

Regelwerk zu Arum Orbis

Jordan Eichner

Vorwort

Das nun folgende Regelwerke ist eine von verschiedenen Regelwerken, wie DSA, Opus Anima und Pathfinder, inspirierte Version eines Rollenspiels für die Anwendung in Echtzeit-Action-Szenarien, also vor allem Computerspielen. Neben den Regel wird dieses Werk auch einige Konzepte der auf diesen Regel basierenden Programmumsetzung enthalten. Natürlich sind alle Interessierten eingeladen, die Regeln für eine Verwendung als klassisches P&P anzupassen. Jordan Eichner

Inhaltsverzeichnis

I	Grundlagen	7
1	Ein paar Abkürzungen	8
2	Übergreifende Regeln	9
3	Komplexitäts-Klassen	10
3.1	Einstufungen von Proben	11
4	Proben	12
4.1	Übersicht	12
4.2	Arten von Proben	12
4.3	Kritischer Erfolge und Fehlschläge	13
5	Sagenpunkte	14
5.1	Verdienstmöglichkeiten	14
5.2	Verlust einer Figur	15
5.3	Ausgabemöglichkeiten	15
5.4	Anmerkungen	16
II	Kreaturen	17
1	Übersicht	18
2	Attribute	19
3	Steigern und Fortschritt	21
4	Sekundäre Attribute	22
5	Anatomie	23
5.1	Gliedmaßen	23

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	4
---------------------------	---

5.2	Organe	23
6	Fertigkeiten	25
6.1	Einführung	25
6.2	Erfahrung & Steigern	25
6.3	Probe	26
6.4	Charisma und Aussehen	26
7	Feats	27
7.1	Kampf-Feats	27
7.2	Errungenschaft-Feats	27
7.3	Fertigkeiten-Fokus	28
8	Effekte	29
8.1	passive Eigenschaften	29
8.1.1	Modification	29
8.1.2	Block	29
8.1.3	Counter	30
III	Ergänzung für Charaktere	31
1	Spezialisierungen/Professionen	32
1.1	Aufbau einer Profession/Spezialisierung	32
1.2	Erlernen neuer Profession oder Spezialisierung	32
2	Merkmale	33
2.1	Einführung	33
2.2	Alternativregeln	33
2.3	Generelle Merkmale	33
2.3.1	Vorteile	34
2.3.2	Nachteile	34
2.3.3	Neutrale	34
3	Gesundheit und Schwere Wunden	35
3.1	Gesundheit	35
3.2	Wunden	35
4	Kondition und Erschöpfung	37

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	5
IV Ausrüstung & anderen Gegenständen	38
1 Waffen	39
1.1 Nahkampfwaffen	39
1.2 Fernkampfwaffen	39
2 Rüstungen	40
V Herstellung von Objekten	41
1 Grundlagen	42
2 Material	43
2.1 Qualitäten	43
3 Rezeptur	44
3.1 Slots	44
3.1.1 Materialslot	45
3.1.2 Produktslot	45
3.1.3 Verarbeitungsqualität für eine Slot berechnen	45
3.2 Berechnen der Gesamtqualität	45
4 Modifikatoren für Handwerksproben	46
5 Verbessern von Produkten	47
5.1 Beispielhafte Verbesserungen	47
VI Kampf	48
1 Ablauf	49
2 PAI	50
2.1 Bestimmung	50
2.1.1 Zwei Waffenkampf	50
2.1.2 Waffe und Schild	50
2.1.3 Fernkampfwaffe	51
2.1.4 Eine Fernkampfwaffe und eine Nahkampfwaffe	51
2.2 Angriff	51
2.3 Parade	52
2.4 Initiative	52

<i>INHALTSVERZEICHNIS</i>	6
3 Waffen und ihre Statistiken	54
3.1 Nahkampf	54
3.2 Fernkampf	55
3.3 Munition	56
3.4 Trümpfe	56
3.4.1 Trümpfe von Nahkampfwaffen	56
3.4.2 Trümpfe für Elementarschaden	57
4 Aktionen im Kampf	58
4.1 Standardaktionen	58
4.2 Bewegungsaktionen	59
4.3 Reaktion	59
4.4 Ganzrundenaktionen	60
5 Modifikatoren im Kampf	61
5.1 Nahkampf	61
5.2 Fernkampf	61
6 Trefferzonen	62
7 Rüstungsstatistiken	63
8 Darüber hinaus	64
 VII Meister & Hintergründe	 65
 VIII Zusätzliche Regeln	 66
 IX Sortierendes	 67
1 Erstellung	68
2 Sagenpunkt Anwendungen	69

Teil I

Grundlagen

Kapitel 1

Ein paar Abkürzungen

- W6=6 Seitiger Würfel
- KompK=Komplexitätsklasse
- SP=Sagenpunkte
- TP=Trefferpunkte
- VP=Vitalitätspunkte
- AP=Ausdauerpunkte
- KP=Konditionspunkte

Kapitel 2

Übergreifende Regeln

– Immer Abrunden.

Kapitel 3

Komplexitäts-Klassen

Aurum Orbis wird von Kreaturen aller Art bewohnt, angefangen bei einem einfachen Bauer, bis zu einem Drachen. Natürlich sind ihre Möglichkeiten dabei so verschieden, dass man für einen besseren Vergleich auf ein Stufensystem zurückgreifen muss. Alle Aktionen, Kampfstile und Figuren lassen sich daher in sog. Komplexitätsklassen einordnen:

Mundan: Hier lässt sich jeder von Tagelöhner bis zum frisch Gebackenen Abenteurer, sowie viele Wildtiere einordnen. Alle Kampfstile auf dem Niveau von einer Bürgermiliz befinden sich auf diesem Niveau, genauso wie die Herstellung eines Großteil von Alltagsgegenständen und alle mit einfachen Professionen verbundenen Tätigkeiten.

Heroisch: Die kleineren magischen Monster und die größeren Kreaturen, sowie Abenteurer mit jahrelanger Erfahrung und Angehörige von weiterentwickelten Professionen, wie dem Bestienjäger, gehören in diese Kreaturen. Einige wenige Alltagsgegenstände, sowie verbesserte Ausrüstung und einfache exotischen Waffen kommen aus dieser Kategorie, Kampfstile die im Militär gelehrt werden sind diese Kategorie.

Episch: Die meisten magischen Monster, sowie einfache Diener von Göttern und wirkliche Plagen aus der Gegenwelt, sowie wirkliche Berühmtheiten können sich zu dieser Kategorie zählen. Aufwendige Konstruktionen und Rezepturen und verbesserte einfache Exotische Waffen, sowie seltene Exotische Waffen und die Techniken von ...

Legendär:

Ultimativ: Götter und die ältesten der Drachen, sowie die Herrscher über Teile der Gegenwelt spielen in dieser Liga, also eigentlich nur Unsterbliche. Ein Sterblicher vermag sich zwar daran versuchen etwas vom

Niveau dieser Giganten zu erschaffen, doch selbst einem Meisterlichem Handwerker hat für das einfachster aus dieser Kategorie nur eine 5% Erfolgchance und häufig fatalen Folgen bei einem Fehlschlag.

3.1 Einstufungen von Proben

Die Einstufung einer Probe erfolgt entweder durch statische Einteilungen, wie bei Handwerkrezepten, oder durch die persönlichen Fertigkeiten der ausführenden Figur. Bei konkurrierenden Proben wird dabei die Kategorie durch den Herausforderer bestimmt. Ansonsten gilt die Regel, dass die Kategorie in der Regel dem Wunsch des Spielers entsprechen kann. Diese Fertigkeiten werden als Frei markiert. Im Kampf orientiert sich die KompK an den Grenzen 0/25/45/65/85.

Kapitel 4

Proben

4.1 Übersicht

Wann immer der Ausgang einer Aktion, sei es von einem Spieler oder einer Kreatur entscheidet eine sogenannte Probe über diese. In der Regel besteht eine Probe aus einer Reihe von Würfeln mit $(20 \cdot \text{KompK})$ -seitigen Würfeln. Anbei eine Reihe über die Abläufe verschiedener Proben.

4.2 Arten von Proben

Attributprobe: Auch wenn man nur in Ausnahmefällen auf ein Attribut würfelt(In der Regel, wenn keine passende Fertigkeit zur Verfügung steht), ist dieser Wurf die Grundlage für Fertigkeitsproben. Mit einem Wurf, muss man einen Wert kleiner gleich dem geforderten Attributswert erzielen. Dabei kann je nach Situation eine sog. Erschwernis(die auf den Würfelwurf addiert wird) oder Erleichterung(die vom Würfelwurf subtrahiert wird) erteilt werden.

Fertigkeitsprobe: Sie ist eigentlich nur eine erweiterte Attributprobe, nur dass man auf die drei, mit der Fertigkeit assoziierten Attributen, eine Probe machen muss. Dabei dienen die Fertigkeitspunkte als zusätzliche Erleichterung, mit denen man Ausgleichen kann. Wie bei der Attributprobe gibt es Erschwernis und Erleichterung, wenn die Erschwernis die Fertigkeitspunkte übersteigt, werden die übrigen Punkte als Erschwernis bei allen drei Würfeln eingerechnet werden muss.

Offene Probe: In der Regel benötigt man nur Auskunft darüber, ob der Probe bestanden wurde, doch in bestimmten Fällen möchte man über die Qualität des Erfolges, bzw. der Niederlage Bescheid wissen(z.B.

beim Handwerk). In diesem Fall würfelt man ganz normal seine Probe betrachtet anschließend die übrig gebliebenen, bzw. fehlenden Punkte. Man kann dabei nie mehr Punkte übrig behalten, wie man ohne Situationsabhängige Erleichterung zur Verfügung hatte(im Fall einer klassischen Fertigungsprobe niemals mehr als man Punkte in der Fertigkeit hat).

konkurrierende Probe: In bestimmten Situationen, versucht man nicht einfach eine Aufgabe zu erledigen, sondern sie besser als jemand anders zu machen. In einem solchen Fall kommt es zu einer konkurrierenden Probe. Dabei macht der Herausforderer zunächst eine offene Probe, anschließend der Herausgeforderte mit einer Erschwernis, bzw. bei gescheiterte Probe Erleichterung in Höhe der übrig gebliebenen, bzw. fehlenden Punkte. Je nachdem wie beide Proben ausgegangen sind und wie viele Punkte der Herausgeforderte, hat die Probe unterschiedliche Ausgänge.

4.3 Kritischer Erfolge und Fehlschläge

Für jeden Wurf besteht eine 5% Chance auf einen automatischen Erfolg und Fehlschlag. Auto. Erfolg bei 1*KompK oder weniger, Fehlschlag auf der anderen Seite der Achse möglicher Ergebnisse(20/39-40/58-60/77-80/96-100). Ergeben die Hälfte oder mehr der Würfe in einer Probe ein automatisches Ergebnis, gilt es für die gesamte Probe und wird ein kritischer Fehlschlag/Erfolg genannt und ist in der Regel mit zusätzlichen Effekten verbunden.

Kapitel 5

Sagenpunkte

Jede Handlung hat Konsequenzen, manchmal sogar für den Rest der Welt. Sagenpunkte sind eine Mischung aus Eben diesem Einfluss, seinem Ruf und der generellen Lebenserfahrung einer Kreatur. Die Möglichkeiten an denen man sie sammelt und an denen man sie Ausgeben kann sind so groß, dass nun zwei eigene Abschnitte folgen:

5.1 Verdienstmöglichkeiten

- Durch das Erreichen von einfachen Erfolgen beim Kampf gegen Monster, anfangen bei den ersten Hundert erschlagenen Dunkelelfen, über eine Horde magischer Bestien, bis hin zum Erschlagen eines feindseligen Jungdrachens. Allgemein kann man sagen, dass man 1/100 der SP des erschlagenen Feindes erhält.
- Beim Abschließen von Geschichtssträngen, in Abhängigkeit der eigenen Beteiligung(Meisterentscheid).
- Durch die Teilnahme an einem historischem Ereignis, wie einem Krieg oder einer Seuche, auch hier abhängig von der Beteiligung(Meisterentscheid).
- Beim Erkunden und Ausräumen von Horten.
- Als Handwerker, einmal für die Fertigung, wobei natürliche Artefakte wesentlich lokrativer sind und außerdem rückwirkend, wenn der Gegenstand zum Einsatz kommt. Wenn also das Schwert benutzt wird, um einen Drachen zu erschlagen, so wird in Abhängigkeit, wie weit der Weg des Schwertes vom Amboss zum Helden war(Anzahl der Weiterverkäufe), eine gewisse Menge an SP an den Schmied ausgeschüttet. In der Regel erhält man 1/500 der SP für den erschlagenden Feind, geteilt

durch die Anzahl der Besitzerwechsel, nach Abgabe vom Schmied an den ersten Besitzer.

- Die Kreation eines Epos zu einem historischen Moment aus den Beschreibungen eines Augenzeugen. Auch hier gibt es eine Rückwirkende SP-Gewinnung. (Diese Möglichkeit wird zunächst nicht im Spiel integriert sein und ist für eine spätere Entwicklung evt. geplant)

5.2 Verlust einer Figur

Sei es durch Tod, Versteinerung, Amnesie, verliert man die Identität einer Figur so gehen die mit ihr verknüpften Sagenpunkte für die nächste Figur nicht verloren. Je nachdem, wie man ausgeschieden ist erhält die nächste Figur einen Bonus, der sich an den angesammelten (nicht abzüglich der Ausgaben) auf ihr Startguthaben:

Selbstmord

Ruhestand

Tod durch hohes Alter oder anderen nicht selbst verschuldeten natürlichen Ursachen

Tod durch übernatürliche Quellen

Unverschuldet Übernatürliches Ereignis

5.3 Ausgabemöglichkeiten

- Einen Titel erkaufen oder zumindest die Möglichkeit freischalten, diesen zu erfahren. In der Regel besteht diese Möglichkeit in einer Aufgabe, bei der sich die Figur beweisen muss.
- In der Regel kann man jede allgemein verfügbare Spezialisierung durch das bezahlen eines Lehrmeisters erlernen. Doch um z.B. bei den Lehrmeistern einer Geheimorganisation sich die Grundzüge anzueignen, muss man erst einmal über diese stoßen, ähnlich wie bei den zuvor genannten Titeln, wird also eine besondere Aufgabe freigeschaltet an deren Ende ein Lehrmeister wartet.
- Viele Aufgaben im Leben einer Figur sind reine Fleißarbeit, dazu gehört Muskeltraining, Studium in der Bibliothek oder die Erforschung einer neuen Technologie oder Rezeptur. Diese Aufgaben werden im Groben

durch SP erledigt, einerseits um den Zeitaufwand im Spiel zu reduzieren, andererseits damit man sich beispielsweise das Erstellen einer vollständigen Bibliothek ersparen kann.

5.4 Anmerkungen

Das Startguthaben einer Figur besteht aus SP, welche für die in den ersten Lebensjahren gesammelte Erfahrung steht. Bei der Charaktererstellung können diese noch zusätzlich für direkte Attributssteigerung oder Vermögen und evt. weitere Dinge ausgeben.

Teil II

Kreaturen

Kapitel 1

Übersicht

Neben einer Bezeichnung(und beim Spiel einer Internen eindeutigen ID) ist jede Kreatur Teil einer Art an, von dieser erhält sie in der

Kapitel 2

Attribute

Die Attribute symbolisieren die Ausprägungen der geistigen und körperliche Kapazitäten der Kreatur. Attributswerte können dabei einen Wert zwischen 0 und 100 besitzen, auch wenn in der Regel die Werte bei 1 oder höher liegen. Anbei eine kurze Beschreibung zu jedem Attribut:

Stärke(STR) Dieses Attribut ließe sich ohne weiteres in weitere Unterkategorien einteilen, aber im Grunde geht es um die Muskelkraft und maximale Belastbarkeit des Körpers, bis es diesen zerreißt. Wenn eine Tür einzutreten gilt oder man schwere Lasten heben muss, dann ist dieses Attribut in erster Instanz gefragt. Stärke kann durch gezieltes Muskeltraining und eine gezielte Diät angehoben werden, wobei natürlich auch körperliche Arbeit genauso fördernd für diese ist und dazu auch noch profitabler.

Mut(MUT) Sich als Mensch gegen einen Drachen zu werfen würden viele als blanken Wahnsinn bezeichnen, andere als Mut. Dieses Attribut gibt Auskunft über das Selbstvertrauen einer Figur in ihre Fähigkeiten oder die mentale Belastbarkeit gegen Furcht. Dabei sind nicht nur direkte Konfrontationen mit einem Feind, sondern ebenso manche Soziale Interaktionen(Wie das Betören oder Lügen) Gelegenheiten an dem man seinen Mut beweisen muss. Dass Attribut wächst in der Regel mit jeder erfolgreich gemeisterten Konfrontation, kann aber ebenso bei langanhaltendem Pech sinken.

Beweglichkeit(BEW) Flexibilität und Gleichgewicht können im Angesicht wirbelnder Klingen oder um sich durch enge Passagen zu Kämpfen. Insgesamt beschreibt Gewandtheit die allgemeinen Körperkoordinaten und Balance. Damit fließt es oft auch in athletische Talente ein. Im

Allgemeinen sind Dehnübungen ein ausgezeichneter Weg um an diesem Attribut zu arbeiten.

Fingerfertigkeit(FF) Im Gegensatz zur zuvor erläuterten Beweglichkeit ist dieses Attribut spezialisiert auf die Feinmotorik der Hände und das Feingefühl in diesen. Handwerkliche Talente für kleine Gegenstände oder der Einsatz von kleinen Objekten, sei es im Kampf oder medizinischen Eingriffen. Ständiges Training zahlt sich auch hier aus.

Konstitution(KON) Die allgemeine Ausdauer, aber auch die körpereigenen Abwehrkräfte gegen Gifte und Krankheiten wird durch Konstitution bestimmt. Bei Ausdauersport oder auch einfach auf der Flucht vor einer heranstürmenden Gefahr, kann Konstitution nie schaden. Eben diese Tätigkeiten steigern gleichzeitig das Attribut.

Metabolismus(MTB)

Intelligenz(INT)

Weisheit(WIS)

Charisma(CHA)

Aussehen(AUS) Dieses Attribut beschreibt die physische Erscheinung und ihre Wirkung auf andere. Dabei ist zu erwähnen, dass Schönheitsideale von Volk zu Volk unterschiedlich sein können. Auch wird dieses Talent weder gesteigert noch sonst irgendwie erhöht, vielmehr wird bei der Charaktererstellung ein Wert zwischen 1-100 bestimmt, der je nach Physiognomie des Volkes mit zunehmenden Alter modifiziert wird. Weitere Informationen zu Aussehen werden in den folgenden Kapiteln besprochen.

Kapitel 3

Steigern und Fortschritt

Erfahrungspunkte in einer Fähigkeit werden gleichmäßig auf die verwendeten Attribute verteilt. Die Formel zur Bestimmung der Kosten für eine Stufe lautet:

$$9X + 11X * \left(\frac{X}{20}\right)$$

Für Fertigkeiten mit einem Lernmodifikator ungleich 1, multipliziere Wert mit dem Kehrwert des Modifikator und runde auf.

Zuätzlich können Sagenpunkte im Verhältnis 1:10 investiert werden können.

Kapitel 4

Sekundäre Attribute

Die hier aufgeführten Werte, berechnen sich aus den Basisattributen und können daher nicht direkt durch Training verbessert werden.

maximale Vitalität= $\text{Konstitution} + \text{Boni}$

maximale Trefferpunkte= $\text{Vitalität} * 5$

Regnerationsrate= $\text{Metabolismus} / (\text{Konstitution} * 2) + 1 + \text{Boni}$

maximale Kondition= $\text{Konstitution} * 2 + \text{Boni}$

maximale Ausdauerpunkte= $\text{Kondition} * 5$

Gefahren-Level(Monster/Tiere)= $\text{Summe aller Attribute} / 10$

Kapitel 5

Anatomie

Jede Figur hat einen Körper(ja auch Geister!), der aus unterschiedlichen Komponenten besteht, die unterschiedliche Funktionen und Bedeutung hat.

5.1 Gliedmaßen

Körpersegment Ein Körpersegment kann bestückt sein mit Organen, ist dafür von Natur aus besser geschützt als andere Teile des Körpers.

Arm Ein Arm zeichnet sich durch eine Hand an einem Ende aus.

Hand Eine Hand dient zum Halten von Waffen oder anderen Gegenständen.

Bein Jedes Beinpaar über dem ersten erhöht in der Regel die Basisgeschwindigkeit um 3 Meter.

Fuß Benötigt zum Auftreten und Balancieren.

Kopf Stellt einen Vitalen Punkt bei den meisten Kreaturen da.

5.2 Organe

Herz Stellt das Zentrum eines Metabolismus bei

Gehirn

Lunge

Verdauung

vitales Organ

Restorgan Nicht vital, kann aber besondere Eigenschaften, wie Giftproduktion besitzen.

Kapitel 6

Fertigkeiten

6.1 Einführung

Alle Tätigkeiten, die nicht auf einem Attribut basiert, sondern eine Mischung von Erfahrung und Attributen werden durch sogenannte Fertigkeiten beschrieben. Fertigkeiten lassen sich dabei in die Kategorien: Waffen(B), großes Handwerk(B), Wissen(C), Soziales(D), kleines Handwerk(D), Sonstiges(E). Die Kategorie ist dabei ausschlaggebend für die Lernkosten. Zusätzlich hat jede Fertigkeit einen eigenen, von den Professionen und der sog. Komplexität(A=0, B=0.25, C=0.5, D=0.75, E=1, F=1.25...) abhängigen Lernmodifikator. Eine Fertigkeit kann zudem in sog. Fokussierungen auftreten. Diese sind in der Regel Teil einer Profession und erlaubt in bestimmten Situationen mehr Punkte in eine Probe einzubringen.

6.2 Erfahrung & Steigern

Bei jeder Probe werden EP für die genutzte Fertigkeit ausgegeben. Dazu gilt Komplexitätsklasse * 3 EP * Lernmodifikator * (Prozentchance für Misserfolg/100, Minimum 0.05). Agiert man außerhalb der eigenen Komplexitätsklasse so werden die Basis-EP auf die eigene Klasse abgewertet. Für Aktionen unterhalb der eigenen Komplexitätsklasse wird der Mittelwert abgerundet gebildet.

Die Formel zur Kostenbestimmung für einen Rang:

$$7x + 9x * \frac{x}{10}$$

Für Fertigkeiten mit einem Lernmodifikator ungleich 1, multipliziere Wert mit dem Kehrwert des Modifikator und runde auf.

Hat eine Fertigkeit die Komplexität A kann nur durch einen Lehrmeister/Trainingpartner

gelernt werden. Nähere Regel hierzu folgen dann.

Für eine bessere Übersicht und Rechnung können diese Werte mit 100 multipliziert werden und bleibende Nachkommastellen fallen lassen, außerdem sollte man die Auswertung immer auf die nächste Rast verschieben.

6.3 Probe

Auch wenn die genaue Probenart je nach Situation und Fertigkeit variieren kann, so dienen die drei mit der Fähigkeit verknüpften Attribute als Schwellen und der Fertigkeits-Rang als positiver Modifikator.

6.4 Charisma und Aussehen

Aussehen kann bei bestimmten Sozialen Fertigkeiten einen Modifikator, in der Höhe von AUS/10 erzeugen. Beachte die Verhältnisse bei anderen Völkern und Geschlechtern.

^{c+}, bedeutet Positiver Modifikator

^{c-}, “ negativer “

Kapitel 7

Feats

Im Laufe seines Lebens eignet sich jeder bestimmte neue Techniken an oder wird vom Schicksal gezeichnet. Mit Sagapunkten bezahlt stellen sie eine weitere Möglichkeit dar, eine Figur aufzuwerten. Dabei unterscheidet man zwischen Kampf-Feats, Errungenschafts-Feats und den Fokus-Feats.

7.1 Kampf-Feats

Diese Feats repräsentieren das Wissen eines bestimmten Kampfmanövers oder Taktik, sowie die Übung im praktischen Umgang, als Teil des eigenen Kampfes. Sie können entweder bei einem Trainer oder im Selbststudium erlernt werden. Alle Kampf-Feats, die eine Fertigkeitprobe verlangen, wozu vor allem die Kampfmanöver gehören, müssen für jede KompK aufgewertet werden. Da Kämpfen eine sehr intuitive Sache ist, ist die maximale Anzahl an Sagapunkten, die man in Feats aus dieser Kategorie stecken kann begrenzt.

7.2 Errungenschaft-Feats

Diese Feats repräsentieren etwas, was sich eine Figur durch Lebenserfahrung, Einfluss höhere Mächte oder andere Leistungen verdient hat. Feats aus dieser Kategorie sind daher mit sog. Schlösser belegt, welche je nach Art entweder nacheinander oder gleichzeitig geöffnet werden müssen. Unter bestimmten Umständen kann ein Feat seine Wirkung für eine gewisse Zeit verlieren, aber nie verlernt werden. Bei der Charaktererstellung kann als Repräsentation der Hintergrundgeschichte eine bestimmte Anzahl an Schlössern geöffnet werden, um ein Feat dieser Kategorie dort zu bezahlen. Natürlich bedeutet dies, dass die Hintergrundgeschichte damit kohärent sein muss.

7.3 Fertigkeiten-Fokus

Diese Kategorie umfasst die billigsten Feats. Wie der Name bereits sagt, stellen diese Feats nicht mehr als eine Spezialisierung auf einem Fertigungsgebiet dar. Manchmal sind sie erforderlich, um bei bestimmten Fertigungsproben keinen Malus zu erleiden. Für Kampffertigkeiten kommt ein weiterer Vorteil hinzu. Jede Waffe besitzt eine Präferenz für eine Kampfmanöver. Durch den Fokus wird dieses Nutzbar, auch ohne des entsprechende Kampf-Feat.

Kapitel 8

Effekte

8.1 passive Eigenschaften

Eine passive Eigenschaft besteht aus seiner Bezeichnung, einem Wert, sowie einer Angabe über die Herkunft.

8.1.1 Modification

Eine Modifikation wird auf den bezeichneten Basiswert gerechnet, wobei jeweils für einen Source-Typ nur der höchste positive und niedrigste negative Wert beachtet wird. Hierbei ist zu beachten, dass ein * am Ende der Bezeichnung einen Multiplikator bedeutet, für die andere Regeln gibt. Diese werden erst nach Addition der übrigen Werte angerechnet. Negative Werte werden hier als $1/\text{abs}(\text{Wert})$ gewertet und die 0 hat Vorrang über negative Werte und kann nur durch einen besonderen Block abgewehrt werden.

8.1.2 Block

Sperren schützen vor den Einflüssen von Modifikationen. Die Bezeichnung bedeutet, dass der bezeichnete Basiswert nur durch eine Modifikation von höherem Wert (negativ natürlich retrospekt negativ) als dem Block bearbeitet werden kann. Ein Block mit 0, kann einen negativen Modifikator. Ein Block mit * am Ende seiner Bezeichnung bedeutet, weist diese als Source aus, die andere Modifikationen/Blocks unter den Tisch fallen lassen, die kleinerer Order haben, bei Multiplikativen werden nur Absolute betrachtet. Mit * gezeichnete Blöcke interagieren nicht untereinander.

8.1.3 Counter

Kommen erst bei konkurrierenden Proben zum Einsatz. Die Bezeichnung steht dafür für die Probe/Fertigkeit, bei der dieser Counter relevant sind. Die Source hebt alle Modifikationen auf, mit selber Source, die geringeren Value(absoluter Wert) haben.

Teil III

Ergänzung für Charaktere

Kapitel 1

Spezialisierungen/Professionen

1.1 Aufbau einer Profession/Spezialisierung

Jede Profession bringt sog. favorisierte und entlegene Fertigkeiten mit, bei denen jeweils der Lernmodifikator entsprechend erhöht und verringert wird. Bevorzugte Fertigkeiten werden um 2 Kategorien einfacher, während vernachlässigte Fertigkeiten um 3 schwerer werden. Weitere Professionen ändern bei Übereinstimmungen diesen Modifikator nur um 1. Dazu gibt es verteilt auf bis zu 6 Ränge, beginnend mit 0, sog Talente. Pro Rang gibt es bis zu 4 mit SP bezahlbare Talente, sowie ein kostenloses, sobald der Rang durch Erfahrung freigeschaltet wurde. Höhere Ränge können dabei nicht eingesehen werden.

1.2 Erlernen neuer Profession oder Spezialisierung

Jede Figur beginnt mit einer kostenlosen Profession, für die sie die Bedingungen erfüllt.

Kapitel 2

Merkmale

2.1 Einführung

Nicht jeder wird gleich geboren. Dies kann sich sowohl in Makeln, wie auch besonderen Fähigkeiten oder anderer Eigenarten äußern. Neben der Möglichkeit dies alles über Rollenspiel zu definieren, sei hier auch ein Rahmen für feste Merkmale gegeben. Alle Merkmale lassen sich in eine von 3 Kategorien einteilen: Den Vorteilen, Nachteilen oder Neutralen. Letztere schränken den Charakter in seinen Handlungen ein, belohnen ihn dafür ebenfalls. Bei der Charaktererstellung bringt standardmäßig jeder Nachteil oder Neutrale zusätzliche GP, während Vorteile selbige Kosten. Zusätzlich kann nur eine gewisse Menge an GP durch Nachteile eingekauft werden können und die Zahl an verschiedenen Nachteilen kann ggf. ebenfalls beschränkt werden. Bestimmte Professionen und Rassen bringen ihre eigenen Vor- und Nachteile mit sich.

2.2 Alternativregeln

Es folgen einige Vorschläge Merkmale anders einzuführen, als oben beschrieben:

Niemand ist Perfekt Unabhängig von den GP würfelt man bei der Charaktererstellung 3 negative Eigenschaften aus.

2.3 Generelle Merkmale

Wie so oft, variieren die genauen Merkmale von Welt zu Welt, weshalb hier beispielhaft eigentlich allgemeingültige Merkmale aufgeführt werden. Der

Meister hat bei der Wahl von Merkmalen immer das letzte Wort.

2.3.1 Vorteile

Ausgeprägter Sinn 1+[1..4]GP

Wahrnehmungsproben mit diesem Sinn erhalten einen Bonus von 2*Stufe des Merkmals.

Ausdauernd (Athletik/Kampf/Körperarbeit/Marsch) Ausdauerkosten für gewählte Tätigkeit werden halbiert.

Hohe Regeneration Bei Rast wird doppelte Regenerationsrate angerechnet.

Talent für Fertigkeit Lernklasse wird 1 besser.

Talent für Fertigkeitengruppe Lernklasse wird 1 besser

Eisern Wundschwelle steigt

2.3.2 Nachteile

Eingeschränkter Sinn 1+[1..4]GP

Wahrnehmungsproben mit diesem Sinn erhalten einen Malus von 2*Stufe des Merkmals.

2.3.3 Neutrale

Strenger Tagesplan Muss bestimmte Tätigkeitsphasen einhalten, wie Essenszeit, Schlafenszeit oder Freizeit, Verletzungen dieser führen zu Malus. Auf der anderen Seite sind Versuche die Person von ihrem Plan abzubringen entsprechend erschwert. Umgewöhnung Möglich, bei Letzterer oder Verletzung gehen Vorteile für 1 Monat verloren.

Kapitel 3

Gesundheit und Schwere Wunden

3.1 Gesundheit

Die wichtigsten Werte für eine Figur ist die eigene Gesundheit. Diese wird durch die sog. Vitalität und Trefferpunkte verkörpert.

Vitalität - Dieser Wert ist entscheidend für das Überleben einer Figur. Sinkt sie auf 0 stirbt die Figur unweigerlich.

Trefferpunkt - Bevor eine Figur lebensbedrohliche und schwere Verwundungen einsteckt, geht jeder Schaden gegen diesen Wert. Ist er aufgebraucht wird Vitalität im Verhältnis 1:5 aufgebraucht.

Während die Regeneration von Trefferpunkten bereits während einer ersten echten Rast(8 Stunden) vollständig abgeschlossen ist, wobei Trefferpunkte nicht die aktuelle Vitalität*5 übersteigen können, sieht es im Falle der Vitalität anders aus. In der Regel generiert eine Figur pro Rast ihre Vitalität mit der Regenerationsrate. Durch medizinische Behandlung können beide Regenerationen angehoben werden: 1h intensiver medizinischer Behandlung stellt alle Trefferpunkte wieder her. Für die Vitalität muss die Behandlung auf 12 ausgeweitet werden, wenn auch nicht zwangsläufig so intensiv, siehe hierfür die Fertigkeiten zur Heilkunde und regeneriert dabei die Hälfte der Vitalität.

3.2 Wunden

Jedes Körperteil kann aus verschiedenen Quellen Wunden erhalten. Dabei unterscheidet man zwischen kleinen und großen Wunden. 2 kleine Wunden werden automatisch in eine Große umgewandelt. Handelt es sich um eine Extremität, so werden bei Köpfen nach 2 großen Wunden, ansonsten bei 3,

die Extremität abgetrennt. Anbei eine kurze Liste über die Auswirkungen von Wunden basierend auf ihrer Position:

Kapitel 4

Kondition und Erschöpfung

Jede körperliche Aktivität fordert früher oder später ihren Tribut in Form von Erschöpfung. Der Grad der aktuellen Erschöpfung wird hierbei durch die Werte Ausdauer und Kondition verkörpert:

Ausdauer - Alle Körperlichen was über normale Gehen ohne Gepäck hinaus geht kostet in der Regel Ausdauer.

Kondition - Im Fall das einer Figur die Puste ausgeht oder sie einer langfristigen Belastung durch beispielsweise einen Gewaltmarsch mit Gepäck durch die Wüste ausgesetzt ist, sinkt die Kondition. Ausdauer kann im Verhältnis 1:5 durch Kondition ersetzt werden.

Erhält eine Figur die Gelegenheit für Atem zu schöpfen, so regeneriert sich pro Minute ein Zehntel der maximalen Ausdauer. Diese wird begrenzt durch die aktuelle Kondition. Kondition hingegen erholt sich vollständig über eine 8 Stunden Rast, wobei auch kleinere Pausen von einer Minstdauer von 1h die Kondition wiederherstellen. Eine niedrige Kondition belegt eine Figur außerdem mit zusätzlichen Mali auf seine Angriffs-, Parade-, sowie gekennzeichnete Fertigkeiten. 50% der maximalen Kondition erteilen einen Malus von 5, während 25% einen Malus von 10 erteilen. Bei 5% schließlich wird der Malus auf 20 angehoben.

Teil IV

Ausrüstung & anderen Gegenständen

Kapitel 1

Waffen

1.1 Nahkampfwaffen

1.2 Fernkampfwaffen

Kapitel 2

Rüstungen

Teil V

Herstellung von Objekten

Kapitel 1

Grundlagen

Jedes Objekt setzt sich aus sog. Komponenten zusammen, was durch ein sog. Rezept verkörpert wird. Im Rezept sind sog. Slots verankert. Für jeden Slot muss das dort angegebene Material bereitgestellt werden.

Kapitel 2

Material

Bezeichnung

Typ Holz, Metall, Leder, etc.

Verarbeitungsschwierigkeitsgrad VSG, Modifikatoren, für die Probe zum Umsetzen des Slots

Qualität Stabilität

Qualität Flexibilität

Qualität Gewicht

Zusätzliche Eigenschaften Werden in das Produkt übernommen und ist für bestimmte Verbesserungen vorhanden sein.

2.1 Qualitäten

1. Improvisiertes, schlecht behandelte Minderwaren
2. Verbesserte Improvisation, Minderwaren, schlecht behandelte Standardware
3. Standardware, verbesserte Minderware
4. Und so weiter...

Kapitel 3

Rezeptur

Komplexität Grundwert für alle Handwerksproben

Slots Wir unterscheiden für Slots von Materialien und Produkten. Letztere sind das Ergebnis von Rezepturen.

Verfügbare Merkmale Welche Verbesserungen können von Qualität gekauft werden.

3.1 Slots

Typ Was geht hierrein

Probenanzahl Wie viel Zeit nimmt die Verarbeitung in Anspruch.

Teilbar Die Probe kann von einem anderem Arbeiter übernommen werden.

Komplexitätsgrenze(X/Y) Komplexität für die Verarbeitungsprobe kann nach oben/unten verändert werden. Die Obergrenzen erhöhen/verringern sich für jeden Schritt. Die Endqualität wird für jeden Schritt um 1 erhöht oder halt gesenkt. Dieses Wertepaar gibt dabei die Schranken an.

Verarbeitungsschwierigkeitsgrad VSG, Modifikator

Bonusschwelle Alle X Punkte aus der Probe bringen einen Bonus von 1. Für Fehlgeschlagene Proben wird dieser Wert als Malus betrachtet.

Bonusobergrenze Mali können nicht unter 0 fallen.

Einfluss Summe aller Slots ist 1, multipliziere die Verarbeitungsqualität, also der Wert welcher nach den Proben sich ergibt, mit dem Einfluss.

3.1.1 Materialslot

Erweitern die obigen Statistiken.

Verteilung(S/F/G) Summe ist 1. Multipliziere die Statistiken(Stabilität/Flexibilität/Gewicht) mit den Werten. Wert geht direkt in die Verarbeitungsqualität ein.

Minimale Qualität(S/F/G) Material muss mindestens diese Werte besitzen.

Reguläre Qualität(S/F/G) Differenz zu den Statistiken des Materials wird vor Berechnen des Qualitätsbonus verrechnet.

Maximale Qualität(S/F/G) Statistiken des Materials werden entsprechend nach oben begrenzt. Natürlich gibt es keine Verbote diese Werte zu übersteigen.

3.1.2 Produktslot

Minimale Qualität Produkt muss mindestens diesen Wert besitzen.

Reguläre Qualität Differenz zur Qualität geht direkt in die Verarbeitungsqualität ein.

Maximale Qualität Qualität des Materials werden entsprechend nach oben begrenzt. Natürlich gibt es keine Verbote diesen Wert zu übertreten.

3.1.3 Verarbeitungsqualität für eine Slot berechnen

Nach dem Ablegen jeder Probe werden die gesammelten übrig gebliebenen oder fehlenden Punkte mit der Bonusschwelle verrechnet. Sind mehr als die Hälfte der Proben fehlgeschlagen oder übersteigt der Qualitätsmalus die Bonusobergrenze, so scheitert die gesamte Rezeptur.

3.2 Berechnen der Gesamtqualität

Summe aus allen Verarbeitungsqualitäten mal den angegebenen Einflusswert.

Kapitel 4

Modifikatoren für Handwerksproben

Kapitel 5

Verbessern von Produkten

Während der Herstellung wird nach der Produktion ein Guthaben in Höhe von $\text{Qualität} \cdot 10$ erstellt, welches dann in Verbesserungen umgesetzt werden können. Nachträglich lässt sich die Qualität durch Ablegen einer Herstellungsprobe einmalig verbessert werden. Die so gewonnene Qualität wird wieder in Guthaben mit Multiplikator 5 zur Verfügung gestellt.

5.1 Beispielhafte Verbesserungen

Mehr Schaden

Rüstungswert erhöhen

Teil VI

Kampf

Kapitel 1

Ablauf

Kampfsituationen finden Rundenbasiert statt. Eine Runde besteht aus 2 Phasen. In Phase 1 bestimmt jeder Teilnehmer seinen PAI. In Phase 2 erhält jeder Teilnehmer einen Zug, die Reihenfolge hängt dabei von der Initiative ab(höhere zuerst). Anschließend beginnt eine neue Runde.

Kapitel 2

PAI

2.1 Bestimmung

PAI bezieht seine Punkte aus dem Kampfwert. Dieser hängt von dem Kampfstil der Figur ab. Führt man aktiv eine Waffe, verwendet man als Basis das Waffentalent, ansonsten greife man auf Faustkampf zurück. Zunächst werden die Werte der Attribute, die mit dem Basis-Waffentalent verbunden sind, addiert. Abschließend kommt noch der Wert des Waffentalents oben drauf. Die Punkte innerhalb des Kampfwert-Pools dürfen für Nahkampf-Waffen beliebig auf PAI verteilt werden. Sofern nicht gesondert angegeben darf bei Fernkampf-Waffen kein Punkt in Parade erteilt werden.

2.1.1 Zwei Waffenkampf

Führt eine Figur 2 Waffen gelten besondere Regeln. Für zwei Nahkampf-Waffen werden für jede Waffe ein Nahkampfwert berechnet und bei einer Angriffsaktion mit der Hauptwaffe, darf ein zusätzlicher keine Initiative kostender Angriff mit der Nebenhand ausgeführt werden, wobei folgende Besonderheiten gelten: Der Kampfwert für die Hauptwaffe ist halbiert und der der Nebenwaffe durch 4 geteilt. Sofern die Nebenwaffe keine leichte/kleine Nahkampfwaffe ist, werden beide Werte noch einmal halbiert. Kämpfer, die im Umgang mit Zwei Waffen geschult sind, dürfen beide Werte nach den Abzügen wieder verdoppeln.

2.1.2 Waffe und Schild

Führt eine Figur einen Schild, welcher die Rüstung erhöht und die Parade von Fernkampfgeschossen erlaubt, in seiner Nebenhand müssen basierend auf dem Schildtyp mehr Punkte in Angriff gesteckt werden, um diesen zu erhöhen.

Durch entsprechende Kampftalente kann dieser Malus gesenkt werden. Für die Vorteile siehe Rüstung und Schilde.

2.1.3 Fernkampfwaffe

Es können keine Punkte auf Parade verteilt werden.

2.1.4 Eine Fernkampfwaffe und eine Nahkampfwaffe

Dieser besonders gewagte und exotische Kampfstil erlaubt es Punkte in Parade zu verteilen. Der Preis hierfür ist, dass Parade der Nahkampfwaffe halbiert ist und PAI der Fernkampfwaffe halbiert ist. Darüber hinaus lässt sich die Fernkampfwaffe in der Regel nicht nachladen. Wer sich auf diesen Kampfstil spezialisiert hat kann Teile der Mali senken. Bei einem Angriff muss sich die Figur für den Einsatz einer ihrer Waffen entscheiden.

2.2 Angriff

Bei einem Angriff würfelt die agierende Figur (Angreifer) entsprechend seiner echten Komplexitätsklasse ($<25=W20$, $<45=W40$, $<65=W60$, $<85=W80$, sonst= $W100$) gegen seinen Angriffswert, modifiziert durch Umstände (siehe hierzu Modifikatoren im Kampf). Hat der Gegner eine Parade, so muss falls seine Komplexitätsklasse in dieser über der Angriffskomplexität liegt, eine zusätzliche Probe mit identischen Modifikatoren für jede Differenz abgelegt werden, die alle gelingen müssen. Nach abgelenkten evtl. Paraden (siehe nächster Abschnitt), darf Schaden basierend auf der Waffe gewürfelt werden.

Für jede Differenz zwischen Komplexitätsklasse von Parade und Angriff darf ein zusätzlicher Würfel angerechnet werden. Bei einem kritischen Erfolg, der nicht kritisch pariert wurde, dürfen die doppelte Anzahl an Würfeln gerollt werden.

Ein zusätzlicher Würfelwurf bestimmt, wo die Waffe trifft und damit die Schadensreduktion durch Rüstung (siehe Trefferzonen). Nach Abzug von Schadensreduktion wird entsprechend TP-Schaden verursacht.

Das Würfeln eines maximalen Wertes auf einem Schadenswürfel wird als Trumpf genannt und sorgt abhängig von der Waffe für zusätzliche Effekte, für weitere Informationen siehe Trümpfe.

Das Würfeln von minimalen Werten in einem Schadenswurf bedeuten einen Patzer. Es sei zu beachten, dass Patzer aus durch kritische Treffer oder aufgrund erhöhter KompK zusätzlich erhaltene Würfel keine Patzer erzeugen können.

Werden mehrere Angriffe innerhalb einer Runde ausgeführt, aufgrund hoher Initiative gelten folgende Modifikatoren:

Bei mehr als 2 Angriffen, erhalten die ersten beiden einen Abzug von 2 pro Komplexitätsklasse. Dieser Malus steigt pro zwei zusätzliche Angriffe um 2. Zusätzlich wird beim Verteilen der Angriffe auf mehrere Ziele, für jedes weitere Ziel alle Angriffe um 1 erschwert. Entsprechende Talente können diese Mali verringern. Jeder Angriff, egal ob getroffen oder nicht kostet pro Komplexitätsklasse 3 AP. Die Grenze der nächsten Komplexitätsklasse, beginnt dabei schon bei 15/35/55/75/95 Punkten im Angriff. Allerdings steigt diese Grenze für je 5 Punkte in der benutzten Waffenfertigkeit, die man über 0/20/40/60/80/100 hat, bis zur Grenze der nächsten echten Komplexitätsklasse(siehe oben).

2.3 Parade

Wird eine Figur getroffen und hat diese einen PAI mit einer Parade über 0, so steht ihr eine Parade zu. Dabei würfelt man entsprechend seiner echten Komplexitätsklasse(nochmal zur Wiederholung: <25=W20, <45=W40, <65=W60, <85=W80, sonst=W100) gegen seine Parade. Diese Probe ist zusätzlich erschwert um die Hälfte der Differenz zwischen Angriffswert des Angreifers, sowie seinem Würfelwurf. Bei mehreren Proben, aufgrund von Komplexitätsklassendifferenzen, gilt die Summe aus allen Proben. Für jeden bereits eingegangenen Angriff in einer Runde wird die Probe um 3 Punkte erschwert. Abschließend müssen ähnlich wie beim Angriff mehrere Proben abgelegt werden, sofern die KompK des Angriffes über der der Parade liegt. Ist eine Parade erfolgreich, so wurde der Angriff erfolgreich abgewehrt und der Angreifer würfelt keinen Schaden. Mit den Ausdauerkosten einer Parade verhält es sich wie bei den Angriffen. $3 \cdot \text{KompK}$, wobei die Grenzen 15/35/55/75/95 Punkten in Parade sind, modifiziert durch das zugrunde gelegte Waffentalent.

2.4 Initiative

Initiative spiegelt die Übersicht einer Figur über das aktuelle Kampfgeschehen wieder, womit diese häufiger die Gelegenheit zur Bewegung oder Angriff erhalten. Grundsätzlich hat jede Figur mit einem PAI eine Aktion für Angriff/Benutzen von Gegenständen/etc. und eine Bewegungsaktion.

Jede Figur erhält am Anfang ihres Zuges, sog. INI-Punkte in höhe ihrer Initiative. Mit diesen kann sie zusätzliche Aktionen/Bewegungen bezahlen. Die

Kosten sind dabei bei der entsprechenden Aktion angegeben. Dabei ist zu beachten, dass die freien Aktionen nicht addiert werden können. Das heißt, wenn man mehr als eine Aktion ausführen will, muss man für alle bezahlen.

Kapitel 3

Waffen und ihre Statistiken

3.1 Nahkampf

Bezeichnung Gibt den Namen der Waffe an.

Fertigkeit Gibt die der Benutzung zugrunde liegende Fertigkeit an.

WM Besteht aus zwei Zahlen, die erste gibt den Modifikator des Angriffs, die zweite die Modifikation der Verteidigung. Kommen bei der Berechnung der AP-Kosten nicht zum tragen.

INI-Kosten Gibt an, wie viele INI-Punkte ein Angriff kostet. Da der erste Angriff immer frei ist, muss man min. die doppelte INI besitzen, um einen zweiten Angriff zu führen.

Schaden Gibt das Format des Würfelschadens an.

Trumpftyp Gibt an, welcher Zusatzeffekt bei einem Trumpf auftritt.

KK/TP Gibt an, wie viel Körperkraft man für das führen der Waffe je Komplexitätsklasse benötigt. Angriffe machen Zusatzschaden in Höhe der eigenen (KK - benötigte KK) / TP.

Bruchwert/Belastbarkeit Der Bruchwert gibt an, ab wie vielen Patzern im Schaden beim Angriff oder bei Trümpfen des Gegners bei der Verteidigung die Belastbarkeit um 1 sinkt. Für Schaden an Gegenständen siehe oben.

Kampfmanöver Gibt an, welche Kampfmanöver mit der Waffe möglich sind.

Gewicht Das Gewicht in kg.

Verbreitung Wie gut die Waffe aufzutreiben ist. 0-Allgemein bis 10-Es gibt nur ein Exemplar.

Subkategorien Verwandte Waffen, die wenn nicht anders angegeben, die gleiche Statistik besitzen.

3.2 Fernkampf

Bezeichnung Gibt den Namen der Waffe an.

Fertigkeit Gibt die der Benutzung zugrunde liegende Fertigkeit an.

Kaliber Gibt die für die Verwendung der Waffe benutzte Munition an.

Magazingröße Gibt an, wie viel Munition die Waffe halten kann und damit verschießen kann, bevor sie nachgeladen werden muss.

Salvengröße Gibt an, wie viel Munition in einer Salve verschossen wird. Jede fehlende Munition reduziert den Schaden um 2(Minimum 0).

Schussrate Gibt die INI-Kosten für das Abgeben einer Salve an.

Zielen Gibt die INI-Kosten für das Zielen mit der Waffe an. Wird auf das Zielen verzichtet wird die Präzision * KompK als Malus auferlegt(min. 2).

Nachladezeit Gibt die INI-Kosten an, um das Magazin zu wechseln. Eine Waffe kann nicht während einer Salve nachgeladen werden.

Präzision - Ein Wert, welcher den Angriffswert modifiziert, sofern man gezielt schießt. (Aufsätze modifizieren diesen oder die spezielle Waffe aus der Kategorie, z.B. Sniper, sind besonders gut).

Reichweiten Besteht aus einer Liste aus Tupeln mit drei Einträgen: Einmal die Größe des Reichweiten-Inkrement in Meter, danach der Schadensmodifikator und schließlich der Treffermodifikator. Das letzte Tupel kann iterativ und additiv für nicht abgedeckte Inkremente verwendet werden, bis die Präzision oder der Schaden auf 0 sinkt, was bedeutet, dass die Waffe ihre effektive Reichweite überschritten hat und keine Wirkung mehr hat.

Streuwinkel Der Winkel in welchem sich eine Salve verteilt. Ist dieser 0 muss ein Ziel gewählt werden, während bei Werten darüber nur die Richtung angegeben werden muss.

Steudichte Anzahl der theoretischen Ziele, auch welche sich eine Salve verteilt. Heißt es können maximal so viele Ziele wie angegeben getroffen werden und nehmen damit Schaden. Bei zu wenig Zielen wird ein Schaden pro fehlendem Ziel abgezogen (min 1). Ausnahme sind Treffer auf Ziele, welche die gesamte Streuung abkriegen, wodurch das Ziel den Schaden für alle Ziele kassiert.

3.3 Munition

Bezeichnung Gibt den Namen der Munition an.

Kalibertyp Gibt an, mit welcher Waffe diese Munition verwendet wird.

Schaden Gibt das Format des Würfelschadens an.

Trumpftyp Gibt an, welcher Zusatzeffekt bei einem Trumpf auftritt.

Restliche Angaben Munition kann das Verhalten von Waffen modifizieren, wobei hier die entsprechenden Angaben gemacht werden.

3.4 Trümpfe

Wie bereits erwähnt treten bei Schadenswürfe für das Erzielen von Einzelergebnissen mit maximalen Werten, also mit einem 6-Seitigen Würfel eine 6, zusätzliche Effekte auf, sog. Trümpfe.

3.4.1 Trümpfe von Nahkampfwaffen

Stichwaffen(S) Verursachen einen Punkt Schaden an der Vitalität. Der gewöhnliche Schaden wird ggf. auf 5 pro Trumpf angehoben.

Klingenwaffen(K) Erzeugen einen Blutungseffekt, welcher jeder Runde einen Punkt Schaden macht, wonach der Schaden in der nächsten Runde um 1 reduziert ist, bis der Effekt bei 0 Schaden endet. Blutungen stapeln zwar, allerdings nach dem Aktualisierungsprinzip: Würde das Opfer in der nächsten Runde 2 Schaden durch die Blutung nehmen, so können entweder 2 durch den Angriff neu Entstehende das Abklingen des Schadens um eine Runde verzögern, oder falls mehr neuer Blutungsschaden gewürfelt wurden, die Zahl ersetzt werden.

Hieb Waffen(H) Diese fügen getroffener Rüstung einen Punkt Stabilitätsschaden zu, für die Auswirkung siehe Rüstungen. Falls das Ziel keine Rüstung mit Stabilität besitzt, wird Ausdauerschaden in Höhe der halben Ausdauerkosten des Angriffs gemacht.

Fäusten Kämpft man lediglich mit seinen Fäusten(nicht bestialisch modifiziert durch z.B. Krallen), so erzeugen 2 Trümpfe in einem Angriff eine kleine Wunde(siehe Wunden).

3.4.2 Trümpfe für Elementarschaden

Sei es durch Magie, Chemische Waffen oder was auch immer, Schaden aus elementaren Quellen haben ebenfalls eigen Trümpfe

Feuer Wohl die häufigste nicht physische Waffe sind heiße Flammen. Feuer kann die Feinde in Brand setzten, womit diese pro Brand 1d6 Schaden nehmen. Eine Figur kann mit einer Ganzrunden-Aktion gelöscht werden, zumindest sofern das Feuer durch herum Rollen, etc. gelöscht werden können. Es können wie bei Blutung, nur höhere Neustapel gelten.

Säure Für jeden Trumpf, wird ein weiterer W6 gerollt und das Ergebnis zum Endschaden hinzugefügt. Jede weitere Trumpf bei diesem Zusatzschaden erzwingt einen weiteren Würfelwurf. Die Trumpfgrenze kann durch die Qualität der Säure gesenkt werden.

Elektrizität

Frost

Kapitel 4

Aktionen im Kampf

Aktionen werden in folgende Kategorien eingeteilt:

Standardaktionen Umfassen Aktionen bei denen die Figur nicht ihre Position während der Ausführung nicht ändern (Natürlich kann ein Teleportzauber o.Ä. nach Ausführung zu einem Positionswechsel führen)

Bewegungsaktion

Freie Aktionen Kosten keine INI, auch wenn eine freie Aktion in der Regel in einem Zug nicht wiederholt werden können.

Reaktionen Können als Reaktion auf Aktionen von anderen Figuren ausgeführt werden. Es können maximal Reaktionen in Höhe von INI/10 ausgeführt werden.

4.1 Standardaktionen

Angreifen - INI: siehe Waffe.

Die Figur darf einen Angriff mit einer geführten Waffe gemacht werden, dabei gilt, dass nach einem Angriff die Figur nicht die Aktionen "Bewegen" machen.

Fertigkeit einsetzen - INI: siehe Fertigkeit

Natürlich kann im Kampf jederzeit zum Einsatz einer Fertigkeit gegriffen werden, wobei in der Regel der Parade und Angriffe für die Dauer der Anwendung entfallen.

Gegenstand benutzen - INI: 10

Eine Figur kann einen Gegenstand ihrer Hand oder an ihrem Körper anwenden, sofern nicht besonders geregelt.

Gepäck durchsuchen - INI: 12

Eine Figur kramt eine Figur aus seinem Gepäck um es in die Hand zu bekommen. Auch hier entfällt Parade und Angriff für die aktuelle Runde.

Verteidigung wiederaufbauen- INI: Hälfte des INI-Wertes Für die Runde kann die Figur sich erneut auf ihren Angriff und ihre Parade mit den aktuell ausgerüsteten Waffen berufen, beendet automatisch den Zug der Figur.

4.2 Bewegungsaktionen

Bewegen - INI: $3 \cdot \text{Anzahl der vorherigen Bewegungen}$.

Die Figur darf sich entsprechend seiner Bewegungsreichweite über den Schlachtplan bewegt. Es können dabei verschiedene Bewegungsarten, wie Fliegen/Laufen kombiniert werden, wobei das Verhältnis an der Gesamtsumme gewahrt werden muss. Hat man während einer Bewegung die Hand frei, darf eine Waffe gezogen werden.

Einzelschritt - INI: 0

Die Figur kann sich ein Feld weit bewegen. Kann nur einm-*al in einem Zug gemacht werden, nicht mit einer "Bewegen"-Aktion kombiniert werden.

Gezieltes Ausweichen - INI: 5

Die Figur kann einem Angriff, welchen sie sich bewusst ist Ausweichen. Dabei muss eine Akrobatik-Probe abgelegt werden muss, welche bei Erfolg den Angriff negiert, wobei man sich mit dem ersten Ausweichen in einer Runde für eine KompK entscheiden muss. Beim Ausweichen kann sie die Figur um 1 Feld pro KompK bewegen. In einer Runde kann eine Figur nur so oft gezielt ausweichen wie ihre KompK in Akrobatik ist.

4.3 Reaktion

Ausweichen - INI: 0

Einmal in einer Runde kann eine Figur eine Akrobatik ablegen, um einen Angriff dessen sie sich bewusst ist, abzuwehren. In ihrem nächsten Zug muss die Figur sich als Standardaktion Orientieren(Halbiert die INI-Punkte). Die Figur kann sich ein Feld pro KompK der Akrobatik bewegen.

4.4 Ganzrundenaktionen

Aktionen aus dieser Kategorie stellen in der Regel eine dauerhafte Anstrengung. Sie kosten sämtliche INI-Punkte und lassen sich allerhöchstens mit einem Einzelschritt kombinieren.

Volle Defensive - Die AP-Kosten für Paraden werden auf $2 \cdot \text{KompK}$ gesenkt und der steigende Malus für bereits erfolgte Angriffe wird um 1 gesenkt.

Kapitel 5

Modifikatoren im Kampf

5.1 Nahkampf

5.2 Fernkampf

Kapitel 6

Trefferzonen

Kapitel 7

Rüstungsstatistiken

Name

Rüstungswert Schaden wird um diesen Wert reduziert

Integrität Reduziert die Anzahl von Trümpfen aus Klingenwaffen.

Stabilität Reduziert den Anzahl von Trümpfen aus Hieb Waffen, und repräsentiert die Trefferpunkte einer Rüstung.

Kapitel 8

Darüber hinaus

Teil VII

Meister & Hintergründe

Teil VIII

Zusätzliche Regeln

Teil IX

Sortierendes

Kapitel 1

Erstellung

Startwert Attribute ist 8(75XP). Zusätzlich erhält jeder Char 260XP für Attribute und 260XP für Fertigkeiten. Kein Wert kann über 14 gesteigert werden. Optimale Verteilung für Attr:14,14,12,12,10,10,10,8,8

Kapitel 2

Sagenpunkt Anwendungen

Erwerben von Professionspunkten. Für den Rang bezahlt man jeweils Erlernungskosten*Rang, sofern nicht anders angegeben. Die Pakete in einem Zweig kosten jeweils die Hälfte der Kosten für den Rang. Knoten in einem Fähigkeitsnetz können verbunden sein. Falls so werden die Kosten für jeden bereits erhaltenen Knoten um 1/10 gesenkt.

50 Sagenpunkte können genutzt werden, um einen NPC von einem gehört zu haben. Ein W6 entscheidet über das Ergebnis(1-¿Bewunderer, 2-4-¿Positiv gestimmt, 5-¿Unwirksam, 6-¿Negativ)

Attribute und Fertigkeiten steigern

Beim Umschulen dürfen Punkte im Verhältnis 1:(10*Rang der Abgebaut werden) modifiziert mit der Ähnlichkeit zur neuen Profession umgetauscht werden.

Insgesamt darf in Professionen nur X Punkte eingesetzt werden.