

Wood Wedge System (D10)

Fejlesztők:
Kalinovits Márk

...

Fejlesztés kezdete: 2013.05.28.
verzió: Alfa 1.3

Az A 1.3-es verzió kihívásai:

1. Hátterek kezelése
2. Mágiarendszer újra optimalizálása

Rendszermag

Dobáskód: d10

Mechanizmus: 10 \geq Képesség + Képzettség + Módosító \geq D10 > ellendobás értéke \geq 0

Statisztikák: A képességek, képzettségek értéke 0 és 5 között lehet

Erőforrások: Életerő, bátorság, mana-pont, pszi-pont, kegy-pont értéke 0 és 10 között vehet fel értéket. Sorspont.

Karakteralkotás: Fél-szabad, keretektől gazdálkodó pontelosztásos.

Karakterfejlődés: Cselekedet alapú, próbadozással.

Statisztikák

Képességek

A képességek három csoportba sorolhatóak, ezek a Mentális, Fizikai és a Szociális képességek csoportja. Mindhárom jellemző-csoport további 3 értékre bomlik, mint Hatalom, Érzékenység, Ellenállás.

Mentális képességek: Intelligencia, Észjárás, Határozottság

Fizikai képességek: Erő, Ügyesség, Állóképesség

Szociális képességek: Jelenlét, Meggyőzés, Higgadtság

Képzettségek

A képzettségek is az előző felosztás szerint rendezhetőek. Ennek szerepe a képzettségpróbáknál jön elő.

Mentális képzettségek: műveltség, írás/olvasás, mesterség, nyomozás, orvoslás, okkult, politika, tudományok.

Fizikai képzettségek: atlétika, verekedés, lovaglás/kocsihajtás, íjászat, tolvajlás, rejtőzködés, túlélés, vívás.

Szociális képzettségek: állatismeret, emberismeret, kifejezőkészség, megfélemlítés, rábeszélés, karizma, alvilág ismerete, színészet.

Hátterek

A hátterek részint játéktechnikai, részint színesítő tulajdonságok. Alapvetően két típusuk létezik. A csak karakteralkotáskor felvehetőek (pl.: faj), illetve a később is (szerepjátékkal) megszerezhetőek (pl.: vagyon).

Hátterek listája: faj, méret, mágikus fogékonyság, pszi érzékenység, (szakrális) kegyeltség,

vagyon, rang, hírnév, szövetséges.

Képzettség-próba

A cselekedetek kimenetelét képzettség-próbával lehet eldönteni. A próba célszáma a cselekedethez társítható képzettség, képesség és módosító értékek összege. Siker esetén a próbadozás kisebb vagy egyenlő a célszámmal. A módosítók +5 és -5 értékek között lehet.

Kompetitív képzettség-próba

Abban az esetben, ha két karakter egymással ellentétes hatású cselekedeteket végez (harc), akkor kompetitív-próbára kerül sor. A próba lefolyása a következő. A kezdeményező karakter normál képzettség próbát tesz. Amennyiben a próba sikeres, akkor a dobott érték lesz a másik karakter próbájának alsó küszöbe. Amennyiben a próba sikertelen, nincs alsó-küszöb. Ezután a második karakter is próbát tesz, annyi kiegészítéssel, hogy a próbának ekkor alsó küszöbe is van.

Képesség mentődobás

Olyan esetekben amikor egy behatás elleni védekezéshez nem lehet ellen-képzettség próbát rendelni, még mindig lehetőség van mentődobásra. Ekkor a játékos ellendobást tesz, de az alkalmazott felső küszöb kapcsolódó képesség értéke lesz.

- Mentális behatások ellen Határozottság
- Fizikai behatás ellen Állóképesség
- Asztrális operációkkal szemben Higgadtság

Harc

A harc szimulálása kompetitív képzettség-próbák sora. Alapvetően két típusa van: a normál és a védekező harc. A normál harc esetében a támadó, míg védekező harc esetében a védekező karakter számít kezdeményezőnek.

Sikeres támadás esetén a támadó- és védő dobások különbsége adja a bevitt sebzés alapját. A sebzést a viselt vértet sebzés felfogó értéke csökkentheti, amit a fegyverek átütő képessége csökkent.

Varázslás és elmetrükkök

A varázslatok és elmetrükkök sikere, a harchoz hasonlóan, kompetitív képzettség-próbákkal dönthető el. A misztikus energiák felhasználója Okkult képzettségpróbát tesz. A hozzá tartozó képesség az észjárás. Alapesetben a védekező karakter minden mágikus hatás ellen mentődobásra jogosult. Ezek mikéntje a hatás típusától függ (Mentális: Határozottság, Fizikai: Állóképesség, Asztrális: Higgadtság).

Amennyiben a karakter rendelkezik aktív mágia-ellenállással (pszi-pajzs) akkor mentődobás helyett Okkult ellenpróbát tehet. A kapcsolódó képesség mentális operációk ellen a Határozottság, asztrális támadások ellen a Higgadtság. Ez az opció fizikai hatások esetén nem él.

A mágia sikerének mértékét a harci sebzéshez hasonlóan a sikeres támadó és védő dobások különbsége adja.

Erőforrások

Életerő

Az életerő értéke megegyezik az Állóképesség és Határozottság értékek összegével. A különféle sebesülések átmenetileg, illetve véglegesen csökkenthetik. A sérülések csökkentik a képességek értékeit is! Amennyiben az életerő értéke egyre csökken, a karakter kezdi elveszíteni a kontrollt

teste felett, így cselekedetei lelassulnak. Amennyiben eléri a nullát, a karakter elájul. Minden további sebesülés halált okoz.

Sorspont

A karakterek rendelkezhetnek sorspontokkal, melyeket a következőkre lehet felhasználni:

- megmenekülni a hirtelen haláltól (egyetlen támadás által okozott halálos sebzés)
- automatikus, maximális sikert elérni egy cselekedettel.

Mesélői tipp: Ajánlott a sorspontokat erősen korlátozott erőforrásként kezelni!

Mana- és pszi-pontok

A mana- és pszi-pontok segítségével növelhető az egyes varázslatok erőssége, illetve sikerességének esélye. A befektetett pontok mint módosítók szerepelnek a megfelelő képzettség próbákban.

- Maximális Mana-pont számítása: Intelligencia + Jelenlét
- Maximális Pszi-pont számítása: Higgadság + Határozottság
- Maximális Kegy pont számítása: Határozottság + Jelenlét

Az elhasznált pontok visszaszerzése szerepjátékkal történjen (meditáció, ima, stb...).

Karakter alkotás

A karakterek megalkotása pontok szabad elosztásával történik. A három tulajdonság kategóriába sorolt jellemzők 60 egységből vásárolhatóak.

Képességek (x3)

Minden képesség kezdőértéke egy. Ráfordított egységek ajánlott mennyisége 33 (11pont). Megkötés, hogy az ötödik fok két pontba kerül.

Képzettségek és misztikus jellemzők (x1)

Minden képzettség kezdőértéke nulla. Ráfordított egységek ajánlott mennyisége 21 (21pont). Megkötés, hogy az ötödik fok két pontba kerül.

Hátterek (x2)

Nincs ingyenes induló háttér. Ráfordított egységek maximálisan ajánlott mennyisége 6 (3pont).

Karakter fejlődés

A karakterek jellemzői csak akkor fejlődhetnek, ha használják őket. Amennyiben egy játékülés alatt egy képzettség használata kiemelt szerepet kap (többszöri használat, akár sikertelen is, kiemelkedő siker), akkor az ülés végén próba tehető, hogy sikerül-e fejleszteni. A próba célszáma a normál képzettség-próbákéval megegyező, ellenben itt a sikerhez túl kell dobni ezt az értéket. Sikeres próba esetén egyel nő a képzettség foka.

Képességek fejlesztésére akkor van lehetőség, ha egy hozzá tartozó képzettség sikeresen fejlesztésre került (vagy került volna, de annak értéke már maximális volt). Ekkor a próbadozás célszáma 5 + a képesség jelenlegi értéke. Egy játékkal csak egy képesség növelésére van lehetőség.

A további hátterek megszerzése minden esetben szerepjátékkal történik.

Példatörténet

A történet

Brorag betévedt Fart városában, ahol igyekszik eltűnni üldözői elől. Balszerencséjére belerohan egy városőrbe és véletlen fellöki azt. Josephus az incidens következtében kénytelen jól megnézni az idegent és arra jut, hogy mintha már látta volna az orkot valahol. Jobban belegondol...

<< Dobás d10-zel (4), felső küszöbként az Észjárás (2) + Nyomozás (3) érték szolgál: siker. >>

- Hét, te! Most velem jösz! - kiált oda a menekülőnek.

Brorag úgy gondolja sikerül megfélemlítenie a városőrt.

- Én biza nem, tegyél le róla, ember!

<< Megfélemlítés próba (d10=1), felső küszöb Erő (4) + Megfélemlítés (3), elég gyenge próbálkozás. Josephus megpróbál ellenállni a rátörő félelemnek. Bátorság próba (d10=2) alsó küszöb (1), felső küszöb (4), azaz siker. >>

A törvény embere még csak meg sem szeppen a farkasfi reakciójától, nem tágit.

- Bizony velem jösz! - húzza elő kardját.
- Ezt te sem akarod – előkerül az ork kétkezes csatabárdja is.

<< Újabb megfélemlítés próba (d10=4), siker. Ellenállás $4 < d10 \geq 4$, azaz Josephusnak 4-et kell dobnia, hogy megtartsa hidegvérét. Dobása 7, így ez nem sikerül. Bátorsága 4-et csökken. >>

- Nem, nem! Én sem akarom... - fülét farkát behúzza menekül a város hős védnöke.

Brorag elmosolyodik, a régi trükk sokszor mentette már meg a bőrét. De ekkor ismerős hangot hall a magasból. - Mi a f...

Az előbbi jelenetet végignézte az egyik közeli tetőről Harrass, a mesterlövész aki sok másik fejedéssel együtt az orkért járó vérdíjra hajt. Amikor a helyi zsoldos elhagyja a szitert célzásra emeli íját és Broragra lő.

<< Célzó dobás felső küszöb Ügyesség (3) + Íjászat (4), 2-t dob, siker. Mivel Brorag nem a kitérésre összpontosított, nincs esélye ellendobásra. A vessző eltalálja, és 2-t sebez. Maradék életereje $5-2=3$.>>

A nyílvessző nagy erővel csapódik az ork vállába, mire az felordít. Gyors pillantásokkal igyekszik felmérni a helyzetet. Fedezéket kell találnia.

<< A cselekedetre való dobás felső küszöbe Észjárás (2) + Túlélés (3) + Módosító (2), a dobás eredménye 8, balsiker. >>

Nem tud elég gyorsan fedezéket találni, így a fejedésszár újabb lövést enged prédája felé.

<< Célzó dobás, felső küszöb 7, dobás 4. Brorag ellendobásra jogosult, felső küszöb a Gyorsaság értéke 3, alsó küszöb 4, azaz esélytelen. Direkt találat, sebzés 4. Maradék Életerő $3-4=-1$. Harrass játékos a két pontos találat okán megpróbálhatja fejleszteni az íjászat képzettségét az ülés végén. >>

A vessző a háta közepén találja el az ide oda futkosó fenevadat, aki ennek hatására szinte azonnal kimúlik.

- Már csak be kell gyűjteni a fejpénzt – mormolja maga elé a mesterlövész és lemászik a tetőről.

Az ork elég testes egy jószág, de azért nekiáll elvonszolni. Ekkor jelenik meg egy konkurens fejedésszár, a Crocko névre hallgató sarlatán.

- Nocsak mit találtam az utcán. Ingyen préda. - a csukja sötétjéből kéken izzó szemek, az inkognó újaiból villámmintás kezek villannak elő.

<< Megfélemlítés, felső küszöb Jelenlét (3) + Megfélemlítés (2), dobás 8, sikertelen. >>

- Gyenge próbálkozás, vakarcs – ezzel otthagyja a tetemet és a jövevény felé fordul. Tör villan a kezében.

A vajákos sem volt rest, védekező pozíciót vett fel az esetleges támadással szemben, az ő kezében is hideg fém csillan.

<< Védekező harc. Felső küszöb Ügyesség (2) + Vívás (2), dobás 1, elég szerény siker. >>

Az íjász ragadozó mosollyal tekint a varázshasználóra, de egyelőre még nem támad. Vesztére, mert ez pont annyi időhöz juttatja Crockot, hogy megfogjon elméjében a varázslat.

<< Varázslás. Felső küszöb Észjárás (3) + Okkult (4), dobás 10, balsiker. >>

A varázsszó elhangzása után nem történik semmi. Besült a varázslat. Harrass támadásba lendül a védelmét feladó mágiaforgató ellen.

<< Támadás. Felső küszöb Ügyesség (4) + Vívás (1), dobás 3, siker. Crocko védekezik. Alsó küszöb 3, felső küszöb 4, dobás 6, balsiker. A támadás betalál, sebzés 3, amit az inkognó alatt viselt bőrvért némileg tompít (3-1=2). Crocko maradék életerege 4-2 = 2. >>

A szúrás elrondítja a drága ruhát, sőt a nemrég vett vérten is áthatol némileg, égető fájdalmat okozva ezzel.

„Ez nem fenéig tejfel, valamit tennem kell!” gondolja, majd támadásba lendül. Elméjének hatalmával felerősíti a megidézendő büvigét...

<< Varázslás. Felső küszöb Észjárás (3) + Okkult (4) + Mana-pontok (2), dobás 4, siker. Harrass Állóképesség mentődobásra jogosult, alsó küszöb 4, felső küszöb 2. Esélytelen. Sebzés 4, amiből a bőrvért felfog 1-et, így 3 vonódik le. Harrass maradék életerege 4-3=1. Utolsó Életerő pont! >>

Villámok csapnak ki a boszorkánymester ujjából és körbe veszik az íjászt. Az ordítva próbál ellenállni a kinnak. A vajákos kihasználja a helyzetet és újabb varázslatba kezd.

<< Varázslat. Felső küszöb Észjárás (3) + Okkult (4) + Mana-pontok (1), dobás 2, siker. Állóképesség mentődobás. Alsó küszöb 2, felső küszöb 1 (csökkent főérték), esélytelen. Ennek ellenére a bőrvért felfog egy sebzést. Harrass maradék életerege 1-1=0, azaz elájul. >>

Újabb villám hasít a mesterlövész testébe, amely ezúttal teljesen harcképtelenné teszi.

- Na jó, nem volt ingyen – szorít egy rongyot vérző oldalához Crocko. De az enyém a vérdíj, mu-ha-haaa!

A varázshasználó nem törődik többet a pórul járt vetélytárssal, inkább felbérel egy helyit, hogy helyette cipelje az ork tetemét...

Az in-game történések után

<< A játékülés végén a következő értékek fejlődésére van lehetőség:

Harrass íjászat és vívás képzettsége, valamint Crocko okkult jellemzője növekedhet.

Harrass játékos a próbát tesz. Íjászat, alsó küszöb Ügyesség (4) + Íjászat (3), dobás 9. Ez most nem sikerült. Újabb próba ezúttal a vívásra. Alsó küszöb Ügyesség (4) + Vívás (1), dobás 10. Hát ez sem.

Crocko játékos szintén megpróbálkozik a képzettség javításával. Alsó küszöb Észjárás (3) + Okkult (4), dobás 8 siker. Crocko Okkult képzettsége 5-re emelkedik. >>

Karakterek

Brorag, az ork szökevény

Képességek					
Intelligencia	1	Erő	4	Jelenlét	1
Észjárás	2	Ügyesség	3	Meggyőzés	2
Határozottság	2	Állóképesség	3	Higgadtság	2
Képzetségek					
Műveltség	1	Atlétika	2	Állatismeret	1
Írás/olvasás	0	Verekedés	2	Emberismeret	1
Mesterség	0	Lovaglás	0	Kifejezőképesség	0
Nyomozás	2	Íjászat	0	Megfélemlítés	3
Orvoslás	0	Tolvajlás	0	Rábeszélés	1
Okkult	0	Rejtőzködés	1	Karizma	0
Politika	0	Túlélés	3	Alvilág	2
Tudományok	1	Vívás	4	Színészet	0
Egyéb jellemzők					
Hátterek: Faj : 1 (ork)				Max Életerő	5
				Max Bátorság	4
				Sorspont	0
Fegyverek és vérték					
Kétkezes csatabárd	Elérés	4	Átütőerő	3	

Josephus, a városőr

Képességek					
Intelligencia	2	Erő	3	Jelenlét	2
Észjárás	2	Ügyesség	3	Meggyőzés	2
Határozottság	2	Állóképesség	2	Higgadtság	2
Képzettségek					
Műveltség	1	Atlétika	2	Állatismeret	1
Írás/olvasás	1	Verekedés	2	Emberismeret	2
Mesterség	0	Lovaglás	1	Kifejezőképesség	2
Nyomozás	3	Íjászat	1	Megfélemlítés	1
Orvoslás	0	Tolvajlás	0	Rábeszélés	1
Okkult	0	Rejtőzködés	0	Karizma	1
Politika	1	Túlélés	1	Alvilág	1
Tudományok	1	Vívás	3	Színészet	0
Egyéb jellemzők					
Hátterek: Szövetséges: 1 (városőrség)				Max Életerő	4
				Max Bátorság	4
				Sorspont	0
Fegyverek és vérték					
Hosszú kard	Elérés	3	Átütőerő	2	
Láncing	SFÉ	2	MGT	0	

Harrass, a mesterlövész

Képességek					
Intelligencia	2	Erő	2	Jelenlét	2
Észjárás	2	Ügyesség	4	Meggyőzés	2
Határozottság	2	Állóképesség	2	Higgadtság	2
Képzettségek					
Műveltség	1	Atlétika	2	Állatismeret	1
Írás/olvasás	1	Verekedés	0	Emberismeret	1
Mesterség	0	Lovaglás	1	Kifejezőképesség	1
Nyomozás	1	Íjászat	4	Megfélemlítés	0
Orvoslás	0	Tolvajlás	0	Rábeszélés	1
Okkult	0	Rejtőzködés	2	Karizma	0
Politika	0	Túlélés	2	Alvilág	1
Tudományok	2	Vívás	1	Színészet	1
Egyéb jellemzők					
Hátterek: Vagyon: 1 Hírnév: 1				Max Életerő	4
				Max Bátorság	4
				Sorspont	0
Fegyverek és vérték					
Hosszú íj	Elérés	120	Átütőerő	1	
Rövid kard	Elérés	2	Átütőerő	1	
Bőrvért	SFÉ	1	MGT	0	

Crocko, a boszorkánymester

Képességek					
Intelligencia	3	Erő	1	Jelenlét	3
Észjárás	3	Ügyesség	2	Meggyőzés	2
Határozottság	3	Állóképesség	1	Higgadtság	2
Képzettségek					
Műveltség	2	Atlétika	0	Állatismeret	0
Írás/olvasás	2	Verekedés	0	Emberismeret	2
Mesterség	0	Lovaglás	0	Kifejezőképesség	1
Nyomozás	1	Íjászat	0	Megfélemlítés	2
Orvoslás	0	Tolvajlás	0	Rábeszélés	1
Okkult	4	Rejtőzködés	0	Karizma	1
Politika	0	Túlélés	0	Alvilág	0
Tudományok	2	Vívás	2	Színészet	0
Egyéb jellemzők					
Hátterek: Mágikus fogékonyság: 1 Pszi érzékenység: 1	Max. Mana-pont	6	Max Életerő	4	
	Max. Pszi-pont	5	Max Bátorság	5	
	Max. Kegy-pont	0	Sorspont	0	
Fegyverek és vérték					
Tőr		Elérés	1	Átütőerő	1
Bőr vért		SFÉ	1	MGT	0