

# Froschi Fluff

ein Rollenspielsystem

# Inhaltsverzeichnis

## Teil 1: Einleitung

- 1.1 Rollenspielkonzept
- 1.2 Spielkonzept
- 1.3 Abstraktion eines Charakters

## Teil 2: Regeln & Definitionen

- 2.1 Wertegerüst
- 2.2 Proben
- 2.3 Zustand
- 2.4 Erschaffen eines Charakters
  - 2.4.1 Charakterkonzept
  - 2.4.2 Wahl der Rasse
  - 2.4.3 Wahl der Heimat
  - 2.4.4 Kaufen der Attribute
  - 2.4.5 Wahl der Ausbildung
  - 2.4.6 Kaufen der Vor- und Nachteile
  - 2.4.7 Kaufen der Talente
  - 2.4.8 Ausrüstung zusammenstellen
  - 2.4.9 Connections festlegen
  - 2.4.10 Zauber erlernen
  - 2.4.11 Feinschliff
- 2.5 Aktive Talente, Vor- und Nachteile
- 2.6 Passive Talente, Vor- und Nachteile
- 2.7 Erfahrung und Steigerung
  - 2.7.1 Attribute
  - 2.7.2 Nachteile
  - 2.7.3 Talente
  - 2.7.4 Connections
  - 2.7.5 Magie
  - 2.7.6 Disziplinierungen

## Teil 3: Spezielle Regeln

- 3.1 Initiativmodus
  - 3.1.1 Überraschung
  - 3.1.2 Disziplinierung
- 3.2 Kämpfen
  - 3.2.1 Fernkampfangriffe
  - 3.2.2 Nahkampfangriffe
  - 3.2.3 Distanzklassen
  - 3.2.4 Modifikatoren für Fernkampf
  - 3.2.5 Modifikatoren für Nahkampf
  - 3.2.6 Granaten und Wurfaffen
  - 3.2.7 Schaden
  - 3.2.8 Modifikationstabellen
- 3.3 Magie
  - 3.3.1 Zauber
  - 3.3.2 Rituale
  - 3.3.3 Verzauberungen
  - 3.3.4 Auren

- 3.3.5 Artefakte
- 3.3.6 Mana
- 3.3.7 affine Magie
- 3.3.8 Blutmagie
- 3.3.9 Bannmagie

## 3.4 Einige Daten

- 3.4.1 Objektattribute
- 3.4.2 Fahrzeuge
- 3.4.3 strategische Bewegung
- 3.4.4 taktische Bewegung
- 3.4.5 Schwimmen
- 3.4.6 Fliegen
- 3.4.7 Springen
- 3.4.8 Fallen
- 3.4.9 Ernährung und Schlaf
- 3.4.10 Rüstung
- 3.4.11 Toxine & Krankheiten
- 3.4.12 Abhängigkeit

## 3.5 Dimensionsreisen

- 3.6 Karma
- 3.7 Aktionen
- 3.8 Vergleichende Proben
- 3.9 Besorgungen und Verfügbarkeit

## Teil 4: Umwelt

- 4.1 NSCs
- 4.2 Objekte
  - 4.2.1 Erschaffen von Objekten
  - 4.2.2 Reparieren von Objekten
  - 4.2.3 Benutzen von Objekten
  - 4.2.4 Modifizieren von Objekten
- 4.3 Connections, Status & Ruf
- 4.4 Umwelteinflüsse
- 4.5 allgemeine Talente
- 4.6 allgemeine Vor- und Nachteile

## Teil 5: Über Szenarien

- 5.1 Grundsätzlicher Aufbau
- 5.2 Rassen und Klassen
- 5.3 Umgebungen
- 5.4 Geld und Ausrüstung
- 5.5 Grimoire
- 5.6 Charakterbögen

Version 0.05

geschrieben von:  
Pascal Vallet  
[sunhand@web.de](mailto:sunhand@web.de)

# Teil 1: Einleitung

## 1.1 Rollenspielkonzept

Froschi Fluff ist ein universelles Regelsystem für ein Rollenspiel. Zu klären ist dabei zunächst, was ein Rollenspiel ist: Der Grundgedanke eines Rollenspiels bezeichnet die Idee, mittels seiner Vorstellungskraft eine Figur zu erschaffen, welche man in einem gegebenen Rahmen handeln lässt. Dazu gibt es einen Spielleiter (im Folgenden SL) und Spieler, wobei die Spieler jeweils einen Charakter, der SL alle anderen Charakter (sogenannte Nichtspielercharaktere (NSC)) und die Umgebung spielt. Als Spieler hat man Aufgaben und Rätsel zu lösen, sei es, dass man Bösewichte jagt, Prinzessinnen befreit oder schlicht und ergreifend versucht, zu überleben.

Um in einem solchen Spiel die Fähigkeiten einer Figur zu beschreiben gibt es Regelsysteme (zum Beispiel das Vorliegende), ebenso sollten Regelsysteme die Fähigkeiten der NSCs und andere äußerliche Einflüsse abstrahieren können. Im Prinzip wird beim Rollenspiel so eine Geschichte erfunden, in der die Spielercharaktere (SC) die Protagonisten sind und der Spielleiter Statisten, Requisite und Kulisse beschreibt.

Der Begriff „universelles Regelsystem“ soll in diesem Fall heißen, dass Froschi Fluff versucht, ein von der Spielumgebung unabhängiges Regelsystem zu bieten. Man kann sich vorstellen, dass ein Rollenspiel in einem Fantasy-Setting, einer Cyberpunkumgebung, im klassischen Griechenland oder einer sonstigen Umgebung spielen kann. Froschi Fluff bietet Abstraktionsmöglichkeiten für alle Szenarien, wobei für jedes Szenario zusätzliche Szenarieregeln nötig sind (vergleiche Kapitel 5).

## 1.2 Spielkonzept

Froschi Fluff wurde unter bestimmten Voraussetzungen entwickelt. Zum ersten soll es nur mit W6 (sechsseitigen Würfeln) gespielt werden können, zum zweiten soll der Würfelaufwand minimiert werden, während die Regeln eine möglichst gute Simulation der Wirklichkeit bieten sollen. Die Prämisse war, niemals mehr als 5 Würfel gleichzeitig zu benötigen (wenngleich eine sehr komplizierte

Situation denkbar ist, in der es doch vorkommt, außerdem können Szenarien Rassen enthalten, welche diese Beschränkung aussetzen).

Um Froschi Fluff spielen zu können, benötigt man zum einen diese Grundregeln, zum zweiten ein Szenarienbuch und zum dritten das Spielleiterbuch zum gespielten Szenario, in dem Informationen stehen, die den Spielern möglichst nicht bekannt sein sollten. Natürlich ist es ebenfalls möglich, sich als Spielleiter eigene Szenarien auszudenken, Filme und Bücher sollten hierbei gute Anregungen bieten, außerdem sollte es möglich sein, die meisten anderen Rollenspiele in dieses System zu konvertieren (wenn man das denn möchte). Darüber hinaus sollte jeder Spieler einen Charakter (siehe Kapitel 2) und fünf sechsseitige Würfel haben.

## 1.3 Abstraktion eines Charakters

Ein Charakter eines Rollenspiels muss natürlich im Rahmen von Regeln greifbar gemacht werden, will heißen, man muss ihn abstrahieren. Um einen Charakter zu beschreiben, werden Attribute, Talente, Vor- und Nachteile sowie Ausrüstungsgegenstände benutzt. Die Gesamtheit dieser Daten werden auf einem Charakterblatt festgehalten, welches dann die gespielte Figur beschreibt. Wie solch ein Charakterblatt ausgefüllt und gelesen werden soll, ist den folgenden Seiten zu entnehmen.

## Teil 2: Regeln und Definitionen

### 2.1 Wertegerüst

Wie bereits erwähnt ist es wichtig, dass jeder Charakter genau abstrahiert wird. Dazu werden ihm verschiedene Werte gegeben: Attribute, Talente, Vor- und Nachteile sowie weitere Kenntnisse und Besitz.

Die meisten dieser Daten sind vom Szenario abhängig, doch gelten einige Regeln unabhängig davon, welches Szenario gespielt wird. Am wichtigsten ist, dass es immer die gleichen Attribute gibt, von denen jeder Charakter jedes Attribut hat. Es gibt folgende Attribute (in Klammern dahinter die Abkürzung dafür, nach dem Attribut steht eine Beschreibung desselben): *Geschicklichkeit* (GE) beschreibt die Hand- und Augen-Koordination des Charakters. Eine Figur mit hoher Geschicklichkeit kann schnell handeln, gewandte Manöver ausführen oder sehr präzise arbeiten. Ein ungeschickter Charakter neigt zu Tollpatschigkeit oder ist einfach ein wenig langsamer als andere.

*Konstitution* (KN) beschreibt die körperliche Fitness der Figur, seine Muskelkraft, Resistenz gegen physische Gewalt und seine Ausdauer. Ein Charakter mit hoher Konstitution ist ein Muskelberg, hält viel aus und ist durchtrainiert. Ein Charakter mit weniger Konstitution ist schwächlich, körperlich unterentwickelt oder übergewichtig. (Anmerkung: Im Gegensatz zu vielen anderen Rollenspielen umfasst Konstitution hier sowohl die Muskelstärke als auch die Zähigkeit eines Charakters. Auf eine nähere Unterteilung wird verzichtet, da beides natürlich vom Körperbau abhängt, und ein Charakter mit hoher Stärke, aber minimaler Konstitution einfach sehr seltsam wirkt).

*Intelligenz* (IQ) beschreibt das Wissen eines Charakters und sein Lernvermögen. Figuren mit hoher Intelligenz haben ein umfangreiches Allgemeinwissen, können sich viel merken und durchschauen komplizierte Zusammenhänge schnell. Weniger intelligente Charaktere brauchen länger, um etwas zu lernen, und können sich oft an Details nicht so gut erinnern.

*Charisma* (CH) beschreibt die (positive) Ausstrahlung eines Charakters sowie seine Fähigkeit, den Gegenüber einzuschätzen. Charismatische Charaktere finden schnell

Freunde, kommen in der Fremde gut zurecht und schaffen es oft, Konflikte friedlich zu lösen. Figuren mit niedrigem Charisma ecken oft an, sind rüpelhaft oder bemerken nicht, wenn sie sich unangebracht verhalten. (Anmerkung: Charisma ist bei Froschi Fluff ausschließlich auf positive Ausstrahlung beschränkt. Angsteinflößende oder beeindruckende Ausstrahlung wird über entsprechende Gaben geregelt).

*Geschwindigkeit* (GS) beschreibt die Eingebung eines Charakters sowie seine Reaktionsfähigkeit. Schnelle Charaktere können sich mit hoher Geschwindigkeit bewegen und reagieren gekommt, während langsame Charaktere etwas träge wirken mögen.

*Intuition* (IN) beschreibt die Eingebung eines Charakters sowie seine Reaktionsfähigkeit. Alle Charaktere mit hoher Intuition haben gemein, dass sie schnell reagieren können und gut mit unüberschaubaren Situationen zurecht kommen. Ein hohes Intuitionsattribut kann bedeuten, dass jemand einfach nur Mordsreflexe hat oder aber ein gewisses Gespür für die Dinge, die da kommen könnten. Charaktere mit niedriger Intuition lassen sich leicht überraschen und reagieren in Schrecksituationen falsch oder gar nicht.

*Willenskraft* (WK) bezeichnet die Fähigkeit, seine Absichten durchzusetzen und sich selbst treu zu bleiben. Egal, ob sie dadurch bedingt ist, dass man sich auf rationale Argumente besinnt oder einfach nur stur wie ein Esel ist, hohe Willenskraft geht mit Prinzipientreue, Durchsetzungsvermögen und Unbeirrbarkeit einher. Willensstarke Charaktere sind oft selbstsicher und gradlinig, mögen sogar als starrsinnig empfunden werden, während willensschwache Charaktere sich oft unterordnen und manipulativ sind.

*Magie* (MG) beschreibt die Fähigkeit eines Charakters, die arkanen Gesetze seiner Welt zu nutzen. Es ist möglich, dass ein Charakter ein Magieattribut von 0 hat, das bedeutet, dass er nie magisch war oder seine Fähigkeiten verloren hat. Erstere nennt man mundan, zweiteire heißen ausgebrannt. Charaktere mit niedrigem Magieattribut können kleinere Zaubereien bewirken, Charaktere mit hoher Magie hingegen

sind zu mächtigen Manipulationen der Wirklichkeit in der Lage. Je nach Szenario sind Gaben nötig, um Magie wirken zu können, es kann auch sein, dass es einfach keine Magie gibt, was dazu führt, dass jeder Charakter ein Magieattribut von 0 hat.

*Karma* (KR) beschreibt das Glück eines Charakters. Je nach Szenario ist es möglich, dass es durch Glück, die Gunst der Götter oder Schicksal bedingt ist, unabhängig davon beschreibt Karma jedoch das gewisse Etwas, welches Charaktere herausragende Aktionen vollbringen lässt oder sie immer wieder dem vermeintlich sicheren Tod entreißt.

*Affinität* (AF) ist ein negatives Attribut. Die genaue Auswirkung von Affinität ist von Szenario zu Szenario verschieden, sie kann bewirken, dass ein Charakter wahnsinnig wird, die Aufmerksamkeit böser Götter oder Dämonen auf sich zieht oder sonstige Nachteile auf sich lädt. Es gibt Szenarien, in denen Affinität nicht zur Geltung kommt, in diesen wird dieses Attribut einfach ignoriert.

Die meisten Attribute (außer Magie, Karma und Affinität) liegen zwischen 1 und 5. Der menschliche Durchschnitt liegt dabei bei 2. Diese Attribute heißen im Folgenden Grundattribute, die benannten drei heißen Spezialattribute.

Für die Attribute können folgende Richtlinien angenommen werden:

- 1: Dieser Charakter leidet an einer entsprechenden Behinderung oder ist aus einem sonstigen Grund unterdurchschnittlich begabt in allem, was mit diesem Attribut zusammenhängt.
- 2: Der Charakter ist in diesem Attribut für einen Menschen durchschnittlich gut.
- 3: Der Charakter hat Übung in den entsprechenden Handlungen oder eine natürliche Begabung.
- 4: Der Charakter gehört zur weltweiten Elite, nur wenige Menschen können derartige Werte erreichen.
- 5: Ohne Magie, Körpermodifikationen oder Drogen ist dieser Wert nicht zu erreichen.

Ein Wert über 5 ist auf keinen Fall zu erreichen. Man beachte, dass Rassenmodifikatoren in verschiedenen Szenarien regeltechnisch einem höheren Attribut ähnlich sind, doch gibt es

kleine, aber wichtige Unterschiede.

Magie bewegt sich im gleichen Rahmen wie die gewöhnlichen Attribute, mit der Ausnahme, dass sie den Wert 0 annehmen kann. Je nach Szenario unterscheidet sich die Macht, die mit einem hohen Magiewert einhergeht, so dass es möglich ist, dass man mit Magie 1 bereits schwächere Gegner töten kann, es kann aber auch sein, dass ein Magieattribut von 5 weniger Schadenspotential hat als ein einfaches Klappmesser.

Karma hat keinen Maximalwert, jedoch ist es mindestens 0, es kann nie in den negativen Bereich sinken. Normalerweise sollten Spielercharaktere einen positiven Karmawert haben, jedoch ist dies nicht zwingend nötig.

(Anmerkung: In manchen Spielsystemen gibt Karma die Erfahrung oder eine Art magisches oder klerikales Potential an, das ist hier ausdrücklich nicht so).

Affinität ist ein relativ schwer zu beschreibendes Attribut, da es je nach Szenario andere Auswirkungen hat. Affinität hat ein Minimum von 0 (und kann nicht darunter gesenkt werden) und kein Maximum. Je nachdem, wie hoch die Affinität ist, können die Auswirkungen unbemerkt bleiben, gelegentlich nerven oder eine lebensbedrohliche Gefahr darstellen. Als Richtlinie mag gelten:

0-5: Unbedenklich

6-10: Könnte nervig werden

11-25: Man sollte langsam aufpassen

26-50: Man sollte ganz schnell etwas tun, seine Affinität zu senken

50+: Man kann quasi sekundlich mit dem Tod rechnen.

Allgemein ist der Rahmen, der die Attribute bestimmt, sehr grob. Kleinere Unterschiede in der Ausprägung eines Attributs sind nicht erkennbar, so dass sich die Konstitution eines leicht Übergewichtigen nicht von der eines lahmen Greises unterscheidet. Zugunsten des Aufwandes beim Spiel und des damit verbundenen Spielflusses wird hier bewusst auf eine genauere Einteilung verzichtet, wenn man diese wünscht, sei man auf die Vor- und Nachteile verwiesen, welche es ermöglichen, auf

viele Attributproben Boni oder Mali zu erhalten.

## 2.2 Proben

Jede Handlung eines Charakters, deren Ausgang nicht eindeutig vorherbestimmt werden kann, wird durch eine Probe abstrahiert. Das bedeutet, man macht einen Würfelwurf, dessen Ergebnis ausdrückt, ob und wie erfolgreich der Charakter beim Ausführen der beabsichtigten Handlung ist. Es gibt 3 Arten von Proben: Erfolgsproben, progressive Proben und regressive Proben. Alle Proben können auch mit Hilfe gewürfelt werden.

Die einfachsten Proben sind Erfolgsproben. Dabei wird nur 1x gewürfelt. Man hat eine Anzahl von Würfeln und einen Mindestwurf, wenn einer oder mehrere der Würfel eine Zahl gleich oder größer dem Mindestwurf zeigen, so gilt die Probe als geschafft, ansonsten als misslungen.

Für jede Probe gibt der SL an, welches Attribut benutzt wird und welcher Mindestwurf gilt. Die Notation ist dabei Attribut (Mindestwurf). Konstitution (5) würde also bedeuten, dass der Spieler so viele Würfel würfelt, wie sein Charakter Konstitution hat, und wenn einer oder mehrere dieser Würfel eine 5 oder 6 würfeln, so hat der Charakter die Probe geschafft.

Als Richtlinie für Mindestwürfe kann folgende Tabelle gelten:

Einfache Handlung: 3

Schafft man, wenn man kein Volltrottel ist, z.B. eine Leiter hochklettern.

Übliche Handlung: 4

Schafft man, wenn nichts Unvorhergesehenes passiert, z.B. eine frei hängende Strickleiter hochklettern.

Schwere Handlung: 6

Schafft man nur, wenn man in Bestform oder geübt ist, z.B. an einer rissigen Felswand hochklettern.

Beeindruckende Handlung: 7

Schaffen nur Profis, z.B. an einem frei hängenden Seil hochklettern

Unmögliche Handlung: 8

selbst für Profis eine harte Nuss, z.B. eine Ziegelwand hochklettern.

Wie zu erkennen ist, kann der Mindestwurf 6

übersteigen, was eigentlich bedeuten würde, dass man die Probe nicht schaffen kann. Das Konzept von Froschi Fluff sieht aber vor, dass jede Probe schaffbar ist (wenngleich es äußerst unwahrscheinlich werden kann).

Es gibt deswegen diverse Faktoren, welche den Mindestwurf verändern können (dazu später mehr). Sollte dies nicht ausreichen, den Mindestwurf auf 6 zu senken, so wird für jeden Punkt, den er über 6 ist, ein Würfel weniger geworfen. Sollte also ein Charakter mit Konstitution 3 eine Konstitution (7)-Probe würfeln, so würfelt er mit 2 Würfeln, und wenn einer der Würfel eine 6 zeigt, so gilt die Probe als geschafft.

Natürlich ist es auch möglich, dass selbst mit dieser Regelung eine Probe unerschaffbar wird. Ein Charakter mit IQ 1 kann also eine Intelligenz (8)-Probe eigentlich nicht schaffen. In diesem Fall reduziert der Charakter solange Mindestwurf und Würfelzahl, bis er nur noch 1 Würfel würfeln darf (was in obigem Beispiel direkt der Fall ist), danach nimmt er für jeden weiteren Punkt, den der Mindestwurf über 6 liegt, einen Würfel hinzu (also in obigem Beispiel 3 Würfel). Nun muss er allerdings mit jedem seiner Würfel eine 6 würfeln, um die Probe zu schaffen.

Eine andere Ausnahmesituation wäre, dass ein Mindestwurf durch Modifikatoren auf 1 oder darunter sinkt. Natürlich kann eine solche Probe eigentlich nicht verfehlt werden.

Dennoch soll es auch hier die (wenngleich kleine) Möglichkeit des Versagens geben. Deswegen wird für jeden Punkt, den ein Mindestwurf unter 2 liegt, ein zusätzlicher Würfel in den Würfelpool gegeben, und dann eine Probe gegen den Mindestwurf 2 gewürfelt. Sollte also ein Charakter mit GS 2 eine Probe Geschwindigkeit (0) würfeln, bekommt er 2 zusätzliche Würfel (insgesamt also 4), und er schafft die Probe, wenn mindestens einer der Würfel eine 2 oder höher zeigt.

Wie bereits erwähnt können Mindestwürfe modifiziert werden. Es gibt immer 2 Modifikatoren eines Mindestwurfes: Die charakterabhängigen Modifikatoren und die umweltabhängigen Modifikatoren.

Erstere errechnen sich dabei aus Vor- und Nachteilen des Charakters sowie seinen Talenten

und Schaden, den er erlitten hat (siehe Kapitel 2.3), zweite aus Umwelteinflüssen (Sichtbehinderungen, besonders günstige Arbeitsbedingungen, Hilfe etc.). Dazu kommen Werte eines Gegenspielers, wenn es einen solchen gibt.

Die charakterabhängigen Modifikatoren ergeben sich aus Vor- und Nachteilen und Talenten, welche der Charakter hat, sowie Drogen, Zaubern und Implantaten, welche den Charakter beeinflussen und dem Schaden, den er erlitten hat. Jeder Vorteil gibt einen gewissen Bonus, jeder Nachteil einen gewissen Malus auf entsprechende Proben, jedes Talent einen Bonus von 1 Punkt, jedes gemeisterte Talent einen Bonus von 2 und jedes perfektionierte sogar einen Bonus von 3 Punkten auf die Probe. Ob ein Vor- oder Nachteil oder ein Talent angewandt werden kann, entscheidet hierbei der Spielleiter, allerdings sollte es mit etwas Nachdenken klar sein („kräftiger Körperbau“ kann zum Beispiel beim Einrennen einer Türe durchaus nützlich sein, bei einer Suche nach Kräutern hingegen ziemlich unsinnig).

Umwelteinflüsse funktionieren ähnlich, eine Übersicht über diese befindet sich in Kapitel 4.4. Sie geben Boni oder Mali, welche miteinander verrechnet werden (ein Malus ist dabei ein negativer Bonus).

Nachdem man charakterbedingte und umweltbedingte Modifikatoren errechnet hat, halbiert man beide Zahlen und rundet die Ergebnisse auf, die Summe der so erhaltenen Zahlen wird vom Mindestwurf abgezogen (wenn sie aufgrund von Mali negativ ist, wird sie stattdessen natürlich aufaddiert).

Sollte eine Probe mit mehreren Personen ausgeführt werden, so wird ein aktiver SC bestimmt (der Hauptagierende). Jeder andere beteiligte SC würfelt zunächst die Probe, wenn er dabei einen Erfolg erzielt, so wird der Mindestwurf für den Hauptagierenden um 1 gesenkt (hier wird nicht halbiert!). Jeder dieser Nebenagierenden darf die Anzahl der an der Probe beteiligten außer ihm als umweltbedingten Bonus auf seine Probe benutzen (also wenn die Probe zu 2 gewürfelt wird, hat er einen umweltbedingten Bonus von 1). Der Erfolg des Hauptagierenden gibt aber letztendlich an, ob die

Probe geschafft ist oder nicht. Man beachte, ob die Hilfe anderer SC möglich ist (beim Zielen mit einer Pistole zum Beispiel wäre dies herzlich sinnlos). Ein Patzer (s.u.) eines Helfers erhöht allerdings den Mindestwurf des Hauptagierenden um 1.

Eine progressive Probe dient dazu, Erfolge anzusammeln. Sie erhält die Notation Attribut (Mindestwurf, +). Zunächst wird dabei eine normale Erfolgsprobe auf den angegebenen Mindestwurf gewürfelt. Für jeden Würfel, der dabei einen Erfolg bedeutet (also gleich oder höher dem Mindestwurf ist), wird 1 weiterer Würfel gewürfelt. Wenn dieser wieder einen Erfolg anzeigt, wird er erneut geworfen usw. Die Anzahl der Würfel, die nun insgesamt einen Erfolg angezeigt haben, gibt die Anzahl der Erfolge der progressiven Probe an. Sollte eine Progressive Probe von einem Charakter geworfen werden, der unter 1 Würfel zur Verfügung hat und daher auf die Regel ausweichen muss, dass alle seine Würfel einen Erfolg zeigen müssen, so würfelt dieser Charakter die Probe normal. Wenn er sie schafft, wird der Mindestwurf um 1 erhöht und er würfelt noch einmal. Das wird solange wiederholt, bis er die Probe nicht schafft. Dann werden alle Erfolge, die er bis hier erzielt hat, gezählt, und geben die Anzahl der Erfolge der progressiven Probe an.

Eine regressive Probe (Attribut (Mindestwurf, -)) funktioniert wie eine einfache Probe. Nachdem die Probe geworfen wurde, wird geprüft, wieviele Punkte dem höchsten Würfel fehlen, um den erforderlichen Mindestwurf zu erreichen. Dies ist die Anzahl der Misserfolge.

Im Fall einer Regressiven Probe darf nicht auf die Regel ausgewichen werden, dass man den Mindestwurf weiter senken kann, wenn man weniger als 1 Würfel zur Verfügung hat.

*Beispiel: Peter würfelt auf IQ (10, -). Er hat IQ 3. Er senkt seinen Würfelpool um 2 Würfel und würfelt nun mit 1 Würfel gegen eine 8. Er schafft eine 5, also fehlen ihm 3 Punkte, somit hat er 3 Misserfolge.*

Bei allen Proben können Patzer unterlaufen. Ein Patzer geschieht, wenn alle Würfel einer Probe

die gleiche Zahl zeigen und die Probe nicht geschafft ist.

Ein Patzer bei einer normalen Probe bewirkt einen schlimmen Unfall, ein völliges Versagen des Charakters. Die genauen Auswirkungen bestimmt der Spielleiter, wobei es im Kampf besondere Regeln für Patzer gibt (vgl. Kapitel 3.2).

Ein Patzer während einer progressiven Probe sorgt dafür, dass kein einziger Erfolg erzielt wurde, außerdem passiert ein weiterer Unfall, ähnlich einem Patzer bei einer gewöhnlichen Probe.

Man beachte, dass ein Charakter mit einem Attribut von 1 automatisch einen Patzer würfelt, wenn er eine Probe nicht schafft. Dies repräsentiert, dass es für ihn immer eine waghalsige Aktion ist, sein gehandicaptes Attribut zu beanspruchen. Der SL sollte in diesem Fall einen Patzer nicht weniger schlimm gestalten, als es bei mehr Würfeln der Fall wäre. Ebenso patzt ein Charakter automatisch, wenn er eine Probe nicht schafft, bei der er eigentlich weniger als 1 Würfel zur Verfügung hat.

### 2.3 Zustand

Natürlich ist es möglich, dass ein Charakter im Laufe seines Lebens verletzt wird oder, was auch immer das heißen mag, Schaden erleidet. Das System von Froschi Fluff unterscheidet hierbei zwischen zwei Arten von Schaden: Verletzungen und Erschöpfung.

Verletzungen sind hierbei an Körperteile gebunden. Verletzt werden können Brust, Rücken, linker Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein und der Kopf. Erschöpfungsschaden hingegen ist eine eher abstrakte Größe, welche sich mit Lebenspunkten anderer System vergleichen lässt.

Jeder Charakter hat einen Zustandsmonitor, welcher anzeigt, wieviel Erschöpfungsschaden er kassieren kann. Dieser Zustandsmonitor umfasst eine Anzahl Schadenskästchen, welche sich aus einem Rassenmodifikator und der Konstitution eines Charakters errechnet, diese beiden Werte werden addiert. Ein Mensch hat zum Beispiel meist einen Rassenmodifikator von 4, so dass er 5 (Konstitution 1) bis 9 (Konstitution 5) Schadenskästchen hat.

Erschöpfungsschaden resultiert aus

Verletzungen, Überanstrengung, Umwelteinflüssen oder Gewalteinwirkungen. Schadensursachen können den Szenariobüchern und dem Kapitel über den Kampf (3.2) entnommen werden.

Der Schadensmonitor bewirkt eine Modifikation der Proben des Charakters. Jeweils 2 volle Punkte Schaden bewirken hier 1 Punkt Malus bei den charakterabhängigen Boni (vor dem Halbieren).

Sobald der Schadensmonitor ausgefüllt ist (sprich, der Charakter soviel Erschöpfungsschaden erhalten hat, wie sein Monitor Kästchen umfasst), wird er ohnmächtig. Er wacht erst wieder auf, wenn mindestens eines der Schadenskästchen wieder frei ist.

Verletzungen sind, wie oben bereits erwähnt, körperzonenabhängig. Wenn ein Charakter sich verletzt, bekommt er an der entsprechenden Körperzone eine leichte Verletzung markiert. Wird er nochmal verletzt, wird eine schwere angezeigt, bei einer dritten Verletzung eine kritische. Bei den verschiedenen Zonen hat dies verschiedene Auswirkungen:

Kopf: Alle Proben außer solche auf KN, KR und AF werden um 1 (leicht), 3 (schwer) oder 5 (kritisch) Punkte erschwert (diese Erschwernis ist charakterabhängig).

Arme/Beine: Alle Proben auf GE oder KN, bei denen die entsprechende Gliedmaße beteiligt ist, werden wie oben erschwert. Dies gilt nicht für Widerstandsproben gegen weitere Verletzungen.

Brust/Rücken: Wenn der Charakter im Initiativmodus (s.u.) eine Aktion ansagt, wird seine AI um 1 Punkt erhöht, wenn er leicht verletzt ist (wenn er also normalerweise seine AI auf 4 setzen würde, setzt er sie nun auf 5). Bei einer schweren Verletzung wird sie um 2 erhöht, bei einer kritischen sogar um 3. Wenn der Charakter eine kritische Wunde in der Brust oder im Rücken hat und sein Zustandsmonitor ausgefüllt ist, liegt er im Sterben. Alle Konstitution Minuten bekommt er einen Punkt überschüssigen Schaden. Sobald dieser überschüssige Schaden seine Konstitution überschreitet, ist der Charakter tot (ob er dann noch gerettet werden kann, ist vom Szenario abhängig, im Allgemeinen geht das nicht).

Die verschiedenen Schadensarten haben bestimmte Wechselwirkungen. Jede kritische Wunde verursacht 1 (An Kopf, Brust oder

Rücken stattdessen sogar 3) zusätzlichen Erschöpfungsschaden, welcher nicht regeneriert werden kann, ehe die kritische Wunde soweit behandelt wurde, dass sie schwer, leicht oder verschwunden ist. Sobald der Zustandsmonitor voll ist, der Charakter aber weiteren Schaden erleidet, werden die überschüssigen Schadenspunkte gleichmäßig als Verletzungen auf Brust und Rücken verteilt, wobei die Brust zuerst verletzt wird. Erleidet ein Charakter also 3 Schadenspunkte über seinen Zustandsmonitor hinaus, erleidet er 2 Verletzungen an der Brust und eine Verletzung am Rücken. Diese Verteilung ist unabhängig davon, ob Rücken oder Brust bereits verletzt sind. Sollte hierdurch Brust oder Rücken schwerer als kritisch verletzt werden, bekommt der Charakter stattdessen überschüssigen Schaden, der wie oben beschrieben behandelt wird.

Wenn ein Charakter innerhalb einer Sekunde (=Initiativedurchgang, vgl. 3.1) seine doppelte Konstitution Schaden erleidet, wird er sofort ohnmächtig. Er kann mit einer Logik (10-KN des Ohnmächtigen, -) – Probe wieder geweckt werden, was 3 Sekunden dauert, darüber hinaus für jeden Misserfolg noch einmal 3 Sekunden. Nach einer Ruhephase (s.u.) wacht der Charakter automatisch wieder auf (und erhält die übliche Regeneration).

Wenn ein Charakter sich ausruht (bei den meisten Rassen bedeutet dies eine 8-stündige Rast mit mindestens 6 Stunden Schlaf), so darf er eine Konstitution (5, +)-Probe würfeln. Für jeden Erfolg kann er entweder eine leichte Wunde streichen oder einen Punkt seines Zustandsmonitors regenerieren. Schwere und kritische Wunden können dadurch nicht geheilt werden, außerdem gilt weiterhin die Regel, dass Erschöpfungsschaden, der aus kritischen Wunden rührt, nicht regeneriert werden darf.

Um eine schwere Wunde zu heilen, ist eine Probe auf Intelligenz (8, -) nötig, außerdem muss der Heilende Verbandsmaterialien (sauberen Stoff) haben und 20 Minuten Zeit aufwenden. Besseres Verbandsmaterial kann hier umweltbedingte Boni geben, schmutziger Stoff entsprechende Mali. Bei der nächsten Rast (und allen folgenden, bis die Wunde geheilt ist), dürfen die Erfolge der progressiven Probe auch benutzt werden, um die schwere Wunde zu heilen, sobald so viele Erfolge dafür aufgewandt

wurden, wie der Charakter Misserfolge bei der regressiven Probe hatte, gilt die schwere Wunde als geheilt und wird zu einer leichten Wunde. Sollten keine Misserfolge gefallen sein, gilt die Wunde direkt als leichte Wunde, muss aber bis zur nächsten Rast verbunden bleiben. Eine schwere Wunde kann nur heilen, solange sie verbunden bleibt, sobald der Verband über mehrere Minuten abgelegt wird, gehen alle Erfolge, die bisher in ihre Heilung aufgewandt wurden, verloren.

Um eine kritische Wunde zu heilen, wird ähnlich vorgegangen wie bei einer schweren, nur, dass die Probe auf Intelligenz (10, -) gewürfelt wird und der Vorgang 1 Stunde dauert. Auch eine kritische Wunde wird zu einer leichten, wenn die entsprechenden Erfolge aufgewandt wurden.

Wenn mehrere Charaktere versuchen, jemanden zu heilen, gelten die Regeln für gemeinsame Proben, sollte eine Wunde im Nachhinein von einem anderen Charakter behandelt werden, wird damit automatisch die vorherige Probe annulliert (und alle bis dahin in die Heilung investierten Erfolge von Regenerationsproben sind verloren). Der gleiche Charakter darf aber dieselbe Wunde nicht zweimal verarzten.

## 2.4 Erschaffung eines Charakters

Um ein Froschi-Fluff Szenario spielen zu können, benötigt jeder Spieler einen Charakter. Im Szenariobuch des gespielten Szenarios wird angegeben, wieviele Generierungspunkte (GP) einem Charakter am Anfang zur Verfügung stehen, in der Regel sollte dieser Wert ungefähr 50 Punkte betragen. Sinnvollerweise werden alle Charaktere einer Spielrunde nach dem gleichen Szenarienregeln erschaffen.

Mithilfe dieser GP werden nun die Schritte der Charaktererschaffung bestritten:

1. Charakterkonzept
2. Wahl der Rasse
3. Wahl der Heimat
4. Kaufen der Attribute
5. Wahl der Ausbildung
6. Kaufen der Vor- und Nachteile
7. Kaufen der Talente
8. Ausrüstung zusammenstellen
9. Connections festlegen
10. Zauber erlernen
11. Feinschliff

Referenz sind in allen Fällen sowohl vorliegende Regeln als auch das benutzte Szenariobuch. Auch wenn man sich von anderen Szenarien inspirieren lassen kann, obliegt es dem Spielleiter zu jeder Zeit, zu entscheiden, ob der erstellte Charakter so legal ist. In diesem Sinne ist die Entscheidung des SL über den Regeln anzusehen (d.h. im Falle eines Widerspruchs behält der SL Recht).

### **2.4.1 Charakterkonzept**

Das wichtigste an einem Charakter ist, dass man ihn sich vorstellen kann. Deshalb besteht der erste Schritt daraus, sich den Hintergrund des Szenarios durchzulesen und sich dann eine Figur zu überlegen, die man in diesem Szenario spielen kann. In den meisten Szenariobüchern werden auch Beispielcharaktere angegeben, so dass man sich von dort inspirieren lassen kann. Wichtig ist dabei, dass man sich Name, Alter, Aussehen und sonstige Eckdaten seines Charakters überlegt, mindestens ebenso interessant sind aber seine Charakterzüge, Besonderheiten, Spleens, seine Lebensgeschichte und nicht zuletzt die Frage, warum er tut, was er gerade tut. Erst, wenn man sich über diese Dinge ausreichend Gedanken gemacht hat (und das sollte bedeuten, dass man in der Lage ist, zumindest einen tabellarischen Lebenslauf seines Charakters zu erstellen), sollte man sich daran machen, das Regelgerüst seines Charakters zu entwerfen.

### **2.4.2 Wahl der Rasse**

Je nach Szenario kann es sein, dass in der bespielten Welt mehrere Rassen nebeneinander existieren. Oft werden die bekannten Vertreter Ork, Zwerg oder Elf aufkommen, seltener Gestalten sind Kobolde, Vampire oder Feenwesen. Allerdings ist nicht zwingend notwendig, dass es verschiedene Rassen gibt, evtl. kann man als Spiellerrasse nur Menschen wählen (übrigens bedeutet die Tatsache, dass es eine Rasse im gespielten Szenario gibt, nicht automatisch, dass sie auch als Spielercharakter verfügbar ist!). Eine Liste der verfügbaren Rassen findet sich im Szenariobuch, ebenso die Boni und Mali, die Mitglieder dieser Rasse

automatisch erhalten, sowie die GP-Kosten der Rassen (diese können auch 0 oder sogar negativ sein, so dass man mehr GP erhält, wenn man eine entsprechende Rasse wählt). Alle Talente, Vor- und Nachteile, welche bei den Rassen aufgeführt werden, erhält der Charakter automatisch, er muss dafür keine weiteren GP investieren (und bekommt auch keine zurück!). Evtl. wird bei den Rassen angeboten, dass man einzelne dieser Eigenschaften ignorieren darf, die genaueren Bedingungen werden dann dort erläutert. Wenn man eine Rasse spielt, sollte man sich auch Gedanken darüber machen, dass die meisten Rassen sich nicht nur äußerlich vom Menschen unterscheiden, sondern vielleicht auch ein anderes Verhalten an den Tag legen (davon ausgehend, dass diese Rassen tagaktiv sind!). Man sollte sich einerseits überlegen, ob man sich zutraut, diese rassistischen Eigenarten darzustellen, zum anderen sollte auch darüber nachgedacht werden, welche Rassen die anderen SC der Runde haben, da evtl. manche Kombinationen nach der Geschichte keinen Sinn ergeben.

### **2.4.3 Wahl der Heimat**

Nachdem man weiß, welcher Rasse seine Figur angehört, heißt es, sich Gedanken darüber zu machen, wo sie herkommt. Je nach Szenario können Talente, Vor- und Nachteile mit dieser Heimat verknüpft sein, manchmal kostet eine Heimat auch GP. Im Normalfall ist allerdings die Wahl der Heimat ein eher rollenspielerischer Aspekt, welcher regeltechnisch keine großen Auswirkungen hat. Man beachte, dass bei einer Heimat immer angegeben ist, welche Rassen diese Heimat wählen können. Dies ist noch keine Beschreibung, wie sinnvoll diese Wahl ist, es heißt nur, dass es möglich ist, bei der Auswahl seiner Rasse die entsprechende Heimat zu wählen. Der Spielleiter darf immer noch entscheiden, dass die Wahl des Spielers nicht schlüssig ist und sie ablehnen. Wenn man seine Heimat wählt, sollte man auch schon auf die verfügbaren Talente und Ausbildungen achten. Je nach Heimat kann ein Talent teurer oder billiger sein, manche Ausbildungen sind auch nur bei einer bestimmten Heimat möglich. Außerdem bestimmt die Heimat den Preis der Anfangsausrüstung. Auch dies sollte man bedenken!

### 2.4.3 Kaufen der Attribute

Die Attribute (vgl. 2.1) bestimmen maßgeblich die Fähigkeiten eines Charakters. Jeder Charakter beginnt mit einem Wert von 2 in jedem Grundattribut. Der Startwert des Karmas und der Affinität beträgt 0, der Startwert der Magie wird im Szenario festgelegt. Man beachte, dass es Szenarien ohne Affinität gibt, in diesen wird das entsprechende Attribut einfach ignoriert. Man darf nun Attribute steigern oder senken. Wenn man eines der Grundattribute auf 1 senkt, bekommt man 5 GP gutgeschrieben. Das Steigern eines Attributes auf einen Wert von 3 kostet 5 GP, das Steigern auf 4 sogar 15 GP (5 GP für den Schritt von 2 nach 3, 10 GP für den Schritt von 3 nach 4). Auf diese Weise dürfen maximal die Hälfte der anfänglich erhaltenen GP verbraucht werden, wobei GP, die man durch das Senken eines Attributs auf 1 erhält, nicht eingerechnet werden. (Bei 50 StartGP kann man also maximal ein Attribut auf 4 und 2 weitere auf 3 steigern, oder man steigert 5 Attribute auf einen Wert von 3). Einen Wert von 5 in einem Attribut kann man durch den Einsatz von GP niemals erlangen.

Je nach Szenario kann ein Charakter nun seine Magie steigern. Evtl. fordert das Szenario, dass man eine bestimmte Gabe erlernt, um überhaupt Magie wirken zu können. Oft wird es vorkommen, dass sich die magischen Gaben gegenseitig ausschließen, im Allgemeinen ist dies jedoch nicht zwingend nötig. Wenn ein Charakter mehrere Gaben hat, welche ihm erlauben, sein Magieattribut zu benutzen, so darf er für alle das gleiche benutzen und muss nicht verschiedene kaufen.

Magie hat in jedem Szenario einen Startwert, jeder Charakter bekommt diesen Startwert in seinem Magieattribut, ohne GP aufzuwenden. Wenn er sein Magieattribut weiter steigern will (vorausgesetzt, er darf), so muss er folgende Kosten bezahlen, um den entsprechenden Magiewert zu erlangen:

Magie 1: 3 GP

Magie 2: 4 GP

Magie 3: 5 GP

Magie 4: 6 GP

Magie 5: 7 GP

In einem Szenario mit einem Magiestartwert von

1 müsste man also 9 (4+5) GP aufwenden, um einen Magiewert von 3 zu bekommen. Man beachte also, dass man jede Magiestufe kaufen muss, bis man den gewünschten Wert erreicht, man darf keine Stufe „überspringen“. Im Szenario wird angegeben, bis zu welcher Stufe man Magie am Anfang steigern darf, es ist unwahrscheinlich, dass man sie direkt auf 5 hochsetzen kann.

Karma kostet doppelt so viele GP, wie die zu erreichende Stufe. Wenn man also Karma auf 2 steigern will, bezahlt man 6 (2+4) GP. Auch hier gilt, wie bei der Magie, dass jeder Zwischenschritt gekauft werden muss.

Affinität wird am Anfang nicht gesteigert, evtl. kann man aber Nachteile erwerben, welche bewirken, dass man eine Affinität über 0 bekommt, ebenso können bestimmte Ausbildungen, Rassen oder Heimaten Affinität mit sich bringen.

### 2.4.5 Wahl der Ausbildung

Nachdem man seine Attribute festgesetzt hat, kann man sich eine Ausbildung aussuchen. Welche Ausbildungen verfügbar sind, steht in den jeweiligen Szenariobüchern, ebenso die Attributanforderungen dieser Ausbildung und die GP-Kosten. Weiterhin muss man beachten, ob die Ausbildung in der Heimat seiner Figur verfügbar ist und ob es sonstige Voraussetzungen gibt, welche der Charakter erfüllt. Im Allgemeinen muss ein Charakter keine Ausbildung wählen, diese Wahl ist optional. Es ist auch möglich, dass ein Charakter 2 Ausbildungen durchlaufen hat. In diesem Fall darf keine der Ausbildungen als exklusiv gekennzeichnet sein, außerdem muss er für die teurere den anderthalbfachen (aufgerundet) GP-Preis bezahlen, diese muss dadurch mindestens 3 GP kosten.

Bei den Ausbildungen ist verzeichnet, welche Vor- und Nachteile sie mit sich bringt und welche Talente man dadurch erlangt. Alle diese Daten darf der Absolvent der Ausbildung auf seinem Charakterbogen notieren, ohne weitere GP dafür aufzubringen. Natürlich sollte die Ausbildung auch in der Charaktergeschichte der Figur zu finden sein.

## 2.4.6 Kaufen der Vor- und Nachteile

Nachdem die Ausbildung gewählt wurde, dürfen für den Charakter Vor- und Nachteile bestimmt werden. Ein Vorteil bringt hierbei einen Bonus im Spiel und kostet GP, ein Nachteil bringt einen Malus und erhöht die verfügbaren GP des Charakters. Die meisten Vor- und Nachteile können nur bei der Charaktererstellung gewählt werden, später müssen sie hart erarbeitet werden oder sind einfach überhaupt nicht verfügbar. Genaueres dazu findet sich in den Szenariobüchern (oder in der Liste allgemeiner Vor- und Nachteile, vgl. 4.6). Allgemein gilt, dass maximal die ein Fünftel (20 %, abgerundet) der Start-GP in Vorteile investiert werden dürfen, ebensoviele GP dürfen maximal aus Nachteilen gewonnen werden. Bei 50 Start-GP darf man also maximal 10 GP für Vorteile aufwenden. Man beachte auch bei den Vor- und Nachteilen, dass sie eventuell nur in einer bestimmten Heimat verfügbar sind oder anderen Einschränkungen unterliegen.

## 2.4.7 Kaufen der Talente

Ähnlich wie mit Vorteilen wird ein Charakter mit Talenten ausgestattet. Die GP-Kosten eines Talents werden in den Szenariobüchern und in der Liste allgemeiner Talente (4.5) angegeben, sie liegen zwischen 1 GP (sehr spezielle Talente, Hobbies und ähnliches) und 3 GP (Talente mit vielen Einsatzmöglichkeiten oder langer Lernzeit). Wenn man ein Talent meistern will, muss man es erst erlernen und danach noch einmal die GP-Kosten ausgeben, für eine Perfektion danach noch einmal (also insgesamt die dreifache GP-Zahl). Man beachte, dass diese Kosten nur gelten, wenn das entsprechende Talent in der eigenen Heimat erlernt werden kann, sollte dies nicht der Fall sein, so steigen die Kosten für das Talent um 50 %. In diesem Fall kann das Talent auch nicht gemeistert (oder perfektioniert) werden.

Im Gegensatz zu Vor- und Nachteilen ist es möglich, seinen Charakter mit eigenen Talenten auszustatten. Dazu darf sich der Spieler entscheiden, ein eigenes Talent zu benennen, welches ein Hobby oder eine zusätzliche Begabung eines Charakters bestimmt. Bei diesen Talenten wird zwischen Wissensfertigkeiten

(solche, die nur angeben, ob ein Charakter über etwas Bescheid weiß) und Aktionsfertigkeiten (solche, die angeben, was der Charakter kann). Beim Eintragen in den Charakterbogen werden Wissensfertigkeiten mit einem (w), theoretische Aktionsfertigkeiten mit einem (t) und praktische Aktionsfertigkeiten mit einem (a) gekennzeichnet. Man beachte, dass es diese Unterscheidung nur für Talente gibt, die sich ein Spieler selbst ausgedacht hat. Der Unterschied theoretischer und praktischer Aktionsfertigkeiten besteht dabei darin, dass theoretische Aktionsfertigkeiten keine körperliche Betätigung erfordern (z.B. Kalligraphie oder Schach), während praktische immer eine körperliche Komponente haben (z.B. Sport oder Handwerke).

Ein Charakter, der beispielsweise Fußball (w) hat, kennt Spielernamen, Taktiken, Vereinsgeschichten und Regeln, kann aber nicht selbst spielen. Ein Charakter mit Fußball (a) kann hingegen gut Fußball spielen, hat aber unter Umständen keine Ahnung von oben genannten Fakten (es sei denn, er erwirbt die entsprechende Fertigkeit Fußball (w) ).

Beim Erstellen eines Charakters dürfen höchstens die Hälfte der GP, die für Talente eingesetzt werden, für solche selbst ausgedachten Talente benutzt werden. Natürlich muss auch jedes derartige Talent vom SL genehmigt werden. Eine Wissensfertigkeit kostet dabei 1 GP, eine theoretische Aktionsfertigkeit 2 GP, eine praktische 3 GP. Meisterschaften und Perfektionen können wie üblich erreicht werden, indem der doppelte GP-Preis bezahlt wird.

Eine weitere Besonderheit bei den Talenten sind Sprachen. Eine Sprache kostet pauschal 1 GP. Wenn man eine Sprache gemeistert hat, kann man zusätzlich 1 GP investieren, um einen Dialekt der Sprache zu erlernen (man könnte zum Beispiel, wenn man Deutsch gemeistert hat, für 1 zusätzlichen GP Kölsch erlernen). Natürlich darf man auch mehrere Dialekte erlernen. Mit jeder Heimat ist eine Sprache verbunden, die man automatisch perfektioniert hat – die Muttersprache des Charakters. Man darf weitere Sprachen meistern oder perfektionieren, was man entweder auf guten Unterricht oder eine bilinguale Erziehung zurückführen kann.

In den meisten Szenariobüchern ist angegeben,

welche Sprachen in der entsprechenden Welt gesprochen werden.

Bei der Wahl der zu erlernenden Talente gibt es noch eine Einschränkung: Gelegentlich haben Fähigkeiten angegeben, dass sie andere Fähigkeiten enthalten (z.B. kann „Spannschusswaffen“ „Bogenschießen“ enthalten). In diesem Fall darf man nicht beide erlernen. Man darf später das spezifischere Talent auf das allgemeinere erweitern (siehe 2.7), ebenso kann man ein spezifisches Talent meistern (man darf also Bogenschießen meistern, wenn man Spannschusswaffen beherrscht), gleiches gilt für das Perfektionieren. In diesem Fall bezahlt man die gleichen Kosten, die man bezahlen würde, um Bogenschießen zu meistern, wenn man dieses Talent beherrscht.

#### **2.4.8 Ausrüstung zusammenstellen**

In jedem Szenariobuch ist eine (oder mehrere) Währung(en) angegeben, welche in der jeweiligen Spielwelt gilt und wieviele GP diese kostet. Es dürfen maximal 20% der Start-GP in Geld investiert werden. Außerdem gibt es ein Kompendium an kaufbaren Gegenständen. Bei jedem Gegenstand ist dabei angegeben, wieviel er kostet, in welchem Gebiet er welche Verfügbarkeit hat und ob er jeweils legal, eingeschränkt legal oder verboten ist. Als Startcharakter darf man prinzipiell alle Gegenstände kaufen, die im Heimatgebiet überhaupt eine Verfügbarkeit haben, für jeden Punkt Verfügbarkeit über 10 muss man aber 10% mehr bezahlen, falls er eingeschränkt verfügbar ist (Ein Gegenstand mit Verfügbarkeit 12 kostet also 120% des Listenpreises). Ein verbotener Gegenstand kostet sogar für jeden Punkt über 10 20% mehr. In beiden Fällen wird echt gerundet. Geld, welches nach der Charaktererschaffung nicht verbraucht wurde, um Gegenstände zu kaufen, wird halbiert und als Startkapital verwendet. Zusätzlich kann man Startkapital aus Ausbildung oder Heimat erhalten.

#### **2.4.9 Connections festlegen**

Jeder SC startet natürlich nicht allein ins Leben, irgendwen kennt jeder. Daher kann man seine GP in Connections investieren. Nähere Informationen zu Connections gibt es im Kapitel

4.3, daher hier nur die Generierungskosten. Man kann dazu 1 GP in 3 CGP (Connection GP) umtauschen.

Eine einzelne Connection kostet die Summe aus Loyalität und Stufe in CGP. Eine Connectiongruppe kostet die Summe aus Loyalität, Stufe und Rang in CGP.

#### **2.4.10 Zauber erlernen**

Als Zauber in diesem Zusammenhang gilt jedes Wissen um eine magische Aktion, also Zauber, Auren, Rituale, Artefaktformeln etc., in diesem Teilabschnitt im Folgenden nur unter Zauber zusammengefasst. Jeder Zauber hat eine gewisse Komplexität, welche im jeweiligen Grimoire angegeben ist. Die Komplexität gibt an, wieviele GP investiert werden müssen, um einem Startcharakter diesen Zauber zur Verfügung zu stellen. Man beachte: Wenn der Charakter eine Artefaktformel beherrscht, so hat er nicht automatisch ein Artefakt, auf dem diese Formel liegt. Allerdings kann er 50% (aufgerundet) der GP für die Formel zusätzlich bezahlen, um einen Gegenstand entsprechend verzaubert zu haben. Den Gegenstand muss er unabhängig davon jedoch als Ausrüstung kaufen.

Es gibt kein Limit, wieviele Zaubersprüche ein Startcharakter beherrschen darf, solange im Szenariobuch nichts Gegenteiliges angegeben ist.

#### **2.4.11 Feinschliff**

Nachdem alle bisher beschriebenen Schritte durchgeführt sind, sollten die GP genau 0 betragen. Falls dies nicht der Fall ist, muss der Charakter so lange modifiziert werden, bis alle GP verbraucht sind und keine überschüssigen ausgegeben wurden. Danach sollte man eine Charaktergeschichte entwerfen. Ob man sie sich nur überlegt, sie aufschreibt oder sie sonstwie festhält, sollte jeder persönlich entscheiden, natürlich in Rücksprache mit dem SL. Ebenso gibt es Werke, welche empfehlen, seinen Charakter zu zeichnen, Briefe in seinem Namen zu verfassen oder sonstiges zu unternehmen, ihn vorstellbarer zu gestalten, regeltechnisch erforderlich ist dies bei Froschi Fluff jedoch nicht.

Nachdem man dann zufrieden ist, sollte der

Charakter auf den Charakterbogen übertragen werden. Dazu werden alle Daten, soweit vorhanden, in die entsprechenden Felder eingetragen.

Zu guter Letzt legt man dem SL den fertigen Charakter vor. Wenn dieser damit einverstanden ist, kann man ihn zum Spiel benutzen.

## 2.5 Aktive Talente, Vor- und Nachteile

Sämtliche Talente, Vor- und Nachteile können aktiv, passiv oder beides sein. Inwiefern welches Talent (bzw. Vor-/Nachteil, im Folgenden als Fertigkeit zusammengefasst) welcher Kategorie angehört, ist jeweils in der Beschreibung angegeben. Aktionsfertigkeiten sind immer aktiv, Wissensfertigkeiten sind beides. Es kann Vor- und Nachteile geben, welche keiner der Gruppen zuzuordnen sind (zum Beispiel solche, welche die Ausrüstung beeinflussen).

Aktive Fertigkeiten sind solche, welche benutzt werden, um eine Probe zu modifizieren. Nur Fertigkeiten, welche als aktiv gekennzeichnet sind, können einen Bonus (oder Malus) auf Proben geben. Rein aktive Fertigkeiten sind die wichtigsten, jedoch gibt es wenig, was man bei ihnen beachten muss.

Am wichtigsten ist die Frage, ob eine aktive Fertigkeit überhaupt eingesetzt werden darf. Es kann keine allgemeine Regel dafür geben, da diese oft sehr vage formuliert sind, sinnvoll ist hier, sich auf gesunden Menschenverstand und das Urteil des SL zu verlassen.

## 2.6 Passive Talente, Vor- und Nachteile

Im Gegensatz zu aktiven Fertigkeiten ermöglichen passive Fertigkeiten Aktionen und Situationen, die man ohne sie nicht ausführen beziehungsweise herbeirufen kann. Manche passive Fertigkeiten erlauben, in gewissen Situationen eine zusätzliche Handlungsoption, zum Beispiel hilft das Talent „Abrollen“, wenn man aus hoher Höhe herunterspringt/fällt. Manchmal können passive Fertigkeiten auch Proben beeinflussen, ohne einen herkömmlichen Bonus/Malus zu bewirken, zum Beispiel könnte „Nachtsicht“ erlauben, einige Sichtmodifikatoren zu ignorieren.

Passive Mali nehmen eine besondere Rolle ein, da sie dafür sorgen können, dass man Proben

nicht ausführen darf, die eigentlich jeder durchführen kann. Ein Nachteil „armlos“ kann zum Beispiel eine Probe auf Armdrücken verständlicherweise völlig unmöglich machen, obwohl eigentlich jeder Charakter diese Probe würfeln dürfte.

Es ist übrigens nicht unbedingt gegeben, dass eine Fertigkeit, die aktiv und passiv ist, auch Boni auf die Probe gibt, die durch sie ermöglicht wird, im Allgemeinen ist dies jedoch der Fall.

Oft ist es nicht sinnvoll, in passiven Talenten Meisterschaften, Perfektionen oder Disziplinen zu erlernen, da dies keinen weiteren Vorteil bringt.

## 2.7 Erfahrung und Steigerung

Steigern bei Froschi Fluff folgt 2 Regeln – zum Einen interessiert der Aufwand, der betrieben wird, zum anderen gibt es ein abstrahierendes Erfahrungssystem.

Steigern bedeutet im allgemeinen, dass ein Charakter verbessert wird. Es repräsentiert Lernen, Erfahrung und Reifung des SC. Manche Sachen können bewusst erlernt oder verbessert werden, andere verbessern sich von selbst durch ständige Anwendung (Training).

Verbessert werden können fast alle Werte eines Charakters:

Attribute können gesteigert werden, Talente erlernt, gemeistert und perfektioniert, Nachteile fallengelassen werden, Connections verbessert oder neue magische Fertigkeiten erlernt werden. Manche dieser Sachen können nur über GP gekauft werden. Deswegen belohnt ein SL Spielsitzungen mit weiteren GP, pro Sitzung sollte ein SC zwischen 1 und 3 GP bekommen. 1 GP sollte grundsätzlich verteilt werden, mehr GP sollten gutes Rollenspiel, das Lösen schwerer Aufgaben und andere Dinge repräsentieren. Folgende Dinge können gesteigert werden:

### 2.7.1 Attribute

Ein Attribut wird mit GP gesteigert. Dies folgt den gleichen Regeln wie das Erwerben eines Attributs zu Spielbeginn, die Kosten bleiben identisch. Wenn ein Charakter ein Attribut von 1 auf 2 steigern will, kostet dies 5 GP.

Es ist in der Regel nicht nötig, einen zeitlichen Aufwand für das Steigern eines Attributes

anzusetzen. Auch, wenn eine solche Steigerung meist einen ziemlichen Sprung in den Fertigkeiten eines Charakters darstellt, so steigern sich die Attribute durch die ständige Benutzung, schließlich wäre es ja sinnlos, wenn ein Charakter sich nur verbessern kann, wenn er trainiert, während Erfahrung sinnlos an ihm vorüber geht. Wenn ein SL jedoch darauf besteht, kann er für jeden so investierten GP 1 Tag Training verlangen, d.h., dass der Charakter an diesem Tag nichts anderes tun darf, als für diese Steigerung zu trainieren. Man achte darauf, dass ein Charakter hier die gleichen Grenzen hat wie bei der Charaktererschaffung, ebenso beachte man die besonderen Kosten für Karma und Magie.

### 2.7.2 Nachteile

Der zweite Nutzen von GP ist die Elimination von Nachteilen. Immer, wenn ein Nachteil durch eine logische Erklärung überflüssig wird, muss der Charakter so viele GP bezahlen, wie der Nachteil einbringen würde, wenn man ihn bei der Charaktererschaffung erwirbt. Es kann übrigens sein, dass ein Nachteil unwiderruflich ist, zum Beispiel kann in einem antiken Szenario ohne Magie ein Nachteil „blind“ auf keinen Fall entfernt werden.

### 2.7.3 Talente

Talente lernt man ohne den Einsatz von GP. Um ein Talent zu erlernen oder zu verbessern, muss ein Charakter effektiv Zeit aufwenden und sie erlernen.

Zunächst berechnet man die Lernkomplexität eines Talents. Hierzu nimmt man die GP-Kosten, die man zum Lernen des Talents aufbringen müsste, erhöht diesen Wert um 2 und nimmt diese Summe mal 3. Diese Zahl ist die Lernkomplexität. Falls man Talente beherrscht, welche im angestrebten Talent enthalten sind, so wird die Lernkomplexität für jedes dieser Talente um 1 verringert. Bekannte Talente, die in zweiter Instanz im angestrebten Talent enthalten sind (also in einem Talent enthalten sind, welches im angestrebten Talent enthalten ist), bringen keinen Vorteil.

Weiterhin ist interessant, ob man Lehrmaterial oder einen Lehrer hat. Als Lehrmaterial gilt ein

oder mehrere Werke (Bücher, Videos, etc.), welches von einem Lehrer erschaffen wurde, der bei der Erschaffung eine IQ (8) – Probe bestanden hat. Als Lehrer gilt jeder, welcher das angestrebte Talent gemeistert hat.

Wenn ein Schüler keinen Lehrer und kein Lehrmaterial besitzt, so wird die Lernkomplexität um 3 erhöht.

Im Folgenden wird angenommen, dass ein Talent auf IQ gelernt wird. Bei den Talenten ist angegeben, welches Attribut bei der Lernprobe beachtet wird, man ersetze also im Folgenden IQ durch das entsprechende Attribut.

Eine Lerneinheit besteht aus 4 Stunden, in denen am Stück gelernt werden muss, am Tag dürfen höchstens 2 Lerneinheiten absolviert werden. Nach dieser Zeit muss man eine Probe auf IQ (Lernkomplexität) würfeln. Bei Erfolg gilt das Talent als erworben, bei Misserfolg wird die Lernkomplexität (dauerhaft) um 1 gesenkt. Ein Lehrer darf bei dieser Probe nach den Regeln für gemeinsame Proben helfen, falls es denn einen gibt (Lehrmaterialien können hier natürlich nicht helfen).

Wenn IQ des Schülers Tage keine Lerneinheit stattfindet, steigt die Lernkomplexität wieder um 1, bis zu einem Maximum der ursprünglichen Lernkomplexität. Wenn ein Schüler einen Patzer würfelt, hat dies keine direkten Auswirkungen. Hat ein Schüler jedoch einen Patzer und lässt danach seine Ausbildung schleifen (d.h. Die Lernkomplexität steigt wieder), kann die Lernkomplexität über ihren ursprünglichen Wert steigen. In diesem Fall gilt das Lernen als gescheitert und der Charakter erhält die Unfähigkeit für dieses Talent (vgl. 4.6)

Will man ein Talent meistern, so wird die Lernkomplexität des Talents errechnet und um 3 erhöht, falls kein Lehrer oder Lehrmaterial zur Verfügung steht, wird sie stattdessen sogar um sechs erhöht. Ansonsten wird dieses Lernen genauso gehandhabt wie das einfache Erlernen eines Talents, abgesehen davon, dass nur jemand als Lehrer dienen kann, der das Talent perfektioniert hat, Lehrmaterial muss mit einem Mindestwurf von 9 erstellt werden.

Um ein Talent zu perfektionieren, wird der eigentliche Mindestwurf um 9 (statt wie bei der Meisterschaft um 3) erhöht, ohne Lehrer sogar um 15, auch in diesem Fall muss der Lehrer das

Talent perfektioniert haben, Lehrmaterial hat einen Mindestwurf von 10. Egal, ob ein Charakter ein Talent beherrscht, gemeistert oder perfektioniert hat, er kann sich darin zusätzlich Disziplinieren. Dies erfordert den gleichen Aufwand wie das Erlernen des Talents.

*Ein kleines Rechenbeispiel: Dante möchte katholische Religion als Wissensfertigkeit erlernen (GP Kosten 1). Er rechnet also  $(1+2) \times 3 = 9$ , dies ist die Lernkomplexität. Sein Freund Luzifer hat katholische Religion (w) gemeistert, er ist bereit, Dante zu helfen.*

*Nach ihrer ersten Sitzung von 4 Stunden würfelt Luzifer bei seiner IQ (9) Probe einen Erfolg, also muss Dante eine IQ (8) Probe schaffen, bei der er aber versagt, somit sinkt die Lernkomplexität um 1. Nach der nächsten Sitzung versemmt Luzifer die IQ (8)-Probe, also muss Dante IQ (8) würfeln, diesmal hat er aber wie durch ein Wunder Erfolg. Somit hat Dante nun katholische Religion (w) erlernt.*

*Dante will mehr und bittet Luzifer, ihn auch noch in die tieferen Geheimnisse dieser Religion einzuführen. Luzifer verweigert, also versucht Dante es allein. Die Lernkomplexität von katholische Religion (w) hat er bereits berechnet, nun addiert er 6, da er für die Meisterung keinen Lehrer zur Verfügung hat. Dadurch steigt sie auf 15, somit muss Dante nach seiner ersten Sitzung IQ (15) würfeln. Es dürfte ein Weilchen dauern, ehe er katholische Religion (w) gemeistert hat...*

#### 2.7.4 Connections

Um eine Connection zu verbessern, muss man etwas für sie tun. Im Prinzip bestimmt der SL, inwieweit man eine Connection verbessern kann. Will man seine Loyalität verbessern, sollte man etwas für die Connection tun. Man kündigt in diesem Fall an, dass man dies vorhat, und verbringt im Folgenden vermehrt Zeit mit der Person. Es ist am SL zu bestimmen, wann sich die Loyalität verbessert.

Die Connectionstufe ist schwerer zu verbessern. Man muss oft langfristige Aktionen starten, um die Position der Connection zu steigern, zum Beispiel, indem man für sie arbeitet. Auch hier bestimmt der SL, wann die Stufe steigt.

Will man seinen Rang innerhalb einer Connectiongruppe steigern, muss man meist eine Prüfung oder Ausbildung absolvieren. Auch hier hat der SL das letzte Wort.

#### 2.7.5 Magie

Das Erlernen magischer Fähigkeiten entspricht dem Erlernen neuer Talente. Egal, ob Ritual, Zauber, Artefaktformel etc., die Regeln sind immer die gleichen. In jedem Fall ist hier Unterweisung durch einen Lehrer oder ein Lehrwerk notwendig. Als Lehrer gilt hier jeder, der die Formel beherrscht.

Die Lehrzeit wird in Zeitabschnitte von jeweils 4 Stunden eingeteilt, am Tag dürfen maximal 2 solcher Zeitabschnitte absolviert werden. Am Anfang wird die Lernkomplexität berechnet, dazu erhöht man die Komplexität der Formel um 2 und nimmt das Ergebnis mal 3 (bei Komplexität 2 wäre dies also  $(2+2) \times 3$ , also 12). Falls man Zauber (Formeln, etc.) beherrscht, welche mit dem aktuellen Zauber verwandt sind, wird die Lernkomplexität um 2 verringert. Die Kenntnis von mehreren verwandten Formeln bringt allerdings keinen Vorteil. Nach jeder Lerneinheit von 4 Stunden würfelt der Schüler IQ (Lernkomplexität), wobei der Lehrer nach den Regeln für gemeinsame Proben helfen darf. Wenn der Schüler Erfolg hat, gilt die Kenntnis als erworben, ansonsten wird die Lernkomplexität für folgende Probe um 1 verringert (dies ist kumulativ, die Probe wird also immer einfacher). Wenn allerdings IQ des Schülers Tage vergehen, ohne dass dazwischen ein Lernabschnitt stattfindet. So wird die Lernkomplexität wieder um 1 erhöht (kann aber natürlich nicht über die anfängliche Komplexität steigen). Patzer haben hier die gleichen Auswirkungen wie beim Erlernen eines Talentes. Auf diese Weise kann übrigens eine Unfähigkeit für einen Zauber, ein Ritual o.ä. gewonnen werden, welche bei der Charaktererschaffung nicht gekauft werden kann. Das Beseitigen dieser Unfähigkeit kostet 1 GP und erfordert 2 Lerneinheiten (ohne Probe). Solange der SC diese Unfähigkeit hat, kann er nicht versuchen, den Zauber (das Ritual, ...) zu erlernen.

## Teil 3: Spezielle Regeln

### 3.1 Initiativmodus

Immer wieder wird es vorkommen, dass genau geklärt werden muss, in welcher Reihenfolge die Charaktere handeln. Interessant hierfür sind 2 Attribute: Intuition und Geschwindigkeit. Während es die Intuition ermöglicht, früh zu handeln, erlaubt eine hohe Geschwindigkeit viele Aktionen in kurzer Zeit.

Wenn es zu einer Situation kommt, in der die Handlungsreihenfolge und -dauer von Interesse ist, wird das Spiel im Initiativmodus abgehandelt.

Während des Initiativmodus' hat jeder Beteiligte eine aktuelle Initiative (AI). Es empfiehlt sich, seine AI auf einem Würfel vor sich anzuzeigen, da sie sich sehr oft verändert. Darüber hinaus gibt es eine Beschäftigungszeit (BZ). Diese zeigt an, wie lang man noch mit dem, was man gerade tut, beschäftigt ist.

Während des Initiativmodus wird die Zeit in Initiativedurchgänge unterteilt, von denen jeder genau 1 Sekunde dauert. Am Ende jedes Initiativedurchgangs senkt jeder Beteiligte seine AI und (falls existent) seine BZ um 1. Sinkt die BZ hierbei auf 0 (oder weniger), gilt der Charakter als unbeschäftigt, sinkt die AI auf 0 (oder weniger), wird sie wieder auf 1 gesetzt.

Zu Beginn eines Initiativmodus setzt jeder seine AI auf 8-IN. Dann werden die Initiativedurchgänge durchlaufen, bis der erste eine AI von 1 hat (bis dahin passiert nichts, als dass die AI aller Beteiligten sinkt, während dieser Phase vergeht auch noch keine Zeit). Sobald ein Charakter eine AI von 1 hat, darf er eine Handlung ansagen, er gilt als aktiv. Der Charakter mit der höchsten wird dabei zuerst gefragt, er darf aber auch verzögern, d.h., er darf sagen, dass er erst hören will, was die anderen ansagen. Danach wird der nächste aktive Charakter gefragt usw. Bei gleicher IN entscheidet der SL, wer zuerst ansagen darf. Sollten mehrere Charaktere verzögern, so muss der Charakter mit der niedrigsten Intuition zuerst sagen, was er tut, dann der mit der zweitniedrigsten usw. Wenn ein Charakter eine Handlung ansagt, so muss der SL erst entscheiden, ob der Charakter diese Handlung ausführen darf. Dann wird überprüft, ob die

Handlung einmalig oder andauernd ist. Eine einmalige Handlung hat eine fest vorgegebene Dauer, zu deren Ende der gewünschte Effekt eintritt, und zwar zu Beginn des entsprechenden Initiativedurchgangs, bevor der erste aktive Charakter seine Handlung ansagen kann. Sollte von Interesse sein, in welcher Reihenfolge die Handlungen passieren, so geschieht dies des Charakters mit der höchsten Intuition zuerst. Bei einer einmaligen Handlung wird die Beschäftigungszeit auf die Dauer der Aktion gesetzt, danach wird die AI auf 6-Geschwindigkeit des Charakters gesetzt.

Eine andauernde Handlung dauert so lang, bis sie abgebrochen wird. Wenn sie angesagt wird, wird die AI des Handelnden auf 6-GS gesetzt, allerdings gibt es keine BZ, obwohl der Charakter als beschäftigt gilt. Der Effekt der Handlung tritt zu Beginn jedes Initiativedurchgangs ein, zur selben Zeit, zu der eine entsprechende einfache Handlung ihren Effekt erzielen würde.

Sobald ein beschäftigter Charakter eine AI von 1 hat, kann er ansagen, seine Handlung zu unterbrechen. In diesem Fall wird die Handlung beendet und erzielt, wenn sie einmalig war, keinen Effekt. Die BZ des Charakters wird entfernt und er gilt nicht weiter als beschäftigt. Ab dem nächsten Initiativedurchgang kann er, falls seine AI 1 beträgt, wieder eine Handlung ansagen.

Eine besondere Handlung, die man ansagen kann, ist das Verzögern. Sie sorgt dafür, dass die AI nur auf 2 erhöht wird, so dass man in der nächsten Runde wieder eine AI von 1 hat. Außerdem wird in der nächsten Runde der doppelte Intuitionswert angenommen, wenn die Handlungsreihenfolge bestimmt wird (dies hat keine Auswirkung auf das Timing eines Effekts, nur auf die Handlungsreihenfolge). Mehrfaches Verzögern ist möglich, erhöht aber nicht weiter die Intuition.

Falls eine Maschine o.ä. an einem Initiativmodus teilnimmt, ohne IN- oder GS-Werte zu haben, so wird ein Wert von 1 benutzt.

### 3.1.1 Überraschung

Es ist denkbar, dass sich eine an einem Initiativmodus beteiligte Partei einen Vorteil erarbeitet, indem sie eine andere Partei überrascht. In diesem Fall würfelt die überraschende Partei eine Probe mit den Regeln für mehrere an der Probe beteiligte auf IN (3 + höchste IN eines Überraschten). Gelingt dies, so kann jeder Überraschte auf IN (5 + Anzahl der Überraschten) würfeln. Jeder, der diese Probe nicht schafft, wird überrascht und startet den Initiativmodus mit der doppelten AI, bei einem Patzer sogar mit dreifacher. Sollte bei der überraschenden Partei ein Patzer fallen (Egal, ob beim Hauptagierenden oder einem anderen Beteiligten), so ist die Überraschung fehlgeschlagen und der Initiativmodus wird normal abgehandelt.

### 3.1.2 Disziplinierung

Wenn sich die Charaktere im Initiativmodus befinden, können Aktionen verkürzt werden, in welchen der Charakter besonders geübt ist. Dies drückt sich darin aus, dass man sich in einem Talent, welches man beherrscht, disziplinieren kann (vgl. 2.7.3). Wenn man in einem Talent diszipliniert ist, so kann man entsprechende Handlungen schneller ausführen: Wenn eine entsprechende Handlung angesagt wird, werden AI und BZ 1 niedriger gesetzt, als sie eigentlich würden (dadurch können sie aber nicht unter 1 sinken!). Als entsprechende Handlung in diesem Sinne gilt jede Probe, bei der das Talent Boni gibt.

## 3.2 Kämpfen

In jedem Szenario kann es auf die ein oder andere Weise zu einem Kampf kommen. Jeder Kampf wird im Initiativmodus durchgeführt, selbstverständlich bekommen hier die Überraschungsregeln besondere Bedeutung. Jeder Charakter, der an einem Kampf beteiligt ist, kann einen Angriff ansagen oder einen gegen ihn gerichteten Nahkampfangriff parieren. Andere Aktionen nach 3.7 können normal durchgeführt werden, allerdings kann der SL für besonders tollkühne Ignoranz einer Attacke WK-Proben verlangen. Hilfreich bei Kämpfen mit

mehreren Beteiligten, insbesondere im Nahkampf, ist die Darstellung des Kampfgeschehens mit Spielfiguren, um die Stellung der Charaktere zueinander gut darstellen zu können.

Bei allen Angriffen gilt, dass man einen Verteidiger direkt angreifen kann oder eine seiner Trefferzonen (siehe 2.3). Wenn man die Trefferzonen angreift, wird das Ziel als 1 Kategorie kleiner angenommen, als es der „ganze“ Verteidiger wäre (vgl. 3.2.4 und 3.2.5). Außerdem muss die beabsichtigte Trefferzone sichtbar sein, von vorn ist zum Beispiel der Rücken nicht angreifbar.

### 3.2.1 Fernkampfangriffe

Ein Fernkampfangriff kann von einem aktiven Charakter mit jeder Fernkampfwaffe angesagt werden (für Wurfaffen vgl. 3.2.6). Angesagt wird hierbei das Ziel (oder die Ziele) und der Schussmodus. Erforderlich ist dazu, dass der Charakter die entsprechende Waffe (die Waffen) feuerbereit hat. Als Ziel kann jede Person und jeder Gegenstand in Reich- und Sichtweite der Waffe gelten (letzteres ist bei Artillerie nicht einmal notwendig). Im Normalfall schießt ein Charakter mit nur einer Waffe. Sollte er mit 2 oder mehr Waffen schießen (weil er zum Beispiel mehrere Arme hat), so wird für jede Waffe ein charakterbedingter Malus von 1 auf die Schussprobe angewandt. Falls er mit diesen Waffen auch mehrere Ziele anvisiert, so kommt ein weiterer charakterbedingter Malus von 2 pro Waffe zum Tragen. Jeder Schuss wird in diesem Fall separat ausgewürfelt, auch wenn diese Schüsse als 1 Handlung gelten. Falls der Charakter dabei verschiedene Waffen benutzt, so wird für die Berechnung der Schussdauer die langsamste Waffe betrachtet. Beide Waffen müssen den gleichen Feuermodus benutzen, sonst können sie nicht gleichzeitig abgefeuert werden.

Es gibt mehrere Schussmodi, in denen eine Waffe abgefeuert werden kann: Einzelschuss (ES), Salve (SS), Vollautomatik (VS). Vollautomatisches Schießen ist hierbei eine andauernde Handlung, eine Salve und Einzelschuss gelten als einmalige Handlungen.

Um einen Einzelschuss abzugeben, wird die Schussdauer der Waffe betrachtet, diese gibt an,

wieviele Sekunden ein Schuss dauert. Zusätzlich kann der Charakter Zeit zum Zielen aufwenden, pro Sekunde, die er die Schussdauer verlängert, kann er einen charakterbedingten Bonus von 1 auf die Schussprobe anrechnen. Er kann nicht mehr Sekunden zielen, als seine GE beträgt. Sobald der Schuss fällt, wird geprüft, ob er trifft (Es wird davon ausgegangen, dass die Flugzeit des Geschosses in der Schussdauer enthalten ist). Dazu würfelt der Schütze eine Probe auf GE (Abweichung der Waffe), bei einem Erfolg gilt der Schuss als Treffer. Bei einem Patzer wird etwas anderes getroffen, ein nahe stehender Freund, ein laut schallendes (und eventuell Feinde alarmierendes) Blech oder etwas anderes, zur Situation passendes. Danach wird der Schadenswiderstand des Getroffenen ausgewürfelt (natürlich nur im Falle eines Treffers, vgl. 3.2.7). Ein Einzelschuss braucht 1 Einheit Munition.

Im Falle eines Salvenschusses wird ähnlich vorgegangen wie bei einem Einzelschuss, der entscheidende Unterschied ist, dass mehrere Munitionseinheiten verbraucht werden. Wieviele dies sind, ist bei den Feuermodi der Waffe angegeben. SS (3) bedeutet, dass eine Salve 3 Munitionseinheiten verbraucht, SS (3-9) bedeutet, dass eine Salve mit zwischen 3 und 9 Kugeln geschossen werden kann. Für jede verschossene Kugel wird ein charakterbedingter Malus von 1 auf die Schussprobe angewandt, ebenso wird das Schadensniveau für den Schuss um die entsprechende Zahl erhöht. Rückstoßkompensation kann diesen Malus negieren. Eine Salve, für die nicht genug Munition vorhanden ist, bekommt nicht den Bonus auf das Schadensniveau, der Malus auf die Trefferprobe bleibt jedoch gleich.

Vollautomatisches Feuer wird als andauernde Handlung gehandhabt. Wenn die Handlung angesagt wird, beginnt der Schütze augenblicklich zu schießen. Im ersten Initiativedurchgang wird eine Probe auf GE (Abweichung der Waffe) gewürfelt. Bei einem Erfolg gilt das Ziel als getroffen und der Schaden wird mit dem normalen Schadensniveau der Waffe berechnet. Im nächsten Initiativedurchgang wird die Trefferprobe um 2 Punkte (charakterbedingt) erschwert, im nächsten um 4 usw., diese Mali können mit Rückstoßkompensation negiert

werden. Diese Mali entstehen unabhängig davon, ob der Charakter im Initiativedurchgang trifft oder nicht. Der Charakter kann zusätzlich einen Malus von 1 weiteren Punkt (charakterbedingt) in Kauf nehmen, um sein Ziel zu wechseln, die beiden Ziele dürfen dabei jedoch maximal 3 Meter voneinander entfernt stehen (der Charakter kann jedoch zeitweise ins Leere feuern, wenn er verschiedene Ziele anvisieren will, ohne mit Schießen aufzuhören). Beendet wird vollautomatisches Schießen erst, wenn der Charakter die Handlung abbricht oder die Munition ausgeht (was den Charakter zum sofortigen Abbruch zwingt). Wieviele Einheiten Munition pro Durchgang verbraucht werden, ist im Feuermodus der Waffe vermerkt, VS (4) bedeutet, dass im vollautomatischen Modus jede Sekunde 4 Munitionseinheiten verbraucht werden. Salven, für die nicht genug Munition vorhanden ist, richten nur Schaden in Höhe des halben Schadensniveaus an.

Nach einem Schuss wird der Nachlademechanismus der Waffe interessant. „Auto“ bedeutet, dass die Waffe sofort wieder feuerbereit ist, „manuell“ bedeutet, dass der Charakter nach dem Schuss mindestens 1 Sekunde warten muss, ehe er wieder schießen kann (vollautomatische Waffen werden demnach immer „Auto“ haben), welche er jedoch zum Zielen benutzen darf.

Trivialerweise gilt für alle Feuerwaffen, dass sie ungeladen nicht schießen können.

Eine besondere Art des vollautomatischen Schießens ist das Sperrfeuer, welches mit jeder vollautomatischen Waffe durchgeführt werden kann. Dies erlaubt, einen beliebig großen Bereich mit Sperrfeuer zu belegen. Dazu muss man eine Probe auf GE (Bereich in Quadratmetern x 2) schaffen, Modifikatoren, Dauer und Munitionsverbrauch entsprechen dem vollautomatischen Schießens. Wenn ein Charakter in einen solchen sperrfeuerbelegten Bereich gerät und etwas anderes tut, als in Deckung zu springen (hierbei reicht, sich auf den Boden zu werfen), muss er eine IN (Bereich in Quadratmetern x 2) – Probe schaffen, ansonsten wird er vom Schützen getroffen. Sperrfeuer bricht ab, sobald der Schütze seine GE-Probe nicht mehr schafft (die er in jedem Initiativedurchgang wiederholen muss).

### 3.2.2 Nahkampfangriffe

Ähnlich wie Feuerwaffen haben Nahkampfwaffen eine Angriffsverzögerung, von dieser wird jedoch die GS des Charakters abgezogen, um die effektive Angriffsverzögerung (mindestens 1) zu ermitteln. Zusätzliche Kampfmanöver können die Angriffsverzögerung erhöhen, allgemein gilt, dass pro Angriff nur 1 solches Manöver durchgeführt werden kann. Ein Nahkampfangriff gilt immer als einmalige Handlung. Es ist möglich, mit mehreren Waffen im Nahkampf anzugreifen, dabei wird die Trefferprobe für jede Waffe um 1 (charakterbedingt) erschwert. Wie bei den Schusswaffen wird die Angriffsverzögerung hier von der langsameren Waffe abhängig gemacht. Außerdem kann man 2 Gegner mit einem Angriff anvisieren, wenn sie nah genug beisammen und in Reichweite der Waffe stehen, dazu werden die 2 Angriffsproben um weitere 3 (charakterbedingt) erschwert, das Schadensniveau der Waffe wird außerdem um 2 gesenkt.

Sobald der Angriff durchgeführt wird, wirft der Angreifer eine GE (GE + IN des Verteidigers)-Probe. Ein Treffer bedeutet, dass die Waffe Schaden im Höhe des Schadensniveaus anrichtet.

Ein Angriff ohne Waffe dauert 6-GS Sekunden, das Schadensniveau entspricht dann der dreifachen KN des Charakters.

Im Nahkampf (egal, ob bewaffnet oder unbewaffnet) kann pariert werden. Eine Paradeaktion dauert 2 Sekunden, jedoch wird die Probe direkt nach der Ansage der Aktion gewürfelt und die Parade entsprechend ausgeführt.

Eine Parade wird auf IN (Schadensniveau des Angriffs – Paradowert der Verteidigerwaffe) gewürfelt. Der waffenlose Paradowert ist die GE. Angriffstalente des Angreifers wirken auf diese Probe als umweltbedingte Mali, Waffentalente des Verteidigers jedoch sind ohne Wirkung, doch kann ein Verteidiger Talente zur Parade erlernen. Bei einem Paradeplatzer trifft der Angriff automatisch das parierende Glied und verursacht eine Wunde, unabhängig vom eigentlichen Kampfschaden.

Bei erfolgreicher Parade schlägt der Angriff fehl und die BZ des Angreifers wird entfernt.

### 3.2.3 Distanzklassen

Bei Froschi Fluff wird im Nahkampf zwischen 3 Distanzklassen unterschieden: Handgemenge (H), Schwertlänge (N) und Stangenwaffen (S). Nahkämpfe beginnen in der höchsten Distanzklasse der beteiligten Waffen (Unbewaffnete haben die Distanzklasse H). Ein Angriff oder eine Parade ist nicht möglich, wenn man sich mit einer Stangenwaffe im Handgemenge oder mit einer Handgemengewaffe in Stangendistanz befindet. Sollte man sonst in einer „falschen“ Distanzklasse kämpfen, erfolgt auf jeden Angriff und jede Parade ein umweltbedingter Malus von 3. Um seine Stellung zum Gegner um eine Distanzklasse zu verändern, würfelt man GS (3 + IN des Gegners), eine solche (einmalige) Aktion dauert 2 Sekunden. Man kann dadurch sowohl näher kommen, als sich auch entfernen. Wenn man sich aus Stangendistanz noch weiter entfernt, ist man dem Nahkampf entflohen und kann weglaufen (siehe Bewegung, Kapitel 3.4.1).

### 3.2.4 Modifikatoren für Fernkampf

Im Fernkampf treten oft Randbedingungen auf, welche eine Probe erleichtern oder erschweren können. Interessant sind hier vor allem Größe des Ziels und Sichtverhältnisse, Deckung des Ziels und Entfernung zu diesem. Je nach Waffe kann auch der Wind den Schuss beeinflussen. Alle Modifikatoren finden sich in den Tabellen unter 3.2.8. Alle diese Modifikatoren sind umweltbedingt. Für den Fernkampf ist auch noch die Reichweite einer Waffe interessant. Jede Waffe hat eine Entfernung für nah, mittel, weit und extrem. Die Angabe 0/5/20/50/100 würde bedeuten, dass zwischen 0 und 5 Meter Entfernung das Ziel als nah gilt und ein Ziel über 100 Meter Entfernung nicht mehr getroffen werden kann. Es ist möglich, dass eine Waffe eine Mindestreichweite hat, besonders bei ballistischen Waffen ist dies häufig der Fall.

### 3.2.5 Modifikatoren für Nahkampf

Genau wie für den Fernkampf gibt es auch im Nahkampf bestimmte Situationen, die eine Attacke begünstigen oder erschweren. Auch

hierfür sei auf die Tabellen in 3.2.8 verwiesen, diese Modifikatoren sind ebenfalls umweltbedingt.

### 3.2.6 Granaten und Wurfaffen

Angriffe mit Wurfaffen und Granaten sind etwas ungenauer als normale Fernkampfgriffe. Der Wurf selbst dauert nur 1 Sekunde, hierbei kann man weitere Sekunden lang zielen, um genauer zu werfen, maximal so viele, wie die eigene GE beträgt. Die Trefferprobe lautet GE (Abweichung der Waffe, -). Die Misserfolge geben dabei an, wieviele Meter die Waffe vom eigentlichen Ziel entfernt auftrifft. Die Richtung wird dabei mit einem W6 ermittelt: Bei einer geraden Zahl fliegt die Waffe über das Ziel hinaus, bei einer ungeraden zu kurz. Ein Wert unter 3 bedeutet eine Abweichung nach links, einer über 4 eine Abweichung nach rechts.

Während übrigens ein verfehlendes Wurfmesser recht harmlos ist, kann eine Granate den eigenen Verbündeten sehr gefährlich werden. Sollte eine Wurfaffe durch die Abweichung an eine Wand prallen, so wird sie reflektiert (Eingangswinkel = Ausgangswinkel!) oder bleibt stecken, je nach Art der Waffe.

Die Entfernung zum Ziel gibt an, wie lang die Flugzeit der Waffe ist: Für nahe und mittlere Entfernung 1 Sekunde, für weite 2 Sekunden, für extreme 3 Sekunden. Danach gibt es eventuell noch eine Detonationszeit zu berücksichtigen, welche bei der Waffe (in dem Fall vermutlich eine Granate) angegeben ist. Um dies auszudrücken, wird eine Wurfaffe ab ihrem Abwurf als eigener Charakter in den Initiativmodus mit einbezogen, die Intuition ist 0 (eine Waffe wird niemals aktiv, nach der Flugzeit wird noch die Detonationszeit gewartet, was als einmalige Handlung – explodieren gehandhabt wird). Während der Flugzeit kann eine Waffe abgeschossen werden (wobei sie als schnelles, sehr kleines Ziel gilt). Eine auf ihre Detonation wartende Granate kann zurückgeworfen werden, man beachte auch hier die Flugzeit und die Tatsache, dass die Detonation dadurch nicht verzögert wird. Weiterhin ist zu beachten, dass eine Granate aufgehoben werden muss (1 Sekunde), ehe sie geworfen werden kann. Eine Granate, die dadurch in der Hand eines unvorsichtigen

Wurfbegeisterten detoniert, zielt auf den entsprechenden Arm des Betroffenen, außerdem wird ihr Schadensniveau um 2 erhöht.

Eine detonierende Granate hat abgesehen von ihrem Schadensniveau noch eine Minderrungsschwelle. Immer, wenn dieser Schwelle entsprechend Meter Entfernung zwischen Charakter und Detonation liegen, wird das Schadensniveau um 1 gesenkt. Beträgt die Minderrungsschwelle also 0,5 und ist ein Charakter 1 Meter von der Detonation entfernt, so wird das Schadensniveau um 2 Punkte gesenkt.

### 3.2.7 Schaden

Ein wichtiges Element, nicht nur im Kampf, ist der Schaden, den ein Charakter erleiden kann. Schaden wird mit regressiven Proben abstrahiert. Wenn ein Charakter Schaden erleidet, so hat dieser Schaden ein Schadensniveau und eventuell auch eine Trefferzone. Gegen den Schaden wird mit KN (Schadensniveau, -) widerstanden. Die Rüstung des Charakters wird dabei als umweltbedingter Bonus auf die Probe angerechnet. Jeder Misserfolg bedeutet eine Verletzung der Trefferzone bzw. einen Punkt Erschöpfungsschaden. Auf die Widerstandsprobe werden im normalen Nah- und Fernkampf die Kampftalente des Angreifers als umweltbedingte Mali angerechnet (-1 bei einem Talent, -2 bei einer Meisterschaft, -3 bei einer Perfektion).

### 3.2.8 Modifikationstabellen

#### *Modifikationen für alle Kampfarten*

Angreifer geht	-1
Angreifer läuft	-2
Angreifer wird im Nahkampf angegriffen	-2
Dunkelheit / blinder Angriff	-4
Schwaches Licht	-2
Rauch, Nebel, dichter Regen	-2
Sehr kleines Ziel (z.B. Tasse, Maus)	-2
Kleines Ziel (z.B. Hund, Wagenrad)	-1
Großes Ziel (z.B. Pferd, Auto)	+1
Sehr großes Ziel (z.B. Scheunentor)	+2
Ziel geht	-1
Ziel läuft/sprintet	-2
Ziel bewegt sich sehr schnell	-3
Angreifer wird bewegt	-1
Falsche Hand	-2

### *Modifikationen für Fernkampf*

Nahes Ziel	+1
Weit entferntes Ziel	-1
Extrem weit entferntes Ziel	-2
Ziel liegt	-1
Ziel in Teildeckung (ca 25%)	-1
Ziel in voller Deckung (ca 50%)	-2
Getarntes Ziel (muss entdeckt worden sein)	-1
Angreifer liegt	+1
Ziel in Nahkampf mit Freund	-2
Ziel in Nahkampf mit Feind	-1

### *Modifikatoren für Nahkampf*

Ziel abgelenkt	+1
Ziel liegt	+2
Ziel kniet/sitzt	+1
Angreifer kniet/sitzt	-1
Angreifer liegt	-2
Angreifer schwimmt	-2
Angreifer auf Pferd/Motorrad/...	-1
Angriff von hinten	+2
Angriff aus erhöhter Position	+1

### *Modifikatoren für Pfeile und Bolzen*

Rückenwind	+1
Gegenwind	+2
Seitenwind	-1
Schräger Wind	-2
Starker Wind	-1

## **3.3 Magie**

In vielen Szenarien wird es vorkommen, dass einige oder gar alle Charaktere über besondere Fähigkeiten, übersinnliche Kräfte oder sonstige mythische Begabungen verfügen. Alle derartigen Fähigkeiten werden bei Froschi Fluff als Magie zusammengefasst. Unterschieden wird hierbei einerseits zwischen der Art, wie die Magie zur Wirkung gebracht wird, andererseits der Art des Opfers, welches man im Gegenzug für die Kräfte erbringen muss.

Die erste Kategorie unterteilt sich in Zauber, Rituale, Verzauberungen, Auren und Artefakte. Der Tribut, den die Magie fordert, kann in Manamagie, affine Magie oder Blutmagie unterteilt werden. Man beachte, dass üblicherweise mehrere Teile der ersten, aber nur einer der zweiten Kategorie verfügbar ist (Also gibt es Magier, die z.B. Zauber und Rituale wirken können, jedoch normalerweise keinen,

welcher seine Magie durch Mana und Blutmagie fördern kann). Sämtliche Bezeichnungen, die hier benutzt werden, sind regeltechnisch. Es kann sein, dass ein Ritual je nach Szenario auch göttliches Wunder, Meditation oder anderes heißen kann, oder dass dem wirkenden SC überhaupt nicht bewusst ist, dass er Magie wirkt (was zum Beispiel in einem Superheldenszenario denkbar wäre, in dem viele Superkräfte als Auren funktionieren). Man beachte, dass im Folgenden „Zauber“ nur explizit diese Magieform bezeichnet, ein Ritual z.B. ist demnach also kein Zauber. Die Gesamtheit dieser Möglichkeiten, Magie zu wirken, heißen im Folgenden Formeln. Wenn von Kosten die Rede ist, bedeutet dies, dass, Mana bezahlt wird, ein Blutopfer erbracht wird oder eine Affinitätsprobe verlangt wird. Genauer findet sich in den entsprechenden Kapiteln.

Unabhängig davon, welche Art von Formel benutzt wird, gibt es eine Angabe zur Reichweite der Formel. Dies kann eine Entfernung oder eine (oder mehrere) Bedingungen enthalten. Alle diese Bedingungen müssen erfüllt sein, damit die Formel angewandt werden kann.

### **3.3.1 Zauber**

Zauber sind die verbreitetste Art, Magie zu wirken. Ein Zauber besitzt eine Wirkzeit, eine Technik und einen Effekt. Um einen Zauber zu wirken, muss der Charakter erst einmal die Formel kennen, dann die Technik ausführen (dies ist eine Handlung, welche solange dauert, wie die Wirkzeit angibt), und zum Ende der Technik (sprich in dem Initiateduchgang, in der der Zaubernde die Handlung beendet) tritt der Effekt ein (es kann sein, dass auch der Effekt eine Weile andauert, in diesem Fall ist der Magier allerdings unbeschäftigt, kann also derweil etwas anderes tun). Sobald die Handlung beendet oder gestoppt ist, muss der Magier auch die entsprechenden Kosten zahlen (vgl. 3.3.6-3.3.8) und eine Probe Magie (Mindestwurf des Zaubers) würfeln. Die Probe gibt an, ob der Zauber Erfolg hat (falls er keinen Erfolg hat, passiert einfach nichts. Je nach Magieart fallen dennoch die vollen oder verminderten Kosten an, es kann auch sein, dass gar keine Kosten anfallen).

Zauber können während ihrer Wirkzeit gebannt

werden, sobald die Wirkung eintritt, ist ein Bannen unmöglich, es kann jedoch neuerliche Magie angewendet werden, um die Wirkung rückgängig zu machen.

### 3.3.2 Rituale

Rituale unterscheiden sich regeltechnisch kaum von Zaubern. Genau wie bei diesen muss man für ein Ritual eine Probe würfeln, allerdings ist es für ein Ritual erforderlich, dass zwei oder mehr Zaubernde es gemeinsam durchführen (nach den Regeln für gemeinsame Proben, erforderlich ist natürlich, dass alle Beteiligten die entsprechende Magie beherrschen, ein Magieattribut über 0 haben usw.).

Bei einem Ritual muss jeder der Beteiligten bei Ablauf der Technik die Kosten bezahlen. Falls die Beteiligten (aufgrund von Gaben ö.ä.) verschieden lange brauchen, gilt die Wirkungsdauer des langsamsten Beteiligten. Die Regeln für das Bannen sind die gleichen wie die für Zauber.

### 3.3.3 Verzauberungen

Eine Verzauberung ist eine Form von Magie, die einen Effekt hat, solange der Zaubernde sie aufrecht hält. In der Ausführung funktionieren sie wie Zauber, doch muss ein Charakter sie danach aufrecht erhalten, was in einem Modifikator für alle anderen Proben resultiert (charakterabhängig, wird bei der Verzauberung angegeben). Ein Charakter kann beliebig viele Verzauberungen aufrechterhalten. Mit einer Handlung, die 1 Sekunde dauert, kann ein solcher Charakter eine oder mehrere Verzauberungen fallen lassen (sie hören also auf, zu wirken, es gibt keinen Probenmodifikator und keine laufenden Kosten mehr). Sobald ein Charakter eine Verzauberung nicht mehr aufrechterhalten kann, werden alle sofort fallengelassen.

Um eine Verzauberung aufrecht zu erhalten, muss der Zaubernde in regelmäßigen Abständen (diese sind bei der Formel angegeben) zusätzliche Zauberkosten bezahlen. Wie bereits erwähnt, gehen alle Verzauberungen verloren, wenn er diese Zauberkosten für eine Verzauberung nicht bezahlen kann. Zusätzlich müssen oft beim Wirken der Verzauberung auch

Kosten bezahlt werden.

Die Reichweite der Verzauberung ist nur von Bedeutung, während sie gewirkt wird, während des Aufrechterhaltens können sich Anwender und Verzauberter/Verzaubertes Objekt beliebig weit voneinander entfernen.

Eine Verzauberung wird fallengelassen, sobald der Zauberer bewusstlos wird (dazu zählt auch Schlaf), stirbt oder in gelöste Dimensionen wechselt (vgl. 3.5). Außerdem kann ein Zauberer abgelenkt werden, wenn er mehr Erschöpfungsschaden erleidet, als seine Konstitution trägt, muss er erneut die Verzauberungsprobe würfeln (aber keine Kosten bezahlen). Misslingt sie, lässt er sofort die Verzauberung fallen.

Eine Verzauberung kann jederzeit gebannt werden, wenn der Verzauberte / das Verzauberte Objekt in Bannreichweite ist.

### 3.3.4 Auren

Auren sind passive magische Fähigkeiten, die ein Charakter hat. Meistens geben Auren Boni auf Talente oder Attribute oder ersetzen einen Vorteil. Damit dies passiert, muss ein Charakter eine Aura kennen und aktivieren. Ein Charakter kann maximal so viele Auren aktiviert haben, dass die aufsummierte Komplexität der Auren nicht seinen dreifachen Magie-Attributswert übersteigt. Ein Charakter darf eine Handlung von 1 Sekunde Dauer aufwenden, um beliebig viele seiner Auren zu aktivieren und zu deaktivieren, dazu ist keine Probe nötig. Wichtig ist, dass das Maximum aktiver Auren beachtet wird. Aktiviert werden kann jede Aura, deren Formel der SC beherrscht. Auren bleiben aktiv, solange der Charakter lebt, also auch, wenn er bewusstlos ist. In diesem Fall kann er aber natürlich keine Auren aktivieren oder deaktivieren.

Auren können nicht gebannt werden.

### 3.3.5 Artefakte

Eine weitere Form passiver Magie ist die Artefaktmagie. Genaugenommen wird hierbei eine Aura auf ein Artefakt gelegt, so dass dieses besondere Fähigkeiten bekommt. Dies kann die Werte des Artefakts erhöhen oder neue Verwendungsmöglichkeiten eröffnen.

Die Artefakterschaffung funktioniert dabei ähnlich wie ein Zauber. Man benötigt das zu verzaubernde Artefakt, die Formel der Artefaktura und ein wenig Zeit. Die Technik wird ausgeführt, um das Artefakt dann zu verzaubern. Hiernach muss der Zauberer die Kosten der Verzauberung bezahlen. Nachdem dies vollbracht ist, ist das Artefakt ein magisches Artefakt. Es erhält die in der Formel angegebenen Boni, entweder permanent oder es kann eine bestimmte Anzahl von Malen eingesetzt werden. In diesem Fall ist das Artefakt wieder mundan, sobald es nicht weiter benutzt werden kann.

Wenn ein bereits verzaubertes Artefakt erneut verzaubert werden soll, so kann dies einfach getan werden, wenn die neue Formel einen höheren Mindestwurf (vor Modifikatoren) hat als die alte. Sollte dies nicht der Fall sein, ist eine Neuverzauberung nicht möglich.

Artefaktmagie kann gebannt werden, wenn sich das Artefakt in Bannreichweite befindet. Gebannte Artefakte sind nicht mehr magisch, können also z.B. neu verzaubert werden.

### **3.3.6 Mana**

Bei den verschiedenen Konzepten der Magie ist die des Manas die einfachste, aber auch die abstrahierteste. Im Prinzip stellt Mana eine Art Währung dar, mit der Zauber bezahlt werden können. Dieses Mana lädt sich in (von den Szenarien bestimmten) Abständen wieder auf.

Jeder Charakter hat pro Punkt Magieattribut 5 Mana. Zusätzliches Mana kann er sich für 1 GP pro Punkt kaufen (auch bei der Charaktererschaffung, auch wenn dies dort nicht aufgeführt ist).

Wenn ein Zauber gewirkt wird, so kann dies Mana oder permanentes Mana (oder beides) kosten (steht jeweils dabei). Manakosten bedeuten einfach, dass dem aktuellen Manavorrat des Charakters entsprechend viele Punkte abgezogen werden. Permanente Manakosten bedeuten, dass der Charakter sowohl den aktuellen als auch den maximalen Manavorrat um die entsprechende Summe reduziert. In beiden Fällen kann der Manavorrat nicht unter 0 sinken. Permanente Manaverluste können nur wieder aufgefüllt werden, wenn man GP aufwändet (im seltenen Fall, dass das

maximale Mana unter 0 fällt, da der Charakter schon permanentes Mana aufgewändet hat und dann das Magieattribut gesenkt wurde, wird der Negativbetrag vermerkt. Ehe dieser nicht ausgeglichen ist, gilt der Charakter trotz positiven Magieattributs als mundan).

Wenn Mana regeneriert wird, wirft der Charakter eine Progressive Probe Intuition (3,+). Für jeden Erfolg regeneriert er 1 Punkt Mana. Wie oft dies passiert, ist von Szenario zu Szenario verschieden, meist passiert es, wenn der Charakter rastet.

### **3.3.7 affine Magie**

Das Konzept affiner Magie ist eng verknüpft mit dem Konzept der Affinität, ist also nur in solchen Szenarien vertreten, in denen auch Affinität eine Rolle spielt. Wenn man einen Zauber wirkt, steigt dabei die Affinität.

Jedesmal, wenn für einen Zauber Kosten bezahlt werden, wird eine Probe auf Willenskraft (Mindestwurf des Zaubers, -) gewürfelt. Bei dieser Probe gibt es keine Modifikatoren durch Talente. Jeder Misserfolg erhöht die Affinität um 1 Punkt. Ob, und wenn, wie die Affinität wieder sinkt, ist vom Szenario abhängig.

### **3.3.8 Blutmagie**

Blutmagie ist die dritte Möglichkeit, Magie zu wirken. Hierbei nimmt man in Kauf, dass man Schaden erleiden könnte, wenn man einen Zauber spricht. Bei Zaubern, die für Blutmagie entworfen sind, steht ein Schadensniveau dabei. Gegen dieses muss sich der Charakter, wenn Kosten bezahlt werden, verteidigen, eine Trefferzone gibt es dabei nicht. Diese Verteidigung erfolgt mit Willenskraft, nicht mit Konstitution.

### **3.3.9 Bannmagie**

Wenn man eine Formel unwirksam machen möchte, muss man Bannmagie für die entsprechende Zauberart beherrschen (das ist ein Talent). Dann muss man wissen, dass Magie wirkt (wenn ein Magier einen Zauber mit einer pompösen Geste wirkt, ist dies recht offensichtlich, bei einem schwach verzauberten Artefakt ist dies wesentlich schwieriger zu

erkennen). Es gibt diverse Talente, die erlauben, das Wirken von Magie zu erkennen. Zauber und Rituale mit einer offensichtlichen Technik sind hierbei ohne Probe als Magie erkennbar.

Um die Formel zu bannen, würfelt man Magie (Mindestwurf der Formel) und bezahlt die gleichen Kosten, die bezahlt wurden, um die Formel zu wirken (wird ein Zauber oder ein Ritual in der Wirkzeit unterbrochen, so kann es sein, dass der Zauberer verminderte Zauberkosten zahlen muss. In diesem Fall vermindern sich die Kosten für den Bannenden im gleichen Maße).

Ob die Bannmagie bekannt ist, wird über Talente geregelt, in der Talentbeschreibung entsprechender Talente steht, welche Arten von Magie damit gebannt werden können und was dazu erfüllt sein muss.

### 3.4 Einige Daten

Es gibt einige Daten, welche immer wieder in Spielrunden benötigt werden. Nicht alle davon können hier aufgeführt werden, da es immer wieder ungewöhnliche Situationen gibt, welche von diesem Regelwerk nicht abgedeckt werden können. Falls weder diese Regeln noch die Szenarieregeln eine Frage beantworten können, gilt auch hier, dass die richtige Antwort im Ermessen des Spielleiters liegt.

#### 3.4.1 Objektattribute

Ein Objekt hat, ähnlich wie ein SC, mehrere Attribute. Die so genannten Grundattribute hat jedes Objekt, sei es ein Stein, ein moderner Computer oder ein antiker Bronzeschild. Einige Attribute verfügen über weitere Attribute, deren Bedeutung dann jeweils beistehend erklärt wird. Die Objektattribute können den Rahmen der SC-Attribute (1-5) sprengen. Negative Attribute werden hierbei derart gehandhabt, dass zusätzliche Würfel für das Erhöhen des Mindestwurfs benutzt werden dürfen (vgl. 2.2). Als Grundattribute gelten folgende:

*Stabilität (ST)* drückt aus, wie gut ein Objekt Schaden widerstehen kann. Die ST eines Objekts wird bei Schaden so gehandhabt, als sei das Objekt ein Charakter mit der entsprechenden KN. Jeder Objektschaden wird dabei nach den Regeln des Erschöpfungsschadens behandelt,

wobei das Objekt zerstört ist, sobald der Erschöpfungsschaden die doppelte Stabilität überschreitet. Wenn ein Objekt „ohnmächtig“ ist, so stellt es jede Funktionalität ein – ein Wagen kann nicht mehr fahren, ein Computer fällt aus usw. Im Gegensatz zu Charakteren regenerieren Objekte aber nicht, sondern müssen repariert werden.

*Komplexität (KX)* beschreibt, wie fortschrittlich das Objekt im entsprechenden Szenario ist. Man beachte, dass dies nicht absolut zu betrachten ist, in einem antiken Szenario kann ein Eisenschwert eine höhere KX haben als eine Laserfeuerwaffe in einem Scienc Fiction Szenario. Komplexität sollte zwischen 0 (natürlich geschaffen) und 5 (nur wenigen bekannte Errungenschaft der Technik) liegen.

Weitere Attribute entsprechen physikalischen Angaben, wie z.B. Größe und Gewicht.

#### 3.4.2 Fahrzeuge

Fahrzeuge kommen in vielen Szenarien vor, seien es einfache Kutschen, Autos oder futuristische Raumschiffe. Interessant an Fahrzeugen ist, dass sie die Eigenbewegung der Insassen ersetzen. Zusätzlich zu ST und KX hat ein Fahrzeug noch weitere Daten, die regeltechnisch relevant sind:

*Handling* gibt an, wie gut das Fahrzeug auf der Strecke zu halten ist. Das Handling ist ein umweltbedingter Modifikator auf jede Probe, die beim Steuern des Fahrzeuges fällig wird.

*Geschwindigkeit* gibt an, wie schnell das Fahrzeug maximal fahren kann, und zwar in m/s (Metern pro Sekunde).

*Beschleunigung* gibt an, wie viele Sekunden das Fahrzeug braucht, um seine Maximalgeschwindigkeit zu erreichen. Sollte bis dahin von Bedeutung sein, wie schnell das Fahrzeug beschleunigt, so wird angenommen, dass die Beschleunigung linear verläuft. Ein Fahrzeug mit Geschwindigkeit 60 und Beschleunigung 3 fährt also nach 1 Sekunde 20, nach 2 Sekunden 40 und nach 3 Sekunden 60 m/s, legt also in 1 Sekunde 20, in 2 Sekunden 60 und in 3 Sekunden 120 Meter zurück.

*Kapazität* wird in kg angegeben und sagt aus, wieviel Gewicht das Fahrzeug zusätzlich zu seinem Eigengewicht befördern kann. Sollte die Kapazität überschritten werden, so wird

Beschleunigung und Geschwindigkeit pro angefangenen 20% Überlastung halbiert. Ein Fahrzeug mit Kapazität 1000 kg, welches mit 1300 kg beladen ist, fährt also nur noch ein Viertel seiner Ursprungsgeschwindigkeit.

Oft kommt es vor, dass ein Fahrzeug modifiziert wird. Abgesehen von der offensichtlichen Möglichkeit (ein Kleinwagen kann nicht 2 Kipplasterladeflächen haben) begrenzt hierbei die Kapazität die Modifikationen – das Gewicht der Modifikationen zählt zum Ladegewicht des Fahrzeugs. Das Fahrzeug mit 1000 kg Kapazität kann also noch 700 kg Last befördern, wenn es Modifikationen mit einem Gesamtgewicht von 300 kg eingebaut hat, ohne langsamer zu werden.

Sollte ein Fahrzeug von Lebewesen betrieben werden (wie z.B. eine Pferdekutsche), so wird mit jeder angefangenen 20% Überlastung auch die Zeit halbiert, welche die Tiere das Fahrzeug antreiben können. Danach brauchen sie die für ihre Rasse notwendige Rast, ehe das Fahrzeug wieder einsatzfähig ist. Geschwindigkeit und Beschleunigung werden in diesem Fall natürlich von der Rasse des Zugtieres, nicht dem Fahrzeug selbst bestimmt.

Ein Fahrzeug, welches durch schweres Gelände fährt, muss für jede angefangene Stunde in diesem Gelände Schaden einstecken, gegen das es sich mit Stabilität verteidigen kann. Dieser reicht von 3 (Straße mit Schlaglöchern) bis 8 (Steinwüste mit scharfkantigem Geröll und vielen Bodenunebenheiten).

Wenn ein Fahrzeug Kraftstoff verbraucht, so wird angenommen, dass es so viele Stunden fahren kann, wie seine Komplexität beträgt.

Ein Fahrzeug kann versuchen, Rammschaden zu verursachen. Wenn ein Fahrzeug irgendwo gegen fährt, verursacht es ein Schadensniveau von  $\text{Stabilität} \times \text{Geschwindigkeit in m/s} / 3$  (man beachte die Physik, bei zwei gegeneinanderfahrenden Fahrzeugen addiert sich die Aufprallgeschwindigkeit, bei einem auffahren subtrahiert man die Geschwindigkeit des Verfolgten von der des Verfolgers). Um solchen Rammschaden zu verursachen, ist vom Piloten eine GS (Rammgeschwindigkeit in m/s)-Probe fällig.

Wenn diese Probe erfolgreich ist, so erleidet der rammende Fahrzeug den halben Rammschaden selbst, ansonsten den vollen. Bei einem Patzer

erleidet nur das rammende Fahrzeug den vollen Schaden.

Wenn ein Fahrzeug Schaden erleidet, so wird der Schaden, den es nicht mit der Stabilitätsprobe ignorieren kann, an die Insassen weitergegeben. Insassen, die nicht fachgerecht sitzen (auf einem Sitz und, falls möglich, angeschnallt) müssen sich gegen den halben Schaden wehren, den das Fahrzeug erlitt, falls dies mehr ist, als der, den sie erleiden würden, wenn sie angeschnallt wären.

*Beispiel: Anna und Kurt verfolgen in ihrem Trabi einen anderen Trabi. Sie heizen mit 15 m/s über die Landstraße hinter dem flüchtigen her, der aufgrund eines Motorschadens nur 10 m/s schafft. Irgendwann kommt es zum Aufprall. Die Trabis haben eine Stabilität von 8. Anna ist Fahrerin und schafft die GE (5)-Probe aus einem dummen Zufall nicht. Nun erleidet das gerammte Fahrzeug  $8 \times 5 / 3 = 13$  Schaden (es wird echt gerundet). Der gerammte Trabi würfelt also nur 1 Würfel (er muss den Mindestwurf um 7 Punkte von 13 auf 6 senken) und würfelt eine 3. Damit erleidet er 3 Punkte Schaden. Dank ST 8 ist er noch fahrtauglich und setzt die Flucht fort.*

*Der Trabi von Anna und Kurt erleidet ebenfalls 13 Schaden, er hat den gleichen Widerstandswurf und erleidet mit der gewürfelten 2 einen Schaden von 4. Anna ist vorbildlich angeschnallt und muss sich nun gegen ein Schadensniveau von 4 verteidigen, Kurt hingegen (ohne Helm und ohne Gurt) muss sich gegen 7 (13 / 2) Schaden wehren.*

### 3.4.3 strategische Bewegung

Falls Charaktere ohne Fahrzeug unterwegs sind (also reiten oder laufen), so wird die Reisegeschwindigkeit ihrer Rasse betrachtet (ist keine angegeben, so beträgt diese 5 km/h). Sie können einen Kraftmarsch unternehmen, bei dem sie zu dieser Geschwindigkeit ihre KN in km/h addieren dürfen. Pro vollendete KN Stunden kassieren sie dabei jedoch einen Erschöpfungsschaden (gegen den keine Verteidigung möglich ist).

### 3.4.4 taktische Bewegung

In vielen Fällen, in denen der Initiativmodus zum Einsatz kommt, ist auch taktische Bewegung interessant. Meistens reicht es, sich mit Spielfiguren einen ungefähren Überblick zu verschaffen, doch gibt es Fälle, in denen genauere Regeln nötig sind. Daher eine Angabe der Geschwindigkeiten, die man erreichen kann:

*Sprinten* ist das Rennen aus Leibeskräften. Man kann eine (andauernde) Sprinten-Handlung ansagen, dann würfelt man GS (5,+). Die effektive Geschwindigkeit dabei beträgt 3 + 3 x Erfolge m/s. Man kann nur geradeaus rennen. Alle KN Sekunden erleidet man dabei einen Punkt Erschöpfungsschaden, gegen den es keinen Widerstand gibt. Es gibt keine Möglichkeit, während des Sprintens etwas anderes zu tun.

*Laufen* bedeutet, dass man 1 + GS m/s schnell ist. Alle 10 x KN Sekunden erleidet man dabei einen Punkt Erschöpfungsschaden (ohne Widerstand). Ein aktiver Charakter kann Laufen ansagen, dies verändert seine AI nicht. Allerdings kann ein beschäftigter Charakter nicht loslaufen. Ein Laufender Charakter kann die Handlung des Laufens normal unterbrechen oder eine andere Handlung ansagen, doch erleidet er auf diese andere Handlung einen charakterbedingten Malus von 2 (Tätigkeiten, welche den Körper nicht beanspruchen) oder 4 (Handlungen, welche die arme benötigen). Die Beine sind im Laufen nicht anderweitig verwendbar. Man kann gleichzeitig loslaufen und eine parallele Handlung ansagen, doch wird dann der Malus für die parallele Handlung fällig. Richtungsänderungen von bis zu 90° pro Sekunde sind beim Laufen möglich.

*Gehen* Man kann mit 1 m/s gehen. Gehen kann angesagt werden oder abgebrochen werden, wann immer der Charakter durch seine Intuition eine Handlung ansagen/stoppen könnte, selbst, wenn seine AI nicht 1 beträgt. Richtungsänderungen sind uneingeschränkt möglich. Handlungen, welche die Beine nicht beanspruchen, können angesagt werden, allerdings resultiert ein Gebrauch der Hände in einem charakterbedingten Malus von 1.

Es dauert 1 Sekunde, sich (Aus Stand oder Liegen) hinzuknien, sich auf den Boden zu werfen (hierbei können nach SL-Entscheid Schäden an Ausrüstung oder – ja nach Grund –

auch am Charakter entstehen) oder aus dem Knien aufzustehen. Es dauert 2 Sekunden, sich hinzulegen, hinzusetzen oder aus dem Sitzen in die Knie zu gehen.

### 3.4.5 Schwimmen

Ein Charakter, der sich in Gewässer befindet, in dem er nicht stehen kann, muss Schwimmen. Dazu macht er eine Probe auf GE (5) (Das Talent Schwimmen sorgt dafür, dass diese Probe automatisch gelingt, vgl. 4.6). Wenn die Probe gelingt, so kann der Charakter sich schwimmender Weise fortbewegen, wobei er pro 6-GS Sekunden 1 Meter schafft, misslingt die Probe, ist er nur halb so schnell. Bei gelungener Schwimmen-Probe erleidet er alle KN Stunden einen Punkt Erschöpfungsschaden (ohne Widerstand). Wenn er sich einige Minuten irgendwo festhalten kann oder Grund fasst, wird eine Stunde Schwimmzeit wieder annulliert, bei mindestens 30 Minuten außerhalb von Wasser wird neu zu zählen begonnen. Bei nicht-gelungener Schwimmenprobe erleidet der Charakter alle KN Minuten einen Punkt Erschöpfungsschaden (aus Anstrengung und Ertrinken, auch ohne Widerstand).

### 3.4.6 Fliegen

Alles, was fliegen kann, unterteilt sich bei Froschi Fluff in 3 Gruppen – Flieger, Gleiter und Schwebler. Ein Flieger kann selbstständig seine Höhe verändern und starten, ein Gleiter sinkt beständig, ein Schwebler kann sich in jede 3-dimensionale Richtung mit gleicher Geschwindigkeit bewegen, hat allerdings meist eine Maximalhöhe.

Alle fliegenden Objekte/Wesen können eine zusätzliche Fluggeschwindigkeit haben, welche ihnen erlaubt, in der Luft noch schneller zu sein, als ihre Maximalgeschwindigkeit zulassen würde, oder die Maximalgeschwindigkeit in der Luft begrenzen. Falls nicht, sind Flug- und Maximalgeschwindigkeit identisch.

Ein Flieger ist meist ein Fahrzeug, welches zusätzlich zu den bei Fahrzeugen angegebenen Daten noch eine Steiggeschwindigkeit hat. Diese gibt an, wieviele Meter er pro Sekunde maximal Steigen/sinken kann, allerdings muss er dazu mindestens die Hälfte seiner

Fluggeschwindigkeit an horizontaler Bewegung aufbringen. Bei lebenden Fliegern muss dieser mindestens Laufen, um abheben zu können. Jeder Flieger kann auch gleiten, sobald er an Horizontalbewegung sein halbe Fluggeschwindigkeit unterschreitet, wird er automatisch ein Gleiter. Ein überladenes Fahrzeug kann auf keinen Fall fliegen. Ein Gleiter fliegt genaugenommen nicht, sondern fällt nur langsam. In Thermik (Spilleiterentscheid) kann ein Gleiter eventuell sogar aufsteigen. Ein Gleiter hat eine Sinkgeschwindigkeit. Sobald er sich mit mehr als seiner halben Fluggeschwindigkeit bewegt bzw. (als Lebewesen) läuft (hierbei wird vertikale Bewegung eingerechnet, so dass ein fallender Gleiter nach einigen Sekunden Fallens schnell genug ist, um zu gleiten, siehe dazu 3.4.8) , setzt für ihn die Fall-Regel aus und er sinkt mit der Sink-Geschwindigkeit gen Boden, wobei er keinen Schaden beim „Aufprall“ erleidet.

Ein Schwebler kann sich mit seiner normalen Geschwindigkeit auch auf- und ab bewegen. Ein Schwebler hat keine Mindestgeschwindigkeit, um abzuheben, kann sogar senkrecht in die Höhe gehen. Schwebler sind auch gegen Fallschaden immun (solange sie Schwebler sind, ein Helikopter, dem der Kraftstoff ausgeht, erleidet sehr wohl Fallschaden, gilt aber auch nicht mehr als Schwebler).

Es ist möglich, dass ein Flieger unbeschleunigt aus hoher Höhe startet (also fällt), dann im Fallen auf vertikale Gleitgeschwindigkeit beschleunigt (durch den Fall, ein fallendes Objekt kann keine horizontale Bewegung ausführen) und dann auf Fluggeschwindigkeit weiter beschleunigt.

### 3.4.7 Springen

Es gibt 3 Möglichkeiten zu springen – Hochsprung, Weitsprung aus dem Stand und Weitsprung aus dem Lauf (hierbei wird Gehen und Stehen als aus dem Stand angesehen, springen aus dem Sprint oder dem Lauf als Springen aus dem Lauf). In allen Fällen wird der Sprung als KN (3, +) Probe abgehandelt. Die Erfolge haben verschiedene Auswirkungen, wobei ein Erfolg mehr angenommen wird, als tatsächlich erzielt wurde:

Beim *Hochsprung* kann der Springende eine Distanz von Erfolge/5 Metern zum Boden erreichen.

Beim *Weitsprung aus dem Stand* schafft er eine Distanz von Erfolge/2 Metern, wobei er ein Hindernis überspringen kann, welches maximal Erfolge/20 Meter hoch ist.

Beim *Weitsprung aus dem Lauf* kann er Erfolge Meter weit springen und kann damit Erfolge / 10 Meter hohe Hindernisse überspringen.

Ein Sprung ist eine Handlung, die 2 Sekunden dauert. Gleichzeitig mit dem Sprung darf eine andere Handlung angesagt werden, dies senkt die Anzahl der Erfolge bei der Sprungprobe jedoch um 2, falls die Handlung den Einsatz eines oder beider Arme erfordert, sogar um 4. Tritte reduzieren die Erfolge ebenfalls um 4, andere Handlungen der Beine können nicht ausgeführt werden. Eine Handlung, die im Sprung ausgeführt wird, ist um so viele Punkte (charakterbedingt) erschwert, wie der Sprungprobe Erfolge abgezogen werden.

Falls so viele oder mehr Erfolge von der Sprungprobe abgezogen werden, wie erzielt wurden, so wird die Handlung einfach im Stand ausgeführt, danach fällt der Charakter um (dies gilt als „zu Boden fallen lassen“, dauert aber 2 Sekunden).

### 3.4.8 Fallen

Es kommt immer mal vor, dass Charaktere irgendwo herunterfallen. Erfahrungsgemäß wächst die Fallgeschwindigkeit quadratisch.

Hierbei gilt, dass ein Fall pro angefangener 10 Meter 1 Sekunde dauert (diese Dauer wird linear angenommen, um die Berechnung zu vereinfachen). Beim Aufprall erleidet der/das Fallende Schaden, dabei entspricht das Schadensniveau dem Quadrat der gefallen Meter – 1. Folgende Tabelle enthält die häufigsten Falldistanzen:

Falldistanz in Metern	Schadensniveau
1	0
2	1
3	4
4	9
5	16
6	25

Im Fall eines Gleiters (und bei großen Distanzen) ist es notwendig, die Fallzeit etwas genauer zu bestimmen. Die vereinfachte Formel, die Froschi Fluff benutzt, lautet  $s = 5 \times t^2$ , also die zurückgelegte Strecke (in m) entspricht dem Quadrat der vergangenen Zeit (in Sekunden) mal 5. In der folgenden Tabelle wird angegeben, wie tief und wie lang ein Gleiter fallen muss, ehe er seine halbe Fluggeschwindigkeit Senkrechtbewegung erreicht hat (diese wird in km/h angegeben)

Halbe Geschw.	Fallzeit (s)	Falldistanz (m)
1-36	1	5
37-72	2	20
79-108	3	45
109-144	4	80
145-180	5	125
181-216	6	180
217-252	7	245
253-288	8	320
289-324	9	405
325-360	10	500
361-396	11	605
397-432	12	720

### 3.4.9 Ernährung und Schlaf

Jede Rasse, die in einem Szenariobuch angegeben ist, braucht Schlaf und muss ernährt werden. Sollte bei der Rasse nichts angegeben sein, wird angenommen, dass sie 1x pro 24 Stunden eine Ruhephase von 6 Stunden benötigt. Es ist möglich, eine solche Ruhephase einmal für 2 Stunden zu unterbrechen (zum Beispiel, wenn man Wachen aufstellt, dann muss sie aber insgesamt 8 Stunden dauern). Charaktere, erschöpfen, für jeden Tag, den sie weniger Schlaf als nötig hatten, erleiden sie auf alle Proben (außer Widerstandsproben) einen charakterbedingten Malus von 1.

Sollte ein Charakter gar nicht schlafen, so muss er jede Stunde, die er länger als 36 Stunden wach ist, eine Probe auf Willenskraft (X) würfeln, wobei X die Anzahl der Stunden ist, die er länger als 36 wach ist.  $X/2$  wird auch als negativer charakterbedingter Malus auf jede nicht-Widerstandsprobe angesetzt (ein Charakter, der also 40 Stunden wach ist, erhält einen Malus von 2). Sobald er die Widerstandsprobe nicht schafft, wird er ohnmächtig und erleidet  $X/2$

Erschöpfungsschaden (es kann hierdurch auch passieren, dass ein Charakter stirbt, wenn es auch unwahrscheinlich ist).

Wenn die Rasse andere Werte als diese Standardwerte hat, so hat sie eine Ruhezeit und eine Tagesdauer angegeben. In obigem Text entspricht dann 24 Stunden einer Tagesdauer, 6 Stunden einer Nachtdauer und 36 Stunden anderthalb Tagesdauern. Die Unterbrechung darf 1/3 der Ruhezeit dauern, die WK-Probe muss jedoch immer stündlich abgelegt werden.

*Beispiel: Die schlafresistenten Elfen haben eine Tageszeit von 48 Stunden und eine Ruhezeit von 3 Stunden. Nach spätestens 48 Stunden müssen sie also 3 Stunden Ruhen, dürfen diese Zeit aber für eine Stunde unterbrechen. Für jede Stunde über 48 Stunden erhalten sie den Probenmalus.*

### 3.4.10 Rüstung

Wie im Kapitel 3.2.7 beschrieben, kann eine Rüstung einen Charakter vor Schaden bewahren. Als Rüstung in diesem Sinne gilt jede Form von Körperschutz, die stabiler als normale Kleidung ist, sei dies ein Ledermantel, ein Plattenpanzer oder eine Kevlarrüstung.

Eine Rüstung hat einen Rüstwert (RS) und einen Schutzbereich. Der Schutzbereich gibt an, welche Körperpartien vom Rüstungsschutz profitieren. Wenn ein Charakter also einen Brustharnisch anhat, der Brust und Rücken bedeckt, so kann er den Schutz dieser Rüstung bei einem Brusttreffer anrechnen, nicht jedoch bei einem Kopftreffer. Wenn Rüstung Brust und Rücken bedeckt, so wird sie auch bei Schaden ohne Trefferzone mit einberechnet.

Pro Trefferzone kann nur ein Rüstungsstück schützen. Wenn man also mehrere Rüstungen übereinanderzieht, so bietet nur die schwerste Rüstung Schutz.

Rüstung kategorisiert sich in leicht und schwer. Leichte Rüstung behindert beim Tragen weniger als schwere, und zwar hat schwere Rüstung einen Behinderungswert gleich ihrem Rüstschutz, leichte Rüstung nur die Hälfte davon (aufgerundet). Anders als bei Rüstungsschutz wird bei übereinandergetragener Rüstung der Behinderungswert aufaddiert. Vom Behinderungswert wird die KN abgezogen, das Ergebnis ist die effektive Behinderung durch die

Rüstung.

Wenn eine körperliche Aktivität ausgeführt wird (Dazu zählt jede Form von Bewegung, auch Schreiben oder Schießen), so wird die höchste effektive Behinderung als charakterbedingter negativer Modifikator auf die Probe angerechnet, die eine der beteiligten Gliedmaßen aufzuweisen hat. Brust und Rücken zählen in diesem Sinne immer als beteiligt.

*Beispiel: Lara will eine Pistole abfeuern. Sie trägt eine (schwere) Kevlarrüstung an den Armen (RS 3) und einen (leichten) Ledermantel (RS 1), der auch die Arme schützt. Sie hat eine KN von 3. An den Armen hat sie RS 3 (3 ist höher als 1), aber eine Behinderung von 4 (3+1), mit ihrer KN von 3 eine effektive Behinderung von 1. Ihr Bauch und ihr Rücken haben eine Behinderung von 1, eine effektive Behinderung von 0. Somit hat sie einen charakterbedingten Malus von 1 auf den Pistolenschuss.*

### 3.4.11 Toxine & Krankheiten

Immer, wenn ein Charakter vergiftet wird oder mit einer Krankheit infiziert, so muss er eine Widerstandsprobe auf KN würfeln. Ein Toxin oder eine Krankheit hat dabei folgende Notation: Name (Mindestwurf, Intervall, Änderung). Der Mindestwurf gibt an, wie hoch der Mindestwurf ist, den der SC schaffen muss, um die Krankheit abzuwehren, das Intervall, wie oft er diesen wiederholen darf und die Änderung, wie der Mindestwurf mit jeder Probe modifiziert wird. Schnupfen (10, 1 Tag, -1) würde bedeuten, dass der Charakter bei der Infektion KN (10) würfelt, am nächsten Tag KN (9), danach KN (8) etc.

Die Auswirkungen einer Krankheit (oder eines Gifts, im Folgenden nur Krankheit genannt) können vielerlei sein, am häufigsten sind jene, die bei einer nichtbestanden Probe 1 Punkt Erschöpfungsschaden verursachen, der nicht geheilt werden kann, solange die Krankheit nicht kuriert ist, oder jene, die für die Dauer der Krankheit auf bestimmte Proben Malus geben. Krankheiten kann der SL sich frei ausdenken, es ist möglich, dass Szenariobücher auch berühmte Krankheiten des Szenarios vorschlagen (oder wichtige Gifte vorstellt). Ob und wie eine Krankheit geheilt werden kann, ist dabei

ebenfalls angegeben.

### 3.4.10 Abhängigkeit

Es gibt Charaktere, welche von einer Substanz (meist Drogen) abhängig sind. Der Stoff, nach dem sie süchtig sind, muss nicht zwingend schädlich sein, dennoch gibt es im Falle einer Abhängigkeit Entzugserscheinungen, falls man seine Dosis verpasst. Es gibt folgende Abstufungen einer Abhängigkeit:

Eine *therapierte* Abhängigkeit bedeutet, dass der Charakter eine Abhängigkeit überwinden konnte. Er ist nicht mehr süchtig, doch muss er eine WK (Suchtpotential) – Probe bestehen, um abzulehnen, wenn ihm die Droge angeboten wird. Alle Suchtproben (s.u.), die feststellen, ob der Charakter wieder leicht abhängig nach der Substanz wird, erleiden einen charakterbedingten Malus von 1. Dies betrifft keine Proben, die sich auf Substanzen beziehen, nach denen der Charakter noch nie süchtig war, es sei denn, sie entsprechen einer ähnlichen Gattung (z.B. Opiate, wer also Morphiumsüchtig war, ist für Opium anfällig)

Bei einer *leichten* Abhängigkeit hat der Charakter ein latentes Bedürfnis nach der Substanz. Er muss täglich eine WK (Tage ohne die Substanz – 2) Probe bestehen, um die Substanz nicht zu sich zu nehmen (oder es zumindest zu versuchen). Falls die Probe misslingt, muss der Charakter alles versuchen, um an die Droge zu kommen, in diesem Fall kann der SL die Kontrolle über den Charakter übernehmen, bis er seine Sucht gestillt hat. Der Spieler kann jedoch bei jeder Aktion des Charakters die WK-Probe wiederholen, um bei Erfolg den Charakter an etwas zu hindern (z.B. wenn der SL bestimmt, dass der Charakter im Rahmen seines Entzugs versucht, jemanden zu überfallen, um das Geld für die Droge aufzutreiben).

Eine *moderate* Abhängigkeit funktioniert wie die leichte, nur dass die Probe WK (Tage ohne die Substanz) lautet. Außerdem bekommt der Charakter einen charakterbedingten Modifikator von -1 auf alle Proben, wenn er die Probe nicht schafft.

Eine *schwere* Abhängigkeit ist wesentlich ernster als eine moderate. Alle 6 Stunden (selbst im Schlaf) muss er eine WK (Stunden ohne die

Substanz / 6) – Probe ablegen, sonst geschehen die gleichen Auswirkungen wie bei der leichten oder moderaten Abhängigkeit. Zusätzlich hat er auf alle Proben einen charakterbedingten Malus gleich der Anzahl der Tage, die der Charakter ohne die Substanz auskommen muss.

Eine *kritische* Abhängigkeit sorgt dafür, dass stündlich eine WK (Stunden ohne die Substanz) – Probe fällig wird, um den bisher beschriebenen Auswirkungen zu entgehen. Ohne die Substanz ist der Charakter zu keiner normalen Handlung mehr fähig, alles, was nicht dazu dient, die Substanz zu beschaffen, wird mit einem charakterbedingten Malus entsprechend der Stunden ohne die Substanz belegt.

Jedes Mal, wenn ein Charakter eine abhängigkeitserzeugende Substanz zu sich nimmt, wird eine Suchtprobe gewürfelt. Dazu würfelt man WK (Suchtpotential der Substanz). Bei einem Misserfolg wird die Abhängigkeit des Charakters einen Level schlimmer (wenn er keine Abhängigkeit hat, wird es eine leichte Abhängigkeit). Der SL kann auch verlangen, dass ein Charakter eine solche Probe würfelt, wenn er eine nicht-suchterzeugende Substanz übertrieben oft konsumiert, das Suchtpotential solcher Mittel wird als 1 angenommen.

Wenn bei der Suchtprobe ein Patzer fällt, so wird die Abhängigkeit gleich um 2 Level gesteigert.

Wenn man bereits kritisch abhängig ist, so bedeutet jede misslungene Suchtprobe stattdessen einen Punkt Erschöpfungsschaden. Dieser Schaden kann nicht regeneriert werden (effektiv wird also der Schadensmonitor des Charakters kleiner und er erhält die entsprechenden Mali).

Ein süchtige Charakter kann versuchen, seine Sucht zu therapieren. Im Falle kalten Entzugs (also ohne zusätzliche Hilfsmittel) muss der Charakter Suchtpotential x 3 Tage ohne die Substanz auskommen. Schafft er dies, so senkt sich der Level der Abhängigkeit einmal. Ein Charakter kann seine Sucht niemals untertherapiert senken.

Beim kalten Entzug gibt es verschiedene Möglichkeiten, die Therapie zu vereinfachen: Ein beaufsichtigender Charakter kann eine IQ (6+) Probe würfeln (Medizinkenntnisse sind hier hilfreich). Jeder Erfolg verkürzt die Zeit, die zur Senkung des Levels nötig ist, um 1. Wenn ein

Charakter täglich eine andere Droge konsumiert, so senkt sich die Zeit um so viele Tage, wie das Suchtpotential der Ersatzdroge beträgt (allerdings kann der Charakter dann nach dieser süchtig werden). Es kann nur eine Ersatzdroge benutzt werden.

Ein Überblick über Suchtpotentiale bietet folgende Tabelle (Froschi Fluff unterscheidet nicht zwischen körperlicher und psychischer Abhängigkeit):

Schokolade	2
Alkohol, Nikotin	3
LSD, THC	4
Morphium, Kokain	6
Heroin	8

### 3.5 Dimensionsreisen

In vielen Szenarien gibt es alternative Wahrnehmungen, andere Welten oder sogar Zeiten. Alle diese Phänomene werden bei Froschi Fluff als andere Welten angesehen.

Andere Welten teilen sich dabei in 3 Typen:

Überlagerte Welten, verbundene Welten und gelöste Welten. Zusätzlich gibt es noch die „Hauptwelt“, also die sogenannte Realität. Strenggenommen kann die Hauptwelt als gelöste Welt verstanden werden, da eine gelöste Welt alle Eigenschaften der Hauptwelt hat.

Eine gelöste Welt (oder die Hauptwelt) ist eine Welt, in der ein Charakter existiert. Ein Charakter kann immer nur in einer gelösten Welt gleichzeitig existieren und hat darin einen Körper und eine Seele. Wenn er von einer gelösten Welt in eine andere reist, so nimmt er diesen Körper und diese Seele (und alles andere, was ihn ausmacht), mit sich (die Beschreibung des Transports gibt dabei an, was mit Ausrüstung geschieht).

In einer verbundenen Welt existiert nur ein Abbild eines Charakters. Nenne man es Seele, Astralgestalt oder anders, während der Charakter in einer Verbundenen Welt ist, bleibt sein Körper in der Hauptwelt (oder der gelösten Welt, mit der die verbundene Welt verbunden ist) bestehen, meist ist er ohnmächtig. Je nach Art der Dimensionsreise stirbt der Körper, wenn der Charakter in der verbundenen Welt stirbt, oder der Charakter fährt in seinen Körper zurück. Wird der Körper in dieser Zeit getötet, so stirbt

der Charakter eine kurze Zeit später (einige Stunden, SL-Entscheid) ebenfalls.

In einer überlagerten Welt existiert ebenfalls nur ein Abbild des Charakters. Der Unterschied zur verbundenen Welt ist, dass die überlagerte Welt die gleichen Entfernungen hat wie die Welt, die sie überlagert. Man kann jedem Ort in der überlagerten Welt einen Ort in der Überlagernden zuordnen, nicht selten kann man den entsprechenden Ort in der überlagerten Welt sogar sehen oder sonstwie wahrnehmen.

Das Ziel einer Dimensionsreise ist, von einer solchen Welt in eine andere zu wechseln, sei es gestaltlich oder nur als Abbild. Dabei ist zum einen die Technik der Reise, zum anderen der Ort des Dimensionssprungs interessant.

Die einfachste Art einer Reise ist die Projektion. Dazu muss ein Charakter eine Projektionstechnik beherrschen, die es ihm erlaubt, an einer beliebigen Stelle in seiner Welt diese Welt zu verlassen und in einer anderen Welt wieder zu erscheinen. Bei überlagerten Welten erscheint sein Abbild dann an der entsprechend zugewiesenen Stelle. Ein Beispiel hierfür ist eine astrale Wahrnehmung, bei der ein Magier neben der Wirklichkeit noch die Welt magischer Kräfte wahrnimmt, so dass er auch diese sehen kann.

Die nächste Möglichkeit ist das Benutzen eines Portals. Man benutzt das Portal (welches nicht unbedingt zum „durchgehen“ gemacht sein muss) und ist dann in der anderen Welt. Ein Beispiel hierfür wäre ein vollsensorisches Internet, welches dann eine verbundene Welt wäre und über einen Computer als Portal betreten wird.

Die dritte Möglichkeit ist ein Zwang. Er kann natürlich oder künstlich entstehen (zum Beispiel durch Magie oder Drogen oder ein Gebiet, in dem jeder, der es betritt, in die andere Welt gezogen wird).

### 3.6 Karma

Karma ist ein Attribut, welches aus dem Rahmen fällt, da es nicht für Proben benutzt werden kann. Vielmehr abstahiert es das Glück eines Charakters. Der Karmawert eines Charakters gibt an, wieviel Karma er zur Verfügung hat, es muss streng getrennt werden vom aktuellen Karma (AKR). Ein Charakter kann oft Karma

benutzen, um sich einen Vorteil zu verschaffen. Dadurch senkt er sein AKR um 1 Punkt (das KR bleibt unberührt). Dies kann er natürlich nur tun, wenn das AKR noch über 0 ist. Karma kann ausgegeben werden, um:

- eine Probe zu verbessern. Wenn ein Karmapunkt für diese Probe ausgegeben wird, wird der Mindestwurf um 1 Punkt gesenkt. Dies muss vor dem Würfelwurf angesagt werden.
- eine Probe neu zu würfeln. Nachdem die Würfel geworfen wurden, kann ein Karma bezahlt werden, um die Würfel erneut zu werfen.
- einen Patzer zu ignorieren. Wenn man einen Patzer würfelt, kann man 1 Karma aufwenden, so dass die Probe als normaler Misserfolg gilt.
- einer Attacke zu entgehen. Vor dem Wurf des Angreifers kann man 1 Karma aufwenden, um nicht getroffen zu werden.

Es ist möglich, bei einer Probe den Mindestwurf zu senken, sie neuzuwürfeln und einen Patzer zu ignorieren, doch muss dafür jedesmal AKR verbraucht werden. Es ist nicht möglich, für 2 Karma den Mindestwurf um 2 zu senken oder eine Probe 2 x neuzuwürfeln.

Der Gebrauch des Karmas sollte dem Charakter immer als besonderes Glück kenntlich gemacht werden. Wenn zum Beispiel ein Patzer bewirkt, dass er in eine Schlucht fällt, so kann der Karmapunkt bewirken, dass er sich an einem Baum verfängt und dadurch nicht besonders tief fällt. Ein neugewürfelter Schuss könnte zum Beispiel danebengehen, aber als Querschläger doch noch sein Ziel treffen.

Karma wird vom Spielleiter wieder aufgefüllt, entweder am Ende eines Abenteuers, bei Erreichen eines wichtigen Missionsziels, bei einer besonders gelungenen Aktion eines Charakters oder bei einem sonstigen Ereignis, welches der SL bestimmt. Der SL sollte hierbei darauf achten, dass die Belohnung für gutes Rollenspiel und dergleichen vorrangig in Karma, nicht in GP erfolgen sollte, da GP einen weit größeren Einfluss auf das Spielgleichgewicht haben.

In keinem Fall kann das AKR das KR überschreiten.

### 3.7 Aktionen

Es gibt eine Reihe von Aktionen, die man durchführen kann, ohne dass es spezielle Regeln dafür gibt. Im Normalfall kann man einfach überlegen, wie lange dies dauert – eine Waffe ziehen dauert 1 Sekunde, während man schon 4-5 Sekunden anrechnen kann, um als unerfahrener ein Pferd zu besteigen. Auf genaue Regeln wird hierbei verzichtet, genauere Angaben, falls nicht in den Szenariobüchern vermerkt, bestimmt der SL. Da es aber einige Aktionen gibt, die im Kampf von Interesse sind, werden diese hier aufgeführt:

Waffe ziehen	1 s
Waffe laden (Streifen)	2 s
Waffe laden (Trommel)	5 s
Waffe laden (Magazin, Gurt, Projektil)	3 s
Zweihändige Waffe ziehen	3 s
Waffe wegstecken	2 s
Zweihändige Waffe wegstecken	5 s
Bücken und etwas aufnehmen	2 s
Etwas fallen lassen	1 s

### 3.8 Vergleichende Proben

Es mag im Rahmen des Rollenspiels oft vorkommen, dass Charaktere Proben gegeneinander würfeln, beispielsweise beim Einsatz der Talente Verhandeln und Überreden, im folgenden werden diese und das damit verbundene Attribut Charisma (bzw. Willenskraft) als Beispiel verwendet.

Vegleichende Proben kommen in zwei Varianten vor: Ein Charakter möchte einen bestimmten Effekt auf einen anderen erzielen (z.B. ihn zu etwas überreden) oder zwei Charaktere vergleichen ihre Leistungen (z.B. beim Aushandeln eines Preises).

Der erste Fall ist eine Probe des Charakters, welcher den Effekt erzielen will, im Folgenden aktiv genannt. Der aktive Charakter hat ein Handlungsattribut, der andere ein Verteidigungsattribut. Die Probe des aktiven Charakters wird auf sein Attribut mit Mindestwurf  $X + \text{Verteidigungsattribut}$ , also z.B.  $CH (X + WK \text{ des Verteidigers})$ .  $X$  ist hierbei zwischen 3 (der verteidigende Charakter ist der Absicht gegenüber neutral eingestellt) bis 8 (der Verteidige schwebt, falls der aktive Charakter

Erfolg hat, in akuter Lebensgefahr). Bei Erfolg der Probe wird der Effekt erzielt. Talente des aktiven Charakters wirken normal, Boni des Verteidigers wirken als umweltbedingte Mali auf die Probe.

Im zweiten Fall wird eine progressive Probe gewürfelt. Im Normalfall ist der Mindestwurf 3, doch kann der SL entscheiden, dass einer der Charaktere eine schlechtere Ausgangsposition hat und so seinen Mindestwurf erhöhen.

### 3.9 Besorgungen und Verfügbarkeit

Wenn ein Charakter einen Gegenstand besorgen will, so muss er wissen, wo er diesen herbekommen kann. Ein Gegenstand, der weder eingeschränkt verfügbar noch verboten ist, kann einfach gekauft werden, wenn der Charakter sich in einem entsprechenden Areal befindet.

Um eingeschränkt verfügbare Gegenstände zu kaufen, braucht der Charakter das Talent „Besorgungen [Areal]“, welches im jeweiligen Szenarioband aufgeführt ist. Nur, wenn er dieses beherrscht, kann er eine CH (Verfügbarkeit, -) – Probe würfeln, die Anzahl der Misserfolge gibt an, wie viele Tage es dauert, bis er den Gegenstand besorgt hat (1 Tag bedeutet, dass er ihn quasi sofort findet). Ist der Gegenstand nicht nur eingeschränkt verfügbar, sondern verboten, so wird die Probe auf  $CH (\text{Verfügbarkeit} \times 2, -)$  gewürfelt. Der Mindestwurf der Probe kann um 1 gesenkt werden, wenn man bereit ist, den Kaufpreis um 10% zu erhöhen, dies kann beliebig oft gemacht werden.

Wenn man die Probe würfelt, bedeutet dies, dass der Charakter an den entsprechenden Tagen je mindestens 1 Stunde mit der Suche nach dem Gegenstand, dem Einholen von Informationen und dem Verabreden von Treffen beschäftigt ist.

## Teil 4: Umwelt

### 4.1 NSCs

Als NSC (Nicht Spieler Charakter) gilt jede Figur, welche der SL spielt. Dies umfasst die Connections der SC, ihre Gegenspieler, Auftraggeber, Freunde, Haustiere und jedes Lebewesen, welches sie irgendwann irgendwo treffen.

Oft ist es nötig, einen solchen NSC mit Werten auszustatten. Da es allerdings viel zu aufwändig wäre, jedesmal alle Attribute, Talente, Vor- und Nachteile explizit aufzuschreiben, wird davon ausgegangen, dass jeder NSC jedes Grundattribut auf 2, jedes Spezialattribut auf 0 hat und außerdem talentiert in allem ist, was er nach dem Hintergrund kann. Explizite Abweichungen werden bei der Erwähnung des NSC ebenso notiert wie eine Meisterschaft oder Perfektion, Vor- und Nachteile.

Ein Charakter sieht dann beispielsweise so aus:

Metzger

KN +1, IN -1, Meisterschaft Metzgerhandwerk, muskulöser Körperbau, lahm

Das bedeutet, dass dieser Metzger alle Attribute außer KN und IN auf 2 hat, KN auf 3 und IN auf 1. Er ist talentiert in allem, was ein Metzger in seinem Beruf braucht, zum Beispiel Umgang mit Beilen oder Kochen (hier entscheidet der SL). In dem Talent Metzgerhandwerk ist er sogar Meister, außerdem hat der den Vorteil muskulöser Körperbau und den Nachteil lahm.

Es gibt NSC, welche keine Menschen sind. Falls sie einer Rasse angehören, die von einem SC gewählt werden kann, so kann man einfach die Attributsänderungen der Rasse auch für diesen NSC benutzen, allerdings gibt es viele Rassen (z.B. Tiere), welche nicht unbedingt mit Menschen vergleichbar sind. In diesem Fall werden die normalen Attributsbegrenzungen außer Kraft gesetzt, will heißen, dass eine Maus auch eine KN von 0 oder gar -1 haben kann, ein Avatar eines Gottes hingegen auch eine Magie von 6 oder mehr.

Auf genaue Angaben wird an dieser Stelle verzichtet, auch in den Szenariobüchern werden nur Tiere erwähnt werden, die wirklich wichtig sind (was natürlich umfangreichere

Wertesammlungen für Tiergattungen nicht ausschließt!). In den wenigen Fällen, in denen dies von Interesse ist, ist es am SL, die Werte der NSC zu bestimmen.

Für die Berechnung des Erschöpfungsschadensmonitors wird das gleiche Prinzip benutzt wie bei SC, d.h. KN + Rassenmodifikator. Falls kein Rassenmodifikator angegeben ist, kann der SL ihn selbst bestimmen, effektiv sollte der Monitor ungefähr der doppelten KN entsprechen (aber natürlich immer mindestens 1). Ebenso ist darauf zu achten, dass manche Rassen zusätzliche Trefferzonen aufweisen (z.B. weitere Arme oder einen Schwanz) oder überhaupt nicht humanoid sind, so dass ganz andere Trefferzonen von Bedeutung sind. In diesem Fall wird empfohlen, gänzlich auf Trefferzonen zu verzichten, aber auch hier hat der SL das letzte Wort.

### 4.2 Objekte

In jeder Spielwelt wird es neben den lebenden Begegnungen der SC (den NSC) auch leblose Dinge geben, welche von Interesse sein könnten, die Objekte. Wie in 3.4.1 und 2 vorgestellt, werden diese maßgeblich von 2 Werten bestimmt – der Stabilität und der Komplexität.

Im Prinzip gibt es 4 Dinge die man mit einem Objekt machen möchte: Es erstellen, benutzen, modifizieren und zerstören. Letzteres ist in zitiertem Kapitel bereits beschrieben, somit beschäftigt sich dieser Teil mit den anderen 3 Funktionen.

#### 4.2.1 Erschaffen von Objekten

Entscheidend für das Erbauen eines Objektes ist die Komplexität und die Frage, welches Werkzeug und welches Material man benötigt.

Die Frage des Materials wird nur über Kosten und Verfügbarkeit geregelt, im Prinzip ist es nicht gedacht, dass man sämtliche Materialien explizit angibt, doch kann es Szenarien geben, in denen ausführlich aufgeführt wird, was zur Herstellung eines Objekts an Material benötigt wird. Im Normalfall reicht es jedoch anzunehmen, dass Verfügbarkeit und Preis der Hälfte der entsprechenden Werte des vollendeten

Objekts entsprechen. Im Normalfall ist Material weder verboten noch eingeschränkt verfügbar. Darüber hinaus benötigt man zur Herstellung eines Objekts Werkzeug der gleichen Komplexität. Wenn man Werkzeug benutzt, dessen Komplexität 1 unter der des erwünschten Objekts steht, so verdoppelt sich der Mindestwurf, ist die Differenz größer, kann das gewünschte Objekt mit dem Werkzeug nicht hergestellt werden. Besseres Werkzeug hilft hingegen, indem es den Mindestwurf um 2 Punkte pro KX-Differenz senkt. Unabhängig vom Szenario gelten die bloßen Hände als Werkzeug der Komplexität 0.

Wenn man Material und Werkzeug besitzt, kann man sich an die Arbeit machen. Bei jedem Objekt ist ein Zeitintervall angegeben, welches hilft, festzustellen, wie lang es dauert, das Objekt herzustellen. Das Herstellen eines Objekts folgt den gleichen Regeln wie das Erlernen eines Talents. Man erhöht die KX des Objekts um 2 und nimmt das Ergebnis mal 3, dieses Produkt entspricht dem Mindestwurf, welcher nötig ist, um das Objekt zu vollenden (man beachte, dass er bei unzureichendem Werkzeug verdoppelt wird, bei besserem Werkzeug gesenkt).

Eine Probe abzulegen dauert so lang, wie das Zeitintervall bei dem Objekt angibt. Bei allen Objekten, denen eine entsprechende Angabe fehlt, wird angenommen, dass dieses Intervall 8 Stunden beträgt (also 1 Tag Arbeit bedeutet).

Die Probe muss so oft wiederholt werden, bis sie geschafft ist, allerdings bedeutet jeder Misserfolg, dass der Mindestwurf bei der nächsten Probe um 1 sinkt. Das Attribut der Probe wird in der Regel ebenfalls bei dem Objekt angegeben, falls nicht, ist es IQ. Ein Patzer bei der Probe bedeutet, dass ein erheblicher Fehler im Erschaffensprozess passiert ist und dieser somit fehlgeschlagen ist (inwieweit das Material noch verwendbar ist, liegt in der Hand des SL). Man beachte, dass die Arbeit beim Erschaffen eines Objekts im Gegensatz zum Lernen beliebig oft und beliebig lang unterbrochen werden kann.

*Beispiel: Mike will ein Schwert schmieden. Er hat eine Schmiede gemietet (KX 3) und auch genügend Eisen besorgt, so dass er sich an die Arbeit machen kann. Das Schwert hat KX 2, Zeitintervall 1 Stunde, Erschaffensattribut KN.*

*Der Mindestwurf für das Schmieden des Schwertes beträgt also  $12 ((2+2) \times 3)$ , dieser Wert wird jedoch um 2 gesenkt, da die Schmiede eine um 1 höhere KX hat als das Schwert. Effektiv versucht sich Mike also an einer Probe auf KN (10). Er schafft diese Probe nicht und arbeitet weiter, so dass er nun gegen KN (9) würfelt. Wieder schafft er es nicht, und da er nun 2 Stunden gearbeitet hat und es spät ist, geht er ins Bett. Am nächsten Tag will er die Arbeit fortsetzen und würfelt gegen KN (8), und da er dies auch nicht schafft gegen KN (7). Diese Probe gelingt ihm. Er hat nun 4 Proben gewürfelt, also 4 Stunden gebraucht, um ein Schwert zu schmieden.*

#### 4.2.2 Reparieren von Objekten

Es gibt 2 Möglichkeiten, warum ein Objekt repariert werden soll: Entweder, Schaden soll ausgebessert werden (sprich der Schadensmonitor des Objekts wieder aufgefüllt) oder der Funktionsausfall wie in 3.4.1 beschrieben soll behoben werden. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass das Objekt als Erschaffensattribut IQ hat, sollte es ein anderes Attribut benutzen, ist in diesem Absatz IQ entsprechend zu ersetzen.

Wenn Schaden an einem Objekt behoben werden soll, so ist das gleiche Werkzeug vonnöten, das auch gebraucht würde, um es zu erschaffen. Im Allgemeinen wird davon ausgegangen, dass kein weiteres Material besorgt werden muss, allerdings kann der SL hier auch anderweitig entschieden (und z.B. im Fall einer gebrochenen Radachse, die mit einem einfachen Werkzeugkoffer repariert werden soll, macht dies auch durchaus Sinn). Es wird eine Probe auf IQ (3 x KX, +) gewürfelt, die Erfolge geben an, wieviel Schaden beim Objekt „regeneriert“ werden. Diese Probe dauert solange wie das Zeitintervall bei der Erschaffung.

Wenn eine Fehlfunktion behoben werden soll, so wird genauso vorgegangen, als würde das Objekt neu erschaffen, jedoch wird der Mindestwurf um 3 Punkte gesenkt. Auch hier wird im Allgemeinen auf weiteres Werkzeug verzichtet. Der SL hat jederzeit die Möglichkeit zu bestimmen, dass ein Objekt zu oft repariert wurde, in diesem Fall kann er die Werte des Objekts entsprechend senken (z.B. die ST

senken oder (bei einer Waffe) den Schaden senken).

*Beispiel: Mike hat sein Schwert zerbrochen und will es nun wieder reparieren. Er kehrt in die bekannte Schmiede zurück und macht sich an die Arbeit. Sein Mindestwurf beträgt nun 7 (10-3), er würfelt auf KN (7) und hat auf Anhieb Erfolg. Somit kann er das Schwert in nur einer einzigen Stunde vollständig reparieren.*

#### 4.2.3 Benutzen von Objekten

Natürlich können die meisten Objekte intuitiv benutzt werden (z.B. Stuhl) oder benutzen eigene Talente (z.B. Waffen). Immer, wenn ein Objekt dies nicht erfüllt, man also explizit lernen muss, damit umzugehen, muss der Charakter die Benutzung des Objekts als Talent erlernen, wobei die GP-Kosten des Talents der KX-2 entsprechen (mindestens 1). Dies sollte im Normalfall jedoch nicht vorkommen.

Immer, wenn Objekte benutzt werden, können sie verschleifen. Insbesondere Nahkampfwaffen sollten bei regelmäßigem Gebrauch entsprechende Abnutzung aufweisen, welche in Form von Schaden angerechnet wird, dies liegt aber im Ermessen des SL.

#### 4.2.4 Modifizieren von Objekten

Oft mag einem SC bzw. Spieler ein Objekt so, wie es ist, nicht genügen, in diesem Fall hat er die Möglichkeit, es zu modifizieren. Eine Modifikation soll nicht die Werte eines Objekts verbessern, sondern neue Funktionen hinzufügen. In diesem Fall wird angenommen, dass das modifizierte Objekt Material für ein anderes Objekt ist, welches die gleichen Eigenschaften hat, jedoch mit einer um 1 erhöhten KX. Ein Objekt kann so viele Modifikationen erhalten, wie seine ursprüngliche KX beträgt (wenn ein Objekt modifiziert wird, steigt die KX aber nur 1x, egal, wie oft es modifiziert wurde). Dieses neue Objekt muss dann genauso geschaffen werden wie in 4.2.1 beschrieben, doch wird für die Berechnung des Mindestwurfs die ursprüngliche Komplexität benutzt (diese ist auch für die Bewertung des Werkzeugs relevant).

*Beispiel: Mike will, nachdem er das Schwert repariert hat, den Griff verlängern, um es auch zweihändig führen zu können. Somit will er ein Objekt der KX 3 erschaffen. Der Mindestwurf bleibt jedoch so, als habe das Objekt KX 2, er ist somit 12, und da er wieder jene Werkstatt benutzt, wird der Mindestwurf wieder auf 10 gesenkt. Wieder muss Mike die KN (10) Probe schaffen, um das Schwert nach seinen Wünschen umzugestalten. Sollte er Erfolg haben, kann er das Schwert danach nur noch 1x modifizieren.*

Besondere Regeln für das Modifizieren gelten bei Fahrzeugen. Zusätzlich zu oben genannten Regeln gibt es Fahrzeugmodifikationen, welche in den Szenarien (soweit verfügbar) angeboten werden. Das Anbringen solcher Modifikationen erfolgt ähnlich wie die Erschaffensproben.

Zunächst berechnet man den Mindestwurf, der in diesem Fall die dreifache Komplexität der Modifikation beträgt. Es gelten die gleichen Regeln für das verwendete Werkzeug wie beim Erschaffen (hierbei ist die KX der Modifikation, nicht die des Fahrzeugs relevant). Man beachte, dass man nur Modifikationen an einem Fahrzeug vornehmen kann, deren KX geringer oder gleich der KX des Fahrzeugs ist (denn es macht keinen Sinn, Solarzellen auf eine Pferdekutsche zu schrauben).

Dann wird eine Probe gegen den errechneten Mindestwurf geworfen (Material ist nicht notwendig, da dies mit der Modifikation gemeinsam besorgt wird). Misslingt die Probe, wird der Mindestwurf um 1 gesenkt, misslingt sie wieder, noch einmal usw., bis sie gelingt, dann gilt die Modifikation als installiert. Auch hier kann die Arbeit beliebig lang unterbrochen werden.

Die Dauer einer Probe richtet sich hierbei nach der Komplexität der Modifikation:

KX	Probendauer
0	1 Minute
1	10 Minuten
2	1 Stunde
3	3 Stunden
4	8 Stunden
5	1 Woche
6 +	1 Monat

Auch hier kann besseres Werkzeug helfen: Pro

Punkt, den die KX des Werkzeugs über der der Modifikation liegt, wird die Zeit halbiert, pro Punkt darunter verdoppelt.

Die Anzahl der Modifikationen, die ein Fahrzeug so aufnehmen kann, wird nur durch das Gewicht begrenzt: Ein Fahrzeug kann nicht mehr getunt werden, wenn es seine Kapazität mit dem Gewicht der Modifikationen erreicht.

### 4.3 Connections, Status & Ruf

Wie bereits bei der Charaktererschaffung erwähnt, werden die Menschen, die ein Charakter kennt, Connections genannt. Connections teilen sich dabei in Einzelpersonen und Gruppen. Abgesehen von den Werten dieser Personen hat eine Einzelconnection 2 Attribute: Loyalität und Stufe, eine Gruppenconnection hat zusätzlich noch den Rang als Attribut.

Die *Loyalität* gibt an, wie loyal die Connection zum SC ist, sie liegt zwischen 0 und 5. Eine Loyalität von 0 bedeutet, dass die Connection nicht viel mehr als den Namen des SC weiß, eine Connection mit Loyalität 3 kann schon Freund genannt werden, während eine Connection mit Loyalität 5 ihr Leben für den Charakter geben wird. Übrigens hat dies nichts damit zu tun, wie loyal der Charakter zur Connection ist, es ist also durchaus legal, eine Connection mit Loyalität 5 zu hintergehen (ob das sonderlich klug ist, steht auf einem anderen Blatt).

Die *Connectionstufe* gibt an, wie kompetent die Connection in dem ist, womit sie dem Charakter nützlich ist, sie liegt zwischen 1 und 5. Eine Connection der Stufe 1 könnte ein Drogendealer sein, der kleinere Mengen besorgen kann, oder ein Redakteur eines Tagesblatts, der den Charakter mit Informationen versorgt, eine Connection der Stufe 5 kann Vorstandsvorsitzender eines Millionenunternehmens oder ein Parlamentsmitglied sein. Theoretisch kann eine Connection auch eine Stufe über 5 erreichen, doch ist dies bei der Charaktererstellung nicht wählbar und kann nur vom SL bestimmt werden. Die obigen Attributbeschreibungen gelten natürlich für Einzelpersonen, eine Gruppe mit hoher Loyalität hat dem SC gegenüber eine bemerkenswerte rechtliche oder moralische Verpflichtung (z.B. eine Religionsgemeinschaft), eine Gruppe mit hoher Stufe hat viel Macht und

Einfluss (z.B. eine politische Lobby).

Der *Rang* einer Gruppe gibt an, wie hoch der Charakter in der Gruppe steht. Im Gegensatz zu Stufe und Loyalität ist der Rang wesentlich genauer abgegrenzt:

Rang 1: Der Charakter kennt einige Leute aus der Gruppe und ist mit ihnen entfernt befreundet.

(z.B. Militärjournalist)

Rang 2: Der Charakter ist Anwärter auf eine Aufnahme in die Gruppe (z.B. Rekrut)

Rang 3: Der Charakter ist reguläres Mitglied der Gruppe. (z.B. Soldat nach der Ausbildungszeit)

Rang 4: Der Charakter hat eine Führungsposition innerhalb der Gruppe inne oder hat sich für sie schon als wertvoll erwiesen. (z.B. Offizier oder Veteran)

Rang 5: Der Charakter ist das Oberhaupt der Gruppe. (z.B. Oberbefehlshaber)

Ein Rang über 5 kann niemals erreicht werden. Es gibt Gruppierungen, welche nur bis Rang 4 oder gar Rang 3 gehen, zum Beispiel Druidenzirkel, deren Mitglieder gleichberechtigt sind.

Wenn eine Connection erschaffen wird, bekommt sie abgesehen von oben genannten Attributen noch Talente, welche für den Charakter interessant sein können, diese werden im Folgenden aufgeführt. Eine Connection kann so viele dieser Talente haben, wie ihre Stufe beträgt, wobei ein Talent auch perfektioniert werden kann, wodurch es für diese Begrenzung doppelt zählt (eine Meisterung gibt es nicht). Diese Talente werden nach den üblichen Regeln auf die entsprechenden Proben angewandt. Man beachte, dass eine Connection Dienste, zu denen sie die Talente nicht hat, nicht leisten kann.

*Besorgungen* erlauben es der Connection, für den Charakter seltene Ausrüstungsgegenstände zu besorgen. Um dies zu tun, würfelt die Connection Stufe (Verfügbarkeit - 3) bei eingeschränkter verfügbarer Ware, Stufe (Verfügbarkeit) bei verbotener Ware. Bei einem Erfolg kann die Connection den Gegenstand besorgen, wozu sie so viele Tage benötigt, wie sie Misserfolge bei einer Stufe (Verfügbarkeit, -) erzielt (legale Dinge können ohne Connection im Laden besorgt werden). Bei einem Misserfolg darf die Probe täglich wiederholt werden.

Connections mit *Hehlerei* können heiße Ware

des Charaktes verscherbeln. Die Connection würfelt Stufe (1, +) für eingeschränkt legale und Stufe (3, +) für verbotene Güter. Pro Erfolg kann sie dem Charakter 10 % des Verkaufswertes besorgen (niemals mehr als 90 %).

*Informationsnetzwerke* erlauben es der Connection, für den SC Hintergrundinformationen zu beschaffen. Der SL bestimmt dazu einen Mindestwurf, gegen den die Connection dann mit ihrer Stufe würfelt (4, um eine Information in einer Internetsuchmaschine zu finden, 8, um ein delikates Detail des Privatlebens eines Prominenten herauszufinden). Bei einem Erfolg kann die Connection entsprechende Informationen besorgen.

*Rückendeckung* erlaubt es der Connection, den Charakter zu unterstützen, wenn er vor jemanden auf der Flucht ist. Der SL bestimmt einen Mindestwurf, der sich aus der Macht eines Verfolgers richtet (4, wenn ein Schläger einen verfolgt, 8, wenn die örtliche Mafia den SC sucht), gegen den die Connection dazu mit ihrer Stufe würfelt.

Connections mit *Jobs* können dem SC Arbeit beschaffen. Dazu würfeln sie Stufe (3, +), die Anzahl der Erfolge gibt die Qualität des Auftrags an, der beschafft wird.

Connections mit *Beziehungen* schaffen es, den Charakter in Kreise einzuführen, zu denen sie normalerweise keinen Zugang haben. Auch hier wird eine Probe auf die Stufe der Connection gegen einen entsprechenden Mindestwurf fällig (4 für den örtlichen Abiball, 8 für ein Staatsbankett).

Es ist möglich, einer Connection weitere Talente zu geben, wenn sie entsprechende Dienste leisten soll, jedoch sollte jede Connection höchstens ein solches Talent haben (und dies soll natürlich mit dem SL abgestimmt werden).

*Beispiel: Sylvia will eine Gangsterin spielen, welche neu in der Stadt ist, daher glaubt sie, dass es gut ist, dass ihr Charakter einige Kontakte in die örtliche Mafia hat. Die Mafia ist eine sehr mächtige Gruppe (Stufe 5), jedoch interessieren sich nur wenige persönliche Freunde für die unerfahrene Gangsterin (Loyalität 2) und sie ist kein Mitglied der Familie und hat auch keine Aussichten darauf, eines zu werden (Rang 1). Somit kostet sie diese*

*Connection 8 GCP. Sie beschließt, dass die Mafia ihr hervorragend Aufträge beschaffen kann (Perfektion Jobs), außerdem kann sie Diebesgut verhehlen (Hehlerei), die junge Gangsterin verstecken (Rückendeckung) und eventuell auch ein paar Kontakte herstellen (Kontakte).*

Bei vielen Diensten ist es notwendig, dass eine Connection einen Loyalitätstest ablegt. Dazu würfelt sie mit Loyalität gegen einem Mindestwurf zwischen 4 (kleine Ordnungswidrigkeit oder Gefahr, in Unannehmlichkeiten zu geraten) und 8 (Kapitalverbrechen oder der fast sichere Tod).

Abgesehen von seinen Connections hat meistens auch der Rest der Gesellschaft eine Meinung vom Charakter. Interessant hierfür sind Status und Ruf des Charakters. Der Status ist interessant, wenn es um die öffentliche Behandlung des Charakters oder die Reaktion von NSC auf ihn geht, bis ein NSC den Ruf des Charakters kennt, welche für viele mehr wiegt als der Status.

Der Status wird als ganze Zahl angegeben, meist im Bereich von -5 bis 5, aber dies ist nicht zwingend. In einem mittelalterlichen Szenario würde ein Status von 5 einen Kurfürsten oder königliches Blut bedeuten, während -5 einem bekennenden Ketzer entspräche, in einem zeitgenössischen Szenario würde ein Status von 3 einem reichen Geschäftsmann, ein Status von -3 einem Obdachlosen entsprechen. Solange ein Charakter nichts anderes als Vor- oder Nachteil erwirbt hat er einen Status von 0, das heißt, er ist normaler Einwohner seines Landes. Wenn ein Charakter auf einen NSC trifft, dessen Status sich mehr als 2 von seinem eigenen unterscheidet, so erleidet der Charakter (aber auch der NSC) einen Punkt umweltbedingten Malus auf alle sozialen Proben für jeden Punkt, den sich die Status mehr als 2 unterscheiden.

Ruf wird ebenso in ganzen Zahlen angegeben, er ist am Anfang meist ebenfalls 0, kann auch positive und negative Werte annehmen. Wenn ein Charakter auf einen NSC trifft, welcher seinen Ruf kennt, so bekommt der Charakter einen umweltbedingten Bonus bzw. Malus auf alle sozialen Interaktionen mit diesem Menschen in Höhe seines Rufes. Ob der Ruf des Charakters einem NSC bekannt ist, bestimmt der SL.

#### 4.4 Umwelteinflüsse

Es kann passieren, dass ein SC widriger Umwelt ausgesetzt wird. Dies kann eine Eiswüste, eine Wüste, ein tropischer Regenwald oder eine smogverseuchte Großstadt sein. Diese Einflüsse können dem Charakter Proben erschweren oder sogar seiner Gesundheit schaden.

Es gibt folgende schädliche Umwelteinflüsse: Hitze (z.B. Sahara), Kälte (z.B. Antarktis), hohe Luftfeuchtigkeit (z.B. Kongo), toxische Verseuchung (z.B. Rush Hour in LA), radioaktive Verseuchung (z.B. Tschernobyl), hoher Druck (z.B. Mariannengraben) und niedrige Schwerkraft (z.B. Mond), in manchen Szenarien auch magische Verseuchung. Zusätzlich gibt es die Abstufung in schädlich, gefährlich und tödlich.

Solang ein Charakter einer schädlichen Umwelt ausgesetzt ist, erleidet er pro vollendeten Tag in dieser Umwelt einen umweltbedingten Malus von 1 auf alle Proben und 1 Punkt Erschöpfungsschaden. In gefährlicher Umwelt reduziert sich dieses Intervall auf 1 Stunde, in tödlicher Umgebung tritt der Effekt sogar minütlich ein. Entsprechende Vorteile und Ausrüstung können diese Schäden entschärfen oder gar gänzlich stoppen.

#### 4.5 allgemeine Talente

In diesem Abschnitt werden Talente vorgestellt, die jeder Charakter in jedem Szenario erlernen kann. Ein Talent hat dabei folgende Eigenschaften:

Der *Name* benennt das Talent.

Die *Beschreibung* (*Beschr.*) erklärt, wie oder wozu das Talent eingesetzt wird, falls es aus dem Namen nicht eindeutig ist.

Die *GP-Kosten* geben an, wieviele GP es kostet, dieses Talent zu erlernen.

Die *enthaltenen Talente* (*enthält*) geben an, welche Talente in diesem Talent nach 2.4.7 enthalten sind, wenn es denn solche Talente überhaupt gibt.

Der *Typ* gibt an, ob ein Talent aktiv, passiv oder beides ist, und welches Attribut zum Erlernen des Talents benutzt wird.

Im Gegensatz zu Talenten, die in Szenarien

vorgestellt werden, sind diese Talente hier allgemein verfügbar. Es ist allerdings möglich, dass bestimmte Gebiete in Szenarien einige der hier vorgestellten Talente nicht kennen, das ist dann entsprechend vermerkt.

Name:	Lerneifer	
Beschr.:	Gibt einen Bonus auf alle Proben beim Erlernen von Talenten und Zaubern	
enthält:	Lerntalente	
Typ:	Aktiv, IQ	GP-Kosten: 3
Name:	Lerntalent [Talente]	
Beschr.:	Gibt Boni bei allen Talentlernproben	
Typ:	Aktiv, IQ	GP-Kosten: 2
Name:	Lerntalent [Zauber]	
Beschr.:	Gibt einen Bonus bei allen Lernproben für einen Zauber. Auch für Rituale, Auren etc. wählbar	
Typ:	Aktiv, IQ	GP-Kosten: 1
Name:	Laufen	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 1
Name:	Springen	
enthält:	Hochsprung, Weitsprung	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 2
Name:	Hochsprung	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 1
Name:	Weitsprung	
Beschr.:	Gibt einen Bonus bei Weitsprungproben aus dem Stand und aus dem Lauf	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 1
Name:	Schwimmen	
Beschr.:	vgl. 3.4.5	
Typ:	Passiv, GE	GP-Kosten: 2
Name:	Verstecken	
Typ:	Aktiv, IN	GP-Kosten: 1
Name:	Klettern	
Typ:	Aktiv, GE	GP-Kosten: 2

Name: Abhärtung  
Beschr.: Lässt das erste Intervall beim Einwirken von Umwelteinflüssen ignorieren. Bei Meisterschaft die ersten beiden, bei Perfektion die ersten 3 Intervalle.

enthält: Abhärtung [Gebiet]  
Typ: Passiv, KN GP-Kosten: 2

Name: Abhärtung [Hitze]  
Beschr.: Wie Abhärtung, allerdings auf Hitze-Umwelt beschränkt. Auch für andere Umweltarten wählbar

Typ: Passiv, KN GP-Kosten: 1

Name: Musik  
Beschr.: Gibt einen Bonus auf Singenproben und auf das Spielen von Instrumenten

enthält: Singen, Instrumente  
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 3

Name: Singen  
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 2

Name: Flöte  
Beschr.: Gibt einen Bonus auf das Spielen einer Flöte. Auch für andere Instrumente wählbar.

Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Wahrnehmung  
Beschr.: Gibt Boni auf Wahrnehmungsproben aller Sinne

enthält: Wahrnehmung [Sinn]  
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 2

Name: Wahrnehmung [Sehen]  
Beschr.: Gibt einen Proben für Wahrnehmungsproben des Sehsinns. Auch für andere Sinne wählbar

Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Menschenkenntnis  
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Lügen  
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Verhandeln  
enthält: Verhandeln [Art]  
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 2

Name: Verhandeln [Marktfeilschen]  
Beschr.: Gibt Boni auf die spezifische Verhandlungsart. Auch wählbar als Jobbezahlung, Nachverhandlung, Tauschhandel, Bedingungen aushandeln

Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Lehren  
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Überreden  
Beschr.: Gibt Boni auf jeden Versuch, die Meinung eines anderen zu ändern

enthält: Verführen, Bekehren, Argumentieren, Lügen  
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 3

Name: Verführen  
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Bekehren  
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Argumentieren  
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Lügen  
Typ: Aktiv, IN GP-Kosten: 1

Name: Erste Hilfe  
Beschr.: Gibt Boni auf alle Heilproben

enthält: Erste Hilfe [Schadensart]  
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 3

Name: Erste Hilfe [Schnitte]  
Beschr.: Gibt Boni auf Heilproben beim Heilen von Schnittwunden. Auch wählbar als Risswunden, Verätzungen, Verbrennungen, Schockversorgung, Platzwunden

Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: 1

Name: Toxinresistenz  
Beschr.: Gibt Boni bei der Widerstandsprobe gegen Toxine aller Art  
Resistenz [Toxin]  
Aktiv, KN GP-Kosten: 2

Name: Resistenz [Alkohol]  
Beschr.: Gibt Bonuswürfel bei Widerstandsproben gegen Alkohol. Auch wählbar für Opiate, Designerdrogen, tierische Gifte, pflanzliche Gifte, Kampfgifte  
Typ: Aktiv, KN GP-Kosten: 1

Name: Gezielte Angriffe  
Beschr.: Ein Charakter, der dieses Talent beherrscht, darf vor einem Angriff seine Probe um 2 Punkte erschweren, wodurch das Schadensniveau der Waffe um 1 erhöht wird. Bei einer Meisterschaft darf er auch die Probe um 3 Punkte erschweren, um das Schadensniveau um 2 Punkte anzuheben, bei einer Perfektion darf er das Schadensniveau um 1 erhöhen, indem er die Angriffsprobe um 1 erschwert. Auf diese Weise darf das Schadensniveau nie um mehr als 2 Punkte angehoben werden. Alle diese Modifikatoren sind charakterbedingt.  
Typ: Passiv, GE GP-Kosten: 2

Name: Schmerzresistenz  
Beschr.: Erlaubt, einen Modifikator von 1, der aus Verletzungen rührt, zu ignorieren  
Typ: Passiv, KN GP-Kosten: 2

Name: Abrollen  
Beschr.: Erlaubt, beim Fallen 1 (Talent), 2 (meisterlich) oder 3 (perfekt) Fallmeter zu ignorieren.  
Typ: Passiv, GE GP-Kosten: 2

Name: Gefahrengespür  
Beschr.: Beim Berechnen der ersten Initiative im Initiativmodus wird die IN des Charakters um 1 erhöht.  
Typ: Passiv, IN GP-Kosten: 2

Name: [Zauber] wirken  
Beschr.: Dieses Talent muss für jeden Zauber, bei dem der Charakter den Bonus erhalten will, einzeln erlernt werden. Die GP-Kosten entsprechen der Komplexität des Zaubers. Man kann dieses Talent auch für ein Ritual etc. erlernen.  
Typ: Aktiv, IQ GP-Kosten: KX

#### 4.6 allgemeine Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile werden auf die gleiche Weise geschrieben wie Talente, so dass sich in der Notation kein ersichtlicher Unterschied ergibt. Genau wie die Talente unter 4.5 sind die folgenden Vor- und Nachteile unabhängig vom Szenario verfügbar. Eine negative Angabe bei den GP-Kosten zeigt an, dass es sich bei dem entsprechenden Eintrag um einen Nachteil handelt, positive GP-Kosten bezeichnen Vorteile

Name: Beidhändigkeit  
Beschr.: Der SC hat keine Haupthand und bekommt daher keine Mali für das Benutzen der falschen Hand. Ein SC ohne diesen Vorteil erleidet einen charakterbedingten Malus von 2 auf entsprechende Proben  
Typ: Passiv GP-Kosten: 1

Name: Fotografisches Gedächtnis  
Beschr.: Der Charakter kann sich alles, was er sieht, in kürzester Zeit genau einprägen. Dies erlaubt ihm nicht nur, sich wortgetreu an Schriftstücke und andere Dokumente zu erinnern, er kann außerdem alle Wissenstalente und Formeln mit einem um 1 verminderten Mindestwurf lernen und meistern  
Typ: Passiv GP-Kosten: 3

#### Sprachgenie

Der Charakter bekommt einen charakterbedingten Bonus von 3 auf alle Proben, die dazu dienen, eine Sprache zu erlernen  
Aktiv GP-Kosten: 1

Name: Allgemeinbildung  
Beschr.: Der Charakter ist extrem belesen oder kann sich viele Dinge merken, die er irgendwo aufschnappt, so oder so hat er ein gigantisches Allgemeinwissen. Das erlaubt ihm, fast jedes Wissenstalent zu improvisieren, d.h. er kann jederzeit vom SL eine Probe erbitten, die ihm zu einer Situation Zusatzinformationen gibt. Jedes Wissenstalent, welches dieser Charakter erlernt, gilt automatisch als gemeistert.  
Typ: Passiv GP-Kosten: 2

Name: Gutes Immunsystem  
Beschr.: Der Charakter hat ein besonders widerstandsfähiges Immunsystem. Dies erlaubt ihm, bei allen Widerstandsproben gegen Toxine und Krankheiten einen zusätzlichen Würfel zu werfen (auf diese Weise kann er sogar mehr als 5 Würfel würfeln)  
Typ: Passiv GP-Kosten: 2

Name: Überlebenswille  
Beschr.: Der Charakter hängt am Leben und ist nicht kleinzukriegen. Bei der Berechnung des überschüssigen Schadens, den er erleiden muss, um tot zu sein, wird seine Konstitution um 2 erhöht.  
Typ: Passiv GP-Kosten: 1

Name: Charmant  
Beschr.: Der Charakter hat eine unerklärliche Anziehungskraft auf das andere Geschlecht. Bei jeder sozialen Probe mit einem Wesen, mit dem er eine Beziehung führen könnte, bekommt er einen charakterbedingten Bonus von 2 (die Möglichkeit einer Beziehung wird hier biologisch betrachtet, den Bonus bekäme also auch ein charmanter 18-jähriger, wenn er mit einer 65-jährigen Nonne spräche. Bei Gleichgeschlechtlichen gibt es den Bonus aber nicht).  
Typ: Aktiv GP-Kosten: 2

Name: Überragende Reflexe  
Beschr.: Bei Überraschungsproben, der Berechnung der AI und beim Bestimmen der Handlungsreihenfolge im Initiativemodus wird die IN des Charakters um 1 erhöht.  
Typ: Passiv GP-Kosten: 3

Name: Natürliche Begabung [Talent]  
Beschr.: Der Charakter hat einen natürliche Begabung für eines der Talente, welche er zu Beginn des Spiels beherrscht. Jedes Mal, wenn er dieses Talent anwendet, bekommt er einen weiteren charakterbedingten Bonus von 2. Dieser Vorteil kann nur für ein Talent erworben werden  
Typ: Aktiv GP-Kosten: 3

Name: Angenehme Stimme  
Beschr.: Der Charakter hat eine sehr angenehme Stimme. Sowohl Singproben als auch soziale Proben, bei denen die Stimme zum Einsatz kommt, erhalten einen charakterbedingten Bonus von 1.  
Typ: Aktiv GP-Kosten: 2

Name: Magieresistenz 2  
Beschr.: Alle Zauberproben, die gegen den Charakter wirken, sind um 2 Punkte umweltbedingt erschwert. Man kann Magieresistenz auch für mehr GP erwerben, jeder weitere aufgewendete GP erschwert die Proben um 1 weiteren Punkt (Magieresistenz 3 kostet 2 GP, Magieresistenz 4 3 GP usw.). Magieresistenz wirkt gegen alle Zauber, auch gegen solche, welche der Charakter zulassen möchte (z.B. Heilzauber).  
Typ: Passiv GP-Kosten: 1

Name: Balance  
Beschr.: Der Charakter hat ein gutes Gefühl für Balance. Alle Proben, bei denen er die Balance halten muss (dazu gehören auch Springen und Parieren) erhalten einen charakterbedingten Bonus von 2.  
Typ: Aktiv GP-Kosten: 2

Name: Vitalität  
Beschr.: Der Charakter hat eine höhere Lebenskraft als andere Charaktere. Er bekommt 1 zusätzlichen Punkt in seinem Erschöpfungsschaden-Monitor  
Typ: Passiv GP-Kosten: 2

Name: Härte  
Beschr.: Dieser Vorteil entspricht dem Talent Abhärtung, kann aber mit diesem kombiniert werden. Er kann für 1 GP auch auf eine Umgebung spezialisiert erworben werden, aber nicht mehrmals  
Typ: Passiv GP-Kosten: 2

Name: Abhängigkeit  
Beschr.: Genauere Beschreibungen von Abhängigkeiten sind in 3.4.11 nachzulesen. Eine therapierte Abhängigkeit bringt ein Viertel des Suchtpotentials an GP, eine leichte ein Drittel, eine mittlere das halbe, eine schwere zwei Drittel und eine kritische das volle Suchtpotential der Substanz (alle abgerundet)  
Typ: Beides GP-Kosten: Var.

Name: Empfindlichkeit  
Beschr.: Eine Empfindlichkeit drückt aus, dass ein Charakter durch bestimmte Umstände (eine Substanz, zu der er Kontakt hat, die Gesellschaft bestimmter Personen, bestimmte visuelle Eindrücke o.ä.). Es wird nach Häufigkeit und Schwere der Empfindlichkeit unterschieden:  
Selten (1): Allergie gegen ein Metall, Empfindlichkeit bei extremen Klimaten  
Gewöhnlich (2): Allergie gegen häufige Pollen, Depressionen bei Regenerieren  
Häufig (3): Sonnenallergie, Allergie gegen Nässe  
Man kann auswählen, eine leichte (1), schwere (2) oder kritische (3) Empfindlichkeit zu haben. Eine leichte Empfindlichkeit bedeutet bei Erreichen der Situation, gegen die der Charakter empfindlich ist, einen charakterbedingten Malus von 1 auf

alle Proben (außer Widerstandsproben), eine schwere einen Malus von 2, eine kritische einen Malus von 3 und 1 Erschöpfungsschaden ohne Widerstandsprobe nach jeder Minute. Die Zahlen in Klammern hinter Häufigkeit und Schwere werden addiert und halbiert (abgerundet), das Ergebnis gibt an, wieviel GP die Empfindlichkeit einbringt.

Typ: Aktiv GP-Kosten: Var.

Name: Technische Unfähigkeit  
Beschr.: Ein Charakter mit diesem Nachteil kennt sich mit moderner Technologie nicht aus. Jede Probe, die er würfelt, ist um die KX des komplexesten dabei benutzten Geräts charakterbedingt erschwert.

Typ: Aktiv GP-Kosten: -3

Name: Pechvogel  
Beschr.: Karma kostet für diesen Charakter das doppelte wie für andere Charaktere.  
Typ: Passiv GP-Kosten: -2

Name: Bluttausch  
Beschr.: Der Charakter verfällt, sobald er in einem Kampf Blut sieht, in einen Bluttausch. Er muss dann solange weiterkämpfen, bis niemand mehr zum bekämpfen da ist – dies schließt Freunde mit ein!

Typ: Passiv GP-Kosten: -2

Name: Verlorene Gliedmaße  
Beschr.: Dem Charakter ist unwiederbringlich eine Gliedmaße abhanden gekommen, ein Arm oder ein Bein

Typ: Passiv GP-Kosten: -3

Name: Blind  
Beschr.: Der Charakter ist unheilbar blind.  
Typ: Passiv GP-Kosten: -3

Name: Fanatisch

---

Beschr.: Der Charakter giert nach ganz bestimmten Dingen – sei es, dass er Antiquitäten sammelt, alle alten Bauwerke fotografieren möchte oder in jeder Taverne das Bier probieren will. Immer, wenn er seinem Fanatismus entsprechen könnte, muss er eine WK (6) – Probe bestehen, wenn er es lassen will. Schafft er die Probe nicht, wird er seiner Passion folgen, wozu er sogar Gesetze oder sein Ansehen missachten wird. Dieser Nachteil bringt 2 GP, wenn der Charakter fanatisch Dinge sammeln will (und damit auch stehlen würde), ansonsten 1 GP.

Typ: Passiv GP-Kosten: -1/-2

Name: abstoßend

---

Beschr.: Der Charakter ist rüpelhaft, hässlich oder aus sonstigen Gründen nicht sozialfähig, daher erleidet er einen Modifikator von -2 auf alle sozialen Proben. Dieser Nachteil kann mehrfach gewählt werden.

Typ: Aktiv GP-Kosten: -2

Name: Unfähigkeit

---

Beschr.: Der Charakter ist unfähig, ein Talent auszuüben. Auf entsprechende Proben erleidet er einen charakterbedingten Malus von 3. Um eine Unfähigkeit loszuwerden muss er das Talent erlernen und bei Erfolg der Lernprobe 1 GP aufwenden (hat er kein GP zur Verfügung, gilt die Lernprobe automatisch als gescheitert).

Zu Spielbeginn dürfen Unfähigkeiten nur für Talente gewählt werden, die an nicht beherrscht und die 3 GP kosten (man darf aber auch aufsummieren. Also z.B. für 1 GP eine Unfähigkeit auf ein 2 GP-Talent und eine auf ein 1 GP-Talent wählen). Unfähigkeiten auf selbst erdachte Talente sind zu Spielbeginn nicht zulässig. Unabhängig davon, wieviele GP das Talent kostet, kostet es aber immer 1 GP, eine Unfähigkeit zu beseitigen.

Typ: Aktiv GP-Kosten: -1

## Teil 5: Über Szenarien

### 5.1 Grundsätzlicher Aufbau

Es gibt 4 Arten von Szenariobüchern: Reine Regelbücher, kombinierte Regel- und Hintergrundbücher, reine Hintergrundbücher und Tabellenbände.

Hintergrundbücher enthalten nur Texte, welche den Hintergrund eines Szenarios vorstellen. Meist sind sie ergänzend zu einem Regelsystem zu verstehen und sollen die Spielwelt dieses Szenarios vertiefen. Manche Hintergrundbände sind explizit Spielleitern vorbehalten, da sie Hintergrundinformationen enthalten, welche von den Spielern erst noch entdeckt werden sollen.

Tabellenbände enthalten fast nur Daten, die für eine Spielwelt interessant sind – Preislisten, Karten, Ortsbeschreibungen und anderes Informationslastige Material, welches es erlaubt, ein breiteres Repertoire an Orten, Gegenständen und sonstigem nutzen zu können. Tabellenbände ergänzen ebenfalls Regelbände.

Eine immer gleiche Struktur haben die Regelbände oder die Regelteile der kombinierten Bücher. Sie unterteilen sich in allgemein verfügbare und dem Spielleiter vorbehaltene Regelbände (wobei letztere eher selten sind). Spielleiterbände enthalten Talente, Zauber und andere Informationen, welche den SC und damit optimalerweise den Spielern nicht bekannt sind (beziehungsweise die nicht bei der ersten Charaktererstellung wählbar sein sollen).

Ein Regelwerk stellt zunächst kurz (oder bei kombinierten Werken etwas länger) den bespielten Hintergrund vor. Danach werden die regeltechnischen Daten vorgestellt – Umgebungen, Preislisten etc.

Zuletzt werden Besonderheiten der Spielwelt vorgestellt – Dimensionen, Technologien und andere außergewöhnliche Elemente der jeweiligen Spielwelt.

### 5.2 Rassen und Klassen

Rassen stellen die Auswahl der vom Spieler wählbaren Rassen dar.

Eine Rassenbeschreibung enthält folgende Daten:

GP-Kosten, Attributsänderungen, automatische Vor- und Nachteile, durchschnittliche Größe und

Gewicht eines Charakters dieser Rasse, die normale Tageszeit und Rastzeit (vgl. 3.4.9), die Reisegeschwindigkeit, den Rassenmodifikator der Lebenspunkte (vgl. 2.3) (vgl. und eine Beschreibung geltender Sonderregeln, seines Äußeren und seines Verhaltens.

Wenn eine Rasse Attributsänderungen mit sich bringt, dann heißt das, dass der entsprechende Wert immer als modifiziert gilt, es sei denn, er wird gesteigert. Eine Rasse kann also KN +1 haben, das bedeutet, dass bei jeder KN-Probe ein Würfel mehr geworfen wird, die Rasse zusätzliche Lebenspunkte hat usw., die Steigerungskosten bleiben aber so, als wäre die KN unmodifiziert. Attributsangaben in der Rassenbeschreibung beziehen sich immer auf die unmodifizierten Attribute. Solche Grenzen gelten nur bei der Charaktererschaffung. Rassen sind oft nach Geschlechtern getrennt, um entsprechende Unterschiede darzustellen.

*Beispiele:*

*männlicher Mensch (0 GP)*

*Attributsänderungen: keine*

*automatische Talente, Vor- und Nachteile: keine*

*Gewicht:  $45+5xKN - 160-10xKN$  kg*

*Größe:  $130+5xKN-10xKN-200$  cm*

*Tageszeit: 24 h*

*Rastzeit: 6 h*

*Reisegeschwindigkeit: 5 km/h*

*Rassenmodifikator: +4*

*Beschreibung: Ein männlicher Mensch ist ein aufrecht gehender humanoider Säuger mit 2 Armen und 2 Beinen, Händen mit 5 Fingern und Füßen mit 5 Zehen. Seine Hautfarbe variiert von sehr blassem Braun oder gar Rosa bis hin zu fast schwarzem Braun. Er ist am Kopf stark und am Rest des Körpers leicht behaart, meist blond, rot, braun oder schwarz.*

*männlicher Ork (10 GP)*

*Attributsänderungen: KN +1, IQ -1*

*automatische Talente, Vor- und Nachteile: gutes Immunsystem, abstoßend*

*Gewicht: 70-150 kg*

*Größe: 150-180 cm*

*Tageszeit: 24 h*

*Rastzeit: 6 h*

*Reisegeschwindigkeit: 7 km/h*

*Rassenmodifikator: +5*

*Beschreibung: Orks ähneln den Menschen, doch sind sie haariger und hässlicher. Ihre Züge sind rau und von 2 großen Hauern im Unterkiefer geprägt. Ihre Arme sind etwas länger als die des Menschen und sie gehen leicht gebückt, was ihnen unter Menschen den Ruf der Unterentwicklung eingebracht hat. Orkhaut ähnelt der eines Menschen, doch durch die dunklen Haare wirken Orks sehr duster.*

„Klassen“, also wählbare Ausbildungspakete, haben GP-Kosten (evtl nach Heimat getrennt), eine Liste der enthaltenen Talente, Vor- und Nachteile und eine Liste der Orte, in denen sie verfügbar sind. Man kann Ausbildungen nur zu Beginn des Spiels wählen, allerdings besteht regeltechnisch kein Unterschied zwischen jemandem, der ein Paket erwirbt, und einem Charakter, welcher alle enthaltenen Eigenschaften einzeln erwirbt (eventuell kann es sich dabei auch um eine rollenspielerische Errungenschaft handeln, z.B. einem Meisterabschluss in einem Handwerk).

### 5.3 Umgebungen

Umgebungen oder Heimaten sind die verschiedenen Zonen, die in der Spielwelt existieren. Dies kann eine Trennung von Staaten, Klimazonen, Welten, sozialen Bedingungen oder anderem sein. In einer vorgestellten Umgebung wird angegeben, welche Rassen dort leben (also gewählt werden können), eventuelle GP-Kosten, automatische Talente, Vor- und Nachteile. Außerdem kann es sein, dass Ausrüstungsteile in verschiedenen Umgebungen verschiedene Verfügbarkeiten oder Legalitäten haben.

### 5.4 Geld und Ausrüstung

In jedem Szenario gibt es Gegenstände. Dies kann bei einfachen Steinkeulen anfangen und über moderne Schnellfeuerwaffen bis hin zu Raumschiffen reichen. Jeder dieser Ausrüstungsgegenstände hat bestimmte Werte, und eventuell Zusatzregeln. Allen gemein ist (neben ST und KX) ihre Verfügbarkeit und ihr Preis. Der Preis wird in einer Währung angegeben, und daher wird im Szenario auch

angegeben, wieviele GP wieviel Geld einer Währung kostet. Diese kann zu Charakterbeginn gekauft werden.

### 5.5 Grimoire

Im Grimoire eines Szenariobuchs stehen alle verfügbaren magischen Formeln. Bei ihnen ist angegeben, welcher Vorteil erforderlich ist, damit ein Charakter den Zauber (das Ritual, etc.) wirken kann. Zusätzlich hat eine Formel Kosten und Verfügbarkeit, dies gibt an, wie gut sie gelernt werden kann.

Weitere Attribute einer Formel sind den Kapiteln über Magie zu entnehmen.

### 5.6 Charakterbögen

Charakterbögen können sich theoretisch beliebig unterscheiden, solange sie alle relevanten Daten aufnehmen können. Es gibt für jeden Charakter einen allgemeinen und einen szenariospezifischen Charakterbogen, man hat also meist 2 Bögen (wobei es einfache Szenarien gibt, welche mit einem einzigen Bogen auskommen, da sie wenig eigene Regeln besitzen).

Im Folgenden werden Einträge aufgeführt, die auf jedem (allgemeinen) Charakterbogen zu finden sein sollten:

Name – der Name des Charakters

Größe und Gewicht

GP – wieviele GP der Charakter noch ausgeben kann

Status und Ruf – der Status/Ruf des Charakters (zu Spielbeginn idR. 0)

Attribute – Hier kann man alle Attribute des Charakters eintragen

Talente – die Talente des Charakters. Ein M markiert eine Meisterschaft, ein P eine Perfektion und ein D eine Disziplinierung.

Formeln – nur für Magie praktizierende Charaktere interessant: Die Formeln, welche der Charakter beherrscht

Vor und Nachteile

Schadensmonitor – sowohl die Wunden aller Trefferzonen als auch der Erschöpfungsschaden sollte hier einzutragen sein

Ausrüstung – alles, was der Charakter bei sich trägt.