1.0 Fähigkeiten: Erfolgswurf

Ein Charakter kann verschiedene Fertigkeiten erlernen. Neben einen größeren Fundus an allgemeingültigen Fertigkeiten gibt es auch Kampagnen und Weltspezifische. Ob eine Fertigkeit erfolgreich angewendet wird, wird durch dem Schwierigkeitsgrad, einen *Open Ended Wurf* und Modifikationen darauf entschieden.

Gewürfelt wird mit einem d100, was i.d.R. durch zwei d10 gemacht wird. In meinen Kampagnen sollte der Würfer für die Zehner stehts deutlich dunkler als der Würfel für die Einer sein. Der Zehner muß nicht entsprechende Werte 10,20, … anzeigen.

Fertigkeiten, die von diesem Schema abweichen, haben ihre Erfolgsermittlung in ihrer Beschreibung enthalten.

Schwiergkeitsgrad

Vor dem Wurf überlegt sich der Spielleiter den Schwierigkeitsgrad für den Erfolg eine Anwendung. Diese muß natürlich nicht mit der Einschätzung des Charakters übereinstimmen, welche der Spielleiter auf Anfrage dem Spieler mitteilt. Eine für die Sitzuation nicht passende Fähigkeit ist logischerweise immer zum Scheitern verurteilt.

Schwierigkeitsgrad	**Erfolgsgrenze**
Immer zu schaffen	Immer Erfolg
Trivial	0
Routine	25
Einfach	50
Leicht	75
Mittelschwer	100
Schwer	125
Sehr schwer	150
Extrem schwer	175
Rein närrisch	200
Absurd	250

Schwierigkeitsgrad	Erfolgsgrenze
Verrückt	300
Wahnsinn	350
Eigentlich unmöglich	450
Unmöglich	Kein Erfolg

Open Ended Wurf

Würfelwurf	Auswirkung
01-05	Fumble, wenn es der erste Wurf ist. Dann noch einmal würfeln und alle folgende Würfe vom Wurf abziehen.
06-95	Ende des Wurfes
96-00	Kritischer Erfolg (Fumble). Noch einmal Würfeln und alle folgenden Würfe aufaddieren (abziehen, wenn der erste Wurf ein Fumble war).

Anmerkung: Eine 00 als erster Wurf wird i.d.R. durch ein besonderer Erfolg belohnt, wenn denn das Ergebnis insgesamt ausreicht.

Beispiele:

- 45 → 45
- 03, -50 → -47
- 05, -96, -50 → -141
- 96, +33 → 129
- 00, +96, +44 → 240 (Dieses Schloß kannst du ohne weitere Erfolgswürfe öffnen und schliessen)

Modifikationen

Ob der Charakter ein Fertigkeit erfolgreich anwenden kann wird maßgeblich durch Modifkationen des Open Ended Wurfs mit entschieden. Die wichtigsten Modifikationsfaktoren sind:

- Rank
- Stat
- Beruf
- Spezialisierung

- Background
- Gegenstände
- Aktive Sprüche
- …

Rank-Bonus

Abhängig davon, wie oft ein Charakter eine Fertigkeit gelernt hat (seinem Rank), erhält er einen Rank-Bonus.

Rank	Bonus	Martial Arts
00	-25	-25
01	+6	+5
02	+12	+10
03	+18	+15
04	+24	+20
05	+30	+25
06	+35	+29
07	+40	+33
08	+45	+37
09	+50	+41
10	+55	+45
11	+59	+48
12	+63	+51
13	+67	+54
14	+71	+57
15	+75	+60
16	+78	+62
17	+81	+64
18	+84	+66
19	+87	+68
20	+90	+70

Rank	Bonus	Martial Arts
21	+92	+71
22	+94	+72
23	+96	+73
24	+98	+74
25	+100	+75
26	+102	+76
27	+104	+77
28	+106	+78
29	+108	+79
30	+110	+80
31-50	je +1	je +0,5
51-100	je +0,5	je +0,25
101-200	je +0,25	je +0,125

Mit Martial Arts Fähigkeiten sind sowohl Angriffs-, als auch Verteidigungsfähigkeiten gemeint.

Es gibt auch Skills, die von diesem System ausgeschlossen sind, z.B. Power Point Development oder Language. Wie diese zu handhaben sind, steht an den entsprechenden Stellen der Fertigkeitsbeschreibungen.

Stat-Bonus

Die Stats, die eine Fertigkeit beeinflussen sind bei den Beschreibungen und in der Übersichtstabelle der Fertigkeiten angegeben. Die Boni der angegebenen Stats werden gemittelt und bilden nach mathematischer Rundung den Statbonus.

Der Bonus des Stats ergibt sich aus (Temporärer Stat-Wert -50) / 2.

Beruf-Bonus

An Stelle des Levelbonus tritt der Berufsbonus, welcher für eine Fertigkeit +15, +10 oder +5 sein kann. Der Berufsbonus ist bei der Charakter-

Entwicklung näher beschrieben.

Spezialisierung

Die Skills sind meist allgemein gehalten und können auch so gelernt werden. In einigen Skills kann man sich auch spezialisieren, in anderen muß man dies sogar.

Spezialisiert man sich in einem Gebiet, in dem dies möglich ist und nicht verlangt wird, so bekommt man auf seinem Spezialgebiet einen +10 Bonus und auf alle anderen Anwendungen des Skills einen entsprechenden Malus. Was ein Spezialgebiet ist, entscheidet der Spielleiter. Er kann dabei auch den Bonus/Malus um ±5 variieren, wenn er dies für nötig hält.

Der Spielleiter kann auch bei Skills solche Boni vergeben, wo eine Spezialisierung sowieso verlangt wird. Die entsprechenden Boni/Mali gelten dann nur in dem entsprechenden Bereich.

Beispiel Creature Lore:

- Animals +5 → Monster -5
- Dragons +10 → Alle was kein Drache ist -10
- Silver Dragons +15 → Andere Drachen 0, Alles was kein Drache ist -15

Beispiel Crafting:

- Smithing +0
- Weapon Smith +5 → Andere Schmiedearbeiten -5
- Dwarven Weapon Smith +10 → Waffen ohne Zwergenbezug -10
- Dwarven Axe Smith +15 → Andere Zwergenwaffen 0, Waffen ohne Zwergenbezug -15

Ausgabe 1

Rank-Bonus

Rank	Boni	Waffenboni	Rank	Boni	Waffenboni	Rank	Boni	Waffenboni
0	-25	-25						
1	+5	+5	11	+48	+54	21	+71	+93
2	+10	+10	12	+51	+58	22	+72	+96

Rank	Boni	Waffenboni	Rank	Boni	Waffenboni	Rank	Boni	Waffenboni
3	+15	+15	13	+54	+62	23	+73	+99
4	+20	+20	14	+57	+66	24	+74	+102
5	+25	+25	15	+60	+70	25	+75	+105
6	+29	+30	16	+62	+74	26	+76	+108
7	+33	+35	17	+64	+78	27	+77	+111
8	+37	+40	18	+66	+82	28	+78	+114
9	+41	+45	19	+68	+86	29	+79	+117
10	+45	+50	20	+70	+90	30	+80	+120
Rank	Boni	Waffenboni	Rank	Boni	Waffenboni	Rank	Boni	Waffenboni
31	+81	+122	41	+91	+141			
32	+82	+124	42	+92	+142			
33	+83	+126	43	+93	+143			
34	+84	+128	44	+94	+144			
35	+85	+130	45	+95	+145			
36	+86	+132	46	+96	+146			
37	+87	+134	47	+97	+147			
38	+88	+136	48	+98	+148			
39	+89	+138	49	+99	+149			
40	+90	+140	50	+100	+150			

Nach dem 50. Mal Lernen erhöht sich der Rank nicht mehr.

Den Waffenrankbonus bekommen alle Nahkampfwaffenarten. Martial Arts und Adrenal Defense fallen jedoch nicht darunter.

Level-Bonus

Der Levelbonus gilt neben den üblichen Ausnahmen, wie z.B. Magiepunkte lernen, Sprüche studieren oder Language, nun auch nicht für Manöver in Armor und Adrenal Defense.

Level	Bonus				
1-10	+1.0	+2.0	+3.0	+4.0	+5.0
11-20	+0.5	+1.0	+1.5	+2.0	+2.5
21-30	+0.2	+0.4	+0.6	+0.8	+1.0
ab 31	0	0	0	0	0

Nach jeweils 10 Levels ändert sich der in auf Seite für die einzelnen Klassen angegebene Levelbonus wie in der Tabelle angegeben.

**Option: **Statt den Levelbonus abzuschwächen und den Levelbonus jeden Level zu geben, wird der

Levelbonus nur für jeden gelernten Skillrank dazugerechnet.

From:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/ - **RMS-Wiki**

Permanent link:
https://wiki.rms.rainer-muetze.de/rules/rms/skill-success?rev=1591122031

Last update: **2020/06/02 20:20**