A hajózás játéktechnikája

SZABÁLY

*Ez a cikk szó szerinti kivonata az **Elrabolt királyné** (Lord RuFuS és Taxen) című kalandmodulnak, ami a VIII. Mentálcsavar találkozóra készült, 2010-ben. Kivonatolt, külön írásként is szeretném megjelentetni, mivel az értékes szabály megbújik és el is vész a kalandmodul mögött annak mellékleteként, ám szerintem megérdemli, hogy kereshető, megtalálható és így alkalmazható legyen mindenki számára. (a szerkesztő)*

Hajósok értékei

Alapértékek

Minden döntéshelyzetben lévő tisztnek, név szerint a kapitánynak, az ostromgépkezelőnek és a kormányosnak van egy alapértéke, mellyel későbbi próbáit dobja. Ezeket tulajdonságaikból származtathatjuk az alábbi képességek értékének összeadásával:

Kapitány (Vezetés): Intelligencia + Akaraterő

Ostromgépkezelő (Erő): Ügyesség + Észlelés[1]

Kormányos (Manőver): Gyorsaság + Észlelés

Képzettségek

Ha a szóban forgó tiszt a lent felsorolt képzettségek valamelyikével nem bír, úgy képzettségenként -15 levonást szenved alapértékére; Alapfokú jártasság esetén +5, Mesterfokú jártasság esetén +10 a jutalma, képzettségenként.

Kapitány: Hajózás, Tengerjárás, Hadvezetés;

Ostromgépkezelő: Hajózás, Hadvezetés, Mértan;

Kormányos: Hajózás, Tengerjárás, Helyismeret („tengeri tartomány”).

Morál és legénység

Nagyobb számú legénységgel sokkal összetettebb manővereket is végre lehet hajtani miközben a kisebb számú, lelkesebb legénységgel könnyen sikerrel lehet venni a legnehezebb akadályokat is. Természetesen az ideális párosítás a nagyszámú, lelkes legénység, amely azonban sajnos a legritkább esetben valósul meg.

A tisztek minden 10, kezük alá dolgozó matróz után +1 bónuszt kapnak értékükre. Ehhez az értékéhez minden döntéshelyzetben lévő tiszt hozzáadja az emberei Bátorságának 10 feletti részének háromszorosát – vagy levonja belőle a 10 alatti részének háromszorosát.

[1]Bár a kalandmodulban az 'észlelés' szó szerepel, az alkalmazás módjából és abból, hogy tulajdonságként hivatkoznak rá, gyanítom, hogy valójában az érzékelés tulajdonságról van szó. (Ezt használták már akkor a Mentálcsavar karakteralkotásokban is.)

Hajók értékei

Típus	Méret*	Vezetés	Erő	Manőver**	Bírás
Gallo	1	5	3	40	50
Gálya	2-3	10	12	47	53
Karavel	2-4	10	3	51	54
Galleon	3-5	30	16	30	179

* a hajó Mérete mutatja meg azt is, hogy a hajó hány találati zónából áll.

** az Erő és a Manőver-érték soha nem változatlan, mindig módosítani kell a két hajó méretkülönbségének megfelelően (egy galleon 4 kategóriával nagyobb, mint a gallo, így alapesetben 4x10=40 ponttal kell csökkentenünk Manőverének értékét; lásd alább)

A Veterán a keskelloni podeszta zászlóshajója, egy háromfedélzetes galleon. Kapitánya Malagar kapitány (Int 14, Ake 16), aki Mesterfokkal rendelkezik a Hajózás és a Tengerjárás képzettségekben, ahogyan Hadvezetése is Mesterfokú. Kormányosa Ugardo (Gy 15 Ész 15), Mesterfokkal mindhárom vonatkozó képzettségben. A hajó ostromgépkezelője az anterai Hugordi (Ü 17 Ész 14) Alapfokú Hajózással és Mesterfokú Hadvezetéssel és Mértannal.

A hajón 400 matróz szolgál, akiknek átlagos Bátorsága 13 – ütközetben a kapitány és a kormányos keze alá 50-50, Hugordi alá 300 fő dolgozik. A hajó értékei: Méret 5, Vezetés 30, Erő 16, Manőver 30, Bírás 179. Ezek alapján a végleges harcértékek:

Vezetés 104 (30 (Tulajdonság) + 30 (képzettségek) + 5 (legénység) + 9 (morál) + 30 (hajó))

Erő 111 (31 (Tulajdonság) + 25 (képzettségek) + 30 (legénység) + 9 (morál) + 16 (hajó))

Manőver 104 (30 (Tulajdonság) + 30 (képzettségek) + 5 (legénység) + 9 (morál) + 30 (hajó))

A harc menete

Összefoglaló

A tengeren folytatott küzdelem öt egyszerű, egymás után következő lépésből felépülő körből áll.

1) Megállapítjuk a harcban résztvevő hajók és tisztek értékeit.

2) A kör első lépésében a kapitányok 1k10-et dobnak a Vezetésre. A nagyobb Vezetéssel bíró kezd, utána következik a másik. A nagyobb Vezetéssel rendelkező kapitány annyi bónuszt oszthat szét a másik két tiszt között a kör végéig, amennyivel Vezetése meghaladta a kisebb Vezetéssel rendelkező hajó kapitányáét.

3) Az ostromgépkezelő lépésében a támadás történik a korábban kiszámolt Erő segítségével történik.

4) Az ostromgépkezelőt a kormányos követi a lépések sorában, aki a hajó Manőver-értékét használja akkor, ha meg akar közelíteni egy másik hajót úgy, hogy nem ütközik bele - vagy az Erő-értékét, ha szét akarja hasítani a vágóorral. Ugyanúgy a kormányos kalkulálja a hajó Manőverét, amely a lövedékek és más manőverekkel szembeni védelmét biztosítja.

5) A sikeres támadás után a hajó kapitánya kalkulálja ki a sebzést az alkalmazott ostromfegyver szerint, melyet a hajó megfelelő találati zónájának megfelelő szintjének Bírás-értékéből kell levonnunk – kivéve bizonyos legénységet célzó támadásokat, mint a nyílzápor.

6) Az elszenvedett sebzés levonása után az áldozat hajóját kell ellenőriznünk, hogy mennyire rongálódott, roncsolódott.

A harcok általában nem egyetlen körig tartanak, így ezután a lépések kerülnek ismétlésre.

Kör

Egy tengeri kör hat hagyományos kör idejét öleli fel – tehát 1 percet jelképez. Azért van szükség hosszabb időegység bevezetésére, mert a fedélzeti ostromgépek még így is ritkán jutnak tőzlehetőséghez, viszont a tengeri viszonylatban csak ez lehet elég hosszú idő

ahhoz, hogy érdemi változás állhasson be a résztvevők egymáshoz viszonyított helyzetében vagy a körülményekben.

Méret és találati zónák

A hajók mérete hagyományos építéssel rendelkező hajók esetében egy 1-5 közötti érték, mely a hajó többihez képesti viszonylagos méretét és a találati zónáinak számát mutatja meg. Egy találati zóna nagyjából 5-10 lábnyi területet ölel fel, és a hajó egy szerkezeti egységét jelképezi, melyet a hajó sebzésének modellezésére vezetünk be. Nyilvánvaló, hogy minél több találati zónából áll egy hajó, annál nehezebb elpusztítani.

A találati zónákat fedélzetenként és szintenként kell értelmezni, beleértve az árbocszinteket is (azaz azt a szintet, ahol már nincs fedélzet, csak az 1-3 árboc).

A Méretek különbsége fontos szerepet kap az Erő és a Manőver végleges értékének meghatározásánál is.

Minden pontnyi különbség a résztvevő hajók között -10 Manőver értéket jelent a nagyobb hajó számára.

Vezetés

A Vezetés érték a kapitány ismeretein és a hajó méltóságteljes megjelenésén múlik. A fegyverek Kezdeményezéséhez hasonlóan ez határozza meg, hogy melyik kapitány adhatja ki előbb a szükséges parancsokat, ám eltérően attól nem szükségszerűen a hajó gyorsasága, inkább megjelenése, hírneve, kisugárzása és a jelenlétével keltett fenyegetés az, amely az értéket adja. A résztvevő hajók kapitányai minden kör kezdetén 1K10-et adnak a Vezetés értékükhöz, melyet a hajó, saját ismereteik és tapasztalataik, velük született adottságaik és legénységük alapján kalkulálhatnak ki – lásd fentebb.

Aki a Vezetés-próbát nyeri, annyi bónuszt oszthat szét az alá dolgozó ostromgépkezelőnek vagy kormányosnak, amennyi a harcban résztvevő legnagyobb és legkisebb Vezetések különbsége. Megteheti, hogy egy az egyben az egyik tisztet erősíti ezekkel a bónuszokkal, de dönthet úgy is, hogy egyenlő arányban szétosztja kettejük között – ebben semmiféle megkötésnek nem kell engedelmeskednie.

Erő

Az Erő a hajók támadó képességeit mutatja meg a fegyverek Támadó- illetve Célzó értékéhez hasonlóan; a rajtuk elhelyezett ostromgépek, a megerősített bordázat, a büszke legénység mind-mind hozzájárul a kalkulált értékhez.

A táblázatban szereplő Erő-értékek között nincs olyan nagy különbség, mint várható lenne. Ez főként azért van, mert az Erő értéket két körülmény valószínűleg módosítja – a méretkülönbség és a hajón lévő ostromgépek pontossága. Az adott körben elsütött ostromfegyverek Erő-értékét hozzá kell adni a kalkulált Erő értékhez, majd erre 1k100 dobással történik a támadás. A cél az ellenfél távolsággal és egyéb paraméterekkel módosított Manőver-értéke.

Egy körben legfeljebb annyi ostromfegyvert lehet elsütni, amennyi az ostromgépkezelő alá dolgozó legénység huszad része, s mindegyikre külön-külön kell dobni.

Manőver

A Manőver a hajók gyorsaságát, fürgeségét és a kormányosok képességeit jelképezi. Általános szabály, hogy minél nagyobb egy hajó, annál rosszabb a Manőver-értéke, melyet a Méretkülönbségek miatti módosító jelképez. A fegyverek illetve a távolsági fegyverekkel szemben számolt Védő értékkel vonható párhuzamba. A támadó hajó távolságát hozzá kell adni a megtámadott hajó Manőver értékéhez, majd ezt az értéket módosítani a lent ismertetett környezeti körülményeknek megfelelően a végleges Manőver érték meghatározásához.

Környezeti körülmények

A hajók fedélzetén elhelyezett ostromgépek pontosságát nagyban befolyásolja a tenger, amely gyakran úgy játszadozik a legnagyobb hajókkal is, mint a kölykök a makettekkel a fürdődézsában. A hagyományos távolsági fegyverekhez hasonlóan a

környezet a fedélzeti ostromfegyverek pontosságát is hasonló könyörtelenséggel befolyásolja.

A tenger és a szél	Manőver bónusz
Szélcsend, nyugodt tenger	+10
Szemerkélő eső, szellő	+30
Gyenge szél, kisebb hullámok	+50
Erős szél, nagyobb hullámok	+70
Sűrű köd, viharos szél, hajónyi hullámok	+100
Átláthatatlan köd, orkán, szökőár	+130

A megtámadott	Manőver bónusz
Mozdulatlan (horgonyzott egy kikötőben)	+0
Kiszámíthatóan mozog (egyenes vonalban menekül)	+20
Kiszámíthatatlanul mozog (hullámokon hánykolódik)	+35
Elkerülő mozgást véget (kiváló kormányossal forog a vízen)*	+50

*Elkerülő mozgást csak olyan hajó végezhet, melynek kormányosa mindhárom vonatkozó képzettségben Mesterfokkal rendelkezik, vonatkozó Tulajdonságai pedig jobbak, mint 15.

Ha több hajó közrefog egy másikat – azaz több oldalról hajtanak végre harci manővereket az áldozat szemben – úgy a közrefogók mindegyike +10 Erő bónuszt élvez támadáshoz és +10 Manőver bónuszt a közelkerüléshez, mellésikláshoz.

Egy hajót legfeljebb annyi oldalról lehet közrefogni, amennyi a Méretének fele felfelé kerekítve, de legalább kettőről. Legalább három Mérettel kisebb hajók egy fél hajót tesznek ki csak a közrefogás szempontjából, így tehát egy hatalmas galleont (Méret 5) 3 oldalról foghatja közre 3-5-ös Mérettel rendelkező hajó, de egy 2-es Méretű csatahajó-falka akár 6 tagja is megkapja a +10 bónuszt.

Bírás

A Bírás jelképezi az a sebzés-mennyiséget, melyet a hajó teste az adott területen elviselni képes. Leginkább az STP-nek megfelelően célszerű kezelni, így tehát a lövedék és a hajó anyaga is számításba vehető.

Ha az adott zónának adott szintjén található Bírás-pontok fele elfogy, a hajótest ott szétreped, átlyukad, szétcsúszik – egy szóval rútul megroncsolódik azon a területen. Ha a szint zóna-értéke 0-ra csökken, az a rész teljesen elpusztul és a 2-3 szomszédos terület szintén a felére csökken.

Sebzés

A fedélzeti ostromfegyverek sebzése lentebb található – ezek alapján kalkulálja a kapitány a sikeres találat esetén okozott sebzést. Annak függvényében, hogy a megtámadott milyen mozgást végez, a kidobott sebzést általában csökkenteni kell, mielőtt levonnánk az áldozat Bírásából.

A megtámadott	Sebzés csökkenés
Mozdulatlan (horgonyzott egy kikötőben)	0
Kiszámíthatóan mozog (egyenes vonalban menekül)	3/4
Kiszámíthatatlanul mozog (hullámokon hánykolódik)	1/2
Elkerülő mozgást véget (kiváló kormányossal forog a vízen)*	1/3

*Elkerülő mozgást csak olyan hajó végezhet, melynek kormányosa mindhárom vonatkozó képzettségben Mesterfokkal rendelkezik, vonatkozó Tulajdonságai pedig jobbak, mint 15.

A hagyományos szabályok szerint kalkulált túlütés esetén – tehát ha a dobással módosított Erő legalább 50-nel magasabb értéket vesz fel, mint az áldozat Manővere – nem kell módosítanunk a sebzést a táblázatnak megfelelően, hanem egy az egyben levonhatjuk a Bírásból.

Az árbocszintre mért sebzésnek az áldozat Manőverére is van hatása. Ha az árbocszinten sikerült szétroncsolni egy zónát (tehát Bírását felére vagy az alá csökkenteni), 5-tel kell csökkentenünk az áldozat Manőverét, míg ha teljesen elpusztítottuk azt a zónát (tehát Bírását 0-ra csökkentettük), 10-zel romlik a hajó Manővere.

Fedélzeti fegyverek

Erő

A fedélzeti fegyverek Erő-értékét nem a fegyver alapvető pontossága adja, hiszen ezeket a szerkezeteket általában mozdulatlan célpontok – falak, bástyák, kapuk ellen tervezték.

A szokványos CÉ-szerő pontosság helyett a fedélzeti fegyverek Erejét egy egyszerű számolással kalkulálhatjuk ki – összeadjuk a kezelésére rendelt matrózok számát és az ugyanazon célpontra leadott lövések számának ötszörösét.

Ha tehát egy fegyvert négy ember kezel és harmadjára lövi ugyanazt a célt, úgy az Ereje 19 (4+3x5) lesz.

