

Arcane Codex

leicht gemacht

Würfeln

mit zwei zehneitigen Würfeln (2w10) auf den Fertigkeitswert

Beispiel: der Char hat Klettern auf 7.
Gewürfelt werden 5+8 = 13, gesamt: 7+13 = 20

Wenn der Char die erforderliche Fertigkeit nicht erlernt hat, wird auf den Bonus/Malus der Eigenschaft, die dazugehört, gewürfelt

Beispiel: der Char hat einen Stärkemalus von -1.
Gewürfelt werden 5+8=13, gesamt: -1+13 = 12

Mindestwurf

es muß, je nach Situation, ein Mindestwurf (MW) erreicht werden
(1-5 ist Routine, ab 16 schwierig, ab 35 nur durch ein Wunder möglich)

Kritische Würfe

wenn 10+10 gewürfelt wird
kritischer Erfolg, es werden 10 Erfolge dazuaddiert
(im Kampf +10 auf Schaden)

wenn 10+9 gewürfelt wird
auf jeden Fall ein Erfolg

wenn 1+2 gewürfelt wird
auf jeden Fall ein Mißerfolg

wenn 1+1 gewürfelt wird
denkt der SL sich etwas Schlimmes aus
(ggf. Kritbestätigung durch erneuten Wurf)

Wiederholte Versuche

wenn die Situation sich nicht ändert (z.B. bessere Dietriche zum Schlösserknacken), gibt es bei jedem weiteren Versuch -1.

Das gilt nicht bei Kampfmanövern, besonderen Fähigkeiten oder Zaubern

Initiative

jede Runde wird die Initiative fesgelegt (2w10 + Ini). Wer die höhere Ini hat, kann abwarten, was jemand mit niedrigerer Ini tun will und vor oder nach ihm handeln.

Hat der Char mehrere Aktionen, kann er sie aufteilen

Aktionen

- jeder hat pro Runde (5 sec) eine normale Aktion (ggf. kommen freie Aktionen dazu)
- es sind max drei normale Aktionen möglich, die meist alle abgewickelt werden, sobald der Char dran ist
- pro zusätzlicher Aktion gibt es -4 auf alle Aktionen (also auch auf freie Aktionen)

Erfolge ansagen

wenn der Spieler -bevor er würfelt- freiwillig den Mindestwurf erhöht, wird die Differenz zum Effekt addiert

Beispiel: der Char hat Dolch auf 6.
Der Spieler sagt 3 Erfolge an.
Gewürfelt werden 5+8 = 13, gesamt: 6+13-3 = 16.
Der VW des Gegners beträgt 12, er wurde also getroffen.
Zum erwürfelten Schaden werden 3 addiert

Arkane Macht (KP, Kraftpunkte)

- muß zum Zaubern und für manche Kampfschulen eingesetzt werden
- kann zum Verbessern eines Wurfes eingesetzt werden (die KP werden zum Ergebnis addiert; das gilt allerdings nicht für Schadenswürfe)

Potential

gibt an, wieviele KP pro Runde max verbraucht werden können

VW (Verteidigungswert)

muß erreicht werden, um einen Char im Nah- oder Fernkampf, mit Zaubern oder Fallen zu treffen (eine fliegende Fee ist schwieriger zu treffen als ein Troll)

SR (Schockresistenz)

muß erreicht werden, um einem Char mit einem körperlichen Schock, Gift, Krankheit oder manchen Zaubern zu schaden

GW (geistiger Widerstand)

muß erreicht werden, um einen Char mit sozialen Manipulationen, Furcht, Geisteskrankheiten oder bestimmten Zaubern zu beeinflussen