

ATTRIBUTSPROBEN

ATTRIBUTSPROBEN

Meisterfestlegung: **2 bis 7 x Attributswert**
unter normalen Umständen x 5

Konzentration

Bezugsattribut: Wille+Intelligenz

Generell: Anheben bis 25% des Eigengewichtes geht ohne Schwierigkeiten. **Darüber:**
Stärke x 10 minus **Gewicht in Pfund** minus **Körperliche Abzüge**.

Hebeversuch - Maximal EMS 95 !

EE / E = Hebeversuch gelingt

F = Hebeversuch mislungen, Neuversuch möglich

EF = Hebeversuch mislungen, Verletzung (Verrenkt, Blockade, Bandscheibenvorfall, etc. - wie immer: Meisterentscheid! - 2W6: bis 9=L1, ab 10=S2)

Lasten Heben

Halteprobe: unmittelbar nach dem Anheben wird eine Halteprobe **Ausdauer x 10** minus **Gewicht in Pfund** minus **Körperliche Abzüge** durchgeführt.

EE / E = Halteversuch gelingt

F = Last muss wieder abgesetzt/fallengelassen werden

EF = Automatisches Fallenlassen, Verletzung (es besteht die Möglichkeit einer Verletzung (**Ausweichwurf**) oder einer Verrenkung wie oben !)

Solange die Halteprobe kein EF war, kann der Charakter wenigstens ein paar Schritte stolpern (Meisterentscheid!)

Kann die Last gehalten werden, kann sie auch getragen werden.

Lasten Halten

Bewegung mit Last (in Fuß / 10 sec): **Bewegung** minus **Körperlicher Abzug**
Ergebnis = 0 oder kleiner = Keine Bewegung !

Erschöpfung errechnet sich:

Gewicht (in Pfund) : **Ausdauer** = [gerundet] **Erschöpfungsgrade/Minute**

Lasten Tragen

Bezugsattribut: Gehörsinn

Sehr leise	GHRx2	Atmen; tropfendes Wasser hinter geschlossener Tür
Leise	GHRx3	Flüstern hinter geschlossener Tür; entfernte Schritte; Rascheln eines kleinen Tieres im Gebüsch
Mittellaut	GHRx4	Leise Unterhaltung hinter geschlossener Tür
Laut	GHRx5	Normale Unterhaltung hinter geschlossener Tür
Hörbar	GHRx6	Normale Unterhaltung hinter einer Gangbiegung

Toter Gegenstand: **2 Angriffe / Runde** (10 sec)

EF: Patzerwurf und Schadensprüfung für Waffe

Meisterfestlegung: Schadensfaktor (SF) für Gegenstand.

Wird mehr Schaden als SF verursacht, ist der Gegenstand zerstört

Gegenstände haben teilweise "Rüstungsschutz".

Nur Schadenswirkung > RS verursacht tatsächlich Schaden!

Tür	SF	Stumpf	Scharf
Holztür	2W6/Zoll Stärke	15	13
Tür mit Eisenbeschlägen	3W6/Zoll Stärke	16	16

Mechanisch Verstecktes: Geheimtür, -fach, etc.

Probe gegen **2 bis 7 faches des Tastsinnes** (ggf. auch Anteil Sehkraft n. Meisterentscheid) oder alt. gegen **Schlosserfertigkeit**

Magisch Verstecktes: Illusionszauber, o.ä.

Passive Probe gegen **Sensitivität (PSI)**.

bei Vermutung aktiv: **W100** gegen **Aurawert / Sensitivität**

Lauschen (aktiv)

analog: Geruch und Geschmack

Rohe Gewalt

Suchen / Untersuchen