

Rolemaster

Erfahrungspunktetabelle

Punkte für Zauber											
Spruchstufe gegen eigene Stufe	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5
1. Mal gesprochen	4	8	20	40	60	80	100	125	150	200	500
2.-20. Mal gesprochen	1	2	5	10	15	20	40	45	50	55	60
20+ Mal gesprochen	1	1	1	1	2	5	7	9	12	15	20
Spruchstufe gegen eigene Stufe	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5

Addiere Punkte für verbrauchte Magiepunkte.

Addiere Punkte für Zauber in besonders schwieriger Situation.

Sprüche über 5 über der eigenen Stufe sind ohne Ritual nicht zu Zaubern. Selbst mit Spruchmeisterschaft nicht.

Kampf-EP							
Stufe des Gegners	Erzielter Kritischer Treffer					große Wesen	gewaltige Wesen
	A	B	C	D	E		
1	5	10	15	20	25	20	40
2	10	20	30	40	50	40	80
3	15	30	45	60	75	60	120
4	20	40	60	80	100	80	160
5	25	50	75	100	125	100	200
6	30	60	90	120	150	120	240
7	35	70	105	140	175	140	280
8	40	80	120	160	200	160	320
9	45	90	135	180	225	180	360
10	50	100	150	200	250	200	400
pro St. über 10. erlittene	+5	+10	+15	+20	+25	+20	+40
	100	200	300	400	500	-	-

Punkte für Treffer	
Pro Trefferpunkt 1EP. Egal ob die Trefferpunkte erlitten, oder verursacht worden sind, sonst zählt:	
EP	Situationbedingt durch:
x 0,5	wenn in selber Runde selbst Bewusstlos geworden
x 2	wenn Gegner dadurch Bewusstlos
Diese Erfahrungspunkte werden wie folgt multipliziert.	
x 0	falls der Gegner bereits Tod ist oder im Sterben liegt.
x 0,1	falls der Gegner bewusstlos oder kampfunfähig ist
x 0,2	falls Gegner Geschockt/Benommen ist.
x 2	falls der Charakter allein gegen 1 oder mehrere Gegner antritt.

Erfahrungspunkte für Manöver			
Routine	0	Mittelschwer	50
Einfach	5	Schwer	100
Leicht	10	Sehr schwer	150
		Äußerst schwer	300
		Blanker Leichtsin	500
		Absurd	1000

Killpoints

EPs für das bezwingen von Gegnern			
Entweder berechnet man Anzahl Treffer + (20xStufe des Gegners) oder nimmt die untere Tabelle.			
Zusatzpunkte (Volk des Gegners)	Eigenes Volk	150	Dämon (Klasse) ² x 50
	Mensch	100	Drache 2000
	Zwerg	100	Adler 200
	Elb	100	Ork 75
	Halbling	100	Troll 200

Je nach SL-Auffassung sollte für die Tötung von Gegnern oben oder unten stehende Tabelle genutzt werden.

Bonus-Kill-Punkte-Tabelle													
Durchschnitts-Stufe d. Gruppe	Bonus EP-Code für Gegner												Durchschnitts-Stufe der Gruppe
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	
1-2	50	75	100	200	400	800	1200	1600	2000	3000	4000	5000	1-2
3-4	40	60	95	190	380	760	1140	1520	1900	2850	3800	4750	3-4
5-6	30	40	90	180	360	720	1080	1440	1800	2700	3600	4500	5-6
7-8	20	30	85	170	340	680	1020	1360	1700	2550	3400	4250	7-8
9-10	10	20	80	160	320	640	960	1280	1600	2400	3200	4000	9-10
11-12	-	10	75	150	300	600	900	1200	1500	2250	3000	3750	11-12
13-14	-	-	70	140	280	560	840	1120	1400	2100	2800	3500	13-14
15-16	-	-	65	130	260	520	780	1040	1300	1950	2600	3250	15-16
17-18	-	-	60	120	240	480	720	960	1200	1800	2400	3000	17-18
19-20	-	-	55	110	220	440	660	880	1100	1650	2200	2750	19-20
>20	-	-	50	100	210	400	600	800	1000	1500	2000	2500	>20
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	