

Definitionen:

Eigenschaften: Nicht lernbar, in gewissem Maß trainierbar, hat grundsätzlich jeder in deutlich verschiedener Ausprägung (z.B. Gewandtheit, Stärke, Charme)

Merkmal: Ähnlich Eigenschaften, hat grundsätzlich nicht jeder, im Sinne von „Besonderheit“ oder „Eigenart“ (z.B. besonders gutes Gehör, Klaustrophobie, grüne Haut)

Fertigkeiten: Lernbar, konkret anwendbar (z.B. Tanzen, Karate, Kartenkunde)

Beruf/Hintergrund: Sammlung von Fertigkeiten, die auf niedrigerem Niveau beherrscht werden

Charakterniveau/Machtniveau

Diese Anzahl Dreiecke kann bei der Charaktererschaffung vergeben werden: Spiel ganz unten -1;

Normale Leute 4; Angehende Helden 7; Erfahrene Helden 11; Beweger 16; Mächtige unter den

Mächtigen 24; Halbgötter 40

Basiswerte:

Eigenschaften: 12; Fertigkeiten: 9; Beruf: 6; Breite Berufe: 3

Werte (und Kosten) der Modifikatoren:

--- = Basiswert - 9 (gibt 3 Dreiecke, kumulativ 6 Dreiecke vom Basiswert gesehen)

-- = Basiswert - 6 (gibt 2 Dreiecke, kumulativ 3 Dreiecke vom Basiswert gesehen)

- = Basiswert - 3 (gibt 1 Dreieck)

± = Basiswert (wird nicht aufgeschrieben)

+ = Basiswert + 3 (kostet 1 Dreieck)

++ = Basiswert + 6 (kostet 2 Dreiecke, kumulativ 3 Dreiecke vom Basiswert gesehen)

+++ = Basiswert + 9 (kostet 3 Dreiecke, kumulativ 6 Dreiecke vom Basiswert gesehen)

Boni Eigenschaften und Fertigkeiten:

Fertigkeiten: Aus zwei Eigenschaften Bonus: Pro + ein Punkt.

Beruf: Aus einer zur Situation passenden Eigenschaft Bonus: Pro + ein Punkt.

Kampf (Flyerbuchregeln):

Höherer Wurf auf Wert der passenden Fähigkeit gewinnt, bei Gleichstand gewinnt der Angreifer.

Fernkampf: Nur Angreifer würfelt angepassten Mindestwurf. Bis 5m MW 12; Bis 50m MW 15; Über

50m MW 18 usw. Entspannte Situation/Getarnt: MW-3; Stresssituation/Entdeckt: MW+3

Schaden: Wurf Gewinner - Wurf Verlierer + Waffenschaden Gewinner - Rüstung Verlierer

Schaden > Wundschwelle = Wunde; Schaden $\geq 3 \times$ Wundschwelle = Kampfunfähig + Wunde

Wundschwelle: 4 (1/3 von Durchschnitt 12) oder 1/3 von passender Eigenschaft

Wundmalus: -3 pro Wunde auf jegliche Prüfung bis zur Wundheilung

Wundheilung

Wurf \pm W6 (+1 Bonus bei passender Eigenschaft) ≥ 0 : Heilung einer Wunde. 1x/Woche würfelbar.

Bonus/Malus für gesundheitsfördernde oder belastende Umgebung: +3 bis -3

Boni Kampf:

Deutlich stärkere Waffe: +3; Gegner unbewaffnet: +3; Deutlich stärkere Rüstung: +3.

Um Leben und Tod: Der Charakter kämpft bis zu seinem Tod. Dafür erhält er 6 Punkte Bonus auf

seinen Wurf. Sollte er verlieren, ist er allerdings unwiederbringlich tot und nicht nur kampfunfähig

(5/6 Chance auf Sieg, 1/6 tot).

Waffen, Rüstung und Schaden

Nahkampfwaffe:

Schlagring: 1

Schlagstock/Fester Stock: 2

Brecheisen: 3

Messer: 3

Axt: 4

Elektroschocker: 8 (Nur temporäre Betäubung/keine Wunde/nach Ende Betäubung TP wie zuvor)

Fernkampfwaffe:

Armbrust: 3 (Munition Pfeile)

Pistole: 4 (Munition: 9mm)

Jagdgewehr: 8 (Munition: 7x65mm R)

Halbautomatisches Gewehr: 12 (Munition: 5,65x45mm Nato)

Granate: 8 an jeder Person im Umkreis von 10 Meter

Rüstung:

Helm: 1

Springerstiefel: 1

Lederjacke: 2

Kugelsichere Weste: 8 (Kugeln) / 2 (andere Angriffe)

Am 02.10.2014 erstellt von M

Kurzregelwerk

Würfelproben

Wurf + Wert passende Eigenschaft oder Fertigkeit inkl. Boni \geq Mindestwurf: Positiver Ausgang der Probe.

Keine passende Eigenschaft: Durchschnittswert 12 verwenden

Keine passende Fertigkeit: verwandte Fertigkeit minus 3 oder Eigenschaft minus 9 verwenden.

Modul Kritische Erfolge/Patzer: Wurfergebnis 5 oder 6: Erneut würfeln; bei 5|5: Probe automatisch

verloren bzw. -10 Punkte; bei 6|6: Probe automatisch gewonnen bzw. +12 Punkte; Erneut würfeln:

Bei 5|5: Kritischer Patzer (unvorstellbares Pech/legendäre Niederlage). Bei 6|6: Kritischer Erfolg (unglaubliches Glück/legendär gewonnen).

Wahrscheinlichkeiten für Mindestwürfe

Für einen Charakter mit durchschnittlicher Fertigkeit oder Eigenschaft (12) ergeben sich die folgenden Erfolgswahrscheinlichkeiten. Bei höheren oder niedrigeren Werten verschieben sich die

Wahrscheinlichkeiten entsprechend; so ist bei einem Charakter mit einer überragenden Fertigkeit

(18) ein Mindestwurf auf 15 einfach, auf 18 fordernd und auf 21 schwer (usw.):

MW: Name (Chance)

- 6: Routine (6/6) = 100%

- 9: einfach (5/6) ~ 83%

- 12: fordernd (1/2) = 50%

- 15: schwer (1/3) ~ 33%

- 18: heikel (1/6) ~ 17%

Beschreibung der Werte

3 - Kaum existent; 6 - Armselig; 7 - Lausig; 8 - Dürftig; 9 - Schwach; 10 - Mäßig;

11 - Unterdurchschnittlich; 12 - Durchschnittlich; 13 - Überdurchschnittlich; 14 - Routiniert;

15 - Erfahren; 16 - Sehr gut; 17 - Ausgezeichnet; 18 - Überragend; 21 - Superb; 24 - legendär