Es werden insg. 400 Fertigkeitspunkte, folglich nur noch **FP**, auf Unterkategorien der 3 Kategorien ‚Wissen‘, ‚Handeln‘ und ‚Interagieren‘ beliebig aufgeteilt.

Dabei können Unterkategorien ‚erfunden‘ werden auf die diese **FP** verteilt werden. Werte über 100 sind in keiner Unterkategorie erlaubt. Um zu beschreiben, wie gut jemand im Allgemeinen in einer Kategorie ist, werden alle Punkte einer Kategorie zusammenaddiert und durch 10 geteilt (Nachkomma wird aufgerundet).

Sollte eine Unterkategorie über oder gleich 80 **FP** enthalten, so erhält man zusätzlich +10 Punkte in dieser Kategorie sog. Kategoriepunkte, folglich nur noch **KP**. Wird eine spezielle Unterkategorie für einen Aufgabe benötigt die beim Spieler aber nicht existiert, so können verwandte Unterkategorien verwendet werden oder im realen Maße auch die allg. **KP** einer Kategorie. (Unrealistisch wäre den allg. Wert von Handeln auf eine Entschärfung einer Bombe zu würfeln).

Kritische Erfolge und Misserfolge treten dann ein, wenn man unterhalb bzw. oberhalb der Kritischen Schwelle, folglich nur noch **KS**, würfelt. Somit ist die **KS** ein zweischneidiges Schwert. Die Kritische Schwelle liegt anfangs bei 10, was 10% der jeweiligen Unterkategorie sind (Nachkommastellen werden aufgerundet).

Bsp.

|  |  |
| --- | --- |
| Kritische Schwelle | 10 (10%) |
| Punkte in Unterkategorie | 80 |
| Kritischer Erfolg | 80 \* 10% = 8  Kritisch mit <= 8 |
| Kritischer Misserfolg | 100 – 80 = 20  20 \* 10% = 2  100 – 2 = 98  Kritisch mit >= 98 |

Die **KS** kann zusätzlich gesteigert werden indem für jeden Punkt über 10 weitere 5 **FP** investiert werden.

Bsp.

Anstieg um 1 Punkt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| KS derzeit | KS danach | Berechnung | Pro Punkt |
| 10 | 11 | 11 - 10 = 1 | 1 \* 5 = 5 |
| 15 | 16 | 16 - 10 = 6 | 6 \* 5 = 30 |
| 20 | 21 | 21 – 10 = 11 | 11 \* 5 = 55 |

Vereinfacht für größeren Anstieg:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| KS derzeit | KS danach | Berechnung | Punkte insg. |
| 10 | 15 | 15 – 10 = 5  (5² + 5) / 2 | 15 \* 5 = 75 |
| 15 | 20 | 20 – 10 = 10  15 – 10 = 5  ((10² + 10) / 2) –  ((5² + 5) / 2) | 55 – 15 = 40  40 \* 5 = 200 |
| 10 | 100 | 100 – 10 = 90  (90² + 90) / 2 | 4095 \* 5 =  20475 FP :P |

Zusätzlich zum normalen Verteilen der **FP** können diese auch verwendet werden um Fertigkeiten und Sondereigenschaften zu erwerben (Zum Beispiel eine besondere Begabung oder Besondere Sinne). Diese Punkte werden aber keiner Kategorie zugeordnet. Dazu können auch Nachteile definiert werden, die weitere **FP** gewähren.

Eine Ähnliche Formel kann auch für die Lebenspunkte, folglich nur noch **LP**, angewendet werden. Der Standardwert für die **LP** beträgt 100. Möchte man diesen weiter steigern, kann man pro Punkt der 100 überschreitet 2 **FP** investieren.

Bsp.

Anstieg um 1 Punkt

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| LP derzeit | LP danach | Berechnung | Pro Punkt |
| 100 | 101 | 101 - 100 = 1 | 1 \* 2 = 2 |
| 110 | 111 | 111 - 100 = 11 | 11 \* 2 = 22 |
| 120 | 121 | 121 – 100 = 21 | 21 \* 2 = 42 |

Für mehrere Punkte

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| LP derzeit | LP danach | Berechnung | Punkte insg. |
| 100 | 110 | 110 – 100 = 10  (10² + 10) / 2 | 55 \* 2 = 110 |
| 100 | 120 | 120 - 100 = 20  (20² + 20) / 2 | 210 \* 2 = 420 |
| 110 | 150 | 150 - 100 = 50  110 – 100 = 10  ((50² + 50) / 2) –  ((10² + 10) / 2) | 1275 – 55 = 1220  1220 \* 2 = 2440 |