

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:

Gragmir Funkenfaust			
Zwerg Soldat			
3.	Erdtag	in	Kaltbruch
			Alter: 163
Mittelstand			

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		21	21	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	27		27	27	-3	4
Hieb Waffen Holz	KÖ+GL	26		26	26	-1	2
Hieb Waffen Eisen / Äxte	KÖ+GL	26	25	25	61	-2	3
Morgensterne / Flegel	KÖ+GL	26		26	26	-3	4
Kriegshämmer	GE+GL	21		21	21	-2	3
Sensen	KÖ+GL	26		26	26	-2	3
Stäbe	KÖ+GE	27		27	27	-2	3
Stangenwaffen	GE+GL	21		21	21	-3	4
Zweihändige Äxte	KÖ+GL	26	10	46	46	-4	5
Zweihändige Schwerter	KÖ+GE	27		27	27	-4	5
Zweihändige Kriegshämmer	KÖ+GL	26		26	26	-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	21		21	21	-2	3
Speere / Lanzen / Dreizacks	GE+PR	21		21	21	-2	3
Wurfspeisse / Javelins	GE+PR	21		21	/	-1	2
Wurfdolche	PR+GL	20		20	/	0	1
Wurfäxte	KÖ+GL	26	10	46	/	-2	3
Kurzbögen	GE+PR	21		21	/	-1	2
Langbögen	KÖ+PR	26		26	/	-2	3
Elfenbögen	GE+PR	21		21	/	-2	3
Leichte Hand-Armbrüste	GE+PR	21		21	/	-1	2
Schwere Armbrüste	GE+GL	21		21	/	-3	4
Schlagringe / Cestae	GE+PR	21		21	21	0	1
Waffenlos	KÖ+GE	27		27	27	0	1
Ausweichen / Deckung	GE+GL	21	25	/	46	-	-

ATTRIBUT	WERT	MOD + / -
KÖ Körper	16	Müde -5 Krank -10
GE Gewandtheit	11	-9 = (- BE/2)
PR Präzision	10	Zitternd -10
GT Geist	8	Müde -5
CH Charisma	8	Schmutzig -5
GL Glück	10	Verflucht -10
MR Magieresistenz (WI/3 ↓ + GT + GL)	18	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.

INI Initiative (GE - BE/2 + Waffen INI)	2 + wINI
---	-----------------

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.

unverteilte EXP	0
------------------------	---

Seelenalter Bsp. Seelenalter 13 = 37 WI und 13 LE. Maximum = 50, kein Seelentransfer mehr möglich.	50
WI	LE
0	50

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.

Kopf	4
Körper	5
Arme	3
Beine	3
Schild	3
Rüstung = Behinderung	18

¹⁾ 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:	Gragrir Funkenfaust
Rasse / Typus / Beruf:	Zwerg Soldat
Geburtsdag:	3. Erdtag in Kaltbruch, 163 Jahre alt
Herkunft / Stand:	Mittelstand

Volk: Zwerge

Als Zwerg gehörst du zu einem langlebigen, rauen, widerstandsfähigen Volk (40 bis 750 Jahre). Zwerge lachen typischerweise der Gefahr ins Gesicht, sind abgergläubisch, laut, selbstsicher, und lieben wertvolle Metalle und Edelsteine. Magier sind rar und meist dem Element Erde ergeben. Dafür gibt es keine Einschränkungen, was die weltlichen oder klerikalen Berufungen betrifft. Zwerge haben generell eine sehr gute Nase und können speziell Erde, Stein und Metalle erschnuppeln und am Geruch unterscheiden.

KÖ +3, GE -1, CH -2

Hieb Waffen Eisen / Äxte +10%, Zweihändige Äxte +10%, Wurfäxte +10%

Auftreten +10%, Himmelskunde +10%, Ingenieurskunst +10%, Sagenkunde +25%, Schlösser +10%, Schätzen +10%

Zudem ist jede Probe auf Sinnesschärfe (Riechen) und Sehen im Dunkeln um 25% erleichtert

Typus/Beruf: Soldat

Ein Soldat ist ein Streiter, der sich mit Unterzeichnung eines einfachen Vertrages dazu verpflichtet hat, der Armee eines Reichs zu dienen und damit die Angehörigen der Armeen der verfeindeten Reiche zu bekämpfen. Ein Soldat entscheidet sich nicht dazu, wahllos Zivilisten des bekämpften Reiches zu töten, es sei denn, der Befehl wird dazu gegeben. Der Soldat hat einen bestimmten Rang und untersteht damit einer Reihe von Vorgesetzten, vielleicht hat er auch eine Reihe Untergebener unter seiner Befehlsgewalt. Der Soldat erhält für seinen Dienst am Reiche einen festgelegten Sold, selten gibt es obendrauf noch eine Belohnung. Verlässt er die Armee ohne ordnungsgemäss auszutreten, gilt er als Deserteur und wird gehängt. Auch kann er für das Begehen von Kriegsverbrechen oder das Nicht-Erledigen seiner Pflichten bestraft werden.

KÖ +2, GE +2, GT -2

Orientierung +10%, Sprachen +25%, Tierkenntnis +10%, Artillerie +10%, Kriegskunde +25%, Heilkunst Wunden +10%, Gefahreninstinkt +25%

2 Waffenfertigkeit +25%, 2 Waffenfertigkeiten +10%

+1 Allgemeine Spezialfertigkeit, +1 KÖ Spezialfertigkeit, +1 GE Spezialfertigkeit

Geburtsdag: 3. Erdtag in Kaltbruch

Du bist an einem Erdtag geboren. Damit wurdest du vom Element Erde umarmt, und vermagst die Gaben des Erdreichs besser zu nutzen.

Metallbearbeitung +10%

Du bist in der Jahreszeit Kaltbruch geboren. Damit wachen die eifersüchtigen Götter der Eroberung über dich, und das Schicksal hat dich mit Zähigkeit gesegnet.

KÖ +1

Selbstbeherrschung +10%

Err:501

Du gehörst dem Mittelstand an. Damit hast du zwar gelernt, mit Geld umzugehen, hattest aber nie genug für die wirklich grossen Träume. Nur in Ausnahmefällen musstet ihr über kurze Zeitspannen Hunger leiden, sonst konntet ihr euch eigentlich nicht über die Versorgung beschweren. Typischerweise war deine Familie gottesfürchtig und gehörte zum braven Bauern- oder Arbeiterstand. Ihr wusstet um die Gesetzeslage und konntet grössere Konflikte mit den Offiziellen immer vermeiden. Möglicherweise haben dir deine Eltern sogar eine Lehre finanziert.

Bürokratie +10%, Handeln +10%, Religionen +10%

1 Können-Fertigkeit +25%

Börse: 20 Silberstücke

FERTIGKEITEN

Der Basiswert aller Fertigkeiten ist der halbe Wert abgerundet von GL plus den danebenstehenden Bezugsattributen.
 Eine Fertigungsprobe gilt als gelungen, wenn der aktuelle Wert mit W100 erfüllt wird. Der Meister kann die Probe angesagt oder verborgen um bis zu +/- 25 Prozentpunkte erleichtern oder erschweren.
 ALLE Fertigkeiten können direkt nach einer misslungenen Probe mit einem Steigerungsversuch (aktuellen Wert überwürfeln) gesteigert werden.

B = Basiswerte inkl. Boni und Mali durch den Hintergrund, M = Manuelle Zuschläge oder Abzüge für ein Talent, zB für den Abenteurer, B + M ergeben den Fertigkeitenswert.

Fertigkeit	Attr.	B	M	%
Gesellschaft				
Auftreten	+GT+CH+CH	27		27
Blenden	+GT+CH+CH	17		17
Bürokratie	+GT+GT+CH	27		27
Etikette	+GT+CH+CH	17		17
Handeln	+GT+CH+CH	27		27
Manipulation	+GT+CH+CH	17		17
Menschenkenntnis	+GT+GT+CH	17		17
Unterhalten	+CH+CH+CH	17		17
Wissen				
Artefaktkunde	+PR+GT+GT	18		18
Himmelskunde	+PR+GT+GT	28		28
Ingenieurskunst	+PR+GT+GT	28		28
Lehren *)	+PR+GT+GT	18		18
Lesen	+PR+GT+GT	18		18
Mathematik	+PR+GT+GT	18		18
Orientierung	+PR+GT+GT	28		28
Pflanzenkunde	+PR+GT+GT	18		18
Religionen	+PR+GT+GT	28		28
Sagenkunde	+PR+GT+GT	43		43
Seefahrt	+PR+GT+GT	18		18
Sprachen	+GT+GT+CH	42		42
Stadtkunde	+GE+GT+CH	18		18
Tierkenntnis	+GT+GT+CH	27		27
Wildniskunde	+KÖ+GE+GT	22		22
Militär				
Artillerie	+KÖ+PR+GT	32		32
Befehlskunst	+GT+CH+CH	17		17
Diplomatie	+GT+GT+CH	17		17
Kriegskunde	+PR+GT+GT	43		43

Fertigkeit	Attr.	B	M	%
Können				
Alchemie	+PR+PR+GT	19		19
Diebstahl	+GE+PR+PR	20		20
Fallen	+PR+PR+GT	19		19
Heilkunst Geist	+GT+CH+CH	17		17
Heilkunst Gifte	+PR+GT+GT	18		18
Heilkunst Krankheit	+PR+GT+GT	18		18
Heilkunst Wunden	+KÖ+PR+GT	32		32
Holzbearbeitung	+KÖ+PR+PR	22		22
Jagen	+KÖ+GE+GT	22		22
Kochen	+KÖ+PR+GT	22		22
Lederbearbeitung	+KÖ+PR+PR	22		22
Metallbearbeitung	+KÖ+PR+PR	32	25	57
Schlösser	+PR+PR+GT	29		29
Schreiben	+PR+PR+GT	19		19
Selbstbeherrschung	+KÖ+GT+GT	31		31
Spiele	+GT+CH+GL	18		18
Verhör	+PR+GT+CH	18		18
Körper (-BE !)				
Fesseln	+GE+GE+PR	21		21
Körperbeherrschung	+KÖ+GE+GE	24		24
Reiten	+KÖ+GE+CH	22		22
Schleichen	+GE+GE+GL	21		21
Schwimmen	+KÖ+GE+GE	24		24
Wahrnehmung				
Gefahrensinstinkt	+GT+GT+GL	43		43
Magische Wahrnehmung	+GT+GT+GL	18		18
Schätzen	+GT+GT+GL	28		28
Sinnesschärfe Allgemein	+GT+GT+GL	18		18
Spurenlesen	+PR+GT+GT	18		18

*) Es ist möglich, einem anderen Spielercharakter eine Fertigkeit beizubringen, solange man sie besser beherrscht als der Lehrling. Nach jeder Stunde des gemeinsamen Lernens (maximal 5x pro Tag) kann die Fertigkeit um einen Prozent angehoben werden, WENN sowohl dem Lehrer seine Lehren-Prob e gelingt, als auch dem Schüler sein Steigerungsversuch durch Überwürfeln des aktuellen Werts gelingt. Lässt man sich die Fähigkeit von einem NSC-Lehrer beibringen, so entfällt die Lehrenprobe des Lehrers.

SPRACHEN: Zwergisch

Aerth (2), Altes Zwergisch (5), Herzogtum Sturmfeste (3), Königreich Dhurmanya (5), Militärische Zeichensprache (5), Trollisch (10), Hochelfisch Gemeinsprache (12/25)

SONSTIGES:

