

Harcművészek, kardművészek II.



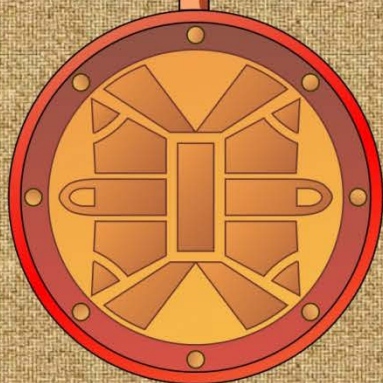
A harcművészek

Először is szeretnék köszönetet mondani Deák Zoltánnak a Harcművészek, Kardművészek című kiegészítő anyagáért, amiben sok hasznos információt találtam a kardművészekkel kapcsolatban. Jőmagam harcművésszel játszom és igazán igényes munkának tartom pályatársam írását, de sajnálatosnak tartom, hogy a harcművészekről csak a karakteralkotás szintjén regélt. Mivel több hónapja várom már a folytatást és még mindig nem jött ki, ezért elhatároztam, hogy magam próbálom meg folytatni a már elkezdett, nagy volumenű és igényes munkát. Eme kiegészítésben az ynevi harcművészekkel foglalkozom majd, azt az utat követve és építve, amit Deák Zoltán és Robi nevű kollégáim kikövezték előttem.

A Harcművészet eredete

Mint a földön, itt Yneven is a köznép soraiban alakult ki a harcművészet. "Tette" ezt azon oknál fogva, hogy a mikádók csak a kis méretű fegyverek használatát engedélyezték a köznépnek. Persze egy tör, vagy rövid kard is alkalmas a halál osztására, de mivel csak kevesen értenek magas fokon használatukhoz, ezért eléggé veszélytelen fegyverek.

A póroknak tehát egyetlen fegyverük maradt: a saját testük. Végtagjaikat használták fel arra, hogy megvédjék magukat a rájuk törő portyázok és barbár hordák ellen. A harcművészetek az ököl- és lábharc képzettségekből fejlődtek ki. Persze eleinte még nem volt olyan hatásos a testtel való küzdés, mint mostanában, hiszen akkor még nem ezeket a kifinomult technikákat, hanem sokkal primitívebb, már-már utcai jellegű ütéseket és rúgásokat alkalmaztak. Egy-egy eszesebb ember megfigyelte ezeket a hiányosságokat és elkezdte csiszolni mozgását, lassan önálló, a többitől differens mozgáskultúrát létrehozva. Persze ezek hatékonysága változó, de mondhatni, hogy csak a legerősebb stílusok maradtak fenn az idők folyamán. De ezeket a stílusokat is fejlesztették, néhány stílusnak több változata is ismeretes. Léteznek titkos vagy ritka stílusok, ezeket például egy eldugott hegyi kolostorban, vagy egy szektában oktatják csak. Ezen stílusok felkutatását és megtanulását minden harcművész kötelességének érzi, sokszor egész életét annak felkutatásával tölti. De persze léteznek még ma is primitív stílusok, amit csak azok a „harcművészek” tanulnak, aki nem az Utat járják. Ezeket jobbra csak egy-egy kocsmai verekedés vagy pénzdíjas pofozkodás alkalmával használják fel. Inkább a gladiátorok sajátja, mintsem a harcművészeké.



Egyes műértők felvetik annak a lehetőségét is, hogy a harcművészeteknek van egy ősi közös ága is. Nem elvetendő feltételezés ez, mert vannak olyan stílusok, amelyek részben vagy teljes egészében átvették egy másik stílus elemeit. (Mint a Földön a Ju-jitsu tette a Karatéval)

A harcművészek fajtái

Alapvetően két fajta harcművész létezik yneven. Az általános, amit a Harc- és Kardművészek könyvében olvastunk, és a Varjenok, akik földi kultúrában a Ninják kasztjának felelnek meg. Mind a két fajta harcművészre jellemző a becsületesség és az egyenesség, a módszereik különböztetik meg igazán egymástól a két ágazat képviselőit. Az általánosságban vett harcművészek például sosem használnak mérget, idegen tőlük a hátbatámadás, és szinte mindig megpróbálják elkerülni a harcot, csak a legvégső esetben hívják segítségül tudásukat. Ellenben a Varjenok mentalitásban inkább a fejedáshoz hasonlítanak: nem idegen tőlük a hátbatámadás és a mérgezés (inkább bénultságot okozó mérgeket használnak), de tisztelik az életet, és minden esetben óvják annak értékeit. Mint összehasonlításukból kiviláglik, szinte mindenben megegyeznek néhány képzettség, módszereik és mentalitásuk kivételével, de nem csak ezekben. A Varjenokat harcművészeti stílusuk is megkülönbözteti a harcművészektől. A harcművészek számtalan stílus közül válogathatnak életük folyamán, nem ritka, hogy egy harcművész akár három-négy stílust is ismer, de egy Varjen csak egyetlen egy stílust ismerhet meg életében, amit Varjen-stílusnak hívnak. Erről a harcmodorról majd az Iskolák és Stílusok fejezetben írok.

A karakteralkotás

Mind két kaszt képességeit az Első törvénykönyv harcművész kasztja szerint kell kidobni. Itt javaslom még azt módszert, hogy kidobjuk és feljegyezzük az összes pontot, majd ezeket tetszőlegesen elosztjuk. Figyelembe kell tartani, hogy ezek az értékek nem haladhatják meg az emberi faj maximumát és csak ezek után írhatók hozzá a képességekhez a faji módosítók. Ezt minden kaszt esetében lehet használni. Meg kell említenünk, hogy erre a két kasztra is igaz, amit a kiegészítő előző részében a Jellem és Mentalitás címszó alatt

leírtakban áll. Tapasztalati szintet az E.T.K.-ás harcművész táblázata szerint lépnek

	Harcművész	Varjen
Ké	10	10
Té	20	20
Vé	75	75
Cé	0	10
Hm \ szint	12 (3)	12 (3)
Kp alap	5	7
Kp \ szint	6	12
Ép alap	7	5
Fp alap	6	7
Fp \ szint	K6+5	k6+5

Egy „megreformált” harcművész ezekkel a képzettségekkel bír első szinten:

- 1 stílus
- Vakharc AF
- 9 fegyverhasználat AF
- 4 fegyver dobása AF
- Kétkezes harc MF (a Lendület ereje stílus használói nem kapják meg)
- Kiegészítő támadás MF (lábbal, a Lendület ereje stílus használói nem kapják meg)
- Slan pszi (Harcművész) AF
- Vadászat\halászat AF
- 1 szakma AF
- Erdőjárás AF
- Lovaglás AF
- Futás AF
- Úszás AF
- Sebgyógyítás AF
- 1 nyelvismeret (4.) AF
- Mászás 20%
- Esés 35%
- Ugrás 30%

Tapasztalati szintenként 22%-ot kap, amit tetszés szerint eloszthat, de egy képzettségére maximum 15%-ot áldozhat. A Halál vagy Káosz jellemű harcművészek lecserélhetik a gyógyítás képzettséget egy hasonló KP-értékű képzettségre.

Képzettségek további szinteken
 3. Herbalizmus AF
 5. Sebgyógyítás MF
 5. Lovaglás MF
 9. Slan pszi (Harcművész) MF

A harcművész fegyverei, vértjei

A harcművészek elsősorban a testükkel küzdenek. Számukra a mozgásuk fejlesztése, a harcban való hatékonyság a fontos. Fegyverhez csak a legvégső esetben nyúlnak, csak és kizárólag akkor, ha már végképp nem bírnak ellenfelükkel, vagy ha pusztá kézzel esélyük se lenne ellenfelükkel szembe. Fegyverek tekintetében bármint felhasználnak, ami kicsi és könnyedén lehet forgatni, kedvenc fegyverük a nunchaku. Legtöbb fegyverükkel többször lehet támadni egy körben. Általában olyan fegyvereket használnak, amiket párban forgatnak, de fegyveres harc esetén sem adják fel teljesen harcművész mivoltukat, mert előszeretettel kezdik a támadásaikat rúgásokkal.

A kaszt lényegéből fakadóan nem használ súlyos, merev vérteket, sisakokat. Maximum láncinget viselnek, de abból is inkább a nemesebb anyagból készületeket (Figyelem! Ezeket a játék során kell megszerezniük!) és persze soha nem tanulhatják meg a pajzshasználat képzettségét.

A Varjen ezekkel a képzettségekkel bír első szinten:

Varjen-stílus
 Slan pszi (Harcművész) AF
 Fegyvertörés (Saikkal) AF
 10 fegyverhasználat AF
 4 fegyver dobása AF
 Kétkézes harc MF
 Kiegészítő támadás (lábbal) MF
 Kínzás AF
 Lovaglás MF
 Színészet AF
 Úszás (Varjen) AF
 Alkímia AF

Anatómia AF
 Hadvezetés (Varjen egység) AF
 Időjóslás AF
 1 nyelvismeret (4.) AF
 Írás\olvasás AF
 Térképészet AF
 Lopakodás 25%
 Rejtőzködés 20%
 Ugrás 15%
 Esés 10%
 Zárnyítás 5%

Szintenként 40%-ot kapnak, amit tetszőlegesen szétozhatnak százalékban mért jártasságaik között, de egy képzettségre maximum 25%-ot áldozhatnak

A Varjen további szinteken automatikusan nem kap képzettségeket, minden szinten köteles legalább egy tudományos vagy egy nem tudományos jellegű képzettséget felvenni\továbbfejleszteni. Joggal kérdezzhetik, hogy miért kap ilyen sok képzettség pontot egy Varjen. Itt a földön egy Ninja rá volt szorulva a folytonos továbbképzésre, hogy túléljen és a mesterek is azt várták el tőlük, hogy minél többet tanuljanak, mert a tanulást egy olyan eszköznek tekintették, ami növeli a koncentráció képességet, javítja a fegyelmet és neveli az elmét.

Náluk is érvényesek a fejedelmekre jellemző képzetlen fegyverforgatás módosítók.

A Varjenek fegyverei, vértjei

Ahány Varjen annyi fegyver. Sok fajta fegyverrel megtanulnak bánni, szinte bármi fegyveré válhat a kezükben, akár egy pénzérmét is fel tudnak használni harci célokra. Ha fegyvert húznak, akkor leggyakrabban a Varjen-kardjukat használják. Ez játéktechnikai szempontból megfelel egy mesterkardnak, bár sokkal rövidebb (mintegy fél méteres) annál, és kevésbé ívesebb. Ritkábban előfordul, hogy katanát, vagy Slan-kardot használnak, de fő fegyverük a Varjen-kard. Ha több ellenfél ellen kényszerülnek küzdeni, ahhoz a hosszú botot, két rövid botot és a csak rájuk jellemző saikat használják. Az alabárdal is megtanulnak bánni, hogy ha gyalogosan lovas ellenfél ellen harcolnak, akkor képesek legyenek azokat lerántani a nyeregből. Fegyvertárukat gerincét képzik még a különféle dobó és hajító eszközök. Ezekből olyan

sok van, hogy felsorolni is képtelenség lenne. Felhasználják még az alkímiai ismereteiket is, sokszor nem is a Varjen, hanem annak egyik bombája végez a célponttal.

Hasonló a viszonyuk a vértetekhez és páncélokhoz, mint a harcművészeknek, de előfordulhat, hogy egy Varjen mellvértet ölt.

Stílusok:

A harcművész

Nem igazán mondható egyszerűnek egy harcművész helyzete, mivel egy iskolában általában mindig hasonló képzés folyik. Minden iskolának megvan az a kilenc mestere, aki egy-egy stílusra okítja a reménybéli ifjakat. Ezért nem lehet iskolákra bontani a harcművészek képzését, hanem a kilenc alapstílus harcmódorát használják. A stílusokról mondanék még néhány szót, mielőtt elkezdeném ismertetésüket. A stílusokat három fő csoportban soroljuk: a könnyen elsajátítható (7 KP), közepesen nehéz (10 KP) és a nehezen elsajátítható (12 KP). A stílusoknak nincs alap és mesterfoka, aki bír egy stílust, az ismeri minden mozdulatát és technikáját.

Stílusok

Könnyen elsajátítható stílusok:

Tavaszi szellő

A stílus erőssége hatásos védelme. A hirtelen lebukások, a támadások, elől való kiugrások, buk fencek jellemző elemei. A stílus használói megkapják a Földharc AF-át. Támadásra egyaránt használják kezüket és lábukat. Értelemszerűen támadásban nem igazán nevezhetőek erősnek eme harcmódor követői. Gyenge ütések, erőtlen taszítások a támadó mozdulatai. Használóinak mentalitása csak a "Harcos szelleme", vagy a "Tao ösvénye lehet".

Kéz: Tám\kör: 2 KÉ: 5 TÉ: 6 VÉ: 20 Sebzés: k3

Láb: Tám\kör: 1 KÉ: 3 TÉ: 5 VÉ: 19 Sebzés: k3+1

A farkas dühe

Egy teljesen offenzív stílus, aminek fő erőssége a kiszámíthatatlansága. Használói ellen senki nem lehet biztonságban. A védelemre kevésbé koncentrál, de milyen gyenge a védelme, olyannyira agyafúrt és cseles a támadása. Használói a legváratlanabb pillanatokban zúzzák össze ellenfelük bordáit, rúgják ki lábukat, dobják át azt. Ezt játékechnikai szempontból nézve azt jelenti, hogy minden ötödik körben az egyik támadásukra megkapják a meglepetés módosítóit. Mentalitásuk csak "Eisaburo ereje" lehet.

Kéz: Tám\kör: 2 KÉ: 8 TÉ: 11 VÉ: 7 Sebzés: k6+2

Láb: Tám\kör: 1 KÉ: 9 TÉ: 13 VÉ: 5 Sebzés: k6+1

Az ugráló majom

Az egyik leglátványosabb harci művészet. Mestere rendkívüli dolgokat képes végrehajtani. Jellemzője a látszólag összevissza ugráló védekezés, és a majomszerű mozdulatokkal való támadás. Elismert művelői sokszor már inkább emberbőrbe (fél-elf, khál, darh) bújt majomnak, mint emberi lénynek nézik azok, akik szemtanúi viadalainak. Harcmódorukból fakadóan kapnak +10%-ot ugrás\esés képzettségeikre. A harcmódor egyforma hatékonysággal használja végtagjait támadásra és védekezésre. Használóinak nincsen mentalitás-megkötése.

Kéz: Tám\kör: 2 KÉ: 5 TÉ: 10 VÉ: 10 Sebzés: k6

Láb: Tám\kör: 2 KÉ: 6 TÉ: 15 VÉ: 15 Sebzés: k6+2

Közepesen nehéz stílusok:

A lendület ereje

A stílus harcművészeti megfelelője az Oszukaguhara kardművész stílusnak, de ez még annál is defenzívebb. A használó itt is megvárja, míg az ellenfél támad, majd nem üt vissza, hanem elvezeti ez ellenfele erejét, ami a gyakorlatban megfelel egy átdobásnak, vagy

földre vitelnek. Itt is érvényesek a kardművész stílus szabályai, vagyis a Slannek lehetősége nyílik az ott használt harcmodor alkalmazására, persze csak a puszta kezével. A test körívek mentén mozog, és csak a kezeiket használják, de akkor is csak megelőző támadásra. E stílus a földön Aikido néven ismert harcművészethez hasonlít leginkább. Aki ezzel a stílussal indul, az nem kapja meg a fegyverhasználat/dobás képzettségeket, de a felszabadult KP-kat felhasználhatja, de tudományos képzettséget nem tanulhat belőlük. Mentalitása csak a "Harcos ereje", vagy a "Tao ösvénye" lehet

Kéz: Tám\kör: 2 KÉ: 9 TÉ: 16 VÉ: 18
Sebzés: k3

A skorpió marása

A harcmodor legjellemzőbb tulajdonsága a már-már emberfeletti gyorsaságú és erejű, halálpontos bénító ütés. Ezek hatása olyan, akár egy sivatagi skorpió mérge: bénítóak, olykor halálosak. Használói félelmetes erejű "harcosok", akik csak a legvégső esetben vetik be tudásukat. Ha valaki összeakad egy ebben a harcmodorban küzdő harcművésszel, az általában csak egy fájó ütést érez, és szerencsés esetben néhány óra múlva felébred, ha pedig rosszul jár, akkor Darton ítélőszéke előtt eszmél. Az ilyen támadásokat úgy kell kezelni, hogy a harcművész eldönti mit szeretne, megölni, vagy elkábítani ellenfelét. Ez után lerohanja az ellenfelét és megpróbálja túlütni. Ha sikeres a támadás, és kábítani akart, akkor egy olyan idegpontot ütött meg, amelynek hatására az áldozat elájul. Ha gyilkos szándékkal indítja meg a támadást, akkor dobhat még +k6 sebzést, de ha így sem sikerül 0 ÉP-re sebeznie ellenfelét, akkor csak úgy küzdhet tovább, hogy minden harcértékére -10-es módosítót kell számolnia. Nem alkalmazhatja ezen támadásoknál a Halálos ujj diszciplinát. Teljesen offenzív stílus a védelme nagyon gyenge. Csak a "Eisaburo ereje" és a "Tao

ösvénye" mentalitású harcművészek alkalmazzák.

Kéz: Tám\kör: 2 KÉ: 10 TÉ: 16 VÉ: 8 Sebzés:
k6+4

Láb: Tám\kör: 1 KÉ: 8 TÉ: 15 VÉ: 7 Sebzés:
k6+1

Dühöngő tigris

Ez a harcmodor teljesen a dühre alapozza a támadásait. Teszi ezt azért, mert általános megfigyelés, hogy ha egy lény dühös, akkor ereje, gyorsasága és ügyessége akár a többszöröse is lehet a nyugodt lelkiállapotú egyénnél. (Szerintem jó példa erre Hulk, bár kissé túlzásnak tartom.) Az összecsapás esetén a stílus használója köteles Asztrál-próbát dobni és csak akkor használhatja a stílus által kialakított harcmodort, ha az sikeres. Persze joggal lehet kérdezni, hogy miért van ez így. Azért, mert ugye a legtöbb értelmes lény (ide veszem a kalandozókat is) átlagban 12-es képességgel rendelkezik. Ezért nagy a valószínűsége, hogy a karakter elvét a próbát és feldühödik. Nos itt ennek a helyzetnek a fonákjában kell gondolkodnunk. Ilyenkor azért dobja a próbáját, hogy felszínre hozza a benne szunnyadó negatív irányultságú érzelmeket, és ezek hatására megnövelje a képességeit. Nos, ha valaki sikeresen megdobta a próbát, jelentős bónuszokhoz juthat. Harcértékéhez hozzáadódnak a "Harc gyűlölettel" pozitív módosítói, a harc idejére az Erő, Gyorsaság és Ügyesség főjellemzői megnőnek 1 ponttal és amennyivel alá dobott a képességének, plussz annyi körig képes még harcolni. Ebben az őrjöngésben a karakter a rá mért csapások SP-inek csak a felét szenved el. Itt egy olyan dologgal állunk szembe, ami nagyon tápossá teheti a stílust néhány kritikus szemében, de meg kell, hogy említsem, ez cseppet sem az. Gondolom veled is megesett már, hogy nem tudtad fékezni a dühöd és nekirohantál valakinek, megpróbáltad megütni, de az jól gyomron vágott, mégis alig érezted? Ugye ismerős a dolog? Ennek az oka egyszerű biológiában rejtőzik. Ez azért van, mert az adrenalin (a kemény fizikai megterhelés vagy düh hatására többszörösére ugrik a szervezetben a termelése) ideiglenesen eltompítja a fájdalom és a fáradtság érzetét, ezért tovább bírsz verekedni, vagy több ütést bírsz ki, mintha nyugodt lennél. Ez a harcmodor a dühöngésre alapoz, de a harcos ugyanúgy képes koncentrálni a védekezésre is, mint a támadásra. A stílust a "Eisaburo ereje" és a

"Harcos szelleme" mentalitással rendelkezők tanulhatják.

Kéz: Tám\kör: 2 KÉ: 7 TÉ: 17 VÉ: 13 Sebzés: k6+ az Erő 14 feletti része

Láb: Tám\kör: 1 KÉ: 8 TÉ: 16 VÉ: 14 Sebzés: k6+ az Erő 14 feletti része

Nehezen tanulható stílusok:

A botladozó részeg

Ez a stílus az ellenfél megtévesztésén alapszik. Használója elhitheti ellenfelével, hogy csak egy száncalomra méltó, részeges senki. E stílus talán a leghatékonyabb az összes többi közül, mert védekezésre és támadásra nemcsak egyenlő nagyságú energiát fordít, hanem, mert mindkét összetevője nagyon erős. A stílus jellegzetes jegyei: a györnyedt testtartás, a botorkáló lábmunka, trükkös ütések. Ez a stílus sok nagyszájú kocsmai verekedő szégyenteljes bukását okozta már. A használója a harc elején -10 módosítót kap a harci értékeire, de minden körben ezekhez a mínuszokból elvehet 2 pontnyit. Így az 5. körre már teljes harcértékkel fog küzdeni. De itt nem áll meg a folyamat: minden 5. utáni körben is megkapja a +2-es módosítót egészen a 10. körig. Így már plussz 10-et kap az összes harcértékére. Nos a "derék" kocsmai püföltő-gép mindjárt más színben látja azt a részeg, akiben egy számára kedvező kimenetelű pofozkodás reményében belekötött. A technikák egyszerűek, a részeges mozgáskultúra elsajátítása okozza a tanítványoknak a legnagyobb gondot. A stílus megtanulásában segít a Színészet képzettség. Alapfoka -1 Mesterfoka -3 KP-t jelent a stílus tanulásakor. Ennek a stílusnak is van földi megfelelője (nem vicc, egy kung fu ágazat), nem a Részeges karate-mester című filmek alapján dolgoztam ki. A stílust csak a "Harcos szelleme" és a "Tao ösvénye" mentalitású karakterek tanulhatják.

Kéz\Láb: Tám\kör: 2 KÉ: 8 TÉ: 17 VÉ: 18 Sebzés: k6+3

A tánc hatalma

A stílus rendkívüli akrobatikus tehetséget, és nagy erőt követel attól, aki használni szeretné. Ezt a stílus az orkognál rabszolgaságban senyedő Ynurosze Velajniki, egy tiadlani harcművész fejlesztette ki, a stílus technikáit pedig táncmozdulatoknak álcázta. Egy este a törzs vezére

észrevette Ynuroszét, hogy gyakorolja és fejleszti stílusát. Közös nyelven megkérdezte a tiadlanit, hogy mit csinál. Erre ő azt felelte, hogy egy vallási rítus egy elemét gyakorolja és szeretné beleegyezését kérni a mélyen tisztelt törzsfőnek, hogy meg tarthassák a szertartást. Az öreg ork mindig is érdeklődött a szakrális tudományok iránt, ezért megengedte a "szertartás" celebrálását, de csak azzal a feltétellel, hogy ő is részt vehet rajta. A ravasz harcművész számításai szerint történt minden, hiszen értette az ork nyelvet, és munka közben kihallgatta az örök beszélgetését, akik nagyon rühelték az öreg törzsfőt és vallásbolondnak titulálták. Így született meg benne a terv: Harcmodorát vallási táncnak álcázta és direkt gyakorolt azon a helyen, hogy a vén ork észre vegye. Miután megkapta az engedélyt, elkezdte tanítani a társait is, akik lassan, de biztosan fejlődtek. Eljött a "szertartás" napja, és a vén ork már alig bírt magával. A "hívók" több órát imádkoztak, majd elkezdtek járni a "táncukat". Ynurosze mintegy véletlenül, egy szaltó közben egy rúgással eltörte az ork nemzetségfő nyakát. Ez volt a jel: a társai kirontottak a jurtaból, ahol eddig tartózkodtak, és szisztematikusan lemészárolták az ork törzset. Ebből az esetből ered az ork mondás: "Veszélyesebb egy táncoló rabszolga, mint egy fegyveres harcos." A stílus tánc-szerű mozdulatokat használ és elképesztő rúgásokat és ütéseket alkalmaz, leginkább a brazil caporeiajához hasonlít. Aki ezt a stílust használja az +15%-ot adhat hozzá az ugrás\esés képzettségéhez (ha ismeri Az ugráló majom stílust, akkor is csak ennek a stílusnak kapja meg a % bónuszát). Mentalitás tekintetében az "Eisaburo ereje" és a "Harcos útja" az engedélyezett.

Kéz: Tám\kör: 2 KÉ: 9 TÉ: 15 VÉ: 13 Sebzés: k6+1

Láb: Tám\kör: 1 KÉ: 8 TÉ: 17 VÉ: 15 Sebzés: k6+1

Villámkezek

Ez a stílus niarei eredetű, mint a neve is mutatja, főleg a kezeket használja. Onnan kapta a nevét, hogy használója olyan gyorsan mozgatja a kezeit, mintha nem kettő, hanem négy karral rendelkezne. A stílus tanulásának a

feltétele, hogy használójának Gyorsasága minimum 14-esnek kell, hogy legyen. A stílus jellemzői a villámgyors kézmozgás, az egyhelyben álló harcmodor és a nagyon ritkán használt rúgások. A stílus használója megkapja a helyhez kötött harc alapfokát, de nem használhatják együtt (már ha van nekik) a belharc képzettséggel. Ennek a stílusnak a használói képesek arra, hogy megduplázzál támadásaik számát, de akkor csak a harcban eltölthető körök felét harcolhatják végig. Ez sikeres Gyorsaság-próbához kötött. Ebben a stílusban lehet leginkább felismerni az "öst", az ökölharc képzettséget, de ebben is csak nagy ritkán fordul elő egy bokszt-mozdulat. Niarében egyaránt ismerik a stílust a harcművészek és kardművészek. Eredetileg ezt a stílust a kardművészeknek oktatták, hogy meg tudják védeni magukat a kardjuk nélkül is. Ezt a stílust a kardművészek is tanulhatják, de csak magasabb szinten és egy automatikusan megkapott képzettség helyett. Lábukat csak ritkán használják, mert a rúgásokat általában a felsőtestre irányítják, és ezzel az egyensúlyukat is elveszthetik, ha jókor rúgják ki a lábát. A stílust csak "Eisaburo ereje" és a "Tao ösvénye" mentalitású karakterek tanulhatják.

Kéz: Tám\kör: 2 KÉ: 6 TÉ: 10 VÉ: 15
Sebzés: k6+1

Láb: Tám\kör: 1 KÉ: 5 TÉ: 9 VÉ: 12
Sebzés: k6+3

Egy harcművész első szinten maximum csak egy közepesen nehéz stílust ismerhet. A nehezen tanulható stílusokat csak 5. szint után kezdenek el tanulni, addig semmilyen harcművészeti tanulmányt nem folytathatnak, és minden ötödik szinten megtanulhatnak egy stílust. Így érthető, hogy egy magas szintű harcművész miért ismer viszonylag kevés stílust. Ha valaki a harc közben stílust akar váltani, akkor egy körig csak a védekezésre kell koncentrálnia, és nem kaphat semmilyen sebesülést.

A varjenek

A varjen-stílus

A varjenek által használt harcmodor eléggé összetett. A használóját arra képzik, hogy minél kevesebb támadásból legyőzze ellenfelét, de ne okozzon annak súlyos sebeket. Ezt úgy kell kezelni, hogy náluk a kötelező ÉP vesztes +annyi FP, amennyi ÉP-t veszített volna a delikvens. Túlütés esetén is csak egy ÉP-t sebeznek a többi sebzés "csak" FP. A harcmodor nem az ellenfél megölését, hanem annak elkábítását szolgálja. A támadások főleg ideggócokat támadnak, és nagy fájdalmat okoznak, ezért vették be a varjenek képzésébe az anatómiát, hogy tisztában legyenek azok elhelyezkedésével. Harc közben pedig szívesen használják a kínzás képzettséget, ami az anatómiával és a stílusukkal kombinálva veszélyes fegyver. A stílus tudástárába tartozik még a különböző törések, és fojtások, valamint az ezek ellen való védekezés. Joggal kérdezhetitek, hogy egy varjen-stílus miért a kínokozásra koncentrál, ha inkább bérgyilkosként használják őket. Nos, a varjenek csak a fő célpontot gyilkolják meg annak testőreit elkábítják, vagy leütik, de mindig a lehető legkevesebb áldozatot hagyják maguk után.

Kéz: Tám\kör: 2 KÉ: 8 TÉ: 11 VÉ: 14 Sebzés:
k6+5

Láb: Tám\kör: 1 KÉ: 9 TÉ: 13 VÉ: 11 Sebzés:
k6+5

A kaszt múltjáról semmit se tudnak a külvilági tudorok, mert nem sok információ ismert a Varjenek eredetéről, viszont az, hogy ismerik az írás\olvasás képzettséget, arra enged következtetni, hogy valószínűleg valamelyik szerzetesrend tagjai lehettek. A kaszt eredettörténetét csak a Varjenek magasabb rangú vezetői, teljesen pedig csak a nagymester ismeri. A történet szerint hajdanán, még valamikor Enoszuke kiszakadása előtt élt Niarében egy szerzetes csoport, akik egyetlen egy feladatot tűztek ki maguk elé, mégpedig, hogy megszerzik a világ összes elméleti és gyakorlati tudását. Persze ez nem volt teljesen kivitelezhető, ezért megosztották maguk között a nagy feladatot: voltak, akik a fegyveres és pusztakezes harc művés�ivé váltak, és voltak, akik megtanulták forgatni a mágiát is. Egy nap az egyik "harcmaster" Josino Varjen betért egy kovácsműhelybe, mert szeretette volna végre

valahára kézhez kapni a már több hónapja megrendelt kardját, amit egy közeli barátjának szánt. Ebbe a műhelybe tértbe Hietoma Nokatamo, a jeles kardművész is. Hietoma szemet vetett Josino kardjára. Megkérte hát a szerzetest, hogy engedje át neki a kardot. Mivel az nemmel felelt. Ekkor megnevezett egy csillagászati árat, amit hajlandó lenne kifizetni, csak hogy övé lehessen e remekben szabott kard. De Josino nem engedett. A kardművész is szilárdan ragaszkodott elhatározásához, ezért kihívta párbajra Josinot. A harcban Hietoma életveszélyes sebet szerzett, amiből csak hónapok alatt épült fel. De amint újra tette kész volt, bosszúhadjáratot indított a szerzetesek ellen, és ellenük hangolta a népet, úgy, hogy aljas rágalmakat terjesztett Josinóról. A dolog odáig fajult, hogy a mikádó közellenségnek kiáltotta ki őket és sereget küldött ki ellenük. a szerzetesek kénytelenek voltak menekülni, de megfogadták, hogy visszavágnak társaik haláláért és az őket ért sérelmekért. Ezek után a természet lett az otthonuk, vadásztak, gyűjtögettek és barlangokban aludtak. Mindeközben Josino átadta nekik tudását, hogy képesek legyenek bosszút állni az őket ért sérelmekért. Megtanultak bánni a fegyverekkel, egyre nagyobb tapasztalatot szereztek a harcművészetek terén, lopózásban, álcázásban és rejtőzködésben pedig megszégyenítettek volna akár egy Ikert is. Annak az embernek a tiszteletére, aki szembeszállt egy kardművésszel és győzött ellene varjeneknek hívták magukat. Több évvel azután, hogy elmenekültek, mikor már az emléküik is meghalványult, felkerekedtek, hogy visszavágnak az őket ért sérelmekért. Nem volt semmilyen tervük, de annál nagyobb az elszánásuk. Bebocsátást kértek Hietoma Nokatamo házában, mondván, hogy vándorszínészek, akik szeretnék megnyerni a nagyúr tiszteletét, azzal, hogy szerény személyéről és hőstetteiről egy színdarabot adnak elő. A kardművész, nagy színház-barát lévén, beengedte őket, de arra kérte, a "vándorszínészeket", hogy másnap adják elő művüket, mivel bokros teendői miatt egész nap dolgoznia kell. A varjenek az éj leple alatt, mindenkit eltettek láb alól. Másnap a gazda vérbe fagyva találta háza népének férfi tagjait. Megkérdezte a "színészeket", hogy mi történt: Ekkor Josino előlépett társai közül és ezt mondta: "Tegnap este emlékművet állítottunk halott barátainknak, akiknek csak az volt a bűnük, hogy velem egy kolostorban éltek. Kevély kardművész, most láthatod mivé lett a rend, kiket elüldöztetek!

Lemészároltattad a társaim. Miért? Egy nyavalyás kardért! Légy átkozott mindörökre. Ezúttal én hívlak ki párbajra, ha nem fogadod el vétesz az Erkölcskódex törvényei, ha igen akkor is. Nos számomra nincs nagyobb öröm a földön, mint hogy becsületedtől megfosztva lássalak." Végül a kardművész elfogadta a kihívást, és bár kitett magáért, Josino megszégyenítette. Ez az eset az alapja a kardművészek és a varjenek viszályának. Ezek után a varjenek orgyilkos szolgálatokat vállaltak. A külhoniak niarei fejevészként emlegették őket.

A varjenek voltak, akik egy ideig a kontinensen egyed uralkodók voltak a harcművészetek szempontjából. Kasztjuk módszereit elvetette Akesuva Slan, aki inkább a harcot azért tanulta, mert attól várta a fejlődést. Slan még varjen idejében kifejlesztett azt a pszi metódust, amit a most, a Hetedkorban Slanpsziként ismerünk. Teljesen új alapokra helyezte a képzést, ami nem arra alapoz, hogy minél jobban ismerje az ölést, és a kínokozást, hanem a harcért magáért. Akesuvát követőivel együtt megvetették a varjenek, és elüldözték őket. Akesuva a mikádónál keresett menedéket, aki befogadta a renegát varjeneket. Akesuva ezek után kardművésszé lett, de továbbra is ő tartotta kezében a harcművészek képzését. Itt látván, hogy a kardművészekben is van tehetség a harc terén, de elméjüket nem védik idegen behatások ellen, megtanította nekik az elme ismeretének tudományát. Számukra nem dolgozott ki semmi új diszciplinát, ezt csak a harcművész-pszivel tette A Niaréből Tiadlanba áttelepült szerzetesek csak legendákat hallhattak Akesuváról, de a fehér tanítványokat, akik nagyon tehetségesek voltak, tiszteletük jeleként, Slannak hívták. Így maradt meg az elnevezés a nagyvilágban.

A varjenek képzése

A varjenek képzésnek 18 iskolája van. Ezek a következők:

Általános fizikai tréning, a Varjen-stílus alapjainak elsajátítása.

A Varjen-kard, a katana, a saik és a Slan-kard használatának tanulása.

A botok használatának megtanulása.
Dobó fegyverek használatának tanulása.

Lándzsaharc
Alabárdharc
Holdsarló használata
Alkímia
Álcázás, színészkedés
Lopakodás
Lovaglás és lovas harc
Úszás
Hadvezetés és stratégia
A kémkedés módszerei
Rejtőzködés
Időjóslás
Térképészet
Slan-pszí

Slan-pszí

Alapfok

Jelentéktelenség

Pszí pont: 6

ME: -

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

A Slan-ek életük nagy részét – míg ki nem kerülnek a kolostorból vagy iskolából – csendes önmagukba zárkózással, nyugalmas elmélyedéssel töltik. A szinte észrevétlen jelenlét, háttérbe húzódó viselkedés az effajta életmód egyik alapkövetelménye. Mindezt tőkélyre fejlesztve, és a éhergiákat is segítségül hívva, a Slan-út alkalmazói elérték, hogy a teljes Jelentéktelenség aurájába burkolózhassanak.

A diszciplína használatakor az alkalmazó nem tűnik föl a legéberebb örnekek, a legfigyelmesebb szemlélőnek sem. A ráirányított tekintet lesiklik róla, jelentéktelen, figyelmet nem érdemlő senkinek hat. A tudatos érzékelések persze felfedezik (Auraérzékelés, Láthatatlanság

Észlelése, Hatodik Érzék) és lelepleződik akkor is, ha a figyelmes szemlélő sikeres Intelligencia Próbát dob plusz eggyel. Ha azonban az alkalmazó már elhagyta a helyszínt – ahol a diszciplína segítségével sikerült észrevétlennek maradnia – hiába járt le a Jelentéktelenség időtartama, nem ébred gyanú senkiben.

A diszciplína alkalmazása közben szólni, beszédbe elegyedni nem lehet – ez azonnali lelepleződéssel jár -, miképpen a harcba bocsátkozás is megszünteti a Jelentéktelenséget.

A diszciplína értelmetlen alkalmazása is balul üthet ki: magányos emberhez odamenni, vagy hegyi óriások falujába besétálni – azaz bármi olyat tenni, amikor nincs mód a környezetben tartózkodókhoz való azonosulásra – nem vezethet sikerhez.

A Jelentéktelenség 6 Ψ p-ért 1 körig tartható fenn, 12 Ψ p-ért 2 körig, stb.

Levitáció

Pszí pont: 1

ME: -

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 1 óra

Meglehetősen kevés gyakorlati alkalmazhatósággal bíró diszciplína, ám a Slanek szertartásainak elengedhetetlen kelléke. Az emberi test súlyának teljes leküzdésére szolgál, alkalmazásával föld feletti lebegésre nyílik mód. 1 Ψ p felhasználásával 1 órán keresztül lehet 1 méter magasságban lebegni, 2 Ψ p-ért már két órán keresztül tartható fenn a diszciplína hatása. A Levitáció magassága nem növelhető, ám az alkalmazó bármekkora súly – amennyiben a teste korlátai elbírják – felemelésére képes. A diszciplína alkalmazása közben a Slan teste sebezhetetlenné válik bármely – nem mágikus – fegyverrel szemben. A diszciplína folyamatos koncentrációt igényel, közben fizikai támadás, egyéb diszciplína vagy varázslat használata nem lehetséges.

Testsúlyváltoztatás

Pszí pont: lásd a leírást

ME: -

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 3 kör

A diszciplína használatával a Ψ -alkalmazó képes saját testsúlyát megnövelni, avagy lecsökkenteni. Ezáltal képessé válik több emelet magasba felugrani, a havon futni anélkül, hogy mély nyomot hagyana, esetleg gyorsabban úszni. A diszciplínával nem változtatható meg az alkalmazó által hordott vagy viselt tárgyak súlya.

Az alábbi táblázatból kiderül, hogy a testsúly különböző mértékű megváltoztatása mennyi Ψ_p -ba kerül. A felhasznált Ψ_p -ok növelésével a diszciplína Időtartama is meghosszabítható.

+/- módosítás az

eredetihez 1 3 5 9 13 31 2x 3x képest (kg)

Ψ_p	1	2	4	7	10	20	30	35
	1	2	4	7	10	20	30	35

Háromszorosánál nagyobbra növelni, vagy harmadánál kevesebbre csökkenteni a testsúlyt bármennyi Ψ_p rááldozásával sem lehet.

Zavarás

Pszí pont: min. 20, lásd a leírást

ME: mentál

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 szegmens

A Zavarás olyan rövid tudati csapás, mely képes kibillenteni ellenfelünket koncentrációjából, megzavarni meditációját, megtörni a Transzállapotot. A legtöbb Ψ -diszciplína azonnal megszakad, ha alkalmazója ellen sikeres Zavarást hajtottak végre. Kivételt csupán a Tetszhalál képez. Ahhoz, hogy sikeres legyen, a Zavaráshoz legalább eggyel több Ψ_p kell, mint amennyi a megzavarni kívánt személy mentális pajzsában (statikus és dinamikus) van, ám ha ez a feltétel teljesül, akkor nincs helye további TME-nek. A Zavarás nem bontja le a megzavart lény pajzsait, csupán keresztülérközik rajtuk, hatását még abban a szegmensben kifejti, és megszűnik. Az áldozat sem abban a körben, sem a következőben nem képes semmi olyasmit cselekedni, mely komoly

koncentrációt igényel, azaz Pszit használni vagy varázsolni.

Kiáltás

Pszí pont: 5/támadás

ME: -

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

A diszciplína segítségével a harcművész szellemi energiájával támadásának erejét fokozhatja. A Kiáltás kíséretében végrehajtott támadás rombolóerejét tekintve tökéletes, Sebzésének meghatározásakor nincs szükség kockadobásra, minden esetben a lehetséges maximumot sebzi. Ez persze függ a támadó fegyvertől, az alkalmazó Tapasztalati Szintjétől és még sok egyébtől.

A belső energiákat elnyújtott kiáltás szabadítja fel – innen kapta nevét a diszciplína. Kiáltás híján a várt hatás is elmarad. Mindig egyetlen támadást befolyásol, csak annak sebzését növeli. A felhasznált Ψ -pont akkor is elvész, ha a támadás sikertelen. A diszciplínát a harcművész egy kör alatt legtöbb annyiszor használhatja, ahányadik Tapasztalati Szintű – természetesen minden újabb „megerősített” támadás, további 5 Ψ -pontba kerül.

Statikus Ψ -pajzs

Pszí pont: nincs meghatározva, de min. 1

ME: -

Meditáció ideje: 90 kör

Időtartam: lásd a leírást

A Slan-út alkalmazói által gerjesztett Statikus Pajzs felépítésében gyökeresen különbözik a Pyarroni módszer segítségével létrehozottól, ám működésében és alkalmazásában teljesen megegyezik azzal. A pontos leírást lásd az Általános Diszciplínák, Statikus Pszi-pajzs diszciplína tárgyalásánál.

A valódi különbség a végeredményben mutatkozik meg a Slan-út Statikus Pszi-pajzsát senki nem képes lerombolni, csak maga az alkalmazó szüntetheti meg és építheti újra. Efféle pajzsot a Slan csak a saját elméje köré képes felhúzni.

Mesterfok

Jelentéktelenség

Az alapfoknál leírtak szerint működik, de a felfedezéséhez módosító nélkül kell sikeres Intelligencia próbát tenni.

A sárkány ébredése

Pszí pont: minimum 1

ME: -

Meditáció ideje: 3 kör

Időtartam: támadás

A tudat tökéletes hatalma nyilvánul meg ebben a diszciplinában. Ez a diszciplína lényegében a pyarroni-módszer roham nevű diszciplinájának a továbbfejlesztése. A harcművész elméjének erejével, arra koncentrálhat, hogy biztosabb legyen a támadása, jobb a védelme, gyorsabb a kezdeményezése, vagy ronszolóbb a támadása. Ez diszciplinát csak egy támadás erejéig használhatja a harcművész. A támadásnál a befektetett Ψ -pontok egy-egy pontot adnak valamelyik harcértékre, de figyelembe kell vennie, hogy harcérték növelésénél ez nem lehet nagyobb 20-nál, a sebzés növelésénél pedig 6-nál.

Aranyharang

Pszí pont: 1/1 SFÉ

ME: -

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör és lásd a leírást

A tudat test feletti tökéletes uralma nyilvánul meg ebben a diszciplinában. Segítségével az alkalmazó képessé válik testét élő páncéllá alakítani. Ezt izomzata átrendezésével, és Ψ energiák erős kisugárzásával éri el. Az Aranyharang éppen olyan Sebzés Felfogó Értéket ad alkalmazójának, mint bármilyen páncél – az így nyert SFÉ megegyezik a felhasznált Ψ -ok számával. A diszciplína az egyik legveszedelmesebb Ψ -alkalmazási módszer.

Éppen ezért az alkalmazó nem használhatja korlátlanul: maximális mértéke megegyezik az alkalmazó Tapasztalati Szintjével. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy az Aranyharang SFÉ-je nem lehet nagyobb az alkalmazó teljes Tapasztalati Szintjénél (azaz egy 3.szintű Slan pszi használó legfeljebb 3-as SFÉ-t képes csinálni).

Az Időtartam sem növelhető a végtelenségig, ha ugyanis valaki túllépi a 3 kör/TSZ határt, akkor az Állóképessége ideiglenesen csökken annyival, amennyivel túllépte. A csökkenés ideje annyi lesz, amennyi ideig a diszciplína hatása alatt állt.

1 Ψ p-ért 1-es SFÉ nyerhető két körre, 2 Ψ p-ért 2-es SFÉ 2 körre, vagy 1-es SFÉ 4 körre, stb.

Érzékelhetetlenség

Pszí pont: 8

ME: -

Meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör

A diszciplína alkalmazója mozdulatlaná dermedve képes érzékelhetlenné válni. Ebben az állapotában még a legélesebb érzékszervek (pl.: látás, hallás, szaglás stb.) számára sem fedezhető fel, és kikerül a Hatodik Érzék hatósugarából is. Az Érzékelhetetlenség folyamán semmilyen tevékenység (mozgás, harc, Ψ -alkalmazás vagy kommunikáció) nem végezhető.

A Kyr metódus Auraérzékelése előtt is rejtve marad, csupán olyan Láthatatlanság-észleléssel fedezhető fel, amely legalább 4-es erősítésű.

Nyolc Ψ p felhasználásával 1 körig alkalmazható a diszciplína, 16 Ψ p-ért 2 körig, stb.

Halálos ujj

Pszí pont: 3/1Ép

ME: -

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 24 óra

A Pszi energiák koncentrált, romboló kisugárzásának módszere. A diszciplinát a legveszedélyesebb Ψ -alkalmazásnak tartják. Használatával időzített belső sérülések okozhatók. Az alkalmazójának meg kell érintenie valamelyik mutatóujjával az ellenfelét. Ez harci szituációban sikeres támadást igényel. Az okozott sérülés az alkalmazó akarata szerinti – de huszonnégy órán

belül eső – időpontban keletkezik, gyógyítás nem lehetséges. A diszciplína minden esetben Ép veszteséget okoz, s a páncélok Sebzés Felfogó Értéke nem vonódik le belőle, sőt az Aranyharang sem jelent védelmet hatása ellen.

Nehézsége okán nem alkalmazható korlátlanul: minden Tapasztalati Szinten csak 1 Ép sérülés okozható, mely 3 Ψp felhasználásába kerül. Második Tsz-en már 6 Ψp rááldozásával 2 Ép veszteség érhető el, stb.

Tetszhalál

Pszi pont: 6

ME: -

Meditáció ideje: 10 kör

Időtartam: 1 óra

Az alkalmazás segítségével lehetőség nyílik a test élettani folyamatainak felfüggesztésére. Ilyenkor az alkalmazó semmiféle életjelet nem ad, nincs szüksége táplálékra vagy folyadékra, de még levegőre sem. Mozdulatlaná válik – olyan ez mint a halál dermedtsége – és kihül, a tudati folyamatok megszűnnek, így lebomlik a Dinamikus Pszi-pajzs, csupán a Statikus marad meg. Ezzel szemben az Asztrál- és Mentáltest nem alszik, így az alkalmazó továbbra sem lehet alanya a Természeti Anyag Mágijának. Az alkalmazónak előre el kell döntenie a Tetszhalál időtartamát, mert nincs rá mód, hogy az időtartam lejártá előtt félbeszakítsák a diszciplínát. Tetszhalál állapotában semmiféle fájdalom (Fp) nem okozható, és a testet ért (Ép) sérülések feleződnek. Az egyetlen olyan diszciplína ez, melynek alkalmazása során valóban regenerálódik a test. Minden Tetszhalálban töltött óra alatt 1 Ép regenerálódik – azaz gyógyul magától -, és 10 Fp. Maximuma fölé sem az Ép, sem az Fp nem emelkedhet. A szervezetbe került mérgek hatóideje háromszorosára lassul, ráadásul sebzésük is harmadolódik.

A Tetszhalál felfedezése csak a Kyr Metódus Auraérzékelésével lehetséges.

Kitérés

Pszi pont: 2/kör

ME: -

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 kör

A diszciplína alkalmazásakor a slan egyfajta speciális belső állapotba kerül, mely leginkább a hatodik érzékhez hasonlítható, de annál sokkal hatékonyabb. Ebben az állapotban a slan megérez minden veszélyt mely felé irányul, s ösztönösen a legjobb megoldást választja. Meglepni a diszciplína alkalmazásakor lehetetlen. Gyakorlati használata: a slan a rá lőtt nyílveszők ellen minden körülmények között a saját VÉ-jét használja függetlenül attól, hogy az adott pillanatban mit csinált, mintha koncentrált volna rá; ha a slan egy csapdákkal teli folyosón szándékozik átmenni a diszciplína használatával, a csapdák nem lephetik meg, s minden csapdánál melyre bármilyen képességpróbát kell tenni, vagy bármi mást a slan mentesülhet ezek alól, de legalábbis pozitív módosítókat kap. (A KM bírálja el a karakter fizikai, szellemi, s egyéb (gyorsaság, ügyesség, intelligencia, ugrás, stb.) tulajdonságai, valamint az adott csapda határfokának ismeretében.

Ennyi fért bele ebbe a rövid összefoglalóba. Köszönöm, hogy rászántál egy kevés időt, hogy elolvassd.

2004.07.09.

Szerző: Daredevil

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely