

Harcművész stílusok technikái

KÉPZETTSÉGEK

Egy harcművész számára a harci tudásának tökéletesítése egy életen át tartó folyamat, egy olyan út, amely fontosságához nem férhet semmi kétség. A Rúna magazin I. évfolyamának 4. számában megjelent harcművész stílusok erre jó lehetőséget nyújtanak, viszont egy karakter, fejlődése közben nem csak új stílusok elsajátítása által gyarapíthatja tudását, de a már ismert stíluson belül is mélyítheti képességeit. Ez játéktechnikailag annyit tesz, hogy egy stílus megismerése után lehetősége nyílik a stílushoz tartozó különböző *technikák* megtanulására, esetleg új technikák kifejlesztésére.

Minden karakter egy stílus és egy technika ismeretével indul, a későbbiekben pedig egy új technikát 2 Kp ráfordítással tanulhat meg, legyen ez akár az alább következő lehetőségek közül való, akár a KM által kitalált, saját technika. Ha a harcművész saját maga kíván kifejleszteni egy addig nem létező technikát, ez 2 Kp helyett 4 Kp költséggel jár számára. Bárhogy is döntsön, azt szem előtt kell tartania, hogy ezeket a technikákat (néhány speciális kivételtől eltekintve) chi-harc közben nem használhatja. Egy adott technika a saját harcművész stíluson belül, annak ismeretében tanulható, tehát más, ismeretlen stílus egyes technikáinak megtanulására nincs lehetőség, ehhez előbb el kell sajátítani magát a harcművész stílust.

A Rúna magazinban megjelent stílusok, alapvetően két különböző elemet tartalmaztak. Egyrészt a harcmű-

vész az aktuális stílust használva az alapkönyvben megjelent ökölharcnál leírt harcértékek helyett attól eltérő, a stílusra jellemző harcértékekkel vehetett rész a harcban. E mellett a karakter elsajátított még egy, a stílushoz köthető technikát. A Shienka-to művelői a hosszú botot 2K6 sebzéssel tudták forgatni, a Dart-nid-kinito ismerői elmélyülésüknek köszönhetően minden szinten +1 Pszi pontot kaptak, az Avad-ka-kinito harcosainak ökölcsapása 2K6+2-t sebzett, míg a Nisen-nid-to stílust alkalmazók híresek voltak lábsöpréseikről.

Ezek az elemek továbbra is elérhetőek, viszont mivel a stílusok különféle egyéb technikákkal bővültek, már koránt sem biztos, hogy egy harcművész feltétlenül ebbe az irányába szeretné képezni magát, főleg az nem, hogy ezzel szeretné kezdeni a tanulást. Éppen ezért, ezek itt szabadon választható technikákként jelennek meg. Az eredeti koncepció követése miatt a többi technikától néha minimális eltérés látható, például a chi-harc lehetősége ott, ahol ez a Rúna magazinban írtaknál is fennállt, illetve még fontos különbség az ár megváltoztatása. Mivel ezek az eredeti elemek 2 Kp költségű technikákká alakultak, így önmagában egy stílus elsajátítása csupán 6 Kp-ba kerül, ami azonban a pusztá kezes és esetleg fegyveres harcértékeken túl, semmi mást nem biztosít a karakter számára.



Ezek az eredeti elemek, minden stílusnál, az elsőként bemutatott technikánál találhatóak.

Shien-ka-to (Tűz)

Technika - Botvívás

A hosszú bot technikájának elsajátításával, a bot értékei: 4 Ké, 10 Té, 16 Vé, 2K6 Sp. Ez a technika szabadon kombinálható, a stílus más technikáival, azok bottal is alkalmazhatóak. A harcművész a botot chi-harcban is használhatja, de ebben az esetben más technikák nélkül.

Technika - A csapkodó lángok

A harcművész nagy ívű mozdulatokkal egyszerre több ellenfelet is megcélozhat egy támadásával, de minden újabb, az első felett megcélzott ellenfél után -10 Té levonást kap. A levonások összegét, mindegyik ellenfél ellen figyelembe kell venni, illetve annak elbírálása, hogy a harcművész pontosan kiket ér el, az adott harci helyzet függvényében a KM feladata.

Technika - A pattanó parázs

Egy hirtelen, pontos támadás, mely meglepi az ellenfelet, viszont kevesebb erő kifejtésére ad lehetőséget. Ezzel a harcművész a támadás Té-jét növelheti a sebzése kárára, +5 Té/ -1 Sp (de minimum 1) arányban, maximum +30 Té-ig (-6 Sp).

Dart-nid-kinito (Víz)

Technika - A tenger nyugalma

A stílus nagy hangsúlyt fektet a meditációra és a belső harmónia megteremtésére. Ezért e technika elsajátításakor a karakter annyi Pszi-pontot kap, ahányadik tapasztalati szintű, és innentől kezdve minden további szinten +1-gyet.

Technika - A folyam sodrása

A lendület átvezetésével a harcművész védekező harcban minden sikeres védekezésnél visszatámadhat az ellenfelére, de minden körben csak addig, amíg nem éri találat. Ennek feltétele, hogy előtte egy teljes kört kell védekező harcban eltöltenie sértetlenül, illetve amint találatot kap, egy

újabb sértetlen kör után folytathatja csak a technikát. Ha a visszatámadásával sikeres találatot ér el, azok sosem okoznak Ép sérülést, túlütés és 00 esetén is csak dupla Fp veszteséget eredményeznek.

Technika - Az örvény szorítása

A technika a folyam sodrásához hasonló, viszont itt a harcművész, a védekező harc közben elkerült támadásoknál nem támadhat vissza, ellenben egy teljes sértetlenül töltött kör végén, egyszer lehetősége nyílik rá, hogy egy sikeres támadódobás ellenében kicsavarva ellenfele karját, megragadja és lefogja őt (természetesen a védekező technika ekkor megszűnik). Ebben az állapotban, a lefogott ellenfél nem támadhat, kiszabadulni pedig csak a birkózás képzettségénél ismertetett módon képes.

Technika - A kanyargó patak

Az elkerülő technika alkalmazásával a harcművész a harci helyzetekből adódó Vé levonást mérsékelheti 10-zel, vagy az ellenfél harci helyzetből adódó Té bónuszát csökkentheti ugyan ennyivel. Ez egy egész körre vonatkozik, de az adott körben a harcművész elesik 1 támadásától.

Avad-ka-kinito (Föld)

Technika - A becsapódó szikla

Romboló erejű ütés, melynek sebzése 2K6+2, ellenben a körönkénti támadások száma 2 helyett csupán 1. Ezt a technikát a harcművész más technikákkal is kombinálhatja, chi-harcban is használhatja. Ez a technika nélkül az öklének sebzése csak K6 és körönként kétszer támadhat vele.

Technika - A szétzúzó kő

Pusztító erejű ütés, amely fegyvertörés esetén +10 Té-t ad, ellenben a körönkénti támadások száma 2 helyett csupán 1. Ez a támadás sikeres találat esetén akár a pajzsokat is eltörheti, vagy a páncélokat rongálhatja, amik

SFÉ-je csökken 1-gyel. A rendelkezésre álló körönkénti támadásoktól függetlenül, erre a pusztító ütésre csak körönként egyszer van lehetőség.

Technika - A hegy ereje

A stabil alapállásoknak és megfelelő izomreflexeknek köszönhetően, a harcművész körönként egyszer megpróbálhat ellenállni egy sikeres támadás erejének. Ezt az előtt kell elhatároznia, hogy megtudná a találat okozta sebzés mértékét. Ilyenkor sikeres Állóképesség próba esetén, az őt ért Fp sérülés csupán felét szenved el (felfelé kerekítve), sikertelenség esetén viszont az egészét. Ez az Ép sérülésekre nem vonatkozik, illetve a kötelező Ép veszteség esetén is az eredeti sebzés mértékével kell számolni, nem a csökkentett értékkel. A próba sikerességétől függetlenül, ha a támadó ki akarná mozdítani az egyensúlyából, vagy helyváltoztatásra akarná kényszeríteni, a harcművész minden ez ellen tett képességpróbáját +2-vel teheti.

Nisen-nid-to (Levegő)

Technika - Az elsöprő szél

Sikeres lábsöprő támadás esetén az áldozat földre kerül és a harc fekve módosítóit szenved el (-10 Ké, -20 Té, -10 Vé). Ha a támadó nem dobta túl az ellenfele Vé-jét legalább 25-tel, akkor az áldozat a lábsöprés ellen ügyességpróbára jogosult. A földre kerülő ellenfélnek két körre van szüksége ahhoz, hogy újra lábra álljon, ami alatt nem támadhat és őt sem érheti találat.

Technika - A tomboló vihar

A villámgyors támadások lehetővé teszik, hogy a pusztító kezes támadások vagy a használt fegyver körönkénti támadásainak száma 1-gyel emelkedjen. Ellenben ezek a támadások kevésbé pontosak, így mindegyikük -10 Té-vel végezhető el.

Technika - Kardvívás

A harcművész megkísérelheti, hogy a Nisen-karddal a lehető legtökéletesebb támadást vigye véghez. Ez annyit tesz, hogy a körben lemond a fegyvere biztosította Vé-ről, helyette a kard Té-jét duplán számolhatja.

Technika - A lesújtó villám

Pontos támadás, mellyel a célzott támadások Té levonása 10-zel kevesebb. Ez a technika csak Nisen-karddal használható.

Felhasznált irodalom

Rúna magazin I. évfolyam 4. szám, Slan - Legendák és valóság c. cikk.

2023.09.28.

Szerző: Cundior

Forrás: Kalandozok.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely