

Botművészek



(Szoták)

Erő	K10+8
Állóképesség	K10+8+Kf
Gyorsaság	K6+14
Ügyesség	K6+12+Kf
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6 (2x)
Intelligencia	3K6 (2x)
Akaraterő	K6+12
Asztrál	K6+14

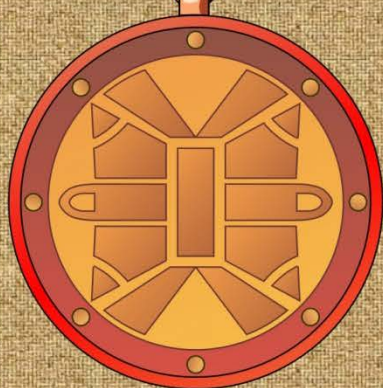
Ké	10
Té	20
Vé	75
Cé	0
HM/szint	12 (4)
Kp alap	4
Kp/szint	5
Ép alap	5
Fp alap	8
Fp/szint	K6+5

Botművész:

A botművészek a Slanok egy másik speciális alkasztja. Nevüket legelső mesterükről kapták Szota Lao Chanról. Amíg a Kardművészek a Slan karddal való harcművészetet fejlesztették tökélyre addig a Botművészek a bottal, való küzdelemmel tették ugyanezt.

Fegyverük a Vasfából készült hosszú bot és a Nundzsaku melyeknek a használatát fejlesztették tökélyre, és csakúgy a testük meghosszabbításának tekintik fegyvereiket, mint a Kardművészek kardjaikat. Ha tehetik, akkor a 1,7 láb körüli hosszú botjaikat használják, de ugyebár nem kaphatják elő mindenhol azt a „rövidke” botot ezért szűkebb terepen (folyosó stb.) Nundzsakuikat használják. Yneven egyetlen Botművész iskola létezik: ez pedig Tiadlan egy eldugott erdejében, senki sem tudja, hogy hol van de ők (egyések szerint mágusok segítenek nekik) mindig tudják, hogy hol vannak a tehetséges és alkalmas leendő növendékek, kizárólag férfiakat vesznek fel az iskolába.

Renegát Botművészek nem léteznek mivel annyira szigorú a neveltetésük. De állítólag létezett egy renegát, sem, nevét, sem fajtát semmit nem tudni róla csak annyit, hogy csak 2 hétig élvezhette szabadságát, mert különös okok folytán eltűnt... Miután végeztek taníttatásával a Mesterek ez kb. 20 év (tanításukat kb. 5 éves korukban kezdik meg és így a legfiatalabbak 24 a legidősebbek pedig 27 évesen végeznek) akkor alávetik egy mágikus eljárásnak melynek segítségével bármikor jelentést tehet feljebbvalójának, mesterének; vagy segítséget erősítést kérhet mely a szimpatikus mágiának segítségével 3 kör alatt meg is kap.



Fontos, hogy ezt nem szeretik alkalmazni és csak akkor alkalmazzák ha az akit védenek veszélyben van és egyedül nem bírják megvédeni. A JK ezt nem fogja alkalmazni kivéve ha kalandban az van, hogy védenie kell valakit és nem képes egy harcban a Parti megvédeni az illetőt. A Szoták a Tiadlani uralkodói család személyi testőrei. De előfordul hogy egy követet védenek aki igen fontos ügyben jár veszélyes vidékeken. Ezek mellet gyakran el is kell vegyülni és ezt általában szolgálk közt teszik.(pl.: személyi szolga, etc.)

Játszható fajok

Ember, Félelf

Életerő és fájdalomtűrés

Egészségük alacsonyabb, mint többi Harcművész társaiknak mivel szigorú és sokszor kegyetlen neveltetésük során életerejük megcsappant, de fájdalomtűrésük annál inkább megnőtt, mivel a sok verés, ütés, szigorú büntetések ezeket hozták ki belőlük.

Jellemük, Mentalitásuk

Jellemük szigorúan csak három fajta lehet: Rend (Draco), Rend, Élet (Griff), ritkán Rend, Halál (Hastin). A leggyakoribb a Rend ez is a neveltetésből fakad Mentalitásuk szerint szinte nem tesznek semmit parancs nélkül. A küzdelmet a Hasitnokon kívül, ha lehet, elkerülik, a Hastinok sem keresik, de ha valami gond van, akkor nem kerülgetik a kását, hanem rögtön fegyvert ragadnak. Mint már mondtam Renegát Szota nincsen, kalandozni csak akkor indul, ha feltámad benne ez az ösztön, de ezt a bölcs mesterek időben észre veszik és mielőtt valami baj, történhetne, megadják neki az engedélyt, hogy elinduljon és így gyűjtsön tapasztalatokat melyeket majd később kamatoztathat. A kirendelt mesterének minden 40-60-adik napon jelenteniük kell. Ha nem jelentkezik 60 napon keresztül, akkor szintén a szimpatikus mágiának a segítségével odaküldik 4-5 testvérét.

Képzettségek, első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
Vakharc	Af
2 Fegyverhasználat (Slan bot, Nundzsaku)	Af
Pszi	Slan
Kínzás elviselése	Af
Írás/olvasás	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Mf
Futás	Mf
Álcázás/álruha	Af
Mágiaismeret(általános)*	Af
Fegyvertörés (Slan bot)	Af
2 Nyelvismerete	Af 3,3
Mászás	20%
Esés	15%
Ugrás	20%

Szintenként 25%-ot oszthat el, egy képzettségre maximum 15%-ot tehet.

Képzettségek, magasabb szinten:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Sebgyógyítás	Af
4.	Vakharc	Mf
5.	Fegyverhasználat (Slan bot)	Mf
6.	Álcázás/Álruha	Mf
7.	Kínzás elviselése	Mf
7.	Fegyvertörés (Slan bot)	Mf

*A mágiaismeretet azért kapják, mert neveltetésük folytán sok mágikus gyakorlatban vesznek részt, és ez náluk nem tanult képzettség, hanem ösztönös.

Különleges képességek:

Elsődleges különleges képességük a pszi Slan út használata. Aki olvasta a harcművészek, kiegészítés az tudja, hogy el kellene felejteni a Chi-harcot és a Belső időt, ha ezzel akarsz játszani. Itt is érvényes a kitérés és a farkasügetés.

Megtévesztés (ez még nincs kész): Legfontosabb különleges képességük az, mint már említettem, hogy elhítetik ellenfelükkel,

hogy gyengébbek és utána hajtanak végre egy erős ellentámadást. Ezt egy ember ellen csak egyszer alkalmazhatják. Minden körben csökken a Támadóértékük, majd amennyi lement mínuszba az hozzáadódik az alaphoz a következő körben. (pl.:1.kör: alap -10TÉ, 2.kör: alap -20TÉ, 3.kör: alap -30TÉ, 4. kör: alap +30 TÉ). (alap: fegyverrel és mindennel értve) Addig csökkentik a Támadóértéküket ameddig akarják de nem mehet 10 alá. Ezt egy ellenfél ellen csak egyszer használhatja. Ha ugyanazon ember ellen használja egy másik alkalommal az Intelligencia próbát tehet és ha sikerül akkor a végén csak a felét kapja meg pluszba (az előbbi példánál maradva a 4. körben nem alap+30 hanem csak alap+15).

Fegyverzet

Fegyver	Ké	Té	Vé	SP	Tám
Slan bot	6	17	15	K6+4	1
Nundzsaku	12	10	18	K6	1

Ha teheti csak a 1,7 láb körüli hosszú vasfából készült Slan botját használja, más fegyverhez nem is nyúl. De ha szűk helyre kerül ahol nem férne el a hosszú bottal akkor veszi elő Nundzsakuit. A botjuk (hála a mágikus beavatkozásnak) Törhetetlen. A Nundzsaku harci stílusából adódóan (melyből mindig 2 van náluk) nem kell kétkezes fegyverhasználat ahhoz, hogy egyszerre használják a kettőt mert ezt így

tanulták, gyakorolták gyerekkoruk óta. Speciálisan készített bőrpáncélt viselnek melynek ruhájukba beleolvadó sötétbarna színe van:

Szota Vért SFÉ: 2 MGT: 0

Ezenfelül (ismét mágikus beavatkozásoknak hála) a páncélba bele van foglalva egy rúna mely napi egy alkalommal képes 1k10 körre 2E-s elemi erő aurát vonni viselőjére. Ezt egy mentális üzenettel lehet aktiválni.

Viselet: Sötét barna könnyű nadrág, ugyanilyen színű ing ami alá húzzák a Szota Vértet (fel sem tűnik még az alapos szemlélőnek sem). Ujja buggyos, csakúgy mint a nadrág szára. Fejük tar, vagy egy varkocsot hagynak meg hátul melyet hagynak megnőni akár 0,5 láb hosszúra. Botjukat folyton kezük ügyében tartják, és oldalukon függenek a Nundzsakuik.

A Nundzsaku harci stílusából adódóan (melyből mindig 2 van náluk) nem kell kétkezes fegyverhasználat ahhoz, hogy egyszerre használja a kettőt és ezzel 2 támadást intézzen körönként.

?

Szerző: Shalafi Del Necro

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent BlackRawen neve alatt (2007.04.22.) a Hotdog/MAGUS oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.