

SPIELLEITER BOGEN

für ERS

Besondere Eigenschaften – Attribute, Fertigkeiten und Gaben

Attribute und Fertigkeiten – erlauben es, einen weiteren W6 zu werfen, wobei dann der Würfel mit der höchsten Augenzahl zur Berechnung des Resultats herangezogen wird. Es dürfen maximal ein Attribut und eine Fertigkeit hinzugezogen werden, sodaß niemals mehr als drei Würfel auf ein mal geworfen werden.

Beispielattribute: Stark, Geschickt, Schnell, Gesund, Widerstandsfähig, Klug, Intelligient, Gebildet, Wachsam, Charismatisch, Attraktiv, Willensstark, Einfühlsam, etc.

Beispielfertigkeiten: Athletik, Heimlichkeit, Kunst, Musik, Wissenschaft, Interaktion, Manipulation, Kampf, Waffen, Ballistik, Mechanik, Elektronik, Computer, Ingenieur, Medizin, Naturkunde, Pilot, Fahrer, etc.

Gaben – befähigen zu besonderen Handlungen und Aktivitäten, bringen aber keine Wurfmodifikatoren ein.

Beispielgaben: Beidhändigkeit, Photographisches Gedächtnis, Tierfreund, Orientierungssinn, Reichtum, Status, Rang, Verbündete, Kontakte, Patron, etc.

Waffen und Rüstungen

Die folgende Tabelle gibt einige Beispiele für Waffen und Rüstungen. Waffen erhalten einen Wundmodifikator, Rüstungen reduzieren die erlittenen Wunden um ihren Schutzwert.

Waffe	Schaden	Beispiel
Waffenlos	-3	Schlag, Tritt, Schleuder
Kleine Waffe	-2	Messer, Schlagring, Kurzbogen, .22er Pistole oder MP
Leichte Waffe	-1	Knüppel, Machete, Langbogen, 9mm Pistole oder MP
Mittlere Waffe	0	Schwert, Axt, Armbrust, .45er Pistole oder MP
Schwere Waffe	+1	Flegel, Speer, Magnum Pistole, leichtes Gewehr
Zweihandwaffe	+2	Bihänder, Großaxt, mittelschweres Gewehr
Überschwere Waffe	+3	Kettensäge, schweres Gewehr, Schrotflinte

Rüstung	Schutz	Behinderung
Leder	+1	0
Kettenzeug oder Flakjacke	+2	1
Schuppenzeug oder Kevlarweste	+3	2
Plattenzeug oder verstärktes Kevlar	+4	3
Helm	+1	0

Schwere Rüstungen schränken den Träger in seiner Beweglichkeit ein; er bekommt den Behinderungswert seiner Schutzkleidung von allen Wurfresultaten abgezogen, die Beweglichkeit mit einbeziehen.

Erfahrung, Glück, Ruhm und Schicksal

Nach jedem Abenteuer vergibt der Spielleiter Erfahrungspunkte (0-5), die sich der Spieler auf seinem Abenteuerbogen notiert. Diese können wie folgt ausgegeben werden:

- einen W6 erneut werfen: 2 EP
- Eigenschaft steigern: (2 x (neuer Punktwert)) EP
- neues Attribut oder Fertigkeit: (Anzahl der momentanen Attribute oder Fertigkeiten) EP

GAMEMASTER SHEET

for ERP

Specialties – Attributes, Skills and Gifts

Attributes and Skills – allow an additional d6 to be rolled. The die with the highest result is taken to calculate the score of the attempt. No more than one Attribute and one Skill may be used at any given contest, so no more than three dice are rolled at the same time.

Sample Attributes: Strong, Agile, Quick, Healthy, Tough, Wise, Intelligent, Educated, Alert, Charismatic, Attractive, Strong-Willed, Empathic, etc.

Sample Skills: Athletics, Stealth, Art, Music, Science, Interaction, Manipulation, Combat, Weapons, Ballistics, Mechanics, Electronics, Computers, Engineer, Medicine, Natural History, Pilot, Driver, etc.

Gifts – enable to perform special actions and activities, but grant no modifier to dice rolls.

Sample Gifts: Ambidexterity, Eidetic Memory, Animal Empathy, Sense of Direction, Wealth, Status, Rank, Allies, Contacts, Patron, etc.

Weapons and Armour

The following table lists some examples for weapons and armour. Weapons inflict extra wounds, armour reduces received wounds by its protection rating.

Weapon	Damage	Example
Unarmed	-3	Kick, Punch, Sling
Small Weapon	-2	Knife, Sap, Shortbow, .22 Handgun or SMG
Light Weapon	-1	Club, Machete, Longbow, 9mm Handgun or SMG
Medium Weapon	0	Sword, Axe, Crossbow, .45 Handgun or SMG
Heavy Weapon	+1	Flail, Spear, Magnum Handgun, light Rifle
Two-Handed Weapon	+2	Greatsword, Greataxe, medium Rifle
Huge Weapon	+3	Chainsaw, heavy Rifle, Shotgun

Armour	Protection	Encumbrance
Leather	+1	0
Chain Armour or Flakjacket	+2	1
Scale Armour or Kevlarveste	+3	2
Plate Armour or reinforced Kevlar	+4	3
Helmet	+1	0

Heavy armour limits the wearer in his agility, flexibility and movement; the scores of all contests involving agility are reduced by the encumbrance level of the protective clothing worn.

Experience, Luck, Glory and Destiny

After an adventure the Gamemaster awards 0 to 5 Experience Points (and are noted on the Adventure Sheet). They can be spent as follows:

- reroll a d6: 2 EP
- raise a Characteristic: (2 x (new rating)) EP
- buy a new Attribute or Skill: (number of current Attributes or Skills) EP