

Legenden von Gramur

Wandler zwischen den Welten



Dieses Regelwerk wurde vor allem für die Pen and Paper Kampagnen in der Welt von Gramur geschaffen, kann aber auch problemlos auf andere Welten übertragen werden.

In diesem Regelwerk findest du alle, für das Spiel notwendigen, Regeln, weitere Anpassungen dieser sind natürlich dem jeweiligen Spielleiter überlassen, werden aber nur begrenzt empfohlen.

Weitere Informationen, sowie vorgefertigte Kampagnen und weitere Hilfestellungen findest du zum kostenlosen Download unter: draconigen.net

Copyright:

Dieses Regelwerk wurde von den Draconigen Studios entworfen. Eine Verwendung im kostenlosen Umfeld ist gestattet, jedoch ist der Verkauf strengstens untersagt!

Inhaltsverzeichnis

1 Einführung.....	4
2 Grundlagen.....	4
2.1 Die Battlemap.....	4
2.2 Bewegungsaktion.....	4
2.3 Regeneration und Heilung.....	4
2.3.1 Heilung durch Tränke.....	5
2.3.2 Regeneration durch ausruhen.....	5
2.3.3 Heilmagie.....	5
2.4 Essen und Trinken.....	5
3 Das Würfelsystem.....	6
3.1 Erfolgswürfe.....	6
3.2 Schadenswürfe.....	6
3.3 Fernkampfwürfe.....	7
3.4 Konkurrierende Würfe.....	7
3.5 Kritische Würfe, Boni und Kritische Fails.....	7
3.6 Einsetzen der Ultimate Attacke.....	8
3.6.1 Aufladen der Ultimate für erneute Verwendung.....	8
4 Rundenbasierte Kämpfe.....	8
4.1 Bewegung im Kampf.....	8
4.2 Konteraktionen im rundenbasierten Kampf.....	9
5 Statuseffekte.....	9
5.1 Gift.....	9
5.2 Blutungsschaden.....	10
5.3 Alkoholisierung.....	10
6 Das Attributsystem.....	11
6.1 Attributveränderungen.....	11
6.1.1 Temporär.....	11
6.1.2 Permanent.....	12
7 Meilensteine und Verbesserungen.....	12
7.1 Was ist ein Meilenstein.....	12
7.2 Verbesserungen durch Meilensteine.....	12

7.3 Verbesserung von Attributen durch Meilensteine.....	12
8 Berufe und Fähigkeiten.....	13
8.1 Fähigkeiten.....	13
8.2 Berufe.....	13
8.3 Verbesserung von Berufen und Fähigkeiten.....	13
9 Vorlagen für den Charakterbau.....	14
9.1 Grundwerte der Völker.....	14
9.1.1 Drachen.....	14
9.1.2 Elfen.....	15
9.1.3 Menschen.....	16
9.1.4 Zwerge.....	17
9.2 Charakterbogen Beispiel.....	18
10 Weiterführende Informationen und Support.....	19
10.1 Informationen zur Welt Gramur.....	19
10.2 Forum und Support.....	19
10.3 Charaktersheet als PDF.....	19
10.4 Austausch und Socialmedia:.....	19

1 Einführung

Dieses Regelwerk wurde von den Draconigen Studios konzipiert und eignet sich vor allem für Rollenspiele im Fantastischen und Mittelalter. Bei diesem Regelwerk wurde auf ein System Wert gelegt, das dem Spielleiter möglichst viele Freiheiten lässt, aber dennoch die wichtigsten Punkte abdeckt.

Zu Beginn ist anzumerken, dass es ein Aufleveln wie in anderen Systemen hier nicht gibt. Dieses Regelwerk verzichtet komplett auf ein Levelsystem und Erfahrungspunkte. Stattdessen werden Verbesserungen in Form von Ausrüstung und neuen Zaubern im Laufe der Story als Meilensteine vergeben. Wie das geschieht, obliegt komplett dem Spielleiter!

2 Grundlagen

2.1 Die Battlemap

Die Battlemap kann sowohl aus Quadraten bestehen als auch aus Hexagonen, wobei ein hexagonales System besser ist, um auch Bewegungen, die schräg verlaufen, besser darstellen zu können.

Ansonsten gilt, ein Feld auf der Battlemap (egal ob Quadrate oder Hexagone) entspricht einem Meter. Dies ist später wichtig, um die Bewegungsgeschwindigkeit bzw. die Reichweite von Waffen festzulegen.

2.2 Bewegungsaktion

Außerhalb von Kämpfen ist die Bewegung frei dem Spielleiter überlassen, ob er diese gänzlich erlaubt oder rundenbasiert regelt (Wir empfehlen eine freie Bewegung). In Kämpfen hingegen verbraucht jede Bewegung eine der vorhandenen Aktionen pro Runde (mehr dazu im Kapitel rundenbasierte Kämpfe). Die Distanz, wie weit sich ein Charakter bewegen kann, ist abhängig von dem Schnelligkeitswert dessen Zahl auch die Reichweite in Metern angibt, die pro Aktion maximal möglich sind.

2.3 Regeneration und Heilung

Es gibt eine Vielzahl von Wegen, sich zu heilen, dazu zählen sowohl die Magie, Tränke als auch normale Medizin und natürlich auch das Ausruhen. Dabei kann der Maximalwert an Lebenspunkten jedoch nicht überschritten werden!

2.3.1 Heilung durch Tränke

Die Heilung mithilfe von Heiltränken ist die wohl schnellste und effektivste Methode, da dem Anwender die entsprechenden Lebenspunkte des Trankes sofort gutgeschrieben werden.

2.3.2 Regeneration durch ausruhen

Durch ausruhen werden ebenfalls Lebenspunkte regeneriert. Für jedes mal, wenn die Charaktere erholsam schlafen, erhalten sie 20 Lebenspunkte zusätzlich gutgeschrieben. Sollte der Schlaf gestört oder unterbrochen werden, so verringert sich diese Anzahl.

Folgende Tabelle beinhaltet weitere Beispiele:

Erholsamer Schlaf	5 Lebenspunkte pro 2 Stunden (IT Zeit)
Schlaf der gestört wurde	5 Lebenspunkte pro 2 Stunden geteilt durch 2 (IT Zeit)
Pause ohne Schlaf	Ein Lebenspunkt pro 2 Stunden
Pause unter 2 Stunden	Keine Regeneration

2.3.3 Heilmagie

Heilmagie wirkt nicht sofort, wenn sie angewendet wird und ist mehr ein Supportzauber, den jeder Magier erlernen kann. Dabei wird zum einen die Regeneration beim Ausruhen, nach erfolgreichen wirken, verdoppelt.

Des weiteren ist es möglich, den Zauber auf einen Aktiven Charakter anzuwenden, der pro Ingame-Stunde einen Lebenspunkt regeneriert.

Kurz gesagt, die Heilmagie beschleunigt nur die natürliche Heilung und bietet keinerlei Hilfe im Kampf selbst!

2.4 Essen und Trinken

Im Laufe des Spiels müssen die Charaktere natürlich auch Essen und Trinken zu sich nehmen, was eigentlich klar ist. Hierbei gibt es keine festgelegte Zeit, wie oft etwas zu sich genommen wird, sondern dies liegt komplett in der Entscheidung des Spielleiters.

Sollten die Charaktere jedoch über längeren Zeitraum nichts essen oder trinken, wird die natürliche Regeneration beim Ausruhen halbiert! Sollte der Spieler sich weiterhin entscheiden, nichts zu sich zu nehmen, werden Lebenspunkte nach Ermessen des Spielleiters abgezogen. Hierbei sollte darauf geachtet werden, dass dies in einem angemessenen Rahmen geschieht!

3 Das Würfelsystem

Für dieses Rollenspiel werden mindestens die folgenden Würfel benötigt:

- 2 D6 Würfeln
- 1 D4 Würfel
- 1 D8 Würfel
- 1 D10 Würfel
- 1 D12 Würfel
- 1 D20 Würfel

3.1 Erfolgswürfe

Alle Würfe auf Aktionen, welche entscheiden ob es einen Erfolg oder Fehlschlag gibt, erfolgen mit 2 D6 (6-seitiger Würfel) auf die Skills. Ist der Wert der Skillpunkte gleich oder höher als der gewürfelte Wert, ist dies ein Erfolg. Wenn die Anzahl der Skillpunkte jedoch unter dem gefallenen Wert liegt, so ist die Aktion fehlgeschlagen.

Beispiel:

Der Charakter hat einen Stärke wert von 7.

Er würfelt mit 2 D eine 3, so ist dies ein Erfolg

Er würfelt mit 2 D eine 7, so ist dies gerade noch ein Erfolg

Er würfelt mit 2 D eine 8, so ist dies ein Fehlschlag und der Angriff scheitert

Das selbe Prinzip gilt für jeden Wurf, auf jeden Skill.

3.2 Schadenswürfe

Der Schaden wird abhängig von der Stärke der Waffe geworfen, hierbei sind bei den Waffen meist Schadenswerte von beispielsweise 4-12 Schaden gegeben. Bei diesem Beispiel bedeutet das, dass ihr einen D12 werft und die geworfene Zahl der verursachte Schaden ist, mit einem sicheren Grundschaden von 4 Punkten der unabhängig vom Wurf ist. Selbiges gilt auch für die Magie.

3.3 Fernkampfwürfe

Fernkampfwürfe gehen immer auf den Wert *Geschicklichkeit*, das bedeutet, das ein Bogenschütze einen Erfolg auf *Geschicklichkeit* werfen muss, um zu treffen.

Sonderfall *Magie*

Bei *Magie* ist im Fernkampf ein Sonderfall gegeben, da zunächst die *Magie* mit einem *Intelligenzwurf* beschworen werden muss. Ab einer Distanz von 3 Metern (3 Felder) ist zusätzlich ein *Zielwurf* auf *Geschicklichkeit* notwendig, um zu treffen.

3.4 Konkurrierende Würfe

Konkurrierende Würfe stellen ein Kräftemessen zwischen zwei Parteien dar. Beispielsweise das *Armdrücken* kann ein solcher Wurf sein.

Am Beispiel des *Armdrückens* werfen beide Charaktere einen Erfolgswurf auf *Stärke*, derjenige, der am weitesten unterpunktet gewinnt. Sollten beide Charaktere einen Gleichstand erzielen, wird neu geworfen.

Weitere Beispiele für solche Würfe wären beispielsweise das *Aufhalten* eines anstürmenden Feindes, das *Tauziehen* oder die Charaktere, welche sich gegenseitig *wegzuschieben* versuchen.

3.5 Kritische Würfe, Boni und Kritische Fails

Folgende Boni sind bei Erfolgen möglich

Bei einer Unterpunktung von 0-2 Erfolgt kein Kritischer Treffer

Bei einer Unterpunktung von 3 oder mehr Erfolgt eine Schadenssteigerung von 50%

Bei einer geworfenen 2 (1er Pasch!) erfolgt ein Kritischer Treffer mit doppeltem Schaden.

Bei Misserfolgen gibt es zum Fail bei dem nichts passiert noch den Kritischen Fail. Dieser tritt nur ein, wenn der Spieler mit 2D6 eine 12 Würfelt. Ein Kritischer Fail bedeutet, das der Spieler sich oder einem nahem Teammitglied versehentlich den Schaden zufügt oder den Gegenstand, mit dem er interagiert dabei beschädigt oder Zerstört.

Wenn bei der Berechnung der 50% Kommastellen auftreten, so sind diese immer aufzurunden.

3.6 Einsetzen der Ultimate Attacke

Die Ultimate ist der Spezialangriff eines jeden Charakters, welcher nur einmal bis zu einer erholsamen Rast verwendet werden kann. Dieser benötigt einen Erfolgswurf auf den Spezialwert des Charakters. Ist diese ein Erfolg, so ist sie verbraucht. Bei einem Misserfolg bleibt diese vorhanden. Sollte bei der Ultimate ein Krit Fail geworfen werden, so entscheidet der GM über das Ausmaß der Zerstörung.

3.6.1 Aufladen der Ultimate für erneute Verwendung

Um die Ultimate erneut zu verwenden, muss sich diese erst wieder aufladen, unabhängig davon, was diese verursacht. Die Aufladung ist über zwei Wege möglich.

Aufladung durch Schlaf

Die einfachste Variante ist der erholsame Schlaf, welcher jedoch mindestens 6 IT Stunden betragen muss, damit die Ultimate erneut genutzt werden kann.

Aufladung durch Leystone

Leystone sind sehr selten und verbrauchen ihre Ladung bei der Nutzung. Diese können unter anderem als „Munition“ zum Aufladen der Ultimate genutzt werden. So kann eine Ultimate beispielsweise auch mehrfach im selben Kampf genutzt werden.

4 Rundenbasierte Kämpfe

Alle Kämpfe laufen rundenbasiert ab, dabei wird vor Beginn eine Turnorder festgelegt, in welcher Reihenfolge die Spieler an der Reihe sind in diesem Kampf.

Pro Runde hat jeder Spieler zwei Aktionen, bei denen er frei aussuchen kann, was er machen möchte. Eine Aktion kann sowohl ein Angriff, als auch eine Bewegung sein. Natürlich sind auch zwei Angriffe oder zwei Bewegungen in einer Runde möglich.

Sprechen untereinander zählt hierbei nicht als Aktion, es sei denn der Charakter hält eine ganze Rede.

4.1 Bewegung im Kampf

Auf der Battlemap zählt ein Kästchen bzw. Hexagon als ein Meter, der Schnelligkeitwert des Spielers gibt dabei an, wie viele Meter sich dieser pro Aktion bewegen darf.

4.2 Konteraktionen im rundenbasierten Kampf

Jedem Charakter ist es grundsätzlich möglich, einmal pro Runde eine Konteraktion auszuführen, wenn der Gegner einen Angriff startet (Ultimative Angriffe und kritische Würfe treffen immer).

Ausnahme: Ultimate kontert Ultimate!

Hierbei kann der Spieler sowohl ausweichen als auch blocken. Hierbei gilt wieder das Standard-Würfelsystem.

5 Statuseffekte

5.1 Gift

Vergiftungen gibt es in verschiedener Form und Stärke. Giftschaden wird dabei immer einmal pro Zug des Vergifteten angerechnet. Die Anrechnung bzw. der Wurf erfolgt immer zu Beginn des Zuges des vergifteten Charakters

Der Giftschaden kann in folgenden Stärken auftreten:

Stärke des Giftes	Schaden Pro Runde	Zu werfender Würfel
Schwach	1-4	1D4
Mittel	1-8	1D8
Stark	1-12	1D12

Die Dauer der Wirkung des Giftes ist im Rundenbasierten Kampf beträgt minimal 4 und maximal 12 Runden. Hierbei sollte ein D12 gewürfelt werden.

Wann endet der Giftschaden?

Der Giftschaden endet entweder nach der geworfenen Anzahl an Runden oder wenn ein Gegengifttrank zu sich genommen wird.

Bei Gegengifttränken gilt, er wirkt nicht bei exotischen Giften! Dem Spielleiter muss es schließlich möglich sein, auch Gifte in die Story zu packen, die sich nicht so einfach heilen lassen.

5.2 Blutungsschaden

Der Blutungsschaden wirkt wie auch der Giftschaden einmal pro Runde, immer am Anfang des Zuges des betroffenen Charakters. Der Blutungsschaden wird immer mit einem D4 geworfen und mit der Anzahl der Verletzungen, die einen Blutungsschaden verursachen multipliziert! Der Wurf erfolgt jede Runde erneut.

Dauer

Der Effekt hält solange, bis die Wunde versorgt wurde

Beispiel:

Der Gegner hat 3 klaffende blutende Wunden und die Geworfene Zahl beträgt 2. In diesem Fall wird die Geworfene 2 mit der 3 Multipliziert, was 6 Punkte Schaden ergibt!

5.3 Alkoholisierung

Ja auch eure Helden im Rollenspiel können betrunken werden, dabei gibt es verschiedene Grade der Betrunkenheit, die euch verschiedene Maluse geben.

Die Stärke der Alkoholisierung wird direkt beim Konsum von Alkohol gewürfelt. Hierbei wirft der Spieler einen D6!

Er wirft eine 1

Der Charakter ist nüchtern, der zu sich genommene Alkohol scheint ihm nichts zu tun

Er wirft eine 2 oder 3

Der Charakter ist leicht angeheitert und rechnet ab sofort jedem geworfenen Wert bei Erfolgswürfen +1 an!

Er wirft eine 4 oder 5

Der Charakter ist merklich angetrunken und wankt leicht hin und her. Die Sprache ist nicht mehr komplett verständlich und er rechnet ab sofort jedem geworfenen Wert bei Erfolgswürfen +2 an!

Er wirft eine 6

Der Charakter ist komplett dicht und die Sprache kann als solche nicht mehr identifiziert werden! Alle Erfolgswürfe werden nun mit 3D6 anstelle von 2D6 geworfen!

Der Charakter ist zudem nicht mehr in der Lage, geradeaus zu gehen

Dauer:

Im Kampf mindestens 6 Runden, alles andere darf der Spielleiter anhand der konsumierten Menge an Alkohol entscheiden! Es soll ja schließlich eine Strafe sein. Ob für den SL oder die Spieler, das wird die Gruppe selbst herausfinden müssen.

6 Das Attributsystem

Jede der Rassen hat eigene Grundwerte, von denen auszugehen ist. Die Grundwerte sind normalerweise fest, lassen sich jedoch verändern, sofern der Spielleiter dies zulässt. Ansonsten gibt es bei jeder Rasse eine gewisse Anzahl frei verteilter Skillpunkte, die bei den Grundwerten der jeweiligen Rasse angegeben sind. Wichtig: Die Lebenspunkte und die Grundverteidigung sind nicht veränderbar. Attribute können dabei den Wert 10 nicht überschreiten (Temp Buffs ausgenommen)!

6.1 Attributveränderungen

Die Attribute bleiben das gesamte Spiel über erhalten und können sowohl permanent als auch Temporär verändert werden.

6.1.1 Temporär

Beispiele für temporäre Veränderungen sind beispielsweise Flüche oder Tränke. Diese können sowohl einen Bonus als auch einen Malus auf die Attribute geben. Jedoch kann pro Trank oder Fluch der Wert nur um maximal +/- 3 verändert werden. Empfohlen werden jedoch nur kleine Veränderungen um jeweils einen Punkt. Die Dauer der Wirkung ist vom Spielleiter festzulegen. Es können aber auch die folgenden Empfehlungen verwendet werden.

Empfehlungen:

Bonus/Malustränke mit einer Wirkung von +/-1	3-10 Runden
Bonus/Malustränke mit einer Wirkung von +/-2	1-7 Runden
Bonus/Malustränke mit einer Wirkung von +/-3	1-5 Runden

Bei leichten Flüchen kann auch eine Bedingung genannt werden, die es benötigt, um diesen zu brechen. Dabei kann der Fluch eine unbegrenzte Dauer besitzen. Hier sollte er den Wert jedoch nicht um mehr als einen Punkt verändern!

Bei Verletzungen können natürlich ebenso Maluse erteilt werden, hierbei hält der Malus so lange, bis die Verletzung behandelt wurde.

6.1.2 Permanent

Permanente Änderungen sind beispielsweise Rücksetzungen, welche es ermöglichen, alle Attributspunkte neu zu verteilen. Dies ist nur beim Hüter der Zeit möglich, welcher durch einen hohen Magier gerufen werden kann oder bei Magiern, die ihm direkt unterstehen.

7 Meilensteine und Verbesserungen

7.1 Was ist ein Meilenstein

Meilensteine bezeichnen große oder besondere Ereignisse im Verlauf einer Kampagne. Dies können sowohl Storyabschnitte als auch abgeschlossene Quests oder spezielle vom Spielleiter definierte Errungenschaften sein.

7.2 Verbesserungen durch Meilensteine

Da es keine Level oder dergleichen gibt, welche die Spieler erreichen müssen, gibt es hier die Meilensteine. Ist ein vom Spielleiter definierter Meilenstein erreicht, so können die Spieler eine Verbesserung in Form von Questbelohnungen, oder Fähigkeiten-Verbesserungen erhalten.

Fähigkeiten Verbesserungen bezeichnen hierbei beispielsweise Fähigkeiten wie das Schlösserknacken oder die Schmiedekunst als Beispiel. Diese Starten für gewöhnlich mit einem Wert von 7, auf welche ein Erfolgswurf notwendig ist. Durch Meilensteine können diese Werte erhöht und somit die Erfolgswahrscheinlichkeit gesteigert werden.

7.3 Verbesserung von Attributen durch Meilensteine

Eine solche Verbesserung ist nicht möglich, Attribute können nur wie im Kapitel das Attributsystem verändert werden

8 Berufe und Fähigkeiten

8.1 Fähigkeiten

Jeder Charakter kann Spezialisierungen erlernen, wie beispielsweise Schlösserknacken oder Spurenlesen. Ab diesem Punkt nutzt er anstelle seines normalen Attributwurfes den Wurf auf die jeweilige Fähigkeit, die mit einem Wert von 7 beginnt.

Beispiel:

Der Spieler möchte ein Schloss knacken und wirft eine 5, so hat er bestanden, da sein Schlösserknacken Wert auf 7 liegt.

8.2 Berufe

Gleich den Fähigkeiten können Berufe erlernt werden, wie beispielsweise das Schmieden. Hierbei erlernt der Charakter die Herstellung von Objekten aus Grundmaterialien, die er in der Spielwelt findet. Auch hier beginnt der Wert mit dem Grundwert von 7.

Die maximale Anzahl der Berufe ist dabei auf 2 pro Charakter begrenzt.

8.3 Verbesserung von Berufen und Fähigkeiten

Die Verbesserung der Berufe und Fähigkeiten erfolgt ebenfalls über Meilensteine. Siehe Kapitel Meilensteine und Verbesserungen.

9 Vorlagen für den Charakterbau

9.1 Grundwerte der Völker

9.1.1 Drachen

Grundwerte

Gesundheit:	150
Verteidigung:	1
Stärke	9
Intelligenz	6
Geschicklichkeit †	3
Schnelligkeit	2
Wahrnehmung	6
Spezial	7
Frei verteilbare Skillpunkte: 5	

Sonderregel: Da der Drache keine gewöhnlichen Waffen tragen kann, verursacht jeder Klauenangriff 1-12 Schaden (D12 Würfel Wurf bei erfolgreichen angriff)

Sonderfähigkeiten:

- Elementaratem: (Ultimate) **WICHTIG:** Diese Fähigkeit erteilt einen kegelförmigen Flächenschaden/-effekt 7 Felder nach vorne. Sie kann erst nach dem Schlafen erneut verwendet werden, wie jede andere Ultimate auch!
- Bei jedem Ausweichversuch gegen Fernkampfangriffe sind +2 der geworfenen Zahl anzurechnen (vermindert ausweichchance!)
- Fliegen
- Kann einen Reiter, der kein Drache ist tragen.
- Kann nur Speziell für Drachen angefertigte Ausrüstung Tragen, Standard Loot ist nicht verwendbar!
- Kann sich **nicht** geräuschlos bewegen. Entscheidungswurf ist notwendig, ob der Gegner einen Drachen hört. Der Wurf erfolgt mit einem D6 Würfel durch den Spielleiter. Die Zahlen 1 und 6 sind ein Erfolg, bei allen Anderen wird der Drache gehört.

9.1.2 Elfen

Grundwerte

Gesundheit:	100
Verteidigung:	0
Stärke	2
Intelligenz	7
Geschicklichkeit	7
Schnelligkeit	5
Wahrnehmung	5
Spezial	7
Frei verteilbare Skillpunkte:	5

Sonderfähigkeiten:

- Meisterbogenschütze: Von jedem Geschicklichkeitswurf, ob der Pfeil trifft, sind 2 Punkte von der Gewürfelten Zahl abzuziehen.
- Schnelligkeit +1 in Kämpfen, da sehr flink von Natur aus

9.1.3 Menschen

Grundwerte

Gesundheit:	100
Verteidigung:	0
Stärke	6
Intelligenz	4
Geschicklichkeit	8
Schnelligkeit	3
Wahrnehmung	5
Spezial	7
Frei verteilbare Skillpunkte:	5

Sonderfähigkeiten:

- Geübter Umgang mit Dietrichen, bei Nutzung von Dietrichen sind 2 Punkte auf den Geschicklichkeitswurf abzuziehen (sofern Umgang mit Dietrichen gelernt).
- Bei Nutzung von Schilden werden jedem Verteidigungswurf werden 2 Punkte vom Wurfresultat abgezogen! (Höhere Blockwarscheinlichkeit)

9.1.4 Zwerge

Gesundheit:	120
Verteidigung:	1
Stärke	8
Intelligenz	3
Geschicklichkeit	7
Schnelligkeit	3
Wahrnehmung	5
Spezial	7
Frei verteilbare Skillpunkte:	5

Sonderfähigkeiten:

- Bonus auf alle Handwerklichen Tätigkeiten, bei jedem Erfolgswurf auf *Geschick* außerhalb von Kämpfen ist nur die Hälfte der geworfenen Zahl zu werten. Kommawerte werden immer aufgerundet!
- Bei Diplomatischen *Gesprächen* ist jedem Intelligenz Erfolgswurf +1 Punkt anzurechnen!
- Jeglicher *Giftschafen* -50% Schaden

9.2 Charakterbogen Beispiel

Gramur



Name:

Volk:

Geschlecht:

Stärke	Intelligenz	Geschicklichkeit	Schnelligkeit	Wahrnehmung
Spezial: 7				

Max. Lebenspunkte	Angelegte Ausrüstung
Beruf:	
Fähigkeiten/Zauber	Verteidigungswert:
Inventar	Notizen

10 Weiterführende Informationen und Support

10.1 Informationen zur Welt Gramur

Da diese Informationen stetig erweitert werden und von ihrem Umfang, die Länge des Regelwerkes sprengen würden, verweisen wir in diesem Fall auf unser Wiki.

wiki.draconigen.net

Dort werden nach und nach immer mehr Informationen und Geschichten rund um die Welt Gramur an der wir seit Jahren Arbeiten veröffentlichen!

10.2 Forum und Support

Die Draconigen Studios betreiben auch ein Communityforum, das ihr unter <https://ikosa-dragons.de/> erreichen könnt!

Unseren Support erreichst du unter: <https://draconigen.net/Support/> oder per Mail an support@draconigen.net

10.3 Charaktersheet als PDF

Download: https://draconigen.net/index.php/de/downloads.html?task=weblink_go&id=37

10.4 Austausch und Socialmedia:

Discord: discord.gg/FtPMxPH

Telegram: <https://t.me/DraNet>

Twitter: https://twitter.com/Draconigen_net