

Barbár

Pusztíts el mindent, ami hatalmasabb nálad...!



A barbár a harcos főkaszt egyik speciális alkaszója. Speciális azért, mert a többi M.A.G.U.S.-kaszttal ellentétben népcsoporthoz kötött. Civilizált ember vagy más humanoid nem lehet barbár - erre nemcsak fizikumának hiányosságai, de világlátása és ismeretanyaga sem teszi alkalmassá. A barbár kaszt, ahogyan Ynev lakói megismerhették, a J'Hapina és a K'Harkad közt elterülő vidéken élő Keleti Barbárok közül származó harcosok révén vált ismertté.

A Keleti Barbárok törzsi csoportokban, szigorú hierarchia szerint élnek, e törzseket fogja össze - időnként, mikor épp sikerül neki - a kán. A hierarchia megkülönbözteti az ún. szabad harcosokat és a korgokat. A korg hozzávetőleges fordításban vadászt, kóborlót jelent - a nagyvilág számára azonban a korgok kasztja a barbár kaszt.

A korgok a törzseken belül megkülönböztetett bánásmódban részesülnek. Nem tartoznak egyetlen törzshöz sem, de mindenütt szívesen látják őket és nagy tisztelettel viseltetnek irányukban. Egy korgnak nem parancsol a törzsfő, még a kán is csak kérhet tőle - igaz, az efféle kéréseknek nem illik ellentmondani és még egy korg is meggondolja, hogy szembeszálljon-e a teljhatalmú kán akarásával.

A korgok életük nagy részét a szabadban kóborolva töltik, vadásznak vagy törzsi csetepatékban segídeknek. Kiváló fegyverforgatók, félelmetes

fizikai erővel és állóképességgel rendelkeznek, ám mentális és asztrális tulajdonságaik nem valami fényesek.

A korgok szigorú hagyományok szerint élik életüket, s noha számtalan újdonsággal és hasznos tudással rendelkeznek már a Keleti Barbárok - e tudást a környező civilizált népektől szerezték -, ezek jó részét egyáltalán nem használják, vagy egészen más látásmóddal.

A korgokat a civilizáció még nem (vagy csak igen kevéssé) rontotta meg, egyfajta különös - inkább állatias - erkölcsiséggel rendelkeznek. Az intrikák, a hazugságok idegenek tőlük, mint ahogy a józan belátás és megfontolás is - feltéve ha az a harccal lenne kapcsolatos. Ha egy barbár fegyvert húz, addig nem teszi le, míg ellenfelét le nem győzte, vagy ő maga meg nem halt. Miután asztráljuk gyakran nagyon alacsony, könnyű őket felingerelni, s a nemtetszésüket csupán egyféleképpen tudják kifejezni - fegyverrel.

Mondják, barátnak kevés jobbat találni náluk - feltéve ha valaki elfogadja nehézfejűségüket és babonásságukat -, de ellenségnek felettébb szörnyűek. A korg sosem felejtí sérelmét, s képes az egész világot bejárni, hogy megtalálja, akit keres. Ha ez húsz évbe kerül, akkor húsz év múlva jön el a pillanat, mikor megemelkedik a csatabárd...



A barbárok képességei:

Képesség	Kidobás módja
Erő	K6+14+Kf
Állóképesség	K6+14
Gyorsaság	K10+8
Ügyesség	2K6+6
Egészség	K10+10
Szépség	3K6 (2x)
Intelligencia	3K6
Akaraterő	2K6+6
Asztrál	3K6-1

(Háromnál kisebb képessége nem lehet)

Harcérték

A korgok igen kiváló fegyverforgatók, hagyományaik azonban tiltják a súlyos, nehéz páncélok viseletét. Harci technikáik jelentős része a minél ütőképesebb támadások végrehajtását támogatja, a védekezésre kevesebb figyelmet fordítanak. Egy korg sosem visel teljes vértzetet vagy félvértzetet, az ennél könnyebb páncélok is dupla MGT-vel számítanak esetükben. KÉ alapjuk 10, VÉ alapjuk 20, TÉ alapjuk pedig 76. Íjakat és más löszerszámokat nem szeretnek használni - vadászat és harc közben az efféle eszközöket dárdával és kopjával helyettesítik. CÉ alapjuk ezért 0. Minden tapasztalati szinten (az elsőt is) 12 Harcérték Módosítót kapnak, s ebből legalább 5-öt kötelesek Támadó Értékükre áldozni, s 3-at kötelesek a Kezdeményező Értékükre fordítani.

Életerő és Fájdalomtűrés

A barbár a vadon és természet gyermeke, már-már vadállatai életerővel és fájdalomtűréssel rendelkezik. A fájdalom csak tovább ösztönzi a harcra, tehát ha Fp-ik elfogytak sem ájulnak el - egy korg csak akkor hagyja abba a harcot, ha meghalt. Ép alapjuk 8, ehhez adja a karakter az egészsége tíz feletti részét, Fp alapjuk pedig 7, ehhez az Állóképességük és Akaraterejük 10 feletti része járul (csak az első szinten). Tapasztalati Szintenként K6+5-el nő Fp-ik száma, már első szinten is.

Képzettségek

A korgok életük folyamán, otthonukban csak igen kevés képzettséget tanulnak meg. A

szavannákon és erdőkben nincs is igazán sok tudásra szükségük. A tudományokkal nem foglalkoznak, a civilizációra jellemző alvilági ismeretek idegenek tőlük, s a szigorú hagyományok pontról pontra megszabják, hogy egy korgnak mit kell tudnia. Ha azonban egy barbár kalandozni kezd, s elhagyja otthonát számtalan újdonsággal szembesülhet. A barbárok - noha nem elsősorban kifinomult intelligenciájukról híresek - meglehetősen tanulékonyak így jó néhány további ismeretre tehetnek szert az idő múlásával. Van azonban néhány megkötésük.

Egy korg - a felsoroltakon kívül - sosem tanulhat semmiféle Tudományos Képzettséget, a Világi Képzettségek megtanulása pedig másfélszer több Kp-jükbe kerül, mint más karaktereknek.

Kp alapjuk 7, amihez Tapasztalati szinten további 10 Kp járul. Első szinten az alábbi Képzettségeket kapják:

Képzettség	Fok/%
Birkózás	Af
Ökölharc	Af
3 fegyver használata	Af
Fegyvertörés	Af
Esés	40%
Ugrás	25%
Időjósolás	Af
Erdőjárás	Mf
Vadászat/halászat	Mf
Futás	Af

További szinteken automatikusan nem kapnak képzettségeket. A Tudományos Képzettségek listájáról csak az alábbiakat választhatja egy korg:

Írás/olvasás	Af
Nyelvismeret	Af
Ősi nyelv ismerete	Af
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af
Vallásismeret	Af
Méregkeverés/semlegesítés	
Herbalizmus	
Sebgyógyítás	

(Az Af feltüntetése esetén a karakter sosem tanulhatja meg a Mf-ot, a többi esetben nincs megkötés.)

Különleges képességek

A barbárok viszonya a mágiához igen különös. Minden korg gyűlöli és rettegi a mágia mindenfajta megnyilvánulását. Érvényes ez saját törzsi sámánjaik praktikáira is. Igaz, ezt kényszerűségből elviselik - ha azonban lehetőségük nyílik rá, még a törzsi szertartások alól is kibújnak. A külvilági mágia minden formájától idegenkednek, s a mágia- vagy pszichológusokat ösellenségeiknek tekintik. Ez azonban nem jelenti azt, hogy automatikusan rátámadnak bárkire, aki mágiát vagy pszit használ, csak azt, hogy amennyiben úgy érzik, hogy az efféle ártó hatalmakat ellenük kívánják fordítani, az azonnal támadást vált ki belőlük. Ugyanakkor nem idegenkednek a mágikus fegyverektől vagy más tárgyaktól, sőt, előszeretettel használják az efféle holmikat.

Miután a korgok a természet, a vadon romlatlan gyermekei, a hosszú évezredek alatt különleges, természetes mágiaellenállásuk alakult ki. Ez a játérendszerben a következőképpen néz ki:

A korg teljes ME-je (Asztrális és Mentális is) első szinten 15 és minden további szinten 4-el nő. Ehhez természetesen hozzájárulhatnak a különböző amulettekből származó védelmek, de mágiával vagy pszivel semmiképpen sem lehet fokozni. Nehéz is lenni, hiszen a korg sosem tanul efféle tudományokat, azok pedig, akik megpróbálnák meggyőzni arról, hogy a ráirányuló praktikák az ő javát szolgálják, csúnya meglepetésben részesülhetnek. (A korg és más értő emberek az ilyen meglepetéseket kétkezes csatabárdnak, esetleg másfélkezes kardnak hívják.)

Tapasztalati szint (Tsz.)

A barbárok kezdetben igen könnyen lépnek tapasztalati szintet, talán a legkönnyebben az összes harcos kaszt közül. Persze minél magasabb Tsz-re kíván jutni, ez annál nehezebben megy - elvégre az élet nehéz...

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-150	1
151-310	2
311-630	3
631-1300	4
1301-2700	5
2701-5400	6
5401-10800	7
10801-21600	8
21601-42000	9
42001-65000	10
65001-90000	11
90001-120000	12
További szint:	32500

A barbár fegyvertára

A korgok elsősorban a kétkezes, súlyos fegyvereket kedvelik. Mint fentebb kifejtettük, a páncéloktól idegenkednek, ám pajzsokat előszeretettel használnak. Irtóztató testi erejükkel megpróbálják ellenfelüket elsőre lehengetni, küzdőstílusuk a támadást részesíti előnyben. Ne gondoljunk azonban valami kifinomult fegyverforgató tudományra, vagy trükkre: a korg inkább elsöpri ellenfele fegyverét, minthogy kicselezze.

1994.07.

Szerző: Lord Criati

Forrás: Rúna magazin I.évf./6.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely