

M.A.G.U.S.

Új Harcrendszer

Az Új Törvénykönyv rendszeréhez

Írta: Mihalik Ágoston

2014

Összecsapások típusai

A harci szituációkat végkimenetelük és jellegük szempontjából három csoportba soroltuk. Az első csoport a könnyed, töltelék jellegű csatákat hivatott modellezni. Ilyen lehet, amikor a csapat barbárja orkok és goblinok között tombol, vagy egyszerű útonállókkal kerülnek szembe, stb. Az ilyen összecsapásokban a játékosok ritkán szereznek komoly sebet, de az esélyük meg van rá, ill. a cél sem az, hogy a JK-kat mészároljuk le, sokkal inkább az ellenfelek gyors és hatékony elpusztítása a feladat. Ez a változat a **Mészárlás** nevet kapta, és egy viszonylag egyszerű összefüggésekkel rendelkező szabályrendszerrel van szórva.

A második verzió, amelyben a JK-k könnyedén elpatkolhatnak, a **Párbaj** nevet kapta. Ezzel a rendszerrel modellezzük a döntő ütközeteket, a fontosabb csatákat. Ilyen lehet, amikor a főellenséggel kerülnek szembe a kalandozók, stb.

A harmadik változatban hatalmas csaták modellezhetőek viszonylag egyszerűen. Ebben a változatban a csapat létszáma, a taktika és a hadvezetés kap fontos szerepet és nagyobb csaták, ostromok és egyéb hadműveletek lemodellezésére szolgál, ezért a neve is **Hadászat**.

Mészárlás

Ez a változat alapvetően közelharc cselekményekre szól. A távolsági fegyverek és a varázslatok továbbra is a leírásuknak megfelelően használandók. Az efféle harcokat 5 szegmenses fordulókra osztottuk, azaz két forduló felel meg egy teljes körnek. Egy fordulóban mindenki egyszer támadhat, fegyverzetétől és képzettségétől függetlenül. Kezdeményezés nincs, a támadásának célját mindenki még a támadó dobás megtétele előtt köteles bejelenteni. A különböző harcértékmódosítók továbbra is hozzáadódnak, ill. levonódnak a játékosok és ellenfelek harcértékéből, valamint számít a túlerőre vonatkozó módosító is.

A harcértékeket a következő módon számoljuk ki: A Támadó-értéket és a Védő-értéket a rájuk vonatkozó módosítókkal együtt összeadjuk, amelyhez járul még egy k100-as Támadó Dobás is. A harcérték módosítók a körülmények változása ellenére is érvényben maradnak a forduló végéig. A szembenálló felek harcértékeinek különbsége adja meg az eredményt, amit az alábbi táblázatból olvashatunk ki.

Különbség	Eredmény
0-20	Nincs találat
21-70	Fp-sebzés
71-90	Túlütés
91+	Az ellenfél meghalt

A küszöb értékeket csökkenthetik azok a képzettségek, melyek leírásában ez szerepel.

Példa:

Józsi, a mocsári barbár szembe találja magát három Zombival. Józsi TÉ-je 70, VÉ-je 115, a Zombik TÉ-je 60, VÉ-jük pedig 70. Mivel a zombik hárman vannak, ezért Józsinak -10 TÉ-vel és -10 VÉ-vel kell számolnia. Az így kapott összeg 165, míg a Zombik alap értéke 130. Józsi bejelenti, hogy az első szembejövő élőholtat kívánja eltalálni, majd mindenki dob k100-zal. Az első Zaurak dobása 03, a másodiké 52, a harmadiké pedig 97. Ha Józsinak sikerül 39-et, vagy többet dobni, akkor túlüti

~~ellenfelét, így a fegyverére kidobott sebzés értéke az ellenfél Ép-iből vonódik le, viszont ha 60 feletti értéket dob, akkor sebzésdobás nélkül, garantáltan miszlikbe aprította a Zombit. Józsi éppen 40-et dob, ezért csak túlütés történt, de a sebzése elég ahhoz, hogy kettényesse az élőholtat. A fordulóban ezután jönnek a dögök, akiknek minimum 96 fölé kell dobniuk, hogy Józsinak legalább Fp sérülést okozzanak. Az első ugyebár halott, a második pedig csak 52-t dobott, a harmadik viszont 97-tel eltalálta Józsit, akinek így viszont némi sebzést okoz.~~

Párbaj

A párbaj rendszere egy részletes és összetett szisztéma a harcok lemodellezésére, ami a korábbi szabályokkal szakítva, szegmens alapú cselekvéssorozaton alapszik. A harci szabályok nagy része változatlan maradt, ezért azokat nem ismertetjük külön. A Harcrendszer működésének viszont elengedhetetlen feltétele a fegyverek Mithrill Szövetség által használt és módosított értékeinek használata, melyet a <?> oldalon találhatsz meg.

