



DIE REGELN

EINE KURZE ÜBERSICHT

1. CHARAKTERERSCHAFFUNG

EIGENSCHAFTEN

Körper	Ängste
Feinmotorik (FM)	Aberglaube (AG)
Motorik (MO)	Höhenangst (HA)
Reaktion (RE)	Raumangst (RA)
Stärke (ST)	Totenangst (TA)
Geist	Triebe
Charisma (CH)	Eitelkeit (EK)
Intuition (IN)	Habgier (HG)
Intelligenz (IZ)	Jähzorn (JZ)
Tapferkeit (TK)	Neugier (NG)
Willenskraft (WI)	Wollust (WL)

Punkte auf die Eigenschaften aus einem Punktevorrat verteilen:

Körper/Geist 580 Punkte
Ängste/Triebe 450 Punkte

Körper/Geist zu Beginn 25 - 100
 Ängste/Triebe zu Beginn 10 - 75
 Werte können im Verhältnis 1:2 angehoben/gesenkt werden (Körper/Geist +1, Angst/Trieb +2). Tausch ist unbegrenzt möglich, solange stets auf das Verhältnis 1:2 geachtet wird.

Rassenbedingte Modifikationen siehe Rassenbeschreibungen.

WEITERE WERTE

Konstitution (KO)	(3ST+WI):5
AT-Basis	(2ST+MO+TK):5
PA-Basis	(2RE+MO+IN):5

Fernkampfbasis	(FM+IN+RE+WI):5
Initiative (INI)	(2TK+MO+RE):5
Geschwindigkeit (GS)	(MO+2ST):25
Tragkraft	ST×10 Unzen
Stemmen	ST×50 Unzen.
TP-Zuschlag (TP+)	(2ST+IN+MO):200
Giftresistenz (GR)	(ST+2WI+KO):10
Magieresistenz (MR)	(IN+2IZ+WI):5-AG
Magiekunde (MK)	(IN+2IZ+WI):5

Die Sinne

(Sehen, Hören, Riechen) je 50+5W10
 Alle zwei Jahre wird mit dem W100 gegen die Werte der Sinne gewürfelt, Gehör um 10 Punkte erleichtert Geruchssinn um 20. Bei misslungener Probe sinkt der betreffende Sinn um W4 Punkte.

Behinderung (BE): Gewicht in U : KO
 Das Ergebnis wird gerundet und jeweils von AT und PA abgezogen.

FERTIGKEITEN

(4 Eigenschaften):5 + Fertigkeitswert (FW)×5 ergibt Prozentwert, gegen den bei Proben mit W100 gewürfelt wird.

Kampffertigkeiten:

5×FW + AT- und PA-Basiswert ergibt den Grundkampfwert für die jeweilige Waffengattung, die durch den Waffenmodifikator (MOD) modifiziert wird.

Drei Arten von Fertigkeiten:

schwarz von Anfang an vorhanden, FW anfangs mindestens 0.
grau beherrscht jeder wenigstens ein bisschen, Prozentwert einer nicht erlernten grauen Fertigkeit -40.
weiß muss extra erlernt werden Ansonsten Prozentwert = 0

Die Bestimmung der Fertigkeitswerte

Zu Beginn hat ein Charakter 400-800 Fertigkeits-Steigerungspunkte (FSP) zur Verfügung.

Eine Fertigkeit zu erlernen (FW auf 0 setzen), kostet je nach Kategorie unterschiedliche FSP, siehe Charakterblatt.

Um den FW nach dem Erlernen anzuheben, wird für jeden höheren FW die entsprechende Anzahl FSP verbraucht. Eine Fertigkeit auf 1 zu setzen kostet einen FSP. Die Fertigkeit dann auf 2 zu setzen, kostet zwei weitere FSP, sie auf 3 zu setzen, kostet weitere drei FSP (also insg. 6 FSP) usw. Anfangs darf ein FW 5 nicht übersteigen, und nur fünf FW dürfen auf diesen Höchstwert gesetzt werden.

Ein erfahrenerer Charakter kann mit bis zu 600 EP ins Spiel starten, mit denen er danach weitere Steigerungen kaufen kann.

2. STEIGERUNGEN

Konstitution

Höchstens indirekt durch Steigerungen der Attribute Stärke und Willenskraft. Steigerungen außerhalb dieser Zusammenhänge sind höchstens übernatürlichen Ursprungs.

Altern: Das Leben ist grob in vier Altersstadien unterteilt (für Menschen etwa: I ab 40/ II ab 50/ III ab 55); andere Rassen siehe Rassenbeschreibungen. Jedes Jahr wird gewürfelt, um wieviel die Konstitution sinkt:
 I -W2 / II -W3 / III -W4

Steigerung von Attributen (Körper/Geist)

Nach alter Attributwert Tagen (×2 für Geist) Tagen können maximal 5 Steigerungswürfe versucht und ein Attribut um max. 5 Punkte angehoben werden. Wurf mit W100; liegt das Ergebnis über dem alten Wert, wird das Attribut um 1 gesteigert.

Kosten eines Steigerungsversuches:
 (alter Wert:10) +3 EP (+8 EP für Geist)

Durch Einsatz von EP können Boni auf die Würfe erkaufte werden. 1 EP = 1 Bonuspunkt.

Senkung von Ängsten und Trieben

Alle 2×alter Wert Tage können maximal 5 Steigerungswürfe auf einmal unternommen werden. Wurf mit W100; liegt das Ergebnis unter dem alten Wert, wird Angst/Trieb um 1 gesenkt.

Kosten eines Senkungsversuches:
 (alter Wert:5) +10 EP

Steigerung von Fertigkeiten

Fertigkeiten können durch routiniertes Anwenden oder gezieltes Lernen und beschäftigen gesteigert werden. Spiel-leiter kann, wenn es ihm angemessen erscheint (Richtwert nach 15-20 Tagen) Steigerungsversuche gewähren (evtl. Boni verteilen). Mehrere Steigerungsversuche können in verschiedenen Fertigkeiten gleichzeitig probiert werden. Diese durch

Routine erlangte Steigerungsversuche können höchstens zu einem FW von 4 führen. Wer einen FW über 4 hinaus steigern will, braucht entweder einen Lehrmeister, der mehr weiß als man selber, oder eine längere Zeit intensiver Forschung, die sich über $FW \times 10$ ($\times 20$ für weiße Fertigkeiten) Tage erstreckt. So dürfen maximal vier Fertigkeiten gleichzeitig zu steigern versucht werden.

Steigerungsversuch:

Wurf mit W100 gegen den alten Prozentwert. Liegt das Ergebnis darüber, wird der FW um 1 gesteigert.

Kosten eines FW-Steigerungsversuchs:

zu erreichender $FW \times 10$ ($\times 20$ für weiße). Eine FW-Steigerung von FW4 auf 5 kostet also 50/100 EP.

Durch den Einsatz von EP können Boni auf FW-Steigerungswürfe erkaufte werden. 2 EP = 1 Bonuspunkt.

3. KAMPF

Angriff- und Paraderwertbestimmung

$5 \times FW$ einer Kampffertigkeit wird auf AT- und PA-Basis bzw. Fernkampfbasis addiert. Dieser Wert gibt an, wie gut mit irgendeiner Waffe dieser Waffengattung gekämpft werden kann. Der Waffenmodifikator (MOD) spezifiziert den Wer für eine bestimmte Waffe noch genauer. Eine Waffe mit z.B. MOD +10/-5 hebt AT um 10, senkt PA um 5. Für waffenlose Kämpfer gilt ein MOD von -25/-25.

Treffer und Schaden

Nach jedem Treffer verrät der umgekehrte Wert des Würfelwurfes, welche Trefferzone getroffen wurde. Dann wird der durch den Treffer verursachte Schaden ausgewürfelt. Von den **Trefferpunkten (TP)** der Waffe wird der Rüstungsschutz abgezogen, woraus sich die **Schadenspunkte (SP)** ergeben, die direkt von der KO abgezogen werden. In der betreffenden Trefferzone wird ein Kreuzchen gemacht. Die Anzahl dieser **Verletzungspunkte (VP)** Jedes angekreuzte Kästchen gibt den **Kampfmalus** an (siehe Tabelle), um den AT und PA sinken.

Kraftattacke

AT-Malus 5 bis 50 gibt TP-Bonus 1 bis 10. Bei Misslingen sinkt die nächste PA um den vorigen AT-Malus. PA des Gegners gegen eine Kraftattacke ist nicht erschwert.

AT-Serie

Angriff kann KO:5 AT hintereinander schlagen, AT sind um 10 erschwert. Misslungene AT oder PA+15 des Gegners beenden die AT-Serie.

Initiative

Die Kämpfer würfeln mit einem W100 gegen ihren INI-Wert. Mögliche Boni:

AT von der Seite	INI-Bonus 5
AT von hinten:	INI-Bonus 10
Überraschungsangriff:	INI-Bonus 15

Die Würfelergebnisse werden miteinander verrechnet, der Rest der schlechter gelungenen Probe vom Rest der besser gelungenen abgezogen:

Diff. Folge

bis 10 1. AT
11-22 1. AT, Gegner hat keine PA
21-30 1. AT-5, Gegner hat keine PA, TP+2
31-35 1. AT-10, Gegner hat keine PA, TP+5
36-40 1. AT-15, Gegner hat keine PA, Trefferzone frei wählbar, TP+5
41-45 1. AT-20, Gegner hat keine PA, Trefferzone frei wählbar, TP+5
ab 46: Treffer, +10 TP, Trefferzone frei wählbar

Gezielte AT/PA

Gezielte AT: siehe Trefferzonentabelle
Gezielte PA: Eine Zone wird geschützt AT-10, PA+25; bei zwei Zonen AT-25, PA+10. Geschützte Zone kann nur durch gezielte AT

getroffen werden. Wird geschützte Zone ausgewürfelt, wird der Schaden auf die nächst"niedrigere" Zone umgeleitet.

Defensive

PA+20, keine AT; erst nach misslungener AT des Gegners oder gelungener normaler PA

Finte

Ermöglicht Bonus auf die nächste AT, welcher dem selbstaufgelegten Abzug auf die vorangegangene Finte entspricht, Abzug darf nicht höher als 50 sein.

Eine Finte kann nicht pariert oder verhindert werden. Der Gegner erhält keinen Malus auf seine PA.

AT-Patzer (durch 10 teilbare misslungene AT) W20:

1-5:	Stolpern, AT-Wechsel, dann PA-10
6-9:	Sturz, AT-Wechsel, dann PA-25
10-13:	an eigener Waffe verletzt, AT-Wechsel
14-18:	Waffe weggeschleudert
19/20:	Waffe zerbricht

PA-Patzer (durch 10 teilbare misslungene PA) W20:

1-5:	Stolpern, TP+3
6-9:	Sturz, TP +5 TP
10-13:	an eigener Waffe verletzt
14-18:	Waffe weggeschleudert
19/20:	Waffe zerbricht

4. SCHADEN, HEILUNG UND REGENERATION

Bewusstlosigkeit

- bei einer Rest-KO von 10 bis 1
- bei Verlust von $\frac{1}{4}$ Grund-KO mit einem Schlag
- bei Verlust von Arm oder Bein

Wurf mit W100 gegen Rest-KO, ob der Charakter bewusstlos wird.

Koma bei Rest-KO von 0 bis -9

Je Komatag Wurf mit W12:

1-9: ein Körper/Geist-Attribut -W4 permanent
10: -W2 KO 11: -W4 KO 12: -W8 KO
Regeneration pro Tag W6+1 Punkte (bei besten Bedingungen, sonst W4-2). Erwachen, wenn KO auf $\frac{1}{2}$ Grund-KO angestiegen ist.

Tod

- bei Rest-KO von unter -9
- bei Verlust von Rumpf oder Kopf

Nach dem Kampf

in jeder Zone gegen Grund-KO würfeln, erschwert um die Anzahl der dortigen VP. Bei Gelingen keine Änderung, bei Misslingen W6 SP.

Wundversorgung

In jeder verletzten Körperzone Wundheilung-Probe, um den Heilungs-Malus des letzten VP erschwert. Erst dann kann die KO-Regeneration und Heilung der VP einsetzen.

Selbstheilung

In jeder verletzte Körperzone Wurf gegen die **gegenwärtige KO**, um Heilungs-Malus des letzten VP in der Körperzone erschwert
Gelingen: letzter VP ist geheilt
Gelingen $\times 2$: letzte beide VP geheilt
Mehr als zwei VP auf einmal können nicht-geheilt werden.

Regeneration

Wurf gegen Grund-KO; Rest:10 ist Regeneration. (Bsp: KO 70 Wurf 37 Rest 43 \rightarrow 4 Regeneration)