

Slan



A Slan útja - legendák és valóság

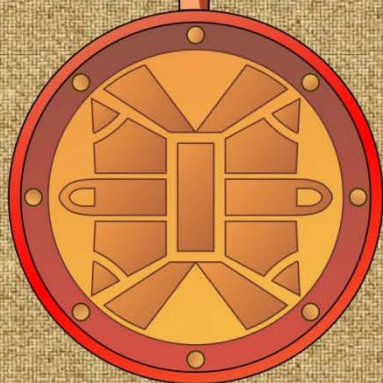
„Öklödben a Halál lakik.
Testvér, mondd el nekem:
Boldog vagy?”

(Arval d'Incarra)

Harcművészek... Ynev számos titkának ismerői, az akarat, a lélek és a test tökélyre fejlesztői. Tudományukat sohasem foglalták kötetekbe, nem osztják meg arra méltatlannal. A művészetet csak ezzel foglalkozó iskolák és magányos mesterek oktatják. Ennek eredményeképp az átlagemberek semmit sem tudnak róluk, megközelíthetetlen, különös alakoknak tartják őket. A harcművészek maguk is ennek a misztikus képnek kialakulását segítik elő viselkedésükkel. Szinte sohasem látják őket harcolni, végtelen nyugalmukkal és fegyelmükkel inkább a küzdelem elkerülése a céljuk. Persze, nem járnak mindig sikerrel. Időről időre elkerülhetetlen összecsapniuk igazi ellenségeikkel - nem nagyhangú kocsmái nehézfűekkel, hanem valódi hatalommal bíró ellenfelekkel. Ám ezeknek a csatáknak a legtöbb esetben kevés szemtanúja akad - marad hát a végeredmény és a rejtély.

Jelentős különbséget fedezhetünk fel a nagy harcművész-iskolákban és a magányos mesternél nevelkedett

tanítványok közt. Az iskolák tanítványai szinte testvéri közelségű kapcsolatba kerülnek egymással, a hosszú évek alatt acélkeményre kovácsolódnak közöttük az egység. Tudják, hogy akárhol vannak is, minden körülmények közt számíthatnak egymásra. Az iskolák vasfegyelmet követelnek meg tőlük, melyet a harcművészek életük végéig megőriznek. Sohasem kérkednek harci tudásukkal, igyekeznek kerülni a feltűnést. A tanítványok nem csupán harci képzésben részesülnek, mindenütt megismerkednek a sebgyógyítás alapjaival is. Mindamellet, az egyes rendszerek nem csupán technikai módszereik alapján ismerhetőek fel - avatott szem a személyiségjegyekből is következtethet a képzés helyére. A sokszor évezredes múltra visszatekintő, gondosan felépített rendszer szerint működő intézmények óhatatlanul azonos „nyomást” gyakorolnak minden egyes tanítványra - a kialakuló hatás persze az egyéniség szerint változik. Egyes iskolák komoly hangsúlyt fektetnek a tudományos képzésre, az innen kikerülő harcművészeknek Képzettség pontjaikból meg kell tanulniuk legalább az Írás/olvasás képzettséget - bár erre elég az 5 helyett 3 pontot áldozniuk. Ezen kívül a KM más tudományok elsajátítását is kötelezővé teheti a karakter számára, azonban mindig kedvezményt illik adnia az erre



felhasználható Kp-k mennyiségéből.

A magányos mesternél tanulók általában más típusú egyéniséggé érnek. Az igazi mesterek maguk választják ki tanítványaikat, gondosan irányítva testi és lelki fejlődésüket. Legtöbbször a tanítás idejét a civilizációtól távol töltik, hatalmas erdőségekben, ember nem lakta hegységekben. Talán ennek a hosszú, személyes kapcsolatnak köszönhető, hogy az ilyen harcművészek az iskolákban tanultaknál zárkózottabbak, sokkal nehezebben kötnek barátságot. Nehezebben illeszkednek be a „nagyvilági” életbe, sokáig maradnak magányosak - lelkükben és elméjükben azonban sokszor hihetetlen értékeket őriznek; egy letisztult élet, a mesterük bölcsességeit. Hozzátartozik az igazsághoz, hogy a zárkózottság ellenére létrejött barátság a legtöbb esetben nagyon szoros lesz; ha az idegen egyszer átjut a harcművész személyiségét övező falon, élete végéig tartó barátságot a jutalma.

Előfordulhat persze, hogy a gondos képzés ellenére sem történik minden az elképzeléseknek megfelelően, netán (ne adják az istenek!) torz lelkű tanító kezébe kerül az ifjú - hiszen az eszme makulátlanul tiszta lehet, az emberek azonban oly ritkán folttalanok. A nevelődő harcművész személyisége tehát nem a fentiek szerint változik meg, s a fent leírtak ellentétévé válik. Az ilyen alakok percről percre tudásukat bizonyítják, nem hagynak ki egyetlen alkalmat sem, ha küzdeni lehet. Ezt többnyire addig folytatják, míg egy náluk erősebbet nem vezérel útjukba a sors - egy csúf vereségnek komoly pedagógiai értéke lehet. Ámbár az is megtörténhet, hogy a legyőzött lelke még jobban eltorzul, csak az eljövendő bosszú élteti, a következő néhány évben csupán ennek sikeres végrehajtása foglalkoztatja. Az efféle ökölharcosokat hamar megtalálják a Sötét Út képviselői.

Rengeteg valószínűtlen mendemonda szól a harcművészek minden képzeletet felülmúló harci képességeiről. Ezeknek a mesébe illő feltételezéseknek persze ritkán van valós alapjuk, de legalábbis alaposan eltúlzottak. Az egyik legelterjedtebb tévhit például, hogy a magas szintű harcművészek képesek akár 200-szor is támadni egy kör alatt. Ez sajnos egyáltalán nem igaz, maguk a harcművészek örülnének a leginkább, ha ez lenne az igazság. Valós, bár sokakat ámulatba ejtő képességük, a Chi-harc csak maximális koncentrációval alkalmazható, mialatt semmiféle

más diszciplína - akár aktív, akár passzív - nem használható, kivéve az Asztrál és Mentál pajzsok fenntartását. A fenti szabály alól egyetlen kivétel létezik, mégpedig az Aranyharang. Sok év kondicionálással sajátítják el a technikát, mely lehetővé teszi e két harci diszciplína együttes alkalmazását. Mivel a Belső idő nem használható együtt a Chi-harccal, a körönkénti korlátlan számú támadás is kivitelezhető.

Egy másik legenda arról beszél, hogy a tapasztalt harcművész képes egyfolytában 5-6 percen át is Chi-harcot folytatni. Ez valóban így van, de csak igazán magas szinten (a 11. elérése után). A Chi-harc ugyanis nem más, mint a belső erő viszonylag gyors, egy célra fókuszált kioldása. A használat után tehát el kell telnie bizonyos időnek, míg a szervezet felkészül egy újabb rohamszerű energiakitörésre. Minél tapasztaltabb - azaz magasabb szintű - egy Slan, annál hosszabb ideig képes folyamatosan használni ezt az energiát. Ezt jelzi a Chi-harcnál szereplő táblázatban az Időtartam. Ez alapján tehát egy 4. szintű harcművész 1 körig harcolhat Chi-harcban, utána „pihennie” kell. Az energia visszatérési ideje hossza megegyezik azzal az időtartammal, mely alatt a harcművész Chi-harcban küzdött. Példánkban tehát hősünknek egy körön át közönséges harcot kell folytatnia, csak azután alkalmazhatja ismét a diszciplínát. Magasabb szinten a Chi-harcban tölthető idő egyre hosszabbá válik, míg a harcművészet igazán magas fokán már elvileg korlátlan lesz, csak a karakter Pszi-pontjai szabják meg a határát. Meghosszabbítható persze a TSZ-ből adódó idő, amit az illető Slan megszakítás nélkül Chi-harcban tölthet, ehhez azonban aránytalanul nagy mennyiségű Pszi-pontot kell felhasználnia. Az erre fordítandó Pszi-pontok mennyisége:

További kör száma	Pszi-pont
1.	4
2.	9
3.	16
4.	25
5.	36
6.	49

Eszerint az első plusz körért 4, a másodikért már 9, a harmadikért pedig 16 - összesen tehát $4+9+16=29$ - Pszi-pontot kell feláldozni. A Chi-harc időtartamának lejártával persze annyi ideig tart a kényszerpihenő („normál harc”), ahány kört a harcművész Chi-harcban töltött.

Hasonló koncentrációt igényel a Belső idő alkalmazása is. Ennek használata után is pihennie kell az alkalmazónak, hiszen teljesen valószerűtlen sebességgel merítette ki a testében felhalmozott energiát. Ez ebben az esetben teljes kimerülést jelent, a harcművész a diszciplína használata után annyi körön át próbál erőt gyűjteni, ahány kört - szegmenst - Belső idővel felgyorsított állapotban töltött. Ez a kimerülés semmiféle Pszi tevékenységet nem tesz lehetővé, a pajzsok fenntartásán kívül. A harc, vagy bármely megerőltető tevékenység csak -25-ös negatív módosítóval végezhető, mely minden, a cselekvéssel összefüggő értéket sújt - harcnál például a Kezdeményező, Támadó, Védő és Célzó értéket egyaránt.

Az Aranyharang diszciplína szintén sok túlzás tárgya. Való igaz, használata akárha emberfeletti képességekkel ruházná fel a Slant, ám nem szabad elfelejteni, hogy igen veszedelmes technika, melynek túlzásba vitele igen komoly károkat okozhat használójának. Ez annyit tesz, hogy az Aranyharangot elméletileg a pszi-pontok számától függően viszonylag sokáig lehet alkalmazni, de ha valaki túllépi a 3kör/szint határt, az annyi időre, amíg használta az Aranyharangot, elveszít annyi Állóképesség pontot, amennyivel túllépte az időhatárt. Azaz, ha egy első szintű harcművész 6 körig alkalmazott Aranyharangot, akkor 3 körrel lépte túl a határt, tehát a következő hat körre -3 járul az Állóképességéhez.

Másik széles körben elterjedt túlzás, hogy a harcművészek minden fegyverrel képesek alkalmazni a Chi-harcot. Ez sem igaz. A harcművészek csak pusztá kézzel, a kardművészek pedig kizárólag Slan kardjukkal avagy Slan törükkel használhatják a diszciplínát. Itt újabb probléma merülhet fel a támadások

számával kapcsolatban, mivel pusztá kézzel minden közönséges ember kétszer kísérhet meg találatot elérni egy azonos körben. A Chi-harcnál felsorolt értékek a Slan karddal történő támadásra vonatkoznak. Slan törrel és pusztá kézzel a támadások száma eggyel nagyobb, azaz 1. szinten 2, 3. szinten 3, 5. szinten 4, 7. szinten 5, 9. szinten 6, 11. szinten 7. A harcművész pusztá kezének Támadó és Védő értéke is eltér az ökölnél leírttól, ezért használja kezét fegyverek helyett. A különböző, Yneven honos harcművészeti technikák különböző harci értékeket adnak a pusztá kezes küzdelemre - egyik inkább támadás, másik védelemcentrikus. Több száz stílus ismert a kontinensen, ezekből most csak négy kerül ismertetésre. A KM maga is dolgozhat ki ilyen vagy ehhez hasonló irányzatokat. Ehhez először mindenképp meg kell találnia azt a jelenséget, anyagi formát, állatot, elvet, mely a technikák kidolgozásának alapjául szolgált. Az itt leírt, négy őselem tulajdonságain alapuló stílus elég egyszerű filozófiai alapra épült, a sokkal finomabb átmenetek éppúgy elképzelhetők, mint a vad szélsőségek. A harci stílusok közül minden harcművész egyet kap meg első szinten - iskolája vagy mestere erre oktatta több éven keresztül. Új stílus megismerésére is lehetőség van, de ehhez minden esetben keresnie kell egy mestert, aki a megtanulni kívánt technikákban járatos. Egy stílus megtanulására 8 Kp-t kell fordítania a harcművésznek, s a technika tökéletes elsajátítása még kiemelkedő képességű tanítvány esetén sem lehet rövidebb 3-4 hónapnál.

Az irányzatok:

Shien-ka-to

Az egyik legősibb harci irányzat, az iskola alapítását a P.sz.-i XXII. évszázadra teszik. Leghíresebb mestere Twien Loo Ka, Niaréből származott, harminc évesen telepedett le Tiadlanban. Itt ismerkedett meg a Shien-ka-to stílussal, s hamarosan a legtehetségesebb tanítványnak számított. Ötven éves korára ő lett az iskola nagymestere, ekkor látott hozzá a technikák megreformálásához és bővítéséhez. Az addigi stílusjegyekhez igazította Niaréből származó tudását, s majd tíz év tökéletesítés és csiszolás után létrejött az a tudásanyag, amit ma Shien-ka-to néven ismer a világ.

Szimbólumuk sárga kör alapon fekete lángnyelv, s ezt előszeretettel viselik fejkötőiken, vagy tunikájuk hátán. Fegyvereket nem szívesen használnak, ha mégis, úgy a botot részesítik előnyben. A kemény, ám könnyű drakfa husángjából csiszolják e botot, amelynek erezete vöröses színű, s igen ellenálló - egy képzett Shien-ka-to kezében méltó ellenfele bármely acélból kovácsolt fegyvernek. Eltörni, elválni nem könnyű, sebzése, amennyiben a megfelelő technikákkal forgatják 2k6. Ez az egyetlen fegyver, amelyet egy Shien-ka-to harcos Chi-harc közepette is tud használni.

A technikák sokkal inkább támadás-, semmint védelem centrikusak. A cél minél gyorsabban ártalmatlanná tenni az ellenfelet, könnyed mozgással, mintha a harcművész valóban szélben lobogó lángnyelvként táncolna. Viszonylag széles, lendületes mozdulatok jellemzik, az ütések és rúgások erejét inkább gyorsaságuk és pontosságuk adja. Szeretik távol tartani ellenfeleiket, a közelharc idegen a Shien-ka-to-tól. Kezüket és lábukat közel azonos arányban használják harc közben, állásaik magasak, s kiváló az egyensúlyérzékük.

Harcértékek:

	Ké	Té	Vé	Sebzés	Tám.
Kéz	10	15	9	K6-1	2
Láb	11	15	5	K6	2
Hosszú bot	4	10	16	2K6	1

Dart-nid-kinito

Kelet-Tiadlan legnevesebb stílusirányzata, szinte érintetlenül őrizte meg a Niarei kolostorokból származó hagyományokat. Magányos, kevés tanítványt oktató mesterek jellemzik, akik a szellem épülésére nagyobb gondot fordítanak, mint magára a harcra. A küzdelem mintegy melléktermékként jelentkezik a szellemi út mellett, igaz e mellékterméket messze földön emlegetik kivállósága okán. A Dart-nid-kinito követői semmiféle fegyvert nem használnak, a harcot inkább megpróbálják elkerülni, ám ha ez nem lehetséges inkább legyőzni kívánják, semmint megsemmisíteni. Miután a szellemi útra összpontosítanak - vagyis a Slan-pszi alkalmazására - mindenkinél kiválóbbak e téren. Ez számszerűségeiben úgy nyilvánul meg, hogy szintenként +1 Pszi-pontot kapnak a Dart-nid-kinito követői.

Szimbólumuk a víz, s mesterektől, iskolától függően, a víz valamely stilizált ábrázolását hordják ruhájukon. A stílusok között ez a leglágyabb. Egyetlen szögletes mozdulatot sem találhatunk benne, a kezek és lábak - mi több, maga a test - inkább körívek mentén mozog. A technika nagy hangsúlyt fektet a védelemre, az ellenfél saját támadásának lendületét próbálja elvezetni, ezt a maga javára kihasználni. A Dart-nid-kinito megtanulása meglehetősen időigényes feladat, kevés harcművész választja. Miután technikáik egyaránt használják a kezet és lábat, gyakran ugyanabban a mozdulatsorban, így nincs értelme a kéz vagy láb harcértékeit különböztetni.

Harcértékek:

Ké	Té	Vé	Sebzés
7	10	19	K3+1

Avad-ka-kinito

Eredeti Niaréből származó stílus, változtatás nélkül tanítja a Sárga Kolostorok technikai anyagát. Gyakran ma is Niaréből érkezett mesterek oktatják, igen magas színvonalon. A női tanítványok igen ritkák, hisz elsősorban a fizikai erőre és állóképességre épülő technikákból áll. Egyformán, és talán a legmagasabb színvonalon tanítja a kilenc alapfegyver forgatását, igaz a fegyvereket Chi-harc közepette nem tudják használni.

Jelképük a Sidar hegy stilizált körvonala, ezt általában a tunikájukra hímezve viselik. Meglehetősen stabil állásokat tartalmaz, romboló erejű ütésekkel. A harcművész nem csak karjának erejét, hanem szinte egész testsúlyát beleadja a jól kiszámított pillanatban leadott ütésbe. Ezért a technika sebzése nagyobb a többiénél, nem k6, hanem 2k6+1, viszont körönként csak egy támadásra nyílik lehetőség, mivel a sebzés nagysága a jó időzítésen múlik. Rúgásokat csak ritkán és csak igen alacsony szekcióban - tehát derék alatt - alkalmaznak.

A harcértékeik:

	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	2	18	5	2K6+2
Láb	3	8	5	K6+1

Nisen-nid-to

Vien wri Dara, tiadlani Dorcha által kidolgozott stílus, azóta is a Dorcha testőrségének fő irányzata. Megtanulására egyedül Par-Elyaban vagy Di'Maremben van mód. A gyengébbik nem körében talán ez a leginkább kedvelt harci metódus, ám a Nisen-nid-to iskolák jó néhány férfi hírességet is adtak Ynevnek. A legharcosabbnak tartott stílus, elegáns, látványos és igen hatékony. Oktatását némely mester egybeköti - egy Niaréből származó, igen ritka és igen speciális - mágiafajta tanításával, s ezért a Nisen-nid-to tanítványairól kering a legtöbb legenda.

E stílus a kilenc alapfegyvert használatát is oktatja, a legnagyobb hangsúlyt azonban egy különlegesen kiképzett, egykezes, ún. Nisen-kard forgatásának tanítására fordítja. A Nisen-kardot a tanítványok Chi-harc közben is képesek használni.

A Nisen-nid-to jelképeül a szelet választották, ám a tanítványok nem hordanak ruházatukon jeleket, mégis jellegzetes láb és kéztartásukról azonnal felismerhető stílusuk.

A közelharc szintén nem erősségük, ám lábsöpréseik, legváratlanabb helyzetekben végrehajtott gáncaik messze földön híresek. Nagy gyorsaságot és ügyességet kíván, viszont nem épít túlságosan a testi erőre. Az alkalmazó harcművész szélesebben mozog, villámként csap le, de a támadások gyorsasága miatt viszonylag kevés erő vihető bele egy-egy csapásba. Inkább a láb használata dominál, de a különbség nem túl nagy: 60%-40% a lábtechnikák javára. A technika rengeteg ugrást, kitérést foglal magába, így a védekezés sem szenved csorbát.

Harcértékek:

	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	11	13	14	K6-2
Láb	12	15	9	K6-1
Nisen kard	7	12	11	K6+1

Hagai-nid-kinito

A stílus Laerel C'hoken félelf nevéhez fűződik, aki Psz.3562-ben apja ösztökélésére egy a sötét utat járó harcművész mester tanulója lett. Különlegesen tehetségesnek bizonyult, így hamar elsajátította a harcművészetet, harminc évvel később már mesterré avatták. C'hoken nem elégedett meg ezzel a tudással, ő hatékonyabban akart harcolni. Kereste azt a lehetőséget, amellyel a leggyorsabban lehet az ellenfelet vergődő húsmasszává változtatni. Elsajátította az anatómiát, hogy tudja, melyek azok a szervek, amelyek roncsolódása folytán az emberi test harcképtelenné válik. Gyakorlatai és harcai alatt kitapasztalta, mely pontokon kell ütést mérni a testre, hogy az részben, sőt teljesen lebénuljon. Egy külön e célra kialakított területen, a világtól elzártan kezdett kísérletezni, és több tucat áldozat árán feltérképezte az emberi test idegpontjait. Ezek ismeretében olyan stílus és meditációs gyakorlatok kidolgozásába kezdett, amelyek a harcost a Chi-harchoz hasonló előnyökhöz juttatják, de nem merítik ki a szellem energiáit. Fokozatosan haladt, négy éves gyakorlatozás után már alkalmazni tudta erejét, ám nem a várt eredménnyel: ütései gyorsak, acélosak és pontosak lettek, ugyanakkor ez az állapot erőteljes koncentrációt igényelt, és nagymértékben igénybe vette testének energiáit. A technika megtanulása a legjobboknak is 5 évbe és 20 Kp-be kerül.

Az iskola jelképe egy stilizált félhold. Ez látható az iskola kapuján, és rá van tetoválva minden haladó mellkasára. A tetoválást és az ünnepélyes avatást megelőzi egy vizsga, amin a növendékek bebizonyíthatják rátermettségüket. C'hoken mester ellen kell ugyanis talpon maradniuk. A haladók tehát - érthető módon - büszkék a jelre, no és mindennek előtt önmagukra.

A Fogyó Hold technika

Szintenként: (1,2,3...)

Ké:	+1
Té:	+2
Vé:	+2

Két szintenként: (1,3,5...)

Sp:	+1
Időtartam:	+1 kör

Támadások száma:

Tsz	1	3	6	10	15
Támadás	+1	+2	+3	+4	+5

Időtartam: 1 kör / 1 Akaraterő pont

Az Akaraterő pontok két Tsz-enként egy körrel később kezdenek el fogyni. Tehát 1. Tsz-en az 1. kör végén tűnik el az első Akaraterő pont, 3. Tsz-en a 2. kör végén, 5. Tsz-en a 3. kör végén, és így tovább.

A technika alkalmazása folyamatos meditációt igényel, ezért csak olyan diszciplínákat lehet közben alkalmazni, melyeket Chi-harc közben is.

Az első körben nincs +Ké. Ha egy kapott Ép sebzés értéke magasabb, mint a harcművész maximális Ép-jének egyharmada, megszakad a koncentráció. A kör hátralevő részében és a következő körben a harcművész nem képes meditálni. A meditáció megszakadása nem jelent stílusváltást, mindössze a harcművész harcértékei és sebzése csökken le valamelyest. A koncentráció ennél az iskolánál (a hagyományos Chi-harccal ellentétben) nem lesz nehezebb a harcművész Fp-inek fogytával. Ennek magyarázata a harcművészek képzésében és a stílusban keresendő: a harcművész ugyanis a stílus alkalmazása során folyamatosan fizikai fájdalmat érez.

A harcművészek, kihasználva anatómiai tudásukat, az ellenfél idegpontjaira, sérülékenyebb testrészeire mérnek ütést, így az ellenfél fokozatosan lebénul. Az ütések hatékonyságát a Chi-harccal ellentétben nem csupán szellemi, hanem főként testi energiáik alkalmazásával növelik. Hatalmas akaraterő kell a koncentráció fenntartásához, így a stílus használatának maximális időtartama a harcművész tapasztalati szintjén kívül annak Akaraterőjétől is függ. Az Akaraterő minden egyes kör végén eggyel csökken, ezért a harcművész Fp-i

is folyamatosan csökkennek. Ha a harcművész Akaraterője 10 alá esett, akkor a következő körben már nem tudja folytatni ezt a harcmodort.

Az elvesztett Akaraterő pontok a meditáció befejezése után hat körrel kezdenek visszatérni. Az első a hatodik kör végén, a többi pedig attól kezdve két körönként. Az Akaraterő pontok visszatérése akár harc közben is folyamatos. Ha a harcművész harc közben elájult, akkor az így visszatérő Fp-k hatására magához tér.

A technika humanoidok ellen alkalmazva harcértéksökkenést is eredményez. Nem humanoid lények, illetve minimum 2 Sfé-vel rendelkező páncélosok ellen csupán a harcművész magasabb harcértéke, és nagyobb sebzése érvényesül. Páncélos ellenfelek esetében a technika hatástalansága azzal magyarázható, hogy a vért megvédi az idegpontokat, ízületeket.

Harcértéksökkenés

Levonás	Tsz	Sp
1	1-2	1-3
2	3-4	4-6
3	5-6	7-9
4	7-8	10-12
5	9-	13-

A stílus alkalmazása során minden sikeres (tehát Ép, vagy Fp veszést okozó) találatkor a harcművész ellenfele ideiglenesen veszít harcértékeiből. A levonás a harcművész Tapasztalati Szintjétől és az okozott összes sérülés (Ép+Fp) nagyságától függ, és ezek az értékek összeadódnak. Azt, hogy mely harcérték fog csökkenni, egy k6-os dobás hivatott eldönteni:

Ké: 1-2, Té és Cé: 3-4, Vé: 5-6

A harcértékek nem csökkenhetnek nulla alá. Az áldozat 15 elvesztett harcérték pontonként veszít egyet körönkénti támadásainak számából. A támadások száma nem csökkenhet nullára. A Halál jellemű harcművész egyáltalán nem biztos, hogy abbahagyja a küzdelmet (vagyis inkább a kínzást) az ellenfél lebénulása után! Sőt, a harcművész bármikor úgy dönthet, hogy visszafogja ütését, és csupán minimális sebzést

okoz ellenfelének (1Fp, ill. 1Ép+2Fp) hogy tovább nyújtsa annak szenvedését.

Az elvesztett harcértékek csak kiadós pihenés után kezdenek visszatérni. Mély, nyugodt alvás esetén 1 óra alatt regenerálódik K3-K3 Ké, Té, VÉ és Cé pont. A küzdelmet követő természetes, vagy mágikus gyógyulás során minden egyes Ép-vel 5-5, minden egyes Fp-vel 2-2 harcérték pont tér vissza. Ez nem érvényes a Fájdalomcsillapítás diszciplinával történő gyógyításra, mert az nem a sérülést, csupán a fájdalomérzetet szünteti meg.

Harcértékek

	Ké	Té	Vé	Sp	Tám
Holdszarló	8	17	5	K5	2
Kéz	10	18	12	K6	2
Láb	8	14	8	K6+1	2

Holdszarlójukat Chi-harc közben nem képesek használni, arra az esetre tanulják használatát, ha kimerülten kerülnének valakivel összetűzésbe, például egy hosszabb harc vagy gyakorlás után, mikor a harcművész szellemileg teljesen elfáradt. A stílus rendszeres gyakorlást és meditálást követel. Ha a harcos már nem képes eléggé összpontosítani, ütései veszítenek erejükből és hatékonyságukból. Hogy mégse legyen kiszolgáltatva az ellenfelének, C'hoken a holdszarlóra dolgozott ki egy újfajta, hatékony védekező harcmódot.

Az Akaraterő csökkenése

A világot járó, már felszabadult harcművész ugyanolyan keményen edz, mint iskolájában. Ez nemcsak a harci gyakorlatokra igaz, hanem a mentálisakra is. A Fogyó Hold útját járók mindennap megközelítőleg egy órán át gyakorolják a meditáció közbeni harcot. Ezen kívül rendszeresen kell gyakorolniuk a Fogyó Hold technikát is. Ha egy hétig nem gyakorolnak, akkor egy Akaraterő pont helyett két Akaraterő pontba kerül a technika alkalmazása. Újabb egy hét szünet után három pontba, és így tovább, egészen 10 pontig. Ha újra elkezdik a gyakorlást,

naponta 2-2 ponttal kevesebb Akaraterő pontjuk fogy el körönként.

Mori-mitari-ka-kinito

Troth Reath, e művészet megalkotója a Psz. 3639. évben tűnt fel először Tiadlanban. Különleges tehetségnek számított, hihetetlen gyorsan tanulta meg a harcművészet alapjait. Mindössze annyi volt az istenek hibája, hogy rendkívül gyengére teremtették. Így azokat a gyakorlatokat, amelyek nagyobb testi erőt kívántak, nem tudta végrehajtani. Munkájában felhasználta az állatok kifinomult harcát és az emberi test mozgási hibait. Olyan stílus kidolgozására törekedett, amely nem igényel nagy erőt, mindössze figyelmet. Nyolc kemény év után, több száz harci helyzet kidolgozásával lépett mesterei elé hogy bemutassa tudását. Mesterei, látván elhivatottságát és harci képességeit, támogatták a tökéletesedés útján. Újabb három év elteltével immár tökéletesre csiszolt technikával alakította meg saját iskoláját. A mozdulatok végrehajtásához szükséges erőt legtöbbször ellenfele lendületéből nyerte. A gyakorlatok sikeressége a másik fél hibaira és lassúságára épült. A technika megtanulása a legjobbaknak is 5 évbe és 20 Kp-be kerül.

Jelképük egy lótuszülésben meditáló férfi, ezt nyíltan viselik tunikájuk hátán.

A Lángliliom technika

Szintenként: (1,2,3...)

Ké:	+1
Té:	+1
Vé:	+4

Két szintenként: (1,3,5...)

Sp:	+1
-----	----

Támadások száma:

A harcművész ellenfele támadásai után visszatámadhat. Az ilyen visszatámadások maximális száma nem haladhatja meg az általános harcművész iskolák körönkénti támadásainak számát. Tehát az 1. Tsz-en két, magas Ügyesség és Gyorsaság esetén három tám/kör, a 2. Tsz-től a 7. Tsz-ig három tám/kör, 7. Tsz fölött pedig négy tám/kör.

Ezen felül minden sikeres (tehát Ép, vagy Fp vesztest okozó) visszatámadás után lehetősége van

további támadásokra. Ezekre a támadásokra megkapja az előző támadásokor kapott módosító felét. Ha a plusz támadás sikeres, akkor a harcművész egy újabb támadást tehet, ám a módosító megint a felére csökken. (A negatív módosító is!) A plusz támadásait addig folytathatja, amíg az egyik sikertelen nem lesz, vagy pedig amíg le nem adja a körönként lehetséges összes plusz támadást.

A plusz támadások maximális körönkénti száma a harcművész fejlődése során a következőképpen alakul:

Tsz	1	3	6	10	15
Támadás	1	2	3	4	5

Ha az ellenfél többször támad egy körben, akkor a harcművész eldöntheti, hogy a sikeres visszatámadások közül melyik után kerüljön sor a plusz támadás(ok)ra. Vigyázat! Ha a harcművész egy sikeres támadás után úgy dönt - például, mert nagyobb módosítóra, azaz kedvezőbb alkalomra vár - hogy nem támad, és a kör hátralévő részében nincs sikeres támadása, akkor abban a körben mar elvesztette a plusz támadásokhoz való jogát.

Időtartam: 1 kör / 1 pszi pont

A technika alkalmazása folyamatos meditációt igényel, ezért csak olyan diszciplínákat lehet közben alkalmazni, melyeket Chi-harc közben is.

Az első körben nincs +KE. Ha egy kapott Ép sebzés értéke magasabb, mint a harcművész maximális Ép-jének egyharmada, megszakad a koncentráció. A kör hátralévő részében és a következő körben a harcművész nem képes meditálni. A meditáció megszakadása nem jelent stílusváltást, mindössze a harcművész harcértékei és sebzése csökken le valamelyest. A koncentrálás körönként egy Pszi-pontot emészt fel. Ha viszont a harcművész már több sebet kapott, nagyobb erőfeszítésbe kerül a koncentráció fenntartása. Ha elvesztette Fp-inek több, mint felét, akkor körönként 2, ha pedig több, mint háromnegyedét, akkor körönként 4 Pszi-pontjába kerül a koncentráció.

A harcművész, kihasználva Gyorsaságát és Ügyességét, fölkészül ellenfele támadására és ellene fordítja annak lendületét. Egy jó helyzetben kevés erővel akárkit legyőzhet, vagy a harc feladására kényszeríthet. Ha a harcművész Ké-je nagyobb, mint

ellenfeléé, akkor lehetősége nyílik arra, hogy a kezdeményezésről lemondva bizonyos módosítókkal támadjon vissza. Ha az ellenfél támadása sikertelen, úgy a harcművész Té-jéhez hozzáadódik ellenfele Té-jének és a harcművész Vé-jének különbsége. Ha az ellenfél támadása sikeres, akkor a harcművész Té-je a fenti mértékben, sebzése pedig a fenti különbség tized részével csökken, de sebzése nem csökkenhet nullára. A harcművész barmikor úgy dönthet, hogy egy támadását feláldozza az ellenfél következő ütésére való felkészülésre. Ez azt jelenti, hogy a harcművész az ellenfél első támadása után nem támad vissza, a kör hátralévő része viszont úgy telik el, mintha az övé lett volna a kezdeményezés. Egyenlő Ké-ek esetén a küzdő felek Gyorsaságpróbára jogosultak. Amelyiküknek hamarabb, vagy nagyobb különbséggel sikerül a Gyorsaságpróbája, azé a kezdeményezés. A Lángliliom stílus használata közben az Akrobatikából eredő plusz VÉ nem számítható bele a harcművész Vé-jébe. Ha a harcművész úgy dönt, bármikor elugorhat az ellenfél támadása előtt, így az Akrobatika képzettségéből jövő pluszt beleszámíthatja Vé-jébe, de akkor abban a körben már nem használhatja a Lángliliom technikát. A játék szempontjából ez annyit jelent, hogy ha a Játékos látja, hogy az ellenfél az Akrobatika használata nélkül eltalálná karakterét, akkor választhat: sebződik és kisebb Té-vel támad vissza, vagy használja Akrobatika képzettségét, de a kör hátralévő részében nem kaphat pozitív módosítót, csak negatívát, továbbá elveszíti a plusz támadásokhoz való jogát. Ebben az esetben természetesen célszerű az Akrobatika használata a kör teljes hátralévő részében. Ha a harcművész túlüti ellenfelet, a lehetőségekhez képest barmit megtehet. Ez lehet az ellenfél karjának eltörése, kifecamítása, vagy az ellenfél földre kényszerítése, leütése, harcképtelenné tétele. Ha az ellenfél üti túl a harcművészt, akkor az abban a körben mar nem tud visszatámadni, és a következő körben automatikusan elveszíti a kezdeményezést. A fent leirt módon, tehát egy támadásának feláldozásával persze visszaszerezheti azt.

Harcértékek

	Ké	Té	Vé	Sp	Tám
Tonfa	8	10	19	K5	2
Kéz	12	10	14	K6	2
Láb	10	8	8	K6+1	2

A Lángliliom stílus csak humanoidok ellen hatásos, azaz csak ellenük adódik hozzá (vonódik le) a módosító a harcművész TÉ-hez(-ből). Tonfájukat akkor használják, amikor olyan ellenféllel van dolguk, aki ellen speciális tudásukat nem tudják kihasználni. Ilyen lehet például (a nem humanoidokon kívül) a körönként csupán egyszer támadó, viszont magas KÉ-jű ellenfél. A tonfát nem képesek Chi-harc közben használni.

Khrin-shu-nid-to

Egy elfordult jellemű renegát mester által kidolgozott technika. A mester a halál szimbólumáról, a hollóról nevezte el a stílust. Villámgyors, táncszerű mozgást, nagy ügyességet kívánó technika, melyben a mozdulatok képzeletbeli körívek mentén követik egymást. A „tánc” rengeteg ugrást és pördülést tartalmaz, melyek lendületet adnak minden vágásnak. Szúrástechnikát nem alkalmaznak, kizárólag vágnak. Még a nem műértők számára is szemet gyönyörködtető látvány a Holló násza. Az elnevezés a mestertől származik, aki túl nyelvtörőnek látta az eredeti niarei elnevezést, ezért a technikának a Holló násza elnevezést adta.

Jelképük a holló, ennek stilizált képét tunikájukon is viselik.

A tanoncok egyetlen fegyver használatát tanulják, a stílusra jellemző, párban forgatott Hollószárnyat vagy, ahogy ők nevezik: Khrin-kao-t. A fegyver forgatását tökéletesen elsajátítják és szinte a kezük meghosszabbításaként bánnak vele. Chi-harcban is használhatják. A stílus megalkotója nem fektetett sok gondot a pusztakezes technikákba, ez a harcértékeken is meglátszik.

Harcértékek

	Ké	Té	Vé	Sp	Tám
Hollószárny	8	15	12	K6+1	2
Kéz	8	10	7	K6-2	2
Láb	7	10	5	K6-1	2

Shil-kadak-no-to

A technikát a kilenc alapfegyver használatára dolgozta ki egy tiadlani félelf mester, innen ered neve is shil-kadak-nid-to, avagy a kilenc sárkány bölcsessége. Mind a kilenc fegyverre külön harcmódot dolgozott ki, melyekkel sokkal hatékonyabbak ezek. Rengeteg odafigyelést és gyakorlást igénylő stílus, mert mind a kilenc fegyvert azonos szinten kell használniuk, így bármelyik is akad kezük ügyébe biztosan megvédik magukat, vagy legyőzik ellenfeleiket. A mester nem ad fegyvert a távozó növendékeknek, mert ekkora fegyverarzenált lehetetlen mindenhova cipelni. Chi-harc közben nem tudják használni fegyvereiket, de a különleges technika megmutatkozik a közelharc fegyverek esetében, ugyanis az ezekkel körönként lehetséges támadások száma eggyel megnő. A dobófegyverek harcértékei nem változik.

Jelképük egy sárkány, melyet fejpántjukon viselnek büszkeséggel.

A technikák nagy gyorsaságot és emellett erőt is igényelnek, mert a harcművész lendületből támad, és így a harc egybefolyik egy hosszú mozdulatsorrá, mely nem szakadhat meg, csak ha legalább 2 Ép-s sérülést szenved a harcművész. A következő körben a támadások száma visszaesik az alapra, de utána újból megnő. A mozdulatok között nincsen ugrás, azonban rengeteg a pördülés, forgás, ezért a harc közben a félhátúról támadók nem kapják meg az ilyen esetekben járó módosítót. A stílus pusztakezes technikája átlagosnak számít, mert nem erre fekteti a legnagyobb hangsúlyt.

Harcértékek

	Ké	Té	Vé	Sp	Tám
Hosszúbot	4	10	16	K6	1
Rövidbot	9	9	17	K3	1
Tőr	10	8	2	K6	2
Hosszúkard	6	14	15	K10	1
Kétkezes harcibárd	0	6	8	3K6	1/2
Dárda	8	16	5	K6+1	1
Tonfa	8	10	19	K5	2
Cséphadaró	1	6	5	K6+1	1
Slan csillag	10	4	0	K3	3
Egykezes buzogány	7	11	12	K6	1
Kétkezes buzogány	0	7	6	3K6	1/2
Kéz	8	12	15	K6-1	2
Láb	6	14	13	K6	2

Ukami-nid-to

Az a stílus egyike a Niareből kiszivárgott irányzatoknak, ám tiadlani mesterek átdolgozták és a tökéletes mozdulatokat inkább hatékonyra cserélték. A technikát csak Tiadlanban lehet elsajátítani, itt is csak néhány iskola tanítja. Mikor Tiadlanban megjelent ez a stílus a harciasabb beállítottságú szerzetesek alkalmazták. A stílus egy fegyver használatát is oktatja, ez a horgas kard. A harcművészek a fegyver mellett a láb technikájára is sok gondot fordítanak. Előszeretettel rúgnak, akár fejmagasságba is, és gáncsolnak vagy kisöprik ellenfelük lábát. Általában egy fegyvert használnak, de már találkoztak két fegyveres próbálkozással is, ám akik ezt a technikát behatóbban ismerik tudják, hogy a szabad kéz az egyensúlyozásban és a lendületvételben nagyon fontos szerepet játszik és vannak olyan vágások, melyek mindkét kezet igénylik. Ha fegyveres ellenféllel kerülnek szembe könnyedén lefegyverezhetik vagy eltörhetik fegyverét a horgas kard kialakítása miatt. Különleges rúgástechnikákat ismernek, melyek óriási erővel csapnak le, ezért sebzésük 2k6, de körönként csak egyet támadhat lábbal a harcművész.

Jelképük egy aranszín hurok, mely a pusztakezes harc és a fegyveres küzdelem tökéletes összefonódásából jön létre – mondják a harcművészek.

Harc közben körönként két támadás illeti meg őket egyik a fegyverrel, másik egy rúgás.

Harcértékek

	Ké	Té	Vé	Sp	Tám
Horgaskard	4	16	18	2K6+2	1
Láb	10	17	15	2K6	1
Kéz	8	14	12	K6-2	2

Sai-nid-kinito

Az egyik legelső technika, mely Ynevre kiszivárgott, és egyben a legegyszerűbb. Nem túl nagy szellemi elmélyülést kíván alkalmazójától, ezért rengetegen választják a harcnak e módját, még azok is, akik nem születtek igazi harcművészeknek. Főleg a délvidéken elterjedt, de iskolák szerte Yneven megtalálhatók. Elsősorban pusztakezes technika, de a tanítványok elsajátítják a Sai használatát, ha fegyveres ellenféllel kerülne szembe megtudják védeni magukat. A Sai-t néha dobják is, ezért több található egy harcművésznél. Mivel nem elsősorban a fegyveres harcra tanítják a növendékeket, ezért csak egy technikát dolgoztak ki a Sai-ra, mely inkább a védekezést nem a hatékony támadást. Általában párban forgatják, ha rá kerül a sor, de csak akkor nyúlnak használatához, ha pusztakezes tudásuk nem bizonyul elegendőnek ellenfelük ellen. Ha mégis támadásra kerül a sor gyors csapódásszerű mozdulatokkal forgatják kezükben, hol a pengét, hol a markolatot, hol pedig a keresztvasat alkalmazva a támadáshoz-védekezéshez. A stílus megtanulása sokkal egyszerűbb, mint bármely másik, így erre csak két hónapot és 6 Kp-t kell áldoznia az érdeklődőnek.

Jelképük két egymást keresztező Sai, ezt tunikájukon nyíltan viselik.

Harcértékek:

	Ké	Té	Vé	Sp	Tám
Sai	9	10	18	K6	2
Kéz	11	17	15	K6	2
Láb	10	17	13	K6+1	2

Shil-mashuri-nid-kinito

A technika eredetileg egy Yllanorba települő Anath-Akhan renegát által kidolgozott stílus, melyet végül egy pyarroni mester tökéletesített. Néhány év múlva kalandos utat bejárva Haonwellben bukkant fel. Itt kicsit átdolgozták, majd a „gladiátorok” körében nagy népszerűségnek örvendett és Haonwell északi részében gyakran kisebb közönségek gyűltek össze az utcán két harcoló harcművész mozdulatait csodálni. Később egy mester

magával vitte tudását Niaréba, ahol csiszolhatta még a technikát. A mester később eltűnt, sokak szerint Enoszukéba utazott, hogy a híres sárkányisten kultuszát tanulmányozza és itt adta tovább tudását a szerzeteseknek, ők nevezték el később a sárkány táncának. Több évtizedre feledésbe merült a technika, majd végül Tiadlanban kezdték újra oktatni a kiváltságosoknak. Az utóbbi időben egyre kevesebben tanulják ki ezt a stílust, mert amíg nem tökéletesek a mozdulatok saját magában is súlyos sérüléseket tesz a tanuló. Nagy erőt és ügyességet kívánó stílus, mert például van olyan rúgástechnika, melyet félkézen állva kell végrehajtani. A mozdulatok folyamatosak, táncszerűek, folyamatosan mozgásban vannak előre, hátra vagy oldalra. Rengeteg benne a kézen átfordulás, a szaltók, pörgések. Előszeretettel alkalmazzák a harc látványosabbá tételéhez a Földharcot, egyszerű mozdulatokkal kisöprik az ellenfelük lábát, majd a következő pillanatban már maguk is a földön vannak, itt néhány támadás erejéig tart a harc, majd az egyik fél félkézre emelkedik és egy lendületes pördülő rúgással újra a földre kerül – valahogy így nézhet ki egy rövid harci jelenet. A brazil kapuera-hoz hasonlítható leginkább. Egy fegyver használatát is eltanulják, ez az úgynevezett láncos sarló, melyet hihetetlen

ügyességgel használnak, akár egy kézen állva is képesek ellen felükre támadni vele, a megfelelő technikával súlyos sebek ejthetők, ezért ilyenkor sebzése k6+4, túlütés esetén az ellenfélbe akad és a kirántása +2Ép-t sebez. Folyamatosan lengetik, hogy a támadáshoz mindig megfelelő lendülete legyen. Általában jobb kezükre erősítik míg balkezüket a mozdulatokhoz használják. Fegyverüket Chi-harc közben is képesek használni, a Chi-harcban bemutatott „tánc” még a hozzá nem értő figyelmét is leköti. Rendkívül veszélyes stílus ezért csak kevesen merik elsajátítani, de akinek sikerül, mire maga is tökéletesen mozog már mesteri szinten ismer minden egyes lépést, vágást vagy pördülést. Ezért legalább 5 évbe, 25 Kp-be és folyamatos gyakorlásba kerül annak, aki el kívánja sajátítani.

Jelképük egy spárgában ülő harcművész. Ezt a jelet gyakran még tetoválásokon is felfedezheti a szemlélődő.

Harcértékek

	Ké	Té	Vé	Sp	Tám
Láncos holdsarló	10	18	5	K6+4 (+2)	2
Kéz	12	17	16	K6-2	2
Láb	11	18	15	K6+2	2

2003.02.11.

Szerző: Cyrus

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk eleje szinte szó szerint tartalmazza a Rúna I/4. számában megjelent, Kovi és Lord Critai által írt, a Slan útja... című írást.