

Yankari légiós



Erő	K6+14
Állóképesség	K10+8
Gyorsaság	2K6+6+Kf
Ügyesség	2K6+6
Egészség	K10+10
Szépség	3K6
Intelligencia	3K6 (2x)
Akaraterő	3K6
Asztrál	3K6

Ké	10
Té	20
Vé	75
Cé	-
HM/szint	12 (0,6,0,0)
Kp alap	6
Kp/szint	6
Ép alap	5
Fp alap	8
Fp/szint	K6+5

Vagyon: 2k6 arany

Képzettség	Fok/%
Nehézvértviselet	Af
Hajózás	Af
Hadrend	Af
Ökölharc	Af
Vakharc	Af
Pajzshasználat/Kétkezes harc	Af
5 Fegyverhasználat	Af
2 Fegyver dobás	Af
Pszi használat	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
2 Nyelvismeret	Af 5,5
Írás/olvasás	Af
Mászás	20%
Esés	20%
Ugrás	30%

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Fegyverhasználat	Mf
3.	Pusztítás	Mf
4.	Sebgyógyítás	Af
4.	Etikett	Af
4.	Ökölharc	Mf
5.	Pusztítás	Mf
6.	Kétkezes harc/Pajzshasználat	Mf
6.	Nehézvértviselet	Mf
8.	Vakharc	Mf



Yankar a száműzött Toroniak menedéke, a Quiron pentád leghíresebb városállama. Zsoldoslégiója a Yankarhaon -melynek jelentése Yankari harcos. A légió hagyományosan 21x21 veteránból és hússzor ennyi kiképzés alatt lévő harcosból áll. A legelső mesterek még Kyr pusztítók lehetnek, akik a hatodikban egy itt lévő rom felkutatását kapták küldetesként. Sosem tértek vissza. A kiképző erőd Yankartól távol, egy kietlen pusztaságban foglal helyet. A zsoldosok harcmodorát tekintve gyalogosok, illetve jeleskednek a tengeri ütközetekben is. A különösen kemény kiképzés megedzi az ifjoncokat akik a legtehetségesebbek közül kerülnek ki. Ez a játék nyelvére lefordítva annyit tesz hogy csak az lehet Yankari légiós akinek gyorsasága és ereje meghaladja a 15-öt. Ynev minden zeg-zugában úrrá lesz a csend ha emlegetik a légió győztes csatáit. Még a toroni pusztítók is tisztelettel szólnak a kiszakadottakról, kiből öt veterán felér egy egész század idegen zsoldossal mind árban mind harcban...

Ha kiképzésükről szót ejtünk nem elhanyagolható hogy 101 jelentkező közül csupán öten éltek túl a megpróbáltatásokat, ebből következik hogy életerejük tekintetében gyengébbnek bizonyulnak mint egyéb harcostársaik viszont a fájdalmat dacosabban tűrik. Gyakran harcolnak alakzatban. Kizárólag félvértezetet használnak esetenként alkar és lábszárvédőkkel kiegészítve.

Fegyvereik a Calor, Kalózkard, könnyű nyílpuska, tör, esetenként gyalogsági lándzsa. Mesterfokon a Calor használatát sajátítják el amit párosan vagy pajzs mellett forgatnak. (Ezt első szinten el kell döntenie a karakternek) Hatodik szinten megkapják abbitacél félvértezetüket, mely kiváló kovácsmunka (Sfé:7,Mgt:3) Különlegességük, hogy fegyverük melyet mesterfokon tanulnak meg használni 6. tapasztalati szinttől mágikusnak minősül. Vértezetük ezüstszerű, ruházatuk jellegtelen, általában fekete.

Hátrányuk hogy kalandozni csak különleges esetben indulhatnak valamint ha elérik tizedik tapasztalati szintet. Az arra érdemesek ekkor megkapják az aranytetoválást melytől fogva veteránoknak azaz kardoknak számítanak. A még kiképzetlen légióst a gúnynyelv ágyékkötőnek nevezi, míg a már kiképzett harcost bocskorosnak. A légió bár toroni eredetű olykor más, nem ember fajúaknak is lehetőséget ad az érvényesülésre de erre a történelem során csupán kétszer volt példa. Saját

fegyverük (a Calor) használatán kívül nem tanulhatnak más fegyver használatot mesterfokon.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-180	1
181-370	2
371-800	3
801-1650	4
1651-3200	5
3201-6400	6
6401-12000	7
12001-25000	8
25001-45000	9
45001-65000	10
65001-90000	11
90001-110000	12
További szint:	35000

Játszható fajok:

- Ember
- Wier
- Methorp
- Dzseny?
- Udvari ork?
- Vadork?
- Félelf

Fegyvereik:

Calor:

Egy enyhén görbített Hosszú kard, alapvetően egykezes fegyver de markolata elég hosszú ahhoz hogy olykor kétkézre fogják.

Értékei:

TÉ: 18

VÉ: 14

Ké: 8

Sp: 2k6+2

Értékei már tartalmazzák a kézre kovácsolás bonuszait.

Kalózkard:

Egykezes, szablyára emlékeztető fegyver, feltűnően rövid keresztvassal.

Értékei:

TÉ: 15

VÉ: 8

KÉ: 6

Sp: K6+1

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent BlackRawen neve alatt (2007.04.20.) a Hotdog/MAGUS oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.