ABENTEUER BOGEN

PORTRAIT *oder Zeichnung*

Elegantes Rollen-Spiel (**ERS**)

Eigenschaften – Fertigkeit, Weisheit und Willenskraft
Durch **Punktewerte** beschrieben: ein durchschnittlicher Mensch hat 3, ein mythischer Held bis zu 12 oder mehr.

Proben
Um eine Handlung zu versuchen (z.B. einen Gegner niederzuschlagen), wird ein sechs-seitiger Würfel (**W6**) geworfen und zu einem Eigenschaftswert (**Fertigkeit** für körperliche, **Weisheit** für geistige und **Willenskraft** für mystische und soziale Handlungen) addiert. Von dieses **Ergebnis** wird ein **Vergleichswert** [**VW**, entweder einer vom **Spielleiter** (**SL**) festgelegten Zahl (6 ist z.B. **anspruchsvoll**, 9 **schwierig**) oder das Ergebnis eines wettstreitenden Charakters] abgezogen, um ein **Resultat** zur erhalten.

Ergebnis – Vergleichswert = Resultat

Resultate
Ein Resultat von 1 entspricht einem knappen **Erfolg**, höhere Resultate stellen größeren Erfolg dar. Ein Resultat von 0 oder weniger ist ein **Fehlschlag**. Bei längeren Wettstreiten muss ein Charakter mehrere Erfolgspunkte (z.B. 5) ansammeln, was mehrere Versuche erfordern kann, wobei die Resultate dieser Versuche addiert werden.

Schaden
Im Kampf verursacht jeder Erfolgspunkt eine **Wunde** (Wunden beginnen das Spiel bei 0). Ein verwundeter Charakter legt eine Probe gegen eine der Eigenschaften **Fertigkeit**, **Weisheit** oder **Willenskraft** (gegen körperlichen, geistigen oder magischen Schaden) mit einen VW der kumulierten Wunden ab. Ist das Resultat kleiner gleich 0, so wird er ohnmächtig, ein Resultat von –5 oder weniger bedeutet den möglichen Tod des Charakters.

Waffen – Wund-Modifikatoren

Ein Schlag oder Tritt reduziert eine Wunde um 3, ein Messer um 2 und ein Knüppel um 1 Punkt (jedoch niemals unter einen Wert von 1), wohingegen ein Zweihänder 2 zusätzliche Wundpunkte verursacht. Ein normales Langschwert gibt, einhändig geführt, keine zusätzlichen Wunden, zweihändig allerdings einen Wund-Bonus von 1.

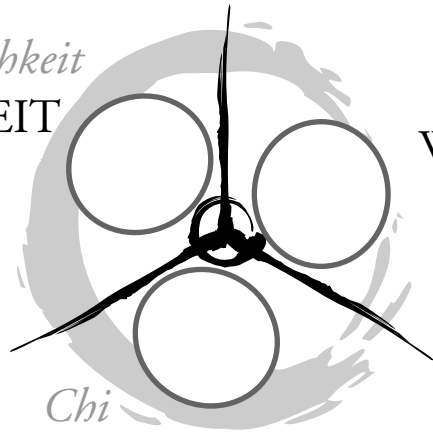
Heilung
Charaktere **heilen** (subtrahieren) normalerweise 1 Wund-Punkt pro Stunde Ruhe. Dem SL steht es frei, dies zu variieren und medizinische oder „mystische“ Versorgung vorauszusetzen.

Verletzungen
WUNDEN
Schaden
Schmerz

Glück
RUHM
Erfahrung
Schicksal

Geschicklichkeit
FERTIGKEIT
Fähigkeit
Talent
Stärke

Wissen
WEISHEIT
Gedächtnis
Verstand
Bildung



Chi
WILLENSKRAFT
Charisma
Entschlossenheit
Geschick

MEINE GESCHICHTE
und meine besonderen Fähigkeiten

MEIN BESITZ
und seine besonderen Eigenschaften

Charaktererschaffung: Eigenschaften 15, besondere Fähigkeiten 6, Besitz 2 besondere Gegenstände

ERS © 2001 Gregor Hutton, *Version1.3de (11. November 2001)* ***http://gregorhutton.com/***
Übersetzung: David Bruns, Saarbrücken