Egyéb statisztikák

Név	Tám/kör*	Sebzés	Táv	Típus
Katapult	1/15	9K10+9	75	hajótest elleni
Ballista	1/5	6K6+6	50	személy elleni
Vágóorr	-	12K10+12	1	hajótest elleni
Gyorskata pult	1/5	4K10+4	10	hajótest elleni
Naftavető	1/30	3K10 (+3K6/kör)	15	hajótest/személy elleni
Tűzköpő	1/10	2K10 (+2K6/kör)	5	hajótest/személy elleni
Nyílvető	1/15	K10+2**	35	személy elleni
Pattantyú	1/5	2K6+6	20/50 ***	hajótest elleni tűzfegyver

* természetesen a kör ebben az esetben a fentebb meghatározott 1 perces időtartamot jelenti.

** a nyílvető sebzését az adott zónában tartózkodó összes matróz elszenvedi egyszer (túlütés esetén háromszor) a szokványos nyílvesszőkre vonatkozó szabályok figyelembe vételével (íjász szabály, kötelező Ép), hacsak nem vonul valamilyen fedezékbe

*** a megadott távolságon belül a pattantyú automatikusan túlütést ér el sikeres találat esetén A gyorskatapult egy kisebb, kevésbé hatékony, ám gyorsabb fegyver, melyet kifejezetten a tengeri adviselésre fejlesztettek ki. Mindenben megegyezik nagyobbik testvérével, kezeléséhez azonban fele annyi ember is elegendő – azaz akár 2 ember is elboldogul vele.

Ehelyütt hívjuk fel mindenki figyelmét, hogy a pattantyú egy meglehetősen ritka, szinte hozzáférhetetlen fegyver szerte Yneven, mely minden lövéséhez 15 lat lőport használ – így tehát a kapitánynak minden lövésért 15 aranyat kell fizetnie. Bővebben lásd az Új Tekerecsekben.

A fentebb bemutatott Veterán egy karvellel (Méret 3, végleges Vezetés 75 Manőver 121) kerül szembe, a Veterán értékei tehát a következőképpen módosulnak:

Méretkülönbség: 2, ebből következőleg Manőver –20 (2x10 (különbség)) tehát végül Manőver 84.

Mindkét kapitány 5-öt dob 1k10-en a Vezetésre, így a Vezetések különbsége 29. Malagar kapitány a Veterán ostromgépkezelőjére bízza a csatát és teljes támadást vezényel. A tengeren kisebb szél fúj, a hullámok kellemesen ringatják a támadásra sikló galleont. A két hajó 15 lábra van egymástól. Célpontja azonnal menekülőre fogja, a hullámokon hánykolódva igyekszik egy szikla mögé úszni.

Hugordi vezetésével a hajó Erő értéke 130 lesz, s mindjárt támad is az egyik katapulttal melyet 5 ember kezel - Cé-je tehát 10. 140-re 85-öt dob, amelynek eredménye így 225. Célpontja +15 (távolság) +50 (környezet) +35 (mozgás) Manőver értéket élvez, így teljes Manőver értéke 221. A támadás eredménye meghaladta a védekezést, az ostromgépkezelő tehát találatot ért el.

A kapitány kidobja a 9K10+9-es sebzést – a dobás eredménye 63, mely a kitérő manőver miatt a felére csökken. A lövedék a karvel leghátsó találati zónájának legfelső szintjébe, tehát árbocszintjébe csapódik, megrongálva a tatárbocot, Bírását 54-ről 23-ra csökkentve. Ez öttel csökkenti a karvel Manőverét.

2019.10.03.
Szerző: Magyar Gergely
Forrás: Kalandozok.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely

*Ez a cikk szó szerinti kivonata az **Elrabolt királyné** (Lord RuFuS és Taxen) című kalandmodulnak, ami a VIII. Mentálcsavar találkozóra készült, 2010-ben.*