

Spezielle Eigenschaften und
Nebenfertigkeiten

Sprachen

Vermögen

BASIC FANTASY ROLLENSPIEL

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.

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/Versteinerung:
-Drachenodem:
-Zaubersprüche:

Allg. Fähigkeitswurf: