

CHECKBOX

Name:

Konzept:

Alter:

Grundfertigkeiten	Aufbaufertigkeiten
<input type="checkbox"/> Allgemeinbildung	<input type="checkbox"/> Geisteswissenschaft:
	<input type="checkbox"/> Naturwissenschaft:
<input type="checkbox"/> Athletik	<input type="checkbox"/> Akrobatik
<input type="checkbox"/> Basteln	<input type="checkbox"/> Handwerk:
<input type="checkbox"/> Bürokratie	<input type="checkbox"/> Buchführung
	<input type="checkbox"/> Verwaltung
<input type="checkbox"/> EDV	<input type="checkbox"/> Programmieren/Hacken
<input type="checkbox"/> Erste Hilfe	<input type="checkbox"/> Medizin
<input type="checkbox"/> Fahren (Kfz)	<input type="checkbox"/> Pilot:
<input type="checkbox"/> Fingerfertigkeit	<input type="checkbox"/> Kunst/Musikinstrument:
	<input type="checkbox"/> Taschendiebstahl
<input type="checkbox"/> Heimlichkeit	<input type="checkbox"/> Infiltration
	<input type="checkbox"/> Tarnung
<input type="checkbox"/> Kämpfen	<input type="checkbox"/> Kampfsport:
	<input type="checkbox"/> Nahkampfwaffe:
<input type="checkbox"/> Recherche	<input type="checkbox"/> Networking
<input type="checkbox"/> Reparieren	<input type="checkbox"/> Technik:
<input type="checkbox"/> Schießen	<input type="checkbox"/> Scharfschütze
<input type="checkbox"/> Spurensuche	<input type="checkbox"/> Psychologie
	<input type="checkbox"/> Spurensicherung
<input type="checkbox"/> Überreden	<input type="checkbox"/> Diplomatie
	<input type="checkbox"/> Schauspielern
<b>Paranormale Fertigkeiten</b>	
<input type="checkbox"/> Okkultismus	<input type="checkbox"/> Rituelle Magie:
<input type="checkbox"/> Prophezeiung	<input type="checkbox"/> Wundertätigkeit
<input type="checkbox"/> Sechster Sinn	<input type="checkbox"/> Psi-Kraft:
<input type="checkbox"/> Zaubertricks	Magieschule:
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

**Stärke**

<input type="checkbox"/> Ausstrahlung	<input type="checkbox"/> Fitness
<input type="checkbox"/> Flinkheit	<input type="checkbox"/> Intuition
<input type="checkbox"/> Logik	<input type="checkbox"/> Wille

**Lebenspunkte (5+Fitness+Athletik)**

7 6 5 4 O.K.

3 2 Nachteil Erste Hilfe stabilisiert einen tödlich verletzten Charakter auf „außer Gefecht“

1 außer Gefecht

0 tödlich verletzt

**Fremdsprachen**

frei: \_\_\_\_\_

**Utensilien**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Beschreibung/Hintergrund**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Spielrunden:  → Erfahrungswurf

## Charaktererschaffung

Eine der sechs Stärken auswählen und ankreuzen.

Zehn beliebige Fertigkeiten ankreuzen. Eine Aufbau-fertigkeit kann nur angekreuzt werden, wenn zuvor die dazugehörige Grundfertigkeit links davon angekreuzt wurde.

Eine Fremdsprache beherrscht der Charakter bereits. Diese Sprache muss auf dem ersten freien Feld unter „Fremdsprachen“ notiert werden.

Weitere Fremdsprachen gelten als Fertigkeiten, die angekreuzt werden können. Dafür müssen keine Voraussetzungen erfüllt werden.

Die Lebenspunkte eines Charakters sind 5 plus eventuelle Kreuze bei Fitness und Athletik

## Aktionen und Würfelwürfe

Gewürfelt wird mit sechsseitigen Würfeln.

Es würfeln immer nur die Spieler, nie der Spielleiter.

Hat man weder Vor- noch Nachteile, würfelt man mit einem Würfel. Für jeden Vorteil kann man einen weiteren Würfel rollen. Der höchste Würfel zählt. Seine Zahl ist der Erfolgsgrad.

Jede Aktion hat eine von fünf Schwierigkeitsstufen:

**automatisch:** Erfolg ohne Würfelwurf

**3: einfach 4: mittel 5: schwer 6: extrem**

**unmöglich:** Die Aktion kann nicht gelingen.

Der Schwierigkeitsgrad wird vom Spielleiter vorgegeben. Ist die Zahl des höchsten Würfels mindestens so hoch wie die Schwierigkeit, ist die Aktion gelungen.

Viele Aktionen sind unmöglich, wenn man nicht die passende Aufbau-fertigkeit besitzt, wie z. B. Pilot.

**Vorteile** können unter anderem sein:

- Eine passende Fertigkeit.
- Eine passende Stärke (nur einmal pro Spielsitzung)
- Hilfreiches Werkzeug oder sonstiges Arbeitsmaterial
- Sorgfältige Vorbereitung und Planung

Manchmal können zwei Fertigkeiten geeignet sein und damit auch zwei Vorteile bringen.

**Nachteile** bringen ebenfalls zusätzliche Würfel, nur dass in diesem Fall der niedrigste zählt. Nachteile können unter anderem sein:

- schlechte Position und/oder Sicht
- Überraschung oder Überrumpelung
- Fehlen der üblichen Werkzeuge oder Instrumente
- Zeitdruck oder sonstiger Stress
- Verletzung im Kampf (weniger als 4 Lebenspunkte)

Vor- und Nachteile heben sich gegenseitig auf. Wer z.B. zwei Vorteile und zwei Nachteile hat, rollt nur einen Würfel. Wer zwei Vorteile und einen Nachteil hat, rollt zwei Würfel und wählt den höheren.

Will man einen Gegner in einem Konflikt (über-) treffen, ist die durchschnittliche Schwierigkeitsstufe 4. Jeder Vorteil des Gegners in der Situation erhöht die Schwierigkeit um +1 (bis zum Maximum von 6), jeder Nachteil senkt sie um -1 (bis zum Minimum von 2)

## Kampf

Im Kampf muss der Spieler mindestens so hoch würfeln wie die Schwierigkeitsstufe des Gegners, um diesen zu treffen. Dasselbe gilt für die Verteidigung.

Wer waffenlos kämpft, kann normalerweise sowohl Kämpfen als auch Kampfsport als Vorteile zählen. Dasselbe gilt für die Fertigkeit Nahkampfwaffen, wenn man eine zur Fertigkeit passende Waffe einsetzt.

Bei Fernkampfwaffen ist eine zu weite Entfernung (je nach Waffe 20 bis 60 Meter) ein Nachteil, es sei denn, man hat die Fertigkeit Scharfschütze.

Kernschussweite (maximal 3 m) ist ein Vorteil.

## Lebenspunkte

Jede Verletzung im Kampf kostet Lebenspunkte. Diesen Verlust nennt man Schaden.

Bei mehr als drei Lebenspunkten ist man nicht beeinträchtigt, bei 2-3 Lebenspunkten ist man im Nachteil, bei einem Lebenspunkt ist man außer Gefecht und handlungsunfähig, bei null stirbt man in kurzer Zeit.

Wenn der Charakter seinen Gegner trifft, erhält dieser einen Punkt Schaden plus einen weiteren für jeden Erfolgsgrad über der Schwierigkeitsstufe plus einen weiteren für jede weitere 6 nach der ersten. Waffen verursachen bei einem Treffer 1W3 zusätzlichen Schaden.

Verfehlt der Charakter seinen Gegner im Nahkampf, erhält der Charakter pro Punkt unter der Schwierigkeit einen Schadenspunkt, falls der Gegner sich wehrt.

## Verbesserung durch Erfahrung

Alle fünf Spielrunden können alle Spieler einmal würfeln. Wer eine 6 würfelt, kann ein weiteres Kästchen bei einer Fertigkeit ankreuzen, die der Charakter im Verlauf der Handlung erlernt bzw. trainiert haben könnte. Ist dies eine Aufbau-fertigkeit, muss die dazugehörige Grundfertigkeit schon angekreuzt sein.

Bei einem niedrigeren Ergebnis kann man zwar auch eine neue Fertigkeit ankreuzen, muss dafür aber eine andere Fertigkeit ausradiieren, die man „verlernt“ hat. Grundfertigkeiten können nur ausradiert werden, wenn man keine dazugehörige Aufbau-fertigkeit besitzt.

## Paranormale Fertigkeiten

Magische Rituale dauern 1W3 Stunden, alle anderen Fertigkeiten eine Runde.

Beispiele für rituelle Magie: Alchemie, Nekromantie, Schamanismus, Spiritismus, Voodoo

Beispiele für Psi-Kräfte: Präkognition, Psychometrie, Pyrokinese, Telekinese, Telepathie

Beispiele für Magieschulen: Erdmagie, Feuermagie, Heilmagie, Illusionen, Schutzmagie, Verwandlungen

Reichweiten können Berührung, Schusswaffenreichweite, Sichtlinie, oder unbegrenzt sein (je nach eingesetzter Kraft). Schaden ähnelt dem Waffenschaden, ein Feuerball z.B. einem Pistolenschuss.