

Steigerungstabelle des Stufenfaktors

auf EW	Kosten:		Summe 0 bis Stufe
	Einzelstufe <small>(Einzelschritt für Stufen X-4 bis X)</small>	5er-Stufe <small>(5er-Schritt von X-5 bis X)</small>	
5	1	5	5
10	1	5	10
15	2	10	20
20	3	15	35
25	4	20	55
30	6	30	85
35	8	40	125
40	12	60	185
45	16	80	265
50	24	120	385
55	32	160	545
60	48	240	785
65	64	320	1105
70	96	480	1585
75	128	640	2225
80	192	960	3185
85	256	1280	4465
90	384	1920	6385
95	512	2560	8945
100	768	3.840	12.785

Lernkosten = Summe(Stufenfaktoren alter Wert bis neuer Wert) x pers.LKF

Lernpunkte (LP): 1 AEP = 1 SEP = 1 TEP = 1 LP; 1 LE je 100 LP (Rest verfällt).

Geld-Kosten: 1 TEP = 2 BS, 60 TEP/Tag; 1 LE = 3 SL, 5 LE/Tag.

Anrechnung auf jeweiligen -FS^(Fähigkeitsstand): AEP / SEP voll, 4 TEP = 1 FP.

Abschluss: LE verfallen zu 50 % nach Lernphase, TEP verfallen ganz.

Kampfwerte

Schadensbonus bei Waffen

EW(Angriff)	Schadensbonus: Nahkampf	Schadensbonus: Wurfwaffe
0-15	-2	-2
16-25	-1	-1
26-40	0	0
41-50	+1	+1
51-60	+2	+1
61-75	+3	+2
76-90	+4	+2
ab 91	+5	+3

IWB = 12 - RV/10; RAB = TFK/2 + RV/5

IW = mod-GW(A) + IWB

Dom = Rv + EW(Angr.) / 5 + EW(Abw.) / 5 - GMR

KEH = KP-Basis / 5 + Zusatz-KP / 15

HGW = HGW-Basis + Ringen

Basis(ungelernte Kampftechnik) = 14

Variable Charakterwerte

Modifikation Sympathiewert:

Sym_{var} = Sym_{norm} - Abst - (Zyn / 2).

Modifikation Selbstbeherrschung:

Sb_{var} = Sb_{norm} + Abst - nBel.

Anrechnung neuer Punkte:

verfallende Punkte = (AEW(Abst + Zyn) - 80) %

Auswürfeln der einzelnen Punkte mit W10:

- 1: Abst,
- 2: Zyn,
- 3: nBel,
- 4 - 8: frei verteilbar,
- 9, 10: Punkte verfallen.

Sprachgrenzen beim Lernen

Summe(EW(Sprache [SF+BF]) - 40) ≤ Log + Int / 2 + EW(Linguistik).

(Ausnahmen möglich, Sprache unter 40 zählt als 0!
s. Regelwerk Sprachen, Lesen/Schreiben analog)