

Basteln

TaW Basteln: (Mechanik + Feinmechanik + Holzbearbeitung)/3

Höchstwert: Der TaW Basteln darf höchstens das Doppelte des niedrigsten der drei beteiligten TaW betragen.

Eigenschaften: KL/IN/FF

Probenmodifikationen:

- Meister der Improvisation -2
- Nandusgefälliges Wissen -1
- Regeln zur Zusammenarbeit WdS S.15

Komplexität	Probe	Materialkosten in D			Probendauer in ZE			Benötigte TaP*
		W-I	W-II	W-III	W-I	W-II	W-III	
(-2) Primitiv	-6	1/10	1	7	1	3	10	0
(-1) Sehr einfach	-3	1/3	2	15	3	9	30	1
(0) Einfach (alltägliche Arbeit)	0	1	4	30	10	30	100	3
(1) Mittelschwer	+3	2	7	60	20	60	200	6
(2) Schwer	+6	4	15	125	30	90	300	12
(3) Sehr schwer	+9	7	30	250	40	120	400	18
(4) Extrem schwer	+12	15	60	500	50	150	500	24
(5) Komplex	+15	30	125	1000	60	180	600	30
(6) Sehr komplex	+18	60	250	2500	70	210	700	36
(7) Extrem komplex	+21	125	500	5000	80	240	800	42
(8) Fast unmöglich	+24	250	1000	10.000	90	270	900	48
(9) Unmöglich	+27	500	2000	20.000	100	300	1000	54

Ablauf

1. Idee

Der Charakter gibt an, welches Gerät er bauen will und skizziert die beabsichtigte Wirkungsweise auf. Spieler und Spielleiter orientieren sich an der obigen Tabelle und bestimmen zusammen die Grundkomplexität des Geräts. Je nach Größe des Geräts einigen sie sich zusätzlich auf eine von drei Werkzeugstufen (W-I: Werkzeugkasten, W-II: Einfache Werkstatt, W-III: Großwerkstatt).

Bei Kombinationen mehrerer Geräte bestimmt sich die Grundkomplexität aus der Anzahl der Geräte plus der höchsten Grundkomplexität.

Es ist auch möglich bestehende Geräte zu verbessern. Dabei steigt die Grundkomplexität pro 10% Verbesserung um eine Stufe.

Werkzeugstufe I-III (Werkzeugkasten, Einfache Werkstatt, Großwerkstatt)

- Werkzeuge zwei Stufen besser als erforderlich: Probe -3, Probendauer halbiert
- Werkzeuge eine Stufe besser als erforderlich: Probe +/-0

- Werkzeuge eine Stufe schlechter als erforderlich: Probe +7, Probendauer verdoppelt
- Werkzeuge zwei Stufen schlechter als erforderlich: keine Probe möglich

Qualität der Werkzeuge

- Außergewöhnlich hochwertige Werkzeuge: Probe -7 und Preis x10
- Hochwertige Werkzeuge: Probe -3 und Preis x3
- Fehlende/beschädigte/minderwertige Gerätschaften: Probe +3 und Preis /2

2. Materialbeschaffung

Der Charakter besorgt die nötigen (aber nicht näher spezifizierten) Materialien für die Herstellung des Geräts und bezahlt deren Kosten nach Tabelle (=Zeile wie Grundkomplexität, Spalte wie Werkzeugstufe).

Optional: Die Verfügbarkeit der Materialien vor Ort lässt sich mit einem 1W20-Wurf prüfen. Erzielt man ein Ergebnis höchstens gleich von 20 - Erschwernis durch Grundkomplexität + Erleichterung durch Materialien, kann man die Zutaten erwerben. Der Verfügbarkeitswert kann durch Boni und Mali modifiziert werden, der sich aus der Größe und Bedeutung der Stadt, ihrer Lage an Handelswegen und der Höhe der Nachfrage richtet.

Experte: Der Spieler listet die nötigen Materialien für das Gerät auf, wobei er sich am Kostenrahmen aus der Tabelle orientiert. Nach der Zustimmung des Spielleiters, kann der Charakter die nötigen Materialien einzeln erwerben oder selbst herstellen.

Qualität der Materialien

- Außerg. hochwertige Materialien: Probe -7, Zuverlässigkeit +3 und Preis x10
- Hochwertige Materialien: Probe -3, Zuverlässigkeit +1 und Preis x3
- Minderwertige Materialien: Probe +3, Zuverlässigkeit -1 und Preis /2

3. Zuverlässigkeit

Beim fertigen Gerät handelt sich um einen Prototypen, bei dessen Benutzung jedes Mal ein Prüfwurf auf den W20 stattfindet. Normalerweise beträgt die Zuverlässigkeit des Geräts 50%, d.h. fällt beim Prüfwurf mindestens eine 11 treten bestimmte Auswirkungen auf, welche sich durch das Würfelergebnis aus 2W6 bestimmen:

- 2 Gerät zerstört
- 3 Schwere Fehlfunktion, Zuverlässigkeit um 3 permanent verringert
- 4-5 Schwere Fehlfunktion, Zuverlässigkeit um 1 permanent verringert
- 6-10 Leichte Fehlfunktion
- 11 Am Gerät verletzt (Werkzeugstufe W6 SP)
- 12 Am Gerät selbst schwer verletzt (2*Werkzeugstufe W6 SP)

Nach einer Fehlfunktion kann das Gerät mit einer Bastelprobe repariert werden. Die Erschwernis der Probe beträgt Grundkomplexität des Geräts -2 / -1 (bei einer leichten / schweren Fehlfunktion).

Um die Zuverlässigkeit um 3 Punkte zu erhöhen muss die Komplexität um eine Stufe angehoben werden. Ab einer Zuverlässigkeit von 20 handelt es sich beim Gerät um ein

"Serienmodell", womit der obligatorische Prüfwurf entfällt und die normalen Patzerregeln in Kraft treten.

4. Fertigung

Nachdem die nötigen Materialien vorliegen und die neue Komplexität festgelegt wurde, werden die Erschwernis, die Dauer einer Probe und die benötigten TaP* aus der Tabelle abgelesen (=Zeile wie Endkomplexität, ev. Spalte wie Werkzeugstufe). Die Erschwernis wird mit den evtl. Modifikationen (Sonderfertigkeiten, Zusammenarbeit, unterschiedliche Werkzeugstufe, Qualität der Werkzeuge, Qualität der Materialien) verrechnet und die Bastelproben durchgeführt.

5. Iteration

Nach der erfolgreichen Fertigung kann der Bastler seine ersten Skizzen zu einem detaillierten Bauplan ausweiten. Dafür muss der Bastler eine Malen/Zeichnen-Probe ablegen, welche um die Endkomplexität erschwert ist. Der Bauplan ermöglicht einen Nachbau des Geräts mit der Grundkomplexität und der erreichten Zuverlässigkeit + TaP*/7 aus der Malen/Zeichnen-Probe.

Qualität des Zeichnerzubehörs

- Außergewöhnlich hochwertiges Zeichnerzubehör für 10 Dukaten: Probe -7
- Hochwertiges Zeichnerzubehör für 3 Dukaten: Probe -3
- Gewöhnliches Zeichnerzubehör für 1 Dukaten: Probe +/-0
- Minderwertiges Zeichnerzubehör für 1/2 Dukaten: Probe +3

Beim Bau eines neuen Geräts gleichen Typs ist die Grundkomplexität wieder dieselbe, die Zuverlässigkeit kann aber höher liegen und beim nächsten Versuch noch weiter verbessert werden.

Der erste Prototyp kann selbst nicht weiter verbessert, aber ausgeschlachtet und die Materialien wiederverwendet werden. Zum Ausschachten wird eine nicht erschwerte Bastelprobe durchgeführt. Pro TaP* werden Teile im Wert von 3% des ursprünglichen Materialwerts wiedergewonnen.

Experte: Wenn bei der Materialbeschaffung mit Expertenregeln gespielt wird, müssen an dieser Stelle die wiedergewonnenen Materialien aufgelistet werden.

Anmerkung

Die Werte in der Tabelle sind Richtgrößen, je nach Situation können die einzelnen Werte voneinander – wie bei Spinett, Zinsspindel und Tresor zu sehen – nach oben oder unten abweichen.

Beispiele

Einfache Tierfalle (Werkzeugstufe I, Materialkosten 1/3 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Sehr einfach -3

Schwere Armbrust (Werkzeugstufe II, Materialkosten 7 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Mittelschwer +3

Verbesserte Schwere Armbrust +3 TP (Werkzeugstufe II, Materialkosten 60 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Extrem schwer +12

Leichte Ballista (Werkzeugstufe III, Materialkosten 150 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Mittelschwer +7

Arbalone (Werkzeugstufe II, Materialkosten 30 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Sehr schwer +9

Leichte Rotze (Werkzeugstufe III, Materialkosten 300 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Sehr schwer +9

Hornisse (Werkzeugstufe II, Materialkosten 40 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Schwer +10

Schwere Rotze (Werkzeugstufe III, Materialkosten 600 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Extrem schwer +12

Drachenzunge (Werkzeugstufe III, Materialkosten 1250 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Komplex +15

Astrolabium (Werkzeugstufe I, Materialkosten 7 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Sehr schwer +9

Addiermaschine (Werkzeugstufe II, Materialkosten 60 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Extrem schwer +12

Spinett (Werkzeugstufe II, Materialkosten 75 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Extrem schwer +13

Orbitarium (Werkzeugstufe II, Materialkosten 125 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Komplex +15

Zinsspindel (Werkzeugstufe II, Materialkosten 200 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Komplex +17

Schloss (Werkzeugstufe I, Materialkosten 2 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Mittelschwer +3

Kombinationsschloss (Werkzeugstufe I, Materialkosten 4 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Schwer +6

Tresor (Werkzeugstufe II, Materialkosten 50-200 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Extrem schwer +12 bis Sehr komplex +18

Turmuhr (Werkzeugstufe II, Materialkosten 30 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Sehr schwer +9

Vinsalter Ei (Werkzeugstufe I, Materialkosten 15 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Extrem schwer +12

Schiffsuhr (Werkzeugstufe II, Materialkosten 500 D)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Extrem komplex +21

Leonardos Luftschiff (Werkzeugstufe III, Materialkosten sehr viele Dukaten)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Fast unmöglich +24

Fliegende Stadt (Werkzeugstufe n.a., Materialkosten n.a.)

- Prototyp (Zuverlässigkeit 10): Unmöglich +27