

# 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>Narantel Wolfsherz</b>			
Waldelf		Jäger	
2.	Feuertag	in	Nebelwandel
			Alter: 210
Unbekannt / Nicht wichtig (zB Wildvölker)			

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	25		25	25	0	1
Stichwaffen	GE+PR	25		25	25	-1	2
Säbel / Rapiere	GE+PR	25		25	25	-2	3
Kurzschwerter	GE+PR	25		25	25	-2	3
Langschwerter	KÖ+GE	23		23	23	-3	4
Hieb Waffen Holz	KÖ+GL	18		18	18	-1	2
Hieb Waffen Eisen / Äxte	KÖ+GL	18		25	18	-2	3
Morgensterne / Flegel	KÖ+GL	18		18	18	-3	4
Kriegshämmer	GE+GL	23		23	23	-2	3
Sensen	KÖ+GL	18		18	18	-2	3
Stäbe	KÖ+GE	23		23	23	-2	3
Stangenwaffen	GE+GL	23		23	23	-3	4
Zweihändige Äxte	KÖ+GL	18		18	18	-4	5
Zweihändige Schwerter	KÖ+GE	23		23	23	-4	5
Zweihändige Kriegshämmer	KÖ+GL	18		18	18	-4	5
Peitschen	PR+GL	20		20	20	0	1
Blasrohre / Wurfsterne	PR+GL	20		20	20	0	1
Schleudern / Bolas	PR+GL	20		20	20	0	1
Harpunen	GE+GL	23		23	23	-2	3
Speere / Lanzen / Dreizacks	GE+PR	25	10	35	35	-2	3
Wurfspieße / Javelins	GE+PR	25		25		-1	2
Wurfdolche	PR+GL	20		20		0	1
Wurfäxte	KÖ+GL	18		18		-2	3
Kurzbögen	GE+PR	25		25		-1	2
Langbögen	KÖ+PR	20		20		-2	3
Elfenbögen	GE+PR	25	25	75		-2	3
Leichte Hand-Armbrüste	GE+PR	25		25		-1	2
Schwere Armbrüste	GE+GL	23		23		-3	4
Schlagringe / Cestae	GE+PR	25		25	25	0	1
Waffenlos	KÖ+GE	23		23	23	0	1
Ausweichen / Deckung	GE+GL	23	10		33	-	-

ATTRIBUT	WERT	MOD + / -
KÖ Körper	9	Müde -5 Krank -10
GE Gewandtheit	14	-3 = (- BE/2)
PR Präzision	11	Zitternd -10
GT Geist	13	Müde -5
CH Charisma	9	Schmutzig -5
GL Glück	9	Verflucht -10
MR Magieresistenz (WI/3 ↓ + GT + GL)	27	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>11 + 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>Seelenalter</b> Bsp. Seelenalter 13 = 37 WI und 13 LE. Maximum = 50, kein Seelentransfer mehr möglich.	<b>35</b>
<b>WI</b>	<b>LE</b>
15	35

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>	1
<b>Körper</b>	3
<b>Arme</b>	1
<b>Beine</b>	1
<b>Schild</b>	0
<b>Rüstung = Behinderung</b>	<b>6</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:	Naraniel Wolfsherz
Rasse / Typus / Beruf:	Waldelf Jäger
Geburtsdag:	2. Feuertag in Nebelwandel, 210 Jahre alt
Herkunft / Stand:	Unbekannt / Nicht wichtig (zB Wildvölker)

## Volk: Waldelfen

Als Waldelf gehörst du zu einem langlebigen, edlen, widerstandsfähigen Volk (25 bis 500 Jahre). Waldelfen haben zwar typischerweise keine Angst vor Konflikten, halten sich aber eher bedeckt, was ihre Motive angeht. Sie sind gute Beobachter, können stundenlang in derselben Position ausharren, und wenn sie sich bewegen, dann blitzschnell und effektiv. Als Hüter der Wälder sind sie ihren Feinden gegenüber ebenso erbarmungslos wie die Natur, sie verabscheuen Trägheit, und sind Verfechter des Gleichgewichts der Kräfte. Sie verfügen über hervorragende Sinne, und werden niemals ihre Freiheit gegen ein noch so verlockendes Angebot eintauschen.

Seelenalter < 40. Waldelfen sind zumindest Magiedilettanten mit der Kenntnis von drei Spezifischen Zaubern.

KÖ -2, GE +2, GT +2, CH +1, GL -3

Elfenbögen +25%, 1 GE-Spezialfertigkeit

Alle Gesellschafts-Fertigkeiten je -5%, alle Militär-Fertigkeiten je -5%, Himmelskunde +25%, Orientierung +25%, Pflanzenkunde +10%, Tierkenntnis +10%, Wildniskunde +25%, Jagen +25%, Körperbeherrschung +10%, Schleichen +25%, Gefahreninstinkt +25%, Magische Wahrnehmung +10%, Spurenlesen +25%

Zudem ist jede Probe auf Sinnesschärfe (Hören, Sehen, Riechen) um 25% erleichtert

## Typus/Beruf: Jäger

Ein Jäger verbringt die meiste Zeit seines Lebens allein in der Natur mit dem Aufspüren, Verfolgen, Erlegen und Verarbeiten seiner Beute. Da Wildtiere selten nahe an eine Siedlung herankommen, wird der berufliche Jäger mehrere Verstecke und Hochstände, vielleicht sogar eine kleine Hütte oder Höhle in seinem Jagdgebiet haben, wo er seine mageren Habseligkeiten lagert und seine Erzeugnisse produziert. Klassisch wäre der Jäger oder Trapper im Wald, der Jagd auf Rotwild, Schwarzwild oder Biber macht, das Fleisch konserviert, die Häute oder Felle verarbeitet und einmal im Jahr in ein Dorf oder eine Stadt kommt, wo er für einen mehr, meist aber eher weniger guten Preis alles verkauft, was man ihm abkaufen will. Dies dürfte auch so ziemlich die einzige Gelegenheit des Jägers sein, mit anderen Vertretern seiner Rasse in Kontakt zu kommen, und das ist auch der Grund, warum die meisten Jäger Schwierigkeiten im sozialen Umgang haben. Viele Jäger verstehen die Bedürfnisse und Absichten ihrer abgerichteten Tiere deutlich besser als die des Krämers in der nächsten Holzfällersiedlung und fühlen sich oft auch wesentlich wohler in deren Gesellschaft. Eine Ausnahme hiervon sind feste Jagdgesellschaften und Trapperverbände, die hin und wieder aus Familienmitgliedern oder wirtschaftlich orientierten Mitgliedern gebildet werden.

KÖ +1, GE +1, PR +1, GT +1, CH -2

Alle Gesellschafts-Fertigkeiten je -5%, Orientierung +10%, Pflanzenkunde +10%, Tierkenntnis +10%, Wildniskunde +25%, Fallen +10%, Jagen +25%, Schleichen +10%, Gefahreninstinkt +10%, Sinnesschärfe Allgemein +10%, Spurenlesen +25%

1 Waffenfertigkeit +25%, 2 Waffenfertigkeiten +10%, 1 GE-Spezialfertigkeit

+2 Spezialfertigkeiten mit erfüllten Voraussetzungen

## Geburtsdag: 2. Feuertag in Nebelwandel

Du bist an einem Feuertag geboren. Damit wurdest du vom Element Feuer geküsst, und mit innerer Leidenschaft beschenkt.

Körperbeherrschung +10%

Du bist in der Jahreszeit Nebelwandel geboren. Damit wachen die gerissenen Götter der Dunkelheit über dich, und das Schicksal hat dich mit Gewandtheit gesegnet.

GE +1

Schleichen +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.

## Freie Spezialfertigkeiten ohne Voraussetzungen

### Taktischer Rückzug

Voraussetzungen: keine

Kosten: 2 INI

Wert

20

Beendigung des Kampfes durch Flucht. Vermeidung allen Schadens in der aktuellen und darauffolgenden KR. Rückkehr in den Kampf dauert 1 KR. Anwendung mehrmals pro Kampf möglich, aber nicht kombinierbar mit anderen SF.

## Gewandtheit

### Blitzschnelle Attacken

Voraussetzungen: GE mind. 13

Kosten: 3 INI + 1 INI je

Wert

20

Eine konzentrierte Serienattacke gegen einen einzelnen Gegner wird gestartet. Die erste Attacke kostet 3 INI, jede weitere AT der Serie kostet 1 INI zusätzlich. Jede ATT muss eine Probe bestehen, um zu treffen. Der Gegner wird überrumpelt und kann nicht parieren, aber die Rüstung muss vom Waffenschaden bei jedem Angriff abgezogen werden.

### Wie ein Blatt im Wind

Voraussetzungen: GE mind. 13

Kosten: 2 INI

Wert

20

Jeder Nahkampf AT in dieser KR darf mit erfolgreicher Probe ausgewichen werden. Geschosse verfehlen wie durch ein Wunder (ausgenommen Flächenschaden und Artillerie).

## Geist

### Das Dritte Auge

Voraussetzungen: GT mind. 13

3 INI + 1 INI je

Wert

20

Eine zeitlang ist der Charakter eins mit seinen tierischen Instinkten, er wittert die Aktionen des Gegners im Voraus, und jede PA oder Ausweichen ist ein automatischer Erfolg. Die Anzahl der KR muss angesagt werden und kostet 3 INI für die erste KR plus 1 INI für jede weitere.

## Spezielle Kampfbedingungen

### Attacke 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.

### Attacke 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-Probe bestimmt nicht nur wie kraftvoll der Charakter unter Wasser angreifen kann, sondern auch, wie gut er die Luft anhalten kann.

### Attacke 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 Schwertkämpfer 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.



# BESITZ

## Geld und Tauschgegenstände:

Goldmünzen	-
Silbermünzen	-
Kupferstücke	50

## Arsenal:

Elfenbogen
Jagdmesser
Jagdspeer

## Munition:

Ein Köcher mit Pfeilen	20

## Reittiere und fahrbare Untersätze:


## Tierfreunde, Sklaven, Familiare, Knappen

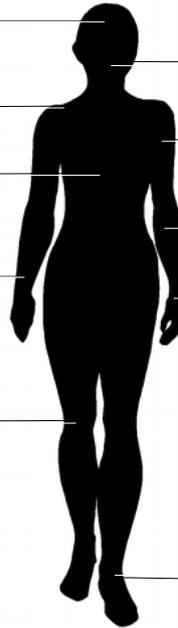

## Überleben:

Feuerstein, Stahl, Zunder
Rindenfasern zum Zähneputzen
Ein scharfes Messer zum Schnitzen
Eine Holzflöte

## Proviand (in Portionen)

Trockenfleisch, Trockenobst	5
Trinkschlauch mit Wasser	2

Lederhelm RS 1
Kapuze
Nietenlederrüstung RS 3
Grünes Hemd aus feinem Leinen
Grünbrauner Kapuzenumhang
Lederne Armbänder geschnürt
Wildlederhose
Lendenschurz
Wadenschutz aus Nietenleder RS 1
Waffengurt



Halskette mit Waldtiger-Kralle
Lederner Oberarmschutz RS 1
Wildlederhandschuhe
Hohe Wildlederstiefel

## Wichtige und Questgegenstände:


## Rucksack und Taschen:

Ein Satz Wechselkleidung
Ein Tiegel mit Tierfett, ein Fläschchen mit Waffenöl.
Ein paar Lederbänder, zusammengerollt
Ein kleiner Beutel mit Heilkräutern für Wundheilung und gegen leichte Vergiftungen.

## Freunde und Beziehungen, Geschäftskontakte:

Ein paar Freunde im Clan und in den benachbarten Waldelfencans, bisher keine von ausserhalb.

## Familie, Ehe, Kinder & Erbanlagen:

Die Familie besteht aus Mutter (Tot), Vater, Schwester (Jünger) und ein paar Cousins. Sie leben im Waldelfendorf Na'Ornath

## Sonstiger Besitz:

Ein kleines Single-Baumhaus im Dorf Na'Ornath, neben dem der Eltern.