

Harcművész képzettségek

Az alábbiakban két olyan képzettség leírása következik, amelyeket szinte kizárólag csak harcművészeknek oktatnak. Az egyik az Új Tekersekben gyakran emlegetett, de nem ismertett *Harcművész Iskola* képzettség, a másik pedig az *Összehangolás*, amely a harcművészek harci tudásának egy magasabb szintjét jelenti.

A harcművész képzettségek külön kategóriát képeznek a harci képzettségeken belül. Bár csak harcművész iskolák és mesterek oktatják ezen harci tudományokat, ez nem feltétlenül jelenti azt, hogy mások nem sajátíthatják el őket. Ez azonban rendkívül ritkán fordul elő, hiszen egyrészt a kolostorok nem szívesen adják tovább féltve őrzött titkaikat kívülállóknak, másrészt pedig a harcművészeknek is kora gyermekkoruktól kell képezniük magukat, hogy igazán magas szinten sajátíthassák el tudományukat. Még ha elő is fordul, hogy egy nem harcművész kasztú karakter birtokába jut ilyen tudásnak, akkor sem válik valódi harcművésszé; nem fog tudni Slan pszit használni, és még ha el is fogadja a harcművészek mentalitását, akkor sem lesz képes járni az Utat és elérni a Cél: erre csak az igazi harcművész kasztú karakterek képesek. Az ilyen karakterek számára a harcművészet sosem lehet több, mint az *Ökölharc* egyfajta nagyon kifinomult formája.

Az alábbi képzettségek közül a *Harcművész Iskola* minden harcművész számára elsődlegesnek számít, de csak a saját, induláskor elsajátított iskolája (amelyet természetesen automatikusan megkap). A sajátjukon kívüli iskolák a harcművészek számára másodlagosnak (különleges esetekben tiltottnak) minősülnek. Az összes egyéb képzettség az alábbi kategóriában harcművészek számára elsődlegesnek számít (természetesen ritka kivételek itt is akadhatnak).

Nem harcművész kasztúak számára (beleértve a kardművészeket is) az *összes* alábbi képzettség tiltottnak minősül.

Megjegyzés: A harcművész képzettségek kategóriáját természetesen nemcsak az alábbi két képzettség alkotja. Létezik még számos más hasonló képzettség is, ezek azonban a legtöbbször egy-egy adott iskolához kapcsolódnak és/vagy csak eldugott, távoli helyeken oktatják őket.

Harcművész Iskola

Elsajátíthatóság: Gyakorlással

Nehézségi kategória: Harcművészeknek Kettes (Viszonylag Könnyű), másoknak Négyes (Nehéz)

Minden harcművész más stílusban harcol, más típusú ütések és rúgásokat használ, más különleges technikák alkalmazására képes. Hogy pontosan milyen harci tulajdonságokkal rendelkezik, azt az általa elsajátított *Harcművész Iskola* jelzi.

Minden egyes kolostorban, minden egyes harcművész iskolában más *Harcművész Iskolát* tanítanak. A harcművész karakter induláskor egy ilyet ismer 3. fokon. Később ezt fejlesztheti tovább és/vagy megtanulhatja más iskolák alkalmazását is, ám ezek mind másodlagos képzettségnek minősülnek majd (persze a képzettségek fontossági sorrendje ebben az esetben megváltoztatható).

A karakterlapon a játékosnak mindig fel kell tüntetnie az induló, illetve az esetlegesen később felvett *Harcművész Iskolákat* (például: *Harcművész Iskola (Su-kinito)* 3. fok).

Számos harcművész iskola létezik Yneven, ám a legtöbbet Niaréban, illetve Tiadlanban lehet elsajátítani. Azt azonban feltétlenül szükséges kiemelni, hogy a *Harcművész Iskola* **harci** képzettség, azaz elsősorban a harci technikákat, ütéseket és rúgásokat lehet vele elsajátítani.

Egy *Harcművész Iskola* megtanulásával a karakter nem fogja megismerni az iskolához tartozó egyéb képzettségeket, valamint nem válik képessé a Slanek pszijének használatára sem, ha előtte esetleg erre nem volt képes.

Ha a karakter több iskolát is ismer, akkor kiválaszthatja, hogy melyik stílusban harcol, azaz melyik alapján kell számítani ütései és rúgásai harci értékeit. Egy harci körben egyszerre csak egy stílus használható.

Minden harcművész iskolának megvannak a saját képesség- és képzettség-követelményei, amelyek az adott iskola leírásában találhatóak meg. Ezen követelményeket úgy kell kezelni, mintha egy képzettség adott fokához szükséges követelmények volnának.

Minden iskola rendelkezik továbbá három különleges, egyedi harci technikával, melyeket a karakter lépésről-lépésre sajátít el, ahogy képzettségének foka emelkedik: 3. foktól kezdve a *különleges technikát* alkalmazhatja, 4. foktól már a *mesterfokú technikát* is bevetheti, míg 5. fokon megismeri az iskola *titkos technikáját*. Ezen technikák leírásai az iskola leírásában természetesen mind ismertetésre kerülnek.

A harcművész kaszt specializálói mind egy-egy iskolán alapulnak. Ez azt jelenti, hogy egy-egy harcművész képességei és képeztségei mind saját iskolájához igazodnak, így előnyt élvez azokkal szemben, akik csak másodlagos képzettségként sajátították el az általa ismert *Harcművész Iskolát*.

1. fok

Képesség-követelmények:

Az iskolánál leírtak szerint

Képzettség-követelmények:

Az iskolánál leírtak szerint

Képzettség-pont igény: 6 Kp

Ismertetés: A karakter megismeri a kiválasztott iskola alapjait, így képes lesz abban a stílusban harcolni. Kezének és lábának harci értékei a kiválasztott iskola szerint számíthatók, ugyanakkor még csak fele annyiszor támadhat, mint amennyire az adott stílus feljogosítja, valamint támadásai csak Fp-t sebezhetnek.

2. fok

Képesség-követelmények:

Az iskolánál leírtak szerint

Képzettség-követelmények:

Az iskolánál leírtak szerint

Képzettség-pont igény: 8 Kp

Ismertetés: Egy karakter, aki alapfokon ismer egy harcművész iskolát, megkötések nélkül használhatja az adott stílust, azaz harcértékeit, sebzését és támadásainak számát annak megfelelően számíthatja.

Képzettségek

3. fok

Képesség-követelmények:

Az iskolánál leírtak szerint

Képzettség-követelmények:

Az iskolánál leírtak szerint

Képzettség-pont igény: 15 Kp

Ismertetés: Egy hivatásos harcművész induláskor ilyen fokon ismeri saját iskoláját. A harcértékek mellett a karakter képes lesz használni az iskola által nyújtott *különleges technikát* is.

A harcművészek Chi-harcban csak legalább 3. fokon ismert stílust képesek alkalmazni!

Nem harcművész kasztú karakter ennél a foknál soha, semmilyen körülmények között nem fejlődhet tovább!

4. fok

Képesség-követelmények:

Az iskolánál leírtak szerint

Képzettség-követelmények:

Az iskolánál leírtak szerint

Képzettség-pont igény: 24 Kp

Ismertetés: A harcművész képessé válik keze és lába mesterfokú használatára, azaz mindkettőre megkapja a *mesterfokú fegyverhasználat* biztosította bónuszokat: +5 KÉ, +10 TÉ, +10 VÉ.

Az a harcművész, aki egy iskolát 4. fokon ismer, már alkalmazhatja az iskolához tartozó *mesterfokú technikát* is.

5. fok

Képesség-követelmények:

Az iskolánál leírtak szerint

Képzettség-követelmények:

Az iskolánál leírtak szerint

Képzettség-pont igény: 30 Kp

Ismertetés: Az ilyen magas szinten képzett harcművész az adott iskola igazi nagymestere, akinek lehetősége nyílik az iskola *titkos technikájának* a használatára is.

A tiadlani és niarei legendákban számtalan olyan harcművész bukkan fel, aki valószínűleg még magasabb fokon űzte a képzettséget. Ezek a legendás alakok iskolájukhoz kapcsolódva saját technikákat is képesek voltak kifejleszteni. Később aztán saját iskolát alapítottak, melyek ezen új technikákat adták tovább növendékeiknek.

Összehangolás (opcionális)

Elsajátíthatóság: Gyakorlással

Nehézségi kategória: Hármás (Közepes)

Megjegyzés: Az *Összehangolással* kapcsolatban a játékosok és a KM beszéljék meg, hogy kívánják-e a játékban alkalmazni ezt a képzettséget. Ugyanis bár a Rúnában megjelent hivatalos (de még Első Törvénykönyv szerinti) szabályok szerint a harcművész egy adott körben csak az egyik testrészével (kezével vagy lábával) támadhat, sokan eleve inkább egyben, egy fegyverként kezelik a harcművészek testét. Az utóbbiaknak értelemszerűen nem ajánlott ezen képzettség használata.

Az *Összehangolás* képzettség segítségével a harcművész képessé válik keze és lába mozgásának összehangolására, ezáltal egész testét használva fegyverként. Olyan mozdulatsorokat és technikákat sajátít el, amelyekben a kéz

és a láb együtt vesz részt, így nagyobb hatékonysággal képes harcolni.

Az *Összehangolás* képzettséget a harcművész csak egy általa legalább 4. fokon ismert iskolára veheti fel. Ha több iskolára is fel akarja venni a képzettséget (feltéve, hogy mindegyik iskolát legalább 4. fokon űzi), akkor többször kell kifizetnie a szükséges Kp-kat. A félreértések elkerülése végett érdemes a karakterlapon a képzettséget az iskolával együtt feltüntetni (például: *Összehangolás (Su-kinito) 2. fok*).

1. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség 14

Képzettség-követelmények:

Harcművész Iskola 4. fok

Képzettség-pont igény: 3 Kp

Ismertetés: A karakter 1. fokon azt tanulja meg, hogy hogyan használja egy körön belül kezét és lábát is. Így egy körön belül kezével és lábával is támadhat (mivel eddig egy körben csak az egyik testrészét használhatta).

KÉ-je az először támadó testrész KÉ-je, TÉ-je és sebzése az éppen támadó testrészéé, VÉ-je pedig a gyengébben védekező testrészéé.

A karakter Chi-harcban még nem alkalmazhatja a képzettséget.

2. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség 15

Képzettség-követelmények:

Nincsenek

Képzettség-pont igény: 6 Kp

Ismertetés: 2. fokon a harcművész már képes valóban összehangolni kezét és lábát, bár még csak a legalapvetőbb szinten.

A karakternek a kör elején meg kell határoznia, hogy melyik testrészével támad abban a körben – ennek a testrésznek a KÉ-je, TÉ-je és sebzése számít bele a karakter értékeibe. A másik testrész lesz a védekező rész, azaz ennek a VÉ-je számít bele a karakter VÉ-jébe.

A karakter Chi-harcban még nem alkalmazhatja a képzettséget.

3. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség 16, Akaraterő 13

Képzettség-követelmények:

Nincsenek

Képzettség-pont igény: 10 Kp

Ismertetés: A képzettség 3. fokán a harcművész képessé válik arra, hogy a 2. foknál ismertetett módon harcoljon akár Chi-harc közben is.

4. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség 17

Képzettség-követelmények:

Harcművész Iskola 5. fok

Képzettség-pont igény: 20 Kp

Ismertetés: Mesterfokon a karakter az egész testét egy fegyverként képes használni, akár Chi-harcban is. A testrészeire vonatkozó harcértékek ettől kezdve érvényüket

Képzettségek

vesztik, és helyettük a harcművész testét kell fegyverként kezelni. Értékeit az alábbi módon kell kiszámolni:

KÉ: (a jobban kezdeményező testrész KÉ-je) + 2

TÉ: (a jobban támadó testrész TÉ-je) + 5

VÉ: (a jobban védekező testrész VÉ-je) + 5

Sebzés: (a nagyobb sebző testrész sebzése).

5. fok

Képesség-követelmények:

Ügyesség 18

Képzettség-követelmények:

Nincsenek

Képzettség-pont igény: 35 Kp

Ismertetés: Ilyen magas szinten a harcművész minden mozdulata tökéletesen egybeforr, kezei és lábai tökéletes harmóniában mozognak. Harcértékei a következőképpen alakulnak:

KÉ: (a kéz és láb KÉ-je együtt)

TÉ: (a kéz és láb TÉ-je együtt)

VÉ: (a kéz és láb VÉ-je együtt)

Sebzés: (a kéz és láb sebzése együtt)

A harcművész testével, mint fegyverrel, körönként háromszor támadhat (Chi-harc közben ez plusz kettő támadást jelent).

A niarei legendákban persze számos olyan harcművész található, aki valószínűleg még ennél is magasabb szinten űzte az Összehangolás tudományát. Ilyen volt például a P.sz. XXIII. században élt Hang Ko Mijamoro mester, aki a legendák szerint képes volt kezével és lábával olyan védőfalat vonni maga köré, amelyről még a nyilak is lepattantak. Érdekes módon halálát mégis egy lövedék okozta, igaz, ezt egy csatakigyóból lőtték ki.

Harcművész képzettségek összefoglaló táblázat

Képzettség	1. fok	2. fok	3. fok	4. fok	5. fok
Harcművész I.	6	8	15	24	30
Összehangolás	3	6	10	20	35

A Su-kinito harcművész iskola

A fentiek gyakorlati alkalmazását a Su-kinito iskolán, illetve kaszton keresztül mutatjuk be az alábbiakban.

A Su-kinito eredeti Niareből származó stílus, melyet Niare határain túl egy tiadlani iskolán kívül csak magányos mesterek oktatnak.

A stílust egy vándorló szerzetesekből álló közösség dolgozta ki, akik az iskolát egy jellegzetes niarei növényre, a bambusznádra alapozták. Közösen csiszolták tökéletesre a különféle technikákat, míg végül P.sz. 564-ben megalapították a Su-kinito niarei kolostorát, a Széllel Hajló Bambusz Házát.

Érdekes módon az alapító szerzetesek még nem használták a stílus jellegzetes fegyverét, a bambuszkardot. Ezt a fegyvert csak a P.sz. 1700-as évek végén élt Csun Ju mester vezette be. A bambuszkard használata azóta általánossá vált a Su-kinito stíluson belül, de az alapok – a szintén csiszolt kardtechnikák ellenére – megmaradtak, így a Su-kinito harcművészei ma is elsősorban kezüket és lábukat használják a harcban.

Az alapítókhoz hasonlóan a növendékek is alaposan tanulmányozzák a bambusznádat, és jól értenek annak megmunkálásához is.

Harci stílusukra is a nádhoz hasonló mozgás jellemző: kis területen mozognak, nagyon hajlékonyak, és a bambusznád éléhez hasonlóan használják kezük és lábuk élet támadásaikhoz. Bár nem igazán szeretnek elszakadni a földtől (azaz az ugrások és szaltók nem jellemzőek rájuk), e földhözragadtságukat hihetetlen hajlékonyságukkal ellensúlyozzák. E hajlékonyság eléréséhez rengeteget kell azonban gyakorolniuk, testüket folyamatosan nyújtani kell; ezért ez a stílus csak mindennapi edzés, gyakorlás mellett használható hatékonyan (habár ez általánosan elmondható a többi harcművészeti stílusról is).

Képesség-követelmények:

1. fok: Ügyesség 13

2. fok: Ügyesség 14

3. fok: Ügyesség 15

4. fok: Ügyesség 16

5. fok: Ügyesség 17

Képzettség-követelmények:

1. fok: Állóharc 1. fok, Egyensúlyérzék 40%

2. fok: Iparüzés (bambuszmesterség) 1. fok, Állóharc 2. fok, Egyensúlyérzék 60%

3. fok: Iparüzés (bambuszmesterség) 2. fok

4. fok: Iparüzés (bambuszmesterség) 3. fok, Állóharc 3. fok, Egyensúlyérzék 75%

5. fok: Iparüzés (bambuszmesterség) 4. fok, Állóharc 4. fok, Egyensúlyérzék 90%

Különleges technika (3. fok): Bambuszcspás: A karakter képes keze vagy lába élével lecsapni ellenfelére. Ez sem a harcértékekben, sem a sebzésben nem jelent változást, ugyanakkor az ilyen támadásnál a kéz vagy a láb minden szempontból vágófegyvernek minősül. A technika alkalmazását támadás előtt be kell jelenteni.

Mesterfokú technika (4. fok): Bambuszállás: A harcművész képes úgy egyhelyben maradni, hogy onnan szinte semmi sem képes kimozdítani őt. Így közelharcban Egyensúlyérzékére minden Tapasztalati Szintje után kap +3%-ot. Az így kapott érték csakis és kizárólag Su-kinito stílusban folytatott közelharcra vonatkozik, és így a megengedett maximális százalék (Ügyesség x 6) fölé is emelkedhet a képzettség értéke. Az így kapott bónusz százalékok azonban csak ideiglenesek, így például egy képzettség követelményeinek az ellenőrzésekor nem vehetők figyelembe.

Titkos technika (5. fok): Bambuszharc: A harcművész egy helyben állva is el tud hajolni bármilyen irányba, akár még úgy is, hogy keze vagy feje a földet érinti. Ekkor Állóharc képzettsége eggyel magasabb fokúnak számít, ráadásul még egy lövedék (nyílvevessző) elől való kitéréshez sem kell elmozdulnia. A technika csak Su-kinito stílusban folytatott közelharcban alkalmazható, de – más stílusok titkos technikáival ellentétben – nem szükséges hozzá Chi-harc.

Bambuszkard: Bár az iskola elsajátításához nem kötelező, a legtöbb Su-kinito harcművész mégis ismeri a bambuszkard használatát. Az összekötözött bambuszsálakból álló kard első pillantásra nem tűnik túl veszélyesnek, és nem hozzáértők kezében valóban nem is az.

Képzettségek

A Su-kinito követői azonban olyan technikával forgatják ezeket a fegyvereket, hogy azok nagyon veszedelmes eszközzé válnak az ő kezeikben.

A bambuszkard csapásai nagy kínokat tudnak okozni. Ez olyannyira igaz, hogy a kard még Túlütés esetén is csak Fp-t sebez, igaz dupla annyit, mint normál találatnál. Egy mesterfokú (Fegyverhasználat 4. fok) kardforgató ellenében ilyenkor az áldozatnak még Állóképesség-próbát is kell tennie, hogy az iszonyú fájdalomtól nem kábul-e el. Sikertelen próba esetén az illetőre a *Kábulat* módosítói érvényesek. Bambuszkarddal Ép-t sebezni nem lehetséges!

Ugyanakkor a bambuszkard törekeny fegyver, és még megfelelő technikákkal forgatva is könnyen használhatatlanná válhat. Ez a játékban azt jelenti, hogy ha a karakter támadó dobása 10-nél alacsonyabb (vagy 01-es), akkor a bambuszkard – akár talál, akár nem – eltörik, hacsak az illető meg nem dobja Ügyesség-próbáját. 4. foktól kezdve ilyen balesetek már nem fordulhatnak elő.

Képesség küszöb: Ügyesség 13.

Iparűzés (bambuszmesterség): E képzettség segítségével a karakter bambusznádból képes különféle tárgyakat (bútorokat, dísz tárgyakat, stb.) készíteni. Bambuszkardot javítani 3. foktól kezdve képes, készíteni 4. foktól, míg 5. fokon már törhetetlen bambuszkardot alkothat.

Az *Iparűzés* képzettséget lásd az Új Tekercsek 146-147. oldalán.

Harcértékek: A Su-kinito iskola ismerői harcban a következő értékeket alkalmazhatják.

Pusztá kéz: KÉ 10, TÉ 13, VÉ 11, Sebzés 1k6, Támadás/kör 2.

Láb: KÉ 11, TÉ 14, VÉ 7, Sebzés 1k6+1, Támadás/kör 2.

Bambuszkard: KÉ 9, TÉ 15, VÉ 6, Sebzés 1k6+2, Támadás/kör 2.

A Su-kinito harcművészek

A Su-kinito harcművészek képzésük jelentős részét töltik a bambusznád tanulmányozásával. Egyfajta filozófiai táplálék ez számukra, melyet nemcsak harci tudásukba építenek be, hanem pszi-alkalmazásukba és meditációs formuláikba is. Gondolkodásukra is a bambuszhoz, a Természethez való közelség a jellemző: higgadt, nyugodt, értelmes emberek, legfőképpen pedig nyitottak és a hajlékony bambuszhoz hasonlóan alkalmazkodóak. Elméjük pallérozására is hangsúlyt fektetnek, némelyikük egész magas szintre is eljuthat a különféle bölcséleti tudományokban.

A Su-kinito harcművészeinek a jelképe néhány nádszál, melyeket valamilyen stilizált formában, általában hímezve helyeznek el ruháikon. Szellős ruháik általában egyszerű szabásúak, a barna valamelyik árnyalatában.

Meglepően nagy számban találhatunk soraik között félelfeket, akik kifejezetten kedvelik ezt a stílust és ezt a filozófiát.

Képzettségek

A Su-kinito képviselőinek, specializációról lévén szó, Kp alapja 0, míg szintenként csak 4 Kp-t kapnak.

A Su-kinito harcművész induláskor a következő Elsődleges képzettségeket kapja:

Fegyverhasználat (bambuszkard)	3. fok
Harcművész Iskola (Su-kinito)	3. fok
Állóharc	3. fok
Pszi (Slan-út)	4. fok
Futás	3. fok
Úszás	2. fok
Iparűzés (bambuszmesterség)	2. fok
Herbalizmus	1. fok
Egyensúlyérzék*	55%
Esés	20%
Ugrás	15%

* A Su-kinito harcművész Egyensúlyérzék képzettsége minden szinten 1k6%-kal növekszik akkor is, ha nem költött rá Kp-t. Továbbá az erre a képzettségre költött minden egyes Kp-ja 4%-ot ér (3% helyett).

A Su-kinito harcművész induló Másodlagos képzettségei:

Kultúra (származás szerint)	3. fok
Kultúra (niarei kultúrkör)*	1. fok
Élő nyelv (származás szerint)	3. fok
Helyismeret (származás szerint)	3. fok
Írás/olvasás	2. fok

* Ha a karakter nem niarei.

A Su-kinito harcművészek számára az *Iparűzés (bambuszmesterség)* képzettség Elsődlegesnek számít, ugyanakkor nem számít bele Elsődleges képzettségeik maximális számába.

Minden egyéb tekintetben megfelelnek az alapkasznak.