

# Rolemaster

## Erfahrungspunktetabelle

Erfahrungspunkte durch Kritische Treffer						Diese Erfahrungspunkte werden wie folgt multipliziert.						Erfahrungspunkte für Manöver												
Erzielter Kritischer Treffer						x 0 falls der Gegner bereits Tod ist oder im Sterben liegt.						Routine 0												
Stufe des Gegners	A	B	C	D	E	x 0,1 falls der Gegner bewußtlos oder kampfunfähig ist						Einfach 5												
0	3	5	8	10	13	x 0,2 falls gegner Geschockt ist.						Leicht 10												
1	5	10	15	20	25	x 2 falls der Charakter allein gegen einen oder mehrere Gegner antritt						Mittelschwer 50												
2	10	20	30	40	50	<b>Bezwingen von Gegnern</b> Anzahl Treffer + (20xStufe des Gegners)						Schwer 100												
3	15	30	45	60	75	Zusatzpunkte (Volk des Gegners)	Eigenes Volk		150		Sehr schwer 150													
4	20	40	60	80	100		Mensch		100		Äußerst schwer 200													
5	25	50	75	100	125		Zwerg		100		Blanker leichtsinn 300													
6	30	60	90	120	150		Elb		100		Absurd 500													
7	35	70	105	140	175		Halbling		100		<b>Punkte für Treffer</b>													
8	40	80	120	160	200		Dämon		(Klasse) <sup>2</sup> x 50		Pro Trefferpunkt einen Erfahrungspunkt.													
9	45	90	135	180	225		Drache		2000		Egal ob die Trefferpunkte erlitten, oder													
10	50	100	150	200	250		Adler		200		verursacht worden sind.													
pro Stufe über der 10.	+5	+10	+15	+20	+25		Ork		75		x 0,5 EP wenn dadurch Bewusstlos													
eigen erlittene	100	200	300	400	500		Troll		200		x 2 EP wenn Gegnerdadurch Bewusstlos													
Erfahrungspunkte für Zaubern																								
Stufe Zauber	Stufe des Zaubernden								Stufe des Zaubernden								Stufe des Zaubernden							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19					
1	50	40	30	15	10	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
2	250	50	40	30	15	10	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
3	350	250	50	40	30	15	10	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
4	500	350	250	50	40	30	15	10	5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
5	600	500	350	250	50	40	30	15	10	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1					
6	650	600	500	350	250	50	40	30	15	10	5	1	1	1	1	1	1	1	1					
7	700	650	600	500	350	250	50	40	30	15	10	5	1	1	1	1	1	1	1					
8	850	700	650	600	500	350	250	50	40	30	15	10	5	1	1	1	1	1	1					
9	900	850	700	650	600	500	350	250	50	40	30	15	10	5	1	1	1	1	1					
10	950	900	850	700	650	600	500	350	250	50	40	30	15	10	5	1	1	1	1					
11	1000	950	900	850	700	650	600	500	350	250	50	40	30	15	10	5	1	1	1					
12	1050	1000	950	900	850	700	650	600	500	350	250	50	40	30	15	10	5	1	1					
13	1100	1050	1000	950	900	850	700	650	600	500	350	250	50	40	30	15	10	5	1					
14	1150	1100	1050	1000	950	900	850	700	650	600	500	350	250	50	40	30	15	10	5					
15	1200	1150	1100	1050	1000	950	900	850	700	650	600	500	350	250	50	40	30	15	10					
Die EPs für das Zaubern werden noch mit der Anzahl der verbrauchten Magiepunkte addiert. Sprüche die 5 Stufen über der eigenen sind können nicht ohne Hilfe von Ritualen ausgeführt werden. Eventuell werden noch EPs für die Wirkung des Zaubers aufgeschlagen, z.B. wenn der Zauberspruch für das Abenteuer wichtige Auswirkung hat... Spricht der Zaubernde einen Spruch zum ersten Mal, so erhält er die vierfachen EPs für den Spruch (maximal 200).																								