leírva.
Új powerek tanulásakor egy Edge 2 új varázslatot ad. Kivéve az igazhitet, és a trubadúrokat, akiknél 1-et.
Fejlődés során background előnyöket csak a mesélő beleegyezésével lehet fölvenni.

Sweep (errata)

Feltételek: Novice, Strength d8+, Fighting d8+

Lovag

Background. Requirements: Novice, Spirit d6+, Strength d8+, Vigor d8+, Fighting d8+, Riding d8+
Knights are chivalric heroes dedicated to a particular cause. All Knights swear holy oaths to their patron, whether it is an order, or a noble, and must answer the call when summoned — even if it means his certain death.
A knight is gifted with the tools of his trade — a light warhorse, a lance, chain mail armor, and a medium emblazoned shield.
In addition to these material rewards, Knights gain +2 to Charisma.

Kilenc életű vagy őrangyal

Egy különleges bennyt kap, amivel ellenfelei egy dobását újradobathatja. Az alacsonyabb eredmény számít.

Gyors lövés

Seasoned, Shooting d8+
Kétszer lőhet körönként, mindkét lövésére -2 módosítóval. Csak íjakkal, számszeríjjal nem.

Fejlesztett gyors lövés

Veterán, magyar, kun, nomád vagy angol, gyors lövés. Büntetés nélkül lőhet kétszer egy körben.

Csatakiáltás

Heroic, Spirit d8+
Tedd a Large Burst Template-t a karakter elé és dobj egy Intimidationt. Az alatta levő ellenfelek dobjanak az Intimidation totalja ellen.

Fiatalos

Background. Minden öregedés táblán 1 pontot levonhat vagy hozzáadhat a dobásokhoz, ahogy neki kedvezőbb.

Tündér származású, váltott gyermek

Background. Féltündér, akit tündérek neveltek és egy idő után elkergettek maguk közül, vagy tündér szülei csecsemő

korában elcserélték egy embergyerekre. Tanulhat tündérmágiát, de ezenkívül csak trubadúrként varázsolhat.
Származási bónusz: Goblin +2 stealth, Dwarf +2 kézművesség, Satyr +2 persuasion nőkre, Sidhe +2 karizma, Undine +2 minden vízalatti akcióra és 10 percig is lehet víz alatt. Magyarország: fehér tündér attractive, fekete +2 intimidation vagy taunt.
Öregedés táblákon 2 pontot levonhat a dobásokból, ha akarja. Apró, bár szemmel látható külső tündérjegyei vannak, nem csak a vére vagy hasonlóan rejtett szerve más. Ez -2 karizmát ad a babonás emberekkel szemben. A fehér tündér jegye az aranyhaj, a fekete tündéré a fekete bőr. Ajánlott a Látó előny.

Látó

Background előny. Feltétel: spirit d6.
Látja a szellemeket és a láthatatlan dolgokat.

Állatokkal beszél

Background előny. Feltétel: spirit d6.

Állattá változás

Background előny. Feltétel: spirit d6, vigor d6.
Egy megadott állattá változhat egy teljes kör alatt. Többször is tanulható többféle alakhoz. Felszerelése nem változik vele.

Mágia érzékelése

Background előny. Feltétel: spirit d6. Bármikor használhatja, lásd a Detect Arcana powert. Minden varázslat célszáma 1-gyel alacsonyabb, ha rá varázsolnak.

Átkozás

Background előny. Feltétel: spirit d6.
Kap egy spirit alapú átkozás képzettséget d4 szinten. Ha megbántják, fennhangon elmondhat egy átkot. A célpont Spirit dobását kell túldobni. Az átok eltávolításáig hat.

Mágus Background

Arcane skill: Varázslás (Smarts)
Starting Power Points: 10
Starting Powers: 3
Visszahatás: amikor egyest dob shaken lesz a wild die eredményétől függetlenül. Ez okozhat sebet is.

Alkímista Background

Arcane skill: Weird Science (Smarts)
Starting Power Points: 10 (but see the description)
Starting Powers: 2
Olyan mágusok, akik ceremoniális mágiát használnak: varázspálcákat, kristályokat, csengőket, preparált fegyvereket, talizmánokat, gyűrűket, vagy épp farkasbőrt terítenek a hátukra, ha farkassá akarnak változni. A Weird Scientist szabályait használja.
Visszahatás: amikor egyest dob a wild die eredményétől függetlenül, a tárgy kimerítette mágikus energiáit, egy napig használhatatlan.

Igazhitű Background

Arcane skill: Hit (Spirit)
Starting Power Points: 0 (10 ld leírás)
Starting Powers: 0
Nem minden pap rendelkezik a képességgel!
Nem kap powereket automatikusan. Cserébe ingyen megkapja az Arcane Resistance-t, amit tovább erősíthet. További előnyük, hogy az arcane resistance igazhit alapú power ellen nem érvényesül. Ártani nem lehet igazhittel igaz hitűnek. Amikor az első powerét megtanulja, akkor kap 10 power pontot.
Az igazhithez kapcsolódó tárgyak, ereklyék, szentelt fegyverek nem árasztanak mágikus aurát, ezért ezeket Detect Arcanával nem lehet fölfedezni.
Mivel nem mágián alapszik, nem tudnak varázslóktól powereket tanulni és tőlük sem tanulhatnak a többiek. Kivétel itt is akad. A theurgiát is tanulmányozó, istenfélő mágusok tanulhatnak igazhit alapú powereket. A power eredete a döntő, aminek igazhiten kell alapulnia. Aki erre az útra lépett, az nem tanul már mágiát.
Varázstárgyak közül egyedül szentelt vizet képesek készíteni, amihez nem szükséges semmilyen különleges tudás vagy alapanyag.
Minor sin: kevélység, fösvénység, bujaság, harag, torkosság, irigység, restség. Önös érdekből csodát tenni.
Major sin: Vasárnap dolgozni. Isten nevével káromkodni. Hazudni. Véletlenül megölni valakit, lopás, mindenfajta szex, ami nem egy házaspár között történik nemzés céljával.
Mortal sin (Égbekiáltó bűn): szándékos gyilkosság, homoszexualitás, népelnyomás, özvegyek és árvák sanyargatása, a munkás megszolgált bérének megtagadása. Ezek elkövetése esetén az előny örökre megszűnik.
Az ölés tiltása nem vonatkozik az egyház ellenségeire (eretnekek, diabolisták), szörnyetegekre, démonokra.

Diabolista Background

Arcane skill: Diabolista (Smarts)
Starting Power Points: 15
Starting Powers: 3
Diabolista az, aki az ördögtől kapja varázshatalmát. A nép a pokoli varázslatokat használó varázslókat is így hívja. Bármilyen powert megtanulhat, és nincs szint megkötés, hogy novice vagy legendás a karakter.
A trappingjei mindig baljóslatúak vagy hátborzongatóak, például ha meggyógyít valakit, kénkőszagot áraszt a varázslat.
A démonok a későbbiekben csak akkor hajlandók további varázslatokat adni, ha kapnak cserébe valamit.
Visszahatás: amikor egyest dob, a wild die eredményétől függetlenül, kap egy sebet.

Boszorkány Background

Arcane skill: Boszorkánymágia (Spirit)
Starting Power Points: 10
Starting Powers: 3
Csak nők. Gyakran hívják a női diabolistákat is boszorkánynak, de a boszorkány hagyományt követők zöme nem foglalkozik démonokkal.
Visszahatás: kezdetben választania kell egy kis rituálét, ami visszaütéskor sújtja. Amíg nem végzi ezt el, addig nem tud varázsolni. Egy kör elég.

Tündérmágia Background

Arcane skill: Tündérmágia (Spirit)
Starting Power Points: 10
Starting Powers: 3
Feltétele a tündér származás. Valamelyik szülője tündér, és köztük nőtt föl.
Visszahatás: kezdetben választania kell egy kis rituálét, ami visszaütéskor sújtja. Amíg nem végzi ezt el, addig nem tud varázsolni. Egy kör elég rá.

Táltos Background

Arcane Skill: Táltos varázslás (Spirit)
Starting Power Points: 10
Starting Powers: 2
Mivel táltosnak születni kell, kizárólag a karakter indításakor lehet fölvenni. A táltos jobbára oltalmazó szellemétől tanulja powereit, ezért a tipikus varázslatai esetében nem kell tanárért kutatnia, hanem pár napot révületben töltve egyszerűen tanul újat. Alakváltás során csak Magyarországon előforduló állatokká változhat. A bika és a ló alakot seasoned szinttől fölveheti.
Visszahatás: amikor egyest dob a wild die eredményétől függetlenül, az alkalmazott erőt a jelenet során többet már nem varázsolhatja, mert ki kell békítenie az oltalmazó szellemét.

Trubadúr Background

Arcane skill: Perform (Spirit)
Starting Power Points: 10
Starting Powers: 2
Feltétele: Perform d8+
Troubadours are traveling entertainers who bring news and amusement to people across the land. They believe in the power of the arts, so their Arcane Skill is Perform (Spirit).
Strain: Troubadours who roll a 1 on their Perform die, regardless of the Wild Die, suffer the effects as for a minor sin (–2 to Perform for a week). Should they critically fail such a roll, they suffer the effect of a major sin (complete loss of powers for a week and –4 to "normal" uses of the Perform skill). This represents terrible strain on their voice, mind, or raw nerves for the given period.
The Perform skill may also be used simply to entertain instead of activating powers. In these cases, the Troubadour can earn money for his performance. A successful skill roll per "set" (usually a couple of hours) nets him $1d6 for every 10 members of the audience. Double this number with a raise. The performer may add his Charisma to the roll when using the skill in this way. This assumes the audience can tip instead of a set fee. The audience may also tip with libations, livestock, blind dates with their daughters, or local rumors that may lead to adventure, fortune, and glory.
Lassú, power pontonként 1 körig tart a varázslás. Nem feltűnő, hogy varázsol, viszont a dal szövege árulkodik a hatásról. Zenéléssel ingyen fönntarthat egy varázslatot. Nem tanulhat bármilyen powert. New edge: +1 power.

Wizard

Mágus, boszorkány, diabolista tanulhatja. Az okkult tudás a szükséges képzettség.

Rejtett varázslás

Feltétel: Agility d8, arcane skill d10.
Varázsolhat kevésbé feltűnő módon. Csak az veszi észre, aki kifejezetten figyeli, vagy ismeri a varázslókat. Ehhez vagy -2-es módosítót kell vállalnia, vagy két körig tart a varázslás.

Új varázslat kifejlesztése

Feltétel: d10 smarts, d12 Knowledge (occult).
Kidolgozhatsz egy új varázslatot. Ez lehet egy könyvbeli varázslat is, amihez a varázslónak nincsenek jegyzetei. A folyamat sok időbe kerül, amit egy előny felvételével jelenítünk meg. A kifejlesztett varázslatot még meg is kell tanulnia, ami további előnyt igényel.
Sebző varázslatot csak diabolista fejleszthet ki.

Varázsszer készítése

Feltétel: Knowledge (occult) d10, veterán, boszorkány, alkimista, mágus, diabolista, tündérmágia, táltos.
Egyrészt készíthet egyszer használatos mágikus eszközöket. Lehet ez ital, az alkimisták kedvence vagy valami mágikus falevél, amit a tündérek kedvelnek. Minden adaghoz szükséges egy vagy több esszencia is. Csak olyan italt lehet főzni, amelyhez ismeri hozzá tartozó powert. Másrészt állandó hatású tárgyakat készíthet. Főzhet életelixírt, ami lassítja az öregedést. A varázsszerekből kivonhatja az egykor beletöltött mágikus esszencia kb felét. A tárgy mágikussága ilyenkor megszűnik.

Famulus

Requirements: Novice, arcane skill d10+, Mágus, Boszorkány vagy Alkimista.
The mage has acquired an animal familiar. The creature gained varies with the mage's Rank when he first takes this Edge. Use the Available Familiars table to determine the type of animal a mage can choose.

Rank	Animal Types
Novice	Hawk, rabbit, cat, snake
Seasoned	Dog, wolf, deer, mule
Veteran	Lion, riding horse, tiger
Heroic	Bear, bull, shark, warhorse,
Legendary	Elephant, rhino, great white shark, or a smaller magical creature such as hippogriff, manticore

The mage and the familiar acquire the Loyal Hindrance with regard to each other. The familiar is not a slave, however, and can refuse to follow orders, especially ones which will cause it harm. Unless ordered otherwise, the familiar follows its natural instincts. For example, a cat familiar may stop to chase a mouse, take a quick nap, or sate its curiosity about a small hole, and it's likely to hide during combat.
The strong bond allows the familiar to resist the effects of beast friend.
Both can understand each other's speech. To others, the familiar is simply making animal noises — the mage speaks his normal language.
The familiar is a Wild Card with respect to wounds and the Wild Die, but has no bennies. The mage may spend his for the familiar, however.

