

Ökölvívás Yneven

KÉPZETTSÉGEK

Sokszor felmerült egy régebbi csapatomban a kérdés, vajon Yneven is létezik-e bokszt, mint tömegszórakoztatási tényező. Ha veszed a fáradságot és van türelmed elolvasni ezt az írást, nagyjából átfogó képet tudok nyújtani az ynevi boksztörténetéről, szabályrendszeréről és jelenéről.

Yneven az ökölvívás először, mint az önvédelem vagy a pusztakezes harc egyik formájaként jelent meg. Már önmagában is egy elég hatékony harcmódot jelentett, de nem volt elegendő arra, hogy fegyveres ellenfél ellen megvédje magát a képzettség használója. Gondoljunk bele: egy buzogány vagy egy bot csapását még könnyű hárítani akár kézzel is, bár egy kis fájdalommal jár, de a vágó és szúrófegyverek használói ellen csak a jó reflexek és a magas fegyvernélküli VÉ segít. Harcművészek ellen még valamennyire védettek az ökölharcosok, de a két harcmódot közül gondolom, nem kell mondanom melyiknek jobb a hatásfoka. Szóval az ökölharcot felváltotta a harcművészet és a fegyveres harc. De akkor mégis miért tanítják és tanulják oly sokan? Mint sok más mindenben ebben is a pénznek van szerepe. Aki jó ökölharcos az valószínűleg meg fogja állni a helyét az arénákban is.

A gladiátorokat ezért is képzik ki ökölharcra, mert nem csak fegyveres és harcművészeti viadalokat rendeznek, hanem olyanokat is, amikben a főszerep az ökölvívóknak jut. A gladiátorjátékok halotti rítusokból alakultak ki, ahol a halott legnagyobb tetteit játszották el. Mivel régen nem voltak gyakoriak a fegyverek, ezért a harcosok pusztá kezükkel verkedtek. Ebből a korszakból maradt fenn az ökölvívó-gladiátor viadal. Mostanság eléggé nagy népszerűségnek örvend a harci játékok ezen ága. Minden összecsapásnak megvan a maga alaphangulata, amit még csak emelnek a színvonalas ökölcstaták. Yneven egy nemzetközi szervezet sincs, ami összefogná a bokszt világot, így lényegében nincs is hivatalos ranglista Ynev legjobb bokszolóiról és nincsenek világbajnokok sem, de mint már említettem, az ökölvívás ettől függetlenül meglepően népszerű, ezért kialakultak olyan gladiátoriskolák is, ahol csak ökölharcot és birkózást oktatnak. A szabályrendszer teljes egészében megegyezik a Földön használt szabályokkal, így nem esik nehezebbre senkinek, hogy elképzelje a viadalt. Háromperces menetek, súlycsoportok, kesztyűs harc, három leütés utáni TKO, kiszámolás esetén KO, ezeket mindenki ismeri. De van néhány dolog, amit számszerűsíteni kell ahhoz, hogy jól működő bokszrendszert alakítsunk ki, és gördülékenyen menjen a játék.



Az ütések alapvetően két helyen találhatnak: a fejre és a törzsre. Így itt feleslegessé válik az FP, mert az az egész testfelületén keletkezett sérülésekre vonatkozik. Érdemes az ökölvívó ütészállóságát tehát a fent említett két részre bontani: a fejre és a törzsre. Ezek megjelölésére használjuk a fej ütészállósági és a törzs ütészállósági pontokat, röviden FÜP és TÜP. Sebzéskor ezeket a pontokat kell levonni az FP-k helyet. A sebzés helyét k6-os dobással döntjük el, 1-4-ig a törzset 5-6-ig a fejet éri a találat. Ezeket a pontokat a következő pontértékkel ellátott adottságok összeadásából számolhatjuk ki:

Fej ütészállósági pontok:

Fp:	Aktuális Fp-k
Képességek:	Állóképesség 10 feletti része
Szintenkénti pontérték:	K10 + Állóképesség 10 feletti része

Törzs ütészállósági pontok:

Fp:	Aktuális Fp-k
Képességek:	Erő és Állóképesség 10 feletti része
Szintenkénti pontérték:	K10 + Erő és Állóképesség 10 feletti része

Mint a táblázatból is kiviláglik a fej fokozottan veszélyes zóna az ütések szempontjából. Az ökölvívók többsége ezért vigyáz arra, hogy fejét a lehető legkevesebb találat érje. A szintenként kapott pontérték azt mutatja meg, hogy mennyire hatott a viadal előtti felkészülés. Ezen a helyen kell tárgyalnunk még a sorozatüteseket. Ha a meccs során az egyik fél mindkét kezével sikeres találatot hajtott végre, akkor joga van még két támadáshoz. Ha ezek is találtak, akkor megint kettőhöz, de ezután a két ütés után már nincs joga többet támadni. Ilyenkor a következő körben az ellenfél -15-tel dobja a KÉ-jét, mivel az előző veréstől még kába, hatása alól ki kell kerülnie és össze kell szednie magát - ha erre nincs módja, akkor...

Kiütés: Ha valaki az ellenfelén az aktuális ÜP egyötödénél nagyobbat sebez, akkor beszélünk kiütésről. Ilyenkor a szabályok szerint tízig számolnak rá, ha addig nem áll fel, akkor elveszítette a meccset. Ha a harmadjára is kiütnek valakit, a bíró beszünteti a küzdelmet. A

mérkőzésvezető bármikor leállíthatja a meccset, ha úgy látja jónak, hiszen célja a játékosok megóvása a komolyabb sérülésektől.

Lefogás: A lefogást akkor alkalmazza az ökölvívó, mikor menet közben akar erőt gyűjteni, hogy folytathassa a küzdelmet. Ez általában már a 10-12 menetes meccsek vége felé használt fogás, amikor az ökölvívóknak már pihengetniük kell, hogy állva tudjanak maradni a menet végéig. Ez játéktechnikailag a következő képpen valósul meg: az ökölvívónak sikeres támadást kell végrehajtania, hogy lefogja ellenfelét. Egy körig állhatnak így aztán a bíró szétválasztja őket.

A bokszkesztyű harcértékei: KÉ: 5 TÉ: 5 VÉ: 3 Sebzés: k3+ erő bónusz.

A kesztyű harcértékei hozzáadódnak a kéz harcértékeihez, de sebzés esetén a kesztyűnél feltüntetett érték a mérvadó. Ezt a rendszert kell felhasználni, ha két karakter (akár ringen kívül) a kezével verekszik. Ha harcművész az egyik fél akkor értelme van beszélni a láb ütészállósági pontokról is, amiket a törzs ütészállósági pontokkal megegyező módon lehet kiszámítani.

Ennyi fért ebbe az összefoglalóba remélem sok segítséget sikerült vele adnom.

?05.26.

Szerző: Daredevil

Forrás: MAGUS RPG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely