

DLDD

Regelwerk:

Primär- & Sekundärattribute

Attribute

1) Primärattribute:

Geschicklichkeit (GES)

Intelligenz (INT)

Konstitution (KON)

Stärke (ST)

Weisheit (WE)

2) Sekundärattribute:

Ausdauer (A)

Charisma (Cha)

Disziplin (D)

Initiative (Ini)

Konzentration (K)

Physische **W**iderstandskraft (Ph. WK)

Reflex (R)

Resilienz (RI)

Resistenzen (Rt)

Wahrnehmung (Wa)

Effizienz (Ez)

3) Weitere Werte

Sichtweite (SW):

Rundenbasierte **Bewegungspunkte (Bp)**

Maximale Lebenspunkte (Max. Lp)

Lebenspunkte (Lp)

Reichweite (RW):

Energie pro Runde (E)

Maximale Energie (Max. E)

Verteidigungsklassen:

Zauberschutzklasse: Zsk (Nicht beeinflussbar durch Attribute):

Rüstungsklasse: Rk (Skaliert mit Stärke)

Resilienzklasse: Rlk (Skaliert mit Weisheit):

Verteidigungswürfe (siehe Kampfsystem):

Reflex W20 _ GES

Resilienz W20 _ WE

Physische Widerstandskraft W20 _ ST

Rettungswurf W20 _ KON

Attribute: Allgemein

- Die Primärattribute werden mit numerischen Werten versehen, welche die (fortgeschrittene) Reife eines Attributs beschreiben.
- Attribute beeinflussen den Erfolg bestimmter Aktionen oder entscheiden z.B. darüber, ob bestimmte Gegenstände ausgerüstet werden können (die oftmals einen Mindestwert auf mindestens einem bestimmten Attribut fordern).

Dabei gilt, dass alle 4 Punkte auf einem Primärattribut den Bonus auf Würfe, die das entsprechende Attribut direkt fordern, um 1 steigern.

- Primärattribute beeinflussen die Werte von Sekundärattributen, welche neue Errungenschaften freischalten oder auch Einfluss nehmen auf den Erfolg einer Aktion bzw. dem Erfolg einer Fähigkeit (sofern die Aktion oder die Fähigkeit von dem Sekundärattribut direkt abhängig sind).
- Sollte ein **Attributwert auf <6** herunterfallen, ergeben **automatisch** alle Aktionen und Würfe, die dieses Attribut direkt oder indirekt über ein zugehöriges Sekundärattribut fordern, einen **kritischen Fehlschlag**.

Die Werte von Primärattributen können verbessert werden durch:

- Stufenaufstieg
+3 Attributpunkte zur freien Verteilung
+1 je spezialisiertes Attribut, bei 2 spezialisierten Attributen
! +2 auf ein spezialisiertes Attribut, sollte der Charakter nur ein spezialisiertes Attribut führen
(Klassenabhängig)
- Immateriellen Loot
- Gegenstände

BSP: Taschendiebstahl => Geschicklichkeit

Holztor aufbrechen => Stärke

Lügen = Intelligenz

Überzeugen => Charisma (Sekundärattribut ist abhängig von Weisheit)

Ausweichen => Reflex (Sekundärattribut ist abhängig von Geschicklichkeit)

Inhalt

Weisheit	S. 6
Stärke	S. 7
Geschicklichkeit	S. 8
Intelligenz	S. 9
Konstitution	S. 10
Sekundärattribute (Weisheit)	S. 16
Sekundärattribute (Stärke)	S. 19
Sekundärattribute (Geschicklichkeit)	S. 21
Sekundärattribute (Intelligenz)	S. 23
Sekundärattribute (Konstitution)	S. 26
Weitere Werte	S. 31

Weisheit

- Erhöht alle 4 Punkte den Weisheits-Bonus auf W20 Würfe um 1.
- Erhöht alle 10 Punkte die Sekundärattribute: „Disziplin“, „Charisma“ & „Resilienz“ um 1.
- Senkt alle 15 Punkte, bis einschließlich WE: 60, die Grundkosten für eine Aktion/Fähigkeit um 15 %,
(! Eine Aktion/Fähigkeit kann allein durch Boni von Effizienz + Weisheit nicht auf ein geringeres Kostenlevel als 10 Energie und/oder 20% der ursprünglichen Energiekosten sinken).
- Beeinflusst den Erfolg Weisheit-basierter Fähigkeiten.
- Beeinflusst die eigene Impulskontrolle.
- Ermöglicht die Nutzung Weisheit erfordernder Gegenstände (Meist Stäbe; verzauberte Gegenstände; Immaterielles Loot)

Stärke

- Erhöht alle 4 Punkte den Stärke-Bonus auf W20 Würfe um 1.
- Erhöht alle 10 Punkte die Sekundärattribute „Resistenzen“ & „Physische Widerstandskraft“ um 1
- Erhöht alle 15 Punkte, bis einschließlich ST:60, die eigene Rüstungsklasse um (aktueller Stärkewert/30) Punkte.
- Beeinflusst den Erfolg von Stärke-basierten Fähigkeiten.
- Steigert die Muskelkraft der Spielfigur.
- Ermöglicht die Nutzung Stärke erfordernder Gegenstände (Meist schwere Nahkampfwaffen und Rüstungen)

Geschicklichkeit

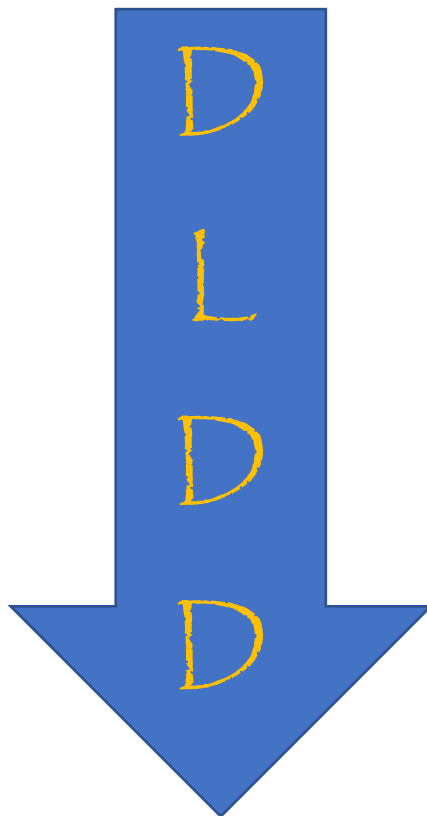
- Erhöht alle 4 Punkte den Geschicklichkeits-Bonus auf W20 Würfe um 1.
- Erhöht alle 10 Punkte die Sekundärattribute: „Initiative“ und „Reflex“ um 1.
- Erhöht alle 15 Punkte, bis einschließlich GES: 60, die rundenbasierten Bewegungspunkte um 1 & die eigene Reichweite um 0,5.
- Beeinflusst die Präzision der Figur in motorischen Belangen, als auch dessen Schnelligkeit & Wendigkeit.
- Beeinflusst den Erfolg Geschicklichkeits-basierter Fähigkeiten.

Intelligenz

- Erhöht alle 4 Punkte den Intelligenz-Bonus auf W20 Würfe um 1.
- Erhöht alle 10 Punkte die Sekundärattribute: „Wahrnehmung“, „Effizienz“ & „Konzentration“ um 1.
- Erhöht alle 15 Punkte, bis einschließlich INT:60, die zur Verfügung stehende und maximal zur Verfügung stehende Energie um die derzeitigen Intelligenzpunkte des Charakters.
- Erhöht alle 15 Punkte das Sekundärattribut: „Arkane Wahrnehmung“, sofern das Talent dazu vorhanden ist.
- Beeinflusst den Erfolg intelligenz-basierter Fähigkeiten.
- Steigert den IQ der Spielfigur.
- Ermöglicht die Nutzung Intelligenz erfordernder Gegenstände (Meist Ringe, Amulette, Priesterstäbe, Spruchrollen...).

Konstitution

- Erhöht alle 4 Punkte den Konstitutions-Bonus auf W20 Würfe um 1.
- Erhöht alle 10 Punkte das Sekundärattribut: „Ausdauer“ um 1.
- Erhöht mit jedem Punkt die eigenen Lebenspunkte um 2.
- Erleichtert alle 15 Punkte, bis einschließlich KON:60, den Rettungswurf um 4.
- Beeinflusst den Erfolg Konstitution-basierter Fähigkeiten.
- Ermöglicht die Nutzung Geschicklichkeit erfordernder Gegenstände (Meist Dolche und andere leichte Nahkampfwaffen, Bogen, Armbrüste, Steinschleudern...



Alle 4 Punkte auf einem Primärattribut steigt der jeweilige BON W20 um +1

Werteschwelle	Intelligenz	Stärke	Geschicklichkeit	Weisheit	Konstitution
Bei <6	W20 Wurf ist ein kritischer Fehlschlag	W20 Wurf ist ein kritischer Fehlschlag	W20 Wurf ist ein kritischer Fehlschlag	W20 Wurf ist ein kritischer Fehlschlag	W20 Wurf ist ein kritischer Fehlschlag
Bei 6	INT-BON +1	ST-BON +1	GES-BON +1	WE-BON +1	KON-BON +1
Bei 8	+ INT-BON +1	+ ST-BON +1	+ GES-BON +1	+ WE-BON +1	+ KON-BON +1
Bei 12	+ INT-BON +1	+ ST-BON +1	+ GES-BON +1	+ WE-BON +1	+ KON-BON +1
Bei 16	+ INT-BON +1	+ ST-BON +1	+ GES-BON +1	+ WE-BON +1	+ KON-BON +1
Bei 20	+ INT-BON +1	+ ST-BON +1	+ GES-BON +1	+ WE-BON +1	+ KON-BON +1
Insgesamt Erhalten Bei 20	INT-BON +5	ST-BON +5	GES-BON +5	WE-BON +5	KON-BON +5

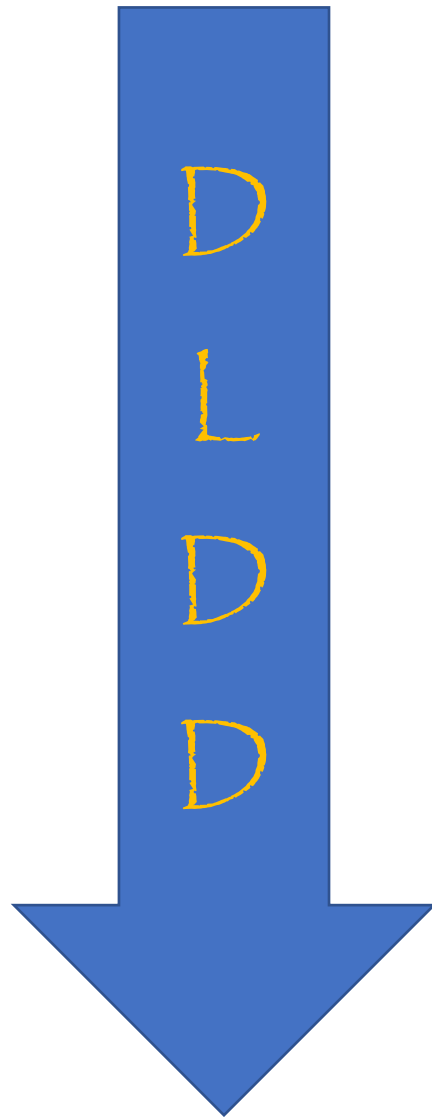
Alle 10 Punkte auf einem Primärattribut steigen folgende Sekundärattribute um 1 Stufe

Werteschwelle	Intelligenz	Stärke	Geschicklichkeit	Weisheit	Konstitution
Bei 10	+1 Konzentration +1 Wahrnehmung +1 Effizienz	+1 Physische Widerstandskraft +1 Resistenzen	+1 Initiative +1 Reflex	+1 Charisma +1 Resilienz +1 Disziplin	+1 Ausdauer
Bei 20	+1 Konzentration +1 Wahrnehmung +1 Effizienz	+1 Physische Widerstandskraft +1 Resistenzen	+1 Initiative +1 Reflex	+1 Charisma +2 Resilienz +1 Disziplin	+1 Ausdauer
Bei 30	+1 Konzentration +1 Wahrnehmung +1 Effizienz	+1 Physische Widerstandskraft +1 Resistenzen	+1 Initiative +1 Reflex	+1 Charisma +1 Resilienz +1 Disziplin	+1 Ausdauer
Bei 40	+1 Konzentration +1 Wahrnehmung +1 Effizienz	+1 Physische Widerstandskraft +1 Resistenzen	+1 Initiative +1 Reflex	+1 Charisma +2 Resilienz +1 Disziplin	+1 Ausdauer
Bei 50	+1 Konzentration +1 Wahrnehmung +1 Effizienz	+1 Physische Widerstandskraft +1 Resistenzen	+1 Initiative +1 Reflex	+1 Charisma +1 Resilienz +1 Disziplin	+1 Ausdauer
Bei 60	+1 Konzentration +1 Wahrnehmung +1 Effizienz	+1 Physische Widerstandskraft +1 Resistenzen	+1 Initiative +1 Reflex	+1 Charisma +2 Resilienz +1 Disziplin	+1 Ausdauer
Insgesamt Erhalten Bei 60	+6 K +6 Wa (Wa: Max. Stufe [5] erreicht) +6 Ez	+6 Ph. WK +6 Rt	+6 INI +6 R	+6 Charisma +9 Resilienz +6 Disziplin	+6 Ausdauer

Alle 15 Punkte auf einem Primärattribut steigen folgende „Weitere Werte“ um X

**! Zusätzlich zum Anstieg „Weitere Werte“: Alle 15 Punkte fördert Intelligenz das
Sekundärattribut „Arkane Wahrnehmung“ – sofern Talent vorhanden - und
Konstitution erleichtert alle 15 Punkte den Rettungswurf KON W20**

Werteschwelle	Intelligenz	Stärke	Geschicklichkeit	Weisheit	Konstitution
Bei 15	+15 Energie +15 Max. E +1 A. Wa	+ 0,5 RK	+1 Bewegungspunkt. +0,5 Reichweite (Nahkampf und Fernkampf)	- 15 % Energiekosten Fähigkeiten	Rettungswurf um 4 erleichtert
Bei 30	+30 Energie +30 Max. E +1 A. Wa	+ 1 RK	+1 Bewegungspunkt. +0,5 Reichweite (Nahkampf und Fernkampf)	- 15 % Energiekosten Fähigkeiten	Rettungswurf um 4 erleichtert
Bei 45	+45 Energie +45 Max. E +1 A. Wa	+ 1,5 RK	+1 Bewegungspunkt. +0,5 Reichweite (Nahkampf und Fernkampf)	- 15 % Energiekosten Fähigkeiten	Rettungswurf um 4 erleichtert
Bei 60	+60 Energie +60 Max. E +1 A. Wa	+ 2 RK	+1 Bewegungspunkt. +0,5 Reichweite (Nahkampf und Fernkampf)	- 15 % Energiekosten Fähigkeiten	Rettungswurf um 4 erleichtert
Bei 75	+1 A. Wa				
Bei 90					
Schlussendlich Insgesamt Erhalten Bei 75	+150 Energie +150 Max. E + 5 A. Wa	+5 RK	+4 Bewegungspunkte +2 Reichweite (<i>Nahkampf und Fernkampf</i>)	- 60 % Energiekosten Fähigkeiten	Rettungswurf um 16 erleichtert



Sekundärattribute:

Charisma (Cha, abhängig von WE)

Disziplin (D, abhängig von WE)

Resilienz (RI, abhängig von WE & D)

Reflex (R, abhängig von GES)

Initiative (Ini, abhängig von GES)

Ausdauer (A, abhängig von KON)

Wahrnehmung (Wa, abhängig von INT)

Konzentration (K, abhängig von INT)

Effizienz (Ez, abhängig von INT)

Physische Widerstandskraft (Ph. WK, abhängig von ST)

Resistenzen (Rt, abhängig von ST)

Rüstungsklasse (Rk, abhängig von ST)

Alle Sekundärattribute können Negativwerte bzw. Negativstufen annehmen. Bereits gar nicht oder nur schwach ausgebildete Sekundärattribute können einen Malus auf einen W20 Wurf bewirken.

Sekundärattribute (Weisheit):

Diese Sekundärattribute werden durch die Nutzung bestimmter Gegenstände oder durch das Erhöhen des Primärattributs Weisheit erhöht.

Charisma (Maximalstufe 7)

- Ermöglicht in der Begegnung mit NPCs („Non-Player Character“) eine höhere Qualität der Gespräche und der eigenen Überzeugungskraft.
- **Steigert mit jedem Punkt den Charisma-Bonus auf W20 Würfe um 2**, sodass auf NPCs wahrscheinlicher Einfluss genommen werden kann.
- **Charisma-Bonus W20 auf Charismastufe 1: +0.**
- **Charisma-Bonus W20 auf Charismastufe < 1: -2.**
- **Ab Stufe 2:** Preisnachlass bei Händlern
 - Stufe 2: 10 % Preisnachlass
 - Stufe 3: 20 % Preisnachlass
 - Stufe 4: 30 % Preisnachlass
 - Stufe 5: 40 % Preisnachlass
 - Stufe 7: 60 % Preisnachlass
- **Ab Stufe 3:** Der Hohe Adel; Männer und Frauen mit erheblichem Prestige etc. verhalten sich von vorneherein nicht ablehnend gegenüber dem Charakter, sprechen ihn eventuell sogar von sich aus an.
- **Ab Stufe 6**
 - Der Charisma-Bonus auf W20-Charisma Würfe verdoppelt sich.
 - Der Charakter ist von feindseligen Vorurteilen anderer NPCs, die seine Rasse oder sein Aussehen betreffen, befreit. Resilienzlose NPCs sind euphorisiert bei Gesprächen mit solch einem charismatischen Wesen.

Sekundärattribute (Weisheit):

Diese Sekundärattribute werden durch die Nutzung bestimmter Gegenstände oder durch das Erhöhen des Primärattributs Weisheit erhöht.

Resilienz (Maximalstufe: 16; Resilienzkategorie Maximalstufe: 8)

- Bestimmt den psychischen und geistigen Widerstand.
- **Steigert mit jeder Stufe den Resilienz-Bonus W20 um +2.**
- **Resilienz-Bonus W20 auf Resilienzstufe 1: -3 (Ein Malus von 3).**
- **Resilienzstufe < 1: -5 auf RI W20.**
- Verteidigungswurf W20 gegen Überzeugen, Ablenkung und Herausforderung. Verteidigungswürfe W20 gegen Traumata, Geistesmanipulation, Lügen, Überzeugen, Angst, Frustration, Ablenkung, Herausforderung Verunsicherung, Verführung und Panik.
- Steigert alle 2 Resilienzstufen die Resilienzkategorie (RIk) um +1.
*Die Resilienzkategorie ist eine Verteidigungskategorie, welche dafür sorgt, dass bestimmte **Geisteszauber** gegen einen stets fehlschlagen, wenn die Zauberklasse nicht die Resilienzkategorie erreicht.*
- Alle 2 Stufen Disziplin steigert sich die Resilienz ebenfalls um 1.

Disziplin (Maximalstufe 12)

- Steigert mit jedem Punkt den eigenen Grad an Disziplin.
- Ein gesteigener Grad der Disziplin bedeutet eine erhöhte Anzahl an Versuchen bei Fähigkeiten, die nicht von vorneherein erfolgreich sind, sondern bei denen ein Mindestwert W20 für einen Erfolg geknackt werden muss, bevor man bei Fehlschlag der Fähigkeit gegen Frustration (**RI W20**) würfeln muss.
- **Disziplingrad 0 => 1 Versuch.**
Scheitert der Charakter, muss er auf Resilienz >10 würfeln.
Scheitert der Charakter (RI W20 <10), ist er frustriert.
⇒ **Disziplin I:** 2 Versuche;
Disziplin II: 3 Versuche; **Disziplin III:** 4 Versuche; **D. IV:** 5 Versuche...
- Alle 2 Stufen Disziplin, steigert sich die eigene Resilienzstufe um 1 Punkt.

Exkurs: Frustriert (Statuseffekt)

Den Statuseffekt Frustriert erhält eine Figur, wenn ihre Aktionen oder Fähigkeiten gescheitert sind, der Disziplingrad der Figur nicht ausreicht, um einen weiteren Versuch zu unternehmen, ohne gegen Frustration würfeln zu müssen und der Wert des Wurfs auf RI W20 <10 ausgefallen ist.

Der **Statuseffekt „Frustriert“** setzt die Stufe **von Resilienz für die Dauer des Statuseffekts um eine Stufe zurück** (u.a. -2 auf RI W20) (Diese Effekt ist kumulativ).

Außerhalb eines Initiative-Szenarios: Der Charakter ist von seiner Tätigkeit frustriert und möchte sie nicht weiter ausüben. Ein erneuter Wurf auf die Tätigkeit, die ihn oder sie frustriert hat, ist nicht möglich. Der Statuseffekt endet am Morgen des Folgetags.

Kampf: Der Charakter ist von seiner Tätigkeit frustriert und möchte die Fähigkeit, mit welcher er oder sie scheiterte, nicht weiter ausüben. Der Statuseffekt hält 4 Runden an.

Sekundärattribute (Stärke):

Diese Sekundärattribute werden durch die Nutzung bestimmter Gegenstände (primär Rüstungen) oder durch das Erhöhen des Primärattributs Stärke erhöht.

Resistenzen (Rt) (Mindeststufe: -5; Maximalstufe: 7)

- Steigert mit jedem Punkt die Resistenzen gegen Hitzeschaden um 10%
- Steigert mit jedem Punkt die Resistenzen gegen Giftschaden um 10%
- Steigert mit jedem Punkt die Resistenzen gegen Schattenschaden um 5%
- Steigert mit jedem Punkt die Resistenzen gegen Kälteschaden um 10%
- Steigert mit jedem Punkt die Resistenzen gegen Elektrizitätsschaden um 10%.

Physische Widerstandskraft (Maximalstufe: 8)

- Steigert mit jedem Punkt auf Ph. WK den Bonus auf Ph. WK W20 um +1.
- Ph. WK W20-Bonus auf Ph. WK-Stufe 1: 0.
- Ph. WK W20-Bonus auf Ph. WK Stufe 0: - 1.

Der Verteidigungswurf auf Physische Widerstandskraft geht grundsätzlich gegen alle möglichen Statuseffekte, welche jemanden körperlich schwächen sollen. Dabei aber nur gegen Fähigkeiten & Fallen physischen bzw. natürlichen Ursprungs (so auch gegen druidische Magie und manchmal gegen Gift, allerdings nicht gegen Mondzauber, Flammenzauber, Lichtzauber, Schattenzauber, Illusionsmagie, Blutzauber, Zeitzauber, Glovenzauber oder Dämische Magie).

Sekundärattribute (Stärke):

Diese Sekundärattribute werden durch die Nutzung bestimmter Gegenstände (primär Rüstungen) oder durch das Erhöhen des Primärattributs Stärke erhöht.

Rüstungsklasse (Rk) (Mindeststufe: $-\infty$; Maximalstufe: ∞)

- Blockt normal verrichteten Schaden.
- 1 Punkt Rüstungsklasse blockt 1 Schadenspunkt (0,5 Rk blockt 0,5 S.).

! Ausgenommen sind folgende Schadensarten:

„Reiner Schaden“;

„Giftschaden“;

„Magischer Schaden“;

„Hitzeschaden“;

„Schattenschaden“;

„Kälteschaden“ &

„Elektrizitätsschaden“,

welche positive Rüstungsklasse-Werte ignorieren.

- Kann um halbe Stufen steigen/sinken. {0,5; 1; 1,5; 2; 2,5...}
- Ist die Rüstungsklasse negativ, erleidet der Charakter bei gegnerischen Angriffen pro Negativpunkt einen Schadenspunkt mehr als vorgesehen.

Sekundärattribute (Geschicklichkeit):

Diese Sekundärattribute werden durch die Nutzung bestimmter Gegenstände oder durch das Erhöhen des Primärattributs Geschicklichkeit erhöht.

Initiative (Ini)

- Bestimmt mit einem Wurf auf Initiative W20 den eigenen Initiativwert für den gesamten anstehenden Kampf.
 - **Erhöht mit jedem Punkt den Bonus auf Initiative W20 um 1.**
 - **Initiative auf Stufe 1: W20 Initiative +1.**
 - **Initiative < Stufe 1: W20 Initiative +0.**
 - ⇒ Erhöht die Gesamtinitiative der eigenen Fraktion.
 - **Ab Stufe 3:** „Re-Roll“ auf den Initiative W20.
 - **Ab Stufe 4:** + 1 weitere direkte Angriffshandlung pro Zug für 35 Energie.
 - **Ab Stufe 6:** Binnen eines Kampf-/Initiativeszenarios verrichtet der Charakter die dreifache Menge des vorgesehenen Schadens **in seinem ersten Zug**, den er de facto ausführen kann (Direkte Angriffshandlungen, als auch Fähigkeiten).
- Weiter ist der Charakter in Runde 1 eines Kampfes immun gegen alle Effekte, die ihm/ihr seinen/ihren Zug in der ersten Runde nehmen könnten.

Sekundärattribute (Geschicklichkeit):

Diese Sekundärattribute werden durch die Nutzung bestimmter Gegenstände oder durch das Erhöhen des Primärattributs Geschicklichkeit erhöht.

Reflex (R)

- Steigert mit jeder Reflexstufe den Reflex-Bonus auf Reflex W20 Würfe um 1.
- Reflexstufe 1: +0 auf W20 Reflex.
- Reflexstufe <1: -1 auf W20 Reflex.
- **Ab Stufe 3:** Der Charakter erhält im Verteidigungsfall 1/8 Chance, Nahkampf-Angriffen grundsätzlich auszuweichen.
- **Ab Stufe 4:** Der Charakter erhält einen Gelegenheitsangriff in Kampfsituationen für den Aufwand von 20 Energie.
In einem Gelegenheitsangriff führt der Charakter eine direkte Angriffshandlung gegen Figuren aus, welche sich in 1 Feld Reichweite von ihm befinden und eine Bewegungsaktion ausführen wollen, insofern der Charakter die 20 Energie gespart hat oder noch nicht ausgegeben hat und angriffsfähig ist.
- **Ab Stufe 5:** Die Chance des Charakters steigt auf 1/4, Nahkampf-Angriffen auszuweichen,
- **Ab Stufe 6:** Die Reichweite des Gelegenheitsangriffs steigt von 1 FE auf den Wert der eigenen Nahkampfreichweite, kann jedoch auch in besagter Reichweite mit Fernkampfwaffen ausgeübt werden.

Sekundärattribute (Intelligenz):

Diese Sekundärattribute werden durch das Ausrüsten bestimmter Gegenstände oder durch das Erhöhen des Primärattributs Intelligenz erhöht.

Konzentration (K)

(Maximalstufe 12)

- **Bei Konzentrationsstufe 2; 4; 6; 8; 10; 12** steigt jeweils der Konzentrationsfaktor (siehe Konzentrationsfaktor).
- **Ab Stufe 3:** Der Charakter erhält in einer Reflexsituation einen zusätzlichen Reflexwurf W20 (z.B. Opfer von Taschendiebstahl; Tritt in eine Falle) und kann sich das bessere Würfelergebnis aussuchen.
- **Ab Stufe 5:** Direkte Angriffshandlungen und Fähigkeiten können keinen kritischen Fehlschlag mehr verursachen.

⇒ **Konzentrationsfaktor:**

- Steigert alle 2 Stufen den Konzentrations-Faktor um 1.
- Der Konzentrations-Faktor verbessert bei vielerlei Fähigkeiten die Leistung.
- Ursprünglicher Konzentrations-Faktor bei Stufe 1: 0.

Wahrnehmung (Wa)

(Maximalstufe 6)

- Erhöht mit jedem Punkt den Bonus auf Wahrnehmung W20 um 1.
- W20 BON auf Wahrnehmung bei Wahrnehmung Stufe 1: +1.
- W20 BON auf Wahrnehmung bei Wahrnehmung < Stufe 1: 0.
- Erhöht mit jeder Stufe die eigene Sichtweite um 2 FE.
(Bei Elben und Abgewandten: um 3).
- Die ursprüngliche Sichtweite eines Charakters beträgt 5 FE + mögliche Boni durch Rasse; Klasse; Herkunft.

Sekundärattribute (Intelligenz):

Diese Sekundärattribute werden durch das Ausrüsten bestimmter Gegenstände oder durch das Erhöhen des Primärattributs Intelligenz erhöht.

Wahrnehmung (Fortführung)

- **Ab 3. Stufe:** Verdoppelt den Wahrnehmungs-BON W20 auf alle Würfe W20, die abhängig von Wahrnehmung sind. (Bsp: „Entdecken W20“, „Fallen aufspüren W20“, „Spuren lesen W20“, „Versteckte Elemente finden W20“, „Blutverkostung W20“ etc.).

Arkane Wahrnehmung (A. Wa)

(sofern Talent dazu vorhanden - Maximalstufe 5)

- Erhöht mit jedem Punkt den Bonus auf A. Wa W20 um 2.
- Arkane Wahrnehmung-Bonus W20 auf A. Wa-Stufe 1: +1.
- Arkane Wahrnehmung-Bonus W20 auf A. Wa-Stufe < 1: Wurf nicht möglich.
- Erhöht mit jeder Stufe die eigene arkane Sichtweite um 1 FE.
- Kann Energien entdecken, mit denen magisch interagiert wurde.
- Kann die Energien keiner Zauberrichtung zuordnen, ohne weiteres Talent.
- Umso höher die Arkane Wahrnehmung, desto wahrscheinlicher ist es, dass magische Artefakte ausfindig gemacht werden, sofern Talent vorhanden.
- Umso höher die Arkane Wahrnehmung, desto wahrscheinlicher ist es, dass magische Fallen enttarnt werden, sofern Talent vorhanden.
- Kann keine Verschleierungstricks ausfindig machen, ohne weiteres Talent.
- **Ab Stufe 3:** Verdoppelt die Boni auf alle Würfe, die abhängig von arkaner Wahrnehmung sind. (Bsp: „Energien entdecken W20 A. Wa“, „Magische Mechanismen identifizieren W20 A. Wa“, „Verschleierungstrick lösen W20 A. Wa“, „Illusionen und Spiegelbilder erkennen W20 A. Wa“, „Eisritter rufen W20 A. Wa“ etc.).

Sekundärattribute (Intelligenz):

Effizienz (Ez)

(Maximalstufe 12)

- **Bei Effizienzstufe 2; 4; 6; 8; 10; 12** steigt jeweils der Effizienzfaktor (siehe Seite unten).

- **Ab Effizienzstufe 4**

Der Charakter kann jede zweite Runde im Kampf einen W4 würfeln. Würfelt er eine 4 (25% Chance), so kann er seinen Energiebonus effizienter nutzen => Die Bonusenergie, welche sich durch seine/ihre Intelligenzpunkte ergeben, verdreifacht sich für diese Runde.

- **Ab Effizienzstufe 6**

- Die Energiekosten aller Aktionen im ersten Zug des Charakters in einem Kampf sind um 50% reduziert.

Die Energiekosten der ersten Aktion in allen Zügen des Kampfes ist um 50% reduziert.

(Beide Effekte funktionieren zusammen mit anderen Einflüssen, welche Energiekosten reduzieren. Zuallererst werden Effekte durch Weisheit berücksichtigt).

- Alle Intelligenz-abhängigen Fähigkeiten kosten 15 Energie weniger, jedoch mindestens 10 Energie (solange die Aktion nicht weniger als 10 Energie kostet. Zuerst wird dieser Effekt berücksichtigt, danach Effekte durch Weisheit u. andere Effekte, welche Energiekosten reduzieren).

(! Eine Aktion/Fähigkeit kann allein durch Boni von Effizienz + Weisheit nicht auf ein geringeres Kostenlevel als 10 Energie und/oder 20% der ursprünglichen Energiekosten sinken).

⇒ **Effizienzfaktor:**

- Ursprünglicher Effizienz-Faktor bei Stufe 1: 0
- Steigert alle 2 Stufen den Effizienz-Faktor um 1.
- Der Effizienz-Faktor verbessert bei vielerlei Fähigkeiten die Leistung des Charakters.

Sekundärattribute (Konstitution)

Das Sekundärattribut „Ausdauer“ wird durch das Ausrüsten bestimmter Gegenstände oder durch das Erhöhen des Primärattributs Konstitution erhöht, ebenso wie die Erleichterung des Rettungswurfs.

Ausdauer (Maximalstufe 12)

- Bei Ausdauerstufe 2; 4; 6; 8; 10; 12 steigt jeweils der Ausdauerfaktor (siehe Seite unten).
- Ab Stufe 4:
 - Der Charakter verfügt über eine weitere Bewegungsaktion
- Ab Stufe 6:
 - Den Charakter kostet die **zweite** Bewegungsaktion im eigenen Zug keine Energie.
 - Eingehender DPR ist um eine Runde reduziert.

⇒ Ausdauerfaktor:

- Ursprünglicher Ausdauer-Faktor bei Stufe 1: 0
- Steigert alle 2 Stufen den Ausdauer-Faktor um 1.
- Der Ausdauer-Faktor verbessert bei vielerlei Fähigkeiten die Leistung des Charakters.

Rettungswurf

- Der Spieler, dessen Charakter in einem Kampfszenario die **1-HP-Grenze** unterschreitet, muss einen **W20-Rettungswurf auf Konstitution (mit KON-BON W20)** absolvieren, um sein Überleben zu sichern.
- Ist ein Rettungswurf erfolgreich, so bleibt die Figur mit **1 HP** auf dem Spielfeld. Ist der Rettungswurf nicht erfolgreich, kann der Charakter am Kampf nicht mehr teilnehmen.

Unterschreitet der Charakter nach erfolgreichem Rettungswurf erneut die 1-HP-Grenze, so ist der Rettungswurf um 3 erschwert.

Alle 15 Konstitutionspunkte werden die Intervalle im Rettungswurf um 4 Punkte erleichtert (bis einschließlich KON:60).

Exkurs (Tod des Spielers):

Erstmalige Unterschreitung der 1-HP-Grenze:

-0 HP (Bsp. Spieler hat 3 HP. Gegner macht 3 DMG) **W20 KON: Mindestens 1**

-1 HP (Bsp. Spieler hat 3 HP. Gegner macht 4 DMG) **W20 KON: Mindestens 4**

-2 HP **W20 KON: Mindestens 8**

-3 HP **W20 KON: Mindestens 12**

-4 HP **W20 KON: Mindestens 16**

-5 HP **W20 KON: Mindestens 20**

Alles ab -6 HP ist nur durch einen **kritischen Wurf W20** zu schaffen.

Falls der Rettungswurf versagt:

- Der Spieler wird (falls der Kampf gewonnen wurde) **mit der Hälfte seiner maximalen Konstitution** wieder am Spielgeschehen teilnehmen dürfen.
Die maximale Anzahl an Konstitutionspunkten hat der Spieler/die Spielerin erst ab dem Beginn eines neuen Kapitels wieder (von insgesamt 5 Kapiteln im gesamten Abenteuer), sofern keine immaterielle Loot-Truhe die maximalen Konstitutionspunkte wiederherstellt.
- Sollte ein Spieler in einem Areal sterben, in dem ständig Kampfszenarien eintreffen können (Dungeon; Bsp. Höhle/ Mine/ Traumland) kann er in den darauffolgenden Kämpfen dieses Areals **nicht mehr teilnehmen**.
- Stirbt die ganze Gruppe im Kampf, so gilt das Abenteuer als vorzeitig beendet.
! Ausnahme: Kampf gegen eine Dämische Kreatur => Gruppe erhält 2. Chance.

Bewirkt ein Spieler durch Entscheidungen im Spiel seinen Tod (Stürzt er sich vom Berg oder wird er zu Tode verurteilt und hingerichtet) muss vom endgültigen Tod des Spielers ausgegangen werden.

Die Neuerstellung eines Charakters erfolgt auf folgender Heldenstufe: (Durchschnittsstufe der Gruppe – 3).

BON W20; Startwerte & Skalierung

Sekundärattribute

+2 BON W20 je Stufe

!Ausnahme A. Wa (Ab Stufe 3 verdoppeln sich Boni auf Arkane Wahrnehmung)

Sekundärattribute	Charisma	Resilienz	Arkane Wahrnehmung
Stufe 0	CHA-BON W20: -2	RI-BON W20: -5	A. Wa W20 Kritischer Fehlschlag
Stufe 1	CHA-BON W20: 0	RI-BON W20: -3	A. Wa-BON W20: +1
Stufe 2	CHA-BON W20: +2	RI-BON W20: -1	A. Wa-BON W20: +3
Stufe 3	CHA-BON W20: +4	RI-BON W20: +1	A. Wa-BON W20: +10
Stufe 4	CHA-BON W20: +6	RI-BON W20: +3	A. Wa-BON W20: +14
Stufe 5	CHA-BON W20: +8	RI-BON W20: +5	A. Wa-BON W20: +18

Ist das Primärattribut: Weisheit <6, dann sind alle Würfe auf Charisma und Resilienz kritische Fehlschläge.

Ist das Primärattribut: Intelligenz <6, dann sind alle Würfe auf Arkane Wahrnehmung kritische Fehlschläge.

BON W20; Startwerte & Skalierung Sekundärattribute

+1 BON W20 je Stufe

!Ausnahme Wa (Ab Stufe 3 verdoppeln sich Boni auf Wahrnehmung)

Sekundärattribute	Initiative	Reflex	Wahrnehmung	Physische Widerstandskraft
Stufe 0	INI-BON W20: 0	R-BON W20: -1	Wa-BON W20: 0	Ph. WK-BON W20: -1
Stufe 1	INI-BON W20: +1	R-BON W20: 0	Wa-BON W20: +1	Ph. WK-BON W20: 0
Stufe 2	INI-BON W20: +2	R-BON W20: +1	Wa-BON W20: +2	Ph. WK-BON W20: +1
Stufe 3	INI-BON W20: +3	R-BON W20: +2	Wa-BON W20: +6	Ph. WK-BON W20: +2
Stufe 4	INI-BON W20: +4	R-BON W20: +3	Wa-BON W20: +8	Ph. WK-BON W20: +3
Stufe 5	INI-BON W20: +5	R-BONW20: +4	Wa-BON W20: +10	Ph. WK-BON W20: +4

Ist das Primärattribut: **Stärke <6**, dann sind alle **Würfe auf Physische Widerstandskraft kritische Fehlschläge**.

Ist das Primärattribut: **Intelligenz <6**, dann sind alle **Würfe auf Wahrnehmung kritische Fehlschläge**.

Ist das Primärattribut: **Geschicklichkeit <6**, dann sind alle **Würfe auf Reflex kritische Fehlschläge**; die eigene Initiative beträgt unveränderbar: **-10**.

**Weitere Tabelle wird auf dieser Seite
eingefügt zur grafischen
Veranschaulichung der zusätzlichen
Eigenschaften und weiteren Boni,
welche freigeschaltet werden durch
Sekundärattribute**

Weitere Werte:

Maximale **Lebenspunkte** (**Lp**, abhängig von **KON**),

Lebenspunkte (abhängig von geschlucktem Schaden & **KON**)

Rundenbasierte **Bewegungspunkte** (**Bp**, abhängig von **GES**),

Sichtweite (**SW**, abhängig von **Wa**)

Reichweite (**RW**, gegeben durch die Ausrüstung)

Energie pro Runde; (**E**, abhängig von Abenteuerkapitel & **INT**)

Maximale Energie (abhängig von Abenteuerkapitel & **INT**)

Rundenbasierte Bewegungspunkte (Bp)

- Werden zu Spielbeginn durch einen W4 bestimmt. Die möglichen Werte sind der eigenen (Sub-)Klasse zu entnehmen.
- Steigert mit jedem Punkt die maximal mögliche Reichweite einer einzigen Bewegungsaktion um 1 FE (Feldeinheit).
- Bewegungspunkte können auch in halben Schritten steigen/sinken. {0,5; 1; 1,5; 2; 2,5...}
- Alle 15 Punkte Geschicklichkeit steigen die maximal möglichen Bp um 1.

Maximale Lebenspunkte (Lp)

- Steigt die eigene Konstitution um einen Punkt, steigen die maximalen Lebenspunkte um 2 Punkte.
- Kann auch unabhängig von der Konstitution steigen: durch Gegenstände, Verzauberungen, Immateriellem Loot oder „Meisterliche Heilkunde“.
- Lebenspunkte können auch in halben Schritten steigen/sinken. {0,5;1;1,5; ...; 10,5; ...; 22,5; ...}

Reichweite (RW):

- Nahkampfwaffen haben für gewöhnlich eine Reichweite von 1,5 FE.
- Fernkampfwaffen können von 3 FE bis hin zu 25 FE so ziemlich alles an Reichweiten haben.
- Die eigene Reichweite wird grundsätzlich über die Waffe, Zauberei oder über einsetzbare Runen festgelegt, steigt allerdings auch alle 15 Punkte Geschicklichkeit um 0,5 (Betrifft nicht den Einsatz von Fähigkeiten, es sei denn: die Fähigkeit beruft sich auf die Reichweite der Waffe).

Energie pro Runde/ Maximale Energie (E)

- Kapitel 1: 080/120
- Kapitel 2: 110/170
- Kapitel 3: 140/220
- Kapitel 4: 170/270
- Kapitel 5: 200/320

Energie gibt es nur in Initiative bzw. Kampfszenarios.

Energie beschreibt das, was Mana für einen Magier ist und Fliegen für einen Frosch sind. Energie erlaubt Dir, überhaupt erst aktiv werden zu können.

Jede Runde, nach dem Extra-Zug, füllt sich die Energie wieder auf.

Klassenspezifische Boni, Gegenstände oder auch das Attribut Intelligenz kann den Wert verändern.

Mehr zur Energie und Energiekosten in der Beschreibung des Kampfsystems.

Sichtweite (SW):

- Grundsichtweite: 5
Kann davon abweichen, je nach gewählter Rasse; Klasse & Herkunft unterschiedlich.
 - Wird je Stufe des Sekundärattributs Wahrnehmung um 2 FE erhöht.
 - Auch außerhalb eines Kampfes oder eines Dungeons kann der Spieler mit seiner Sichtweite argumentieren. Zum Beispiel bei einem Wurf auf „Entdecken W20“.
- Arkane Grundsichtweite: 3, sofern Talent: Arkane Wahrnehmung, vorhanden.

Resilienzklasse (Rlk):

- Verteidigungsklasse gegen Geisteszauber.
- Steigt alle 2 Resilienzstufen um 1.
- Resilienzklasse des Verteidigers (Rlk) = Geisteszauberklasse (Gzk) => Geisteszauber hat keinen Effekt und wird komplett geblockt.

Exkurs (verkürzt):

Geisteszauber sind magische Angriffe, welche Verwirrung, Verführung, Verunsicherung, Panik, Wut und andere Emotionen bzw. Statuseffekte oder auch mentale Veränderungen bewirken können.

Ist die Geisteszauberklasse eines Geisteszaubers auf derselben Höhe wie die Resilienzklasse eines Verteidigers, so hat der Geisteszauber keinen Effekt auf den Verteidiger.

Ist die Geisteszauberklasse höher als die Resilienzklasse, wirkt der Geisteszauber grundsätzlich. In den meisten Fällen erhält der Verteidiger einen Verteidigungswurf auf RI W20, welcher bei einem bestimmten Schwellenwert ebenfalls den Geisteszauber blockt oder Teil-Effekte blockt.

Zauberschutzklasse (Zsk)

- Verteidigungsklasse gegen den arkanen Einsatz von Fähigkeiten.
- Muss erlernt werden o. durch Rüstungen & Runen herbeigerufen werden.
- Zauberschutzklasse (Zsk) = Zauberklasse (Zk) => Zauber hat keinen Effekt und wird komplett geblockt.

! Ausnahme: Geisteszauber

⇒ Geisteszauber dringen immer durch die Zauberschutzklasse hindurch und können nur von der Resilienzklasse direkt auf Anhieb geblockt werden.

0.0.3b