

Valóban szegmens alapú harcrendszer a közelmúltban megjelent Új Törvénykönyvhöz

Készítette:
Hulla

Sajnos, amikor a MAGUS legújabb szabálykönyvének harcrendszerét áttanulmányoztam, kénytelen voltam megállapítani, hogy az előzetes beharangozóknak emlegetett „Szegmens alapú harcrendszer” a valóságban sajnos csak nyomaiban sikeredett szegmens alapúra, és jó néhány tisztázatlan, a kezdő játékosok számára nehezen megérthető részt tartalmaz. Ezért láttam szükségesnek, hogy lehetőleg szegmens alapúvá tegyem azt, a harci cselekedetek minél pontosabb időbeli lemodellezése végett. Ennek során törekedtem arra, hogy csak a lehető legkevesebb változtatást eszközöljem az ÚTK szabályrendszerében. Szerettem volna megőrizni a küzdelem hagyományos, körökre való bontását. Nem akartam bevezetni új statisztikákat, a már meglévő dolgokból kívántam építkezni. Ezen túl törekedtem arra, hogy minél egyszerűbb megoldással szolgáljak a problémára. Szintén elengedhetetlennek láttam, hogy a harci körök gyors lebonyolítása végett ne vezessenek be újabb próbadozásokat se.

FONTOS!!! Előre szeretném felhívni a tisztelt olvasó figyelmét, hogy ez az opcionális szabály közel sem olyan bonyolult, mint elsőre látszik. A leírás sok helyen túlzottan aprólékosra, már-már szájbarágósra sikeredett. Számptalan példát és az olykor előforduló problémákra nyújtott megoldási lehetőséget tartalmaz. Ezzel csakis az volt a célom, hogy – szakítva a nagy elődök gyakorlatával – mindenki pontosan megérthesse, miként is képelem a dolog működését.

A feladat lényege az volt, hogy az egyes fegyveres támadások esetében is szegmensre pontosan meg lehessen határozni azok bekövetkezésének időpontját. További cél volt az is, hogy megőrizzük a MAGUS esetében megszokott Kezdeményezési szisztémát. Végül törekedni kellett arra, hogy a harc minden egyes szereplője minden egyes körben élhessen a szabályokban számára meghatározott támadásszámmal. Nos az első kritérium megvalósult. A második túl is lett teljesítve, lévén a Kezdeményezés szerepét még hangsúlyosabbá teszi ez a rendszer. A harmadik gyakorlatilag megvalósult, bár rendkívül szélsőséges helyzetekben itt akadhatnak eltérések, amelyre azonban inkább többé mint kevésbé logikus indoklás lett megfogalmazva.

E rendszer további előnye, a fentiekén túl, hogy alkalmazásával könnyebben és pontosabban modellezhetőek az egy körön belül végrehajtott eltérő jellegű tevékenységek.

Szegmens alapú harcrendszer folyamatának lépései

1. Cselekedetek meghatározása, bejelentése
2. Kezdeményezés (harchoz fegyveres KÉ, más fizikai cselekedethez alap KÉ + 10)
3. Szegmensszámítás alapjának meghatározása (csak fizikai cselekvőé lehet)
4. Cselekedetek végrehajtása (fix cselekedetek folyamatosan, közelharci támadások 10-esével visszafejtve)

Tehát...

Lássuk, a mindenkor KM-nek miként kell lebonyolítani egy harci kört. Legelőször is **minden résztvevő** fél – ha a KM úgy látja jónak a többiek tudta nélkül – **meghatározza**, hogy pontosan **mit kíván cselekedni**, az elkövetkező 1 körben, azaz 10 szegmensben.

Ezt követően a KM, amennyiben szükséges részekre, úgynevezett **Küzdelmekre csoportosítja** a harcolókat. Ez főként sok résztvevős harcban lehet indokolt. Kevés harcoló fél esetén – mivel a KM-nek ez könnyebbé válik – ettől el lehet tekinteni. A harcban résztvevők közül azok vannak egy Küzdelemben, akik a kör folyamán egymás (közelharci) támadásainak alanyai. Továbbá (ha a KM úgy ítéli meg) azok, akik az adott harci körben olyan **fizikai cselekedet** végrehajtására készülnek, amely közvetlenül hatással lehet a Küzdelem valamely szereplőjére.

Példa: A szekérrel utazó kalandozó csapatot útonállók támadják meg. A szekér jobb oldalán a barbár küzd két útonállóval, amelyekhez valószínűleg néhány pillanaton belül csatlakozni fog egy harmadik haramia is. A bal oldalon a fegyverét épp elővonnai készülő harcos és a harcban álló fejedelmű együttes erővel támadja az útonállók harmadmagával ott álló vezérét. A szekér hátsó részén a tolvaj küzd egy, a szekérre hátulról épp felmászni készülő útonállóval. A csapat varázslója a bakon áll, és egy varázslattal célozza meg a barbár egyik ellenfelét. A bozótos rejtekéből két tífusz tüzel a kalandozókra.

Itt, ha ez szükséges, jól elkülöníthető három Küzdelem. Egyrészt a barbár és három útonálló. Másrészt a harcos, a fejedelmű, az útonállók vezetője és annak két társa. Harmadrészt a tolvaj és egy útonálló. A varázsló nem hajt végre fizikai cselekedetet, közelharcban senkit nem támad, ezért ő nem része egyik Küzdelemnek sem. A két tífusz, mivel közvetlenül fizikailag nincs jelen egyik Küzdelemben sem, ezért nem is szereplője egyiknek sem. (A varázshasználókra, illetve a lő- vagy dobófegyverekre vonatkozó részletes szabályok, az anyag második felében vannak tárgyalva).

A következő lépés az, hogy az adott Küzdelem minden egyes szereplője megteszi a hagyományos Kezdeményező-dobását és hozzáadja a Kezdeményező-értékét, így kiszámolva a Kezdeményező-összértékét. Amennyiben a szereplő fegyveres támadást akar végre hajtani az adott körben, akkor neki a fegyveres Kezdeményező-értéket kell figyelembe vennie a Kezdeményező-dobás mellett, míg ha csak más fizikai cselekedet akar végrehajtani, vagy nincs nála fegyver a kör kezdetén, akkor a 10-el növelt alap Kezdeményező-értéket kell alapul venni. Ez fogja meghatározni az adott Küzdelemben résztvevők cselekvési sorrendjét, szinte ugyan úgy, mint eddig. Ám további funkciója is lesz ennek az értéknek. Ugyanis, mivel ez a legelső cselekvési lehetőség az adott körben, így ez lesz a harci kör szegmensszámításának alapja. Ám rendkívül fontos, hogy általában olyan szereplő, aki fizikai cselekménnyel nem nyilvánul meg a kör kezdetén (pl. mert csak varázsol), vagy csak kívülről avatkozik bele (pl. mert íjász), az hiába rendelkezik a legmagasabb Kezdeményező-összértékkel, az az érték nem lehet az adott harci kör szegmensszámításának alapja! (További részletek a „Varázslás és Pszi”, illetve a „Célzó- és hajítófegyverek” fejezetekben.) Ezért, minden KM-nek tanácsos, hogy a harcban nélkülözhetetlen és úgyszólván nála lévő jegyzetlapra jegyezze le a Küzdelemben résztvevők Kezdeményező-összértékét. **A kapott legmagasabb Kezdeményező-összérték lesz az 1. szegmens kezdő pillanata, vagyis a szegmensszámítás alapja.** Ennek 10-el csökkentett értéke lesz a 2. szegmens kezdő pillanata. A 20-al csökkentett a 3.-é, a 30-al csökkentett a 4.-é, és így tovább. Ezt a folyamatot nevezzük visszafejtésnek. Csak a könnyebb megértés kedvéért jegyzem meg, hogy a Kezdeményező-összértékek egy-egy pontja gyakorlatilag egytized szegmenst jelent. De fontos megemlítenem, hogy a játék során egyáltalán nem szükséges 1/10 szegmensekben számolni, sőt, szegmensekkel is csak akkor, ha nem kizárólag közelharc fegyveres összecsapás zajlik!

Példa: Tegyük fel, hogy a Küzdelemben résztvevők közül a legmagasabb Kezdeményező-összértéke 53. Akkor a visszafejtés:

Kezdem.:	53-44	43-34	33-24	23-14	13-04	03-(-06)	(-07)-(-16)	(-17)-(-26)	(-27)-(-36)	(-37)-(-46)
szegmens:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

(Tipp: a visszafejtés számolásának megkönnyítése érdekében a KM-nek célszerű a szegmensszámítás kezdő értékéhez 100-at hozzáadni. Így könnyebb a tízesével való visszaszámolás, valamint könnyebben érzékelhető a kör vége, ami éppen a 100-al való növelés előtti értéknek felel meg. A lenti példákban ez nincs alkalmazva!)

Tehát miután minden karakter meghatározta a Kezdeményező-összértékét, megkezdődik a **harci kör lebonyolítása**. A visszafejtett Kezdeményező-összérték és az egyén Kezdeményező-összértékének viszonya megmutatja minden résztvevő számára, hogy melyik az az időpillanat, amikor **legkorábban** (közelharc) **támadással élhet** a Küzdelem során. Azaz megmutatja, mikor van legelőször alkalma arra, hogy egy sikeres támadás kivitelezésével próbálkozzék.

Példa: Tegyük fel, hogy kivont fegyverrel egymás közelharc utastávján belül egy harcos, egy fejdász, egy bandavezér és két útonálló vesz részt a Küzdelemben. Mind az 5 szereplő dob Kezdeményezésre és meghatározza a Kezdeményező-összértékét. Az eredmények csökkenő sorrendben: fejdász-53, bandavezér-52, harcos-43, egyik útonálló-29, másik útonálló-23. A fenti (táblázatos) példának megfelelően a legmagasabb Kezdeményező-értékét 53. Akkor ez azt jelenti, hogy:

- a fejdász az 1. szegmens legelején adhatja le első támadását (53-nál).
- a bandavezér az 1. szegmens elején közvetlenül a fejdász után adhatja le első támadását (52-nél).
- a harcos a 2. szegmens legelején adhatja le első támadását (43-nál).
- az egyik útonálló a 3. szegmens közepe táján adhatja le első támadását (29-nél).
- a másik útonálló a 4. szegmens legelején adhatja le első támadását (23-nál).

Miután így valaki számára megnyílik a támadás lehetősége az adott körben, és él azzal, bizonyos szabályok vonatkoznak rá, hogy mikor adhatja le a **következő támadását**. Természetesen ennek feltétele, hogy erre alkalmas fegyvert forgat.

Az **első szabály**, hogy egy harci szereplő egy szegmensben csak egyszer támadhat.

Az elsővel együtt alkalmazandó **második szabály**, hogy ha ugyanazzal a fegyverrel szeretné leadni a következő támadást, akkor nem 1, hanem a fegyver Időigényével azonos szegmens múlva következhet be. (Ha rendkívüli esetben az Időigény nem egész szám, akkor azt lefelé kell kerekíteni.)

A **harmadik** és az előzővel szinte mindig szinkronban lévő **szabály**, hogy alapesetben a különféle Időigényű fegyvereknek az adott harci kör adott (alábbi táblázatban meghatározott) szegmensétől kezdve van lehetősége legkorábban leadni - fegyvertől függően - az elsőt követő támadásukat vagy támadásaikat.

Az adott fegyverrel az elsőt követő támadás(ok) bekövetkezésének legkorábbi szegmense

Fegyver		Az adott harci körön belül leadható támadások száma									
Időigény	Tám/kör	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.	10.	
5	2	6-									
3	3	4-	7-								
2,5	4	3-	6-	8-							
2	5	3-	5-	7-	9-						
1,7	6	3-	5-	6-	7-	9-					
1,4	7	2-	4-	5-	6-	8-	9-				
1,2	8	2-	3-	5-	6-	7-	9-	10-			
1,1	9	2-	3-	4-	5-	7-	8-	9-	10-		
1	10	2-	3-	4-	5-	6-	7-	8-	9-	10-	

A fenti táblázatból például kiolvasható, hogy egy 3 szegmens Időigényű fegyver a második támadását legkorábban a 4. szegmensben, a harmadik támadását a 7. szegmensben adhatja le. A táblázat sorai közül szinte kizárólag csak az első kettőt kell használni a harcok lebonyolítása során. Az olyan ritkán alkalmazandó időigény, mint például a 2,5 (ami a 4 tám/körnek felel meg) vagy a 2 (ami az 5 tám/körnek felel meg) azért szerepel a táblázatban, mert ha tehetetlen célpontot támad egy 4. vagy 5.fokú Fegyverhasználattal rendelkező karakter, akkor szükség lehet rá. A többire valószínűleg sosem lesz szükség, csak érdekességként szerepel benne!

A Küzdelem minden egyes résztvevője az egyes szegmensekben a saját Kezdeményező-összértékéhez képest 10-el későbbi időpillanatban hajthatja végre a soron következő támadását, ha a fentebb ismertetett szabályok ezt megengedik.

Példa: Tegyük fel, hogy kivont fegyverrel egymás közelharcú ütéstávján belül egy harcos, egy fejvadász és egy bandavezér harcol. A harcos és a fejvadász támadja a bandavezért. A harcos egy alabárdot forgat (Időigény: 10 szegmens), mellyel 1-et fog támadni. A bandavezér egy hosszúkardot (Időigény: 5 szegmens), mellyel 2-öt fog támadni. A fejvadász, aki mesterfokon űzi a kétkezes harcot, két darab tört (mindkettő Időigénye: 3 szegmens), melyekkel összesen 6-ot fog támadni. Mindenki érezheti, hogy nem a legegyszerűbb példa fog előállni ebből a 9 támadásból, de lássuk.

A Kezdeményező-összértékét tekintetében tartsuk meg a fenti példát, azaz a fejvadász-53, a bandavezér-52, a harcos-43.

A harci kör levezetése:

- a fejvadász az 1. szegmens legelején adhatja le első támadását, a jobb kezében lévő törrel (53-nál).
- a bandavezér 1. szegmens elején adhatja le első támadását, a hosszúkardjával (52-nél).
- a fejvadász a 2. szegmens legelején adhatja le második támadását, a bal kezében lévő törrel; ezzel tízedmásodpercre egy időpontban adhatja le első és egyetlen támadását a harcos, az alabárdjával (43-nál).
- a fejvadász a 4. szegmens legelején adhatja le (lásd fenti táblázat) harmadik támadását, a jobb kezében lévő törrel, ekkorra telik le az egyazon fegyverrel leadott két támadás közti 3 szegmens (23-nál).
- a fejvadász az 5. szegmens legelején adhatja le negyedik támadását, a bal kezében lévő törrel ekkorra telik le az egyazon fegyverrel leadott két támadás közti 3 szegmens (13-nál).
- a bandavezér a 6. szegmens elején adhatja le (lásd fenti táblázat) második támadását, a hosszúkardjával, ekkorra telik le az egyazon fegyverrel leadott két támadás közti 5 szegmens (02-nél).
- a fejvadász a 7. szegmens legelején adhatja le (lásd fenti táblázat) ötödik támadását, a jobb kezében lévő törrel, ekkorra telik le az egyazon fegyverrel leadott két támadás közti 3 szegmens (-07-nél).
- a fejvadász a 8. szegmens legelején, adhatja le hatodik támadását, a bal kezében lévő törrel, ekkorra telik le az egyazon fegyverrel leadott két támadás közti 3 szegmens (-17-nél).

Más jellegű tevékenységet – a közelharcú támadások leadásán kívül bármit – már **azelőtt is végezhetnek** a résztvevők, **hogy a visszafejtés elérré az ő Kezdeményező-összértéküket**. A leggyakoribb ilyen tevékenységek: a mozgás, a beszéd, a megfigyelés, a varázslás, a pszi használat illetve a különféle tárgyak és fegyverek manipulálása (pl. célzó- és hajítófegyverek alkalmazása).

A harci kör levezetése során a meghatározott, fix időtartamú cselekedetek a könnyen kezelhetőség jegyében mindig a végrehajtáshoz szükséges szegmens(ek) legvégén fejeződnek be. Ez független attól, hogy milyen Kezdeményező-összértékkel rendelkezik az adott szereplő. Már ha tett egyáltalán Kezdeményező-dobást a kör kezdete előtt.

Példa: Tegyük fel, hogy az előző kör legvégén a lovas kocsí bakjánál álló tolvaj észreveszi, hogy egy furkósbottal felszerelt útonálló futva a kocsí hátulja felé tart. A következő kör cselekedeténél a tolvaj bejelenti, hogy előhúzza mérgezett törét, majd óvatosan a kocsí hátuljához megy, ügyelve, hogy el ne botoljon a kocsí hátulján felhalmozott dolgokon. Ha odaér, rátámad az útonállóra. A kocsítól 10 méterre lévő útonálló előzőleg bejelenti, hogy a kocsí hátuljához szalad. Ha a tolvaj előtt ér oda, felmászik, ha erre már nincs ideje, akkor a kezében lévő fegyverrel harcba bocsátkozik.

Mindketten meghatározzák Kezdeményező-összértéküket. A tolvajé: 49, az útonállóé: 28. Majd megkezdődik a kör levezetése.

- 1. szegmens (49-40): a tolvaj előhúzza fegyverét (1 szegmenses cselekedet). Ezzel egy időben az útonálló rohan a szekér felé, hisz számára is megkezdődött a kör, és mivel épp nem támadni akar, így ezzel a cselekedettel nem kell megvárnia, amíg a visszafejtés eléri az ő Kezdeményező-összértékét. Tehát az 1. szegmensben az útonálló (Gyorsasága: 10) megtesz 5 métert.

- 2. szegmens (39-30): a tolvaj óvatosan a kocsí hátuljához megy (1 szegmens KM döntés alapján). Az útonálló pedig megteszi a hátralévő 5 métert és eléri a kocsí hátulját.

Amennyiben egy szereplő nem a harccal, hanem más jellegű tevékenységgel (de pl. a harci pszi diszciplínák alkalmazása az harc!) tölti az adott harci kör valahány szegmensét, akkor **csökkenhet a körönként leadható** (közelharcú) **támadásainak száma**. Ha a más jellegű tevékenységre fordított szegmensok összege eléri a forgatott fegyver(ek) Időigényének felét, akkor csak a szokottnál egylet kevesebb támadást adhatnak le az adott fegyver(ek)el az adott körben. Ha a kiesett idő eléri az Időigény másfélszeresét, akkor két támadás, ha a két és félszeresét, akkor három támadás vész el, stb-stb. Természetesen senki nem veszíthet el több támadást, mint amire amúgy is képes az adott körben. A szituáció alapján a KM dönti el, hogy az egyes támadások leadásának időintervallumai ekkor miként módosulnak.

Példa: Folytatva az előző cselekményt a fentiek alapján a KM úgy határoz, hogy az útonállóval szembenező tolvaj elvesztette az egyik támadásának jogát, hiszen az első 2 szegmensben (ami eléri a tör Időigényének (3 szegmens) felét) más jellegű, nem harci cselekedetet végzett. Ellenben az útonállót (még) nem éri ilyen büntetés, hisz az ő furkósbotjának Időigénye 5 szegmens.

- 3. szegmens (29-20): a tolvaj fegyverével sikeres támadást intéz a kocsi felmászni készülő útonálló ellen (29-nél). Mivel az útonálló ezt a szegmenst sem közelharcos tevékenységgel töltötte, a KM úgy határoz, hogy az útonálló elvesztette az egyik támadásának jogát, hiszen már összesen 3 szegmensben (ami eléri a furkósbót Időigényének (5 szegmens) felét) végzett más jellegű tevékenységet.

A **támadását** mindenkinek jogában áll **késleltetni**, de ezt a visszafejtés során csak a saját Kezdeményező-összértékéhez képest 10-esével teheti meg. Amennyiben a Küzdelem szereplője önszántából az adott közelharcos fegyverének támadását annyi időn keresztül késlelteti, mint az adott fegyver Időigénye, akkor végkép elveszti az adott támadás leadásának lehetőségét. Hisz ebben az időintervallumban többször sem használta ki a támadás leadására alkalmas szituációt.

Példa: Folytatva az előző cselekményt, mivel a tolvaj mérgezett fegyvere megsebezte az útonállót, és így a kábulatot okozó mérge hatott az útonállóra, ezért a KM titokban kidobja, az azonnali hatás bekövetkezésének gyorsaságát (k10). Aminek eredménye: 10.

- 4. szegmens (19-10): az útonálló egyetlen megmaradt támadásával megpróbálja (sikertelenül) furkósbójával megütni a kocsi tetején álló tolvajt (18-nál).

- 5. szegmens (09-00): a harcoló felek tovább küzdenek.

- 6. szegmens ((-01)-(-10)): eltelt az a 3 szegmens, amit a törös tolvajnak kötelezően ki kell várnia két támadása közt, így (-01-nél) a KM felajánlja, hogy leadhatja utolsó támadását, ám a tolvaj bejelenti, hogy ő késleltetni szeretné a támadását, hisz arra vár, hogy az útonálló szervezetében lévő mérge kifejtsse hatását.

- 7. szegmens ((-11)-(-20)): a harcoló felek tovább küzdenek, a tolvaj bár most is leadhatná támadását (-11-nél), még mindig kívár.

- 8. szegmens ((-21)-(-30)): a tolvaj, kissé csalódottan, hogy még mindig nem hat a mérge, ezúttal (-21-nél) leadja az utolsó támadását, hisz ha ebben a szegmensben azt nem tenné meg, a fentiek alapján úgyis elveszítené azt, mivel a törő Időigényével megegyező ideig (3 szegmens) késleltetné.

Varázslás és Pszi

Ahogy ez már korábban megfogalmazásra került, ha a szereplő fegyveres támadást akar végre hajtani az adott körben, akkor neki a fegyveres Kezdeményező-értéket kell figyelembe vennie a Kezdeményező-dobás mellett, míg ha csak más fizikai cselekedet akar végrehajtani, vagy nincs nála fegyver a kör kezdetén, akkor a 10-el növelt alap Kezdeményező-értéket kell alapul venni. Ám ha semmilyen fizikai, tehát kizárólag csak szellemi tevékenységet tervez végezni a körben, akkor a Kezdeményező-összérték meghatározásától el is lehet tekinteni. Alapesetben az a szereplő, amelynek az adott körre az első bejelentett cselekedete szellemi tevékenység, azaz varázslás vagy pszi használat, az nem lehet a szegmensszámítás alapja, hiába rendelkezik a legmagasabb Kezdeményező-összértékkel. Kivétel ez alól az az eset, ha ezt a – legfeljebb 1 szegmens időtartamú – szellemi tevékenységet közvetlenül egy fizikai tevékenység követi majd.

A harc kör levezetése során a varázslatokat, fohászokat és pszi diszciplínákat fix időtartamú cselekedetként érdemes kezelni. Ez azt jelenti, hogy ha ezek létrehozásához szükséges szegmens(ek) elteltnek, akkor az utolsó szegmens legvégén, létrejön a kívánt hatás. Ezek alkalmazási ideje teljesen független attól, hogy milyen Kezdeményező-összértékkel rendelkezik az adott szereplő. Mindebből az is következik, hogy általában mielőbb megkezdődik az adott kör, azonnal meg lehet kezdeni az adott szellemi tevékenységet (pl.: varázslást). A varázslatok megidézése jellegükből adódóan akár több körön keresztül is elhúzódhat. Amikor két vagy több varázslat egyazon szegmens legvégén fejeződik be, akkor ha szükséges a mágiahasználók – ahogy ez az ÚTK-ban is szerepel – Intelligencia-próbával dönthetik el, melyikük varázslata fogant meg, ha egy töredék tized másodperccel is, de korábban. A varázslatok végrehajtása során gyakran előfordul, hogy azok létrejöttét megakadályozni kívánó szereplők, fizikai támadást intéznek a varázshasználó ellen a varázslás ideje alatt. E támadások sikeres végrehajtása esetén általában sikerrel is járnak. Fontos megjegyezni, hogy a varázslatot végrehajtó szereplő csak a fegyver nélküli harcértékét veheti figyelembe az ilyen támadásokkal szemben. Néhány szellemi tevékenységre, mint például a Kiáltás Slan diszciplínára, más szabály vonatkozik. Az ilyen 1 szegmenses szellemi tevékenységet általában nem zavarhatják meg az elszennvedett sérülések sem, hisz az 1 szegmenses diszciplínák, bár alkalmazásuk többnyire 1 szegmenst vesz igénybe, mégis az 1 szegmensben belül is csak egy időpillanat az, amikor létrejönnek. Tehát azokat egy támadással sem megelőzni, sem megzavarni nem lehet. Hiába ismeri fel az ellenfél, mert a felismerés pillanatában a hatás már létre is jött.

Példa: Tegyük fel, hogy a barbár kezében egy kétkézes csatabárdal épp harcban áll egy furkósbóttal felszerelkezett útonállóval. A tőlük kb. 15 méterre lévő varázsló úgy határoz, hogy azzal segít a barbárnak, hogy egy 2 szegmenses Félelem Szőnyeg asztrál varázslatot hoz létre az útonálló lába alatt, majd pszi segítségével hozzálát mana-pontjai visszanyeréséhez.

A harcoló felek meghatározzák Kezdeményező értéküket: barbár-40, útonálló-29, varázsló-42 (Mivel a varázsló semmilyen fegyveres cselekedetre nem készül, ezért a Kezdeményező összértékét úgy határozta meg, hogy fegyver nélküli alap Kezdeményező-érték + 10 + Kezdeményező-dobás (k10). Egyébként az adott szituációban számára nem is lenne szükséges ennek meghatározása.) Bár a kapott Kezdeményező-összértékek közül a varázsló a legmagasabb, a fentebb leírt okokból (nincs fizikai cselekedete) nem lehet az ő értéke a szegmensszámítás alapja. Ezért a visszafejtés a barbár 40-es Kezdeményező-összértékétől indul.

- 1. szegmens (40-31): a barbár végrehajtja a számára engedélyezett egyetlen – hisz 10 szegmens Időigényű fegyvert forgat – támadást a kétkézes csatabárdal (40-nél), a varázsló belekezd az asztrál varázslat megidezésébe.

- 2. szegmens (30-21): a szegmens elején az útonálló végrehajtja első támadását a furkósbóttal (29-nél); majd a szegmens legvégén (21-nél) – hisz a varázsló Kezdeményező-összértékének ilyen fix időtartamú cselekedetknél semmi szerepe – létrejön a 2 szegmenses asztrál varázslat. A varázsló az ezt követő két szegmensben (3.-ban és 4.-ben) kipiheni a varázslat okozta megerőltetést, majd egy pszi diszciplína alkalmazásába kezd.

Célzó- és hajítófegyverek

A célzó- és hajítófegyverek esetében, mivel azok használata fix időtartamú cselekedetnek minősül, érdemes a fix időtartamú cselekedetek szabályait alkalmazni. Ezt szorgalmazza az is, hogy így végre kezelhetővé válik az olyan szituáció, hogy a célzó- illetve hajítófegyver célzásra emelten, használatra kész állapotban vagy éppenséggel nem használatra kész állapotban van a kör kezdeti pillanatában. Ha a célzó- illetve hajítófegyverekre a közelharc fegyverekre vonatkozó szabályokat alkalmazzuk, az könnyen ellentmondásokat eredményezne.

A célzó- vagy hajító fegyverek alkalmazói általában a fegyveres Kezdeményező-értékükkel határozzák meg a Kezdeményező-összértéküket, ám csak speciális esetben, például akkor tekinthetők egy Küzdelem szereplőjének, ha közelharc támadás (vagy valamilyen más közvetlen cselekedet) éri őket az adott Küzdelemben résztvevők egyikének részéről. Alapesetben az a szereplő, amely csak kívülről avatkozik bele egy Küzdelemben (a célzó- és hajítófegyver használója általában ilyen), az nem lehet szegmensszámítás alapja, hiába rendelkezik a legmagasabb Kezdeményező-összértékkel.

A célzó- és hajítófegyverek alkalmazását és használatát már azelőtt megkezdhetik a résztvevők, hogy a visszafejtés elérné az ő Kezdeményező-összértéküket.

Amennyiben célzásra emelt célzó- illetve hajítófegyverrel kezdi meg a kört az adott szereplő, akkor függetlenül a Kezdeményező-összértékétől, mindenkit megelőzve végrehathatja azt az egy Távolsági támadást. Ez a támadás 0 szegmens – elméletben a kör kezdete előtti – cselekedetnek minősül. Ám, hogy a rendszer konzekvens maradjon, egy adott kör elején csak az olyan fegyverek tekinthetők célzásra emeltnek, amelyekkel az előző kör utolsó 2 szegmensében a célpontra célzott a használója. Ilyen körülmények között – célzásra emelt fegyverrel a kézben – a körönként megszokottnál egylet több támadás hajtható végre. Természetesen, az említett követelményeket figyelembe véve, célra tartott fegyverrel való támadás – ingyenes cselekedetként – egy harc kör közben is alkalmazható.

Az egyes célzó- és hajítófegyveres cselekedet időtartamáról a Harci cselekedetknél található táblázat csak részben (ÚTK 168.old.) tájékoztat. Azzal együtt, hogy a vadász számszerj és a dobóháló használatra kész állapotba való hozásának időtartama 8 szegmens, a bolának, hajítódárdának, parittyának, kahrei nyílpuskának* 3 szegmens, a dobótörnek, hajítóbárdnak, slan csillagnak, fúvócsőnek, tüvetőnek, könnyű nyílpuskának és minden fűnek 1 szegmens. Ez utóbbi – 3-as Időigényű – fegyverek esetében, a valóság-hű modellezés miatt, az adott kör harmadik használatra kész állapotba hozása nem 1, hanem 2 szegmens időtartamot vesz igénybe. Mindezek alapján könnyen meghatározható, hogy a célzó- vagy hajítófegyver használója a kör mely szegmensében hajthatja végre a (2 szegmens időigényű) Távolsági támadását. A használatra kész állapotba hozás fix időtartamú cselekedet, ami azt jelenti, hogy végrehajtása csak pont annyi ideig tarthat, mint ahogy az meg van határozva, vagyis mindig a szegmens(ek) legvégén fejeződik be. A távolsági támadás végrehajtását is célszerű így kezelni, ami azt eredményezi, hogy a távolsági támadás az adott szegmens utolsó időpillanatában következik be. Amennyiben a KM szükségesnek, indokoltnak látja, a Távolsági támadás bekövetkezésének szegmensében megvizsgálhatja, hogy az abban a szegmensben egyéb cselekvő(k)nek vagy a célzó- illetve hajítófegyver használójának volt-e magasabb a Kezdeményező-összértéke. A Távolsági támadás szegmensében a célzó- illetve hajítófegyver használója mindazokat megelőzi Távolsági támadásával, akiknél magasabb a Kezdeményező-összértéke. Ezzel a módszerrel továbbra is megőrzi funkcióját a célzó- és lőfegyveresek Kezdeményező-értéke.

Példa: Tegyük fel, hogy a fejdász kezében egy törrel épp azon van, hogy az erdő sűrűjében becserkésze az egyik útonállót. Alig fél perce szúrta ki a fegyverest, aki kivont karddal épp egy fának támaszkodik. A fejdász már úgy érzi kedvez neki a szerencse, hisz szinte csak 2 méter választja el attól, hogy meglepetésszerű támadást indítson az útonálló ellen. Nem is sejtí, hogy néhány szegmens óta már célzásra emelt rövidíjjal a kezében figyeli őt egy másik útonálló. Hirtelen a fejdász irányából valahonnét kiáltás hallatszik és az arra pillantó kardos útonálló észreveszi őt.

A Küzdelem három résztvevője bejelenti, mit is kíván cselekedni. A fejdász és az útonálló közelharcba bocsátkoznak egymással. A közelben rejtőző íjász pedig folyamatosan löni kíván a fejdászra.

Mindhárman meghatározzák Kezdeményező-összértéküket. A fejdászé: 58, az íjászé: 35, az útonállóé: 27. Majd megkezdődik a kör levezetése.

- 1. szegmens (58-49): bár Kezdeményező-összértéke alapján a fejdász lenne a kör első cselekvője, a már néhány szegmens óta őt célba vevő íjász hajthatja végre az első támadást; egy pillanattal később (elméletileg 58-nál) törrel támad a fejdász az útonállóra; a szegmens végére az íjász újra használatra kész állapotba hozza az íját (1 szegmens cselekedet).

- 2. szegmens (48-39): az íjász elkezd célba venni a fejdászt.

- 3. szegmens (38-29): az íjász újra lőfegyveres támadást intéz a fejdász ellen (2 szegmens cselekedet). Amennyiben a KM meg szeretné határozni, hogy az ebben a szegmensben végrehajtott közelharc támadásokhoz képest (ha lennének ilyenek) hol történt meg ez a távolsági támadás, akkor összehasonlítva a Kezdeményező-összértékeket megállapíthatná ezt.

- 4. szegmens (28-19): a szegmens legelején leadja a második törős támadását a fejdász (28-nál); majd a kezdeményezést alaposan elrontó útonálló leadja első közelharc támadását a fejdászra (27-nél); az íjász újra használatra kész állapotba hozza az íját (1 szegmens cselekedet).

- 5. szegmens (18-09): az íjász elkezd célba venni a fejdászt.

- 6. szegmens (08-(-01)): az íjász újra lőfegyveres támadást intéz a fejdász ellen (2 szegmens cselekedet).

- 7. szegmens ((-02)-(-11)): a szegmens legelején leadja a harmadik törős támadását a fejdász (-02-nél); az íjász újra használatra kész állapotba hozza az íját (kivételesen, mivel ez a harmadik ilyen cselekedete a körben, ez 2 szegmensig fog tartani).

- 8. szegmens ((-12)-(-21)): a szegmens végére az íjász újra használatra kész állapotba hozza az íját (2 szegmens cselekedet)

- 9. szegmens ((-22)-(-31)): az útonálló leadja a második közelharc támadását a fejdászra (-23-nál); az íjász elkezd célba venni a fejdászt.

- 10. szegmens ((-32)-(-41)): az íjász leadja utolsó lőfegyveres támadását a fejdász ellen (2 szegmens cselekedet).

Előfordulhat, hogy valaki olyan nagy arányban kezdeményezi le az ellenfelét, hogy nem csak egy, hanem több támadást is intézhet ellene, mielőtt az egyszer is vissza tudna támadni rá. Persze csak akkor, ha erre alkalmas, körönként többször támadó fegyvert forgat.

Példa erre az előző példa cselekménysorban olvasható.

A harci kör bármely résztvevője számára a KM engedélyezheti, hogy a **kör cselekményeinek reális lebonyolítása** végett az előtt végrehajtsa egy cselekedet (általában egy közelharc támadást), hogy a Kezdeményező-összértéke alapján erre az jogosult lenne. Ám arra fontos odafigyelni, hogy ez a Küzdelemben résztvevő egyetlen olyan félnek se legyen ellenére, aki magasabb Kezdeményező-összértékkel rendelkezik, és esélye lenne ennek a cselekedetnek a megakadályozására, hátráltatására.

Példa: Tegyük fel, hogy a kocsi mellett álló és eddig a varázslót óvó tolvaj eszméletlenül terül el a földön a vele szemben álló két útonálló csapásai alatt. Így a két útonálló könnyedén közelharc pozícióba kerül a varázslóval. A következő körben a két útonálló a náluk lévő furkós botokkal rátámad a varázslóra. A varázsló tervei szerint Akaratátvitellel (1 szegmenses varázslat) az egyik útonállót a másik ellen küldi.

Mindhárman meghatározzák Kezdeményező-összértéküket. Az első útonállóé: 37, a második útonállóé: 26, a varázslóé: 25. Majd megkezdődik a kör levezetése.

- 1. szegmens (37-28): a varázsló a szegmens első pillanatában belekezd a varázslatba, ami várhatóan az első szegmens legvégén jön létre; az első útonálló közelharc támadást intéz a varázsló ellen (37-nél). Mivel e közelharc támadás sikerrel jár, megszakad a varázslat megidézése. Mivel a varázsló Kezdeményező-összértéke nem magasabb a második útonálló Kezdeményező-összértékétől, a fenti szabály alkalmazásával a második útonálló is leadhatja a közelharc támadását ennek a szegmensnek a végén (28-nál). Ha a varázsló csak 2 ponttal magasabb Kezdeményező-összértékkel bírna, akkor az útonálló ezt ekkor még nem tehetné meg.
- 2. szegmens (27-18): mivel a varázsló az előző csapások hatására lábán súlyos sebet kapott és ennek következtében egyensúlyát veszítette, most a földön fetrengve próbál meg kitérni az őt célzó támadások elől.
- 3. szegmens (17-08): az útonállók megpróbálnak végezni a varázslóval, egyelőre sikertelenül (a szabályok alapján még nem adhatják le körönkénti 2. támadásukat)
- 4. szegmens (07-(-02)): az útonállók megpróbálnak végezni a varázslóval, egyelőre sikertelenül (a szabályok alapján még nem adhatják le körönkénti 2. támadásukat)
- 5. szegmens ((-03)-(-12)): az útonállók megpróbálnak végezni a varázslóval, egyelőre sikertelenül (a szabályok alapján még nem adhatják le körönkénti 2. támadásukat)

Amennyiben a harci kör egy szereplője a kört megelőzően **bejelentett cselekedetén** a körülményekben beállt jelentős vagy váratlan változás miatt **módosítani** kíván, akkor azt kizárólag a KM beleegyezésével teheti meg. Minden esetben a KM feladata eldönteni, hogy a módosítás kisebb vagy nagyobb mértékű. Kisebbségi mértékű módosítás esetén 1 szegmensnyi idő az, ami a változtatás miatt kiesik – haszontalanul telik – a szereplő számára. Nagyobb mértékű változtatásnál ez 2 esetleg több szegmenst vehet igénybe. Fontos, hogy olyan szituációban, amikor a játékos csak azért szeretne változtatni cselekedetén, mert a kör elején már leadta közelharc támadása(i)t – például körönként 1 alkalommal támadó fegyverek esetében – a KM ne engedélyezze ezt a számára.

Példa: Tegyük fel, hogy a fenti (példa) jelenettel egy időben, a kocsi másik oldalán épp győzelemre áll a harcos a bandavezérrel folytatott párviadalában. A fentivel szinkronban lévő kör kezdetén a rövidkardot forgató harcos bejelenti, hogy mindenképp végezni szeretne a bandavezérrel. A bandavezér látva Küzdelmének kilátástalanságát, menekülni szeretne.

Mindhárman meghatározzák Kezdeményező-összértéküket. A bandavezéré (aki mivel nem kíván támadni a körben alap Kezdeményező-érték + 10-re dob): 41, a harcosé: 39. Majd megkezdődik a kör levezetése.

- 1. szegmens (41-32): a bandavezér azonnal sarkon fordul és az erdő felé futásnak ered; a harcos, aki ezt meg szeretné akadályozni (39-nél) a rövidkardjával próbál lesújtani rá – erre azért van meg a lehetősége, mert a KM úgy ítélte meg, hogy a bandavezér nem kezdeményezte le elég nagy különbséggel (legalább 10-el, ami egyenlő 1 szegmenssel) a harcost. Ettől függetlenül a harcos támadása sikertelen.
- 2. szegmens (31-22): a harcos úgy dönt, a menekülő bandavezér után rohan.
- 3. szegmens (21-12): a rohanó harcos (a KM elmondása alapján) látja, hogy a földön fekvő varázslót két útonálló csépli, ezért az azt irányító játékos a KM engedélyével megváltoztatja azt a korábban bejelentett cselekedetét, hogy a bandavezért üldözi. Úgy dönt, hogy a karaktere a varázsló segítségére siet. A KM ezt kisebb (1 szegmens) cselekvésmódosításnak ítéli meg.
- 4. szegmens (11-02): a harcos ebben a pillanatban felismeri a varázsló helyzetének súlyosságát és megtorpan, hagyva a bandavezért elmenekülni. (Ez a cselekedet módosítás miatt kieső 1 szegmens.)
- 5. szegmens (01-(-08)): a harcos rohanásban (6 méter) a varázslót támadó útonállók mögé ér.

Ha egy harci kör alatt olyan **szereplő kapcsolódik be az adott Küzdelembé**, amely eddig egy másik Küzdelemben vett részt, akkor ha a kör elején meghatározott Kezdeményező-összértéke meghaladja annak a szereplőnek a Kezdeményező-összértékét, ami a szegmensszámítás alapjául szolgál, akkor a kör hátralevő részében úgy kell tekinteni az újonnan bekapcsolódó résztvevőre, mintha Kezdeményező-összértéke ennek a szereplőnek a Kezdeményező-összértékével lenne azonos. A szegmens sorába való bekapcsolódásra csak ugyanattól az egész szegmenstől (10-es visszafejtéstől) van mód. Az érkező számára felmaradó köztes idő elvész!

Az a szereplő, amely bármilyen nehezen tisztázható körülmények közepette keveredik egy Küzdelemben, vagy nem rendelkezik a kör elején meghatározott Kezdeményező-összértékkel, az az adott körben minden hátralévő cselekedetét az adott szegmensek utolsó pillanatában hajtja végre. A már folyamatban lévő kör során senkinek semmikor nincs lehetősége Kezdeményező-összérték meghatározására.

Példa: Az előző két példában ismertetett egy-egy külön Küzdelem szálai itt futnak össze. A varázsló a földön fekszik, a két útonálló agyon akarja verni. A harcos ezt megkísérli megakadályozni, vagyis be kíván kapcsolódni ebbe a Küzdelemben. Mivel időben a két Küzdelem pontosan ugyanott tart (eddig 5 szegmens telt el mindkettőből), így ennek semmi akadálya. Mivel a harcos csatlakozik az útonállókhoz az ő visszafejtésükhöz kell igazodnia. Ez a fenti szabályok szerint úgy valósul meg, hogy a harcos (mivel magasabb a Kezdeményező-összértéke) a kör hátralévő részében a szegmensszámítás alapját képező, első számú útonállóval együtt fog cselekedni.

- 6. szegmens: ((-13)-(-22)): az első számú útonálló és a harcos a szegmens legelején, egyszerre (-13-nál) támadhat. Az első számú útonálló a varázslóra súlyt le; a harcos pedig – aki tisztában van vele, hogy ennek megakadályozására már nincs lehetősége – a második számú útonállóra támad, remélve, hogy sikere esetén egyel kevesebb potenciális csapással kell számolnia majd a varázslónak. Ha a harcos ezen támadása nem sikerül, a második útonálló (-14-nél) próbál majd lesújtani a varázslóra.

Egyéb szabályok

Amennyiben két vagy több karakter a visszafejtés (cselekedetek végrehajtása során) egyazon időpillanatban, azaz ugyanannál a Kezdeményező-értéknél következik, akkor az azt jelenti, hogy éppen egyszerre hajtják végre cselekedeteiket, legyen az közelharc, varázslás, mozgás vagy bármi más. Ekkor jó eséllyel mindkét cselekedet végrehajtódik, még ha egymással ellentétes irányultságúak is.

Az olyan fegyverek esetében, mint például a 3 szegmens Időigényű (közelharc) fegyverek, ahol a 10. szegmens az egyszerűsítés okán felmarad, általában nincs mód ennek az egy szegmensnek az egyéb irányú felhasználására. Ez elméletben azt jelenti, hogy ez az egy felmaradó töredék szegmensenként, a másik kilenc szegmens közt oszlik meg egyenlő arányban.

Ha egy szereplő egynél több Kezdeményező-dobásra jogosult egy kört megelőzően (pl. Kétkezes harc, Pajzshasználat), akkor jogosult minden fegyverével meghatározni a Kezdeményező-összértékét és ő dönti el, hogy mely fegyver Kezdeményező-összértékét veszi kizárólagosan figyelembe az adott kör során. A másik értéknek nincs semmilyen további funkciója a körben. Fontos továbbá, hogy amikor a kör során (a visszafejtésnél) először támadási pozícióba kerül ez a szereplő, akkor csak a kezdeményezéshez választott fegyverrel nyílik lehetősége támadni (ha akar). A későbbiekben (a következő szegmenstől) már szabadon – persze a korábbi szabályok betartása mellett – választhatja meg, hogy mely fegyverével kíván támadni.

Ha valamelyik szereplő esetében felmerül az, hogy automatikusan megnyeri a célpontjával szemben a kezdeményezést (pl. harc szituáció okán), akkor is kötelesek mindketten meghatározni a Kezdeményező-összértéküket. Kivéve, ha valamely fél nem kíván fizikai cselekedetét végrehajtani az adott körben. Általában annak a szereplőnek a Kezdeményező-összértéke, aki automatikusan elveszti a kezdeményezést, nem lehet a szegmensszámítás alapja.

Az automatikusan kezdeményező mindenesetben megelőzi közelharc támadásával a kezdeményezést automatikusan elvesztő szereplőt, függetlenül a Kezdeményező-összértékektől. Vannak olyan esetek, amikor ez az előny, nem az egész kör során illeti meg az automatikusan kezdeményezőt. Ilyen eset például a meglepetésből való támadásé, amikor a célpontot az első támadás után már nem kell súlytani ezzel. Más esetekben, például egy láthatatlan ellenféllel szemben, az előny folyamatosan megmarad, hisz a láthatatlan ellenféllel szemben küzdő szereplő csak közvetlenül azután támadhat, miután rá támadtak.

Rendkívül szélsőséges esetben és különösen akkor, ha az adott szereplő sok támadásra jogosult, előfordulhat, hogy nem adhatja le (nem marad ideje leadni) az adott körben rendelkezésére álló összes támadást. Ilyen eset például 3 szegmens Időigényes fegyvernél csak akkor fordul elő, ha a fegyvert forgató személyt legalább 40 ponttal lekezdeményezték, azaz ekkora különbség van a támadó és a fegyver forgatójának Kezdeményező-összértéke közt. Ilyen esetekben elfogadható magyarázat lehet az, hogy a Küzdelem e két résztvevője közt ekkora a harc gyorsaságbeli különbség, hogy egyszerűen képtelen annyi támadást indítani, annyi támadási lehetőséget megragadni, mint amire egyébként jogosult. Am akármennyi is a különbség két szereplő ezen harcra való készsége, azaz a Kezdeményező-összértéke közt, az adott harc forduló legvégén, a 10. szegmens utolsó időpillanatában mindettől függetlenül leadhat egy támadást. Persze csak akkor, ha a körben még egyáltalán nem volt alkalma támadni, pedig mindvégig ezen „fáradozott” és erre alkalmas fegyvert forgat.

A harc körök ezen lebonyolítási rendszere jó alkalmat kínál arra, hogy az esetleges **ÉP sérülések** folyamatos (harc) tevékenységet megakasztó jelenségét az eddigieknél valóságosabban modellezzük. Erre szolgál az a szabály, hogy ha egy szereplő az ÉP-jét csökkentő sebet kap, akkor az azt eredményezi, hogy a sérülés elszenvedésétől kezdve annyi szegmensben keresztül nem végezhet semmilyen nevezetes tevékenységet (harc, varázslat, futás, stb.), ahány ponttal a sérülés következtében csökkent az ÉP-je, beleértve azt a szegmenst is, amelyben a sérülést elszenvedte. Ez persze a kérdéses szegmensben eddig (a sérülés pillanatáig) a sérült által már végrehajtott cselekedetekre már nem lehet közvetlen hatással. Ellenben súlyos sérülések esetén akár áthúzódhat a következő kör(ök)re is.

Az ÚTK harcrendszerében (166-175 old.) e szabályok alkalmazása okán érvényüket veszítő részek:

- 168.old. „Szabad cselekedet” teljesen
- 168.old. „Harci cselekedet” táblázat a fent leírtak szerint módosul
- 168.old. „Egészkörös cselekedet” 5. bekezdés utolsó 3 szava
- 170.old. „Kezdeményező dobás” a 4. bekezdéstől végig
- 174.old. „Közelharc és varázslat” teljesen
- 175.old. „Pszi használata harc közben” fejezetben található utalás a Közelharc és varázslat fejezetre tárgyaltan

Végezetül tisztelettel kérnék mindenkit, aki az itt bemutatott szegmens alapú harcrendszert áttanulmányozta, elolvasta, elméletben esetleg játék közben kipróbálta, hogy ossza meg velem ezzel kapcsolatos tapasztalatát, véleményét, kritikáját. Előre is köszönöm!
Elérhetőségem:hulla77@citromail.hu
Honlap:hulla.atw.hu

Az Új Törvénykönyv kiadója és az ahhoz kapcsolódó jogok tulajdonosa a Tuan Kiadó