

## Harcművész stílusok



A M\* harcrendszerében sokhelyütt a harcművészet kimerül a puszta kéz harcértékének és a Chi harc módosítóinak használatával, pedig – csakúgy, mint a fegyveres harc- ez is meglehetősen változó. Az eltérés a minimális formaságoktól elkezdve, a külön ágazatokig bármi lehet. Nemcsak mesterenként lelhetőek fel bizonyos jellegzetességek, hanem a terület és a harcművész személyisége is erősen befolyásolja az általa használt stílust. Talán a legelterjedtebbek a Tiadlanban őshonos un. 12 ösvény tanításai.

A legenda szerint a nagy Tanító a teremtés kezdetén átadta tudását az öt körülvevő természetnek, egész pontosan a 12 szent állatnak – akiket a beavatottak maarthly-artoknak neveznek. Munkája végeztével elküldte őket, hogy tanítsák a majdan megszülető emberiséget. A kis tisztásról 12 ösvény vezetett le, innen ered a tan neve is. Dolga végeztével a Tanító időtlen álomba merült, hogy megtisztítsa tudatát, és kedvére meditálhasson. Évezredek után aztán megjelent ez emberiség, így megkezdhatték munkájukat a szent állatok is. Észrevétlen tanították őket, azok először észre sem vették, hogy mi történik. Az akkori mesterek úgy vélték az ember a természet szülötte, így hát tőle kell ellesni a harc művészetét is. A többség azt hitte, hogy a természettől lesik el a fortélyait, pedig inkább az mutatta meg tudományát.

Ám az emberekkel együtt új érzelmek is feltűntek, így a gyűlölet és az ellenségeskedés is. Hamarosan a maarthly-artok is elkezdtek tanítványaikhoz hasonulni, és ők is megkezdtek a viszálykodást egymás közt. Így eshetett, hogy a Leguán és a Kaméleon ki nem állhatja a Sáskát és a Skorpiót, valamint a Kígyó és a Medve viszonya sem épp rózsás. A többiek persze megőrizték, a Tanítótól kapott bölcsességet és nem kezdetek öldöklő harcba, ám a mára kialakult hagyományokon már senki sem változtathat.

Játéktechnikailag ez annyit jelent, hogy a harcművész nem vehet fel egymással versengő ágazatokat (persze ez alól van kivétel, de ezt egy kicsit később), tehát ha valaki már elsajátította a Sáska technikát, már nem választhatja a Kaméleont mentorául. Az ellenségeskedés persze főképp mitológiai jellegű, csak maroknyi fanatikus slan csap néha-néha össze. Ők is inkább csak versengés jelleggel, tusájukból alakult ki a Senegál torna, ahol mindenki bemutathatja a saját tudását. Alapban minden harcművész egy stílussal kezd, ám karakteralkotáskor felvehető egy másodlagos küzdési stílus is 1 Kp-ért, de ilyenkor a karakter 5 évvel, valamint 35-(Ügy.+Álk.) hónappal idősebb. Persze később lehetőség nyílik további ágazatok tanulására is, ám ez már 3 Kp-jába kerül az illetőnek.



Általánosságban elmondható, hogy minden maarthy-artnak van egy kiválasztottja, egy olyan harcművész, akiben a leginkább vélik felfedezni a saját személyiségüket. Ez a kiválasztott, szinte mindig ember. Ők a yang tinek. Ez lefordítva körülbelül annyit jelent, hogy az „Ösvény Keze”. A szent állattól függően különböző jutalomban részesülhet a yang ti. A Sárkány például a Sárkány Szeme technikát tanította a sajátjának, míg a Medve egyszerűen csak életet lehelt a Kiválasztottjának elhalálozott kedvesébe, de az is előfordulhat, hogy látszólag semmi különlegesen nem részesülnek.

