

Az átlagos fejvadász



Ynev egyik legkülönlegesebb karakterkasztja a fejvadász. Középtájon helyezkedik el a harcművész, harcos, tolvaj alkotta háromszögben. Tökéletes gyilkosok; neveltetésük minden mozzanata, kiképzésük minden egyes pillanata, egész életük ezen célt szolgálja. Ismerik és felhasználják a pusztakezes és fegyveres harcművészetet - ám csak, mint a gyilkolás egyik hatékony eszközét. A rejtőzés, lopózás, falmászás mesterei; kitartóak, szívósak, gyorsak. Szigorú és kegyetlen törvények szerint élnek, amelyek megszegéséért bal kezük levágásával, vagy életük feláldozásával fizetnek. Ha elvállalnak egy küldetést, akkor történjék bármi, azt végre kell hajtaniuk - még saját klánjuk vagy családjuk sem fékezheti meg őket többé. A sikertelenségükre még haláluk sem mentség, ilyenkor a klán az elhunyt családtagjain áll bosszút. A fejvadászok nagy családokra emlékeztető klánokba tömörülve élnek. Gyakran valóban rokoni szálak fűzik őket egymáshoz. A világtól visszavonultan, nyugodtan szeretik gyakorolni „tudományukat”, ám olykor egész városokat hálóz be és irányít szervezetük.

Képességek

Erő	2K6+6
Állóképesség	K6+12+Kf
Gyorsaság	K6+12+Kf
Ügyesség	K10+8
Egészség	K10+10
Szépség	3K6
Intelligencia	3K6 (2x)
Akaraterő	3K6 (2x)
Asztrál	2K6+6

A fejvadászok harcértéke nagyjából a harcosokéval egyenlő, de nem közelíti meg a gladiátorokét vagy a lovagokét. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75 és CÉ alapjuk 0, minden Tapasztalati Szinten 11 Harcérték Módosítót kapnak, amiből 4-et, 4-et kötelesek mind TÉ-jükre, mind VÉ-jükre osztani. Kezdeményező Értékük minden második TSZ-en 1-gyel eleve nő, akkor is, ha erre egyáltalán nem áldoznak HM-jükből.

Életerő és Fájdalomtűrés

A fejvadászok olyan kegyetlen és kemény kiképzésen esnek át, ami bizony egészségüket is igénybe veszi. Így aztán nem örvendeznek különösebben magas életerőnek. A fájdalomhoz ellenben - éppen említett kíméletlen életmódjuk okán - hozzászoktak, és remekül tűrik. Ép alapjuk 6 (ehhez adja a karakter az



Egészsége 10 feletti részét); Fp alapjuk pedig 7 (amihez a karakter Állóképességének és Akaraterejének 10 feletti része jön). Tapasztalati Szintenként a fejdászok még k6+5 Fp-t kapnak.

Képzettségek

A fejdász meglehetősen célirányosan kiképzett harcos; nemigen jut ideje és lehetősége egyéb képzettségek elsajátítására. Sokat már 1. Tapasztalati Szinten eleve megkap, és még néhányat később. Így aztán érthető, miért kevés Képzettség Pontjainak száma: Kp alapja 3 és minden TSZ-en (már az elsón is) további 5 Kp-val gazdálkodhat; amiből olyan képzettségeket tanul, amelyeket csak kíván. Ha a karakter az új szabályrendszer szerint csináljuk, az általános fejdászra az A1-es táblázat vonatkozik a Függelékben.

A fejdászok 1. TSZ-en a következő képzettségeket kapják:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
15 fegyver használata	Af
3 fegyver dobása	Af
Pszi (pyarroni)	Af
Úszás	Af
Csapdaállítás	Af
Futás	Af
Álcázás/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Mászás	40%
Esés	20%
Ugrás	20%
Lopózás	25%
Rejtőzés	25%
Csapdafelfedezés	10%

A fejdász minden Tapasztalati Szinten kap 30%-ot, amit eloszthat felsorolt hat Százalékos Jártasságában mért képzettsége között. Ha kívánja, bármelyiket részesítheti előnyben a többi hátrányára, akár azt is megteheti, hogy némelyiket egyáltalán nem növeli. Azt azonban szem előtt kell tartania, hogy egy képzettségre szintenként maximum 15%-ot szánhat.

A további szinteken a következő képzettségben részesül:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	kötelékből szabadulás	Af
2.	Ökölharc	Mf
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltűntetés	Af
4.	Álcázás/álruha	Mf
5.	Hátbaszúrás	Mf
5.	Pszi	Mf
5.	Úszás	Mf
7.	Vakharc	Mf
8.	Kötelékből való szabadulás	Mf
9.	Nyomolvasás/eltűntetés	Mf

Különleges képességek

A fejdász 5. szinttől kezdve képes a pszi Slan-útjának egyes diszciplínáit alkalmazni. Ilyenkor Pszi-használatának szintje egyenlő Tapasztalati Szintjével. Hogy melyek ezen diszciplínák és mikor lesznek elérhetőek számára, arról az alábbi táblázat tudósít:

Tsz.	Diszciplína
5.	Tetszhalál
6.	Zavarás
6.	Testsúlyváltoztatás
7.	Érzékelhetetlenség
9.	Jelentéktelenség

A fejdász, ha olyan fegyverrel verekszik, melyben történetesen nem képzett, akkor sem a mindenki másra érvényes Képzetlen Fegyver-forgatásból származó hátrányok sújtják, hanem annál jóval enyhébbek: KÉ: -5, TÉ: -5, VÉ: -10, CÉ: -15.

Tapasztalati Szintjével a sebzés is növekszik, amit okozni tud. Két szintenként eggyel. (2. Tsz +1 Sp, 4. Tsz +2 Sp, 6. Tsz +3 és így tovább) Ez hozzáadódik fegyvere vagy puszta ökle sebzéséhez.

Tapasztalati Szint

A fejvadász karakter számtalan dolgot kénytelen folyamatosan gyakorolni ahhoz, hogy fejlődhessen. Ezért nagyon lassan és nehezen lépi Tapasztalati Szintjeit. Ez a tendencia még magasabb szinteken is érvényesül.

Tapasztalati pont Tapasztalati szint

0-190	1
191-400	2
401-900	3
901-1800	4
1801-3500	5
3501-7500	6
7501-15000	7
15001-30000	8
30001-60000	9
60001-110000	10
110001-160000	11
160001-220000	12
További szint :	60000

A fejvadász karakterről

A fejvadász karakterre vágó Játékos e

?.
Szerző: ismeretlen
Forrás: MAGUS-Site G-portal
Szerkesztette: Magyar Gergely

Az írás valószínűleg az Ynev fejvadászai kiegészítőből lett kivágva – erre utal a szöveghiba is a végén..