

## Karakter összehasonlítás

Főjellemzők meghatározása: 15, 14, 13, 12, 10, 8, tetszőlegesen elosztva.

D&D 3. kiadás (3.0)	D&D3.5E	Pathfinder RPG
<p>Név: Ernal, a nyomolvasó Faj: Fél-ork Kaszt: Vándor Jellem: Semleges Jó Szint: 7.</p> <p>Erő: 18 (+4); Ügy: 14 (+2); Áll: 12 (+1); Int: 8 (-1); Böl: 13 (+1); Kar: 6 (-2);</p> <p><b>Faj:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Szürkületi látás</li> <li>• Ork vér</li> <li>• Közös és Ork nyelv</li> <li>• Barbár kedvelt kaszt</li> <li>• +2 Erő, -2 Kar, -2 Int</li> </ul> <p><b>Képességek:</b></p> <p>1.: Támadás Erőből 3.: Kaszabolás 6.: Szakértelem fókusz (Vadonismeret)</p> <p><b>Szakértelmek:</b></p> <p>Vadonismeret (+13) (#1 választott ellenség nyomolvasása +15) (#2 választott ellenség nyomolvasása +14) Észlelés (+11) Csenben mozgás (+7) Rejtőzködés (+7)</p> <p><b>Kaszt képességek:</b></p> <p>Nyomolvasás</p>	<p>Név: Ernal, a nyomolvasó Faj: Fél-ork Kaszt: Vándor Jellem: Semleges Jó Szint: 7.</p> <p>Erő: 18 (+4); Ügy: 14 (+2); Áll: 12 (+1); Int: 8 (-1); Böl: 13 (+1); Kar: 6 (-2);</p> <p><b>Faj:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sötétlátás</li> <li>• Ork vér</li> <li>• Közös és Ork nyelv</li> <li>• Barbár kedvelt kaszt</li> <li>• +2 Erő, -2 Kar, -2 Int</li> </ul> <p><b>Képességek:</b></p> <p>1.: Támadás Erőből 3.: Kaszabolás 6.: Szakértelem fókusz (Túlélés)</p> <p><b>Szakértelmek:</b></p> <p>Túlélés (+14) Észlelés (+11) Csendben mozgás (+12) Rejtőzködés (+12) Mászás (+7) Úszás (+7)</p> <p><b>Kaszt képességek:</b></p> <p>Nyomolvasás</p>	<p>Név: Ernal, a nyomolvasó Faj: Fél-ork Kaszt: Vándor Jellem: Semleges Jó Szint: 7.</p> <p>Erő: 18 (+4); Ügy: 14 (+2); Áll: 12 (+1); Int: 10 (+0); Böl: 13 (+1); Kar: 8 (-1);</p> <p><b>Faj:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sötétlátás</li> <li>• Félelmetes megjelenés (+2 megfélemlítés)</li> <li>• Ork vér</li> <li>• Ork vadság (naponta egyszer 0 ÉP -n még egy körig harcol)</li> <li>• Fegyver jártasság: Kétkezes csatabárd, Handzsár, illetve minden fegyver, aminek a nevében bennevan, hogy "ork" harci fegyvernek számít nekik</li> <li>• Közös és Ork nyelv</li> <li>• +2 egy választott tulajdonságra</li> </ul> <p><b>Képességek:</b></p> <p>1.: Támadás Erőből 3.: Kaszabolás 5.: Dupla Vágás 7.: Szakértelem fókusz (Túlélés)</p> <p><b>Szakértelmek:</b></p> <p>Túlélés (+14, otthon terület: +16)</p>

Választott ellenség #1 bónusza: +2  
Választott ellenség #2 bónusza: +1  
Kétkézesség  
Harc két fegyverrel  
**Varázslatok**  
1.szint: +1+1 (ből)  
Varázshasználói szint: 3

**Harcértékek:**

Alap Támadás Módosító: +7  
Csatabárd és szekerce:  
+9/+4 és +9 (1d8+4 és 1d6+2)

VF: 14 (bőrvért, ügyesség)  
ÉP: 53  
Szív +6; Ref +4; Ake +3

Állatempátia (+6)  
Választott ellenség #1 bónusza: +2  
Választott ellenség #2 bónusza: +4  
Vándor harcstílus: Kétkézesség  
2.szinten: Kétfegyveres harc  
6.szinten: Jobb Kétfegyveres harc  
Kitartás  
Állat társ  
Természetjárás

**Varázslatok**

1.szint: +1+1 (ből)  
Varázshasználói szint: 3

**Harcértékek:**

Alap Támadás Módosító: +7  
Csatabárd és szekerce:  
+9/+4 és +9/+4 (1d8+4 és 1d6+2)

VF: 14 (bőrvért, ügyesség)  
ÉP: 45  
Szív +6; Ref +7; Ake +3

(Otthon területen nyomolvasás +19)  
(#1 választott ell. nyomolvasása +16)  
(#2 választott ell. nyomolvasása +18)  
(Otthon ter. #1 vál. ell. nyomolv. +21)  
(Otthon ter. #2 vál. ell. nyomolv. +23)  
Észlelés (+11)  
Lopakodás (+12)  
Mászás (+14)  
Úszás (+14)  
Megfélemlítés (+11)

**Kaszt képességek:**

Nyomolvasás (+3)  
Állatempátia (+6)  
Választott ellenség #1 bónusza: +2  
Választott ellenség #2 bónusza: +4  
Vándor harcstílus: Kétkézesség  
2.szinten: Kétfegyveres harc  
6.szinten: Jobb Kétfegyveres harc  
Kitartás  
Otthonterület (+2)  
Vadász kötélék (sebzésbónusz megoszt.)  
Természetjárás

**Varázslatok**

1.szint: 1 +1 (ből)  
2.szint: 0 +0 (ből)  
Varázshasználói szint: 4

**Harcértékek:**

Alap Támadás Módosító: +7  
HMT: +11, HMV: +16  
Csatabárd és szekerce:  
+9/+4 és +9/+4 (1d8+4 és 1d6+4)

VF: 14 (bőrvért, ügyesség)  
ÉP: 60  
Szív +6; Ref +7; Ake +3

Az összehasonlításból jól látszik, hogy a 3.0 -ás karakter a legegyszerűbb, míg a Pathfinder karakter a legösszetettebb. Azonban a 3.0 -ás karakter egyszerűsége azt is jelenti, hogy a vándorságból kapott különlegességek kevésbé jelentősek. Ebben a kiadásban vándorunk egyedül képzettségek területén tud versenyezni a harcossal, mivel ő kőkemény 2 szakértelempontra többet kap. Azonban ezeket sok képzettség között kell szétosztani. Jelen esetben, lévén mégiscsak vándorról van szó, maximálisan növeltük a Vadonismeret szakértelmet. Ezzel tudunk túlélni a vadonban, valamint a vándorként kapott Nyomolvasás képességgel ennek segítségével tudunk nyomokat keresni. Szép, de nagyjából ennyi. El ne felejtjük, hogy a vadonban simán eltéved emberünk - akarom mondani félorkunk, mivel az irányérzék külön szakértelem. Az észlelés szintén magas, mert ugye "szemem mint a sasé", de ez csak a látásban segít, ha hallgatózni szeretnénk, ahhoz külön hallgatózás szakértelem kell, ha pedig titkos helyet megtalálni, ahhoz keresés. Szóval sasszemű vándorunk, ha nem is süket, de füle közel sem "olyan, mint a rókáé". A negatív intelligencia módosító miatt csendben mogásra, rejtőzködésre alig marad pont, abban pedig csak reménykedhetünk, hogy nem jön szembe megmászkodó szikla vagy átúszandó folyó, mert ezekre csak az erő-módosítóval dobhatunk. Azt meg egy harcos is tudja, talán még jobban is. A karakterlapból nem látszik, de 3.0 -ban a vándor harcstílusa kimerült annyiban, hogy könnyű vértben kapott Kétkézességet és Kétfegyveres Harcot. Ha íjászodni szeretett volna, azt már a Képességeiből kellett kigazdálkodnia. A Választott Ellenségéből kapott bónuszok sem jelentősek, a régebbi ellenfélre kapott +2 pont annyi, amit bármely harcos a választott fegyverével (Fegyver Fókusz és Fegyver Specializáció) el tud érné - csak a harcosnál nincs megkötés, hogy mi ellen érvényesül! El ne felejtjük, hogy van összesen 2db 1. szintű varázslatunk is! Egy a szintünk után jár vándorként, a másikat a "magas" bölcsességünk hozza. Végül ki lehet hozni  $2 * 1d8+3$  ÉP gyógyítást, de erre azért ne bízunk az életünket. Összességében itt a vándor egy gagyi harcos, aki cserébe kicsit tud bohóckodni a természetben. :(

