

Bénító ütés

KÉPZETTSÉGEK

(Titkos harci képzettség)

Elsajátítható: Gyakorlással

Nehézségi kategória: Négyes
(Nehéz)

A harcmodor alapja az emberi idegrendszer alapos ismerete. A karakter kurta, pontosan célzott ütések mér ellenfele idegpálya-gócaira és energiaközpontjaira; az eredmény hirtelen és fájdalommentesen jelentkező zsibbadás, egyes testrészek érzéktelenné válása. Ez kezdetben még nem túl zavaró, ahogy azonban a sikeres bevitt ütések szaporodnak, a hatás lassan felgyülemlik: egész végtagok gémberednek el végleg, az áldozat mozgása esetlenné, bizonytalanná válik, majd beáll a teljes mozgásképtelenség.

Ez az állapot szerencsére csak átmeneti, amíg azonban az áldozat megerőltető fizikai tevékenységet folytat (például tovább harcol vagy megpróbál elfutni), a javulás kizárt. Máskülönb a bénulás meglehetősen hamar múlik: csak 2k6 perc nyugalmas pihenő kell hozzá, melynek során az áldozat óvatosan átmozgatja a tagjait. Masszázs (iharacu) alkalmazása esetén ez az idő a felére csökken.

Játéktechnikai értelemben a fent vázoltak azt jelentik, hogy ha a képzettséget ismerő karakter sikeres támadódobást tesz, kétféle lehetőség közül választhat. Az egyik a hagyományos harcmodor:

a kidobott veszteség levonódik az ellenfél Fp-iből, illetve Ép-iből. A másik lehetőség már rendhagyóbb: a karakter ugyanis, ha úgy tartja kedve, a kidobott veszteséget felhasználhatja az ellenfél harcértékeinek csökkentésére is. Ebben az esetben természetesen nem történik sebesülés, az ellenfél Ép-Fp értéke változatlan marad: a kidobott veszteséget a harcértékhez rendelt levonásokra kell átváltani.

A mechanizmus meglehetősen egyszerű: 1 Fp megfelel 1 pont levonásnak a TÉ-ből vagy a VÉ-ből; 1 Ép pedig 3 pont levonásnak a TÉ-ből vagy a VÉ-ből, illetőleg 1 pont levonásnak a KÉ-ből. Hogy melyik harcérték csökken, azt mindig a Bénító Ütéssel támadó karakter dönti el. Amennyiben mindhárom harcérték nullára csökken, az ellenfél - bár eszméletén marad - teljesen mozgásképtelenné válik. Persze nem sokáig marad így, hisz ez az állapot számára „pihenésnek” számít: mint fentebb említettük, 2k6 perc múlva kiáll a tagjaiból a görcs, és ismét maradéktalanul akcióképes lesz. Ha nem várja ki ezt az időt, hanem korábban próbál lábra állni - vagy akár csak odébb mászni -, a 2k6 perces nyugalmi időszak előlről kezdődik.



A Bénító Ütést persze ritkán alkalmazzák sorozatosan egymás után, hiszen kizárólag ezen a módon nagyon hosszadalmas és kockázatos lenne legyűrni az ellenfelet. A bevett gyakorlat az, hogy a képzettséget ismerő karakter hagyományos harcot folytat, s közben olykor be-bevisz egy-egy Bénító Ütést. Így apránként csökkenti az ellenfél harcértékeit, hogy utána a szokásos módszerrel könnyebb dolga legyen. Ez amolyan arany középút. A „lány” iskolák harcművészei inkább egyfajta figyelmeztetésként használják a képzettséget, hogy demonstrálják harci képességeiket és elriasszák az okvetlenkedőket; egyes "kemény" iskolák mesterei ezzel szemben hajlamosak végigvinni a dolgot és porig alázni az ellenfelet, különösen akkor, ha biztosra vehetik a saját fölényüket.

A Bénító Ütés kizárólag többé-kevésbé humanoid ellenfelekkel szemben (két láb, két kéz, függőleges testtartás) alkalmazható. Hatásfoka akkor a legkedvezőbb, ha az áldozat vértelen; a hagyományos páncélok kétszeres SFÉ-vel védenek ellene. Nem vonatkozik viszont ez a tisztán mágikus-pszionikus oltalmazó módszerekre, mint a védővarázslatok, az Aranyharang disziplína, sámánköntös, mágikus tetoválások, SFÉ-t adó vagy növelő varázstárgyak stb. Ezek ugyanis a durva fizikai behatások ellen védenek, míg a Bénító Ütés lényegében véve egy könnyed simítás, legrosszabb esetben egy határozottabb ujjnyomás. Az ilyen típusú SFÉ-t a Bénító Ütés egyszerűen megkerüli, a sebzéscsökkentő hatás egyáltalán nem érvényesül! A Bénító Ütés megfelelő elhelyezéséhez az emberi idegrendszer, illetve a speciális harci technikák alapos ismeretén kívül rövid ideig tartó, ám rendkívül intenzív szellemi összpontosítás is szükségeltetik, amely kellő gyakorlás híján hamar kimeríti a karaktert. Ezért alkalmazásának gyakorisága korlátozott, erősen függ attól, hogy a képzettséget milyen fokon sajátította el a karakter. A pszi ismeretével járó szigorú önfegyelem és mentális csiszoltság jelentősen emeli a Bénító Ütés hatékonyságát.

Fontos megjegyezni, hogy a Bénító Ütés alkatilag összeegyeztethetetlen egy másik harci képzettséggel, a Pusztítással. Ez azt jelenti, hogy az egyik ismerete kizárja a másikat : aki már járatos a Bénító Ütésben - bármilyen alacsony fokon -, az nem veheti föl a Pusztítást, és viszont. Nem csupán arról van szó, hogy a Pusztítás tiltottnak minősülne, hanem gyökeresen eltérő felfogást és lelki

beállítottságot igényel a karaktertől, ezért az még felületesen sem képes elsajátítani, bármennyit is kínlódik vele.

FIGYELEM! A képzettség kizárólag puszta kézzel vagy lábbal gyakorolható; ezen túl 3. fokot meghaladó szinten csak olyan személy ismerheti, aki jártasságot szerzett valamelyik harcművészeti stílusban, azaz játéktechnikailag harcművész alkasztúnak minősül!

(Az Első Törvénykönyv képzettségrendszerében a Bénító Ütés Alapfoka 10, Mesterfoka 18 Kp.)

1. fok

Képesség-követelmények: Ügyesség 12, Akaraterő 12

Képzettség-követelmények: Anatómia 2. fok, Fegyvertelen Harc 2. fok

Képzettség-pont igény: 2 Kp

Ismertetés: A felületes képzésben részesült karakter még nemigen képes átültetni ismereteit a gyakorlatba: naponta mindössze egyetlen Bénító Ütést tud bevinni. Az ellenfél elriasztására olykor ez is megteszi: a karakter ugyan blöfföl csupán, ezt azonban a másik nem tudhatja...

2. fok

Képesség-követelmények: Ügyesség 14, Akaraterő 14

Képzettség-követelmények: Anatómia 3. fok, Fegyvertelen Harc 3. fok

Képzettség-pont igény: 5 Kp

Ismertetés: Az alapfokon képzett karakter percenként (6 kör) mindössze egy Bénító Ütést képes bevinni.

3. fok

Képesség-követelmények: Ügyesség 16, Akaraterő 16

Képzettség-követelmények: Fegyvertelen Harc 4. fok, Iharacu 2. fok

Képzettség-pont igény: 12 Kp

Ismertetés: Ezen a szinten a karakter minden második körben képes egy Bénító Ütést bevinni.

4. fok

Képesség-követelmények: Ügyesség
16, Akaraterő 17

Képzetség-követelmények: Iharacu
3. fok, jártasság egy harcművészeti stílusban

Képzetség-pont igény: 22 Kp

Ismertetés: A mesterfokon képzett karakter mindennap korlátlan számú Bénító Ütést képes bevinni, akár szünet nélkül, sorozatos egymásutánban is.

5. fok

Képesség-követelmények: Ügyesség
16, Akaraterő 18

Képzetség-követelmények: Iharacu
4. fok, jártasság egy harcművészeti stílusban

Képzetség-pont igény: 30 Kp

Ismertetés: Az ilyen magas fokon képzett karakter mindennap korlátlan számú Bénító Ütést képes bevinni, akár szünet nélkül, sorozatos egymásutánban is. Ezenfelül ha az adott körben kizárólag Bénító Ütésekkel támad, plusz egy támadásra jogosult. Olyan harcművészeti stílusoknál, amelyek körönként egyetlen támadást engedélyeznek, ez a plusz támadás csupán minden második - csak Bénító Ütésekkel végigharcolt - körben jelentkezik.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely