

Zahlen und Tabellen

Stufenanstieg und Steigerungskosten:

Stufe	Nötige AP	Stufe	Nötige AP
1	0	12	6600
2	100	13	7800
3	300	14	9100
4	600	15	10500
5	1000	16	12000
6	1500	17	13600
7	2100	18	15300
8	2800	19	17100
9	3600	20	19100
10	4500	21	21000
11	5500	22	usw.

- ⊗ Talentwert 1-4: 1 TaP
- ⊗ Talentwert 5-8: 2 TaP.
- ⊗ Talentwert 9-12: 3 TaP
- ⊗ Talentwert 13-16: 4 TaP
- ⊗ Talentwert 17-20: 5 TaP
- ⊗ Talentwert über 20: 5+ je 1 TaP pro Anstieg

- ⊗ **1 Eigenschaftspunkt (EgP)**, der zur Steigerung einer Eigenschaft oder zur Umwandlung in zwei Vorteilspunkte benutzt werden kann. Der Höchstwert einer Eigenschaft ist das 3-fache des zugeordneten Attributs. Die durch Rasse und Profession vergebenen Bonuspunkte kommen noch zu diesem Höchstwert hinzu.
- ⊗ **1 Vorteilspunkt (VoP)**, von dem ein Vorteil gekauft werden kann
- ⊗ **40 Talentpunkte (TaP)**, die zur Steigerung von Talenten, der Aktivierung von, Zaubern oder Liturgien, zur Umwandlung in Vorteilspunkte oder zum Kauf von zusätzlichen Punkten Lebens-, Astral- oder Karmaenergie benutzt werden können. Nicht verbrauchte Talentpunkte können aufgespart und zu einem späteren Zeitpunkt eingesetzt werden
- ⊗ Für je 10 Talentpunkte kann ein zusätzlicher Vorteilspunkt erworben werden. Für je 5 Talentpunkte kann jeweils ein Punkt Lebens-, Astral- oder Karmaenergie gekauft werden; jedoch unabhängig von der Stufe insgesamt max. (KÖRx2) Lebensenergie, (GEIx2) Astralenergie und (WILx2) Karmaenergie. Der Erwerb neuer Zaubern oder Liturgien kostet 3 TaP.

Probenschwernisse:

Auch für Ungeübte zu schaffen/ Held kann sich Zeit lassen	Bonus +10
Perfekte Arbeitsumgebung/ meisterliches Werkzeug	Bonus +7
In Fleisch und Blut übergegangen/ gutes Werkzeug	Bonus +5
Routinearbeit / normales Werkzeug vorhanden	Bonus +3
Fummelarbeit / Held ist außer Atem	Malus +/- 0
Anspruchsvoll / Zeitdruck / provisorisches Werkzeug	Malus -3
Wirklich schwierig / kein geeignetes Werkzeug	Malus -6
Extrem schwierig / eingeschränkte Bedingungen	Malus -10
Selbst mit Hilfsmitteln fast unmöglich	Malus -18

Wurf	Auswirkung
1-2	Glück im Unglück, Attacke geht daneben, sonst keine Auswirkungen
3-6	Leicht gestolpert, INI -1 für den Rest des Kampfes
7-9	Ausgerutscht, INI-2 für den Rest des Kampfes
10-12	Waffe fallen gelassen, 1 Aktion verloren
13-15	Sturz, INI-3 für den Rest des Kampfes und 1 Aktion verloren
16-18	Umstehenden Kameraden oder sich selbst getroffen, Waffen-TP Schaden
19	Waffe zerbrochen/unbrauchbar
20	Waffe zerbrochen/unbrauchbar und sich selbst getroffen, Waffen-TP Schaden

Patzertabelle:

Fernkampftabelle:

Distanz	Modifikator
Extrem nah	-2
Sehr nah	0
Nah	-2
Mittel	-4
Weit	-6
Sehr weit	-8
Extrem weit	-10
Ziel oder Schütze bewegt sich	-2 bis -4
Ziel zu einem Drittel in Deckung und/oder klein	-2
Ziel halb in Deckung und/oder sehr klein	-3
Ziel zu einem Dreiviertel in Deckung und/oder winzig klein	-5
Schlechte Sicht, Nebel, Dämmerung	-2
Kaum Sicht, Dunkelheit, dichter Wald oder Büsche	-4
Gegner trägt ein Schild	PA Bonus

Kampfpunkte und Effekte

Kampfpunkte	Effekt
1	3 Punkte Lebensenergie sofort regenerieren
1	3 Punkte Astralenergie sofort regenerieren
1	Parade + 2
1	Gegnerabwehr - 1
1	Aktionsfrei aufstehen
1	Geschwindigkeit + 1 für eine KR
1	Aktionsfrei Waffe wechseln, ziehen oder aufheben
2	Ohne Probe ein Mal ausweichen - beendet die Runde nicht
2	6 Punkte Lebensenergie sofort regenerieren
2	6 Punkte Astralenergie sofort regenerieren
2	Zauberdauer um eine Einheit verkürzen (mind. 1 Einheit bleibt)
2	Parade + 4
2	Attacke + 2
2	Gegnerabwehr - 2
2	Geschwindigkeit + 2 für eine KR
2	Wurf wiederholen (gilt nicht bei Patzer) - der bessere Wurf zählt
3	Zusätzliche Attacke oder Parade in einer Runde
3	9 Punkte Lebensenergie sofort regenerieren
3	9 Punkte Astralenergie sofort regenerieren
3	3 Punkte Karmaenergie sofort regenerieren
3	Zauberdauer um drei Einheiten verkürzen (mind. 1 Einheit bleibt)
3	Parade + 6
3	Attacke + 4
3	Gegnerabwehr - 4
3	Geschwindigkeit + 3 für eine KR

DS AVENTURIEN