A mage can dismiss a familiar to gain another.
Bármilyen ok miatt új famulust vesz magához, az egy új előnybe kerül. A régi famulusra ruházott plusz előnyök az újra is érvényesek lesznek.
Each additional time this Edge is taken, the mage can pick one of the powers below. Each power may only be taken once. The mage may take this Edge only once each Rank. Taking it during character creation allows the character to take it again while he's a Novice.
• The mage can transfer wounds and Fatigue levels to or from his familiar as a free action.
• The mage may increase one attribute of his choice which is lower than that of the familiar by one die, to a maximum of d12.
• The mage can use the familiar's senses as if they were his own. This requires concentration. The maximum range for this ability is the mage's Smarts x 100 yards.
• The familiar can use the mage's Combat Edges as its own.
• Any spells the mage casts on himself also affect the familiar. If he casts armor with a raise, both he and his familiar gain +4 Armor for the duration, for example. The spell's range still applies. Self powers affect touched familiars. The caster has normal control over the power, including how it affects the familiar. For example, the caster could use a Disguise spell to make himself look like a different person and the familiar look like a different animal.
• The familiar has 5 Power Points, which the mage may use as if they were his own. They recharge at the same rate as the mage's (usually 1 per hour).
Lehet mágikus képességekkel felruházni, úgy mint a varázstárgyakat, de az esszencia költség feleakkora. Évente 1 Tp-t kap, amiből fejlődik. Varázsolni nem fog. Annyi ideig él, mint a gazdája.

Bölcsek köve

Feltétel: Smarts d10+, Varázsszer készítése.
A mágusok és alkimisták foglalkoznak a bölcsek kövének elkészítésével, amelynek segítségével az ólmot arannyá lehet alakítani, valamint általa örök életet nyerni. A mágikus grimoárok tudása nem elégséges, a laboratóriumban létre is kell hozni az anyagot.

Hátrányok

Gyenge Mágia (Nagyobb)

Varázslóféléknek. 2-vel kevesebb powerrel és 5-tel kevesebb power ponttal kezd.

Vasérzékeny (Kisebb)

Tündérnek: a vasfegyverek +2 sebzést okoznak neki.

Mágikus Aura (Kisebb)

-2 karizma mundán (arcane background nélküli) lényekkel szemben.

Mágikus Aura (Nagyobb)

-4 karizma mundán és -2 mágiahasználó lényekkel szemben.

Vérfarkas (Nagyobb)

Minden teliholdas éjjelen átváltozik vérfarkassá.

Elátkozott (Kisebb Vagy Nagyobb)

Találd ki az átkot.

Gonoszsággal Fertőzött (Kisebb)

Vagy te, vagy a környezetedben valaki olyasmit tett, ami örökre megbélyegzett, aki teheti elkerül -2 karizma.

Torzult Mágia (Kisebb)

Valamilyen kellemetlen jelenség kíséri minden varázslásodat, például kiszáradnak a növények, fölforrósodnak a tárgyak vagy megborzonganak az emberek.

Mágia, Powerek

A mágiához kapcsolódó **fejlődés** nem automatikus! Ez igaz a képzettségekre, előnyökre, varázslatokra egyaránt. Csak akkor lehet fejlődni ebben a témakörben, ha rendelkezésre áll egy mágikus laboratórium, táltosoknál sátor, igaz hitűeknél remetelak, templom vagy kolostor, stb.

Sokkal könnyebb új powert tanulni, ha egy varázskönyvben le van írva a varázslat szövege. Új varázslat alkotásához először ki kell fejleszteni a varázslatot, ami hosszú idő és ezért egy előnyt emészt föl. Utána a szokásos módon megtanulhatja a varázslatot. Bevett szokás tanártól tanulni, hiszen a varázsszövegek jobbára csak a mágusok és alkimisták, az igaz hitűek, diabolisták és egyes művelt, városi boszorkányok körében fordulnak elő.

A varázskönyvek egyrészt varázslatok leírásait tartalmazhatják, amiből mágusok tanulhatnak. Másrészt magát a varázslás képzettséget is lehet könyvből tanulni. Harmadrészt különleges mágikus eljárásokat, mint például gólem vagy homonkulusz készítése, bölcsek kövének kifejlesztése.

Minden varázsló szinte minden más mágiát is megtanulhat.

Mágikus esszencia: mint a vis. Főként varázstárgyakhoz szükséges. Az esszenciának van ára vagy kereshető. Egy esszencia 100-ba kerül.

ANIMAL FEATURE
Rank: Veteran
Power Points: 3
Range: Touch
Duration: 3 (1/round)
Trappings: The target of the spell takes on some of the animals features.
Animal Feature bestows the partial appearance and powers of a feral upon one of the caster's allies. The ability bestowed must be chosen when the power is used. The mental faculties of the target are not affected.

The ability bestowed depends on the form chosen.
Bear: Target increases Strength and Vigor by 2 steps.
Blood Hound: Target gains a +4 bonus on Notice rolls and a bite attack that inflicts Str+d4 damage.
Bull: Target grows horns that inflict Str+d4 damage. If the character with Animal Feature moves 6” or more before attacking they add +4 to their damage total.
Hawk: Target grows wings bestowing a Flight Pace of 6” and Climb of 2”.
Toad: Target can leap d6+2”, adding +2 to Fighting and Damage if he leaps into combat.
Wolf: Target gains a bite attack that inflicts Str+d6. With a raise on his Fighting roll, he hits a foe’s most weakly-armored location.

CURSE
Rank: Seasoned
Power Points: 3
Range: Smarts
Duration: Special
Trappings: A gesture of arms.
Az átkot fennhangon kell elmondani, de nem szükséges, hogy a célpont értse is. A tündérek átkai testi jellegűek: hátrafelé fordítja a lábfejeket vagy nyúlfület, vagy lófejet varázsol valakire, darazsakat küld a szemébe, hogy megvakítsa. A boszorkányok átkai nem ilyen feltűnőek: a tehén teje elapad, ilyesmik.
Veteran szinttől a boszorkányok átváltoztathatnak békává, gyíkká, kígyóvá. Ehhez egy sikeres ellendobás szükséges, a varázslónak varázslás képességével kell a célpont spirit dobása fölé dobni.
Az átok maradandó, illetve aki varázsolta, ő vissza tudja vonni. A varázsoló halála nem töri meg az átkot. Dispel csak akkor működik átkokra, ha a varázsolója magasabb szintű, például a veteránnál magasabb a heroic és a legendary.

DECREASE STORM
Rank: Heroic
Power Points: 10
Range: 5 leagues squared
Duration: Special
Trappings: A gesture of arms.
The caster must be within sight of the storm. He speaks in soothing tones to the storm itself for 2d6 uninterrupted rounds. At the end of the period, he makes his arcane skill roll at –4. If successful, the storm changes to heavy raining.

GOD-TOUCHED
Rank: Novice
Power Points: 2
Range: Touch
Duration: 10 minutes (1/minute)
Trappings: Prayer, morale boosting speech, holy symbol.
The simple act of blessing a soldier before battle can have wondrous effects on his morale. Recipients of this power gain a +2 to Spirit and linked skill checks for the duration. On a raise, the bonus is increased to +4.

SENSE HOLY AND UNHOLY
Rank: Seasoned
Power Points: 1
Range: Touch
Duration: 1
Trappings: A gesture of arms.
Megmondja egy tárgyról, hogy szentelt vagy szentségtelen-e. Szentelt tárgyak az ereklyék és minden mennyei eredetű tárgy is. Szentségtelen dolgok a démonok által készített tárgyak, például az ördög által teremtett arany.

SUMMON ALLY
Rank: Novice
Power Points: 3+
Range: Smarts
Duration: 3 (1/round)
Leírás a könyvben. A megidézhető lények:

	Igazhitű	**Diabolista**
Novice	-	Hellhound
Seasoned	-	Demon Warrior
Veteran	lion	Nightmare
Heroic	sentinel=angyal	Black Knight

SUMMON DEMON
Rank: Novice
Power Points: 10
Range: Smarts
Duration: 5 (1/round)
Trappings: a démon neve, idéző és védőkör, vér.
A megidézett démonnal lehet alkut kötni, vagy lehet utasítani bizonyos dolgokra. A varázslat rontása katasztrofális következményekkel járhat.

SUMMON ELEMENTAL
Rank: Veteran
Power Points: 3
Range: Smarts
Duration: 5 (1/round)
Trappings: The caster must possess a piece of the raw element—a handful of earth, a flame, a container of water, a living tree, or a breath of air.
This spell enables a caster to summon a spirit of his chosen element. The elemental is completely subject to the whims of its caster. Communication is through a mental link but it is purely one way—the creature cannot relay its thoughts or even basic information back to its summoner.

WILD’S CALL
Rank: Novice
Power Points: Special
Range: Faith die in miles
Duration: 1 minute (1/minute)
Trappings: Wooden whistle
You may summon and control animals — though not monsters — using this spell. The call goes out to specific types of creatures, such as bats, rats, wolves, bears, and so on.
Once summoned, the beast may move anywhere within the spell’s range. The caster can communicate with the creature and can access its senses as well.
The cost in Power Points depends on the creature summoned, as shown below. The priest can summon multiple creatures

in a casting by paying the appropriate cost in Power Points. Summoning two bears, for instance, costs 10 Power Points.

Creatures	Power Points
Bear	5
Feral	3
Insects (swarm)	2
Poisonous snake	1
Rat (swarm)	3
Wolf	3

WINDSTORM
Rank: Seasoned
Power Points: 8
Range: Special
Duration: 2d6 hours
Trappings: A gesture of arms and a gale.
The spell summons a small, powerful windstorm that can destroy ships or send them off course. It takes four full rounds of concentration to cast, during which time the winds become chaotic and unpredictable (–1 to all Boating rolls). If successful, the winds form many small vortices and reach hurricane speeds over an area of one mile square, centered on the caster. The effects of the storm are listed under Hazards in the Game Master section. In general, crews should expect limited visibility and severe damage to ships.

Varázslatlisták

MK: a varázslat leírását ebben a kiegben találod

Mágus és alkimista

Armor
Banish
Beast Friend
Blind
Boost/Lower Trait
Burrow
Confusion
Darksight
Deflection
Detect/Conceal Arcana
Disguise
Dispel
Divination
Drain Power Points
Elemental Manipulation
Entangle
Farsight
Fear
Fly
Greater Healing
Growth/Shrink
Havoc
Healing
Intangibility
Invisibility
Light/Obscure
Mind Reading
Pummel
Puppet
Quickness
Shape Change
Slow
Slumber
Speed
Stun
Succor
Summon Demon (MK)
Summon Elemental (MK)
Telekinesis
Teleport
Wall Walker
Warrior's Gift
Windstorm (MK)
Zombie

Igazhit

Banish
Beast Friend
Boost/lower trait
Decrease Storm (MK)
Deflection
Detect/Conceal Arcana
Dispel (nincs levonás, ha más fajta mágiára hat, 1 PP-be kerül)
Divination
Drain Power Points (nincs levonás, ha más fajta mágiára hat)
Fear
God-Touched (MK)
Greater Healing (fele PP, legendary: 3/6 PP)
Healing
Mind Reading
Sense holy and unholy (MK)
Slow
Smite (veteran)
Speak Language (veteran)
Stun
Succor
Summon Ally (MK)

Boszorkány

Armor
Banish
Barrier
Beast Friend
Blind
Boost/Lower Trait
Burrow
Confusion
Curse (MK)
Darksight
Deflection
Detect/Conceal Arcana
Disguise
Dispel
Divination
Drain Power Points
Elemental Manipulation
Entangle
Farsight
Fear
Fly
Greater Healing
Growth/Shrink
Havoc
Healing
Invisibility
Light/Obscure
Mind Reading
Pummel
Puppet
Quickness
Shape Change (fele PP fölfele kerekítve)
Slow
Slumber
Speed
Stun
Succor
Summon Demon (MK)
Teleport
Warrior's Gift
Wild's Call (MK)
Windstorm (MK)

Diabolista

Bármi

Táltos

Armor
Banish
Beast Friend
Boost Trait
Decrease Storm (MK)
Detect/Conceal arcana
Dispel
Divination
Elemental Manipulation
Farsight
Fear
Fly
Greater Healing
Healing
Invisibility
Quickness
Shape Change (fele PP fölfele kerekítve)
Speed
Stun
Succor
Warrior's Gift
Zombie Horse (ld Zombi)

Tündérmágia

Animal Feature (MK)
Barrier
Beast Friend
Blinding Flash
Boost/Lower Trait
Burrow
Confusion
Curse (MK)
Darksight
Deflection
Detect/Conceal Arcana
Disguise
Elemental Manipulation
Entangle
Enviromental Protection
Fear
Fly
Greater Healing
Growth/Shrink
Healing

Invisibility
Light/Obscure
Quickness
Shape Change
Slow
Slumber
Smite
Speak Language
Speed
Stun
Succor
Warrior's Gift
Wild's Call (MK)
Zombie

Trubadúr

Beast Friend
Boost/lower trait
Confusion
Decrease Storm (MK)
Dispel
Elemental Manipulation
Fear
Mind Reading
Puppet
Quickness
Slow
Slumber
Stun

Fegyverek, páncélok

Pénzként ezüstöt használunk. Rapír nincs. A szabálykönyvbeli fegyverek féláron kaphatók. A kisebb méretű pusztai lovak 200 ezüstért kaphatók.
A kétkezes kard és bárd nem jár parry levonással. A teherbíró képességnél az erő kockát 6-tal szorozzuk.

Páncélok

Típus	Páncél	Súly	Védett terület	Ár	
Bőrpáncél	1	9	Törzs, karok	50	
Textilvért	1	8	Törzs, karok	40	Gambeson, pufikabát
Réteges bőrpáncél	2	13	Törzs, karok, lábak	200	3-4 réteg bőrruha egymáson. MO
Keményített bőr	2	13	Törzs, karok, lábak	200	NY-EU
Brigandin	3	13	Törzs	500	Bőr alapra erősített lemezek
Sodronymellény	3	13	Törzs	500	Rövid, póló nagyságú sodronying.
Sodronying	3	20	Törzs, karok, lábak	800	Sodronyharisnyával.
Lemezkés páncél	3	20	Törzs, karok, lábak	800	Lamellás. Keleti és balkáni jelleg.
Brigandin és sodronying	4	30	Törzs 4, karok, lábak 3	1100	Két réteg páncél egymáson
Koponyavédő	2	3	fejlövés ellen 50%ban véd	100	Süveg alatt is viselhető.
Nyitott sisak	3	4	fejlövés ellen 50%ban véd	150	Normann, vaskalap, egyszerű bascinet
Arcvédős sisak	3	6	Fej	200	Orrvédős-sodronyfátylas, vagy maszkos sisak, barbuta.
Zárt sisak	4	8	Fej	300	Cukorsüveg típusú lovagi sisak.
Sodrony lópáncél	3	40	Teljes ló	2500	

Fegyverek

Típus	Sebzés	Súly	Jellemzők	Ár	Hatótáv
Másfélkezes kard	Erő+d8	10	2 kézzel +1 sebzés	175	
Kétkezes harci kalapács	Erő+d8	9	2 AP merev páncél, sisak ellen, 2kezes	140	
Buzogány	Erő+d6	3	2 AP merev páncél, sisak ellen	125	
Cséphadaró	Erő+d8	25	2kezes, -1 parry, 1 AP, nincs fegyver/pajzs hárítás bónusz ellene	100	
Angol hosszúíj	2d6	5	Min Str d8	100	15*30*60
Erős hosszúíj	2d6+1	5	Min Str d10	100	18*36*72
Bivalyerős hosszúíj	2d8	5	Min Str d12	100	21*42*84
Reflexíj	2d6	3	használható lóhátról. Min Str d6.	180	15*30*60
Erős reflexíj	2d6+1	3	használható lóhátról. Min Str d8	190	18*36*72
Bivalyerős reflexíj	2d8	3	használható lóhátról. Min Str d10	200	21*42*84
Számszeríj, könnyű	2d6	5	1-es AP, 1 akció megtölteni	150	12*24*48
Számszeríj, közepes	2d6+1	10	2-es AP, 3 akció megtölteni. Min Str d6.	250	15*30*60
Számszeríj, nehéz	2d8	15	4-es AP, 6 akció megtölteni. Min Str d6.	350	21*42*84
Parittya kőlövedékkel	Erő+d4	-		5	9*18*36
Puska	2d8	15	Újratöltés 3 kör. Min Str d6.	100	10*20*40