

SHULURI VIADAL

Aréna felépítése

Az aréna három körre (belső, középső, külső), a körök negyedekre (kvadránsok) vannak osztva. A körök szélessége egységesen 10-10 láb. A gladiátorok a belső kör bal felső és jobb alsó kvadránsában kezdenek, mindenki más a középső és külső kör bármelyik kvadránsában kezdheti a viadalt, a csapatok külön-külön határozzák meg ezt, így a karakterek akár az ellenféllel egy kvadránsban is kezdhetnek.

A gladiátorokon kívül senki nem léphet a belső körbe, a gladiátorok kézzel semmit nem adhatnak ki a belső körön kívülre (a beesett nyílvevőket, törőket beleértve).

Egy karakter a homoknak köszönhetően körönként egy kvadránst tehet meg legnagyobb sebességével rohanva, de ekkor nem tesz mást. Ha támad/varázsol/mászik/felvesz dolgokat, úgy ennek a felét. A homok mélysége kompenzál a távolságért, ezért a sebesség a belső és a külső körben is 1-1 kvadráns.

A köröket elválasztó falak és ajtók 1 láb magasak, nagy pajzsok megfelelő fedezéket biztosítanak a szemből jövő támadások ellen (+50 VÉ közelharc és dobófegyverek, +25 VÉ célzófegyverek ellen). A negyedeket elválasztó falak és ajtók 2 láb magasak, korlátozzák a látást és teljes fedezéket biztosítanak. Az ajtók mindkét irányba nyílnak.

Felszerelés- és mágiaszabályok

Minden csapatban 2, egyenként 35E-vel készülő, statikus Asztrál- és Mentálpajzs épülhet, beleértve a boszorkánymester védelmét.

Minden csapatban szétosztásra kerül egy Villámfogó (villámmágia ellen), egy Kígyóvér (méreg ellen) és egy Jégacél (rontás ellen) medál, melyek immunitást biztosítanak a vonatkozó mágiával szemben. Egy valaki egyszerre legfeljebb 2 ilyen viselhet, melyből csak az egyik fejt ki a hatását.

2 különböző fegyvert vagy vesszőt előre megmérgezhetnek. A mérgeket a két csapat esetében nem azonos, a csapat előre nem is ismeri hatásait (de a boszorkánymester elemezheti a viadal során). A szer két, teljesen azonos fiolában érkezik, melyből az egyik a mérge, a másik tiszta víz, de a különbség semmiképp nem felfedhető (csak mágia és kipróbálás útján).

Az arénákban csapdák és további fegyverek vannak, melyek helyéről vagy hatásáról a játékosoknak előre nincs tudomása.

A belső kör egyik kvadránsában el van helyezve egy Hatalom itala a boszorkánymesterek megsegítésére.

Gladiátor

fizikai értékek 16, Akaraterő 15, további mentális értékek 13. T/k 2 vagy 1 (kétkezes fegyverrel)

Ké 36 Té 63 Vé 112 Ép 14 Fp 70

Fegyver használata Mf, Kétkezes harc Mf, Pajzshasználat Mf, Kiegészítő támadás Af, Pusztítás vagy Kínokozás Af

9 felszerelés-egység az alábbiak szerint: tör méretű fegyver 1, egykezes fegyver 2, kétkezes fegyver 3, vért sfé szerint, pajzs 1,2 vagy 3, sisak 1.

Törvető (2)

Ügyesség 16, Gyorsaság 16, további fizikai értékek 14, mentális értékek 13. T/k 2.

Ké 30 Té 40 Vé 92 Ép 8 Fp 40 SFÉ 3 (könnyített sodronying (MGT 0))

Mászás, Lopózás 75%, Esés, Ugrás 65%, Kötéltánc 55%

Fegyverdobás Mf, Kétkezes harc Af, Fegyverhasználat Mf **vagy** Hárítófegyverhasználat és Hátbaszúrás Af

5 tör az alábbiakból összevágatva (hárítótor, dobótor (közelharcra is), dobókés (közelharcra is), béltépő (2 törnek számít))

Számszeríjász

Ügyesség 18, további fizikai értékek 14, mentális értékek 13. T/k 1.

Ké 30 Té 40 Vé 102 Cé 33 Ép 11 Fp 45 SFÉ 1 (kivert bőrvért)

Fegyver használata (számszeríj) Mf, Célzás Af, Kiegészítő támadás Af, Pusztítás vagy Kínokozás Af

Könnyű számszeríj 5 vesszővel és nyílpuskatus (1k6+2 sebzés)

Boszorkánymester

Ügyesség 15, további fizikai értékek 13, mentális értékek 16. T/k 1.

Ké 18 Té 37 Vé 90 Cé 20 Ép 6 Fp 35 Mp 35 Pszi 35

Mászás 30%, Lopózás 75%, Méregkeverés Mf, Hátbaszúrás Mf

1 tör és 1 Hatalom itala.

Játékos döntése szerint specializálódhat Villámmágiára, Rontásokra vagy Méregmágiára. Adott iskolába +2E-vel varázsol, de a másik kettőből minden varázslata 2E-vel gyengébben jön létre. Specializált iskolájának varázslatait ¼ idő alatt idézi meg, a többit pedig 1,5x idő alatt. Nem kötelező specializálódnia.

Stratégia

A csapatok stratégiája nem személyesítendő meg. Ehelyett feltételezzük, hogy 1) a kommunikáció tökéletes a csapat tagjai és a stratégia között és 2) mindkét csapat megfejtette a másik kódját. Ezért egy közös táblán mozognak a két csapat tagjai.

Pozíciótábla

Glad A	Tór 1 A	Tór 2 A	Szám A	BM A	Glad B	Tór 1 B	Tór 2 B	Szám B	BM B

4jegyű kód, pl. 1BF1.

1/2/3; hányadik körben áll a karakter belülről. B/J; melyik térfél; F/L; melyik kvadráns; 1/2/3/4 a kvadráns melyik negyedében van, felülről lefelé

Szerencsesor

85	80	75	70	65	60	60	55	55	50
50	50	40	40	40	35	35	35	35	30