

Vándor



A Vándorokat senkinek sem kell bemutatni. A vadon járói ők, akik valamilyen okból nem akarnak az emberek világában élni. Akár saját akaratukból, akár nem, de azt az utat választották, hogy a természettel szoros kapcsolatban élve segítsék a bajbajutottakat, az elesetteket és ahol lehet, a gonosz ellen tegyenek. Sok tekintetben hasonlítanak Arel papjaira, azonban egy gyökeres ellentét van köztük: a Vándorok sosem keresik a bajt, sohasem beszélnek feleslegesen, nem támadnak, csak legvégső esetben, általában önvédelemből. Ám ennek ellenére botorság volna lebecsülni őket: kevés hozzájuk fogható kardforgató van Ynev világán. Ezek után a legegyszerűbb lenne őket Arel jó oldalát megtettesítő paplovagokként felfogni őket; ezt különleges képességeik is alátámasztják.

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



Ké	9
Té	20
Vé	75
Cé	5
HM/szint	?
Kp alap	6
Kp/szint	?
Ép alap	6
Fp alap	6
Fp/szint	?

Harcértékek

A Vándorok a legjobb kardforgatók közé tartoznak, annak ellenére, hogy rokon tulajdonságokat mutatnak a paplovagokkal. KÉ alapjuk 9, TÉ alapjuk 20, VÉ 75, míg időközben kialakult íjszeretetük miatt CÉ alapjuk 5. Továbbá lásd különleges képességeiket.

Életerő

Életerejük, mivel jobbra semmilyen kiképzést sem kapnak, nem tartozik a legjobbak közé. ÉP alapjuk 6, míg FP alapjuk szintén ennyi, amihez szintenként k6+4 járul.

Képzettségek

Képzettségek tekintetében a legjobban a Sirenari Erdőjáróra hasonlít ám velük ellentétben a vándor bármilyen fajú lehet. Kp alapjuk 6, amihez minden szinten 8 járul,



továbbá 20 % a százalékos képzettségekre.
Képzettségek első tapasztalati szinten

Képzettség	Fok/%
3 Fegyverhasználat	Af
Kétkézes harc	Af
Futás	Af
Nyomolvasás	Af
Vadászat/halászat	Af
Erdőjárás	Mf
Ökölharc	Af
Csapdaállítás	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%
Rejtőzés	15%
Lopózás	10%

További szinteken

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Idomítás	Af
3. Herbalizmus	Af
5. Nyomolvasás	Mf
5. Úszás	Af
6. Kétkézes harc	Mf

Fegyvertár

A Vándoroknak nincs meghatározott fegyverzete, habár az igazán nehéz, kétkézes fegyvereket nem szívlelik. A leggyakoribban az egykezes csatabárd, a hosszú- és rövidkard, továbbá a hosszú- és ritkábban a rövid íj.

Különleges képességek

A vándorok elsődleges képessége, hogy kétkézes harc képzettségük kizárólag könnyüvértetben értendő, azaz brigandinnal bezárólag. Ha ennél nehezebb vértet ölt, a képzettség eggyel alacsonyabb fokra esik vissza. (Af alá is, azaz mintha képzetlen lenne) Második képességük,

hogy 6. Tsz-tól képesek a papi mágia bizonyos varázslatait alkalmazni. Ezek a következők: (kis arkánus:) Szent fény; Élelmenteremtés; Gyógyítás; Láthatatlanság evilági lények előtt; Veszély észlelése; Vízfakasztás; Köd felidézése; Természeti lények megidézése; Villámcsapás; (nagy arkánus:) Életérzékelés; Engedelmesség - állatok; Engedelmesség - növények; Természet megidézése; Vadak szólítása; (Arel egyedi varázslatai:) Állati kémek; Szélkeltés A hatodik szinten 8 Manapontot kapnak, majd minden további k3+5 -öt. Harmadik képességük, hogy jellemük MINDIG tartalmazza az Élet alkotóelemet. A Vándorok a legkirívóbb esetben sem ismerik a pszi mesterfokát, és az alapfoka is retento ritka. Ám, mint ahogyan azt a barbároknál láttuk, nekik is hasonló védelmük alakul ki az elméjük köré, ám az jóval gyengébb, Tudatalatti ME-jükhöz minden szinten k3 járul. Ennek oka szinte megmagyarázhatatlan, valami ajándékféle, azért, amit a Vándorok a természetért (és ezáltal az uraikért, úrhoikért, szellemeikért), annak védelméért tesznek. Azonban ahogy a pszi bármely formáját elsajátítják, ez a képesség elveszik.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS-Site G-portal
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.