

Kardművész



Yneven három csoportját különböztetjük meg a „kardművészeknek”. Nemes származású (daimjó (amolyan főúr, nemes, mint a lovag), örökös vagy a daimjó szolgálatában álló kisebb nemesek, akik szintén daimjónak számítanak); daimjó szolgálatában álló harcos (busi); valamint gazdátlan, vándorló kardművész (ronin, szerzetes). E három csoport nemcsak a képzésükben, hanem némileg mentalitásukban is eltér. Egyvalamiben mégis megegyeznek. Mindannyian saját, egymáshoz nagyon közel álló tradíciókat követnek, mely eszköz számukra, eszköz melynek segítségével elérik közös céljukat.

Nemes származású kardművész (legyen akár daimjó vagy örökös) mindenképpen vagy egy kisebb, alárendelt klánnak, vagy egy nagyobb befolyásosabb klánnak a tagja. Oktatásában inkább szerepet kapnak a klán elvezetéséhez szükséges képzettségek. Harci tudásuk sem elhanyagolható, de mégsem olyan teljes mint az alatta szolgáló harcosoknak. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy egyrészt nem választhatnak bármely stílus közül, valamint a választott harc-, ill. kardművész stílust nem kapják meg magasabb szinten automatikusan a mesteri fokozatot. Erre minden körülmények között Kp-t kell szánniuk (Erre a KM-el való egyeztetés után akár némi engedményt kaphat.).

Ők viselhetik egyedül oldalukon a vakizasit (rövidkard), mellyel a nemesi származásukat tüntetik fel. A hosszúkardot (katanát) csak abban az esetben hordhat, ha megfelelő harci képzést is kapott (hordhatja akkor is ha nem, de akkor szembe kell néznie annak következményeivel, lásd szokások, párbajkódex). Minden páratlan szinten (már az első szinten is) kapnak +1 sebzést. A nemesi származású kardművész a szerzetes szintlépési táblázata szerint lép szintet.

Ké	8
Té	17
Vé	73
Cé	5
HM/szint	11
Kp alap	5
Kp/szint	6
Ép alap	6
Fp alap	4
Fp/szint	K6+3



Képzettség	Fok/%
Kardművész stílus	Af
Harci technika	Af
Kardrántás	Af
4 fegyver használat (katana, vakizasi)	Af
Vakharc	Af
Slan pszi	Af
Etikett	Kf
Történelemismeret	Af
Heraldika	Af
Jog/törvénykezés	Af
Politika/diplomácia	Af
Írás/olvasás	Af
3 nyelv ismerete	Af 5,4,3
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Mászás	5%
Esés	20%
Ugrás	15%

Szintenként +18%, maximum 15% mehet egy helyre.

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Etikett	Mf
3.	Írás/olvasás	Mf
4.	Politika/diplomácia	Mf
5.	Lovaglás	Mf

Választható kardvívó stílusok

- Gyabujato („Egy ég, két kard”)
- Oszukaguhara (Védekezésből ellentámadás)
- Mijako (Kitartás, erőnlét)
- Aka (Lefegyverzés)
- Igaszójo (Földrevitel) (Nagyon ritka ez a stílus a nemesek között, lenézik a tantó használat miatt.)

Az egyes klánokban a daimjó alatt szolgáló harcosok a busik (harcos lovagok). Ők félig nemesnek tekinthetők. A legkiemelkedőbbek, legjobb családból származók földet kapnak a Klánvezérüktől (daimjójuktól), s ezáltal a kapott földön élő parasztok felett is ő uralkodik. A busik többségét „egyszerű” harcosok, kardmesterek

alkotják. De minden valamelyest is magára adó klán rendelkezik legalább egy dojo-val, ahol a legtehetségesebbek lehetőséget kapnak, hogy rálépjenek az „útra”. Ezekből a tanítványokból később, megfelelő tanulás után mesterek lesznek, kik továbbadhatják a tudást. Bár a harcosok nem viselhetik a nemességet szimbolizáló rövidkardot, a vakizasit, de ehelyett kizárólag az ő kiváltságuk, hogy oldalukon viseljék a katanát (hosszú kardot), s így minden a párbajkódexben, valamint a törvényekben szereplő a harcosokra vonatkozó pontot kötelesek betartani. Ha a harcos ettől eltér akarva, akaratlanul becsületét veszti. Ekkor a daimjója dönt a sorsáról, ő adja ki a büntetést, amely „jobb” esetben szepuku (rituális öngyilkosság) mely után a bűnös (és családja) visszakapja becsületét, „rosszabb” esetben megtilthatja neki a szepukut, és kirekesztheti a klánból (családjával együtt), s így gazdátlan szamurájává válik (Nevét, rangját veszti; nem viselheti klánja jelképét, s egész életét becstelenül kell leélnie. Családja szolgáskorba kerül.). Ekkor szepukut elkövetni még nagyobb szégyen. Sokkal mélyebb harci és szellemi tanításban részesülnek, mint a nemesi réteg. Ők alkotják egy klán haderejének elitjét. Minden páratlan szinten sebzés bonuszuk az aktuális szintjüknek az értéke (1.TSz – 1 Sp; 2.TSz. – 1 Sp; 3.TSz. – 3 Sp; stb.).

Ké	10
Té	20
Vé	75
Cé	0
HM/szint	12
Kp alap	5
Kp/szint	6
Ép alap	5
Fp alap	6
Fp/szint	K6+5

Képzettség	Fok/%
Kardművész stílus	Af
Harci technika	Af
Kardrántás	Af
6 fegyver használat (katana, tanto + 4 szabadon választott)	Af
Pusztítás	Af
Vakharc	Af
Slan pszi	Af
Etikett	Af
Heraldika	Af
Hadvezetés	Af
Hadrend	Af
Írás/olvasás	Af
Lovaglás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Mászás	15%
Esés	25%
Ugrás	20%

Szintenként +18%, maximum 15% mehet egy helyre.

Tsz. Képzettség	Fok/%
3. Lovaglás	Mf
4. Slan pszi	Mf
5. Vakharc	Mf
6. Kardművész stílus	Mf

Választható kardvívó stílusok

- Gyabujato („Egy ég, két kard”)
- Oszukaguhara (Védekezésből támadás)
 - Igaszójo (Földrevitel)
 - Sowaka-sza (Csoportos küzdelem)
 - Mijako (Kitartás, erőnlét)
 - Aka (Lefegyverzés)
 - Shintaj (Bölcsesség, az ellenfél megismerése)

Mint ahogy a legtöbb pusztakezes harci technikákat, harcművészeteket, úgy a különböző kardművészeti stílusokat is szerzetesek fejlesztették ki. Tőlük ered a tudás, a tudás, mely az egyszerű harcost

harc-, ill. kardművésszé teszi. A tudás, mely a harc-, ill. kardművészt Slan-é teszi. A gazdátlan kardművészeknek két csoportja van. Az első csoportot azon harcosok alkotják, melyek becsületüket veszítették, s ezáltal kirekesztették klánjukból. A második csoporthoz tartoznak mindazon árvák, s szegényebb családból származó embereknek a fiai, akik a már fent említett szerzetesrendekben tanultak, s mint ilyenek nincs klánuk. Valamint ide tartoznak mindazon tanítványok, akik olyan magányos mestertől tanultak, akik a fent említett két csoport (kirekesztett mester, vagy szerzetesrendben tanult mester) egyikéhez tartoz/ott/ik mindaddig, míg egy klán be nem fogadja őket. Minden páratlan szinten sebzés bonuszuk az aktuális szintjüknek az értéke (1.TSz – 1 Sp; 2.TSz. – 1 Sp; 3.TSz. – 3 Sp; stb.). Most azon gazdátlan kardművészek kidolgozása következik, akik valamely „független” szerzetesrendnél, vagy onnan származó mestertől tanultak. Ezek a kardművészek nem kapják meg felszerelésük közé a kardművész vértet, valamint a kapott kardnak (kardoknak) az árát a kalandozásaik során vissza kell fizetniük a szerzetesrendnek. Ha a játékos olyan kardművésszel szeretne játszani, mely esetleg nemes volt, vagy egy nemes alatt szolgáló katona, de kirekesztették, akkor azt eredeti származásának megfelelően kell kidolgozni. Azzal a kivétellel, hogy nem kapja meg azokat a képzettségeket, amelyeket kirekesztéséig nem szerzett meg. Helyette visszakapja a Kp-t, s ha talál megfelelő mestert, akkor más képzettséget is tanulhat. Mindezt persze a KM-el egyeztetni kell, hisz az effajta előtörténet kihat a karakter további életére.

Ké	10
Té	20
Vé	75
Cé	0
HM/szint	12
Kp alap	5
Kp/szint	6
Ép alap	5
Fp alap	6
Fp/szint	K6+5

Képzettség	Fok/%
Kardművész stílus	Af
Harci technika	Af
Kardrántás	Af
4 fegyver használat (katana, tanto + 2 szabadon választott)	Af
Pusztítás	Af
Vakharc	Af
Slan pszi	Mf
Erdőjárás	Af
Etikett	Af
Heraldika	Af
Hadvezetés	Af
Írás/olvasás	Af
Történelemismeret	Af
Legendaismeret	Af
Lovaglás	Af
Sebgyógyítás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Mászás	15%
Esés	25%
Ugrás	20%

* (Nem kapja meg automatikusan, de ha a karakter a saját országában tanul kötelező megtanulnia saját Kp-ból.)

Szintenként +18%, maximum 15% mehet egy helyre.

Tsz. Képzettség	Fok/%
3. Történelemismeret	Mf
4. Vakharc	Mf
5. Harc vagy kardművész stílus	Mf

Ha a karakter szerzetesrendnél tanul akkor köteles első szinten szakmát (esetleg a szakmájához kapcsolódó képzettségeket) is tanulni (saját KP-ból)! Hiszen ha belegondolunk a legtöbb szerzetesrend régen önellátóvolt!

Választható kardvívó stílusok

- Gyabujato („Egy ég, két kard”)
- Oszukaguhara (Védekezésből ellentámadás)
- Igaszojo (Földrevitel)
- Mijako (Kitartás erőnlét)
- Kí-Toramasza (Belső erők)

- Shintaj (Bölcsesség, az ellenfél megismerése)
- Aka (Lefegyverzés)
- Sowaka-sza (Csoportos küzdelem) (Nagyon ritka, de kivételes esetekben előfordul.)

Jellem és mentalitás

Különbéle mentalitású harcosok léteznek. Mindezek felül a jellem is kötött. Ennek oka egyszerű. Ha valakinek jelleméből hiányzik a 'Rend' nem tud úgy koncentrálni, odafigyelni a harcra és az edzésekre. Ezért ha játék során bármilyen okból úgy torzulna a karakter jelleme, hogy a Rend-beállítottságot el kell vetni, onnantól a karakter csak a pyarroni pszi-t lesz képes alkalmazni, valamint nem tud stílusában harcolni. Értékei a Kalandmester belátása szerint csökkennek.

Jellemmegkötés

A karakter az alábbi jellemek közül választhat:

- Rend - A legtöbb harcművész jelleme ez.
- Rend, Élet
- Élet, Rend
- Rend, Halál - Nem lehet 'A Tao Ösvénye'
- Halál, Rend - Nem lehet 'A Tao Ösvénye'

Mentalitás

Eisaburo Ereje

A karakter „kívánja a harcot”; hajlamos rá, hogy küzdelemmel, párbajjal döntsön el egy-egy vitát és teljesen természetes számára, hogy ha veszített akkor a másik fél akarata kell, hogy érvényesüljön – győzelme esetében pedig az övé. PÁRBAJOK során soha sem használ pszi-t és megveti az ehhez vagy efféle „trükkhöz” és praktikához forduló ellenfelet. Párbaj során a technika, stílus, szerencse és

tapasztalat kell, hogy döntsön. Az ilyen küzdelmek mehetnek az első bevitt csapásig, első vérig, első komoly sérülésig (pl.: csonttörés) de ha más utat nem látnak a felek lehet a 'döntőbíró' egyikük halála is.

A Harcos Szelleme

Aki ezen az úton jár az mindenkor vállalja a küzdelmet ha a szükség úgy kívánja, de soha nem kezdeményez vagy provokál ki harcot – ha összefut Eisaburo Ereje-nek valamely követőjével elfogadja, ha az párbajért kiált. Amennyiben láthatóan harcra kerül a sor (útonállók, rablók, szörnyek), hajlandó lesz előbb ütni, hisz így előnyre tehet szert.

A Tao Ösvénye

A karakter tiszteli az élet minden formáját. Ha csak teheti elkerüli a csatározást, de ha már semmiképp sem megy harcol, bár (szinte) soha nem öli meg az ellene fordulót. 'Szinte' alatt értendő például egy démon, vagy egy olyan nem-természeti lény, szörnyeteg aki (vagy ami?) szemmel láthatóan másból nem ért és igazándiból élőlénynek sem minősül, valamint az olyan teremtmények, melyek elpusztításával mások életét menti meg a Harcos.

E három mentalitás irányadás is egyben. Természetesen létezhetnek akár bizonyos átfedések is, vagy bizonyos változtatások is. Persze ezeket a karakter előtörténetében meg kell említeni.

A könnyebb megértés kedvéért vegyünk egy példát. Emberünk egy fogadóban ül, rengeteg szabad asztal van. Egy teljesen részeg kovácsfiú bele kíván kötni a karakterbe. Jól megtermett legény, de szemmel láthatóan lassú valamint az is felfedezhető, hogy nem túl képzett küzdő. Jó eséllyel a karakter győz ha harcra kerülne a sor, bár ha sikerül beledélni a kovácslegény kemény jobbja még akár fordulhat is a kocka.

Nos. Az ifjú tanonc odalibben a karakterhez és imígyen szóla: „Ez ittene kaz ééééén asztallom vaze’, szal húzz á inné tel, me szíje váglak!“. A legvalószínűbb reakciók a következők:

„Azt mondog, melák?! Nem nagyon hiszem...”
- Eisaburo Ereje (szó szót követ, majd harc – a karakter nem öl és semmiképpen sem okoz komoly sérülést (ÉP sebzés), hiszen tudja, hogy ez csak játék (neki...))

(Szó nélkül feláll és átül máshova) - A Harcos Szelleme. Ha ezek után is követi a fickó jó eséllyel (akár meglepetésből is...) leüti – ez a legtisztább és legegyszerűbb megoldás amit választhat.

„Elnézést kérek uram, nem voltam tisztában az Ön által megnevezett ténnyel. Igazán sajnálatos, hogy épp Önnel szemben követtem el hibát. Bocsánat.” - A Tao Ösvénye. Egy részeg egy ilyen gondolatfűzér feltart pár percig. A karakter valószínűleg kimegy a fogadóból. Ha maradnia kell (vagy szeretne), meghívja egy borra amiért a „másik asztalánál ül” és elismeri, hogy ellenfele legyőzhetetlen, főleg számára és milyen boldog, hogy egy ilyen hatalmas nagy embert invitálhat meg egy itatra. Nem gyáva és nem fél – csak nem akarja bántani...

Slan pszi

Alapfok

Jelentéktelenség

Pszí pont: 6

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: Tsz perc

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 tökélyre fejlesztve, és a pszi-energiákat is segítségül hívva, a Slan-út alkalmazói elérték, hogy a teljes Jelentéktelenség aurájába burkolózhassanak.

A diszciplína használatakor az alkalmazó nem tűnik föl a legéberebb örnek, 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 Jelentéktelenséget 6 Ψ p-ért lehet erősíteni.

Levitáció

Pszi pont: 1

ME: -

A 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

Pszi pont: lásd a leírást

ME: -

A 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 hagyna, 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 képest (kg)	1	3	5	9	13	31	2x	3x
Ψ pont	1	2	4	7	10	20	30	35

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

Zavarás

Pszi pont: min. 20, lásd a leírást

ME: mentál

A 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 pszi 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 pajzsaiban (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: -

A 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 pszi-pajzs

Pszí pont: nincs meghatározva, de min. 1

ME: -

A 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 Ψ -pajzs diszciplína tárgyalásánál.

A valódi különbség a végeredményben mutatkozik meg a Slan-út Statikus Ψ -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.

Aranyharang

Pszí pont: 1/1SFé

ME: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 2 kör és lásd a leírást

A tudat test feletti tökéletes uralma nyilvánul meg ebben a diszciplínában. 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 p-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: -

A meditáció ideje: 1 kör

Időtartam: 1 kör

A diszciplína alkalmazója mozdulatlaná dermedve képes érzékelhetetlenné 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.

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

Halálos ujj

Pszí pont: 3/1Ép

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 24 óra

A Pszi energiák koncentrált, romboló kisugárzásának módszere. A diszciplínát a legveszélyesebb 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 Ψ p felhasználásába kerül. Második Tsz-en már 6 Ψ p rááldozásával 2 Ép veszteség érhető el, stb.

Tetszhalál

Pszí pont: 6

ME: -

A 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 kihűl, 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 Mágiájának. Az alkalmazónak előre el kell döntenie a Tetszhalál időtartamát, mert nincs rá mód, hogy az időtartam lejárta 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

Pszí pont: 2/kör

ME: -

A 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-ét 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 más 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 hatásfokának ismeretében.

Kardművész stílusok/iskolák

Gyabujato („Egy ég, két kard”)

E stílus követői a kétkezes harcot fejlesztik tökélyre. Jobbik kezükben katanájukat, gyengébbikben vakizasijukat (ha nemes), vagy tantójukat (busik) forgatják. A képzés során két karddal tanulnak harcolni, hogy mindkét kezük egyformán erősödjön hozzá a fegyverforgatáshoz. A stílus tanulásakor olykor váltott kézzel kell vívniuk (gyengébbik kézben tartani a hosszabbik fegyvert) és gyakran küzdenek fordított alapállású ellenfelekkel is. Ők tanulják a legkevesebb pusztakezes harcot. Az általuk választott harci technikát nem tanulják meg mesteri szinten.

Kötelező HM elosztás: 12 (0,4,4,0)

Plusz Képzettségek

Tsz.	Képzettség	Fok/%
1.	Kétkezes harc - shien-su	Af
3.	Katana használat	Mf
5.	Fegyverhasználat	Mf
6.	Kétkezes harc - shien-su	Mf*

* A stílus mesteri szintje.

Oszukaguhara (Védekezésből ellentámadás)

E stílus arra a tényre alapoz, hogy mindenkinek megnyílik-, meggyengül a védelme, mikor az ellenfelére támad. Erősen defenzív küzdelmi forma. Harcérték módosítóiból a karakter hármát kötelezően a kezdeményező, négyet pedig a védőérték fejlesztésére fordít. A szabály úgy működik, hogy a karakternek meg kell nyernie a kezdeményezést ellenfelével szemben. Amennyiben ez megtörtént, megvárja, míg ellenfele támad, hárít és visszatámad a nyitott testfelületre. Ha az ellenfelet „lekezdeményezte” a karakter akkor a stílus alapfokán minden második támadásakor az ellenfele VÉ-be nem számít be a fegyver VÉ-e. Mesterfokon ha „lekezdeményezte” ellenfelét és még sérülést sem szenvedett, akkor még +15 TÉ-t kap a támadásához.

Kötelező HM elosztás: 12 (4,0,4,0)

Plusz Képzettségek

Tsz.	Képzettség	Fok/%
3.	Emberismeret	Af
4.	Katana használat	Mf

Kí-Toramasza (Belső erők)

Toramasza Mester követői alapvetően a belső erőre hagyatkoznak küzdelem során. Offenzív stílus. Ez a legtitokzatosabb stílus mindközül. E stílus követői a Slan pszi legavatottabb ismerői, s használói egyben. Ez úgy jelenik meg, hogy a stílus alapfokán minden páratlan szinten +1Ψp-ot kapnak, míg mesterfokán minden szinten megkapják a +1 Ψp-ot. A Gyabujato-hoz hasonlatosan gyors, erőteljes csapások jellemzik, ám mindez egy fegyverrel történik már-már misztikusnak látszó „hatalommal” a háttérben. A Gyabujato mellett emlékeztet a stílus az Oszukaguhara-ra. „Valahogy ráérez” A Harcos, hogy mikor lesz a legvédtelenebb, legnyitottabb az ellenfele - és mely testtáján. Ekkor támad egy gyors, határozott csapással.

Kí-Toramasza stílus követői nem tartoznak egy klánhoz sem. Nem avatkoznak bele a különböző klánok hatalomharcaiba. Függetlennek tekintik magukat. Titokzatos tudásukat sok klán megirigyelte már, de ezen tudás egyben elrettentő erő is. S így az

egy klánok nem háborgatják az iskolát. Ezen stílus követőinek a mentalitása nem lehet az Eisaburo Ereje-nél leírtakkal egyező, kizárólag jó jellemű kardművész lehet.

Kötelező HM elosztás: 12 (0,4,4,0)

Plusz Képzettségek

Tsz.	Képzettség	Fok/%
1.	Ősi slan pszi	Af
1.	Ősi nyelv ismerete	Af
1.	Titkosajtó keresés	25%*
1.	Csapdafelfedezés	20%**
3.	Katana használat	Mf
5.	Ősi slan pszi	Mf
5.	Emberismeret	Af

*Ezek a képzettségek inkább ösztönösek mintsen tanultak.

**Szintenként maximum 5-5%-kal fejleszthetőek.

Ősi Slan pszi (A Slan pszi magasiskolája)

Jelentéktelenség

Az (slan) alapfoknál leírtak szerint működik, de a felfedezéséhez alapfokon -1-el, mesterfokon -2-vel kell sikeres Intelligencia próbát tenni.

Levitáció

Az (slan) alapfoknál leírtak szerint működik, nagyobb „hatásfokkal”. Minden levitációban töltött meditatív állapot alatt a Ψp-ok alapfokon 2x míg mesterfokon 3x gyorsabban jönnek vissza

Halálos ujj

A (slan) mesterfoknál leírtak szerint működik, de az alkalmazó alapfokon egyel, mesterfokon kettővel magasabb szintűnek minősül. Játéktechnikailag azt jelenti, hogy pl.: egy 1. Tapasztalati szintű Slan 2 Ép veszteséget (6□p) képes maximum okozni alapfokon, míg mesterfokon 3 Ép veszteséget (9 Ψp), stb.

Aranyharang

A (slan) mesterfoknál leírtak szerint működik, de az alkalmazó egyel, mesterfokon kettővel magasabb szintűnek minősül. Ez vonatkozik a 3 kör/Tsz időtartamra is. Tehát egy első szintű Slan alapfokkal 2-es SFÉ-t (2 Ψp) képes létrehozni, amit biztonságosan 6 körig tarthat fenn, míg mesterfokkal akár 3-as SFÉ-t (3 Ψp) is létrehozhat, amit biztonságosan 9 körig tarthat fenn.

Érzékelhetetlenség

A (slan) mesterfoknál leírtak szerint működik, kivéve az Időtartamot mely alapfokon 8 Ψp-ért 2 kör, mesterfokon 8 Ψp-ért 3 kör. Mind alapfokon, mind mesterfokon minden további kör újabb 8 Ψp-ba kerül. Azaz 5 körig fenntartani alapfokú tudással 32 Ψp-ba, míg mesterfokú tudással 24 Ψp-ba kerül.

Kitérés

A (slan) mesterfoknál leírtak szerint működik kivéve, hogy alapfokon 3 Ψp-ért 2 körig is képes ebben az állapotban maradni, mesterfokon pedig 4 Ψp-ért 3 körig. Minden újabb 3 kör 4 Ψp-ba, 2 kör 3 Ψp-ba kerül, valamint ha már csak 2 Ψp-ja van a Slannek akkor azért még 1 körig képes a diszciplínát használni.

Belső idő

Pszí pont: 4

ME: -

A meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: 1 szegmens

Alapfokon nem a fizikai testet gyorsítja fel, hanem a szellemet! Azaz: Pszi idézésre, gondolkodásra, a helyzet elemzésére ideális. Fizikai pluszokat viszont nem ad. Ugyanis a test sebessége nem nő! Ha a Harcművész a „plusz” köré(i)t a helyzet elemzésével tölti, akkor az adott körben kap +30 Vé-t, és +15 Té-t, a következőben ezen módosítók felét, stb. De a támadásait csak a Belső idő után hajtja végre teljesen. Viszont pszi idézésére ideális. (Gondoljunk csak a nagy idézési idejű, hasznos

diszciplínákra; pl tulajdonság növelés, vagy pajzsok rendezgetése, illetve az Aranyharangra. Vagy akár a telekinézisre. Persze a tárgyak se mozognak majd sokkal gyorsabban a normálisnál, de egy lövedék eltérítésére szinte az egyetlen módszer!

Shintaj (Bölcsesség, az ellenfél megismerése)

Aki Shintaj Útján jár mindenkor ellenfele természetét, indíttatásait kívánja megismerni küzdelem során, és annak gyengéit igyekszik ellene fordítani. Defenzív stílus, melyet laikusok gyakran összekevernek a Kí-Toramasza irányzattal, azonban lényeges a különbség. Shintaj ismerői kiismerik - amennyire lehet - az ellenük fordulót, és jellemző hibáikkal élnek (néhány példa: az ellenfélnek túl mély az alapállása; behunyja a szemét egy pillanatra ha túl közel ment az arcához egy támadás; könnyen felbosszantható és így dekoncentrálttá válik; támadása után jellemzően „lent hagyja” egyik kardját és csak később „kap észbe”; nem fordít kellő figyelmet a térdmagasság alatt érkező támadásokra; stb.). Százalékos dobással kell eldönteni, hogy a karakter mennyi idő múltán képes kiismerni (ha egyáltalán képes erre) az ellenfelét. Erre van a karakternek egy alapszázaléka, melyet egyéb módosítók befolyásolnak, majd a kijött százalékra dob. Ha megdobja a karakter a százalékos esélyét, úgy a tízes helyiértékű kocka által mutatott értéknyi körön belül (legalább 1 kör) kiismeri ellenfelét. Így a stílus alapfokán +25TÉ-, +7KÉ- és +17VÉ-et kap a küzdelem végéig az ellene fordulóval szemben, míg mesterfokán +50TÉ-, +15KÉ- és +35VÉ-et. Ha a karakter védekező harcban volt, akkor kétszerannyi ideig tart kiismerni az ellenfelet, s így is csak a fele módosítót kapja. Ha a karakter már többször látta küzdeni az ellenfelét, úgy ha küzd vele, kap +35%-ot a kiismeréshez, valamint feleződik a kiismeréshez szükséges idő.

Kötelező HM elosztás: 12 (0,4,4,0)

A százalék kiszámítása:

alapszázalék IQ + Af szint*8% Mf-től 8% helyett 10%

szintkülönbség +/- 5%/szint

az ellenfél felkészült az iskola ellen -15%

az ellenfél harc- vagy kardművész -

2%/ellenfél szintje

az ellenfél ismert harci technikát használ +15%

Ha a dobás 00, úgy 5 harci kör múlva -25TÉ, -7KÉ és -17VÉ sújtja a karaktert, mindaddig, míg sikeres Intelligencia-próbát nem dob (de legalább 1 kör, minden körben próbálkozhat) s így rá nem ébred arra, hogy „félreismerte” a másikat.

Plusz Képzettségek

Tsz.	Képzettség	Fok/%
1.	Emberismeret	Af
4.	Emberismeret	Mf
5.	Katana használata	Mf

Mijako (Kitartás, erőnlét)

Jellemzően defenzív stílus. Lényege - kitartóbbnak lenni az ellenfélnél. A stílus használói másfélszer annyi ideig képesek küzdeni, mint bárki más (a harci kifáradás szabályai szerint). Mindezeket rendkívül kemény és kegyetlen edzésekkel érik el az ifjú tanulóknál. Speciális technikát fejleszenek ki az ellenfél minél hamarabb történő kifárasztására. Ez a támadások hatékonyságának csökkenésével jár. Alapfokon a stílus követői -40TÉ-vel támadnak, kapnak +1 támadást a körben, s így az ellenfelük harci körének az értéke a háromnegyedére esik. Míg mesterfokon -20TÉ-vel támadnak, +2 támadást kapnak, s az ellenfelük harci körének az értéke feleződik (A kardművész fárasztja az ellenfelét.). Persze ha ez nem segít, kénytelenek védekezőharcban kivárni, míg ellenfelük gyengülni nem kezd, s ilyenkor törnek ki és „robbannak” teljes erejükkel. Aki e stílust választja karakterének annak tudnia kell, hogy szigorúan CSAK „Rend” lehet a Kardművész jelleme. Ennek oka egyszerű: a sok kegyetlenség, és kínzás, amit el kell viselnie az ifjú Harcosnak a képzés során rendkívül erős jellemet igényel. Minden olyasfajta gyengeség, mint az „Élet” és „Halál” jellemek hordoznak magukban (az élet szeretete vagy gyűlölete) zavart okozhat a

Harcosban - háborodott gyilkoló géppé vagy mindentől féltő, folytonosan menekülő esetleg túlérzékeny személyé válhat. Az ilyen karakterek élete hamar véget ér.

Kötelező HM elosztás: 12 (0,4,4,0)

Plusz Képzettségek

Tsz.	Képzettség	Fok/%
1.	Kínzás elviselése	Af
3.	Kínzás elviselése	Mf
3.	Emberismeret	Af
3.	Katana használata	Mf

Igaszojo (Földrevitel)

A legtöbb küzdő zavarba jön kissé, ha földön fekvé kell harcolnia. Igaszojo Mester stílusa erre a tényre alapoz. Földön csak a rövid fegyverek "működhetnek" hatásosan, de jellemző a pusztakezes harc, fogásokkal, szorításokkal, fojtásokkal. Aki e stílus képviselője az mindenkor az ellenfél földre vitelére törekszik. Ha ez megvalósult, tantójához nyúl és kardját elejtve földharcot kezdeményez. Lényegében ellenfelére veti magát. Rendkívül jellemző az iskolára, hogy a megszokottal ellentétben (még álló helyzetben) katanával is a belharcot kényszerítik ki – az Igaszojo harcost nem sújtják a fegyver méretéből adódó hátrányok belharc esetén, köszönhetően annak, hogy különleges technikákkal vívnak. Ha sikerül az ellenfelüket földre kényszeríteni, akkor a karakter megkapja a belharc előnyeit is földharc esetén (gyakorlatilag a „földön beharcolnak”). E stílus követői speciális közelkerülési, s földreviteli technikákat fejlesztettek ki. A stílus alapfokán ha a kardművész egy rövidkardnál hosszabb fegyverrel rendelkezőhöz kíván közelkerülni, annak megelőző támadásának a háritásához kap +10VÉ-t, valamint mesterfokon +20VÉ-t. Ha a kardművész megpróbálja földre vinni ellenfelét (előre be kell jelenteni a kör elején) a stílus alapfokán sikeres támadás esetén az ellenfél -1-el dob ügyességet, valamint ha már 40-nel sikerül túlütnie ellenfelét, akkor az nem jogosult az ügyesség próbára, automatikusan elesik. Mesterfokon sikeres támadáskor (előre bejelentett földreviteli szándék esetén) az ellenfél -2-vel dob ügyességet, valamint a kardművésznek elég 30-al

túlütnie az ellenfelét, hogy az biztosan földre kerüljön.

Kötelező HM elosztás: 12 (0,4,4,0)

Plusz Képzettségek

Tsz.	Képzettség	Fok/%
1.	Földharc	Af
1.	Belharc	Af
3.	Földharc	Mf
3.	Belharc	Mf
5.	Tantó használat	Mf

Sowaka-sza (Csoportos küzdelem)

Sowaka-sza harcosai a csoportos küzdelmet sajátítják el elsősorban – gyakran így is járják a világot: apa és fia, fiútestvérek, stb.

Különleges képzésük során megtanulják kiegészíteni a velük együtt küzdő tudását sajátjukkal. Ha „csapatársuk” képzetlen a harc e formájában, akkor is hatékonyan állnak ki mellette. Az az érzése támadhat a másiknak (vagy többieknek, ha nem egy személyről van szó), mintha „lenne még egy karja”. Ez lényegében a „Közös Harcmódor” egy különleges formája (nevezzük „Kiegészítő Harcmódor”-nak, leírását lásd később) – a társnak/társaknak nem kell képzettnek lenniük, csak folytatni a megszokott stílusukat. Sowaka-sza harcosa mellettük lesz, amikor a hiányosság vesztét okozná a társnak...

Rövid magyarázat: amikor a támadó értéket nem a karakterednek osztod, hanem mondjuk a melletted küzdő gladiátornak, olyankor valójában megzavarod ellenfelét egyegy (erőtlen) támadással; ha ő kapja az extra védőértéket is, igazándiból néha a te pengéd hárit anélkül, hogy ezért bármit is tett volna az oldaladon küzdő. Talán nem meglepő, hogy ebből az iskolából kerül ki a legtöbb testőr.

Kötelező HM elosztás: 12 (0,4,4,0)

Plusz Képzettségek

Tsz. Képzettség	Fok/%
1. Kiegészítő harcmodor	Af
1. Emberismeret	Af
3. Lefegyverzés	Af
4. Kiegészítő harcmodor	Mf
5. Katana használata	Mf
6. Emberismeret	Mf

Aka (Lefegyverzés) [KIDOLGOZÁS ALATT]

Aka iskolája az ellenfél fegyvertelenné tételének művészetét okítja. Ha az ellenfél tovább harcol vagy eleve puszta kézzel támadott, úgy az Aka-harcos végtagjait támadja és igyekszik megbénítani a másikat. A szabály szerint túl kell ütnie ellenfelét és legalább 3Ép-nyi sebzést okozni a támadott végtagon. Ekkor az adott kar vagy láb használhatatlanná válik, míg meg nem gyógyítják az okozott sérülést. Aka harcosai képesek visszafogni a csapást – így (szinte) soha sem csonkítják meg ellenfelüket. Annak eldöntéséhez, hogy sikerült-e visszafogni a vágást a karakter Asztrál tulajdonságának ötszörösére kell, hogy százalékos próbát dobjon (példa: 15-ös Asztrál esetén a százalék 75-re jön ki (5 * 15)). Sikertelenség esetén a teljes sebzést elszenvedti az áldozat, ami ha eléri, vagy meghaladja a kritikus szintet, akkor csonkolva lett az adott végtag. Minden lefegyverzésre, bénításra szánt ütésre (előre jelezni kell a Kalandmesternek!) alapfokon +10TÉ-et, míg mesterfokon +20TÉ-et kap a karakter. Ezen harci cselekedetekre alapfokon két körönként egyszer, míg mesterfokon körönként egyszer van lehetőség. Ezen iskola képviselői ölnek a legritkábban – ha menekül az ellenfél, általában hagyják elszökni.

Kötelező HM elosztás: 12 (0,4,4,0)

Plusz Képzettségek

Tsz. Képzettség	Fok/%
1. Lefegyverzés (katana)	Af
3. Lefegyverzés (tantó)	Af
3. Katana használat	Mf
4. Lefegyverzés (katana)	Mf

Képzettségek

Kardrántás

(Kizárólag erre alkalmas fegyverekre lehet megtanulni. KM jogköre ezt elbírálni!)

Af: 6 KP **Kf:** 12 KP **Mf:** 24 KP

Af: Ha harcra kerül a sor, s sem a kardművésznek, sem az ellenfelének nincs kezében a fegyvere, akkor a kezdeményezés automatikusan a kardművészé! A kardművész ellenfelét a támadás fegyver nélkül éri. Ha az ellenfélnek már a kezében van a fegyver, de a kardművésznek nincs, akkor kezdeményezni kell. Ez esetben a kardművészt nem sújtják negatív módosítók.

Kf: Ha sem az ellenfélnél, sem a kardművésznél nincs fegyver, akkor a kezdeményezés automatikusan a kardművészé! A kardművész első támadásához +10 TÉ-t kap. A kardművész ellenfelét a támadás fegyver nélkül éri. Ha az ellenfélnek már a kezében van a fegyver, de a kardművésznek nincs, akkor kezdeményezni kell. A kardművész olyan gyorsan rántja elő fegyverét, hogy ellenfelét szinte váratlanul éri. Ekkor a kardművész +10 KÉ-t kap, valamint első támadásához +10 TÉ-t.

Mf: Ha sem az ellenfélnél, sem a kardművésznél nincs fegyver, akkor a kezdeményezés automatikusan a kardművészé. A kardművész első támadásához +25 TÉ-t kap, valamint +1 támadást. A kardművész ellenfelét a támadás fegyver nélkül éri. Abban az esetben ha az ellenfélnek már a kezében van a fegyver, de a kardművésznek nincs, szintén a kardművészé a kezdeményezés. Finom mozdulata, s gyorsasága révén első támadásához +25 TÉ-t kap, valamint +1 támadást.

Kiegészítő harcmodor

(Kardművész stílus, máshol nem tanulható)

Af: 9 KP **Mf:** 20 Kp

Af: Alapfokú jártasság esetén az képzettséggel bíró karakter KÉ-je a képzettség elsajátításától kezdve minden egyes Szintlépésnél minden páratlan szinten 1-el minden páros szinten 2-vel nő (természetesen az egyéb szabályok szerinti növekedésen kívül). A VÉ és TÉ szintenként 3-mal fog nőni. Az így kapott módosítókat a társak miközben harcolnak, szétoszthatják egymás között. Ezt minden harmadik körben tetszőlegesen megtehetik. Fontos megjegyezni, hogy elég, ha csak az egyikük bír a képzettséggel, ez elég ahhoz, hogy ő támogassa a társát/társait. Ha az egy oldalon küzdők mindannyian megszerzik a kezdeményezést, akkor kapnak +1 támadást az adott körben. Alapfokon csak 5. szintig lehet fejlődni, azaz maximum +7 KÉ-t, +15 TÉ-t, +15 VÉ-t kap az alapfokon jártas karakter.

Mf: A mesterfokú képzettség segítségével a fejlődés tovább folytatódik. Összesen 10 szintlépésen keresztül. Vagyis a módosítók maximális értéke így KÉ: +15, TÉ: +30, VÉ: +30 lehet. A mesterfokú képzés már tökéletes összhangot teremt. Így a Kiegészítő harcmodorból származó módosítókat a társak minden harci körben tetszőlegesen eloszthatják maguk között. Valamint ha az egy oldalon küzdők bármelyike megszerzi a kezdeményezést, kapnak +1 támadást, ha mindegyik fél megszerzi, akkor +2 támadást az adott körben.

A párbaj etikettje

Egy párbajt elkezdni olyan, mint házárdjátékozni. Legtöbbször nagyon veszélyes helyzet, és sosem szabad egyik félnek sem elhamarkodottan belemenni. Meg kell fontolni nekik, uruknak, és ha a helyzet bonyolult, klánjaik más fontos személyiségeinek.

A párbajnak sokféle módozata létezik. Becsületvesztés, kisebb összecsapás, nagyobb szégyen, szeppuku. Az urak nagyon megfontolják, kinek engedélyezik a párbajt. Tudják, hogy akár területeket is veszhetnek, ha a beosztottjuk veszít.

A következő szabályok mindig (kivéve a legszükségesebb helyzeteket) érvényesek, és mindenkire érvényesek:

- Ha egy párbaj nem halálos kimenetű, és van győztese, az ügynök vége. Becstelen dolog folytatni. Ez alól nincs kivétel.
- Ha egy bushi (harcos) halálos kimenetelű párbajt vív, azt mindig katanájával teszi. Ez alól sincs kivétel. Nem csak becstelen mással harcolni, de egyetlen daimjó sem adna engedélyt másra, valamint az iaijutsu (kardrántás) párbajt mással nem is lehet elvégezni technikailag sem.
- Ha a nemes kasztból valakit kihív egy busi (egy nem-busit), választhat maga helyett valakit, aki megküzd helyette, de ha veszít, a nem-busi köteles viselni a következményeit. Ha például a párbaj halálos volt, és választottja veszített, köteles szeppukut elkövetni.
- Nem busi (harcos), nemes viselhet wakizashit, mint kasztja jelképét, de katanát hordani a bushik kizárólagos joga, és jelzi képzettségét a fegyver használatában. Ezért ha valaki katanát visel, és párbajra hívják, nem választhat maga helyett mást.
- Ha egy karakter elfogadta a párbajt, a legjobb mód elkerülni a harcot: levenni a kezét a kardról, és meghajolni a győztes felé. Semmi több. Nem veszik élet, sem becsületen nem esik csorba.

Formálisabb módja, ha a karakter fogja a kardját, és hüvelyestől a győztes elé helyezi a földre. Ezen kívül, nyilvánosan kijelentheti, hogy ellenfele jobban képzett. Ilyenkor persze veszít becsületéből, de nem túl vesztesen.

A párbajok nagyon formálisak, és csak ritkábban spontánok, mint sokan gondolnák. Egy spontán, halálos kimenetelű párbaj bizonyosan sok kérdést fog maga után vonni, főleg a halott daimjójától. Neki minden harcra fontos, és ha egyet megölnek, tudni akarja, miért, és talán megkérdőjelezi a párbaj jogosságát. Ezzel aztán szerez egy magas rangú ellenséget magának a karakter.

Formális párbajok a kihívó ura által intézett kihívással kezdődik. Ha elfogadja, ő engedélyt kér saját urától, akinek szintén bele kell egyeznie.

Egy párbaj megnyerése nem növeli a becsületet. Meggátolja a becsületvesztést, vagy megoldja a dolgokat. Ellenben ha veszít...

Párbajtípusok

Első vérig

Itt az a harcos, amelyik először sebet ejt, az nyer. Az ellenfél halála elfogadhatatlan. A lehető legkevesebb sebzést kell okozni, mivel az sokkal nagyobb ügyességről tesz tanúbizonyságot. Az ilyen párbajnak egyetlen csepp vér ejtésével kell véget érni. A párbajban való bevéréződés nem jelent az ember lelkén lemosandó foltot, csak akkor, ha nem mossa le közvetlen a párbaj után.

Első csapásig

Itt bármilyen fegyver első csapása vet véget a párbajnak. Itt is elfogadhatatlan a halál. (Bár néha előfordulhat.) Ha nem halálos fegyvert használnak, az a fél, aki megöli a másikat, szégyent hoz nevére, urára, családjára. (Játéktechnikailag ez az iaijutsu (kardrántás) párbajt jelenti, ilyenkor a felek nem a védekezésre összpontosítanak, hanem a csapásra, azaz értelmezhetjük úgy, hogy a VÉ-be nem számít bele a fegyver VÉ-je.)

Harcképtelenségig / eszméletvesztésig

Hasonlóan az első csapásig tartó párbajhoz, ezt is nem halálos fegyverekkel vívják, és az utoljára megmaradt harcképes ember a győztes. Egy ilyen párbaj nagyon gonosz véget érhet, ezért kevés harcos hajlandó így párbajozni.

Fegyver nélküli harc

Ezt egy dojoban csinálják. Szentelt rizst szórnak a földre, abba a körbe, ahol harcolnak. Az a fél, aki először kilép a körön kívülre, vagy a talpán kívül valamije leér a földre, veszít.

Képességek összemérése

A képességek összemérése kitűnő módja egy párbajnak, az iaijutsu (kardrántás) párbaj végzettsége nélkül. Szobrok, költemények, dalok, történetek, festmények, íjászat, szónoklatok és számos más magas képzettség, vagy harci képzettség lehet alapja egy ilyen párbajnak. Bírák figyelik a párbajt, és egy pártatlan megfigyelő dönt a kimenetelről.

Bushido

Gi: Becsületesség és törvény

Légy becsületes az emberekkel. Higgy a törvényben, nem mások kényszerére, hanem belső indíttatásból. Egy igazi harcosnak nincs szürke szín a becsületességben és törvényben. Vagy jó, vagy rossz van.

Yu: Hősies bátorság

Emelkedj a tömegek fölé, akik félnek cselekedni. Elrejtőznek, mint a teknősök a páncéljukban, így nem élnek igazán. Egy harcosnak hősiesen bátornak kell lennie. Így teljes, csodálatos életet él. A hősiesség azonban nem vak, hanem intelligens és erős.

Jin: Segítőkészség

A képzése eredményeképp egy busi nem olyan, mint mások. Erős, gyors. Olyan erővel rendelkezik, amiket mindenki javára kell használni. Segítőkésznek kell lennie. Mindig segít embertársain, ha teheti. Ha a lehetőség nem jön el, neki kell elindulnia megkeresni azt.

Rei: Udvariasság

Egy harcosnak nincs oka durvának lenni. Nem kell bizonyítaniuk erejüket. Egy igazi harcos mindig udvarias, még ellenségeivel szemben is. E nélkül olyanok lennének, mint az állatok. Egy harcos belső ereje ilyen helyzetekben mutatkozik meg leginkább.

Meyo: Becsület

Egy harcosnak csak egyetlen bíra ítéli meg becsületét, nem más, mint önmaga. A döntések, amiket hozol, és hogy hogyan viszed véghez azokat, tükrözik, milyen is vagy valójában. Nem rejtőzhetsz el önmagadtól.

Makato: Teljes őszinteség

Ha egy harcos azt mondja, megtesz valamit, az olyan mintha már el is lenne végezve. A világon semmi sem akadályozhatja meg, hogy véghezvigye, amit mondott. Nem kell ígérnie. Az, hogy kimondja, azzal már el is kezdte csinálni.

Chugo: Hivatás és hűség

Egy harcos, ha mond valamit, vagy tesz valamit, attól kezdve az a tulajdona. Ő a felelős érte, és a következményeiért. Azokért, akikért felelős, végletesen hű marad.

Bátorság

Bármikor fel kell tudnia áldozni életét daimjójáért. A következő életükben annak megfelelően születnek újjá, ahogy ebben éltek.

Hűség

Ha egy harcos életét áldozza uráért, tudja, hogy az gondoskodni fog a családjáról. Ez a hűség kétirányú. Semmi sem olyan fontos, mint a család. Család nélkül nem ér az ember élete semmit.

Őszinteség

Az őszinteség nem egyenességet jelent, hanem hogy úgy tűnjön, egyenes vagy. Egy nemestől elvárják, hogy hazudjon, hogy megvédje a családja becsületét. Valaki, aki parancsra képes sírni, értékes képesség birtokosa Enoszukén. Az a képesség, hogy őszintének tűnjön valaki, miközben bocsánatot kér, megbecsült dolog. Az Enoszukeieknek fontosabb, hogy azt mondják valakinek, amit az hallani akar, semmint megmondani az igazat.

Másrészről egy nemes, harcos szava mindig szent, ha azt mondja megtesz valamit, akkor megteszi, vagy belepusztul a próbálkozásba.

On

A megjelenés fontosabb, mint az igazság. Az on (tiszteletreméltóság, "arc") azt jelenti, mennyire megbecsült egy harcos a kasztján belül. Akinek nincs on-ja azt már csak a szeppuku elkövetése mentheti meg a becstelenségtől. Ha valakin felülkerekednek az érzelmei, és ki is mutatja, az elveszti az on-ját.

Kitűnőség

Egy harcosnak az élet minden területén kitűnőnek kell lennie, nem csak a katonai dolgokban. Minden cselekedetet a legnagyobb koncentrációval kell végezni, mert minden ismétlés közelebb visz a tökéletességhez. Shinsei filozófiája mindenben gyakorolható: kardvívásban, vadászatban, kertépítésben... Még a lélegzés is egy olyan cselekvés, amit folyton lehet fejleszteni.

Párbaj

Sokféle párbaj létezik Enoszukén, és nem mind véres. Vért ontani, amikor nem szükséges, megbecsteleníti a harcos kardját. Daimjók gyakran megtiltják a halálos párbajokat.

Ha egy harcos a képességeit akarja próbára tenni, egy rivális iskolába megy, és kihívást intéz az iskolához, hogy bebizonyítsa, az ő technikája jobb. Ez a forrófejű, bizonyítani akaró harcosok módszere a feltűnősködéssre.

Bosszú

Vérbosszút állni jogosan csak a daimjók engedélyével, párbajban lehet. Az engedélyezett vérbosszúban meghaltért nem lehet újra bosszút állni.

Kérkedés

A harcosok híresek a kérkedésükről. A csatamezőn a szembenálló parancsnokok kilovagolhatnak a seregük elé, és elmondhatják nevesebb tetteiket. Ez lehet, hogy egy kis morális előnyhöz juttatja őket, de van, hogy a legapróbb előny dönti az oldalukra a mérleg nyelvét.

A kérések az ellenfél kihívásának is egy módja. A harcos elmondja a nevét, a családfáját, és tetteit, mutatva, hogy nem fél. Ő nem aggódik, hogy ki az ellenfele, aggódjon az ellenfele őmiatta.

Kardok

A harcos kardjaira néha a lelkeként utalnak. Ha egy harcos családja kardját viseli, ősei lelkének egy darabját hordozza vele.

Ha egy harcos egy másiknak a házába látogat, különbözőképp kommunikálhat a kardjával. Mindig a bejáratnál hagyja kardjait, ha barátot látogat meg. Ha idegenhez, vagy ellenséghez megy, beviszi magával. Ha a balja mellé teszi beszélgetéskor (hogy könnyen előrántassa), az azt jelenti, nem bízik a házigazdában. Ha a jobbára teszi, akkor megbízik benne. Ha a markolat a házigazda felé mutat, az azt jelenti, nem sokat gondolt annak kardvívó tudományáról.

Megérinteni egy harcos kardjának pengéjét, vagy akár csak rálehelni, nagy tiszteletlenség a karddal és gazdájával szemben. Ha ekkor az elkövető vérével mossa le a szennyet, azt még a mágiszterek is elfogadhatónak találhatják. Szintén tilos átlépni a földre helyezett kardok felett. Roninokra jellemző, hogy kardjukat a vállukon hordják, nem pedig övükbe tűzve, szabadságukat jelképezve.

PLUSSZ ISKOLÁK KIDOLGOZÁS ALATT:

Aka (Lefegyverzés)
Itaburo (Meglepetés)

Fegyverek

Név	Ké	Té	Vé	Sebzés
Katana	8	20	12	K10+2/3K3+3/2K5+2 megegyezés szerint 2K3+1/K5+3
Wakizasi	7	16	10	megegyezés szerint
Tantó	9	14	16	K6+2/2K3+2 megegyezés szerint
Mesterkard	7	16	14	K10/2K5 megegyezés szerint

A játékos a KM-el alkothatnak saját hosszúkardot (katanát). Mivel ezek minősége nem egyforma, vannak jobbak, rosszabbak. Egy ilyen hosszúkard értékei a mesterkard, és a slán kard értékei között mozognak.

Név	Ké	Té	Vé	Sebzés
Katana	7	18	13	K10(/+1/+2)/2K5(/+1)/ 3K3+2/K5+6
Katana	7	20	12	K10(/+1/+2)/2K5(/+1)/ 3K3+2/K5+6
Katana	8	17	12	K10(/+1/+2)/2K5(/+1)/ 3K3+2/K5+6

Mindig a mesterkard értékeiből kell kiindulni. Ezek a kardok semmi körülmények között nem haladhatják meg a katana értékét, mivel a katana fajtájának legjobban kialakított értékeivel bír.

Végül szeretnék köszönetet mondani Deák Zoltánnak a HarcKard című munkájáért, melyet alapul vettem munkámhoz. A kardművészek stílusa egyértelműen az ő érdeme, én csak csiszoltam rajta, s remélem, hogy ezen munkámmal sikerül legalább olyan színvonalat elérnem, melyet már ő képvisel az adott témában (számomra).

Ezen írásban szereplő dolgok nagy része már a gyakorlatban is ki lett próbálva, s mondhatom, hogy az eddigi eredmények pozitívak.

2004.06.01.

Szerző: Sensei

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely