

VARÁZSLÓK ÉS BOSZORKÁNYOK



OROSZ MIHÁLY

SZEREPIJÁTÉK

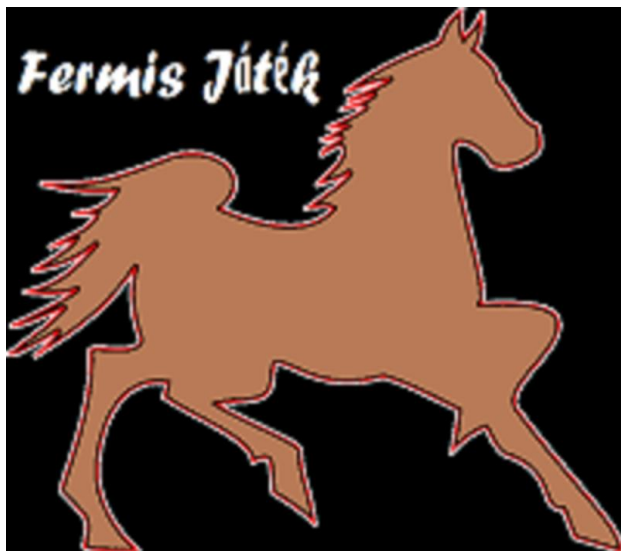
Varázslók és Boszorkányok

Szerepjáték

Orosz Mihály

Saját ingyenes kiadás

Játék weboldala
www.fermisjatek.gportal.hu



Előszó

A Varázslók és Boszorkányok egy egyszerű kis szerepjáték. Első sorban kezdő játékosoknak ajánlom. Akik most kezdtek érdeklődni a szerepjátékok iránt. A játék egy középkori fejlettségi szinten lévő világban zajlik. A játékosok az emberek harcos csoportját képviselik, a mesélő irányítja a boszorkányok és varázslók cselekedeteit, és létrehozza a játék helyszínét és menetét. Egy sötét korban háború dúl a varázslók, boszorkányok és az emberek között. Endira boszorkánymester maga köré gyűjtötte az összes varázslót és boszorkányt, Fekete Liga néven. Céljuk az emberi világalalmuk alá hajtása! A harcosok klánja az emberiség utolsó reménye a gonosszal szemben. Néhány bátor harcos úgy döntött, hogy felveszi a harcot Endira serege ellen. (Ők a játékosok.)

Ha valamelyik szabály nem tetszik, akkor változtass rajta nyugodtan. Hozzatok létre új szabályokat, ha szeretnétek vagy szükségét látjátok. A játékosok is találhatnak ki különböző dolgokat, fegyvereket, felszerelési tárgyakat stb. A mesélő jóváhagyásával! Bővítsétek a rendszert a saját elképzeléseitekkel! A játékhoz idővel készül majd mesélői háttér, kalandmodul és más kiegészítő könyvek.



Karakter

Minden karakter 5 tulajdonsággal rendelkezik. A játékosok választásuk szerint két darab tulajdonsághoz hozzárendelnek hatoldalú dobókockát, másik két tulajdonsághoz pedig tízoldalú dobókockát rendelnek. (d6 - d10)

Példa:

- Életerő 18 (12+6)
- Egészség d6
- Intelligencia d10
- Karizma d6
- Alap tulajdonság d10



Tulajdonságok

Életerő: Minden karakter $12 + \text{Egészség kocka értékkel}$ megegyező élet ponttal rendelkezik. Példa: Ha valaki d6 kockát rendelt az egészség értékéhez, akkor az élet pontja 18 lesz. ($12 + 6 = 18$)

Ha a valakinek az élet pontja nullára esik, a karakter meghal.

Egészség: A fizikai erőnlétet és állóképességet mutatja.

Intelligencia: A karakter általános ismereteit és az új ismeretek megszerzésének képességét mutatja.

Karizma: A karakter fizikális megjelenését és személyiségét mutatja.

Alap tulajdonság: Ez az akaratot a harcban való jártasságot a lopakodást, érzékelést, csapda felfedezést mutatja.

Egyéb tulajdonság

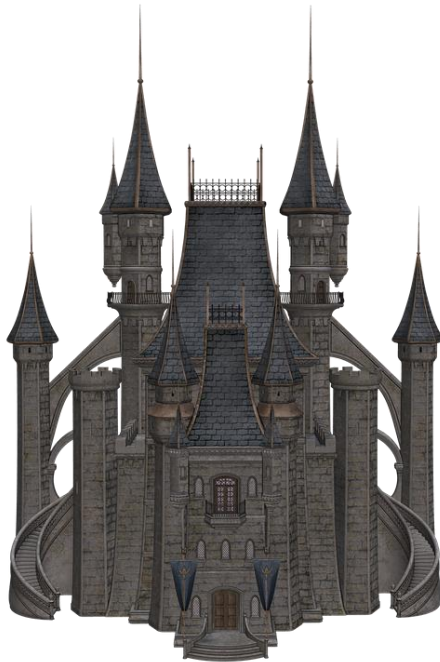
Mozgás: Azt mutatja, hogy a karakter egy kör alatt hány métert tud megtenni. Az értékek 1 – 5 – ig. vannak rangsorolva. 1 érték 20 m jelent az 5 érték pedig 100 m jelent. Egy karakter minden körben egy cselekvést tud végrehajtani és mozogni egyszerre. Minden karakter alap mozgási értéke 3. Futva a távolság dupláját lehet megtenni, de utána a karakternek 1 körön keresztül pihenni kell.

Tanulás: Valamilyen új ismeret, tudás megszerzéséhez intelligencia próbát kell dobni. A célszámot a mesélő határozza meg.

- Nagyon könnyű elsajátítani az új ismeretet. 1-2
- Átlagos nehézségű elsajátítani az új ismeretet. 3-4
- Nagyon nehéz elsajátítani az új ismeretet. 5-6

Kezdő felszerelés

Minden játékos 1 felszereléssel (fegyver) kezdi meg a játékot. Ehhez a játékosok hozzárendelnek egy d6 kockát. A fegyvereknek is van külön sebzési értéke. Példa: A fegyverem sebzése 2 a kockával 3 dobtam. Ebben az esetben 5 tudok sebezni. Fegyverből maximum 3 lehet egy karakternél, de a közönséges tárgyakból bármennyi lehet nála.



Karakter fejlődés

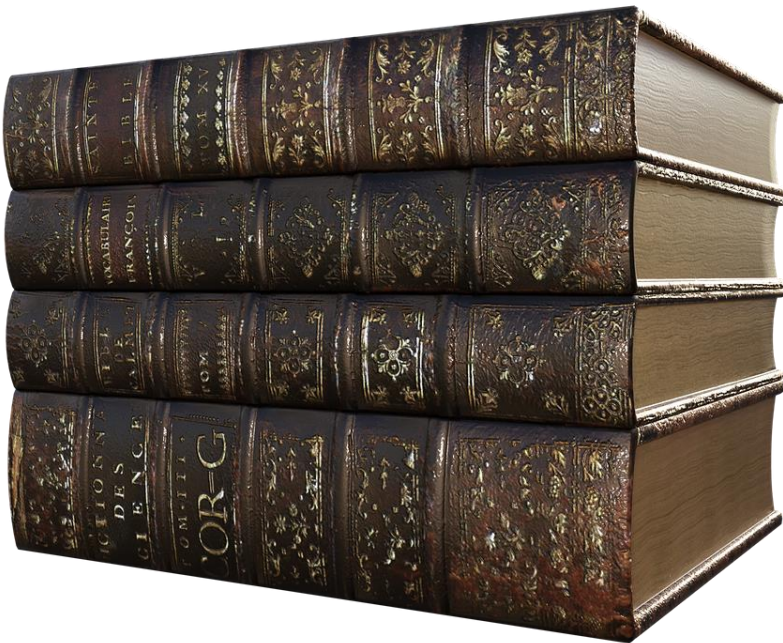
A karakterek minden megölt boszorkány vagy varázsló után az erősségétől függően (Kezdő, Átlagos, Veterán, Elit.) 30, 60, 90, 120 tapasztalati pontot (Tp) kapnak. A mesélő adhat még plusz pontot a játékosoknak a játék folyamán mutatott aktivitásért és probléma megoldásért. A játékosok tapasztalati pontokkal növelhetik a tulajdonságaikat. Különböző fegyvereket és egyéb felszerelést vásárolhatnak belőlük. Ha a karakter d6-ról d10 – re szeretné növelni valamelyik tulajdonságát, akkor ez 800 Tp kerül. Az életerő növelése eggyel 200 Tp kerül.



Próba dobás

Minden feladatnak van nehézségi szintje. Ahhoz, hogy sikeresen megtudjunk oldani egy feladatot a nehézségi szinthez képest többet vagy ugyanannyit kell dobni. (Használt kocka d10)

- Könnyű 2
- Átlagos 4
- Nehéz 6
- Nagyon nehéz 8
- Majdnem lehetetlen 10



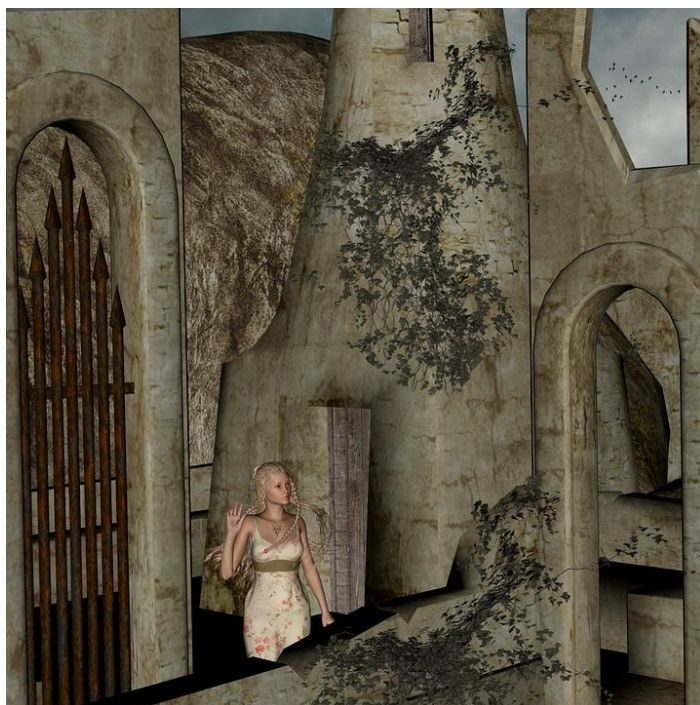
Meglepetés és kezdeményezés

Meglepetés

Az NJK karakterek sokszor lesből támadnak a játékosokra. Ilyenkor meglepetés próbát kell dobni. A karakter alap tulajdonsághoz hozzárendel kockával dob az NJK karakter erőssége ellen. Ha az ellenség erőssége nagyobb, mint a dobott szám + 1 sebzést kap az NJK karakter.

Kezdeményezés

A játékosok meghatározzák, hogy ki kezdi a cselekvést az adott körben. A játékosok az alap tulajdonságok kockájukat használják az NJK karakterek elsődleges varázslata ellen.



Boszorkányok és Varázslók (Nem játékos karakterek NJK)

A boszorkányoknak és varázslóknak minimum 3-ast kell dobni, hogy harcban eltaláljanak egy játékost. Egy boszorkány vagy varázsló akkor hal meg, ha életereje nullára esik. Az NJK karaktereket 4 különböző kategóriába soroljuk. (Kezdő, Átlagos, Veterán, Elit.)



Kezdő boszorkány

A játékosoknak minimum 2-es dobás kell, hogy harcban eltalálják őket. A mesélő szabadon választhat, hogy a két támadásból (elsődleges vagy másodlagos) melyiket használja.

Elsődleges varázslat: k6

Másodlagos varázslat: k6 – 2 (Ha a kapott szám nullára vagy mínuszba jönne ki a támadás sikertelen.)

Életerő: 6

Erősség: 2



Átlagos boszorkány

A játékosoknak minimum 4-es dobás kell, hogy harcban eltalálják őket. A mesélő szabadon választhat, hogy a két támadásból (elsődleges vagy másodlagos) melyiket használja.

Elsődleges varázslat: $k6 + 1$

Másodlagos varázslat: $k6 - 1$ (Ha a kapott szám nullára jönne ki a támadás sikertelen.)

Életerő: 10

Erősség: 4



Veterán varázsló

A játékosoknak minimum 6-os dobás kell, hogy harcban eltalálják őket. A mesélő szabadon választhat, hogy a két támadásból (elsődleges vagy másodlagos) melyiket használja.

Elsődleges varázslat: k10

Másodlagos varázslat: k6 + 2

Életerő: 14

Erősség: 6



Elit varázsló

A játékosoknak minimum 8-as dobás kell, hogy harcban eltalálják őket. A mesélő szabadon választhat, hogy a két támadásból (elsődleges vagy másodlagos) melyiket használja.

Elsődleges varázslat: $k10 + 3$

Másodlagos varázslat: $k10 + 1$

Életerő: 22

Erősség: 8

Fegyverek

Kések

Tőr Ár: ingyenes Módosító: nincs

Kés Ár: ingyenes Módosító: nincs

Vívótőr Ár: ingyenes Módosító: nincs

Kardok

Hosszú kard Ár: 20 Tp Módosító: + 1

Rövid kard Ár: 10 Tp Módosító: nincs

Szablya Ár: 30 Tp Módosító: + 2

Ütő és hasító fegyverek

Buzogány Ár: 15 Tp Módosító: nincs

Láncos buzogány Ár: 20 Tp Módosító: + 2

Tüskés buzogány Ár: 20 Tp Módosító: + 2

Bordás buzogány Ár: 25 Tp Módosító: + 2

Fokos Ár: 10 Tp Módosító: nincs

Csatabárd Ár: 50 Tp Módosító: + 3

Szálfegyverek

Lánczsa Ár: 30 Tp Módosító: + 1

Pika Ár: 35 Tp Módosító: nincs

Dárda Ár: 50 Tp Módosító: + 3

Alabárd Ár: 80 Tp Módosító: + 2

Távolsági fegyverek

Parittyá Ár: 20 Tp Módosító: nincs

Visszacsapó íj Ár: 50 Tp Módosító: nincs

Számszeríj Ár: 100 Tp Módosító: Minden körben 2* támadhatnak vele.

Dobókereszt Ár: 60 Tp Módosító: + 2

Hajító bárd Ár: 120 Tp Módosító: + 3

Hajító lánczsa Ár: 150 Tp Módosító: + 2 Minden körben 2* támadhatnak vele.

Karakterlap

Név:

Életerő:

Egészség:

Intelligencia:

Karizma:

Alap tulajdonság:

Fegyverek:

Felszerelési tárgyak:

Tapasztalati pont:



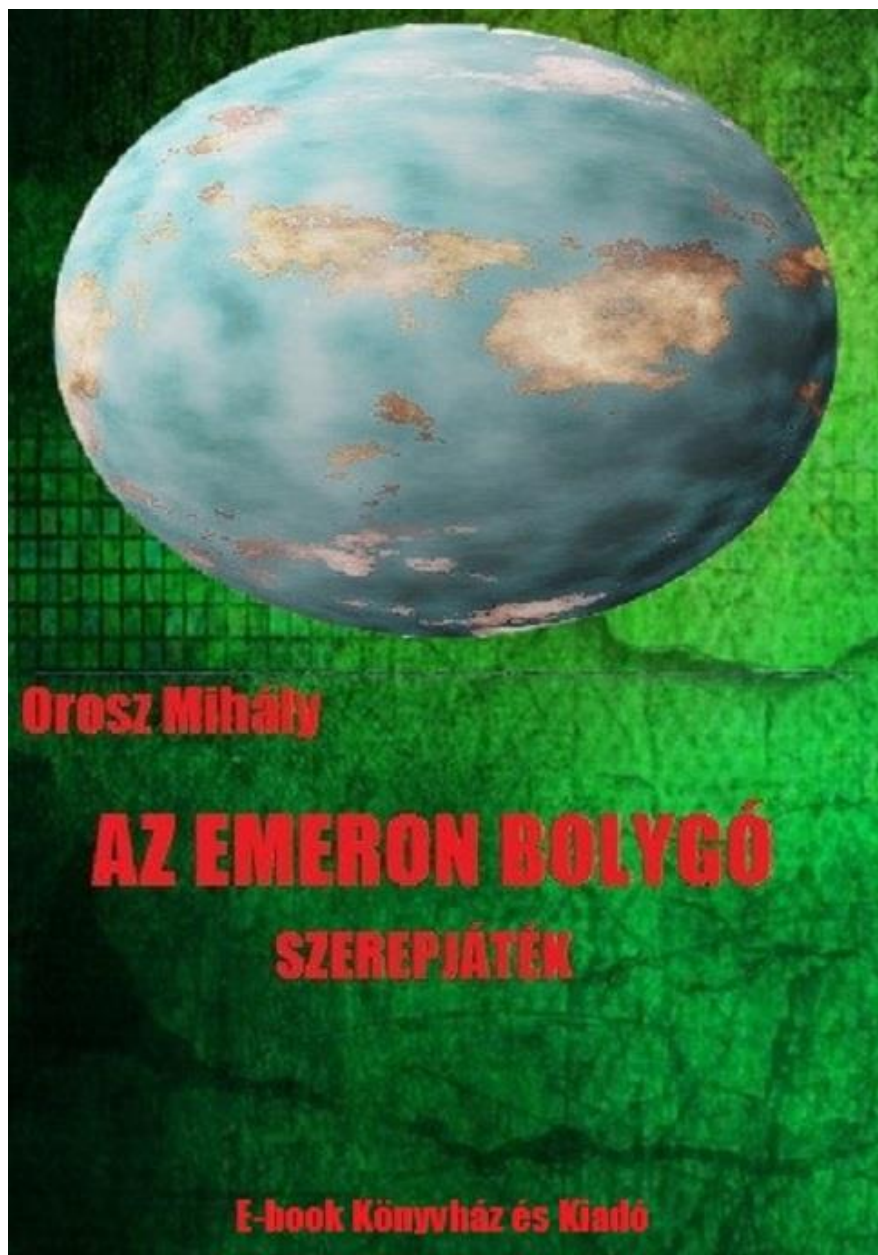
Reklám

Tekintsétek meg a többi könyvet is a weboldalon!

www.fermisjatek.gportal.hu

Másik 12 db könyv kiadás alatt van.





A MARSI HÁBORÚ

SZEREPJÁTÉK



OROSZ MIHÁLY

E-book Könyvház és Kiadó

ENDERION

SZEREPJÁTÉK



OROSZ MIHÁLY

E-book Könyvház és Kiadó

OROSZ MIHÁLY



HONFOGLALÁS
SZEREPJÁTÉK

E-book Könyvház és Kiadó

E-book Könyvház és Kiadó

MAFFIA
SZEREPIJÁTEK


18

OROSZ MIHÁLY

Orosz Mihály

ARSZON VILÁGA




 Publio

Orosz Mihály

HUNNIA 2



Alapkönyv

 Publio



OROSZ MIHÁLY

5. Kiegészítő Füzet

A Hunnia szerep és társasjátékhoz

 Publio



Orosz Mihály

Koktélok


receptek

Orosz Mihály

Társasjáték Szabálykönyv



A Vadnyugat és az Androméda Galaxis társasjáték

 Publio

Tartalom

Varázslók és Boszorkányok	1
Előszó	2
Karakter	3
Tulajdonságok	4
Kezdő felszerelés.....	5
Karakter fejlődés	6
Próba dobás	7
Meglepetés és kezdeményezés	8
Boszorkányok és Varázslók (Nem játékos karakterek NJK).....	9
Fegyverek	13
Karakterlap	14
Reklám.....	15