



## DYNAMISCHE ERFAHRUNGSPUNKTE - VERTEILUNG NACH MAGUS VALA

*„Erfahrung ist nicht das, was einem zustößt. Erfahrung ist das, was man aus dem macht, was einem zustößt.“*

**Aldous Huxley**

<u>Inhalt</u>	<u>Seite</u>
Schneller oder Langsamer Aufstieg?	2
Die vier Elemente der EP-Verteilung	2
Prinzip des dynamischen Aufstiegs	3 - 4
Intime – Zeitkalender	3
Dynamischer Aufstieg nach Grad und Stufe	5
Anmerkung zur Handhabung	5
Aufstiegsbogen nach den vier Elementen	6

# Schneller oder Langsamer Aufstieg?

Die Dynamische Ep-Verteilung orientiert sich an dem langsamen Aufstiegsmodell im Pathfinder Grundregelwerk. Für das mittlere Aufstiegsmodell sollten ein Drittel der EP hinzu addiert werden und für das schnelle Aufstiegsmodell zwei Drittel hinzu addiert werden (der Einfachheit halber).

Auf den niedrigen Stufen können die Charaktere relativ schnell aufsteigen und auf den hohen Stufen dann langsamer. Folgende Tabelle dient zur Darstellung des möglichen Stufenaufstiegs nach dem dynamischen Aufstiegsmodell:

<b>Charakterstufe</b>	<b>Spielabende / Sessions</b>
01 - 03	02 - 05
04 - 07	03 - 06
08 - 11	05 - 10
12 - 15	08 - 15
16 - 19	10 - 20

Grundsätzlich ist es eher schwierig schnell aufzusteigen, aber die Möglichkeit besteht, wenn die Charaktere alle Elemente des Rollenspiels sehr gut erfüllen. Auf der folgenden Seite werden die Elemente des dynamischen Aufstiegssystems genauer erläutert.

## Die Vier Elemente der EP-Verteilung:

1. **Gutes Rollenspiel** sollte das wichtigste Kriterium sein, Erfahrungspunkte zu erhalten. Ansonsten ähnelt das Szenario nur einem x-beliebigen Computerrollenspiel.
2. **Eine Quest** macht den Antrieb jeder Abenteurergruppe aus und sollte daher immer äquivalent belohnt werden.
3. **Intime – Zeitkalender**: Die Reise- und Aufenthaltsdauer einer Abenteurergruppe sollte immer berücksichtigt werden, da auch passiv Erfahrungen gesammelt werden können.
4. **Der Kampf** ist im Rollenspiel meist unausweichlich und bildet ebenfalls ein wichtiges Element einer Abenteurergruppe.

# Prinzip des dynamischen Aufstiegs:

Die Grade beschreiben die Aufstiegsmöglichkeiten. Grad 1 gibt die wenigsten Erfahrungspunkte und Grad 3 die meisten EP.

## 1. Rollenspiel:

Für schlechtes Charakterspiel und Störungen der Atmosphäre gibt es keine EP.

**Grad 1:** Kaum Charakterspiel. Wenig Beschreibung von Handlungen.

**Grad 2:** Gutes Charakterspiel mehrerer Charaktere. Schöne Beschreibung einzelner Handlungen der Charaktere. Viel Dialog unter den Spielern.

**Grad 3:** Außergewöhnliches Charakterspiel der Gruppe. Ausführliche Beschreibung von Handlungen der einzelnen Charaktere. Sehr viel Dialog unter den Spielern und gutes Anspielen von NSC's.

## 2. Quest:

Für sinnlose Aktionen und unpassende Handlungen gibt es keine EP.

**Grad 1:** Ansatzweise Verfolgung von Handlungssträngen. Viel Hilfestellung des Spielleiters.

**Grad 2:** Linearer Verlauf von Handlungsbögen mit eigener Lösung einzelner Segmente.

**Grad 3:** Ungewöhnlicher Handlungsverlauf mit vielseitigen Ideen der Charaktere und Lösungen ganzer Abschnitte.

**3. Intime - Zeitkalender:** Die Intime – Zeit wird nicht nach Graden berechnet, sondern nach Intime – Reise-/Aufenthaltsdauer. Folgende Tabelle gibt ein mögliches Beispiel:

Reise/ Aufenthalt	Gewöhnliche Schauplätze	Ungewöhnliche Schauplätze	Außergewöhnliche Schauplätze
Tage	01 EP	05 EP	10 EP
Wochen	05 EP	25 EP	50 EP
Monate	30 EP	150 EP	300 EP
Jahre	300 EP	1500 EP	3000 EP

**Gewöhnliche Schauplätze** sind den Charakteren relativ vertraut und stellen aufgrund ihrer Eigenarten nichts Befremdendes dar. Die Sprache in der Region ist den Charakteren bekannt und die Stadt und das Land sind nicht abnorm.

**Ungewöhnliche Schauplätze** sind besondere Herausforderungen der Umgebung. Beispielsweise: Ozeane, Wüsten, Dschungel, Gebirge, Eislanden, oder ähnliches. Auch Städte, in denen fremde Sprachen gesprochen werden oder Länder, die ungewohnte kulturelle Gegebenheiten aufweisen, können einen ungewöhnlichen Schauplatz beschreiben.

**Außergewöhnliche Schauplätze** sind fremde Welten, auf denen ungewohnte physikalische Gesetze herrschen. Beispielsweise die Ebenen oder die Finsterlande können so einen Schauplatz darstellen, aber auch seltsame Sphären oder Gebiete mit wilder Magie.

#### **4. Kampf:**

Für Kämpfe die überhaupt keine Herausforderungen sind gibt es keine EP.

**Grad 1:** Der Kampf stellt kaum eine Gefahr dar. Charaktere sind vielleicht überlegen oder in der Überzahl ihrer Gegner.

**Grad 2:** Der Kampf stellt eine ernsthafte Bedrohung da. Die Gegner sind den Charakteren ebenwürdig. Einzelne Charaktere werden gegebenenfalls schwer verletzt.

**Grad 3:** Der Kampf scheint aussichtslos. Die Herausforderung wirkt deutlich überlegen. Einzelne Charaktere werden tödlich verletzt oder sterben.

## Erläuterung der Formel zur EP-Berechnung:

**Grad 1:** Erforderlichen EP zum Aufstieg für die nächste Stufe durch die maximale Anzahl der Spielabende dividieren, das Ergebnis durch 3 teilen.

**Grad 2:** Das Ergebnis von Grad 1 und Grad 3 addieren und durch 2 teilen.

**Grad 3:** Erforderlichen EP zum Aufstieg für die nächste Stufe durch die minimale Anzahl der Spielabende dividieren, das Ergebnis durch 3 teilen.

# Dynamischer Aufstieg nach Grad und Stufe:

<b>Stufe und erforderliche EP um aufzusteigen</b>	<i>Rollenspiel Quest Kampf</i>	<i>Rollenspiel Quest Kampf</i>	<i>Rollenspiel Quest Kampf</i>
	<b>Grad 1 (Verteilung pro Session)</b>	<b>Grad 2 (Verteilung pro Session)</b>	<b>Grad 3 (Verteilung pro Session)</b>
01 (3.000)	200	350	500
02 (3.500)	233	408	583
03 (6.500)	433	758	1083
04 (9.000)	500	750	1000
05 (12.000)	667	1000	1333
06 (18.000)	1000	1500	2000
07 (24.000)	1333	2000	2667
08 (38.000)	1267	1900	2533
09 (45.000)	1500	2250	3000
10 (75.000)	2500	3750	5000
11 (95.000)	3167	4750	6333
12 (145.000)	3222	4632	6042
13 (190.000)	4222	6070	7917
14 (290.000)	6445	9264	12083
15 (395.000)	8778	12618	16458
16 (550.000)	9167	13750	18333
17 (800.000)	13333	20000	26666
18 (1.150.000)	19167	28750	38333
19 (1.600.000)	26667	40000	53333

## Anmerkung zur Handhabung

Nach jeder Spielsitzung sollten alle vier Elemente für die EP- Verteilung genutzt werden.

**Beispiel:** Die Gruppe von erststufigen Charakteren soll besondere Heilkräuter suchen, da in dem Dorf Falkengrund eine Seuche ausgebrochen ist. Sie finden heraus, wo die Heilkräuter zu finden sind, und werden auf dem Weg dorthin von einem Wolfsrudel angegriffen, welches sie jedoch gut überwältigen können.

Die Quest wird nach Grad 1 berechnet (200 EP), da sie nur einen Ansatz erfüllt haben. Der Kampf wird ebenfalls nach Grad 1 berechnet (200 EP), da er keine Herausforderung darstellte. Die Charaktere waren zwei Tage unterwegs und sind durch gewöhnliches Gelände gereist (2 EP). Es gab viel Kommunikation zwischen den Charakteren und den NSC`s, aber nichts Außergewöhnliches – deshalb Grad 2 (350 EP).

Nach dem Aufstiegssystem bekommen sie am Ende der Session 752 EP.

# Aufstiegsbogen nach den vier Elementen

<b>Echtzeit-Datum</b>	<b>Stufe</b>	<b>Aktuelle EP</b>	<b>Element Rollen-Spiel</b>	<b>Element Quest</b>	<b>Element Intime - Zeit</b>	<b>Element Kampf</b>	<b>Gesamt EP nach Session</b>