

# Kompendium

- Regeln
- Charakterbogen
- Spezial Skills

# Regeln



## System

**Radical Llama** oder kurz Radic-λ ist ein Pen & Paper-System um 5 Grundwerte: Stärke, Agilität, Charisma, Intelligenz und Wille. Das Charakterlevel legt die verteilbaren Punkte für die Grundwerte fest. Die 5 Statuswerte mit Gesundheit, Belastung, Energie, Fokus und Karma entstehen aus den Grundwerten. Zu den 20 Skills, die einem der 5 Grundwerte in Gruppen zugeordnet sind, gibt es eine sechste Spezialgruppe, deren Skills auf den Basisskills aufbauen. Erfahrung in Form von XP steigert die Skillchancen um bis zu 100 Prozent. Für Ausrüstung gibt es 5 Slots und einen Inventarbogen.

# Charakterbogen

**Der Charakterbogen** ist in drei Teile unterteilt. Alle durch den Spieler einzutragenden Felder sind auf dem Charakterbogen farblos unterlegt. Festgelegte Werte sind in dunkler und sich automatisch berechnende in heller Farbe unterlegt. In der ODT-Datei werden diese über LibreOffice automatisch befüllt. In der PDF werden diese durch den Spielleiter errechnet.

**Der Rote Bereich** steht für die Persönlichkeit, die Grundwerte und die Statuswerte eines Charakters. Verdiente Erfahrung und die bereits durch Skills verbrauchte wird hier notiert.

**Der Grüne Bereich** wird für die Skills verwendet. Unter Spezial werden individuelle Talente notiert.

**Der Lilane Bereich** besitzt auf dem Hauptbogen 5 Slots für die angelegte Ausrüstung. Das gesamte Inventar wird auf dem Inventarbogen notiert. Die daraus resultierende Belastung wird als permanenter Mali auf dem Hauptbogen notiert.

## Würfel

**Würfel** bringen Spannung und Ungewissheit in eine Geschichte hinein. Dafür wird in Radical Llama ein W10 von 0 bis 9 und ein W10 von 00 bis 90 benötigt. Mit diesen beiden Würfeln gibt es zwei Arten von Würfeln. Ein Skillwurf, um zu prüfen, ob ein Skill erfolgreich war, und ein Basiswurf auf einen Grundwert, um auszusagen wie erfolgreich ein Skill war.

**Ein Skillwurf** mit beiden W10 kann zwischen einen Wert von 1 und 100 fallen. Ein Ergebnis von 0 und 00 wird als 100 gewertet. Ein Skillwurf gleich oder unter der Erfolgchance gilt als Erfolg, alles darüber als Misserfolg. Umwelteinflüsse können die Chance eines Skillwurfs erhöhen oder reduzieren. Diese werden den Spielern offen angesagt. Reduzierungen oder Erhöhungen der Erfolgchance durch Deckung, Schilde oder Körperregionen können in Summe maximal um 25 Prozent erfolgen. Karma kann verwendet werden, um mislungene Skillwürfe auszugleichen. Einfache Aktionen gelingen bei einem Erfolg sofort. Bei anspruchsvollen Aktionen muss der Erfolgsgrad mit einem Basiswurf bestimmt werden.

Beispiel: Ein Charakter hat bei dem Skill Athletik das Level 50. Er würfelt beim Klettern eine 42 und hat somit einen Erfolg.

**Ein Basiswurf** mit dem W10 von 0 bis 9 würfelt einen Wert bis zum Maximum eines Grundwerts aus. Die 0 wird als 10 gewertet. Der Grundwert durch Zehn aufgerundet, ergibt die Anzahl der Würfe. Der letzte Wurf kann die letzte Ziffer des Grundwerts nicht überschreiten. Die Würfelwerte werden addiert und ergeben den variablen Wert des Erfolgsgrads. Bei einem Grundwert von 0 oder 1 wird nicht gewürfelt. Der Basiswurf entspricht dann dem Grundwert. Das Level des Grundwerts

für einen Basiswurf kann frei gewählt werden, das Maximum des Grundwerts jedoch nicht überschreiten.

**Beispiel 1:** Ein Charakter hat Stärke 5. Wird beim Basiswurf eine 4 gewürfelt, ist das Ergebnis 4. Bei einer 7 ist das Ergebnis 5.

**Beispiel 2:** Ein Grundwert hat das Level 13. Es wird 2 Mal gewürfelt, da 13 durch 10 aufgerundet 2 ergibt. Der erste Wurf hat 10 als Maximum, der zweite und letzte die 3.

**Ein Erfolgsgrad** besteht aus einem Basiswurf plus Bonuswerte. Umwelteinflüsse können den Erfolgsgrad erhöhen oder verringern. Abweichungen von dieser Regel werden im jeweiligen Skill oder Ausrüstungsgegenstand benannt. Beinhaltet der Erfolgsgrad einen fixen Grundwert, orientiert sich dieser an dem für den Basiswurf gewählten Level. Mit dem Erfolgsgrad möchte man einen möglichst hohen Wert erreichen. Er kann für Vergleiche, Schaden, Effekte oder das Level neuer Ausrüstung genutzt werden. Erfolgsgrade sind für Spieler nicht immer offen. Bei einem Vergleich wird ein zu erzielender Erfolgsgrad vom Spielleiter festgelegt oder mit einem verteidigenden Skill erwürfelt. Ist der Erfolgsgrad gleich oder höher als der zu erzielende Erfolgsgrad, tritt das gewünschte Ergebnis ein. Ansonsten wird der Erfolg gemindert oder ein anderes Ergebnis tritt ein.

**Ein Kritischer Erfolg** tritt bei einem erfolgreichen Skillwurf von 1 bis 5 ein. Damit können außergewöhnliche Ergebnisse erzielt werden, die vom Spielleiter individuell bestimmt werden. Der Basiswurf erreicht den maximalen Wert.

**Ein Kritischer Misserfolg** tritt immer bei einem Skillwurf von 96 bis 100 ein. Er kann Schaden am eigenen Wohl oder andere negative Effekte auslösen und kann nicht mit Karma ausgeglichen werden.

## Konflikte

**Konflikte** können physischer oder mentaler Natur sein. Normalerweise sind an solchen Konflikten mehrere Charaktere beteiligt und entstehen, sobald Angriffe auf Charaktere oder zeitkritische Aktionen ausgeführt werden.

**Zonen** werden erzeugt, wenn sich innerhalb eines Konflikts bewegt werden soll. Das Spielfeld wird dann in Zonen von 5 bis 10 Metern Durchmesser aufgeteilt. Als Zone 1 gilt der Bereich, in der sich der Charakter befindet. Nahkampf kann nur in der gleichen Zone erfolgen. Fernkampf kann über mehrere Zonen hinweg verwendet werden. Bei der Berechnung der Distanz für Fernkampf wird die Zone 1 mitgerechnet. In Zone 1 haben Anvisierte automatisch leichte Deckung.

**Initiative** legt die Reihenfolge in einem Konflikt fest und wird durch einen Skillwurf auf Wahrnehmung oder aus dem Hinterhalt alternativ mit Heimlichkeit bestimmt. Der Charakter mit dem höchsten Erfolgsgrad beginnt. Bei einem Gleichstand entscheidet Heimlichkeit, in zweiter

Instanz der Spielleiter über die Reihenfolge. Heimliche Charaktere sind für Charaktere mit einer geringeren Initiative zu Beginn unsichtbar. Jeder Charakter ist pro Runde einmal dran.

**Aktionen** erlauben es Skillwürfe oder Hilfsaktionen auszuführen. Pro Runde gibt es zwei Aktionen pro Charakter. Zwischen den Aktionen kann gewartet werden, um die Reihenfolge dauerhaft zu verändern. Es wird ein anderer Charakter gewählt, vor dessen Runde nach dem Warten die zweite Aktion ausgeführt werden kann. Skillwurf-Aktionen sind auf eine pro Runde begrenzt. Als Hilfsaktionen gibt es Laufen, Anvisieren, Beschützen, Deckung nehmen, Waffenwechsel, Reden, Benutzen von Gegenständen und Interaktionen mit der Umgebung, sofern für diese kein Skillwurf nötig ist. Nur sichtbare Charaktere sagen ihre Aktionen den Spielern an.

**Reaktionen** erlauben Skillwürfe in festgelegten Situationen in und ausserhalb der eigenen Runde und sind nicht limitiert.

**Laufen** erlaubt es Zonen in einem Konflikt zu wechseln. Einmal pro Runde kann sich mit einer Hilfsaktion in eine benachbarte Zone bewegt werden. Mit Athletik als Skillwurf ergibt der Erfolgsgrad durch fünf aufgerundet die überwindbaren Zonen. Schwer überwindbares Terrain setzt einen Skillwurf auf Athletik und Energiekosten voraus.

**Anvisieren** erlaubt als Hilfsaktion ein Ziel aus dem Fernkampf anzugreifen. Dieser Effekt endet sobald der Sichtkontakt unterbrochen, ein anderes Ziel ins Visier genommen oder ein Angriff mit Schwerer Fernkampf durchgeführt wurde.

**Beschützen** erlaubt als Hilfsaktion für eine Runde einem anderen Charakter leichte Deckung zu geben und Schildboni zu übertragen, solange sich beide Charaktere in der gleichen Zone befinden.

**Munition** kann für Angriffe als Bedingung vorausgesetzt werden und wird als Verbrauchsgegenstand behandelt.

**Ziele** werden vor einem Angriff gewählt und sind im Normalfall Einzelziele. Je nach Skill können auch mehrere Einzelziele oder Zonen ausgewählt werden.

**Physische Angriffe** verursachen Gesundheitsschaden in Höhe ihres Erfolgsgrades und optional Effekte. Dagegen kann sich als Reaktion mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. Bei erfolgreicher Verteidigung werden Effekte verhindert, Schaden reduziert und auf Energie umgeleitet. Erreicht der Gesamtwert auf Energie Null, können keine physischen Verteidigungen ausgeführt werden. Heimliche Angriffe können nicht verteidigt werden.

**Mentale Angriffe** verursachen Effekte bei Charakteren und optional Fokusschaden in Höhe ihres Erfolgsgrades. Dagegen kann sich mit Mentale Resistenz oder Empathie verteidigt werden. Erreicht der Erfolgsgrad des Angreifers den des Verteidigers, tritt der gewünschte Effekt ein. Ansonsten wird erfolgreich verteidigt. Erreicht der Gesamtwert auf Fokus Null, können keine mentalen Verteidigungen ausgeführt werden.

**Bonuswerte** durch Ausrüstung verbessern den Erfolgsgrad von Skillwürfen.

**Effekte** verursachen einen neuen Status oder Statusveränderungen auf Ziele. Rundeneffekte werden in der Reihenfolge vor dem Charakter eingefügt, in dessen Runde der Effekt eingetreten ist. Sie werden in der Runde des Effekts ausgelöst oder wirken durchgehend, bis ihre Rundenanzahl erreicht ist und verschwinden.

**Zoneneffekte** treten natürlich oder durch Aktionen von Charakteren auf. Sie wirken auf einen Charakter, wenn dieser sich in seiner Runde in der Zone des Effekts befindet. Je nach Effekt kann sich gegen diese mit Resistenz oder Mentale Resistenz verteidigt werden. Tritt ein neuer Zoneneffekt auf, kann die Zone als Verteidigung mit Athletik verlassen werden.

**Schaden** verursacht Mali auf einen Statuswert und wird abhängig vom Skill oder Ausrüstung berechnet.

**Kosten** können bei der Nutzung von Skills entstehen. Karmakosten treten beim Ausgleich von Skillwürfen auf. Das Inventar eines Charakters erzeugt Belastungskosten. Eine Aktion mit Kosten die einen Statuswert unter den Gesamtwert Null bringen würde, kann nicht ausgeführt werden. Kosten auf Gesundheit, Energie oder Fokus betragen mindestens 5. Bei einem Misserfolg werden diese auf 5 begrenzt. Kosten auf Basis eines Grundwerts orientieren sich an dem für den Basiswurf gewählten Level

**Temporär** werden Statusveränderungen aufgeschrieben, die innerhalb eines Konflikts auftreten.

**Permanent** werden Veränderungen aufgeschrieben, die nach einem Konflikt anhalten oder außerhalb eines Konflikts auftreten.

**Boni** sind positive Statusveränderungen, die auf Temporär oder Permanent addiert werden. Ist der vorhandene Wert bereits positiv, wird nicht weiter addiert. Ein vorhandener Bonus kann jedoch mit einem höheren Bonus überschrieben werden.

**Mali** sind negative Statusveränderungen aus Schaden und Kosten, die von Temporär oder Permanent subtrahiert werden. Erreicht der Gesamtwert eines Statuswerts und seinen Statusveränderungen Null, erschwert oder beendet dies das weitere Spiel.

**Rüstwerte** reduzieren den eingehenden Schaden auf die Gesundheit um bis zu 50 Prozent und werden durch die in den Slots ausgerüstete Rüstung bestimmt. Bei der Schadensreduktion zählt der Rüstwert der ausgewählten Körperregion, bei erfolgreicher Verteidigung mit Resistenz zusätzlich der Rüstwert von Schilden.

**Körperregionen** werden bei einem physischen Angriff als Ziel ausgewählt. Bei humanoiden Zielen wird im Normalfall der Oberkörper ausgewählt. Dieser entspricht der normalen Trefferchance. Angriffe auf den Unterkörper reduzieren die Erfolgchance des Angreifers um 25 Prozent. Soll der Kopf getroffen werden, erhöht sich zusätzlich die Erfolgchance des Verteidigers um 25 Prozent.

Körperregion	Chance
Kopf	-25% auf Angriff & +25% auf Verteidigung
Oberkörper	Normale Trefferchance

Körperregion	Chance
Unterkörper	-25% auf Angriff

**Schilde** werden mit Resistenz verwendet und können die Erfolgchance des Angreifers reduzieren und/oder die der Verteidigung erhöhen. Um einen Schild auszurüsten, wird ein freier Slot in der linken oder rechten Hand benötigt. Ein Verteidiger mit Schild würfelt vor dem Angreifer. Der Rüstwert und Reduzierung des Angriffs gelten nur, wenn der Skillwurf auf Resistenz erfolgreich war.

Schildtyp	Chance
Kleiner Schild	Bis zu -25% auf Angriff
Mittlerer Schild	Bis zu +25% auf Verteidigung
Großer Schild	Bis zu -25% auf Angriff & +25% auf Verteidigung

**Deckung** reduziert die Erfolgchance von Fernkampfangriffen um 25 Prozent. Gute Deckung erhöht zusätzlich die Erfolgchance der Verteidigung um 25 Prozent. Volle Deckung verhindert und unterbricht Anvisieren. Deckung kann für unterschiedliche Richtungen und Körperregionen eine andere Wirkung haben. Sie kann automatisch für einen Charakter gelten oder als Hilfsaktion genommen werden.

Deckung	Chance
Keine	Normale Trefferchance
Leichte	-25% auf Angriff
Gute	-25% auf Angriff & +25% auf Verteidigung

**Betäubung** kann durch heimliche Angriffe oder Effekte verursacht werden. Ein heimlicher Angriff betäubt ein Ziel, sofern mindestens 10 Prozent Schaden am Gesundheitswert verursacht wird. Dem muss ein erfolgreicher Wurf auf Heimlichkeit vorausgehen. In einem Konflikt kann eine Betäubung durch andere Charaktere mit Biologie oder am Anfang der eigenen Runde als Reaktion mit Resistenz überwunden werden. Nach einer Runde endet diese automatisch. Zum Aufstehen wird eine Aktion verbraucht. Außerhalb eines Konflikts können Betäubungen aufgrund des fehlenden Adrenalins nur mit Hilfe anderer oder erst nach geraumer Zeit überwunden werden.

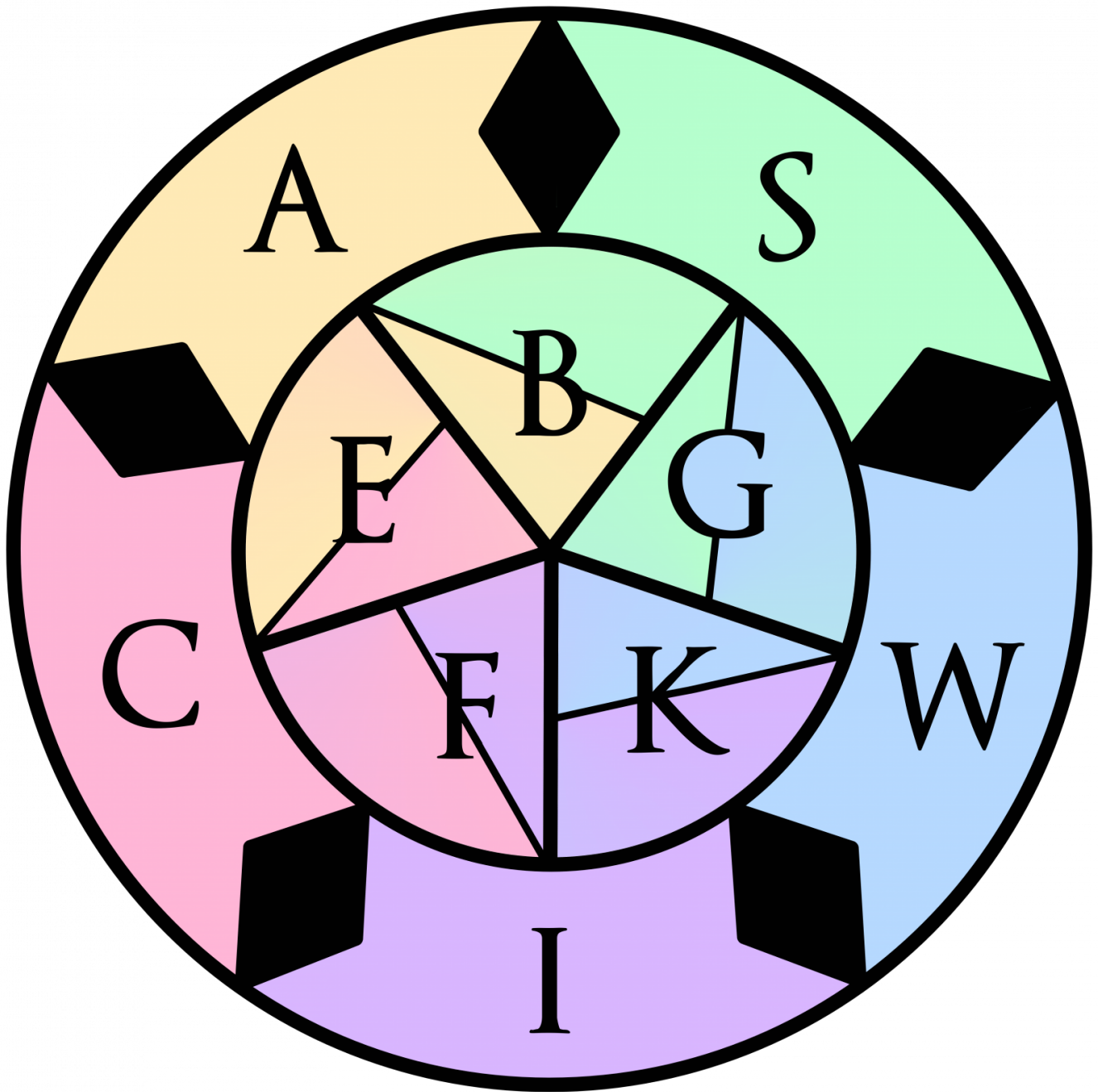
## Charakter

**Charaktere** haben eine Persönlichkeit bestehend aus einem Namen, ein Geburtsdatum und Aspekten. Der Hauptaspekt stellt das Konzept des Charakters dar und kann Ziele, Ansichten oder eine Zugehörigkeit widerspiegeln. Der Freie Aspekt wird für weitere Merkmale verwendet. Im Konflikt wird das Problem notiert, das den Charakter am stärksten vereinnahmt.

## Grundwerte

**Grundwerte** harmonisieren untereinander mit den beiden anliegenden Werten. Sie erzeugen die Statuswerte und legen den maximalen Wert des Basiswurfs fest. Ein Charakter kann Punkte in Höhe seines Charakterlevels auf die Grundwerte verteilen. Ein Grundwert darf die Hälfte des Charakterlevels nicht überschreiten. Ein Charakter beginnt mit Level 20. Nach einem Abenteuer kann ein Level aufgestiegen werden. Im äußeren Kreis sind die Grundwerte abgebildet. Im Innenkreis liegen die sich aus den Grundwerten bildenden Statuswerte.





**Stärke** steht für brachiale Gewalt und den Umgang mit schweren Waffen aller Art. Der Charakter sucht die physische Überlegenheit, um seine Ziele zu erreichen.

**Agilität** steht für einen durchtrainierten Körper und grazile, schnelle Bewegungen. Der Charakter legt Wert auf eine ausgeklügelte Taktik und geht auch mal hinterrücks vor, um an seine Ziele zu kommen.

**Charisma** steht für die soziale Interaktionsfähigkeit. Ein charismatischer Charakter legt Wert darauf in jedem Gespräch die Oberhand zu behalten. Es erlaubt einem in Gesellschaften unterzutauchen oder Charaktere für sich zu begeistern.

**Intelligenz** steht für die logische Auffassungsgabe. Der Charakter ist auf Situationen jeglicher Art durch Planung optimal vorbereitet. Bei direkter Konfrontation lässt er seinen Grips die Muskeln

spielen.

**Wille** stellt die mentale Verteidigung und Aufnahmefähigkeit dar. Der Charakter will in keiner Situation etwas verpassen und ist stets darauf bedacht einen kühlen Kopf zu bewahren.

Grundwert	Statuswert 1	Statuswert 2
Stärke	Gesundheit	Belastung
Agilität	Belastung	Energie
Charisma	Energie	Fokus
Intelligenz	Fokus	Karma
Wille	Karma	Gesundheit

## Statuswerte

**Statuswerte** werden aus den Grundwerten gebildet und stellen den Zustand des Charakters dar. Es gibt fünf Statuswerte, die aus einer Basis von 25 und dem fünffachen von je zwei Grundwerten berechnet werden. Unter Permanent werden langfristige Statusveränderungen aufgeschrieben. Unter Temporär werden Statusveränderungen innerhalb eines Konflikts aufgeschrieben. Der Gesamtwert wird aus dem jeweiligen Statuswert, Permanent und Temporär berechnet.

Beispiel: Gesundheit = 25 + 5 x 5 Stärke + 5 x 3 Wille = 65

**Gesundheit** stellt den körperlichen Status dar. Der Gesundheitswert wird aus Stärke und Wille berechnet. Am Ende eines Konflikts werden temporäre Mali in permanente umgewandelt, können jedoch mit einer Behandlung reduziert werden. Temporäre Boni verfallen am Ende eines Konflikts. Permanente Statusänderungen werden am Ende eines Tages zur Hälfte reduziert, mindestens jedoch um 5. Der Gesamtwert auf Energie wirkt sich auf die Regeneration aus. Erreicht der Gesamtwert Null, ist der Charakter kampfunfähig. Abhängig von Situation und Setting kann dieser Status eine Niederlage, einen kritischen Zustand oder den Tod bedeuten.

**Belastung** ist das Tragelimit eines Charakters. Der Belastungswert wird aus Agilität und Stärke berechnet. Die gesamte Ausrüstung und das Inventar werden unter Permanent in Form von Belastungskosten zusammengefasst. Permanente Mali dürfen die Hälfte des Belastungswerts nicht überschreiten. Soll mehr getragen werden, werden die Belastungskosten temporär aufgeschrieben. Liegen temporäre Mali vor, kostet Laufen temporäre Energie in Höhe der Mali. Ausserhalb von Konflikten werden permanente Energiekosten erzeugt. Können die Kosten nicht bezahlt werden oder erreicht der Gesamtwert Null, kann sich nicht mehr bewegt werden.

**Energie** stellt die Ausdauer dar. Der Energiewert wird aus Charisma und Agilität berechnet. Sie wird für physische Verteidigungen und physisch anstrengende Situationen benötigt. Am Ende eines

Konflikts verfallen temporäre Boni und Mali. Wird sich längere Zeit nicht ausgeruht, genug Nahrung aufgenommen oder war etwas besonders anstrengend, werden permanente Mali erzeugt. Permanente Boni können mit besonders gutem Essen oder Schlaf erzeugt werden. Permanente Boni verfallen am Ende eines Tages. Unterschreitet der Gesamtwert die Hälfte des Energiewerts wird die Regeneration von permanenter Gesundheit und Fokus auf 5 begrenzt. Erreicht der Gesamtwert Null, können keine physischen Verteidigungen ausgeführt werden. Hält dies über einen Tag an, werden Fokus und Gesundheit nicht regeneriert und stattdessen 10 permanente Mali auf die Gesundheit und Fokus hingenommen.

**Fokus** stellt den mentalen Status dar. Der Fokuswert wird aus Intelligenz und Charisma berechnet. Er wird für Spezialskills, Waffenskills und mental anstrengende Situationen benötigt. Am Ende eines Konflikts werden temporäre Mali in permanente umgewandelt und Boni verfallen. Tragische Erlebnisse ausserhalb von Konflikten können permanente Mali erzeugen. Permanente Statusänderungen werden am Ende eines Tages zur Hälfte reduziert, mindestens jedoch um 5. Der Gesamtwert auf Energie wirkt sich auf die Regeneration aus. Erreicht der Gesamtwert Null, können keine mentalen Verteidigungen ausgeführt werden.

**Karma** stellt das Verhältnis des Charakters zu seiner Umwelt dar. Der Karmawert wird aus Wille und Intelligenz berechnet. Karma kann mit Ausnahme eines kritischen Misserfolgs verwendet werden, um die Differenz eines gescheiterten Skillwurfs zum Erfolg auszugleichen. Temporäre Boni verfallen am Ende eines Konflikts, Mali werden in permanente übertragen. Durch Handlungen können permanente Mali oder Boni erzeugt werden. Permanente Statusveränderungen werden nach einem Abenteuer zur Hälfte reduziert, mindestens jedoch um 5.

Statuswert	Grundwert 1	Grundwert 2
Gesundheit	Stärke	Wille
Belastung	Agilität	Stärke
Energie	Charisma	Agilität
Fokus	Intelligenz	Charisma
Karma	Wille	Intelligenz

## Skills

**Skills** sind in 6 Skillgruppen mit je 4 Skills unterteilt. Die ersten 5 Gruppen sind je einem der Grundwerte zugeordnet. Die Gruppe Spezial ermöglicht dem Setting entsprechende Spezialisierungen. Das Level eines Skills gibt die prozentuale Erfolgschance des Skills an und darf 100 nicht überschreiten. Ein Level kostet XP in Höhe des neuen Levels. Für jedes Charakterlevel werden 500 XP verdient. Mit Level 20 sind dies 10 000 XP. Bei jedem Aufstieg können zusätzlich 500 XP umverteilt werden. Das Maximum liegt bei 30 000 XP.

Beispiel: Level Up von 0 auf 1 = 1 XP > ... > LevelUp von 8 auf 9 = 9XP - Gesamt:  $1+2+\dots+9 = 9 \cdot (9+1) / 2 = 45XP$

## Stärke

**Starker Nahkampf** erlaubt physische Angriffe auf ein Ziel in der gleichen Zone. Der Erfolgsgrad für Schaden ohne Waffe wird mit einem Basiswurf plus 10 berechnet. Waffen haben ihren Erfolgsgrad in ihren Angriffswerten stehen. Hier finden sich Großschwerter, Keulen und Kettensägen. Schneller Nahkampf-Angriffswerte können mit doppeltem Bonuswert ohne Basiswurf benutzt werden. Ein Angriff kann mit Athletik oder Resistenz verteidigt werden.

**Schwerer Fernkampf** erlaubt physische Angriffe auf ein Ziel innerhalb von 5 Zonen. Waffen haben ihren Erfolgsgrad in ihren Angriffswerten stehen. Darunter fallen Sturmgewehre, Großarmbrüste und Raketenwerfer. Für einen Angriff muss das Ziel anvisiert sein. Nach einem Angriff muss erneut anvisiert werden. Ein Angriff kann mit Athletik oder Resistenz verteidigt werden.

**Resistenz** erlaubt als Reaktion physische Angriffe und Zoneneffekte zu verteidigen. Bei Erfolg werden gegnerische Effekte verhindert. Der Erfolgsgrad entspricht bei der Verteidigung dem Rüstwert der vom Angreifer ausgewählten Körperregion. Eingehender Schaden wird durch den Rüstwert um bis zu 50 Prozent reduziert und in Energieschaden umgewandelt. Resistenz erlaubt als Reaktion Betäubungen zu überwinden. Außerhalb eines Konflikts erst nach geraumer Zeit.

**Bedrohen** erlaubt es mit physischer Stärke mentale Angriffe auf Gegner auszuführen. Gegner können provoziert, eingeschüchtert oder in die Flucht geschlagen werden. Als zusätzlicher Effekt wird Fokusschaden in Höhe des Erfolgsgrads zugefügt. Gezogene Waffen erhöhen den Erfolgsgrad. Kann mit Mentale Resistenz verteidigt werden.

## Agilität

**Schneller Nahkampf** erlaubt zwei physische Angriffe auf bis zu zwei Ziele in der gleichen Zone. Nur der erste Erfolg erhält den Basiswurf. Der Erfolgsgrad für Schaden ohne Waffe wird mit einem Basiswurf plus 5 berechnet. Waffen haben ihren Erfolgsgrad in ihren Angriffswerten stehen. Hier finden sich Katana, Dolche und Schlagstöcke. Starker Nahkampf-Angriffswerte können mit halbiertem Bonuswert ohne Basiswurf benutzt werden. Ein Angriff kann mit Athletik oder Resistenz verteidigt werden.

**Leichter Fernkampf** erlaubt physische Angriffe auf ein Ziel innerhalb von 3 Zonen. Für einen Angriff muss das Ziel anvisiert sein. Waffen haben ihren Erfolgsgrad in ihren Angriffswerten stehen.

Darunter fallen Pistolen, Wurfmesser und Kurzbögen. Nahkampf-Waffen können für ihren Angriffswert geworfen werden. Ein Angriff kann mit Athletik oder Resistenz verteidigt werden.

**Athletik** erlaubt es zu klettern, schnell zu laufen und weit zu springen. In einem Konflikt ergibt der Erfolgsgrad durch fünf aufgerundet die überwindbaren Zonen. Athletik erlaubt als Reaktion sich gegen physische Angriffe und neu eintretende Zoneneffekte zu verteidigen. Bei Erfolg werden negative Effekte verhindert. Bei mentalen Zoneneffekten wird der Erfolgsgrad des Angreifers zu Schaden. Eingehender Schaden kann mit dem Erfolgsgrad um bis zu 50 Prozent reduziert und in Energieschaden umgewandelt werden. Es kann sich bei einer Verteidigung um eine Zone bewegt werden. Dabei wird die nächste Aktion verbraucht. Um einem Zoneneffekt oder -angriff auszuweichen, muss die Zone verlassen werden.

**Heimlichkeit** erlaubt das stille Anschleichen an Gegner, Stehlen oder Verstecken von Gegenständen. Heimlichkeit ist für das Ziel unsichtbar und wird für Spieler versteckt gewürfelt. Gegen Heimlichkeit verteidigt Wahrnehmung oder Nachforschung. Wird aus dem Hinterhalt angegriffen, kann für die Initiative mit Heimlichkeit gewürfelt werden. Heimliche Charaktere sind für Charaktere in der Initiativreihenfolge nach ihnen zu Beginn unsichtbar. Heimliche Angriffe können nicht verteidigt werden und betäuben, sofern mindestens 10 Prozent Schaden an der maximalen Gesundheit verursacht werden.

## Charisma

**Überzeugen** erlaubt mentale Angriffe durch Überredungskunst, das Verstärken vorhandener Argumente und Motivieren von Charakteren. Besondere Argumente erhöhen den Erfolgsgrad. Es kann mit Mentale Resistenz verteidigt werden.

**Manipulieren** erlaubt mentale Angriffe durch das kreative Erschaffen neuer oder Verändern bestehender Argumente. Es wird für das Ziel unsichtbar als Reaktion auf eigene Lügen gewürfelt. Es kann mit Empathie verteidigt werden.

**Schauspielern** erlaubt mentale Angriffe durch Mimik, Bezirzen oder Verkleidungen. Es erlaubt das soziale Umfeld oder eine bestimmte Person in Gestik und Aussehen zu imitieren. Es wird für das Ziel unsichtbar als Reaktion auf eigene Täuschungsversuche gewürfelt. Es kann mit Empathie verteidigt werden.

**Kunst** stellt die eigene Fähigkeit in den bildenden Künsten und allen Arten der Kunst dar, sofern diese nicht mit einem anderen Skill abgebildet werden können. Es erlaubt das Erschaffen von ästhetisch hochwertigen Objekten. Neben einem Verständnis für Kunstgeschichte erlaubt es die Erfassung von verschleierte Hinweisen in Objekten.

# Intelligenz

**Biologie** stellt das Verständnis für biologische Abläufe und Eingriffe in diese dar. Sie umfasst die Pflanzenwelt bis zum Tierreich. Sie erlaubt das Erkunden von Wildnis, Zähmen von Tieren, Herstellen von Heilmitteln und Behandeln von Gesundheitsmali oder Effekten. Beim Herstellen können Fokuskosten in Höhe des Grundwerts auftreten. Alternativ kann dieser Skill in Naturkunde umbenannt werden.

**Chemie** ermöglicht die Umwandlung und Aufwertung anorganischer Materie. Mit ihr können Stoffe gemischt und besondere Reaktionen geschaffen werden. Mit den richtigen Zutaten können Explosivstoffe, Drogen, Gifte und andere Substanzen hergestellt werden. Beim Herstellen können Fokuskosten in Höhe des Grundwerts auftreten. Alternativ kann dieser Skill in Alchemie umbenannt werden.

**Technik** befasst sich mit den Bereichen der Mechanik, Elektronik und Thermodynamik in angewandter Form. Es erlaubt das Herstellen und Reparieren von Waffen, Fahrzeugen und anderen synthetischen Objekten. Unbekannte Fahrzeuge oder Objekte können mit ihr verstanden und benutzt werden. Beim Herstellen können Fokuskosten in Höhe des Grundwerts auftreten. Alternativ kann dieser Skill in Handwerk umbenannt werden.

**Logik** umfasst die formale Wissenschaft der Mathematik, theoretischen Physik und Programmierung. Mit ihr können Hinweise in Rätseln erlangt werden. Es erlaubt das Herstellen von Software. Beim Herstellen können Fokuskosten in Höhe des Grundwerts auftreten. Alternativ kann dieser Skill in Weisheit umbenannt werden.

# Wille

**Mentale Resistenz** verteidigt als Reaktion durch stoischen Widerstand gegen mentale Angriffe wie Überzeugen und Bedrohen, aber auch traumatischen Erlebnissen oder Zoneneffekte wie halluzinogenes Nervengas. Die Erfolgschance und der Erfolgsgrad können durch Verbündete und besonders starke vom Angreifer gewünschte Effekte erhöht werden. Überschreitet der verteidigende Erfolgsgrad den des Angreifers, wird sich erfolgreich verteidigt. Ansonsten tritt der gewünschte Effekt ein.

**Empathie** erlaubt es den Gemütszustand oder die Absichten anderer Charaktere wahrzunehmen. Es verteidigt als Aktion gegen Schauspielern und Manipulieren. Spieler müssen selbst entscheiden, was sie prüfen wollen. Überschreitet der verteidigende Erfolgsgrad den des Angreifers, wird die Aussage und Verhalten erfolgreich analysiert. Ansonsten bleibt der Effekt bestehen.

**Wahrnehmung** erlaubt es sich bewegende Objekte wie Personen oder andere Wesen wahrzunehmen und auf diese zu reagieren. Wahrnehmung verteidigt als Aktion oder Reaktion gegen Heimlichkeit. Überschreitet der verteidigende Erfolgsgrad den des Angreifers, wird sich

erfolgreich verteidigt und das Gegenüber entdeckt. In einem Konflikt wird auf Wahrnehmung gewürfelt, um die Initiative zu bestimmen.

**Nachforschung** erlaubt es sich nicht bewegende Objekte wie Gegenstände, Fallen und anorganischen Materialien zu entdecken. Nachforschung verteidigt als Aktion oder Reaktion gegen Heimlichkeit. Überschreitet der verteidigende Erfolgsgrad den des Angreifers, wird sich erfolgreich verteidigt und das versteckte Objekt entdeckt. Mit Nachforschung können auch langwierige Recherchen oder Übersetzungen durchgeführt werden.

## Spezial

**Spezial** erlaubt es außergewöhnliche dem Setting entsprechende Talente abzubilden. Es stehen vier Slots zur freien Verfügung. Spezialskills sind in der Regel Weiterentwicklungen eines Basisskills. Ein Spezialskill kann seinen Basisskill nicht überschreiten. Um einen Skill zu beherrschen, muss der Skill auf Level 25 gebracht werden. Ein Spezialskill wird mit Level 20, 25, 30 und 35 freigeschaltet. Die dabei gewählten Skills können in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter erschaffen oder aus einer für das Setting bereitgestellten Liste gewählt werden. In der Regel werden bei Spezialskills Fokuskosten gezahlt. Ein Spezialskill kann auch eine passive Komponente besitzen.

## Ausrüstung

**Ausrüstung** kann vom Spielleiter für das Setting vorgegeben, mit den Spielern entwickelt oder im Laufe des Spiels durch die Charaktere gefunden, verändert oder erschaffen werden. Unter Ausrüstung fallen alle Gegenstände wie Waffen, Utensilien, Rüstung, Verbrauchsgüter und Gold. Der Name einer Ausrüstung gibt den Typ und die Qualität an. Der Modifikator gibt temporäre Boni oder Mali an und kann durch Verbesserungen oder Schaden an der Ausrüstung entstehen. Die Belastungswerte erzeugen beim Tragen permanente Mali. Der vorausgesetzte Grundwert legt das Ausrüstungslevel fest. Der Slot gibt als optionale Bedingung an, ob und wo die Ausrüstung angelegt werden muss. Mit diesen Bedingungen werden die Rüstwerte und Bonuswerte bestimmt. Bonuswerte werden in Angriffswerte, Passive und Aktive verbaut. Auf dem Inventarbogen kann das folgende Schema verwendet werden. Mit Hilfe der Legende kann vieles verkürzt notiert werden.

Name + Modifikator

Anzahl x Belastung | Grundwert | Slot | Rüstwert oder Angriffswert (Skill: Basiswurf + Bonuswert)

Passive (Bedingung: Effekt)

Aktive (Skill + Kosten + Bedingung: Basiswurf + Bonuswert + Effekt)  
Beschreibung (Geschichte und weitere Informationen zur Ausrüstung)

Beispiel: Langform

Edles Langschwert des Blitzes +1

6 Belastung | Stärke 10 | Einhändig | Starker Nahkampf: Stärke+19(+1) Gesundheit Schaden

Donnernder Himmel - Treffer auf Fliegende Gegner: Betäubung

Blitzschlag - Starker Nahkampf + 10 Fokus + Zweihändig + 2 Zonen Distanz: Intelligenz+18

Gesundheit Schaden auf 3 Gegner

Mit den Federn eines Donnervogels veredeltes Langschwert.

**Slots** werden für ausgerüstete Waffen, Utensilien oder Rüstung genutzt. Dabei wird diese in einem freien Slot auf dem Hauptbogen notiert. Es gibt einen für Kopf, Oberkörper, Unterkörper, Linke und Rechte Hand. Rüstwerte sind direkt aktiv. Passive werden abhängig ihrer Bedingungen aktiviert. Für Angriffe und Aktive werden Skillwürfe verlangt. Aktive kosten in der Regel Fokus. Wird der vorausgesetzte Grundwert nicht erfüllt, werden Bonuswerte von Aktiven und Passiven auf das jeweilige Level herunterskaliert. Rüstwerte werden auf den höchsten Grundwert runterskaliert. Bei Stärke als Voraussetzung, wird der Rüstwert stattdessen auf den Stärkewert runterskaliert oder nach der Skalierung auf den höchsten Grundwert zusätzlich halbiert.

Name: Name

Wert: Angriffswert (Basiswurf + Bonuswert) oder Rüstwert

Effekt: Passive (Bedingung: Effekt mit Bonuswert) | Aktive (Skill + Kosten + Bedingung: Basiswurf + Bonuswert + Effekt)

Beispiel: Kurzform

Name: Edles Langschwert des Blitzes

Wert: S+20

Effekt: Fliegende: Betäubung | STN+10F+ZH+2ZD: I+18GX auf 3

**Waffen** haben für den Erfolgsgrad ihrer Angriffswerte und Aktiven in der Regel einen Basiswurf plus Bonuswert. Der Bonuswert beim Angriffswert ist fix und wird durch die Belastung, den Skill und den Slot bestimmt. Die Bonuswerte von Schneller Nahkampf sind im Durchschnitt halbiert, da mit diesem Skill zwei Angriffe möglich sind. Eine Aktive besteht in der Regel aus einem Effekt, einem Basiswurf, einem mit dem Ausrüstungslevel skalierenden und einem fixen Bonuswert. Die Kosten einer Aktiven bestehen aus einem mit dem Ausrüstungslevel skalierenden und einem fixen Wert.

Skill	Niedriger Bonuswert	Standard Bonuswert	Hoher Bonuswert
ZH STN   SWF   LEF	14 - 16	18 - 22	23 - 26
EH STN   SWF   LEF	12 - 14	15 - 20	21 - 24
ZH SNN	7 - 8	9 - 10	11 - 13



Skill	Niedriger Bonuswert	Standard Bonuswert	Hoher Bonuswert
EH SNN	6 - 7	8 - 9	10 - 12

Aktive	Wert pro Level	Fixer Wert
ZH Bonuswert	0,11 - 1,1	0 - 26
EH Bonuswert	0,1 - 1	0 - 24
Kosten	0,1 - 0,4	5 - 10

Beispiel: Ein Langschwert macht einhändig S+19 Schaden und hat eine Aktive, die mit Fokuskosten erlaubt mehr Schaden in einen Angriff zu stecken. Es hat eine Voraussetzung von Stärke 9. Mit einem Schleifstein kann es temporär verbessert werden und erhält den Modifikator +1 für zusätzlichen Schaden. Ein Schmied verstärkt die Waffe und erhöht dabei das Ausrüstungslevel. Die Aktive macht zusätzlichen Schaden, setzt aber auch eine höhere Stärke von 10 voraus. Ein Meisterschmied schmiedet es um und verbessert die Qualität. Es wird zu einem Edlen Langschwert mit permanenten Verbesserungen. Ein Magierschmied schmiedet die Waffe um, es wird zu einem Langschwert des Blitzes und bekommt eine neue Aktive mit der mehrere Gegner für Fokuskosten mit einem Blitz angegriffen werden können.

**Rüstungen** sollten nicht besser als die besten Waffen im laufenden Spiel sein, um Kämpfe nicht unnötig in die Länge zu ziehen. Die Voraussetzungen Stärke und Oberkörper geben die besten Rüstwerte. Andere geben dafür bessere Passiven. Die Rüstwerte skalieren mit dem Ausrüstungslevel.

Slot	Rüstwert pro Level
S OK	0,5 - 1,5
OK	0,25 - 0,75
S KO   UK   EH	0,25 - 0,75
KO   UK   EH	0,125 - 0,375

**Belastungswerte** sollten sich an einem Wert von 15 für leichte Ausrüstungssets und einem Wert bis 50 für schwere Ausrüstungssets orientieren. Die Ausrüstung für Oberkörper und Zweihändig ist doppelt so hoch wie für Kopf, Unterkörper und Einhändig. Höhere Belastungswerte geben höhere Bonuswerte.

Slots	Niedrige Belastung	Standard Belastung	Hohe Belastung
OK   ZH	2 - 6	7 - 15	16 - 20
KO   UK   EH	1 - 3	4 - 7	8 - 10

Beispiel: Ein Plattenpanzer gibt 10R für den Oberkörper und setzt 10 Stärke und 13 Belastung voraus. Ein Lederkopfschutz +1 kommt mit einer Voraussetzung von 4 Agilität und 3 Belastung dank des Modifikators auf einen Wert von 2R für den Kopf. Die Gamaschen geben 2R für den Unterkörper, da sie 6 Stärke und 5 Belastung voraussetzen. Hierbei handelt es um gute Rüstung für Anfänger. Mit 24 Belastung kann diese von den meisten Kriegen ausgerüstet werden. Mit dem Langschwert würde man bei 30 Belastung landen.

# Legende

Kategorie	Abkürzung	Bedeutung
Grundwert	A	Agilität
Statuswert	B	Belastung
Grundwert	C	Charisma
Verschiedenes	D	Distanz
Statuswert	E	Energie
Statuswert	F	Fokus
Statuswert	G	Gesundheit
Grundwert	I	Intelligenz
Statuswert	K	Karma
Verschiedenes	M	Munition
Verschiedenes	R	Rüstwert
Grundwert	S	Stärke

Kategorie	Abkürzung	Bedeutung
Grundwert	W	Wille
Verschiedenes	X	Schaden
Verschiedenes	Z	Zone
Verschiedenes	?	Platzhalter

Kategorie	Abkürzung	Bedeutung
Ausrüstung Slot	KO	Kopf
Ausrüstung Slot	OK	Oberkörper
Ausrüstung Slot	UK	Unterkörper
Ausrüstung Slot	EH	Einhändig
Ausrüstung Slot	ZH	Zweihändig

Kategorie	Abkürzung	Bedeutung
Skill	STN	Starker Nahkampf
Skill	SWF	Schwerer Fernkampf
Skill	RES	Resistenz
Skill	BED	Bedrohen
Skill	SNN	Schneller Nahkampf
Skill	LEF	Leichter Fernkampf
Skill	ATH	Athletik
Skill	HEI	Heimlichkeit
Skill	UEB	Überzeugen

Kategorie	Abkürzung	Bedeutung
Skill	MAN	Manipulieren
Skill	SSP	Schauspielern
Skill	KUN	Kunst
Skill	LUX	Lux
Skill	BIO	Biologie
Skill	NAT	Naturkunde
Skill	CHE	Chemie
Skill	ALC	Alchemie
Skill	TEC	Technik
Skill	HAN	Handwerk
Skill	LOG	Logik
Skill	UMB	Umbra
Skill	MER	Mentale Resistenz
Skill	EMP	Empathie
Skill	WAH	Wahrnehmung
Skill	NAC	Nachforschung

# Charakterbogen



Radic-λ



Name	Radical Llama	
Geburtsdatum	21.12.2018	
Hauptaspekt	Llama mit Sonnenbrille	
Freier Aspekt	Party-maniac	
Konflikt	Grün hinter den Ohren	
Erfahrung	9991	10000

Level	20	20
Stärke	1	
Agilität	3	
Charisma	7	
Intelligenz	6	
Wille	3	

Status	Wert	Permanent	Temporär
Gesundheit	45	-5	
Belastung	45	-30	
Energie	75		
Fokus	90	-12	
Karma	70	+7	

Stärke	0
Starker Nahkampf	0
Schwerer Fernkampf	0
Resistenz	0
Bedrohen	0

Agilität	2145
Schneller Nahkampf	15
Leichter Fernkampf	50
Athletik	35
Heimlichkeit	15

Charisma	4081
Überzeugen	48
Manipulieren	70
Schauspielern	20
Kunst	20

Intelligenz	1350
Biologie	20
Chemie	20
Technik	30
Logik	30

Wille	1140
Mentale Resistenz	10
Empathie	40
Wahrnehmung	20
Nachforschung	10

Spezial	1275
Boomerang	50

Ausrüstung	Name	Wert	Effekt
Kopf	Sonnengläser	2R	WAH: +1
Oberkörper	Poncho	3R	HEI: +1
Unterkörper	Skateschuhe	1R	ATH: +1Z
Linke Hand	Kaubombom	A+25	G X auf 1Z
Rechte Hand	Pfefferklatscher	A+15	

# Spezial Skills

Hier findet sich eine Liste an Spezial Skills, welche für die meisten Settings direkt verwendet werden können. Die Skills an dieser Stelle können auch zur Inspiration dienen und mit leichten Anpassungen umgesetzt werden. Skills mit einem Sternchen \* sind Work in Progress.

## Starker Nahkampf

**Doppelpack** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden, um Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen und heimlich zu betäuben. Erlaubt 2 Gegner gleichzeitig anzugreifen. Kosten: 10 Fokus

**Entwaffnung** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Kann sich der Gegner nicht verteidigen, wird der Gegner entwaffnet. Kosten: 10 Fokus

**Zweihänder** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden, wenn die Waffe zweihändig geführt wird. Basiswurfschaden wird verdoppelt. Kosten: 10 Fokus

## Schwerer Fernkampf

**Adlerauge** - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Reduzierte Trefferchancen werden ignoriert. Kosten: 10 Fokus

**Camper** - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Kann einen Gegner, der bis zur nächsten Runde in einer anvisierten Zone erscheint, angreifen. Kosten: 10 Fokus

**Unterdrückungsfeuer** - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Kann auf eine anvisierte Zone einen Angriff ausführen, um alle Gegner in dieser zu unterdrücken und einem Gegner Schaden zuzufügen. Gegner in der Zone verlieren eine Aktion für ihren nächsten Zug. Kosten: 10 Fokus + nächste Aktion

## Resistenz



**Kontern** - Kann wie Resistenz zur Verteidigung verwendet werden. Kann auch bei einem Misserfolg des Angreifers verwendet werden. Im Anschluss kann ein Angriff oder ein anderer Skillwurf durchgeführt werden. Der Gegner kann sich nicht verteidigen. Kosten: 10 Fokus + nächster Skillwurf

**Überlebenswille** - Erreichen die temporäre Gesundheitsmali den aktuellen Wert, kann mit einem Skillwurf als Reaktion weitergekämpft werden. Wird erneut Gesundheitsschaden hingenommen, kann erneut gewürfelt werden oder man wird kampfunfähig. Jeder Wurf innerhalb eines Konfliktes multipliziert die Kosten. Kosten: 10 Fokus

**Wundenlecken** - Wird temporärer Gesundheitsschaden zu permanenten, kann bei einem erfolgreichen Skillwurf der Schaden um einen Basiswurf plus Grundwert reduziert werden. Kosten: 10 Fokus

## Bedrohen

**Bluffer** - Kann wie Bedrohen verwendet werden. Negative Effekte bei einem Misserfolg oder erfolgreicher Verteidigung werden negiert. Hat auch bei Misserfolg volle Kosten. Kosten: 10 Fokus

**Messers Schneide** - Kann wie Bedrohen verwendet werden. Bei einer erfolgreichen Verteidigung kann ein physischer Angriff ausgeführt werden, gegen den sich der Gegner nicht verteidigen kann. Kosten: 10 Fokus

## Schneller Nahkampf

**Doppelschneid** - Kann wie Schneller Nahkampf verwendet werden. Es wird auch bei einem zweiten Erfolg der Basiswurf gewürfelt, wenn der zweite Angriff mit einer anderen Waffe erfolgt. In linker und rechter Hand muss jeweils eine Waffe gehalten werden. Kosten: 10 Fokus

**Waffenwechsel** - Kann wie Schneller Nahkampf verwendet werden. Kann in einer Aktion auf eine Nahkampfwaffe für Schneller Nahkampf wechseln und einen Angriff ausführen. Kosten: 10 Fokus

## Leichter Fernkampf

**Boomerang** - Gegnerische Granaten, Bomben oder Wurfaffen können innerhalb von 3 Zonen Distanz zurückgeworfen werden. Kein Anvisieren nötig. Hierfür wird mit dem Skill verteidigt und

direkt ein Angriff ausgeführt. Kosten: 10 Fokus + nächster Skillwurf

**Hüftschuss** - Kann wie Leichter Fernkampf verwendet werden. Anvisieren und Angriff in einer Aktion. Kosten: 10 Fokus

**Twoshot** - Kann wie Schneller Nahkampf verwendet werden. Anvisieren erlaubt 2 Ziele auszuwählen. Kann 2 Angriffe mit einem Skillwurf ausführen. Kosten: 10 Fokus + nächster Skillwurf

## Athletik

**Fliegen (Schweben)** - Kann wie Athletik verwendet werden. Kann sich in Zonen in der Luft bewegen. Der Skillwurf ist einmal pro Tag beim Losfliegen und für besondere Manöver nötig. Muss sich in der Luft mit Fliegen oder Resistenz verteidigen. Kosten: 10 Fokus pro Tag

**Heißblütig** - Kann wie Athletik zur Verteidigung verwendet werden. Verschiebt die eigene Runde, um direkt nach dem Gegner dran zu sein. Kosten: 10 Fokus + nächste Aktion

**Windläufer** - Kann wie Athletik verwendet werden, um in einem Konflikt Zonen zu überwinden. Erlaubt im Anschluss einen Angriff. Kosten: 10 Fokus + nächster Skillwurf

**Windtänzer** - Kann wie Athletik bei der Verteidigung verwendet werden, um sich dabei in eine andere Zone zu bewegen. Der Erfolgsgrad durch fünf aufgerundet plus 1 ergibt die überwindbaren Zonen. Kosten: 10 Fokus + nächste Aktion

## Heimlichkeit

**Flinke Finger** - Kann wie Heimlichkeit zum Stehlen verwendet werden. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: 10 Fokus

**Schattenbild** - Kann wie Heimlichkeit verwendet werden, um sich zu verstecken. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: 10 Fokus

## Überzeugen

**Führungstalent** - Kann mit einem Skillwurf als Reaktion andere Charaktere anspornen, um die Chance ihres nächsten Skillwurfs um einen Basiswurf plus Grundwert zu erhöhen. Kosten: Charisma

auf Fokus

**Gegenargument** - Kann als Reaktion zum Verteidigen gegen Überzeugen verwendet werden, um bei erfolgreicher Verteidigung direkt ein mentaler Angriff auf den Gegner auszuführen. Der Basiswurf aus der Verteidigung wird für den Angriff verdoppelt. Kosten: Charisma auf Fokus

**Resonanzkörper** - Kann wie Überzeugen verwendet werden, um Gegner innerhalb eines physischen Konflikts zu überzeugen. Erhält keine Erschwernis auf den Skillwurf und Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Charisma auf Fokus

## Manipulieren

**Silberzunge** - Kann wie Manipulieren verwendet werden, um Wissen vorzutäuschen und andere Charaktere zum Reden zu bringen. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Charisma auf Fokus

**Worteverdreher\*** - Kann wie Manipulieren verwendet werden, um leicht angepasste gegnerische Argumente...

## Schauspielern

**Charmebolzen** - Kann wie Schauspielern verwendet werden, um jemanden zu umgarnen. Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Charisma auf Fokus

**Imitator** - Kann die zuletzt verwendete Aktion von Verbündeten nachahmen, wenn deren Skillwurf erfolgreich war. Kosten: 10 Fokus

**Taschenspieler** - Kombiniert bei Straßentricks, Magieshows und Spielbetrug einen Wurf auf Heimlichkeit und Schauspielern. Der Erfolgsgrad wird mit einem doppelten Basiswurf bestimmt und gilt in der Verteidigung gegen Empathie und Wahrnehmung. Kosten: Charisma auf Fokus

## Kunst

**Graffitysprayer\***

# Biologie

**Erste Hilfe\*** - Kann ohne Erschwerung mitten im Kampf verarzten.

**Heilkunde** - Kann wie Biologie verwendet werden, um Heiltränke und andere Medizin herzustellen. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Intelligenz auf Fokus

**Wunderheiler\*** - Bonus von 20% bei Verarztung mit Medipack.

# Chemie

**Bombenbauer** - Kann wie Chemie verwendet werden um Bomben zu bauen. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Intelligenz auf Fokus

**Runenleser\***

# Technik

**Feldreparatur\*** - Kann ohne Erschwernis Waffen mitten im Kampf reparieren.

**Improvisationstalent\*** - Bonus von 20% bei Reparatur mit Reparaturkit.

**Mechaniker\***

# Logik

**Scriptkiddie\*** - Gleiche Gegner können gleichzeitig gehacked werden.

# Mentale Resistenz

**Meditation\*** - Kann einmal am Tag Fokus um einen Basiswurf regenerieren. Kosten: ?

**Soziopath\*** - Kein Geisteskraftverlust bei Tod von Verbündeten.

**Stoizismus\***

## Empathie

**Analyst** - Erlaubt den Grund-, Status- oder Skillwert eines Gegners aufzudecken. Der Erfolgsgrad wie mit einem Basiswurf. Je näher der Erfolgsgrad am dazugehörigen Grundwert des Gegenübers desto genauer die Information des Levels. Kosten: 10 Fokus

**Glückszahl** - Um eine bestimmte Zahl misslungene Würfe dürfen als Reaktion mit diesem Skill erneut gewürfelt werden. Die Zahl wird im Spezial Skill vermerkt. Kosten: 10 Fokus

## Wahrnehmung

**Mind Game** - Kann als Reaktion am Anfang einer Runde die nächste Aktion eines Gegners vorhersehen. Kosten: 10 Fokus

**Nachteule** - Kann verwendet werden, um in der Dunkelheit ohne Erschwernisse wahrzunehmen. Kann im Schlaf verwendet werden, um Änderungen in der Umgebung auszumachen. Kosten: Basiswurf Fokus

**Vorbereitung\*** - Kann im Kampf 1 Aktion verbrauchen um seine Reihenfolge zu verbessern.

**Wachsam\*** - Erlaubt bei einem Hinterhalt in der Überraschungsrunde des Gegners zu agieren.

## Nachforschung

**Spurensucher** - Kann wie Nachforschung verwendet werden, um Spuren zu finden. Kann auf Basis der Spuren sich aktuell versteckende Personen oder Wesen finden. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: 10 Fokus

**Tausendzüngler** - Kann jede bereits gehörte Sprachen überzeugend sprechen und verstehen. Kosten: 10 Fokus