



SZABÁLYZAT

A Kard és Mágia rendszere alapján kidolgozva

A szabályzat nem ismerete nem ment fel annak
használatá alól!

A Kastély a Ködben Team

Képzettségek használata:

A karakterek képzettségeket vehetnek fel oly mértékben, amennyit meghatároz nekik az osztályuk, a fajuk és az intelligenciájuk. Minden képzettséghez kapcsolódik egy-egy tulajdonság, ami meghatározza, milyen tulajdonság bónusz számítható be a képzettség teljesítésénél.

Alkímia (Int), Álcázás (Kar), Állatidomítás (Kar), Csapdák állítása/eltávolítása (Ügy), Egyensúlyozás (Ügy), Előadás (Kar), Értékbecslés (Int), Gyógyítás (Böl), Hajózás (Ügy), Hallgatóság (Böl), Hamisítás (Int), Jelek olvasása (Int), Koncentráció (Böl), Lovaglás (Ügy), Mászás (Erő), Megfigyelés (Böl), Méregkeverés (Int), Mesterség (Int vagy Ügy), Nyomkeresés (Böl), Osonás (Ügy), Rejtőzés (Ügy), Szabadulóművészet (Ügy), Tudás – Történelem, Ország, Vallás, Vadon, Növény, stb. (Int), Ugrás (Erő), Úszás (Erő), Varázshasználat (Int/Böl), Zárnyitás (Ügy), Zsebmetszés (Ügy).

Képzetlen képzettséghasználat: Ha az adott karakter nem jártas az adott képzettségben attól függetlenül próbát tehet vele, ebben az esetben a próbadobáshoz nem adódik hozzá a karakter szintje, csupán a képzettséghez tartozó tulajdonság módosító. Képzetlenül is csak arra a képzettségre tehető próba, amit a karakter osztálya lehetővé tesz!

Próba dobása képzettséggel: tulajdonság bónusz + tapasztalati szint + d20

Próba dobása képzettség nélkül: tulajdonság bónusz + d20

A célszámok: könnyű: 6

átlagos: 12

nehéz: 18

hősies: 24

20-as dobás automatikus sikert jelent!

Harc:

1, Meglepetés: Az orvgyilkosok kedvelt támadási formája. A lényege, hogy a megtámadott személy nem számít a támadásra, így VO-jában az ügyesség bónusz nincs benne. Ezt egy harc kezdeményezésénél csak egyszer lehet kijátszani!

2, Kezdeményezés: Minden résztvevő a harc elején kidobja, mikor jön a körben.

Dobás: d20+Ügyesség bónusz

Halasztás: a karakter önkéntesen lemondhat magasabb kezdeményezéséről és dönthet úgy, hogy a kör végén jön.

Fókuszálás: ha a karakter egy teljes kört tölt azzal, hogy felkészül a következő körére, akkor attól kezdve elsőként cselekedhet.

Bekészített cselekvés: tulajdonképpen feltételes cselekvés. Ha a karakter által bejelentett feltétel teljesül (például a megkötözött tús megmozdul), akkor azonnal cselekedhet, ha ezt a körben még nem tette volna meg.

3, Cselekvés:

Mozgás: az észszerűség keretein belül, egy RT körben egy ember átlag 5 m-t tud megtenni.

Támadás: d20 + Szint támadás + Erő bónusz vs. az ellenfél VO-ja

Célzás: d20 + Szint támadás + Ügy bónusz vs. az ellenfél VO-ja

Sebzés: Erő bónusz + a fegyver módosítója (távolsági fegyvernél az erő bónusz nem számít)

1-es gurítás balsiker: baráti tűz, önsebzés, vagy egyéb szerencsétlen kimenetel

20-as gurítás automatikus siker

4, Azonnali („instant”) halál: ha a kritikus ütés utáni dobás 20-as, az ellenfél azonnal meghal!

5, Kábító sebzés: a karakter dönthet úgy is, hogy ellenfele élve kell neki. Ekkor minden támadásra -4 levonás jár, ha a használt fegyver nem kimondottan alkalmas erre a célra (mint például a kard). A kábító sebzés nem halálos, és egy bizonyos idő után (általában pár óra) elmúlik.

6, Képzetlen fegyverhasználat: ha a karakter nem képzett egy adott fegyver használatában, vagy improvizált fegyvereket (székláb, kődarab, stb.) alkalmaz, -4 levonást kap támadásaira.

7, Egyéb harci manőver (másnéven „+5-ös [+10-es] manőver”): ebbe a kategóriába tartoznak az olyan cselekedetek, mint a lefegyverzés, a másik fegyverének eltörése, a fegyverrel való visszaszorítás, stb. Ekkor ellentétes támadásdobást kell dobni (ez a két fél harci tudását szimulálja), és ha az egyik meggyőzően nagy mértékben (általában 5, nehezebb manőverekre 10 ponttal) meghaladja a másikat, akkor a cselekedet sikerült... vagy balsiker esetén éppen ellenkezőleg, az ellenfél kihasználta a gyengeséget és átment ellentámadásba. Ha nem haladja meg az 5-ös különbséget a két dobás, a kimenetel döntetlen.

8, Menekülés és üldözés: a menekülés veszélye az, hogy a menekülés első körében minden üldöző szabadon támadhat a hozzá legközelebbi ellenfélre, ha ezt valami meg nem akadályozza illetve még nem cselekedett a körben.

Az üldözést általában csoportos vagy egyéni kezdeményezésdobásokkal lehet lejátszani, például úgy, hogy egymás után két sikeres kezdeményezés szükséges az üldözők lerázásához, ellenben minden esetben, amikor az utóbbiaké a magasabb érték, az első sorban állók támadhatnak a leglassabb vagy legmegterheltebb menekülőre, esetleg megpróbálhatják a menekülőket elkapni.

9, Mágiahasználat: egy körben minden esetben legfeljebb egy varázslatot lehet elmondani, függetlenül a kör hosszától, a varázslat szintjétől, vagy bármilyen mástól. Amennyiben a varázshasználatot megzavarnák a varázslat elmondásában (például cselekvése előtt megsebzik a körben), akkor Koncentráció képzettség próbát kell dobnia. Ennek nehézsége az általános nehézségeknek megfelelő.

10, Egyéb cselekedet: az egyéb cselekedetek közé tartozik bármilyen, ami egy kör alatt csatában elvégezhető. Például elővenni, és meginni egy gyógyító italt, nekirontani egy bezárt ajtónak, vagy bekötözni egy vérző és eszméletlen szövetségest.

11, Visszavonulás: ha még nem cselekedtél a körben, dönthetsz úgy, hogy visszavonulsz, ebben az esetben az ellenfélnek van még egy támadása rád. Ha túlélted, el tudsz szakadni a harctól.

12, Fedezék és rejtettség: a fedezék fizikai akadály (elsősorban lőfegyverek ellen), míg a rejtettség annak fokmérője, hogy valamilyen anyagtalán forrás mennyire takarja el a karaktert. Ezek általában növelik a védett fél VO-ját. A teljes sötétség +4-et ad, a kisebb fedezékek többnyire +2-t, a nagyon jók (pl. lőrés íjászok ellen) +6-ot, néha +8-at.

13, Mészárlás (harc nagy számú ellenfél ellen): bizonyos esetekben a karakterek hozzájuk képest gyenge, azonos típusú teremtmények hordáival kerülnek szembe. Ha a mesélő ezt célszerűnek találja, alkalmazhatja az alábbi irányelvet: amennyiben egy sikeres támadódobás megöli a kiszemelt célpontot, a fennmaradó sebzést a következő ellenfél szenved el.