

Ostromszabályok



*Ez az írás nem önálló cikként jelent meg, hanem a IX. Mentálcsavar találkozóra írt, **Rowon ostroma 3415** (szerző: Lord RuFuS) című kalandmodul mellékleteként szerepelt. A cikk ennek szó szerinti kivonata. Azért, hogy a szabály ne vesszen el, és külön, saját címén kereshető és megtalálható legyen, kiemeltem, és változtatás nélkül, de önálló cikként szerepeltetem. (a szerk.)*

Mivel a karakterek nem egyszerű sorkatonák száz hasonlóval egy sorban, nem fegyvert ragadott, tömegekben erős parasztok, nem kezelhetjük őket ekként akkor sem, ha csatában vagy ostromban vesznek részt. Ha minden ellenfél ellen, aki szembejön, külön-külön dobásokat kérünk a támadásra és a sebzésre, úgy a küzdelem hihetetlenül lelassulhat és unalmassá válhat. Az öldöklésben fegyverrel részt vállaló karakterekre ezért az alábbi szabályok vonatkoznak.

Egy csatakör tizenöt perc időtartamot vesz igénybe. Ez alatt az idő alatt mindenki, aki harcos kaszttal rendelkezik és nála alacsonyabb Tapasztalati szintű ellenfelekkel harcol, annyiszor támadhat, amennyi a szembenálló felek Tsz-e közötti különbség. Az alkalmazott taktikai harci alakzat vagy harctéri módosító (roham,

védekező harc, túlerő) minden +/-5 Té bónusz után +/-1 támadást jelent. Közös harcmodor és ikerharc ilyen helyzetben nem alkalmazható, a harci lázat ellenben erre találták ki (minden +5 Té +1 támadás).

Ha az ellenséges hadtest döntően pajzzsal felszerelt katonákból áll, úgy a pajzs minden 10 Vé-je 1-gyel csökkenti az ellenük intézhető támadások számát, az általuk alkalmazott védekező taktika, elfoglalt harci helyzet pedig a nekik járó +5 Vé után von le egyet-egyet a támadások számából.

A körönkénti támadások száma legfeljebb öt lehet minden módosító alkalmazása után.

A támadás maga a csatában 1K10-zel történik, ha a karakter kétszer támadhat egy körben; 1K6-tal, ha a körönkénti támadásainak száma egy és 1K3-mal, ha körönként kevesebb, mint egy támadásra jogosult.

Ha a karakter sérül, az azt jelenti, hogy rést hagyott a védelmén és elszenvedi az ellenfelek fegyverének kidobott sebzését Fp-ben. Sikeres támadása esetén az ellenfél harcképes katonáinak létszámát csökkenti a táblázat szerint.

Támadás kockája			Eredmény
1K3	1K6	1K10	
1	1	1	Hiba, a karakter sérül (egy körben legfeljebb egyszer)
2	2-4	2-7	Sikeres támadások, a Td (+fegyver Sp, ha kétkezes) a sebzés
3	5-6	8-10	Vérengzés, a Td (x5 ha kétkezes) + fegyver Sp a sebzés



Az okozott emberveszteséget több dolog módosítja:

Tényező	Sebzésmódosítás
Erő-járulék	Teljes értéke hozzáadódik a sebzéshez
Fegyverhasználat Mf	+2
Pusztítás Af	+2
Pusztítás Mf	+5 (benne van az Af)
Ellenfél páncélt visel	- SFÉ
Az alkalmazott fegyver több kockával sebez*	+3 minden plusz kocka után
Ellenfél védekező taktikát követ	A sebzés feleződik
Ellenfél védekező taktikát követ és védekező harcot folytat	A sebzés a negyedére csökken

*Roham és Lovas roham esetén az egy kockával sebző fegyverekből is többkockás sebzésű lesz!

Ez alatt a kör alatt az alacsonyabb szintű ellenfélnek 1 visszatámadásra van lehetősége amennyiben szemben áll a karakterekkel. Ha már félkörben betörték az ellenség vonalaiba, a visszatámadások száma 2-re (félhátulról módosító), ha teljesen bekerítették őket, 3-ra nő (hátulról módosító), melyet a legalább kétszer olyan hosszú fegyverek minden esetben 1-gyel növelnek. Szálfegyverek rohammal szemben további +1 támadást biztosítanak. Az ellenség támadása a játékosokhoz hasonlóan történik és sebzése is úgy számolandó.

Egy-egy csatakörben mindkét fél legalább egyszer támadja az ellenfelét.

Példa

Egy 6. szintű ilanori vágató (Erő 16, Sodronyng 3 SFÉ, Pusztítás Af, Szablya Mf) egy lovascsapat élén ék alakzatba fejlődve oldalba támad egy keleti barbár tábornokot. A mesélő döntése szerint a barbárok mindegyike 1. szintűnek számít, a szintkülönbség így 5. Az ék (nem kráni pusztító ék) a mesélő döntése szerint +5 Té-t, a lovasroham +30 Té-t ad, így a +35 Té +7 támadást jelentene.

A barbárok számítottak a támadásra, így védekező harcmodorban, szétszéledve fogadják a

vágatókat, így a technikák biztosította +40 Vé-vel 8-cal csökkentik az ilanori támadásainak számát.

Hősünknek így $5+7-8=4$ támadása lesz. Mivel a hagyományos harcban körönként két támadásra jogosult a szintje révén, 1k10-zel dobja támadásait. Ezek eredménye 1, 4, 7, 9.

Nézzük elsőként a sikereket, melyet képzettségei +4 (+2 Fegyverhasználat Mf +2 Pusztítás Af), Ereje +2, a lovasroham pedig +3 bónusszal növelnek, ellenfelének taktikája azonban felére csökkentek. A 7 és a 9 kritikus sikernek számít, így értékük a dobott eredményhez hozzájárul a szablya dobott sebzése, 5 és 7. Az eredmény így 12 és 16 – bónuszokkal 21 és 25 –, a 4-es eredmény pedig 13-ra nő. Az eredmények 13, 21 és 25 felének, azaz 6, 10 és 12-nek az összege. Ez 28.

Sikertelenségének eredménye, hogy a barbár csatabárdok $3k6+3$ Fp sebet okoz neki (14) melyet páncélja 11-re csökkent. A kötelező Ép miatt 1 Ép sérülést is fel kell írnia. A kétkézes csatabárdot forgató barbároknak egy támadásuk van ellene, melyet körönkénti $\frac{1}{2}$ támadásuk révén 1k3-mal tesznek. Az eredmény 2, melyhez kétkézes fegyver révén $3k6+3$ adódik (17), amelyet a páncél 3-as SFÉ-je 14-re csökkent.. Újabb 1 Ép.

A támadás első 15 percének eredménye, hogy hősünk 28 barbárt tett harcképtelenné, míg maga 31 Fp és 2 Ép sebet szerzett. Az eredmény valószínűleg egészen másképp alakult volna, ha a 15 perc minden egyes (összesen tehát 90) körét lemesélik a játékosnak, ám semmi nem garantálja, hogy „mindössze” ennyivel megúsza volna.

Ez az írás nem önálló cikként jelent meg, hanem a IX. Mentálcsavar találkozóra írt, **Rowon ostroma 3415** (szerző: Lord RuFuS) című kalandmodul mellékleteként szerepelt. A cikk ennek szó szerinti kivonata. Azért, hogy a szabály ne vesszen el, és külön, saját címén kereshető és megtalálható legyen, kiemeltem, és változtatás nélkül, de önálló cikként szerepeltetem. (a szerk.)

2019.10.03.

Szerző: Magyar Gergely
Forrás: Kalandozok.hu