

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 Attributwerte 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 Fertigkeitsprobe, sei es eine Kampf-, eine Spezial-, oder eine Zauberfertigungsprobe, ist dann erfolgreich, wenn der aktuelle Fertigkeitswert zuzüglich aller Modifikatoren erwürfelt oder unterwürfelt wird. Das Maximum eines Fertigkeitswerts 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 Fertigkeitswert 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 Kampfunde 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 Kampfunde (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 Kampfunden (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.