

Spezielle Eigenschaften und
Nebenfertigkeiten

Klassenfertigkeiten

Namen und Kontakte

Sprachen

Besondere Orte

Vermögen

basicfantasy.org

Spielmechaniken im Überblick

Die Spieler bestimmen die Handlungen ihrer Spielfiguren.
Der Spielleiter leitet und regelt das Spiel.

HANDLUNGEN: Gespräche, Zeichen geben, Bewegung, Anwendung von
Klassenfertigkeiten und Nebenfertigkeiten, Kampfhandlungen, Rückzug uvam.

ZEITEINHEITEN: Spielrunde=10 Min; Kampfrunde=10 Sek.

MODIFIKATOREN (MOD) können jederzeit vom SL bestimmt werden (z.B. Bonus +1 oder
Malus -5%).

ALLGEMEINER FÄHIGKEITSWURF: 1W20 + MOD. Ist das Ergebnis gleich oder größer dem
Zielwert, dann war die Handlung erfolgreich.

Die **INITIATIVE** (1W6 + GES MOD) bestimmt, in welcher Reihenfolge die Figuren
handeln.

ANGRIFF: Würfle 1W20 + Angriffsbonus (AB) + sonstige MOD. Wenn das Ergebnis
gleich oder größer der Rüstungsklasse (RK) des Gegners ist, war der Angriff
erfolgreich. Dann erwürfle den Schaden.

NAHKAMPF: 1W20 + AB Nahkampf + KRA MOD.

FERNKAMPF: 1W20 + AB Fernkampf + GES MOD + Entfernung MOD.

ALLGEMEINE MODIFIKATOREN: Sicht auf Ziel eingeschränkt (-1 bis -4); harte Deckung (-2
bis -8); rückseitiger Angriff +2; Temporärer Schaden beabsichtigt (-4).

ZAUBEREI: den vorbereiteten Spruch auswählen und gemäß Zauberbeschreibung
anwenden.

DIEBESFERTIGKEITEN: Würfle W100. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem Zielwert
(Diebesfertigkeit + MOD), dann war die Handlung erfolgreich!

UNTOTE VERTREIBEN: Würfle W20 auf Tabelle Kleriker vs. Untote.

RETTUNGSWÜRFE (RW): 1W20 + MOD. Ist das Ergebnis gleich oder größer dem Zielwert,
dann war der Rettungswurf erfolgreich.

Dieses Charakterdatenblatt (CC BY-SA 3.0) Alexander-Lars Dallmann

Spielwerte

Name:

Charakterklasse:

Charakterrasse:

Erfahrungsstufe (ES):

Erfahrungspunkte (EP):

Trefferwürfel (TW):

Trefferpunkte (TP):

Trefferpunkte (aktuell):

Initiative:

AB Nahkampf:

AB Fernkampf:

Rüstungsklasse (RK):

Schild:

Eigenschaftswerte (MOD)

KRA:

INT:

WEI:

GES:

KON:

CHA:

Rettungswürfe gegen (MOD)

-Todesstrahl/Gift:

-Zauberstäbe:

-Paralyse/Versteinering:

-Drachenedem:

-Zaubersprüche:

Allg. Fähigkeitswurf:

Beschreibung

Ausrüstung

Waffen