A legenda vége csakúgy a ködbe vész, mint az eleje. Annyit lehet mindössze tudni, hogy a Tanítót kétféle módon lehet felébreszteni. Az egyik a „Csendes Szelek Völgye” kolostor belsejében rejtőzik. Az itt élő szerzetesek őrzik azt a dimenziókaput, amely a „Múlt Harcosai”-hoz röpíti a jelentkezőt, aki ha sikerrel jár beszélhet, a Tanítóval. A másik megoldás, ha az összes ágazatot elsajátítja. Ez persze meglehetősen nehéz. Az első akadály az idő, ugyanis 5 stílus után a karakter meglehetősen nehezen tanul, mindinkább az eddigiekhez akarja visszavezetni az újonnan tanultakat, ezt pedig a maarthy-artok meglehetősen rossz szemmel nézik. Ez annyit jelent, hogy 5 stílus felett, az alapidő már hét év. Tovább bonyolódik a helyzet 10 stílusnál ekkor már tíz év az alapidő. A másik probléma pedig a maarthy-artok ellenségeskedése, ami ugye megakadályozza bizonyos ágazatok párban történő alkalmazását. Nos úgy tűnik az évezredek alatt, nem felejtették el a szent állatok sem kötelességüket, ezért ha látják, hogy valaki komolyan a Tanítóhoz készül, nem akadályozzák meg. Eszerint, ha valaki az összes egymással nem ellenséges stílust elsajátítja, nyugodtan fordulhat a többi maarthy-artoz is mentorért. Ez utóbbi esetben nemcsak, hogy beszélhet az illető a Tanítóval, hanem egy évről egyé is válik vele, ezáltal minden olyan tudás a birtokába kerül, amit eddig a Tanító sajátja volt.

Mondanom sem kell, hogy ez idáig erre még nem volt példa, nemcsak a nehéz feltételek miatt, hanem a külső figyelem jóvoltából sem. Gondoljunk bele, mennyire örülne Toron vagy épp Enoszuke ha a Dorcha után egy másik félisteni hatalmú lényel is szembe kéne néznie...

Természetesen rengeteg tanítás és út létezik kezdve a kráni harcművész iskoláktól, a Yian Yiel kolostorokig, sőt még Tiadlanon belül is vannak

különböző irányzatok, ám én most a 12 ösvény tanítását ismertetem.

### Leguán stílus:

A Leguán a trópusi őserdők gyíkyszerű lakója. Főleg nyelvvel kezd villámgyors, robbanásszerű támadásokba. Ha megszorítják vastos farkával erőteljesen kaszál és üt. Nyugodt békés állat, csak akkor támad ha feltétlenül szükséges. Kedvelt stratégiája nagyobb ellenféllel szemben a megfutamodás színlelése, majd a meglepetésszerű támadás.

A Leguán nyelvéhez hasonlóan a harcművész fő fegyvere az ostor. Erre épül maga a technika is. Az ostort mindig bal kézben használják, a jobbjuk üres - bár bizonyos tájakon saít használnak mellette. Ez főleg a határ melléki területekre jellemző, ahol az alapvetően békés irányzatok is kénytelenek brutalitást produkálni az állandó gro-ugoni és toroni fenyegetés miatt. Az alkalmazott módszer roppant egyszerű az ostorral, kicsapnak és megragadják az ellenfelüket, majd szinte magukhoz rántva gyors ütősorozatot mérnek rá. Nem ugrálnak harc közben, inkább csak elhajlással, kitéréssel védekeznek. Ez azt jelenti, hogy +10 Vét kapnak már első szinten is, ezt követi 5.szinten +5 Vé, végül 10.szinten ismét +5Vé. Gyakorta alkalmazzák a Leguán cselét is. Menekülést tetetnek, majd néhány méter futás után, megtorpanva visszatámadnak. Ez meglepetésnek minősül – kivéve, ha az ellenfél ismeri a stílust, ekkor neki Int. próbát kell dobnia - ám egy harcban csak egyszer alkalmazhatják. A stílus művelői megkapják a színészet képzettség alapfokát.

	<b>Ké</b>	<b>Té</b>	<b>Vé</b>	<b>Sebzés</b>	<b>Tám/kör</b>
Kéz	5	13	9	K5	ostorral 1, egyébként 2
Láb	10	15	7	K6+2	2

### Kaméleon stílus:

A kaméleon beolvad környezetébe és észrevétlenül, sebesen támad. Ha hosszú, kampós nyelvvel elkapja ellenfelét a csata jórészt már eldőlt.

Talán ez a legnehezebben elsajátítható stílus mind közül, alkalmazásához legalább 17-es Ügyesség és Gyorsasság szükséges. Ez abban is meglátszik, hogy meglehetősen kevesen vannak, kik használják. A slan mindkét kezében egy-egy ostort tart, melyekkel kétszer, tehát körönként négyszer támad. Bármelyik támadása helyet végrehajthat egy rúgást. Ha valamelyik ostortalát 15-tel meghaladja ellenfelének a védőjét, akkor rácsavarodik a támadott testrésze. Ha az láb volt, és a slan sikeres Erő próbát tesz, akkor ellenfele a földre kerül. Amennyiben kéz, egy sikeres Ügyesség próba után kimozdítja ellenfele kezét oldalra, így a kézben tartott fegyver Vé-jét az nem kapja meg. A másik hullóhoz hasonlóan szintén nem alkalmaz ugrásokat, inkább csak odébb táncol, a védője is hasonlóképpen alakul. A Kaméleon harcművészek pszi pont rááldozása nélkül alkalmazhatják a Jelentéktelenség diszciplínát.

	Ké	Té	Vé	Sebzés	Tám/kör
Láb	10	15	7	K6+2	2

### Sáska stílus:

A sáskák a rovarvilág kegyetlen ragadozói. A hatalmas állat hátsó két lábán várakozik, míg a rovátkolt karjait maga előtt tartja „könyökben” behajlítva.

Ebben a stílusban a tradicionális fegyver a villáskés, azaz a sai, melyet ki is éleznék (ebben az esetben a sebzése 1k6+2). A sáskaharcos mozgása szögletes, ám mégis ütemes. A slan ököllel szinte sosem támad, tekintve, hogy mindkét kezében fegyver van. Ellenben a könyök és alkarra szorított sai támadásai életveszélyesek, főleg ha a közelhúzott áldozatra még pergő térdelés-sorozatot is zúdít. A harcművész képes a villástörökkel Chi harcot is folytatni. Harc közben az alkalmazó teste végig merev és feszes. Tekintve, hogy minden mozdulata kis helyigényű (térdelés, könyökütés), a közelkerülő Sáskánál nincs veszélyesebb.

Eszerint a belharcba keveredő slan további +5Té, +5Vé, +1 támadás módosítót kap. E technika rendkívül közkedvelt krán harcművész iskoláiban is, sőt a délre utazó karakterek szinte bárhol találkozhatnak vele.

	Ké	Té	Vé	Sebzés	Tám/kör
Könyök	11	18	5	K6	1
Térd	10	15	7	K6+2	2

### Medve stílus:

A medve hatalmas, erős állat, a csúcsragadozók egyike. Óriási mancsainak erőteljes ütéseivel taglózza le ellenfelét. Sosem fordul vissza, mindig beveti magát a legnagyobb harcba, és szétdobálja ellenfeleit.

Ez a technika főként a testi erőre épül. Ha kezdő stílusként választják, és a karakternek kevesebb az ereje, mint 16, akkor azt 16-ra módosul. 16 és afölötti erő esetén pedig hozzáadhat 1-et. Amennyiben később szeretné megtanulni a technikát, úgy annyi évet kell testedzéssel eltöltenie, ahánnyal kisebb az ereje 16-nál. Ez után szintén módosul a karakter erő tulajdonsága. A harcművész zárt ököllel harcol, a lábmunkát szinte teljes mértékig mellőzi, viszont fejeléseket gyakran alkalmaz. A harcban a rövid, íves mozdulatokat kedvelik, mint a horogütés, vagy a köríves ütés. Ez a stílus hasonlító leginkább a közönséges ökölharcához. Fegyvert sosem, de csukló és alkarvédőket gyakran használnak, melyeket egyesek tüskékkel is ellátnak. Ez náluk +2 sebzést jelent. A Medveként harcoló harcművész magabiztos és bátor; félelem ellen +3 Asztrállal dobnak, valamint a félelemmel manipuláló varázslatok ellen +15 Me-t kapnak. A Medve kedveli a túlerő elleni küzdelmet, ez azt jelenti, hogy minden egyes alkalommal, amikor túlerővel áll szemben Akaraterő próbát kell tennie -2-vel, különben az ellenség sűrűjébe veti magát - persze ha a játékos harcolni akar, nem szükséges dobnia. Ha ez ellenség több mint kétszeres túlerőben van már csak -1, háromszoros túlerő esetén pedig nincs levonás. Öröm az ürömben viszont, hogy a Medvék +1 emberrel képesek levonás nélkül harcolni.

Ha a harcművész támadása legalább 25-tel meghaladja ellenfele Vé-jét, akkor dönthet úgy, hogy két kézzel átkulcsolja annak mellkasát és

elkezdi kiszorítani belőle a levegőt. Ebben az erős szorításban könnyen elájul bárki. Körönként veszít 1k10+ a harcművész erejének 10 feletti része Fp-t, továbbá akkor képes kiszabadulni, ha megdobja -1-gyel az Erő próbáját. Ha nem sikerül neki, akkor a következő körben már -2, majd -3 levonással kell megpróbálkoznia. Többek szerint ezt nevezik a Medve halálos ölelésének.

	Ké	Té	Vé	Sebzés	Tám/kör
Kéz	6	19	8	2K6	2

### Majom stílus:

A majom játékos, ügyes állat. Elkapni, csapdába csalni szinte lehetetlen. Ha megszorítják rúg. Út és nemritkán szemkápráztató, akrobatikus mozdulatokkal távozik.

A majom stílus nagyrészt az ugrásra, szaltókra épül. Kedvelt fegyverük a tonfa, mellyel hatékonyan támadnak és védekeznek egyaránt. Lábbal főként a bokát és a térdhajlatot támadják, ököllel pedig a combra mérnek bénító ütések. Használója - amíg el nem éri a 100%-ot - szintenként 10-10 %-ot köteles tenni az ugrás ill. esés képzettségre. A technikák végrehajtása egy mély, un. majomállásból indul ki. A slan ellenfele támadásai elől gurulásokkal, bukfencekkel tér ki. Mély, imbolygó mozgása megzavarja az ellenfeleit. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy szintenként 10% esélye van, hogy az ellenfeleit összezavarja. Ekkor az -10Té, -5Vé, -15Cé levonásokkal küzd tovább. Természetesen szint alatt mindig az alkalmazás szintjét kell érteni, tehát hiába 10.szintű a slan, ha nem első szinttől ismeri a Majom stílust, hanem mondjuk csak 5-től, akkor csak 50%-a van.

Egyébiránt a Majom stílust elsajátító karakter a további változáson megy keresztül:-1 Erő, +1 Ügyesség, +10% ugrás, +5% esés, valamint ha esetleg Rend jellemű volt az illető, akkor ezek után már nem lesz az.

	Ké	Té	Vé	Sebzés	Tám/kör
Könyök	11	13	14	K5	1
Térd	12	15	9	K6	2

### Skorpió stílus:

A skorpió a rovarvilág kegyetlen ragadozója. Ízelt testével kíméletlenül nyomul ellenfele felé, mígnem ollóival vagy mérgező farkával halálos csapást nem mér rá.

Egyértelműen támadó beállítottságú stílus. A harcművész mozgása az előrenyomuló Skorpióhoz hasonlatos: berogyatott térddel, kissé előredőlve kaszál középmagasan, enyhén behajlított kézzel. Lépésről-lépésre könnyörtelenül közelít ellenfele felé. Kiegészítő fegyverként a horgas kardot használják, de csak az egyik kézben (Északon a jobban, dél Tiadlanban pedig a balban). Természetesen képesek Chi harc közben is forgatni. A Skorpiók persze a világ minden kincséért sem adták volna föl maathy-artjuk különösen veszélyes fegyverét. A hosszú tanulói idő alatt elkerülhetetlen, hogy ne nőjön meg a tanítványok haja. Ebbe a hajfonatba erősítenek bele egy kiegyensúlyozott pengét. Egy-egy fordulás, perdülés alkalmával kilendülő hajpenge elől meglehetősen nehéz kitérni – főleg ha az ellenfél nem számít rá. Ez annyit tesz, hogy a stílust nem ismerők ellen a legelső alkalmazás meglepetésnek minősül. Ha a tanoncnak rövid haja volt, amikor bevonult a kolostorba minimum hat év tanulói idő kell ahhoz, hogy alkalmazni lehessen ezt a támadást, de ekkor még csak 5 a Té-je. Legalább tíz év kell ahhoz, hogy megfelelően hosszúra nőjön a slan haja. Ez az egyetlen eset, amikor a harcművészek nem tartják elképzelhetetlennek a mérgezés, bár az élet jelleműek feltehetően nem fogják tenni. Ám felhívnom a KM-ek figyelmét, ha akadna esetleg olyan elvetemült, aki a horgas kardot is mérgezné ... nos ... az nem mostanában fog Chi harcolni.

	Ké	Té	Vé	Sebzés	T/k
Könyök	9	15	8	K6+1	2
Térd	11	14	5	K6	1
Hajkötetek	5	5/10	0	K6	1

## Rák stílus:

A Rák hirtelen haragú, szeszélyes állat. Alapvetően nem rossz szándékú, de ha bárki megzavarja gondolkodás nélkül támad. Kitines páncélja és ijesztő ollói félelmetes ellenfélle teszik.

A Rák és a Skorpió meglehetősen hasonló irányzat, épp ezért ha valaki ismeri az egyiket a másik alap tanulóideje 3 évre csökken. Természetesen azért vannak különbségek. Az egyik legszembevetőbb, hogy míg az utóbbi mindig előre araszol, a Rák szép lassan hátrafelé halad. Rúgások terén – csakúgy, mint társa – az erőteljes köríves rúgásokat, és a forduló rúgásokat kedveli. Kiegészítő fegyverük a holdsarló, melyet párosan akár Chi harcban is használhatnak. Amint elkezd valaki a technika alkalmazását, izomzata egy - az Aranyharanghoz hasonló – formációba rendeződik, mely 2 Sfē-t biztosít a harcművésznek. Ez a harc 2. körének végén lép életbe, esetleg a harc előtt egy 4 körös izomgyakorlattal előhozható. Ha egy Rákot sarokba szorítanak különösen kellemetlenül éri, ezért Té-je 5-tel csökken.

	Ké	Té	Vé	Sebzés	T/k
Kéz	9	15	8	K6+1	2
Láb	11	14	5	K6	1

## Sárkány stílus:

A sárkány hatalmas, büszke állat. Kígyózó mozgással úszik a fellegekben. Karmait előretartva a magasból csap le áldozatára.

A Sárkány az egyik legösszetettebb stílus: ha kell kőkeményen, agresszívan támad; de akár hajlékonyan, lágyan védekezhet is. Az alapállás meglehetősen magas, az alkalmazó testsúlyát a két lába között egyenletesen osztja meg. Ezáltal képes gyors, robbanásszerű támadásokra. Az ütések és rúgások egyenlő arányban használja, ezért ez a technika meglehetősen látványos. A stílusirányzat főleg a tradicionális harcművész fegyverekre épül,

a hollószárnyra, a hosszúbotra és a háromrészes botra. Chi harcban csak a háromrészes botot képesek használni, ennek sebzése 1k10+3, a többi értéke megegyezik II/1 Rúnában leírtakkal. Jellegzetes kéztartása a sárkánykarom, ami a következőképp néz ki: a slán hüvelyk, a mutató és a középső ujját karomszerűen behajlítja, míg a maradék kettőt összezárja. Ha ököllel ütnek a „karmaikat visszahúzzák”, egyébként ebből a tartásból kezdik meg a szörnyű tépések végrehajtását. Ha a támadás legalább 25-tel nagyobb az ellenfél védőjénél, akkor a harcművész fogást talált az ellenfelén – persze a támadás előtt be kell jelenti, hogy tépni kíván. Ekkor kétszeres lesz az Fp sebzés, ha a bejelentés megtörtént, de nincs meg a +25, akkor a sebzés 1k6-1. Abban az esetben ha a támadás 60-nal nagyobb, nem szükséges bejelentés, automatikusan 1k3 Ép plusz sebzést kap.

	Ké	Té	Vé	Sebzés	T/k
Kéz	11	17	11	K6+1	2
Láb	10	16	9	K6	1

## Daru stílus:

A Daru az élővilágban folytatott harcában hosszú, kemény csőrét és izmos lábát használja. Ha konfliktusba keveredik megpróbál védekezni, de nem idegen tőle a támadás sem.

A technikákat egy magas, feszes alapállásból indítják a Daruk, mely során egy lábon állnak – míg a másikat térdben behajlítva felhúzzák. Kezüket védekezően maguk elé emelik, ujjai a madár csőrét mímelik: az ujjak szorosan összezárva, kissé fedik egymást. Egyik kezüknél – ez van felül – a kézfejük derékszögben be van hajlítva az alkarjukhoz képest, a másikonál a kéz kardszerűen egyenes. Rendkívül sokat edzenek ahhoz, hogy a kéztartásuk megfelelő stabilitását és keménységét elnyerjék, ennek köszönhetően a mester szintű szerzetesek képesek a legkeményebb páncélt is papírként átlyukasztani. Ez azt jelenti, hogy pusztakezes harc esetén a páncélok feleannyi Sfē-vel rendelkeznek (lefelé kerekítve) a Daru támadásaival szemben. Tehát a mellvért 2-öt, a sodronying 1-et, von le a sebzésekből, a posztóvért pedig nem véd a harcművésztől. Alapvetően védekező beállítottságú. Ennek egyik alátámasztása a „ragadós kéz” technika, melynek a lényege a következő. Csakis pusztakezes küzdő ellen

használható. A harcművész kezével ráfog ellenfelének támadó végtagjára, majd egy könnyed mozdulattal a holttérbe húzza azt. Ez könnyen a támadó egyensúlyvesztéséhez is vezethet. Játéktechnikailag ez annyit tesz, hogy ha a slan ellenfele sikertelen támadást hajtott végre, akkor kénytelen Ügyesség próbát dobni mínusz annyival, ahányszor 3.szintű a slan (3.szinten -1-el, 6.szinten -2-vel ...). Ha a dobás értéke 10 vagy 9 akkor a földre huppan (1k6 Fp, sikeres esés próba felezi). Ha elvétí a próbát elveszít a következő körben egy támadást. Ha a próba sikeres időben kitepi kezét és semmi sem történik. A Daruk ódzkodnak a fegyverektől, így semmi ilyesfélét nem használnak, gyors rúgásaik viszont messze földön híresek.

	Ké	Té	Vé	Sebzés	T/k
Kéz	10	8	18	K6+1	2
Láb	10	14	12	K6+2	1

### Kígyó stílus:

A Kígyó hangtalanul közelíti meg áldozatát, majd villámgyorsan lecsap rá. Az ellenfél támadásai elöl egyszerűen félresikamlík. Ha áldozatát becserkészte igyekszik annak legsebezhetőbb pontján megsebezni.

A legravaszabb, legbonyolultabb pusztakezes küzdési forma. A slan az ellenfelének legfájdalmasabb pontjait támadja, módszeresen bénítja meg izmait, ficamítja ki az ízületeit. Élet jellemű harcművészek sosem alkalmazzák. A stílus minimális hangsúlyt fektet a védekezésre, a lényeg hogy elsőként támadjanak, hisz ki fog visszaütni eltört csuklóval. A kézállás megegyezik a Daruéval, sőt ők is használják a „ragados kéz” technikát. Ha a Kígyó 30-cal megüti ellenfelének Vé-jét, és előre bejelenti a bénítás alkalmazását, olyan idegpontot talált el, ami lebénítja az adott végtagot, ezáltal az adott kézre a képzetlen fegyverforgatás módosítói érvényesek. Ha a bejelentés megtörtént, de a támadás nincs meg 30-cal az ellenfél 1k3-at sebződik. A bénultság egyébiránt alkalmazási szint körig áll fent. Hasonlóan kell eljárni akkor, ha 60-nal van meg a támadás. Ebben az esetben a szembenállónak eltörte a kezét. A Kígyók maarthartjuk befolyása miatt kissé csendesebbek lesznek mind a természetükben, mind a mozgásukkal (+20% lópózás).

	Ké	Té	Vé	Sebzés	Tám/kör
Kéz	18	11	7	K6	2
Láb	17	12	7	K6	1

### Tigris stílus:

A nagymacska-félék családjába tartozó, félelmetes ragadozó mozgása könnyed, ruganyos. Miután áldozatát becserkészte, egy ugrással a földre dönti, majd hatalmas mancsai csapásával széjjeltépi azt.

A Tigris – és az öt követő Párduc – a mozgékonyaságra, a folyamatos mozgásban levésre épül. Épp ezért ha páros harcra van szó, megállás nélkül köröz az ellenfele körül. Előbb-utóbb az menthetetlenül elszédül. Ez annyit tesz, hogy a 3.harci körtől kezdve az ellenfele a következő módosítókkal küzd: Ké:-5 Vé:-10. Ez kivédheti, ha a szembenálló jártas a Tigris stílus kulisszatitkaiban. A technikára jellemző az ököltartás: az ujjak karomszerűen be vannak hajtva, valamint nyitva, széthúzva állnak. Előszertettel használják a mancsukat, ezt persze a lábmunka rovására teszik. A Tigris rendkívül szívós állat. Amennyiben a karakter Állóképesség próbára kényszerülne és elrontja, ismét próbálkozhat. Fegyvereket nem szívesen használnak, ám az ököltöröket, bokszereket kedvelik. Minden ilyen és ezekhez hasonló tárgy +2-vel növeli a sebzésüket – természetesen chi harcban is. És még valami, a Tigris karmolásai igen jellegzetes nyomot hagynak az ellenfélen, ezért ha nem kezeli azonnal pap a sérüléseket, értő szem rögtön megmondja a keletkezés okát.

	Ké	Té	Vé	Sebzés	T/k
Kéz	7	18	9	K6+2	2
Láb	8	10	7	K6	1

### Párduc stílus:

Külső, laikus szemlélő könnyedén összekeverheti a Tigrissel, ám ha mindezt harc közben teszi bizony kellemetlen lecke lesz ez számára.

A Párduc már kézállásában is különbözik társától. Az ujjak itt szorosan zárva vannak, az

ütőfelület a középső ujjperc, és a kézhát. Igaz ugyan, hogy nem olyan fejlett a kéztechnikája, mint az imént említetnek, ám félelmetes rúgásai ezt kárpótolják. Ha egy Párduc toló rúgása valakit telibe talál, az rendszerint már esés közben számolhatja a törött bordáit. Azaz ha a slan valakit eltalál a rúgásával, akkor annak Állóképesség próbát kell tennie mínusz annyival, ahányszor 3.szintű a slan (3.szinten -1-el, 6.szinten -2-vel ...). Elvétet próba esetén a földre huppan, ami további 1k6 Fp sérülést jelent (sikeres esés próba esetén 1 Fp). Persze itt is az alkalmazás szintjét kell érteni. Továbbá rúgás esetén a túlütés határa 40 és nem 50. Természetesen ők is képesek prédájuk összezavarására csakúgy, mint ragadozó társuk.

	Ké	Té	Vé	Sebzés	T/k
Kéz	5	13	11	K6	1
Láb	10	15	8	K6+3	2

## A 12 ösvény diadala:

Mint tudjuk, sosem lehet valamire azt mondani, hogy a legjobb. Lehet, hogy sok dologban jó, ám mindig akad egy olyan terület, ahol alulmarad riválisaival szemben. Nincs ez másként a maarthartok tanításában sem. Noha vannak bizonyos ágazatok, amik kitűnő ököltechnikával rendelkeznek, mégis elég egy-két jól irányzott rúgás, és máris elenyészet fölényük. Mindegyiknek megvan a maga ellenfele, ezért jó ha a slan több technikát is ismer, mert képes az ellenfele stílusa ellen a legütőképesebb ágazatot használni.

- \* elenyésző előny +5Té, +5Vé
- \*\* jelentős előny +10Té, +10Vé
- \*\*\* behozhatatlan előny +15Té, +15Vé

	Kaméleon	Rák	Skorpió	Tigris	Párduc	Sárkány	Kígyó	Daru	Sáska	Majom	Medve	Leguán
Kaméleon		***						*				
Rák				**	**							
Skorpió	**									*		*
Tigris			*				*			*		
Párduc			*				*				*	
Sárkány			**									*
Kígyó						*		**	*			
Daru				*	**						*	
Sáska	*									*	*	*
Majom						*			**		*	
Medve						*	**					
Leguán		**						*				

Az **elenyésző előny** inkább csak kellemetlen tényező, mint haredöntő tény. Főként valamelyik stílus kis hibájából adódik, mely természetes körülmények között felszínre sem kerül. Ettől függően még feltehetően a jobb fog győzni.

**Jelentős előny** esetén más a helyzet. Itt a kedvezményezett technika valamilyen módon megakadályozza, hogy a másik kibontakozhasson. Valahogy mindig lépéselőnyben van a másikhoz képest, és ezt ki is használja. Azonos tapasztalatú karaktereknél ez akár a harc végkimenetelét is meghatározhatja.

A **behozhatatlan előny** még ennél is komolyabb fenyegetést jelent. Könnyen megeshet,

hogyan az adott technikát direkt a másik ellen dolgozták ki. Ez bizony pedig akár több szint különbséget is áthidal. Persze amint felmeri valaki, hogy hatalmas hátrányban van feltehetően stílust vált, ezáltal meglehetősen ritka, amikor ez a módosító huzamosabb ideig is szerepelne.

Mint látható, amikor már három-négy stílust ismerő harcművészek kerülnek össze meglehetősen színes és változatos küzdelmek folytathatóak, speciális támadásokkal, gyakori helyzetváltozásokkal, teljesen mellőzve az „alap” harcművész szürke, egyhangú „akkor ütök” harcait.

### Kiegészítés:

Tekintve, hogy a slán nemcsak induláskor képes stílust felvenni, bizony vannak olyan esetek, melyeknél figyelemmel kell eljárni. Nem győztem kiemelni, hogyha valamely stíusból adódó képességet használ a harcművész. sosem a karakter szintjét kell figyelembe venni, hanem a stílus alkalmazásának szintjét. Ezt fel kell tüntetni a karakterlapon a stílus után. Persze kivétel, amikor a

slán az induláskor elsajátított technikákat használja, ez esetben könnyű dolga van – az alkalmazás szintje a saját szintjével egyenlő.

A másik fontos dolog, a karakter viselkedése. Amikor a slán maarthy-artként küzd, egy időre azonosul vele. Ezáltal a Medve agilis, a Majom cinikus természetű lesz. Igán ám, de mi van akkor, ha valaki több irányzatot is követ. Roppant egyszerű: mindig a legelsőként elsajátított maarthy-art a mérvadó, hisz nem véletlenül választotta a karakter azt elsőként. Feltehetően ez az, ami személyiségének leginkább megfelel. Persze a később tanultak is változtatnak a harcművészen, ám ésszerű keretek között. Senki nem válik skizofrénné, mert egyszerre büszke, mint a Sárkány, aztán a következő pillanatban Kaméleonként inkább visszahúzódná. Ez magyarázatot ad arra is, miért lehet valaki csak egy szent állat yang tije.

	Ké		Té		Vé		Sebzés		Tám/kör	
	Kéz/láb		Kéz/láb		Kéz/láb		Kéz/láb		Kéz/láb	
Kaméleon		10		15		7		1K6+2		2
Rák	9	11	15	14	8	5	1K6+1	1K6	2	1
Skorpió	9	11	15	14	8	5	1K6+1	1K6	2	1
Tigris	7	8	18	10	9	7	1K6+2	1K6	2	1
Párduc	5	10	13	15	11	8	1K6	1K6+3	1	2
Sárkány	11	10	17	16	11	9	1K6+1	1K6	2	1
Kígyó	18	17	11	12	7	7	1K6	1K6	2	1
Daru	10	10	8	14	18	12	1K6+1	1K6+2	2	1
Sáska	11	10	18	15	5	7	1K6	1K6+2	1	2
Majom	11	12	13	15	14	9	1K5	1K6	1	2
Medve	6		19		8		2K6		2	
Leguán	5	10	13	15	9	7	1K5	1K6+1	1-2	2

?

Szerző: Chris

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely