

SZTUKI WALKI:

Sztuki walki stanowią rzadką zdolność specjalną, która wpływa na efektywność bohatera w starciu wręcz. Najczęściej dotyczą technik walki bez broni, choć istnieją także takie, które adaptują proste przedmioty użytkowe, mogące także spełniać funkcję broni: laski, noże, sznury modlitewne. Większość tego rodzaju metod walki stanowi duchowe dziedzictwo niektórych ludów, które uznają je nie tylko za skuteczną technikę bojową, ale także za swe kulturowe dziedzictwo. Sprawia to, iż osoby spoza danej rasy nie mają właściwie możliwości nauki danej szkoły walki, co przekłada się także na ogromną rzadkość występowania tych technik. Ich mistrzowie mieszkają często poza społecznością, wiodąc żywot eremity, lub są tak oblegani przez uczniów, że trudno zaskarbić sobie ich uwagę. Jedynie Vilena i An'sar traktują tego typu szkolenie jako powszechną zdolność właściwą dla ich kultury. Nawet jednak wśród nich rzadkością są mistrzowie, którzy doprowadzili swój kunszt na najwyższy możliwy poziom.

Nauka Sztuk Walki:

Gracz może nabyć zdolność specjalną: Sztuka Walki (rodzaj), jako zdolność standardową w czasie tworzenia postaci lub przy przejściu bohatera na poziom. Dla jednego rodzaju sztuki walki można ją wybrać trzykrotnie, co zapewnia zwiększenie odpowiednich premii. Zdolność można także wybrać więcej niż trzy razy, musi się jednak wtedy odnosić do kolejnej szkoły walki.

Gracz wybierający tą zdolność specjalną musi posiadać biegłość Bójka minimalnie na 2 St. Zasada ta działa podobnie w przypadku Ho, Ozosotra czy Tańca Łez aplikuje się jednak odpowiednio do broni obuchowej (kostury) i krótkiej (sztylety, noże). Musi także mieć skąd nauczyć się tej techniki walki, co zwykle łączy się z przynależnością do danej rasy czy wspólnoty religijnej i znalezieniem mistrza, który gotów jest przeszkolić postać. Nauka sztuk walki trwa rok na poziom zdolności.

Postacie, które rozpoczynają grę posiadając tą zdolność jako rasową (An'sar i Vilena) otrzymują za darmo 1 Stopień w danej biegłości i nie mogą wykupować kolejnych poziomów zdolności, dopóki nie podniosą go na poziom 2.

Premie:

Kolejne premie do zdolności bojowych, uzyskiwane przez zdolność Sztuki Walki mają zastosowanie tylko w sytuacji, gdy bohater posługuje się bronią odpowiednią dla danego stylu: najczęściej są to pięści, ale mogą być to także szpony, noże, kije etc. Broń którą można wykorzystać wypisana jest każdorazowo przy opisie szkoły walki i nie oznacza danej biegłości lecz jedynie rodzaj broni. Dlatego też eremita z Len'ji może walczyć za pomocą mali, lecz nie buzdyanu łańcuchowego.

Korzystanie ze sztuki walki pozwala postaci na używanie wszystkich manewrów specjalnych (łącznie z rozbrojeniem czy parowaniem broni strzeleckiej) jeśli tylko jej PA w bójce (lub innej, wymaganej biegłości) przekracza 100.

Zdolność: Sztuki Walki:

Poziom 1: uczeń

- +10 do PA;
- zwiększenie kości obrażeń o 1 (tylko w przypadku broni, do której odnosi się technika walki).
- Wyjątkowa premia gwarantowana przez wybraną sztukę walki;

Poziom 2: adept

- Premia +10 do PA lub PO (wedle wyboru gracza, premia nie zmienia się po wyborze);
- +1 do obrażeń (tylko w przypadku broni, do której odnosi się technika walki).

Poziom 3: mistrz

- Premia +10 do Pa lub PO (wedle wyboru gracza, premia nie zmienia się po wyborze);
- +3% do Uderzenia Krytycznego (tylko w przypadku broni, do której odnosi się technika walki).

Rodzaje Sztuk Walki

Ararita

Jest to tradycyjna sztuka walki uprawiana przez Adeptów i uczonych gryfoni. Praktykujący ją uczy się naśladować w ruchach lekkość wiatru i gwałtowność błyskawicy. Ciosy zadawane są przede wszystkim dłońmi, duże znaczenie ma układ palców, tworzący swego rodzaju mudry. Walce towarzyszą skomplikowane gesty, które mają za zadanie rozproszyć uwagę przeciwnika, a jednocześnie pozwalają na swobodne używanie gestykulacji, potrzebnej do zaklęć, co znacznie ułatwia użycie magii. Z tego powodu sztuka ta zdobyła dużą popularność jest wśród Adeptów i kapłanów. Wielu praktykujących ją mędrców uważa ją także za rodzaj medytacji, pozwalający im osiągnąć koncentrację i kontakt z elementami Wiatru i Elektry.

Ararita rozwijała się przez stulecia głównie w AjArd i na Solan. Obecnie jednak jest także nauczana na kilku najznamienitszych uniwersytetach magicznych Kontynentu Środka.

Możliwość nauki: Każdy gryfoń lub Adept pobierający nauki na głównej uczelni magicznej w Renie, na uczelni w Callas lub w Villu. Mistrzowie tej szkoły walki, którzy mogą wtajemniczyć bohatera w techniki najwyższego poziomu mieszkają jedynie na Solan lub w Górach Kota.

Zasady:

- modyfikatory odnoszą się tylko do bójki;
- rzucanie zaklęć w trakcie nie prowokuje ataków okazyjnych (gryfonie uczą się walczyć za pomocą pięści i magii).

Arda

Technika walki bez broni, stosowana przez Orta Vitra skupia się na osiągnięciu najwyższej efektywności bojowej agenta, który nie ma przy sobie broni. Stanowi ważny element przeszkolenia inkwizytorów i szpiegów, bywa jednak także popularna wśród Techników i Towarzyszy. Jej działanie nastawione jest na skuteczne i szybkie znokautowanie przeciwnika za pomocą ciosów pięścią, kopniaków lub przy wykorzystaniu znajdujących się pod ręką przedmiotów. Nie towarzyszy jej żadna złożona filozofia ni podłoże mistyczne. Arda ma być po prostu efektywną sztuką walki i samoobrony, opierającą się na prostych i szybkich atakach, zaskakujących wroga.

Możliwość Nauki: Tylko Orta Vitra. Zaleca się by posiadali ją szpiegzy i inkwizytorzy konwencji. Osiągnięcie umiejętności mistrzowskich wymaga posiadania przynajmniej III

poziomu postaci i zdobycia szacunku swojego ludu. Tego rodzaju szkolenie dostępne jest bowiem tylko dla tych agentów, którzy wykazali się przed Radą, demonstrując swą skuteczność i oddanie sprawie Równowagi.

Zasady:

- modyfikatory odnoszą się tylko do bójki i broni improwizowanej;
- +10 Inicjatywa (szybkość ataku agenta ma zaskakiwać przeciwnika).

Heksu

Ta AjArdzka szkoła walki praktykowana jest głównie przez wyznawców Niitu zamieszkujących Szarą Piramidę na Pustyni Zugul. Jest to niewielki zakon kapłanów i paladynów szkolących się głównie do walki z Ciemnością (z naciskiem na eliminację sług Sati), żyjących z dala od społeczeństwa i spraw tego świata. Jego członkowie praktykują długie modły, posty, ablucje i medytacje, by osiągnąć jedność ze swym Patronem. Uważa się, iż to on sam przekazał im techniki Heksu, aby mogli zwalczać zło. Sama sztuka walki skupia się na potężnych ciosach, kopniakach i okrzykach bojowych przypominających skwir sokoła. Mają one za zadanie przerazić przeciwnika. Praktykujący ją potrafią przebijać pięścią drewniane drzwi i ceglane mury.

Możliwość Nauki: Wyznawcy Niitu, którzy odbyli pielgrzymkę do Szarej Piramidy, a także inni wyznawcy Bogów Południa, którym uda się tam dostać – pod warunkiem, iż złożą przysięgę, że swych zdolności używać będą by niszczyć sługi Ciemności. Jednak jedynie przed wyznawcami Niitu odkrywane są tajniki poziomu mistrzowskiego (inni nie mogą podnieść tej sztuki walki ponad 2 poziom).

Sztuka walki z Ajard:

- modyfikatory odnoszą się tylko do bójki;
- przy wykorzystaniu *Potężnego Ciosu* praktykujący zyskuje zdolność: *miażdżenie*;

Ho

Tradycyjna sztuka walki kijem, praktykowana przez Vilena wywodzi się z początków Pierwszej Ery. Technika ta ma przede wszystkim działanie defensywne, praktykujący ją uczy się metod parowania różnych rodzajów broni w taki sposób, by nie zostać zranionym, oraz wykonywania niespodziewanych ataków przy pomocy pchnięć. Polega na harmonijnych, spokojnych ruchach przypominających nieco Tai-Chi, oraz nagłych, niespodziewanych wypadach. Aktualnie Wodny Lud uprawia ją nie tylko jako technikę walki, ale także jako rodzaj medytacji czy sztukę samą w sobie.

Możliwość nauki: Ho zna każdy Vilena, jest to bowiem ważny element kultury tego ludu. Każdy może też rozwijać ją swobodnie, ucząc się od swych ziomków. Nikt spoza Wodnego Ludu nie jest uczony posługiwania się nią.

Zasady:

- uzyskane modyfikatory odnoszą się do walki kijem;
- +10 do Parowania (ta sztuka walki nastawiona jest głównie na defensywę);

Lash-Tsu

Tradycyjna sztuka walki z Oderlin stanowi ważny element kultury An'sar. Praktykujący ją szkoli zarówno swe ciało jak i ducha, ucząc się wchodzić w stan absolutnej koncentracji, który

chroni go przed oddziaływującymi na umysł efektami wrogiej magii, a także innymi szkodliwymi efektami psychologicznymi w rodzaju strachu czy szoku. Trening zwykle poprzedzany jest modlitwą, samym ciosom towarzyszy zaś wykrzykiwanie świętych imion Ansoja. Sama technika walki jest bardzo skuteczna, choć niezbyt efektowna i polega na wykorzystaniu energii ciosu wroga przeciwko jemu samemu. Opiera się więc przede wszystkim na zręczności i odpowiednich chwytach, mniej zaś na sile czy wykorzystaniu własnej masy.

Możliwość nauki: podstawy tej sztuki walki poznaje każdy An'sar, uznaje się bowiem, iż pomoże mu to zachować siłę ducha i bronić się przed zakusami przeklętej magii pogan. Jedynie jednak szlachta, paladyni, kapłani czy eremici mogą rozwinąć ją swobodnie na wyższy poziom. Inne osoby muszą znaleźć Mistrza, który zechce przekazać im jej arkana.

Zasady:

- modyfikatory odnoszą się tylko do bójki;
- +10 do wszystkich rzutów obronnych na zaklęcia (ta sztuka walki wprowadza umysł praktykującego w trans w którym łatwiej mu odeprzeć wrogą magię i inne efekty psychologiczne)

Nood

Ta owiana złą sławą technika walki praktykowana jest przez Kultystów Ciemności z Krain Południa. Celują w niej przede wszystkim kultysty Czarnego Skrzydła, dla których stanowi wręcz znak rozpoznawczy. Koncentruje się na zadawaniu niszczących ciosów w punkty vitalne, których zadaniem jest zniszczenie przeciwnika. Jej ruchy naśladować mają sposób walki Asurów, wyprowadzaniu ciosów towarzyszy zaś upiorne zawodzenie. Praktykujący wypalają sobie ponadto odpowiednie znaki na wnętrzach dłoni, które umożliwiają im kradzież energii życiowej przeciwnika.

Możliwość nauki: Tylko wyznawcy Ixit-qunti mają do niej swobodny dostęp. Poza tym na niższym poziomie nauczyć się jej mogą inni wyznawcy Ciemności, którzy oddali cześć mocy Czarnego Skrzydła i zasłużyli się w jego oczach.

Zasady:

- modyfikatory odnoszą się tylko do bójki;
- praktykujący zyskuje zdolność wykradzenia 1 punktu Żywotności za każdy cios, który dosięgnął wroga;

Ozosostra

Tradycyjna sztuka walki, praktykowana przez Ixari skupia się na wykorzystaniu w walce szponów posiadanych przez ten lud. Jej znajomość jest dość rozpowszechniona, choć nie dotyczy każdego członka rasy. Uprawiana jest głównie jako rodzaj sztuki, pozwalający na osiągnięcie doskonałego zgrania ciała i umysłu. Opiera się głównie na znajomości anatomii przeciwnika, która pozwala wyprowadzić morderczo skuteczne ciosy, trafiające w najsłabsze punkty jego ciała. Ixari wykorzystują w walce swą zdolność oburęczności, co podnosi ich skuteczność w starciu.

Możliwość nauki: Tylko Ixari.

Zasady:

- modyfikatory stosują się tylko do walki szponami;
- +2% do Ciosu Krytycznego (adeptci tej sztuki walki uczą się jak wykorzystywać potencjał swej broni naturalnej);

Queteli-li

Ta rzadka sztuka walki uprawiana jest przez zakony eremitów pochodzących z Lenji. Stanowi przede wszystkim formę medytacji, opartą o przypominające jogę ćwiczenia fizyczne. Jej adepci są w stanie godzinami stać w zupełnym bezruchu na jednej nodze, na głowie lub w innej dziwacznej pozycji. Wartości bojowe tej techniki są rozpatrywane dopiero na trzecim miejscu i skupiają się głównie na defensywie. Praktykujący uczy się wykorzystywać zręczność i gibkość ciała, aby uniknąć ciosów zadanych przez wroga i opuścić zagrożony przez niego teren. Mimo to, w potrzebie eremici korzystają z niej także po to by ogłuszyć lub rozbroić wroga wykorzystując pięści, kopnięcia lub ciosy zadawane ciężką, kamienną maulą.

Możliwość Nauki: Eremici z Lenji lub osoba, która zaskarbiła sobie ich przychyłność medytując wraz z nimi przez okres roku.

Zasady:

- modyfikatory odnoszą się tylko do bójki lub mali;
- +10 unik zwykły i akrobatyczny (Eremici wykorzystują swą niezwykłą zwinność by unikać obrażeń);

Sakin Czakin

Ta popularna technika walki, uprawiana przez Hei'llers łączy w sobie elementy boksu i zapasów. Dla górali stanowi przede wszystkim formę sportu i rozrywki. Zawody Sakin Czakin organizowane są przy wszystkich ważnych okazjach, a pokazy mają często miejsce na targowiskach czy w karczmach. Również młodzież rozwiązuje przy jej użyciu większość swych sporów, starsi zaś używają pojedynków jako formy honorowego rozstrzygnięcia spraw między mężczyznami. Dla kobiet jej tajniki stanowią tabu, podobnie jak ich czarostwo dla mężczyzn. W Mglistych Dolinach popularny jest zwłaszcza zwyczaj organizowania zawodów po kilku kuflach piwa, co zwykle prowadzi do wielu sytuacji humorystycznych.

Możliwość nauki: Każdy mężczyzna Hei'llers może poznać jej tajniki. Poza tym ta technika jest popularna także w Drecare, gdzie na najniższym poziomie mogą nauczyć się jej wszyscy obywatele. Ten, kto chciałby zostać w niej mistrzem musi jednak odbyć podróż do Mglistych Dolin by odnaleźć kogoś, kto zechce przekazać mu najbardziej strzeżone sekrety. Mistrzowie Hei'llers nigdy nie uczą kobiet, ani nawet nie pozwalają im przyglądać się treningom.

Zasady:

- modyfikatory odnoszą się tylko do bójki;
- +10 do testów S.F. i Zw. w czasie zwarcia (rodzaj judo, uczy chwytów i unieruchamiania przeciwnika)

Taniec Łez

Owiana złą sławą sztuka walki na noże Bractwa Czerwonej Gwiazdy jest jedną z przyczyn dla których zabójcy tej organizacji budzą tak wielki strach i respekt. Posługujący się nią używają w walce rytualnych sztyletów w kształcie łez, które mają symbolizować płomień Czerwonej Gwiazdy. Ruchy walczącego przypominają nieco taniec, wykonywany wokół przeciwnika, który ma za zadanie zdezorientować go, tak by nie wiedział z której strony nadejdzie atak. Elementy te są przyczyną ukucia takiej, a nie innej nazwy i stanowią rys rozpoznawczy zabójców z bractwa.

Możliwość nauki: Zabójcy z Bractwa Czerwonej Gwiazdy, Żercy Silkora, a także inne osoby będące członkami Bractwa oraz oddani wyznawcy Silkora, którzy dowiedli swej wartości i zwrócili na siebie uwagę Bractwa.

Sztuka walki nożem/sztyletem:

- modyfikatory stosują się tylko do walki nożem/sztyletem;
- kary za wybranie lokacji zmniejszone o 10 (zabójcy z bractwa uczą się jak uderzać celnie i skutecznie);