

Különleges fegyverek II. A fegyver, mint harci helyzet



A legtöbb KM úgy tudja lemesélni a harcot ahogy elképzeli. A lomha, lassú pallos éppen úgy elképzeltető, mint a mesterien kiegyensúlyozott, fürge hegyes és éles társa. Másoknál a kétféle pallos akár párhuzamosan is létezhet, más-más kultúrák fegyvereként. Egyik mondjuk gorvikban lehet honos, másik pedig az orkoknál, barbároknál, stb. A fegyverek, kovácsolási technikák fejlődése pedig az Ynevi történelem része. És ez bizony akár az alapkönyves fegyverek "nálam máshogy működik" tulajdonságaira is igaz. Azonban a "nálam máshogy működik" kérdéshez nem árt tudnunk, mit is kell tükröznie a fegyver harcértékeinek.

A fenti bevezető egy az egyben a cikk előző részéből származik, s sokan gondolták úgy, hogy "ha eddig nem érkezett meg a folytatás" bizonyára el is felejtkeztem róla. Mi sem áll tőlem messzebb. Csak ahogy a szintén visszatérő koncepciónak számító "Pengetánc" sorozat első részére is hivatkozok majd, úgy fogok hivatkozni például a "kalandozó kór" kérdését boncolgató cikkekre, esetleg a játékegyensúly kérdését boncolgató írásomra. Hiszen ezek nélkül kicsit a levegőben lógna az írás. Egy valamire való játékrendszer ugyanis rendszer, nem pedig független szabályok kusza halmaza.

Immár egymás körül köröztek a küzdőfelek, a fegyverek megannyi alkalommal csaptak össze, hogy utána újra szétváljanak, megannyi kemény háritás, fájdalmas mozdulat örölte volna fel a két gladiátor tartalékait. Igazi sebekben nem gyönyörködhetek a nézők, de így is volt miért élvezniük a küzdelmet. A lány egyszer hátralépett, ellenfele pedig okkal számított arra, hogy a fegyvert elhajítva támad, vagy megfelelően beletartva egy mozdulatba akadályozza meg a közeledést. Kettejük között gyorsan megnőtt a távolság, mígnem a lány rohamra indult. Az ork úgy gondolta nem fog tudni kitérni egy meglendített fegyver elől, de a lány a fegyverét a földre szúrta, és azon átfordulva magasra ugrott. Az ork csapása felett érkezve ugrott ellenfele nyakába.

Egy Fantasy világ viadalaiban, pláne, ha a Nertonok is érintettek mindenképpen fontosak a filmszerű, akrobatikus mozdulatok. Az emberek nem csak állnak a páston, előre lépnek, szúrnak, vágnak. Nincs semleges terep, vannak sérülékeny akadályok, szabályok viszont nincsenek. És sok helyzetnek elsősorban a képzelet szab határt. Ennek kapcsán az első apróság amit meg kell jegyeznünk viszonylag egyszerű: Nem mindig a fegyver élével okozunk igazán jó sebzést. A fenti példában szereplő akrobatikus mozdulat, ami kicsit meg is lepte az orkot, könnyen lehetne halálos.



Nem telne sokáig úgy folytatni a leírást, hogy bizony az ork nem csak a földre dől a váratlan támadás hatására, nem csak szorítással, később csapással kell számolnia, hanem rögtön törik a gége, és hörögve fuldokol a homokban.

Azért nem így történt, mert a nerton megtanulta ezt elkerülni, gyorsan visszanyerni a fegyverét és tiszta győzelmet aratni. De amint látjuk, bár nem a fegyverrel sebzett a hősrünk, mégis a fegyver teremtette meg a támadás lehetőségét. A lehetőségeket a vértetek is befolyásolják, lássuk mit is írtam erről a játékegyensúlyt boncolgató cikkemben:

Kézenfekvőnek tűnik a test vonalát pontosan követő vértet készíteni. Így az ütés azonosnak tűnik mindenhol. Csakhogy ahol "párnázottabbak" vagyunk, ott kevesebb energiát veszünk fel, ahol csont is támasztja a vértet ott meg többet. Azaz nem árt, ha a vért pár helyen szorít, pár helyen kicsit lazább, így az ütés mindenhol fáj, mindenhol "éppen csak kibírható", de nem végzetes. Pedig vért nélkül biztosan halálos lenne. Aki azt gondolja, hogy ezekkel az erővel nem könnyű számolni, annak igaza van. Nehéz lenne megmondani milyen csapások erejét milyen vért osztaná el ideálisan egy nő esetében. De ez a legtöbb fantasy világ esetében kevésbé lényeges, részben mert a vérték hiányosságait segíthet kiküszöbölni a mágia. Részben mert sok támadás így is, úgy is "lecsúszik" a vértől. Mások igyekeznek a vért "mellé" támadni, stb.

Nem is tértem ki olyan kérdésekre, hogy a szervezet mindenhol más erőhatást visel el. Miért beszéltem mindkét útról? Nos azért, mert a középkorban nem volt külön női vért, de a modern protektorok esetében az energia elosztásához kialakítják a mellekhez a domborulatot. Sőt, ha már modern vértelnél tartunk: a merevebb lövedékálló mellények, stb. kapcsán is van eltérő női kialakítás, ahol ismét számolnak a mellekkel, de akár az eltérő testalkattal? A történelmi példa kapcsán nem volt sok mérnöki tudomány a kialakítás mögött, de biztosan volt számos olyan női fegyverforgató aki akitől rettegetek a harcos férfiak. Nagyon nehéz lenne a vért minden fizikai tulajdonságával számolni, minden apró különbséget figyelembe venni, de nem lenne teljes a kép, hiszen a vért az ellenfelek által számításba vett lehetőségeket is befolyásolja. A harcot sokszor nem az dönti el ki tud nagyobbat ütni, kinek élesebb a fegyvere, hanem az, hogy ki tudja az

ellenfelét meglepni, hibára kényszeríteni, kinek van több lehetősége. S sok esetben már az első ütésváltás előtt eldől a csata... Fejben.

Furcsa módon a több lehetőség azonban sok esetben látszólag rossz. A "harcolj vagy menekülj" reakcióért felelős hormonok ugyanis megnehezítik a mérlegelést, szinte ellehetetlenítik a bonyolultabb technikák alkalmazását. Milyen szerencse, hogy ennek kapcsán jeleztük: A kalandozó éppen attól kalandozó, hogy ez a reakció már nem normálisan működik nála. A kalandozó egyik fontos ismérve, hogy minden megtanult technikát tud tudatosan alkalmazni a harcban. Az átlag katona, sok ellenfél viszont a félelem hatására beszűkülő lehetőségekkel kénytelen számolni. A gyakorlásnál még esélytelen boszorkány éles harcban akár le is győzheti a harcedzett katonát. Egyszerűen azért, mert a katona "elfelejti" használni a tudása legjavát, a "kalandozó kórban szenvedő" boszorkány pedig nem.

Ha valaki ilyen módon "elfelejti" tudásának a legjavát, akkor a képzetlen fegyverforgatás módosítói sújtják. Az éppen "elfelejtett" képzettség ugyanis nem lehet releváns az adott helyzetben. Természetesen a gyakorlással szerzett harcérték módosítók azért megmaradnak. Persze felmerül a kérdés, mivel érhető el ilyen félelem. Említhetném akár a karakter hírnevét, ami a kalandért kapható "immateriális jutalmak" közül az egyik fontosabb. De legalább ennyire fontos a kalandozók általános veszett híre, vagy éppen egy különlegesebb fegyver, anyag, stb. saját hírneve. Ha az ellenfél valamitől, a legendák okán, kellőképpen retteget, akkor máris hatalmas előnyre tettünk szert.

És ez esetben igaz az is amit sokan említenek: Ha valaki több technikát tudna, de most egyik sem megy, akkor veszít sokat, ha a mesterfokú fegyverforgatás helyre kerül a képzetlenség, az nyilván nagyobb érvágás. Persze egy mesterfokú fegyverforgató nem csak "többet veszthet", de azt nehezebben is veszti el. Hiszen többet látott, jobb az önbizalma, fel tudja mérni mekkora veszélyt jelentünk rá. Ha megrémül, ő is könnyű ellenfél. De ennek oka van, és amúgy is könnyű lenne. Ha viszont valakit kellően sebezhetőnek tart, akár a

megjelenése, fegyvere vagy vértje okán az ellenfél az jóval rosszabb helyzet. Ez esetben ugyanis az ellenfél teljes tudásával kell szembenézni. A lényeg a lényeg: csak azokkal a lehetőségekkel szabad számolni amiket végre is tud az adott karakter hajtani.

A kiegészítő támadás szakértelem, számos más tanulható harci csel segít eljutni oda, hogy e lehetőségek száma egy kicsit bővüljön. S ha már létezik 0 KPÉrt felvehető szakértelem, jellemző cselek, akkor nem árt ezek közül többet is elsajátítani, és kiaknázni a meglepetés előnyeit. Ahhoz, hogy ne rémüljön meg valaki egy különlegesebb fegyvertől, hanem tudjon mérlegelni segítséget jelenthet a fegyverismeret képzettség is.

A karakter szellemi felkészültsége, a saját harci tudása, a vértzet egyes rétegei (pl. gambeson), a fegyverzete, a mozgáskultúrája egy "fegyverrendszer" alkot. Ennek része az is, hogy az ellenfél saját hitére alapozva hogyan bizonytalaníthatja el, félemlítheti meg az ellenségeit. Nem lehet ezt olyan szinten kezelni, hogy egy könnyebb, rugalmasabb, de kellően erős fém kapjon egy jó módosítót. Mert pl. buzogány esetében ez nem feltétlenül jelent előnyt. S nem feltétlenül visz közelebb ahhoz, hogy e "fegyverrendszer" elemei között meglegyen az egyensúly és az összhang.

Nézzük csak meg egy kicsit más szemszögből a kérdést: Mekkora a különbség a szablya és a jann szablya harcértéke között? 2 KÉ, 5 TÉ, 1K6+1 (4.5) sebzés. Ebben pedig nem csak az abbitacél van benne, hanem a hatékonyabb kialakítás, a mágikus kovácsolás, az eltérő stílus, s megannyi más is. Többek között egy eltérő képzettség. A szablya képzettség jó egy könnyű, éles abbitacél fegyverre is,

meg egy nehezebb példányra is. Általános tudás. A jann szablya forgatásában való jártasság viszont egy sokkal pontosabban meghatározott fegyverre érvényes, aminek még az állapotát is tudjuk. Sokkal jobban ismerheted a fegyver lehetőségeit, határait. Kevésbé általános a tudás.

Azaz ezért a különbségért a rendszerben nem csak a pengét, vagy annak anyagát, kovácsolását, de a harcos tudását is cseréljük, sőt az ellenfél is másnak látja a fegyvert. Sőt, mivel a penge ellenálló a Jann szablya jobb állapotban is lesz, mint egy átlagos állapotú szablya. Aminek az állapota persze még romolhat. 4 lényeges különbség. Ezért 7 HMet, és 4.5 pont sebzés kaptunk. Osszuk el ezt a 4 szempont között? Azt látjuk, hogy feltételezve, hogy a változás ellenére is megmarad az egyensúly, mondjuk kapunk 2 pontnyi HMet kb 1 pontnyi sebzés. Ennél általában kevesebbet.

Ennél több módosítót elsősorban akkor kapunk, ha valami olyat alkot meg a kovács amit acélból nem lehetne megcsinálni.

2012.04.02.

Szerző: The Elf

Forrás: Kalandmester.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely