

A bárd



(Történt egy kis baklövés - már megint. Az előzetesben, azt ígértük, hogy a bárdon kívül, az Arel-papról is szól majd ez a cikk. Megírása közben derült ki, hogy az előre tervezett két oldal, jó ha az egyik kaszt - jelen esetben a bárd - számára elég lesz. Hát így esett. Igaz, a probléma orvoslása nem túl nehéz, a következő számunkban az Arel-pap kerül kőpadunkra.)

Sok jelzés érkezett, hogy a bárd kaszt túl erőre sikeredett, túlságosan „tápos”. Megint mások az egekig magasztalják e kasztot, s messze a kedvencük. Igen - mindkét álláspont igaz.

Kettős problémával nézünk hát szembe: a kaszt gyengítésével csupán azt érhetnénk el, hogy akik szeretik a bárdot, felháborodjanak, s gyanítom, a KM-ek dolgát sem könnyítenék meg túlságosan, elvégre vannak más „erős fiúk” is. Ahhoz azonban, hogy a játék egyensúlya megmaradjon, érdemes betartani néhány szabályt és alapelvet.

A bárd kaszt azt igényli, hogy a játékos valóban szerepjátékos legyen, hisz számtalan előnye mellett van jó néhány olyan megkötése, amely ellensúlyozza erősségeit. Igaz, ezek a megkötések nem kaptak kellő hangsúlyt, s úgy tűnik, sokan csak a számszerűségeket hajlandók figyelembe venni.

Tehát, kedves KM, olvasd el figyelmesen a most következő kis írományt, s ha játékosaid nem tartják



magukat e szabályokhoz, büntesd őket kedved szerint! (A cikk végén néhány megfelelő büntetést is felsorolok majd.)

A bárd - no igen. A Szerencsevadász főkaszt királya, miatta értelmetlen a tolvaj, hisz a bárdnak több képzettsége van - jobbak, ráadásul varázsol is.

Ne feledjük azonban, hogy épp ezért a bárdok a leginkább irigyelt és a legkevésbé kedvelt figurák Yneven. (Senkit ne tévesszen meg Tier Nan Gorduin!)

A bárdok univerzális széltoók, lopnak, csalnak, hazudoznak. Egy bárdban senki sem bíz, életük állandó gyanakvás és rosszindulat közepette telik el. Amíg a bárd kocsmában, tábortűznél, netán valami nemes palotájában zenél, nincs semmi baj. De még a leghíresebb bárdokat sem látják szívesen éjszakára seholy - vagyonukat, jóhíruket és asszonyaikat féltik tőle. A világcsavargó, kalandozó bárdot igen könnyű megkülönböztetni egyszerű muzsikus társától. A kalandozó bárdot nem látják szívesen, nem hívják regét mondani a palotákba. A fogadóknak, piacokon és kereskedőknél állandóan megpróbálják átverni: legalább kétszeres árat mondanak neki, hisz a bárdok úgysem törődnek a pénzzel, szórják, mint a pelyvát. S ez így igaz. A bárdok beletörődtek ebbe, tudják, hogy átverik őket, de mert „egy bárd sosem alkuszik”, habozás nélkül kifizetik a



dupla árat. Tehát az ebből következő szabályok:

1. A bárdot, bárhová is megy, állandóan szemmel tartják és sosem hagyják egyedül. (A palotában, ha valami okból szállást adtak neki, ő jár-kezel mintegy véletlenül a szobája előtti folyosón. A fogadóban olyan szobát nyitnak neki, amit nem lehet észrevétlenül sem elhagyni, sem megközelíteni.)

2. Ha kiderül bárd mivoltuk, hamiskártyázás képzettségük 30%-al csökken, hisz állandóan a kezüket lesik. Fogadóban vagy palotában zsebmetszés képzettségük 20%-al csökken, szintén az előbbi okokból.

3. A bárdoknak minden drágább, mint másoknak. Másfélszeres vagy kétszeres árat kérnek tőlük, ha fény derül bárd mivoltukra.

Mivel a kalandozó bárdokat irigylik, s bizalmatlanok velük szemben, sokkal nehezebb nekik egy ártatlan - bár gyanúsnak látszó - helyzetből kimagyarázni magukat. Pl.: ha egy nemesúr rajtakapja feleségét, lányát, hogy egy bárdal beszélget kettesben, azonnal a legrosszabbra gondol, s nem hagy bizonygatásra időt. A bárdok általában Káosz jelleműek (ehhez gyakran az Élet jellem társul, a Halál szinte soha); ezt kéretik kijátszani! Kötődésük a parti többi tagjához, különösen ha nem túl régóta vannak együtt, felettébb gyenge. Ezt persze tudják a többi kalandozók is, így a bizalmatlanság a bárd irányába a parti részéről is megnyilvánul.

További szabályok:

4. A bárdokkal szemben minden NJK bizalmatlan, és ezt állandóan éreztetik vele.

5. Ezen a bárd nem háborodik fel: megszokta élete folyamán. A bizalmatlanságot élete velejárójának tekinti. Gyakran elkövet „gazemberséget” különösebb ok nélkül is, csak azért, hogy megszolgálja a bizalmatlanságot - elsősorban olyankor, ha a bizalomhiányt túlzottnak, vagy stílustalannak érzi.

6. A bárd, noha tisztában van a kasztjából eredő hátrányainak, sosem tagadja le, hogy bárd, és nem próbálja magát másnak álcázni. Ha valamiért mégis titkolnia kell kilétét, olyan álcát választ, ami közel áll bárdságához, pl.: szemfényvesztő, mutaványos, udvari dalmok, színész.

A bárdok nem tolvajok, és nem is orgyilkosok. Egy bárd sosem metsz zsebet azért, hogy a

megélhetését biztosítsa, nem tör be házakba és nem gyilkol pénzért. A bárd mindene a stílus, tehát gyűlöli és megveti a stílustalan dolgokat és embereket. Példákkal illusztrálva: egy bárd nem lopja meg a nemesurat, aki vendégül látja, akkor sem, ha könnyedén elemelhetné az értékeket. Inkább elcsábítja a házigazdaja feleségét, lányát, stb., és ráveszi a nőt, hogy az ajándékozza neki a szükséges értéket, esetleg megszökik a nővel és a családi vagyonnal együtt. Az is elképzelhető, hogy magától a házigazdától csalja ki valamilyen ürüggyel a pénzt.

Mágikus hatalmát sosem használja alantas célokra, és sosem öl vele. A bárd alapvetően a kard embere, s harcra kerül a sor, jobban szeret szemtől szembe „párbajt vívni”, semmint trükkölni harc közben.

7. A bárd alvilági képzettségeit csak ritkán, és csak kiegészítő módon használja. A bárd sosem helyettesítheti a tolvajt, mert lehetőségeit nem használja fel - az a bárd aki állandóan surran, falat mászik, zárat nyit, zsebet metsz, titkosajtót és csapdát keres, nem bárd. Efféle képességeit a bárd csak végső esetben, és nagyon ritkán használja, mintegy megtámogatva vele egyéb szélhámosságait.

8. A bárd csak ritkán él mágikus hatalmával, azt, akárcsak alvilági képzettségeit, kiegészítő módon használja.

Egyetlen bárd sem ismerheti az összes bárdmágiát. A kalandmester feladata meghatározni hogy mely varázslatokat ismeri, és mikor találhat újakra. Minél hatékonyabb egy varázslat, annál ritkább. Az alábbi táblázat arról tájékoztat, hogy mekkora eséllyel ismeri kezdetben az adott varázslatot a bárd.

A varázslat MP igénye:	Esély az ismeretre:
5 MP	70%
Minden további 5 MP	-10%

A bárd kezdetben maximum 35+k10 varázslatot ismer. A fentebb leírt táblázat segítségével, az alábbi módon határozhatjuk meg, melyek azok a varázslatok, amelyeket már az első Tapasztalati Szinten is ismer a bárd.

A bárd minden varázslatnál esélyt dob, hogy ismeri-e az adott mágikus formulát.

Amennyiben a varázslat 5MP-be vagy kevesebbe kerül, 70%-nál kell kevesebbet dobnia. Ha ez sikerül neki, mesterétől megtanulta a varázslatot. Ha többet dob, úgy mestere sem volt birtokában a varázslatnak, így neki sem tudta megtanítani. Ha a varázslat 6-10MP-be kerül, már csak 60% esélye van a tudásra, ha 11-15MP-be, úgy már csak 50% az esély, stb.

A M.A.G.U.S.-ban leírtak szerint a bárdok elsősorban mestereiktől, szóbeli útmutatások alapján tanulják varázslataikat. Valóban így van, de ez nem jelenti azt, hogy nem akadnak a világban olyan kötetek, amelyek tartalmazznak bárd-varázslatokat. Ez az egyik útja, hogy a bárd olyan varázslatokhoz jusson, amelyeket addig nem ismert. Az efféle kötetek azonban igen ritkák, tehát kérjük a KM-eket, hogy csak nagyon indokolt esetben adjon a játékosnak ilyen könyvet! A könyvekre vonatkozik még egy szabály: egy kötetben legfeljebb 10+k10 varázslat lapulhat. A KM előre eldöntheti, melyek ezek a varázslatok, de - az alábbi táblázat segítségével - alkalmoszerűen is meghatározhatja őket.

% dobás	eredmény
01-40	A kötetben Dalmágiák vannak
41-67	A kötetben Hangmágiák vannak
68-85	A kötetben Fénymágiák találhatóak
86-95	A kötetben vegyesen, mindenféle bárdvarázslat megtalálható
96-00	A kötetben új, eddig le nem írt varázslatok vannak

Ha már meghatároztuk, miféle varázslatok lehetnek a könyvben, állapítsuk meg, hogy pontosan melyek ezek! Számoljuk meg, hogy az adott mágiacsoportba (pl.: Dalmágia, Fénymágia) hány varázslat tartozik, és számozzuk meg az egyes varázslatokat! Utána kockával dobjuk ki, hogy ebből melyek olvashatóak a fóliánsban. Arra figyeljünk, hogy olyan könyv nincs - egy kivételével -, amiben az

adott mágiacsoportba tartozó összes varázslat meglenne. (Hogy mennyivel van kevesebb, azt a KM-re bízunk.)

Az egyetlen kivétel Enica Gwon Legendák és Enigmák c. könyve. Ebben az ősi fóliánsban, minden legenda, dal, történet, és minden valaha létrehozott bárdmágia megtalálható.

Ez tehát a másik útja, hogy egy bárd, számára addig ismeretlen varázslathoz jusson. Minden bárd kötelességének érzi, hogy életében legalább egyszer ellátogasson Erigowba, a Legendák Tornyába. Itt található Enica Gwon Könyve. A bárdok életükben egyetlen egyszer felkereshetik a tornyot, s két órát tölthetnek a Könyv tanulmányozásával. Célszerű az efféle igényt jó előre bejelenteni, hisz egyszerre csupán egy bárd tartózkodhat a Könyvnél, s ezért olykor hónapokat kell várni, amíg sorra kerül a kérelmező.

Az alatt a két óra alatt, amíg a toronyban van, a bárd új varázslatok és történeteket tanulhat. A megtanulható új varázslatok száma könnyen megállapítható: a bárd intelligenciája + 2k10. Ekkor azonban a karakter szabadon válogathat, hogy mely varázslatokat kívánja megtanulni. KM-ek, FIGYELEM!

Ne engedjétek, hogy a bárd karakter előtörténetében járjon a Legendák Tornyában, ezt játszassátok el vele! Célszerű, ha ezt az epizódot külön meséled el a karakternek, és csak azután, ha a bárd már legalább 4. Tapasztalati Szintű.

Az utolsó, egyben legkézenfekvőbb lehetőség, amikor a bárd egy másik bárdtól tanulja meg a számára ismeretlen varázslatokat. Fontos tudnunk, hogy a formulák megtanulása nem igényel különösebb intelligenciát vagy tudást, tehát a bárd, ha hozzájutott az új varázslathoz, mindenképpen meg tudja tanulni.

Büntetések

Ígértem a végére büntetéseket is arra az esetre, ha a bárd karakter nem tartaná magát a fent leírtakhoz. Lássuk miképp lehet kordában tartani kedvenc játékosunkat!

A bárd ugyebár akkor juthat Mana Ponthoz, ha csillagfénynél megszólaltatja az Összhangzatot. Hát kérem, a rakoncátlankodó, önmagát tolvajnak, vagy orgyilkosnak képzelő bárdot igen egyszerű megfosztani mágiájától: az állandó borús idő, az

istenek és a KM rosszallásának jele lehet. Ha ez sem elég, nyúlhatunk keményebb eszközökhöz is. Csúnya meglepetés, ha a bárd elfelejti kedvenc varázslatait. Erre kiváló lehetőséget nyújthat egy megfelelő hatalmú NJK varázsló, aki, a Mentál Operációk közül a Feledést választja, esetleg egy mágikus tárgy, ami szintén efféle hatást vált ki. KM-ek! Ne féljete büntetni! Ha jól adjátok elő, egyetlen játékos sem köthet bele a törtétekbe.

1994.09.

Szerző: Lord Critai

Forrás: Rúna magazin I.évf./8.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely