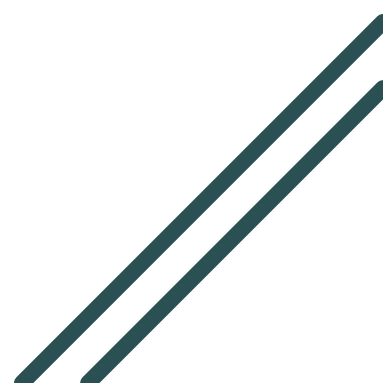
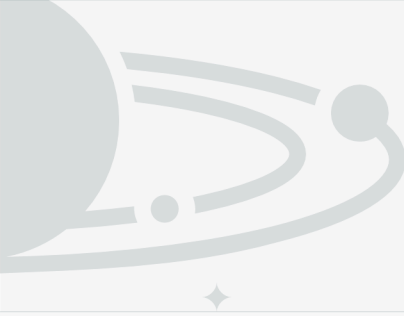




# AETERNUM

Sci-Fi - Fantasy - Roleplay





“Bingo”: Wenn Spielercharaktere Schaden erleiden: Dann müssen Herzen im gleichen oder höheren Wert gestrichen werden

Für jede angebrochene Zeile kommen Malus dazu

Wenn alle Herzen markiert: Held liegt im Sterben

Im Sterben liegen: Handlungsunfähig, jede KR +1 Stress, Schaden = +1 Stress, Terror=Feuerprobe

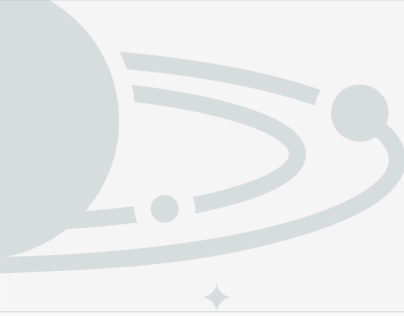
Feuerprobe: Charakter stirbt in einem heroischen Moment oder überlebt mit permanenten Malus

Anzahl an Maximalen Lebenspunkte durch die Lebenssegmente bestimmt.

Schaden wird durch Rüstungspunkte reduziert

Regeneration: Es dürfen Herzen im gleichen oder niedrigeren Wert entmarkiert werden.  
Regenerationsmenge =  $Xw4$ , wobei X durch die Umstände durch Meisterentscheid festgelegt wird.

Nicht-Spielercharaktere haben einfachen Zahlenwert als HP



Stresspunkte durch Ängste, Stress, Fehlschlag... sammeln

Ruhephase = Stress komplett wweg

Bestimmte Meilensteine = Malus (keine Regeneration, Passivproben automatisch daneben)

Terror = permantene Angst o.Ä., Erzwungene Handlung, Schaden, ...

## Attribute

Jeder Spielercharakter hat 4 Attribute, welche die grundlegenden Fähigkeiten beschreiben.

- **Athletik:** Körperkraft und Körperkontrolle
- **Charisma:** Überzeugungskraft und Verständnis
- **Geschick:** Feingefühl und Fingerfertigkeit
- **Intelligenz:** Logik und Rationalität

Jedes Attribut hat einen **Attributswert**. Je höher dieser ist, desto stärker ist das Attribut ausgeprägt. Zusätzlich sind jedem Attribut **sieben Talente** zugeordnet. Je höher der Attributswert ist, desto leichter fallen dem Spielercharakter die zugehörigen Talente einzusetzen.

## Talente

Während des Spiels werden die Spieler immer wieder Handlungen ausführen, wobei der Erfolg ungewiss ist. In solchen Fällen wird die Handlung einem der Talente zugeordnet und es wird eine Talentprobe von dem Spieler durchgeführt. Jedes Talent hat dabei ein Talentwert. Dieser gibt an, wie gut der Spielercharakter das spezifische Talent einsetzen kann. Außerdem hat jedes Talent eine Komplexität. Einfache Talente können schneller erlernt werden als komplexe.

## Passivtalente

Neben den bewussten Handlungen passieren einige Dinge passiv. Solche Situationen nutzen die fünf passive Talente:.

- Empathie
- Immunsystem
- Spiritualität
- Wahrnehmung
- Wissen

Jene werden nicht von den Spielern selbst verwendet. Stattdessen nutzt der Spielmeister die zugehörigen Passivwerte in einer Passivprobe.

## Attribute

Jeder Spielercharakter hat 4 Attribute, welche die grundlegenden Fähigkeiten beschreiben.

- **Athletik:** Körperkraft und Körperkontrolle
- **Charisma:** Überzeugungskraft und Verständnis
- **Geschick:** Feingefühl und Fingerfertigkeit
- **Intelligenz:** Logik und Rationalität

Jedes Attribut hat einen **Attributswert**. Je höher dieser ist, desto stärker ist das Attribut ausgeprägt. Zusätzlich sind jedem Attribut **sieben Talente** zugeordnet. Je höher der Attributswert ist, desto leichter fallen dem Spielercharakter die zugehörigen Talente einzusetzen.

## Talente

Während des Spiels werden die Spieler immer wieder Handlungen ausführen, wobei der Erfolg ungewiss ist. In solchen Fällen wird die Handlung einem der Talente zugeordnet und es wird eine Talentprobe von dem Spieler durchgeführt. Jedes Talent hat dabei ein Talentwert. Dieser gibt an, wie gut der Spielercharakter das spezifische Talent einsetzen kann. Außerdem hat jedes Talent eine Komplexität. Einfache Talente können schneller erlernt werden als komplexe.

## Passivtalente

Neben den bewussten Handlungen passieren einige Dinge passiv. Solche Situationen nutzen die fünf passive Talente:.

- Empathie
- Immunsystem
- Spiritualität
- Wahrnehmung
- Wissen

Jene werden nicht von den Spielern selbst verwendet. Stattdessen nutzt der Spielmeister die zugehörigen Passivwerte in einer Passivprobe.