

## Shaq



Shaq a Harcművészek egyik speciális csoportja. Ez a csoport a földi nindzsáknak felel meg. Klánokba tömörülnek. Játékos karakter csak Tiadlanból, Niaréből vagy Enoszukéből származhat. Idegeneket csak nagyon ritkán fogadnak be. A klánok felkeresik területükön a tehetség gyermekeket és elviszik őket kitanítani. Hosszú képzés és tanítás után mindent elsajátítanak, amire később majd szükségük lehet. Az első szintű karakterek mindig a klánnak a tagjai, de kezdhet renegátként is. (ez megtörténhet pl.: a családjából kell valakit megölnie, és ő nem akarja megtenni...stb.) Az utóbbi esetet választva, utána K6 db, tőle K3+1 TSZ-ű Shaq fog menni. Feladatuk a felderítés, kémkedés, behatolás, gyilkolás... egyszerűen minden, amit a klánjuktól parancsba kapnak. Jellemük általában Rend Halál, Halál Rend, ritkábban Rend vagy Halál.

### Képességek:

Lásd. Harcművész főkaszt, karakteralkotás I. táblázat; Harcművész

### Harcérték:

Lásd Harcművész

### Életerő és fájdalomtűrés:

A Shaqok kemény kiképzésen esnek át, mely Fájdalomtűrésüket fokozza, de Életerejüket meglehetősen igénybe veszi. Ép alapjuk 4 (ehhez adódik hozzá az egészség 10 feletti rész). Fp alapjuk pedig 7, amihez (állóképességük, és akaraterejük 10 feletti hányadán kívül) TSZ-enként még K6+4 Fp járul.

### Képzettségek:

A Shaqok számtalan képzettséggel rendelkeznek. Neveltetésük során sok mindent kell elsajátítaniuk, - a Slan pszin kívül ezért nemigen marad idejük mással foglalkozni. Kp alapjuk 0, Kp/szint 4 (már az első TSZ-en is). Mivel azonban a képzés során elsajátított képzettségeik elsajátítása rengeteg időt és energiát igényel, így a későbbiekben csak lassan tudnak újra alkalmassá válni a tanulásra, vagyis az első három TSZ-en nem vehetnek Kp-ikből új képzettséget, csak a meglévőkben tökéletesedhetnek.



## A Shaq képzettségei

Képzettség	Fok/%
Pszí	Slan út
5 Fegyverhasználat*	Af
Vakharc	Af
Fegyverdobás	Af
Fegyvertörés (kézzel/valamilyen fegyverrel)	Af
Lovaglás	Af
Álcázás/álruha	Af
Nyomolvasás/eltüntetés	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Af
Élettan	Af
Hátbaszúrás	Af
Kétkezes harc	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Földharc***	Af
Belharc***	Mf
Mászás**	20%
Ugrás**	20%
Lopózás**	25%
Rejtőzés**	25%

\* Mesterkard, Slan csillag, Garott, Rok, Sil

\*\*A Shaq minden TSZ-en (már az elsón is) kap 25% amit eloszthat a négy felsorolt százalékos jártasság között, de egyikre sem adhat 15%-nál többet.

A további szinteken a következő képzettségekben részesül:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Herbalizmus	Af
4.	Kétkezes harc	Mf
4.	Fegyvertörés (kézzel/fegyverrel)	Mf
5.	Vakharc	Mf
5.	Álcázás/álruha	Mf
7.	Herbalizmus	Mf
4.		Af
4.		Mf

\*\* Ezeket a képzettségeket a Második Törvénykönyvben lehet megtalálni.

## Különleges képességek:

Lásd Harcművész, kivéve a farkasügetés.

## Tapasztalati szint:

Lásd Harcművész

## Fegyvertár:

A Shaqok fegyvere mesterkard, Slan csillag, garott. Különlegesnek számít az általában csak általuk használt Rok és Sil. Vértet ritkán hordanak, akkor is csak alkar-, felkar-, és lábszárvédőket.

## Mesterkard

Értékeit lásd: Második törvénykönyv

## Rok:

A Rok mind a két fajtája egy csuklóra szerelendő tartó és egy penge részből áll. Ám az egyik a kinyújtott tenyér síkjára párhuzamosan, a kézfejre simuló egyenes, enyhén ívelt szélű, nyújtott háromszögre hasonlító pengéből áll, míg a másik változata három, az előző fajtára merőlegesen, karomszerűen elhelyezkedő, vékonyabb pengéből áll (ismernek még más változatokat is, de mivel ezek is ritkák, nemhogy azok, így azokat itt nem soroljuk fel - alapjaikban úgyis megegyeznek ezekkel). Párban használják.

Tám./kör: 2 KÉ: 7 TÉ: 12 VÉ: 14 Sebzés: k6+3 Ár: 3e Súly: 0,5-1 kg

## Sil:

Két rövidebb (max 0,5m), egyik végükön kb.2m-es kötéllel, vagy finomszemű láncsal összekapcsolt, egyenes botból áll, melyeknek másik végén egy-egy kicsi kaszaszerű penge található. Használata közben szinte táncol a Shaq. Kiválóan alkalmas fájdalmas sebek ejtésére, fojtásra is, de ezen fegyverminden Af-ú használója képes Af-on a lefegyverzésre (ha Af-ú lefegyverzéssel bír már rá, akkor Mf-nak minősül). Az igazán szakavatott használók tudják, hogy ugyan könnyen elakadhat a vértetben a Sil, de megfelelő mozdulatsorral szinte ki lehet belezni az ellenfelet, ami a MAGUS nyelvén azt jelenti, hogy a Sil sebzéséhez kétszeres szorzó járul - ehhez kell a

Mf-ú fegyverhasználat és Af-ú élettan, valamint csak az használó által ismert teremtményeken hajtható végre (alapesetben csak emberen).

Tám./kör: 3 KÉ: 4 TÉ: 8 VÉ: 17  
Sebzés: k6+1 Ár: 7e (ha illetéktelenül meglátják, azonnal megölik és visszaveszik a tradicionális fegyvert) Súly: 1,5 kg

Kétkézes harc Af mindenképpen szükséges a Sil használatához, egyszerre két párt használni pedig szinte lehetetlen (vagyis öngyilkosság).

Néhány mérge, amit a Shaqok használnak:

### **Kín karja - 3.szintű**

Gyors hatású, az áldozat izomrendszerére fejt ki hatását, s ez rövid ideig tart. Sikeres egészségpróba esetén semmilyen hatással nincs, sikertelen dobáskor viszont görcsöt okoz. Nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy minden egyes, újból a szervezetbe jutott adag egyel emeli a mérge szintjét. Ehhez csupán az szükséges, hogy az utolsó előtti és az utolsó sérülés között egy óránál kevesebb idő teljen el.

Mivel ez a legelterjedtebb mérge, ennek az ellenszere is meglehetősen közismert. Minden egyes, a szervezetbe

került Hullanyál hatásának leküzdéséhez ugyanannyi ellenmérget kell felhasználni.

### **Nyelvoldó - 5.szintű**

Meglepően hatékony mérge, amelyet bódító hatása miatt gyakorta használnak kábítószerként, leginkább mégis a vallatásoknál jut fontos szerephez. Gyorsan ható kontaktmérge, a tarkóra vagy csuklóra szokás megfelelő elővigyázatossággal feldörzsölni. Sikeres egészségpróba esetén csak rosszullétet okoz, ha sikertelen, akkor kábulatot, méghozzá közepes ideig. Ebben az állapotban alkalmazzák- többnyire sikerrel - különböző vallatások során. Ha alkalmazója Mf-on jártas a Kínzás képességben, akkor elérheti, hogy áldozata 10 percenként dobjon akaraterő próbát.

2005.11.11.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Csaba MAGUS oldala

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent az Atlantisz oldalon is.