

Árnyharcos



Az árnyharcos átmenetet képez a fejdáaszok és a varázstudók között, ám leginkább mégis az utóbbiakhoz csoportosítható. Mestere a lopakodásnak és a lesből, hátulról történő támadásnak. Kitűnően ért az álcázáshoz, rejtőzködéshez és a méregkeverés sem idegen tőle. Mégsem ezek azok a tulajdonságok, amik miatt egyedinek mondható maga a kaszt. A fő különleges képessége ugyanis a teljesen egyedi árnymágia használatában rejlik, ami részben boszorkánymesteri alapokra támaszkodik, részben pedig teljesen eredeti varázslatokat tartalmaz. A kaszt szülőföldje Krán, de P.sz. 3223 óta (mikor két árnyharcos egy toroni akció során a Boszorkánymesterek zsoldjába állt) már Toronban is folytatnak árnyharcos képzést. A kaszt tagjai kizárólag emberek vagy kráni elfek lehetnek (Toronban persze csak embereket képeznek - Kránnal ellentétben). A fejdáaszokhoz hasonlóan klánokba tömörülnek, és szigorú ősi szabályokhoz tartva magukat fegyelemben élnek. A renegátokat ők sem kedvelik, ezért - a fejdáaszokhoz hasonlóan az árnyharcosok esetében is - előfordulhat a renegát játékos üldözése (ilyenkor természetesen magasabb szintűek a vadászok, mint az üldözött). Yneven összesen kb. 20 árnyharcos klán lehet, ebből kb. 15 kráni. Gorvikban egyelőre nem folyik árnyharcos képzés, ám Krán és Gorvik nagyjai tervezik egy árnyharcos iskola kiépítését a Manifesztáció miatt.



Erő	3K6 (2x)
Állóképesség	2K6+6
Gyorsaság	K6+12+Kf
Ügyesség	K10+8
Egészség	2K6+6
Szépség	3K6 (2x)
Intelligencia	K10+10
Akaraterő	K6+12+Kf
Asztrál	K6+14
Érzékelés	3K6 (2x)

Harcérték

Az árnyharcosok harcértéke messze a legjobb a varázshasználók közül, de a harcsokeához nem mérhető. Ezt az erőkülönbséget hivatott ellensúlyozni az árnyharcosok mágiája. KÉ alapjuk 10, TÉ alapjuk 17, VÉ alapjuk 72 és CÉ alapjuk 5. Szintenként 9 HM-et kapnak, ebből kötelesek 3-3 pontot TÉ-jük és a VÉ-jük növelésére áldozni. Ezenkívül KÉ-jük minden szinten nő eggyel, még akkor is, ha amúgy erre semennyi pontot sem áldoz a játékos.

Életerő és fájdalomtűrés

Az árnyharcosok remekül bírják a fájdalmat, de szervezetük (a folytonos fekete mágiahasználat miatt) nem túl erős. ÉP alapjuk 3, ehhez járul még az Egészségük tíz feletti része. FP alapjuk ennél sokkal jobb, szám szerint 7, amihez (az Akaraterő és az



Állóképesség tíz feletti részén kívül) szintenként k6+3 járul.

Képzettségek

Az árnyharcos képzettségei egyértelműen az észrevétlenül maradást és a lehető leggyorsabb támadást szolgálják. Mivel ezekhez rendkívül sok dolgot meg kell tanulnia, ezért kevés egyéb dologra marad ideje. KP alapja 5, ehhez szintenként további 5 KP jön. Az első szinten az alábbi képzettségekkel rendelkezik:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
3 Fegyverhasználat	Af
1 Fegyverdobás	Af
Pszi	Mf
Csapdaállítás	Af
Álcázás/álruha	Af
Hátbaszúrás	Mf
Írás/olvasás	Af
Ugrás	10%
Lopózás	30%
Rejtőzés	40%

Minden szinten 20%-ot kap, melyet eloszthat százalékos képzettségei között, de egyet egyszerre max. 15%-kal növelhet. A további szinteken a következő képzettségeket kapja meg:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Ökölharc	Mf
2.	Csapdaállítás	Mf
3.	Méregkeverés/semlegesítés	Af
4.	Vakharc	Af
5.	Kötélből szabadulás	Mf
5.	Herbalizmus	Af
6.	Álcázás/álruha	Mf
7.	Méregkeverés/semlegesítés	Mf
9.	Vakharc	Mf

Különleges képességek

Ahogy már említettem, az elsődleges különleges képessége az árnymágia alkalmazásában rejlik. Első szinten 8 Mp-vel bírnak, ez szintenként további 8 Mp-vel nő. Mana pontjaikat az

árnymeditációval nyerhetik vissza. Másik különleges képessége, hogy humanoid (ember, elf, etc.) ellenfelein okozott sebzése minden második szinten 1-gyel nő(értsd: +1 Sp).

Tapasztalati szint

Az árnyharcosok gyakorlatilag a kezdetektől fogva osztottkasztúakként léteznek, ezért kezdetben nagyon nehezen lépnek szintet, míg később ez a hátrány némileg mérséklődik.

Tapasztalati pont	Tapasztalati szint
0-220	1
221-450	2
451-900	3
901-1800	4
1801-4500	5
4501-9000	6
9001-18000	7
18001-36000	8
36001-65000	9
65001-110000	10
110001-150000	11
150001-210000	12
További szint:	65000

Az árnyharcos fegyvertára

A könnyű fegyvereket szeretik, általában fejjavadász-stílusban művelik a harcot. A krániak sequorokat, néha mara-sequort is használhatnak, míg a toroniak a pugoss forgatásában jeleskednek. Vértet egyáltalán nem viselnek (vagy csak 0 MGT-jüeket), ruházatukhoz már tradicionálisan hozzátartozik a fekete köpönyeg (persze ez alól is lehetnek kivételek). Fegyvereiket mindig mérgezik és képesek a csak fejjavadászok számára elérhető fegyverek forgatására is.

?02.11.

Szerző: Lawbreaker, + Tholrin és Decado

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal és az Atlantisz oldalon is.