Heldenerschaffung

Basiseigenschaften	
LE: siehe Heldentyp	AT: (MU+GE+KK)/5
AU = LE+KK	PA: (IN+GE+KK)/5
AE: nur Magiebegabte	FK: (IN+FF+KK) // 4
KE: nur Geweihte	AW: (MU+IN+GE) // 4
MR: s.u.	TK: KK · 50
RS: Je nach Rüstung/Kleidung	
BE: Je nach Rüstung, sowie +1 je 100 U über TK	
Schwimmen: siehe Talente	
Lauf-Geschwindigkeit: s.u.	
Laufzeit: Sprint AU in sec, Dauerlauf AU · 10 sec	
Aberglaube: siehe *Enzyklopaedia Aventurica, S. 63*	

/: geteilt & gerundet - //: geteilt & abgerundet

AP	Stufe
0	1
100	2
300	3
600	4
1000	5
1500	6
2100	7
2800	8
3600	9
4500	10
5500	11
6600	12
7800	13
9100	14
10500	15
12000	16
13600	17
15300	18
17100	19
19000	20

Stufenanstieg/Steigerungen: siehe: *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Buch 1, S. 7*

Laufgeschwindigkeit			
	Menschen / Zwerge		
BE	Sprint	Dauerlauf	Marsch
0	8 / 5	4 / 3	2
1	7 / 5	4 / 3	2
2	6 / 4	3 / 2	1
3	5 / 4	3 / 2	1
4	4 / 3	2	1
5	3 / 2	2	1
6	2 / 1	1	1
7	1	1	1

Magieresistenz					
MR = (MU+KL+Stufe) // 3 – 2·AG + Modifikator					
Typus	**Modifikator**	**Typus**	**Modifikator**	**Geweihter**	**Modifikator**
Amazone	0	Auelf	3	Praios	3
Barde/Skalde	0	Druide	2	Rondra	1
Gaukler	0 / 2	Firnelf	4	Efferd	1
Jäger	0	Geode	3	Travia	1
Krieger	0	Halbelf	1	Boron	1
Medicus	0	Hexe	2	Hesinde	2
Mittelländer	0	Magiedilett.	1	Firun/Ifirn	0 / 1
Moha	-3	Magier	2	Tsa	0 / 1
Nivese	-1	Schamane	3	Phex	1
Novadi	0	Scharlatan	1	Peraine	0 / 1
Seefahrer	-1	Schelm	3	Ingerimm	1
Sharisad	0	Waldelf	3	Rahja	1
Söldner	1				
Streuner	2				
Thorwaler	-1				
Zwerg	0 / 2				

Heldenerschaffung

Geburtsmonat		
W20	**Monat**	**Bonus**
1-2	Praios	MU +1
3+4	Rondra	Schwerter +1
5-6	Efferd	Schwimmen +1
		Boote fahren +1
7-8	Travia	IN +1
9-10	Boron	Menschenk. +1
11	Hesinde	Alchimie +1
12	Firun	Fährtens. +1
		Schussw. +1
13	Tsa	CH +1
14-16	Phex	Taschend. +1
		Schleichen +1
17	Peraine	HK Wunden +1
		HK Krankh. +1
18	Ingerimm	Stumpfe Hieb. +1
19-20	Rahja	Betören+1
		Tanzen +1
		Musizieren +1

Geburtstag						
W20 ∨ / W6 >	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**
1-4	1	2	3	4	5	6
5-8	7	8	9	10	11	12
9-12	13	14	15	16	17	18
13-16	19	20	21	22	23	24
17-20	25	26	27	28	29	30

Horoskop:
siehe: *Enzyklopaedia Aventurica, S. 60*
Stand der Eltern:
siehe: *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Buch 2, S. 34*
Geschwister:
siehe: *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Buch 2, S. 34*
Größe/Gewicht:
je nach Heldentyp
Talent-Modifikatoren nach Herkunft:
siehe: *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Buch 1, S. 61*
Stufenanstieg/Steigerungen:
siehe: *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Buch 1, S. 7*

Immerwährender Kalender für Wochentage														
Jahr der Regierung Hals							Monat							
-21	-14	-7	1	8	15	A	Pra,Tsa	D	C	B	A	G	F	E
-20	-13	-6	2	9	16	B	Ron,Phe	B	A	G	F	E	D	C
-19	-12	-5	3	10	17	C	Eff,Per	G	F	E	D	C	B	A
-18	-11	-4	4	11	18	D	Tra,Ing	E	D	C	B	A	G	F
-17	-10	-3	5	12	19	E	Bor,Rah	C	B	A	G	F	E	D
-16	-9	-2	6	13	20	F	Hes	A	G	F	E	D	C	B
-15	-8	-1	7	14	21	G	Fir	F	E	D	C	B	A	G
		Tag						∨	∨	∨	∨	∨	∨	∨
		1	8	15	22	29	>	Wa	Fe	Ro	Pr	Ma	Er	Wi
		2	9	16	23	30	>	Wi	Wa	Fe	Ro	Ro	Ma	Er
		3	10	17	24		>	Er	Wi	Wa	Fe	Fe	Ro	Ma
		4	11	18	25		>	Ma	Er	Wi	Wa	Wa	Fe	Ro
		5	12	19	26		>	Pr	Ma	Er	Wi	Wi	Wa	Fe
		6	13	20	27		>	Ro	Pr	Ma	Er	Er	Wi	Wa
		7	14	21	28		>	Fe	Ro	Pr	Ma	Ma	Er	Wi

Windstag
Erdstag
Markttag
Praiostag (Feiertag)
Rohalstag
Feuertag
Wassertag

Verwendung:
Suche zum Geburtsjahr den passenden Buchstaben und diesen in der Zeile mit dem Geburtsmonat. Der Schnittpunkt der entsprechenden Spalte mit der zum Geburtstag passenden Zeile ergibt den Wochentag.

Talente & Fertigkeiten

Linkshändig	
Fertigkeit	**Talentwert**
Abzug auf AT oder PA	je 1 pro TaW unter 14
beidhändig gleich gut	14
zweihändig (2 AT & PA/KR)	16

Lanzenreiten	
AT-Wert (keine PA)	(MU+GE+KK)/5 + TaW
weiteres siehe *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab, Buch 1, S. 64 & 75*	

Schleudern (auch für Fledermaus, Netz, Lasso, etc.)
Einige Waffen erzeugen keine Verletzungs-TP, sondern fesseln, behindert oder bringen zu Fall. Der Getroffene kann sich nur mit einer Entfesselnprobe, die um die TP erschwert ist, befreien. Die Probe kann jede KR wiederholt werden, die Schwierigkeit steigt aber pro KR um 1. Außerdem sind alle anderen Aktionen (AT/PA, Talentproben) um die TP erschwert (ebenfalls mit Steigerung um 1 pro Runde).

Schusswaffen
Auswahl der bevorzugten Schusswaffe nötig, jede Gattung muss ggf. separat gesteigert werden.
1) Bogen/Armbrust 2) Blasrohr

Wurfwaffen
Auswahl der bevorzugten Wurfwaffe nötig, jede Gattung muss ggf. separat gesteigert werden.
1) Axt/Beil 2) Dolch/Messer 3) Speer

Schwimmen	
Reichweite, unbekleidet	TaW · AU · 10
Reichweite, bekleidet	TaW · AU · (10-2 · BE)

Steigerungen beim Stufenanstieg		
Nicht-magische Helden	30× Talente	W6 LE
Magier	20× Talente, 50× ZF	W6 LE&AE
Elfen	25× Talente, 25× ZF	W+2 LE&AE
Halbelfen	30× Talente, 20× ZF	W+2 LE&AE
Hexen, Druiden	25× Talente, 30× ZF	W+2 LE&AE
Geoden	25× Talente, 25× ZF	je W6 LE&AE
Schelme	20× Talente, 20× ZF	W+2 LE&AE
Scharlatan	25× Talente, 20× ZF	W+1 LE&AE
Schamanen	25× Talente, 15× ZF	W+1 LE&AE
Sharisad	30× Talente, 21/27× ZF	W6 LE&AE
Magie-Dilettanten	30× Talente & ggf. ZF	W6 LE&AE
Regeneration	*W6 auf LE & (niedrigerer) W6 auf AE*	

Alte Sprachen	
Sprache	**Talentpunkte**
Alt-Güldenländisch	4
Alt-Elfisch	7/3°
Angram (Alt-Zwergisch)	4/1°
Bosparano	5/2°
Ur-Tulamidya	5/3°
°: bei entsprechender Muttersprache	

Lesen/Schreiben	
Fertigkeit	**Talentwert**
Analphabet	<1
kurze Sätze	1-2
fast normal	3
Bedingung für Alchimie	4
Bedingung für Geschichtswissen	5
1000 Buchstaben in 10 sec	18

Rechnen	
Fertigkeit	**Talentwert**
kann nicht rechnen	<0
mit Händen & Füssen	0-2
Grundrechenarten	3
Bedingung für Alchimie & Mechanik	4
Rechengenie	18

Sprachen	
Sprache	**Talentpunkte**
Atak (Bettlersprache)	3[ff]
Drachisch	5*
Echsisch	6
Füchsisch (Gaunersprache)	1
Garethi	4
Goblinisch	1
Isdira (Elfisch)	5
Koboldisch	4*
Mohisch	2
Nivesisch	3
Norbardisch (Alaanii)	6
Novadisch/Tulamidisch	4
Orkisch/Ogrisch	1
Rogolan (Zwergisch)	3
Thorwalsch	4
Trollisch	3
Zelemja (Selemisch)	6
Zhayad (Magier-Geheimspr.)	4
[ff]: FF von mindestens 12 nötig	
**: nur mit Magie zu erlernen*	

Fernkampf - AT-Modifikatoren

Distanz	Schritt	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
Wurfbeil, Holzspeer, Efferdbart							
extrem nah	1-5	+7	+5	+3	+1	-1	-3
sehr nah	5-10	+9	+7	+5	+3	+1	-1
nah	10-15	+11	+9	+7	+5	+3	+1
mittel	15-25	+13	+11	+9	+7	+5	+3
weit	25-40	+17	+15	+13	+11	+9	+7
Wurfmesser, Wurfdolch, Borndorn, Wurfstern, Fledermaus							
extrem nah	1-5	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	5-10	+8	+6	+4	+3	+1	-1
nah	10-15	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	15-25	+14	+12	+10	+8	+6	+4
Blasrohr, Schleuder, Lasso, Netz							
extrem nah	1-5	+7	+5	+3	+2	+0	-2
sehr nah	5-10	+8	+6	+4	+3	+1	-1
nah	10-15	+9	+7	+5	+4	+2	0
mittel	15-25	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit	25-40	+15	+13	+11	+10	+8	+6
Wurfspeer, Repetierarmbrust, Sturmarmbrust							
extrem nah	1-5	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	5-10	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	10-15	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	15-25	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit	25-40	+14	+12	+10	+8	+6	+4
Kurzbogen, Leichte Armbrust							
extrem nah	1-5	+4	+2	0	0	-2	-4
sehr nah	5-10	+6	+4	+2	0	0	-2
nah	10-15	+8	+6	+4	+2	0	0
mittel	15-25	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	25-40	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	40-60	+14	+12	+10	+8	+6	+4
Langbogen, Kriegsbogen, Balläster, Kompositbogen							
extrem nah	1-5	+4	+2	+1	-1	-3	-5
sehr nah	5-10	+6	+4	+2	+1	-1	-3
nah	10-15	+8	+6	+4	+2	+1	-1
mittel	15-25	+10	+8	+6	+4	+2	+1
weit	25-40	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	40-60	+14	+12	+10	+8	+6	+4
extrem weit	60-100	+16	+14	+12	+10	+8	+6
Schwere Armbrust							
extrem nah	1-5	+3	+2	0	-2	-4	-6
sehr nah	5-10	+4	+3	+1	-1	-3	-5
nah	10-15	+6	+5	+3	+1	-1	-3
mittel	15-25	+9	+8	+6	+4	+2	0
weit	25-40	+12	+11	+9	+7	+5	+3
sehr weit	40-60	+16	+15	+13	+10	+8	+6
extrem weit	60-100	+20	+19	+17	+13	+11	+9
		winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß

Fernkampf - TP-Modifikatoren

TP-Modifikation	extr. nah	sehr nah	nah	mittel	weit	sehr weit	extr. weit
Schritt	**1-5**	**5-10**	**10-15**	**15-25**	**25-40**	**40-60**	**60-100**
Efferdbart	+2	+1	0	0			
Wurfbeil	+3	+1	0	-1			
Holzspeer	+1	0	0	-1	-2		
Messer/Dolch	+1	0	0	-1			
Wurfstern	+1	0	0	0			
Fledermaus	0	0	0	0			
Blasrohr	0	0	-1	-1			
Schleuder	-1	0	0	0	-1		
Wurfspeer	+3	+1	0	0	-1		
Repetierarmbrust	0	0	0	0	-1		
Kurzbogen	+1	+1	0	0	0	-1	
Leichte Armbrust	+1	+1	0	0	0	-1	
Lang/Kriegsbogen	+3	+2	+1	0	0	0	-1
Balläster	+3	+2	+1	0	0	-1	
Kompositbogen	+3	+2	+1	+1	0	0	
Schwere Armbrust	+4	+2	+1	0	-1	-2	-3

Zielgrößen	
winzig	Münze, Maus
sehr klein	Katze, Vogel
klein	Wolf, Zwerg
mittel	Goblin, Mensch
groß	Pferd, Oger, Troll
sehr groß	Drache, Riese

Gute/schlechte Würfe

Gute & Schlechte AT & PA
AT = 1 Gegner muss PA/2 schaffen: N: W20+X SP statt xW6+X TP Y: BF-Probe (W20), beide BF +1.
AT/PA =20 AT/PA+8 schaffen Y: AT+/PA+ gelungen; N: Patzer

Attacke + / Parade +
AT um x erschwert – x TP mehr PA um x erschwert – x Pte.auf nächste AT gutgeschrieben

Patzertabelle (2W6)
2 = Waffe zerstört, 1 unpar. AT
3-5 = Sturz, 2 unparierte AT
6-8 = Stolpern, 1 unparierte AT
9-10 = selbst verletzt, 1W SP, 1 unp. AT
11 = Waffe fallengelassen, 1 unp. AT, GE-Probe zum aufheben
12 = schwerer Eigentreffer, 2W SP Selbstbeh., sonst W20 KR k.o.

Kampfunfähigkeit	
ab 10 TP	Abzug von 1 auf AT oder PA
ab 15 TP	Abzug von je 1 auf AT und PA
ab 20 TP	Abzug von je 2 auf AT und PA
ab 15 SP	Selbstb. +SP, sonst W6+3 KR k.o.
LE ≤ 5	k.o.
LE = 0	Tod nach W20 SR
LE < 0	Tod nach W20 KR