

# Regeln



## System

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

# Charakterbogen

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

**Der Rote Bereich** steht für die Persönlichkeit, die Grundwerte und die Statuswerte. 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 Erfolgschance 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 Erfolgschance 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 Erfolgschance 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

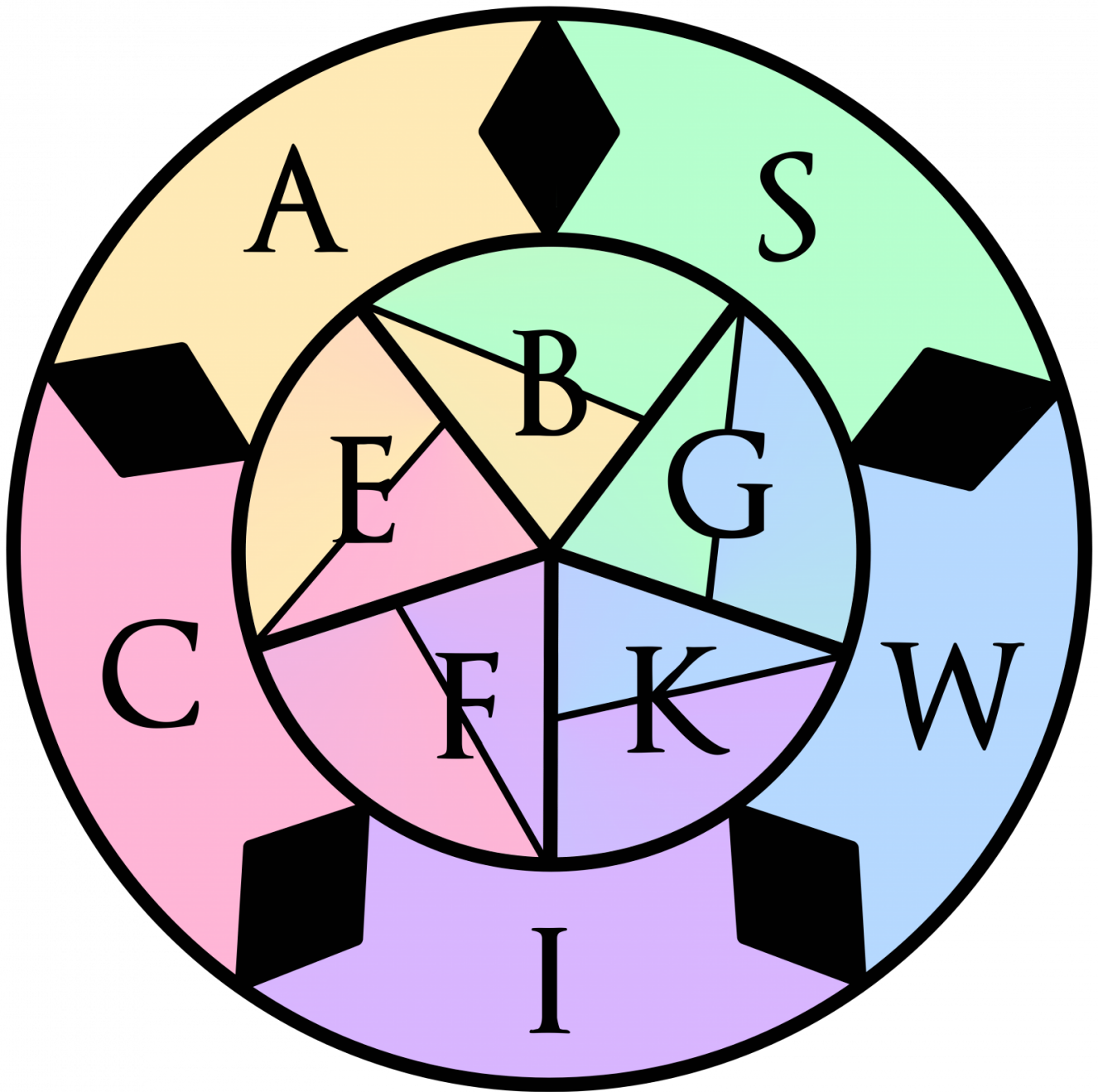
# Charakter

**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: Gesundheit = 25 + 5 x 5 Stärke + 5 x 3 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:  
 $1+2+\dots+9 = 9 \cdot (9+1) / 2 = 45 \text{XP}$

# 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 Schauspielen 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
Verschiedenes	R	Rüstwert

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

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

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

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

Revision #267

Created 26 January 2020 20:37:37 by Bolthier

Updated 16 August 2024 03:51:07 by Bolthier