

Lovag



Lovagnak lenni több a nehéz vasak viselésénél és gyilkos fegyverek forgatásánál. Az igaz lovagok Durius nagyúr példáját követik erényeik - hűség, bátorság, a gyengék és elesettek védelmezése és a kegyelem - gyakorlásával. A kaszt gyökerei ugyan az Egyezményes vallás földjeibe markolnak legmélyebben, de a kinyilatkoztatás szerinti 12. század végére lovagok már mindenfelé megtalálhatóak, ahol hűbéri társadalmak alakultak ki.

Lovagnak lenni ugyanis költséges elfoglaltság, erényeken kívül aranyakra is szükség van hozzá. Egy lovagnak csataménekre, fényesre csiszolt páncélra, keményre edzett pajzsra és élesre fent fegyverekre van szüksége; és persze rengeteg időre, hogy a lovagi harcmódor mesterévé válhasson. A lovagok számára a megfelelő páncél és fegyverzet beszerzése nem pusztán hívság, hanem befektetés a jövőbe. Azért, hogy költséges életmódjukat fenntarthassák, minden lovag, aki még nem rendelkezik származása révén kiterjedt birtokokkal és vagyonnal, arra törekszik, hogy harci szolgálatait lévén tegyen szert azokra.

Előfeltételek

Erőnlét min. 35, Lovaglás min. 10, fegyveres szakértelem (legalább 4-es méretkategória) min. 10, Rang I.

Szintenkénti értékek

6 Hé, 12 Ip, 12 Kp

Ingyenes képességek

Páncélos vitéz: -1 Leterheltség.

Lovagi felszerelés: a lovag ingyen kap egy átlagos állapotú lemezvértet (Vért: 6, Súly: 3, SK: 9), egy harci mént, egy kite-pajzsot (VM: 3, TávVM: 3, Súly: 1) és egy 4-es méretkategóriába tartozó fegyvert VAGY 35 tengeri aranyat.

Túlsúly I: Sikeres támadás után végrehajtott *Lökés* műverekhez (+1 SM) módosítót kap, ha az általa viselt felszerelés Súlya meghaladja az ellenfél által viselt felszerelés Súlyát.

A lovagi birtok

Földesúr: A kaszt tagjai Kp-k segítségével és a mesélő jóváhagyásával birtokra tehetnek szert. A birtok egyszerre juttatja a lovagot társadalmi ranghoz és megbízható jövedelemforráshoz. A karakter vele azonos kultúrából származó személyekkel szemben Karizma próbáihoz (+1 SM) módosítót kap nálánál kisebb birtokkal rendelkező személyekkel szemben és minden szintlépéskor birtokai 5 tengeri arannyi bevételt biztosítanak a lovagi birtok minden szintje után. Hogy a lovag az összeghez azonnal hozzá is tud jutni, az természetesen nem garantált. A birtokán lakó személyek a lovag alattvalói, személyük fölött a lovag bírói hatalommal rendelkezik. Amennyiben a karakter ranggal is rendelkezik és lovagi birtoka legalább 3. szintű elképzelhető, hogy nemesi hűbéresei is vannak.

Ha a lovag elveszíti birtokát, és nincs lehetősége a visszaszerzésére, a következő szintlépéskor a karakter visszakapja a lovagi birtokra költött Kp-it. A képesség többször is megvásárolható. **4 Kp**

Példák lovagi birtokokra:

Földesúr I.: Egyetlen kisebb falu és környező földjei.

Földesúr II.: Több falu kiterjedt földekkel.

Földesúr III.: Piaccaal rendelkező város.

Földesúr IV.: Kisváros kikötővel.



1. szint

Lovagi eskü: a karakter és a mesélő közösen megfogalmaznak egy lovagi esküt a karakter számára. Ha a lovagot esküjével ellentétes cselekedetekre próbálják rávenni, vagy azzal ellenkező gondolatokat vagy érzelmeket próbálnak az elméjébe elültetni, +1 ME-t kap vagy a próba célszáma (-1 SM)-zel csökken. **4 Kp**

Kopjatorés: lovasrohamból túlütve a sebzéséhez +1*k10-et adhat. **4 Kp**

Senior: a lovag minden kaland során egyszer nem vagyoni jellegű támogatást kaphat a seniorától, amennyiben a kaland körülményei ezt lehetővé teszik. A senior személyét a játékos és a mesélő együtt határozzák meg. Ha a lovag a kalandjai során elveszíti seniorja támogatását, és nincs lehetősége a támogatás visszaszerzésére, a következő szintlépéskor képesség árát. **3 Kp**

2. szint

Vértezett I.: merevvértjei, ha ő viseli őket, +1 Vért-et kapnak. **5 Kp**

Lovagi fegyverzet: a lovag kiválaszthat egy hosszú kardot, egy egykezes vagy kétkezes buzogányt és egy egykezes vagy kétkezes csatabárdot. Az ezekkel a fegyverekkel végrehajtott különleges manőverekre (+1 SM) módosítót kap. **6 Kp**

Heraldika: Kultúra és Helyismeret ismeretei között eloszthat 5 pontot. Ezeket az ismereteket ezen a szinten maximum 10 ponttal fejlesztheti a szokásos 5 helyett. **3 Kp**

3. szint

Megingathatatlan: minden kör elején, ha előző köre óta nem érte újabb Sérülés, felhalmozott Sérülése -5-tel csökken. **7 Kp**

Taktika: szabad cselekedet. A képesség használatának feltétele, hogy a lovag tanácsokkal lássa el a célpontot, amiket az megért. A célpont közelharc támadásaihoz (+1 SM) módosítót vagy +1 VM-t kap a következő köréig. **7 Kp**

Dicső: szabad cselekedet. 1 Ichorért következő Karizma alapú próbájához (+2 SM) módosítót kap. **4 Kp**

4. szint

Vértezett II.: merevvértjei, ha ő viseli őket, összesen +2 Vért-et kapnak. **5 Kp**

Lehengerlés: Vért-jét hozzáadhatja közelharc támadásaihoz. **7 Kp**

Harci mén: amennyiben olyan ló hátán ül, amelyet jól ismer Lovaglás próbáihoz (+1 SM)-et kap. Lovának támadásaihoz (+1 SM) módosító járul. **6 Kp**

5. szint

Pajzsfal: pajzsos *Blokkolás* manőveréhez (+1 SM) módosítót kap. **3 Kp**

Fegyvertörés: *Fegyvertörés* harci manővereihez (+1 SM) módosítót kap. **5 Kp**

Túlsúly II: -2 Leterheltség. Sikeres támadás után végrehajtott *Lökés* művekekhez összesen (+2 SM) módosítót kap, ha az általa viselt felszerelés Súlyja meghaladja az ellenfél által viselt felszerelés Súlyát. **5 Kp**