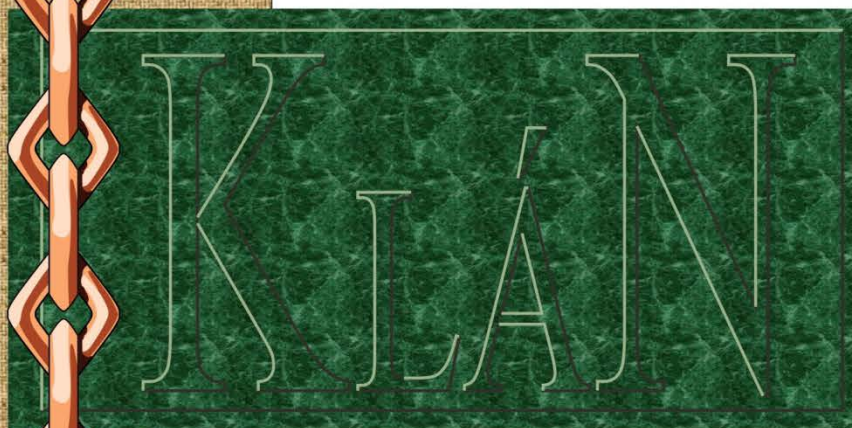


Embervadászok, a szövetség bajnokai



Egyre több M.A.G.U.S. cikket olvasni mostanság, ami örvendetes – kis meditálás után engem is ez sarkalt arra, hogy megmértessem magam és beküldjem egy régebbi írásomat. Előrebocsátásként annyit, hogy a M.A.G.U.S. jelenlegi és régebbi rendszerét egy szép reményekkel bíró, ám elég elmaradott szerepjátéknak tartom, amely sajnos nem teszi lehetővé, hogy a szerepjátékos a regények alkotta Yneven játsszon. Szerintem ez így rossz. Én azt a személetet képviselem, hogy a szerepjáték akkor igazi, ha a regényekhez közelítő élményt nyújt a játékosok és a mesélő számára, ám ez csak akkor jöhet létre, ha a rendszer a mértéktelen tápolás helyett lehetővé teszi a világhoz hű, hiteles karakterek megalkotását.

Az alábbi cikk ennek szellemében íródott.

Kíváncsi vagyok, ki mit gondol róla.

Embervadászok: a Szövetség bajnokai

A Pyarron szerinti 1249-es esztendővel új idők köszöntöttek Észak lakóira. Toron császársága már a Második Zászlósháborút követően belátta, hogy a hódító háború eszközöktől függetlenül mindenképpen szent célt szolgál: a megváltozott világ arculatához alkalmazkodva életre hívta hát az Ikek rettegett szektáját, hogy a

titkos diplomácia terén soha ne szenvedjen hátrányt semmiben sem. Két évszázadnak kellett eltellenie ahhoz, hogy a legendás fejdásmester, akit ma Shilen da Ranka-ként ismernek a krónikák, igaz színt valljon és szembeforduljon uraival: átszökjön a határon túlra és Eren uralkodóhercegének áldása alatt megalapítsa az Északiak legősibb fejdásmesterek klánját. Akkoriban kevesen voltak még: számuk idővel egyre nőtt.

Embervadásznak lenni ma már ritka kiváltság. A Szövetség oldalán számtalan módon lehet harcolni a Fekete Hadurak ellen, ám kevés olyan hivatás akad, mely ennyire próbára tenné a embert: a testet és szellemet éppúgy, mint a legszentebbnek tartott erényeket is.

Az Embervadászok klánja a Szövetség titkos támasza. Sok szempontból szoros a kapocs kettejük között és még több az a szál, ahol elválaszthatatlanul összenőttek a háttérben. A külvilág szemében rendíthetlenség és dicsőség látszatát kell mutatnia, ékes például szolgálva Észak katonáinak – belül biztonságot és információt kell szavatolnia, esetenként bármi áron is. Mindezt egy olyan kifinomult rendszerben, melyet nem lát át teljesen a politika sem, ahol a késlekedés létkérdés, az igazság keserű, csak tűrni és hinni lehet szabad. Soraiban csak a legkülönbek kaphatnak helyet, tagjai nem is



lehetnek akárkik: ha rendelkeznek is a megfelelő képességekkel, pusztán ennyi semmiképpen sem elég.

Embervadásznak lenni, ez több mint sokan el tudják képzelni: nem csupán hivatás, egy életmód, világszemlélet, büszkén vállalt hitvallás.

A klántagok élete ezernyi nehézségtől terhes. Örökös próbatétel minden egyes percük, politikai érdekek kérdésében kell dönteniük erkölcsök és elvek szent tartása alatt. Háborút kell vívniuk, noha maguk kerülnek a harcot: ha úgy cselekednek, ahogyan hitük diktálja, rengeteg hátrányuk akad. Ha van is családjuk, ritkán láthatják őket avagy szinte soha: számtalanszor csalódnuk kell a világban, mégsem adhatják fel. Kitűzött céljaik oly monumentálisak, hogy egyéni szinten csak ritkán érhetik el: erőt csak az adhat nekik, hogy amit elkezdnek, mindig befejezi majd valamely társuk és ha mindenki teszi a dolgát, az békés jövőt remél. Közösségük csodálatraméltó és ami igazán különlegessé teszi őket, hogy önként vállalják mindezt, nem kényszer, hanem a meggyőződés végett – bármibe kezdenek, azt csakis egyetlen módon teszik: tiszta szívből, igaz hittel.

Az Embervadászok a M.A.G.U.S. szabályai szerint fejedelmeknek számítanak, noha mind az eszközök, mind pedig a gondolkodásmód tekintetében távol állnak tőlük. A Játékos Karakter ezeddig nem játszhatta ki e hivatásban rejlő ritka különlegességeket: a továbbiakban ezekhez nyújt segítséget az alábbi ismertető.

Via-Shen

Via-Shen ősi és hatalmas kiképzőközpont a Szövetség oldalán. Ha hinni lehet a legendáknak, Pyarron előtt is létezett már: ám, hogy eredete egészen Dawa korszakáig nyúlna vissza, azt senki nem tudja bizonyítani. Több gondolkodó tudni véli, ritka különleges mágiaformának ad otthon, ami nyilvánvalóan nem dorani eredetű: hogy ez így volna, azt tagadják mindahányan, Észak írásos emlékeiben pedig az erre történő utalásokat követően hirtelen megszakadnak a krónikák. A múltat hánytorgatni nem érdemes – mondotta egy agg bölcs egykoron és valóban, a következtetések mit sem számíthatnak akkor, ha a Szövetség létrejöttével itt épült fel a diplomácia pengéhitű hadibázisa.

A kétkedőknek meg két és fél évezred dicsőséglistája elég bizonyosságot szavatolhat. Via-Shen Erentől nyugatra, a senkiföldjén található. Hogy pontosan hol, arról valójában mindenki mélyen hallgat: a legendák hat faluról beszélnek az erdő mélyén, de ennél többet senki nem tudott meg soha. A klán tagjait szigorú erkölcsi neveltetés kötelezi a titoktartásra és arról, hogy az információ semmiképp ne szivároгjon avatatlan kézbe, mágikus kondicionálással gondoskodnak a nagymesterek. Egy különleges, elmét övező abroncs révén állítólag tökéletesen és hiba nélkül működik az óriás gépezet: erről biztosat nem tudni, ám tény az, hogy Via-Shen csillaga mindig fenn ragyogva maradt.

A klán felépítése

A klán szigorú kasztrendszerre épül, a Hetedkorban jól ismert sablon ma már jónéhány helyen meglepetéseket tartogat. Az okok a Tizenharmadik Zászlósháborúban keresendők: a rémséges fél esztendő történései jelentős változtatásokra sarkallták a túlélő Szövetséget (részletesebben lásd Jan van den Boomen: Morgena könnyei c. regényének Függelékében). Észak nagyjai nem engedhették meg, hogy hasonló mégegyszer előforduljon, ennek érdekében újragondolták és átszervezték az Embervadászok képzéseit és feladatait. A grandiózus terv megvalósításában részt vett a Dorcha, a Titkos Szekta néhány mestere és Tarin Szövetségpárti elöljáróinak képviselője is. Alapelv, hogy minden feladat betöltésére meglegyenek a megfelelő emberek. Az egyes kasztok (még véletlenül sem keverendő össze a játéktechnikai kasztokkal: itt a katonák célorientált tagozódását jelenti) feladatköre azonban egyáltalán nem annyira korlátozott, mint hihetnénk: adva van közöttük az átjárási lehetőség is. A feladatok csoportosítása révén létrejött tagozódás sajnálatos bizonytalansági tényezőt jelent a rendszerben, ám egy nagyszerű újítással egy külön csoportot hoztak létre az egymásrautaltság kivédésére, mely mintegy biztonsági szelepként biztosítja, hogy a kivédhetetlen egyéni kiszolgáltatottság helyett az egész közösség viselje a meglevő terheket. Idővel ez lett az séma, mely mindenképp alapjául

szolgált. Végeredményként egy olyan dinamikus rendszer jött létre, mely a tőle telhető legnagyobb rugalmassággal képes lekezelni a legtöbb problémát.

Az egyes kasztok és feladatköreik a következők:

Stratéga:

A mesterek mesterei: a gondolkodó elmék, akik a háttérből irányítanak és szerveznek. A hivatás megnevezése rang is egyben: aki viseli, annak teljhatalma van az összes régi és folyamatban lévő probléma lekezelésére. Hivatásbéli beavatottjai titkos székhelyen tartózkodnak és minden bizsonnyal nem dorani eredetű mágikus védelem révén rejtőznek el a nagyvilág elől: nem ismeri, nem látta őket senki és nem is fogja soha. A Szövetség is csak közvetítőkön át érintkezhet velük. Ők azok, akik rangként viselhetik ezt a titlust – mint Doran hűbéresei, északi bölcsek és veterán fejjadász-mesterek.

A Stratégák szigorúan Nem Játékos Karaktereknek minősülnek: a JK a M.A.G.U.S. jelenlegi rendszerében nem juthat ekkora hatalomhoz. A Játékos által elérhető rangok birtokosai a többi kaszt képviselői közül kerülhetnek ki – általános tendencia szerint azok a kiöregedett veteránok tartozhatnak ide, akik valamilyen oknál fogva már nem tudják ellátni saját feladataikat és a tapasztalataikkal igyekeznek segíteni a Szövetség oldalán (veterán Hírnökök, kiöregedett Árnyak és Testőrök tartozhatnak ide).

Hírnök:

Ők Via-Shen elitkatonái, a hírek, információk szerzői és továbbítói. A fent említett külön csoport, mely az egész rendszert rugalmassá teszi. A megszokott kapcsolattartási lehetőségeken túl ők azok, akik összetartják és közösségbe szervezik az egyes tagokat vagy, ha úgy adódik, az ellenség vonalai mögött kénytelenek tevékenykedni.

Ritka megbecsülés övezi őket, mert ezen túlmenően általános ismereteik kiválóak: gyakorlatilag bármilyen feladat végrehajtására képesnek kell lenniük.

Szolgáló katonák ugyan, ám vezetőik kiváltságos rendelkezési jogkörrel rendelkeznek: amennyiben nem áll fenn felettesi parancs, a harcmezőn a Stratéga szerepét kell betölteniük.

A Hírnökök a klán egyik legfontosabb kasztját jelentik: habár eredményeik nem mindig látványosak, ők azok, akik lehetővé teszik ezt mások számára. A Játékos Karakterek túlnyomó többsége közülük kerülhet ki, ami nem is csoda, hisz ők alkotják az Embervadászok derékhadát – talán ők emlékeztetnek leginkább arra, amit a M.A.G.U.S. szabályai fejjadásznak nevez.

Testőr:

A legmagasabb szintű kiképzés és figyelem birtokosai: feddhetetlen erkölcsű pengeművészek, akik lélekben igazi Slannek számítanak. Amiért mégsem válhatnak azzá, az talán mindennél csodálatraméltóbb erény részükről: bár kezükben a lehetőség, alárendelik egy ennél is magasabb rendű célnak – még lelki harmóniájuknál is fontosabb számukra az igaz hitvallás, a Szövetség szolgálatába vetett megmásíthatatlan tudat útja.

Harci tapasztalataik messze kiemelik őket a többi fegyverforgató közül: egy Via-Sheni Testőr védelmét élvezni Észak földjén ritka politikai kiváltság. Őriző és menekítő szerepet tölthetnek be, gyakorta ők kerülnek a legveszedelmesebb helyzetekbe, ám valamiképp mindig helyt állnak: ha valakitől rettegnie kell az Ikreknek, bizton ők lehetnek azok.

A legkülönb jogkörrel ők rendelkeznek. Hivatásuk oly tiszteletreméltó, hogy bár hivatalosan ez nem a sajátjuk, a szokásjog alapján a Hírnökök tisztjei engedelmessé válnak nekik.

Játékos Karakter ritka és kiváltságos esetben személyesíthet meg Testőrt. Mindenképpen a Kalandmester engedélye szükséges hozzá: szerteágazó ismeretei, az ebből fakadó előnyök és hátrányok a játék mélyebb ismeretét igénylik. A JK gyakorlatilag a Kardművészekével vetekedő (ha nem azt meghaladó) hatalmat kaphat a kezébe, melyet a Testőr jellegéből adódóan jóval bonyolultabb rendszerben használhat csak.

Árny:

Ők az Embervadászok legújabb és legellentmondásosabb katonái: amennyi ítélkezéssel és erkölcsi kétséggel kell dacolniuk az elmúlt fél évszázadban, igazi hősök egytől egyig mind. Hivatalosan nem is léteznek: Via-Shen már a kezdetek kezdetétől mereven elhatárolódott attól, hogy kémeket és gyilkosokat neveljen. A Szövetség szintén szereti hangoztatni ezt az álláspontját, de beavatott körökben nem tagadhatja soha, hogy a mai világban képtelen volna nélkülözni a láthatatlan, csendes éji árnyakat.

Feladataik annyira speciálisak és sokrétűek, hogy gyakorlatilag lehetetlen behatárolni őket: kémkedésen és az ellenség soraiba való beépülésen túl politikai ítélkezésként ők a Tör Diplomáciájának egyedüli mesterei is. A világi arcuk szerint a titokban tevékenykedő Ikrek nyomában járnak folyton és fedik fel őket a leglehetősebb helyzetekbe bonyolódva: ez az, amiben nem tud kivétnevelőt találni egyetlen szövetségszárt sem.

Különleges részei a rendszernek: a legkényesebb és egyben legfontosabb kaszt, ha úgy hozza a sors. Maga a hivatás elképesztő erkölcsi tartást és benső tökéletességet kíván, emiatt a legszűkebb réteg az övék: talán ha néhány tucatnyi beavatottjuk akad. A Hírnökök szerzik és továbbítják az információ morzsákat, de ők azok, akiktől a lényegi rész fakad – a Szövetség jól tudja, micsoda lehetősége lehet ez a visszaélésnek, ezért Árny nem lehet akárki.

Képzésük nem Via-Shenben folyik: attól északra, egy ereni hercegbirtokon található a Via-Gorr rejtkehelye, ami nem is kiképzőközpont, afféle menedék inkább. Tanoncaik között növendék igazán ritkán akad: jobbra kiemelkedett Hírnökök, megtért Farkasok és kívülálló kalandozók soraiból kerülnek ki.

Játékos Karakter is ennek megfelelően válhat Árnnyá. Amennyiben a Kalandmester engedélyezi, a kezdetektől vállalkozhat rá: ekkor is meg kell felelni az alább említett követelményeknek. Az eset kivételességére jellemző, hogy a gyakorlatban többször előfordul az, ami ezen túlmenően is igazi ritkaság – a kasztváltás.

Farkas:

Ők Via-Shen külvilági kapcsolatai, az alvó oroszlanok, akik mindig ott vannak, ha úgy hozza a sors. A Farkasok elnevezés szent név, az irlav öskultúrából ered: eredetiben bajtársi, fegyverhordozói jelentéssel bírt. Szigorú értelemben véve valaha ők lehettek a fejedelmek-mesterek hű segédei: csatlósok és szolgálok, akik egyszerűbb, de nem kevésbé fontos feladatokat végeztek el. Az ő részükről nem annyira teljes a lemondás a világ iránt, de a meggyőződésüket senki nem vonhatja kétségbe: bizonyosan megteszik azt, ami tőlük telik.

Hivatalosan csak félig-meddig tartoznak a klán kötelékébe: képzésük után elviekben szabadon élhetnek a nagyvilágban és ők dönthetik el, hogy segítenek é, ha úgy hozza a sors. Gyakorlatilag akár minden különösebb következmény nélkül nemet mondhatnak a felkérésre: erre azonban, a neveltetésből és a hitvallásból adódóan ritkán kerül sor.

A Farkasok nem részei a klán hierarchiájának, de a tapasztalatuknak megfelelően külön elbánásban részesülnek – a klán sosem vetemedne arra, hogy bármiben is megfélemedjen az övéiről.

A M.A.G.U.S. szabályai szerint a Farkasok nem minősülnek fejedelmeknek, inkább különleges harcosoknak, akik számtalan speciális képességgel bírnak. A Játékos Karakternek három év képzésen kell részt vennie Via-Shen külső bázisainak védőszárnya alatt, míg eléri a beavatást: később, ha érez magában elég hitet, bármikor elkötelezheti magát végleg (kasztváltás).

A rendszer ügyesen fel van építve.

Az Árnnyékok beépülnek az ellenség vonalai mögé és a Hírnökkel összhangban vagy azokon keresztül továbbítanak minden információt. A tudás birtokában a Stratégák megszervezik a biztos elhárítást és védelmet: kirendelt jobbjai, a Testőrök kellő biztonságot szavatolnak. Ha valamilyen nem várt probléma akad, a Hírnökökön át bárki mozgósítható az ügy érdekében: a Farkasok, mint az előre be nem kalkulálható ászok vannak jelen mindenütt.

Mivel az információ kulcskérdés, a kapcsolattartás kettős: az egyes kasztok bevett forrásain túl a Hírnökök felügyelnek mindenre.

Életszemlélet, filozófia

Az Embervadászok józan gondolkodású, feddhetetlen erkölcsi tartással és rendíthetetlen hittel rendelkező katonáemberek. Ha a fejedelmek élete ezernyi lemondástól terhes, ez rájuk hatványozottan igaz: legendás akaraterjük, a meggyőződésük szentsége azonban mindig átsegíti őket a nehézségeken. Életük szerves része a Rend, ezért legtöbbször Draco vagy Griff jelleműek: legnemesebbek a Kerub ismérveit vallják magukénak.

Hítük forrása négy dogmára épül: annak idején így határozott meg Via-Shen harmonikus tökéletessége.

I. tétel: Miram – Béke

Tiszteld a békét és becsüld meg annak minden formáját: tégy meg mindent, hogy ezt az idillt minél tovább szavatolni tudjad.

II. tétel: Atlam – Haza

A szülőföld szent és oszthatatlan: olyan örökséged, melyet kötelességed a múltból a jövőbe töretlen dicsőséggel átörökítened.

III. tétel: Irriada – Becsület

A hitvallás szent, a tudás szent, az erények szentek: aki így tesz, igazi hősként élheti le életét. Ármány és árulás soha nem lehet része, mert méltó példával kell szolgálnunk utódainknak: épen ezért harcolni kell ezek bármilyen formája ellen és ha éltünkben nem is győzhetünk, akkor is miénk a remény.

IV. tétel: Exorta – Bosszú

Menthetetlen vétkezőt elpusztítani nem bűn, hanem jogos ítélet: nem morális kérdés, erkölcsi kötelesség.

Játéktechnikailag ez a következőket jelenti:

A Játékos Karakter köteles betartani mind a négy hittételt. Amennyiben hibázik valamelyikben is, annak súlyos következményei lehetnek. A KM a hiba mértékétől függően csökkentheti a JK Hatékonyság jellemzőjét, akár 50 %-ig is.

(Hatékonyság alatt annyit kell érteni, hogy az illető az adott pillanatban mennyire tudja használni képességeit. Ez egy kiegészítő jellemző, a M.A.G.U.S. bővített rendszeréhez készült – egy későbbi cikkben talán még lesz róla szó, most nem részletezem. Az egyszerűség kedvéért elég úgy felfogni, hogy amennyiben változik a Hatékonyság az alábbi felsorolás szerint, a Karakter minden cselekedetére kihat az eset. A szabályok nyelvén ez azt jelenti, hogy minden dobást módosít! Akinek nincs kedve százalékban gondolkodni, le is egyszerűsítheti az egészet. Képességpróbáknál minden 10 % helyettesíthető 1 könnyítéssel vagy nehezítéssel, attól függően, hogy plusz vagy mínusz a Hatékonyság értéke. Harci szituációkban a százalék értéknek megfelelő harcértékek járnak a KÉ, TÉ, VÉ, CÉ dobásokhoz.)

- 10% akkor jár, ha a Játékos Karakter figyelmen kívül hagyta valamit. Általában kényes kérdésekben az Irriada erkölcsének megszegés tartozhat ide. Fontos megjegyezni, hogy bizonyos esetekben az erkölcsi vétés nem feltétlen helytelen magatartást jelent: az életben gyakorta előfordul, hogy a kisebb és nagyobb rossz közül kell választanunk. Itt domborodhat ki igazán az Embervadászok lelki gyötrelmeként terhes volta: ha valaki olyan döntést hoz, ami bár helyes, ellentmond a hivatásának, annak mindenképpen következményei lesznek.

Ilyen büntetések valószínűsége – az Embervadászok mentalitásából fakadóan – sajnálatosan nagy: mondhatni, ha van, akkor abban nincs semmi meglepő.

Példa:

A JK valamiképp része lesz a játéknak és hazugságra vetemedik (hogy kicsit árnyaltabban fogalmazzunk: nem mond teljesen igazat): teszi ezt nemes és senki által meg nem kérdőjelezhető cél elérése érdekében. Egy határon belül ez még elfogadható, de ha túlzásba esik, akkor semmiképpen sem.

- 20% jár a súlyosabb vétkekért: elsősorban a téves döntések tartozhatnak ide. Háborúban könnyedén előfordulhat: ez sajnálatos, de volt már reá példa (Miram megszegése). Ugyanide tartoznak az egyéni kezdeményezésekből fakadó bizonytalanságok, egészen addig, amíg be nem bizonyosodik annak jogos voltuk.

Ekkora vétség már ritkán fordul elő.

Példa:

Egy harcból veszteséggel távozni vezetési következetlenségek végett.

Miram megszegése: egy harcnak a vezér felelőtlenségéből adódóan ártatlan áldozatai is lesznek.

- 30% már valóban speciális eset lehet: egy tévesen kimondott Exorta, Miram vagy Irriada szándékos megszegése, bonyolultabb, összetettebb indokokkal és okokkal. A kulcs a szándékosságon van: a tudatosan elkövetett vétkek tartoznak ide. Ilyenek már mindenképpen súlyosabb következményei vannak: a Klán eztán figyelemmel kíséri az illető minden cselekedetét. A vétkek természetétől függ, hogy kinn hagyják e a nagyvilágban: a megbízhatatlanná vált ügynökökkel igen rövid úton végeznek. Ölni nem ölik meg ugyan, hanem valami passzív tevékenységre utasítják bezárás alatt (könyvtáros lesz belőle, írnok vagy hasonló) és nagyon nehéz innen visszatérni: hogy ez így mennyire humánus, arról erősen megoszlanak a vélemények.

- 40% esetén az illető a nagyvilágban is megbélyegzett ember. Az Atlam megszegése csakis ide tartozhat: más esetben legalább árulás szükséges. Következmény papi ítélszék vagy klánbírótság lehet: a büntetés akár a lehető legrosszabb is.

- 50% jár annak, aki egyszerre szegi meg az összes hittételt: átáll Toron és szövetségeseinek az oldalára. A vétkek azonnali ítélezést von maga után: az illetővel szemben a legutolsó szolga is jogosultta válik az Exorta végrehajtására.

A levonások megmaradnak mindaddig, míg az illető a vétkekhez hasonló pozitív cselekedettel helyre nem hozza hibáit: ezek megítélése a KM jogköre.

A Hatékonyság érdekessége, hogy egy megfelelő hőstettnek előnye is lehet, a következők szerint.

- amennyiben a Játékos Karakternek sikerül betartani a hittételeket, jutalmaz az, hogy nincs levonás. Ez így elég morbidnak tűnik, de gondoljunk csak bele, hogy mennyi lemondás és kényszerűség

egy Embervadász élete: ebben a környezetben változatlan megőrizni az értékeket semmiképp sem lebecsülendő dolog.

- amennyiben egy problémás helyzetet sikerült úgy megoldani, hogy abból a külvilág és a Szövetség is előnyösen jön ki, az illető jutalomban részesülhet. Ez lehet előléptetés vagy a Hatékonyságának növekedése. A Növelés 10 vagy 20 % lehet a hőstett mértékétől függően.

Példa:

+10% járt volna Eraman Mac-Liernek az Észak Lángjaiban, amiért a Di'Mareni orákulumnál megmentette az egész csapatot, ha tényleg Eraman lett volna.

+20% a küldetés vége után: mert sikerült eljuttatnia a Kilencedik Vörös Lobogót rendeltetési helyére.

Rangok és szimbólumaik

Via-Shen növendékei beavatásukkor nyerik el a jogot arra, hogy viselhessék magukon az iskola szent címerét. A szimbólumok a karra vannak tetoválva Via-Shen varázsmesterei által és csak akkor látszanak, ha viselőjük úgy akarja. Hogy ez milyen mágiafajta, azt nem tudja senki, ám tény: az eredmény magáért beszél.

Minden kasztnak megvan a maga alapszimbóluma és a színe. A tetoválás ezen túlmenően rangok szerint változik, a szín a tradicionális öltözetre utal: ebből a kettőből a klánt ismerők tévedhetetlenül tudják, hogy kivel állnak szemben.

A Hírnökök alapszimbóluma egy vörös hadúri lobogó, rajta egy rövidebb és egy hosszabb kard keresztezésével: ez a rangoknak megfelelően változhat. Színük a vörös. Rangjaik prioritás szerint:

- katona(alapszimbólum),
- tíznagy (egy vágás a lobogón),
- száznagy (két vágás a lobogón),
- hadnagy (három vágás a lobogón),
- mesterhírnök (a három vágáson túl a családi címet viselheti középütt),

A Testőrök alapszimbóluma egy pengeéllel látszó sárkánykard a vörös hadúri

lobogó előtt. Szent színük a fehér. Az egyes rangok és jelzéseik a következők:

- katona (alapszimbólum),
- kapitány (a szimbólum fölött egy korona),
- hadvezér (az egész köré egy pajzsot tetoválnak, így a szimbólum pajzshordozó lesz)

Az Árnyak alapszimbóluma egy kettős denevérszárny a vörös hadúri lobogó nélkül, Színük a fekete. Rangjaik és a hozzájuk tartozó jelzések a következők:

- katona (alapszimbólum),
- mestervadász (középpont egy törrel),
- hadvezér (az egész köré egy pajzsot tetoválnak, így a szimbólum pajzshordozó lesz).

A Farkasok alapszimbóluma egy oroslán vagy farkasfej: egyes helyeken tigris. Színük a vörös és a kék. Az egyes rangok és jelzéseik a következők:

- katona (alapszimbólum),

- tíznagy (egy kard keresztben az állatfej mögött),
- hadnagy (két kard keresztezve az állatfej mögött)

A Stratégák alapszimbóluma egy pajzs közepén a vörös hadúri lobogó előtt. Színük a vörös-ezüst. Rangjaik és a hozzájuk tartozó jelzések a következők:

- tanácsnok (egy toll az alapszimbólum pajzsában),
- hadvezér (a családi címer látható középpont a pajzsban),
- stratég (korona látható legfelül)

A kasztok rendszere

Az egyes kasztok tisztségeit a Játékos Karakter is elérheti, de csakis akkor, ha a KM úgy ítéli meg, hogy a karakter tevékenysége hasznosnak bizonyult a Szövetség számára. Ezen túlmenően a Játékos semmiképp nem érheti el az adott rangot a megadott szintetárak alatt. A táblázat a kasztok rangjainak egymáshoz való viszonyáról is tájékozódást nyújt.

				Farkas katona (1. TSZ)
			Hírnök katona (1. TSZ)	Farkas tíznagy (4. TSZ)
		Testőr katona (2. TSZ)	Hírnök tíznagy (3. TSZ)	
	Árny katona (2. TSZ)		Hírnök száznagy (5. TSZ)	Farkas hadnagy (9. TSZ)
Stratégák tanácsnok (6. TSZ)		Testőr kapitány (7. TSZ)	Hírnök hadnagy (7. TSZ)	
			Mesterhírnök (10. TSZ)	
Stratégák hadvezér (10. TSZ)	Mestervadász (9. TSZ)	Testőr hadvezér (12. TSZ)		
Stratégák (16. TSZ)	Árny hadvezér (13. TSZ)			

Amennyiben rangegyezés esete állna fenn, a táblázatban található balról-jobbra sorrend az általános szokásjogot tükrözi.

Léteznek ún. különleges rangok, melyek egyéni hőstettektől függően járnak. Gyakori eset, hogy mágiával bűvölt tárgyakat hagynak az arra érdemes

személynél (KM –eknek jótanács: 5.-7. TSZ felett). Az igazi Eraman Mac-Lier hadnagy például vöröslunir medált viselhetett a nyakában, mely ritka különlegesség volt a maga nemében: egyszerre szolgált Igazság és Szerencse amulettként. Ezek megítélése a KM jogköre.

Embervadász karakter

A Szövetség egyik politikai bravúrjának következménye, hogy az Embervadászok klánja nem kizárólag embereket fogad a falai közé, azaz a M.A.G.U.S. által játszható fajok közül kerülhetnek sorai közé törpék, fél-elfek, elfek (kiszakadt elfek), udvari orkok, gnómok és goblinok. Ez utóbbi kettő a Testőr kasztra alkalmatlan, de egyéb megkötés nincs. Természetesen egyes idegen fajok mozgástere eleve beszűkülhet, ami egynehány párosítás esetében különleges eredményeket szülhet. A legendák beszélnek törpe Árnyról, aki Gianag udvarában építésmesterként tartotta szemmel a beépült toroni kémekeket, elf testőrrel, akinél különb bajtársat Haonwell nemes hercege nem akarhatott, de talán a leghíresebb példa Graum titoknok lehet: ő hosszú kalandozó pályafutás után vált igaz hitű szövetségpártivá.

Árny

A kasztba csak ritka különleges képességekkel rendelkező egyének tartozhatnak: a hivatás maga elképesztő követelményeket támaszt a legjobbak számára is. A játék nyelvén ez a következőket jelenti: 14-es Intelligencia és Akaraterő és Asztrál alatt nem kezdhet így Játékos Karakter. Később, egy esetleges kasztváltás is csak a fenti követelményekkel lehetséges.

Az Árnyak különlegesen nagy becsben tartott emberek. Egész életüket a Szövetségnek és a Klánnak szentelik és sosem hagyják el ezt a köteleket: ha ezzel szeretni játszani a Játékos Karakter, nem lehet belőle renegát soha. Bizonyos eseteket feljegyeztek, amikor néhányan feloldozást nyertek a szolgálat alól, de ekkor hős veteránokról volt szó, akik ritka jutalomban részesültek.

Harcérték:

Az Árnyak feladata elsősorban a kémkedés és csak kényszerűségből bocsátkoznak harcba. A nyílt ütközeteket ekkor is kerülik, ellenben, végszükségben képesek akár a Tör Diplomáciájában is hatékonyan eljárni.

KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 15, VÉ alapjuk 70, CÉ alapjuk 0. Szintenként 8 Harcérték Módosítót kapnak, melyet tetszőlegesen oszthatnak szét, 2-2

pontot azonban kötelesek a TÉ és VÉ növelésére fordítani.

Az Árnyak KÉ értéke minden szinten eggyel nő.

Életerő

Ép alapjuk 5, Fp alapjuk 6, amihez szintenként k6+2 Fájdalomtűrési pontot adhatnak.

Képzettségek:

Az Árnyak rengeteg képzettséggel bírnak, ezért nem sok idejük marad másféle tanulmányokra. Kp alapjuk így nincs és minden szinten 4 Kp-t kapnak.

Képzettség	Fok/%
3 Fegyverhasználat	Af
1 Fegyverdobás	Af
Belharc	Mf
Ökölharc	Mf
Pszi, Pyarroni	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Írás/olvasás	Af
Emberismeret	Af
2 kultúrkör (saját és egy választott)	Af
1 Nyelvtudás (5 választott)	Af
Nyomolvasás/eltűntetés	Af
Álcázás/álcaruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Kínzás elviselése	Af
Mászás	40%
Esés	15%
Ugrás	10%
Lopózás	30%
Rejtőzés	40%
Csapdafelfedezés	20%
Zárnyítás	15%
Titkosajtó	10%
Követés/Lerázás	30%
Éberség	15%

Minden TSZ-en kap 50%-ot, amit eloszthat felsorolt 10 felsorolt Százalék jártasságban mért képzettsége között, egyre azonban maximum 15%-ot fordíthat.

További szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Kötélből szabadulás	Af
4.	Álcázás/álruha	Mf
5.	Kínzás elviselése	Mf
5.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
5.	Pszi	Mf
6.	Kötélből szabadulás	Mf
7.	Emberismeret	Mf
8.	Hátbaszúrás	Mf
9.	Mágiahasználat	Af

Tapasztalati szint:

Lásd Fejvadászok.

Különleges képességek:

Az Árnyak 5. TSZ-től már képesek alkalmazni a Slan-út egyes diszciplínáit, az alábbiak szerint:

Tsz.	Diszciplína
5.	Jelentéktelenség
5.	Tetszhalál
6.	Zavarás
6.	Testsúly változtatás
7.	Érzékelhetetlenség

Ezen túlmenően a Titkos Szekta révén a Titkos Diszciplínák közül a KM egyetértése alapján az összes a rendelkezésükre állhat.

A Mesterfokú ökölharc alatt két Fejvadász stílus választására van lehetőségük (ez szintén olyan, aminek a megjelenésére nem került sor. Elvileg az ökölharc fejlettebb verzióit jelenti, ami még nem harcművészeti stílus, de majdnem. Most nem részletezem, később talán sor kerül erre is). További különleges képességként érvényesek rájuk a Fejvadász sebzés és fegyverforgatás címszó alatt leírtak.

Fegyvertár:

Az Árnyak legszívesebben az Embervadászok tradicionális fegyverpárosa közül a kisebbik fegyvert, a keskeny pengéjű, kis keresztvassal ellátott hosszútört (KÉ: 9, TÉ: 14, VÉ: 2, Sebzés: k6+1) használják a legszívesebben. Emellett különleges képességük, hogy fegyvertárukat a harcművész fegyverekből is kibővíthetik: fontos megjegyezni, hogy az általuk használt fegyverek szükségszerűen kicsik, álcázhatóak és könnyen elrejtethők. A tonfa és a vaskigyó mellett beszélnek olyan Árnyakról, akik a holdsarló alkalmazását vitték tökélyre.

Vértek csak ritkán viselnek és akkor sem szívesen: egészen indokolt esetnek kell lennie, hogy kivételt tegyenek.

Felszerelés:

Az Árnyakat a Klán látja el felszereléssel. Elvileg az összes feladathoz megkapnak mindent, ami szükséges. A Játékos Karakter is ennek megfelelő felszereltségben részesülhet: indulásként választott fegyver és 3k6 arany mindenképpen van nála.

Játszhatóság:

Egy Árny Karakter mindenképpen nagy figyelmet követel a Kalandmestertől. A Játékos mindig a Klánhoz lesz láncolva és ez alól csak ritka kivételes esetben nyerhet feloldozást. Azoknak tudjuk javasolni, akik jól átlátják a kasztban rejlő előnyöket és kööttségeket, akik egy életútjáték kalandjain át szeretnének harcolni a Szövetség oldalán a Fekete Hadurak ellen.

Testőr

A Testőrök kivételes szellemi elmélyültségű és hitvallású emberek. Alapkövetelmény, hogy képesek legyenek a Pszi használatára: ennek hiányában a Játékos Karakter nem választhatja ezt a kasztot.

Az Árnyaknál leírtak ugyanígy érvényesek – renegát Via-Shen Testőr nem létezik. A választható fajok egyedül itt szűkülnek le: ember, fél-elf és elf Testőrökről még hallottak, de a többi fajról nemigen. Egyedüli kivételt talán egy legendás udvari ork, Agiard, a Hallgatag jelentett: ő

rendhagyó módon másfélkezes karddal utasította rendre a Gianag hercegi udvarába betolakodókat.

Harcértékek:

A Testőrök magas szinten képzett harcosok: a mesterek legjobbjai a legjobbak mesterei között. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75. Szintenként 11 Harcérték Módosítót kapnak, melyből 4-4-et kötelesek a TÉ és VÉ növelésére fordítani. Kezdeményező értékük minden második TSZ-en 1-el nő.

Életerő:

A legjobbak közé tartoznak, ennek megfelelően Ep alapjuk 6, Fp alapjuk 7, melyhez minden szinten további k6+5 FP-t kapnak.

Képzettségeik:

A kaszt szerteágazó ismeretekkel rendelkezik. Kp alapjuk nincs, a további szinteken 4 Kp-t kapnak.

Képzettség	Fok/%
4 Fegyverhasználat	Af
Ökölharc	Mf
Belharc	Mf
Lefegyverzés	Af
Vakharc	Af
Hadvezetés	Af
Pszi (pyarroni)	Af
Írás/olvasás	Af
Emberismeret	Af
Történelemismeret	Af
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Sebgyógyítás	Af
Mászás	5%
Esés	20%
Ugrás	25%
Lopózás	5%
Rejtőzés	10%
Csapatfelfedezés	25%
Éberség	30%

Minden TSZ-en kap 30%-ot, amit eloszthat felsorolt 7 felsorolt Százalék jártasságban mért képzettsége között, egyre azonban maximum 15%-ot fordíthat.

További szinteken

Tsz.	Képzettség	Fok/%
4.	Lefegyverzés	Mf
4.	Álcázás/álruha	Af
5.	Emberismeret	Mf
5.	Fegyverhasználat (sárkánykard)	Mf
5.	Pszi	Mf
6.	Vakharc	Mf
6.	Nyomolvasás	Af
7.	Sebgyógyítás	Mf
7.	Mágiahasználat	Af
8.	Etikett	Mf

Tapasztalati szint:

A Testőrök a Harcművészek szerint léphetnek szintet.

Különleges képességek:

Az Testőrök 5. TSZ-től már képesek alkalmazni a Slan-út egyes diszciplínáit, a MAGUS Fejvadásznál megadottak szerint. Ezen túlmenően 6. TSZ-en megkapják a Slan Kiáltás diszciplínát. A Titkos Szekta révén a Titkos Diszciplínák közül a KM egyetértése alapján az összes a rendelkezésükre állhat.

A Mesterfokú ökölharc alatt egy Fejvadász stílus választására van lehetőségük (a Képzettség hamarosan megjelenik a kiegészítőben).

További különleges képességként érvényesek rájuk a Fejvadász sebzés és fegyverforgatás címszó alatt leírtak.

Fegyvertár:

A Testőrök ritka különleges fegyverrel bírtak: a Titkos Szekta nagymestere tiadlani minta alapján tarini törpe kovácsok segítségével készítette el az első nyugati pengeművész kardot, mely a sárkánykard nevet kapta. Kinézetre leginkább a Slan kardra hasonlít, de valamivel nehezkesebb és súlyosabb: pengéje ugyanakkora, enyhén íveltebb, két kézzel forgatott fegyver (KÉ: 7, TÉ: 17, VÉ: 11, Sebzés: 1k10+1). Az Embervadászok

pároskardjától eltérően a Testőr ezt a stílust alakította ki: elsősorban csak ezt az egy fegyvert használja a harcban. Emellett kiegészítő céllal forgathatnak hosszútöröket, töröket: ismerni olyan Testőrt, aki a botvívás művészetét vitte tökélyre.

Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy amennyiben mindenképpen Kétkezes harci stílust szeretne, a Testőrré duplán érvényesek a Fegyverforgatásból adódó hátrányok (a Fegyverforgatás képzettség hamarosan megjelenik a MAGUS kiegészítőkbén).

Vért gyanánt fejdavász sodronyínget viselnek (SFÉ: 3, MGT: 0): a kapitányok már mindenképpen abbitacélból készült műremekeket kapnak.

Felszerelés:

A Testőrök induláskor megkapják a sárkánykardot és a hosszútörte, valamint a sodronyínget is, 1k6 arany mellett.

Játszhatóság:

Ha az Árnyművészet esetében felhívtuk a figyelmet a kötöttségekre, a Testőrnél ez legalább annyira igaz. Bármit tesz a Testőr karakter, azt csak a Szövetség céljai érdekében teheti és nem keveredhet olyan kalandokba, melyek nem kapcsolódnak ehhez. A számtalan előny mellett ez a legnagyobb hátránya is egyben: igazából csak ebben a környezetben mozoghat a Játékos, máshol nem.

Hírnök

A Hírnökök közül kerül ki az Embervadászok túlnyomó többsége. Aki kellő elhatározással bír és a Farkasokkal ellentétben képes viselni a lemondások következményeit, mindenképpen felvételt nyer.

A Klán ugyan fokozottan ügyel az övéire, de ha a Játékos mindenképpen renegát Embervadász szeretne játszani, akkor csak itt lehet esélye.

Harcérték:

A Hírnökök jól képzett harcosok. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, CÉ alapjuk 0. Szintenként 11 Harcérték Módosítót kapnak, ebből 3-3-at kötelesek a TÉ és VÉ növelésére fordítani. Kezdeményező Értékük minden második szinten eggyel nő.

Életerő:

Ép alapjuk 6, Fp alapjuk 7, melyhez szintenként k6+5 Fp-t kapnak.

Képzettségek:

A Hírnökök általános képzésben részesülnek. Kp alapjuk 3, melyhez minden szinten 5 Kp-t kapnak.

Képzettség	Fok/%
9 Fegyverhasználat	Af
3 Fegyverdobás	Af
Ökölharc	Af
Kétkezes harc	Af
Belharc	Mf
Közös harcmodor (Via-Shen, lásd alább)	Af
Pszí (Pyarroni)	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Hangutánzás	Af
Mászás	30%
Esés	15%
Ugrás	20%
Lopózás	20%
Rejtőzés	25%
Csapdafelfedezés	15%
Éberség	5%

Minden TSZ-en kap 30%-ot, amit eloszthat felsorolt 7 felsorolt Százalék jártasságban mért képzettsége között, egyre azonban maximum 15%-ot fordíthat.

További szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Kötélből szabadulás	Af
2.	Álcázás/álruha	Af
3.	Ökölharc	Mf
3.	Vakharc	Af
4.	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
5.	Pszi (Pyarroni)	Mf
6.	Kétkezes harc	Mf
7.	Álcázás/álruha	Mf
8.	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf

Tapasztalati szint:

Lásd Fejvadászok.

Különleges képességek:

A Hírnökök 5. TSZ-től már képesek alkalmazni a Slan-út egyes diszciplínáit, a MAGUS Fejvadásznál megadottak szerint.

Ezen túlmenően a Titkos Szekta révén a Titkos Diszciplínák közül a KM egyetértése alapján három kiválasztott diszciplína a rendelkezésükre állhat.

A Mesterfokú ökölharc alatt egy Fejvadász stílus választására van lehetőségük (a Képzettség hamarosan megjelenik a kiegészítőben).

További különleges képességként érvényesek rájuk a Fejvadász sebzés és fegyverforgatás címszó alatt leírtak.

Az Embervadászok csapatai méltán veszedelmesek. Via-Shen harci stílusa annyira sajátos, hogy csoportosan használva különleges előnyök kovácsolhatók belőle. Ezt fejezi ki a Közös harcmódor képzettség, mely csakis és kizárólag Via-Shen tanítványai között állhat fenn. Pozitív módosítókat viszont csak az kaphat belőle, aki rendelkezik ezzel a képzettséggel (aki nem, az csak a társai dolgát könnyítheti meg).

Fegyvertár:

A Hírnökök az Embervadászok tradicionális kardpárosát forgatják. A fő fegyver a egyeneskard pengéje hosszabb a hosszúkardénál, keresztvasa feltűnően kicsi (KÉ: 7, TÉ: 16, VÉ: 11, Sebzés: 1k10), a másik fegyver a már említett hosszútőr (KÉ: 9, TÉ: 14, VÉ: 2, Sebzés: k6+1). Vértet

hivatásukból adódóan gyakran viselnek, a MAGUS-ban említettek szerint (sodronying, SFÉ: 3, MGT: 0).

Felszerelés:

A Hírnökök induláskor megkapják a fegyverpárosot (egyeneskard és hosszútőr) és egy sodronyinget, valamint további 2k6 aranyat.

Játszhatóság:

Az Embervadászok közül a Hírnökök élvezhetik a relatíve legnagyobb szabadságot: mozgásterületük a Szövetség politikai érdekeltségén minden szegletére kiterjedhet. Azonban itt is megkötés, hogy semmit sem tehetnek öncélúan, a Szövetség adta irányokon túl.

Farkasok

A Farkasok Via-Shen leghűebb harcosai: ők nem vállalták az Embervadászok hivatásával járó rengeteg lemondást, de megteszik ami a hitükből fakad és amit a szívük diktál. Három éven át képezik őket és ezalatt elsajátítják azt, amivel később bárhol a világban a Klán hasznára lehetnek: ha idővel megérik bennük az elhatározás, Via-Shen kapui mindig nyitva állnak előttük, hogy igazi Embervadászokká legyenek.

Harcérték:

Kitűnő harcosok. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 20, VÉ alapjuk 75, CÉ alapjuk 0. Szintenként 11 Harcérték Módosítót kapnak, melyből 3-3-at kötelesek a TÉ és VÉ növelésére fordítaniuk, a többit szabadon eloszthatják.

Életerő:

Ép alapjuk 7, FP alapjuk 6, melyhez szintenként k6+4 Fp-t kapnak.

Képzetségek:

A Farkasok Kp alapja 8, melyhez szintenként 12 KP-t kapnak.

Képzetség	Fok/%
5 Fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Af
Ökölharc	Af
Közös harcmódor (Via-Shen)	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Lovaglás	Af
Mászás	15%
Esés	20%
Ugrás	10%

További szinteken

Tsz. Képzetség	Fok/%
5. Fegyverhasználat	Mf

Tapasztalati szint:

Lásd Harcosok.

Különleges képességek:

A Farkasok különleges képessége, hogy választhatnak egy Fejvadász stílust az Ökölharchoz.

Fegyvertár:

Via-Shen nem korlátoz semmit. Minden harcos a maga ízlése szerint

választhat fegyvert: ám az Embervadászok tradicionális fegyverzetéből nem.

Felszerelés:

A Farkasok az iskola elhagyásakor 3k6 aranyat és választott fegyverüket kapják.

Játszhatóság:

A négy alkaszt közül a Farkasok számára adott a legnagyobb szabadság. Felavatásuk után bárhová mehetnek, bármit tehetnek a világban, egyre kell ügyelniük csak: amint kapcsolatba lépnek velük a Klán mágusai (szimpatikus mágia révén) és kérnek tőlük valamit, a neveltetésből adódóan illik eleget tenni ennek. Persze, lehetnek kivételek: belőlük lesznek a kétes hírnevű egyének...

Nos, kalandozó, nincs más hátra mint kardra fel, A'frad!, hadd ragyoghasson fennen mindörökké a Szövetség vörös zászlaja!

2002.06.31.

Szerző: Raon

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal oldalon is.