

Félork, goblin



A következő oldalakon két új faj leírása és játékadatai olvashatóak. Talán nem szükséges sokáig magyarázni, miért volt szükség rájuk, hiszen a M.A.G.U.S. egyáltalán nem bővelkedik a játszható fajok terén. Mindkét itt szereplő faj Ynev szerves részét alkotja (goblinnal a regényekben is lehet találkozni), jellemzésükben pedig igyekeztem inkább a szerepjáték-tényezőket kiemelni, mintsem a pusztán statisztikákat. A játékhoz szükséges információk (életkor, Képességek határai, választható kasztok) a fejezet végén látható táblázatokban szerepelnek.

Félork

A félorkok bemutatását talán legjobb, ha egy hasonló fajhoz, az udvari orkokhoz való viszonyítással kezdjük, hiszen elsősorban talán nehéz lehet egymástól megkülönböztetni a két fajt.

A félorkok egyik szülője ork, a másik ember, félelf vagy elf (még hozzá az esetek túlnyomó többségében apjuk ork, anyjuk pedig megerősített ember vagy elf nő), s ez a kettősség, akárcsak a félelfeknél, egész természetükre rányomja bélyegét. (A félorkok egyébként irigységből gyűlölik a félelfeket, hiszen ők szerencsésebbek voltak a „keveredéssel”.) Mind a félorkok külsejében, mind pedig viselkedésében ötvöződnek a két faj jellemvonásai, nem úgy, mint az udvari

orkoknál, akik külsejükben orkok maradtak, viselkedésük viszont teljesen az emberi hatást tükrözi. A félorkok megjelenésüket tekintve inkább emberinek mondhatók, ám durva bőrük általában sötét árnyalatú, tagbaszakadt felépítésük, erőteljes testszörzetük és ajkaik közül kiugró rövid agyaraik azonnal letagadhatatlanná teszik kétes származásukat. Ugyanez a helyzet a magatartással is. Bár a félorkokra általában nem jellemző az orkoknál megszokott agresszió és vérszomj, cselekedeteiket mégis inkább indulataik dominálják, a megfontoltság és a tapintat messze áll természetüktől. A félorkok viselkedésének igencsak jellemző vonása viszont a sértődékenység: hajlamosak arra, hogy minden, általuk sértőnek vélt megjegyzésre vagy mozdulatra fokozott érzékenységgel válaszoljanak. (A válaszreakció persze, főleg játékos karakter esetében, az adott félork vérmérsékletétől és Jellemétől függ.) Emellett gyakran megjelenik magatartásukban a világutálat, a rejtett önsajnálát is, s emiatt a félorkok nagy részére a magány keresése, az individualizmus jellemző: nem szívesen fogadnak el segítséget vagy közeledést senkitől, nem bíznak senkiben. Ezekre a jelenségekre azonban nem csak a félorkok származása ad magyarázatot, sőt, a probléma inkább a környezetben keresendő: az emberek ugyanis



legtöbbször gyanakvással és félelemmel reagálnak egy félork közeledésére, nem szívesen állnak szóba vele, amíg meg nem bizonyosodnak arról, hogy megbízhatnak benne. A helyzet az orkok között még rosszabb, bár ez nem meglepő, ha arra gondolunk, hogy a legtöbb ork a saját törzse tagjait is eladná rabszolgának, ha módjában állna. A félorkok az emberlakta nagyvárosokban általában az alsóbb rétegekben, kitzsítottként kénytelenek élni, s gyakran azzal keresik a kenyerüket, amivel tudják: sok közöttük a tolvaj és a bérverekedő. Jobb esélye van a beilleszkedésre egy félorknak egy kisebb közösségben: faluban vagy kalandozócsapatban. A falvakban, ha az ott lakóknak sikerül legyőzni babonás félelmeiket, általában elfogadják a félorkokat, főleg, ha hasznosnak bizonyulnak. A legjobban azok a félorkok járnak, akik jó képességeik folytán sikeres kalandozóvá válnak. A kalandozó társaságokban ritkán kelt meglepetést egy-egy furcsa szerzet, s a félorkok idővel ugyanolyan teljes jogú tagjaivá válhatnak a csapatnak, mint más fajok képviselői.

Képességek módosítói

Erő +2, Állóképesség +2, Egészség +1, Szépség -3, Intelligencia -2, Akaraterő -1, Asztrál -2

Különleges képességek

- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 10 méternyi hőlátást jelent.
- A föld alatt 10 méter eltéréssel meg tudják mondani, milyen mélységben járnak.
- A félorkok szaglása háromszor jobb az emberekénél. A M.A.G.U.S.-ban, az udvari orknál (27. old.) leírt nyomkövetési esélyek a félorknál megfelelően érvényesek.

Goblin

Goblinok. Kisméretű, humanoid lények, kissé elnagyolt testarányokkal, hosszú karokkal, nagy fejjel, karikatúraszerű ábrázattal. Nem szeretik az éles fényt és igen gyávák. Körülbelül ennyi az az információ mennyiség, amivel Ynev egy átlagos lakója e teremtményekről rendelkezik. Egészen

addig, amíg az a szerencse (netán balszerencse?) nem éri, hogy egy ilyen lenyűgöző lényel személyesen is megismerkedhet...

Az első goblinok, Orwella teremtményeiként, eredendően gonoszak voltak. Már akkor is megvolt azonban az a képességük, amellyel még "testvéreik", az orkok is csak kisebb mértékben rendelkeztek: a hihetetlen alkalmazkodóképesség. A goblinok benépesítették egész Ynevet, mindenhová eljutottak és más fajokkal kerültek kapcsolatba. Sokan közülük - veleszületett kíváncsiságuktól hajtván - megpróbálták megismerni a másféle kultúrákat, míg a többiek ugyanolyan vadak maradtak, amilyenek teremtették őket. Mindezek következtében a Hetedkor végére, azaz a jelenkorra a goblin faj tulajdonképpen kettévált. Egyik csoportjukat a vad goblinok alkotják, azok a gyáva, kisztílű, hordákban élő szörnyek, akikről a M.A.G.U.S.-ban is olvashatunk. A másik részük elvetette öröksége nagy részét és beolvadt az emberi társadalmakba. Ilyen goblinok közül kerülnek ki a játékos karakterek is. Ha már a bevezetőben a megjelenésről esett szó, kezdjük is ezzel, és foglaljuk össze, amit a M.A.G.U.S. Bestiáriumból már amúgy is tudunk. A goblinok tehát alacsonyabbak az embernél, bőrük színe változó, de általában a sárga valamilyen árnyalata, karjuk viszonylag hosszú, ujjaik fürgék, arcuk igencsak komikus.

A goblinok rendkívül sikeresnek mondhatók az emberi szokásokhoz való alkalmazkodást illetően. Fogékonyak az új dolgok iránt, minden új érdeklí őket, s amit hasznosnak ítélnék, azt hamar átveszik. Ily módon a goblinok manapság már teljesen megszokott látványt nyújtanak a kontinens nagyobb városaiban, senki nem ütközik meg azon, ha például egy boltban goblin eladóval találja szemközt magát vagy a piactéren goblin mutatványosok lépnek fel. (No meg akkor sem, amikor az említett mutatvány önfeledt bámulása közben goblin zsebmetszők könnyítnek az erszényén.) Nem véletlenül választottuk ki az előző három példát. Vannak ugyanis olyan foglalkozások, melyekben a goblinok igencsak jeleskednek, s azon a téren lepipálják a többi faj képviselőit - a fenti

szakmák ezek közé tartoznak. Ezek a foglalkozások azok, ahol a goblinok jól ki tudják használni előnyös testi és szellemi adottságaikat, mint pl. a hajlékonyság (akrobaták, mutatványosok), az észrevétlen mozgás (tolvajok) vagy a pergő nyelv (boltosok, lókupecsek, színészek). Néha ezeket még kombinálni is tudják, például lopott tárgyak eladásánál.

A goblinok személyiségére három dolog jellemző: a kíváncsiság, a be nem álló száj és a testi épség féltése. Az elsőt nem nehéz kijátszani: a karakter érdeklődjön minden új iránt, elsőként vizsgáljon és tapogasson meg mindent (persze az illető tárgynak nem muszáj végül a zsebben kikötnie). A második már nehezebb feladat elé állítja a játékost: úgy kell az adott küldetésre koncentrálnia, hogy közben lehetőleg társai idegeire is menjen folyamatos szájmenésével. A harmadik jellemző valószínűleg örökség: a goblin karakter, bár adott helyzetben akár életét is áldozná barátaiért, ok nélkül nem hajlandó kockára tenni a bőrét, pl. nem fog elsőként bemenni egy sötét barlangba (hacsak meg nem győzik, hogy odabent érdekes dolgok várják). A goblin karakterrel való játékhoz egy dolgot még tudomásul kell venni: a goblinok egyáltalán nem harcorientáltak. Bár goblin harcosok léteznek, velük kapcsolatban még inkább érvényesek a M.A.G.U.S.-ban leírtak: a harcosok nem egyformák. Ha a játékos goblin harcost szeretne, próbálja ne a közelharcra, hanem a lesből, ill. távolról folytatott küzdelemre helyezni a hangsúlyt. (Ez a goblinok magas Ügyessége miatt nem lesz nehéz.) Egyébként goblin karakter számára talán szerencsésebb azon kasztok közül választani, amelyekben csillogtathatják képességeiket: melegen ajánlott a két Szerencsevadász kaszt. Még valamit a végére: a „civilizált” goblinok ugyanúgy gyűlölik a napfényt, mint „vad” társaik. Ezt pedig kéretik kijátszani!

Képességek módosítói

Erő -2, Ügyesség +3, Gyorsaság +3, Szépség -4, Akaraterő -1, Asztrál -2

Különleges képességek

- Rendelkeznek infralátással, mely vaksötétben is 10 méternyi hőlátást jelent.
- Minden goblin természetes képessége a Mellébeszélés (Mf), ezért erre a Képzettségre nem kell külön Kp-t áldozniuk.
- A föld alatt 5 méter eltéréssel meg tudják mondani, hogy milyen mélységben járnak.

Táblázatok és statisztikák

Választható kasztok

Kaszt	Goblin	Félork
Harcos	I	I
Gladiátor	KM	I
Fejvadász	KM	KM
Lovag	N	KM
Barbár	N	N
Amazon	N	N
Bajjívó	N	N
Tolvaj	I	I
Bárd	I	N
Pap	I	I
Paplovag	N	KM
Szerzetes	N	N
Harcművész	N	N
Kardművész	N	N
Boszorkány	N	N
B. mester	I	I
Tűzvarázsló	N	N
Varázsló	N	KM

Jelölések:

I: Az adott fajba tartozó karakterek gyakran tartoznak a kasztba, a játékos nyugodtan indulhat ilyen karakterrel.

KM: Az adott párosítás ritka, így csak a KM beleegyezésével és különleges háttértörténet kitalálásával válik lehetővé.

N: Az adott kaszt nem hozzáférhető az adott faj számára, a játékos normál körülmények között nem indulhat ilyen karakterrel.

Korkategóriák

Faj	I.	II.	III.	IV.	V.	VI.
Goblin	12	15	28	36	43	56
Félork	14	18	61	81	101	121

Képességek határai

Képesség	Goblin	Félork
Erő	17	21
Állóképesség	18	21
Gyorsaság	22	-
Ügyesség	22	-
Egészség	-	21
Szépség	17	16

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely