

Steigerungs-HowTo

1. Schritt

- 1.1. Gute Eigenschaften: 3 mal den W20 rollen, höchste Zahl zählt. Es darf eine gute Eigenschaft um einen Punkt erhöht werden, die kleiner oder gleich dieser Zahl ist. Ist keine Eigenschaft kleiner oder gleich der Zahl, darf die niedrigste Eigenschaft um einen Punkt erhöht werden.
- 1.2. Schlechte Eigenschaften: 3 mal den W20 rollen, niedrigste Zahl zählt. Es darf eine schlechte Eigenschaft um einen Punkt gesenkt werden, die größer oder gleich dieser Zahl ist. Ist keine schlechte Eigenschaft größer oder gleich der Zahl, darf die höchste schlechte Eigenschaft um einen Punkt gesenkt werden.

2. Schritt

- 2.1. Lebensenergie für Nicht-Zauberer und Magiedilettanten: 2 mal den W6 werfen, höhere Zahl zählt. Das ist der Zugewinn an LE
- 2.2. Ausdauer: ist gleich LE + KK
- 2.3. Astralenergie
 - 2.3.1. für Magier: 2 mal den W6 werfen, höhere Zahl zählt und darf beliebig auf LE und AE verteilt werden
 - 2.3.1.1. zusätzlich kaufbar für 10 ZF-Steigerungen: 2 mal den W6 werfen, höhere Zahl zählt. 2 addieren, zu AE (und nur AE) hinzufügen.
 - 2.3.2. für Magiedilettanten: Maximal 2 der LE-Punkte aus 1.3 dürfen in AE umgewandelt werden
 - 2.3.3. für Elfen, Hexen, Druiden, Schelme: 2 mal den W6 werfen, höhere Zahl zählt. 2 addieren, Ergebnis darf beliebig auf LE und AE verteilt werden
- 2.4. Magieresistenz: $(MU + KL + Stufe)$ durch drei teilen, Abrunden. Doppelten AG abziehen. Evt. Modifikator aufaddieren (s.u.), Ergebnis ist MR

3. Schritt

- 3.1. Attacke-Basiswert: Wie Formel, echt runden
- 3.2. Parade-Basiswert: Wie Formel, echt runden
- 3.3. Fernkampf-Basiswert: Wie Formel, abrunden
- 3.4. Ausweichen: Wie Formel, abrunden und volle BE abziehen

4. Schritt

- 4.1. Eigenschaftswerte updaten!
- 4.2. alle Talente (zusammen, Markierung dient nur Orientierung für später)
zusammen steigern, Nicht-Zauberer 30 Versuche, andere nachschlagen:
 - 4.2.1. Entscheiden, ob Talent mit Wert größer oder gleich 10 gesteigert werden soll, wenn ja weiter bei 4.2.3 sonst
 - 4.2.2. 2W6 würfeln, Augen addieren. Es darf jedes Talent um einen Punkt erhöht werden, das kleiner dem Würfelerggebnis ist (NICHT kleiner oder gleich!) UND das noch nicht um die maximale Punktzahl pro Stufe gesteigert wurde (siehe Angabe über der jeweiligen Talentgruppe). Zu kleine Würfe ruhig auch einmal verfallen lassen. Talent als "einen Punkt diese Stufe gesteigert" markieren (Strichliste daneben oder so).
 - 4.2.3. 3W6 würfeln, Augen addieren. Es darf jedes Talent um einen Punkt erhöht werden, das kleiner dem Würfelerggebnis ist (NICHT kleiner oder gleich!) UND das noch nicht um die maximale Punktzahl pro Stufe gesteigert wurde (siehe Angabe über der jeweiligen Talentgruppe) UND das bereits über 9 liegt. Talent als "1 Punkt mehr diese Stufe" markieren (Strichliste daneben oder so).
 - 4.2.4. Strich in Gesamtliste machen (d.h. für jeden WURF einen Strich machen, nicht nur für jeden tatsächlich gesteigerten Punkt!). Wenn Liste voll (Nicht-Zauberer: 30 Versuche, andere: bitte nachschlagen), ENDE, sonst zurück zu 4.2.1

5. Schritt

- 5.1. Für jede Waffenart nun die Werte von 4.2 (Waffentalente) auf die Basiswerte in Sektion 3 verteilen. Beispiel: TaW Schwerter 7, AT und PA-Basiswerte sind 8. Mögl. Aufteilungen auf AT/PA in Sektion 5: 12/11 oder 13/10 oder 10/13...

6. Schritt

- 6.1. Tatsächliche Waffenwerte updaten. Achtung: Maximalwerte für AT/PA sind immer 18/17. Behinderung (unter Rüstung zu sehen) ggfs. abziehen. Wie viel BE tatsächlich abgezogen wird hängt von der Waffenkategorie ab, Beispiel für Schwerter: tatsächliche BE = BE - 2; für Äxte: tatsächliche BE = BE - 3. Bei ungerader tatsächlicher BE muss die PA benachteiligt werden, sonst immer gleich verteilen
- 6.2. Ggfs. den KK-Zuschlag neu berechnen und bei den TP mit vermerken