

A fejvadászok harcművészete

KÉPZETTSÉGEK

A legtöbb fejvadászklán harci tudása harcművészeti alapokon nyugszik. Ez nem jár együtt a Slan diszciplínák használatával, mivel a fejvadászok nem a tökéletesedés útjának tartják a harcot, hanem eszköznek, és nem mélyülnek el annyira benne. Mégis, a fejvadászok harcművészete nem szűkölködik látványos elemekben, s a kívülálló számára szinte megkülönböztethetetlen a vérbeli harcművészekétől. A különbség ugyanis nem a külsőségekben, hanem a belső erők, a Chi felhasználásában rejlik. Míg a harcművész pusztakezes harcban jeleskedik, addig a fejvadász inkább valamilyen fegyveres harcban járatosabb.

A lenti harcművész irányzatokat bármelyik fejvadász megtanulhatja, ha a kritériumok megengedik. Ezzel kapcsolatban a KM beleegyezése is szükséges. Megtanulásukhoz 7 Kp szükséges. Egy fejvadász legfeljebb 3 irányzatot ismerhet, kivéve a testőröket, akik 5 irányzatot is tanulhatnak, valamint az első szinten megkapnak egy irányzatot Kp rááldozása nélkül.

Suhanó bot

Mivel a fejvadász csak ritkán használhatja klánja fegyverét, és egy jó bot bármelyik fáról törhető, ennek az irányzatnak ez adott alapot. A botot szemfényvesztő gyorsasággal képesek forgatni. Harc közben nem nagyon mozognak, csak a bottal védekeznek és adnak le erőteljes ütések.

A bottal előszeretettel alkalmazzák a Lábsöprést és nekik nincs hozzá szükségük mesterfokú fegyverhasználatra. A hosszú, íves ütések lendületét használják ki, ami így sokkal erőteljesebb (Sp: +2). Másik előnye, hogy több ellenfél esetén egy védekező tartással akár két támadás is védhető. Ha a JK ezt használja, akkor a két ellenfél egy-egy támadásánál a fejvadász Vé-je 15-tel csökken, de cserébe kap egy támadást abban a körben, mivel két védés helyett eggyel védett két támadást. Ezt a cselet egy körben csak egyszer alkalmazhatja. Használata nem előírt, de előnyös. Ez az irányzat csak hosszú bottal vagy ehhez hasonló szálfegyverrel (szigony, dárda), illetve egyéb használati tárggyal (varázsló botja) használható, de az értékeik a hosszú botnak felelnek meg. Ha a fejvadász Gyorsasága 16-os vagy nagyobb, akkor 2-szer támadhat a bottal egy körben. A fejvadász köteles 1 fegyverhasználatát (bot) feláldozni a Kp-ken kívül. Jó használhatósága miatt sok helyen oktatják szerte Yneven.

Páros pengék

Eredeti Niareből származó stílust, már nagyon sok helyen oktatják Yneven a magányos mesterek. Két fegyver összhangban forgatása, mely során a használó megkapja mindkét fegyver Vé-jét és Té-jét is.



A harcmodor magtanulásakor meg kell nevezni a két fegyvert, melyek közül az egyik hosszabb, míg a másik rövidebb kell hogy legyen. Ilyen páros fegyver lehet a két fejvadászkard - egyik védő, másik támadó tartásban -, a tahdusi és a szablya, a sequor és a mara-sequor vagy a lagoss és a pugoss. Ha Védő taktikát alkalmaznak, akkor is megkapják az összes támadást mindkét fegyverre. Ha ezt a stílust alkalmazzák, nem szükséges, hogy kétkézes harcuk legyen (nem sújtják a negatív módosítók), de az előre meghatározott fegyverrel kell ehhez harcolniuk. Az elsajátítása igen nehéz ezért 9 Kp-ba kerül. Főként északon oktatják, délen csak magányos mesterektől lehet megtanulni.

Mos-quin csápja

Bár jól tudjuk ezen aquir faj nem jeleskedik a harcban, mégis az ő csáprágói adták az elnevezés alapját. Aquir fogásaiból kísérletezték ki az utód faj számára. Kivitelezése csakis ívelt hegyre és külső élre is fent fegyverrel lehetséges. Ilyen fegyver a jatagán, szablya, handzsár, sequor, sarlóké, stb. Alkalmazása során a fegyvernek nem az ívelt végét, hanem a másik oldalát - mint egy kampó - használják és adnak le vele hatalmas erejű tépő vágásokat. Ezért a fegyver sebzésének a kétszeresét sebzi és minden sikeres támadás - tehát túlítés nélküli is - legalább egy Ép-t sebez. Hátránya, hogy csak egyszeri támadást tesz lehetővé körönként, kivéve, ha kétkézes harcban járatos a használója, abban az esetben két támadás lehetséges. Alkalmazói megkapják Erejük 10 feletti részének háromszorosát +Té-ként. Az ilyen harcmodorban legyőzött ellenfél olyan, mintha valamilyen vadállat végzett volna vele, tépte volna szét. Elsajátítása csak Kránban lehetséges és ott is 10 Kp szükséges hozzá. Legmagasabb szinten a Birodalmi Fejvadászok sequatorai üzik.

Kaméleon-nyelv

Ez az irányzat szinte megkülönböztethetetlen a harcművészek harcmodorától. A pusztakezes stílus a gyorsaságon alapszik. Alkalmazói kipördülésekkel, félrehajlásokkal térnek ki a támadó fegyvertől vagy félreütésekkel, rántásokkal - innen az elnevezés - akadályozzák meg a támadásokat. Ennek hatására a sikertelen támadásokból képesek visszatámadni. Egyik kedvelt és sok gyakorlást igénylő cselük, a

rántásból visszatámadás. Ha az ellenfél támadása sikertelen, akkor a fejvadász Gyorsaság-próbát tehet, ha sikeres, akkor a támadó kezét - melyben a fegyver van - magaféle rántja, majd visszafordítva az ellenfél felé, annak saját kezében lévő fegyverével szúr vagy vág. A fegyver TÉ-je hozzáadódik a fejvadász TÉ-jéhez. Ha az adott fegyver forgatásában képzetlen, akkor természetesen sújtják a módosítók. Ez csak akkor alkalmazható, ha az ellenfél fegyvere rövidkard vagy attól rövidebb hosszúságú szűrő, vagy vágófegyver. A másik csel, akkor alkalmazzák, ha az ellenfél hosszabb fegyverrel küzd. Ekkor a rántásból gáncsolnak - ez minden esetben földrevitelnek minősül. Tehát lábbal adják le a támadást, esetleg, ha az ellenfélnek szálfegyvere van, akkor azzal kivitelezik a lábsöprést. Mivel ezek a rántások tulajdonképpen védekezésnek minősülnek, egy ilyen csel alkalmazása az adott körben nem von le támadást - de ne felejtsük el, hogy a csel csak akkor alkalmazható, ha az ellenfél támadása sikertelen -, tehát a csel után még kétszer (kétkézes harc esetén négyszer) támadhat az ellenfélre. Egy körben csak egyszer alkalmazható a csel, még akkor is, ha az ellenfél minden támadása sikertelen. Ynev szerte csak magányos mesterek oktatják, klánoknál csak akkor tanulható meg, ha a fejvadászokkal külön mentor foglalkozik. A Stílus alkalmazójának a következők az értékei:

T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés	
Kéz	2	10	16	15	K5+2
Láb	1	8	19	3	K10

Kobramarás

A gorgviki klánok által oktatott, a Kobratánc könnyebben elsajátítható változata. A fejvadász rövid, legfeljebb rövidkard hosszúságú fegyvert használhat, melyet az alkarjára szorít. Ennek értékei így módosulnak, de minden érték minimum 1 kell, hogy legyen: KÉ: +3, TÉ: -5, VÉ: +5. Megelőző vágásaival megpróbálja megakadályozni ellenfele támadásait. Minden egyes támadáskor Gyorsaság próbát kell dobnia. Ha megdobja és

a támadás is sikeres (Az ellenfél legalább Fp sebzést szenvedett), akkor az ellenfele abban a körben elveszít egy támadást. Ha nem, akkor is támadhat, de az ellenfél +10 TÉ-t kap a saját támadására. A stílust Gorvikban oktatják, de délen több magányos mester is keres tanoncokat, akiknek tovább adhatja tudását. Északon ritka, de szinte nincs is ilyen mester. A gorviki fejdázások 5 Kp-ért tanulhatják meg és ha ezt 1.Tsz-en teszik, akkor már 4.Tsz-től képesek alkalmazni a Kobratáncot.

Sárkány karma

A háborúhoz szokott klánok által kidolgozott irányzat. A nevét az általuk harcban használt mászóvasról kapta, mely olyan sebet hagy, mintha karmokkal okozták volna (ez bizonyos mértékben igaz is). Az ágazat ismerői robbanékony mozgással, ütésekkel, vetődésekkel, kifordulásokkal és lerántásokkal küzdenek. Ha harcba szálltak, igen nehéz őket megállítani. A karom értékei hozzáadódnak a pusztá öklük értékeihez. Ha valaki megtanulja ezt az irányzatot, akkor fele annyi Kp-ért tanulhatja meg az Ökölharc képzettségét. A mászókarom az alábbi módosítókat adja: KÉ: -2, TÉ: +3, VÉ:+5, Sebzés: +2. Emellett a mászókarom viselője +15 %-ot adhat a Mászás képzettségéhez. Az irányzat bárhol megtanulható, szinte egész Yneven oktatják a különböző klánok. Viszont ezt a stílust oktató mesterről kevesen hallottak.

Acélkéz

A fejdázások közt az egyik legkedveltebb irányzat. Harc közben pusztá öklüket használják támadásra és alkarvédőt vagy csuklópántot védekezésre. Mindkét kézen lévő alkarvédő vagy csuklópánt VÉ-je hozzáadódik a fejdázás VÉ-jéhez. Másik előnye, hogy a fejdázás képes az ellene kilőtt nyílvesszőt, vagy felé dobott fegyver az alkarvédővel hárítani. Ez csak akkor igaz, ha a fejdázás erre figyel. Ekkor

Gyorsaság próbát kell tennie, ha sikeres akkor +40 VÉ, ha sikertelen, akkor +15 VÉ módosítót kap. Az Alkarvédő és Csuklópánt VÉ-je, ha fegyverként használják 18, és a súlyából származó erőteljesebb ütések révén +1-et a Sebzésre. Ezekre külön fegyverhasználat szükséges. Ha nem pusztakézzel, hanem fegyverrel küzdenek, akkor is dönthetnek úgy, hogy az alkarvédővel védekeznek, ebben az esetben a fegyver VÉ-je nem adódik hozzá a fejdázás VÉ-jéhez, hanem a megszokott módon az alkarvédő VÉ-je számít. Ez is közismert irányzat és egész Yneven oktatják, de az igazi mesterei a Vértestvériség fejdázásai, akik 5 Kp-ért tanulhatják meg az irányzatot. Az irányzat harcértékei:

	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	2	8	16	1	K5+2
Láb	2	6	12	1	K6+2

Földrengés

A testőrök körében elterjedt irányzat, melynek lényege, hogy az ellenfelet harcképtelenné tegye. A fejdázás lábsöpítés vagy rúgás segítségével földre kényszeríti az ellenfelet, és nem hagyja, hogy felálljon. Emiatt kapta az irányzat a Földrengés nevet. Különlegessége, hogy ehhez nem kell közelkerülést végrehajtania. Támadásaival, melyeket főként lábbal ad le, nem ejt nagy sebeket, egyszerűen nem hagyja, hogy az ellenfél talpra álljon (a Földharc szabályai érvényesek a felállásra). Ha az ellenfél Földharcban képzett, akkor rájuk az alábbi szabályok érvényesek. Csak akkor képesek talpra állni, ha nem szenvednek el sebzést. Ellenben ha sebződnek, akkor elveszítenek abban a körben egy támadást. Ha fegyvert használnak a stílus alkalmazása közben, azt általában csak védekezésre. Aki megtanulja a stílust, megkapja a Földharc Af-át, ha ezzel már rendelkezik, akkor a Mf-át. A legtöbb klán oktatja Ynev szerte a testőreinek, akik 5 Kp-ért tanulhatják meg. Akik a gyilkolás művészetében jeleskednek (Pl.: mortal), csak nagyon ritkán tanulják meg. Akadnak magányos mesterek is, akik fontos személyeknek képeznek ki testőröket jó pénzért.

	T/k	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	2	9	12	10	K5+2
Láb	2	8	14	8	K3+2

Villámgyors penge

Közismert, hogy a fejdázok a belharc mesterei. Ez az irányzat totális támadó harcmodor, mely a belharc előnyeit használja ki. Fegyverük bármilyen belharcra alkalmas vágófegyver. Mikor Belharcot kezdeményeznek, nem szükséges megelőző támadást engedniük a közelkerüléshez. De ebben az esetben, ha a Gyorsaságpróba sikertelen, akkor elveszítenek egy támadást abban a körben. Lényege, hogy a támadásokat egyszerre adja le az ellenfélre, egyre nagyobb erővel. A harc során csak egyszer kell Kezdeményezést dobni. Ha övök a kezdeményezés, akkor a kör elején adja le az összes támadását, ha nem, akkor az ellenfél adja le elsőnek az összes támadását, aztán az irányzat használója. A második támadáshoz +5, a harmadik támadáshoz +10 TÉ-t kap, a negyedikhez +15-at és így tovább. Ha a támadások sebzésének összege nagyobb vagy egyenlő, mint az ellenfél Akaraterejének és Állóképességének 10 feletti részének másfélszerese, akkor az ellenfél minden harcértéke 5-tel csökken. Ez minden egyes támadássorozatnál meg kell ismételni, és minden egyes sikernél újabb 5-tel csökkennek a harcértékek. A módosítók a fájdalom miatt sújtják az ellenfelet. Megkapják a Belharc Mf-át, ha azzal még nem rendelkeznek. Megtanulásának feltétele, hogy a fejdász Gyorsasága legalább 15-ös legyen. Ynev szerte csak magányos mesterek oktatják, csak egy-két nagyobb klánnak van olyan mestere, aki ismeri ezt az irányzatot.

Mérge Vipera

Ennek az irányzatnak a fogásait a belharcból vették át a kitalálói. Egykezes, hosszú vágófegyverrel alkalmazható a stílus (hosszú kard, másfélkezes kard, mara-sequor, szablya, stb.). A fegyvert a hátuk mögé rejtve védekező tartásba fogják, úgy, mint a sequort. Innen adnak le íves, lendületes, csuklóból kifordított vágásokat. A két alapvágás egyike az, amikor kifordítva függőlegesen ad le vágást a stílus használója, a másik vízszintes irányba, majd a fej felett forgatva ismét támad. Mindkét támadásnál kétkezes fogásba is átváltak, ezzel is megnövelve annak erejét. Védekezésnél a kardot az alkarjára simítja, ha szükséges két kézzel tartja, így azzal kiválóan lehet védekezni. Két kézzel

fogják meg, és hosszú, íves, csuklóból elmozdított vágásokat adnak le. A stílus hátránya, hogy a fej és nyak nem támadható vele. Általában hasat és hátulról gerincet támadnak vele. Mindezt akrobatikus ugrásokkal és elhajlásokkal kombinálják. Erről kapta a stílus a nevét, hisz úgy hajlanak el a támadások előtt, mint a felingerelt kígyó. Náluk minden 3%-nyi Ugrás képzettség jelent +1 VÉ-t. Az így forgatott fegyver értékei így módosulnak számukra: KÉ: -5, TÉ: +5, VÉ: +5 (de minimum 1). Sebzésjárulékként megkapják erejük 14 feletti részét, de csak ha ezt a harcmodort alkalmazzák. Ha Belharcba keverednek, akkor az egykezes fegyverből kapott negatív módosító enyhébb, KÉ: -2, TÉ: -5, VÉ: -5, Ha gyorsaságuk legalább 16-os, akkor kétszer támadhatnak a fegyverrel. Természetesen ez a harcmodor csak egy fegyverrel alkalmazható. Megtanulása nagy figyelmet igényel, ezért 9 Kp ráfordítása szükséges. Ennek ellenére nagyon elterjedt stílus, klánokban vagy magányos mesterektől egyaránt megtanulható.

Gyilkos fullánk

A vérprofi és hidegvérű gyilkosok által kedvelt stílus. Harcosai a Hátbaszúrás tökéletesítik mesterfok fölé és alkalmazzák harcban is. Ez a harcmodor csakis szúrásra is alkalmas fegyverrel alkalmazható, maximum rövidkarddal. Harc közben is a meglepetés ereje nélkül képesek alkalmazni a fent említett képzettséget, természetesen ezt szemből nem tehetik meg, így alkalmazásához sikeres Mögékerülést kell végrehajtaniuk. Sikeres támadás esetén az ellenfél még elszenvedi a Hátbaszúrás képzettségből adódó sebzés felét. A fegyver sebzésén kívül Af estén +k6 Sp, Mf estén az előzőn kívül még +k3 Ép - mindenféleképpen Ép, kivéve, ha a támadás sikertelen. Másik előnye, hogy meglepetésszerűen leadott „hátbaszúrásnál” (tehát, ha az ellenfél még nem vette észre a fejdázot, aki hátulról le akarja szúrni) a sebzéshez hozzáadódik a Hátbaszúrásnál leírt képzettség sebzésének még a fele. Tehát Af estén 3k6 Sp, Mf estén pedig még k6 + k3 Ép. Hátránya, hogy megismerői elhanyagolják a

védekezést. Mikor megtanulják a stílust VÉ-jük 10-zel csökken, viszont TÉ-jük 5-tel nő. Ezt a HM elosztásánál is figyelembe kell venniük, tehát a VÉ-jükre nem tehetnek sokat. Megtanulásának feltétele, hogy a fejdász ismerje a Hátbaszúrás képzettséget legalább Af-on. Természetesen a gyilkolóművészek közt elterjedt és elismert irányzat. Klánok ezért nekik tanítják meg elsősorban. Ezt a stílust oktató magányos mester ritka. Főként Ynev déli részén elterjedt.

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: ismeretlen

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk apróbb változtatásokkal szerepel az Ynev fejdászai (Sonko, MAGUS RPG) cikkben, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.

A cikk felhasználásra került a Harcművész rendszerezés (Leviathan, Kalandozók) című íráshoz, forrás vagy eredeti szerző feltüntetése nélkül.