

Kahrei mérnök



Előszó

Remélem hasznos lesz ez a rövid kis eszmefuttatás újdonsült kedvenc kasztomról. Jőmagam nem régen indítottam az első mérnököm, de máris élvezetes vele a játék. Rengeteg lehetőséget tartogat bármely játékos számára, olvassátok el és döntsetek!:) /A leírás az ÚT rendszeréhez készült/

Kahréről

Maga Kahre sokat emlegetett város, városállam. Mindenki tudja, hogy Ynev technológiai fellegvára. Sőt sokan talán még azt is, hogy egy csoport „renegát” Gilron pap tette azzá, amivé lett. Honorius Caldinbras, az Első Mérnök vezetésével települtek ide Kulemanból az újító szellemű papok. Szándékuk a technikai újítások az élet jobbá tételére való felhasználása. A város manapság már igen sokféle népnek (fajnak) ad otthont. A munka hatalmas csarnokokban folyik, bárki, aki meg szeretné nézni hogy hogyan készül az új órája, csapdája, netán nyílpuskája - megteheti. Persze az igazi munka nem a jöttmentek előtt zajlik... A várostól nem messze elterülő Titkos Műhelyekbe is csak az igazán ígéretes mérnökök juthatnak be. Itt készülnek a tűzfegyverek; a járó, beszélő bábuk és még ki tudja mi minden...

A mérnökökről

A mérnökök Kahre arcukat meghatározó személyek. Kahre vezetői nem fordítanak akkora hangsúlyt a vallási, mint inkább a technikai tudományokra. Az efféle tanokat meghagyják a papkovácsoknak. A mérnökök képzése alatt a tanítók nem csak a különböző tudományokat igyekeznek a tanulóba sulykolni, hanem egyfajta problémamegoldáson alapuló világnézetet is megpróbálnak kialakítani a tanítványokban. Eszerint a kahrei mérnök mindig és mindenben az újat, a tökéletesíteni valót keresi. Alapvetően kíváncsi, érdeklődő egyének, akiket akár a teljes letargiából is képes felrázni egy-egy addig nem látott szerkezet, épület, vagy akármilyen új munkamódszer. Az előbbiekből is látszik, hogy ezt a kasztot a kreatív, inkább a technikát favorizáló játékosoknak ajánljuk, akik a mágiát csupán segédeszköznek tekintik, akármilyen forradalmi dolgot visznek is véghez.

Pár szó játéktechnikai szempontból

A mérnökök csakis akkor indulhatnak el kalandozni, ha még nem jártak a Titkos Műhelyekben. (Akik már látták, hogy mik készülnek odabent, azokat szép szóval vagy - extrém esetben - erőszakkal, de



mindenképpen maradásra bírják.) Természetüknél fogva nem kedvelik a nehéz, súlyos fegyvereket, vértetek. Pajzsot, sisakot soha föl nem vesznek, vértet is csak bőrből készültet tűrnek meg magukon. Inkább a trükkös, de technikás fegyvereket (pl. kahrei nyílpuska) kedvelik. Az egyedi fegyvereket a KM-el egyeztetve kell kidolgozni. Habár elméletileg pap főkasztúak, szerencsésebb tolvaj kasztban indítani. Ez persze nem azt jelenti, hogy ténylegesen tolvajok lennének, de ha a KM engedi...) Egyszerűen azért, mert a harcmódoruk nagyon hasonló és maga a vallás sem játszik túl fontos szerepet életükben.

Induló képzettségek

Képzettség	Fok/%
Mechanika	2. fok
Zárnyitás	35%
Mértan	2. fok
Csapdakeresés	15% *
Titkosajtó keresés	15% *
Számtan	2. fok
Csapda leszerelés	35%*
Építészet	2. fok
Iparúzés (órás, kovács)	2. fok
Sebgyógyítás	2. fok
Csomózás	2. fok

* A mechanikus működésű ajtók, csapdák esetén

2005.01.06.

Szerző: Ghery

Forrás: MAGUS RPGpontHU

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent Csaba MAGUS oldalán (2005.11.11.) a szerző és a forrás feltüntetése nélkül, a MAGUS-Site G-portal oldalon is (2006) a szerző és a forrás feltüntetése nélkül, illetve az Ynev kalandorai oldalon is (2006.01.22.) hiányosan, a szerző és a forrás feltüntetése nélkül.