

# REGELBOGEN

## Steigerungskosten

Prinzipiell kann man sich NUR das Steigern von LE und WI durch Erfahrungspunkte (EXP) erkaufen, alles andere geht über Trial-and-Error (man lernt aus seinen Fehlern während der Anwendung). Daher ist jeder misslungene Wurf auch positiv zu sehen, denn man darf versuchen, ihn zu erhöhen.

**Attribute:** KÖ, GE, PR, GT, CH, GL. Attribute starten bei der Charaktererstellung mit einem Wert von 10. Der Hintergrund (Volk, Typus, Geburtstag, Sozialer Stand) definiert Zu- und Abschläge des Basiswerts. 5 Punkte können für die Charakterentwicklung zusätzlich frei verteilt werden. Danach können die Attributswerte nur noch durch Boni oder Mali, Artefakte, Magie oder besondere Ereignisse verändert werden. LE und WI können ohne Limit nach oben mit EXP gekauft werden (Kosten: aktueller Wert in EXP). Ein Spieleabend bringt basismässig 100 EXP ein, zusätzliche Belohnungen für gutes Spiel und mutige Aktionen bestimmt der Meister.

**Fertigkeiten:** Jede misslungene Anwendung einer Fertigkeit im Spiel löst einen Steigerungsversuch aus (siehe Abschnitt "Fertigkeitsproben". Für Übungen gilt: Pro Tag Selbststudium und pro Stunde Studium unter Anleitung eines Lehrers wird ein Steigerungsversuch ausgelöst (maximal aber 5 pro Tag). Achtung, Lehrer sind sehr teuer. Ein Steigerungsversuch ist erfolgreich, wenn der derzeitige Prozentwert der Fertigkeit ÜBERwürfelt wird.

## Fertigkeitsproben

Jede Fertigungsprobe, sei es eine Kampf-, eine Spezial-, oder eine Zauberfertigungsprobe, ist dann erfolgreich, wenn der aktuelle Fertigungswert zuzüglich aller Modifikatoren erwürfelt oder unterwürfelt wird. Das Maximum eines Fertigungswerts liegt bei 100. Um einen Prozentwert zu unterwürfeln, kann man entweder einen d100 (d = dice, 100-seitiger Würfel) oder zwei d10 (10-seitiger Würfel) verwenden, wobei der eine d10 die Zehnerstelle, und der andere d10 die Einerstelle repräsentiert. Welcher Würfel die Zehnerstelle repräsentiert, muss vor dem Wurf bestimmt werden (zB durch unterschiedliche Farben der Würfel). Im Zweifelsfall ist es der erste Würfel, der den Tisch berührt.

### Modifikator

Sehr leicht	-25
Leicht	-10
Normal	0
Schwer	10
Sehr schwer	25

### Modifikatoren für Fertigkeitsproben

Die jeweils vom Meister bestimmten Schwierigkeitsstufen (Tabelle links) müssen zum betreffenden Fertigungswert addiert und das Ergebnis dann erwürfelt werden.

Wird kein Modifikator vor dem Wurf bestimmt, so ist die Probe mit Schwierigkeitsstufe "Normal" auszuführen.

## NAHKAMPF

1) Der Charakter oder Gegner mit der **höchsten Initiative** beginnt. Danach folgt der mit der zweithöchsten INI usw. Die Reihenfolge wird in jeder Kampfrunde neu bestimmt, weil der INI Pool sich in der Zwischenzeit auch ändern kann.

2) Nun werden Spezialfähigkeiten, Initiative-Aktionen, Gezielter Schlag angesagt oder grob beschrieben, was man machen will.

3) Die Attacke ist erfolgreich, wenn der **AT Wert ERwürfelt (gleich oder darunter)** wird.

4) Der Gegner darf 1x pro Kampfrunde (KR) versuchen, **auszuweichen oder zu parieren**. Für jeden weiteren Versuch muss ein INI Punkt geopfert werden.

5) **SCH \* d10 - RÜ** wird erwürfelt und vom gegnerischen **LE** abgezogen.

6) Der Angriff wird vom Spieler beschrieben.

## FERNKAMPF

Ziel		Entfernung	
sehr gross	-10	sehr nah	-10
gross	-5	nah	-5
mittel	0	mittel	0
klein	5	weit	5
sehr klein	10	sehr weit	10

Bewegung		Schild	
langsam	5	klein	2
schnell	10	mittel	5
		gross	10

Wenn der Gegner **ausweicht**, gilt er als sich schnell bewegendes Ziel.

Bei misslungener Ausweichprobe liegt er am Boden und muss in der nächsten Runde **aussetzen**.

**ACHTUNG:** Schuss- und Wurfaffen brauchen **Munition**. Behaltet euren Köcher im Auge.

## RÜSTUNGEN und BEHINDERUNGEN

Rüstungsart	min KÖ	RS	BE
Schwere Rüstung	16	5	5
Schwere Armschienen	15	3	3
Schwere Beinschienen	15	3	3
Normale Rüstung	14	4	4
Normale Armschienen	13	2	2
Normale Beinschienen	13	2	2
Leichte Rüstung	12	3	3
Leichte Armschienen	11	1	1
Leichte Beinschienen	11	1	1

Schilde	min KÖ	RS	BE
Grosses Schild	16	5	5
Mittleres Schild	14	4	4
Kleines Schild	12	3	3

Helme	min KÖ	RS	BE
Schwerer Vollhelm	14	4	4
Eisenhelm	13	3	3
Kettenhaube	12	2	2
Lederhelm	11	1	1

Achtung, Kämpfe können mitunter bereits mit wenigen Kampfrunden (KR) tödlich für eine Seite ausgehen. Daher sollte die KR gut geplant werden und mit Spezialfertigkeiten und Einsatz von Punkten aus dem INI Pool nicht gespart werden! Die Bestimmung eines Frontkämpfers ist ebenso eine taktische Überlegung wie der Schutz der Helden, die sich auf einen Zauber konzentrieren müssen.

# CHARAKTERBOGEN

Name:  
 Rasse / Typus / Beruf:  
 Geburtstag:  
 Herkunft / Stand:

<b>Aleea vom Sternenmeer</b>			
Flusself		Abenteurer	
6.	Wassertag	in	Blütenzeit
Unbekannt / Nicht wichtig (zB Wildvölker)		Alter:	16

B = Basiswert für ATT und PAR, H = manuelle Zuschläge oder Abzüge

Name	Attr.	B	M	ATT in %	PAR in %	wINI	SCH (*w10)
Messer / Dolche	GE+PR	21	10	31	31	0	1
Stichwaffen	GE+PR	21		21	21	-1	2
Säbel / Rapiere	GE+PR	21		21	21	-2	3
Kurzschwerter	GE+PR	21		21	21	-2	3
Langschwerter	KÖ+GE	17		17	17	-3	4
Hieb Waffen Holz	KÖ+GL	21		21	21	-1	2
Hieb Waffen Eisen / Äxte	KÖ+GL	21		25	21	-2	3
Morgensterne / Flegel	KÖ+GL	21		21	21	-3	4
Kriegshämmer	GE+GL	24		24	24	-2	3
Sensen	KÖ+GL	21		21	21	-2	3
Stäbe	KÖ+GE	17		17	17	-2	3
Stangenwaffen	GE+GL	24		24	24	-3	4
Zweihändige Äxte	KÖ+GL	21		21	21	-4	5
Zweihändige Schwerter	KÖ+GE	17		17	17	-4	5
Zweihändige Kriegshämmer	KÖ+GL	21		21	21	-4	5
Peitschen	PR+GL	25		25	25	0	1
Blasrohre / Wurfsterne	PR+GL	25		25	25	0	1
Schleudern / Bolas	PR+GL	25		25	25	0	1
Harpunen	GE+GL	24		34	34	-2	3
Speere / Lanzen / Dreizacks	GE+PR	21	10	41	41	-2	3
Wurfspeisse / Javelins	GE+PR	21		21		-1	2
Wurfdolche	PR+GL	25		25		0	1
Wurfäxte	KÖ+GL	21		21		-2	3
Kurzbögen	GE+PR	21		21		-1	2
Langbögen	KÖ+PR	18		18		-2	3
Elfenbögen	GE+PR	21		21		-2	3
Leichte Hand-Armbrüste	GE+PR	21		21		-1	2
Schwere Armbrüste	GE+GL	24		24		-3	4
Schlagringe / Cestae	GE+PR	21		21	21	0	1
Waffenlos	KÖ+GE	17		17	17	0	1
Ausweichen / Deckung	GE+GL	24	10		34	-	-

ATTRIBUTE	WERT	MOD + / -
KÖ Körper	7	Müde -5 Krank -10
GE Gewandtheit	10	-1 = (- BE/2)
PR Präzision	11	Zitternd -10
GT Geist	11	Müde -5
CH Charisma	14	Schmutzig -5
GL Glück	14	Verflucht -10
MR Magieresistenz (WI/3 ↓ + GT + GL)	32	Schlaf -25, Betrunken -10

Start Attributswerte: Basis = 10. Der Hintergrund modifiziert die Werte wie angegeben. 5 Punkte können zusätzlich frei verteilt werden. Danach ändern sich Attribute nur noch durch Modifikatoren, Magie und besondere Ereignisse.

<b>INI Initiative</b> (GE - BE/2 + Waffen INI)	<b>9 + wINI</b>
---	-----------------

Der Initiativepool bestimmt die Reihenfolge im Kampf. Aber die Punkte repräsentieren auch Freie Aktionen (ATT, PA, Ausweichen, Spezialfertigkeiten, Zauber) und können alle auf einmal oder verteilt über den Kampf konsumiert werden. Dies muss aber vor der aktuellen Kampfrunde angesagt werden. Ist der Pool leer, so ist man erschöpft, und hat man nurmehr 1 Aktion pro Runde. Alle Initiative-Aktionen sind frei mit Spezialfertigkeiten kombinierbar.

<b>unverteilte EXP</b>	<b>28</b>
------------------------	-----------

<b>Seelenalter</b> Bsp. Seelenalter 13 = 37 WI und 13 LE. Maximum = 50, kein Seelentransfer mehr möglich.	<b>28</b>
<b>WI</b>	<b>22</b>
<b>LE</b>	<b>28</b>

50 Punkte können zusätzlich bei Charaktergenerierung frei und kostenlos verteilt werden. Danach können LE und WI mit Fixkosten (aktueller Wert in EXP) gesteigert werden. Heilung Standard = 1d10 WI, LE und INI pro 3 Std Schlaf.

<b>Kopf</b>	0
<b>Körper</b>	1
<b>Arme</b>	0
<b>Beine</b>	1
<b>Schild</b>	0
<b>Rüstung = Behinderung</b>	<b>2</b>

<sup>1)</sup> Bei erfolgreicher Ausweichen PA wird der Schaden vollständig vermieden. Bei misslungener Ausweichen PA wird der Schaden zwar um RÜ vermindert, aber man kann in der nächsten KR nicht angreifen.

# HINTERGRUND

Name:	Aleea vom Sternenmeer
Rasse / Typus / Beruf:	Flusself Abenteurer
Geburtstag:	6. Wassertag in Blütezeit, 16 Jahre alt
Herkunft / Stand:	Unbekannt / Nicht wichtig (zB Wildvölker)

## Volk: Flusselfen

Als Flusself - oder Lahari, wie das Volk sich selbst nennt - bestimmt der Grad der Reinheit deines Blutes dein maximales Alter und deine Anlagen. Eine übliche Lebenszeit bewegt sich zwischen 50 und 100 Jahren, viele Flusselfen sterben aber bereits während der ersten Wanderzeit (15-25). Andererseits gibt es auch einige wenige Exemplare, die älter als Hochelfen sind. Du bist wie alle Vertreter deines Volkes ein überaus guter Schwimmer, und die Wassermagie ist dir angeboren. Du bist Empath und als solcher fühlst du dich in Gesellschaft anderer sehr wohl. Lahari überleben ganz gut in Gefangenschaft, können aber an Vereinsamung sterben. Du könntest sogar durchaus ein passabler Kämpfer sein, würdest aber niemals grundlos töten. Typischerweise bist du aber ein friedfertiges, einfühlsames Wesen, das sich altersunabhängig ein gewisses Maß an Kindlichkeit bewahrt hat und mit grosser Neugierde die Welt in allen Facetten - den guten und den schlechten - kennenlernen will, um diese Erfahrungen nach deiner Rückkehr mit deinem Volk zu teilen.

Seelenalter < 30. Lahari sind zumindest Magiedilettanten mit der Kenntnis von drei Spezifischen Zaubern.

KÖ -3, CH +4, GL -1

Harpunen +10%, Speere / Lanzen / Dreizacks +10%, kann aber keine schweren Waffen führen, 1 CH-Spezialfertigkeit

Menschenkenntnis +10%, Unterhalten +10%, Lehren +10%, Orientierung +10%, Sagenkunde +10%, Wildniskunde +10%, Heilkunde Geist +10%, Jagen (Fischen) +25%, Schwimmen +25%, Magische Wahrnehmung +10%

Zudem ist jede Probe auf Sinnesschärfe (Tasten) 50% erleichtert

Die Regeneration der LE über Nacht erfolgt doppelt so schnell

## Typus/Beruf: Abenteurer

Der Abenteurer ist ein Reisender, dessen Hintergrund und Ziele so vielfältig sein können wie die Farben des Regenbogens. Ob er aus gutem Hause stammt oder aus der Gosse, ob er Bildung genossen hat oder die Ausdrucksweise eines Stallburschen besitzt, ob er nur bis zum nächsten Abendessen denkt oder er sich nichts Geringeres als die Weltherrschaft zum Ziel gesteckt hat - man weiss nichts Genaues bis man die Person näher kennengelernt hat. Wo man beim Soldaten davon ausgehen kann, dass er wohl kämpfen kann, und beim Rechtsanwalt, dass er wohl lesen und schreiben kann, so darf man beim Abenteurer so gut wie nichts voraussetzen. Nur soviel ist sicher: Seine Talente - wie auch immer sie geartet sein mögen - haben ihn bis hierher gebracht.

GT +1, GL +3

10 frei wählbare Fertigkeiten +10%, 1 Fertigkeit +25%

3 Waffenfertigkeiten +10%, +2 Spezialfertigkeiten mit erfüllten Voraussetzungen

## Geburtstag: 6. Wassertag in Blütezeit

Du bist an einem Wassertag geboren. Damit wurdest du vom Element Wasser umarmt, und mit Empathie beschenkt.

Menschenkenntnis +10%

Du bist in der Jahreszeit Blütezeit geboren. Damit wachen die sanftmütigen Götter des Lebens über dich, und das Schicksal hat dich mit geschickten Fingern gesegnet.

PR +1

Heilkunst Wunden +10%

## Herkunft/Stand: Unbekannt / Nicht wichtig (zB Wildvölker)

Du zählst dich zu keinem gesellschaftlichen Stand als zugehörig, oder du gehörst einem Volk an, das keine soziale Hierarchie im menschlichen Sinn kennt. Vielleicht bist du Mitglied in einem Kult, einer Kaste oder einem Orden, vielleicht unterstehen alle Mitglieder deines Clans einem Häuptling und durch das Recht des Stärkeren entscheidet sich die Rangfolge stets neu. Möglicherweise wurdest du von deinem Clan aber auch verstossen und musst nun deine eigene Familie gründen.

GL +2

Börse: 50 Kupferstücke



# SPEZIALFERTIGKEITEN

Spezialfertigkeiten werden normalerweise von einem Lehrer erlernt (ausser CH und GL Spezialfertigkeiten). Manche Berufe setzen Spezialfertigkeiten voraus – dann wird davon ausgegangen, dass es im Hintergrund des Charakters einen Ausbilder oder eine Schule dafür gab. Für eine so erlernte Spezialfertigkeit beträgt der Startwert 20%, ebenso wie für sämtliche "Freie Spezialfertigkeiten ohne Voraussetzungen". Neue Spezialfertigkeiten können erlernt werden, wenn das Bezugsattribut mindestens 13 beträgt, und werden bei 0% begonnen. Dann werden sie genauso wie normale Fertigkeiten gesteigert.

## Charisma

### Zu schön zum Sterben

Voraussetzungen: CH mind. 13

1 INI

Wert

20

Den Gegnern fällt irgendetwas an dir auf, das sie zögern lässt, dich anzugreifen. Dieses Zögern verhindert 1 KR lang sämtlichen Nahkampfschaden, und auch Fernkämpfer schiessen ihre Pfeile nicht ab. Nach 1 KR sind sie aber wieder bei sich und setzen ihren Angriff fort.

## Glück

### Blindgänger

Voraussetzungen: GL mind. 13

2 INI je

Wert

20

Fallen und Minen lösen für 2 INI pro KR nicht aus – allerdings bemerkt sie der Anwender der Spezialfertigkeit auch nicht (der nächste hinter ihm könnte also sehr wohl auslösen, auch wenn er genau in die Fußstapfen des Vordermannes tritt.) Querschläger und Splitter bei Artilleriebeschuss treffen für diesen Zeitraum nicht. Auch anwendbar, wenn man blind, taub, volltrunken oder im Halbschlaf ist.

### Von der Schippe springen

Voraussetzungen: GL mind. 13

sämtliche verbleibenden INI

Wert

20

Selbst die Sense des Todes verfehlt den Anwender. Das Ereignis, das den Anwender getötet hätte, raubt ihm nur das Bewusstsein, und er behält alle LE, die er noch übrig hat. Der Anwender kann für diesen Kampf nicht mehr erweckt werden, aber als ob eine unsichtbare Hand ihn schützen würde, nimmt er auch keinen Schaden mehr. Jederzeit auch ohne Ansage anwendbar, auch wenn man blind, taub, volltrunken oder im Halbschlaf ist.

## Spezielle Kampfbedingungen

### Angriff zu Pferde

Eine ATT und eine Reiten Probe müssen erfolgreich abgelegt werden. Der normale Waffenschaden wird sodann erhöht um die Differenz zwischen der Reiten-Fertigkeit und dem Würfelergebnis.

### Angriff unter Wasser

Eine ATT und eine Schwimmen Probe müssen erfolgreich abgelegt werden. Der normale Waffenschaden wird sodann erhöht um die Differenz zwischen der Schwimmen-Fertigkeit und dem Würfelergebnis. Die Schwimmen-Probier bestimmt nicht nur wie kraftvoll der Charakter unter Wasser angreifen kann, sondern auch, wie gut er die Luft anhalten kann.

### Angriff aus der Luft

Hier muss unterschieden werden zwischen "Kann der Charakter selbst fliegen" oder "reitet er auf einem flugfähigen Tier". Im ersteren Falle muss eine ATT und eine Körperbeherrschungs Probe erfolgreich abgelegt werden. Im zweiten Falle ist es eine ATT und eine Reiten Probe. Der normale Waffenschaden wird sodann erhöht um die Differenz zwischen der Sekundär-Fertigkeit und dem Würfelergebnis.

### Zweihändiger Kampf

Der Charakter führt in beiden Händen je eine einhändige Waffe, zB ein Schwerthänzer mit zwei Säbeln. Er muss pro zuschlagendem Säbel eine erfolgreiche ATT würfeln, ABER der Gegner kann nur einmal eine PA würfeln. Der Schaden wird nicht vermindert, aber zwei Waffen verringern automatisch den INI-Pool, also die Schnelligkeit des Charakters im Kampf.

