

Erigowi Krad lovagrend



A több évezredes múltra visszatekintő lovagrend erődítménye Erigow belső városában található, közel az uralkodói székhelyhez. Falait gránitból emelték, ami óriási munkába és fáradtságba került. Tervezői közt olyan híres építészek is fellelhetők, mint Dornennel de Mortel, az erioni város tervezőjének leszármazottja. Kapuja kettős biztonsági rendszerrel van ellátva, mágia és az abbit kapu egyszerre véd a betolakodóktól. A falakon tűzköpők, dárdavetők, kahrei szerkezetek sokasága irányul kifelé, nem is beszélve az éber őrokról és az udvari mágiahasználókról (papokról és dorani varázstudókról). Ennek láttán ne csodálkozzunk azon, hogy a várat még senkinek sem sikerült bevenni. A föld mélyébe vajt labirintusok tucatnyi rejtett kijáráthoz vezetnek, bár az óvatlanok és az utat nem ismerők könnyen csapdába vagy szörnyek karmaiba sétálhatnak. A mágikus tárgyak és fegyverek terméhez, valamint a kincseskamrához vezető utat kizárólag a mindenkori nagymester és néhány beavatott és megbízható ember tudja.

A várban lévő lovagok létszáma folyamatosan változik, volt már példa 50 főre éppúgy, mint 500-re. A vezető a mindenkori nagymester, aki már mintegy 12 éve Erigow hercege. Vaskos kézzel irányítja mind a hercegség, mind a lovagrendek sorsát. Habár a hatalmas vagyon nagy része a háborúkra megy, ez a hadsereg felszerelésén és kiképzésén is

mevlátszik. A stratégáknak és a századok, ezredek vezetőinek nagy hányada kerül ki a Krad lovagrend harcosai közül. Az Yneven élő vagy kalandozó Krad lovagok száma egyes becslések szerint eléri a 18000 főt is.

Általánosságban elmondhatjuk róluk, hogy a félelmet nem ismerik. Szinte semmi sem vet gátat bátorságuknak, a bölcsek regélnek többszörös túlerőről és mágiáról éppúgy, mint a régmúlt megidézett szörnyeiről és a démonokról. Száz csatában edzett veteránokhoz lehetne hasonlítani őket, már akkor, mikor elhagyják az iskolát, nemhogy még később.

Becsületük sohasem szenved csorbát, adott szavukat minden körülmény között megtartják. Aranykörrel ékített vörös-fehér sávós címerüket pajzsukra és páncéljukra is felfestik, nyíltan hordják mindig, kivéve persze, ha egy ellenséges országba kell beszivárogniuk. Taktikai érzékük messze a legjobb, több ország az Északi Szövetségben foglalkoztat Krad lovagokat e téren. Nevükben valamennyien feltüntetik a con szót, ezzel jelezve nemesi származásukat.

A lovagi kiképzés 4 évig tart, az ifjú lovagjelöltek kb. 12-14 éves korukba kerülnek be a várfalak közé. Természetesen ez nem vonatkozik a nemesurakra, ha ok kiállták a próbát, megkapják az igazolást és máris a lovagrend tagjai. Azonban az



ifjoncokra kemény évek várnak. Az első évben alig esik kardforgatásról vagy páncélviseletről szó, ehelyett a betűvetés és az olvasás, az etikett, a nyelvek tanulása és a tudományok kerülnek előtérbe.

A következő 2 év viszont jóval mozgalmasabb, ekkor tanulnak meg a lassan 15-16 évesek kardot és pajzsot kezelni, a nehézvért viselésének fortélyaiba éppúgy betekintést nyerhetnek, mint a kráni eredetű, ámde nagyon hatékony képzettség, a pusztítás rejtelseibe. Végül az utolsó év a gyakorlatozással, a lovaglás állandó tanulásával, a lovagi tornákra és az élet viszontagságaira való felkészítéssel telik. Végül az immár felnőtt férfiak az utolsó napokon Kradhoz imádkoznak, életük megáldása és megszentelése érdekében. A lovaggá ütés külön ceremónia és több napig tartó multságok előzménye. A lovagok megkapják teljes felszerelésüket, valamint az iskola elvégzését bizonyító oklevelet, amelyet egyben mágikussá és eltérhetetlenné változtatnak a varázslók és természetesen a mesteri hamisítók is nagy gondban lennének e papír lemásolásánál. A legtöbb lovag ekkor több éves útra indul, felfedezni Ynevet.

