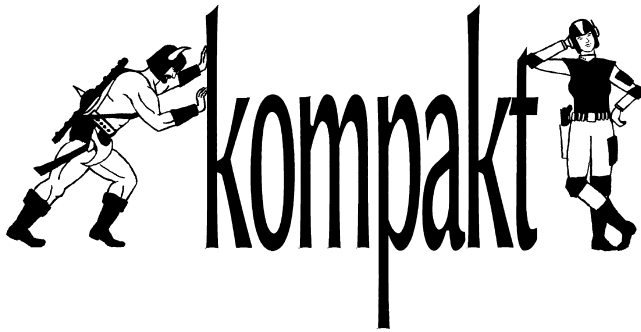




# Gaudium Ludendi



Carlos Schramer



© 2019 Carlos Schramer

Alle Rechte auf gewerbliche Verwertung vorbehalten. Druck, Vervielfältigung und Weitergabe, auch in digitaler Form, zu privaten Zwecken gestattet und ausdrücklich erwünscht.

Herstellung: Carlos Schramer  
Umschlag- und Rahmengestaltung: Carlos Schramer  
Satz und Layout: Carlos Schramer  
Lektorat: Marion Schramer  
Kontakt: [info@gaudiumludendi.de](mailto:info@gaudiumludendi.de)  
Internet: [www.gaudiumludendi.de](http://www.gaudiumludendi.de)



# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b> . . . . .	4	Temporäre Besonderheiten	18
		Mehr Details...	18
<b>Drei Arten von Regeln</b> . . .	5	...mehr Einflüsse . . . . .	20
		Was uns nicht umbringt...	21
<b>Grundregeln</b> . . . . .	6	Besser als gar nichts . . . . .	21
Die Helden... . . . . .	6	Schritt für Schritt . . . . .	22
...ihre Merkmale... . . . . .	6		
...und ihre Rolle . . . . .	7	<b>Hard-Core-Regeln</b> . . . . .	25
Nicht jeder ist gleich . . . . .	8	Zu viel auf einmal . . . . .	25
Der letzte Schliff . . . . .	9	Groß und klein . . . . .	25
Der Plan... . . . . .	10	Team vs. Team . . . . .	27
...die Chancen... . . . . .	10	Multitasking . . . . .	27
...und was daraus wird . . .	10	Noch mehr Details... . . . . .	28
Bist du sicher? . . . . .	11	...ganz nach Belieben . . . . .	30
Des einen Freud'... . . . . .	12	Junges Alien, alter Elf . . . . .	30
Mit vereinten Kräften . . . . .	12	Der Weg ist das Ziel . . . . .	31
Nicht mit mir, Junge! . . . . .	13	Puh, wie anstrengend! . . . . .	32
Weniger würfeln . . . . .	13	Ganz mein Ding . . . . .	33
<b>Erweiterungsregeln</b> . . . . .	16	<b>Abkürzungen</b> . . . . .	37
Tempus fugit . . . . .	16		
Jeder kommt mal dran . . . . .	16		
Das war ja krass! . . . . .	17	<b>Index</b> . . . . .	40



## Vorwort

Willkommen, lieber Leser, bei *Gaudium Ludendi – Kompakt*.

Mit diesem kleinen Dokument hältst du eine Zusammenfassung aller wichtigen Regeln von *Gaudium Ludendi*, dem Rollenspielsystem in Händen.

Bist du bereits ein alter Hase im Rollenspielgeschäft und gehörst zu den Spielern, die sich nur auf das Wesentliche konzentrieren wollen, so wird dir dieser Überblick sicherlich ausreichen, um an *Gaudium Ludendi* Spielsitzungen teilzunehmen oder diese zu leiten. Oder aber du lässt dich durch die folgenden Seiten einfach nur für deine eigenen Projekte inspirieren.

Wenn du dagegen noch nicht so viel Erfahrung mit Rollenspielen besitzt, es eher ausführlich liebst oder durch die Lektüre dieses Dokuments einfach nur Lust auf mehr bekommen hast, so solltest du dir das eigentliche Regelbuch *Gaudium Ludendi – Das kompakte Rollenspielsystem* zulegen. Es ist bei *BoD – Books on Demand* erschienen und kann unter [www.bod.de](http://www.bod.de) bestellt werden. In ihm findest du alle Informationen und Regeln im Detail beschrieben, mit zusätzlichen Hintergrundinformationen und vielen ausführlichen Erläuterungen und Beispielen.

So, und nun genug geplaudert. Legen wir endlich los...



## Drei Arten von Regeln

*Gaudium Ludendi* unterscheidet drei Arten von Regeln unterschiedlicher Komplexität, denen jeweils ein eigenes Kapitel gewidmet ist.

Welche der Regeln du und deine Freunde verwenden, liegt ganz bei euch, ihr müsst euch nur vor dem Abenteuer darauf einigen.

Oftmals kann es sinnvoll sein, zuerst mit den Grundregeln zu beginnen, und dann von Spielsitzung zu Spielsitzung immer mehr Regeln hinzuzunehmen.



**Grundregeln:** einsteigerfreundliche Regeln für schnelles Spielen zwischendurch, evtl. mit Kindern



**Erweiterungsregeln:** optionale Regeln, um das Spiel detailreicher zu gestalten



**Hard-Core-Regeln:** optionale Regeln für Freaks, die Wert auf komplexe Simulationen legen



# Grundregeln

## Die Helden...

Jeder **Spieler** verkörpert in einer *Gaudium Ludendi* Rollenspielsitzung die Rolle einer der Hauptfiguren oder auch **Spieler-Charaktere (SC)**, um welche sich die Geschichte drehen wird.

Alle übrigen Figuren, denen die Spieler-Charaktere während ihres Abenteuers begegnen, werden durch den **Spielleiter** verkörpert, weswegen sie auch als **Nicht-Spieler-Charaktere (NSC)** bezeichnet werden.

## ...ihre Merkmale...

Jeder Charakter wird durch verschiedene **Merkmale (MM)** bestimmt.

Manche Merkmale sind einfach nur Beschreibungen, um sich eine Vorstellung vom Cha-

rakter machen zu können, andere wiederum sind mit gewissen Regelmechanismen verbunden, die während des eigentlichen Spiels zum tragen kommen.

Du kannst alle Merkmale auf handlichen Karteikarten festhalten, damit du sie während des Spiels immer griffbereit hast und bei Bedarf dem Spielleiter bequem über den Tisch reichen kannst.

Vordrucke zum Kopieren, für den privaten Gebrauch, findest du im vollständigen Regelbuch *Gaudium Ludendi – Das kompakte Rollenspielsystem* oder zum Herunterladen auf [www.gaudiumludendi.de](http://www.gaudiumludendi.de).


Letztere sind als bequemes PDF-Formular gestaltet. Du kannst es am Computer ausfüllen, ausdrucken und die einzelnen Karteikarten ausschneiden.





## ...und ihre Rolle

Jeder Charakter wird in *Gaudium Ludendi* durch seine **Rolle (RO)** beschrieben. Diese fasst in kurzen, prägnanten Stichwörtern all jene Merkmale zusammen, welche die Figur zu genau der Person machen, die sie eben ist, d. h. ihre Fähigkeiten definieren und ihre Handlungsweise prägen.

Es müssen mindestens folgende Informationen enthalten sein:

 **Kultur/Spezies (K/S):** Alter, Spezies, Geschlecht, Kultur, Schulbildung, sozialer Stand, Gegend der Herkunft (bei Tieren eher der Lebensraum)

 **Hauptbeschäftigung (HB):** genau ein Beruf oder eine Lebensweise, um sich sein täglich Brot zu verdienen

 **Nebenbeschäftigung (NB):** mehrere Hobbys, Nebenjobs oder sonstige Interessen

Diese Wissensgebiete (WG) sind für die Regelmechanismen von *Gaudium Ludendi* relevant, denn sie beschreiben, womit sich der Charakter beschäftigt und in welchen Bereichen des Lebens er sich auskennt.

Darüber hinaus kannst du die Stichwörter noch zusätzlich mit Adjektiven ausschmücken, um die wichtigen Aspekte der Persönlichkeit, und damit der Verhaltensweise, deines Charakters deutlich zu machen.

Einzelne Aspekte, welche für das Spiel nicht relevant sind, kannst du nach Abstimmung mit dem Spielleiter auch weglassen. So wäre es z. B. unsinnig, darauf hinzuweisen, dass der Charakter von der Spezies »Mensch« ist, wenn sowieso alle oder zumindest die meisten Personen im Abenteuer Menschen sind.

Auch kannst du oft das Geschlecht des Charakters in der Spezies- oder Berufsbezeichnung verpacken, anstelle es extra aufzuführen, also »Bäckerin« anstelle von »weiblicher Bäcker« oder »Zwergin« anstelle von »weiblicher Zwerg«.



## Grundregeln

Menschen (Jahre)	Merkmale	Tiere	Merkmale
Greis (71–∞)	1 K/S 1 HB 3 NB	Altes Tier	1 K/S 1 HB 1 NB
Ältere Person (51–70)	1 K/S 1 HB 2 NB	Tier	1 K/S 1 HB –
Mittleres Alter (31–50)	1 K/S 1 HB 2 NB	Jungtier	1 K/S 1 HB –
Erwachsener (18–30)	1 K/S 1 HB 2 NB	Tierkind	1 K/S – –
Jugendlicher (13–17)	1 K/S 1 HB 2 NB	Tierbaby	1 K/S – –
Kind (8–12)	1 K/S – 2 NB		
Kleinkind (3–7)	1 K/S – 1 NB		
Baby (0–2)	1 K/S – –		

Tabelle 1: Alterskategorien

Was das Alter des Charakters anbelangt, so kann man natürlich die exakten Jahre angeben. Für das Rollenspiel reichen aber meistens ein paar grobe Kategorien aus. Die Kategorien, die bei *Gaudium Ludendi* verwendet werden, sind in Tabelle 1: Alterskategorien aufgelistet. Sie bestimmen, welche Merkmale (Kultur/Spezies, Hauptbeschäftigung, Nebenbeschäftigungen) dein Charakter in diesem Alter besitzen darf.

**Beispiel:** »Captain Turon Vent, der berühmte Weltraumpirat (HB), besessene Glücksspieler (NB) und verführerische Casanova (NB) mittleren Alters aus den Mars-Kolonien (K/S)«

**Beispiel:** »Aphidas, ein jugendlicher Zentaur (K/S), heißsporniger Krieger (HB), Jäger (NB) und wilder Lautenspieler (NB) von der antiken Peloponnes (K/S)«

**Beispiel:** »Ein altes Hyänen-Weibchen (K/S), Aasfresserin (HB) und Jägerin (NB) aus der Steppe Afrikas (K/S)«

**Beispiel:** »Marie-Claire, eine heimliche Fassadenkletterin (HB), hübsche Disco-Queen (NB) und Kunstkennerin (NB) aus der gebildeten Pariser Oberschicht (K/S)«

### Nicht jeder ist gleich

Nicht alle Menschen sind gleich. Das gilt natürlich auch für die Charaktere. Sind sie au-





ßerdem noch von unterschiedlicher Spezies, mit abweichenden körperlichen und geistigen Eigenschaften, so muss dies ebenfalls berücksichtigt werden.

Deshalb darfst du für deinen Helden sogenannte **Besonderheiten (BS)** festlegen, aufgrund derer er sich von einem gewöhnlichen Menschen unterscheidet, und die seine Handlungsmöglichkeiten erweitern oder einschränken.

Hierbei musst du jedoch für jede Besonderheit, die für ihn von Vorteil ist, zum Ausgleich auch eine hinzufügen, welche ihm Nachteile einbringt.

Die wichtigsten Besonderheiten kannst du als Adjektive in die Beschreibung der Rolle aufnehmen. Für solche, die sich aus der Spezies ergeben, reicht es in der Regel aus, dass die Spezies an sich erwähnt wird. Besonderheiten allerdings, die sich auf Grund der individuellen Veranlagung oder dem bisherigen Lebensweg des Charakters ergeben, können auch explizit erwähnt werden, z. B. »blinder Flötenspieler« oder »starker Polizist«.

## Der letzte Schliff

Nachdem du dir zusammen mit dem Spielleiter über die Rolle deines Charakters klar geworden bist, solltest du dir Gedanken über folgende beschreibende Details und den Hintergrund deines Charakters machen.



**Persönliches:** Spitzname, Titel, Vorname, Familienname, Größe, Gewicht, Erscheinung (Aussehen, Auftreten), Persönlichkeit (Verhaltensweise, psychische Eigenarten, Lebenseinstellung)



**Ausrüstung:** Kleidung, Geld, Ausweise, Proviant, Waffen, Rüstungen, Werkzeuge, ...



**Sonstiger Besitz:** Konten, Immobilien, Ländereien, Wertpapiere, Firmen, Fahrzeuge, ...



**Hintergrund:** Religion, Ziele, Lebenslauf, Familie, Freunde, ...

## Der Plan...

Immer wenn dein Charakter etwas tun will, das Einfluss auf den weiteren Verlauf des Abenteuers hat, so wird mit folgendem Regelmechanismus ermittelt, welche konkreten Konsequenzen sich aus dieser **Aktion (AK)** ergeben:

- ✓ Der Spielleiter ermittelt die **Erfolgschance (EC)** für das Gelingen der Aktion als Prozentzahl (siehe Abschnitt *...die Chancen...* auf dieser Seite).
- ✓ Der Spieler oder der Spielleiter verwenden diese Prozentzahl um mit Hilfe eines Würfelwurfes, dem **Erfolgswurf (EW)**, zu bestimmen, ob die Aktion erfolgreich war oder nicht (siehe Abschnitt *...und was daraus wird* auf Seite 10).
- ✓ Der Spielleiter überlegt sich, welche Auswirkungen dieses Resultat auf den weiteren Verlauf der Handlung hat, und beschreibt es den Spielern.

## ...die Chancen...

Wie hoch die **Erfolgschance (EC)** ist, hängt in den Grundregeln von *Gaudium Ludendi* von der Rolle deines Charakters ab, sowie von den äußeren Umständen. Dies wird in Tabelle 2: *Erfolgschancen* zusammengefasst.

## ...und was daraus wird

Steht die Erfolgschance fest, wird das Ergebnis der Aktion mit Hilfe eines **Erfolgswurfes (EW)** bestimmt.

Hierzu wirfst du zwei unterschiedlich markierte, **zehnseitige Würfel (W10)**. Zusammen werden sie auch als **hundertseitiger Würfel (W100)** oder **Prozentwürfel (W%)** bezeichnet.

Diese Würfel sind mit den Zahlen 0 bis 9 beschriftet. Der eine repräsentiert die Zehnerstelle einer zweistelligen Zahl, der andere die Einerstelle. Welcher Würfel welche Stelle darstellt, musst du vor dem Wurf festgelegt. Auf diese Weise entstehen Zahlen zwischen 00 und 99.



Umstand	EC
Aktion nicht möglich (Baby/Tierbaby, keine Erfahrung, Werkzeug fehlt, Spezies/Besonderheit stört, ...)	0% <sup>1</sup>
Tätigkeit Teil einer NB	50% <sup>1</sup>
Tätigkeit Teil der HB	
- Jugendl. Personen, Jungtiere	50% <sup>1</sup>
- Alte Personen, alte Tiere	50% <sup>1</sup>
- Sonstige Charaktere	100% <sup>1</sup>
Tätigkeit Teil von K/S	
- (Klein-)Kinder, Tierkinder	50% <sup>1</sup>
- Alte Personen, alte Tiere	50% <sup>1</sup>
- Sonstige Charaktere	100% <sup>1</sup>
Aktion deutlich schwieriger (improvisiertes Werkzeug, Spezies/Besonderheit stört, ...)	-50% <sup>2</sup>
Aktion typisch	±0% <sup>2</sup>
Aktion deutlich einfacher (magisches Werkzeug, Spezies/Besonderheit hilft, ...)	+50% <sup>2</sup>

<sup>1)</sup> Eine passende EC auswählen  
<sup>2)</sup> Zur gewählten EC addieren

Tabelle 2: Erfolgchancen

**Beispiel:** Zeigt der Würfel der Zehnerstelle eine 1 und der der Einerstelle eine 7, so ergibt dies ein Würfelergbnis von 17. Bei einer 0 und einer 5 ist das Ergebnis 5, und bei einer 9 und einer 0 ist es 90.

Zu diesem Wert wird nun noch die vorher festgelegte Erfolgchance addiert. Ist das Endergebnis größer oder gleich **100**, so war die Aktion von **Erfolg** gekrönt. Dein Charakter hat sein Ziel erreicht. Ist die Zahl kleiner als **100**, so handelt es sich um einen **Misserfolg**.

## Bist du sicher?

Wenn dein Charakter die Schwierigkeit seiner Aktion kennt und das Ergebnis mitbekommt, so nennt dir der Spielleiter die Erfolgchance und lässt dich den Erfolgswurf selbst durchführen.

Kennt dein Charakter nicht alle äußeren Umstände, die seine Aktion beeinflussen, so ermittelt der Spielleiter die Erfolgchance im Geheimen und lässt dich lediglich den W100 werfen. Danach teilt er dir das Ergebnis mit.

Manchmal sind die Auswirkungen deiner Aktion aber nicht sofort sichtbar. In diesem Fall behält der Spielleiter für sich, ob deine Aktion erfolgreich war, oder er führt den Er-



## Grundregeln

folgswurf gleich selbst im Geheimen durch, ohne dir irgend etwas zu sagen.

### Des einen Freud'...

Wenn sich deine Aktion gegen einen anderen Charakter richtet, so können auch dessen Ausrüstung, Spezies und Besonderheiten die Schwierigkeit deines Erfolgswurfes modifizieren. *Gaudium Ludendi* nennt dies **Widerstandsfähigkeit (WF)**.

Dabei verschlechtern Umstände, die deinem Gegner einen Vorteil verschaffen, deine eigene Erfolgswahrscheinlichkeit um **-50%** und solche, die für ihn von Nachteil sind, verbessern sie um **+50%**.

Intensität	EC
Schwach (Allergieauslöser)	0%
Mittel (ermüdende Tätigkeit, Sonnenbrand)	50%
Stark (ansteckende Krankheit)	100%
Extrem (tödliches Pfeilgift)	150%

Tabelle 3: *Umwelteinflüsse*

Auch die Umwelt selbst kann Einfluss auf deinen Cha-

rakter haben, z. B. das heiße Klima der Wüste, das den Wanderer zusätzlich erschöpft, oder das Gift, das dem Opfer eingeflößt wurde und gegen welches der Körper nun Widerstand leisten muss.

Der Spielleiter führt in diesem Fall einen Erfolgswurf durch, dessen Erfolgswahrscheinlichkeit von der Intensität der Situation abhängt (siehe Tabelle 3: *Umwelteinflüsse*). Und auch auf diese Chancen darfst du die Widerstandsfähigkeit deines Charakters gegenüber den entsprechenden Einflüssen anrechnen.

### Mit vereinten Kräften

Manchmal haben eurer Charaktere nur dann eine Chance, eine Aufgabe zu bewältigen, wenn sie all ihre Kräfte vereinen, z. B. um gemeinsam zu versuchen, einen schweren Felsbrocken vor dem Tunnelingang wegzurollen.

Bei solchen **koordinierten Aktionen (KA)** würfeln alle Beteiligten unabhängig voneinander ihren Erfolgswurf und addieren ihre Ergebnisse.



Ist diese Summe größer oder gleich **100**, ist die Aktion gelungen, andernfalls war es ein Misserfolg.

## **Nicht mit mir, Junge!**

Kommt es zu Situationen, in welchen dein Held etwas tun möchte, während gleichzeitig auch ein anderer Charakter handelt, und haben diese Aktionen keinen direkten Einfluss auf die Leistungsfähigkeit des jeweils anderen, z. B. bei einem Pistolenduell, wo es im Wesentlichen darauf ankommt, wer zu erst schießt, so würfelt ihr einfach beide eure ganz normalen Erfolgswürfe, wie bereits beschrieben, und ermittelt unabhängig voneinander die jeweiligen Ergebnisse. Derjenige mit dem höheren Wert agiert dabei zuerst.

Versuchen dein Held und sein Gegner jedoch, gegenseitig die Aktion des jeweils anderen zu vereiteln und gleichzeitig das eigene Ziel zu erreichen, z. B. beim Tauziehen oder Fechten, wird die Situation durch ein **Kräfte messen (KM)** entschieden.

Jeder von euch führt hierzu einen Erfolgswurf durch und ermittelt sein individuelles Ergebnis. Da sich die Charaktere jedoch auf zwei Dinge gleichzeitig konzentrieren müssen, die Aktion des Gegners und die eigene, wird nur die halbe Erfolgchance zum Wurf addiert.

Erzielst du dabei einen Erfolg, und dein Gegner einen Misserfolg, so setzt sich dein Charakter durch und erreicht sein Ziel. Im umgekehrten Fall gewinnt dein Gegner. Habt ihr beide einen Misserfolg (Ergebnis  $< 100$ ), so entsteht ein Unentschieden, bei welchem keiner von euch irgend einen Fortschritt zu verzeichnen hat. Würfelt ihr dagegen beide einen Erfolg (Ergebnis  $\geq 100$ ), so handelt es sich ebenfalls um ein Unentschieden, wenn möglich aber in Form einer Win-Win-Situation.

## **Weniger würfeln**

Du wirst sicher schon gemerkt haben, dass der Erfolgswurf bei einer Erfolgchance von 0% niemals den Wert **100**



## Grundregeln

erreichen kann, egal was du würfelst. Bei einer Erfolgchance von 100% oder größer wirst du dagegen niemals weniger als 100 würfeln.

Spielt ihr nur nach den Grundregeln kannst du als Spielleiter deshalb in diesen Fällen gleich ganz auf das Würfeln verzichten und beim Beschreiben der weiteren Geschehnisse von einem **sicheren Erfolg** oder **sicheren Misserfolg** ausgehen. Es sei denn, du möchtest die Spieler durch den dennoch ausgeführten Erfolgswurf vorerst im Unklaren über Situation und Ergebnis lassen.

Die einzigen Fälle, die hier noch übrig bleiben, sind eine Erfolgchance von 50%, sowie, aufgrund von Halbierungen beim Kräftenessen, 25% oder 75%. Auch diese Fälle lassen sich recht gut ohne Würfeln entscheiden.

Das kann ganz praktisch sein, wenn ihr mit kleineren Kindern spielt oder unterwegs seid und keine vernünftige Unterlage zum Würfeln vorfindet, z. B. wenn ihr *Gaudium Ludendi* für **Live Action Role-Playing Game (LARP)** verwendet.

Bei einer Chance von 50% kannst du z. B. eine Münze werfen. Bei Kopf hat dein Charakter Erfolg, bei Zahl misslingt ihm die Aktion.

Oder aber du spielst mit dem Spielleiter Schere-Stein-Papier. Gewinnst du, gelingt auch die Aktion deines Charakters. Gewinnt der Spielleiter, versagt dein Charakter.

Auch die beiden anderen Wahrscheinlichkeiten lassen sich auf diese Weise abhandeln. Bei einer Chance von 25% musst du zweimal hintereinander gewinnen, um erfolgreich zu sein. Bei 75% hast du stattdessen einen zweiten Versuch, wenn es beim ersten nicht klappt.

Handelt es sich um ein Kräftenessen, so geht dein Gegner unabhängig von dir genauso vor. Hat nur einer von euch Erfolg, gewinnt derjenige das Kräftenessen. Schafft es keiner von euch oder schafft ihr es beide, so endet die Situation in einem Unentschieden.

Auch eine koordinierte Aktion könnt ihr auf diese Weise entscheiden. Dabei addiert ihr lediglich die Erfolgchancen al-



ler Beteiligten. Ist diese Summe größer oder gleich **100**, ist die Aktion automatisch gelungen, andernfalls werfen alle Beteiligten eine Münze bzw. spielen mit dem Spielleiter oder einem anderen Spieler Schere-Stein-Papier.

Abhängig von der aufsummierten Erfolgchance, müsst ihr dabei eine Mindestanzahl von Einzelsiegen erringen, damit auch die gesamte Aktion

als erfolgreich gilt (siehe Tabelle 4: *Nötige Einzelerfolge*).

<b>Erfolge</b>	<b>bei EC Summe</b>	
0		100%
1		50%
2	0%	-50%
3	-100%	-150%
4	-200%	-250%
...	...%	...%

Tabelle 4: *Nötige Einzelerfolge*



## Erweiterungsregeln

### Tempus fugit

Um auf möglichst unkomplizierte Weise zu bestimmen, wie viel Zeit in der Spielwelt ungefähr vergangen ist, unterscheidet *Gaudium Ludendi* verschiedene, grob eingeteilte **Zeitspannen (ZS)**. Diese sind in Tabelle 1: *Zeitspannen* aufgelistet.

### Jeder kommt mal dran

Wenn eure Charaktere gleichzeitig handeln, und es dabei auf die Reihenfolge der Aktionen ankommt, kann der Spielleiter die Szene in eine oder mehrere **Aktionsrunden (AR)** einteilen. Die Zeitspanne hängt dabei von der jeweiligen Situation ab (siehe Abschnitt *Tempus fugit* auf dieser Seite).

Während einer Runde kann jeder Charakter genau eine Ak-

tion ausführen. Dabei muss es sich nicht zwangsläufig nur um eine Bewegung oder einen Gedankengang handeln. Es kann auch eine ganze Serie von Tätigkeiten sein, die aber schlussendlich zu einem einzelnen Ergebnis führt. Und eben dieses bestimmst du dann auch am Ende der Aktionsrunde mit Hilfe eines Erfolgswurfes.

Die daraus resultierende Zahl bestimmt dabei nicht nur, ob dein Held erfolgreich war, sie legt auch für alle involvierten Charaktere die Reihenfolge des Handelns fest.

Die Auswirkungen des höchsten Erfolgswurfes werden zuerst ermittelt. Wenn die übrigen Charaktere daraufhin noch in der Lage sind, ihre eigenen Aktionen auszuführen, kommt der nächsthöhere Wurf an die Reihe usw.





Zeitspanne	Dauer	Beispiele
Extrem lang	3 Jahre, (Ausbildung)	Planung und Bau eines Hauses, Abschließen einer Ausbildung, ...
Sehr lang	3 Monate, (ein Quartal)	Schmieden eines Plattenharnisches, Sanierung einer Wohnung, ...
Lang	5 Tage, (eine Arbeitswoche)	Schmieden eines Schwertes, Einüben einer Choreographie, Auskurieren einer Verletzung, ...
Mittel	5 Stunden, (halber Arbeitstag)	Brauen eines Trankes, Jagen von Wild, Durchführen einer Autopsie, ...
Kurz	10 Minuten	Schnelles Durchsuchen eines Raumes, Schreiben eines Briefes, Singen eines Liedes, ...
Sehr kurz	10 Sekunden	Sprechen eines Zaubers, Knacken eines Schlosses, Bekämpfen eines Gegners, ...

Tabelle 1: Zeitspannen

## Das war ja krass!

Zeigt dein Würfel bei einem Erfolgswurf eine Zahl zwischen **95** und **99**, noch bevor du die Erfolgchance hinzu gezählt hast, so hat dein Charakter einen **Glückstreffer (GT)** erzielt, einen sicheren Erfolg. Würfelst du dagegen eine Zahl zwischen **0** und **4**, so widerfährt ihm ein **Missgeschick (MG)**. Die Aktion misslingt auf jeden Fall, selbst wenn das Ergebnis nach addieren der Erfolgchance größer oder gleich **100** wäre.

Wenn ihr diese optionale Regel verwendet, müsst ihr in

den Grundregeln auch dann würfeln, wenn die Erfolgchance **0%** oder kleiner bzw. **100%** oder größer ist.

Ein Glückstreffer bei einer koordinierten Aktion bedeutet, dass die Aktion auf jeden Fall von Erfolg gekrönt ist, egal was die übrigen Beteiligten würfeln. Ein Missgeschick bedeutet hingegen, dass die Aktion auf jeden Fall scheitert. Wird in der Gruppe beides gewürfelt, heben sich beide Ergebnisse auf und werden bei der weiteren Bewertung der Aktion nicht berücksichtigt.

Erzielst du einen Glückstreffer bei einem Kräftemessen,

gewinnst du automatisch, es sei denn, dein Gegner würfelt selbst einen Glückstref-fer. In diesem Fall ist es ein Unentschieden. Widerfährt dir ein Missgeschick, verlierst du das Kräfteressen sicher, es sei denn, dein Gegner erleidet ebenfalls ein solches. Dann zählt es auch hier als Unentschieden.

### Temporäre Besonderheiten

Wenn sich der Zustand deines Charakters während des Spiels ändert, so kannst du die Auswirkungen als **temporäre Besonderheiten (TB)** notieren.

Dies sind zusätzliche Merkmale, die zeitweilig die Handlungsmöglichkeiten einschränken, z. B. Krankheiten, erweitern, z. B. Doping-Mittel, oder dem Charakter neues Wissen und neue Fertigkeiten verleihen, z. B. mächtige Zauber.

Jede temporäre Besonderheit besitzt eine **Wirkungsdauer (WD)**, welche die Bedingung beschreibt, die erfüllt

sein muss, damit die Besonderheit wieder verschwindet. Dies kann neben einer Zeitspanne (siehe Abschnitt *Tempus fugit* auf Seite 16) auch ein bestimmtes Ereignis sein.

Die Wirkungsdauer wird hinter der temporären Besonderheit in eckigen Klammern notiert, z. B. »in Frosch verwandelt [bis geküsst]« oder »betrunken [5 Stunden]«.

### Mehr Details...

Wenn du die Fähigkeiten deines Charakters auf eine differenziertere Weise beschreiben willst, kannst du den einzelnen Wissensgebieten der Rolle unterschiedliche **Erfahrungsstufen (ES)** zuordnen.

K/S	HB/NB	ES
	Legende	175%
	Großmeister	150%
	Meister	125%
Ab Jugendl.	Profi	100%
Kind/Greis	Amateur	75%
Kleinkind	Fortgeschrittener	50%
	Anfänger	25%
Baby	unfähig	0%

Tabelle 2: *Erfahrungsstufen*



Menschen (Jahre)	K/S	HB	NB	NB	NB	Tiere	K/S	HB	NB
Greis (∞-71)	75%	100%	100%	75%	50%	Altes Tier	75%	75%	50%
Ältere Person (70-51)	100%	125%	100%	75%	-	Tier	100%	100%	-
Mittleres Alter (50-31)	100%	125%	75%	75%	-	Jungtier	75%	50%	-
Erwachsener (30-18)	100%	100%	75%	50%	-	Tierkind	50%	-	-
Jugendlicher (17-13)	100%	25%	75%	50%	-	Tierbaby	0%	-	-
Kind (12-8)	75%	-	50%	50%	-				
Kleinkind (7-3)	50%	-	25%	25%	-				
Baby (2-0)	0%	-	-	-	-				

Tabelle 3: *Erfahrungsverteilung*

Wie der Name schon sagt, beschreiben diese Prozentzahlen, wie viel Erfahrung und Übung, sich der Charakter in seiner Kultur, Hauptbeschäftigung und Nebenbeschäftigungen angeeignet hat.

Aus Tabelle 2: *Erfahrungsstufen* kannst du, abhängig von der Art des Wissens, ablesen, welche Leistung du von den einzelnen Erfahrungsstufen erwarten kannst.

Da du bei Verwendung dieser Option bereits beim Erschaffen des Charakters nicht nur festlegst, dass die Rolle ein bestimmtes Wissensgebiet umfasst, sondern auch wie gut der Charakter sich darin auskennt, stellt *Gaudium Ludendi* mit Tabelle 3: *Erfahrungsverteilung* eine alternative Methode zur Verfügung, um die Erfah-

rungsstufen, abhängig vom Alter des Charakters, innerhalb der Rolle zu verteilen.

Bei einem Erfolgswurf bestimmst du die Erfolgchance nicht wie in Abschnitt ...*die Chancen...* auf Seite 10 beschrieben, sondern verwendest direkt die Erfahrungsstufe aus der Kultur/Spezies, Hauptbeschäftigung oder Nebenbeschäftigung, die du für den Wurf heranziehst. Die Erfahrungsstufen notierst du innerhalb runder Klammern hinter dem jeweiligen Merkmal auf den Karteikärtchen.

**Beispiel:** »Rolf, ein Junge der *Detektiv-Bande* ›Drei \$\$\$‹ (50%), *akribischer Briefmarkensammler* (50%) und *Gymnasiast aus der reichen Hamburger Oberschicht* (75%)«



## Erweiterungsregeln

Situation	Besonderheit	Werkzeug	MF
Automatisch	Extrem stark ausgeprägt (1% aller Erwachsenen)	Selbsttätig	+100%
Routine	Sehr stark ausgeprägt (4% aller Erwachsenen)	Magisch	+50%
Einfacher	Stärker ausgeprägt (21% aller Erwachsenen)	Gut	+25%
Typisch	Typisch für Menschen (48% aller Erwachsenen)	Typisch	±0%
Schwieriger	Schwächer ausgeprägt (21% aller Erwachsenen)	Schlecht	-25%
Fordernd	Sehr schwach ausgeprägt (4% aller Erwachsenen)	Improvisiert	-50%
Absurd	Extrem schwach ausgeprägt (1% aller Erwachsenen)	Beschädigt	-100%
Unmöglich	Fehlende Eigenschaft	Fehlt	-(kein EW)

Tabelle 4: *Modifikatoren*

### ...mehr Einflüsse

Ist die Tätigkeit einfacher oder schwieriger als bei einer typische Situation auf diesem Gebiet, so musst du zur Erfolgchance noch einen oder mehrere entsprechende **Modifikatoren (MF)** addieren (siehe Tabelle 4: *Modifikatoren*).

Auch jeder Besonderheit des Charakters ordnest du einen solchen Modifikator zu, abhängig davon, wie ausgeprägt sie im Vergleich zum normalen Menschen ist. Diese Modifikatoren werden dann ebenfalls zur Erfolgchance addiert, wenn die entsprechenden Besonderheiten in der jeweiligen Situation relevant sind.

Bei der Erschaffung des Charakters musst du lediglich dar-

auf achten, dass die Summe der Modifikatoren aller Besonderheiten genau **0%** ergibt.

Die Zahlen notierst du innerhalb runder Klammern hinter dem jeweiligen Merkmal auf den Karteikärtchen.

**Beispiel:** »sehr große musische Begabung (+50%)«

Auch temporäre Besonderheiten können einen Modifikator besitzen. Je nach Art der Besonderheit kann dieser sogar der Erfahrungsstufe eines zusätzlichen Wissensgebietes in der Rolle des Charakters entsprechen.

Die Wirkungskdauer kann dabei eine Zahl enthalten, welche die Anzahl an Punkten beschreibt, um welche sich der



Modifikator in Richtung Normalzustand, d. h.  $\pm 0\%$  verändert, sobald die angegebene Bedingung erfüllt ist. Nach diesem Zeitpunkt ist die Besonderheit immer noch vorhanden, besitzt aber eine geringere Auswirkung auf die Erfolgswürfe.

Erst wenn der Modifikator komplett auf  $\pm 0\%$  gesunken ist, verschwindet die temporäre Besonderheit ganz.

**Beispiel:** »sehr stark motiviert (+50%) [-25%/5 h]«

**Beispiel:** »»meisterlicher Kunstschmied (175%)« durch Zauberspruch [bis Sonnenuntergang]«

## Was uns nicht umbringt...

Das Training deines Helden kann dessen **Widerstandsfähigkeit (WF)** gegen Einflüsse erhöhen, welchen er aufgrund eines Wissensgebietes des öfteren ausgesetzt ist.

Um dem Rechnung zu tragen, ermittelst du aus der Erfahrungsstufe des jeweiligen

Wissensgebietes einen entsprechenden Modifikator, den dein Gegner von seiner Erfolgchance abziehen muss:

Kommt es häufig vor, dass dein Charakter diesem Einfluss ausgesetzt ist, so beträgt der Modifikator die halbe Erfahrungsstufe, ist dies nur ab und zu der Fall, so ist es nur ein Viertel.

## Besser als gar nichts

Zählt eine Aktion nicht zu den Tätigkeiten, mit welchen sich dein Charakter tagtäglich beschäftigt, so kann der Spielleiter dir dennoch einen Erfolgswurf erlauben.

Ähneln die Aktion zumindest einer typischen Tätigkeit aus dem Bereich eines erlernten Wissensgebietes oder kommt sie darin zwar nicht tagtäglich, aber doch von Zeit zu Zeit zum Einsatz, so ergibt sich die Erfolgchance deines Wurfs lediglich aus der Hälfte der jeweiligen Erfahrungsstufe. Befasst sich die Rolle allerdings auch nicht ansatzweise mit der geplanten Tätigkeit, so gehst du von der Erfahrungs-



## Erweiterungsregeln

stufe 0% aus. Ein Erfolgswurf ist in diesem Fall aber nur erlaubt, wenn die Handgriffe und Gedankengänge simpel genug sind, um auch ohne Übung ausgeführt zu werden.

### Schritt für Schritt

Manche Aufgaben musst du nicht auf einen Schlag bewältigen, sondern kannst dich ihnen Schritt für Schritt nähern.

In solchen Fällen zählt ein Erfolgswurf der ein Ergebnis kleiner als 100 liefert, nicht als Misserfolg, sondern als **Teilerfolg (TF)**.

Erfolgswurf	Erfolg
$\infty$ -100	100%
99-97	90%
96-94	80%
93-91	70%
90-88	60%
87-85	50%
84-82	40%
81-79	30%
78-77	20%
76-75	10%
74-- $\infty$	0%

Tabelle 5: *Teilerfolg*

Aus der ermittelten Zahl lässt sich mithilfe von Tabelle 5: *Teilerfolg* ablesen, zu wie viel Prozent das gesteckte Ziel erreicht wurde.

Wenn es, logisch betrachtet, Sinn ergibt, darfst du in der nächsten Aktionsrunde erneut dein Glück versuchen und das neue Würfelergebnis einfach zum bisherigen hinzu addieren. Dies kannst du so lange wiederholen, bis du endlich eine Summe von 100% erreicht und damit deine Aufgabe vollständig bewältigt hast, oder die Situation keine Wiederholung mehr zulässt.

Ereilt dich bei einem der Würfe jedoch ein Missgeschick, entscheidet der Spielleiter, ob der bisherige Erfolg ganz oder teilweise zunichte gemacht wurde, oder ob das bisher Erreichte bestehen bleibt.

Unabhängig von deinem Würfelergebnis, kann es vorkommen, dass du vor Abschluss der Arbeit unterbrochen wirst. Dann notierst du die noch fehlenden Prozentpunkte als Malus einer temporären Besonderheit für das betroffene Ziel.



Bezieht sich dies auf einen Charakter, der dennoch handeln will oder muss, z. B. einen noch nicht wieder nüchternen Autofahrer, so muss der diesen Malus auf all seine davon beeinflussten Tätigkeiten anrechnen. Ist das Ziel ein Gegenstand, der trotz Unvollständigkeit für seinen Verwendungszweck eingesetzt werden kann, z. B. eine unvollständige Installationsanleitung, gilt dieser Malus für die Erfolgswürfe des potentiellen Benutzers.

Setzt du die Arbeit zu einem späteren Zeitpunkt fort, so addierst du das beim neuen Erfolgswurf entstehende Teilergebnis zum aktuellen Modifikator und reduzierst damit sukzessive den Malus, bis das Ziel schließlich bei  $\pm 0\%$  vollständig erreicht ist.

**Beispiel:** Um das Computerprogramm mit der temporären Besonderheit »unvollständig (-30%) [bis programmiert]« fertig zu stellen, also  $\pm 0\%$  zu erreichen, fehlen noch 30%. Wird es vorher bei einem Erfolgswurf eingesetzt, gilt für diesen ein Modifikator von -30%.

Soll mit dieser Regel eine Tätigkeit simuliert werden, die Stück für Stück ein existierendes Zielobjekt zerstört oder auch eine Zielperson ruiniert, so gehst du prinzipiell genauso vor. Der Malus der temporären Besonderheit gilt auch hier für das Zielobjekt, ergibt sich in diesem Fall allerdings immer direkt aus den aufsummierten Prozentpunkten, bis die Zerstörung mit -100% abgeschlossen ist.

Setzt du die Arbeit nicht gleich fort, kann es je nach Situation vorkommen, dass die schon erreichten Prozentpunkte unter bestimmten Bedingungen wieder automatisch zurück gesetzt werden. Diese Bedingungen notierst du ebenfalls bei der Wirkungsdauer der temporären Besonderheit, getrennt durch einen senkrechten Strich.

**Beispiel:** Der Keller mit »halb leer gepumpt (-50%) [bis ausgepumpt | -10%/10 min]« muss noch um 50% weitere Prozentpunkte ausgepumpt werden, bevor er bei einem Modifikator von  $\pm 0\%$  wieder voll einsatzfähig ist.



## Erweiterungsregeln

*Geschieht dies nicht, läuft er pro 10 Minuten wieder um 10% voll, bis er schließlich nach 50 Minuten mit -100% bis zur Decke unter Wasser steht.*

**Beispiel:** *Um den Drachen mit »leicht verwundet (-30%) [bis getötet | +2%/5 h]« gänzlich seiner Gesundheit zu berauben, also -100% zu erreichen, muss er noch um weitere 70% verwundet werden. Bis dahin agiert er bei seinen Erfolgswürfen mit einem Modifikator von -30%. Wird er nicht rechtzeitig getötet, heilen seine Verletzungen alle 5 Stunden um 2%, bis er nach ca. 3 Tagen mit ±0% wieder vollständig genesen ist.*

Hiermit ändert sich auch die Bewertung von Aktionen, die als Kräfteressen ausgewürfelt werden. Erzielen beide Parteien einen Erfolg, so bleibt es ein Unentschieden. Ist eine Seite erfolgreich, und die andere nicht, oder haben beide einen Misserfolg, ermittelt ihr jeweils den prozentualen Erfolg. Die Partei mit dem größeren Erfolg oder Teilerfolg setzt sich durch, muss aber die Prozentzahl des Gegners von der eigenen abziehen, um die erzielte Leistung zu bestimmen. Meist ist es dann nur ein Teilerfolg, und erst bei einer Differenz von **100%** und mehr, ist das Vorhaben vollständig gelungen.





# Hard-Core-Regeln

## Zu viel auf einmal

Manche Arbeiten erfordern mehr Aufwand, als in einer einzigen Aktionsrunde geleistet werden kann. Zusätzliche Modifikatoren wären hier fehl am Platz. Die Tätigkeiten sind ja nicht notwendigerweise schwieriger. Es ist lediglich mehr zu tun.

Bei solchen **aufwändigen Aktionen (AA)** führst du deshalb einen ganz normalen Erfolgswurf durch, bewertest aber das Ergebnis mit der Tabelle aus Abschnitt *Schritt für Schritt* auf Seite 22, und teilst es dann durch die Anzahl an Aktionsrunden, die ein Charakter mit Erfahrungsstufe 100% unter Normalbedingungen mindestens beschäftigt wäre, um die Aufgabe vollständig abzuschließen. Wie hoch diese Anzahl ist, schätzt der Spielleiter.

Ist das Ergebnis immer noch **100%**, hat dein Charakter seine Arbeit sofort erfolgreich beendet. In der Regel wird es aber eher ein Teilerfolg sein, den dein Held Runde um Runde mit weiteren Erfolgswürfen vervollständigen muss.

