

6. Krynn & Perv

6.1 Perv'sche Besonderheiten

6.1.1 Ausbildung

In Perv bekommt jeder Charakter zusätzlich (geschenkt) 10 Ranks in folgenden Sparten:

Mathematik
Wissenschaften
Sport
Kunst (incl. Musik)

In jeder Sparte muß dabei mindestens ein Fach belegt sein, und keine Sparte darf mehr als 4 Ranks auf sich vereinen.

6.2 Krynn'sche Besonderheiten

6.2.1 Mondeinfluß

Die Monde üben auf den Magiebereich von Krynn einen entscheidenden Einfluß aus. Jeder Mond ist dabei einem Magiebereich zugeordnet.

Mond	Einflußbereich
Solinari	Channeling
Nuitari	Essence
Lunitari	Mentalism

Mondstand	RR	Level	PP
neu	-05	-1	0
zunehmend	00	0	+3
voll	+05	+1	+6
abnehmend	00	0	+3

Konjunktion	RR	Level	PP
Chan/Esse	+05	+1	+3
Chan/Ment	+05	+1	+3
Esse/Ment	+05	+1	+3
Cha/Ess/Men	+10	+2	+6

Konjunktionen sind kommutativ zueinander und zum Mondstand.

Der PP-Bonus kommt jeden Tag um Mitternacht dazu, ohne daß dafür eine Regeneration nötig oder möglich ist.

6.3 Die Rassen und ihre speziellen Eigenschaften

6.3.1 Dwarves

6.3.1.1 Gully Dwarves

Swimming	-30 Misc
SLA	+30 Misc
Direction Sense	+15 Misc
Locate Secret Openings	+ 4 Ranks

6.3.1.2 Hill Dwarves

Swimming	-30 Misc
SLA	+15 Misc
Crafting	+ 4 Ranks

6.3.1.3 Mountain Dwarves

Swimming	-30 Misc
SLA	+30 Misc
Direction Sense	+15 Misc
Crafting	+ 4 Ranks

6.3.2 Elves

6.3.2.1 Kagonesti Elves

Nightvision	
Stalking	+ 15 Misc

- Music & Art Skills + 4 Ranks (max. 3 per Skill)
 - Foraging + 4 Ranks
- 6.3.2.2 Qualinesti Elves
 - Nightvision
 - Stalking + 10 Misc
 - Music & Art Skills + 6 Ranks (max. 3 per Skill)
 - Foraging + 2 Ranks
- 6.3.2.3 Silvanesti Elves
 - Nightvision
 - Stalking + 5 Misc
 - Music & Art Skills + 8 Ranks (max. 3 per Skill)
- 6.3.3 Half Elves
 - 6.3.3.1 Common Men / Qualinesti Elf
 - Nightvision
 - Stalking + 5 Misc
 - 6.3.3.2 High Men / Qualinesti Elf
 - Nightvision
- 6.3.4 Men
 - 6.3.4.1 High Men (männlich)
 - Military Law, Philosophy, History + 4 Ranks (m. 3 p.S.)
 - 6.3.4.2 High Men (weiblich)
 - Crafting, Music & Art + 4 Ranks (m. 3 p.S.)
 - 6.3.4.3 Arctic Men
 - Cold Resistance +10 Spells
 - +20 Normal
 - Crafting, Foraging, Hostile Env. + 6 Ranks (m. 3 p.S.)
 - 6.3.4.4 Barbarian Men
 - Crafting, Foraging, Hostile Env. + 6 Ranks (m. 3 p.S.)
 - 6.3.4.5 Nomad Men
 - Animal, Foraging, Hostile Env. + 6 Ranks (m. 3 p.S.)
- 6.3.5 Others
 - 6.3.5.1 Gnomes
 - Swimming -15 Misc
 - SLA +15 Misc
 - Crafting, Wissenschaften + 8 Ranks (max 3 p. Skill)
 - 6.3.5.2 Kender
 - Fear +100
 - Pick Locks +10 Misc
 - Pick Pockets +15 Misc
 - Direction Sense +15 Misc
 - Taunt: Spell Attack Mental, bei nicht gelingen des RR's muß der Gegner 1d10 Runden Angreifen mit OB:-15 und DB:-15.
 - 6.3.5.3 Minotaur
 - Sailing, Rowing, Navigation + 6 Ranks (max 3 p. Skill)
 - Weapon + 3 Ranks

6.4 Rassenboni

Nach der Tabelle der Rassen folgt eine Angabe über die Grundeigenschaften und Fähigkeiten der Rassen.

Race	Stat Bonus Modification												Resistance Roll				
Mod	Healing			and Injury			Back										
				Co	Ag	Sd	Me	Re	St	Qu	Pr	Em	In	Ess	Cha	Men	Poi
				Dis		Sou	Sta	Rec	Lan	HpM		Opt.					
Dwarves																	
-Gully				+10	+05	-05	-05	-10	+05	+05	-10	-05	+05	+60	0	+60	+50
100	15	-1	0.5	2	120			350									
-Hill			+10	0	+05		0	0	+05	0	-05	-10	0	+30	0	+30	+20
+15	18	-1	0.5	2	120			400									
-Mountain			+10	0	+05		0	0	+10	-05	-05	-10	0	+40	0	+40	+20
+15	18	-1	0.5	1	130			350									
Elves																	
-Kagonesti				0	+05	-05	0	-05	0	+05	+05	+05	0	-05	-05	-05	+10
100	3	+2	1.5	3	100			275									
-Qualinesti			-05	+05	-10	+05		0	0	+05	+10	+05	0	-05	-05	-05	+10
100	2	+4	2.0	4	110			275									
-Silvanesti			-05	+05	-10	+05		0	0	+05	+10	+10	0	-05	-05	-05	+10
100	1	+6	3.0	5	120			275									
Half-Elves (Q)																	
-Common				0	+05	-05	0	0	0	+05	+05	0	0	-05	-05	-05	+05
+50	5	0	1.0	3	115			375									
-High				0	0	-05	+05	0	+05	0	+05	0	0	-05	-05	-05	+05
+50	5	+1	1.0	3	130			425									
Men																	
-Common				0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
0	12	0	1.0	2	120			600									
-Mixed			+05	0	0		0	0	+05	0	+05	0	0	0	0	-05	0
0	10	0	0.8	2	135			400									
-High			+05	-05	0		0	0	+10	-05	+05	0	0	0	0	-05	0
0	10	0	0.7	3	150			375									
-Arctic			+10	0	+05		0	-05	0	0	-05	0	+05	+05	0	+05	0
+10	12	0	1.0	2	120			375									
-Barbarian			+10	0	-10		0	-10	+10	0	0	0	+05	+05	0	+05	0
+10	12	0	1.0	1	150			475									
-Nomads			+05	0	0		0	-05	0	+05	0	0	+05	+05	0	+05	0
+10	12	0	1.0	3	120			400									
Others																	
-Gnomes				0	+05	+05	+10	+10	-05	-05	-05	-10	0	+30	0	+30	+20
+15	15	0	0.5	3	90			350									
-Kender				0	+10	-10	0	0	-05	+10	0	-05	+05	+20	0	+20	+20
+20	15	0	0.5	3	90			200									
-Minotaur			+10	+05	-10		0	0	+10	+05	-10	-10	0	+10	0	+10	+40
80	5	0	0.5	2	200			350									

6.5 Rassengröße und Gewicht

	Jung	Reif	Mitt	Alt	Erw.	Max.	M-Gr	M-Gw.	W-Gr	W-Gw.
Dwarves										
-Gully	35	50	150	250	350	450	112	40	107	36
-Hill	35	50	150	250	350	450	122	47	117	42
-Mountain	40	60	175	275	400	525	132	56	127	50
Elves										
-Kagonesti	75	150	500	800	1100	1350	153	46	145	37
-Qualinesti	100	175	550	875	1200	1600	153	46	145	37
-Silvanesti	150	250	650	1000	1500	2000	153	46	145	37
Half-Elves (Q)										
-Common	24	40	100	175	250	325	160	57	151	46
-High	36	60	150	290	375	490	168	59	162	52
Men										
-Common	14	20	40	60	90	120	168	69	157	55
-Mixed	21	30	60	90	135	180	175	75	164	61
-High	28	40	80	120	180	240	183	81	170	67
-Arctic	14	20	40	60	90	120	157	58	145	43
-Barbarian	14	20	40	60	90	120	175	75	164	61
-Nomads	14	20	40	60	90	120	168	69	157	55
Others										
-Gnomes	50	90	300	450	600	750	107	35	102	29
-Kender	22	35	70	100	145	200	107	22	102	20

-Minotaur 28 40 80 120 180 240 195 97 185 84

6.6 Klassen

6.6.1 Zugelassene Klassen

Non-Spell-User	Abrv.	Prime	Sonstiges
Barbarian	BAR	Co/St	
Fighter	FTR	Co/St	
Leader	LDR	Pr/Co	
Cavalier	CVL	St/Co	
Bounty Hunter	BOH	Ag/Co	Fighter/Ranger
Trader	TDR	Ag/Pr	
Rogue	ROG	St/Ag	Fighter/Thief
Assassin	ASS	Qu/Ag	Rogue (Spies)
Thief	THF	Qu/Ag	
Burglar	BUR	Ag/In	Actrobatic Thief
Dancer	DNC	Ag/Qu	Thief/Monk
War. Monk	WMK	Qu/Sd	Martial Artist
Semi-Spell-User	Abrv.	Prime	Sonstiges
Noble Warrior	NWR	St/Pr	Paladin
Paladin	PLD	St/In	
Beastmaster	BMR	St/Pr	Mentalist!
Warrior Mage	WMG	St/Pr	Mentalist!
Ranger	RNG	In/Co	Als Esse/Ment denkbar
Monk	MNK	Pr/Sd	Als Ment/Chan denkbar
Bard	BRD	Pr/Me	
Nightblade	NBL	Pr/Ag	
Monteblanc	MTB	Pr/Ag	Nightblade
Voll-Spell-User	Abrv.	Prime	Sonstiges
Cleric	CLR	In/Me	
Healer	HLR	In/Me	
Animist	ANM	In/Me	
Druid	DRD	In/Me	
Magician	MAG	Em/Re	
Illusionist	ILL	Em/Re	Unter Vorbehalt
Mentalist	MNT	Sd/Pr	
Mystic	MYS	Em/Pr	
Enchanter	ECT	Em/Pr	Unter Vorbehalt
Archmage	AMG	P/I/E	Unter Vorbehalt

6.6.2 Nur für NPC's zugelassene Klassen

Non-Spell-User	Abrv.	Prime	Sonstiges
Bashkar	BSK	Co/St	
Warrior	WRR	St/Co	
Duelist	DUL	St/Qu	
High War. Monk	HWM	Ag/Sd	Spezialisierter MA
Professional	PFS	??/??	Spezial Costs
Scholar	SCL	In/Re	Bücherwurm

Farmer	FAM	St/Sd	Farmer
Craftsman	CFM	Ag/Sd	Handwerker
Sailor	SAL	St/Ag	Rogue
Semi-Spell-User	Abrv.	Prime	Sonstiges
Sleuth	SLT	In/Re	Richter/Dedektive
Delver	DLV	Em/Ag	Alchemist/Handwerker
Crafter	CFT	Ag/??	Alchemist/Handwerker
Houri	HOU	Pr/Me	
Macabre	MCB	Em/In	Evil
Voll-Spell-User	Abrv.	Prime	Sonstiges
Alchemist	ALC	Em/Re	
Conjuror	CNJ	Em/Re	
Runemaster	RUM	Em/Re	
Sage	LMR	Pr/Me	
Seer	SEE	Sd/Pr	
Astrologer	AST	In/Pr	
Warlock	WRL	In/Pr	Evil
Necromancer	NEC	In/Em	Evil
Sorcerer	SOR	In/Em	Evil
Witch	WTC	In/Em	Evil

6.6.3 Nicht zugelassene Klassen

Arcist
 Astral Traveller
 Chaotic Lord
 Crystal Mage
 Dervish
 Dream Lord
 Enchanter
 Gypsy
 Illusionist
 Lay Healer
 Magus
 Moon Mage
 Non Profession