

Savage Worlds - Mágikus reneszánsz

A fő helyszín Buda és Pest 1480-ban. Kinizsi és Báthory tavaly győzték le a törököt Kenyérmezőnél. Befejeződött a budavári királyi palota felújítása. Az ifjú Mátyás király négy éve vette feleségül az olasz Beatrixot. A világ tele mágiával, mesés lényekkel, tündérekkel, boszorkányokkal, inkvizitorokkal, sárkányokkal, csodatevő papokkal. A kor a csillgó lemezvértetek fénykora is egyben, és mivel királyunk minden évben háborúzik valahol, nem csak ünnepek alkalomával kerülnek elő.

Hétféle módon lehet varázsolni. A különféle módszerek nincsenek kiegyensúlyozva játéktechnikailag, a főbb gyengeségeket itt megemlítem. A bölcsek követő 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** külön varázslatokkal rendelkeznek, mindkettejük jellemző varázslata az átkozás. A **táltosok** hatalma szűkösebb területre terjed ki és nem támadó jellegű. Powereit oltalmazó szellemétől tanulja, ami azért előnyös, mert bármikor elérhető. Az **igazhittel** Isten kiválasztott szolgálói rendelkeznek, az egyszerű papok nem tudnak csodákat tenni. Kevés power ismernek, lassabban tanulnak újakat, és nehezebben hat rájuk a mágia. Erősségük a mágia szétesztelése. Akadnak **trubadúrok** és kobzosok, akik olyan elragadóan zenélnak, 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. **A varázslók többsége egymástól szabadon tud mágiát tanulni.** A tanulás az eredeti trappínggel 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 kézzel kiemeltem. A világhoz kapcsolódó szabályokat nem.

A kampányhoz

A kampány lejátszása kb 1-1,5 évig fog tartani.

Az elején a csapat inkább küldetéseket teljesít, be kell lakni a világot, megismerni kicsit. De aztán ahogy bejönnek a hatalmi játszmák, úgy nem biztos, hogy akarnak teljesíteni bizonyos kéréseket. Ha a csapatot túlságosan ellepik a mitévő legyek, akkor a lehetőségek szűkülni fognak.

Mágusok esetén a démonokkal vagy angyalokkal való üzletelés nem lenne ritkaság. Ennek nem kell feltétlenül a csapatban is megjelennie, csak úgy általánosságban gyakrabban előfordul, mint mondjuk Ars Magicában. Mindkét fajtát bárki megidézheti elkötelezettség nélkül is. A démonokkal kapcsolatban nem lesz olyan, hogy eladod a lelked. Mindkét eset olyan lesz, hogy kérsz valamit, és a démon/angyal is kérni fog valamit, aztán ha tetszik, akkor megegyeztek. De ha a mágus elég erős, bizonyos dolgokat ki is kényszeríthet, anélkül, hogy bármit adna érte.

Az idézéseket szeretném, ha skype-on vagy hasonló helyen játszanánk le, főleg ha valaki üzletelni szeretne a démonokkal vagy az angyalokkal. Továbbá minden nagyobb egyéni akciót is, ha lesz ilyen.

Talán jobb, ha a csapat semleges a mennyei/pokoli erők irányában az elején, mert akkor bármelyik vonal választható. Ezek az érdekek keményen ütközni fognak bizonyos kalandokban, és akkor akár csapaton belüli konfliktus is előfordulhat. (Ha eljutunk egyáltalán odáig.) Az enyhe elkötelezettség szerintem nem probléma az elején, ha a karakterben is van még bizonytalanság ez ügyben.

A kalandok inkább az akcióról szólnak. Nyilván ha valakinek van rá eszköze, akkor ez nem feltétlenül jelent nyílt konfrontációt. Például ha meg kell szerezni xy medálját, akkor nem muszáj kettévágni hozzá a fickót, el is lehet azt lopni stb.

Néhány kérdés

Miből él a karakter? Katona? Zsoldos? Egy báró vagy püspök asztrológusa-alkimistája? Kézműves? Paraszt? Kereskedő? Városőr? Pap? Szolga? Deák?

Hol lakik? Családjánál? Uránál-mesterénél? Egy hevenyészett viskóban? Szegényszálláson? Egyházi birtokon? Frissen érkezett és még sehol? A varázshasználóknak a fejlődési lehetőségek miatt érdemes közel lenniük mesterükhöz.

Képzettségek

Nyelvek (Sm): minden szinten egy idegen nyelvet ismer.

Knowledge, Okkult Művészetek (Sm): a titkos, mágikus irodalom elmélete. Démonok és angyalok megidezéséhez is szükséges.

Knowledge, Szabad Művészetek (Sm): a műveltség és mindenfajta tudományok együttese. D4 már elég, hogy írni-olvasni tudjon.

Előnyök

Nem választhatók: Martial Artist, Adept, Gadeteer, McGyver, Mr. Fix it. A választható Arcane Backgroundok mind es kizárólag itt vannak leírva. Az Illiterate hátrány sem választható.

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, különleges körülmények esetén lehet fölvenni.

Advanced First Strike

Feltételek: Heroic, First Strike, Agility d10+.

Assassin

Amennyiben orvtámadását törrel hajtja végre, további +2 sebzést kap.

Sweep (errata)

Feltételek: Novice, Strength d8+, Fighting d8+

Two-fisted

Csak akkor használható, ha legalább az egyik fegyvere tőr, vagy két rövid kardot használ.

Bizonytalanság kihasználása

Követelmény: Novice, First Strike

Sikeres Test of Will alkalmazása után kap egy ingyenes közelharcú támadást a célpontja ellen. Frenzy és Sweep nem használható.

Kőszívű

Követelmény: Novice, Spirit d6+

Ellenfeleid minden dobásukra -2-t kapnak, amikor megpróbálnak befolyásolni, különösen a Persuasion, Taunt és Intimidation dobásokra a Test of Will helyzetet is beleértve. Strong Will-lel nem kombinálható.

Vasember

Követelmény: Novice, Vigor d8+

A karakter úgy állja a csapásokat, mint egy százéves tölgy. Soak dobásaira +2-t kap.

Pizkos trükköző

Követelmény: Novice

A karakter bevet bármit, csak hogy megnyerje a küzdelmet. Ez a mocskos patkány különösen jól trükközik, +2-t adhat minden trükk manőver dobásához. (Lásd 76. oldal.)

Igazán mocskos trükköző

Követelmény: Seasoned, Pizkos trükköző.

Különösen jártas a cseles támadások kivitelezésében. Írd le a módját, majd költs el egy bennyet, és automatikus megkapja a the drop előnyét egy körre.

Szilárd elhatározás

Követelmény: Heroic, Wild Card, Vasember

Amitől a gyengék elhullanak, az a hőst csak még keményebbé teszi. Amikor elég sebet kapna, hogy magatehetetlenné váljon, ingyen kap egy Soak dobást. Amennyiben elhibázza, szokás szerint saját bennyből újradobhatja. Ha több sebet kap egy körben, amitől magatehetetlenné válna, akkor mindegyik ellen külön kap egy Soak dobási lehetőséget.

Például Abdulnak 2 sebe van, amikor két bandita tovább szurkálva 2 illetve 3 sebet okozna neki. Abdul kap egy-egy ingyen Soak dobást ezek ellen.

Lovag

Background. Requirements: Novice, Spirit d6+, Strength d8+, Vigor d8+, Fighting d8+, Riding d8+

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 lovag ingyen kap harci lovat (warhorse), lemez mellvértet, karvértet, lábvértet.

In addition to these material rewards, Knights gain +2 to Charisma.

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.

Tündér származású, váltott gyermek

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

Tündér örökségként egy előnyt válassz ezek közül: attractive, tündérmágia, látó, állatokkal beszél, varázssorr, állattá változás, átkozás, luck.

Apró, bár szemmel látható külső tündérfjegyei vannak, nem csak a vére vagy hasonlóan rejtett szerve más. Ez -2 karizmát ad a babonás emberekkel szemben. Például aranyszőke vagy lángvörös haj, különösen csillogó szem. Ajánlott a Látó előny.

Látó

Background előny. Feltétel: spirit d8.

Látja a szellemeket és a láthatatlan dolgokat. Meg tudja különböztetni azokat a dolgokat, amelyeket kizárólag a látó képessége miatt lát.

Állatokkal beszél

Background előny. Feltétel: spirit d8.

Állattá változás

Background előny. Feltétel: spirit d8, vigor d6.

Egy megadott állattá változhat egy teljes kör alatt. Többször is tanulható többféle alakhoz. Felszerelése nem változik vele.

Varázssorr


Background előny. Feltétel: spirit d8. Kiszagolja a mágiát, amelynek illata nem hasonlítható semmi máshoz. Egy-két méterről érzi az illatot, ha több forrása is van vagy erősebb, akkor picit messzebről. Több tárgy közül csak közelről szaglászva tudja kideríteni, hogy melyik mágikus. A varázstárgyakat, a működő varázslatokat és az esszenciát érzi, de egymástól megkülönböztetni nem képes ezeket.

Átkozás

Background előny. Feltétel: spirit d8.

Kap egy spirit alapú átkozás képzettséget d4 szinten. Ha megbántják, fennhangon elmondhat egy átkot. A célpont Spirit dobását kell túldobni. Alapesetben egy napig, emelésnél az átok eltávolításáig hat.

Mágikus előnyök

 : csak a megfelelő könyv birtokában lehet fölvenni.

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.

Alkimista Background

Arcane skill: Weird Science (Smarts)

Starting Power Points: 10 (but see the description)

Starting Powers: 1

Varázslatok helyett varázseszközöket, azaz alkimista tárgyakat használó mágus. Varázspálcákat, kristályokat, csengőket, preparált fegyvereket, talizmánokat, gyűrűket készít, vagy épp farksbőrt terít a hátára, ha farkassá akar változni. A Weird Scientist szabályait használja, tehát ezek nem „igazi” varázstárgyak, a varázsszer készítés előny nem kell hozzájuk.

Az alkimista tárgyakra rá kell vénsni az aktiváló varázsszót látható helyre. Így aki megszerzi a tárgyat és tud olvasni, az hamar rájöhet a nyitjára.

Visszahatás: amikor egyest dob a wild die eredményétől függetlenül, az alkimista tárgy kimerítette mágikus energiáit, egy napig használhatatlan.

Igaz hitű Background

Arcane skill: Keresztény 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. Amikor az első powerét megtanulja, akkor kap 10 power pontot.

Varázstárgyak közül egyedül szentelt vizet képesek készíteni, amihez nem szükséges a varázsszer készítés előny.

Mivel mágiáját Istentől kapja, varázslatokat csak más igaz hitűektől és angyaloktól tanulhatnak.

Minor sin: szükségét szenvedő visszautasítása, valaki szándékos megsebesítése. Isten nevével káromkodni. Hazudni.

Major sin: megölni valakit, lopás, mindenfajta szex, ami nem egy házaspár között történik nemzés céljával.

Mortal sin (Égbekiáltó bűn): ártatlan meggyilkolása, homoszexualitás.

Az ölés tiltása nem vonatkozik az egyház ellenségeire (eretnekek, diabolisták), szörnyetegekre, démonokra.

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 tanáért 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. Bizonyos hatásokhoz a célpontnak értenie kell a szövegét, például puppet esetén a parancsokat dalban mondja el. Zenéléssel ingyen fönntarthat egy varázslatot. New edge: +1 power ad.

Wizard

Mágus, tündérvárló és boszorkány tanulhatja. Az okkult tudás a szükséges képzettség.

Rejtett varázslás

Feltétel: Agility d8, arcane skill d10. Mágus, boszorkány, tündérvárló, táltos.

Varázsolhat kevésbé feltűnő módon. Csak az veheti észre, aki ismeri a varázslás mikéntjét, akár csak látásból is. Notice ellenpróbával a varázsló arcane skilljére derül ki, hogy sikerült-e az álcázás.

Új varázslat feltalálása

Feltétel: d10 smarts, d10 Knowledge (okkultizmus).

Kidolgozhat egy új varázslatot. Ez lehet egy könyvbéli varázslat is, amihez a varázslónak nincsenek jegyzetei. A folyamat sok időbe kerül, amit egy előny felvételével jelentünk meg. A kifejlesztett varázslatot még meg is kell tanulnia, ami további előnyt igényel!

Sebző varázslatot nem igazán tudsz fejleszteni.

Varázsszer készítése

Feltétel: Knowledge (occult) d6, novice, mágus, boszorkány, alkimista, tündérvárló, táltos.

Készíthet egyszer használatos mágikus eszközöket, ami leggyakrabban varázssitalokat szokott jelenteni, de lehet ez akár egy mágikus falevél, amit a tündérek kedvelnek. Lásd a varázssital készítést.

Ha a karakternek d10-es az okkultja és veterán szintű, akkor állandó hatású tárgyakat is készíthet. Főzhet életelixírt, ami lassítja az öregedést. A varázsszerekből kivonhatja az egykor beletöltött mágikus esszencia kb felét. A tárgy mágikusága ilyenkor megszűnik.

Famulus

Requirements: Novice, arcane skill d10+, Mágus, Boszorkány, Alkimista vagy Tündérvárló.

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	A smaller magical creature such as hippogriff, manticores

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).

Bölcsek köve

Feltétel: Smarts d10+, Varázsszer készítése. Mágus, alkimista.

A legendás bölcsek köve segítségével az ólmos aranyat lehet alakítani, valamint általa örök életet nyerni. A mágikus grimoárok tudása nem elégséges, a laboratóriumban létre is kell hozni az anyagot.

Hátrányok

Gyenge Mágia (Kisebb)

Varázslóféléknek: 1-el kevesebb powerrel és 5-tel kevesebb power ponttal kezd.

Vasérezkeny (Kisebb)

Tündérek: a vasfegyverek +2 sebzést okoznak neki.

Mágikus Aura (Kisebb)

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

Mágikus Aura (Nagyobb)

-4 karizma hétköznapi és -2 mágiahasználó lényekkel szemben.

Vérfarkas (Nagyobb)

Minden teliholdas éjjelen átváltozik vérfarkassá, ilyenkor a mesélő irányítása alatt áll.

Elátkozott (Kisebb Vagy Nagyobb)

Találj ki egy átkot.

Gonoszsággal Fertőzött (Kisebb)

Vagy te, vagy a környezettedben 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 megboronganak az emberek.

Outsider: Törvénytelen gyerek

Nem védi a törvény, holmi „árnyéklénynek”, az élő ember utáztatának tartják. Nincs polgárjoga, nem köthet házasságot törvényes születésű polgárral. -2 karizma

A gazdagok törvénytelen gyerekei természetesen más elbánásban részesülnek.

Mágia, power sablonok

A mágiához kapcsolódó fejlődés nem automatikus! Ezekhez kell tanító vagy könyv:

-arcane skillek

-okkultizmus

-főtebb -vel jelölt előnyök

-minden varázslat.

Csak akkor lehet fejlődni ezeken a területeken, ha rendelkezésre áll tanár, a témába vágó könyvek vagy egy mágikus laboratórium, táltosoknál sátor, igaz hitűeknél korbácsok, szöges övek és egy kis cella.

Sokkal könnyebb új varázslatot tanulni, ha egy varázskönyvben már le van írva a 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 alkímisták, az igaz hitűek, egyes művelt, városi boszorkányok körében fordulnak elő. Na és persze démonok is adhatnak könyveket.

A varázskönyvek egyrészt varázslatok leírásait tartalmazhatják, amiből mágusok tanulhatnak. Másrészt magát a varázslás képzettséget is lehet könyvből tanulni. Harmadrészt különleges mágikus eljárásokat, mint például gölem vagy homonkulusz készítése, bölcsek kövének kifejlesztése. A varázskönyvek nagy része latin nyelvű, de néhányat németre is lefordítottak.

Minden varázsló szinte minden más mágiát is megtanulhat, ám az igazhitűek nem szoktak bizonytalan forrásból származó igéket tanulni. A trubadúrok varázslási módszerük miatt elkülönülnek a többiekől és nem átjárható varázslatok tekintetében a többi módszerrel. A táltosok szellemei sem szeretik, ha a táltos más forrásból tanul varázslatokat, de talán meggyőzhetőek.

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 an animal 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 szintől a boszorkányok átváltoztathatnak békává, gyíkká, kígyóvá. Ehhez egy sikeres ellendobás szükséges, a varázslónak varázslás képességével kell a célpont spirit dobása fölé dobni.

Az átkok maradandó, illetve aki varázsolta, ő vissza tudja vonni. A varázsoló halála nem törli 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.

DISPEL MAGIC

Nincs levonás, ha más fajta mágiára akar hatni.

DRAIN POWER POINTS

Nincs levonás, ha más fajta mágiára akar hatni.

ENTANGLE errata

Change “Each following round, an entangled target may make a Strength or Agility roll to break free.” to “Each following **action**, an entangled target may make a Strength or Agility roll to break free.”

ENVIRONMENTAL PROTECTION errata

Change “With a raise on the casting roll, maintaining the power becomes 1 Power Point per two hours (for that particular target).” to “With a raise on the casting roll, maintaining the power becomes 1 Power Point per two hours.”

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.

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 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
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.

Varázslat sablonok induló karaktereknek

A szint feltételnek meg kell felelni.

MR jelzés: a varázslat leírását vagy kiegészítését ebben a kiegészítőben találod.

Dólt betűs: novice szintnél magasabb.

Mágus és alkimista

Armor

Banish

Beast Friend

Blind

Boost/Lower Trait

Burrow

Confusion

Darksight

Deflection

Detect/Conceal Arcana

Disguise

Dispe (MR)

Divination

Drain Power Points

Elemental Manipulation

Entangle (MR)

Farsight

Fear

Fly

Greater Healing

Growth/Shrink

Havoc

Healing

Intangibility

Invisibility

Light/Obscure

Mind Reading

<i>Pummel</i>	Boszorkány	<i>Warrior's Gift</i>	<i>Disguise</i>
<i>Puppet</i>	Armor	Wild's Call (MR)	Elemental Manipulation
<i>Quickness</i>	<i>Banish</i>	<i>Windstorm (MR)</i>	Entangle (MR)
Shape Change	<i>Barrier</i>		Environmental Protection (MR)
<i>Slow</i>	Beast Friend	Táltos	Fear
<i>Slumber</i>	Blind	Armor	<i>Fly</i>
Speed	Boost/Lower Trait	<i>Banish</i>	<i>Greater Healing</i>
Stun	Burrow	Beast Friend	<i>Growth/Shrink</i>
Succor	Confusion	Boost Trait	Healing
<i>Summon Elemental (MR)</i>	<i>Curse (MR)</i>	<i>Decrease Storm (MR)</i>	<i>Invisibility</i>
<i>Telekinesis</i>	Darksight	Detect/Conceal arcana	Light/Obscure
<i>Teleport</i>	Deflection	<i>Dispel (MR)</i>	<i>Quickness</i>
Wall Walker	Detect/Conceal Arcana	<i>Divination</i>	Shape Change
<i>Warrior's Gift</i>	<i>Disguise</i>	Elemental Manipulation	<i>Slow</i>
<i>Windstorm (MR)</i>	<i>Dispel (MR)</i>	<i>Farsight</i>	<i>Slumber</i>
<i>Zombie</i>	<i>Divination</i>	Fear	Speak Language
Igazhit	<i>Drain Power Points</i>	<i>Fly</i>	Speed
<i>Banish</i>	Elemental Manipulation	<i>Greater Healing</i>	Stun
Beast Friend	Entangle (MR)	Healing	Succor
Boost/lower trait	<i>Farsight</i>	<i>Invisibility</i>	Warrior's Gift
<i>Decrease Storm (MR)</i>	Fear	<i>Quickness</i>	Wild's Call (MR)
Deflection	<i>Fly</i>	Shape Change (fele PP fölfele kerekítve)	<i>Zombie</i>
Detect/Conceal Arcana	<i>Greater Healing</i>	Speed	Trubadúr
<i>Dispel (MR, 1 PP-be kerül)</i>	<i>Growth/Shrink</i>	Stun	Beast Friend
<i>Divination</i>	<i>Havoc</i>	Succor	Boost/lower trait
<i>Drain Power Points</i>	Healing	<i>Warrior's Gift</i>	Confusion
Fear	<i>Invisibility</i>	<i>Zombie Horse (ld Zombie)</i>	<i>Decrease Storm (MR)</i>
God-Touched (MR)	Light/Obscure	Tündérmágia	<i>Dispel (MR)</i>
<i>Greater Healing (fele PP, legendary: 3/6 PP)</i>	Mind Reading	<i>Animal Feature (MR)</i>	Elemental Manipulation
Healing	<i>Pummel</i>	Barrier	Fear
Mind Reading	<i>Puppet</i>	Beast Friend	Mind Reading
<i>Slow</i>	<i>Quickness</i>	Boost/Lower Trait	<i>Puppet</i>
Speak Language (veteran)	Shape Change (fele PP fölfele kerekítve)	Burrow	<i>Quickness</i>
Stun	<i>Slow</i>	Confusion	<i>Slow</i>
Succor	<i>Slumber</i>	<i>Curse (MR)</i>	<i>Slumber</i>
Summon Ally (MR)	Speed	Darksight	Stun
	Stun	Deflection	
	Succor	Detect/Conceal Arcana	

Varázsitalok, porok

Mindenféle egyszer használatos dolog ide tartozik.

Ha előnyt adnak, és alapszinten megvan a karakternek, akkor a fejlettebb verziót kapja. Ha az is megvan, akkor nincs hatása. Alapesetben 10 körig hatnak. Az elkészítéshez szükséges a varázsszer készítése előny, egy kis forraló edény, 1 esszencia és 1d6 dénár értékben kisebb hozzávalók. Vásárolni 200-250 dénárért lehet darabját. Hatásuk semlegesíthető varázslattal. A megfelelő előny és sikeres okkultizmus dobás szükséges az elkészítéshez.

Állatokkal beszéd

Állattá változás: előre meghatározott állattá. Az állat szintje alapján (Shape Change táblázat) igényel esszenciát.

Bájjítal: szerelmes lesz abba, akinek hajtincsét (stb.) felhasználták az elkészítéskor. Azonos nem esetén barátja és rajongója lesz. A boszorkányok bájjítalai 1 évig hatnak.

Bátorság: +2 Fear tesztekre

Éberség: Alertness

Egy képzettség növelése: +1 szint (pl d6->d8)

Egy tulajdonság növelése: +1 tulajdonság szint (pl d6->d8)

Felépülés itala: +2 a következő természetes gyógyulás próbára.

Gyógyítás: 1 életerő szintet gyógyít.

Gyorsaság: +1 kezdemény kártya

Harci fűrgesség: First Strike

Láthatatlanság: mint a varázslat

Látók itala: Látó előny.

Nagyítás/kicsinyítés: Growth/Shrink power, lépésenként 1 esszenciát igényel.

Nyúlláb: Fleet-Footed edge.

Őrjöngés: Berserk

Páncél: +2 páncél

Repülés: mint a varázslat

Sárkányvér: Rapid Recharge 12 óráig.

Szentelt víz: dispel power.

Szépség: +2 karizma

Ugrás: 1d6+2 mezőt ugorhat egy akcióval. Wild Attackkal kombinálható többszörös akció levonása nélkül.

Varázstárgyak

Az alkimisták tárgyait nem varázstárgynak hívjuk, hanem alkimista tárgyának.

Varázstárgyak azonosítása

Varázssitalokat és más egyszer használatos eszközöket kóstolással és sikeres varázslás dobással (nem okkult) lehet azonosítani. A kóstolás általában nem veszélyes.

Detect arcana varázslat másodszori alkalmazásával lehet azonosítani varázstárgy funkciókat. Érinteni kell közben a tárgyat, amelynek minden funkcióját, varázsszavát elárulja. Ezzel is lehet varázssitalokat is azonosítani.

Varázstárgyak készítése

Szükséges a varázsszer készítése előny, veterán szint és d10 okkultizmus. Nem powereket tölt bele a varázsló, hanem (szinte) bármilyen tárgyat alkothat, a Fantasy Compendiumban szereplő varázstárgyakhoz hasonlítva határozzuk meg a statisztikáikat.

Mágikus esszencia

Varázstárgyak készítéséhez szükséges. Az esszenciának van ára vagy kereshető. Egy esszencia 100-ba kerül.

Csata

A Joker kezdeményezés esetén kapott szabad mozgás azt jelenti, hogy ha kilép valaki mellől, az nem kap rá szabad támadást.

Négyzethálós lapon az átlós irányban való mozgás 1,5 pontba kerül.

Hátrálás: a karakter mozgásának felét, de legfeljebb 3 mezőt mozgathat (lefele kerekítve). Aki mellől ellép azok nem kapnak rá szabad támadást, viszont ingyen követhetik, ha akarják.

First strike hosszú fegyverekkel: a képesség használható a hatótávba kerüléskor is. De nem lehet karaktereken átnyúlni a támadáshoz.

Rapid attack manőver: az errata alapján -2 jár parry-re. Push manővernél a Bash opció esetén az ellökött fickó ha nekiütközik valaminek, akkor 1d6-ot sebződik minden megtett megtett négyzet után.

Tárgyak

Laboratórium berendezése 200 dénár és minden használat esetén 2d6 dénárba kerülnek az alapanyagok.

Fegyverek, páncélok

Pénzként ezüstdénárt használunk, a szabálykönyvek árai ebben értendők. 1 aranyforint = 100 dénár. A kisebb méretű pusztai lovak 200 ezüstért kaphatók.

A teherbíró képességnél az erő kockát 6-tal szorozzuk. (Dárda és textilpáncél mellett lehessen legalább egy töre is valakinek még d4 erővel is. Illetve d8-as erő elég kell, hogy legyen a lemezvért és fegyver forgatásához.)

Páncélban nem lehet hosszú távon rohanni. Teljes lemezvértben kb 10 percenként veszít egy kimerülés szintet, Sodronyíngben és hasonlókban kb 20 percenként.

A lemez karvért kispajzsként is használható.

Páncélok

Típus	Páncél	Súly	Védett terület	Ár	Magyarázat
Textil vagy bőr törzsre	1	7	Törzs, karok	50	Textil= gambeson, pufikabát
Vastag textil vagy bőr	2	9	Törzs, karok	100	
Brigandin	3	18	Törzs	300	Bőr alapra erősített lemezek, kívülről csak a szegecselés látszik.
Sodronyíng	3	18	Törzs	300	Rövid, póló nagyságú sodronyíng.
Sodrony karra	3	6	Kar	120	
Térdvédő	3	3	Láb	150	Lemez, védi a térdet és félig a lábat is.
Lemez mellvért	4	18	Törzs	600	
Lemez karvért	4	7	Kar	250	
Lemez lábvért	4	11	Láb	350	
Minőségi lemez mellvért	5	20	Törzs	1200	Vastagabb és edzett.
Minőségi lemez karvért	5	8	Kar	500	Vastagabb és edzett.

Minőségi lemez lábvért	5	12	Láb		750	Vastagabb és edzett.
Koponyavédő	2	3	fejlövés véd	ellen 50%ban	100	Süveg alatt is viselhető.
Nyitott sisak	3	4	fejlövés véd	ellen 50%ban	150	Vaskalap, nyitott sallet, huszársisak
Arcvédős sisak	3	6	Fej		200	Maszkos sisak, barbuta, vékonyabb armet, sallet.
Zárt sisak	4	8	Fej		300	Sallet vagy armet.
Sodrony lópáncél	3	40	Teljes ló		2500	
Lemez lópáncél	4	60	Teljes ló		6000	

Pajzsok

Típus	Páncél	Súly	Jellemzők	Ár	Magyarázat
Ökölpajzs		8	+1 parry	25	
Közepes pajzs		12	+1 parry, +2 páncél lövés ellen	50	Kézi pavéze, huszártárcsa
Pavéze (nagy pajzs)		20	+2 parry, +2 páncél lövés ellen	200	Inkább letámasztva, akadályként használják a zsoldosok.

A pajzsok szemből és bal oldalról védenek (amennyiben jobbkezes a karakter).

Fegyverek

Típus	Sebzés	Súly	Jellemzők	Ár	Hatótáv
Pengék					
Kard	Erő+d8	8	Nehéz szablyára is.	150	
Kétkezes kard	Erő+d10	12	Kétkezes	200	
Másfélkezes kard	Erő+d8	10	2 kézzel +1 sebzés	175	
Rövid kard	Erő+d6	4	Könnyű szablyára is.	100	
Tőr	Erő+d4	1		13	
Nyeles fegyverek					
Balta, fokos	Erő+d6	2		100	
Bárd	Erő+d8	10		150	
Buzogány, harci kal.	Erő+d6	3	2 AP merev páncél, sisak ellen	100	
Kétkezes bárd	Erő+d10	15	1 AP, kétkezes	250	
Kétkezes harci kalapács	Erő+d8	9	2 AP merev páncél, sisak ellen, 2kezes	140	
Láncos buzogány	Erő+d6	8	Pajzs háritás és fedezék bónuszát semlegesíti	100	
Pöröly	Erő+d8	20	2 AP merev páncél, sisak ellen, -1 parry, 2kezes	200	
Szálfegyverek					
Alabárd	Erő+d8	15	2kezes, +1 elérés	125	
Bot	Erő+d4	5	+1 parry, +1 elérés, 2kezes	5	
Cséphadaró	Erő+d8	25	2kezes, -1 parry, 1 AP, nincs fegyver/pajzs háritás bónusz ellene	100	
Dárda	Erő+d6	5	+1 parry, +1 elérés, 2kezes	50	
Lovagi lándzsa	Erő+d8	10	2 AP rohamnál, +2 elérés, csak lóhátról haszn.	150	
Pika	Erő+d8	25	+2 elérés, 2kezes	100	
Távolsági fegyverek					
Dobótőr	Erő+d4	1		13	3*6*12
Hajítóbárd	Erő+d6	2		40	3*6*12
Kelevéz (gerely)	Erő+d6	5	Min Erő d6.	50	
Parittyá kölvédékkel	Erő+d4	-	-1 tám	5	12*24*48
Puska	2d8	15	Újratöltés 3 kör. Min Erő d6.	100	10*20*40
Szakállas puska	2d10	20	4-es AP, Újratöltés 3 kör. Csak állványról.	130	10*20*40
Reflexíj	2d6	3	használható lóhátról. Min Erő d6.	90	15*30*60
Erős reflexíj	2d6+1	3	használható lóhátról. Min Erő d8	120	18*36*72
Bivalyerős reflexíj	2d8	3	használható lóhátról. Min Erő d10	150	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 Erő d6.	250	15*30*60
Számszeríj, nehéz	2d8	15	4-es AP, 6 akció megtölteni. Min Erő d6.	350	21*42*84