Harc

Bevezetés

Az Yneven játszódó történetekben gyakran előfordul, hogy az egymással szembekerülő hősök vitájában döntő szerephez jut a fegyver. Nincs ez másként a szerepjátékokban sem. Sőt, az efféle játékok szabálykönyveinek egyik legmeghatározóbb fejezete az, amelyik arról szól, hogy a játékos miként győzheti le erővel ellenfeleit – legyenek azok JK-k vagy NJK-k, netán szörnyetegek.

A harcrendszer hivatott arra, hogy szimulálja a képzelet szülte ellenfelek összecsapását, hogy szabályokat hozzon arra nézve, milyen áldozatokkal jár a győzelem és milyen veszteségekkel a vereség; miként érvényesül az erő, az ügyesség, a tapasztalat; mennyit számít a siker szempontjából az összecsapó fegyverek és a viselt vértek típusa.

Egy sikeres és játszható harcrendszer megalkotásánál döntő szempont az egyszerűség és a valósághűség. Az egyszerűség megköveteli, hogy a játékosoknak és a Kalandmesternek ne kerüljön hosszú percek számolgatásába annak kiderítése, vajon ki győzedelmeskedik és ki marad alul; míg a valósághűség biztosítja, hogy a szimulált küzdelem minél kísértetiesebben hasonlítson egy valós összecsapásra.

A M.A.G.U.S. harcrendszere mindkét szempontnak igyekszik megfelelni. Ahhoz, hogy ez az igyekezet ne vesszen kárba, a játékosnak meg kell fogadnia, hogy mindig gondosan felvezeti a karakterével kapcsolatos jellemzőket az ún. Karakterlapra.

A HARC TÉNYEZŐI

A bevezetőben már szó esett néhány olyan tényezőről, melyek jelentősen befolyásolhatják egy összecsapás végkimenetelét. Ebben a paragrafusban felsorolásszerűen összefoglaljuk mindezeket.

Egy karakter Tulajdonságai – Ereje, Ügyessége, Gyorsasága komoly súllyal esnek latba az illető harcértékének meghatározásakor. Akaratereje befolyással van arra, hogy milyen mértékben képes elviselni a könnyebb sebek szülte fájdalmat, egészsége pedig arra, vajon túléli-e a súlyosabbakat.

A karakter harcértékének legalapvetőbb meghatározója a tapasztalat. Ezt a M.A.G.U.S. a Tapasztalati Szint nevű paraméterrel méri.

Egyes fegyverek támadásra, megint mások védekezésre alkalmasabbak; némelyikkel fürgén lehet támadni, míg a másikkal komolyabb sebet lehet ejteni az ellenfélen.

A páncélok és vértek között éppúgy akad olyan, amelyik súlyos és remekül véd, ám akadályozza viselőjét a szabad mozgásban, végső soron tehát a küzdelemben, mint ahogy olyan is, amelyikben könnyű a mozgás, ellenben jóval kevésbé óv az ellenfél fegyverétől. Ezek a különbségek mind megmutatkoznak a M.A.G.U.S. harcrendszerében.

A HARC MENETE

A harc menetét körökre osztjuk. Egy kör 10 szegmensből (másodpercből) áll, s arra használjuk, hogy a harc menetét egységes időtartamokra osszuk föl. Egy harci kör tehát 10 másodperc, tíz szegmens. Egy adott körben rengeteg mindent tehet a karakter: harcolhat, varázsolhat, bereteszelhet egy ajtót támadói előtt stb. Azonban minden egyes cselekedetének van egy meghatározott időtartama, ennyi idő alatt képes végrehajtani az adott cselekvést. Ezalatt a többi játékos és a mesélő által mozgatott ellenfelek is folyamatosan ténykednek. Ez főleg akkor válik nehézkessé, ha sok résztvevőre kell egyszerre figyelni, s azok egymástól eltérő dolgokat tesznek. A lovag feltartja az útonállókat, a haldokló tolvajt a pap épp gyógyítja, míg a varázsló varázslásba kezd, hogy időt nyerjen a számszeríjásznak az újratöltéshez. Azért, hogy a számtalan egyidejű cselekvés, vagy az elhúzódó harc ne váljon követhetetlenné, minden tízedik eltelt szegmens után új harci kört nyitunk.

A harc egyes köreiben mindazok részt vehetnek, akik számára a harci helyzet ezt lehetővé teszi. Akik elég közel állnak egymáshoz ahhoz, hogy kétkezi harcot folytassanak, és ebben semmi és senki nem akadályozza meg őket, vagy azok, akik célzott lövéseket szándékoznak leadni, és ehhez adottak számukra a feltételek: nincs takarásban a célpont, és ráérnek a célzással foglalkozni.

Persze nem mindegy, hogy milyen sorrendben teszik. Ezért minden harci kör ún. Kezdeményező Dobással kezdődik, ami a résztvevők közti cselekvési – támadási – sorrendet hivatott megállapítani.

Eztán mindenki bejelentheti, hogy mit kíván tenni. Akik harcolnak, megindítják első támadásukat, abban a sorrendben, ahogyan azt a Kezdeményező Dobás meghatározta. A támadás sikeressége szintén kockadobás függvénye (lásd Támadó Dobás), és minden találat sebet okoz (lásd Sebzés). Azok, akik a kapott sérülések dacára továbbra is képesek folytatni a küzdelmet, támadhatnak másodszor, majd harmadszor is - ha a Támadások Száma rovat ezt számukra lehetővé teszi, vagy ha egyszerre két kézzel harcolnak.

A kör végeztével új kör veszi kezdetét, egészen a harc befejeződéséig.

A cselekedetek típusai

Mint ahogy azt a harc meneténél már leírtuk, egy körben nem csak harcolni, hanem számtalan egyéb dolgot is lehet tenni. Ezért a különböző cselekedeteket típusokra osztottuk fel.

SZABAD CSELEKEDET

Szabad cselekedetnek nevezzük azon manővereket, melyek végrehajtásához szükséges idő általában olyan rövid, hogy egy harci cselekedettel is végezhetőek egy

időben. Ide tartoznak továbbá mindazok, amelyek nem sorolhatók a másik két kategóriába.

Szabad cselekedetek
Varázslás*
Pszi használat*
Kiáltás
Földre vetődés
Fegyver/tárgy elrejtése
Fegyverrántás
Varázsital felhajtása

** lásd a Közelharc és varázslás c. részt*

A szabad cselekedeteket a játékos kívánsága szerint az adott harci cselekedetben végrehajtott Támadó Dobás előtt, vagy az után is elvégezheti. Ha a támadás előtt kívánja végrehajtani, akkor automatikusan elveszíti a Kezdeményezést egész körre; ha a támadás után, akkor nem sújtja semmiféle hátrány. Ezen cselekedetek végrehajtása általában 1-2 szegmenst igényel.

MOZGÁSÉRTÉKŰ CSELEKEDET

Mozgásértékűnek nevezzük azokat a manővereket, amelyeket csak és kizárólag helyváltoztatásra használunk, legyen az séta, futás vagy feltápászkodás a földről. A mozgásértékű cselekedeteknél minden esetben a karakter aktuális Gyorsasága a mérvadó, tehát az az érték, amit a páncélok MGT-je, a felszerelés súlya vagy egyes betegségek (mérgek) már csökkentettek.

Sétálva minden ember nagyjából egyforma sebességgel sétál, és körülbelül 12 ynevi láb távolságot tesz meg egy kör alatt.

Futva minden karakter olyan gyorsan mozog (tehát körönként annyi ynevi lábat képes megtenni), mint a Gyorsaság tulajdonságának háromszorosa.

Rohanva minden karakter ötször annyi ynevi láb távolságot tesz meg körönként, mint a Gyorsaság tulajdonsága; szegmensenként pedig a Gyorsaság értékének felét (lefelé kerekítve). A karakter lélekszakadva maximálisan annyi körig képes rohanni, amennyi az Állóképessége háromszorosa.

HARCI CSELEKEDET

Harci cselekedetnek azt nevezzük, amely végrehajtásával az ellenfelünket közelharcban vagy távolsági fegyverrel megtámadhatjuk. A harci cselekedet végrehajtásakor a karakter a fegyvere bevetési Időigény értéke által meghatározott időtartam alatt az aktívan védekező ellenfelet egyszer megtámadhatja, azaz ellene Támadó Dobással élhet.

Harci cselekedetek	Időigény
Közelharc – 1 MRT*	3 szegmens
Közelharc – 2 MRT	3 szegmens
Közelharc – 3 MRT	5 szegmens
Közelharc - 4 MRT	10 szegmens
Közelharc – 5 MRT	10 szegmens
Távolsági támadás**	2 szegmens
Újratöltés (távolsági f.)	
Fúvócső	1 szegmens
Íj	3 szegmens
Dobófegyver	1 szegmens
Könnyű számszeríj	3 szegmens
Vadász számszeríj	3 szegmens
Nehéz számszeríj	2 kör
Shadoni páncéltörő	4 kör
Talpra állás***	Ellenfél cselekedete

** A fegyver Méretkategóriáját jelenti (1 MRT = az 1. Méretkategóriába tartozó fegyverrel való közelharc időigénye).*

*** A távolsági fegyvereket újra kell tölteni.*

**** A talpra állás egy teljes harci cselekedetet vesz igénybe, melynek hossza az ellenfél harci cselekedetének hossza közelharci helyzetben, egyéb esetben 2 szegmens.*

Közelharcnál az időigény persze korántsem azt jelenti, hogy egy kétkezes csatabárdot meglendíteni 10 szegmens. A közelharc folytonos támadást és hárítást, kitérést és riposztokat jelent. Ez az érték arra vonatkozik, hogy ha ilyen jellegű fegyverrel keveredsz közelharcba, ennyi idő alatt sikerül rést találni az ellenfél védekezésén egy olyan támadáshoz, amely sebzéssel kecsegtet.

Távolsági harc esetében a 2 szegmens magában foglalja azt az időtartamot, amíg az íjász vagy a tőrvető célba veszi ellenfelét, útjára küldi a lövedéket, s az megteszi a köztük lévő távolságot. Az újratöltés időtartama pedig a fegyver újra használatra kész állapotba való hozásának időigényéről tájékoztat.

EGÉSZKÖRÖS CSELEKEDET

Egészkörös cselekedeteknek azokat a manővereket nevezzük, amik felemésztik a karakter minden idejét, s közben nincs lehetősége mást tenni, mivel valami módon rá van kényszerítve a cselekvés folytatására.

A **közelharc** egészkörös cselekedet. Ilyenkor mindkét fél csak a küzdelemmel foglalkozik, nem osztja meg figyelmét, s bár a körben minden támadásuk kiosztása után is maradna még idejük, azt továbbra is a vívás tölti ki.

Amennyiben azonban **egyikük összerogy a sebektől**, a másik felszabadul az egészkörös cselekedet alól, s a kör hátralevő részében szabadon választhat, mit tegyen ezután.

Egészkörös cselekedet a **védekező harc** is, ilyenkor az egyik fél feladja a támadásait, cserébe mozgás értékű cselekedetként hátrálhat ellenfele elől (aki természetesen, ha akarja, követheti, ezzel rákényszerítve a védekező harcot).

A **Roham** szintén egészkörös cselekedet. A rohamozó fél ellenfelére ront egy adott távolságból (mozgásértékű cselekedet) majd lesújt rá (harci cselekedet). Ha **az ellenfél összerogy** a csapás alatt, és a támadónak maradt még ideje, úgy a kör hátralevő részében szabadon választhat, mit kíván tenni. Azonban **ha ellenfele nem esik össze**, és felveszi a harcot, úgy a rohamozó a kör hátralevő részében kényszerítve van a harc folytatására (értelemszerűen a védekező ilyenkor csak annyi támadást adhat le, amennyi a kör hátralévő részéből hátra van, de minimum egyet!).

Egészkörös cselekedet továbbá a különböző Képzettségek alkalmazása (kivételt képeznek ez alól azon Képzettségek, amik nem követelnek meg eltérő cselekvést alkalmazójuktól (pl. Harcművészet, Hárítófegyver használat stb.)

HARCMODOROK

A különböző korok különböző felépítésű és méretű fegyverei különböző módon hatásosak, illetve hatástalanok egymással szemben. Egy nehéz, kétkezes csatabárd támadását szinte lehetetlen hárítani egy tőrrel, mint ahogy egy nehézlovas kopja is elsöpri az ellene védekezésre emelt csatakardot.

Alább olvashatóak a méretkategóriák, melyek fontos és meghatározó részei a valósághű összecsapások modellezésének. A MAGUS harcrendszere öt ilyen – közelharci fegyverekre vonatkozó – méretkategóriát ismer:

Méretkategóriák
1. Puszta kéz, ökölfegyverek
2. Tőr jellegű fegyverek
3. Egykezes fegyverek
4. Nehézfegyverek
5. Nyeles fegyverek

Amennyiben eltérő méretkategóriájú fegyverekkel harcolnak a felek, az használhatja ki a fegyvere szerinti harcmodorból fakadó előnyt, aki megnyerte a kezdeményezést. Ilyenkor a méretkategóriák közti különbség dupláját hozzáadhatja a Támadó Értékéhez és a Védő Értékéhez, a méretkategóriák közti különbséget pedig a következő Kezdeményező Dobásához.

Példa: egy ramierát (2. méretkategória) forgató harcos egy lándzsával (5. méretkategória) felszerelt városőrrel hadakozik. A kezdeményezést a ramierás fél nyeri, ezáltal +6-ot adhat a körben a TÉ-jéhez és a VÉ-jéhez, illetve +3-at a következő körben a Kezdeményezéséhez. A következő körben azonban a lándzsásé a Kezdeményezés, így a fenti módosítók neki járnak.

A harcérték

A játékban résztvevő karakterek – játékosok (JK) vagy nem játékosok (NJK) –, netán szörnyetegek, mind rendelkeznek ún. harcértékkel. A harcérték négy összetevőhól áll: Kezdeményező Érték (KÉ), Támadó Érték (TÉ), Védő Érték (VÉ), és végül a Célzó Érték (CÉ). Egy karakter harcértéke két alapvető jellemzőtől függ: a karakteralkotáskor meghatározott értékektől és a szintenként elosztott (vásárolt) Harcérték módosítótól, ezért tehát a Tapasztalati Szintjétől is.

HARCÉRTÉK MÓDOSÍTÓ (HM)

A Harcérték Módosító hivatott megmutatni azt, hogy a karakter fejlődése során mennyi új harci tapasztalatot sajátított el. A Harcérték Módosítókat a karakter elosztthatja a négy harcérték között (KÉ, TÉ, VÉ, CÉ). Az elosztást illetően csak néhány korlát érvényesül, amelyet az egyes harcértékeknél mutatunk be.

A játékos egy szinten (így az 1. szinten is) legfeljebb 12 HM-et vásárolhat, varázshasználók esetében azonban e maximum főszabály szerint 9 HM.

KEZDEMÉNYEZŐ ÉRTÉK (KÉ)

A Kezdeményező Érték a Kezdeményező Dobás alapvető összetevője. Annak meghatározásában van jelentős szerepe, hogy az adott harci körben melyik résztvevő képes fürgébben cselekedni, azaz hamarabb támadni.

A karakterek KÉ-je több paraméter függvénye. Függ a karakteralkotás szerinti KÉ alaptól, Gyorsaságától, Ügyességétől, harci tapasztalatától és a támadó Fegyver típusától, a Fegyverhasználat képzettségtől. Hogy ezek miként érvényesülnek, az a következő táblázatból olvasható ki:

KÉ összetevő	Érték
KÉ alap	4-10
Gyorsaság 10 feletti része	0-11
Érzékelés 10 feletti része	0-11
KÉ-re költött HM	0-4 / TSZ
Fegyver KÉ-je	változó
Fegyverhasználat képz.	0-5

TÁMADÓ ÉRTÉK (TÉ)

A Támadó Értéknek a támadások sikerességét meghatározó Támadó Dobásban jut jelentős szerep. Minél magasabb valakinek a TÉ-je, annál ütőképesebb támadó az illető. Hogy TÉ-je mekkora, az a következő paraméterektől függ: a karakteralkotáskor meghatározott alapértéktől, Erejétől, Gyorsaságától, Ügyességétől, harci tapasztalatától és a támadó fegyver típusától, a Fegyverhasználat képzettségtől. Mindez a következő táblázat tanúsága szerint:

TÉ összetevő	Érték
TÉ alap	14-20
Erő 10 feletti része	0-12
Gyorsaság 10 feletti része	0-11
Ügyesség 10 feletti része	0-11
TÉ-re költött HM	0-6 / TSZ
Fegyver TÉ-je	változó
Fegyverhasználat képz.	0-10

VÉDŐ ÉRTÉK (VÉ)

A Védő Érték (VÉ) a TÉ-hez hasonlóan a Támadó Dobás – ám ezúttal az ellenfél dobása – során játszik szerepet. A VÉ-től függ, hogy az ellenfél támadása sikeres-e vagy sem. Minél magasabb valakinek a Védő Értéke, annál nehezebb sikeres támadást végrehajtani ellene. A VÉ meghatározó összetevői – mint ahogy a táblázat is elárulja – a következők: a karakteralkotáskor meghatározott alapérték, a Gyorsaság, az Ügyesség, a harci tapasztalat, a Fegyverhasználat képzettség, és végül a fegyver Védő Értéke.

VÉ összetevő	Érték
VÉ alap	69-75
Gyorsaság 10 feletti része	0-11
Ügyesség 10 feletti része	0-11
VÉ-re költött HM	0-6 / TSZ
Fegyver VÉ-je	változó
Fegyverhasználat képz.	0-10

CÉLZÓ ÉRTÉK (CÉ)

A Célzó Értéknek (CÉ) a célzás sikerességének megállapításában van jelentős szerepe, a Célzó Dobás során. Minél magasabb egy karakter CÉ-je, annál biztosabban találja el íjával vagy nyílpuskájával a kiszemelt célpontot. A Célzó Értékben a következő tényezők érvényesülnek: a Kaszt, az Ügyesség, a harci tapasztalat, és a célzó fegyver CÉ-je:

CÉ összetevő	Érték
CÉ alap	5-15
Érzékelés 10 feletti része	0-11
CÉ-re költött HM	0-6 / TSZ
Fegyver CÉ-je	változó
Fegyverhasználat képz.	0-10
Íjász bonusz*	10

* Az Íjász bonusz azt jelenti, hogy amennyiben a játékos szintenként (minden szintlépéskor) legalább 3 HM-et áldoz a Célzó Értéke növelésére, kap +10 CÉ-t.

Kezdeményező Dobás

A Kezdeményező Dobás hivatott eldönteni, hogy egy harci körben kinek van joga elsőként cselekedni. Természetesen, aki kezdeményezéshez jut, nem köteles nyomban támadni, tehet bármi mást is (például menekülhet), sőt, ha úgy véli helyesnek, akár le is mondhat kezdeményezési jogáról.

Minden, a kezdeményezési jogért versengő résztvevő dob a K10-zel. A kapott számot mindannyian hozzáadják saját Kezdeményező Értékükhöz (KÉ) (lásd ott). Az cselekedhet elsőként, aki a legnagyobb számot kapja eredményül; majd őt követve a többiek, eredményük csökkenő sorrendjében. Persze ez a cselekvés a legtöbb esetben támadást (lásd *Támadó Dobás)* jelent.

Kezdeményező Érték + k10*
vs.
Kezdeményező Érték + k10*

** A rádobás szabálya e dobásra is érvényes!*

Különbséget kell tennünk azonban a között, ha valaki cselekedetet hajt végre harc közben vagy fegyveres támadást indít. Fegyveres küzdelemben a KÉ-t a fegyver harcértéke módosítja, míg ha a karakter cselekedni akar, fegyver nélküli KÉ-jéhez 10-et adhat.

Amennyiben két vagy több egymással harcoló félnek egyforma lett a Kezdeményezése, a támadások egy időben történnek, a Támadó Dobást egyszerre kell tenni.

Fontos szabály: ha valaki olyan sebet kapott, mely az Életerő Pontjainak számát csökkentette, a következő körben automatikusan elveszíti a Kezdeményezést (tehát utolsónak hajthatja végre, amit tenni kíván). Ha kettőnél több szembenálló harcol egymással, továbbra is az Ép veszteséget szenvedetté lesz az utolsó cselekvés, míg a többiek Kezdeményezést dobnak. Ha többen is veszítettek Ép-t, úgy a sértetlen kezdeményez először (több sértetlen fél esetén a Kezdeményező dobást kell tenniük a sorrend eldöntésére), legvégül pedig a sebesültek cselekedhetnek, szintén Kezdeményezésük sorrendjében.

Támadó Dobás

A Támadó Dobás határozza meg egy támadás sikerességét, vagy kudarcát. A támadó K100-zal dob, és a kapott számot hozzáadja Támadó Értékéhez (TÉ). Ha az eredmény nagyobb a megtámadott Védő Értékénél (VÉ), a támadás sikeresnek számít, és az áldozat sebet kap (lásd Sebzés). Ha kevesebb vagy egyenlő, a támadás kudarcot vall.

Sikeres közelharci támadás:

Támadó Érték + K100 > Védő Érték

A 00-ás dobás minden esetben automatikus találatot jelent, és a Sebzésnél is külön elbírálás alá esik. A 01-es dobás, bármilyen nagy számmá lesz is a Támadó Értékhez hozzáadva, mindenképpen kudarcnak számít, és az áldozat semmiképp sem kap sebet.

Célzó Dobás

A Célzó Dobás hivatott eldönteni, hogy egy íjból vagy nyílpuskából leadott lövés, az elhajított dobótőr célba talál-e vagy sem. A Célzó Dobás során a célzó dob K100-zal, és ennek eredményét hozzáadja a Célzó Értékéhez. Ha az eredmény nagyobb, mint a megcélzott tárgy vagy személy Célzó Dobás elleni VÉ-jénél, akkor a lövés talált, és az áldozat sebet kap; lásd a Sebzés c. résznél. Ellenkező esetben a lövés célt tévesztett.

Sikeres célzás:

Célzó Érték + K100 > Védő Érték

A célzás sikerességét négy tényező befolyásolja jelentősen: a lövést leadó jártassága – Célzó Értéke –, a célpont távolsága, mérete, és viselkedése. A felsoroltak közül egyedül az utolsó szorul bővebb magyarázatra. A M.A.G.U.S. négy különböző kategóriát ismer: a célpont mozdulatlan; kiszámítható mozgást végez; kiszámíthatatlanul mozog; élőlény, és a találat elkerülésére összpontosít.

Mozdulatlan célpontnak minősítjük a helyhez kötött tárgyakat, az őrt álló embereket, a legelésző állatokat, stb...

Kiszámítható mozgást végez a lengő inga, a feldobott alma, a gyalogoló ember, a változatlan tempóban haladó lovas.

Kiszámíthatatlan a mozgása a harcoló embereknek, a menekülő állatoknak.

A találat elkerülésére összpontosít az, aki legfőbb tevékenységeként a rá célzó fegyvert emelő ellenfélre figyel, és azon igyekszik, hogy a kiröppenő vesszőt elkerülje. Ez harcművészek esetében mozdulatlan koncentrációt jelent, más kasztok képviselőinél általában kétségbeesett ugrálást.

A CÉLPONT VÉDŐ ÉRTÉKE

A fentiekből is látszik, a célpont Védő Értéke nem egyenlő a megcélzott személy VÉ-jével, hanem külön elbírálás alá esik.

VÉ alap

A legtöbb esetben – különösképp, ha a célpont nem élőlény – a VÉ-je nem más, mint a célzótól számított távolsága méterben, plusz 30.

VÉ alap = 30 + a távolság méterben

Viselkedési formából fakadó VÉ

Ehhez a felsorolt viselkedési formák szerint még a következők adandók hozzá:

Viselkedési forma	+VÉ
Mozdulatlan célpont	+0
Kiszámíthatóan mozgó célpont	+20
Kiszámíthatatlanul mozgó célpont	+35
Kitérésre összpontosító célpont*	+50

* Ha a személy, akit megcéloztak, harcművész, és a kitérésre összpontosít, akkor neki – és csak neki! – lehetősége van arra, hogy saját Védő Értékét fordítsa szembe a Célzó Dobással. Erről bővebben *Harcművészet* képzettségnél számolunk be.

A célpont mérete

Az eddig leírtak ember méretű célpontra igazak. Ha a célpont embernél nagyobb, természetesen könnyebb eltalálni, ezért Védő Értéke csökken. Ha kisebb, akkor nehezebb, így VÉ-je növelendő. Hogy miként, arról a következő táblázat közöl hozzávetőleges adatokat:

Célpont mérete	VÉ
Óriás	-30
Ló	-15
Ember	0
Kutya	+20
Dinnye	+35
Alma	+50
Fémpénz	+65

Természetesen minden lehetséges célról nem nyilatkozhattunk, így a fenti táblázat szolgáljon csak irányadóként a pontos módosító értékek meghatározásához – mely *minden esetben a* KM feladata.

Időjárási viszonyok

Az időjárási viszonyok is nagyban befolyásolhatják egy lövés eredményét. Ezek alapján a Célpont VÉ-jéhez az alábbi módosítók adhatók:

Időjárás	VÉ
napsütés, szélcsend	+0
szemerkélő eső, szellő	+10
gyenge eső, gyenge szél	+30
gyenge köd, eső, erős szél	+50
sűrű köd, zivatar, viharos szél	+70
egészen sűrű köd, felhőszakadás, orkán	+100

Ezek az értékek adott esetben össze is adódhatnak, bár a köd és a szél értelemszerűen kioltják egymást.

A KM-nek a viták elkerülése érdekében célszerű előre meghatároznia (ha különösebb indoka nincs rá, akkor kockadobással) a várható időjárást.

ÍJÁSZ SZABÁLY

Ha a célzott lövés talál, és az okozott sebzés kidobásánál használt kocka a maximális számra fordul (K10-en a tízes, K6-on a hatos), a céllövő azzal a kockával még egyszer dobhat. A plusz (ajándék) dobás eredménye is hozzáadandó a sebzéshez. Ez addig folytatható így, ameddig a kocka a maximumát adja.

Támadások száma

A M.A.G.U.S. harcrendszerében a fegyverek Időigénye vagy a Harci cselekedetek határozzák meg, hogy az adott fegyverrel hányszor lehet támadni egy körben.

Körönként többször támadhat tehát az, aki arra alkalmas fegyvert forgat.

Ha a karakter rendelkezik Harcművészet, Pajzshasználat vagy Kétkezes harc képzettséggel, az ott leírtaknak megfelelően több támadásra jogosult.

Mindenképpen megjegyzendő, hogy több fenti feltétel megléte esetén sem adódik össze az eredmény.

Tehát: azokkal a fegyverekkel, amelyek ezt lehetővé teszik, több támadás lehetséges. Aki emellett még Kétkezes harcban is jártas, az mindkét kézben tartott fegyverével képes erre. Abban az esetben, amikor a fegyverek erre lehetőséget adnak, ő pedig jártas a képzettségben, mindkét kézzel támadhat.

Azok ellen, akik magatehetetlenek, vagy egyéb okból képtelenek a védekezésre, mindenki a Fegyverhasználat képzettség értékének negyedével (lefele kerekítve) megegyező támadást hajthat végre.

Harci helyzetek

A Kezdeményező, Támadó és Célzó Dobás eredményességét nagyban befolyásolhatja a harci helyzet. Ez magában foglalja a küzdő felek egymáshoz viszonyított helyzetéből, illetve a környezetükből származó előnyöket és hátrányokat. A következőkben majd tucatnyi különböző harci helyzetet említünk és kommentálunk.

MEGLEPETÉSSZERŰ TÁMADÁS

Akkor beszélhetünk meglepetésszerű támadásról, ha a célpontot teljesen váratlanul éri a támadás, és nincs felkészülve a hárításra vagy a kitérésre. Így – értelemszerűen – a támadóé a kezdeményezés joga, és az adott körben a küzdelemben is fölénybe kerül. Az ebből származó előnyök a következő harci körben odalesznek a meglepetéssel együtt.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
támadóé	+30	---	---

HARC MAGASABBRÓL

Az ellenfelek a küzdelem során szintkülönbségbe kerülnek egymáshoz képest. Egyikük egy fokkal feljebb áll a lépcsőn, netán egy asztal tetejéről tornyosul a másik fölé. Ilyenkor a feljebb tartózkodó előnyt élvez a lentebb állóval szemben.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
+2	+5	+5	+5

HARC HELYHEZ KÖTVE

Az egyik harcoló fél képtelen a helyváltoztatásra. Vagy mert oszlophoz kötözték, vagy mert derékig a sárba süppedt, stb. Ebből természetesen jelentős hátránya származik.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
-20	-15	-5	---

HARC FEKVE

Harc közben gyakran előfordul, hogy valaki felbukik, hanyatt zuhan. Az illető ilyenkor súlyos hátránnyal képes csak folytatni a küzdelmet.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
-10	-20	-10	*

Az érintett felállni akkor képes, ha sikeres mozgás értékű cselekedetet hajt végre anélkül, hogy közben bárki sikeres Támadó Dobást hajtana végre ellene. Ha mindezen feltételek teljesülnek, a kör végére újból talpra kerül.

* Közelharc közben fekve lehetetlen célzófegyvert használni. Egyébként – harcon kívül – nem sújtják módosítók azt, aki fekve akar célozni.

HARC MOZGÓ LÓRÓL

A küzdő felek egyike – és csak egyike – lovon ülve harcol, amiből – ha rendelkezik az adott képzettséggel – jelentős előnyt kovácsolhat. Ekkor KÉ-je 5-tel, TÉ-je a Lovaglás képzettségének értékével, VÉ-je a Lovaglás képzettsége értékének felével nő (lefelé kerekítve).

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
+5	Lovaglás	Lovaglás/2	-20

Mozgó hátasról jóval nehezebb pontos lövést leadni íjjal vagy nyílpuskával. E hátrányt a Lovas íjászat képzettség csökkentheti (ld. ott, a rohamozó lónál leírt szabályok szerint).

HARC VAKON VAGY SÖTÉTBEN

Mindazok, akik – vagy, mert vaok, vagy bármely más okból – nem látják ellenfelüket, valamint nem érzékelik pontosan a környezetüket, jelentős hátránnyal képesek csak harcolni, a Kezdeményezést pedig elveszítik.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
nincs	-60	-60	-150

Az e hátrányból fakadó levonásokon a Vakharc képzettség enyhíthet – ld. ott.

HARC LÁTHATATLAN ELLENFÉLLEL

Különbséget kell tegyünk azonban két eset között, amikor teljesen vakon küzd valaki, illetve amikor a környezetével tisztában van, csupán ellenfelét nem látja.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
nincs	-30	-30	-75

E hátrányt szintén a Vakharc képzettség csökkentheti.

HARC FÉLHOMÁLYBAN

Félhomályban, vagyis alkonyi sötétben, gyertyák gyér fényével tessék-lássék átjárt helyiségben nehezebb harcolni, és csak komoly hátrányokkal lehetséges pontosan célozni. Ugyanezen szabály vonatkozik mindazokra, akik korlátozott látási viszonyok között, netán elhomályosult látással kényszerülnek küzdeni. Ennek oka lehet mágia, könny a szemben, pszi, stb.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
-5	-15	-15	-35

E hátrányt szintén a Vakharc képzettség csökkentheti.

HARC GYŰLÖLETTEL ELTELVE

Mindazok, akik parttalanul gyűlölik ellenfelüket – vagy rettegnek tőle, de sarokba szorulnak és szembefordulni kényszerülnek vele – hatékonyabban támadnak, és gyengébben védekeznek. Nem törődnek a csapásokkal, csak törnek előre, és támadnak.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
+3	+10	-20	-20

ROHAM

Küzdelem során – leginkább egy harc kezdetekor – előfordul, hogy az egyik fél lerohanja a másikat, lendületét fordítva a maga hasznára. A támadás ennek következtében átütő erejű lesz, míg a védekezés háttérbe szorul. Roham során megkísérelt célzáson futás közben vagy vágtató hátasról leadott lövést értünk.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
---	+20	-20	-20

Roham esetén gyakran egy kör alatt eldől a küzdelem sorsa. Az eredmény legtöbbször attól függ, hogy a rohamozó, vagy nyugton várakozó ellenfele ragadja-e magához a kezdeményezést. Sikeres roham, illetve a rohamozó ellen végrehajtott sikeres feltartó támadás esetén az okozott sebzés mindig kétszerese a közönségesnek (a célzó- és hajítófegyverek esetében viszont nem változik). Ha mindkét fél rohamra lendül, az összecsapáskor mindketten élvezik és elszenvedik jelen szabály előnyeit és hátrányait, a sebzés azonban nem négyszereződik.

Rohammal csak akkor lehet több támadást is leadni, ha a rohamozót semmi sem kényszeríti lendületet megtörésére, lelassulására, tehát senki nem dob ellene sikeres Támadó Dobást, és nem kerül akadály az útjába. Ellenkező esetben a roham megtörik.

HARC AZ ELLENFÉL ELFOGÁSÁÉRT

Az érintett fél ellenfele foglyul ejtésére vagy ártalmatlanná tételére törekszik. Nem az a célja, hogy súlyos sebet ejtsen ellenfelén, pusztán az, hogy jobb belátásra bírja vagy elkábítsa. Túlütés ilyen feltételek mellett nem jelent Ép sebzést, ellenben kétszeres Fp-vesztést okoz. Az utolsó támadásnál, az áldozat Fp-inek elfogytával a sebzés nem csúszik át Ép-be, hanem a célpont egyszerűen elájul.

Foglyul ejtés csak Közelharcban alkalmazható. Hajítófegyvert dobni, távolsági fegyverrel lőni ilyen szándékkal nem lehet.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
-5	-5	-15	nincs

HARC KÁBULTAN

Mindazok, akik valamilyen okból nincsenek teljesen tudatában cselekedeteiknek (akár alkohol, akár különböző mákonyok hatása miatt), a következő módosítókkal harcolnak:

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
-10	-20	-10	-30

HARC BÉNULTAN

A karakter lebénult végtagját nem használhatja harc közben, így elveszíti például a pajzs, alkarvédő vagy fegyver nyújtotta módosítókat. Amennyiben képtelen a helyváltoztatásra, úgy a Harc fekve vagy a Harc helyhez kötve módosítók érvényesek rá.

Amennyiben teljesen lebénul, úgy magatehetetlen célpontnak tekintendő, és Védő Értéke 0-ra csökken.

TÁMADÁS HÁTULRÓL

A támadó hátulról ront ellenfelére, aki így kevésbé képes védekezni ellene. Akit a támadás ért, elveszíti a fegyvere és a pajzsa nyújtotta VÉ módosítókat. A hátrányt azonban szigorúan csak addig szenvedi el, ameddig a másik mögötte tud maradni.

TÁMADÁS OLDALRÓL/FÉLHÁTULRÓL

A támadó úgy harcol ellenfelével, hogy annak féligmeddig – de semmiképpen sem teljesen – a háta mögött marad, vagy pedig oldalról ront rá. Akit a támadás ért, elveszíti a fegyvere vagy a pajzsa nyújtotta VÉ módosítókat (attól függően, melyik oldalról éri a támadás – nyilván az átellenes oldalon lévő fegyver/pajzs nem számít), egészen addig, míg ellenfelével szembe nem fordul.

HARC FÉLELEM HATÁSA ALATT

Mindazok, akik rettegnek ellenfelüktől, hogy életüket megóvják, tudat alatt is a védekezésre összpontosítanak a támadás hátrányára.

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
ellenfél	-20	+10	-20

VÉDEKEZŐ HARC

Az érintett fél egyetlen célja, hogy megóvja magát a támadásoktól. Kizárólag a védekezésre összpontosít, ami, míg a körülmények engedik, folyamatos hátrálást is jelenthet. A Védekező harc során a következő módosítások érvényesülnek:

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
ellenfél	nincs	+40/25/15*	nincs

Ha kizárólag a védekezésre összpontosít a célpont és van helye is a hátrálásra, akkor a VÉ-je 40-nel nő, míg a Kezdeményezés az ellenfélé lesz. A Védekező harcban visszatámadásra nincs mód.

Ez esetben azonban más cselekvést sem tud végrehajtani. A védekezéssel egyidejűleg nem használhat pszit, mágiát, nem vehet elő elrakott fegyvereket, felszerelési tárgyakat, nem tud előre menni, egy helyben maradni, hanem folyamatosan hátrál és hárít.

Ha falhoz szorítják, vagy szorosan körbeveszik, hiába változatlan az erőfeszítése, a védekezés kevésbé lesz hatékony, a Védő Érték mindössze +25-tel nő.

Ha kénytelen megosztani a figyelmét, mert a védekezés közben pszit, mágiát stb. kíván használni, a védekezés korántsem olyan hatékony, mint teljes összpontosítás esetén. Ekkor a Védő Érték csupán +15-tel nő.

Sebzés

Sikeres támadás vagy találat esetén az áldozat sebet kap, amit sebpontban (Sp) mérünk. Az elszenvedett Sp a legtöbb esetben szintén kockadobás eredménye. A különböző fegyverek, nyílvesszők vagy egyéb lövedékek mind másként és másként sebeznek, hiszen például egy kard súlyosabb sebet ejt, mint egy tőr. Hogy melyik fegyver mennyit sebez, az a *Fegyverek* című alfejezetben közölt táblázatból olvasható ki.

Az áldozat által viselt páncél képes enyhíteni, olykor teljesen semlegesíteni a támadó fegyver sebzését. Erről bővebben *a Fegyverek és vértek* című alfejezetben beszélünk – ehelyütt álljon csak annyi, hogy a páncél Sebzésfelfogó Értéke (SFÉ) levonódik a sebzésből, és az áldozat csak a maradékot szenvedi el.

Az Sp alaphelyzetben a karakter Fájdalomtűrési Pontjaiból (Fp) vonódik le. Ezen csak az alábbi három módosító szabály változtathat:

TÚLÜTÉS

Abban az esetben, ha a támadó TÉ-jének és Támadó Dobásának összege 50-nel meghaladja a védő VÉ-jét, ún. Túlütés következik be. Ekkor az okozott Sebpontok nem az áldozat Fp-iből, hanem egyenesen az Ép-iből vonódnak le – ami könnyen a megsebzett karakter halálához vezethet. Az *Életerő* című alfejezetben is kifejtésre kerül majd, hogy minden Ép veszteség egyben dupla annyi Fp elvesztését is maga után vonja.

CSONKOLÁS

Túlütés esetén fennáll a lehetősége annak, hogy a támadó levágja vagy legalábbis megbénítsa az áldozat valamelyik végtagját. Ennek pusztán két feltétele van:

- A túlütésnek be kell következnie, vagyis el kell érni az alábbi táblázatban meghatározott mértéket.
- Az elszenvedett sebzésnek az alábbi táblázatban szereplő Ép értéket el kell érnie vagy meg kell haladnia. Az elszenvedett sebzés nem feltétlenül egyenlő a támadó fegyver által okozottal – gondoljunk csak a páncélok SFÉ-jére.

Testrész	Túlütés	Bénítás	Csonkítás
láb	50	4	8
kar	50	3	6
fej	75	5	10
törzs	100	8	12

Ha a sebzés eléri a fenti táblázat bénítás oszlopában szereplő értéket, az adott testrész – teljes gyógyulásáig – megbénul. Ha az elszenvedett Ép a csonkítás értékkel egyenlő, vagy netán meg is haladja azt, az érintett testrészt a támadó levágja.

A fej bénítása maradandó, csak mágia segítségével gyógyítható. A fej csonkítása azonnali halállal jár, ezért a *Morális szabályra* tekintettel Játékos Karakter e csonkítása etikátlan.

A törzs bénítása teljes mozgásképtelenséggel jár, csak mágiával gyógyítható. A törzs csonkítása azonnali halállal jár, ezért a *Morális szabályra* tekintettel Játékos Karakter e csonkítása etikátlan.

Csonkítani értelemszerűen csak vágófegyverrel lehetséges. Szúró- vagy zúzófegyverrel csak bénítani lehet.

Ha a játékban használják a Súlyos sebek táblázatokat, az abban foglaltak felülírják az itt kifejtett szabályokat.

Harci helyzetek táblázata

Harci helyzet	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
Meglepetésszerű támadás	támadóé	+30	---	---
Harc magasabbról	+2	+5	+5	+5
Harc helyhez kötve	-20	-15	-5	---
Harc fekve	-10	-20	-10	ld. leírás
Harc mozgó lóról	+5	Lovaglás	Lovaglás/2	-20
Harc vakon / sötétben	nincs	-60	-60	-150
Harc láthatatlan ellenféllel	nincs	-30	-30	-75
Harc félhomályban	-5	-15	-15	-35
Harc gyűlölettel	+3	+10	-20	-20
Roham	---	+20	-20	-20
Harc ellenfél elfogásáért	-5	-5	-15	nincs
Harc félelem alatt	ellenfél	-20	+10	-20
Védekező harc	ellenfél	nincs	+40/25/15	nincs
Harc kábultan	-10	-20	-10	-30
Harc bénultan	végtag nem használható, Harc fekve/helyhez kötve, teljes: VÉ = 0			
Támadás hátulról	fegyver(ek), hárítófegyver VÉ-je nem számít			
Támadás oldalról/félhátulról	az átellenes oldalon lévő fegyver VÉ-je nem számít			

00-ÁS SZABÁLY

00-ás Támadó Dobás esetén nem csak a találat biztos, a sebzés is kiemelkedő. A páncélok SFÉ-je nem érvényesül, és az áldozat a fegyver által okozott (Ép vagy Fp) sebesülésen túl még 3 Ép-t is elveszít.

MORÁLIS SZABÁLY

Játékos Karaktert egyetlen támadással nem lehet nulla Ép alá sebezni. Ez annyit tesz, hogy legfeljebb 0 Ép-re kerülhet – vagyis eszméletlenné, harcképtelenné válik, de életben marad. Ezen állapotában csupán 10 körön keresztül tud életben maradni, ha ez idő alatt nem kap segítséget, menthetetlenül meghal. Ráadásul minden újabb – immár Támadó Dobást sem igénylő – támadás halálos a számára.

