

Neszték, egy Kib'szott D&D

Minimalista szerepjáték és efféle szarságok

Menj a <http://whothefuckismyndndcharacter.com/> oldalra, te faszt. Használd az elsőt, amit kapsz, kivéve, ha tényleg *elb'szottul* szar.

Találd ki a fajodat!

Ide süss! Minden faj spéci hópihe spéci képességekkel!

Ember	Ó, jee, +10% TP bónusz. Rasszista faszt.
Sárkányfi	Tüzet, vagy ilyesmit fúj 1d8 sebzéssel.
Törpe	Vaksötétben lát, +1 támadás kalapáccsal.
Elf/Fél-Elf	Gyönyörű. Sosem alszik. B'szottul ijesztő.
Gnóm	Aranyos erdei lényekkel tud beszélni.
Félszerzet	+2 lopakodás, meg ilyesmi. Szőröstalpú.
Félork	+1 fegyverrel mindenki ellen, b'szottul jó.
Poronty	Sötétség varázslat 1/nap. Annyira emó.

Nézz egy kasztot!

Ez olyasmi, mint a foglalkozásod, vagy mi, mit to'm én.

Zúzós Rohadékok - d10 ÉK

Barbár	Írástudatlan. +1 nagy fegyverekkel.
Harcos	+1 manőverekre és cselekre, meg ilyesmi.
Szerzetes	+2 pusztá kézzel. Őklei 1d6-ot sebeznek.
Paplovag	Szuper szent. Papi varázslatok fele/nap.

Sunnyogó Rohadékok - d8 ÉK

Bárd	Varázslatos énekek. +4, amikor kib'szott csábító.
Vándor	Fél-mágus. +4 a sunnyogásra.
Zsivány	+4 a sunnyogásra. Orvtámadásra x3 sebzés.

Mágikus Rohadékok - d6 ÉK

Pap	Verd az istenedtől való félelmet az ellenfeleidbe.
Druida	Átváltozol farkassá, medvévé, vagy ilyesmi.
Igéző	+1 varázslat naponta, 1-el kevesebb dobás.
Bosz.mest.	Fél-varázsló. 1D6-ot sebző lövés, amikor akarja.
Varázsló	Legvégső Kozmikus Erők. Még szűz.

Válassz felszerelést!

Válassz 3 fegyvert, vagy 2 fegyvert és egy pajzsot. Nincs kaszt megkötés, mert b'szódjon meg. Utána válassz valami rohadt pán-célt.

Fegyver	Péllda	Sebzés
Kis	tőr, parittyá, kő, törött üveg	d6
Távolsági	íj, nyílpuska, hajítódárda	d8
Közepes	kard, buzogány, fejsze, méretes bunkó	d10
Nagy	szálfegyver, nagykard, anyád	d12

Páncél	Védelmi Osztály (VO)	Mozgás (MZ)
Védetlen	10	12
Bőr	12	9
Lánc	14	6
Lemez	16	3
Pajzs	+1	-1

Dobj életpontot!

Új karakterek minden életpontot (ép) megkapnak az életkockájukból (ÉK) az 1. szinten. Vagyis egy harcos 10 ép-t kap. Amikor szintet lépsz, dobj az ÉK-val, és az értéket add hozzá a maximális életpontodhoz.

Támadások száma

A Zúzós Rohadékok minden 4 szint után egy extra támadási lehetőséget kapnak. Fincsi! Senki más nem kap ilyet, lúzerek. Emellett a bosz.mesterek körönként egyszer kilóhatnak valami szart, még ha közelharcban is vannak, csak mert gonosz fasztok.

A kib'szott karakterlapod

Nesze, kib'szottul készen is vagy. A karakterek valahogy így néznek ki leírva:

Takonypóc, 1. szintű Gnóm Zsivány (VO13, MZ8, ÉK 1d8, ép 8, #TÁM 1, bőrvért, pajzs, 1d10 buzogány, 1d6 tőr) Pökhendi gnóm zsvány egy rabszolgatartó városból, aki egy gyilkosság miatt menekül.

Harc és ilyesmi szarságok

Kezdemény: Dobj 1d20-at + MZ. A sunnyogó rohadékok +4-et kapnak. A nagyobb értékűek kezdenek. Ez azt jelenti, hogy a tonnányi páncélt magukra aggató tuskók lassabbak, és a gyors rohadékok mártják beléd először a kést.

Támadás: Dobj 1d20-at + szint. Ha ez egyenlő, vagy nagyobb, mint a célpont VO-ja, a támadás talált. Ilyen egyszerű ez a szar.

Sebzés: Dobj a fegyver melletti sebzés kockával, és vond le az eredményt a célpont ép-jéből. Nulla pontot elérve meghalsz.

Morál: Miután valakit kib'szottul lehenteltek, mindkét oldal dob egy d20-at és hozzáadja a legjobb harcosuk szintjét (vagy ÉK-ját). Ha a ti eredményetek legalább kétszerese annak, amit a másik oldali anyaszomorítók kaptak, beszarnak és elfutnak. Ha az ellenség a dupláját dobta, mint ti, -1 büntetést kaptok minden dobástokra, amíg legközelebb nagyobb morált nem dobtok, mint ők (mert ők állnak nyeresre, és ti kezdtek betojni, mint egy kis pöcs).

Felépülés: A karakterek egy egész napi pihenés után visszanyerik a max. ép-jüket, vagy ennek felét (lefelé kerekítve), ha 4 órát pihennek.

Kalandozás és egyéb szarságok

Manőverek: Valami kib'szott lenyűgöző manőver, vagy ilyesmi mutatvány végrehajtásához dobj 1d20 + MZ-t. Ha az eredmény 20, vagy nagyobb, sikerrel jártál.

Veszélyek: Csapdák és egyéb veszélyes szarságok mindenfelé előfordulhatnak, főleg valami gonosz varázsló kib'szott kazamatájában. Ha megölhet egy személyt, 1d8-at sebez, ha megölhet egy szörnyet, 2d8-at sebez, ha felbószíthat egy sárkányt, 4d8-at.

Mentődobások: Ha ráb'sztál, és egy mentő szükséges mérgezés ellen, vagy hogy fel ne robbanj, vagy ne kerülj egy sárkány útjába, dobj 1d20 + szintet (ÉK-t). A zúzós rohadékok +3-at kapnak fizikai szopások ellen, a mágikus rohadékok +3-at a mágikusak ellen, a sunnyogók meg +3-at minden ellen, mert annyira fürgék. Ha az eredmény 20, vagy több, a mentődobás sikerült.

Ölés az aranyért

A karakterek azután kapnak tapasztalatot (TP), hogy elbandáz-zák a kazamatákban szerzett szajrét. Tudom is én, költsék fogadóra, meg kurvákra. Vagy fizessenek kiképzésért, ha ennyire kib'szott tompák. A szintlépéshez a jelenlegi szinted x 2000 TP kell.

Ó, jee, kib'szott varázserők!

Minden nap kezdetén a mágikus hatalommal bíró karakterek dobnak a táblázatukon, hogy aznapra milyen bámulatos mágikus erőkkel fogják szétb'szni az ellenségeiket.

Az alábbi kib'szott tábla használatához vedd a karaktered kasztját és szintjét, és látni fogod, hányszor dobhatsz a kasztod varázslat listáján, és hogy hányszor tudja használni naponta ezeket a varázslatait. A mágusok közé tartoznak a papok, druidák, igézők, és varázslók, a félmágusok pedig a bárdok, paplovagok, vándorok és bosz.mesterek.

Szint	Dobások a listán		Varázslás naponta	
	Mágus	Félmágus	Mágus	Félmágus
1-2.	2	1	2	1
3-4.	3	2	4	2
5-6.	4	2	6	3
7-8.	5	3	8	4
9-10.	6	3	10	5
+2	+1	+½	+2	+1

Például: A nap kezdetén egy 8. szintű vándor háromszor dob 1d20-szal a druida listán, és a *méregészlelés*, *kéregbőr*, és *faforma* varázslatokat kapja. Mivel a vándor 8. szintű, ezt a három varázslatot összesen négyszer használhatja egy nap, olyan kombinációban, ahogy akarja.

Pap és Paplovag varázslatok

1	<i>Segélykérés</i> : +1 egy támadásra, mentőre, vagy képzettségre. Egy percig, vagy az első használatig tart.
2	<i>Fény</i> : Egy tárgy fáklyaként világít 10 perc/szintig.
3	<i>Étel/ital tisztítása</i> : 1 láb ³ /szint étel, vagy ital tisztítása. (1 láb ³ ≈ 28 liter vagy 28 dm ³)
4	<i>Ellenállás</i> : +1 a mentőkre egy napig.
5	<i>Áldás</i> : Szövetségeseknek +1 támadásra és félelem ellen, 1 perc/szintig.
6	<i>Víz megáldása</i> : Szenteltvizet állít elő.
7	<i>Könnyű sebek gyógyítása</i> : 1d8 + 1/szint sérülésig.
8	<i>Isteni kegy</i> : +1 / 3 szint támadásra és sebzésre 1 percig.
9	<i>Varázskövek</i> : Három kavicsra +1 támadás, 1d6+1 sebzés, 30 percig, vagy míg elhasználódnak.
10	<i>A hit pajzsa</i> : +2 VO aura bónusz 1 perc/szintig.
11	<i>Segítség</i> : +1 támadás és félelem elleni mentő, 1d8 + 1/szint (max. 10) ideiglenes ép.
12	<i>Közepes sebek gyógyítása</i> : 2d8 + 1/szint sérülésig.
13	<i>Méreglassítás</i> : Méreg hatásainak felfüggesztése 1 nap/szint ideig.
14	<i>Bénítás eltávolítása</i> : Egy vagy több lényt megszabadít a bénító hatástól.
15	<i>Étel/ital teremtése</i> : Három embernek elég (vagy egy lónak) / szint.
16	<i>Súlyos sebek gyógyítása</i> : 3d8 + 1/szint sérülésig.
17	<i>Ima</i> : Szövetségeseknek +1 a legtöbb dobásra, ellenfeleknek -1, 1 kör/szintig.
18	<i>Betegség gyógyítás</i> : Egy személyen az összes.
19	<i>Perzselő fény</i> : Sugár 1d8 / két szint sebzés, vagy 1d8/szint élőholtak ellen.
20	<i>Beszéd a holtakkal</i> : A holttest válaszol egy kérdésre két szintenként. 1 perc/szint ideig tart.

Druida és Vándor varázslatok

1	<i>Vízteremtés</i> : 2 gallon/szint tiszta víz. (2 gallon ≈ 7.5 l)
2	<i>Mágia észlelése</i> : Varázslatok és mágikus tárgyak 60'-on belül, 1 perc/szintig. (60' ≈ 18.2 m)
3	<i>Méregészlelés</i> : Egy tárgyban, vagy személyben.
4	<i>Mágiaolvasás</i> : Tekercsek és könyvek olvasása.
5	<i>Ellenállás</i> : +1 a mentőkre 1 percig.
6	<i>Gabalyodás</i> : A növények mindenkit megfognak 40' sugáron belül, 1 perc/szintig. (40' ≈ 12 m)
7	<i>Édesbogyó</i> : 2d4 bogyó, 1 ép gyógyítás egyenként (max. 8 ép / 24 óra).
8	<i>Elrejtő kód</i> : Kód idézés 1 perc/szintre.
9	<i>Lángteremtés</i> : Tűzdobás 1d6 + 1/szint sebzéssel.
10	<i>Beszéd az állatokkal</i> : 1 perc/szint kommunikáció.
11	<i>Kéregbőr</i> : +2 bónusz VO 10 perc/szintig.
12	<i>Léglöket</i> : Az 1 ÉK, vagy gyengébb lényeket felborítja.
13	<i>Fém melegítés</i> : Fém felforrósítása, ami sebzí azokat, akik hozzáérnek (1 sebzés/kör).
14	<i>Faforma</i> : 1 óra/szintig pont olyan vagy, mint egy fa.
15	<i>Fatekerés</i> : 20' sugáron belül az erdő kifacsarodik.
16	<i>Villámhívás</i> : 3d6 sebző villám hívása az égből.
17	<i>Beszéd a növényekkel</i> : 1 perc/szint beszélgetés.
18	<i>Kőformázás</i> : Bármilyen alakba.
19	<i>Vízleghés</i> : 2 óra/szint, osztva a személyek számával.
20	<i>Állatforma</i> : 1 óra/szintig állati alak.

Bárd, Igéző, és Varázsló varázslatok

1	<i>Varázsjel</i> : Maradandó személyes rúna bármilyen nem-mágikus tárgyra.
2	<i>Mágia észlelése</i> : Varázslatok és mágikus tárgyak 60'-on belül, 1 perc/szintig. (60 láb ≈ 18.2 m)
3	<i>Kísértet zaj</i> : Illúzió zajok 1 kör/szintig.
4	<i>Fény</i> : Egy tárgy fáklyaként világít 10 perc/szintig.
5	<i>Máguskéz</i> : 5 font (≈ 2.2 kg) telekinézis 1 kör/szintig.
6	<i>Szemfényvesztés</i> : Apróbb trükkök 1 óráig.
7	<i>Mágiaolvasás</i> : Tekercsek és könyvek olvasása 10 perc/szintig.
8	<i>Tollesés</i> : A személy lassan esik a leérkezésig.
9	<i>Sötétség</i> : 20 láb ³ sötétség 10 perc/szintig.
10	<i>Máguspáncél</i> : +4 VO a személynek 1 óra/szintig.
11	<i>Varázslövedék</i> : 1d6+1 sebzés, +1 lövedék / két szint.
12	<i>Altatás</i> : 4 ÉK-nyi lényt mágikus álomba taszít 1 perc/szintig.
13	<i>Sokkoló érintés</i> : Érintésre 1d6/szint (max. 5D6) elektromos sebzés.
14	<i>Láthatatlanság</i> : 1 perc/szintig, vagy míg nem támad.
15	<i>Kopp-kopp</i> : Bezárt, vagy mágikusan zárt ajtók nyitása.
16	<i>Pókmászás</i> : Falon és plafonon 10 perc/szintig.
17	<i>Távollátás</i> : 1 perc/szintig nagy távolságokra.
18	<i>Mágiatörés</i> : Varázslatok és hatások megszűnnek.
19	<i>Tűzlabda</i> : 1d6/szint sebzés, 20 láb sugárban.
20	<i>Villámlövedék</i> : 1d6/szint elektromos sebzés.

Fordította: Petrus, 2017, v1.1

(<https://plus.google.com/+PeteRPGPlus>)