

Hegyi barbár



Sok évvel ezelőtt egy utazó vándorlása során egy barlangban, a vadon peremén egy emberi csontvázat talált. Ebben nem lett volna semmi meglepő, hiszen előfordul ez errefelé, de talált mellette egy naplót ami szerencsére nem sérült meg, elegendő volt lefűjni róla a port és máris birtokba vehette azokat az ismereteket benne talált. A könyv aztán biztonságba került Erion legnagyobb könyvtárában, de mi most beletekinthetünk a teljesség igénye nélkül persze, hogy miket is tartalmaz a könyv.

A Barbárok

A barbárokat leginkább a harcós főkasztba lehetne besorolni, persze csak annyiban hasonlítanak egy egyszerű harcoshoz, amennyire egy házőrző kutya hasonlít egy vadon élő kiéhezett farkashoz. Yneven több helyen léteznek civilizálatlan területek, ezeken a helyeken élő embereket nevezzük összefoglaló néven barbároknak. Ezek az adott hely sajátosságai miatt másképpen fejlődnek, ezért minden egyes ilyen területen élő embercsoport más és más tulajdonságokkal bír, jóllehet az engesztelhetetlen vadság és a „civilizálatlan” viselkedés mindnyájukhoz hozzátartozik.



Harcos főkaszt karakteralkotás I. táblázat (kiegészítés)

Erő	K6+14
Állóképesség	K6+12+Kf
Gyorsaság	K6+12+Kf
Ügyesség	K6+12+Kf
Egészség	K10+10
Szépség	3K6
Intelligencia	3K6 (2x)
Akarakterő	2K6+6
Asztrál	3K6 (2x)

(2x) – a képességre két sorozat dobható és jobbik eredménye számít
+kf – különleges felkészítés (csak egy képesség fejleszthető)
(x) – ez a képesség max. 12-es lehet

Harcos főkaszt karakteralkotás II. táblázat (kiegészítés)

Ké	10
Té	20
Vé	75
Cé	0
HM/szint	12 (6)
Kp alap	7
Kp/szint	8
Ép alap	8
Fp alap	8
Fp/szint	K6+6



A hegyi Barbár

Shadon déli részén a Shogomand fennsíkon, mind a mai napig elszórtan élő klánokban élnek a hegyi emberek. Jóllehet Shadon részeként tartják nyilván, mégsem került sor eddig behódoltatására. Az államapparátus fel tudná ugyan számolni a törzsek ellenállását, hiszen ezek egymással nemhogy szövetségre nem lépnek, de inkább ellenségesek más klánokkal szemben. Azt, hogy ez mégsem történt meg az a helytartó erélytelenségének köszönhető, aki nem tudja letörni a kiskirályok és az engedetlen nemesek szarvát, így a hegyek mellett elterülő tartományt belviszályok, állandó lázongások dúlják. Így ezek a szelidíthetetlen emberek nyugodtan élhetik saját életüket, a civilizáció mindezidáig nem fejtette ki romboló hatását társadalmukra.

A barbárok közül sokan adják fejüket kalandozásra, hiszen nyughatatlan vérük hajtja őket, de minden esetben nyomós oka van annak, hogy elhagyják a törzsüket (pl. agyonütött előljáró).

Ezeket az embereket akár egy zsúfolt kocsmában is könnyű felismerni, hiszen egyáltalán nem leplezik érzelmeiket. Sokat vedelnek, harsányan röhögnek és vad nótákat kurjongatnak, de ha csendben ülnek a sarokban akkor is elég impozáns jelenségek. Hatalmas termetűek, izmaik gyermekkorukban szülőföldjük meredek szirtjein edződtek, ennek következtében erőteljes testalkatúak, de hajlékonyak mint egy párduc. Olyan a mozgásuk mint a nagyragadozóké, akik tudják, hogy nincs ellenfelük a nap alatt.

Jóllehet, elég kihívóak, mégsem udvariatlanok, mint sok civilizált ember, mert az utóbbiak tudják, hogy büntetlenül gúnyolódhatnak, nem úgy mint a barbároknál, ahol az ilyen esetek általában széthasított fejjel végződnek. Alapvetően bizalmatlanok, nem könnyű elnyerni a barátságukat, mivel apró szívélyességek, kedveskedések, szentimentalitás számukra semmit sem jelentenek. Azonban akiknek mégis sikerül, egy igen értékes társra találhat. Ez csak az igazán nehéz helyzetekben derül ki, nem úgy reagálnak a hirtelen dolgokra, mint az átlag ember, a vadon állatainak roppant türelme éppúgy jellemző rájuk, mint gerjedelme és dühe. Civilizált ember számára hihetetlen hidegvérrel képesek elviselni a nehéz, halálos helyzeteket is, mindez persze csak addig igaz amíg az örület vörös hullámai el nem borítják az agyukat.

Mindezek miatt csínján kell velük bánni, egy vadállat nem lesz kevésbé vadállat attól, hogy szeszélyből egy ideig háziállatokkal játszadozik.

Harcérték

A barbárok harcértéke alaphelyzetben is az egyik legjobb, de igazán rettentővé akkor válik, amikor elkapja a harci szenvedély heve. Ekkor utolsó lélegzetvételeig küzd, épp ezért nem csak másra nézve, de őrá is igazán „pusztító”. E *berserker* düh nélkül KÉ alapja: 10, TÉ alapja: 20, VÉ alapja: 75, CÉ alapja: 0, amihez minden szinten (már az 1. szinten is) 12 *Harcérték Módosítót* kap, az egyetlen megkötés, hogy TÉ-je növelésére 6 pontot kell fordítania. A többi tetszés szerint szétoszthatja a felsorolt négy érték között. Ez azért van így, mert nem védekező harcmodorhoz szokott, még jókora túlerő esetén is Ő támadja az ellenfeleit, ez még akkor is igaz, ha úgy érzi, hogy nem ússza meg élve, mert vad ösztöne arra sarkalja, hogy a lehető legnagyobb veszteséget okozza, mielőtt Ő maga is elesik.

Életerő és Fájdalomtűrés

A barbárok, hála a vadonban töltött éveknél, és a súlyos megpróbáltatásoknak, (pl. egy igazán kemény tél, vagy egy többnapos üldözés élelemszerzés céljából) a legéleterősebb karakterek és a fájdalmakat is jól tűrik. ÉP alapjuk 8, ehhez adja még hozzá a karakter az egészsége 10 feletti részét. FP alapja 8, amihez állóképességük és akaraterejük 10 feletti hányada is hozzáadandó. Tapasztalati szintenként pedig további K6+6 FP (már az első szinten is) járul.

Egy adalék az úgynevezett barbár életerőről, súlyos sebesülten is megőrzik büszkeségüket, azt tartják, hogy ha már nem képesek arra, hogy egyedül megálljanak a lábukon jobb meghalniuk. A súlyos esetekre legelterjedtebb „orvosságuk” a vörösbor.

Képzettségek

A barbároknek sok képzettséget kell elsajátítaniuk ahhoz, hogy megbirkózzanak a vadon viszontagságaival, de nem azért, hogy átmenjenek valamilyen vizsgán, hanem, hogy egyáltalán életben maradhassanak. A természetben a legkritikább esetben van esély az újrázásra. Képzeljünk el egy harcost, amint egy meredek mászik és amikor felér a feléig úgy érzi, hogy hirtelen nem bírja tovább, vagy a harcost, amint lopakodik egy állat után, hogy meglepje és hirtelen megreccsent egy ág. A hatást azt hiszem egyik esetben sem nehéz elképzelni.

Az iskola kemény és meglehetősen sok tárgyból áll. Ez a M.A.G.U.S. szabályaira lefordítva azt jelenti, hogy a kaszt tagjai sok képzettséget eleve megkapnak, és mivel ezek a vérükbe ivódnak, szinte velük születik, ezért nem kell különösebben sokat gyakorolniuk a szinten tartáshoz, így elég sok KP-tal bírnak. KP alapjuk 7, amihez TSZ-enként még 8 KP járul.

Ezek a képzettségek persze elsősorban fizikaiak és inkább ügyességen és gyakorlásra alapulnak mintsem a szellemi energia felhasználásán. Nincs kizárva persze, hogy a karakter ilyen dolgokat tanuljon meg, hiszen a vadonbéli állatok ravaszsága és egy bizonyos logikán alapuló mélységesen letisztult intelligencia jellemzi, mindenestre tudós barbár mindezidáig nem nagyon tűnt fel Yneven, persze a nagy számok törvénye alapján...

Ezek alapján a Barbár kasztú karakter az 1. Tapasztalati Szinten az alábbi képzettségeket kapja meg.

Képzettség	Fok/%
5 fegyverhasználat	Af
2 fegyver dobása	Af
Birkózás	Af
Ökölharc	Af
Fegyvertörés	Af
Vakharc	Af
Úszás	Af
Futás	Mf
Erdőjárás	Mf
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Vadászat/halászat	Af
Mászás	50%
Esés	25%
Akrobatika	30%
Lopakodás	25%
Rejtőzködés	20%

A barbár minden Tapasztalati szinten kap 30%-ot, amit eloszthat a felsorolt 5 százalékos jártasságban 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 képzettségeket kapja meg:

Tsz. Képzettség	Fok/%
2. Csapdaállítás	Af
2. Kocsmi verekedés	Af
3. Időjóslás	Af
3. Ökölharc	Mf
4. Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
4. Fegyverhasználat (kard)	Mf
5. Birkózás	Mf
6. Kocsmi verekedés	Mf
7. Vakharc	Mf

Azt hiszem nem kell megmagyarázni, hogy miért kapja meg minden barbár a 2. Szinten a Kocsmi verekedést, addigra fölöttébb valószínű, hogy belekeveredik valamibe, vagy pl. miért tud úgy mászni egy barbár aki hegylakó fajtából származik

és gyermekkor óta hozzászokott, hogy félelmetes, meredek szirtekre kapaszkodjon fel.

Ezekon kívül szinte bármit megtanulhat, kivéve a Pszi használatát. Azt hiszem ez érthető is, nem igazán uralja szellemét, nem ura érzelmeinek (lásd. berserker düh), agyukban szunnyad az örütség ami egy pillanat alatt képes lánggra lobbanni. Az sem valószínű, hogy mágiával kapcsolatos dolgokat tanuljon, mert ezektől alapvetően idegenkedik, sőt minden megnyilvánulását igyekszik elpusztítani.

Különleges képzettségek:

A legfontosabb képessége a barbár érzék, ami a M.A.G.U.S.-ban a hatodik érzéknek felel meg, csak a veszélyt jelzi, igaz azt folyamatosan. Akinek lételeme a harc annak mindig készen kell állnia.

A másik fontos képessége, aki már találkozott vele míg él nem felejt el, persze csak ha túléli: a berserker harc. Ilyenkor nem áll le míg ellenfelei vagy saját maga talpon van. Vértörős fátylat von elé az örület heve, itt a tudatnak nem sok szerepe van, ezért a mentális és asztrális támadások ellen plusszokkal dobja a mentődobását:

Asztrál ME +50

Mentál ME +30

Fontos még, hogy szinte ügyet sem vet a fájdalomra, nem ájul el ha az aktuális FP-ja 0 alá kerül, ilyenkor is tovább harcol egészen 0 ÉP-ig, persze 0 FP alatt már minden sebzés az ÉP-ből vonódik le.

Berserker harc során az értékei megváltoznak:

KÉ: +15

TÉ: +35

VÉ: -25

CÉ: nem lehet

Sebzés: kétszerese a normál sebzésnek

Amikor a vérörület elragadja, egy éhes leopárdot megszegyenítő gyorsasággal támad, minden izomszálát és dühét beleadja a csapásaiba, csak a támadással törődik, szinte nem is érdekli, hogy eltalálják, a VÉ csak azért nem rosszabb egy egyszerű rohamnál, mert ilyenkor szinte szemmel alig követhető gyorsasággal mozog. Olyan ösztönök mozgatják, melyhez barbár acélinak és a harcos agy tökéletes összhangja szükséges. S hogy ilyen esetekben miért nincs CÉ?

18-as erő felett egy kézben forgat kétkézes fegyvereket, és körönként egyszer támadhat velük.

Brutalitás: +1 sebzést kap 2 szintenként (pl. amikor a csapás talál még fordít is a fegyveren, stb.)

Képes arra, hogy kis megszakításokkal aludjon, akár egy vadállat. A füle éber, míg szeme pihen, de ha elalszik, akkor sem úgy ébred, mint egy átlagember, nem álmos, kába, hanem azonnal éber és tiszta a feje.

Kifejlődik benne egy úgy nevezett primitív irányérzék, ezért nehezen tévednek el. A helyes irány megtalálására szintenként 10% esélyük van.

Tapasztalati szint:

A kaszt tagjai számára az alacsony TSZ-ek közepesen könnyen elérhetőek, azután egyre nehezebben, míg végül a 10. Szint betöltésével immár újból könnyen.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-207	1
208-414	2
415-908	3
909-1815	4
1816-3630	5
3631-7975	6
7976-13255	7
13256-26400	8
26401-52800	9
52801-74800	10
74801-102300	11
12301-143000	12
További szint :	44000

A Barbárok fegyvertára:

A barbárok általában egy szál ágyékkötőbe „burkolózva” járnak a világot, s ha mégis páncélt öltenek, akkor csakis olyat, amely mozgásukat nem akadályozza (MGT 0).

A fegyverek közül a nagy, kétkézes fegyvereket kedvelik, amelyekkel erejüket kifejezésre juttathatják.

Alkalomadtán használnak kisebb fegyvereket is, de az mindenesetre elképzelhetetlen, hogy egy Barbár önszántából tőr kardot forgasson, valamint a nyílpuska is igencsak idegen tőle, ugyan ért hozzá, de nem

nagyon kedveli az íjakat sem, mert jobb szeret inkább a harc sűrűjében forgolódni.

Az sem jellemző, hogy Barbár pajzsot fogjon, hacsak nem a nyílvevők ellen, hiszen az ő harcmódora nem védelemre épül.

A barbár sok élvezetet nyújtó, és az egyik legerősebb harcos kaszt. Látszólag igen könnyű vele játszani, de ez persze csak a látszat, mert a személyes kockázat soha semmitől nem retenti vissza, így igen könnyű balhékba keveredni, túlélni már sokkal nehezebb. Persze egy barbár halála maga a hősköltemény.

Nem egy barbár harcos élete úgy ért véget, hogy magával ragadta népének berserker dühe, szeme elé a vérörület vörös fátyla ereszkedik és tombolása eredményeképpen embereket vág ketté, koponyákat hasít szét, bordákat zúz össze, torkokat harap át, míg a holtak halomba nem gyűlnek körülötte, és míg a végén ő is ráhanyatlik erre a halomra.

Sok harcot kedvelő játékosnak ajánljuk, velük még az is előfordulhat, hogy túlélik a nehéz harcokat, nekik pedig arra kell vigyázniuk, hogy ezt a mentalitást át ne hozzák a való életbe.

(forrás: Fanfár magazin I/5.; 1993; Trash tollából)

1993.

Szerző: Trash

Forrás: Kronikak.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk a Fanfár magazin I/5. Számában, 1993-ban jelent meg.