

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	Bezwingen von Gegnern Anzahl Treffer + (20xStufe des Gegners)						Schwer						100						
3	15	30	45	60	75	Zusatzpunkte (Volk des Gegners)	Eigenes Volk					Sehr schwer						150						
4	20	40	60	80	100		Mensch					Äußerst schwer						200						
5	25	50	75	100	125		Zwerg					Blanker leichtsinn						300						
6	30	60	90	120	150		Elb					Absurd						500						
7	35	70	105	140	175		Halbling					Punkte für Treffer												
8	40	80	120	160	200		Dämon					Pro Trefferpunkt einen Erfahrungspunkt.												
9	45	90	135	180	225		Drache					Egal ob die Trefferpunkte erlitten, oder												
10	50	100	150	200	250		Adler					verursacht worden sind.												
pro Stufe über der 10.	+5	+10	+15	+20	+25		Ork					x 0,5 EP wenn dadurch Bewusstlos												
eigen erlittene	100	200	300	400	500		Troll					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).																								