Eigenes P&P Fantasy Regelwerk

**Talentwerte:**

Talentwerte werden wie bei How to be a hero selbst vergeben. Allerdings verteilt man keine Prozentpunkte, sondern Würfelpunkte, je höher die Punkte 🡪 desto besser der Würfel.

|  |  |
| --- | --- |
| Punkte | Würfel |
| 1-3 | W4 |
| 4-5 | W6 |
| 6-7 | W8 |
| 8-9 | W10 |
| 10-12 | W12 |
| 13+ | W20 |

Es gibt wie bei How to be a Hero die 3 Bereiche:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Körper | Wissen | Sozial |

Alle Talentpunkte werden addiert und 10% davon sind die Punkte der Oberklasse, darauf wird gewürfelt, wenn man auf etwas würfeln möchte, was man nicht als Talentwert hat.

Diese Punkte bestimmen dann wiederum den Würfel den man nutzen darf.

Jeh nach Klasse sind manche Talentwerte vorgegeben.

**Charaktererstellung:**

Jeder Charakter hat 40 Punkte zu verteilen.

Bei jedem Lvl up bekommt man 1 Punkt zum Verteilen

**Fähigkeiten:**

In diesem Regelwerk gibt es jeh nach Klasse verschiedene Skillbäume. Man bekommt pro lvl up 1 Skillpunkt. Was die Fähigkeiten machen, steht bei den Fertigkeiten.

Es gibt die Klassen, Krieger, Magier, Schurke

**Würfelprobe:**

|  |  |
| --- | --- |
| Punkte | Würfel |
| 1-3 | W4 |
| 4-5 | W6 |
| 6-7 | W8 |
| 8-9 | W10 |
| 10-12 | W12 |
| 13+ | W20 |

Kritischer Erfolg, das höchste Ergebnis auf dem Würfel, außer bei einem 4 seitigen

Kritischer Misserfolg, gewürfelte 1 außder bei einem 4 seitigen Würfel

Skillbaum Kriger

Berserker

1. Mächtiger Schlag

* +1 Trefferwarscheinlichkeit +1 Schaden 2 Runden nicht einsetzbar
  1. Waffenkunde
* Extra Talentwert namens der gewählten Waffe. Talentwert = Talentwert des vorherigen Kampftalentes +1 ( z.b. vorher Schwertkampf 5 , man wählt Zweihänder, dann Schwertkampf 5 und Zweihänder 6) (passiv)
  + 1. Konter
  + (Voraussetztung: einhändige Waffe) Nach einem parierten Schlag darf man direkt Kontern mit +1 , 3 Runden Nicht einsetzbar
    - 1. Wirbelwind
    - Bei einem Kritischen Erfolg, darf ein zweiter Angriff gewürfelt Werden (passiv)
    1. Durchbruch
  + (Voraussetztung: zweihändige Waffe) -1 gegnerische Rüstung +1 Schaden 3 Runden Nicht einsetzbar
    - 1. tiefe Wunde
    - bei einem Kritischen Erfolg, bekommt der Gegner eine blutende Wunde. Jede Runde 1 Schaden (passiv)
    1. Waffenwurf
  + Fernkampfangriff, Reichweite: 15m Schaden +1 keine Abklingzeit
  1. Waffenloser Kampf
* Bekommt das Talent Waffenloser Kampf, +2 auf diesen neuen Talenwert (passiv)

1. Animalischer Instinkt

* +1 Talentpunkt auf 2 Intuitive Talente (passiv)

1. Wut

* +1 auf alle Kampftalente für 3 Runden 3 Runden pause
  1. Blutrausch
  + Nach 2 besiegten Gegnern in einem Kampf +1 auf Alle Körperlichen Proben für diesen Kampf (passiv) (kummulativ: +1 für jeden weiteren)