Schätze und Notizen:

Stärke

Einschlagen, anheben und aufbrechen

Lähmung und Versteinerung

[W20 < vollbringt / W20 < vermeidet]

Geschick

Präzision, Agilität und Geschicklichkeit

Stürze und Explosionen

Konstitution

Stamina und Ausdauer

Erschöpfung, Gifte und magische Schwächung

Intelligenz

Wissen und Interpretation

Vergessen und Ratlosigkeit

Weisheit

Einsicht und Wahrnehmung

Verwirrung, Furcht und Täuschung

Charisma

Überzeugen und Darbieten

Verzauberung und Zwang

Name: _____

Stufe: _____

Rasse: _____ **Klasse:** _____

1 Pot RPG

Deutsche Ausgabe

aktuell Max.

Trefferpunkte

Rüstungsklasse

Rucksack

Max. [STÄ] Gegenstände

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18

Rasse	W4	Attribute	Kräfte
	1. Zwerg	+1 KON +1 WEI	Im Dunkeln sehen; Proben auf Bergbau, Stein- und Metallarbeiten [+Stufe]
	2. Elf	+1 GES +1 INT	Im Dunkeln sehen; Proben auf Wahrnehmung [+Stufe]; wenn Zauberwirker, +1 Klassenwürfeln auf Magiepool
	3. Halbling	+1 GES +1 WEI	Im Dunkeln sehen; Proben auf Heimlichkeit [+Stufe]; RK +1, aber Schadenswürfe -1
	4. Mensch	Beliebige Neuordnung der Attributswerte	Nichts

Klasse	W10	Klassen-Würfel	Beschreibung		Klassen-Fertigkeiten	Rüstung
	1. Barbar	W8	Berserker Krieger	+2 STÄ	[+Stufe] auf TP und Schadenswürfe nur wenn keine Rüstung	Jede
	2. Barde	W4	Wandernder Dilettant	+2 CHA	[+Stufe] auf INT- und CHA-Proben; bezahlte Aufführung bringt [Stufe]W4 Gold	Leicht
	3. Kleriker	W6	Heiliger Zauber-wirker	+1 WEI +1 CHA	Heilige Magie (Führung, Schutz, Heilung); Untote mit [Stufe]W6 Macht vertreiben	Jede
	4. Druide	W6	Natur-magier	+1 INT +1 WEI	Naturmagie (Tiere, Pflanzen und Wetter kontrollieren); loyales Tier mit [Stufe]W6 Macht	Leicht
	5. Kämpfer	W8	Veteran Krieger	+1 STÄ +1 KON	[+Stufe] auf Angriffswürfe	Jede
	6. Mönch	W6	Spiritueller Kampf-künstler	+1 KON +1 WEI	[+Stufe] auf Akrobatikproben; Angriffe können betäuben (KON-Probe dagegen)	Keine
	7. Paladin	W8	Heiliger Kreuzritter	+1 STÄ +1 CHA	[+Stufe] auf Schaden gegen übernatürliche und böse Kreaturen	Jede
	8. Waldläufer	W8	Überlebens-künstler	+1 STÄ +1 GES	[+Stufe] auf Heimlichkeit, Erforschung, Jagen und Spuren lesen	Leicht
	9. Dieb	W4	Einbrecher Assassine	+1 GES +1 INT	[+Stufe] auf Diebes-fähigkeiten; Sch. +[Stufe]W4 geg. unwissende Gegner	Leicht
	0. Magier	W4	Vielseitiger Zauber-wirker	+1 INT	Hohe Magie (jeder Effekt außer Heilung); [+Stufe] auf INT-Proben	Keine

Charaktererschaffung

1. Es gibt sechs Attribute: STÄ, GES, KON, INT, WEI und CHA. Um den Wert eines Attributs zu bestimmen, werden 3W6 gewürfelt und addiert. Dies wird für die anderen fünf Attribute wiederholt.
2. 1W4 würfeln oder eine Rasse wählen. Attribute entsprechend modifizieren.
3. 1W10 würfeln oder Klasse wählen. Attribute entsprechend mofizieren.
4. Rüstungsklasse RK = GES + Rüstung; Trefferpunkte TP = ein Klassenwürfel pro Stufe
5. Namen wählen. Die Figur beginnt mit Stufe 1.

Handlungen

Der Spieler sagt dem Spielleiter, was sein Charakter tun will. Sie einigen sich, welches Attribut dafür relevant ist. Das Attribut wird durch klassen- und situationsspezifische Modifikatoren verändert. Schwierige Handlungen bedeuten –2 oder mehr. Um die Handlung erfolgreich durchzuführen, darf der Spieler mit 1W20 maximal den Wert des modifizierten Attributs würfeln. Die Differenz zwischen dem gewürfelten Wert und dem modifizierten Attribut bestimmt den Grad des Erfolgs. Eine 1 ist immer ein Erfolg, eine 20 immer ein Fehlschlag. Erfolgreiche Proben können einen Bonus bei einem Angriffswurf im Kampf geben.

Kampf

Um einen Gegner zu treffen, muss der Angreifer die Rüstungsklasse (RK) oder mehr auf einem W20 würfeln. Der Würfelwurf wird von klassen- und situationsspezifischen Modifikatoren verändert. Wenn erfolgreich, würfelt der Angreifer einen Schaden in Höhe seines Klassenwürfels plus klassen- und situationsspezifischen Modifikatoren. Eine Waffe beidhändig zu schwingen, gibt einen Bonus von +1 auf den Schaden.

Die Rüstung gibt einen Bonus auf die RK wie folgt: leichte Rüstung +2, schwere Rüstung +4, Schild +1.

Magie

Zauberwirker können einen Zauber pro Tag und Stufe sprechen (Hausregel d. Übers.: Stufe +2). Sie haben einen magischen Würfelpool von [Stufe x Klassenwürfel] zur Verfügung. Ein Zauber kann jeden Effekt innerhalb der in den Klassen angegebenen Bereichen haben und hat eine Macht von [Stufe x Klassenwürfel]. Ein magischer Spruch kann [Stufe x Ziele] mit einer Macht von je einem Klassenwürfel verzaubern, eine vom Klassenwürfel bestimmte Anzahl an Zielen mit einer Macht in Höhe der Stufe oder eine beliebige Kombination – z. B. kann ein Kleriker der 3. Stufe je 1W6 Punkte Schaden von 3 Zielen heilen, je 3 Punkte Schaden bei 1W6 Zielen oder 3W6 bei einem Ziel. Bei Zaubern, die nichts mit Schaden zu tun haben, können die Macht oder die Dauer des Zaubers mit den Würfeln bestimmt werden. Für manche Effekte müssen Würfel aus dem Pool geopfert werden, um sie zu sprechen: –1 Würfel bei Zaubern mit mentaler Kontrolle, –3 für Beschwörungen und Hervorrufungen und –5 bei Tod (Hausregel d. Übers.: Es gibt keine Zauber, die direkt zum Tod führen).

Herausforderungen

Monster werden wie Charaktere erschaffen, haben aber folgende Klassenwürfel: W4, W8 oder W12. W12-Monster haben eine besondere Resistenz oder Kraft pro Stufe.

Fallen werden mit normalen Attributsproben gefunden, vermieden oder erduldet.

Erfahrungspunkte (EP) gibt es für gefundene Schätze, die ausgegeben werden. Um eine Stufe aufzusteigen, müssen [1000 x jetzige Stufe] Goldmünzen ausgegeben werden.

Autor: Duncan Young | Übersetzung und Layout: Andreas Melhorn | Icons von game-icons.net