M.A.G.U.S. szabályok

Harcérték:

Első szinten az Erigowi Krad lovag a következő harcértékeket kapja:

Ké	5
Té	20
Vé	75
Cé	-

Minden tapasztalati szinten (már az 1. Szinten is) 12 (6,5) harcérték módosítót kapnak. Leginkább a támadásra specializálódtak, ezért a Té-t minden Tsz-en kötelesek növelni 6-tal, valamint Vé-t 5-tel.

Az itt tanult lovagok számtalan képzettséget tanulnak az iskola berkei közt, éppen ezért a képzettség pontjaik számai nem igazán magas. Kp alapjuk 1 és minden szinten további 4Kp-t kapnak (már az 1. Szinten is). A lovag képzettségei 1. szinten:

Képzettség	Fok/%
Pajzshasználat	Af
Nehézvértviselet	Mf
5 fegyverhasználat	Af
Fegyverismeret	Af
Írás/olvasás	Af
Etikett (erigowi)	Af
Nyelvismeret	Af (4,4,3,3)
Hadvezetés	Af
Lovaglás	Af
Történelemismeret	Af
Heraldika	Af

A képzettségeknél fontos kiemelni, hogy a lovag az erigowi etikettet ismeri, ezt tudja hasznosítani, ha királyi, vagy nemesi udvarba kerül. A nyelvek közül az erigowi nyelvet mesterfokon alkalmazza, ezért képzettségpontot mivel az anyanyelve nem kell levonni. A többi nyelv főleg az északiak közül kerül ki.

A történelemismerete az erigowi és ereni hercegségekre terjed ki, ezek országok történelmét ismeri behatóbban a karakter, bár tudása még így is elég felszínes.

A fegyverismeret a lovagkard behatóbb ismeretét jelenti, bár oktatják az iskolában a pallos és a kopja felépítését is.

A további szinteken a következő képzettségeket kapja:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Heraldika	Mf
4.	Pajzshasználat	Mf
4.	Pszi	Af
4.	Sebgyógyítás	Af
5.	Fegyverhasználat	Mf
7.	Pusztítás	Mf
8.	Sebgyógyítás	Mf
10.	Hadvezetés (nehézlovasság)	Mf
12.	Pszi	Mf

Tapasztalati Szint:

Az erigowi Krad lovagok sok képzettséget, és mint azt a későbbiekben látni fogjuk, sok különleges képességet kapnak, éppen ezért nem olyan könnyű tapasztalati szintet lépniük, tehát a paplovagnál feltüntetett táblázatot használják szintlépéshez.

Az erigowi Krad lovag fegyvertára:

Habár a hazájában maradt lovagok egyike sem veszi fel teljes vértjét, ha sétára indul, a kalandozó lovagok mindegyike viseli azt. Legkedveltebb a teljes vért, habár nemegyszer látni félvértet is. Vértjük különlegessége abba rejlik, hogy a zárt sisakra a mesterkovácsok hátrafeszülő szárnyakat készítenek, ami bár nagyon tetszetős, mégis jellegzetessége a Krad lovagoknak, tehát könnyen felismerhetővé válik benne. Páncéljukat általában feketére vagy kékre festik, a mellpáncélján az erigowi címerrel. A köpenyükkkel ugyanígy cselekszenek, azt a páncéllal egyező színre festik és annak hátán is megtalálható az erigowi címer. Fegyverzetük is a lovagokhoz mért, a legkedveltebb fegyvereik a lovagkard és a kopja. Lovagkardjuknak jellegzetes formája van, mivel a keresztvasa valamivel hosszabb társainál és a pengéjének vége recézett. Ezek használata mellett a pallos és az egykezes csatabárd kezelését sajátítják el, valamint egy általuk választott fegyverét. A dobó- és célzófegyvereket ellenben megvetik. Az általuk használt pajzs közepes nagyságú, amin szintén ott van a hercegség címere. Ha a karakter úgy akarja, a pajzs szélét a kovácsok élesre fenik. A pajzs és a köpeny általában a páncél színéhez igazodik.

Életerő és Fájdalomtűrés:

Ugyanaz, mint a rendes lovagnál.

A Krad lovag különleges képességei:

1. A Krad lovagok sajátos hátassal bírnak. A ló nehézharci lónak felel meg, teljes vért borítja testét (MGT: 15, SFÉ: 9) és a homlokvérten tüske mered előre (Ké: 3 Té: 6 Vé: 3 Sebzés: 2k6 Tám/kör: 1). Ezt a lovat már első Tapasztalati szinten megkapják, bár fizetni kell érte: 17 arany az ára. Ezt az árat persze később is kifizethetik, bár ismerve a Krad lovagok

becsületességét, ezt az első adandó alkalommal befizetik valamelyik közeli bankházban. A khál fajú játékosok részére külön tenyésztik e lovakat, ezek emiatt jóval erőteljesebbek (Súlyhordás: 370 kg), bár áruk borsosabb: 23 arany.

2. 7. TSZ-en Erigowba vezetnek vissza útjaik, a 3 napos ceremónia alkalmával lesznek képesek a Gyógyítás papi varázslat alkalmazására. Tapasztalati szintenként egy fájdalompontot lesznek képesek naponta gyógyítani. A fohász ideje 5 szegmens.

3. 10. TSZ-en mestereik ismét visszavárják őket Erigowba, ahol egy egyedi támadóvarázslattal ruházzák fel őket. A Jéghideg Láng különleges, csak Krad lovagok által használható varázslat. 2 naponta egyszer alkalmazhatják, a varázslás ideje 1 szegmens. A lovag által megjelölt célpontot hirtelen kékes lángok borítják be, szörnyű fájdalmakat okozva ez által neki. Habár a láng nem éget, mégis úgy érzi a szerencsétlen, mintha maga a jég perzselné a testét, s emiatt kapkodva veszi a levegőt. A varázslat sebzése a lovag (tapasztalati szintje mínusz 6)*1K6. A sebzést a lovag csökkentheti k6-onként, ha úgy gondolja. A mágia k6-onként elszív 1 fájdalomtűrés pontot alkalmazójától. Vagyis egy 12. Tsz-ű lovag képes egy 6K6 Sp-t sebző Láng megidézésére, ami 6 fájdalomtűrés pontjába fog kerülni.

A Krad lovagok hátrányai:

1. Erigow mindig is hadilábon állt Toronnal, érthető tehát, ha a lovagrend berkeiben képzett lovagok is ellenszenvet éreznek északi ellenségük iránt. Az ilyen karaktert a lovag általában lenézi és megveti, ha az ellene tesz, harcban bizonyítja be igazát. A Kard Testvériség lovagjai pedig a Krad lovagok ősi ellenségei. Nem csoda tehát, ha az ilyen találkozás harccal végződik. Erigow lovagjai szent küldetésüknek tekintik, ha gyengíthetik a Boszorkánymesterek birodalmát, tehát ha küldetésük oda szólítja őket, álcázva magukat mindenképpen elindulnak Toronba.

2. Naponta egyszer imádkozniuk kell istenükhöz, Kradhoz, egyébként minden értékükből (KÉ, TÉ, VÉ) naponta elvesztenek egy pontot. Napi egy óra ima vagy kétszer fél óra fohász az imádság kötelező időtartama. Az elvesztett pontokat akkor kapják csak vissza, ha bepótolják a mulasztott imákat.

3. Vonzódásuk a titkokhoz és ritka könyvekhez hatalmas, a különlegesen ritka és értékes műveket pedig mihamarább eljuttatják egy Krad székházba.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal oldalon is, a forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk felhasználásra került az Ynev lovagjai kiegészítőhöz (Old MAGUS RPG.hu Team, MAGUS RPG) is, forrás vagy az eredeti szerző feltüntetése nélkül.