

Charaktererstellung und Ausrüstung

Schnellstart – Attributsverteilung

Spezialisierter Held

5,4,3,2,2,2

Gut ausgewogener Charakter

4,4,3,3,3,1,1

Alleskönner

3,3,3,3,3,2,2,2,1

Attribute nach Kosten und Würfeln

Alternativ können die Attribute des Charakters individuell gewählt werden, wobei man mit 40 Attributspunkten startet.

Attributswert	Kosten Attributspunkte	Würfeln
0	0	-
1	1	1w4
2	3	1w6
3	6	1w8
4	10	1w10
5	15	2w6
~ab hier nicht bei Charaktererstellung wählbar~		
6	21	2w8
7	28	2w10
8	36	3w8
9	45	3w10
10	-	4w8

Verteidigung, Geschwindigkeit und Meisterschaften

Schutz = 10 + Beweglichkeit + Macht + Rüstung

Zähigkeit = 10 + Fitness + Willenskraft

Entschlossenheit = 10 + Ausstrahlung + Willenskraft

Trefferpunkte = 10 + 2x (Fitness + Ausstrahlung + Willenskraft)

Geschwindigkeit = 9 mpz (meter pro zug) + Modifikatoren aus Meisterschaften/Bufs/Debuffs

Meisterschaften: Alle Charaktere starten mit 6 Meisterschaftspunkten

Stufenaufstieg

Jeder Erfahrungspunkt gibt 1 Meisterschaftspunkt und 3 Attributspunkte. Des Weiteren limitiert der Charakterlevel den maximalen Attributswert:

Charakterlevel	Max. Attributswert
1+2	5
3+4	6
5+6	7
7+8	8
9+10	9

Startausrüstung und Start-Vermögensstufe

Normalerweise starten alle Charaktere mit einer Vermögensstufe von 2 (es sei denn der Spielleiter legt es anders fest oder eine Meisterschaft wie ‚Reichtum‘ ändert den Wert). Jeder Spieler darf bis zu 3 Gegenstände seiner Vermögensstufe wählen und so viele Gegenstände niedrigerer Vermögensstufen wie gewünscht (und plausibel).

Vermögen und Ausrüstung

Das Vermögen eines Charakters wird durch seine Vermögensstufe festgelegt. Diese sind verteilt wie folgt:

Vermögensübersicht		
Vermögensstufe	Beispielberuf	Beispielausgaben
0	Bettler, Straßenkind	3 Mahlzeiten, warmes Bett
1	Ungelernter Arbeiter	Lederüstung, einfache Waffen, eine Nacht feiern gehen
2	Gelernter Arbeiter, Stadtwache, Held Level 1	Waffen, kleines Fahrzeug, Kettenrüstung, gutes Pferd
3	Handwerksmeister, Bürgermeister Dorf	Verstärkter Schutzmantel, Silberkugeln, kleines Boot, edles Pferd, schönes Auto
4	Held Level 4, Adelige, Bürgermeister Stadt	Elfische Rüstung, leichter Panzer, kleines Schiff, Belagerungsmaschine
5	Fürst eines Landes, Mafiaboss in Großstadt	Großes Frachtschiff, Stadtmauer, schwerer Panzer, Waffen um kleine Truppe auszurüsten
6	Held Level 7, Föderationsvorstand	Großes Kriegsschiff, Arbeitskraft eines mittleren Unternehmens
7	König, Präsident	Burg, Kampffjet, Elite Truppe von Soldaten
8	Held Level 10, Intergalaktischer Herrscher	Großes Anwesen, großes Unternehmen aufkaufen, Armee von 10000 Mann
9	Kaiser eines gewaltigen Reichs	Schloss, Raumstation, Flotte von Kriegsschiffen, Armee von 50000

Gegenstände und Dienstleistungen kaufen

Ob du einen Gegenstand oder eine Dienstleistung kaufen kannst ist abhängig von der Vermögensstufe des Spielers und des Gegenstands (entweder aus der Liste oder durch den Spielleiter festgelegt) und der Gelegenheit (in der Wildnis oder in großer Stadt). Es gelten folgende Regeln:

- Gegenstand ist **unter** deiner Vermögensstufe: Du kannst es ohne Probleme erwerben
- Gegenstand ist **gleich** deiner Vermögensstufe: Du kannst es erwerben, kannst aber für 2 Wochen keine weiteren Gegenstände dieser Stufe kaufen.
- Gegenstand ist **1 Stufe höher** als deine Vermögensstufe. Du kannst es erwerben, aber deine Vermögensstufe wird um 1 verringert.
- Gegenstand ist **mehr als 1 Stufe höher** als deine Vermögensstufe: Du kannst es nicht bekommen.

Tragekapazität

Eine einfache Regel: maximal 20 Gegenstände die von Bedeutung sind. (Hosen, Hemd, Schuhe zählt nicht. Rüstung schon!)

Manche Gegenstände können zusammengefasst werden (z.B. 20 Pfeile in einem Köcher zählt als 1 Gegenstand)

Gegenstände mit der ‚schwer‘ Eigenschaft können nur getragen werden, wenn man über das Attribut Macht verfügt. Die Anzahl der möglichen schweren Gegenstände ist gleich dem Attributswert von Macht. Trägt man die maximale Anzahl schwerer Gegenstände wird die Geschwindigkeit halbiert.

Gegenstände mit der ‚sperrig‘ Eigenschaft können nur in geringer Anzahl getragen werden. 1, mit guter Begründung vielleicht 2 können getragen werden. Einer kann ohne Malus getragen werden, trägt man zwei ist die Geschwindigkeit **auf** 1,5 mpz verringert.

Waffen und Anderes

Die folgende Liste gibt eine Übersicht über verschiedenste Gegenstände, die im Kampf verwendet werden können. Die Liste ist nicht vollständig, dient aber als Übersicht und Leitfaden.

Beispiele: Zählt ein oder mehrere Gegenstände auf, die mechanisch gleich zu behandeln sind oder vergleichbare Eigenschaften besitzen.

Kategorie: Gibt an in welche allgemeine Kategorie die Waffe fällt. Manche können in mehrere Kategorien fallen. In diesem Fall entscheidet der Träger zu Beginn seiner Attacke welche Kategorie er verwendet (unterschiedliche Boni)

- **Nahkampf**
 - **1-Hand Nahkampf (1H-Nah)** – Waffe wird in einer Hand verwendet, wodurch die andere Hand für einen Gegenstand, eine zweite 1-Hand Waffe oder für andere Aktionen genutzt werden kann. Wenn du zwei 1-Hand Waffen trägst von denen keine die ‚defensiv‘-Eigenschaft hat erhältst du Vorteil 1 auf alle Nahkampfangriffe. Haben beide Waffen passive Boni (z.B. ‚defensiv‘-Eigenschaft) darfst du einen der Effekte nutzen. Sie werden nicht addiert.
 - **2-Hand Nahkampf (2H-Nah)** – Die Waffe benötigt zwei Hände und kann nicht zusammen mit einem Schild oder anderer Waffe verwendet werden. Du erhältst Vorteil 1 auf alle Nahkampfangriffe.
 - **Vielseitig Nahkampf (V-Nah)** – Die Waffe kann entweder ein- oder zweihändig verwendet werden. Der Träger kann zwischen den Modi wechseln und erhält die jeweiligen Boni und Einschränkungen des jeweiligen Modus.
- **Fernkampf (Fern)** – Waffen dieser Kategorie können Angriffe bis zu der jeweils angegebenen Entfernung durchführen. Angriffe erhalten Nachteil 1 bei Anwendung bis zu doppelter Reichweite und Nachteil 2 bei Anwendung bis zu dreifacher Reichweite. Größere Distanzen können nicht gewählt werden. Munition wird normalerweise nicht aufgeschrieben.
 - **Reichweiten:**
 - Sehr kurz (sk) - Reichweite 7,5 m
 - Kurz (k) - Reichweite 15 m
 - Mittel (m) - Reichweite 22,5 m
 - Lang (l) - Reichweite 37,5 m
 - Sehr Lang (sl) - Reichweite 90 m
 - Waffen **kurzer und sehr kurzer** Reichweite sind kompakt gebaut und können mit einer Hand verwendet werden, wobei die zweite Hand für eine weitere Waffe, ein Schild oder eine beliebige Aktion frei bleibt.

- Waffen **mittlerer, langer und sehr langer** Reichweite haben verschiedene Stärken, sind aber nicht für den Kampf auf kleinem Raum geeignet. Sie brauchen 2 Hände zur Verwendung.
- Waffen **sehr langer** Reichweite sind speziell für große Entfernungen gebaut und können nicht für Angriffe auf Ziele näher als 15 m verwendet werden.

VS (Vermögensstufe): Gibt die Vermögensstufe des Gegenstands/der Gegenstände an.

Eigenschaften: Eigenschaften mit Einfluss auf die Spielmechanik.

Debuff: Debuff, den eine Waffe besonders gut auslösen kann. Wenn ein Debuff mit der Waffe ausgelöst wird sind die Attributsvoraussetzungen um 1 verringert. Außerdem erhältst du Vorteil 1 auf Debuffangriffe mit der Waffe und dem entsprechenden Debuff. Manche speziellen Waffen können Debuffs auslösen, die normalerweise nicht mit Beweglichkeit oder Macht ausgelöst werden können. In diesen Fällen wird das Angriffsattribut zur Auslösung verwendet.

Waffenliste				
Beispiele	Kategorie	VS	Eigenschaften	Debuff
Faustkampf	1H-Nah	0	Kraftvoll, Genau, Schnell	Betäubung, Niederschlagen
Klappmesser, Multiwerkzeug	1H-Nah	2	Genau, Schnell	Anhaltender Schaden, Entwaffnung
Krummsäbel, Kurzsword, Machete, Sägeblatt	1H-Nah	2	Kraftvoll, Genau	Anhaltender Schaden, Entwaffnung
Blasrohr, Dartpfeil	Fern-sk	1	Genau	Unbeweglich machen
Dolch, Beil	Fern-sk, 1H-Nah	2	Kraftvoll, Genau, Schnell	Anhaltender Schaden, Entwaffnung
Langsword, Katana	V-Nah	2	Kraftvoll, Genau	Anhaltender Schaden, Entwaffnung
Baseballschläger, Knüppel, improvisierte Schlagwaffe	1H-Nah	1	Kraftvoll	Betäubung, Niederschlagen
Streitkolben, Kriegshammer	1H-Nah	2	Kraftvoll	Betäubung, Niederschlagen, Wegstoßen
Zweihänder, Nodachi, Breitsword, Bastardsword	2H-Nah	2	Kraftvoll, Genau, Schwer	Wegstoßen, Niederschlagen
Kettensäge	2H-Nah	2	Kraftvoll, Schwer	Anhaltender Schaden, Demoralisierung, Provozieren, Furcht
Kurzspeer	V-Nah, Fern-k	1	Kraftvoll, Genau	Anhaltender Schaden, Entwaffnung, Unbeweglich machen
Vorschlaghammer, Großaxt, großer Holzhammer	2H-Nah	2	Kraftvoll, Schwer	Niederschlagen, Wegstoßen, Betäubung
Langspeer	2H-Nah, Fern-sk	2	Kraftvoll, Genau, Reichweite	Anhaltender Schaden, Entwaffnung, Unbeweglich machen
Stab, Mistgabel	2H-Nah	1	Kraftvoll	Niederschlagen, Unbeweglich machen, Wegstoßen
Naginata, Hellebarde, Gleve	2H-Nah	2	Kraftvoll, Reichweite	Niederschlagen, Unbeweglich machen, Wegstoßen
Flammenwerfer	2H-Nah	3	Genau, Langsam, Gebiet (5'/10' Konus)	Furcht, Anhaltender Schaden

Laspistole, Revolver, Handfeuerwaffe	Fern-k	2	Genau	Anhaltender Schaden, Verlangsamung
Granate, Feuerbomben- Wurftrank	Fern-sk	2	Genau, Verbrauchbar, Gebiet (10' Kreis)	Anhaltender Schaden, Niederschlagen, Wegstoßen
Leichte Armbrust	Fern-m	2	Genau	Anhaltender Schaden, Unbeweglich machen
Schrotflinte	Fern-k	2	Genau, Langsam, Gebiet (10' Konus)	Anhaltender Schaden, Betäubt, Verlangsamung
Vorderschaftrepetierflinte, Kurbogen	Fern-m	2	Genau	Verlangsamung, Anhaltender Schaden, Niederschlagen
Maschinenpistole, M16	Fern-m	3	Genau, Gebiet (10' Kreis)	Anhaltender Schaden, Provozieren, Demoralisieren
Schwere Armbrust, Langbogen, Gewehr	Fern-l	2	Genau	Anhaltender Schaden, Verlangsamung
Scharfschützengewehr, Lasergewehr	Fern-sl	2	Genau	Anhaltender Schaden, Verlangsamung
Kanone	Fern-sl	2	Genau, Langsam, Gebiet (15' Quadrat), Nachladen, Schwer, Stationär	Anhaltender Schaden, Wegstoßen, Betäubung
Kleines Schild	1H-Nah	2	Kraftvoll, Defensiv I	Wegstoßen, Betäubung, Niederschlagen
Schutzschild, Turmschild	1H-Nah	3	Kraftvoll, Defensiv II	Wegstoßen, Betäubung, Niederschlagen

Eigenschaften

Gebiet – Eine Waffe mit dieser Eigenschaft führt immer einen Angriff auf mehrere Ziele mit dem angegebenen Gebiet durch und kann nicht für einzelzielangriffe verwendet werden. Diese Angriffe erhalten keinen Malus durch mehrere Ziele.

Verbrauchbar – Ein verbrauchbarer Gegenstand kann nur einmal verwendet werden.

Defensiv (I-II) – Ein Gegenstand mit dieser Fähigkeit gibt bei deiner Verteidigungsaktion Vorteil 1 bzw. 2. Ist ein solcher Gegenstand angelegt erhält der Träger keine Boni auf Angriffswürfe durch ein- oder zweihändige Waffen.

Nachladen – Die Waffe kann nur einmal pro Runde verwendet werden und der Anwender muss vorher eine Bewegungsaktion verwenden um sie zu laden.

Kraftvoll – Diese Waffe kann über das Attribut Macht verwendet werden und entsprechende Debuffs mit diesem Attribut auslösen.

Schwer – Die Waffe ist besonders schwer. Die Anzahl schwerer Gegenstände, die du tragen kannst, ist abhängig von deinem Macht Attributswert.

Genau - Diese Waffe kann über das Attribut Beweglichkeit verwendet werden und entsprechende Debuffs mit diesem Attribut auslösen.

Reichweite – Reichweite wird um 1,5m erhöht.

Langsam – Wenn du diese Waffe zu Beginn des Kampfes verwendest erhältst du Nachteil 2 auf den Initiativwurf.

Stationär – Das Gewicht oder die Größe der Waffe ist enorm. Sie zu bewegen kostet eine Fokusaktion, was dir erlaubt sie bis zu 9m zu bewegen.

Schnell – Wenn du diese Waffe zu Beginn des Kampfes verwendest erhältst du Vorteil 2 auf den Initiativwurf.

Technologielevel

Grob kann man die Technologie in 4 Stufen einteilen: Antik/Mittelalterlich, Modern, Nahe Zukunft und ferne Zukunft. Der Spielleiter kann entsprechend Nachteil und Vorteil auf Aktionswürfe geben, wenn Waffen unterschiedlicher Technologiestufen verwendet werden. Die Spielleiter sollte entsprechende Entscheidungen deutlich kommunizieren.

Rüstung

Die folgende Liste zeigt eine kurze Zusammenfassung verschiedener Rüstungstypen

Beispiele: Zählt ein oder mehrere Gegenstände auf, die mechanisch gleich zu behandeln sind oder vergleichbare Eigenschaften besitzen.

Kategorie: Ob die Rüstung leicht, mittel oder schwer ist. Normalerweise geben leichte +1, mittlere +2 und schwere Rüstung +3 Rüstungsbonus.

Vermögensstufe (VS): VS des Gegenstands

Nötige Fitness: Minimaler Fitness Attributswert um die Rüstung verwenden zu können.

Rüstungsbonus: Bonus, denn die Rüstung auf Schutz gibt.

Geschwindigkeitsmalus: Malus, den der Charakter wegen Gewicht oder Unhandlichkeit der Rüstung erhält.

Rüstungsliste					
Beispiele	Kategorie	VS	Nötige Fitness	Rüstungsbonus	Geschwindigkeitsmalus
Lederrüstung, Stahlseide, gepolsterte Rüstung	Leicht	1	0	1	0
Verstärkter Trenchcoat, Elektropolymerrüstung	Mittel	3	2	2	0
Kettenrüstung, Kevlar Weste, Brustplatte	Mittel	2	3	2	0
Yoroi Rüstung, Plattenrüstung, Taktische Rüstung	Schwer	2	3	3	1,5 mpz
Powerrüstung, Elfische Plattenrüstung	Schwer	4	1	3	0

Rüstung an- und ablegen

An- und ablegen einer Rüstung dauert je nach Gewicht: leicht = 1 Runde, mittel = 1 Minute, schwer = 10 Minuten.

Besondere Ausrüstung

Übernatürliche Gegenstände

Gegenstände von übernatürlicher Macht sind etwas ganz Besonderes und nicht an jeder Ecke zu bekommen. Grundsätzlich entscheidet der Spielleiter wann und ob die Spieler einen solchen Gegenstand bekommen können. Die folgende Liste zeigt Beispiele für solche Gegenstände.

VS: Vermögensstufe

Attribute: Zeigt welche Attribute der Gegenstand verwenden kann um seine Eigenschaften, Buffs und Debuffs zu aktivieren. Der Träger verwendet zwar seine Aktion um den Effekt auszulösen, jedoch sind Attributswürfel und Power Level durch den Gegenstand festgelegt. Passende Meisterschaften des Anwenders können jedoch aktiviert werden. Hat der Anwender einen höheren Attributswert als der Gegenstand kann er die Würfel des höheren Attributswerts verwenden und der Gegenstand gibt Vorteil 1 auf den Wurf.

Debuffs & Buffs: Zeigt Buffs und Debuffs auf die der Gegenstand Zugriff gibt. Die Zahl gibt sowohl Power Level als auch Attributswerte an. Der Anwender kann sich entscheiden den Effekt auf einem niedrigeren Power Level auszulösen.

Eigenschaften: Eigenschaften, die den Gegenstand zu etwas Besonderem machen. Erklärungen zu den Eigenschaften stehen unter der Liste.

Gegenstand	VS	Attribute	Debuffs & Buffs	Eigenschaften
Betäubungsgas	4		Betäubung 5	Verbrauchbar, Gebiet (4,5m Kreis)
Buch der Schatten	5		Dunkelheit 5, Blendung 5, Kreatur beschwören 5	Spezial
Colt 45	3			Tödlich 1, Waffe (Revolver)
Dotanuki	5			Tödlich 2, Waffe (Katana), Spezial
Explosive Munition	2		Anhaltender Schaden 4	Verstärkend, Verbrauchbar
Extrakt des schwarzen Lotus	6		Exitus 9	Verstärkend, Verbrauchbar, Mächtig
Frostrüstung	4	Energie 3		Rüstung (Platte), Anhaltend (Aura), Spezial
Geisterfeuer	2	Energie 5		Verbrauchbar
Haftstiefel (Klettern)	2			Spezial
Hammer der Dominanz	4		Aura 8	Waffe (Vorschlaghammer), Spezial
Helm der Wahrheit	5		Stärkung 3	Anhaltend (Stärkung), Verflucht (Wahrhaftigkeit 5)
Horn des Donners	5			Gebiet (6m Konus), Spezial
Jetpack	4		Fliegen 6	
Kristallkugel	3		Auspionieren 6	
Kugelfischgift	3		Unbeweglich machen 5	Verstärkend, Verbrauchbar
Laserkanone	6	Energie 9		Waffe (Kanone)
Plasmaschwert	5			
Raketenwerfer	3			Tödlich 2, Verbrauchbar, Waffe (Kanone)
Schild des Schutzes	4	Energie 5		Autonom, Spezial
Tarnumhang	4		Unsichtbarkeit 5	Verlässlich
Verwandlungsstrahler	5		Verwandlung 6	Mächtig, Wirksam 1
Würgehalsband	1			Verflucht (Anhaltender Schaden 2)

Eigenschaften

Verstärkend – Debuffs durch diese Gegenstände kann durch eine alternative Methode wie eine Waffe oder einen Schadensangriff passieren. Die Verstärkung anzubringen kostet eine Bewegungsaktion und verbraucht den Gegenstand. Der nächste Angriff mit dem verstärkten Gegenstand löst den Debuff aus wenn der Angriffswurf gleich oder höher der Verteidigung des Ziels ist.

Gebiet – Ein Gegenstand mit dieser Eigenschaft führt immer einen Angriff auf mehrere Ziele mit dem angegebenen Gebiet durch und kann nicht für Einzelzielangriffe verwendet werden. Diese Angriffe erhalten keinen Malus durch mehrere Ziele.

Rüstung (Typ) – Der Gegenstand zählt als Rüstung und gibt, zusätzlich zu seinen weiteren Eigenschaften, alle Vor- und Nachteile des entsprechenden Typs.

Autonom – Nachdem es erstellt wurde setzt der Hersteller des Gegenstands eine bestimmte Aktion wodurch eine bestimmte Aktion des Gegenstands ausgelöst wird.

Baneful (Debuff) – Wenn du einen Angriff mit dem Gegenstand ausführst löst du automatisch den Debuff aus, wenn dein Angriff die Verteidigung des Ziels um 5 oder mehr übersteigt. Der Debuff kann ausgelöst werden auch wenn der Träger des Gegenstands ihn ohne den Gegenstand nicht auslösen kann. Das Auslöseattribut ist gleich dem Angriffsattribut.

Verbrauchbar – Der Gegenstand kann einmal benutzt werden um einen Buff oder Debuff auszulösen, oder einen Angriff durchzuführen. Dabei können nicht mehrere Ziele ausgewählt werden. Der Gegenstand wird dabei verbraucht.

Verflucht (Debuff) – Der Träger ist automatisch von dem angegebenen Debuff betroffen. Dieser kann nicht durch einen Widerstandswurf entfernt werden. Der Gegenstand kann außerdem nicht abgelegt werden, es sei denn, der Träger ist vom Reinigungsbuff betroffen mit einem Power Level hoch genug um den Debuff zu entfernen.

Schaden (Typ) – Du kannst mit dem Gegenstand Schaden, den zu zufügt mit dem gelisteten Schadentyp ersetzen.

Tödlich – Angriffe erhalten Vorteil 1 pro Stufe dieser Eigenschaft (max. 3).

Anhaltend (Buff) – Ein Gegenstand mit dieser Eigenschaft wirkt automatisch den angegebenen Buff auf den Träger und hält diesen aufrecht. Ist die Auslösezeit des Buffs ‚Sofort‘ löst der Gegenstand den Buff automatisch zum Start des Zugs des Trägers aus. Der Effekt besteht dauerhaft es sei denn der Träger deaktiviert ihn mit einer geringen Aktion. In diesem Fall ist er inaktiv, bis er durch eine weitere geringe Aktion reaktiviert wird.

Mächtig – Ziele erhalten Nachteil 1 auf Widerstandswürfe gegen Debuffs, die mit diesem Gegenstand ausgelöst wurden.

Wirksam – Debuffs oder Buffs, die mit diesem Gegenstand ausgelöst werden erhalten Vorteil 1 auf die Auslösungswürfe pro Stufe (max. 3).

Verlässlich – Der Träger muss keinen Wurf durchführen um den gelisteten Buff auszulösen, wenn ein Einzelziel gewählt wurde. Hat es zusätzlich die ‚Gebiet‘-Eigenschaft zählt der automatische Erfolg auch mehrere Ziele.

Bewusst – Der Gegenstand wird entweder seiner selbst bewusst oder ist fähig einfache menschliche Schlussfolgerungen zu ziehen. Es hat keine bestimmte Verbindung zu seinem Ersteller und verhält sich wie jeder andere NPC. Es erhält seinen eigenen Zug und seine eigenen Aktionen. Der Gegenstand

erhält keine eigenen geistigen oder sozialen Attribute, nur die Eigenschaft zu denken. Nach Diskretion des Spielleiters kann es sich auch selbst bewegen.

Spezial – Der Gegenstand besitzt eine gesondert beschriebene besondere Eigenschaft.

Waffe (Typ) – Der Gegenstand ist eine Waffe des Typs mit den entsprechenden Eigenschaften.