Érezhették ezt a WotC -nál is, mert 3.5E -re vándorunk kicsit felszívta magát! Szakértelem pontjai 4 -ről 6-ra ugrottak, miközben némi szakértelem-racionalizáció is történt: ugyan még mindig külön kell csendben mozogni és rejtőzködni, valamint észlelni, hallgatózni és keresni, de legalább már egy maximalizált túlélésű vándor nem téved el az erdőben (a vadonismeretet összegyűrték az irányérzékkel), illetve az állatempátia, ami a vadállatok megnyugtatására szolgál, nem igényel befektetett szakértelem pontokat, egyszerűen Szint+Karizma módosítóból számolható. (Félorkunk a negatív karizma módosítójával még mindig nem úgy pacsizik a barnamedvével, ahogy számít rá, de ne legyünk telhetetlenek.) A választott ellenség módosítói duplázódtak. Immár valóban választhatunk kétfegyveres harc és íjász harcstílus között. Nyomolvasás továbbra is jár (a túlélés szakértelmet használja), és kapunk kitartás képességet, így vándorunk - a képesség újraértelmezésének hála - képes közepes vértékben pihentetően aludni (másra is jó ez a képesség, de ez talán a legnagyobb ajándék), illetve a druidához hasonlóan állati társra tesz szert és az aljnövényzetben is megtanul akadálymentesen közlekedni. Kapunk ajándékba még egy jó mentőt: a Szívósság mentő mellett most már a Reflex is +6 fölé megy (idővel), az (egykori) vándor-nagyurak (9+ szint) pedig a

kalandorokhoz hasonlóan a tűzgolyók és villámvarázsok szemébe nevetnek, ugyanis megdobott mentőn ők is nullázzák a sebzést. A rossz hír, hogy valaki úgy gondolta, vándorunknak elég a d8 -as ÉP-kocka is, hogy gnollok rágják le a csontjait... De emberünk erre a kiadásra elérte a kitűzött célt: épkézláb harcos lett, miközben szakértelmei és kaszt-képességei révén minden vadonba induló társaság központja lehet.

A Pathfinder további szeretettel volt a vándor iránt: miközben több szakértelmet összevontak (csendben mozgás + rejtőkódás = lopakodás, észlelés + hallgatóság + keresés = észlelés, stb.), a vándor megtarthatta a szintenkénti 6 szakértelem pontját, a jó szívósság mellé a jó reflex mentőt, sőt a szintenkénti d10 -es ÉP-kockát is visszakapta. A harcstílusok annyiban változtak, hogy nem rögzített, hogy a különféle stílusok milyen képességet adnak, hanem minden harcstílus-szinten (2,6,10,14,18) egy rövid listából lehet választani, így egészen jó kombókat lehet összehozni - néhány érdekes mellett, mint amilyen például a pajzsos vándor. Emberünket tovább segíti, hogy immár minden páratlan szinten kap képességet, így be is húzzuk a Dupla Vágást, amittől a balkezes fegyver sebzésébe nem csak az erő-módosító fele számít bele, hanem az egész. (Igazán akkor köszönjük majd ezt meg, amikor a 18 -as erőnkre kapunk egy Bika Erejét, ami 22 -re növeli azt.) Mindezekkel sem tudunk még egy jól összerakott harcos fölé kerekedni, de ha választott ellenségünk ellen harcolunk, akkor legalábbis megközelítjük, talán még kicsit túl is szárnyaljuk. További újdonság még az Otthonterület, ami a választott ellenséghez hasonló, de azt mutatja, hogy mely éghajlati típuson van otthon vándorunk. A számára kedves környezetben aztán további bónuszokat kap észlelésre, lopakodásra, túlélésre és kezdeményezésre! (A táblázatban a túléléshez kiszámoltam a különféle módosítókkal kezelt értékeket, látszik, hogy szépen kombózik egymással a választott ellenség és a tereptípus.) További változás a nyomolvasás kaszt-képesség. A Pathfinder -ben a nyomok olvasásához nem kell külön képesség, mindenki képes rá, akinek van túlélése, a vándorok azonban a szintjük felől megkapják bónuszban, amikor a túlélést így használják. Préda legyen a talpán, aki le tudja rázni az őt otthonterületén vadászó vándort, aki még választott ellenfelének is őt szemelte ki. Apróság, de az állattartás iránt nem elkötelezett vándorok a magukkal cipelt problémaforrás helyett azt is választhatják, hogy rövid időre (bölcesség módosítónyi kör) megosztják társaikkal a választott ellenség sebzésbónuszát (a felét tudják átadni).

A Pathfinder vándor tehát továbbvitte a 3.5 koncepciót, miszerint a vándor egy vadonbéli harcos, akinek szakértelmei és különlegességei legalább olyan fontosak, mint a harci képességei.