



1. KARAKTER OLUŞTURMA

Karakter ismi ve sınıfı oyuncu tarafından seçilir. İki karakter sınıfı mevcuttur. Karakter sınıfı seçildikten sonra ilk aşamada karakterin özellikleri aşağıda verilen tablolara göre belirlenir. * Karakter ırkları insandır.

Barbarian	
	Saldırı: two-handed "silver" axe Saldırı Tipi: Fiziksel Strength: 10 + 2d20 Intelligence: 1d12 Hit Point: Strength + 2d20 Saldırı Gücü: Strength + 1d12 Luck: Intelligence + 1d12 Fiziksel saldırıları Luck/1d12 Büyü saldırılarını Luck/1d20 kadar engeller.
Sorceress	
Saldırı: "silver" thunderbolt Saldırı Tipi: Büyü Strength: 1d12 Intelligence: 10 + 2d20 Hit Point: Strength + 1d12 Saldırı Gücü: Intelligence + 1d12 Luck: Intelligence + 2d20 Fiziksel saldırıları Luck/1d20 Büyü saldırılarını Luck/1d12 kadar engeller	

Karakter oluşturma'nın ikinci aşaması, karakterin oyunda sahip olacağı ekipmanların belirlenmesidir. 2 saldırıya, 2 defansa yönelik toplam 4 ekipman aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Ekipman	Açıklama	Veriliş	Etki
Sarımsak	Labirente vampir var sonuçta...	2d12 > 18 ise ver.	1d12 > 8 ise 1d12 ekstra atak
Leş Kanı	Ölmüşlerin kanı vampirleri zehirler.	2d12 > 20 ise ver.	1d12 > 10 ise 1d20 ekstra atak
Tohum	Tohum taneleri vampirleri oyalar.	1d12 > 8 ise ver.	1d12 > 10 ise vampir iska geçer
Güneş Yüzüğü	Güneş ışığı gibi bir şey yayan yüzük!	1d12 > 10 ise ver.	1d12 > 8 ise 1d12 az zarar görülür

Karakterler oluşturulduktan sonra oyun kuralları sadece 3 madde üzerinden ilerlemektedir; (1) geline hücrede düşman olup olmayacağının belirlenmesi, (2) dövüş ve (3) oyunun bitirilmesi ile ilgili ilkeler.

[Bahsedilen karakter sınıfları ve daha fazlası için, *Dungeons and Dragons v3.5*]




* Verilen özellik belirlemeler dengesiz (imbalanced) bir sistem oluşturabilir. Çünkü denenmemiştir...

Barbarian figürü: <http://www.elfwood.com/~navarro/Concept-Sketch-Tanarukk-Barbarian.3073961.html>

Sorceress figürü: http://www.clydecaldwell.com/large_images/golden_sorceress_drawing.html

2. DÜŞMANLARIN BELİRLENMESİ

Yeni bir hücreye gelindiğinde 2d12 atılır. Sonuç 18'den küçükse yaratık çıkmaz. Aksi takdirde yaratığın türünü belirlemek için 1d20 atılır. 1, 2, 3, 4, 5 sonuçları için Malkavian; 16, 17, 18, 19, 20 sonuçları için ise Tremere; diğer sonuçlar için Nosferatu ile karşılaşılır.[†] Düşman ırkları vampirdir.

Malkavian	
	<p>Saldırı: delilik Saldırı Tipi: Fiziksel Strength: 5 + 1d20 Intelligence: 1d12 Hit Point: Strength + 2d12 Saldırı Gücü: Strength + 2d12</p> <p>Fiziksel saldırılara karşı 1d12 dirençli</p>
Nosferatu	
<p>Saldırı: pençe Saldırı Tipi: Fiziksel Strength: 1d12 Intelligence: 1d12 Hit Point: Strength+1d12 Saldırı Gücü: Strength + 1d12</p> <p>Fiziksel saldırılara 3d12 ve büyü saldırılarına karşı 2d12 dirençli</p>	
Tremere	
	<p>Saldırı: fireball Saldırı Tipi: büyü Strength: 10 + 1d12 Intelligence: 2d20 Hit Point: Strength + 1d20 Saldırı Gücü: Intelligence + 1d12</p> <p>Büyü saldırılarına karşı 2d12 dirençli</p>

Düşmanlar öldüklerinde karakterin mezarlığına atılacaktır. Oyun sonunda mezarlıktaki mefta düşmanlar, özellikleri ile birlikte, öldürülme sırasına göre listelenecektir.

[Bahsedilen düşman sınıfları ve daha fazlası için, *Vampire: The Masquerade the 2nd edition*]

[†] Dengesiz oyun sistemi düşman yaratıkların özelliklerinden de ortaya çıkabilir.

Vampir figürleri: <http://wod.su/vampire> [site rusça!]

3. Dövüş

Dövüşe başlarken bir kereliğe mahsus, ilk hamleyi kimin yapacağına yönelik zar atışı gerçekleştirilir. Yüksek zar atan dövüşe başlar. Atılacak zarlar şu şekildedir.

Barbarian	2d12
Sorceress	2d20
Malkavian	1d20
Nosferatu	3d12
Tremere	2d12

Saldırı sonuçlarının hesaplanmasında izlenecek temel yöntem, saldırı gücüne ekipman desteğini ekleyip, bulunan sayıdan düşmanın sahip olduğu direnç kadar eksiltmektir. Karakterimiz saldırırken, saldırı sonucu uçurulacak HP (hit point) hesaplanması şu şekilde formülize edilebilir,

$$hp = \text{Saldırı Gücü} + \text{Ekipman Desteği (sarımsak veya leş kanı)} - \text{Düşman direnci}$$

Barbarian fiziksel saldırı yaptığı için, düşman karakterin fiziksel saldırıya direnci hesaplanıp, düşman lehine işlenmelidir. Aynı şekilde, sorceress büyü saldırısı yapar ve nosferatu ile tremere'in büyü saldırılarına direnci vardır. Karakterimiz saldırı ekipmanlarından sarımsak ve leş kanına aynı anda sahip olabilir. Yukarıda verilen formüle benzer şekilde karakterimize saldıran düşmanın vereceği hasar şu şekilde hesaplanabilir,

$$\text{Karakterimizde tohum var ise, } 1d12 > 10 \text{ ise vampir hiç saldırmaz, aksi takdirde, } hp = \text{Saldırı Gücü} - \text{Ekipman Desteği (güneş yüzüğü)} - \text{Engel Şansı}$$

Düşmanın karakterimize saldırdığı örnekleri ele alırsak, öncelikle tohumu olan karakter için 1d12 atılır. Sonuç 10'dan büyükse (bkz. ekipmanlar tablosu) vampir saldıramaz (vampirler tohum gördüklerinde onları saymadan duramaz). Saldırı sırası karakterimize geçer. Eğer düşman saldırısını yaparsa, düşmanın sahip olduğu saldırı değerlerinden ekipman desteği (güneş yüzüğü) ve şans-engel değerleri çıkarılmalıdır. Şans-engel değerleri Luck özelliği üzerinden bölme işlemi yapılarak hesaplanır ve saldırı tipine göre (büyü veya fiziksel) farklı değerler alır.

Örnek kombat,

Barbarian: aycan_the_vampire_slayer Ekipman: Tohum, Sarımsak Strength: 35 Intelligence: 6 Luck: 14 HP: 51	Düşman: Malkavian Strength: 20 Intelligence: 3 HP: 31
--	---

Adım1	aycan_the_vampire_slayer 3+9 = 12 Attı Malkavian 17 Attı Dövüşe Malkavian Başlıyor.
Adım2	aycan_the_vampire_slayer 11 attı tohumlar saçıldı, malkavian saldıramıyor.
Adım3	aycan_the_vampire_slayer 1 attı, saldırı gücü 35+1=36 aycan_the_vampire_slayer 3 attı sarımsak kullanılamıyor malkavian 9 attı. 36-9 = 27 hp malkavian zarar gördü. Malkavian kalan hp = 4
Adım4	aycan_the_vampire_slayer 8 attı, tohum kullanılamıyor Malkavian 3 + 9 = 12 attı. Saldırı gücü 20+11=32 aycan_the_vampire_slayer 2 attı. 14/2 = 7 engel aycan_the_vampire_slayer 32-7=25 hp zarar gördü aycan the vampire slayer kalan hp = 26
Adım5	...