A harc menete

Kezdeményezés és sorrend

A harcoló felek a harc kezdetén kezdeményező dobást hajtanak végre a szokott módon. Azok, akik nem tartanak semmilyen fegyvert a kezükben az összecsapás kezdetén 10-et adhatnak a fegyver nélküli KÉ-hez. A kapott eredmények alapján a KM felállítja a cselekvők sorrendjét, ami az adott harci szituációban már nem változik, hacsak erre nincs valami különleges ok.

A sorrend meghatározását követően a játékosok bejelentik a szándékaikat, a KM pedig feljegyzi a cselekvéshez szükséges időt. A bejelentést követően az a JK vagy NJK kezd, akinek a cselekvése a legkevesebb időt veszi igénybe. Több azonos időegységénél a sorban előkelőbb helyen szereplő személy kezd. A cselekvés végrehajtása után a karakter bejelenti a következő cselekedetét. A soron következő személy mindig az, akinek a leghamarabb ér véget a cselekedete. *Lásd a példajátékot.*

Abban az esetben, ha a szellemi energiáit (pszi, mágia, fohászok) használó karaktert megzavarják, úgy elveszíti a befektetett pontokat (kivéve varázsló) és újra cselekvésbe kell kezdenie, melybe akkor kezdhet bele, amikor az ellenfele támadó cselekedete befejeződött.

Az a karakter, aki harc közben Ép sebet szerez, elveszíti az aktuális, folyamatban lévő cselekedetét és csak akkor kezdhet új cselekedetbe, amikor az ellenfele támadó cselekedete befejeződött, viszont elveszíti a kezdeményezését, ami annyit tesz, hogy utolsóként támad.

Cselekvések

A cselekvések időtartama sok mindentől függ, de általában könnyű meghatározni. A kapott értékeket táblázatból olvassuk ki, de a KM az ésszerűséget szem előtt tartva, mindig befolyásolhatja az értéket tetszése szerint.

Fegyverek esetében viszonylag könnyű dolgunk van, ugyanis elegendő leolvasni a fegyver időigényét a táblázatból. Ezt az értéket még néhány tényező befolyásolhatja. Az egyik ilyen az ellenfelünk fegyverének méretkategóriája. Ha az ellenfél a mienknél nagyobb méretkategóriájú fegyverrel harcol, és a képzettségünk sem biztosítja a megfelelő pluszt, akkor az időigény annyival növekszik, amennyi a

mi képzettségek által módosított méretkategóriánk és az ellenfél fegyverének méretkategóriájának a különbsége.

Példa: a karakterünk 3. fokon képzett töröző, aki egy alabárdossal kerül szembe. A tör méretkategóriája 2-es, az alabárdé 5-ös. A 3. fokú fegyverhasználat +1-et ad a méretkategóriához, azaz a különbség2, ami hozzájárul a tör 3-as időigényéhez, ami így 5-re emelkedik. Ennyivel kerül több időbe, amíg a töröző rést talál az alabárdos védelmén.

A másik ilyen módosító a mozgás, melyet hatszögletű mezőkön könnyű számolni. Minden mező egy méternek felel meg. Harci szituációban egy méter megtétele egy további szegmensnek felel meg, kivéve, ha a karakter fut vagy rohan. Futva a Gyorsaság tulajdonság 30%-át, rohanva pedig az 50%-át lehet megtenni egy szegmens alatt, lefelé kerekítve. A rohamozó támadás futásnak minősül. Célzó fegyvereket nem befolyásol sem a mozgás, sem a méretkategória, csupán az újratöltés tart további 2 szegmensig.

Varázslás és pszi használat esetén sincs bonyolult dolgunk, hiszen a leírásban szerepel a varázslás ideje. Ennyi idő alatt fogan meg a varázslat, vagy pszi diszciplína. Ezen műveletek közben az alkalmazó annyi métert mozoghat, amennyi a varázslás ideje. Ennél sebesebb mozgás megtöri a koncentrációt. Ezen felül, ha az alkalmazó ilyenkor Fp sérülést szenved, Akaraterő próbát köteles dobni, melynek sikertelensége esetén a varázslat félbeszakad, akárcsak Ép vesztes esetén. Ekkor a varázslónak vagy pszi alkalmazónak nem kell megvárnia a varázslás idejének leteltét, hanem újra cselekedhet, amint ő következik a sorban.

Időbe telik még számos más dolog is, mint a fegyverrántás, vagy egy kar meghúzása, zárnyitás vagy egy csapda semlegesítése. Ezek időtartamának megítélése a KM hatáskörébe tartozik, de az alábbi táblázatban feltüntettünk néhány példát útmutatás gyanánt.

<ez itten a táblázat, he! yeah!>

Harcértékek

A harcértékek kiszámítása (TÉ és VÉ) majdnem a szokott módon történik. Ha az ellenfél méretkategóriája nagyobb a mienknél, akkor nem kapjuk meg a fegyver harcértékeit, ellenben (!) ha a képzettségünk nyújt bizonyos bónusz pontokat, akkor azokat hozzáadhatjuk a harcértékeinkhez.

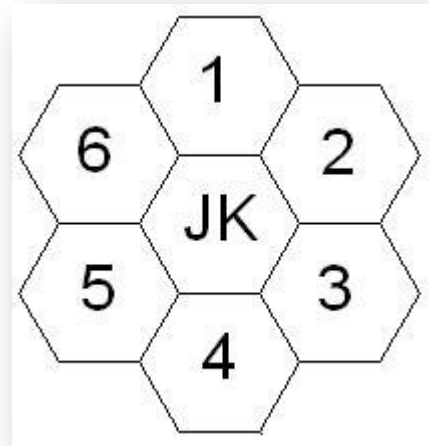
A harcértékek és módosítók meghatározását követően következhet a támadó dobás, melynek a találat sikerességének meghatározása mellett a találat helyének megállapításában is szerepe van, mégpedig úgy, hogy a dobás egyes helyi értékét vesszük ehhez alapul. A kapott szám és az ÚTK 174. oldalán lévő táblázat alapján meghatározzuk a találat helyét.

Ha a támadó dobással növelt TÉ nagyobb vagy egyenlő, mint a védekező VÉ-je, akkor sikeres volt a támadás és sebzést kell dobni, melyet csökkent a viselt páncél SFÉ-je. 50-nel nagyobb különbség esetén a találat túlütés és a sebzés az Ép-ből vonódik le. 75-tel nagyobb különbség esetén a találat a fejet éri, a sebzés az Ép-ből vonódik le és érvényes rá a fejre mért csapások szabálya(i közül az egyik).

Zónák és módosítók

A karakter körüli területet zónákra osztottuk. Az egyes számú zóna az a terület, amerre a karakter néz, a négyes zóna van a karakter mögött.

A karakter hatékonyan csak azzal az ellenféllel képes harcolni, amelyik az 1-es, 2-es és 6-os zónában van. Vele szemben érvényesülnek a fegyvereinek és/vagy pajzsának harcértékei. Az 5-ös és 3-as zónából támadó ellenfelek a TÉ-jükre megkapják a meglepetés szerű támadás bónuszainak felét, azaz 15 pontot, hacsak a karakter nem hajt végre orientációváltást (1 szegmens) még az ellenfelek cselekvésének befejezése előtt. Ha ez nem következik be, akkor a karakternek döntenie kell: Ha egy fegyverrel küzd és egyszerre mindkét zónából egy időben (!) érkezik ellene támadás, akkor választania kell egy zónát, ami ellen a fegyvere harcértékei érvényesülnek. A másik zónából érkező támadás ellen nem kapja meg a fegyver harcértékeit. Könnyebb helyzetben van az, aki két fegyverrel, vagy pajzzsal és fegyverrel küzd, így egy-egy fegyver vagy pajzs értékei adódnak az egyik ill. másik oldalról, fél-hátulról érkező támadások ellen. A 4-es zónából támadó ellenfél ellen sem a pajzs, sem a fegyver VÉ-je nem érvényesül, és hacsak nincs a karakternek tudomása a háta mögötti fenyegetésről, akkor a támadó megkapja a meglepetésből származó bónuszokat is. Abszolút látás, vakharc vagy Chi harc természetesen valamelyest felold eme szabály alól.



Roham esetén a karakternek legalább három méterre van szüksége ahhoz, hogy a rohamhoz szükséges sebességre gyorsuljon. Ezt követően szegmensenként a Gyorsaság tulajdonság 30%-ának megfelelő métert tehet meg, és eközben egyszer válthat irányt a 6-os és 2-es zóna irányába. Az ellen tehet támadást, aki a rohamozása közben a 6-os, 1-es és 2-es zónák valamelyikébe kerül. A fegyver időigénye itt nem érvényesül, a célba vett ellenfelek számára sem. Amíg a rohamozó képes megőrizni lendületét, addig legázolja az ellenfeleit és a helyükre lép. Amíg van előtte célpont, addig egy métert tesz meg szegmensenként. Az ellenfelek elfogyását követően folytathatja a rohamot, amíg meg nem akasztják, vagy akadályba nem ütközik, ill. önszántából be nem szünteti.

Védekező harc folyamán a védekezőnek hátrálnia kell annyi mezőt, amennyi az ellenfél fegyverének méretkategóriája. Ha ez sikerül, akkor az ellenfél támadásának időtartama a méretkategória mértékével növekszik. A hátrálás időtartama addig tart, ameddig a támadás le nem zajlott. Ha a karaktert sarokba szorítják, vagy mágiát/pszit használ, akkor csak a megfelelő értékek vonatkoznak a karakterre.

Az Akrobatika képzettséget akkor lehet sikeresen alkalmazni, ha a hat zóna közül legalább három üresen áll. Ekkor a cselekvési fázis befejeztével k6-al állapítjuk meg, hogy melyik zónába került a karakter. Értelem szerűen, az elfoglalt zónákat ki kell hagyni a számolásból.

Sérülések

Általánosságban elmondhatjuk, hogy az Új Törvénykönyv 178. oldalán leírt szabályok érvényben maradtak, ám kiegészültek néhány különleges esettel.

Az egyik ilyen a fejsérülés, mely mindig komolyabb a többinél. Az alábbi lehetőségek közül az egyiket kiválasztva kapjuk meg a fejsérülések komolyságát.

OPC1: a fejre mért sebzés duplán számít

OPC2: a fejre mért sebzést kétszer dobjuk és a kettő összege a tényleges sebzés

OPC3: a fejre mért sebzést kétszer dobjuk és a kettő közül a nagyobb a tényleges sebzés

OPC4: a fejre mért sebzés kidobásához használt dobáskódban szereplő kockák közül még egyet használhatunk a sebzés kidobásához. Például egy 3k6-os sebzést 4k6-tal, míg egy k10-est 2k10-zel dobunk.

A kar és kéz sérülése esetén az befolyással van a forgatott fegyver használatára. Az Fp sérülések nincsenek komoly befolyással, de minden – a fegyverforgató – kart ért Ép sérülés egy fokkal csökkenti a fegyverhasználat fokát. Ha a kar annyi sérülést szenvedett el, mint az a könyv 174. oldalán szereplő táblázatban olvasható, akkor automatikusan bekövetkezik a végtag bénulása (rosszabb esetben csonkolása), ami lehetetlenné teszi a küzdelem folytatását azzal a karral. Ha a karaktere nem képzett kétkezes harcban, akkor a másik kezével forgatott fegyvert csak a képzetlen fegyverhasználat módosítóival teheti.

A lábak sérülése esetén a karakter gyorsasága csökken, minden elveszített Ép után egy ponttal. Ennek hatása a harcértékekben is meg fog mutatkozni. A lábak bénulása automatikusan bekövetkezik a megfelelő mennyiségű Ép-k elvesztése esetén. Az egyik láb bénulásakor ügyességpróbát kell tenni minden cselekvést követően a talpon maradáshoz. Mindkét láb bénulása esetén a karakter nem tud állva maradni, ezért a földre rogyva kénytelen tovább harcolni. Ebből kifolyólag vonatkozik rá a Harc alacsonyabbról vagy a Harc helyhez kötve módosító.

Példajáték