

Lángliliom harcművésziskola



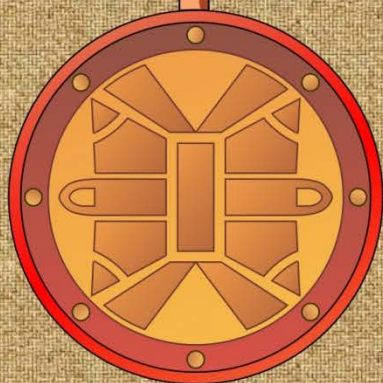
Mori-mitari-ka-kinito

Troth Reath, e művészet megalkotója a Psz. 3639. évben tűnt fel először Tiadlanban. Különleges tehetségnek számított, hihetetlen gyorsan tanulta meg a harcművészet alapjait. Mindössze annyi volt az istenek hibája, hogy rendkívül gyengére teremtették. Így azokat a gyakorlatokat, amelyek nagyobb testi erőt kívántak, nem tudta végrehajtani. Mesterei tanácsára megpróbálkozott más irányzatokkal is, és bár talált számára elfogadhatót, nem elégedett meg ezzel. Megpróbálkozott hát saját testére szabott gyakorlatok kidolgozásával. Munkájában felhasználta az állatok kifinomult harcát és az emberi test mozgási hibáit. Olyan stílus kidolgozására törekedett, amely nem igényel nagy erőt, mindössze figyelmet. Nyolc kemény év után, több száz harci helyzet kidolgozásával lépett volt mesterei elé, hogy bemutassa tudását. Mesterei, látván elhivatottságát és harci képességeit, támogatták a tökéletesedés útján. Újabb három év elteltével immár tökéletesre csiszolt technikával alakította meg saját iskoláját. Mivel Reath viszonylag gyenge fizikumú ember volt, csak gyorsaságára és ügyességére számíthatott. A mozdulatok végrehajtásához szükséges erőt legtöbbször ellenfele lendületéből nyerte.

A gyakorlatok sikeressége a másik fél hibáira és lassúságára épült.

Képzés

„A harcművészetet nem lehet elég korán elkezdni” vallja szinte minden mester. A tökéletesedés felé a mérhetetlen sok gyakorláson keresztül visz az út. Troth Reath iskolájába már 6-8 éves kortól felvesznek fiú és leánygyermeket. A kemény kiképzés során a gyorsaságra és az ügyességre figyelnek oda különösen. A növendékek 10-12 év alatt elsajátítják az alaptech-nikákat és a Lángliliom stílusban is haladó szintig, juthatnak el. Három fegyvert tanulnak meg használni Af-on: harci botjukat, a tonfát és a lándzsát. Megtanulnak puszta kézzel lefegyverezni másokat, és beléjük nevelik a tiszta küzdelmet, azt, hogy elméjük és testük egy fegyverré olvadjon össze. Megtanulnak harcolni fegyveres ellenfél (ellenfelek) ellen, így túlerő esetén sem kerülnek nagy hátrányba. Tanításukhoz az is hozzátartozik, hogy az iskolát nem sűrűn hagyhatják el. Ha mégis, tudásukat csakis önmaguk megvédésére használhatják.



Jellem

Nem jellemző rájuk a kötekedés, de ha a helyzet, például egy társuk védelme ezt megkívánja, ilyesmibe is belemennek. „Nem szavakkal nyitnak utat a harmónia felé, hanem a harcoló lélek és test összeolvadása hozza el számokra a megvilágosodást” - vallják. Tudásukat főként önmaguk megvédésére alkalmazzák, csak indokolt esetben kezdenek harcot. Az iskolából kikerülő harcművészek jellege legtöbbször Rend, vagy Élet.

Jelkép

Egy lótuszülésben meditáló férfi, akinek a háta mögött két harcos küzd. Ez jelképezi a test harcának és a szellem erejének egységét. Ez a jel látható tradicionális köpenyük hátán.

A Lángliliom technika

Szintenként: (1,2,3...)

KÉ: +1

TÉ: +1

VÉ: +4

Kétszintenként: (1,3,5...)

SP: +1

Támadások száma:

A harcművész ellenfele támadásai után visszatámadhat. Az ilyen visszatámadások maximális száma nem haladhatja meg az általános harcművész iskolák körönkénti támadásainak számát. Tehát az 1. TSZ-en két, magas Ügyesség és Gyorsaság esetén három Tám/kör, a 2. TSZ-től a 7. TSZ-ig három Tám/kör, 7. TSZ fölött pedig négy Tám/kör. Ezen felül minden sikeres (tehát ÉP, vagy FP veszteséget okozó) visszatámadás után lehetősége van további támadásokra. Ezekre a támadásokra megkapja az előző támadásakor kapott módosító felét. Ha a plusztámadás sikeres, akkor a harcművész egy újabb támadást tehet, ám a módosító megint a felére csökken. (A negatív módosító is!) A plusz támadásait addig folytathatja, amíg az egyik sikertelen nem lesz, vagy pedig amíg le nem adja a körönként lehetséges összes plusztámadást.

Például, ha az ellenfél TÉ-je 40-nel alacsonyabb a harcművész VÉ-jénél, akkor a harcművész +40 TÉ-t kap visszatámadására. Ha a

visszatámadás sikeres, és még joga van, pl. 2 plusz tám-adáshoz, akkor úgy dönthet, hogy most kerít sort az egyikre, de erre már csak +20 TÉ módosítót kap. Ha ez a támadás is sikeres, akkor dönthet úgy, hogy végrehajtja a körben lehetséges utolsó plusz támadását, csupán +10 TÉ módosítóval, vagy pedig további kedvező alkalomra vár a kör fennmaradó részében. A plusz támadások maximális körönkénti száma a harcművész fejlődése során a következőképpen alakul:

Tsz.	1	3	6	10	15
Tám:	1	2	3	4	5

Ez megegyezik az általam korábban javasolt Chi-harci plusz támadások számával. Ha az ellenfél többször támad egy körben, akkor a harcművész eldöntheti, hogy a sikeres visszatámadások közül melyik után kerüljön sor a plusz támadás(ok)ra. Vigyázat! Ha a harcművész egy sikeres támadás után úgy dönt - például, mert nagyobb módosítóra, azaz kedvezőbb alkalomra vár - hogy nem támad, és a kör hátralevő részében nincs sikeres támadása, akkor abban a körben már elvesztette a plusz támadásokhoz való jogát.

Időtartam: 1 kör / 1 Pszi-pont

Meditáció: Folyamatos

Az első körben nincs +KÉ. Ha egy kapott ÉP sebzés értéke magasabb, mint a harcművész maximális ÉP-jének egyharmada, megszakad a koncentráció. A kör hátralevő részében és a következő körben a harcművész nem képes meditálni. A meditáció megszakadása nem jelent stílusváltást, mindössze a harcművész harcértékei, és sebzése csökken le valamelyest.

A koncentráció körönként egy Pszi-pontot emészt fel. Ha viszont a harcművész már több sebet kapott, nagyobb erőfeszítésbe kerül a koncentráció fenntartása. Ha elvesztette FP-inek több mint felét, akkor körönként 2, ha pedig több, mint háromnegyedét, akkor körönként 4 Pszi-pontjába kerül a koncentráció. A harcművész, kihasználva Gyorsaságát és Ügyességét, fölkészül ellenfele támadására, és ellene fordítja annak lendületét. Egy jó helyzetben kevés erővel akárkit legyőzhet, vagy a harc feladására kényszeríthet. Ha a harcművész KÉ-e nagyobb, mint ellenfeléé,

akkor lehetősége nyílik arra, hogy a kezdeményezésről lemondva bizonyos módosítókkal támadjon vissza. Ha az ellenfél támadása sikertelen, úgy a harcművész TÉ-jéhez hozzáadódik ellenfele TÉ-jének és a harcművész VÉ-jének különbsége. Ha az ellenfél támadása sikeres, akkor a harcművész TÉ-je a fenti mértékben, sebzése pedig a fenti különbség tized részével csökken, de sebzése nem csökkenhet nullára. Ha a harcművész elveszti a kezdeményezést, akkor nem kaphat pozitív módosítót sem TÉ-jére, sem pedig SP-jére. A levonások természetesen ekkor is érvényben vannak. A harcművész bármikor úgy dönthet, hogy egy támadását feláldozza az ellenfél következő ütéseiére való felkészülésre. Ez azt jelenti, hogy a harcművész az ellenfél ELSŐ támadása után nem támad vissza, a kör hátralevő része viszont úgy telik el, mintha az övé lett volna a kezdeményezés. Egyenlő KÉ-ek esetén a küzdő felek Gyorsaságpróbára jogosultak. Amelyiküknek hamarabb, vagy nagyobb különbséggel sikerül a Gyorsaságpróbája, azé a kezdeményezés. A Lángliliom stílus használata közben az ugrásból eredő plusz VÉ nem számítható bele a harcművész VÉ-ébe. Ha a harcművész úgy dönt, bármikor elugorhat az ellenfél támadása elől, így az Ugrás képzettségéből jövő pluszt beleszámíthatja VÉ-ébe, de akkor abban a körben már nem használhatja a Lángliliom technikát. A játék szempontjából ez annyit jelent, hogy ha a Játékos látja, hogy az ellenfél az Ugrás használata nélkül eltalálná karakterét, akkor választhat: sebződik és kisebb TÉ-vel támad vissza, vagy használja Ugrás képzettségét, de a kör hátralevő részében nem kaphat pozitív módosítót, csak negatívát, továbbá elveszíti a plusz-támadásokhoz való jogát. Ebben az esetben természetesen célszerű az Ugrás használata a kör teljes hátralevő részében. Ha a harcművész túlüti ellenfelét, a lehetőségekhez képest bármit megtehet. Ez lehet az ellenfél karjának eltörése, kifecamítsa, vagy az ellenfél földre kényszerítése, leütése, harcképtelenné tétele. (KM-ek előnyben!) Ha az ellenfél üti

túl a harcművészt, akkor az abban a körben már nem tud visszatámadni, és a következő körben automatikusan elveszíti a

Kezdeményezést. A fent leírt módon, tehát egy támadásának feláldozásával persze visszaszerezheti azt.

Harcértékek

Fegyver	Ké	Té	Vé	SP	Tám
Bot	10	10	18	K6	2
Tonfa	11	15	10	K6+1	2
Kéz	12	10	14	K6	2
Láb	10	8	8	K6+1	2

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

Képzettségek

A Lángliliom iskolában végzett harcművész 1. TSZ-en a következő képzettségeket kapja:

Képzettség	Fok/%
3 Fegyverhasználat (rövid bot, tonfa, +1)	Af
Belharc	Mf
Földharc	Af
Vakharc	Af
Lefegyverzés (kézzel)	Af
Pszi	Slan
Lángliliom technika	
Sebgyógyítás	Af
Úszás	Af
Futás	Af
Mászás	10%
Esés	25%
Ugrás	35%

További képzettségek

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2.	Sebgyógyítás	Af
3.	Kétkézes Harc	Af
3.	Lefegyverzés (Rövid Bottal)	Af
4.	Lefegyverzés (Kézzel)	Mf
5.	Vakharc	Mf
6.	Sebgyógyítás	Mf

+ Tsz-enként 22%, már az első Tsz-en is.

1998.01.16.

Szerző: Mark

Forrás: MAGUS Lista

Szerkesztette: Magyar Gergely

A cikk megjelent a MAGUS-Site G-portal és az Atlantisz oldalon is.

A Mori-mitari-ka-kinito elnevezés nem volt benne az eredeti cikkben, az a MAGUS-Site G-portal oldalon található Slan stílusok című írásban szerepel, amelyben az iskola leírása szó szerint megegyezik ezen cikkel, csupán a neve mellé van odáírva ez a kifejezés. (Feltételezhetően későbbi átdolgozás)