

Wiervadász



Werdon utolsó levele édesapjához:
 „Apám, tudnod kell, hogy tiszteltelek, tudnod kell, hogy szerettelek. De sajnós nem láthatlak többé. Nem mernék a szemed elé kerülni. Öt éve még nagyon ifjú voltam és elindultam tőletek világot látni. Mindig is szerettem volna megismerni a világot, ahogy azt az édesapám, te is tetted. De azt kell mondjam, nekem nem volt ez az öt év olyan felemelő, mint amilyen neked lehetett. Az első két évben Erionban a kalandozók városában tengettem napjaim és két elképesztő baráttra tettem szert, ők Vyano és Morden. Rengeteget mulattunk, és a születésnapom estéjén eldöntöttük, hogy ideje továbbállnunk. Másnap reggel felkerekedtünk hát, összepakoltunk és elindultunk Észak felé a Godorai tenger partján. Szerencsénk volt, ugyanis pont tél elejére értünk az Ekbir sivatag széléhez, így nem volt olyan száraz és meleg átkelniük ezen a tájon. Anuria határában megszálltunk egy kisebb városkában és éjszaka megint jót mulattunk két barátommal. Éjfél tájt felmentek nyugovóra térni, bennem azonban szörnyű érzés ébredt fel. Hallottam egy óriási sikolyt az utcáról és kimentem, hogy hátha tudok segíteni. Egy sötét alakot láttam kirohanni az egyik kisebb utcáról. Megnéztem mi van ott. Egy fiatal lány haldoklott a szemeim előtt. Hirtelen a nyakához ugrottam és elkezdtem szívni a vérét. Egyszerűen nem tudtam ellenállni a kísértésnek.

Undorodtam magamtól, de leírhatatlan jó érzés öntött el. Mire a városőrök odaértek, csak a kiszívott leány hulláját találták meg én pedig visszaosontam a hálószobámba. Nem tudtam mit kezdeni ezzel az érzéssel. Folytattuk utunkat, de egyre kevesebbet beszéltem barátaimmal és ez bizonyára fel tűnt nekik. Az is gyanús lehetett, hogy minden este elkóborolok és feltűnően jó állapotban térek vissza. Ugyanis minden nap éreztem a vágyat a friss vér iránt. Másfél hét után már kérdezték, hogy hová megyek már megint, és egy este követtek. Meglátták, ahogy kiszívom egy állat vérét és azonnal elfutottak. Nem is próbáltam utolérni őket, mint kiderült pár hónap után Pyarronba igyekeztek, hogy inkvizítorokat küldjenek rám. De átkos szenvedélyemnek hála különleges képességekre tettem szert, melyek segítségével el tudtam előlük menekülni.

Most, hogy megírtam neked eme levelet. Gondolj, amit akarsz. Nem várom el, hogy visszafogadj, de legalább annyit megtehetnél, hogy te nem küldesz utánam senkit.

Tudnod kell, hogy tiszteltelek, tudnod kell, hogy szerettelek.

Búcsúzik tőled elsőszülött fiad:
 Werdon”



Werdon édesapja tiszteletben tartotta fia utolsó kívánságát, nem küldött utána senkit és semmit, viszont újra elindult a világba, mert minden apró részletet ki akart deríteni fiának milétéről. Az első útja Erionba vezetett, ahol mind a fiáról, mind a vér után vágyókról kutatott információkat. Annyit sikerült kiderítenie, hogy nem csak a fia szenvedettől az átoktól, és hogy itt még normális volt, mert nem találtak arra utaló nyomot, hogy egy vérszívó garázdálkodott volna Erionban két éven keresztül. Másodjára pedig Pyarroni barátaihoz sietett és kikérdezte őket erről a fajzatról. Pyarronban sokat megtudott. Éppen eleget ahhoz, hogy elkezdje keresni a fiát és irtani a hozzá hasonlókat. 10 év fáradtságos munka után és jó pár wier kivégzése után rábukkant a fia nyomaira, amelyek egy a Godorai tenger déli részén található szigethez vezettek. Itt megtalálta a fiát, egy kisebb közösségben élt és szarvasmarhákat tenyésztett. Az apa rögtön felismerte fiát, de a fiú már csak egy öregembert látott benne, hiszen tíz év mégis csak sok idő. Apja kifigyelte Werdont és megtudta, hogy azért tenyészt szarvasmarhákat, mert azoknak meg se kottyán, ha egy kis vért lecsapol belőlük, és ezzel csillapítani tudta szörnyű szenvedélyét. Ezután felfedte kilétét, és elhatározták, hogy megszabadítják Ynevet az efféléktől. Az apa maradék vagyonából vettek egy kisebb lakatlan szigetet Shadon partvidékén és megalapították a Werdon Wiervadász Szövetséget. Rögtön szövetséget kötöttek Shadonnal és a tagjait Shadonból válogatták ki.

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

Jellemük általában Rend.

Ké	8
Té	20
Vé	74
Cé	5
HM/szint	10 (3,4)
Kp alap	2
Kp/szint	4
Ép alap	7
Fp alap	6
Fp/szint	K6+5

Mivel vadásznak ezért harcértékeik nagyon jók 8-as KÉ alappal rendelkeznek, 20-as TÉ-vel és 74-es VÉ-vel. Mivel ritkán, de ez elég ritka nyílpuskát is használnak van egy 5-ös CÉ alapjuk is. Szintenként kapnak 10 Harcérték módosítót, melyből 3-t a TÉ-ükre és 4-et a VÉ-ükre kötelesek tenni. Elég szívósak ezért életerejük is elég magas, ÉP:7, FP:6 ehhez pedig szintenként még k6+5 járul.

Képzettségeik első és további szinteken:

Képzettség	Fok/%
1 Fegyverhasználat	Mf
1 Fegyverhasználat	Af
Lefegyverzés	Af
Ökölharc	Af
Csapdaállítás	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Sebgyógyítás	Af
Pszi	speciális
Futás	Mf
Úszás	Mf
Álcázás/álruha	Af
Mászás	15%
Esés	10%
Lopózás	28%
Rejtőzködés	23%

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Csapdaállítás	Mf
2. Csapdafelfedezés	25%
3. Történelemismeret	Af
3. Hátbaszúrás	Af*
6. Legendaismeret	Af
6. Történelemismeret	Mf
9. Ökölharc	Mf
9. Hátbaszúrás*	Mf

*kizárólag olyan személy ellen használhatja, akiről biztosan tudja, hogy wier!!!

Szintenként kapnak 32%-ot, melyet szétoszthatnak százalékos képességeik között megkötések nélkül.

Tapasztalati Szint

S szintet a Harcosok idevonatkozó táblázata alapján lép.

Különleges képességek:

Megérzik, ha wier van a közelükben (TSz.*2 méter), erre szint*érzékelés (10 feletti része) esélyük van. Pontosan nem tudják, hogy ki az de érzik.

A pszinek egy különleges változatát sajátítják el. Pszi pontjaik első szinten Intelligenciájuk egészének felel meg, majd szintenként ennek a 10 feletti részét adhatják hozzá. Kialakulhat olyan eset is, hogy így egy karakter nem kap pszipontot(10 alatti intelligencia esetén).

Ismerik a Pyarroni módszer alapfokának diszciplínáit, emellett első szinten a Slan pszi Aranyharang és Levitáció diszciplínáját.

4. szinten:

Jelentéktelenség
Érzékelhetetlenség

8. szinten:

Halálos ujj, de csak wierekre tudják alkalmazni.

Illetve van két speciális diszciplínájuk:

Vérvágy érzékelése

Pszi pont: 2/7

Erősség: 15

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

Mágiaellenállás: asztrál

Két használati módja van:

1. megegyezik az Élet érzékelése nevezetű papi varázslattal, csak ebben az

esetben egy 15 méter sugarú körben megérzi az alkalmazó egy wier vagy egy vámpír jelenlétét. Pontosan nem tudja megállapítani mennyien vannak, és hogy hol, de hogy ha nagyon sokan vannak azt természetesen érzi a vadász. Ez kerül 2 Pszi-pontba.

2. Az alkalmazó egy személyt vizsgál meg a diszciplínával, és ezzel kideríthetni, hogy az illetőnek van-e, lesz-e, vagy volt-e vágya a vér után. Az áldozatnak asztrál mágiaellenállást kell dobnia, ha elvétí az alkalmazó megtudja, az előbb leírtakat, ha pedig sikeres, azonnal feltámad benne a vér utáni vonzalom és ha vér közelében van, azonnal ráveti magát...

5 pontot kell rááldoznia, de 1 újabb pont feláldozásával 2-vel növelheti az erősséget.

Segítség hívása

Pszi pont: 1/65

Erősség: 100

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: egyszeri

Ennek szintén 2 módja van:

1. A wiervadász segítséget kér a Szövetség tagjaitól, mert bajban van, vagy mert talált egy wiert, de úgy érzi egyedül nem tudja megölni. Bizonyos időn belül megérkeznek a közelben lévő társai és megsegítik.

2. 65 Pszi-pontért tudati kapcsolat jön létre az alkalmazó és a Szövetség feje között és az megsegíti őt (k6!):

1-a szigetükre teleportálódik

2-hatalmas mentális energiát érezve a fejében megkettőződik. Mind a két vadászt a játékos irányítja, és a másolat addig marad, ameddig a veszély el nem múlik.

3-minden más gondolattól mentesíti elméjét és egy óriási pszi hullám keletkezik egy 50 méter sugarú körben, aki nem dobja meg a mentális mágiaellenállást elájul.

4-15 méteres körön belül tartózkodó wiereknek megalvad a vére az egész keringési rendszerükben.

5,6-a karakter nem koncentrált eléggé a diszciplínára ezért elájul, de a wierek is, ha hozzáérnek.

Fegyvertár

Bármilyen fegyvert használhatnak, de általában egykezes szűrő, vágó fegyvereket.

A wiervadászok tipikus kalandozók, járják Ynevet, mintha egyszerű kalandozók lennének, nem keresik direkt a wiereket, de soha nem feledik el küldetésüket és amint wiert találnak, jelentik a Szövetségnek, és megfigyelik. Ha megérett rá az alkalom lecsapnak. Természetesen a JK-nál is előfordulhat, hogy társa segítségül hívja, ilyenkor kötelessége azonnal a helyszínre indulni.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely