

næstenD&D -

en oversigt over reglerne til Hinterlandet

Tjeks – når der handles

Når din karakter vil opnå noget, hvor der er tvivl, om det vil lykkes, eller hvor andre stiller sig i vejen, skal der laves et "tjek". Tjeks består i at rulle en 20-sidet terning, føjer bonusser til, og rulle lig med eller højere end sværhedsgraden. Nogle tjeks er specialiserede, og kaldes f.eks. angrebsrul og resistensrul. De foretages på samme måde.

- **Tjek: 1t20 + bonus fra evnetal + evt. anden bonus**

Bonus fra evnetal

Evnetal	Bonus
1-4	-2
5-8	-1
9-12	+0
13-16	+1
17-20	+2
21-24	+3
osv.	-

Evt. anden bonus

Særlig evne fra Race/klasse
Angrebsbonus (fra klasse og niveau)
Resistensbonus (fra klasse og niveau)
Bonus fra udstyr og magiske skatte
Særlige situationer (mørke etc.)

Standardtjeks

Visse typer af tjeks laves oftere end andre:

- **Førstehjælp:** 1t20 + visdomsbonus + evt. førstehjæpsbonus vs 10
- **Parlay-handling:** 1t20 + karisma bonus + særlige evne vs morale

Rejsetjeks – planlægning

- **Planlægning:** 1t20 + intelligens + særlig evne + assistance vs sværhedsgrad 6*
- **Assistere planlægningen:** 1t20 + intelligens + særlig evne vs sværhedsgrad 10

Rejsetjeks – at rejse

- Rejse gennem kendt terræn: 1t20 + intelligens + særlig evne vs 8
- Rejse gennem ukendt terræn: 1t20 + intelligens + særlig evne vs 12
- Rejse gennem ukendt, men kortlagt terræn: 1t20 + intelligens + særlig evne vs 10
- Udforske og kortlægge: 1t20 + intelligens + særlig evne vs 14

Kamp og forsvar

- **Nærkamp:** 1t20 + angrebsbonus + styrkebonus + særlig evne vs Forsvar

- **Afstandskamp:** 1t20 + angrebsbonus + behændighedsbonus + særlig evne vs Forsvar

Forsvar (ikke et tjek, men formelen for Forsvarsværdien)

- 10 + rustning + skjold + behændighedsbonus + særlig evne

Resistens:

- *Heltes resistens:* 1t20 + resistensbonus + bonus fra evner + særlige evne vs modstanders angreb
- *Modstanderes resistens:* 1t20 + bonus fra evner + særlige evne vs modstanderens resistensværdi

Andre tjeks - hvilken bonus?

- **Tjek: 1t20 + bonus fra evnetal + evt. anden bonus**

Kraft - brug styrke. Eksempler: Løfte, bøj, trække, klatre, svømme, slæbe, skubbe, vælte, dreje, svinge, mase, springe.

Adræt - brug behændighed. Eksempler: Hoppe, balancere, snige, liste, dirke låse, skjule, gemme, undvige, dukke, gribe, kaste, jonglere, reflekser, hurtighed

Hårdfør - brug udholdenhed. Eksempler: Tålmodighed, udholde, holde vejret, modstå sygdomme, modstå gifte og infektioner, holde sig vågen, fitness, form, vedholdende, udholde temperaturer, udholde smerte, hærthed.

Indsigt - brug intelligens. Eksempler: Lærdom, kundskab, viden om, mindes, erindre, genkende.

Sanse - brug visdom. Eksempler: Høre, lytte, opdage, undersøge, lede efter, gennemrode, bemærke, bemærke løgne eller usandheder, viljestyrke, fornuft.

Personlighed - brug karisma. Eksempler: Forhandle, diplomati, small talk, sladre, bluffe, lyve, overtale, charmere, forføre, selvværd, selvsikkerhed.

Fordel & Ulempe

Har man *fordel*, rulles 2 20-sidede terninger, og det bedste resultat vælges.

Har man *ulempe*, rulles 2 20-sidede terninger, og det værste resultat vælges.

Mødet med andre væsner: Initiativ-systemet

Forhandlinger, kamp, flugt. Ved mødet med andre væsner kan mange ting finde sted, og der kan komme forskellige interesser i spil. For at fastsætte en orden i begivenhederne bruges initiativsystemet.

1. **Erklær handlinger** - spilleren fastsætter sine væsners handlinger hemmeligt. Dernæst vælges karakterernes handlinger.
 2. **Handlingstype** - find ud af hvilken kategori handlingen hører under. Herfra kan initiativværdien findes.
 3. **Fastsæt initiativet** og rækkefølgen af handlingerne - rul 1t10 (lavt er godt) og læg initiativværdien til.
 4. **Laveste værdier** reagerer først.
- **Parlay – initiativværdi+0**
(forhandling, snak, true, narre osv.)
 - **Retræte – initiativværdi+2**
(flugt, tilbagetrækning, distraktion osv.)
 - **Team – initiativværdi+3**
(rygklap, førstehjælp osv.)
 - **Stunt – initiativværdi+4**
(list, manøvre, akrobatik osv.)
 - **Udfald – initiativværdi+6**
(angreb, rygstick, skærme osv.)
 - **Trolldom – initiativværdi+7**
(formularer og magske evne osv.)

Til hver af handlinger følger typisk et **tjek**. Til angreb et angrebsrul, til forhandlinger et Parlay-tjek osv.

Ekstrem succes & automatisk forbier

De følgende to resultater gælder for angreb.

Ekstrem succes: En 20'er på terningen er en ekstrem succes. Modstanderen bliver automatisk ramt, og enten gøres maksimum skade eller man kan vælge at bruge våbnets særlig effekt.

Obs. Magiske våben har en ekstra effekt. Visse våben eller evner udvider chancen for en ekstrem succes.

Automatisk forbier: En 1'er på terningen er en automatisk forbier.

Skade

- **Nærkamp:** Våbnets terning + styrkebonus + evnetal + evt. magisk bonus
- **Kastevåben:** Våbnets terning + styrkebonus + evnetal + evt. magisk bonus
- **Missilvåben:** Våbnets terning + evnetal + evt. magisk bonus

Skader og dødsfald

- 0 livspoint: Bevidstløs
- Negative livspoint: Døende (mister 1 livspoint hver runde)
- Negativ livspoint lig værdien af udholdenhed: død

Helbredelse af sår og skader

Helbredelse af sår efter en kamp

1. **Førstehjælp:** 1t20 + visdomsbonus + evt. førstehjæpsbonus vs 10
2. Karakterens førstehjælpsterning må kastes og det antal livspoint helbredes, dog ikke mere end det antal karakteren mistede i kampen
3. Der må laves 1 tjek pr såret karakter.

Stabilisering af døende karakter:

1. **Førstehjælp:** 1t20 + visdomsbonus + evt. førstehjæpsbonus vs 6+(antal livspoint under 0)
2. Ved succes er karakteren på 0 livspoint og bevidstløs.
3. Hver karakter må lave 1 tjek på en såret karakter

Helbredelse efter en nats hvile

- Karakteren får sin førstehjælpsterning + værdien af udholdenhedsevnen.