önmagának nem énekelheti a hozzáértés dalát. A hozzáértés dala elmére ható képesség.

Sugalmazás (Mk): A legalább 6. szintű bárd, akinek legalább 9 szintje van valamelyik Előadás szakértelemben, egy általa már lenyűgözött lénynek (lásd fent) *sugalmazást* adhat (a varázslatnak megfelelően). E képesség használata nem töri meg a bárd összpontosítását a *lenyűgözés* hatására, és nem ad újabb mentődobást a *lenyűgözés* ellen.

A *sugalmazás* nem számít bele a bárd napi bárdi zenei előadásainak keretébe. Egy Akaraterő mentődobás (NF 10 + a bárd szintjének fele + a bárd Kar-módosítója) semlegesíti a hatást. Ez a képesség csak egyetlen lényre hat (de lásd a *tömeges sugalmazást* lent). A *sugalmazás* bűbáj (kényszer), elmére ható, nyelvektől függő képesség.

Hatalmas buzdítás (Tk): A legalább 9. szintű bárd, akinek legalább 12 szintje van valamelyik Előadás szakértelemben, zenéjével vagy költészetével nagyszerű tettekre lelkesítheti önmagát vagy egyetlen, 30 lábon belül tartózkodó, önként vállalkozó szövetségesét, és extra harci képességet adhat neki. A 9. szint fölött minden harmadik szintjén a bárd egyetlen használattal eggyel több szövetséges vehet célba (12. szinten kettőt, 15. szinten hármat, 18. szinten négyet). A hatalmas buzdításhoz a bárdnak énekelnie kell, a szövetségesnek pedig hallania kell az éneket. A hatás addig tart, amíg a szövetséges hallja a bárd énekét, és utána még 5 körig. A felbuzdított lény 2 extra életerődobást (d10) kap, a nekik megfelelő számú időleges életerőponttal (az extra életerődobásokhoz hozzá kell adni a célpont Állóképesség-módosítóját, ha van), +2 rátermettségbónuszt a támadódobásaira és +1 rátermettségbónuszt a Szívósság mentődobásaira. Az extra életerődobások rendes életerődobásnak számítanak az életerődobástól függő hatású varázslatok szempontjából. A hatalmas buzdítás elmére ható képesség.

A szabadság dala (Mk): A legalább 12. szintű bárd, akinek legalább 15 szintje van valamelyik Előadás szakértelemben, zenéjével vagy költészetével a *varázs megtörése* varázslattal egyenértékű hatást hozhat létre (varázshasználói szint: a karakter bárdszintje). A képesség használatához 1 percnyi megszakítás nélküli összpontosítás és zene kell, és egyetlen, 30 lábon belüli célpontra hat. A bárd önmagán nem használhatja *a szabadság dalát*.

Hősiességre buzdítás (Tk): A legalább 15. szintű bárd, akinek legalább 18 szintje van valamelyik Előadás szakértelemben, zenéjével vagy költészetével hatalmas hősiességre lelkesítheti önmagát vagy egyetlen, 30 lábon belül tartózkodó, önként vállalkozó szövetségesét. A 15. szint fölött minden harmadik bárdszintjén a karakter eggyel több lényt buzdíthat hősiességre. A hősiességre buzdításhoz a bárdnak énekelnie kell, a szövetségesnek pedig egy teljes körön át hallania kell az éneket. Az így felbuzdított lény +4 morálbónuszt kap a mentődobásaira és +4 kitérésbónuszt a VF-jére. A hatás addig tart, amíg a szövetséges hallja a bárd énekét, és utána még legfeljebb 5 körig. A hősiességre buzdítás elmére ható képesség.

Tömeges sugalmazás (Mk): Ez a képesség úgy működik, mint a fenti *sugalmazás*, azzal a különbséggel, hogy a legalább 18. szintű bárd, akinek legalább 21 szintje van valamelyik Előadás szakértelemben, egyszerre tetszőleges számú, általa már lenyűgözött lénynek (lásd fent) adhatja a *sugalmazást*. A *tömeges sugalmazás* bűbáj (kényszer), elmére ható, nyelvektől függő képesség.

EX-BÁRDOK

Az a bárd, akinek a jelleme törvényessé válik, bárdként nem léphet több szintet, de minden bárdképességét megtartja.

DRUIDA

Jellem: semleges jó, törvényes semleges, semleges, kaotikus semleges vagy semleges gonosz.

Életerődobás: d8.

AJÁNLOTT SZAKÉRTELMEK

A druida ajánlott szakértelmei (zárójelben a kapcsolódó tulajdonsággal): Állatidomítás (Kar), Diplomácia (Kar), Észlelés (Böl), Gyógyítás (Böl), Hallgatózás (Böl), Ismeretek (természet) (Int), Lovaglás (Ügy), Mágiaismeret (Int), Mesterség (Int), Összpontosítás (Áll), Szakma (Böl), Úszás (Erő) és Vadonismeret (Böl).

Szakértelempontok 1. szinten: (4 + Int-módosító) ×4.

Szakértelempontok minden további szinten: 4 + Int-módosító.

KASZTJELLEMZŐK

A druida kasztjellemzői a következők.

Fegyver- és vértjártasság: A druida a következő fegyverek használatában jártas: husáng, tőr, dobónyíl, vándorbot, handzsár, sarló, rövid dárda, parittya és dárda. Jártas továbbá minden természetes támadásban (karom, harapás és így tovább), amellyel a vadformával felvett alak rendelkezik (lásd lent).

A druida jártas a könnyű és a közepes vértek használatában, de fémvértet nem viselhet, így csak nemezvértet, bőrvértet vagy irhavértet hordhat. (Olyan favértet is viselhet, amelyet az *acélos fa* varázslat úgy változtatott meg, hogy acélként működjön. Lásd az *acélos fa* varázslat leírását.) A druida jártas a pajzsok használatában (az óriáspajzsot kivéve), de csak fapajzsot használhat.

Az a druida, aki tiltott vértet visel vagy tiltott pajzsot hord, amíg ezt teszi, és utána még 24 óráig, nem használhat druidavarázslatokat, sem természetfeletti vagy mágikus kasztképességeit.

Varázslatok: A druida isteni varázslatokat használ, a druidavarázslatok listájáról. Jelleme megtilthatja neki, hogy az erkölcsi vagy etikai meggyőződésével ellentétes varázslatokat használja; lásd lent a Kaotikus, gonosz, jó és törvényes varázslatok résznél. A druidának előre ki kell választania és elő kell készítenie a varázslatait (lásd lent).

Ahhoz, hogy egy varázslatot előkészítsen vagy létrehozzon, a druida Bölcsesség-értékének legalább 10 + a varázslat szintje értékűnek kell lennie. A druida varázslata elleni mentődobás Nehézségi foka 10 + a varázslat szintje + a druida Bölcsesség-módosítója.

Más varázshasználókhoz hasonlóan a druida is minden varázslatszintből csak bizonyos számú varázslatot használhat naponta. Alapszintű napi varázslatkeretét A druida táblázat adja meg. Ha magas a Bölcsesség-értéke, extra napi varázslatokat is kap. A paptól eltérően nem fér hozzá szféravarázslatokhoz és isteni adományokhoz.

A druida ugyanúgy készíti elő és használja a varázslatait, mint a pap, de egy előkészített varázslatot nem veszíthet el azért, hogy helyette *gyógyító* varázslatot használjon (de lásd lent az Előkészítetlen varázslást). A druida a druidavarázslatok listájának bármely varázslatát előkészítheti és használhatja, feltéve, hogy az adott szintű varázslatokat már használni tudja, de a napi meditációja során kell kiválasztania, mely varázslatokat készíti elő.

Előkészítetlen varázslás: A druida a felhalmozott varázslati energiát olyan idéző varázslatokba is átirányíthatja, amelyeket nem készített elő. Bármelyik előkészített varázslatát „elveszítheti”, hogy helyette bármelyik ugyanolyan vagy alacsonyabb szintű *természetszolga szólítása* varázslatot használja.

Kaotikus, gonosz, jó és törvényes varázslatok: A druida nem használhat olyan varázslatokat, amelyek jelleme ellentétes a sajátjával vagy (ha van) az istenségéével. Az egyes jellemekhez kötött varázslatokat a leírásukban a káosz, a gonosz, a jó és a rend leíró jelzi.

Extra nyelvek: A druida extra nyelvként az erdei nyelvet, az erdei lények nyelvét is választhatja. Ez a lehetőség a karakter fajából adódó extra nyelveken felül jár.

A druida ismeri a druidák nyelvét is, ezt a csak a druidák által ismert titkos nyelvet, amelyet akkor tanul meg, amikor 1. szintű druidává válik. A druidák nyelvét a druida ingyen kapja; vagyis a szokásos nyelvkeretén felül ismeri, és nem foglal el nyelvhelyet. A druidáknak tilos ezt a nyelvet nem druidáknak tanítaniuk.

A druidák nyelvének saját ábécéje van.

Állati társ (Kk): A druida a játék kezdetén állati társat választhat a következők közül: borz, teve, irtóztató patkány, lovagló kutya,

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

						Napi varázslatok									
Szint	**Alaptámadás-bónusz**	**Szívósság**	**Gyorsaság**	**Akaraterő**	**Különleges**	**0.**	**1.**	**2.**	**3.**	**4.**	**5.**	**6.**	**7.**	**8.**	**9.**
1.	+0	+2	+0	+2	Állati társ, természeti érzék, vad empátia	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+1	+3	+0	+3	Természetjárás	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+2	+3	+1	+3	Nyomtalan léptek	4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4.	+3	+4	+1	+4	Ellenállás a természet csábításának	5	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5.	+3	+4	+1	+4	Vadforma (naponta 1-szer)	5	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6.	+4	+5	+2	+5	Vadforma (naponta 2-szer)	5	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7.	+5	+5	+2	+5	Vadforma (naponta 3-szor)	6	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8.	+6/+1	+6	+2	+6	Vadforma (Nagy)	6	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9.	+6/+1	+6	+3	+6	Méregimmunitás	6	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10.	+7/+2	+7	+3	+7	Vadforma (naponta 4-szer)	6	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11.	+8/+3	+7	+3	+7	Vadforma (Pöttöm)	6	5	4	4	3	2	1	—	—	—
12.	+9/+4	+8	+4	+8	Vadforma (növény)	6	5	4	4	3	3	2	—	—	—
13.	+9/+4	+8	+4	+8	Ezer arc	6	5	5	4	4	3	2	1	—	—
14.	+10/+5	+9	+4	+9	Vadforma (naponta 5-ször)	6	5	5	4	4	3	3	2	—	—
15.	+11/+6/+1	+9	+5	+9	Időtlen test, vadforma (Hatalmas)	6	5	5	5	4	4	3	2	1	—
16.	+12/+7/+2	+10	+5	+10	Vadforma (elementál naponta 1-szer)	6	5	5	5	4	4	3	3	2	—
17.	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5	5	5	5	4	4	3	2	1
18.	+13/+8/+3	+11	+6	+11	Vadforma (naponta 6-szor, elementál naponta 2-szer)	6	5	5	5	5	4	4	3	3	2
19.	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5	5	5	5	5	4	4	3	3
20.	+15/+10/+5	+12	+6	+12	Vadforma (elementál naponta 3-szor, Hatalmas elementál)	6	5	5	5	5	5	4	4	4	4

sas, sólyom, ló (könnyű vagy nehéz), bagoly, póni, kígyó (Kis vagy Közepes vipera) vagy farkas. Ha a kampány egészben vagy részben vízi környezetben játszódik, a következő lények is választhatók: krokodil, delfin, Közepes cápa és tintahal. Az állat hűséges társ, amely a fajtájának megfelelő módon elkíséri a druidát a kalandjaira.

Az 1. szintű druida társa a lent felsoroltakon kívül teljesen átlagos a maga fajtájában. Ahogy a druida szintet lép, az állat ereje a táblázat szerint növekszik. Ha a druida felmenti a társát a szolgálat alól, egy 24 órán át megszakítás nélkül tartó imaszertartással újat szerezhet. Ezzel a szertartással az elpusztult állati társ is pótolható.

A legalább 4. szintű druida az alternatív listákról is választhat állatot (lásd lent). Ha ezek valamelyikéről választ állati társat, a lény úgy kapja meg a képességeit, mintha a karakter druidaszintje alacsonyabb volna a valóságosnál. Vond le a druidaszintből a megfelelő lista fejlécében megadott értéket, és az eredményt vesd össze a táblázat druidaszint-soraival, hogy megállapítsd az állati társ képességeit. (Ha emiatt a druida tényleges szintje 0 vagy kevesebb volna, nem lehet ilyen állati társa.)

Természeti érzék (Kk): A druida +2 bónuszt kap az Ismeretek (természet) és a Vadonismeret-próbáira.

Vad empátia (Kk): A druida javíthat egy állat hozzáállásán. Ez a képesség ugyanúgy működik, mint egy személy hozzáállásának javítására tett Diplomáciapróba. A druida 1d20-szal dob, és hozzáadja druidaszintjét és Karizma-módosítóját, ez adja a vad empátia próba eredményét.

A jellemző háziállat kiinduló hozzáállása közömbös, a vadállatoké általában barátságtalan.

A vad empátia használatához a druidának és az állatnak képesnek kell lennie egymást szemügyre venni, ami szokásos körülmények között azt jelenti, hogy 30 lábon belül kell lenniük egymástól. Egy állat ilyen befolyásolása általában 1 percig tart, de – ahogy az embereké – rövidebb vagy hosszabb ideig is tarthat.

A druida ezzel a képességgel olyan mágikus bestiát is befolyásolhat, amelynek Intelligencia-értéke 1 vagy 2, de a próbára –4 büntetést kap.

Természetjárás (Kk): 2. szinttől a druida bármilyen aljnövényzeten (természetes tüskés bozóton, csipkebokron, burjánzó növényzeten és hasonló terepen) a szokásos sebességével, sebzés és egyéb hátrány nélkül haladhat át. A mágiával a mozgás akadályozására megbűvölt tüskés bozót, csipkebokor és burjánzó növényzet azonban rá is hat.

Nyomtalan léptek (Kk): 3. szinttől a druida természetes környezetben nem hagy nyomot, és nem lehet a nyomát követni. Ha akarja, hagyhat nyomot.

Ellenállás a természet csábításának (Kk): 4. szinttől a druida +4 bónuszt kap a tündérek mágikus képességei elleni mentődobásaira.

Vadforma (Tk): 5. szinten a druida képessé válik arra, hogy naponta egyszer bármilyen Kis vagy Közepes méretű állattá változzon, majd vissza. Új alakként bármilyen állat típusú lényt választhat. Ez a képesség úgy működik, mint az *átváltoztatás* varázslat, az itt felsorolt eltérésekkel. A hatás druidaszintenként 1 óráig tart, vagy amíg a druida vissza nem változik. Az alakváltás (állattá vagy vissza) egyszerű cselekedet, és nem vált ki megszakító támadást.

A választott alaknak olyan állatának kell lennie, amelyet a druida ismer.

Állatalakban a druida nem tud beszélni, mert csak olyan hangokat adhat ki, amilyeneket egy közönséges, betanítatlan állat, de az új alakjával nagyjából azonos csoportba tartozó többi állattal szokásos módon tud érintkezni. (A vadon élő papagáj szokásos hangja a rikácsolás, így ezt az alakot felvéve sem tud beszélni.)

A druida 6., 7., 10., 14. és 18. szinten naponta többször használhatja ezt a képességet, ahogy A druida táblázat mutatja. Ezenkívül 8. szinten Nagy, 11. szinten Pöttöm, 15. szinten Hatalmas méretű állat alakját is felveheti.

Az új alak életerődobásainak száma nem haladhatja meg a karakter druidaszintjét.

12. szinten a druida a vadformával növény típusú lénnyé is változhat, az állatalakokra vonatkozó méretkorlátozásokkal. (Ezzel a képességgel nem veheti fel olyan növény alakját, amely nem lény.)

16. szinten a druida naponta egyszer a vadformával Kis, Közepes vagy Nagy méretű (levegő-, föld-, tűz- vagy víz-) elementállá is változhat. Ezek az elementálalakok a szokásos vadforma-használatain felül járnak. A vadforma szokásos hatásain felül a druida megkapja az elemental összes kivételes, természetfeletti és mágikus képességét. Amíg a vadformát fenntartja, az elemental képességeit is megkapja, de a saját lénytípusát megtartja.

18. szinten a druida naponta kétszer, 20. szinten naponta háromszor veheti fel elemental alakját. 20. szinten a druida a vadformával Hatalmas méretű elementállá is változhat.

Betekintő részlet –]K szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

Kasztszint	Extra ÉD	Természetesvért-módosítás	Erő-/Ügy-módosítás	Extra mutatványok	Különleges
1–2.	+0	+0	+0	1	Kapcsolat, osztozás a varázslatokon
3–5.	+2	+2	+1	2	Elugrás
6–8.	+4	+4	+2	3	Odaadás
9–11.	+6	+6	+3	4	Többszörös támadás
12–14.	+8	+8	+4	5	
15–17.	+10	+10	+5	6	Javított elugrás
18–20.	+12	+12	+6	7	

Méregimmunitás (Kk): 9. szinten a druida immunissá válik minden méreggel szemben.

Ezer arc (Tk): 13. szinten a druida képessé válik arra, hogy tetszése szerint megváltoztassa a külsejét, mintha az *önmagunk formázása* varázslatot használná, de csak a saját alakjában.

Időtlen test (Kk): 15. szinttől a druida nem kap tulajdonságbüntetést az öregedés miatt, és mágiával sem lehet megöregíteni. A már elszenvedett büntetések azonban megmaradnak.

A bónuszok továbbra is járnak, és a druida idejének lejártával végelgyengülésben meghal.

EX-DRUIDÁK

Az a druida, aki már nem tiszteli a természetet, tiltott jellemre vált, vagy a druidák nyelvét nem druidának tanítja, elveszíti minden varázslatát és druidaképességét (az állati társát is, de a fegyver-, vért- és pajzsjártasságot nem). Ettől kezdve druidaként nem léphet szintet, amíg nem vezekel (lásd a *vezeklés* varázslat leírását).

A DRUIDA ÁLLATI TÁRSA

A druida állati társa sok tekintetben különbözik a fajtájabeli közönséges állatoktól. A druida állati társa felülmúlja a fajtájabeli közönséges állatokat, és különleges képességei vannak, ahogy alább olvasható.

Az állati társ alapjai: A társ fajtájának megfelelő lény alapstatisztikáit használd, a következő változtatásokkal.

Kasztszint: A karakter druidaszintje. A társ képességeinek és a karakter számára elérhető alternatív listáknak a megállapításakor a druidaszintek összeadódnak minden más olyan kasztban elért szintekkel, amely állati társra jogosít.

Extra ÉD: További nyolcoldalú (d8) életerődobások, amelyek mindegyikéhez a szokásos módon hozzáadódik az Állóképesség-módosító. Ne feledd, hogy az extra életerődobások növelik az állati társ alaptámadás-bónuszát és alap mentődobás-bónuszait. Az állati társ alaptámadás-bónusza ugyanannyi, mint egy olyan druidáé, akinek a szintje az állat életerődobásainak számával egyenlő. Az állati társnak jó Szívósság és Gyorsaság mentődobása van (úgy kell kezelni, mint egy olyan karaktert, akinek a szintje az állat életerődobásainak számával egyenlő). Az állati társ az extra életerődobásokért a szörnyek életerődobásainak növelésekor szokásos módon kap további szakértelempontokat és képességeket.

Természetesvért-módosítás: Az itt megadott számmal nő az állati társ meglévő természetesvért-bónusza.

Erő-/Ügy-módosítás: Ezt az értéket kell hozzáadni az állati társ Erő- és Ügyesség-értékéhez.

Extra mutatványok: Az oszlopban megadott érték azoknak az „extra" mutatványoknak a teljes száma, amelyeket az állat azokon felül ismer, amelyeket a druida esetleg megtanít neki (lásd az Állatidomítás szakértelmet). Ezek az extra mutatványok nem igényelnek betanítási időt vagy Állatidomítás-próbát, és nem számítanak bele abba a szokásos korlátba, ahány mutatványt az állat ismerhet. Az extra mutatványokat a druida választja ki, és a választás utána nem változtatható meg.

Kapcsolat (Kk): A druida szabad cselekedetként bánhat az állati társával, illetve mozgás jellegű cselekedetként ösztökélheti, akkor is, ha egyáltalán nincs szintje az Állatidomítás szakértelemben. A druida +4 körülménybónuszt kap az állati társára vonatkozó minden vad empátia- és Állatidomítás-próbájára.

Osztozás a varázslatokon (Kk): A druida dönthet úgy, hogy bármelyik önmagára használt varázslata (de nem mágikus képessége) az állati társára is hasson. Ehhez a társnak a varázslás pillanatában 5 lábon belül kell lennie. Ha a varázslat vagy hatás nem azonnali hatóidejű, nem hat tovább az állati társra, amint az 5 lábnál távolabbra kerül, és akkor sem hat rá újra, ha a hatóidő lejárta előtt visszatér a druidához.

Ezenkívül a druida a „te magad" célpontú varázslatait önmaga helyett az állati társára is használhatja (érintés hatósugarú varázslatként). A druida és állati társa akkor is osztozhat a varázslatokon, ha azok egyébként nem hatnak a társ típusába (állat) tartozó lényekre.

Elugrás (Kk): Ha az állati társat olyan támadás éri, amely ellen Gyorsaság mentődobással fele sebzésre lehet csökkenteni a sérülést, sikeres mentődobás esetén egyáltalán nem sérül.

Odaadás (Kk): Az állati társ +4 morálbónuszt kap a bűbáj varázslatok és hatások elleni Akaraterő mentődobásaira.

Többszörös támadás: Az állati társ extra képességként megkapja a Többszörös támadás képességet, ha legalább három természetes támadása van, és még nincs meg neki ez a képesség. Ha nincs meg a szükséges három természetes támadása, ehelyett egy második támadást kap az elsődleges természetes fegyverével, igaz, –5 büntetéssel.

Javított elugrás (Kk): Ha olyan támadás éri, amely ellen Gyorsaság mentődobással fele sebzésre lehet csökkenteni a sérülést, az állati társ sikeres mentődobás esetén egyáltalán nem sérül, sikertelen mentődobás esetén is csak fele sebzést szenved.

ALTERNATÍV ÁLLATI TÁRSAK

A kellően magas szintű druida a következő listák valamelyikéről is választhatja állati társát; a társ jellemzőinek és különleges képességeinek megállapításakor a druida szintjét a zárójelben megadott értékkel kell módosítani.

4. VAGY MAGASABB SZINT (SZINT –3)

- Bölény (állat)
- Cápa, Nagy[1] (állat)
- Emberszabású majom (állat)
- Fekete medve (állat)
- Gepárd (állat)
- Irtóztató borz
- Irtóztató denevér
- Irtóztató menyét
- Kígyó, Nagy vipera (állat)
- Kígyó, szorító (állat)
- Krokodil (állat)[1]
- Leopárd (állat)
- Rozsomák (állat)
- Vaddisznó (állat)
- Varánusz (állat)

7. VAGY MAGASABB SZINT (SZINT –6)

- Barnamedve (állat)
- Deinonikusz (dinoszaurusz)
- Elazmoszaurusz[1] (dinoszaurusz)
- Irtóztató farkas
- Irtóztató majom
- Irtóztató rozsomák
- Irtóztató vaddisznó
- Kígyó, Hatalmas vipera (állat)
- Óriás krokodil (állat)
- Oroszlán (állat)
- Orrszarvú (állat)
- Tigris (állat)

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

A harcos

Szint	Alaptámadás-bónusz	Szívósság	Gyorsaság	Akaraterő	Különleges
1.	+1	+2	+0	+0	Extra képesség
2.	+2	+3	+0	+0	Extra képesség
3.	+3	+3	+1	+1	
4.	+4	+4	+1	+1	Extra képesség
5.	+5	+4	+1	+1	
6.	+6/+1	+5	+2	+2	Extra képesség
7.	+7/+2	+5	+2	+2	
8.	+8/+3	+6	+2	+2	Extra képesség
9.	+9/+4	+6	+3	+3	
10.	+10/+5	+7	+3	+3	Extra képesség
11.	+11/+6/+1	+7	+3	+3	
12.	+12/+7/+2	+8	+4	+4	Extra képesség
13.	+13/+8/+3	+8	+4	+4	
14.	+14/+9/+4	+9	+4	+4	Extra képesség
15.	+15/+10/+5	+9	+5	+5	
16.	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5	Extra képesség
17.	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5	
18.	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	Extra képesség
19.	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6	
20.	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Extra képesség

10. vagy magasabb szint (szint –9)

- Bálna, orka[1] (állat)
- Cápa, Hatalmas[1] (állat)
- Irtóztató oroszlán
- Jegesmedve (állat)
- Kígyó, óriás szorító (állat)
- Megaraptor (dinoszaurusz)

13. vagy magasabb szint (szint –12)

- Elefánt (állat)
- Irtóztató medve
- Óriás polip[1] (állat)

16. vagy magasabb szint (szint –15)

- Irtóztató cápa[1]
- Irtóztató tigris
- Óriás tintahal[1] (állat)
- Tirannoszaurusz (dinoszaurusz)
- Triceratops (dinoszaurusz)

[1] Csak vízi környezetben választható.

Harcos

Jellem: bármilyen.

Életerődobás: d10.

Ajánlott szakértelmek

A harcos ajánlott szakértelmei (zárójelben a kapcsolódó tulajdonsággal): Állatidomítás (Kar), Lovaglás (Ügy), Mászás (Erő), Megfélemlítés (Kar), Mesterség (Int), Ugrás (Erő) és Úszás (Erő).

Szakértelempontok 1. szinten: (2 + Int-módosító) ×4.

Szakértelempontok minden további szinten: 2 + Int-módosító.

Kasztjellemzők

A harcos kasztjellemzői a következők.

Fegyver- és vértjártasság: A harcos jártas az összes egyszerű és harci fegyver, minden vért (nehéz, közepes és könnyű), valamint a pajzsok használatában (az óriáspajzsot is beleértve).

Extra képességek: 1. szinten a harcos egy harci jellegű extra képességet kap azon a képességen felül, amelyet minden 1. szintű karakter megkap, és azon az extra képességen felül, amely az ember karaktereknek jár. 2. szinten és utána minden második harcosszinten (4., 6., 8., 10., 12., 14., 16., 18. és 20. szinten) újabb extra képességet kap. Ezeket az extra képességeket a harcos extra képességként megjelölt képességek közül kell választania. A harcosnak az extra képesség minden követelményének meg kell felelnie, a legkisebb tulajdonságértékeket és alaptámadás-bónuszokat is beleértve.

Ezek az extra képességek azon a képességen felül járnak, amelyet bármely kaszt tagja a szintlépésekkel kap. Amikor a harcos ezeket a képességeket választja (tehát a szintlépéssel járó képességeit), nem korlátozódik a harcos extra képességek listájára.

Kalandor

Jellem: bármilyen.

Életerődobás: d6.

Ajánlott szakértelmek

A kalandor ajánlott szakértelmei (zárójelben a kapcsolódó tulajdonsággal): Akrobatika (Ügy), Álcázás (Kar), Átverés (Kar), Csendes mozgás (Ügy), Diplomácia (Kar), Egyensúly (Ügy), Előadás (Kar), Értékbecslés (Int), Eszköz hatástalanítása (Int), Észlelés (Böl), Hallgatózás (Böl), Hamisítás (Int), Indíték megérzése (Böl), Információgyűjtés (Kar), Írás megfejtése (Int), Ismeretek (helyismeret) (Int), Keresés (Int), Kézügyesség (Ügy), Kötélhasználat (Ügy), Mászás (Erő), Megfélemlítés (Kar), Mesterség (Int), Rejtőzködés (Ügy), Szabadulóművész (Ügy), Szakma (Böl), Ugrás (Erő), Úszás (Erő), Varázstárgyhasználat (Kar) és Zárnyitás (Ügy).

Szakértelempontok 1. szinten: (8 + Int-módosító) ×4.

Szakértelempontok minden további szinten: 8 + Int-módosító.

Kasztjellemzők

A kalandor kasztjellemzői a következők.

Fegyver- és vértjártasság: A kalandor jártas az összes egyszerű fegyver, valamint a kézi számszeríj, a vívótőr, az ütleg, a rövidíj és a rövid kard használatában. A kalandor jártas a könnyű vértek használatában, a pajzsokéban viszont nem.

Orvtámadás: Ha a kalandor olyan helyzetben éri az ellenfelét, amikor az nem tud hatékonyan védekezni a támadása ellen, egy létfontosságú pontot eltalálva extra sebzést okozhat.

A kalandor támadása mindig extra sebzést okoz, ha a célpont elveszíti a VF-jére vonatkozó Ügyesség-bónuszát (akár van ténylegesen Ügyesség-bónusza, akár nincs), vagy ha a kalandor közrefogja a célpontját. Ez az extra sebzés 1. szinten 1d6, és utána minden második kalandorszinten 1d6-tal nő. Ha a kalandor orvtámadással kritikus ütést ér el, az extra sebzést nem kell megszorozni.

Távolsági támadás csak akkor számíthat orvtámadásnak, ha a célpont 30 lábon belül van.

Ütleggel vagy pusztakezes támadással a kalandor olyan orvtámadást is intézhet, amely halálos helyett nem halálos sebzést okoz. Halálos sebzést okozó fegyverrel orvtámadásban nem okozhat nem halálos sebzést, a szokásos –4 büntetéssel sem.

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

A kalandor

Szint	Alaptámadás-bónusz	Szívósság	Gyorsaság	Akaraterő	Különleges
1.	+0	+0	+2	+0	Orvtámadás +1d6, csapdakeresés
2.	+1	+0	+3	+0	Elugrás
3.	+2	+1	+3	+1	Orvtámadás +2d6, csapdaérzék +1
4.	+3	+1	+4	+1	Ösztönös kitérés
5.	+3	+1	+4	+1	Orvtámadás +3d6
6.	+4	+2	+5	+2	Csapdaérzék +2
7.	+5	+2	+5	+2	Orvtámadás +4d6
8.	+6/+1	+2	+6	+2	Javított ösztönös kitérés
9.	+6/+1	+3	+6	+3	Orvtámadás +5d6, csapdaérzék +3
10.	+7/+2	+3	+7	+3	Különleges képesség
11.	+8/+3	+3	+7	+3	Orvtámadás +6d6
12.	+9/+4	+4	+8	+4	Csapdaérzék +4
13.	+9/+4	+4	+8	+4	Orvtámadás +7d6, különleges képesség
14.	+10/+5	+4	+9	+4	—
15.	+11/+6/+1	+5	+9	+5	Orvtámadás +8d6, csapdaérzék +5
16.	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Különleges képesség
17.	+12/+7/+2	+5	+10	+5	Orvtámadás +9d6
18.	+13/+8/+3	+6	+11	+6	Csapdaérzék +6
19.	+14/+9/+4	+6	+11	+6	Orvtámadás +10d6, különleges képesség
20.	+15/+10/+5	+6	+12	+6	—

A kalandor csak olyan élőlényekre intézhet orvtámadást, amelyeknek felismerhető a testfelépítése – az élőholtaknak, a szerkezeteknek, a nyálkáknak, a növényeknek és a testetlen lényeknek nincsenek támadható létfontosságú pontjaik. A kritikus ütésekkel szemben immunis lényekre az orvtámadás sem hat. A kalandornak elég jól kell látnia a célpontot ahhoz, hogy kiszemeljen egy létfontosságú pontot, és el is kell érnie azt. A kalandor nem intézhet orvtámadást takarásban lévő lény ellen, és akkor sem, ha egy olyan lény végtagjaira sújt, amelynek létfontosságú pontjai elérhetetlenek számára.

Csapdakeresés: A kalandorok (és csak a kalandorok) a Keresés szakértelemmel akkor is megtalálhatják a csapdákat, ha a feladat Nehézségi foka 20-nál magasabb.

Egy nem mágikus csapda megtalálásának NF-je legalább 20, és ha jól el van rejtve, még magasabb. Egy mágikus csapda megtalálásának NF-je 25 + a létrehozásához használt varázslat szintje.

A kalandorok (és csak a kalandorok) az Eszköz hatástalanítása szakértelemmel a mágikus csapdákat is hatástalaníthatják. Egy mágikus csapda NF-je általában 25 + a létrehozásához használt varázslat szintje.

Az a kalandor, aki Eszköz hatástalanítása-próbájával legalább 10-zel meghaladja a csapda NF-jét, tanulmányozhatja a csapdát, kiismerheti a működését, és (a csapatával együtt) hatástalanítás nélkül is elkerülheti.

Elugrás (Kk): 2. szinttől a kalandor nagy fürgeséggel még a mágikus és a szokatlan támadások elől is kitérhet. Ha sikeres Gyorsaság mentődobást tesz egy olyan támadás ellen, amely sikeres mentődobás esetén szokásosan fele sebzést okoz, egyáltalán nem sérül. Az elugrást a kalandor csak könnyű vértben vagy vért nélkül használhatja. A magatehetetlen kalandor nem részesül az elugrás előnyében.

Csapdaérzék (Kk): 3. szinten a kalandor ösztönösen megérzi a csapdák jelentette veszélyt, így +1 bónuszt kap a csapdák elkerülésére tett Gyorsaság mentődobásaira, és +1 kitérésbónuszt a VF-jére a csapdák támadásai ellen. Ezek a bónuszok 6. szinten +2-re, 9. szinten +3-ra, 12. szinten +4-re, 15. szinten +5-re, 18. szinten +6-ra nőnek.

A több kasztból kapott csapdaérzék-bónuszok összeadódnak.

Ösztönös kitérés (Kk): 4. szinttől a kalandor még azelőtt reagálhat a veszélyre, hogy az érzékei szokásos esetben lehetővé tennék. Akkor is megtartja a VF-jére vonatkozó Ügyesség-bónuszát (ha van), ha készületlenül érik, vagy láthatatlan támadó találja el. Ha azonban mozgásképtelen, az Ügyesség-bónuszát elveszíti.

Ha a kalandornak egy másik kasztból már van ösztönös kitérése, helyette automatikusan javított ösztönös kitérést kap (lásd lent).

Javított ösztönös kitérés (Kk): A legalább 8. szintű kalandort nem lehet közrefogni. Ez a védelem megfosztja a többi kalandort attól, hogy közrefogással orvtámadást intézzenek ellene, kivéve, ha a támadónak legalább néggyel több kalandorszintje van, mint a célpontnak.

Ha a karakternek egy második kasztból már van ösztönös kitérése (lásd fent), helyette automatikusan javított ösztönös kitérést kap, és az ösztönös kitérést adó kasztok szintjei összeadódnak annak megállapításakor, hogy legalább hányadik szintű kalandor foghatja közre a karaktert.

Különleges képességek: 10. szinten, majd minden harmadik szinten (13., 16. és 19. szinten) a kalandor egy különleges képességet kap, amelyet a következők közül választ.

Megnyomorítás (Kk): Az ilyen képességű kalandor olyan pontosan intéz orvtámadást, hogy ütései meggyengítik és akadályozzák ellenfelét. Az az ellenfél, amely az orvtámadásai egyikétől sebzést szenved, 2 pont Erő-sebzést is szenved. A sebzés miatt elvesztett tulajdonságpontok maguktól térnek vissza, sebzett tulajdonságonként napi 1 pont ütemében.

Védekező gurulás (Kk): A kalandor egy potenciálisan halálos ütés elől gurulással kitérhet, így kevesebb sebzést szenved, mint egyébként. Naponta egyszer, amikor egy harcban elszenvedett sebzés (fegyvertől vagy más ütéstől, nem varázslattól vagy különleges képességtől) 0-ra vagy az alá csökkentené az életerőpontjait, a kalandor megkísérelheti, hogy elgurulva tompítsa a sebzést. Ehhez Gyorsaság mentődobást kell tennie (NF = az okozott sebzés). Siker esetén csak fele sebzést szenved az ütéstől; kudarc esetén a teljes sebzést. A védekező guruláshoz tudnia kell a támadásról, és képesnek kell lennie reagálni rá – ha elveszíti a VF-jére vonatkozó Ügyesség-bónuszát, nem használhatja ezt a képességet. Mivel ez a hatás szokásos esetben nem engedné meg, hogy a karakter Gyorsaság mentődobással felezze a sebzést, a kalandor elugrás képessége nem vonatkozik a védekező gurulásra.

Javított elugrás (Kk): Ez a képesség úgy működik, mint az elugrás, azzal a különbséggel, hogy a kalandor sikeres Gyorsaság mentődobás esetén továbbra sem sérül, és mostantól sikertelen mentődobás esetén is csak fele sebzést szenved. A magatehetetlen kalandor nem részesül a javított elugrás előnyében.

Opportunizmus (Kk): A kalandor körönként egyszer megszakító támadást tehet egy olyan ellenfél ellen, amelyet egy másik karakter éppen közelharcban megsebzett. Ez a támadás a kalandor abban a körben tett megszakító támadásának számít. A kalandor még a Harci reflex képességgel sem használhatja körönként egynél többször az opportunizmust.

Szakértelemuralom: A kalandor bizonyos szakértelmeit olyan magabiztosan használja, hogy kedvezőtlen körülmények között is megbízhatóan alkalmazza őket.

Amikor ezt a képességet megkapja, 3 + Intelligencia-módosítójának megfelelő számú szakértelmet választ ki. Ezekkel a szakértelmekkel tett szakértelempróbáinál akkor is beérheti a 10-zel, ha a stressz és a zavaró körülmények szokásos esetben ezt nem en-

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

Szint	Alaptámadás-bónusz	Szívósság	Gyorsaság	Akaraterő	Különleges	Napi varázslatok 1.	2.	3.	4.
1.	+1	+2	+0	+0	A jóság aurája, *gonosz észlelése*, gonoszra sújtás naponta 1-szer	—	—	—	—
2.	+2	+3	+0	+0	Isteni kegy, kézrátétel	—	—	—	—
3.	+3	+3	+1	+1	A bátorság aurája, isteni egészség	—	—	—	—
4.	+4	+4	+1	+1	Élőholtak elűzése	0	—	—	—
5.	+5	+4	+1	+1	Gonoszra sújtás naponta 2-szer, különleges hátas	0	—	—	—
6.	+6/+1	+5	+2	+2	*Gyógyír* hetente 1-szer	1	—	—	—
7.	+7/+2	+5	+2	+2		1	—	—	—
8.	+8/+3	+6	+2	+2		1	0	—	—
9.	+9/+4	+6	+3	+3	*Gyógyír* hetente 2-szer	1	0	—	—
10.	+10/+5	+7	+3	+3	Gonoszra sújtás naponta 3-szor	1	1	—	—
11.	+11/+6/+1	+7	+3	+3		1	1	0	—
12.	+12/+7/+2	+8	+4	+4	*Gyógyír* hetente 3-szor	1	1	1	—
13.	+13/+8/+3	+8	+4	+4		1	1	1	—
14.	+14/+9/+4	+9	+4	+4		2	1	1	0
15.	+15/+10/+5	+9	+5	+5	*Gyógyír* hetente 4-szer, gonoszra sújtás naponta 4-szer	2	1	1	1
16.	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5		2	2	1	1
17.	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5		2	2	2	1
18.	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6	*Gyógyír* hetente 5-ször	3	2	2	1
19.	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6		3	3	3	2
20.	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6	Gonoszra sújtás naponta 5-ször	3	3	3	3

gednék. A kalandor ezt a különleges képességet többször is megszerezheti, és minden alkalommal további szakértelmeket választ, amelyekre vonatkozik.

Sikamlós elme (Kk): Ez a képesség azt jelképezi, hogy a kalandor kibújhat azoknak a mágikus hatásoknak a szorításából, amelyek egyébként irányítanák vagy kényszerítenék. Ha a sikamlós elmével rendelkező kalandor bűbáj varázslat vagy hatás alá kerül, és sikertelen a mentődobása, 1 körrel később ugyanazzal az NF-fel újra megpróbálkozhat vele. Csak ez az egy további esélye van arra, hogy a mentődobása sikeres legyen.

Képesség: A kalandor különleges képesség helyett extra képességet is választhat.

LOVAG

Jellem: törvényes jó.

Életerődobás: d10.

AJÁNLOTT SZAKÉRTELMEK

A lovag ajánlott szakértelmei (zárójelben a kapcsolódó tulajdonsággal): Állatidomítás (Kar), Diplomácia (Kar), Gyógyítás (Böl), Indíték megérzése (Böl), Ismeretek (nemesség és királyság) (Int), Ismeretek (vallás) (Int), Lovaglás (Ügy), Mesterség (Int), Összpontosítás (Áll) és Szakma (Böl).

Szakértelempontok 1. szinten: (2 + Int-módosító) ×4.

Szakértelempontok minden további szinten: 2 + Int-módosító.

KASZTJELLEMZŐK

A lovag kasztjellemzői a következők.

Fegyver- és vértjártasság: A lovag jártas az összes egyszerű és harci fegyver, minden vértfajta (nehéz, közepes és könnyű), valamint a pajzsok használatában (az óriáspajzsot kivéve).

A jóság aurája (Kk): A lovag jóság-aurájának ereje (lásd a *jó észlelése* varázslatot) a lovagszintjével egyenlő.

***Gonosz észlelése* (Mk):** A lovag tetszés szerint használhatja a *gonosz észlelése* varázslatot, a varázslatnak megfelelően.

Gonoszra sújtás (Tk): A lovag naponta egyszer egy közönséges közelharci támadással megkísérelhet a gonoszra sújtani. A támadódobásához hozzáadja Karizma-bónuszát (ha van), és lovagszintenként 1 pont extra sebzést okoz. Ha a lovag véletlenül olyan lényre sújt le, amely nem gonosz, a sújtásnak nincs hatása, de a képességet aznapra akkor is elhasználta.

5. szinten és utána minden ötödik szinten a lovag naponta eggyel többször sújthat a gonoszra, ahogy A lovag táblázat mutatja, 20. szinten legfeljebb naponta ötször.

Isteni kegy (Tk): 2. szinten a lovag Karizma-bónuszának megfelelő (ha van) bónuszt kap minden mentődobására.

Kézrátétel (Tk): 2. szinttől a legalább 12-es Karizmájú lovag érintéssel gyógyíthatja a (saját vagy mások) sebeit. Naponta összesen lovagszintje × Karizma-bónusza életerőpontnyi sebzést gyógyíthat. A gyógyítást több alany között is felosztathatja, és nem kell egyszerre felhasználnia. A kézrátétel használata egyszerű cselekedet.

A lovag ezt a gyógyító erőt részben vagy egészben arra is felhasználhatja, hogy élőholt lényeket sebezzen. A kézrátétel ilyen használatához sikeres közelharci érintéses támadás szükséges, és nem vált ki megszakító támadást. Hogy napi pontjaiból mennyit használ fel sebzésként, azt a lovag azután dönti el, hogy sikeresen megérintette az élőholt lényt.

A bátorság aurája (Tk): 3. szinttől a lovag immunis a (mágikus és nem mágikus) félelemmel szemben. A tőle 10 lábon belül tartózkodó minden szövetségese +4 morálbónuszt kap a félelemhatások elleni mentődobásaira.

Ez a képesség addig működik, amíg a lovag eszméleténél van; ha eszméletlen vagy halott, nem.

Isteni egészség (Kk): 3. szinten a lovag immunissá válik minden betegséggel szemben, a természetfeletti és a mágikus betegségeket is beleértve.

Élőholtak elűzése (Tk): Amikor a lovag eléri a 4. szintet, megkapja az élőholtak elűzésének természetfeletti képességét. Naponta 3 + Karizma-módosítójának megfelelő számú alkalommal használhatja. Úgy űzi el az élőholtakat, mint egy nála három szinttel alacsonyabb szintű pap.

Varázslatok: 4. szinttől a lovag kis számú isteni varázslat használatára képes, a lovagvarázslatok listájáról. A lovagnak előre ki kell választania és elő kell készítenie a varázslatait.

Ahhoz, hogy egy varázslatot előkészítsen vagy létrehozzon, a lovag Bölcsesség-értékének legalább 10 + a varázslat szintje értékűnek kell lennie. A lovag varázslata elleni mentődobás Nehézségi foka 10 + a varázslat szintje + a lovag Bölcsesség-módosítója.

Más varázshasználókhoz hasonlóan a lovag is minden varázslatszintből csak bizonyos számú varázslatot használhat naponta. Alapszintű napi varázslatkeretét A lovag táblázat adja meg. Ha magas a Bölcsesség-értéke, extra napi varázslatokat is kap. Ha a táblázat szerint a lovag az adott varázslatszintből napi 0 varázslatot kap, akkor csak a Bölcsesség-értéke alapján őt megillető extra varázslatokat kapja meg ezen a szinten. A paptól eltérően a lovag nem fér hozzá szféravarázslatokhoz és isteni adományokhoz.

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

A lovag ugyanúgy készíti elő és használja a varázslatait, mint a pap, de egy előkészített varázslatot nem veszíthet el azért, hogy helyette előkészítés nélkül *gyógyító* varázslatot használjon. A lovag a lovagvarázslatok listájának bármely varázslatát előkészítheti és használhatja, feltéve, hogy az adott szintű varázslatokat már használni tudja, de a napi meditációja során kell kiválasztania, mely varázslatokat készíti elő.

3. szintig a lovagnak nincs varázshasználói szintje. 4. szinttől varázshasználói szintje a lovagszintjének fele.

Különleges hátas (Mk): 5. szinten a lovag egy szokatlanul értelmes, erős és hűséges hátast kap, amely a gonosz elleni keresztes hadjáratában szolgálja (lásd lent). Ez a hátas általában nehéz csatamén (Közepes méretű lovag esetén) vagy harci póni (Kis méretű lovag esetén).

A lovag naponta egyszer, egykörös cselekedetként mágikusan magához hívhatja a hátasát a mennyei birodalmakból, ahol az lakik. Ez a képesség egy olyan varázslattal egyenértékű, amelynek szintje a lovag szintjének harmada. A hátas azonnal megjelenik a lovag mellett, és lovagszintenként 2 óráig marad; szabad cselekedetként bármikor elbocsátható. Valahányszor a lovag megidézi, mindig ugyanaz a lény jelenik meg, de a lovag fel is mentheti a szolgálat alól.

Valahányszor a lovag magához hívja, a hátas teljes egészségben jelenik meg, akármekkora sebzést szenvedett is korábban. A hátas azt a felszerelést viseli vagy viszi, ami akkor volt rajta, amikor legutóbb elbocsátották. A hátas magához hívása idéző mágia (hívás) hatás.

Ha a lovag hátasa meghal, azonnal eltűnik, és ott hagyja a nála lévő felszerelést. A lovag harminc napig, vagy amíg lovagszintet nem lép (amelyik hamarabb bekövetkezik), nem idézhet új hátast, még akkor sem, ha az elpusztult hátast valahogyan visszahozzák a halálból. Ez alatt a harminc nap alatt a lovag –1 büntetést kap a támadó- és a fegyveres sebzésdobásaira.

***Gyógyír* (Mk):** 6. szinten a lovag hetente egyszer a *gyógyír* varázslattal azonos hatást hozhat létre. A 6. szint fölött minden harmadik szintjén hetente eggyel többször használhatja ezt a képességet (9. szinten hetente kétszer, 12. szinten háromszor és így tovább).

Viselkedési kódex: A lovagnak törvényes jó jellemű kell lennie, és ha valaha szándékosan gonosz tettet követ el, minden kasztképességét elveszíti.

A lovag kódexe ezenkívül megköveteli, hogy tisztelje a törvényes hatalmat, becsülettel cselekedjen (ne hazudjon, ne csaljon, ne használjon mérget és így tovább), segítsen a rászorulókon (feltéve, hogy azok nem gonosz vagy kaotikus célokra használják a segítséget), és megbüntesse azokat, akik az ártatlanoknak ártanak vagy őket fenyegetik.

Szövetségesek: Bár bármilyen jó vagy semleges jellemű karakterekkel együtt kalandozhat, a lovag soha nem társul tudatosan gonosz karakterekkel, és azzal sem tart fenn kapcsolatot, aki rendszeresen megsérti az erkölcsi kódexét. A lovag csak törvényes jó szolgákat, követőket vagy csatlósokat fogadhat el.

EX-LOVAGOK

Az a lovag, aki már nem törvényes jó, aki szándékosan gonosz tettet követ el, vagy aki súlyosan megsérti a viselkedési kódexet, elveszíti minden lovagvarázslatát és -képességét (a lovag hátasának szolgálatát is, de a fegyver-, vért- és pajzsjártasságot nem). Lovagként nem léphet tovább szintet. Képességeit és fejlődési lehetőségét akkor nyeri vissza, ha – az esettől függően – vezekel a vétkeiért (lásd a *vezeklés* varázslat leírását).

Bármely más kaszt tagjához hasonlóan a lovag is lehet többkasztú karakter, a többkasztú lovagokra azonban különleges korlátozás vonatkozik. Az a lovag, aki a lovagon kívül bármely más kasztban szintet lép, soha többé nem növelheti a lovagszintjét, de minden lovagképességét megtartja.

A LOVAG HÁTASA

A lovag hátasa felülmúlja a fajtájabeli közönséges hátasokat, és különleges képességei vannak, ahogy alább olvasható. A Közepes méretű lovag szokásos hátasa a nehéz csatamén, a Kis méretű lovagé a harci póni. Más hátas is engedélyezhető, például lovagló kutya (egy félszerzet lovagnak) vagy Nagy cápa (egy vízi kampányban játszó lovagnak).

A lovag hátasa minden olyan hatás szempontjából, amely a lénytípustól függ, mágikus bestiának számít, nem állatnak (bár az állatnak megfelelő életerődobásai, alaptámadás-bónusza, mentődobásai, szakértelempontjai és képességei maradnak).

A lovag hátasának alapjai: A hátas fajtájának megfelelő lény alapstatisztikáit használd, de vedd figyelembe a táblázatban összefoglalt és alább leírt tulajdonságokat és jellemzőket.

Extra ÉD: További nyolcoldalú (d8) életerődobások, amelyek mindegyikéhez a szokásos módon hozzáadódik az Állóképességmódosító. Az extra életerődobások növelik a hátas alaptámadás-bónuszát és alap mentődobás-bónuszait. A különleges hátas alaptámadás-bónusza ugyanannyi, mint egy olyan papé, akinek a szintje a hátas életerődobásainak számával egyenlő. A hátasnak jó Szívósság és Gyorsaság mentődobása van (úgy kell kezelni, mint egy olyan karaktert, akinek a szintje az állat életerődobásainak számával egyenlő). A hátas az extra életerődobásokért a szörnyek életerődobásainak növelésekor szokásos módon kap további szakértelempontokat vagy képességeket.

Természetesvért-módosítás: A táblázatban szereplő számmal nő a hátas meglévő természetesvért-bónusza.

Erő-módosítás: Ezt a számot kell hozzáadni a hátas Erő-értékéhez.

Int: A hátas Intelligencia-értéke.

Empatikus kapcsolat (Tk): A lovag legfeljebb 1 mérföld távolságig empatikus kapcsolatban áll a hátasával. A lovag nem lát a hátas szemével, de érzelmeik útján érintkezhetnek egymással.

Ne feledd, hogy még az értelmes hátasok is másként látják a világot, mint az emberek, így a félreértés mindig lehetséges.

Az empatikus kapcsolat miatt a lovag ugyanúgy kötődik egy tárgyhoz vagy helyhez, mint a hátasa, ahogy a gazda és a famulusa esetében (lásd Famulusok).

Javított elugrás (Kk): Ha olyan támadás éri, amely ellen Gyorsaság mentődobással fele sebzésre lehet csökkenteni a sérülést, a hátas sikeres mentődobás esetén egyáltalán nem sérül, sikertelen mentődobás esetén fele sebzést szenved.

Osztozás a varázslatokon: A lovag dönthet úgy, hogy bármelyik önmagára használt varázslata (de nem mágikus képessége) a hátasára is hasson.

Ehhez a hátasnak a varázslás pillanatában 5 lábon belül kell lennie. Ha a varázslat vagy hatás nem azonnali hatóidejű, nem hat tovább a hátasra, amint az 5 lábnál távolabbra kerül, és akkor sem hat rá újra, ha a hatóidő lejárta előtt visszatér a lovaghoz. Ezenkívül a lovag a „te magad" célpontú varázslatait önmaga helyett a hátasára is használhatja (érintés hatósugarú varázslatként). A lovag és a hátasa akkor is osztozhat a varázslatokon, ha azok egyébként nem hatnak a hátas típusába (mágikus bestia) tartozó lényekre.

Osztozás a mentődobásokon: A hátas minden mentődobásánál a saját vagy a lovag alap mentődobás-bónusza közül a magasabbat használja. A mentődobásokhoz a saját tulajdonságmódosítóit adja hozzá, és nem osztozik a gazdája mentődobásokra kapott egyéb bónuszain.

Javított sebesség (Kk): A hátas sebessége 10 lábbal nő.

Parancsvarázs (Mk): A hátas gazdája minden két lovagszintje után naponta egyszer ezzel a képességgel parancsolhat bármely más, nagyjából vele azonos fajtájú közönséges állatnak (a csatamének és a harci pónik esetében ebbe a csoportba tartoznak a szamarak, az öszvérek és a pónik is), feltéve, hogy a célpontnak kevesebb életerődobása van, mint a hátasnak. Ez a képesség úgy működik, mint a *parancsvarázs* varázslat, de ha a hátast éppen meglovagolják, sikeres NF 21-es Összpontosításpróbát kell tennie. Ha a próba sikertelen, a képesség ezúttal nem működik, de beleszámít a hátas napi használataiba. Minden célpont Akaraterő mentődobást (NF

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

Lovagszint	Extra ÉD	Természetesvért-módosítás	Erő-módosítás	Int	Különleges
5–7.	+2	+4	+1	6	Empatikus kapcsolat, javított elugrás, osztozás a varázslatokon, osztozás a mentődobásokon
8–10.	+4	+6	+2	7	Javított sebesség
11–14.	+6	+8	+3	8	*Parancsvarázs* a fajtabéliekre
15–20.	+8	+10	+4	9	Mágiaellenállás

A mágus

Szint	Alaptámadás-bónusz	Szívósság	Gyorsaság	Akaraterő	Különleges	Napi varázslatok 0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	+0	+0	+0	+2	Famulus idézése	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+1	+0	+0	+3		6	4	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+1	+1	+1	+3		6	5	—	—	—	—	—	—	—	—
4.	+2	+1	+1	+4		6	6	3	—	—	—	—	—	—	—
5.	+2	+1	+1	+4		6	6	4	—	—	—	—	—	—	—
6.	+3	+2	+2	+5		6	6	5	3	—	—	—	—	—	—
7.	+3	+2	+2	+5		6	6	6	4	—	—	—	—	—	—
8.	+4	+2	+2	+6		6	6	6	5	3	—	—	—	—	—
9.	+4	+3	+3	+6		6	6	6	6	4	—	—	—	—	—
10.	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	5	3	—	—	—	—
11.	+5	+3	+3	+7		6	6	6	6	6	4	—	—	—	—
12.	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	—	—	—
13.	+6/+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	—	—	—
14.	+7/+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	—	—
15.	+7/+2	+5	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	—	—
16.	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	—
17.	+8/+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	—
18.	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19.	+9/+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20.	+10/+5	+6	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

A mágus ismert varázslatai

Szint	Ismert varázslatok 0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	5	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	5	3	—	—	—	—	—	—	—	—
4.	6	3	1	—	—	—	—	—	—	—
5.	6	4	2	—	—	—	—	—	—	—
6.	7	4	2	1	—	—	—	—	—	—
7.	7	5	3	2	—	—	—	—	—	—
8.	8	5	3	2	1	—	—	—	—	—
9.	8	5	4	3	2	—	—	—	—	—
10.	9	5	4	3	2	1	—	—	—	—
11.	9	5	5	4	3	2	—	—	—	—
12.	9	5	5	4	3	2	1	—	—	—
13.	9	5	5	4	4	3	2	—	—	—
14.	9	5	5	4	4	3	2	1	—	—
15.	9	5	5	4	4	4	3	2	—	—
16.	9	5	5	4	4	4	3	2	1	—
17.	9	5	5	4	4	4	3	3	2	—
18.	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19.	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20.	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

10 + a lovag szintjének fele + a lovag Kar-módosítója) tehet a hatás semlegesítésére.

Mágiaellenállás (Kk): A hátas mágiaellenállása a gazdája lovagszintje + 5. Ahhoz, hogy egy varázshasználó varázslattal hasson a hátasra, varázshasználói szintpróbájának (1d20 + varázshasználói szint) eredménye el kell, hogy érje vagy meg kell, hogy haladja a hátas mágiaellenállását.

Mágus

Jellem: bármilyen.

Életerődobás: d4.

Ajánlott szakértelmek

A mágus ajánlott szakértelmei (zárójelben a kapcsolódó tulajdonsággal): Átverés (Kar), Ismeretek (misztikus) (Int), Mágiaismeret (Int), Mesterség (Int), Összpontosítás (Áll) és Szakma (Böl).

Szakértelempontok 1. szinten: (2 + Int-módosító) ×4.

Szakértelempontok minden további szinten: 2 + Int-módosító.

Kasztjellemzők

A mágus kasztjellemzői a következők.

Fegyver- és vértjártasság: A mágus jártas az összes egyszerű fegyver használatában. Semmilyen vért és pajzs használatában nem jártas. Bármilyen vért akadályozza a mágus kézmozdulatait, ami miatt a mozdulat összetevőjű varázslatai kudarcot vallhatnak.

Varázslatok: A mágus misztikus varázslatokat használ, elsősorban a mágus- és varázslóvarázslatok listájáról. Bármelyik ismert varázslatát előzetes előkészítés nélkül használhatja, a varázslótól és a paptól eltérően, akiknek elő kell készíteniük őket (lásd lent).

Ahhoz, hogy egy varázslatot megtanuljon vagy létrehozzon, a mágus Karizma-értékének legalább 10 + a varázslat szintje értékűnek kell lennie. A mágus varázslata elleni mentődobás Nehézségi foka 10 + a varázslat szintje + a mágus Karizma-módosítója.

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

Más varázshasználókhoz hasonlóan a mágus is minden varázslatszintből csak bizonyos számú varázslatot használhat naponta. Alapszintű napi varázslatkeretét A mágus táblázat adja meg. Ha magas a Karizma-értéke, extra napi varázslatokat is kap.

A mágus varázslatkészlete nagyon korlátozott. A játék kezdetén négy általad választott 0. szintű és két 1. szintű varázslatot ismer. Minden új mágusszinten egy vagy több új varázslatot tanul meg, ahogy A mágus ismert varázslatai táblázat mutatja. (A napi varázslatokkal ellentétben az ismert varázslatok számát nem befolyásolja a mágus Karizma-értéke; A mágus ismert varázslatai táblázat számai rögzítettek.) Ezek az új varázslatok lehetnek a mágus- és varázslóvarázslatok listájáról választott közismert varázslatok, de olyan szokatlan varázslatok is, amelyeket a mágus tanulmányai révén valamennyire megértett. Ezzel a módszerrel azonban a mágus nem tanulhat gyorsabban varázslatokat.

4. szinten, majd minden páros mágusszinten (6., 8. stb.) a mágus úgy dönthet, hogy egy már ismert varázslata helyett újat tanul. A mágus tulajdonképpen „elveszíti" a régi varázslatot, és cserébe megkapja az újat. Az új varázslatnak ugyanolyan szintűnek kell lennie, mint a lecserélt varázslatnak, és legalább két szinttel alacsonyabbnak, mint a legmagasabb szintű mágusvarázslat, amelyet a mágus használni tud. A mágus egy-egy ilyen szinten csak egyetlen varázslatot cserélhet le, és arról, hogy cserél-e, abban a pillanatban kell döntenie, amikor az adott szinten megkapja az új ismert varázslatait.

A varázslótól és a paptól eltérően a mágusnak nem kell előre előkészítenie a varázslatait. Bármikor használhatja bármelyik ismert varázslatát, feltéve, hogy még nem merítette ki az adott szintű napi varázslatkeretét. Nem kell előre eldöntenie, mely varázslatokat használja.

Famulus: A mágus famulust szerezhet (lásd lent). Ehhez 24 óra kell, és 100 ap értékű mágikus alapanyag fogy el hozzá. A famulus egy kis állatra hasonlító, szokatlanul szívós és értelmes mágikus bestia. A lény társként és szolgaként szolgál.

A famulus fajtáját a mágus választja ki. Ahogy a mágus szintet lép, a famulusa is egyre erősebb lesz.

Ha a famulus meghal, vagy a mágus elbocsátja, a mágusnak NF 15-ös Szívósság mentődobást kell tennie. Kudarc esetén mágusszintenként 200 tapasztalati pontot veszít; siker esetén a veszteség ennek a fele. A mágus tapasztalatipont-összege azonban a famulus halála vagy elbocsátása miatt soha nem csökkenhet 0 alá. A megölt vagy elbocsátott famulus egy évig és egy napig nem pótolható. A megölt famulus ugyanúgy feltámasztható a halálból, mint egy karakter, és ennél a szerencsés eseménynél nem veszít szintet vagy Állóképesség-pontot.

Annak a karakternek, akinek egynél több kasztja ad famulust, egyszerre csak egy famulusa lehet.

PAP

Jellem: A pap jellemének egy lépésen belül kell lennie istensége jelleméhez képest (vagyis vagy a törvényes–kaotikus, vagy a jó–gonosz tengelyen térhet el tőle egy lépéssel, de mindkettőn nem). A pap csak akkor lehet semleges, ha az istensége is semleges.

Életerődobás: d8.

AJÁNLOTT SZAKÉRTELMEK

A pap ajánlott szakértelmei (zárójelben a kapcsolódó tulajdonsággal): Diplomácia (Kar), Gyógyítás (Böl), Ismeretek (misztikus) (Int), Ismeretek (síkok) (Int), Ismeretek (történelem) (Int), Ismeretek (vallás) (Int), Mágiaismeret (Int), Mesterség (Int), Összpontosítás (Áll) és Szakma (Böl).

Szférák és ajánlott szakértelmek: Ha a pap az Állatok vagy a Növények szférát választja, a fenti listához hozzáveszi az Ismeretek (természet) (Int) szakértelmet. Ha a Tudás szférát választja, az összes Ismeretek (Int) szakértelmet. Ha az Utazás szférát választja, a Vadonismeretet (Böl). Ha a Trükkök szférát választja, az Átverést (Kar), az Álcázást (Kar) és a Rejtőzködést (Ügy). Részletesen lásd lent, az Istenség, szférák és szféravarázslatok résznél.

Szakértelempontok 1. szinten: (2 + Int-módosító) ×4.

Szakértelempontok minden további szinten: 2 + Int-módosító.

KASZTJELLEMZŐK

A pap kasztjellemzői a következők.

Fegyver- és vértjártasság: A pap jártas az összes egyszerű fegyver, minden vértfajta (könnyű, közepes és nehéz), valamint a pajzsok használatában (az óriáspajzsot kivéve).

Ha a pap a Háború szférát választja, extra képességként megkapja istensége fegyverére a Fegyverfókusz képességet. Ha a fegyver harci fegyver, extra képességként a megfelelő Harcifegyver-jártasságot is megkapja.

Aura (Kk): A kaotikus, gonosz, jó vagy törvényes istenség papjának különösen erős aurája van, amely istensége jellemének felel meg (részletesen lásd a *gonosz észlelése* varázslatot). Azoknak a papoknak, akik nem imádnak egy bizonyos istenséget, de a Káosz, a Gonosz, a Jó vagy a Rend szféráját választják, a megfelelő jellemnek megfelelő, hasonlóan erős aurájuk van.

Varázslatok: A pap isteni varázslatokat használ, a papi varázslatok listájáról. A jelleme azonban megtilthatja neki, hogy az erkölcsi vagy etikai meggyőződésével ellentétes varázslatokat használja; lásd lent a Kaotikus, gonosz, jó és törvényes varázslatok résznél. A papnak előre ki kell választania és elő kell készítenie a varázslatait (lásd lent).

Ahhoz, hogy egy varázslatot előkészítsen vagy létrehozzon, a pap Bölcsesség-értékének legalább 10 + a varázslat szintje értékűnek kell lennie. A pap varázslata elleni mentődobás Nehézségi foka 10 + a varázslat szintje + a pap Bölcsesség-módosítója.

Más varázshasználókhoz hasonlóan a pap is minden varázslatszintből csak bizonyos számú varázslatot használhat naponta. Alapszintű napi varázslatkeretét A pap táblázat adja meg. Ha magas a Bölcsesség-értéke, extra napi varázslatokat is kap. A pap ezenkívül minden általa használható varázslatszinten kap egy szféravarázslatot, 1. szinttől kezdve. Ha a pap egy szféravarázslat-rekeszbe készít elő varázslatot, annak a két szférája egyikéből kell származnia (lásd lent, Istenség, szférák és szféravarázslatok).

