

Werkblatt Elfling RPG Proben

Verwendete Würfel: Schulwürfel (0 – 10 plus Joker)

Probensysteme:

Option 1 ist das ursprüngliche Poolsystem, bei dem die Auren die gleichfarbigen Würfel modifizieren.

Option 2 ist das Poolsystem ohne Modifikation der Würfel.

Option 3 ist ein einfaches 1W12 + Attribut + evtl. Modifikation durch die Aura.

Option 4 ist ein 2W12 + Attribut System. Die Attributreichweite steigt auf max. 12 bis 15.

Option 5 ist ein 2W12 Parallelwurfsystem ähnlich dem 2D20 System.

Option 6 ist wie Option 5 aber mit 3 Würfel.

Option 7 powered by Elfenfeuer ist ein spezielles Attribut plus Skill System

Option 1: 0 bis 12 Würfel Poolsystem mit Spezialwürfel und Auramodifikation

Je nach Attributhöhe werden bis zu 9 Würfel plus Karma (1 Würfel) plus Aura (bis 2 Würfel) geworfen. Mindestwurf pro Würfel ist normalerweise eine 7 oder grösser und wird als Erfolg gewertet. Joker gilt als 2 Erfolge.

Mindestwurf wird nur durch einen Zauberbuff und durch magische Gegenstände geändert.

Beispiel: Nahkampf hat 6 Punkte und bekommt von der Aura einen weiteren Würfel. Es werden somit 7 Würfel geworfen und gewertet. Es fallen: 1, 3, 7, 4, 8, J, 10. Das sind total 5 Erfolge (7, 8, 10 und J. J gilt als 2 Erfolge)

Option 2: 0 bis 10 Würfel Poolsystem mit Spezialwürfel

Je nach Attributhöhe werden bis zu 9 Würfel plus Karma geworfen. Mindestwurf wird nur durch einen Zauberbuff und durch magische Gegenstände geändert.

Option 3: 1 Spezialwürfel

1W12 + Attribut + Modifikatoren gegen Schwierigkeitsgrad oder Gegner. Differenz des Besseren zum Schlechteren gilt als Anzahl Erfolge. Joker gilt als 12. Beispiel: Nahkampf 6 + Wurf 8 = 14. Gegner hat Nahkampf 3 und wirft 5 = 8. Das gibt für den Angreifer (14 – 8 = 6) 6 Erfolge.

Option 4: 2 Spezialwürfel plus zusätzlich ein Würfel in der Grösse 4-Seiter und einen in der Grösse 8-Seiter.

2W12 + Attribut + Modifikatoren gegen Schwierigkeitsgrad oder Gegner. Attributobergrenze erhöht. Die reinen Würfe geben je nach Summe einen zusätzlichen W4, W8 oder W12 als Bonus oder Malus. Varianz wird bei diesem System grösser

Option 5: 2 Spezialwürfel Parallelsystem

Jedes Attribut wird in Wert und Meisterung unterteilt. Wird der Wert erreicht oder unterboten, dann wird das als ein Erfolg gewertet. Wird die Meisterung erreicht oder unterboten, dann gilt der Wurf als 2 Erfolge. Da man 2 Würfel hat, können im Normalfall bis 4 Erfolge erreicht werden. Wird der Joker gemeistert, dann gilt das als 3 Erfolge, falls der Joker gewürfelt wird. Beispiel: Athletik hat 6 Punkte und 0 bis 1 gemeistert. Jeder Würfel von 2 – 6 werden jeweils als 1 Erfolg gewertet. Jeder Würfel von 0 – 1 werden jeweils als 2 Erfolge gewertet. Also gibt ein Wurf von einer 1 und einer 5 total 3 Erfolge.

Option 6: 3 Spezialwürfel Parallelsystem

Jedes Attribut wird in Wert und Meisterung unterteilt. Wird der Wert erreicht oder unterboten, dann wird das als ein Erfolg gewertet. Wird die Meisterung erreicht oder unterboten, dann gilt der Wurf als 2 Erfolge. Da man 3 Würfel hat, können im Normalfall bis 6 Erfolge erreicht werden. Wird der Joker gemeistert, dann gilt das als 3 Erfolge, falls der Joker gewürfelt wird. Beispiel: Athletik hat 6 Punkte und 0 bis 1 gemeistert. Jeder Würfel von 2 – 6 werden jeweils als 1 Erfolg gewertet. Jeder Würfel von 0 – 1 werden jeweils als 2 Erfolge gewertet. Also gibt ein Wurf von einer 8, einer 1 und einer 5 total 3 Erfolge.

Option 7: Powered by Elfenfeuer 1 Spezialwürfel

Jeder Charakter hat 3 Attribute und 9 Skills. Die Attribute reichen von -3 bis +3 und die Skills von -1 bis +6. Proben werden auf 1W12 + Attribut + Skill gegen Schwierigkeitsgrad (Durchschnitt 9) oder Gegner.