

Arshur karmai



Az Arshur karmai egy harcos alkalaszt, Ynev világán pedig egy harcos iskola neve, a Vörös út mentén fekvő Arshur városában. A harcos iskolát a Psz. 3442-ben alapította egy, a városban felszabadult szrídzs származású gladiátor, Gribban Haul. Az egykori gladiátor, aki a városban egyébként népszerűnek számító szrídzs pengepajzsokból kifejlesztett arshuri pajzsral küzdött, eredeti elképzelése szerint gladiátorkiképzőt szeretett volna kiépíteni, ám versenytársai, a nagy hagyományokkal rendelkező arshuri kiképző telepek mellett nem tudott kibontakozni, a város akkori vezetése azonban felkarolta. Ebben valószínűleg az is fontos szerepet játszott, hogy a Gribban Uwel vallását követte, és a városban, különösen az igazságszolgáltatásban nagy hatalommal rendelkező bosszúálló-papok is támogatták. Így nem csak a városbeli szokásokat követve kaput neveztek el róla, de harcos iskolája is kibontakozhatott.

Az iskola, amelyik lassan az Arshur karmai nevet vette fel, nem rabszolgákat, hanem szabad harcosokat képzett, akik az azonos nevű arshuri városi őrség kötelékében voltak kötelesek szolgálni. A szoros testvériség jellegű kötelék, amely kiképzésében és elveiben számos dolgot örökölt az egykori gladiátor-rabszolgáktól, később különleges engedéllyel gladiátorokat is befogadhatott soraiba, aki pedig sikerrel

túlesett a kiképzésen és felesküdt a városra, szabadságot nyert - a csábító lehetőséghez már csak ura engedélyét kellett megszereznie. Az út a szabad emberré váláshoz azóta is népszerű a gladiátorok körében, mivel kevesen válhatnak a küzdelmekben legjobbként kardjuk által szabaddá Arshur verem-arenáiban.

Arshur karmainak kiképzése - ahol a kezdetektől fogva hagyományosan Gribban Haul harcmodorát oktatják - két évig tart. A harcosokat szoros kötelék köti össze, bár szabadok, a kiképzés alatt sokszor érezhetik magukat rabszolgának. A testvériség kilöki azokat, akik nem képesek beilleszkedni, belőlük soha nem válhat Arshur egyik karma. Szintén hagyomány, hogy a végső küzdelmeket - melyen nem ritkák a durva sérülések sem - bal vállukra a város és egyben legrangosabb iskolája jelképét, kardot és béklyót égetnek bőrükbe. Arshur karmai büszkén viselik az egyébként a városban a gladiátorok megjelölésére használt billogot. A harcosoknak felavatásuk után hat évet kell szolgálniuk Arshur városát, ezalatt teljes ellátást, szállást és felszerelést kapnak. A viszonylagos jólét és a megbecsültség sokakat a kötelező idő letelte után is a városban marasztal, noha ezután lehetőségük van szabadon távozni - és fegyverzetüket is megtarthatják.



Arshurban ezután is különleges jogokat élveznek, mindig szabadnak számítanak, akárhogy térjenek is vissza, ezért ha rabszolgaként kerülnek is újra Arshur falai közé, jog szerint tüstént visszanyerik szabadságukat - hiszen azt megszolgálták - ehhez csupán bizonyítaniuk kell, hogy értenek az iskola fő fegyveréhez, az Arshuri pajzshoz. A viadalok látványosságát pedig sosem veti meg Arshur népe.

Az iskolában elméletileg lehetőség van pénzért is tanulni, ilyenkor a harcos mentesül a szolgálattól, bár nem ritka, hogy a testvériség tagjává vált harcos önként vállalja azt, és eredeti tervein változtatva hosszabb ideig is a városban marad. Ilyen esetben a kiképzés díja évi hat aranyba kerül, és a felszerelést is a harcosnak magának kell megvásárolnia.

Arshur karmai adják a városi őrség katonáit, gyakorlatilag már a kezdeti időkben is ez volt a városi tanács támogatásának feltétele és vált az iskola elsődleges céljává. A városi őrség alacsony szervezettségű, harcosai egyébként is az egyéni küzdelmeket, hőstetteket részesítik előnyben az alakzatharc helyett. Arshur belsővárosában egy nagyobb kaszárnyájuk, és a városban elszórva több pihenőházuk-örhelyük is van, a külsővárosban pedig leginkább csak járőrözést folytatnak. Fegyverzetük a jellegzetes Arshuri pajzs, melyen a város címerét viselik - ehhez egyedül nekik van joguk az itteni törvények értelmében, ám ezt azt a jogot akkor is megőrzik, ha szolgálatuk leteltével elhagyják a várost. Pajzsukat - amely különös módon harcmódoruk fő fegyvere - általában rövidkarddal egészítik ki, bár elvéve más egykezes fegyverek is megjelennek náluk. Egyenruhájuk mindössze egy vörös tunika és egy jóféle saru, amit a szintén jellegzetes arshuri sisak és könnyű gladiátorvért egészít ki.

Arshur karmaira különleges harcmódor jellemző. A szirdzs pengepajzsokból kifejlődő arshuri pajzsot, melyen három penge is található, mint fő fegyvert forgatják. Másik fegyverük csupán kiegészítő szerepet kap technikájukban, mely a forgató ügyességét és fürgeségét csakúgy igényli, mint a hozzá való helyet, ezért az arshuri katonák mindig szétbontakozva bocsátkoznak harcba, és csakis gyalog, a technika lovon nem alkalmazható. A többnyire fémből készülő, méretében a közepes és kis pajzsok között található arshuri pajzs - mérete nem éri el az egy lábat - pengéit használják az

ellenfél megsebzésére, a pajzsal igen komoly sérülések okozhatók, alsó, úgynevezett gerincpengéje pedig a páncélok réseit is megtalálja. Előszeretettel próbálják meg eltörni az ellenfél fegyverét is, amihez az erős pajzs, számos akasztási pontjával ugyancsak kiváló eszközt biztosít. Arshur karmai okkal tettek szert hírnévre, és vívtak ki tiszteletet a Vörös úton haladó és Arshurban megpihenő karavánok szemében.



Karakteralkotás

Az iskolában a hagyományok szerint csak férfiakat képeznek ki. A karaktert a harcosok általános karakteralkotási táblázata szerint kell megalkotni, azzal az eltéréssel, hogy ügyesség értéküket K6+12+Kf-el dobják.

A Kaszt első karakteralkotási táblázata:

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

Harcérték

Az arshuri harcós Ké-alapja 9, Té-alapja 20, Vé-alapja 75, Cé-alapja 0; amihez minden tapasztalati szinten 11 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét legalább 4-gyel, Vé-jét legalább 2-gyel köteles növelni minden tapasztalati szinten.

Életerő és fájdalomtűrés

Az arshuri harcós Ép-alapja 7 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 6, amihez (állóképességének és akaraterojének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további K6+4 Fp járul.

Képzettségek

Az arshuri harcós Kp-alapja 10, amihez minden tapasztalati szinten további 10 járul.

Az arshuri harcós képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
Belharc	Af
Fegyverhasználat (Arshuri pajzs)	Af
Fegyverhasználat	Af
Pajzshasználat	Af
Kétkezes harc	Af
Kiegészítő támadás (Arshuri pajzs)	Af
Futás	Af
Mászás	5%
Esés	20%
Ugrás	10%
Kultúra (Arshur karmai)	Mf
Helyismeret (Arshur)	70%
Nyelvtudás (közös - anyanyelv)	Af (5)

Az arshuri harcós minden tapasztalati szinten kap 10%-ot, amit tetszés szerint oszthat el százalékos képzettségei között.

Egyszerre azonban maximum 5%-ot oszthat egy képzettségére.

Az arshuri harcós képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3	Fegyvertörés	Af
4	Pajzshasználat	Mf
5	Fegyverhasználat (Arshuri pajzs)	Mf
6	Fegyvertörés	Mf

Különleges képességek

Az arshuri harcós különleges képessége harcmodorában rejlik. Arshuri pajzsaikkal képesek a belharc képzettség alkalmazására, így azzal nem lehet előnyhöz jutni velük szemben. Ezt azonban csak az alapfok biztosította lehetőségekkel tudják alkalmazni, így a mesterfokot bár nem tilos megtanulniuk, az pajzsukat forgatva - márpedig más fő fegyvert nemigen szeretnek - semmilyen plusz előnyt nem jelent, így ritkán szánják rá az idejüket annak elsajátítására.

Szintén különleges harcmodoruk jellemzője, hogy a kiegészítő támadás esetükben a pajzsuk egyébként is használt pengéire vonatkozik, így azzal sikeres találat esetén normál sebzés okozható.

Tapasztalati szint

Az arshuri harcós a harcós általános táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

A kaszt fegyvertára

Arshur karmainak elsődleges fegyvere az arshuri pajzs. Ez a különleges alakú, az arshuri címerek alapjává is vált, pengékkal ellátott, gyakran teljesen fém pajzs a kezükben halálos eszköz. Pajzsukon hagyományosan Arshur címerét viselik. Fő fegyverként alkalmazva - tulajdonképpen egy magas védőértékű fegyver - Vé-e csupán 15, csak pajzsként forgatva adja 25-ös Vé-ét. A fegyver alkalmazásának követelménye a13-as Ügyesség érték. Átütő ereje 0, kötelező Ép vesztes 8 Sp-től érvényesül.

Értékei:

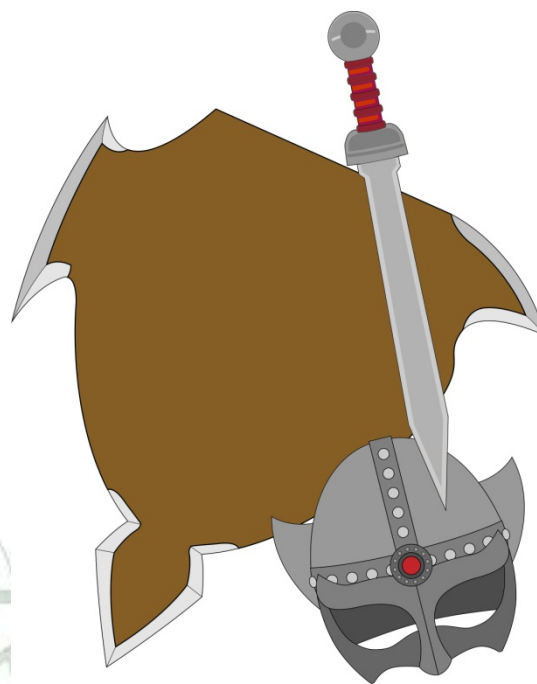
T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
1	2	8	15/25	2K6+2
Fp/Ép	Súly	MGT	Ár	
8	2	1	1 a	

Kiegészítő fegyverként leggyakrabban rövidkardot, de bármilyen egykezes fegyvert forgathatnak. Fegyverzetüket a könnyű gladiátorvért egészíti ki, amely keresztbe vetett széles bőrvékből, vállvasból, felcsatolható hasvértből és a könyököt is védő alkarvédőből áll. A vállon, könyökön és a hason 4-es, az övek mentén, és az alkaron 1-es lokális Sfé-t biztosít.

Név	Sfé	Mgt	Súly	Ár
Könnyű gladiátorvért	2	0	2-3	6 e

Ugyancsak viselik az Arshuri sisakot, ami a fejen, tartón, az ornál és a felső arcreszen, a fej oldalán 4-es lokális Sfé-t biztosít számukra, a látásból fakadó érzékelést pedig 1-el csökkenti.

Az alkaszt egy kifejezetten helyi sajátosságokat tükröző harcos-változat. A változatosságot kedvelőknek, illetve azoknak ajánlom, akik Arshur környékén szeretnének játszani. Az arshuri harcos az egyszerűbb alkasztok közé tartozik, így akár kezdő játékosoknak is ajánlom.



2013.12.31.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargergely@kalandozok.hu