A papok meditációval vagy imával nyerik el varázslataikat. Minden papnak ki kell jelölnie egy napszakot, amikor naponta 1 órát csendes elmélkedéssel vagy fohászkodással tölt, hogy visszanyerje napi varázslatkeretét. Az, hogy a pap pihent-e, nem befolyásolja, hogy előkészítheti-e varázslatait. A pap a papi varázslatlista bármely varázslatát előkészítheti és használhatja, feltéve, hogy az adott szintű varázslatokat már használni tudja, de a napi meditációja során kell kiválasztania, mely varázslatokat készíti elő.

Istenség, szférák és szféravarázslatok: A pap istensége befolyásolja a jellemét, azt, hogy milyen mágiát gyakorolhat, az értékrendjét, és azt is, hogyan tekintenek rá mások. A pap istensége szférái közül kettőt választ. Jellemhez kötött szférát (Káosz, Gonosz, Jó vagy Rend) csak akkor választhat, ha a jelleme megfelel a szférának.

Ha a pap nem egy bizonyos istenségnek szentelte magát, akkor is két szférát választ, amelyek a lelki hajlamait és képességeit jelképezik. A jellemhez kötött szférákra vonatkozó korlátozás ekkor is érvényes.

Minden szféra hozzáférést ad a papnak egy szféravarázslathoz minden általa használható varázslatszinten, 1. szinttől felfelé, valamint egy isteni adományhoz. A pap mindkét választott szféra isteni adományát megkapja.

Mivel egy adott varázslatszinten két szféravarázslathoz is hozzáfér, a pap minden nap e kettő közül az egyiket készíti elő a szféravarázslat-rekeszébe. Ha egy szféravarázslat nem szerepel a papi varázslatlistán, a pap csak a szféravarázslat-rekeszébe készítheti elő.

Előkészítetlen varázslás: A jó pap (vagy egy jó istenség semleges papja) a felhalmozott varázslati energiát olyan gyógyító varázslatokba is átirányíthatja, amelyeket nem készített elő. A pap bármelyik előkészített, nem szféravarázslatát „elveszítheti", hogy helyette bármelyik ugyanolyan vagy alacsonyabb szintű *gyógyító*

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

A pap

						Napi varázslatok[1]									
Szint	**Alaptámadás-bónusz**	**Szívósság**	**Gyorsaság**	**Akaraterő**	**Különleges**	**0.**	**1.**	**2.**	**3.**	**4.**	**5.**	**6.**	**7.**	**8.**	**9.**
1.	+0	+2	+0	+2	Élőholtak elűzése vagy megfeddése	3	1+1	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+1	+3	+0	+3		4	2+1	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+2	+3	+1	+3		4	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—	—
4.	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—	—
5.	+3	+4	+1	+4		5	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—	—
6.	+4	+5	+2	+5		5	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—	—
7.	+5	+5	+2	+5		6	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—	—
8.	+6/+1	+6	+2	+6		6	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—	—
9.	+6/+1	+6	+3	+6		6	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—	—
10.	+7/+2	+7	+3	+7		6	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—	—
11.	+8/+3	+7	+3	+7		6	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—	—
12.	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—	—
13.	+9/+4	+8	+4	+8		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—	—
14.	+10/+5	+9	+4	+9		6	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—	—
15.	+11/+6/+1	+9	+5	+9		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1	—
16.	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1	—
17.	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	2+1	1+1
18.	+13/+8/+3	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1	2+1
19.	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	3+1	3+1
20.	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	5+1	5+1	5+1	5+1	5+1	4+1	4+1	4+1	4+1

[1] Az 1–9. szintű varázslatoknál a megadott napi varázslatszám mellett a pap minden varázslatszinten kap egy szféravarázslatot is, 1. szinttől kezdve. A táblázatban a „+1" ezt a varázslatot jelöli. A szféravarázslatok a magas Bölcsesség miatt járó extra varázslatokon felül járnak.

varázslatot használja (gyógyító varázslat minden olyan varázslat, amelynek nevében szerepel a „sebek gyógyítása").

A gonosz pap (vagy egy gonosz istenség semleges papja) az előkészített varázslatait nem alakíthatja át *gyógyító* varázslatokká, de *sebokozó* varázslatokká igen (sebokozó varázslat az, amelynek nevében szerepel a „sebek okozása").

Az a pap, aki sem nem jó, sem nem gonosz, és akinek az istensége sem nem jó, sem nem gonosz, a varázslatait vagy *gyógyító*, vagy *sebokozó* varázslatokká alakíthatja (a játékos választása szerint). Ha a játékos egyszer döntött, a választás nem változtatható meg. Ez a döntés azt is meghatározza, hogy a pap elűzi vagy irányítja az élőholtakat (lásd lent).

Kaotikus, gonosz, jó és törvényes varázslatok: A pap nem használhat olyan varázslatokat, amelyek jelleme ellentétes a sajátjával vagy (ha van) az istenségéével. Az egyes jellemekhez kötött varázslatokat a leírásukban a káosz, a gonosz, a jó és a rend leíró jelzi.

Élőholtak elűzése vagy megfeddése (Tk): Jellemétől függetlenül minden papnak hatalmában áll az élőholt lényekre hatni azáltal, hogy hite erejét szent (vagy szentségtelen) szimbólumán keresztül árasztja (lásd Élőholtak elűzése vagy megfeddése).

A jó pap (vagy a jó istenséget imádó semleges pap) elűzheti vagy elpusztíthatja az élőholt lényeket. A gonosz pap (vagy a gonosz istenséget imádó semleges pap) ehelyett megfeddi vagy irányítja őket. A semleges istenség semleges papjának választania kell, hogy elűzési képessége a jó vagy a gonosz papéként működjön. Ha egyszer döntött, a választás nem változtatható meg. Ez a döntés azt is meghatározza, hogy a pap előkészítés nélkül *gyógyító* vagy *sebokozó* varázslatokat használhat-e (lásd fent).

A pap naponta 3 + Karizma-módosítójának megfelelő számú alkalommal kísérelheti meg az élőholtak elűzését. Ha a papnak legalább 5 szintje van az Ismeretek (vallás) szakértelemben, +2 bónuszt kap az élőholtak elleni elűzési próbáira.

Extra nyelvek: A pap extra nyelvként a mennyei, az alvilági és a pokoli nyelvet is választhatja (ezek rendre a jó, a kaotikus gonosz és a törvényes gonosz külvilágiak nyelvei). Ezek a lehetőségek a karakter fajából adódó extra nyelveken felül járnak.

Ex-papok

Az a pap, aki súlyosan megsérti az istene által megkövetelt viselkedési kódexet, elveszíti minden varázslatát és kasztjellemzőjét, kivéve a vért- és pajzsjártasságot és az egyszerű fegyverek használatában való jártasságot. Ettől kezdve nem léphet szintet ennek az istennek a papjaként, amíg nem vezekel (lásd a *vezeklés* varázslat leírását).

Szerzetes

Jellem: bármilyen törvényes.

Életerődobás: d8.

Ajánlott szakértelmek

A szerzetes ajánlott szakértelmei (zárójelben a kapcsolódó tulajdonsággal): Akrobatika (Ügy), Csendes mozgás (Ügy), Diplomácia (Kar), Egyensúly (Ügy), Előadás (Kar), Észlelés (Böl), Hallgatózás (Böl), Indíték megérzése (Böl), Ismeretek (misztikus) (Int), Ismeretek (vallás) (Int), Mászás (Erő), Mesterség (Int), Összpontosítás (Áll), Rejtőzködés (Ügy), Szabadulóművész (Ügy), Szakma (Böl), Ugrás (Erő) és Úszás (Erő).

Szakértelempontok 1. szinten: (4 + Int-módosító) ×4.

Szakértelempontok minden további szinten: 4 + Int-módosító.

Kasztjellemzők

A szerzetes kasztjellemzői a következők.

Fegyver- és vértjártasság: A szerzetes a következő fegyverek használatában jártas: huság, számszerij (könnyű vagy nehéz), tőr, szekerce, gerely, kama, nuncsaku, vándorbot, szai, shuriken, siangham és parittya.

A szerzetes semmilyen vért és pajzs használatában nem jártas.

Ha vértet visel, pajzsot használ, vagy közepes vagy súlyos terhet cipel, a szerzetes elveszíti VF-bónuszát, valamint a gyors mozgás és a sorozás képességét.

VF-bónusz (Kk): Ha nem visel vértet és nincs megterhelve, a szerzetes Védettségi fokához hozzáadódik Bölcsesség-bónusza (ha van). 5. szinten ezenkívül +1 bónuszt kap a VF-jére. Ez a bónusz utána minden ötödik szerzetesszinten 1-gyel nő (10. szinten +2, 15. szinten +3, 20. szinten +4).

Ezek a VF-bónuszok érintéses támadások ellen is érvényesek, és akkor is, ha a szerzetes készületlen. A bónuszokat akkor veszíti el, ha mozgásképtelen vagy magatehetetlen, ha bármilyen vértet visel, pajzsot hord, vagy közepes vagy súlyos terhet cipel.

Sorozás (Kk): Vért nélkül a szerzetes a pontosság rovására ütések sorozatát zúdíthatja ellenfelére. Ilyenkor egy körben egy extra támadást tehet a legmagasabb alaptámadás-bónuszával, de erre a támadásra, és az abban a körben tett összes többi támadására is –2 büntetést kap. Az így módosított alaptámadás-bónuszokat A szerzetes táblázat Sorozás támadóbónusza oszlopa adja meg. A büntetés 1 körig érvényes, így azokra a megszakító támadásokra is vonatkozik, amelyeket a szerzetes a következő cselekedete előtt tesz. 5. szinten a büntetés –1-re csökken, 9. szinten megszűnik. A

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

A szerzetes

Szint	Alaptámadás-bónusz	Szívós-ság	Gyorsa-ság	Akarat-erő	Különleges	Sorozás támadóbónusza	Fegyvertelen sebzés[1]	VF-bónusz	Sebességbónusz vért nélkül
1.	+0	+2	+2	+2	Extra képesség, sorozás, pusztakezes támadás	–2/–2	1d6	+0	+0 láb
2.	+1	+3	+3	+3	Extra képesség, elugrás	–1/–1	1d6	+0	+0 láb
3.	+2	+3	+3	+3	Szilárd elme	+0/+0	1d6	+0	+10 láb
4.	+3	+4	+4	+4	Kí-csapás (mágikus), lassú esés 20 láb	+1/+1	1d8	+0	+10 láb
5.	+3	+4	+4	+4	A test tisztasága	+2/+2	1d8	+1	+10 láb
6.	+4	+5	+5	+5	Extra képesség, lassú esés 30 láb	+3/+3	1d8	+1	+20 láb
7.	+5	+5	+5	+5	A test egysége	+4/+4	1d8	+1	+20 láb
8.	+6/+1	+6	+6	+6	Lassú esés 40 láb	+5/+5/+0	1d10	+1	+20 láb
9.	+6/+1	+6	+6	+6	Javított elugrás	+6/+6/+1	1d10	+1	+30 láb
10.	+7/+2	+7	+7	+7	Kí-csapás (törvényes), lassú esés 50 láb	+7/+7/+2	1d10	+2	+30 láb
11.	+8/+3	+7	+7	+7	Gyémánttest, nagyobb sorozás	+8/+8/+8/+3	1d10	+2	+30 láb
12.	+9/+4	+8	+8	+8	Bő lépés, lassú esés 60 láb	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40 láb
13.	+9/+4	+8	+8	+8	Gyémántlélek	+9/+9/+9/+4	2d6	+2	+40 láb
14.	+10/+5	+9	+9	+9	Lassú esés 70 láb	+10/+10/+10/+5	2d6	+2	+40 láb
15.	+11/+6/+1	+9	+9	+9	Reszkető tenyér	+11/+11/+11/+6/+1	2d6	+3	+50 láb
16.	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Kí-csapás (adamantit), lassú esés 80 láb	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50 láb
17.	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Időtlen test, a nap és a hold nyelve	+12/+12/+12/+7/+2	2d8	+3	+50 láb
18.	+13/+8/+3	+11	+11	+11	Lassú esés 90 láb	+13/+13/+13/+8/+3	2d8	+3	+60 láb
19.	+14/+9/+4	+11	+11	+11	A test üressége	+14/+14/+14/+9/+4	2d8	+3	+60 láb
20.	+15/+10/+5	+12	+12	+12	A tökéletes én, lassú esés bármilyen magasságból	+15/+15/+15/+10/+5	2d10	+4	+60 láb

[1] A megadott érték a Közepes méretű szerzetesekre vonatkozik. A Kis és a Nagy méretű szerzetesekét lásd a Kis és Nagy méretű szerzetes fegyvertelen sebzése táblázatban.

A Kis és Nagy méretű szerzetes fegyvertelen sebzése

Szint	Sebzés (Kis szerzetes)	Sebzés (Nagy szerzetes)
1–3.	1d4	1d8
4–7.	1d6	2d6
8–11.	1d8	2d8
12–15.	1d10	3d6
16–19.	2d6	3d8
20.	2d8	4d8

sorozáshoz a szerzetesnek teljes támadás cselekedetet kell választania.

Sorozás közben a szerzetes csak pusztakezes támadásokkal vagy különleges szerzetesfegyverekkel (kama, nuncsaku, vándorbot, szai, shuriken és siangham) támadhat. A pusztakezes támadásokat és a különleges szerzetesfegyverekkel tett támadásokat tetszése szerint váltogathatja. Ha a sorozás során fegyvert használ, a szerzetes minden sikeres támadásának sebzésdobásához az Erő-bónuszát adja hozzá (nem az Erő-bónusz másfélszeresét vagy felét), akár egy, akár két kézben forgatja a fegyvert. Sorozás közben a szerzetes a különleges szerzetesfegyvereken kívül más fegyvert nem használhat.

A vándorbot két vége a sorozás szempontjából külön fegyvernek számít. Bár a vándorbot használatához két kéz kell, a szerzetes a vándorbottal tett ütések közé pusztakezes támadásokat is beiktathat, feltéve, hogy a sorozása során elég támadása van ehhez.

11. szinten a szerzetes sorozás képessége javul. A sorozással szokásosan járó egyetlen extra támadáson felül egy második extra támadást is kap, a teljes alaptámadás-bónuszával.

Pusztakezes támadás: 1. szinten a szerzetes extra képességként megkapja a Javított pusztakezes támadás képességet. A szerzetes bármelyik öklével, sőt könyökével, térdével és lábával is támadhat, tetszés szerint váltogatva. Ez azt jelenti, hogy a szerzetes akkor is tehet pusztakezes támadást, ha a keze tele van. A pusztakézzel harcoló szerzetesnél nincs gyengébbik kézzel végrehajtott támadás, így minden pusztakezes támadásának sebzésdobásához a teljes Erő-bónuszát hozzáadhatja.

A szerzetes pusztakezes támadásai általában halálos sebzést okoznak, de dönthet úgy is, hogy nem halálos sebzést okoz, anélkül, hogy a támadódobására büntetést kapna. Birkózás közben is választhat a halálos és a nem halálos sebzés között.

A szerzetes pusztakezes támadása mind készített, mind természetes fegyvernek számít azoknak a varázslatoknak és hatásoknak a szempontjából, amelyek a készített vagy a természetes fegyvereket erősítik vagy javítják.

A szerzetes pusztakezes támadásai többet sebeznek, mint egy átlagemberéi, ahogy A szerzetes táblázat mutatja. A táblázatban szereplő fegyvertelen sebzés a Közepes méretű szerzetesekre vonatkozik. A Kis méretű szerzetes pusztakezes támadásai kevesebbet, a Nagy méretűéi többet sebeznek; lásd a Kis és Nagy méretű szerzetes fegyvertelen sebzése táblázatot.

Extra képesség: 1. szinten a szerzetes extra képességként vagy a Javított birkózás, vagy a Kábító ököl képességet választhatja. 2. szinten vagy a Harci reflex, vagy a Nyílvesszők eltérítése képességet. 6. szinten vagy a Javított lefegyverzés, vagy a Javított gáncsolás képességet. A szerzetesnek ezek kiválasztásához nem kell megfelelnie a képességek szokásos követelményeinek.

Elugrás (Kk): Ha a legalább 2. szintű szerzetes sikeres Gyorsaság mentődobást tesz egy olyan támadás ellen, amely sikeres mentődobás esetén szokásosan fele sebzést okoz, egyáltalán nem sérül. Az elugrást a szerzetes csak könnyű vértben vagy vért nélkül használhatja. A magatehetetlen szerzetes nem részesül az elugrás előnyében.

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

Gyors mozgás (Kk): 3. szinten a szerzetes mágikus bónuszt kap a sebességére, ahogy A szerzetes táblázat mutatja. Vértben, illetve közepes vagy súlyos terhet cipelve a szerzetes elveszíti ezt a többletsebességet.

Szilárd elme (Kk): A legalább 3. szintű szerzetes +2 bónuszt kap a bűbáj iskolába tartozó varázslatok és hatások elleni mentődobásaira.

Kí-csapás (Tk): 4. szinten a szerzetes pusztakezes támadásait *kí* hatja át. Pusztakezes támadásai mágikus fegyvernek számítanak, amikor sebzéstűréssel rendelkező lényeket sebez. A kí-csapás a karakter szerzetesszintjével együtt erősödik. 10. szinten pusztakezes támadásai törvényes fegyvernek is számítanak, amikor sebzéstűréssel rendelkező lényeket sebez. 16. szinten pusztakezes támadásai adamantit fegyvernek számítanak a sebzéstűréssel rendelkező lények sebzésekor és a keménység leküzdésekor.

Lassú esés (Kk): A legalább 4. szintű szerzetes, ha egy fal karnyújtásnyira van tőle, a fal segítségével lassíthatja zuhanását. Amikor ezt a képességet először használja, úgy sérül, mintha a zuhanás 20 lábbal rövidebb volna a valóságosnál. A szerzetes zuhanáslassító képessége (vagyis az, hogy fal mellett mennyivel csökkenti a zuhanás tényleges magasságát) a szerzetesszintjével együtt javul, míg végül 20. szinten egy közeli fal segítségével bármilyen magasból sérülés nélkül lezuhanhat.

A test tisztasága (Kk): 5. szinten a szerzetes immunissá válik minden betegséggel szemben, a természetfeletti és a mágikus betegségeket kivéve.

A test egysége (Tk): A legalább 7. szintű szerzetes meggyógyíthatja a saját sebeit. Naponta legfeljebb jelenlegi szerzetesszintjének kétszeresének megfelelő életerőpontnyi sebzést gyógyíthat, és ezt a gyógyítást több alkalomra is eloszthatja.

Javított elugrás (Kk): 9. szinten a szerzetes elugrás képessége javul. Sikeres Gyorsaság mentődobás esetén továbbra sem sérül, és mostantól sikertelen mentődobás esetén is csak fele sebzést szenved. A magatehetetlen szerzetes nem részesül a javított elugrás előnyében.

Gyémánttest (Tk): 11. szinten a szerzetes immunissá válik minden méreggel szemben.

Bő lépés (Tk): A legalább 12. szintű szerzetes naponta egyszer mágikusan átsiklhat két hely között, mintha az *ajtó a síkok között* varázslatot használná. E hatás varázshasználói szintje a szerzetesszintjének fele (lefelé kerekítve).

Gyémántlélek (Kk): 13. szinten a szerzetes jelenlegi szerzetesszintje + 10 mágiaellenállást kap. Ahhoz, hogy egy varázshasználó varázslattal hasson a szerzetesre, varázshasználói szintpróbájának (1d20 + varázshasználói szint) eredménye el kell, hogy érje vagy meg kell, hogy haladja a szerzetes mágiaellenállását.

Reszkető tenyér (Tk): 15. szinttől a szerzetes olyan rezgéseket kelthet egy másik lény testében, amelyek később, ha a szerzetes úgy akarja, halálosak lehetnek. A reszkető tenyér támadást hetente egyszer használhatja, és a szándékát a támadódobás előtt be kell jelentenie. A szerkezetekre, a nyálkákra, a növényekre, az élőholtakra, a testetlen lényekre és a kritikus ütésekkel szemben immunis lényekre nem hat. Egyébként, ha a szerzetes támadása talál, és a célpont sebzést szenved az ütéstől, a reszkető tenyér támadás sikeres. Ettől kezdve a szerzetes bármikor megkísérelheti megölni az áldozatot, feltéve, hogy ezt szerzetesszintjének megfelelő számú napon belül teszi. Ehhez a szerzetesnek csupán akarnia kell, hogy a célpont meghaljon (szabad cselekedet), és ha a célpont nem tesz sikeres Szívósság mentődobást (NF 10 + a szerzetes szintjének fele + a szerzetes Böl-módosítója), meghal. Sikeres mentődobás esetén az adott reszkető tenyér támadás már nem jelent rá veszélyt, de később egy újabb még hathat rá.

Időtlen test (Kk): 17. szinttől a szerzetes nem kap tulajdonságbüntetést az öregedés miatt, és mágiával sem lehet megöregíteni. A már elszenvedett büntetések azonban megmaradnak. A bónuszok továbbra is járnak, és a szerzetes idejének lejártával végelgyengülésben meghal.

A nap és a hold nyelve (Kk): A legalább 17. szintű szerzetes bármilyen élőlénnyel szót ért.

A test üressége (Tk): 19. szinten a szerzetes képessé válik arra, hogy naponta szerzetesszintenként 1 körre éteri állapotba kerüljön, mintha az *éteri alak* varázslatot használná. Egy nap alatt több alkalommal is éterivé válhat, feltéve, hogy az éteri állapotban töltött körök száma összesen nem haladja meg a szerzetesszintjét.

A tökéletes én: 20. szinten a szerzetes mágikus lénnyé válik. A varázslatok és a mágikus hatások szempontjából mostantól mindörökre külviláginak számít, nem humanoidnak (vagy annak, ami korábban a lénytípusa volt). Ezenkívül 10/mágikus sebzéstűrést kap, aminek köszönhetően figyelmen kívül hagyhatja az első 10 pont sebzést minden olyan támadásból, amelyet nem mágikus fegyverrel, vagy hasonló sebzéstűréssel nem rendelkező lény természetes támadásával mértek rá. A többi külvilágitól eltérően a szerzetest továbbra is fel lehet támasztani a halálból, mintha korábbi lénytípusába tartozna.

EX-SZERZETESEK

Az a szerzetes, aki már nem törvényes, szerzetesként nem léphet új szintet, de minden szerzetesképességét megtartja.

Bármely más kaszt tagjához hasonlóan a szerzetes is lehet többkasztú karakter, a többkasztú szerzetesekre azonban különleges korlátozás vonatkozik. Az a szerzetes, aki új kasztot vesz fel, vagy (ha már többkasztú) egy másik kasztjában szintet lép, soha többé nem növelheti a szerzetesszintjét, de minden szerzetesképességét megtartja.

VÁNDOR

Jellem: bármilyen.

Életerődobás: d8.

AJÁNLOTT SZAKÉRTELMEK

A vándor ajánlott szakértelmei (zárójelben a kapcsolódó tulajdonsággal): Állatidomítás (Kar), Csendes mozgás (Ügy), Észlelés (Böl), Gyógyítás (Böl), Hallgatózás (Böl), Ismeretek (földrajz) (Int), Ismeretek (kazamaták) (Int), Ismeretek (természet) (Int), Keresés (Int), Kötélhasználat (Ügy), Lovaglás (Ügy), Mászás (Erő), Mesterség (Int), Összpontosítás (Áll), Rejtőzködés (Ügy), Szakma (Böl), Ugrás (Erő), Úszás (Erő) és Vadonismeret (Böl).

Szakértelempontok 1. szinten: (6 + Int-módosító) ×4.

Szakértelempontok minden további szinten: 6 + Int-módosító.

KASZTJELLEMZŐK

A vándor kasztjellemzői a következők.

Fegyver- és vértjártasság: A vándor jártas az összes egyszerű és harci fegyver, a könnyű vértek és a pajzsok használatában (az óriáspajzsot kivéve).

Választott ellenség (Kk): 1. szinten a vándor választhat egy lénytípust A vándor választott ellenségei táblázatban felsoroltak közül. A vándor +2 bónuszt kap az Átverés-, Hallgatózás-, Indíték megérzése-, Észlelés- és Vadonismeret-próbáira, amikor ezeket a szakértelmeket ilyen típusú lények ellen használja. Ugyanígy +2 bónuszt kap a fegyveres sebzésdobásaira az ilyen lények ellen.

5. szinten, majd minden ötödik szinten (10., 15. és 20. szinten) a vándor újabb választott ellenséget választhat a táblázatból. Ezenkívül minden ilyen alkalommal valamelyik választott ellensége (ha akarja, akár az éppen kiválasztott) elleni bónusza 2-vel nő.

Ha a vándor humanoidokat vagy külvilágiakat választ választott ellenségként, a táblázat szerint egy hozzájuk tartozó altípust is választania kell. Ha egy lény a választott ellenségek több kategóriájába is beletartozik, a vándor bónuszai nem adódnak össze; egyszerűen a magasabbat használja.

Nyomolvasás: A vándor extra képességként megkapja a Nyomolvasás képességet.

Vad empátia (Kk): A vándor javíthat egy állat hozzáállásán. Ez a képesség ugyanúgy működik, mint egy személy hozzáállásának javítására tett Diplomáciapróba. A vándor 1d20-szal dob, és hozzáadja vándorszintjét és Karizma-bónuszát, ez adja a vad empátia próba eredményét. A jellemző háziállat kiinduló hozzáállása közömbös, a vadállatoké általában barátságtalan.

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

A vándor

Szint	Alaptámadás-bónusz	Szívósság	Gyorsaság	Akaraterő	Különleges	Napi varázslatok 1.	2.	3.	4.
1.	+1	+2	+2	+0	1. választott ellenség, Nyomolvasás, vad empátia	—	—	—	—
2.	+2	+3	+3	+0	Harcmodor	—	—	—	—
3.	+3	+3	+3	+1	Kitartás	—	—	—	—
4.	+4	+4	+4	+1	Állati társ	0	—	—	—
5.	+5	+4	+4	+1	2. választott ellenség	0	—	—	—
6.	+6/+1	+5	+5	+2	Javított harcmodor	1	—	—	—
7.	+7/+2	+5	+5	+2	Természetjárás	1	—	—	—
8.	+8/+3	+6	+6	+2	Gyors nyomolvasó	1	0	—	—
9.	+9/+4	+6	+6	+3	Elugrás	1	0	—	—
10.	+10/+5	+7	+7	+3	3. választott ellenség	1	1	—	—
11.	+11/+6/+1	+7	+7	+3	Mesteri harcmodor	1	1	0	—
12.	+12/+7/+2	+8	+8	+4		1	1	1	—
13.	+13/+8/+3	+8	+8	+4	Terepálcázás	1	1	1	—
14.	+14/+9/+4	+9	+9	+4		2	1	1	0
15.	+15/+10/+5	+9	+9	+5	4. választott ellenség	2	1	1	1
16.	+16/+11/+6/+1	+10	+10	+5		2	2	1	1
17.	+17/+12/+7/+2	+10	+10	+5	Rejtőzés szem előtt	2	2	2	1
18.	+18/+13/+8/+3	+11	+11	+6		3	2	2	1
19.	+19/+14/+9/+4	+11	+11	+6		3	3	3	2
20.	+20/+15/+10/+5	+12	+12	+6	5. választott ellenség	3	3	3	3

A vándor választott ellenségei

Típus (altípus)	Típus (altípus)
Rendellenesség	Humanoid (hüllő)
Állat	Mágikus bestia
Szerkezet	Humanoid szörny
Sárkány	Nyálka
Elementál	Külvilági (levegő)
Tündér	Külvilági (kaotikus)
Óriás	Külvilági (föld)
Humanoid (vízi)	Külvilági (gonosz)
Humanoid (törpe)	Külvilági (tűz)
Humanoid (elf)	Külvilági (jó)
Humanoid (goblinoid)	Külvilági (törvényes)
Humanoid (gnoll)	Külvilági (őshonos)
Humanoid (gnóm)	Külvilági (víz)
Humanoid (félszerzet)	Növény
Humanoid (ember)	Élőholt
Humanoid (ork)	Féreg

A vad empátia használatához a vándornak és az állatnak képesnek kell lennie egymást szemügyre venni, ami szokásos látási viszonyok között azt jelenti, hogy 30 lábon belül kell lenniük egymástól. Egy állat ilyen befolyásolása általában 1 percig tart, de – ahogy az embereké – rövidebb vagy hosszabb ideig is tarthat.

A vándor ezzel a képességgel olyan mágikus bestiát is befolyásolhat, amelynek Intelligencia-értéke 1 vagy 2, de a próbára –4 büntetést kap.

Harcmodor (Kk): 2. szinten a vándornak két harcmodor közül kell választania: az íjászat és a két fegyveres harc közül. Ez a választás a karakter kasztjellemzőire hat, de semmilyen módon nem korlátozza a képességek vagy a különleges képességek kiválasztásában.

Ha a vándor az íjászatot választja, úgy kell kezelni, mintha megvolna a Gyors lövés képessége, akkor is, ha nem felel meg a képesség szokásos követelményeinek.

Ha a vándor a két fegyveres harcot választja, úgy kell kezelni, mintha megvolna a Harc két fegyverrel képessége, akkor is, ha nem felel meg a képesség szokásos követelményeinek.

A választott harcmodor előnyei csak akkor érvényesek, ha a vándor könnyű vértet visel, vagy egyáltalán nem visel vértet. Közepes vagy nehéz vértben elveszíti harcmodora minden előnyét.

Kitartás: 3. szinten a vándor extra képességként megkapja a Kitartás képességet.

Állati társ (Kk): 4. szinten a vándor állati társat kap, amelyet a következők közül választhat: borz, teve, irtóztató patkány, lovagló kutya, sas, sólyom, ló (könnyű vagy nehéz), bagoly, póni, kígyó (Kis vagy Közepes vipera) vagy farkas. Ha a kampány egészben vagy részben vízi környezetben játszódik, a következő lények is a vándor választható lehetőségei közé kerülhetnek: krokodil, delfin, Közepes cápa és tintahal. Az állat hűséges társ, amely a fajtájának megfelelő módon elkíséri a vándort a kalandjaira.

Ez a képesség ugyanúgy működik, mint a druida azonos nevű képessége, azzal a különbséggel, hogy a vándor tényleges druidaszintje a vándorszintjének fele. A vándor ugyanúgy választhat az alternatív állatitárs-listákról, mint a druida, de tényleges druidaszintje itt is a vándorszintjének fele. A druidához hasonlóan a vándor sem választhat olyan alternatív állatot, amely miatt a tényleges druidaszintje 1 alá csökkenne.

Varázslatok: 4. szinttől a vándor kis számú isteni varázslat használatára képes, a vándorvarázslatok listájáról. A vándornak előre ki kell választania és elő kell készítenie a varázslatait (lásd lent).

Ahhoz, hogy egy varázslatot előkészítsen vagy létrehozzon, a vándor Bölcsesség-értékének legalább 10 + a varázslat szintje értékűnek kell lennie. A vándor varázslata elleni mentődobás Nehézségi foka 10 + a varázslat szintje + a vándor Bölcsesség-módosítója.

Más varázshasználókhoz hasonlóan a vándor is minden varázslatszintből csak bizonyos számú varázslatot használhat naponta. Alapszintű napi varázslatkeretét A vándor táblázat adja meg. Ha magas a Bölcsesség-értéke, extra napi varázslatokat is kap. Ha a táblázat szerint a vándor az adott varázslatszintből napi 0 varázslatot kap, akkor csak a Bölcsesség-értéke alapján őt megillető extra varázslatokat kapja meg ezen a szinten. A paptól eltérően a vándor nem fér hozzá szféravarázslatokhoz és isteni adományokhoz.

A vándor ugyanúgy készíti elő és használja a varázslatait, mint a pap, de egy előkészített varázslatot nem veszíthet el azért, hogy helyette *gyógyító* varázslatot használjon. A vándor a vándorvarázslatok listájának bármely varázslatát előkészítheti és használhatja, feltéve, hogy az adott szintű varázslatokat már használni tudja, de a napi meditációja során kell kiválasztania, mely varázslatokat készíti elő.

3. szintig a vándornak nincs varázshasználói szintje. 4. szinttől varázshasználói szintje a vándorszintjének fele.

Javított harcmodor (Kk): 6. szinten a vándor jártassága a választott harcmodorában (íjászat vagy két fegyveres harc) fejlődik. Ha 2. szinten az íjászatot választotta, úgy kell kezelni, mintha megvolna a Sokszoros lövés képessége, akkor is, ha nem felel meg a képesség szokásos követelményeinek.

Ha 2. szinten a két fegyveres harcot választotta, úgy kell kezelni, mintha megvolna a Javított két fegyveres harc képessége, akkor is, ha nem felel meg a képesség szokásos követelményeinek.

A választott harcmodor előnyei továbbra is csak akkor érvényesek, ha a vándor könnyű vértet visel, vagy egyáltalán nem visel vértet. Közepes vagy nehéz vértben elveszíti harcmodora minden előnyét.

Természetjárás (Kk): 7. szinttől a vándor bármilyen aljnövényzeten (természetes tüskés bozóton, csipkebokron, burjánzó nö-

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok

Szint	Alaptámadás-bónusz	Szívósság	Gyorsaság	Akaraterő	Különleges	Napi varázslatok 0.	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
1.	+0	+0	+0	+2	Famulus idézése, Tekercsírás	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2.	+1	+0	+0	+3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3.	+1	+1	+1	+3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4.	+2	+1	+1	+4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5.	+2	+1	+1	+4	Extra képesség	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6.	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7.	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8.	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9.	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10.	+5	+3	+3	+7	Extra képesség	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11.	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12.	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13.	+6/+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14.	+7/+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15.	+7/+2	+5	+5	+9	Extra képesség	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16.	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17.	+8/+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18.	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19.	+9/+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20.	+10/+5	+6	+6	+12	Extra képesség	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

vényzeten és hasonló terepen) a szokásos sebességével, sebzés és egyéb hátrány nélkül haladhat át.

A megbűvölt, illetve a mágiával a mozgás akadályozására megváltoztatott tüskés bozót, csipkebokor és burjánzó növényzet azonban rá is hat.

Gyors nyomolvasó (Kk): 8. szinttől a vándor a szokásos –5 büntetés nélkül, a szokásos sebességével haladhat, miközben nyomot követ. Ha nyomolvasás közben legfeljebb a szokásos sebessége kétszeresével halad, csak –10 büntetést kap (a szokásos –20 helyett).

Elugrás (Kk): 9. szinten a vándor nagy fürgeséggel még a mágikus és a szokatlan támadások elől is kitérhet. Ha sikeres Gyorsaság mentődobást tesz egy olyan támadás ellen, amely sikeres mentődobás esetén szokásosan fele sebzést okoz, egyáltalán nem sérül. Az elugrást a vándor csak könnyű vértben vagy vért nélkül használhatja. A magatehetetlen vándor nem részesül az elugrás előnyében.

Mesteri harcmodor (Kk): 11. szinten a vándor jártassága a választott harcmodorában (íjászat vagy két fegyveres harc) ismét fejlődik. Ha 2. szinten az íjászatot választotta, úgy kell kezelni, mintha megvolna a Javított pontos lövés képessége, akkor is, ha nem felel meg a képesség szokásos követelményeinek.

Ha 2. szinten a két fegyveres harcot választotta, úgy kell kezelni, mintha megvolna a Nagyobb két fegyveres harc képessége, akkor is, ha nem felel meg a képesség szokásos követelményeinek.

A választott harcmodor előnyei továbbra is csak akkor érvényesek, ha a vándor könnyű vértet visel, vagy egyáltalán nem visel vértet. Közepes vagy nehéz vértben elveszíti harcmodora minden előnyét.

Terepálcázás (Kk): A legalább 13. szintű vándor bármilyen természetes terepen használhatja a Rejtőzködés szakértelmet, akkor is, ha a terep nem nyújt fedezéket vagy takarást.

Rejtőzés szem előtt (Kk): A legalább 17. szintű vándor bármilyen természetes terepen akkor is használhatja a Rejtőzködés szakértelmet, ha figyelik.

VARÁZSLÓ

Jellem: bármilyen.

Életerődobás: d4.

AJÁNLOTT SZAKÉRTELMEK

A varázsló ajánlott szakértelmei (zárójelben a kapcsolódó tulajdonsággal): Írás megfejtése (Int), Ismeretek (az összes, egyenként) (Int), Mágiaismeret (Int), Mesterség (Int), Összpontosítás (Áll) és Szakma (Böl).

Szakértelempontok 1. szinten: (2 + Int-módosító) ×4.

Szakértelempontok minden további szinten: 2 + Int-módosító.

KASZTJELLEMZŐK

A varázsló kasztjellemzői a következők.

Fegyver- és vértjártasság: A varázsló a husáng, a tőr, a nehéz számszerij, a könnyű számszerij és a vándorbot használatában jártas, semmilyen vértében és pajzsában viszont nem. Bármilyen vért akadályozza a varázsló mozdulatait, ami miatt a mozdulat összetevőjű varázslatai kudarcot vallhatnak.

Varázslatok: A varázsló misztikus varázslatokat használ, a mágus- és varázslóvarázslatok listájáról. A varázslónak előre ki kell választania és elő kell készítenie a varázslatait (lásd lent).

Ahhoz, hogy egy varázslatot megtanuljon, előkészítsen vagy létrehozzon, a varázsló Intelligencia-értékének legalább 10 + a varázslat szintje értékűnek kell lennie. A varázsló varázslata elleni mentődobás Nehézségi foka 10 + a varázslat szintje + a varázsló Intelligencia-módosítója.

Más varázshasználókhoz hasonlóan a varázsló is minden varázslatszintből csak bizonyos számú varázslatot használhat naponta. Alapszintű napi varázslatkeretét A varázsló táblázat adja meg. Ha magas az Intelligencia-értéke, extra napi varázslatokat is kap.

A bárddal és a mágussal ellentétben a varázsló akárhány varázslatot ismerhet. A varázslatait előre kell kiválasztania és előkészítenie: egy jó éjszakai alvás után 1 órát kell a varázskönyve tanulmányozásával töltenie. A tanulmányozás során dönti el, mely varázslatokat készíti elő.

Extra nyelvek: A varázsló a fajából adódó extra nyelvek egyike helyett a sárkánynyelvet is választhatja.

Famulus: A varázsló pontosan ugyanúgy szerezhet famulust, mint a mágus. Részletesen lásd a mágus leírását és lent a famulusokról szóló részt.

Tekercsírás: 1. szinten a varázsló extra képességként megkapja a Tekercsírás képességet.

Extra képességek: 5., 10., 15. és 20. szinten a varázsló extra képességet kap. Minden ilyen alkalommal egy metamágikus képességet, egy tárgyalkotó képességet vagy a Varázslaturalás képességet választhatja. A varázslónak az extra képesség minden követelményének meg kell felelnie, a legkisebb varázshasználói szinteket is beleértve.

Ezek az extra képességek azon a képességen felül járnak, amelyet bármely kaszt tagja a szintlépésekkel kap. Amikor a varázsló ezeket (a szintlépéssel járó) képességeket választja, nem korlátozódik a tárgyalkotó és a metamágikus képességekre, illetve a Varázslaturalásra.

Betekintő részlet – JK szabályok, 11–24. oldal · A teljes kiadvány: ebirodalmak.hu/kiadvanyok