

Harcművész stílusok



A stílusokat harcművészeknél kívül kardmesterek, fejedelmek, kardművészek és bizonyos esetekben szerzetesek tanulhatják meg (Af:8 Kp, Mf:30 Kp). Persze ennek feltétele az, hogy találjanak olyan mestert vagy iskolát ahol meg is tanítják nekik. Ha a harcművészeti stílus megtanulásakor az adott karakter már rendelkezik egy olyan képzettséggel, amit a stílus bónuszként ad Af-on, akkor az Mf-ra fejlődik, ha megtanulta a stílust. Ha már Mf-on rendelkezett az adott képzettséggel, akkor a stílus megtanulása 1/8-nyival kevesebb kp-ba kerül. A mínusz, vagy megvont képzettségek csak induló karaktereknél lényegesek.

A tapasztalati szinttől függő járulékos képességek esetén az számít az első szintnek, amelyiken a stílust elsajátította. Tehát ha a stílus szintje kerül említésre, akkor ez számít.

Shi-va-kinito

Teljesen tiadlani eredetű stílus, egy magányos mester dolgozta ki hosszú évtizedek munkájával. Majd tudását továbbadta egy iskolának, így ez a stílus is elterjedt.

Nem fektet hangsúlyt a fegyverek forgatására, így a tanítványok szinte bármelyik harcművész fegyver használatát elsajátíthatják. Ezek a technikák mind támadás, mind védekezés szempontjából kiválóan mondhatóak.

Egy különlegességet érdemes kiemelni a támadásaik közül: a lábsöprést. Ez ugyanúgy történik, mint az egyik (4-ik) Rúnában leírt Nisen-nid-to stílusnál le van írva (nem kell közelkerülést végrehajtani; chi-harcban is alkalmazható).

Kéz- és lábtechnikáikat közel azonos arányban használják harc közben.

Shi-vakinito	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz/láb	10	13	13	K6 (+erő 16 feletti része)

Doni-xon-kinito

Eredeti, Enoszukéről származó stílus. Nagyon ritka, csak Tiadlanban okatja egy kevés mester. Női tanítványai a stílusnak csak nagyon ritkán akadnak: kb 5-10 évente egy. A technikák elsősorban az állóképességre és a fájdalomtűrő képességre építenek. A fegyverek oktatásában szinte az összes stílustól elmaradnak. Ezért induláskor pusztán kezük mellé csupán 4 fegyvert ismernek és 2 fegyvert tudnak dobni. Ellenben megkapják a Harci láz képzettséget Af-on és 4. szinten a Futást Mf-on. A támadásokat többször nem is hárítják, hanem testükkel fogják fel. Fájdalomtűrő képesség terén mindenkinél jobbak. Ez számszerűségeiben úgy nyilvánul meg, hogy a Doni-xon-kinito követői szintenként +3 Fp-t kapnak.



Támadásaik erőteljesek, ám ugyanakkor gyorsak is. Rúgásokat derék alatt, általában combra alkalmaznak, míg ütéseiket felsőtestre vagy fejre irányítják. Azok a harcművészek, akik ezt a stílust alkalmazzák, a harc és a győzelem szerelmesei, számukra a cél nem a Beavatottá, hanem a tökéletes harcossá való válás.

Doni-xon-kinito	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz/láb	10	18	2	K6+1 (+erő 14 feletti része)

Medve stílus

Egy egészen egyszerű, de nagyon hatékony, főleg parasztok, kereskedők és utazók között népszerű ágazat. Kedvelt fegyverük a sai, mivel könnyen álcázható és elrejtethető. Eme stílus avatott szakértői lassúnak tűnnek. Szándékosan lomha a mozgásuk, hogy hirtelen válhassanak egy-egy gyors, fontos pontot támadó ütéssel. Ez Megtévesztésnek minősül, azzal az eltéréssel, hogy csak 3 körön keresztül kell -10 TÉ-vel támadnia és a negyedik kör egy(!) támadására kap +5 KÉ-t és +30TÉ-t. Ezt a támadást általában Kiáltás kíséri. (Eme harcmodor használata nem kötelező, de javasolt alkalmaznia.) A fenti harci cseleket chi-harcban is képes használni.

Medve stílus	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	5	15	10	K10 (+erő 14 feletti része)
Láb	6	12	6	K6+1 (+erő 14 feletti része)
Sai	9	13	18	K6 (nem adható hozzá erőbónusz)

Tigris stílus

A közrendű harcosok által leginkább kedvelt, totális támadó harcmodor. Beavatottjai rettenetes erejű egyenes ütésekre és közeli-térddel leadott rúgásokra hagyatkoznak. Ujjaikat annyira megedzik, hogy markolásukkal képessé váljanak ízületek ideiglenes roncsolására. Harc közben keveset mozognak, főleg széles terpeszben állva, saját védelmükkel szinte nem is törődve küzdenek, ezért már 1.Tsz-en mesterfokon ismerik a Helyhez

kötött harc képzettségét. Támadáskor irtózatosszerű kiléggel kísérik mozdulataikat.

Tigris stílus	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	10	17	2	K6 (+erő 14 feletti része)
Láb	9	16	4	K6 (+erő 14 feletti része)

Speciális támadás – idegrombolás

A kör elején be kell jelentenie, ha ezt akarja használni. A stílus kéz értékeit használja, kivéve hogy a sebzés 1k3. Ha egy ilyen támadással az ellenfél VÉ-jénél 35-tel nagyobb a támadása, akkor ki kell dobni a találat helyét és az a testrészt a sebzésnek megfelelő számú körre Részleges bénulást is elszenved.

K10 Találat helye

1-2	jobb kéz
3-4	bal kéz
5-6	jobb láb
7-8	bal láb
9-10	törzs

További dobás a Második T.K. kritikus sebzés részletes táblázata szerint, de az ott leírt hatást figyelmen kívül kell hagyni.

Sárkány stílus

Ősrégi, tradicionális harcmodor, amelyben a fegyveres képzést elhanyagolták. Védelemben kiszámíthatatlan, folytonos mozgásukra hagyatkoznak; támadásban egyaránt használnak ütéseket, rúgásokat és lábsöpéseket (specialitás: nem kell közelkerülést végrehajtania ennél a változatnál), tartózkodnak viszont az ellenfél megragadásától. Előszeretettel alkalmazzák az Aranyharang és a Belső idő diszciplinát, olyannyira hogy akkora gyakorlatra tesznek szert benne, hogy ugyanannyi pszi-pontért másfélszer annyi ideig tart, mint másoknak, és a szintenkénti maximális időtartam is hasonlóképpen alakul. (Ez a specialitás csak Harcművész főkasztú alkalmazókra vonatkozik. A stílus nem harcművész főkasztú beavatottjai megkapják ezeket a diszciplinát, de

használatuk annyira megterheli az asztrálméntál- és fizikai testüket, hogy amíg nem pihenik ki magukat teljesen (minimum 8 óra alvás), addig egyáltalán nem képesek pszit használni. Aki eddig sem tudott pszit használni, annak ez a stílus sem segíthet ebben.

Sárkány stílus	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz/láb	8	10	16	K6 (+erő 14 feletti része)

A nehéz mentális kondicionálás miatt a stílus elsajátítása 12 kp-be kerül Af-on és 40 kp-be Mf-on.

Daru stílus

Ez a főként védekezésre alkalmas stílus főleg a helyes szellem kialakulását hivatott elősegíteni. Ellépésekkel, kifordulásokkal védekeznek, és dobásokkal, lábsöprésekkel, vagy kemény, rövid ütésekkel, rúg sokkal támadnak. Egy daru mestert szinte lehetetlen földre kényszeríteni és huzamosabb ideig ott tartani, tovább testközelen ők vannak nyerő pozícióban. Ez azt jelenti, hogy a lefogás elleni próbánál úgy kell venni, mintha Tsz/2-vel nagyobb ereje lenne (felfelé kerekítve), ezenkívül Belharc esetén a stílus alkalmazási szintje x3 további harcértéket kap, amit tetszőlegesen eloszthat KÉ-je TÉ-je és VÉ-je közt. A stílus af-án az alkalmazók alapfokú, míg mf-án mesterfokú Belharcot kapnak. Harc közben teljes csöndben tevékenykednek.

Daru stílus	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz/láb	7	10	18	1K6 (+Erő 14 feletti része)

A stílus elsajátítása 12 kp-be kerül Af-on és 40-kp-be Mf-on.

Leopárd stílus

Ez a niarei eredetű stílus a rúgások és vetődések művészete. Védelmére körkörös kartechnikákat, támadásra ravasz rúgásokat, fegyvert pedig egyáltalán nem használnak. Ezért, ha egy karakter 1.Tsz-en ezzel az ágazattal indul, egyetlen fegyverhasználatot és fegyverdobást sem kap, ellenben Mászás, Esés, Ugrás képzettségei 10%-kal magasabbak, továbbá kap 30% kötél-táncot és ugyanannyi Éberség/Észlelést. Ezen kívül ezen képzettségeire +8%-ot oszthat el szintenként és egyéb százalékáiból is fejlesztheti őket. Mozgásuk macskaszerű (innen a százalékok), villámgyorsak és szívósak. Ritkán harcolnak közvetlen testközlel, nekik jobban kedvez a távolságtartás, ezért Belharcot csak Af-on kapnak, ha Mf-on kaptak volna és nem kapják meg, ha Af-on járt volna nekik. Jellemző rájuk a harc közbeni folyamatos, halk, doromboló morgás. A stílus elsajátítása csak fiatalkorban lehetséges, mert nagyon korán el kell kezdeni az alapjait oktatni, hogy a fejlődésben lévő szervezetet megfelelően alakítsa. Ez az oka, hogy csak induló karakter tanulhatja meg az ágazatot.

Leopárd stílus	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	10	12	15	K6 (+Erő 16 feletti része)
Láb	10	15	12	K6 (+Erő 16 feletti része)

Majom stílus

Eredeti niarei stílus, Tiadlanban és másutt kevésbé elterjedt; csak legendákból ismert, misztikus tudásanyagát csak szülőházában oktatják. Rendkívül lágy ágazat, amelynek hatékonyságát a lábtechnikára épülő elhajlások, lebukások, bukófencek és kifordulások biztosítják. Védekezésben gyakran makognak majomszerű mozdulatok kíséretében. Köríves háritásait és ritkán használatos ütéseiket tenyérrel végzik. Fő fegyverük a Vaskígyó (lásd Rúna 11), ezt chi-harc közepette is tudják forgatni. Az ágazat hátránya, hogy nehéz más iskolával együtt használni, azaz minden más stílus 12 kp-ba kerül megtanulnia az ebbe az ágazatba tartozóknak, továbbá aki más iskolát használ annak is 12 kp-jába kerül ezt elsajátítani. Ez az Af-ra vonatkozik, Mf esetén 40 kp.

Majom stílus	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz/láb	7	9	20	1K6/2 (nem adható hozzá Erőbónusz)
Vaskígyó	10	18	3	1K6 (+Erő 16 feletti része)

Imádkozó Sáska stílus

Enoszukéről származó, kívülálló számára szinte hozzáférhetetlen ágazat. Ynev szerte kevéssé elterjedt, csak néhány kisebb fejedászklán és a Sötét útra lépett slan iskola oktatja. Mestereik valóságos hangtalan gyilkológépek, az ellenfél fogvatartásának szakértői, Föld- és Belharcban alig akad párjuk. Blokkoló háritásaikból gyakran törnek ki háromujjas visszafogással, akit pedig egyszer megragadtak... Ez annyit tesz, hogy képesek alkalmazni chi-harcban is a Közelkerülés, Lefogás és a Leszorítás harci cseleket, továbbá az utóbbi kettőnél még a közelkerüléssel megegyező körben végrehajthatják támadásaikat. Lefogás és Leszorítás közben, ha az ellenfél nem szabadul, automatikusan elszenvedi az ágazat sebzését körönként. Ez a két tevékenység számukra teljesen ösztönös, így közben bármilyen szellemi tevékenységet, és korlátozott mozgást végezhetnek. A stílus elsajátításakor az alkalmazók megkapják a földharcot Af-on, míg ezen technikák mesterfokra fejlesztésekor (30 kp) a Földharcot Mf-on és a Pusztítást Af-on. Mindössze egyetlen fegyver használatához értenek, ez a rövid bot, és ezt sem tudják chi-harc közepette forgatni.

Imádkozó sáska stílus	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz/láb	10	14	6	1K6 (+Erő 16 feletti része)

Kígyó stílus

Mindenfajta erőt nélkülöző, rendkívül hatékony védelméről híres ágazat. A harmóniára és a gondosan kivitelezett lökésekre épül a támadása, a csúsztatott lépésekkel kombinált fegyverfélreütésekre a védelme. Szívesen alkalmazzák harcosai nunchakut, mivel könnyű és gyors fegyver. Ezzel azonban nem képesek chi-harcot folytatni. Állítólag a harcforma onnan kapta a

nevét, hogy igazi mesterei testük elé emelt alkarokkal és kígyófejű formázott-lehajtott kézfejjel állnak fel. A szorosan összefogva megfeszített mutató és középső ujj kísértetiesen emlékeztet a kígyó nyelvére. Ha még hozzátesszük azt is, hogy támadásaikat hangos, szisszenő kilégzés kíséri, könnyű elhinnünk a keletkezés mondáját.

Kígyó stílus	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz/láb	8	15	20	1K6/2 (nem adható hozzá erőbónusz)

Mennyei karom

A háborúhoz szokott klánok által kidolgozott iskola. A misztikus nevet az általuk harcba használható nekode (kézi mászókarom) inspirálta. Ezt chi-harcban is képes használni, és ha a küzdő ilyet visel, akkor a pusztakezes harcértékei és a sebzés összeadódik a karmokéval. Az ágazat harcosai robbanékony mozgással, ütésekkel, rúgásokkal, vetődésekkel, kifordulásokkal és lerántásokkal küzdenek. Ha egyszer harcba szálltak, igen nehéz őket megállítani. A harcművészek esetében a nekode a kezükkel egyetemben 6. szinttől mágikus fegyvernek számít, ha chi-harcban harcolnak vele. Ynev szerte nem sok iskola oktatja, főleg fejedászklánok teszik azt. Ilyen stílus oktató magányos mesterekről még senki sem hallott.

Medve stílus	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	10	13	11	K6 (+erő 16 feletti része)
Láb	10	8	10	K6 (+erő 16 feletti része)
Nekode	-1	2	5	K6/2 (+5% mászás karmonként)

Kilenc Árnyék

Egy viszonylag újkeletű iskola, amely elsősorban a Sötét Út klánjaiban hódított. Szinte az egész harcmodor az ellenfél azonnali megsemmisítését szolgálja:érzékeny pontokat célzó támadások, rettenetes fogások,illetve körmönfont, nehezen áttörhetetlen védelem. Speciális fegyverük a tüköteg,amellyel közelharcban előszeretettel köpik arcba ellenfeleiket. Más fegyverek használatát nem is nagyon oktatják - felesleges. Induláskor ezért csak 2 fegyverhasználatot és fegyverdobást kapnak. Az ágazat hátránya,hogy nem oktatják, csak fiatalkorban és ha már valaki kitanulta, az már nem fog soha más stílust megtanulni. A hanyagolt mentális képzés miatt 1-gyel kevesebb pszi-pontot kapnak szintenként. Elveik miatt soha nem fogják megtanulni a sebgyógyítás képzettséget, mivel azt gyengeségnek tartják, tovább nem ismerik a Zavarás és a Levitáció diszciplínákat. Ezenkívül százalékos képzettségeikre 5%-kal kevesebbet oszthatnak el szintenként. Az iskola ilyen megkötések mellett számos előnnyel is rendelkezik: ha az alkalmazó Halálos Ujjat használ 1-gyel magasabb szintűnek kell tekinteni. A nem slan kasztú alkalmazó is megkapja ezt a diszciplínát, azzal a megkötéssel, hogy naponta egyszer alkalmazhatja, és a pszi-pontok elvesztése mellett annyi Állóképesség pontot veszít, amennyi Ép veszteséget okozott. Ez úgy nyerhető vissza, ahogy a Hatalom Itálánál le van írva, de Egészség helyett Állóképességet kell érteni. A stílus Mf-ra fejlesztésekor az alkalmazó megkapja a Pusztítást Af-on és eme képzettség Mf-ának elsajátítása feleannyi kp-ba kerül, mint másnak.

Kilenc árnyék	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz/láb	9	14	16	1k6 (+Erő 16 feletti része) Ha a találat sikeres, akkor 2k3 tű találja el a célpontot. A sebzést tünként kell dobni a <i>Fúvócső</i> értékei szerint.
Vaskígyó	automatikus	5 (+30)	0	

Havasi Láva stílus

Egy fegyveres ősi tan, amely majd egyidős a humanoid civilizációval. A stílus a sang kauw használatán alapul, így a slan összes kapcsolódó képzettsége erre vonatkozik(fegyvertörés, lefegyverzés, vakharc). Fegyverükhöz való ragaszkodásuk már-már a kardmű-vészekével vetekszik. A sang kauw egy olyan szálfegyver, melynek nyele 1,5 m hosszú és ennek végén egy félméteres ,a hollószárny nevű fegyver (Rúna11) pengéjéhez hasonló ívelt vágóél található. Ezt a fegyvert képesek chi-harcban is használni. A stílus Mf-ra fejlesztésekor nem pusztá kezük értékei növekednek, hanem tradicionális fegyverük forgatását sajátítják el Mf-on. A sang kauw csak ezen stílus alkalmazásával adja a leírt harcértékeket. A 6 Tsz felett az ezen iskola szerint használt sang kauw a kardművészek kardjához hasonlóan viselkedik,azaz chi-harcban mágikusnak minősül. Ezt a stílust csak harcművészek tanulhatják.

Havasi Láva stílus	Tám./kör	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz/láb	1	7	14	16	1k6+3 (+Erő 16 feletti része)
Sang Kauw	2	10	7	6	1k3 (nem adható hozzá Erőbónusz)

Fehér Lótusz

A könnyed, harmonikus mozgás iskolája. Mesterei szökellésszerű ellépések és fegyverfélreütések gyakori váltogatásával zavarják össze ellenfeleiket. Ütések és rúgásaik inkább gyorsak, mintsem erőteljesek és beavatottjai a Földharcban is jártasak (Af). Tradicionális fegyverük a Háromrészes bot, melyet chi-harcban is képesek használni. Az ellenfelüket sohasem megölni, hanem legyőzni akarják, éppen ezért csak olyan tanítványokat fogad, melyek lelkében jelen van az élet harmóniája (Élet; Rend-Élet; Élet-Rend). Az iskola rendkívül sokat ad erre, ezért a képzés hosszú és időigényes (16 kp az elsajátítása Af-on, 50 kp Mf-on). Ezen okok miatt más stílusok megtanulása is hasonlóképpen alakul számukra, sőt ezen ágazat mellett nem lehet másik olyat tanulni, amely tradicionális fegyverét Chi-harcban tudja használni. Ez kizárja, hogy a stílust kardművészek, kardmesterek tanulják meg és a fent említett jellem is elég ritka a fejjadászok között.

Fehér lótusz	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	9	13	16	K6 (nem adható hozzá Erőbónusz)
Láb	8	12	1	K6 (nem adható hozzá Erőbónusz)

Örök Tavasz

A totális önvédelem leghatékonyabb formája. Bár találataik sebzése csekély, mesterei képesek egyetlen érintésükkel győzedelmeskedni ellenfeleiken. Ez annyit tesz, hogy ha pusztán kézzel túlütik ellenfelüket vagy 00-t dobna rá, az nem sebződik csupán 1 Ép-t és a kidobott sebzésnek

megfelelő Fp kétszeresét, ám ilyenkor az alkalmazónak annyi esélye van rá, hogy az ellenfél elájul (csak humanoid teremtmény), amennyi a stílus alkalmazási szintjének a háromszorosa. Fegyverük az acélkorbács (Kau-sin-ke), ami egy hajlékony botláncolatra hasonlít leginkább. Ezzel trükkös fogások kivitelezésére képesek. Ezt a fegyvert nem tudják Chi-harcban használni.

Örök Tavasz	Ké	Té	Vé	Sebzés
Kéz	7	9	20	1K6/2 (nem adható hozzá Erőbónusz)
Láb	8	13	14	1K6/2 (nem adható hozzá Erőbónusz)
Kau-sin-ke (Acélkorbács)	4	17	13	1K6 (+Erő 16 feletti része)

?

Szerző: ismeretlen

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely