

# Radical Llama

## Pen & Paper System

- [Kompendium](#)
  - [Regeln](#)
  - [Charakterbogen](#)
  - [Spezial Skills](#)
- [Aspire](#)
  - [Spezial Skills](#)
  - [Ausrüstung](#)
- [Cybereign](#)
  - [Spezial Skills](#)
  - [Ausrüstung](#)
- [DevilSlayers](#)
  - [Add on DevilSlayers](#)
  - [Charakter Bogen](#)
- [Die Unbarmherzigen](#)
  - [Spezial Skills](#)
  - [Ausrüstung](#)
- [Lumina](#)
  - [Addon Regeln](#)
  - [Charakterbogen](#)
  - [Spezial Skills](#)
  - [Ausrüstung](#)
  - [Zauber](#)

# Kompendium

# Regeln



## System

**Radical Llama** oder kurz Radic- $\lambda$  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. Der erste Schritt ist es, die groben Züge des Charakters festzulegen. Ein Charakter kann Punkte in Höhe seines Charakterlevels auf die Grundwerte verteilen. Ein einzelner Grundwert kann maximal die Hälfte des Charakterlevels erreichen. Zu Beginn hat ein Charakter das Level 20. Nach einem Abenteuer kann ein Level aufgestiegen werden.

**Der Grüne Bereich** wird für die 6 Skillgruppen verwendet. Die Gruppe Spezial ist für individuelle Talente reserviert. Das Level eines Skills wird mit XP erhöht, wobei das neue Level den XP Kosten entspricht. Das Level kann den Wert 100 nicht überschreiten und gibt die prozentuale Erfolgchance des Skills an. Zu Beginn können 10 000 XP verteilt werden. Mit jedem Aufstieg des Charakterlevels können 500 XP verdient und 500 XP umverteilt werden. Das Maximum liegt bei 30 000 XP.

**Der Lilane Bereich** besitzt auf dem Hauptbogen 5 Slots für die aktuell ausgerüstete Ausrüstung. Auf dem Inventarbogen wird das gesamte Inventar aus Waffen, Kleidung, Geld und weiteren Ressourcen notiert.

## Würfel

**Würfel** bringen in jede Geschichte ein wenig Spannung und Ungewissheit 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 grundlegend 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 der Erfolgchance oder darunter 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 misslungene Skillwürfe auszugleichen. Einfache Aktionen gelingen bei einem Erfolg sofort. Bei anspruchsvollen Aktionen muss der Erfolgsgrad mithilfe eines Basiswurfs 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.

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 erreicht das Level 13. Es wird 2 Mal gewürfelt, da 13 durch 10 aufgerundet 2 ergibt. Der erste W10 hat 10 als Maximum, der zweite und letzte die 3.

**Ein Erfolgsgrad** setzt sich zusammen aus dem variablen Basiswurf und fixen Faktoren, abhängig vom Skill und der Ausrüstung. Mit dem Erfolgsgrad möchte man einen möglichst hohen Wert erreichen. Er kann für Vergleiche, Schaden oder Bonuswerte genutzt werden. Ein Erfolgsgrad kann durch Umwelteinflüsse oder Argumente erhöht oder verringert werden. Erfolgsgrade sind für Spieler nicht immer offen. Bei einem Vergleich kann ein zu erzielender Erfolgsgrad vom Spielleiter festgelegt oder bei einem Gegner mit dessen Verteidigungswerten erwürfelt werden. Ist der Erfolgsgrad gleich oder höher wie der zu erzielende Erfolgsgrad, tritt das gewünschte Ergebnis ein. Andernfalls wird der Erfolg abhängig der Skills 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 Wohl der Gruppe 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 Radius 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 Reichweite für Fernkampf wird die Zone 1 mitgerechnet.

**Initiative** legt die Reihenfolge in einem Konflikt fest und wird durch einen Skillwurf auf Wahrnehmung bestimmt. Wird aus dem Hinterhalt angegriffen, kann alternativ mit Heimlichkeit gewürfelt werden, um heimlich zu agieren. Heimliche Charaktere sind für Charaktere in der Initiativreihenfolge nach ihnen zu Beginn unsichtbar. Ein Basiswurf auf den jeweiligen Grundwert bestimmt den Erfolgsgrad. Der Charakter mit dem höchsten Erfolgsgrad beginnt. Charaktere mit einem Misserfolg kommen als letztes und werden nach ihrem Grundwert in Wille absteigend sortiert. Bei Gleichstand beginnen Angreifer. Jeder Charakter ist pro Runde einmal dran. Nur sichtbare Charaktere sagen ihre Aktionen den Spielern an.

**Aktionen** erlauben es Skillwürfe oder Hilfsaktionen auszuführen. Pro Runde gibt es zwei Aktionen pro Charakter. Skillwürfe sind auf einen pro Runde begrenzt. Verteidigende Skillwürfe gelten als Reaktion. Neben Laufen, Anvisieren und Deckung nehmen gibt es nicht näher Hilfsaktionen, wie das Wechseln von Waffen, Benutzen von Gegenständen und Interaktionen mit der Umgebung, sofern für diese kein Skillwurf nötig ist.

**Laufen** erlaubt es Zonen in einem Konflikt zu wechseln. Einmal pro Runde kann man sich mit einer Hilfsaktion in eine benachbarte Zone bewegen. Soll in einer Runde weiter als eine Zone gelaufen werden, muss Athletik als Skill verwendet werden. Der Basiswurf durch fünf aufgerundet ergibt die überwindbaren Zonen beim Skillwurf.

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

**Munition** ist eine Voraussetzung für die meisten Fernkampfwaffen und kann verbraucht werden.

**Ziele** werden vor einem Angriff gewählt und können Einzelziele, Mehrfachziele oder Zonen sein.

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

**Mentale Angriffe** verursachen Effekte bei Charakteren. Gegen diese Effekte kann sich mit Empathie oder Mentale Resistenz verteidigt werden. Wird sich erfolgreich verteidigt, werden Effekte verhindert. Bei Empathie treten immer Fokuskosten auf, bei Mentale Resistenz wird bei erfolgreicher Verteidigung Fokusschaden hingenommen.

**Effekte** können einen besonderen Status oder speziellen Schaden auf Ziele verursachen. Rundeneffekte werden innerhalb der Reihenfolge des Konflikts vor dem Charakter eingefügt, in dessen Runde der Effekt eingetreten ist. Sie wirken entweder durchgehend oder werden in der Runde des Effekts ausgelöst, bis die Rundenanzahl erreicht ist und verschwinden.

**Zoneneffekte** können natürlich oder durch Aktionen von Charakteren auftreten. Sie wirken auf einen Charakter, wenn dieser sich in seinem Zug in der Zone des Effekts befindet. Je nach Effekt kann sich gegen diese mit einem passenden Skill verteidigt werden. Tritt ein neuer Zoneneffekt auf, kann die Zone als Verteidigung mit Athletik verlassen werden.

**Schaden** kann durch Angriffe Mali auf einen Statuswert verursachen. Der Schaden entspricht dem Erfolgsgrad des Skills.

**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 den jeweiligen Statuswert unter den Gesamtwert Null bringen würde, kann nicht ausgeführt werden. Skillwürfe mit Kosten auf Gesundheit, Energie oder Fokus kosten immer mindestens 5, auch bei einem Misserfolg.

**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. Der vorhandene Wert kann jedoch mit einem höheren Bonus ausgetauscht werden.

**Mali** sind negative Statusveränderungen aus Schaden und Kosten, die von Temporär oder Permanent subtrahiert werden. Erreicht oder unterschreitet der Gesamtwert eines Status bestehend aus dem Statuswert, Temporär und Permanent den Zustand Null, kann dies das weitere Spiel erschweren oder beenden.

**Betäubung** kann durch heimliche Angriffe oder Effekte von Ausrüstung 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 mit Resistenz oder durch andere Charaktere mit Biologie 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 nach geraumer Zeit überwunden werden.

**Bonuswerte** durch passive Fertigkeiten von Ausrüstung können den Erfolgsgrad von Skillwürfen oder andere Werte verbessern.

**Rüstwerte** reduzieren den eingehenden Schaden auf die Gesundheit um bis zu 50 Prozent und werden durch die ausgerüstete Rüstung vergeben. Rüstung wird in Slots ausgerüstet, die in Körperregionen kategorisiert sind.

**Körperregionen** können direkt angegriffen werden, um die Gesamtrüstung zu umgehen. Es zählt dann nur der Rüstwert dieser Körperregion. Soll der Oberkörper getroffen werden, reduziert sich die Erfolgchance des Angreifers um 25 Prozent. Soll der Kopf oder Unterkörper getroffen werden, erhöht sich zusätzlich die Erfolgchance des Verteidigers um 25 Prozent.

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

**Deckung** reduziert die Erfolgchance von Fernkampfangriffen um 25 Prozent. Gute Deckung erhöht zusätzlich die Erfolgchance der Verteidigung um 25 Prozent. In voller Deckung gibt es keine Trefferchance. 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
Volle	Keine Trefferchance

**Schilde** werden mit Resistenz verwendet und können je nach Typ des Schildes die Erfolgchance des Angreifers reduzieren und/oder die der Verteidigung erhöhen. Um einen Schild auszurüsten, wird ein freier Slot in der rechten oder linken Hand benötigt. Um die Chance des Angreifers zu reduzieren, muss der Verteidiger zuerst seinen Skillwurf schaffen, bevor der Angreifer würfelt. Der Rüstwert eines Schildes wird nur hinzugezählt, wenn der Skillwurf auf Resistenz erfolgreich war.

Schildtyp	Chance
Kleines Schild	Bis zu -25% auf Angriff
Standard Schild	Bis zu +25% auf Verteidigung
Großes Schild	Bis zu -25% auf Angriff & +25% auf Verteidigung

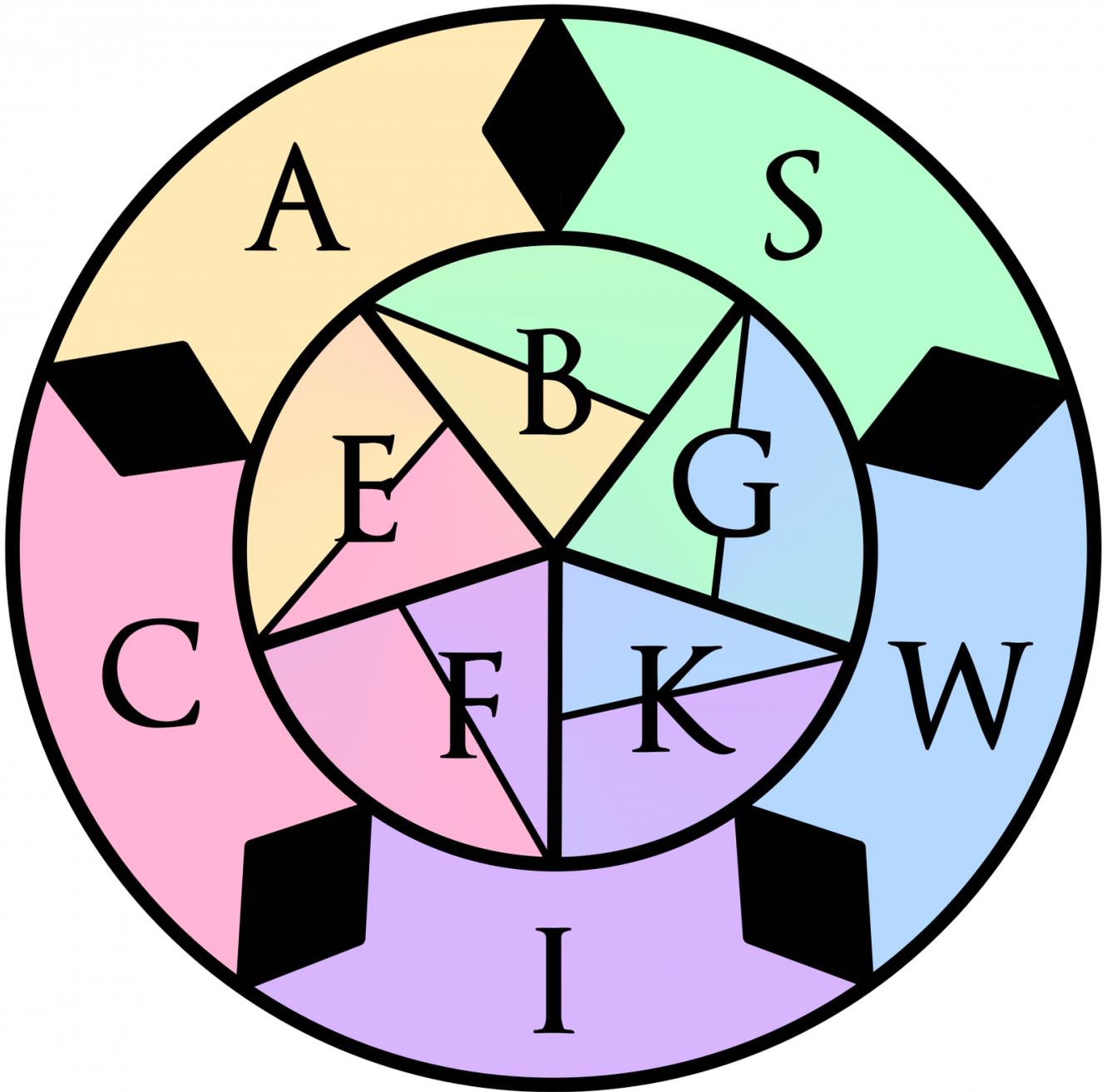
## Charakter

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

stärksten vereinnahmt. Unterhalb dieser Werte wird die verdiente und bereits verbrauchte Erfahrung notiert.

## 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 einzelner Grundwert kann maximal die Hälfte des Charakterlevels erreichen. Zu Beginn hat ein Charakter das 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 stets 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 unerkannt zu bleiben oder Charaktere für sich zu begeistern.

**Intelligenz** steht für die logische Auffassungsgabe eines Charakters. 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:  $\text{Gesundheit} = 25 + 5 \times 5 \text{ Stärke} + 5 \times 3 \text{ Wille} = 65$

**Gesundheit** stellt den körperlichen Status dar. Erreicht oder unterschreitet der Gesamtwert den Zustand Null, ist der Charakter kampfunfähig. Abhängig von Situation und Setting kann dieser Status eine Niederlage, einen kritischen Zustand oder den Tod bedeuten. 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. Unterschreitet der Gesamtwert auf Energie 50% des Energiewerts, werden permanente Mali maximal um 5 regeneriert. Der Gesundheitswert wird aus Stärke und Wille berechnet.

**Belastung** ist das Tragelimit eines Charakters. Die gesamte Ausrüstung und das Inventar werden unter Permanent in Form von Belastungskosten zusammengefasst. Permanente Mali dürfen 50% 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. Ist die Energie verbraucht, kann sich nicht mehr bewegt werden, bis die temporären Mali entfernt werden. Der Belastungswert wird aus Agilität und Stärke berechnet.

**Energie** stellt die Ausdauer dar. Sie kann durch physische Aktionen verbraucht werden. Am Ende eines Konflikts verfallen temporäre Boni und Mali. Permanente Boni verfallen am Ende eines Tages. Wird sich längere Zeit nicht ausgeruht, genug Nahrung aufgenommen oder war etwas besonders anstrengend, werden permanente Mali erzeugt. Unterschreitet der Gesamtwert 50% des Energiewerts wird die Regeneration von permanenter Gesundheit und Fokus auf 5 begrenzt. Der Energiewert wird aus Charisma und Agilität berechnet.

**Fokus** stellt den mentalen Status dar. Er kann durch mentale oder besondere Aktionen verbraucht werden. Am Ende eines Konflikts werden temporäre Mali in permanente umgewandelt und Boni verfallen. Tragische Erlebnisse können permanente Mali erzeugen. Permanente Statusänderungen werden am Ende eines Tages zur Hälfte reduziert, mindestens jedoch um 5. Erreicht oder unterschreitet der Gesamtwert auf Energie 50% des Energiewerts, werden permanente Mali maximal um 5 regeneriert. Der Fokuswert wird aus Intelligenz und Charisma berechnet.

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

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 beinhaltet Spezialisierungen der Basisskills. Das Level eines Skills wird mit XP erhöht, wobei das neue Level den XP Kosten entspricht. Das Level kann den Wert 100 nicht überschreiten und gibt die prozentuale Erfolgchance des Skills an. Zu Beginn können 10 000 XP verteilt werden. Mit jedem Aufstieg des Charakterlevels können 500 XP verdient und 500 XP umverteilt werden. Das Maximum liegt bei 30 000 XP.

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

## Stärke

**Starker Nahkampf** erlaubt physische Angriffe auf ein Ziel in der gleichen Zone. Der Schaden wird ohne Waffe mit dem Basiswurf plus Grundwert plus 5 berechnet, ansonsten nach Wert der Waffe. Hier finden sich Großschwerter, Keulen und Kettensägen. Angriffswerte für Schneller Nahkampf können benutzt werden. Ein Angriff kann mit Athletik oder Resistenz verteidigt werden.

**Schwerer Fernkampf** erlaubt physische Angriffe auf ein Ziel innerhalb von 5 Zonen. Der Schaden ergibt sich nach der Waffe. 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 es physische Angriffe zu verteidigen. Bei Erfolg werden gegnerische Effekte verhindert. Eingehender Schaden wird durch Rüstwerte um bis zu 50 Prozent reduziert und in Energieschaden umgewandelt. Es erlaubt Zoneneffekten wie Giftgasen zu widerstehen. Der Erfolgsgrad des Angreifers wird dabei in Energieschaden umgewandelt. Resistenz erlaubt 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. Der Erfolgsgrad wird mit einem Basiswurf plus Grundwert ermittelt. Es kann mit Mentale Resistenz verteidigt werden. Erreicht der Erfolgsgrad des Angreifers den des Verteidigers, tritt der gewünschte Effekt ein. Ansonsten wird erfolgreich verteidigt und der Verteidiger erhält Fokusschaden in Höhe des Erfolgsgrad des Angreifers.

## Agilität

**Schneller Nahkampf** erlaubt zwei physische Angriffe auf bis zu zwei Ziele in der gleichen Zone. Der Schaden wird ohne Waffe mit einem Basiswurf plus 5 berechnet, ansonsten nach Wert der Waffe. Unter den typischen Waffen finden sich Katana, Dolche und Schlagstöcke. Angriffswerte für Starker Nahkampf können halbiert 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. Der Schaden ergibt sich nach Waffe. Darunter fallen Pistolen, Wurfmesser und Kurzbögen. Nahkampf-Waffen können für deren Angriffswert geworfen werden.

Ein Angriff kann mit Athletik oder Resistenz verteidigt werden.

**Athletik** erlaubt es zu klettern, schnell zu laufen und weit zu springen. Mit einem erfolgreichen Skillwurf auf Athletik kann sich eine oder mehr Zonen bewegt werden. Ein Basiswurf durch fünf aufgerundet ergibt die überwindbaren Zonen. Athletik erlaubt sich gegen physische Angriffe und neu eintretende Zoneneffekte zu verteidigen. Bei Erfolg werden negative Effekte verhindert. Bei Zoneneffekten wird der Erfolgsgrad des Angreifers zu Schaden. Eingehender Schaden kann mit einem Basiswurf 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 von Gegenständen oder Umgehen von Sicherheitssystemen. Gegen Heimlichkeit verteidigt Wahrnehmung und andersherum. Als Angreifer gilt der zuerst würfelnde. Der Angreifer muss den Erfolgsgrad des Verteidigers erreichen. Der Erfolgsgrad wird mit einem Basiswurf ermittelt. Wird aus dem Hinterhalt angegriffen, kann für die Initiative alternativ mit Heimlichkeit gewürfelt werden, um heimlich zu agieren. 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. Der Erfolgsgrad wird mit einem Basiswurf plus Grundwert ermittelt. Es kann mit Mentale Resistenz verteidigt werden. Erreicht der Erfolgsgrad des Angreifers den des Verteidigers, tritt der gewünschte Effekt ein. Ansonsten wird erfolgreich verteidigt und der Verteidiger erhält Fokusschaden in Höhe des Erfolgsgrad des Angreifers.

**Manipulieren** erlaubt mentale Angriffe durch das kreative Erschaffen neuer oder Verändern bestehender Argumente. Manipulationsversuche sind für das Ziel unsichtbar und werden für Spieler versteckt gewürfelt. Der Erfolgsgrad wird mit einem Basiswurf plus Grundwert ermittelt. Aussagen können mit Empathie geprüft 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. Schauspielern ist für das Ziel unsichtbar und wird für Spieler versteckt gewürfelt. Der Erfolgsgrad wird mit einem Basiswurf plus Grundwert ermittelt. Es kann mit Empathie aufgedeckt 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. Der Erfolgsgrad wird ohne Hilfsmittel mit einem Basiswurf berechnet.

# 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, das Zähmen von Tieren, Erstellung von Heilmitteln und Behandlungen von Gesundheitsschaden oder Effekten. Der Erfolgsgrad wird ohne Hilfsmittel mit einem Basiswurf berechnet. Es können Kosten 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 oder andere Substanzen hergestellt werden. Der Erfolgsgrad wird ohne Hilfsmittel mit einem Basiswurf berechnet. Es können Kosten 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 Bauen und Reparieren von Waffen, Fahrzeugen und anderen synthetischen Objekten. Unbekannte Fahrzeuge oder Objekte können mit ihr verstanden und benutzt werden. Der Erfolgsgrad wird ohne Hilfsmittel mit einem Basiswurf berechnet. Es können Kosten in Höhe des Grundwerts auftreten. Alternativ kann dieser Skill in Handwerk umbenannt werden.

**Logik** umfasst die formale Wissenschaft der Mathematik, theoretischen Physik und Computerwissenschaften. Es erlaubt das Programmieren und Lösen von anspruchsvollen Formeln. Mit ihr können Hinweise in Rätseln erlangt werden. Der Erfolgsgrad wird ohne Hilfsmittel mit einem Basiswurf berechnet. Es können Kosten in Höhe des Grundwerts auftreten. Alternativ kann dieser Skill in Weisheit umbenannt werden.

# Wille

**Mentale Resistenz** verteidigt durch stoischen Widerstand gegen mentale Angriffe wie Überzeugen und Bedrohen. Es hilft traumatische Erlebnisse oder Zoneneffekte wie halluzinogenes Nervengas zu überstehen. Der Erfolgsgrad wird bei einem erfolgreichen Skillwurf mit einem Basiswurf plus Grundwert ermittelt, bei einem Misserfolg nur mit dem Grundwert. Erreicht der Erfolgsgrad des Angreifers den des Verteidigers, tritt der gewünschte Effekt ein. Ansonsten wird erfolgreich verteidigt und der Verteidiger erhält Fokusschaden in Höhe des Erfolgsgrad des Angreifers.

**Empathie** erlaubt es den Gemütszustand oder die Absichten anderer Charaktere wahrzunehmen und verteidigt gegen Schauspielern und Manipulieren. Spieler müssen selbst entscheiden, welche

Aussagen sie prüfen wollen. Bei einem erfolgreichen Skillwurf besteht der Erfolgsgrad aus einem Basiswurf plus einem selbstgewählten Level, das den Grundwert nicht überschreiten kann, bei einem Misserfolg nur dem selbstgewählten Level. Erreicht der Erfolgsgrad des Angreifers den des Verteidigers, bleibt der Effekt bestehen. Ansonsten wird die Absicht des Gegenübers entschlüsselt und die Aussage erfolgreich analysiert. Die Kosten betragen dabei das gewählte Level auf Fokus.

**Wahrnehmung** erlaubt es sich bewegende Objekte besser wahrzunehmen und auf diese zu reagieren. Je nach Situation kann Heimlichkeit aktiv aufgedeckt oder sich dagegen verteidigt werden. Als Angreifer gilt der zuerst würfelnde. Dabei muss der Angreifer den verteidigenden Erfolgsgrad erreichen. In einem Konflikt wird auf Wahrnehmung gewürfelt, um die Initiative zu bestimmen. Der Erfolgsgrad wird mit einem Basiswurf ermittelt.

**Nachforschung** hilft einem monotone Aufgaben durchzustehen und langwierige Recherchen oder Übersetzungen durchzuführen. Sie erlaubt versteckte Gegenstände, Spuren, Fallen, seltene Erden und andere anorganische Materialien ausfindig zu machen. Der Erfolgsgrad wird mit einem Basiswurf ermittelt und kann verwendet werden, um besonders gut versteckte Objekte ausfindig zu machen.

## 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. Bei der Charaktererstellung für kurze Abenteuer können bis zu 2 Skills gelernt werden, bei längeren Kampagnen wird ein Spezialskill jeweils mit Level 20, Level 25, Level 30 und Level 35 freigeschaltet. Die dabei gewählten Skills können in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter erschaffen oder aus einer vom Spielleiter 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. Auf dem Inventarbogen werden alle Ausrüstungsgegenstände wie Waffen, Utensilien, Rüstung, Verbrauchsgüter oder Gold aufgeschrieben. Die daraus resultierende Belastung wird als permanente auf dem Hauptbogen notiert. Der Name einer Ausrüstung gibt den Typ und die Qualität an. Alternativ kann ein einzigartiger Spitzname verwendet werden. Der Modifikator gibt

temporäre Boni oder Mali an und kann durch Verbesserungen oder Schaden an der Ausrüstung entstehen. Das Ausrüstungslevel wird durch den vorausgesetzten Grundwert festgelegt und bestimmt die Rüstwerte, Angriffswerte, Aktive und Passive. 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 + Fixwert)

Passive (Bedingung: Effekt)

Aktive (Bedingung + Skill + Kosten: Basiswurf + Fixwert + Effekt)

Beschreibung (Geschichte und weitere Informationen zur Ausrüstung)

Beispiel: Langform

Edles Langschwert des Blitzes +3

6 Belastung | Stärke 9 | Einhändig | Starker Nahkampf: Stärke+20(+3) Gesundheit Schaden

Donnernder Himmel - Treffer auf Fliegende Gegner: Betäubung

Blitzschlag - Zweihändig + Starker Nahkampf + 10 Fokus: Intelligenz+18 Gesundheit

Schaden auf 3 Gegner in 1 Zone

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 Werte reduziert und Basiswürfe fallen weg.

Name: Name

Wert: Angriffswert, Rüstwert oder Passive Bonuswert

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

Beispiel: Kurzform

Name: Edles Langschwert des Blitzes

Wert: S+23

Effekt: Fliegende: Betäubung | ZH+STN+10F: I+18GX auf 3 in 1Z

**Waffen** haben einen variablen Basiswurf und einen fixen Wert für ihren Angriffswert. Der Anstieg des fixen Schadens bei einem Skillwurf ohne Kosten sollte maximal das vierfache des Ausrüstungslevels der Waffe betragen, bei Schneller Nahkampf maximal das zweifache, da mit diesem Skill zwei Mal angegriffen werden kann. Bei einer Aktiven mit Kosten kann der Anstieg der fixen Werte das bis zu sechsfache betragen. Die Kosten sollten einem Drittel der fixen Werte entsprechen, je nach Effekten mehr oder weniger.

Beispiel: Ein Langschwert macht einhändig S+18 Schaden. Es hat eine Voraussetzung von Stärke 9. Mit einem Schleifstein kann es temporär verbessert werden und erhält den Modifikator +3 für zusätzlichen Schaden. Ein Schmied verstärkt die Waffe und erhöht dabei das Ausrüstungslevel. Es macht dauerhaft zusätzlichen Schaden, setzt aber auch eine höhere Stärke voraus. Ein Meisterschmied schmiedet es um und verbessert die Qualität. Es wird zu einem Edlen Langschwert mit permanenten Verbesserungen. Ein Magierschmied ergänzt es um eine neue Fähigkeit, es wird zu einem Langschwert des Blitzes und erhält eine 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 folgende Tabelle zeigt den empfohlenen Zuwachs nach Grundwert.

Slot	R pro Stärke	R pro Agilität	R pro Charisma   Intelligenz   Wille
Kopf   Unterkörper	0,5	0,25	0,125
Oberkörper   Schilde	1	0,5	0,25

**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 sollte doppelt so viel wiegen wie Ausrüstung für Kopf, Unterkörper und Einhändig. Folgende Werte können beim Erstellen neuer Ausrüstung behilflich sein.

Slot	Leichte Belastung	Standard Belastung	Schwere Belastung
Kopf   Unterkörper   Einhändig	1 - 3	4 - 7	8 - 10
Oberkörper   Zweihändig	1 - 6	7 - 14	15 - 20

Beispiel: Ein Schweres Kettenhemd gibt 10R für den Oberkörper und setzt 10 Stärke und 15 Belastung voraus. Ein Leichter Lederkopfschutz +1 kommt mit einer Voraussetzung von 4 Agilität und 2 Belastung dank des Modifikators auf einen Wert von 2R für den Kopf. Die Gamaschen geben 3R für den Unterkörper, da sie 6 Stärke und 5 Belastung voraussetzen. Damit beträgt der gesamte Rüstwert 15R. Hierbei handelt es um sehr gute Rüstung für Anfänger. Mit 22 Belastung kann diese von den meisten ausgerüstet werden. Mit dem Langschwert würde man bei 28 Belastung landen.

# Ausrüstungswerte

Wert	Standard Zuwachs pro Ausrüstungslevel	Maximaler Zuwachs pro Ausrüstungslevel
Belastung - Kopf   Unterkörper   Einhändig	0,5 B	1 B
Belastung - Oberkörper   Zweihändig	1 B	2 B
Rüstung - Kopf   Unterkörper	0,25 R	0,5 R
Rüstung - Oberkörper   Schilde	0,5 R	1 R
Fixer Waffenwert - SNN	1 G X	2 G X
Fixer Waffenwert - STN   SWF   LEF	2 G X	4 G X
Fixer Waffenwert - Aktive mit Kosten	3 G X	6 G X

# 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

<b>Kategorie</b>	<b>Abkürzung</b>	<b>Bedeutung</b>
Verschiedenes	R	Rüstwert
Grundwert	S	Stärke
Grundwert	W	Wille
Verschiedenes	X	Schaden
Verschiedenes	Z	Zone
Verschiedenes	?	Platzhalter

<b>Kategorie</b>	<b>Abkürzung</b>	<b>Bedeutung</b>
Ausrüstung Slot	KO	Kopf
Ausrüstung Slot	OK	Oberkörper
Ausrüstung Slot	UK	Unterkörper
Ausrüstung Slot	EH	Einhändig
Ausrüstung Slot	ZH	Zweihändig

<b>Kategorie</b>	<b>Abkürzung</b>	<b>Bedeutung</b>
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

<b>Kategorie</b>	<b>Abkürzung</b>	<b>Bedeutung</b>
Skill	HEI	Heimlichkeit
Skill	UEB	Überzeugen
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	Umbrä
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		Status	Wert	Permanent	Temporär
Stärke	1		Gesundheit	45	-5	
Agilität	3		Belastung	45	-30	
Charisma	7		Energie	75		
Intelligenz	6		Fokus	90	-12	
Wille	3		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 aber auch zur Inspiration dienen und mit leichten Anpassungen umgesetzt werden. Skills mit einem Sternchen \* sind Work in Progress.

## Starker Nahkampf

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

**Doppelpack** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden, um 2 Gegner in einer Zone aus dem Hinterhalt anzugreifen und heimlich zu betäuben. Es muss jeweils mindestens 10% der gegnerischen Gesundheit an Schaden ausgeübt werden. Kosten: Stärke auf Fokus

**Zweihänder** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Basiswurfschaden wird verdreifacht. Die Waffe muss zweihändig geführt werden. Kosten: Stärke auf Fokus

## Schwerer Fernkampf

**Adlerauge** - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Reduzierte Trefferchancen werden um bis zu 25% ignoriert. Kosten: 1 bis 25 Fokus

**Camper** - Kann eine Zone anvisieren und einen Gegner, der bis zur nächsten Runde in dieser Zone erscheint, angreifen. Kosten: Stärke auf Fokus

**Unterdrückungsfeuer** - Kann auf eine 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: Stärke auf Fokus + nächste Aktion

## Resistenz

**Kontern** - Kann wie Resistenz als passiver Verteidigungswurf ausgeführt werden, um direkt nach einer erfolgreichen Verteidigung anzugreifen oder einen anderen Skillwurf durchzuführen. Kann auch bei einem Misserfolg des Angreifers verwendet werden. Der Gegner kann sich nicht verteidigen. Kosten: Stärke auf Fokus + nächster Skillwurf

**Überlebenswille** - Erreichen die temporäre Gesundheitsmali den aktuellen Wert, kann bei einem erfolgreichen Skillwurf weitergekämpft werden. Wird erneut Gesundheitsschaden hingenommen, kann erneut gewürfelt werden oder man wird kampfunfähig. Der negative Gesamtwert von Gesundheit erschwert jeden Wurf nach dem ersten. Kosten: Stärke auf Fokus

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

## Bedrohen

**Bluffer** - Kann wie Bedrohen einen mentalen Angriff ausführen. Negative Effekte beim Scheitern werden negiert. Kosten: Stärke auf Fokus

**Messers Schneide** - Kann wie Bedrohen verwendet werden. Wenn die eigene Waffe den Gegner berührt, wird der Basiswurf verdoppelt. Kosten: Stärke auf Fokus

## Schneller Nahkampf

**Doppelschneid** - Kann wie Schneller Nahkampf genutzt werden. Die Basiswürfe werden verdoppelt. In linker und rechter Hand muss jeweils eine Waffe gehalten werden. Kosten: Agilität auf Fokus

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

## Leichter Fernkampf

**Boomerang** - Gegnerische Granaten, Bomben oder Wurfaffen können zurückgeworfen werden. Hierfür wird mit dem Skill verteidigt und direkt ein Angriff ausgeführt. Kosten: Agilität auf Fokus + nächster Skillwurf

**Hüftschuss** - Anvisieren und Angriff in einer Aktion. Kosten: Agilität auf Fokus

**Twoshot** - Anvisieren erlaubt 2 Ziele auszuwählen. Kann 2 Angriffe gleichzeitig ausführen. Kosten: Basiswurf Fokus + nächster Skillwurf

## Athletik

**Heißblütig\*** - Kann wie Athletik zur Verteidigung verwendet werden, um direkt nach dem Gegner dran zu sein. Kosten: Agilität auf Fokus + nächste Aktion

**Windtänzer\*** - Kann wie Athletik bei der Verteidigung verwendet werden, um sich nach der Verteidigung zusätzlich zu bewegen. Der gleiche Erfolgsgrad durch fünf aufgerundet ergibt die zusätzlich überwindbaren Zonen. Kosten: Agilität auf Fokus

**Fliegen (Schweben)** - Man kann in der Luft fliegen und sich bei normalen Bedingungen ohne Probleme in dieser bewegen. Wird beim Fliegen aktiv verwendet, um auszuweichen oder besondere Manöver auszuführen. Kosten: Agilität auf Fokus

**Windläufer** - Kann wie Athletik verwendet werden, um in einem Kampf eine Zone zusätzlich zu überwinden und schwieriges Terrain zu ignorieren. Kosten: Agilität auf Fokus

## Heimlichkeit

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

**Schattenbild** - Kann wie Heimlichkeit verwendet werden, um sich in einem Konflikt zu verstecken. Der Basiswurf wird verdoppelt. Kosten: Agilität auf Fokus

**Taschenspieler\***

## Überzeugen

**Führungstalent** - Du kannst Charaktere anspornen, um die Chance ihres nächsten Skillwurfs um den doppelten Basiswurf zu erhöhen. Kosten: Charisma auf Fokus

**Gegenargument** - Kann als Verteidigung gegen Überzeugen verwendet werden. Der Erfolgsgrad wird mit einem Basiswurf plus Grundwert auf Charisma bestimmt. Bei erfolgreicher Verteidigung wird mit dem gleichen Erfolgsgrad direkt ein mentaler Angriff auf den Gegner ausgeführt. Kosten: Charisma auf Fokus

**Resonanzkörper\***- Kann in einem physischen Konflikt verwendet werden, um über ein Schlachtfeld hinweg ohne Erschwernis Gegner zu überzeugen.

## Manipulieren

**Silberzunge\***

**Worteverdreher\***

## Schauspielern

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

**Imitator** - Du kannst die zuletzt verwendete Aktion von Verbündeten nachahmen, wenn der Skillwurf erfolgreich war. Kosten: Charisma auf Fokus

**Tausendzüngler\*** - Du kannst jede bereits gehörte Sprache nachplappern ohne deren Sinn kennen zu müssen. Kosten: Charisma auf Fokus

## Kunst

**Graffitysprayer\***

## Biologie

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

**Heilkunde** - Du kannst Heilkräuter ohne weitere Zutaten direkt zur Heilung einsetzen ohne diese vorher umzuwandeln. Kosten: Basiswurf Fokus

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

## Chemie

**Bombenbauer\*** - Kann wie Chemie verwendet werden um Bomben zu bauen. Der Schadenswert wird verdoppelt. Erhält einen +5 Bonus auf Schaden beim Bomben- und Granatenbauen.

**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- oder Skillwert eines Gegners aufzudecken. Je höher der Basiswurf desto genauer die Information des Levels. Kosten: Basiswurf Fokus

**Glückszahl** - Um eine bestimmte Zahl misslungene Würfe dürfen mit diesem Skill erneut gewürfelt werden. Die Zahl wird im Spezial Skill vermerkt. Kosten: Basiswurf Fokus + nächste Aktion

# Wahrnehmung

**Mind Game\*** - Kann die nächste Aktion eines Gegners vorhersehen.

**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\***

Aspire

Aspire

# Spezial Skills

## Allochronic

Aktiv - Kann seinen Geist manifestieren und eine Bewegung von einem Punkt aus der Vergangenheit immitieren.

Passiv - Kann mit Logik bestimmte Zeitpunkte speichern. Bei einem Misserfolg werden vorherige Erinnerungen überschrieben.

## Black Star

Aktiv - Kann Energie aus der Umgebung absorbieren und als permanente Energie speichern.

Passiv - Erlaubt es mit Wahrnehmung Energie in der Nähe wahrzunehmen.

## Chameleoflash

Aktiv - Kann die Lichtaufnahme von sich selbst und Oberflächen manipulieren um die Farbe zu ändern.

Passiv - Bei erfolgreicher Schauspielerei kann diese nicht aufgedeckt werden.

## Control.Data

Aktiv - Kann zwischen Access Points eine kabellose Verbindung herstellen.

Passiv - Kann mit Logik auch ohne eine Eingabemöglichkeit hacken oder programmieren.

# Data.Hack

Aktiv - Kann mit Fokus ein Hologramm aus Funkwellen erschaffen.

Passiv - Kann mit Nachforschung Spuren von Access Points nachverfolgen.

# Gravitation Regulieren

Aktiv - Kann mit Fokus ein bestehendes Schwerkraftfeld regulieren.

Passiv - Schaden mit Schwerer Nahkampf wird um 10% verstärkt.

# Gravitation Umlenken

Aktiv - Kann mit Fokus ein bestehendes Schwerkraftfeld um bis zu 90° ablenken.

Passiv - Kann mit Nachforschung über die Magnetlinien der Erde den ungefähren Ort lokalisieren.

# Gravitation Invertieren

Aktiv - ???

Passiv - ???

# Neo Hoshi

Aktiv - Kann permanente Energie nutzen um diese in der Umgebung freizusetzen.

Passiv - Kann physischen Angriffen Energie als Boost geben.

# Phase Change

Aktiv - Kann seinen Geist im Raum verschieben und synchron halten, sofern der Raum in Velocity annähernd gleich ist.

Passiv - Kann mit Wahrnehmung die Umgebung seines Geistes wahrnehmen.

# Verfestigung

Aktiv - Kann mit Fokus organische Materie in ihrer Struktur verhärten um temporäre Rüstung zu erschaffen.

Passiv - Bei erfolgreicher physischer Verteidigung wird der temporäre Rüstwert auf den Bonus vom Basiswurf gerechnet.

# Verflüssigen

Aktiv - Kann mit Fokus organische Materie in ihrer Struktur verflüssigen.

Passiv - Beim Taschendiebstahl mit Heimlichkeit kann sich das Ziel nicht mit Wahrnehmung verteidigen.

# Ausrüstung

## Rüstung

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
Camouflage Hose	-4B	100 \$	Unterkörper	+1% auf Heimlichkeit
Halstuch	-1B	25 \$	Kopf	Hält warm
Jacke	-6B	110 \$	Oberkörper	Hält warm
Jeans	-4B	45 \$	Oberkörper	Hält warm
Kampfschuhe	-4B +1R	130 \$	Unterkörper	
Kapuzenhoodie	-5B	100 \$	Oberkörper	+1% Heimlichkeit
Kopfhörer	-3B	70 \$	Kopf	Spielt Musik ab
Laufschuhe	-2B	70 \$	Unterkörper	+1% auf Athletik
Mütze	-3B	30 \$	Kopf	Hält warm
Nachtsichtgerät	-8B +1R	500 \$	Kopf	Keine reduzierte Wahrnehmung bei Dunkelheit
Pullover	-4B	50 \$	Oberkörper	Hält warm
Schal	-2B	30 \$	Kopf	Hält warm
Schuhe	-2B	40 \$	Unterkörper	
Schutzhelm	-8B +3R	150 \$	Kopf	
Schutzstiefel	-5B +2R	100 \$	Unterkörper	
Schutzweste	-14B +4R	600 \$	Oberkörper	
Sonnenbrille	-2B	30 \$	Kopf	Keine reduzierte Wahrnehmung bei extremen Licht
Superheldencape	-4B	40 \$	Oberkörper	+1% auf Überzeugen
T-Shirt	-3B	30 \$	Oberkörper	

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
Top	-2B	40 \$	Oberkörper	
Winterstiefel	-3B	80 \$	Unterkörper	Hält warm

## Waffen

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
HE Granate	-5B	100 \$	Leichte Waffen	1•A+15 ► G Zone
Holzkatana	-7B	100 \$	Schneller Nahkampf	1•A+6 ► G
Kami No Kaminari Tanto	-12B	2700 \$	Schneller Nahkampf	1•A+8 ► G
Reus AUG	-15B	3500 \$	Schwere Waffen 20M	1M ► 1•S+9 ► G 5M ► 1•S+14 ► G
Reus M4	-14B	3200 \$	Schwere Waffen 20M	1M ► 1•S+8 ► G 5M ► 1•S+16 ► G
Reus M82	-18B	5000 \$	Schwere Waffen 5M	1M ► 2•S+15 ► G 6 Zonen Reichweite
Reus MP7	-9B	2500 \$	Leichte Waffen 16M	5M ► 2•A+10 ► G
Reus P90	-14B	3100 \$	Leichte Waffen 15M	5M ► 2•A+12 ► G
Reus SW 686	-5B	1900 \$	Leichte Waffen 16M	1M ► 1•A+7 ► G 2M ► 2•A+5 ► G
Schockgranate	-5B	150 \$	Leichte Waffen	1•A+10 ► G Zone 20% Chance auf Betäubung
Schrotflinte	-13B	2000 \$	Schwere Waffen	1•A+20 >3 Zonen wird Schaden halbiert
Speer Prototype k	-13B	2100 \$	Starker Nahkampf	2•S+14 ► G
Stunner	-5B	150 \$	Schneller Fernkampf	1•A+6 ► E 20% Chance auf Betäubung
Taser	-5B	100 \$	Schneller Nahkampf Starker Nahkampf	1•A/S+6 ► E 20% Chance auf Betäubung

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
Tränengasgranate	-5B	50 \$	Leichte Waffen	1•A+5 ► E Zone 3 Runden
ZEN Protec B2	-7B	700 \$	Schneller Nahkampf Starker Nahkampf	1•A+7 ► E 2•S+13 ► E 20% Chance auf Betäubung
ZEN Railgun X13	-9B	2700 \$	Leichte Waffen 10M	1M ► 1•A+16 ► E 20% Chance auf Betäubung
ZEN Railgun X23	-13B	2900 \$	Schwere Waffen 10M	1M ► 1•S+14 ► E 20% Chance auf Betäubung
ZEN Railgun X24	-17B	3500 \$	Schwere Waffen 10M	1M ► 2•S+4 ► E 20% Chance auf Betäubung 6 Zonen Reichweite

## Utensilien

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
90° Mod	-5B	1500 \$	Waffe Technik	Kann um Ecken schießen ohne Deckung zu verlassen
Adrenalinispritze	-4B	500 \$	Biologie	Heilt Status Kampfunfähig und Betäubt Heilt +5
Aufputzmittel	-1B	300 \$		Wahrnehmung +10 Resistenz +10 Kampf +10 3 Runden
Auto Führerschein	-1B	4000 \$		Darf Auto fahren
Chipkarte	-1B	10 \$		
Earbuds	-1B	100 \$		Kabelloses Musik hören
Energieriegel	-1B	5 \$		Temporäre Energie +7 nach 2 Runden
Fernglas	-3B	50 \$	Wahrnehmung	+20 Wahrnehmung in großen Zonen

<b>Name</b>	<b>Werte</b>	<b>Kosten</b>	<b>Voraussetzungen</b>	<b>Effekte</b>
Gedichtbuch	-2B	20 \$	Kunst	
Herzschlagsensor	-7B	3000 \$	Wahrnehmung	+20 auf Wahrnehmung in kleinen Zonen
Holopad		400 \$	Logik	Reif am Arm zur Kommunikation
Lippenstift	-1B	50 \$		
Medipac	-7B	100 \$	Biologie	Heilt 2•I+10 temporären Schaden auf Gesundheit
Qoop	-1B	300 \$	Logik	Zahlungsverfahren auf der Straße Mobiles Hackingtool
Reus 20M	-1B	300 \$		Munition
Reus 4M	-1B	300 \$		Munition
Reus 5M	-1B	300 \$		Munition
Rundschild Prototype	-8B	1000 \$	Anvisieren	Gibt Leichte Deckung in anvisierte Richtung.
Sportwagen		30000 €	Wahrnehmung Technik Athletik	Fortbewegungsmittel
ZEN 10M	-2B	150 \$		Munition

# Cybereign

# Spezial Skills

Starker Nahkampf

Schwerer Fernkampf

## Resistenz

**Bastion** - Permanente Augmentation des Oberkörpers. | Erlaubt weitere Augmentationen als Module im Slot für Oberkörper. | Wird sich in der eigenen Runde nicht bewegt, kann sich bis zur nächsten Runde mit Bastion statt Resistenz verteidigt werden. Rüstwerte werden verdoppelt und der gesamte Schaden wird in Energiekosten umgewandelt. ( $Bastion > G \text{ Schaden} - S - 2R = E \text{ Schaden}$ )

Bedrohen

Schneller Nahkampf

Leichter Fernkampf

Athletik

Heimlichkeit

Überreden

Manipulieren

Schauspielern

Kunst

Biologie

Chemie

Technik

Logik

## Mentale Resistenz

**Routine geladen** - Es können eine vom Erfolgsgrad abhängige Anzahl an Skillwurf-Aktionen genannt werden, welche ausgeführt werden müssen, bevor der Android durch einen mentalen Angriff oder einen Hack erfolgreich angegriffen werden kann. Bis zum Ende der Routine schlagen diese automatisch fehl. Die Reihenfolge der Aktionen ist beliebig. Soll eine andere Skillwurf-Aktion ausgeführt werden, muss die Routine mit einer Aktion unterbrochen werden, die das System auf den Normalzustand zurücksetzt. Der Anwender erhält temporäres Karma in Höhe des zweifachen Erfolgsgrads. (Routine geladen + W F > W Anzahl Aktionen + 2W K)

Empathie

Wahrnehmung

Nachforschung

# Ausrüstung

## Rüstung

Name	Werte	Kosten	Voraussetzung	Effekte
Nachtsichtgerät	-1B +1R	3000 d¥	Kopf	Keine reduzierte Wahrnehmung bei Dunkelheit
Prometheusfessel	-3B -5E +3R	3200 d¥	Oberkörper Augmentation	25m Kette an Gegenstände anheftbar
Tower CTA M5	-3B -5E +9R	3000 d¥	Oberkörper Augmentation	Ausfahrbares Rückenmodul
Tower Schutzhelm	-3B +3R	1200 d¥	Kopf	
Tower Schutzstiefel	-2B +2R	1000 d¥	Unterkörper	
Tower Schutzweste	-5B +4R	1500 d¥	Oberkörper	
ZEN Kaim X3	-2B -5E +3R	3500 d¥	Oberkörper Augmentation	Elektrifizierende Schläge 20% Chance auf Betäubung

## Waffen

Name	Werte	Kosten	Voraussetzung	Effekte
HE Granate	-1B	600 d¥	Leichte Waffen	1•A+15 Zone
Kami No Kaminari Tanto	-3B	2700 d¥	Schneller Nahkampf	1•A+10
Reus AUG	-8B	3500 d¥	Schwere Waffen 20M	1•S+9 (1M) 1•S+14 (5M)

Name	Werte	Kosten	Voraussetzung	Effekte
Reus M4	-7B	3200 d¥	Schwere Waffen 20M	1•S+8 (1M) 1•S+16 (5M)
Reus M82	-9B	4000 d¥	Schwere Waffen 5M	2•S+15 (1M)
Reus MP7	-5B	2500 d¥	Leichte Waffen 16M	2•A+10 (5M)
Reus SW 686	-3B	1900 d¥	Leichte Waffen 16M	1•A+7 (1M) 2•A+5 (2M)
Schockgranate	-1B	700 d¥	Leichte Waffen	5d5S
Shadar Glancannon 2	-5B	3000 d¥	Leichte Waffen 5M	2d3+9G 3d7E
Shadar Glancannon 2E	-7B	4000 d¥	Schwere Waffen 5M	2d4+8G 3d8E
Shadar Glancannon 2L	-4B	2500 d¥	Leichte Waffen 5M	2d3+7G 3d7E
Shadar Glancannon 2S	-9B	6000 d¥	Schwere Waffen 5M	1d15+10G 3d8E
Speer Prototype k	-4B	3300 d¥	Starker Nahkampf	1d25G
Tower Vulcan NX200	-8B	3600 d¥	Schwere Waffen 4M	3d7O
Tower Vulcan NX250	-6B	3000 d¥	Leichte Waffen 4M	3d7O
Tower Vulcan NX300	-10B	4500 d¥	Schwere Waffen 8M	5d4+6O
Tränengasgranate	-1B	500 d¥	Leichte Waffen	5d5E Zone 2 Runden
Varye Hyke Type 1	-3B	2200 d¥	Leichte Waffen 25M	1d10+4S
Varye Hyke Type 3	-8B	4000 d¥	Schwere Waffen 25M	1d20+7S
Varye Uzik Type 1	-5B	3000 d¥	Leichte Waffen 5M	5d4S
Varye Uzik Type 2	-7B	3600 d¥	Schwere Waffen 5M	3d7S
ZEN Dyro B12	-3B	2100 d¥	Starker Nahkampf	2d7G 4d6E
ZEN Railgun X13	-4B	3200 d¥	Leichte Waffen 10M	4d7E 20% Chance auf Betäubung

Name	Werte	Kosten	Voraussetzung	Effekte
ZEN Railgun X23	-6B	3600 d¥	Schwere Waffen 10M	4d7E 20% Chance auf Betäubung
ZEN Railgun X24	-8B	4000 d¥	Schwere Waffen 10M	4d7E 20% Chance auf Betäubung

## Utensilien

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
90° Mod	-1B	2500 d¥	Waffe Mechanik	Kann um Ecken schießen ohne Deckung zu verlassen
Adrenalinspritze	-3B	2000 d¥	Biologie	Heilt Status Kampfunfähig und Betäubt Heilt +5
Aufputzmittel	-1B	1500 d¥		Wahrnehmung +10 Resistenz +10 Kampf +10 3 Runden
Energieriegel	-1B	5 d¥		+7 Energie
Fernglas	-1B	2000 d¥	Wahrnehmung	+20 Wahrnehmung in großen Zonen
Gleiter		30000 d¥	Wahrnehmung Mechanik Athletik	Fortbewegungsmittel
Gleiter ID		5000 d¥		Darf Gleiter in der Metropole fahren
Gleitjumper	-1B	300 d¥	Leichte Waffen	Erschafft eine Gravitationskugel zur sicheren Landung
Herzschlagsensor	-2B	2000 d¥	Wahrnehmung	+20 auf Wahrnehmung in kleinen Zonen
Holopad		0 d¥	Logik	Reif am Arm zur Kommunikation
Medipac	-2B	100 d¥	Biologie	Heilt 2•I+10

Name	Werte	Kosten	Voraussetzungen	Effekte
Qoop	-1B	300 d¥	Logik	Hauptzahlungsverfahren auf der Straße Mobiles Hackingtool
Reus 20M	-1B	300 d¥		Munition
Reus 4M	-1B	200 d¥		Munition
Reus 5M	-1B	300 d¥		Munition
Rundschild Prototype	-6B	4000 d¥	Anvisieren	Gibt Leichte Deckung in anvisierte Richtung.
Shadar 25M	-1B	300 d¥		Munition
Shadar 5M	-1B	350 d¥		Munition
Terin Gleiter R&D		10 d¥		Mitgliedskonto Erlaubt Mieten von Gleitern innerhalb Metropole
Tower 4M	-1B	350 d¥		Munition
Tower 8M	-1B	350 d¥		Munition
Varye 25M	-1B	300 d¥		Munition
Varye 5M	-1B	250 d¥		Munition
ZEN 10M	-1B	150 d¥		Munition

# DevilSlayers

DevilSlayers

# Add on DevilSlayers

# DEVIL SLAYERS

Feat. Radical Llama



Name:						
Aussehen:						
Persönlichkeit:						
DevilSlayer Rang:						
Level:	10000	Status	Temp.	Aktuell	Perm.	Max.
Stärke:		Gesundheit				
Agilität:		Ausdauer:				
Intelligenz:		Fähigkeit:				
Charisma:		Mana:				
Wille:		Glück:				
Stärke	%	<b>Dämonengrad</b>	Agilität			%
Starker Nahkampf:		100	Schneller Nahkampf:			
Schwerer Fernkampf:			Leichter Fernkampf:			
Resistenz:			Athletik:			
Einschüchtern:		75	Heimlichkeit:			
Intelligenz	%		Charisma			%
Kampfmagie:			Überzeugen:			
Widerstand:		50	Manipulieren:			
Wissenschaft:			Schauspielern:			
Logik:			Kunst/Magie:			
Wille	%		Talent:			
Mentale Resistenz:			Passiv:			
Empathie:						
Wahrnehmung:						
Nachforschung:		0				
Ausrüstung	Wert 1	Bezeichnung			Inventar:	
Set:	Wert 2		Fäh. 1	Fäh. 2		
Waffe1:						
Waffe2:						
Accessoire:						
Dämonenfähigkeit			Waffe1F1:			
Kampfmagie			Waffe1F2:			
Dämonenfähigkeit			Waffe2F1:			
Magie			Waffe2F2:			

Erläuterung der Unterschiede des Charakterbogens:

1. Hier werden der Name, Aussehen, Persönlichkeit sowie der Rang bei den DevilSlayers eingetragen.
2. Die Level Attribute werden wie folgt genutzt:  
 Stärke: Dient zum Blocken und ist für starke Angriffe sowie schwere Waffen nötig  
 Agilität: Wird zum Ausweichen und für schnelle Angriffe und leichten Fernkampf genutzt  
 Intelligenz: Ist für Offensive und Heil Magie nötig  
 Charisma: Wird für Defensive und Umgebungsmagie benötigt  
 Wille: Wird zum bewahren eines Klaren Verstands benötigt
3. Der Status setzt sich aus den folgenden Werten zusammen:  
 Gesundheit: Gibt an wie viel Schaden dein Charakter aushält bevor er Ohnmächtig wird  
 Ausdauer: Beim Ausweichen oder Blocken wird Ausdauer verbraucht um Schaden zu Vermeiden  
 Fähigkeit: Wird beim Einsatz von Kombos, Fertigkeiten nicht Magischer Natur und kritischen Treffern verbraucht.  
 Mana: Wird beim Einsatz von Dämonenfähigkeiten und Magie verbraucht.  
 Glück: Kann zum Ausgleichen von Fehlwürfen genutzt werden.
4. Der Dämonengrad beeinflusst den Charakter wie folgt:  
 Stufe 0 | 0-25 Dein Charakter besitzt ein Talent(Fähigkeit) und kann Magie wirken  
 Stufe 1 | 25-50 Geplagt: Dein Charakter besitzt ein Talent, Magiekosten um 25% gesteigert  
 Stufe 2 | 50-75 Versucht: Dein Charakter verliert Magie im Austausch für eine Passive und 1 Dämonenfähigkeit  
 Stufe 3 | 75-100 Erleuchtet: Dein Charakter erhält seine 2te Dämonenfähigkeit
5. Talent/Passiv: Jeder Menschliche Charakter beginnt mit einem Talent, also einer Individuellen Fähigkeit welche die jeweilige Spielweise des Spieler wiedergibt. Sie wird mit Fäh. aktiviert Standardkosten - BasiswurfMax  
 Die Passive wird mit erhöhtem Dämonengrad freigeschaltet und erlaubt ein zweites Talent mit Magieursprung OP-niss noch ungeprüft
6. Die Ausrüstung besteht aus einem  
 Set: Welches eine Rüstungsklasse von 1-3 hat, leicht, mittel, schwer  
 Waffe1: mit Schadenswert für 2 Angriffstypen sowie bis zu 2 Fähigkeiten  
 Waffe2: s.h. Waffe1  
 und einem Accessoire welches Boni gewähren kann (kein Standardequipment)
7. Die Dämonenfähigkeit/Kampfmagie/Magie grenzt den Magier auf seine Magie ein (Weiß-, Schwarz- und Dunkelmagie) und die Dämonenfähigkeit ist eine Personalisierte Fähigkeit welche entweder Offensiv/Defensiv mit werten für Kampfmagie oder Passiv mit Magie erzeugt wird (ab DG Stufe 2)

## Weitere Regel-Anpassungen

1. Waffen und wie Sie benutzt werden:  
 Waffen haben bis zu 2 Schadens Faktoren welche nach erfolgreichem Wurf auf den jeweiligen Skill +|\* Basiswurffaktor Schaden anrichten.  
 Waffen können Außerdem eine Passive und eine Aktive Fähigkeit haben welche als Passiv mit einem Wurf von unter 25% erfolgt

Oder als Aktiv -10 Fäh. + Basis I

Bspl.:

Ein Gewehr hat 2 Schadensfaktoren nämlich Wert1: Basis A + 5 & Wert2: Basis A \* 2

Die Passive Fähigkeit des Gewehrs heißt Automatikfeuer. Die Fähigkeit hat zur Folge das das der Wert2 zustande kommt. Und wird bei Einsatz mit -5 Fäh. kosten bezahlt jetzt kann anstatt normal auf Wert1 zu würfeln, auf Wert2 geworfen werden.

Die Aktive Fähigkeit der Waffe ist Explosivmunition. Diese Macht AOE Schaden, muss als Aktive Fähigkeit aber mit Fäh. bezahlt werden also Fäh. -10 + Basis I

weitere Beispiele auf Anfrage

## 2. Rüstungen

Mit 2.0 kommen Rüstungsklassen ins Spiel. Diese haben einen Wert von 1-3 für leicht, mittel oder schwer. Rüstungen blocken Schaden wie folgt:

Schaden/Rüstungswert. Allerdings erhöht Rüstung auch die Ausdauerkosten zum ausweichen, Differenz Schaden/Agilität \* Rüstungswert und den Fähigkeitsverbrauch Standard 10 - Basis I + Rüstungswert da diese Aktionen mit schwererer Rüstung schwerer auszuführen sind.

## 3. Schadensberechnung und Blocken

Blocken und Ausweichen kosten Ausdauer, reduzieren allerdings den Schaden den ein Charakter bekommen kann. Ein erfolgreicher Block bzw. Erfolgreiches ausweichen Reduziert das Schadensmaximum auf 10 welches dann um die Höhe des Basiswurfs verringert werden kann. Ist Ausdauer verbraucht kann nicht geblockt und nicht ausgewichen werden. Ausdauer regeneriert sich beim Aussetzen einer Runde mit einem 100% Wurf um den Prozentwert (evtl. um 10 Balance in Work)

## 4. Magieart

Mit 2.0 wird Magie in 3 Zweige aufgeteilt.

Weißmagie für Heiligzauber, Heilungen und Wunder

Schwarzmagie für Elementzauber

und Dunkelmagie für Chaosmagie

Wo Magier nur einen anderen Magischen Katalysator brauchen sind Dämonen an Ihre Magieart gebunden und können nur Magische Fähigkeiten besitzen die zur Art passen.

## 5. Talent/Passiv und Fähigkeiten

Jeder Charakter hat ein Talent. Hier sind der Fantasy erstmal keine grenzen gesetzt aber die Balance steht an erster Stelle. Die Passive wird ab der zweiten Dämonenstufe freigeschaltet, ist aber an die Magieart des Dämons gebunden. Ähnlich die Dämonenfähigkeiten für Kampfmagie & Magie

## 6. Kombos

Kombos können nun mit jeder Waffe gestartet werden, kosten dafür aber Fähigkeitspunkte. Die kosten ergeben sich aus der Schadenshöhe die Verursacht wird \* Rüstungswert.

Sind die Fähigkeitspunkte aufgebraucht können weder die Fähigkeit noch Kombos eingesetzt werden. Regeneration erfolgt über Nacht.

#### 7. Verbrauch Mana & Fähigkeit

Mana und Fähigkeit werden mit Magie, Kombos oder Talenten aufgebraucht. Eine Regeneration erfolgt nach längerem Zeitraum um 50% oder über Nacht.

Die Standardkosten sind stets 10 (auch für Ausdauer), können aber mit dem Basiswurf Maximum verringert werden. Dabei zählt das Attribut das zur Fähigkeit, Magie etc. gehört als Indikator welcher Basiswurf zählt.

B. Kampfmagie = Intelligenz

Magie = Charisma

#### 8. Kampfmagie & Magie

Jegliche Magie die im Kampf gewirkt wird fällt unter Kampfmagie, dazu zählen auch Heilungen und Schilde die im Kampf gecastet werden.

Magie ist alles ausserhalb eines Kampfes wie Illusionen, Unsichtbarkeit Regeneration

nicht FINALE VERSION ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN

DevilSlayers

# Charakter Bogen

# DEVIL SLAYERS

Feat. Radical Llama



Name:							
Aussehen:							
Persönlichkeit:							
DevilSlayer Rang:							
Level:	10000	Status	Temp.	Aktuell	Perm.	Max.	
Stärke:		Gesundheit					
Agilität:		Ausdauer:					
Intelligenz:		Fähigkeit:					
Charisma:		Mana:					
Wille:		Glück:					
Stärke	%	<b>Dämonengrad</b>	Agilität			%	
Starker Nahkampf:		100	Schneller Nahkampf:				
Schwerer Fernkampf:			Leichter Fernkampf:				
Resistenz:			Athletik:				
Einschüchtern:		75	Heimlichkeit:				
Intelligenz	%		Charisma			%	
Kampfmagie:			Überzeugen:				
Widerstand:		50	Manipulieren:				
Wissenschaft:			Schauspielern:				
Logik:			Kunst/Magie:				
Wille	%		Talent:				
Mentale Resistenz:			Passiv:				
Empathie:							
Wahrnehmung:							
Nachforschung:		0					
Ausrüstung	Wert 1	Bezeichnung			Inventar:		
Set:	Wert 2		Fäh. 1	Fäh. 2			
Waffe1:							
Waffe2:							
Accessoire:							
Dämonenfähigkeit			Waffe1F1:				
Kampfmagie			Waffe1F2:				
Dämonenfähigkeit			Waffe2F1:				
Magie			Waffe2F2:				

# Die Unbarmherzigen

Die Unbarmherzigen

# Spezial Skills

## Starker Nahkampf

**Entwaffnung** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Ist der Skillwurf erfolgreich und kann sich der Gegner nicht verteidigen, wird der Gegner entwaffnet. Kosten: Basiswurf Fokus

**Hinterhalt** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden, um einen Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen. Ist der Skillwurf erfolgreich, kann sich der Gegner nicht mit Resistenz aus der Betäubung befreien. Kosten: Basiswurf Fokus

**Zweihänder** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Basiswurfschaden wird verdoppelt. Die Waffe muss zweihändig geführt werden. Kosten: Basiswurf Fokus

## Schwerer Fernkampf

**Adlerauge** - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Reduzierte Trefferchancen werden um bis zu 25% ignoriert. | Kosten: 1 bis 25 Fokus

**Unterdrückungsfeuer** - Kann auf eine Zone schießen, um Gegner in dieser zu unterdrücken. Getroffene Gegner verlieren eine Aktion für ihren nächsten Zug. Kosten: Zweifacher Basiswurf Fokus

## Resistenz

**Kontern** - Kann wie Resistenz als passiver Verteidigungswurf ausgeführt werden, um direkt nach einer erfolgreichen Verteidigung anzugreifen oder einen anderen Skillwurf durchzuführen. Der Gegner kann sich nicht verteidigen. | Kosten: Basiswurf Fokus + nächster Skillwurf

## Bedrohen

**Bluffer** - Kann wie Bedrohen einen mentalen Angriff ausführen. Negative Effekte beim Scheitern werden negiert. | Kosten: Basiswurf Fokus

## Schneller Nahkampf

**Doppelschneid** - Kann wie Schneller Nahkampf genutzt werden. Der Angriff mit der zweiten Waffe erhält den Basiswurfschaden des ersten Angriffs dazu. | Voraussetzung: Je eine Waffe in linker und rechter Hand | Kosten: Basiswurf Fokus

## Leichter Fernkampf

**Boomerang** - Gegnerische Granaten oder Wurfaffen können zurückgeworfen werden. Hierfür wird mit dem Skill verteidigt und direkt ein Angriff ausgeführt. | Kosten: Basiswurf Fokus + Nächster Skillwurf

**Hüftschuss** - Anvisieren und Angriff in einer Aktion. | Kosten: Basiswurf Fokus

**Twoshot** - Anvisieren erlaubt 2 Ziele auszuwählen. Kann 2 Angriffe gleichzeitig ausführen. | Kosten: Basiswurf Fokus + nächster Skillwurf

## Athletik

**Windläufer** - Kann wie Athletik verwendet werden, um in einem Kampf eine Zone zusätzlich zu überwinden und schwieriges Terrain zu ignorieren. | Kosten: Basiswurf Fokus

## Heimlichkeit

**Flinke Finger** - Kann wie Heimlichkeit zum Stehlen verwendet werden. Der Gegner würfelt nicht auf Wahrnehmung. Der Gegner nimmt nur seinen einfachen Basiswurf auf Wille, um sich dagegen zu verteidigen. | Kosten: Basiswurf Fokus

# Überreden

...

# Manipulieren

...

# Schauspielern

**Imitator** - Du kannst den zuletzt verwendeten Spezialskill von Verbündeten nachahmen, wenn dieser erfolgreich war. | Kosten: Zweifacher Basiswurf Fokus

# Kunst

...

# Biologie

**Heilkunde** - Du kannst Heilkräuter ohne weitere Zutaten direkt zur Heilung einsetzen ohne diese vorher umzuwandeln. | Kosten: Basiswurf Fokus

# Chemie

...

# Technik

...

## Logik

...

## Mentale Resistenz

...

## Empathie

**Analyst** - Erlaubt den Grund- oder Skillwert eines Gegners aufzudecken. Je höher der Basiswurf desto genauer die Information des Levels. Kosten: Basiswurf Fokus

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

## Wahrnehmung

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

## Nachforschung

...

Die Unbarmherzigen

# Ausrüstung

## Rüstung

### Kopf

Cowboyhut Lv 10

9B | S7 | A3 | KO | 4R

Fescher Hut Lv 10

3B | A2 | C5 | I3 | KO | 1R

Strohhut Lv 10

5B | S1 | A5 | C3 | W1 | KO | 1R

### Oberkörper

Ledermantel Lv 10

17B | S7 | A3 | OK | 7R

Stoffmantel Lv 10

9B | S1 | A5 | C2 | I2 | OK | 3R

Jacket Lv 10

7B | A3 | C6 | I1 | OK | 2R

Poncho Lv 10

8B | A5 | I2 | W3 | OK | 3R

Armeejacke Lv 10

14B | S4 | A6 | OK | 4R

Lederwams Lv 10

16B | S6 | A4 | OK | 6R

### Unterkörper

Reiterhose Lv 10  
7B | S4 | A6 | UK | 2R

Lederstiefel Lv 10  
9B | S7 | A3 | UK | 4R

Stoffschuhe Lv 10  
4B | S1 | A3 | C6 | UK | 1R

Holzschuhe Lv 10  
5B | S1 | A5 | W4 | UK | 1R

Lederschuhe Lv 10  
6B | S2 | A6 | C2 | UK | 2R

Stoffhose Lv 10  
3B | A2 | C5 | I3 | UK | 1R

## Utensilien

Kleines Schild Lv 10  
5B | S3 | A7 | EH | RES: +2R + -10% auf Angriff

Rundschild Lv 10  
8B | S5 | A5 | EH | RES: +3R + +15% auf Verteidigung

Großschild Lv 10  
11B | S7 | A3 | EH | RES: +4R + -10% auf Angriff & +10% auf Verteidigung

## Waffen

### Einhändig

Axt Lv 10  
9B | S8 | A2 | EH | STN > 2S+16 G X

Säbel Lv 10  
7B | S3 | A7 | EH | SNN > 1A+7 G X

Dolch Lv 10

6B | S1 | A9 | EH | SNN > 8 G X

Messer Lv 10

6B | S2 | A8 | EH | SNN > 1A+8 G X

Jagdmesser Lv 10

5B | A8 | I2 | EH | SNN > 1A+8 G X

Pistole Lv 10

3B | S2 | A8 | EH | LEF > 2A+18 G X

Wurfmesser Lv 10

6B | S1 | A9 | EH | LEF > 2A+17 G X

## Zweihändig

Muskete Lv 10

17B | S7 | A3 | ZH | SWF > 2S+21 G X

Gewehr Lv 10

17B | S7 | A2 | I1 | ZH | SWF > 2S+19 G X

Großaxt Lv 10

19B | S9 | A1 | ZH | STN > 2S+20 G X

Pieke Lv 10

16B | S6 | A4 | ZH | STN > 2S+17 G X

Bogen Lv 10

16B | S6 | A4 | ZH | SWF > 2S+16 G X

Lumina

# Addon Regeln

## Anpassungen

**Lux** ersetzt Kunst. Mit ihr ist es möglich die 4 Elementare Feuer, Wind, Wasser und Erde für Augmentationszauber zu nutzen.

**Naturkunde** ersetzt Biologie. Die Funktion bleibt grundsätzlich erhalten.

**Alchemie** ersetzt Chemie. Mit ihr können in Lumina auch magische Runen untersucht werden.

**Handwerk** ersetzt Technik. Grundsätzlich bleibt die Funktion dem Setting entsprechend gleich.

**Umbra** ersetzt Logik. Mit ihr ist es möglich die 4 Elementare Feuer, Wind, Wasser und Erde für Angriffszauber zu nutzen.

**Mentale Resistenz** kann zusätzlich wie bei mentalen Angriffen gegen Manipulations- und Augmentationsversuche durch Umbra oder Lux verteidigen. Der Erfolgsgrad des Angreifers wird entweder aus dem Zauber bestimmt oder aus dem Basiswurf plus Grundwert berechnet.

**Empathie** erlaubt zusätzlich das Identifizieren von Magie. Bei den Arten Elementar, Zerstörung, Absorption, Blut, Finsternis, Licht, Beschwörung und Pflanzen wird der zu erreichende Erfolgsgrad vom Spielleiter bestimmt. Bei Illusion wird dieser durch den Wurf des Wirkers erwürfelt. Wird der Erfolgsgrad durch den Anwender erreicht, erfährt er die Magieart und Illusionen können durchschaut werden, bis der Wirkungsbereich verlassen wird oder die Illusion verschwindet.

## Magie

**Magie** ist in Elementarzauber und die höher entwickelten Spezialisierungen unterteilt. Es gibt die vier Elemente Feuer, Wasser, Erde und Luft. Als Spezialisierung gibt es Zerstörung, Absorption, Blut, Finsternis, Licht, Illusion, Beschwörung und Pflanzen. Diese können als Spezial-Skills erlernt werden, um einzigartige Zauber zu wirken. Beim Erlernen kann ein einzigartiger Zauber für den Charakter entwickelt werden, der ohne Hilfsmittel gewirkt werden kann. Umbra und Lux haben zu jedem Element jeweils einen Basis-Elementarzauber, der ohne Hilfsmittel gewirkt werden kann. Weitere Zauber können in Form von Runenschriften gewirkt werden.

**Elementare** erlauben es bestimmte Effekte auszulösen oder direkt mit Lux und Umbra Elementarmagie zu wirken. Es gibt in Lumina unterschiedlichste Orte, die eine Anziehungskraft auf Elementare haben und Magie in ihrem Wirkungsbereich verstärken oder erst ermöglichen. Elementarkristalle können an diesen Orten geerntet und für Rituale, Runensteine oder andere Ausrüstung genutzt werden. In Ausrüstung verwebt kann diese den Träger mit dem Element segnen und aussergewöhnliche Effekte erzeugen.

**Runenschriften** können mit einem Runenstein oder Fokusgegenstand direkt oder mit Elementarkristallen als Ritual gewirkt werden. Um einen neuen Runenstein zu erhalten, muss dieser entweder mit Hilfe von Alchemie erschaffen, von Händlern erkaufte oder auf einem Abenteuer durch fast vergessene Ruinen gefunden werden. Anschließend kann dieser in der linken oder rechten Hand ausgerüstet werden. Wird ein Runenstein ausgerüstet, brennt sich der Zauber als magische Runenschrift unsichtbar für das bloße Auge in die Hand des Wirkers ein und kann solange gewirkt werden, bis von dem Zauber abgelassen wird. Dies kann durch Ausrüsten eines anderen Zaubers oder anderweitiger Verwendung des Ausrüstungsslots geschehen. Fokusgegenstände wie Magiestäbe, Gebetsperlen oder Talismane reduzieren die durch einen Zauber verursachten Kosten auf Fokus um einen fixen Wert, maximal jedoch um 50%. Zusätzlich können diese eine eingewebte Runenschrift in sich tragen, die mit den richtigen Voraussetzungen aktiv verwendet werden kann. Bei einem Ritual wird Alchemie verwendet, um aus Elementarkristallen eine Runenschrift auf der Hand oder dem Boden aufzumalen. Anschließend wird der so erschaffene Ritualzauber mit Lux oder Umbra gewirkt. In einem Kampf bedeuten diese zwei Skillwürfe im Gegensatz zu den anderen Zaubern mindestens zwei Runden Vorbereitung. Durch ihre Wandelbarkeit bieten sie jedoch einen hohen Nutzen als Werkzeug für unvorhersehbare Situationen.

Grundsätzlich werden Zauber im Inventar wie folgt aufgeschrieben. Auf dem Charakterbogen unter Ausrüstung können diese Informationen wie üblich auf das Wichtigste reduziert werden.

Beispiel 1:

Meteorit Runenstein Lv 10

2B | I10 | Zerstörung + 25 F > I+50 G X in 1 Z mit 5 Z Reichweite

Mächtiger Zauber, der eine komplette Zone dem Erdboden gleich macht und das was übergeblieben ist, vom Feuerschweif verbrennen lässt.

Beispiel 2:

Schwarzhutpilz Fokus Lv 15

3B | I10 | C5 | Lux oder Umbra: Kosten auf Fokus reduziert um 5, maximal um 50%

Pilzsporen - Finsternis + 15 F > I+15 G X in 1 Z über 3 Runden

Einst stiller Wächter eines vergessenen Weges zur Schattenwelt. Die Sporen besitzen einen bittersüßen Geruch.

## Skills

**Umbra** erlaubt die Manipulation von Elementaren in der Umgebung, um zerstörerische Angriffe magischer Natur auszuführen. Diese können in der Regel innerhalb von 3 Zonen gewirkt werden. Die vier Basis-Elementarzauber von Umbra benötigen keine Hilfsmittel. Der Erfolgsgrad wird durch einen Basiswurf auf Intelligenz plus das zweifache vom Wirker gewählte Level für den Basiszauber berechnet. Das Level kann den eigenen Wert in Intelligenz nicht überschreiten. Ein Basiszauber kostet das gewählte Level auf Fokus. Alle Basiszauber fügen den Erfolgsgrad als Gesundheitsschaden zu. Abhängig vom Element treten zusätzliche Effekte ein. Feuer fügt nach einer Runde den Schaden erneut zu, Wind verschiebt den Gegner um eine Zone, Wasser fügt zusätzlich den Schadenswert auf Energie zu und Erde erschwert nächste Verteidigung um den Erfolgsgrad. Umbra kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden.

**Lux** erlaubt einem Elementare um Hilfe zu bitten, um damit Schutzzauber und Augmentationen zu wirken. Diese können in der Regel innerhalb von 2 Zonen gewirkt werden. Die vier Basis-Elementarzauber benötigen keine Hilfsmittel. Der Erfolgsgrad wird durch einen Basiswurf auf Charisma plus das vom Wirker gewählte Level für den Basiszauber berechnet. Das Level kann den eigenen Wert in Charisma nicht überschreiten. Ein Basiszauber kostet das gewählte Level auf Fokus. Abhängig vom Element treten bei Erfolg Effekte ein. Feuer erhöht den Schaden einer Waffe für 3 Runden um den Erfolgsgrad, Wind erhöht die Reichweite einer Waffe für 2 Angriffe um 1 Zone und erhöht den Schaden um den Erfolgsgrad, Wasser entfernt sofort Feuer und heilt temporären Schaden nach einer Runde um den Erfolgsgrad (restliche Mali werden permanent) und Erde erhöht für 2 Verteidigungen den Rüstungswert um den Erfolgsgrad. Es kann immer nur ein Element gleichzeitig einen Charakter verstärken. Möchte sich das Ziel gegen eine Augmentation wehren, kann mit Mentale Resistenz dagegen verteidigt werden.

# Charakterbogen



Radic-λ



Name	Radical Llama - Lumina	
Geburtsdatum	3. Tag des Eumonis, 1034	
Hauptaspekt	Llama auf Wanderschaft	
Freier Aspekt	Gebürtig von Radenstein	
Konflikt	Grün hinter den Ohren	
Erfahrung	9991	10000

Level	20		Status	Wert	Permanent	Temporär
Stärke	1		Gesundheit	45	-5	
Agilität	3		Belastung	45	-30	
Charisma	7		Energie	75		
Intelligenz	6		Fokus	90	-12	
Wille	3		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
Lux	20

Intelligenz	1350
Naturkunde	20
Alchemie	20
Handwerk	30
Umbra	30

Wille	1140
Mentale Resistenz	10
Empathie	40
Wahrnehmung	20
Nachforschung	10

Spezial	1275
Boomerang	50

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

# Spezial Skills

## Starker Nahkampf

**Entwaffnung** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Ist der Skillwurf erfolgreich und kann sich der Gegner nicht verteidigen, wird der Gegner entwaffnet. Kosten: Basiswurf Fokus

**Hinterhalt** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden, um einen Gegner aus dem Hinterhalt anzugreifen. Ist der Skillwurf erfolgreich, kann sich der Gegner nicht mit Resistenz aus der Betäubung befreien. Kosten: Basiswurf Fokus

**Zweihänder** - Kann wie Starker Nahkampf verwendet werden. Basiswurfschaden wird verdoppelt. Die Waffe muss zweihändig geführt werden. Kosten: Basiswurf Fokus

## Schwerer Fernkampf

**Adlerauge** - Kann wie Schwerer Fernkampf verwendet werden. Reduzierte Trefferchancen werden um bis zu 25% ignoriert. | Kosten: 1 bis 25 Fokus

**Unterdrückungsfeuer** - Kann auf eine Zone schießen, um Gegner in dieser zu unterdrücken. Getroffene Gegner verlieren eine Aktion für ihren nächsten Zug. Chance auf Erfolg wird für jede weitere Person halbiert. Kosten: Zweifacher Basiswurf Fokus

## Resistenz

**Kontern** - Kann wie Resistenz als passiver Verteidigungswurf ausgeführt werden, um direkt nach einer erfolgreichen Verteidigung anzugreifen oder einen anderen Skillwurf durchzuführen. Der Gegner kann sich nicht verteidigen. | Kosten: Basiswurf Fokus + nächster Skillwurf

## Bedrohen

**Bluffer** - Kann wie Bedrohen einen mentalen Angriff ausführen. Negative Effekte beim Scheitern werden negiert. | Kosten: Basiswurf Fokus

## Schneller Nahkampf

**Doppelschneid** - Kann wie Schneller Nahkampf genutzt werden. Der Angriff mit der zweiten Waffe erhält den Basiswurfschaden des ersten Angriffs dazu. | Voraussetzung: Je eine Waffe in linker und rechter Hand | Kosten: Basiswurf Fokus

## Leichter Fernkampf

**Boomerang** - Gegnerische Granaten oder Wurfaffen können zurückgeworfen werden. Hierfür wird mit dem Skill verteidigt und direkt ein Angriff ausgeführt. | Kosten: Basiswurf Fokus + Nächster Skillwurf

**Hüftschuss** - Anvisieren und Angriff in einer Aktion. | Kosten: Basiswurf Fokus

**Twoshot** - Anvisieren erlaubt 2 Ziele auszuwählen. Kann 2 Angriffe gleichzeitig ausführen. | Kosten: Basiswurf Fokus + nächster Skillwurf

## Athletik

**Fliegen (Schweben)** - Man kann der Luft fliegen und sich bei normalen Bedingungen ohne Probleme in dieser bewegen. Wird beim Fliegen aktiv verwendet, um auszuweichen oder besondere Manöver auszuführen. | Kosten: Basiswurf Fokus

**Windläufer** - Kann wie Athletik verwendet werden, um in einem Kampf eine Zone zusätzlich zu überwinden und schwieriges Terrain zu ignorieren. | Kosten: Basiswurf Fokus

## Heimlichkeit

...

# Überreden

...

# Manipulieren

...

# Schauspielern

**Imitator** - Du kannst den zuletzt verwendeten Spezialskill von Verbündeten nachahmen, wenn dieser erfolgreich war. | Kosten: Zweifacher Basiswurf Fokus

# Lux

**Beschwörung** - Erlaubt Beschwörungen von Kreaturen zu wirken. Mit dieser Magie sind auch temporäre Verwandlungen möglich. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Wasser neu würfeln.

**Illusion** - Erlaubt Illusionen zu erzeugen. Diese wirkt direkt im Geiste eines Individuums und kann Lichtspiegelungen und echt wirkende Materie erzeugen. Illusion kann aktiv mit Empathie oder passiv mit Mentale Resistenz verteidigt werden. In der Regel wird der Erfolgsgrad mit einem Basiswurf auf Charisma + Modifikatoren bestimmt, welchen der Verteidiger übertrumpfen muss. Ein weiterer Skillwurf des Anwenders reduziert den Erfolgsgrad um 25%, der zweite um 50%, bevor die Illusion nach dem dritten Skillwurf mit jedem erfolgreichen Verteidigungswurf durchbrochen wird. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Wind neu würfeln.

**Licht** - Erlaubt verbannende Magien zu wirken. Mit ihr können Bannkreise gegen finstere Kreaturen erschaffen werden. Licht kann mit Resistenz oder Mentale Resistenz verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Feuer neu würfeln.

**Pflanzen** - Erlaubt das Wachstum und die Wirkung von Pflanzen zu manipulieren. Diese Magie erlaubt pflanzlichen Lebensodem in Golems einzuhauchen. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Lux mit Erde neu würfeln.

# Naturkunde

**Heilkunde** - Du kannst Heilkräuter ohne weitere Zutaten direkt zur Heilung einsetzen ohne diese vorher umzuwandeln. Kosten: Basiswurf Fokus

# Alchemie

...

# Handwerk

...

# Umbra

**Absorption** - Erlaubt absorbierende Magie zu wirken. Mit ihr können Blizzards herbeigerufen werden. Absorption kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Wind neu würfeln.

**Blutmagie** - Erlaubt Magie mit Hilfe von Blut zu wirken. Diese Magie erfordert ein entsprechendes Opfer. Blutmagie kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Wasser neu würfeln.

**Finsternis** - Erlaubt dunkle Magie zu wirken. Mit ihr können finstere Schatten und Dunkle Materie erzeugt werden. Finster kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. Einige Effekte, die Fokusschaden verursachen können auch mit Mentale Resistenz verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Erde neu würfeln.

**Zerstörung** - Erlaubt zerstörerische Magien zu wirken. Mit ihr können Meteoritenschauer und Blitze auf Gegner herbeigerufen werden. Zerstörung kann mit Resistenz oder Athletik verteidigt werden. | Kann einmal pro Runde den Basis- oder Skillwurf auf Umbra mit Feuer neu würfeln.

# Mentale Resistenz

...

## Empathie

**Analyst** - Erlaubt den Grund- oder Skillwert eines Gegners aufzudecken. Je höher der Basiswurf desto genauer die Information des Levels. Kosten: Basiswurf Fokus

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

## Wahrnehmung

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

## Nachforschung

...

Lumina

# Ausrüstung

## Rüstung

Halstuch Lv 10 | 1B | A6 | C4 | Kopf: Hält warm + Überzeugen +1

Harnisch Lv 10 | 15B | S10 | Oberkörper: 8R

Helm Lv 10 | 7B | Kopf: 4R

Lederkappe Lv 10 | 4B | S4 | A4 | C2 | Kopf: 3R

Lederschuhe Lv 10 | 5B | S6 | A4 | Unterkörper: 3R

Leinenhose Lv 10 | 3B | A6 | S4 | Unterkörper: 2R

Robe Lv 10 | 7B | A4 | C4 | I1 | S1 | Oberkörper: 2R + Manipulieren +1

Winterstiefel Lv 10 | 7B | S6 | A4 | Unterkörper: 2R + hält warm

## Waffen

Holzkatana Lv 10 | 4B | A8 | S2 | Einhändig: Schneller Nahkampf > 1A+9 G Schaden > 5 E Schaden

Langschwert Lv 10 | 7B | S8 | A2 | Einhändig: Starker Nahkampf > 2S+20 G Schaden

## Utensilien

Fackel | 2B | Spendet Licht in einer Zone

# Zauber

Hier findet sich eine Liste an Runenschriften. Die Magieart gilt immer als Voraussetzung für die Verwendung dieses Zaubers. Als Platzhalter für Fixwerte bei Ausrüstung ohne Level wird ein ? genutzt. Um einen Zauber zu nutzen, muss dieser in der Welt mit Alchemie entweder als Runenstein oder in einem Ritual erschaffen werden. Dabei wird die Effektivität bestimmt. Zauber mit einem Sternchen \* sind Work in Progress. Die Standardreichweite für Lux sind 2 Zonen, für Umbra 3 Zonen. Weicht diese für einen Zauber ab, wird dies im Zauber notiert.

## Lux

**Echo** | Erzeugt mit Wind eine Geräuschquelle in einem Bereich, welche alle Geräusche aus der Umgebung zurückgibt. | Wind: Lux + C+X F > C+X Umkreis in m hörbares Echo

**Eisenhaut\*** | Für die Dauer von 3 Runden kann das gewählte Ziel 75% Schaden absorbieren und erhält ??? Resistenzen auf Kosten von temporärer Belastung. | Erde: Lux + C+X F > C+X Rüstung

**Nebelschleier** | Erschafft mit Wasser einen undurchsichtigen Nebel, der Sicht erschwert und die Umgebung abkühlt. | Wasser: Lux + C+X F > C+X Umkreis in m mit Nebel

**Regenhaut\*** | Erzeugt einen Regenfilm auf der Haut, der bis zu ? Feuerschaden absorbiert, bevor er verpufft.

**Blitzfänger\*** | Erzeugt durch leitende Erdelementare einen Blitzableitende Verbindung zum Erdreich, der bis zu ? Blitzschaden absorbiert, bevor er verpufft.

**Stille** | Erschafft mit Windelementaren einen Bereich in der sich kein Schall ausbreitet. | Wind: Lux + C+X F > C+X Umkreis in m mit Stille

**Stimme verstärken** | Lässt mit Wind die Stimme des gewählten Ziels lauter erklingen. Kann auf sich selbst oder andere gewirkt werden. | Wind: Lux + C+X F > C+X Umkreis mit hörbarer Stimme für C Minuten

**Stumm** | Manipuliert ein Ziel mit Windelementaren, sodass es für eine bestimmte Zeit keine Laute mehr machen kann. | Wind: Lux + C+X F > C+X Stumm in Minuten

**Wärme** | Erlaubt mit Feuerelementaren einen Bereich um ein Ziel für eine bestimmte Zeit angenehm warm zu halten. | Feuer: Lux + C+X F > C+X auf Umkreis in Meter und Lumen frei verteilbar

Windsprung\* | Das Ziel kann bis zu ? Zonen in einem Sprung fliegend überwinden.

Luftikus\* | Das Ziel gleitet bis zu ? Zonen in einem 45° Winkel bevor es anfängt zu fallen.

# Beschwörung

**Verwandlung\*** | Der Anwender kann seinen Körper verändern, von kleinen Details bis zur ganzen Erscheinung. | Beschwörung +  $C+XF > C+X$  Verwandlung des Anwenders für 4 Lumen

**Tier beschwören\*** | Der Anwender kann ein Tier seiner Wahl beschwören und es gehorcht ihm für die Dauer von ? Lumen. | Beschwörung + ?  $F > C+X$  ???

# Illusion

**Doppelgänger** | Erschafft einen Doppelgänger von einer Person, der unabhängig bewegt werden kann. | Illusion + ?  $F > C+?$  Doppelgängerbild für 5 Runden, bewegbar mit Aktion,  $XC+X$  G, maximal 1 Doppelgänger

**Irrlicht\*** | Der Anwender erzeugt eine Lichterscheinung. Der Anwender kann Farbe, Form und Größe bestimmen. Die Erscheinung spendet kein echtes Licht, sondern gaukelt Licht und Schatten sowie alle damit verbundenen visuellen Elemente vor.

**Phantomgeräusch\*** | Der Anwender kann an einer beliebigen Stelle im Umkreis von 50m ein Geräusch verursachen.

**Traumwesen\*** | Ritual-Zauber: Der Anwender erzeugt die Illusion eines Lebewesens, die sich bewegen und Geräusche machen kann.

**Scheinverwandlung** | Der Anwender kann sein Aussehen verändern, von kleinen Details bis zur ganzen Erscheinung. | Illusion + ?  $F > C+?$  Verwandlung des Anwenders für 4 Lumen

**Scheinwelt\*** | Ritual-Zauber: Der Anwender erschafft eine scheinbare Umgebung aus vorgetäuschten Sinneseindrücken (Bilder, Geräusche, Gerüche, Temperatur, ...), die in einem Umkreis von ??? wirkt.

# Licht

**Lichtblitz\*** | Der Anwender erzeugt einen plötzlichen, grellen Lichtblitz an einer Stelle seiner Wahl innerhalb von 2 Zonen. Alle in der selben Zone befindlichen Lebewesen, die sehen können, müssen eine Probe auf Resistenz würfeln. Bei Erfolg verlieren sie 1 Basiswurf (Charisma) Fokus. Bei Misserfolg sind sie für eine Runde geblendet und können nichts sehen. (Ich weiß nicht, ob der zu kompliziert oder zu krass ist. Da müsste sicher einiges gemacht werden. Aber ich denke, der Grundgedanke kommt rüber.)

**Schutzkreis\*** | Ein bestimmter Bereich wird mit schützenden Runen durchwirkt. Welchen Effekt man dem Schutzkreis gibt, könnte man noch überlegen. Eine Variante wäre z.B. , dass er nicht betreten werden kann (z.B. von allen außer dem Anwender + Personen, die er bestimmt; von feindlich gesinnten Lebewesen; Schattenwesen only etc.). Man könnte auch eine Zauber-Barriere erschaffen (oder das ist ein extra Zauber), erlittenen Schaden für Leute im Schutzkreis senken oder oder oder ...

**Seelenband\*** | Erzeugt ein Band zu einem Ziel, von dem aus Zauber gewirkt werden können.

**Seelenreflektion\*** | Erzeugt ein Band zu einem Ziel, von dem gewirkte Zauber doppelt gewirkt werden.

# Pflanzen

**Eisengolem / Holzgolem / Lehmgolem / Golem erschaffen / Lebenshauch\*** | Erschafft einen Golem aus fruchtbarer Erde und haucht ihm Odem ein. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

**Natürliche Verbindung\*** | Der Anwender taucht in das Bewusstsein der Pflanzen in seiner Umgebung ein und kann Informationen über ihre Wahrnehmung und das Netzwerk des Lebens erhalten. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

**Weidenpeitsche\*** | Übernimmt die Kontrolle über eine Pflanze für einen Angriff. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

**Pfadebnung\*** | Die Pflanzen erschaffen einen leicht verfolgbaren Weg zu einem Ziel innerhalb des Netzwerks dieser Pflanzen.

**Wachstum\*** | Ein pflanzliches Lebewesen wird mit Energie versorgt und zum Wachsen angeregt, wodurch sich seine Entwicklung beschleunigt. | Pflanzen + C+XF > C+X ???

# Umbra

**Feuerfee** | Viele kleine lebende Flammen werden innerhalb von 3 Zonen erschaffen, die sich für 5 Runden auf ein Ziel zubewegen und allem in der Zone Feuerschaden zufügen. | Feuer: UMB + ? F > I+? X G 1Z für 5 Runden Zielverfolgung

**Flammenwand\*** | Eine Wand aus Flammen wird zwischen ? Zonen für ? Runden erschaffen. Wird versucht diese zu durchdringen, kann dagegen passiv verteidigt werden. | Feuer: UMB + ? F > I+? X G

**Wasserflut\*** | Eine Flut aus Wasser trifft einen Gegner. Dieser wird dabei in Wasser getränkt, was für ? Runden die temporäre Belastung um ? erhöht. | Wasser: UMB + ? F

**Druckwelle\*** | Eine Druckwelle aus Wind schlägt eine Gruppe aus Gegnern 1 Zone zurück. | \*

**Erdbeben\*** | Ein Erdbeben erfasst eine Zone und wirft Gegner dabei zu Boden. | UMB + ? F > I+? G X 1Z > Gegner zu Boden

**Erdwand\***

**Steinwand\***

**Pilzsporen\***

# Absorption

Eislanze\* | Erzeugt einen Splitter aus Eis.

Energietausch\* | Absorbiert Energie eines Gegners.

# Blut

**Transfusion\*** | Fügt den Schaden am Gegner der eigenen Gesundheit hinzu.

**Blutsichel\*** | Trifft bis zu 3 Ziele in einer Zone mit einer scharfkantigen Sichel aus Blut.

# Finsternis

**Schwarznebel\*** | Erzeugt in einer Zone für 3 Runden einen Licht undurchlässigen schwarzen Nebel, der Halluzinationen verursacht und betäuben kann.

**Gifthagel\*** | Ein Hagelsturm erfasst die Zielzone und 2 weitere dahinter.

**Seelenpein\*** | Baut bei Erfolg einen Band zum Ziel auf, der ? Runden direkten Schaden zugefügt. Das Ziel darf nicht weiter als ? Zonen entfernt sein.

**Schwerkraft\*** | Erzeugt innerhalb einer Zone ein Schwerkraft-Feld, das allen Gegnern in dieser temporäre Belastung für ? Runden erzeugt.

# Zerstörung

**Meteorit\*** | Erzeugt einen Meteoriten, der ? Zone den Erdboden gleich macht. 5 Zonen Reichweite.

**Blitz\*** | Erzeugt einen Blitz der bis zu 3 Zielen Schaden zufügt.