

ARKÉNUM SIMPLEX - TABELLENBLATT

ATTRIBUTE

Die Attribute können Werte zwischen -4 und +4 erlangen; am Ende müssen sie in Summe den Wert Zwei haben

FERTIGKEITEN

-2	-1	+1	+2	+3	+4	+5
-12	-6	+6	+12	+18	+24	+30

WAFFEN & RÜSTUNG

	Zb	Ang	Sch	Ver	NL	Rw	Ress
Leichte Waffe	1	-1	2	0			1
Mittlere Waffe	2	-2	4	0			3
Schwere Waffe	4	-3	7	1			6
Schild	3	-3	1	4	Bel: 2		6
Rüstung	Pnz	Bel	Sta				
Weiche Rüstung	1	0	1				1
Harte Rüstung	2	0	1				3
Dicke Rüstung	4	2	3				5
Feste Rüstung	6	4	4				8
Wurfweite	2	-2	2	0	5	20	3
Bogen	3	-3	5*	0	5	50	5
Armbrust	1	-1	8*	0	25	90	10

ABKÜRZUNGEN

Attribute:

Stärke, Konstitution, Gewandtheit, Fingerfertigkeit, Wahrnehmung; Präsenz, Willenskraft, Resonanz, Logik, Empathie

Waffen & Rüstung:

Zeitbedarf, Angriff, Schaden, Verteidigung, Nachladen, Reichweite & Panzerung, Belastung, Stabilität sowie Ressourcen

KAMPF

Gewürfelt wird nur Anfangs-Initiative, Angriff und evtl. Verteidigung
Zum Treffen muss der Grundwert von 10 erreicht werden.

ZEITBEDARF

Zeitbedarf-Impulssystem: je höher, desto langsamer

Anfangs-Initiative: IWIZ

Grundsätzlich beinhaltet jede eigene Aktion die Basis

Auch eine ungeplante Reaktion schlägt die Basis auf (nachträglich)

Verletzung: eigene Initiative sofort um doppelten Malus erhöhen

MALUS

Schaden minus Panzerung ergibt Wunden. Statur ergibt den Rang.
Spätere Wunden erhöhen bei gleichem Rang um eins, geringere werden ignoriert.

Rang	Aktionen	Initiative-Aufschlag
Leicht	0	1
Mittel	-1W4	2
Schwer	-1W6	3
Kritisch	-1W12	4
Tödlich	nur Reaktionen	5

Sehr leicht: 3

Leicht: 7

Standard: 10

Schwer: 13

Sehr schwer: 17

Äußerst schwer: 21

Unmöglich: 25

oder schwerer

ZWG

+ Attribut

+ Fertigkeit

+ Werkzeug

ATTRIBUTE

STK PRÄ

KON WIL

GEW RES

FFK LOG

WAH EMP

EXPERTISEN

Geselle (3): spezifischer Bonus von 1

Experte (5): ler nachwürfeln

GRUNDWERTE

Startwert = 0

Bewegung: Athletik, Ausweichen, Klettern

Umfeld: Prestige, Ressourcen, Zugehörigkeit

Wahrnehmung: Erkennen, Intuition, Suchen

AKTIONSFERTIGKEITEN

Kein Startwert: Ermessenssache, wenn Nutzung

mental

Konzentration, Meditation, Schätzen, Schauspielerei, Spuren lesen, Tiergefühl (nach Rasse), Überleben (nach Gelände) etc.

sozial

Diplomatie, Diskussion, Einschüchtern, Geschichten erzählen, Handeln, Intrigieren, Umgangsformen, Unterrichten etc.

aktiv

Fahren (Boot/Wagen), Faustkampf, Heimlichkeit, Raufen/Ringen, Reiten (nach Rasse), Schwimmen, Singen, Straßengaunerei, Trinken, Waffen (nach Art) etc.

handwerklich

Chirurgie, Fälschen, Handwerk (welches), Jonglage, Schlösser öffnen, Spielen (nach Art/nach Instrument), Verkleiden etc.

WISSENSFERTIGKEITEN

Kein Startwert: Erklärung nötig, wenn Nutzung

Alphabete (nach Sprache), Gebietskunde (nach Gebiet), Legenden (nach Milieu),

Magietheorie (nach Milieu), Medizin (nach Rasse), Okkultismus (nach Gebiet),

Pflanzenkunde (nach Gebiet), Sprachen, Spruchweberei, Technik, Thaumaturgie (nach

Gottheit), Tierkunde (nach Gebiet), Wissenschaften (nach Fach)

STATUR & REAKTION

Menschen: Statur 4 ±1 für je 18 Punkte Reaktion 3 unveränderbar

Alternative Rassen folgen im ARKÉNUM COMPLEX

WERKZEUG

normal + 2 (2 Ress.) gut + 4 (4 Ress.) meisterhaft + 6 (8 Ress.)

MAGIE

Regeln für Zauberei finden sich im ARKÉNUM COMPLEX