Kiegészítő harci szabályok

KÉPZETLEN FEGYVERFORGATÁS

Mindazok, akik nem képzettek egy adott fegyver vagy fegyvertípus használatában (azaz nem bírnak Fegyverhasználat képzettséggel az adott fegyverre), meglehetős hátrányokkal harcolhatnak csak, ha mégis forgatják. Számszerűen:

KÉ	TÉ	VÉ	CÉ
-10	-20	-20	-30

Bővebben lásd a Képzettségek fejezetben a Fegyverhasználat képzettség leírásánál.

CÉLZOTT TÁMADÁS

Amennyiben a karakter egy bizonyos testrészt kíván eltalálni, akkor azt a Támadó Dobás megtétele előtt be kell jelentenie a KM-nek. Az ilyen esetekben természetesen az adott testrész megnövekedett Védő Értékével kell számolni, hiszen a karakter nem csupán eltalálni kívánja az ellenfelét, hanem egy kiválasztott ponton szeretné megsebezni.

Mindenképpen a KM lesz hivatott meghatározni az így megnövekedett VÉ-t a helyzet ismeretében; az alábbi táblázat azonban hozzávetőleges segítséget nyújthat:

Célpont	+VÉ
Kar/láb	+15
Fej	+20
Torok, kéz-, lábfej, lágyék	+25
Szem, ujjak, száj	+30

PÁNCÉLOK, VÉRTEK

A Célzott támadások esetén másként kell kezelni a páncélok és vértek SFÉ-jét. Az elv egyszerű: minden páncél csak ott véd, ahol viselik (pl. a mellvért nyilván nem adhat SFÉ-t a lábon). A páncél SFÉ-je tehát csak akkor vonható le a sebzésből, ha van páncél a sebesülés helyén. Nem célzott támadások esetén a támadás célpontjának kell kiválasztania a találat helyét, méghozzá kockadobással. Ennek mikéntjéről az alábbi táblázat tudósít:

Testrész	K10
Fej	0
Törzs	7, 8, 9
Jobb (fegyverforgató) kar	4, 5, 6
Bal (gyengébbik) kar	3
Bal láb	2
Jobb láb	1

TÚLERŐ

Számtalanszor előfordul, hogy valaki egymagában egyszerre több ellenfél ellen kényszerül harcolni. Egyetlen ellenféllel a kalandozó és a jól képzett katona egyaránt elboldogul, de egyszerre két ellenfél esetén mér bonyodalmak kezdődnek. Ekkor beszélünk Túlerőről. A Túlerő ellen harcolónak meg kell osztania figyelmét: egyszerre többen támadnak rá, és minden csapást el kell kerülnie vagy hárítania.

A Túlerő ellen harcoló Védő Értéke annyiszor 5 ponttal csökken, amennyi plusz ellenféllel kerül szembe. Viszont aki mindkét kezében fegyvert forgat, és járatos a vonatkozó képzettségben (Kétkezes harc, Hárítófegyver, Pajzshasználat), védettebb a Túlerővel szemben folytatott küzdelemben. Immár két ellenféllel is elbír hátrányok nélkül.

Ellenfél	1 fegyv.	2 fegyv.	H. gy.*
2	-5	nincs	9
3	-10	-5	12
4	-15	-10	15
5	-20	-15	18
6	-25	-20	21
7	-30	-25	24
8	-35	-30	---

* A Harctéri gyakorlat képzettség csökkenti a Túlerőből fakadó hátrányokat. A táblázat utolsó oszlopa megmutatja, mekkora Harctéri gyakorlat képzettséggel kell rendelkeznie, hogy a Túlerőből fakadó hátrányt elkerülje. Ha a Harctéri gyakorlat képzettség ezt az értéket eléri, attól kezdve mentesül az adott Túlerőből fakadó hátrányok alól, és az annál nagyobb Túlerővel szemben a hátrány értékének számítása újra kezdődik.

Példa: a karakter Harctéri gyakorlatának értéke 15. 4 ellenfélig nem sújtja levonás, 5 ellenfélnél, ha egy fegyvert forgat, -5 jön a VÉ-jéből, ha két fegyvert, akkor nincs hátránya. 6 ellenfél esetén egy fegyver forgatásakor a hátrány -10 VÉ, két fegyver esetében -5 VÉ stb.

Közönséges körülmények között 6-nál többen nem férnek el egy ember körül; az egyetlen kivétel, ha nyeles fegyvert használnak, mert ekkor 8-an is elérik. Aki a hátát a falnak veti, arra legfeljebb 4-en támadhatnak. A hátukat egymásnak vető, párban küzdők körül összesen 6, azaz fejenként 3-3 embernek jut hely. Különböző méretű küzdő felek esetén ezek a számok természetesen arányosan és értelemszerűen módosulnak. A végső döntés azonban mindig a KM-é!

KÖZELHARC ÉS VARÁZSLÁS

A játék során gyakran előfordul, hogy fegyverforgatók és mágiahasználók harcolnak egymás ellen. Az elsőség kérdése számtalanszor bizonyul döntőnek: egyetlen jól irányzott csapás végezhet egy varázslóval, mint ahogyan egyetlen varázslat is elegendőnek bizonyulhat egy harcos ellen.

A Kezdeményezés korábban ismertetett módszere csak közelharcban (és célzásnál) mérvadó, hiszen ott nem csupán a karakterek reakciójának sebessége, sokkal inkább harci gyakorlatuk a meghatározó. Ha azonban az ellenfél varázsol, harci helyzettől, egyáltalán harcról szó sincs. Az elsőként cselekvés jogát pusztán az dönti erl, hogy a kardforgató vagy a varázshasználó reagál-e hamarabb.

A fentiekre figyelemmel egy varázshasználó és egy harcos közötti kezdeményezést ellenpróba dönti el: a varázshasználó a Mágiahasználat képzettségére, a harcos a Fegyverhasználat képzettségére dob k10-zel, és aki nagyobb eredményt ér el, az a gyorsabb

Mágiahasználat + k10*
vs.
Fegyverhasználat + k10*

** A rádobás szabálya itt is érvényes!*

Időigény-módosító. A fenti dobáshoz módosító is járulhat attól függően, hogy a varázshasználó milyen Varázslási idejű varázslatot akar végrehajtani, illetve a Harcos milyen támadást akar végrehajtani.

A rendszer a következő: a végrehajtani kívánt támadás, illetve a varázslat varázslási ideje közül a nagyobból kivonjuk a kisebbet, és e különbséget a gyorsabb cselekedet végrehajtani szándékozó fél hozzáadhatja a dobásához.

Példa I: egy bárd és egy íjász néznek farkasszemet egymással. A bárd egy 1 szegmenses varázslatot kíván végrehajtani, az íjász lőni akar a bárdra a már újratöltött könnyű számszeríjából. Mivel a távolsági támadás időigénye 2 szegmens, a bárd a Mágiahasználat-próbájához +1-et adhat hozzá.

Példa II: A boszorkánymester egy 5 szegmenses varázslatot kíván végrehajtani egy olyan harcosra, aki ramierát forgat, és 12 méterre áll a boszorkánymestertől. A harcos Gyorsasága 14, vagyis szegmensenként 7 métert tud rohanva megtenni. A ramiera időigénye 3 szegmens, a harcos a távolságot 2 szegmens alatt teszi meg, vagyis az ő időigény-módosítója is 5 szegmens lesz – egyik fél sem kap tehát módosítót a kezdeményezéséhez.

Ha az ellenpróba eredménye egyenlő, a két fél egyszerre cselekszik.

VARÁZSLATOK SZÁMA

Egy harci kör 10 szegmensből áll, azonban egyes varázslatok létrehozhatók 1, 2 vagy 3 szegmens alatt is. Értelemszerűen tehát egy körben több rövidebb varázslat is megidézhető, ugyanakkor a varázslással járó koncentráció jelentős szellemi erőfeszítést követel. Ezért az elmének két varázslat között néhány pillanatig, egészen pontosan 2 szegmensig pihennie kell.

Minden varázslat után (még akkor is, ha a varázslás valamiért megszakad) várni kell legalább 2 szegmenst, s ha még mindig elegendő idő marad hátra a körből, a mágiahasználó újabb varázslatba is kezdhet. Ez mindaddig ismétlődhet, amíg a kör véget nem ér.

PSZI HASZNÁLATA HARC KÖZBEN

Harc közben pszi diszciplínákat végrehajtani szellemet próbáló feladat. 1 szegmenses meditációra bárki képes, ám az ennél hosszabb koncentrációt igénylő alkalmazásokhoz, ahogy az 1 szegmensnél hosszabb varázslatokhoz is már nyugodt körülmények, vagy Védekező harc szükséges, tehát ezek aktív küzdés közben nem alkalmazhatók.

Annak eldöntésére, hogy a diszciplína vagy a fegyveres támadás történik-e hamarabb, a *Közelharc és varázslás* résznél leírtak az irányadók.

A pszi diszciplínákra is igaz a varázslatoknál leírt szabály, hogy minden egyes alkalmazás között a karakternek legalább 2 másodpercig pihentetnie kell az elméjét, tehát semmilyen koncentrációt igénylő tevékenységet (varázslás vagy pszi alkalmazást) nem végezhet.

CSELEK, TRÜKKÖK

Körönként legfeljebb egy csel alkalmazható, s a különböző cselekből származó módosítók nem adhatók össze. Bizonyos cselek nem tartanak egy teljes harci körig sem, ezekre elegendő egyetlen támadást áldozni. Aki – bármely okból – körönként többször támad, mindössze egyetlen támadástól esik el így, a többit zavartalanul lefolytathatja – gyakran már a csel révén megteremtett módosítókkal. További megkötés, hogy a cselek, trükkök csak tudatos harcban alkalmazhatók, harci lázban, harci révületben nem – így Chi-harcban sem! Ha az ésszerűség indokolja, az utóbbi megszorítástól a KM természetesen eltekinthet.

Szintén valamennyi cselre, trükkre vonatkozó közös szabály, hogy csak akkor alkalmazható, ha a karakter megszerezte a Kezdeményezést (ha van kivétel, az az adott trükknél feltüntettük).

Mögékerülés

A csel alkalmazója küzdelem közben is ellenfele háta mögé kerülhet. Elérheti ezt egy gyors pördüléssel, egy ügyes bukfenccel, egy villámsebes átbújással vagy alkalmas pillanatban végrehajtott szaltóval. Bármelyik módszert választja is, meg kell szereznie a kezdeményezés jogát. Ennek birtokában időben cselekedhet, ám az, hogy képes-e kihasználni a kínálkozó lehetőséget, Gyorsaság-ellenpróba függvénye. Elvétése esetén elmulasztja az alkalmas pillanatot, nem sikerül ellenfele háta mögé kerülnie, s még az első támadás jogát is elveszíti. Ha a próba sikeres, kellő időben cselekedett, akkor már csak a Mögékerülést eredményező mozdulatot kell tökéletesen végrehajtania. A tökéletes mozdulat a különféle, korábban említett módszerek esetén mást és mást követel:

Módszer	Kivitelezés
pördülés	újabb Gyorsaság-ellenpróba
átbújás	Ügyesség-ellenpróba
bukfenc, vetődés	Esés próba*
szaltó	Akrobatika próba*

* Nehézségét a KM határozza meg, az adott harci helyzet függvényében (a 20 körüli érték az általános).

Sikeres próba esetén az alkalmazó ellenfele háta mögé került; sikertelenség esetén elvétette a mozdulatot, s ezzel rendkívüli előnyt kínált fel a másiknak. Annak támadása (körönkénti több támadás esetén is csak egy támadása) felkészületlenül éri a csel alkalmazóját, ami +30 TÉ-t jelent…

Aki sikerrel ellenfele mögé került, megkapja a hátulról támadásból eredő előnyöket, ellenfele pedig elveszít egy támadást. Megjegyzendő, hogy csak egyetlen támadásra van ideje hátulról, mielőtt az áldozat maga is meg nem fordul. (Amennyiben azonban az nem kíván utánafordulni, természetesen többre.)

Földrevitel

A fekvő ellenfél KÉ-je 10-zel, TÉ-je 20-szal, VÉ-je 10-zel csökken, az érintett felállni akkor képes, ha sikeres mozgás értékű cselekedetet hajt végre anélkül, hogy közben bárki sikeres Támadó Dobást hajtana végre ellene. Azaz aki eléri, hogy ellenfele földre kerüljön, jelentős előnyre tesz szert.

A Földrevitelnek számos módszere ismeretes: lábsöprés, gáncs, dobás, hanyat-lökés vagy rúgás. Ezek mindegyikének közös vonása, hogy alkalmazásukhoz fontos meg kell szerezni a Kezdeményezést. Ha az ellenfél rövidkardnál hosszabb fegyvert forgat, mindenképpen megkapja az első támadás jogát. A Földrevitelre csak akkor nyílik lehetőség, ha ez a megelőző támadás sikertelen. Ha a megelőző támadás megsebzi a próbálkozót, a csel kivitelezhetetlen, és a végrehajtására áldozott támadás is elvész.

Mint az eddigiekből is kiviláglott, a Földrevitel sikeres támadást igényel, míg kudarc esetén teljességgel eredménytelen kísérlet marad. Sikeres támadás esetén az áldozat Ügyesség-próbára jogosult (a Nehézség általában 20), csak ennek elvétésekor veszti el az egyensúlyát. (Megjegyzendő, hogy a természetes Ügyességet kell próbára tenni, nem a páncélok MGT-je által csökkentett értéket; továbbá a lábsöprés, a gáncs és a dobás a teljes vértezetbe öltözöttek ellen eleve eredménytelen.) Ha a földrevitelre szánt támadás túlütés, az áldozat nem dobhat Ügyesség-próbát, mindenképpen földre kerül – hogy miként, az az alkalmazott módszertől függ.

A Földrevitel áldozata csak akkor sebződik, ha földre bukik és elvéti +10-zel dobott 16-os Esés Képzettség-próbáját. (Vagyis a képzetlen karakternek is van 50%-nyi esélye, hogy elkerülje a sebzést.) A sebzés minden esetben Fp – megjegyzendő, hogy a páncélok SFÉ-je jelen esetben nem csökkenti a sebzést.

A Földrevitelre elegendő egyetlen támadást áldozni; aki képes rá, a körben esedékes többi támadását zavartalanul véghezviheti, de egy körben csak egyszer kísérelheti meg felbuktatni ellenfelét.

Lábsöprés fegyverrel

A csel kizárólag szálfegyverekkel kivitelezhető, eszményi eszköze a hosszú bot. Alkalmazásához az adott fegyver mesterfokú használata szükségeltetik. A lábsöprést előre kell bejelenteni, és csak találat esetén sikeres. Az Ügyesség-próbára és a sebzésre vonatkozó szabályok itt is érvényesek, azonban fegyveres lábsöpréskor nem változik a Kezdeményezési sorrend, és azt megelőző támadással sem lehet megakasztani.

Kivárás

Klasszikus harci taktika; a kezdeményező fél gyorsaságát nem támadásra használja fel, hanem helyzeti előnyhöz igyekszik jutni. Számtalan módon alkalmazható: végrehajtója szándékosan rést nyithat saját védelmén, hogy ellenfelét előre kiszámítható mozdulatra ösztökélje és ezáltal csapdába csalja, vagy bonyolult cselsorozattal előre meghatározott hárításokra kényszerítheti.

A Kivárást minden harci körben csak az a fél alkalmazhatja, aki megszerzi a kezdeményezés jogát. A csel érdekében erről lemond, átengedve az első támadást az ellenfelének. Csak a kör legvégén támadhat vissza – miután a másik az összes támadását leadta –, ám ekkor +15-öt kap a Támadó Értékére.

Megtévesztés

A taktika alkalmazója rosszabb harcosnak állítja be magát, mint amilyen valójában. Ha sikerül megtévesztenie ellenfelét, az óhatatlanul merészebbé válik, és olyan mozdulatokat is megkockáztat, amelyeket egy különb harcossal szemben egyébként túl veszélyesnek ítélne. Ekkor könnyen a vesztét okozhatja egy immár teljes értékű támadás.

A csel sikeres alkalmazásához a küzdelem legelső pillanatától fogva legalább 4 körön keresztül -10-zel kell támadni. Ezután egy teljes kör minden támadására +20-at kap az alkalmazó. A csel a Védő és Kezdeményező Értéket nem befolyásolja. Kizárólag a küzdelem elején és csakis olyan ellenféllel szemben vethető be sikerrel, aki az alkalmazó valós harcértékével nincs tisztában.

Feltartás

A mindent vagy semmit elv megnyilvánulása a közelharcban. Csak rohamozó ellenfél ellen használható, lényege, hogy a rohamot fogadó a kellő pillanatban félrehajol, de fegyverét nem mozdítva feinyársalja az ellenfelet (értelemszerűen csak szúrásra is alkalmas fegyverekkel, főként szálfegyverrel összefüggésben használható). Mivel a mozdulatot a támadás pillanata előtt el kell kezdeni, minden a gyorsaságon múlik. Akié a kezdeményezés, az nyeri a „mindent", a másiké a „semmi": a Kezdeményezést vesztő fél a támadás jogát is elveszti. A csel előnye és veszélye ugyanaz: minden sikeres támadás Túlütésnek minősül.

Homokhintés

A legősibb trükkök egyike; alkalmazója fegyvertelen markában homokot, poprt rejteget, hogy egy alkalmas pillanatban azt ellenfele szemébe hintse. A trükk csak akkor eredményes, ha az ellenfél nem figyel fel idő előtt

a mesterkedésre, és ha sikerül a homokot valóban a szemébe dobni. Ez esetben körökre megvakul, s így könnyebb prédává válik.

A homok, bármekkora erővel dobják is nem száll messzire: ahhoz, hogy az ellenfél szemébe kerüljön, testközelből kell dobni. Ehhez az kell, hogy a trükköt alkalmazandó megszerezze a Kezdeményezést. A sikeres homokhintéshez Célzó Dobásra van szükség (alap CÉ-vel, s ne feledjük, testrészre – *minimum* fejre – kell célozni).

Amennyiben a homok a szembe jut, k6 körre megvakítja az ellenfelet, aki ezalatt a Harc vakon módosítóval harcol. Természetesen a Vakharc képzettség ebben a helyzetben is alkalmazható.

Köpenydobás

Köpenyét vagy egyéb ruhadarabját az ellenfél felé dobva, a küzdő megzavarhatja ellenfelét az összpontosításban. Ha az áldozat képes higgadtan félrelépni vagy félrehajolni a dobott holmi elől, semmiféle hátrányt nem szenved. Ám ha bedől a cselnek, s a köpeny felé üt vagy vág, esetleg rémülten elugrik, elveszíti a Kezdeményezés jogát. Ennek eldöntésére ellenpróba hivatott (a trükköt alkalmazó Intelligenciája áll szemben az „áldozat" Asztráljával).

A trükköt egy küzdelemben (egy ellenfél ellen) csak egyszer lehet bevetni, és gyakran szolgál más trükkök vagy cselek felvezetésére.

Rejtett fegyver

A küzdelemben gyakran előfordul, hogy az egyik fél elrejtett fegyvert ránt elő, s meglepetésszerűen lecsap vele ellenfelére. Legtöbbször ruhaujjból, tarkótokból, a hát mögül kerül elő rejtett tőr, általában az eladdig fegyvertelen kézben. A kétkezes harcban járatlanoknál az ilyen fegyver ereje a meglepetésben rejlik, azaz az így kivitelezhető egyetlen gyors és hatékony támadásban. Éppezért a penge nemritkán mérgezett.

A harc során meglepetésszerűen előrántott fegyverrel, ill. fegyverekkel az első támadás TÉ-je +15-tel növekszik. A kétkezes harcban járatlan ilyenkor eldöntheti, hogy csak az előrántott fegyverrel kíván-e harcolni, a másikat időlegesen mellőzve, avagy mindkettőt egyidejűleg használja. Ha az utóbbi mellett dönt, természetesen elszenvedi a képzetlenségből fakadó hátrányokat.

Ütés markolattal

A trükk a kardnak – avagy egyéb markolattal vagy keresztvassal rendelkező fegyvernek – a bevettől eltérő használatát jelenti. A trükk alkalmazója nem fegyvere megszokott támadófelületével támad, hanem a markolattal vagy a keresztvassal. Ezáltal ellenfele közelébe kerülve meglepheti őt a szokatlan támadási formával. A markolattal ütés persze nem jelent plusz támadást, ellenben a meglepetés miatt +15-tel alkalmazható. Sebzése az ütőfelülettől függően a vasököl vagy a tőr sebzésének felel meg, azaz k6 Sp. A trükköt egy küzdelemben (egy ellenfél ellen) csak egyszer lehet bevetni.

Pajzsbénítás

A trükk a gladiátorviadalok módszerei közül került a harcosok fegyvertárába, s azóta hírhedtté vált a lovagok és falanxharcosok körében. Alkalmazója a küzdelem elején rövid hajítódárdákat vagy súlyos hajítóbárdokat dob ellenfele pajzsába. Ha ezek elég mélyen belefúródnak abba ahhoz, hogy a pajzs rázásától ne hulljanak ki, a pajzs gyakorlatilag használhatatlanná válik: a beleágyazódott hajítófegyverektől annyira elnehezül, a kiálló dárdanyéltől mozgatása oly körülményessé válik, hogy használóját jobban akadályozza a harcban, mint amennyire segíti. A megbénított pajzzsal egyet lehet tenni: eldobni.

Egy pajzs megbénításához 1 hajítódárda, vagy 3 hajítóbárd szükséges; ekkor a pajzs elveszíti Védő Értékét. Ezen felül minden dárda -10-zel és minden bárd -5-tel csökkenti a pajzs használójának VÉ-jét – amíg az végül a pajzsot el nem dobja –, de legfeljebb -30-ig. Azok lesznek így igazán bajban, akik a pajzsot a karjukra szíjazzák, hogy kezükben fegyvert is foghassanak.

A megbénított pajzs természetesen újra használhatóvá tehető a beieragadt fegyverek eltávolításával – ám ez időbe kerül, ami harc közben aligha van...

A hajítófegyver akkor fúródik bele elég mélyen a pajzsba, ha azt sikerül Célzó Dobás révén eltalálni (a nehézséghez ilyenkor +10 járul – ez jelképezi azt, hogy jól bele kell fúródnia a dobófegyvernek a pajzsba). Természetesen a pajzsbénítás során a találat nem okoz sebzést.

LOVAS HARCMODOR

A szabály lovas és gyalogos (itt gyalogosok) küzdelmét részletezi, lovas-lovas elleni harcban nem alkalmazható. A korábbiakban kifejtett „Harc mozgó lóról" szabályt módosítja. Háromféle lovas harcmodor ismert – ezeket a játék során úgy kell kezdeni, mint a többi Harci helyzetet.

Kétségtelen, hogy a lovas harcmodor gyenge pontja maga a ló: a gyalogosok sokszor inkább azt támadják, semmint a lovast. Ezért sok helyen súlyos vérteket erősítenek a lovakra is, különösen a nehéz harci lovakra, amelyeknek a páncél súlya alig számít.

A különböző lovas harcmodorok alkalmazása során jelentősen változnak mind a ló, mind a lovas harcértékei. A lovas harcértékei a ló mozgása miatt változnak, a lóé pedig azért, mert lovasa intelligensen, taktikusan irányítja.

Táncoltatás

Lovasa utasítására a ló rúgkapál, forgolódik, táncol, tömegével tartva távol a gyalogosokat. Főként olyankor alkalmazott harcmodor, ha a gyalogosok minden oldalról körbefogják a lovast. Míg hátasát táncoltatja, a lovas bármelyik közel álló gyalogosra támadhat, körönként annyiszor, amennyiszer gyalogosan tenné. Lova egyszer támad, egy, véletlenszerűen kiválasztott ellenfélre – hogy harap vagy rúg, azt a lovas meghatározhatja. A harcértékek a következőképp változnak:

Harcérték	Lovas	Ló
KÉ	Képz. 10-es részének fele	-
TÉ	Képz. 10-es részének fele	-
VÉ	10 + Képz. értéke	Képz. értéke
CÉ	-40	-

A táncoló ló és lovasa kiszámíthatatlanul mozgó célpontnak számít. Ez a harcmodor harcra nem idomított lovon is alkalmazható - ilyenkor a ló támadása elmarad.

A lovát táncoltató lovas gyalogosokkal szemben nem szenvedi el a Túlerőből fakadó hátrányokat, akárhányan rontanak is rá.

Legázolás

Lovasa sarkallására a ló legázolja az előtte tartózkodó egy vagy két gyalogost. Eközben harap, mellső lábaival rúg vagy akár hátsó lábaira ágaskodva ellenfeleire zuhan. A gyalogosok kénytelenek hátrálni előle, különben szétzúzza, fellöki őket. A harcmodort akkor alkalmazzák, ha a lovas ki akar törni az őt körbefogó gyalogosok gyűrűjéből, avagy éppen fordítva, közéjük kíván gázolni. Lovas arcvonal is alkalmazhatja gyalogosok hátraszorítására. A harcmodor leghatékonyabb ellenszere a lándzsasorfal – ez ellen nem használható.

A ló az előtte álló legfeljebb két gyalogosra körönként minden támadását leadhatja (összesen 2 rúgás + 1 harapás). Aki nem tud, vagy nem hajlandó meghátrálni, arra a Lovaglás képzettség értéke +30-cal támad, egyébként a képzettség értéke +5-tel. Akit túlüt, azt a sebzésen kívül még mindenképp fel is löki.

A lovas előrefelé csak szálfegyverrel támadhat, mással csak a lova mellé sodródókat érheti el, így nem minden körben jut feltétlenül támadáshoz. Bármennyit is támad egy kör alatt egyébként, ilyenkor 1 támadását kénytelen a ló irányítására fordítani. Ha tehát akad is ellenfele, eggyel kevesebbszer támadhat csak rá – miáltal az is előfordulhat, hogy egyetlen támadása sem marad.

Harcérték	Lovas	Ló
KÉ	Képz. fele	-
TÉ	Képz. fele	-
VÉ	Képz. fele	5 (30) + Képz. értéke
CÉ	-25	-

Legázolás során a ló és lovasa kiszámíthatóan mozgó célpontnak számít. Legázolásra csak harci ló alkalmas, más hátas megijedne az előtte állóktól és hátrahőkölne.

Lovasroham

A ló vágtatva ront az ellenfélre, eltiporva vagy félresöpörve azt. A kellő lendület eléréséhez legkevesebb 20 ynevi láb hosszú egyenes vágtára van szükséges, ennek híján a roham csak legázolásnak minősül.

Egyszerre legfeljebb két szorosan egymás mellett (és/vagy hat egymás mögött) álló gyalogos rohanható le. Ezek kénytelenek kitérni a ló útjából (tömegben utat nyitni neki), különben az támadódobás nélkül fellöki őket, 4k6 Fp sebet okozva. Kitérni akkor tudnak, ha a ló elvéti a *30 + Lovaglás képzettség értékével* dobott támadását. Találat esetén csak félig-meddig sikerült a kitérés, 2k6 Fp-t sebződnek, és a kör hátralevő részére elvesztik támadási jogukat. Túlütés esetén egyáltalán nem sikerült kitérniük, s a fent már leírtakat szenvedik el. A ló hagyományos módon a roham során nem támadhat.

A lovas az elől állókra csak szálfegyverrel támadhat, *10 + a Lovaglás képzettség értékét* adhatja támadásához, és sebzése duplázódik. Egyéb fegyverrel csak a lova mellett elsuhanókra sújthat le, hasonló módosításokkal. Ha roham közben szál- vagy zúzófegyverrel, esetleg csatabárddal túlütik, nem csak az elszenvedett sebzés duplázódik, de ki is zuhan a nyeregből, további 2k6 Fp-t veszítve. Roham során lónak, lovasnak és gyalogosnak egyaránt csak egyetlen támadásra nyílik lehetősége.

Harcérték	Lovas	Ló
KÉ	-	-
TÉ	10 + Képz. értéke	30 + Képz. értéke
VÉ	-30	-25
CÉ	-30	-

A roham során ló és lovasa kiszámíthatóan mozgó, szemből pedig álló célpontnak minősül. Lovasroham csak harciménnel képzelhető el, hiszen a kiképzetlen ló az utolsó pillanatban megrémülne, és kitörne vagy megtorpanna.

Lóvértek

A lovakra szíjazott vértek szerepe az, hogy megóvják a hátast a harc forgatagában a reá jutó csapásoktól. Készülhetnek bőrből, lemezből, fém pikkelyekből vagy sodronyból – szerepüktől, a ló teherbírásától és persze a lovas erszényétől függően. Elsősorban harci lovakra szokás vértet adni, lemezvértet pedig egyenesen csak a nehéz harci lovakra.

A lóvértek mozgásgátló tényezője (MGT) a ló sebességét csökkenti; SFÉ-je pedig éppúgy levonódik a lovat ért sebpontokból, akár más páncélok esetében – természetesen csak akkor, ha a ló azon oldalát védi, ahonnan támadják.

Vért	Oldal
homlokvért	elölről
szügyvért	elölről és oldalról
nyakvért	oldalról
farvért	oldalról

Hátulról senki nem merészkedne egy harci ló közelébe. Hátrafelé minden ló +50-nel rúg, aminek sebzéséhez +2k10 Sp adódik. Akit a rúgás eltalál, menthetetlenül hátrább penderedik.

Vért anyaga	SFÉ	MGT**
lemez*	9	25
pikkely	6	15
sodrony	5	10
bőr	4	-

* csak nehéz harci ló bírja el

** A Mozgásgátló Tényező ezesetben a ló sebességéből vonódik le

A homlok és szügyvérten elhelyezett tüskék lovasroham esetén k6-tal növelik a ló sebzését.

A fentiek ismeretében már érthető, miért képviselnek olyan jelentős harci erőt a csatában a páncélozott harciméneken rohamozó lovagok.

A TÉVESZTÉS ESÉLYEI

„Figyelj rá jól, öcsém! Tudom, hogy már most arra vágysz, hogy minél gazembert sújts halálra kardoddal, minél több toroni kutyát küldj a másvilágra nyiladdal. Ám gondolkozz higgadtan, érett férfi módjára, ne pedig úgy, mint egy forrófejű taknyos, aki még egy démonnak is nekiugrana, csak mert az fityiszt mutatott neki. A küzdelem nem csak az indulatok és fegyverek próbája, az éles elme is legalább olyan fontos szerepet játszik benne, mint az éles penge. Figyelj rám, és tanulj! Soha ne hagyd, hogy elragadjon az indulat, hogy túlzásokba ess. Ezért kell gyakorolnod szüntelen, hogy mire a gyakorlatok végére érsz, ösztönösen, minden terhes gondolkodás nélkül meg tudd ítélni, mekkora lendület szükségeltetik a győzelemhez. Mert, fiam, ha túlzásokba esel, kapkodsz, vagy épp ellenkezőleg, késlekedsz, túl sok vagy túl kevés erőt viszel a csapásba, az tragikus következményekkel járhat, nem feltétlenül magad, mint inkább a saját szövetségeseid számára…”

Samuro Syennai fegyvermester
szavai tanítványához

A harc bizony kétélű fegyver, ahol nemcsak ellenfeled sérülhet meg, de te is igen súlyos sebeket kaphatsz, ha nem vigyázol. Egyesek persze azt mondják: ez engem nem érdekel, a lényeg, hogy az a szemét sírgödörben heverjen végre! Persze az ilyen emberek gondolkodásmódja is érthető egy bizonyos szempontból, az óvatosság általános szabálya alól azonban ez sem jelent kivételt.

Általános igazság, hogy a küzdelem nem csak két-, de háromélű fegyver. Gondoljunk csak bele, ki vagy mi más sérülhet meg rajtunk és ellenfelünkön kívül egy-egy félresikerült csapás vagy lövés következtében! Fegyvertársak, féltve őrzött, számunkra igen fontos tárgyak forognak veszélyben minden egyes támadásnál, és nem biztos, hogy az ellenfél keze által.

A M.A.G.U.S.-beli küzdelmek kimenetelét is nagymértékben alakíthatja egy-egy ilyen sajnálatos esemény. Miét hagynánk hát figyelmen kívül? Persze most sokan azt gondolják magukban: ugyan, ez is csak egy, a játék menetét bonyolító szabály. Az természetes, hogy egy új törvény, a tévesztés törvénye némileg bonyolítja a harc eddigi szabályait, viszont egy újabb lépéssel közelebb juttatja a játékosokat a valósághűség felé, amely számomra legalábbis mégannyira fontos, mint a jó és élvezetes szerepjáték. Aki pedig úgy gondolja, hogy eme és más hasonló szabályok beiktatásával a játékosok figyelme elterelődik az igazi szerepjátékról és a számszerű tények felé mozdul, az mindazonáltal, hogy alaposan gondolkodjon el a játékosai szerepjátékos elhivatottságáról, akár úgy is dönthet, hogy nem alkalmazza. Ez a szabály csupán opcionális, nem kötelező érvényű. Akiknek a képzeletét felizgatta egy újabb, érdekesebb szabály alkalmazásának lehetősége és a picinyke lépés a valóságos harc tökéletes szimulációja felé, azokhoz szól a további rész.

Minden egyes tévesztett támadásnál megvan az esély arra, hogy a támadás kivitelezője valamely olyan személyt vagy tárgyat talál el, amely a célpont közelében tartózkodik. Lényeges szempont azonban, hogy az illető távolra ható, vagy közelharci fegyverrel támad-e. Bontsuk hát két részre e szabályt!

Ha az illető közelharci fegyverrel támad, legyen az szálfegyver vagy egy tőr, tévesztésnél a következő szabály lép érvénybe:

Fontos tudni, hogy a támadó csapását fegyverrel védték-e, vagy csupán kitéréssel, vagyis félrehajlással, elpördüléssel, lehajolással stb. Ezt úgy tudhatjuk meg, hogy a teljes Védő Értékből kivonjuk a teljes támadási értéket. Ha az eredmény kevesebb vagy egyenlő, mint a védő fegyver(ek) VÉ-je, akkor a támadást fegyverrel sikerült hárítani. Ha a végösszeg nagyobb a védő fegyver VÉ-jénél, akkor a védekező fél a támadást a fegyver igénybevétele nélkül tudta hárítani.

A tévesztés törvényénél ez utóbbi eset számít. Hiszen ha a támadást fegyverrel hárították, akkor a lendület megakadt, a támadás megszakadt. Ha azonban csak elhajoltak előle, a csapás esetleg „továbbcsúszhat”.

A fegyvert a támadó akkor képtelen visszafogni, ha a támadási érték tizede meghaladja Erő Tulajdonságának mértékét. Tehát ha a támadó tizenötös erővel rendelkezik, ám a támadási érték 160-as, és a védő elhajol a fegyver elől, ő képtelen visszafogni csapását, és esélyt biztosít arra, hogy valami mást találjon el. Mindezen kívül szálfegyverek és kétkezes fegyverek esetén a „továbbcsúszás” mindenféleképpen bekövetkezik, akármekkora erővel bír is forgatója.

A harci helyzet elemzése természetesen a KM dolga; ő határozza meg, hogy a fegyver hatótávolságán belül tartózkodik-e más személy, esetleg van-e ott valami tárgy. Ha személy tartózkodik a közelben, a támadási értéket az ő VÉ-jével kell számolni, rászámolva természetesen a meglepetés számbeli módosítóit is. Tárgy esetén annak méretét figyelembe véve egy százalékos esélyt kell dobni a találatra. A dobásokat a KM végezze, lehetőleg ne a játékosok szeme láttára! Ezzel a küzdelem feszültségét is növelheti.

A sérülések mértékét az általános szabályok szerint kell kiszámolni.

A hajító- és lőfegyverek esetén teljesen más a helyzet. Az ilyen fegyvertípusoknál ugyanis miután a támadó kilőtte vagy elhajította a fegyvert, többé már nem képes korrigálni a pályáját.

Veszedelmesebb a helyzet a lőfegyverekkel, pontosabban az íjakkal és a nyílpuskákkal, valamint mindazokkal a fegyverekkel, amelyek használatához Célzó Dobás szükséges. Az ilyen típusú fegyvereknek ugyanis támadás esetén – természetesen kis leegyszerűsítve a dolgot – két lehetősége van: talál, vagy nem talál a lövedék.

Ha talál, az bizony megállapodik a célpont testben, és vége a dolognak. Ha azonban nem talál, akkor… nos, akkor jobb, ha imádkoznak a célpont környezetében tartózkodók!

A nyíl ugyanis annyi arasznyival véti el a célját, amennyivel kevesebb volt a támadási érték a célpont védő értékénél. Ez pedig nagyon sokat változtat a célzófegyverekkel kapcsolatos közfelfogáson. Ha ugyanis külön testrészre célzott mesterlövészünk, akkor bizony még megvan az esély arra, hogy a testrész környékén találja az illetőt. Természetesen ebben nagyon sokat jelent a célpont testhelyzete is, ezt a KM dolga

pontosan betájolni, ahogyan a pontos találatot is. A tévesztés iránya természetesen nem maradhat ki a számításból, hiszen egyáltalán nem mindegy, hogy mesterlövészünk mellkasra irányzott nyila pontosan homlokon, vagy éppen, khmmm… azon a kényes helyen találja-e el a célpontot. Az irány azonban nagyban függ a környezeti tényezőktől, mesterlövészünk lelkiállapotától, keze remegésének mértékétől… egyszóval nagyon sok mindentől, ezt fölösleges idő és energiapocsékolás lenne számolgatni. Egyszerűbb megoldás tehát a véletlenre bízni a dolgot: egy tízoldalú kocka segítségével ki lehet dobni, hogy a találat a célponttól megközelítőleg jobbra (1-2), balra (3-4), fentebb (5-6) vagy lentebb (7-8) esik-e (9-10: ártalmatlan, senkire sem veszélyes lövés). Természetesen a véletlen nem követi mértani pontossággal az irányokat, ezért kisebb-nagyobb eltérések lehetnek a kockákkal generált irányokhoz, ezt a KM hatásköre meghatározni.

A sebzést illetően annyit kell megjegyezni, hogy ha a nyíl gellert kapva találta el azt, kit a sors kijelölt, a sérülés semmiféleképpen nem lehet túlütés. A tévedés veszedelmesebb oldala, ha a lövedék nyílegyenesen az áldozatba fúródik, mivel ekkor a túlütés veszélye igen közeli. A KM-nek dobnia kell K100-on, s ha az eredmény nagyobb, mint a támadási érték kétharmada, akkor túlütés következett be. Az istenek irgalmazzanak a szerencsétlen áldozatnak… és mesterlövészünknek.

Megismételjük: e szabályok szigorúan opcionálisak, senkire nem vonatkoznak kötelező érvénnyel.

HARC VÍZBEN ÉS VÍZ ALATT

A vízben történő és víz alatti harcra a következő szabályok vonatkoznak:

Mindaddig, amíg a kalandozó meg tudja vetni a lábát a talajon, és nem kell úsznia, a Harc fekve módosítói vonatkoznak rá – e levonásokat azonban enyhítheti a Harctéri gyakorlat képzettség (annak 10 feletti része 1 ponttal csökkenti a hátrányokat).

Mihelyst elveszíti a lába alól a talajt, csakis akkor tud küzdeni, ha rendelkezik az Úszás képzettséggel.

Az úszni nem tudó karakterek sem támadni, sem védekezni nem tudnak a mélyvízben, minden őket célzó támadás automatikusan sikeres, és a maximális sebzést okozza (az SFÉ továbbra is érvényes). annyi körig maradhatnak a víz felszínén, amennyi az Erő értékük.

Bárki, aki víz alá klerül, annyi körig bírja levegővétel nélkül, amennyi az Állóképesség értéke. Ha időközben megsérülnek, valami okból levegőt veszítenek, ez az értéke a felére csökken. Ha elfogyott a levegőjük, elájulnak, és egy perc múlva megfulladnak.

Nehéz vértezetben, esetleg súlyos felszereléssel nemhogy harcolni, de úszni sem lehet. Az ilyen karakterekre az úszni nem tudókra vonatkozó szabály érvényesül (még akkor is, ha tudnak úszni).

A víz alatti harcban használhatatlanná válik minden fél ynevi lábnál hosszabb fegyver – az ember nem képes ugyanis hatékonyan leküzdeni a megnövekedett közegellennállásból fakadó hátrányokat. Ugyanígy használhatatlanná válik minden dobó-, célzó- és tűzfegyver is.

Azok, akik rendelékeznek Úszás képzettséggel, ám annak értéke nem haladja meg a 10-et, a következő levonásokkal harcolhatnak, ha nem akadályozza őket semmi a mozgásban:

KÉ: -25 TÉ: -50 VÉ: -50

Az Úszás képzettség 10 feletti részének minden pontja 1-gyel csökkenti a KÉ-t, 2-vel a TÉ-t és a VÉ-t sújtó levonásokat (vagyis egy 20-as Úszással rendelkező karakter levonásai: KÉ: -15, TÉ: -30, VÉ: -30).

A Harctéri gyakorlat is hasonlóképp működik, vagyis e képzettség 10 feletti része is csökkenti a levonásokat a fent ismertetett módon (tehát az a karakter, aki 20-as képzettséggel bír mind az Úszásban, mind a Harctéri gyakorlatban, az alábbi levonásokkal harcolhat: KÉ: -5, TÉ: -10, VÉ: -10).

VARÁZSLÁS ÉS PSZI VÍZ ALATT

Azok, akik nem tudnak úszni, értelemszerűen összpontosítani sem tudnak annyira, hogy ilyen helyzetben varázsolhassanak. Az Úszás alapfoka már elegendő a varázsláshoz.

Víz alatt csakis azok varázsolhatnak sikerrel, akik előtte sikeres Akaraterő-próbát tesznek (a Nehézség 12+ a varázslat varázslási ideje szegmensben).

Víz alatt csakis olyan varázslatok jöhetnek létre, amelyek varázslási ideje nem haladja meg az 1 kört. Minden egyes varázsszó, varázslattal töltött szegmenes egy körrel csökkenti a mágiahasználó visszatartott levegőjét.

A robbanással, kitöréssel járó varázslatoknál a (lég)nyomás okozta sebzés megháromszorozódik. Minden tűz és Őstűz alapú varázslat körönként 15E-t veszít az erejéből.

A harcművészek a víz alatt nem alkalmazhatják a Slan pszi harci diszciplínáit.