

Mestervágások II.

KÉPZETTSÉGEK

Hármas szélmalomvágás

Eredet: Abaszisz

Ismertség: általában északon

Tanítás: Aszisz, toroni, ereni fejudászklánok

Fegyver: egykezes vágófegyver

Követelmény: kétkezes harc Mf, sikeres megelőző támadás, kezdeményezés elnyerése

Előny: háromszori támadás, + Gyorsaság Té minden támadásra

A mestervágást Athrogenis 'cia Orga nevű aszisz mester dolgozta ki. A technikának az volt a célzott feladata, hogy a két oldalról szorongatott fejudász az egyik támadóját villámgyors vágássorozatnak veti alá, míg a másik elől eltáncol. A mestervágáshoz elengedhetetlen a kétkezes harc mesterfokú ismerete, valamint hogy mindkét használt fegyver gyors, egykezes penge legyen.

Ahhoz, hogy sikeresen alkalmazni lehessen az kell, hogy az alkalmazó lépéselőnyben legyen. Ehhez nem elég egyszerűen megnyerni a kezdeményezést, hanem el kell érni, hogy az ellenfél hátrarettenjen. Ez azt jelenti, hogy a megelőző körben az utolsó támadást a fejudásznak kell bevinni, és legalább 6 Fp vagy 2 Ép sebet okozni. Hogy utolsóként támadjon a körben általában késleltetnie kell, ezért többször is meggondolják mikor alkalmazzák,

hisz nem gyakran az életükkel játszanak, ha átengedik az ütés jogát az ellenfélnek.

Ha a követelmények meg vannak teremtve, akkor nyílik alkalom a mestervágás alkalmazására. Ennek során a fejudász a két kardot, mint karjai meghosszabbításaként kezeli. A mozdulatsor melyet végrehajt, tulajdonképp három lendületteljes, vállból indított, függőleges ívű vágás. Az első vágást mindig azzal a kézzel kezdik, amelyik lábuk előtt van, a második vágásnál utána fordulnak és ezt háttal az ellenfél felé végzik el, majd a harmadik vágásnál már körbepördült testük, így azt ismét szemből végzik. Innét ered a hármas szélmalomvágás elnevezés. A mestervágás révén, lendülettől függően 2-3 métert tesznek meg előre, ellenfelük ugyanennyit hátra. Mivel a vállkörzés miatt vagy az egyik, vagy a másik fegyveres kezük hátrafele lendül, ezért a hátsó ellenfelet is kellően távol tudják maguktól tartani. Számértékben kifejezve ez annyit tesz, hogy az alkalmazó minden egyes támadásához megkapja a GYORSASÁGának megfelelő értéket. Azaz egy 16-os gyorsaságú karakter az első csapásra +16, a másodikra ismét +16, a harmadikra pedig +32 Té-t kap.



Vércsecsapás (Quara-swyn)

Eredet: Krán

Ismertség: általában délen

Tanítás: Kránban és Gorvikban

Fegyver: Mara-Sequor

Követelmény: a megelőző támadás ne sebezze meg az alkalmazót, sikeres gyorsaság próba

Előny: támadás az ellenfél fegyver nélküli Vé-je ellen

Egy kráni ügynök alkalmazta először spontán, egy dzsádok ellen vívott küzdelemben, ahol is nyilvánvalóvá vált, hogy azok lassú, nehéz fegyvereik életre szóló hátrányban vannak a jó minőségű fejedelmefegyverekkel szemben.

A mestervágás során az alkalmazó két villámgyors, vízszintes csapást mér ellenfelére, körülbelül mellmagasságban, majd fegyverét csuklóból szűk íven befelé fordítva erőteljesen végigvág annak védtelen testén. Az első két vágás csak elterelő jellegű, az a feladatuk, hogy kimozdítsák az ellenfél két kezét a szélre, ezáltal védtelenül hagyva az ágyéktól a fejig húzódó részt. Az elterelő vágásokkal a harcoló nem is igazán akarja megvágni ellenfelét, hanem inkább a gyorsaságra törekszik. Épp ezért ezekre -20 Té jár. Az elterelő támadások után kell GYORSASÁG próbát tenni, hogy sikerül e időben irányt váltani a karddal. Ha ez sikertelen az ellenfél hamarabb reagált és valamelyik kezét sikerült védekezésre emelnie. Fontos, hogy ne érje a körben sikeres találat az alkalmazót, különben a koncentrációja megszakad, és képtelen lesz a mestervágás végrehajtására.

Egyesek szerint a megalkotója az a híres Vércse nevű Birodalmi Fejedelmefegyver volt, akinek sikerült az egyik Lyennarát meggyilkolni. A mestervágás fontos vonása, hogy fegyvere a mara-sequor, melyet az egész technika során két kézzel forgatnak. Csak ritkán fordul elő, hogy más fegyverrel alkalmazzák, ennek mindenféleképp könnyű, hosszú, másfélkezes kardnak kell lennie (pl. Slan-kard, Sötételf fegyverek).

Siono da Magna-féle hurok

Eredet: Shadon

Ismertség: nagyobb városokban

Tanítás: főként Shadonban, de bizonyos bajvívó és bárd mesterek is tanítják

Fegyver: Törkard

Követelmény: 14 vagy magasabb gyorsaság és ügyesség

Előny: +2x ügyesség Té

A mestervágás a törkardok hajlékonyságát használja ki, tehát ezen kardok közül is csak azokkal alkalmazható sikerrel, amelyek pengéje vékony és hajlékony. A technika alkalmazására akkor nyílik lehetőség, ha a vívó egy szúrását ellenfele kivédi. Ekkor - mint ahogy a neve is mutatja - a támadó egy hurokszerű csuklómozdulattal megkerüli a védő kardot, és kissé előrelépve ismét szúr. Ha a karakter egyik támadását ellenfele levédte lehetősége van a mestervágás alkalmazására. Ez annyit tesz, hogy egyszerűen hozzáadhatja az ÜGYESSÉGének a kétszeresét a támadásához, és ha az így már nagyobb vagy egyenlő, mint ellenfele Vé-je sikeresen végrehajtotta a mestervágást és megsebezte az ellenfelét. Elméletileg minden egyes sikertelen támadás esetén használható, de mégis vannak bizonyos kitételek:

- egy körben maximum egyszer használható, akárhányszor is támadna az illető
- ahhoz, hogy a vívó időben használhassa sikeres GYORSASÁG próbát kell dobni

A sárkány szeme (Li-draqu-sio)

Eredet: Niare

Ismertség: csak néhányan

Tanítás: Niare, Tiadlen

Fegyver: Sárkányfullánk

Követelmény: 5 kör harc ellenfél, 14 vagy feletti intelligencia, akaraterő, asztál

Előny: automatikus túlütés

A legenda szerint maga a szent állat, a Sárkány látogatta meg a Yin-Shan hegyi kolostor apátját és tanította meg neki a mestervágást. Az apát azóta sorban megnyerte

az utolsó három Senegál tornát, és már nagymesteri rangra emelkedett. Technikáját a 10. Halálvágás néven bevezették az Elemek Könyvébe. A mestervágás féltett kincs és titok a hegyeken túl, és már az is hatalmas megtisztelés, ha valaki tiadlani mestertől tanulhatja meg. Így is jóval nagyobb érdeklődést keltett a mestervágás megjelenése, ugyanis híre már Kránba is eljutott.

A lényege az ellenfél megfigyelésén alapszik. Az 5 kör alatt a harcművész teljesen azonosul vele, felveszi ritmusát, tempóját, szinte még a légzését is. Ez idő alatt tudatosulnak benne a harcoló hibái, és ezeket összevonva hozza létre a tökéletes támadást. Az 5 kör alatt egy mélyebb tudati szintre ér, ezáltal nem igazán figyel oda támadásaira, inkább csak védekezik. Ez játéktechnikailag annyit jelent, hogy nem kapják meg a Chi harcból származó + Té-t, és nem alkalmazhatnak ismétlődő cselekedeteket sem. Az időtartam lejártával viszont, mint a megzabolázott Sárkány tör ki belőle a visszatartott erő, és az ellenfele elleni legtökéletesebb csapást viszi véghez. Ez minden esetben túlütés, tehát nem is kell támadást dobni. A sebést ez semmilyen módon nem befolyásolja, a vértek ugyanúgy védenek ellene, mint általában.

KM! Ez a mestervágás nagyon ritka és egyedi Yneven. Ha esetleg meg is adnád valakinek, figyelj rá, hogy legalább 10. szintű legyen. A mestervágás mindenki ellen használható, ugyanis mindenkinek vannak hibái, és ne feledd ... a Sárkány Szeme mindent lát!

Halálzúgó

Eredet: Viadomo

Ismertség: Dél gyepűin, főként a Felföldön

Tanítás: Viadomo, főbb lovagrendek, harcos iskolák

Fegyver: Kétkezes fegyver

Követelmény: Legalább 16-os erő, kiegészítő támadás Af

Előny: +15 Té

Az ismétlődő cselekedeteket alapul azok a harcosok, akik inkább a testi erőben jeleskedtek, és nem az ügyességben. S mivel a kétkezes fegyver mellett nincs hely másik fegyverre, ezért kitalálták, hogy az előbbivel nyitnak utat és támadnak is egyben. A súlyos fegyverrel egyszerűen félreütik a szembenálló gyilkóját, így könnyebben betalálnak. A fegyvert időben meg kell fordítani ahhoz, hogy az előnyöket megkapja a játékos, és mivel kétkezes fegyverről van szó, ez inkább erő, mint gyorsaság kérdése. A mestervágás második csapása általában magasról, rézsút lefelé indul. A nehéz fegyverek jellegzetes, zúgó hangjáról mindenki fel fogja ismerni miről is van szó. Ez az egyetlen támadási forma, amivel egy támadással két ellenfelet is lehet támadni, amennyiben azok közel állnak egymáshoz. Ekkor ugyanazt a végső támadóértéket kell figyelembe venni, ami az első ellenfélre született, de az összegéből le kell vonni 25-öt.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk a hamarabb megjelent, sok MAGUS gyűjteménybe tévesen bekerült, Monk által a CODEX-hez írt Mestervágások (LFG) című cikk okán kapta a 2-es sorszámot.