

NJK statisztikák

Crut Vasilios

A Törpe fogadós

Ép	13	Képzettség pakk: Ökölharc: Af Kocsmai verekedés: Af Értékbecslés: Mf Birkózás: Af 4 nyelvismeret: Af 1 fegyverhasználat: Af Ugrás: 25% Esés: 25% Kocsihajtás: Af Szakma (fogadós): Af Szakma (bognár): Af Időjóslás: Af Csapdafelfedezés: 35% Titkosajtó keresés: 30% Építészet: Af					
Fp	55						
Erő	17						
Ügyesség	15						
Gyorsaság	15						
Állóképesség	16						
Egészség	16						
Szépség	14						
Intelligencia	15						
Akaraterő	17						
Asztrál	14						
Éberség	13						
Fegyver		Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés
Fegyver nélkül		1x	25	50	110	5	k3+3
Csatabárd (egykezes, kétélű)		2x	30	62	111		k10+3


Luca Phyla

Ember (ál)kondás

Ép	10	Képzettség pakk: Szakma (kondás): Af Szakma (lócsiszár): Af Értékbecslés: Af 2 nyelvismeret: Af Vallásismeret (Adiva Rolod): Af Lovaglás: Af Kocsihajtás: Af Legendaismeret: Af Úszás: Af Méregkeverés/seml.: Mf Idomítás: Af Hamiskártya: Af Hátbaszúrás: Af					
Fp	33						
Erő	11						
Ügyesség	14						
Gyorsaság	13						
Állóképesség	14						
Egészség	15						
Szépség	13						
Intelligencia	15						
Akaraterő	14						
Asztrál	14						
Éberség	14						
Fegyver		Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés
Fegyver nélkül		1x	15	30	72	4	
Vasvilla		1x	21	39	80		k6+1

Ushidra

A Káoszfatyú

Ép	15	Képzettség pakk: Ökölharc: Mf Hátbaszúrás: Mf Lopózás: 66% Rejtőzködés: 66% Esés: 50% Mászás 60% Ugrás: 50% Kötéltánc: 40% Zsonglórkodás: Af Kínzás: Af Kínzás elviselése: Af Csapdaállítás: Af Erdőjárás: Mf Hangutánzás: Af Vadászat/Halászat: Af Nyomolvasás/eltüntetés: Mf Pszi: Mf Vakharc: Mf Mágiahasználat: Mf Lefegyverzés: Af																																
Fp	68																																	
SFÉ	2																																	
Erő	16																																	
Ügyesség	18																																	
Gyorsaság	19																																	
Állóképesség	15																																	
Egészség	18																																	
Szépség	7																																	
Intelligencia	13																																	
Akaraterő	15																																	
Asztrál	13																																	
Éberség	15																																	
Pszi pont	28	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Fegyver</th> <th>Tám./kör</th> <th>KÉ</th> <th>TÉ</th> <th>VÉ</th> <th>CÉ</th> <th>sebzés</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>karmok</td> <td>3x</td> <td>48</td> <td>105</td> <td>195</td> <td>8</td> <td>k6+4</td> </tr> <tr> <td>harapás</td> <td>+1x</td> <td>40</td> <td>97</td> <td>188</td> <td></td> <td>k3+1</td> </tr> <tr> <td>szabad térben</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>+10</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					Fegyver	Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés	karmok	3x	48	105	195	8	k6+4	harapás	+1x	40	97	188		k3+1	szabad térben				+10		
Fegyver	Tám./kör						KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés																							
karmok	3x						48	105	195	8	k6+4																							
harapás	+1x						40	97	188		k3+1																							
szabad térben				+10																														
Asztrál	31																																	
Mentál	33																																	
Mp	10																																	
<p><u>Kinézete:</u> rettentő szörös, csupa karom (hat ujjon hat gyémánt keménységű démoni karom) és agyar rém, sárga egyszínű szemekkel, és torz arccal, valamint hosszú bojtos fülekkel, s néhol csontkinövésekkel.</p> <p>Képzettségei közül sok veleszületett, démoni vére eredménye, pl: Pszi:Mf, Mágiahasználat: Mf (elsősorban az elemi sötétség mozaikokat kedveli).</p>																																		

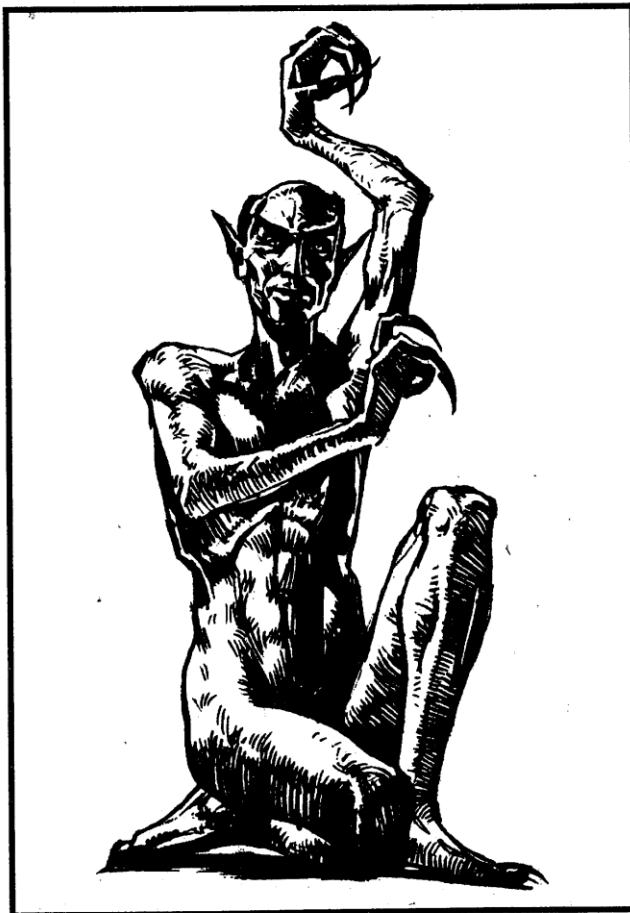
Mindemellett alább mellékeljük a Bestiárium idevágó részeit; így ha ez a verzió ne adj isten nem tetszik, úgy gyárthatsz magadnak másik káoszfattyat:

Káoszfattyú

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (sz)
KÉ: változó
TÉ: változó
VÉ: változó
CÉ: változó
Sebzés: 1k3 vagy fegyver szerint
Támadás/kör: 2 vagy fegyver szerint
Ép: változó
Fp: változó
Asztrál ME: változó
Mentál ME: változó
Méregellenállás: változó
Pszi: mestérfok
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz/Halál
Halál/Rend
Max. Tp.: változó

A káoszfattyak főként Kránban fordulnak elő. Emberek és démoni teremtmények szentségtelen párosodásából született korcsok ezek, gyakran a Kosfejűt szolgáló démonurak manifesztációi. Világra jöttükor anyjuk összes életenergiáját felemésztik, hogy létezhesenek Ynev Anyagi Síkján. Kivétel nélkül magukon vagy magukban hordozzák atyjuk valamilyen jegyét (lásd. később), gondolati sémáját. Megjelenésük emberszerű, enyhén torz humanoid. Akadnak köztük olyanok, akik jószerevével megkülönböztethetetlenek a normális emberektől. Legyenek ezek bármennyire ártatlan külsejűek, a gonoszság és a pusztítás csírája mindig ott lapul szívük mélyén. Születésüktől fogva rendelkeznek infra- vagy ultralátással, Pszivel, Asztrálszeggel és Auraérzékeléssel. Fél

emberöltő alatt elhasználódó testük ellenére – melyet mestereik mágiával tartanak életben – kiváló harcosok, orgyilkosok; Pszi-használók, kivételes képességű varázstudók is akadnak köztük. Magjuk terméketlen, utódok nemzésére képtelenek.



Démoni jegyek: (dobj 1k3-szor!)


- | | |
|----|---------------------------------------|
| k6 | |
| 1 | Különös bőrszín vagy bőrfelület |
| 2 | Ujjak száma és formája |
| 3 | Szőrzet színe, mennyisége vagy hiánya |
| 4 | Csontozat, fogak, karmok |
| 5 | A vér színe |
| 6 | Arc, szemek és fülek |

A káoszfattyak az alább felsorolt kasztok valamelyikébe tartoznak. Emberi NJK-k módjára kaphatnak Tapasztalati pontokat, képzettségeket, léphetnek osztályt. Tapasztalati Szintjük általában 1k10+5. Harcérték-alapjaik (KÉ, TÉ, VÉ, CÉ) kétszeresei a M.A.G.U.S.-ban meghatározott értékeknek.

- | | |
|-----|-------------------|
| 1-4 | Harcos |
| 5-6 | Fejvadász |
| 7-8 | Lovag, Paplovag |
| 9 | Boszorkány/mester |
| 10 | Varázsló |


Vigos

A Favágó Ember

Ép	13	Képzettség pakk: 2 Fegyverhasználat Af Erdőjárás: Mf Szakma (favágó): Mf Fegyvertörés: Af Úszás: Af Futás: Af Nyomolvasás/ eltüntetés: Mf 2 nyelvismeret: Af Ökölharc: Af Térképészet: Af Írás/olvasás: Af Sebgyógyítás: Af Lovaglás: Af Csomózás: Af Kocsihajtás: Af					
Fp	52						
SFÉ (sodrony)	3						
Erő	18						
Ügyesség	16						
Gyorsaság	16						
Állóképesség	16						
Egészség	16						
Szépség	15						
Intelligencia	14						
Akaraterő	15						
Asztrál	14						
Éberség	15						
Fegyver		Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés
fegyver nélkül		2x	21	59	119	6	
kétkezes bárd		1x	21	67	125		3k6+4
fattyúkard		2x	25	72	131		2k6+4
Az átlag falusi favágó értékeit megkapod, ha <u>Vigos</u> értékeiből kivonsz 5 KÉ-t , 20 TÉ-t , és 20 VÉ-t , illetve Főértékeiből legalább 10 pontnyit (ha az erőből is levettél, akkor csökken a sebzés is!). Az átlagos falusi favágók, ők csak bárdot forgatnak, ill. ha küzdenek, akkor a „kicsi a rakás” taktikáját használják).							

Gilag il Rardollon

Udvari ork áll (pap)lovag, harcos


Ép	15	Képzettség pakk: 4 fegyverhasználat: Af 1 fegyverhasználat: Mf Kiegészítő támadás: Mf Nehézvértviselet: Af Pajzshasználat: Af Fegyvertörés: Af 2 nyelvismeret: Af Írás/olvasás: Af Történelemismeret: Af Pszi: Af Sebgyógyítás: Af Etikett: Af Lovaglás: Mf Hadrend: Af Vallásismeret(pyar): Af Heraldika: Af					
Fp	62						
SFÉ (teljes lemez)	6						
Erő	19						
Ügyesség	14						
Gyorsaság	14						
Állóképesség	17						
Egészség	18						
Szépség	11						
Intelligencia	12						
Akaraterő	14						
Asztrál	14						
Éberség	14						
Pszi pont	14						
Asztrál	18						
Mentál	18						
Mp	---						
Fegyver		Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés
fegyver nélkül		2x	18	66	120	4	
pallas (kiegészítő támadás)		1x	23	82	132		3k6+7 (k6+5)
lovagkard + közepes pajzs (VÉ: 127+35)		2x	20	76	162		2k6+7

Mathias Cronqvist (mátyiász kránkviszt)
15-20. szintű csatamágus/varázsló (lar-dori)


A történet bábmestere, titokzatos gonosza. Egy évekkel ezelőtti kalandban, az „Út az emlékek völgyében” tűnt fel először. Mivel a játékosok **NEM ÖLHETIK MEG!!!** Ezért nem is kapott értékeket. Cél ugyanis, hogy az ő személye az elkövetkező két találkozó meséiben is fel fog tűnni, így a játékosok úgymond végigüldözhetik a kalandokon, mígnem a nyári tábor alkalmával szembekerülhetnek, hön áhított gonoszukkal. Ehhez azonban az kell, hogy minden kalandban említést nyerjen személye, így avagy úgy, ellenben nagyon fontos, hogy semmi képen sem pusztíthatják el! – Nem mintha olyan könnyű lenne. :) Bármit megtehet, ami a kaland történéseibe és a te fantáziádba belefér.



Dreina Papok


Ép	11	Képzettség pakk: átlag Dreina pap, lásd: PPL 1-es kötet.					
Fp	49						
Erő	15						
Ügyesség	15						
Gyorsaság	14						
Állóképesség	13						
Egészség	15						
Szépség	16						
Intelligencia	16						
Akaraterő	15						
Asztrál	15						
Éberség	15						
Pszí pont	27						
Asztrál	34						
Mentál	33						
Mp	45						
Fegyver		Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés
fegyver nélkül		1x	14	47	106	5	
tőr		1x	24	55	108		k6
rövidkard		1x	23	59	120		k6+1

Gróf Katonái


Ép	14	Képzettség pakk: 3 fegyverhasználat: Af Pajzshasználat: Af Vértviselet: Mf Úszás: Af Futás: Af Esés: 20% Mászás: 20% Ugrás: 10% Hadrend: Af Hadvezetés: Af 2 nyelvismeret: Af Lovaglás: Af Erdőjárás: Af Lefegyverzés: Af Ökölharc: Af Kocsmái verekedés: Af Térképészet: Af					
Fp	60						
SFÉ (mellvért vagy sodrony)	4 v. 3						
Erő	17						
Ügyesség	16						
Gyorsaság	15						
Állóképesség	16						
Egészség	17						
Szépség	14						
Intelligencia	13						
Akaraterő	14						
Asztrál	14						
Éberség	14						
Fegyver		Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés
fegyver nélkül		1x	30	60	100	22	
hosszúkard (+pajzs: VÉ: +20)		1x	36	74	116		k10+1
hosszúj		2x	34	----	100	28	k6+1

Az Eredő vadjai

Hatalmas termetű vérszomjas bestiák.

Ép	50						
	Fp		100				
	SFÉ (saját bőr)		1-2				
Fegyver		Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés
vadkan		1x	30	80	80		k10+10
vadkan (roham)		1x	35	100	60		x2
farkas		2x	35	70	90		2k6+3
farkas (roham)		1x	40	90	75		x2
Avagy használhatsz „standard” káoszlényeket is, ha méginkább Orwellásra akarod venni a figurát. Lásd: Bestiárium 124 - 125. oldal.							

Vendolok

Ép	12	Képzettség pakk: 2 fegyverhasználat: Af Úszás: Mf Futás: Mf Esés: 35% Mászás: 35% Ugrás: 35% Hadrend: Af Saját nyelvismeret: Af Lovaglás: Af Erdőjárás: Mf Fegyvertörés: Af Ökölharc: Af Herbalizmus: Af Vadászat/Halászat: Mf Hegyvidékjárás: Mf						
Fp	55							
SFÉ	---							
Erő	17							
Ügyesség	16							
Gyorsaság	16							
Állóképesség	16							
Egészség	16							
Szépség	12							
Intelligencia	13							
Akaraterő	14							
Asztrál	13							
Éberség	15							
Pszi pont	---							
Asztrál	23							
Mentál	24							
Mp	---							
Fegyver		Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés	
fegyver nélkül		2x	30	55	90	12		
szegecses bunkós		2x	38	67	100		k6+4	
lándzsa		1x	40	68	94		k6+2	
<p>Külön említést érdemel a Vendolok apja és anyja. Az apa a hadvezér, az anya a lelki (már ha van nekik ilyen) vezető. E két személy nélkül a törzs a teljes káoszba süllyedne, előfordulhat, hogy szét is széledne. Az apa harcértékeihez +5 KÉ, +15 TÉ, +10 VÉ adandó, ellenállásai pedig 5 ponttal nagyobbak.</p> <p>Míg az apa nagyobb ütközetekben rendszeresen vezeti a hordát; addig az anya gyakorlatilag láthatatlan, sosem hagyja el a vackát, a vele való találkozás esélye minimális, ha ez mégis megtörténne, kezeld nomád sámánként.</p>								

Vhevia Atta

Felavatatlan Orwella papnő, Félelf

Ép	8	Képzettség pakk: 2 nyelvismeret: Af Herbalizmus: Af Méregkeverés/seml.: Af Erdőjárás: Mf Idomítás: Mf Lovaglás: Af Kocsihajtás: Af Történelemismeret: Af Időjóslás: Af					
Fp	19						
Erő	11						
Ügyesség	15						
Gyorsaság	15						
Állóképesség	13						
Egészség	12						
Szépség	18						
Intelligencia	14						
Akaraterő	14						
Asztrál	16						
Éberség	15						
Pszi pont	---						
Asztrál	12						
Mentál	8						
Mp	---						
Fegyver		Tám./kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sebzés
fegyver nélkül		1x	15	28	82	5	