

THE GRAND ADVENTURES OF GELLDEN



REGLER TIL KASTEKONKURRENCE I GELLDEN

På kastenbanerne er der intet sted at gemme sig. Her handler det om koldblodighed, våbnets balance og indøvet teknik. Alt sammen noget der afgør, om du forlader banen som en mester eller ej.

(FOLKETS) KASTEKONKURRENCE

Kasteturneringen er ofte folkets dyst. Hvor bueskydning er præget af tålmodighed og stilhed, så handler kast med økser og dolke om rå instinkt og behændighed.

Det er lyden af tungt stål, der med et solidt dunk bider sig fast i hårdt egetræ.

En lyd som opildner både publikum og deltagere.

DELTAGELSESKRAV

Dette er konkurrencen for dem med høj teknik og behændighed. Her kastes der mod træskiver på kort afstand (20 fod / 6 meter).

- **Økse og dolkekast.** Foregår på samme bane mod en målskive. Afstand 20 fod (6 meter).
- **Min. 3 økser eller dolke pr. deltager.** Hver deltager skal stille med 3 (ikke magiske) økser eller dolke. våben for at kunne deltage uden disadvantage i turneringen.
- **Tilmeldingsgebyr.** Normalt 1 gp. Og tit vædder deltagere også internt i hver runde.

EKSPERTISE: WEAPON MASTERY

For at belønne dem, der rent faktisk ved, hvordan man balancerer et kastevåben, får deltagere med Weapon Proficiency i deres valgte våben følgende fordele:

- **Ekspert-greb (Handaxe).** Hvis du rammer centrum (19+), tæller våbnet som en "stjæler". Våbnet optager ekstra plads og den næste deltager (som ikke er dig selv), der kaster i samme runde, får -2 på sit Attack Roll.
- **Præcision-slip (Dagger).** Hvis du ruller 2-9 (en normal forbier), kan du bruge din reaktion på at lave et DC 12 Dexterity check. Lykkes det, har du så meget føling, at du i sidste øjeblik kan guide våbnet mod yder-ringen (1 point) i stedet for at få minuspoint.

SÆRLIGE HÆNDELSER

- **Nat. 20 (Bullseye!).** Du rammer lige i midten! Du får de 5 point og har Advantage på dit næste kast.
- **Deltagelse uden Proficiency.** Dine Attack Rolls er med Disadvantage (det er sværere end man lige tror, at få en økse eller dolk til at rotere rigtigt!).
- **Shoot-off.** Ved point-lighed kaster deltagere et våben hver, indtil en vinder er fundet.

POINTSYSTEM (3 KAST PR. RUNDE)

Man ruller et Attack Roll for hvert kast i hver runde. Resultatet afgør pointene (placering på skiven):

Attack Roll (Total)	Ring	Farve	Point
19+	1. ring (Centrum)	Rød	5
15-18	2. ring	Blå	2
10-14	3. ring	Hvid	1
2-9	Forbier	–	-1
Nat. 1	Defekt/ødelagt våben	–	-1

Vinderen er den deltager, som har flest point efter 3 kast.

PRÆMIEFORDELING

Vinderen af hver runde får typisk gebyr-beløbet tilbage. Ved større turneringer, der fx foregår over flere dage, vil der også være ekstra præmier til vinderen af hele kasteturneringen.