Wenn die Mindestzahl an Runden, um die Aufgabe abzuschließen, größer als **20** ist, kann der Spielleiter stattdessen auch entscheiden, dass der Erfolgswurf als Einzelaktion behandelt und die Zeitspanne für die Aktionsrunde um eine oder mehrere Stufen erhöht wird.

## Groß und klein

Sollten eure Charaktere in ihren Abenteuern mit Gegenständen, Fahrzeugen oder NSCs in Berührung kommen, die von ihren physikalischen

Ausmaßen eigentlich in ganz anderen Größenordnungen liegen, z. B. als Menschen im Land der Riesen, dann kann es sinnvoll sein, die unterschiedlichen Verhältnisse zu berücksichtigen.

Als Spielleiter kannst du dazu die relevanten Dinge, Wesen und Gegebenheiten, je nach Situation in verschiedene **Größenklassen (GK)** einteilen, welchen wiederum feste Größenzahlen zugeordnet sind. Eine ausführliche Liste findest du in Tabelle 1: *Größenklassen*.

Kommt es dann zu Erfolgswürfen, bei welchen die Größe und die damit verbundene Kraft, Masse oder Robustheit eine Rolle spielen, beeinflusst

das Verhältnis dieser Zahlen das erzielte Ergebnis.

Um das tatsächliche Ergebnis eines Erfolgswurfes in einer solchen Situation zu ermitteln, setzt du einfach die Größenzahl, welche der Größenklasse des Agierenden zugeordnet ist, mit der Größenzahl, die der Größenklasse des Ziels zugeordnet ist, ins Verhältnis. Mit diesem Faktor multiplizierst du dann das gewürfelte Ergebnis.

Auf diese Weise kann es wieder zu Teilergebnissen kommen, wie in Abschnitt *Zu viel auf einmal* auf Seite 25 beschrieben, da die benötigten 100% häufig nicht mehr mit einem einzigen Wurf erreicht werden können.

Größenklasse	Beispiele			Größenzahl	MF
	Lebewesen	Gegenstand	Raumschiffe		
Riesig	Blauwal	Wachturm	mondartige Raumstation	100	-100%
Extrem groß	Elefant	Steinmauer	Großkampfschiff	10	-75%
Sehr groß	Pferd	Scheunentor	Kampfschiff	4	-50%
Groß	Braunbär	Baumstamm	Raumfrachter	2	-25%
Mittel	Mensch	Bierfass	Raumjäger	1	±0%
Klein	Wolf	Fernseher	Mech	1/2	+25%
Sehr klein	Katze	Laptop	Landgleiter	1/4	+50%
Extrem klein	Ratte	Flasche	zweiradartiger Gleiter	1/10	+75%
Winzig	Maus	Apfel	Charakter	1/100	+100%

Tabelle 1: *Größenklassen*



Bezieht sich der Erfolgswurf auf ein sich bewegendes Ziel, muss der agierende Charakter zusätzlich den Modifikator seiner eigenen Größenklasse addieren und den Modifikator der Größenklasse des Ziels abziehen. Dies soll die schlechtere Wendigkeit, aufgrund größerer Masse symbolisieren, bzw. die schlechtere Erfassbarkeit des kleinen Ziels, das einem leichter durch die Finger oder auch zwischen den Beinen hindurch schlüpft.

Auch diese Modifikatoren findest du in Tabelle 1: *Größenklassen*.

## Team vs. Team

Für koordinierte Aktionen mit vielen Beteiligten, z. B. Sport-Matches mit mehreren Mannschaften, bietet *Gaudium Ludendi* dir als Spielleiter die Möglichkeit, solche Szenarien als **Massenaktion (MA)** zu behandeln.

Hierzu errechnet ihr eine Art Durchschnitt über die Erfahrungsstufen der beteiligten Charaktere, indem ihr sie alle addiert, dann aber durch die

Anzahl der Personen teilt, welche typischerweise an einer solchen Aktion beteiligt wären.

Anschließend würfelt ihr für die gesamte Gruppe nur einen einzigen Erfolgswurf und verwendet die soeben ermittelte, gemeinsame Erfahrungsstufe, um das Ergebnis der Aktion zu bestimmen.

Auf diese Weise besitzt die Gruppe einen Vorteil, wenn mehr Personen als üblich zusammen helfen, bzw. einen Nachteil, wenn es weniger sind.

## Multitasking

Falls sinnvoll und falls der Spielleiter zustimmt, kannst du entscheiden, dass dein Charakter in einer Aktionsrunde mehrere **gleichzeitige Aktionen (GA)** ausführt.

Da der Held seine Konzentration auf alle Aktionen aufteilen muss, musst du auch die Erfolgchancen für jede einzelne Aktion durch die Anzahl der gleichzeitig ausgeführten Tätigkeiten teilen.

Anschließend würfelst du der Reihe nach die Erfolgs-



würfe für alle Aktionen, und bestimmst jeweils unabhängig voneinander das Ergebnis.

## Noch mehr Details...

Wenn dir die Aufteilung der Erfahrungsstufen, so wie sie in Abschnitt *Mehr Details...* auf Seite 18 beschrieben wurde, immer noch nicht differenziert genug ist, bietet dir *Gaudium Ludendi* noch eine dritte Möglichkeit der Charaktererschaffung.

Dabei verwendest du keine groben Altersklassen, um die Erfahrungsstufen für die einzelnen Wissensgebiete festzulegen, sondern das exakte Alter, zusammen mit der ausführlicheren Tabelle 2: *Detaillierte Erfahrungsverteilung*.

Die Tabelle ist in die selben Alterskategorien eingeteilt, wie die in Abschnitt *Mehr Details...* auf Seite 18, aber nun gibt es mehrere Erfahrungsverteilungen für die verschiedenen Altersstufen.

Die Zahlen in Klammern kannst du als Spielleiter anstelle der davorstehenden Werte verwenden, wenn Du mit

dieser Methode Nicht-Spieler-Charaktere erstellst, die weniger mächtig sein sollen als Spieler-Charaktere.

Die Zeile mit den fett gedruckten Zahlen stellt die typische Person in der jeweiligen Kategorie dar, die Zeile mit dem geringsten Alter repräsentiert die niedrigsten Werte, die ein Charakter dieser Kategorie haben sollte, und die Zeile mit dem höchsten Alter die maximalen Erfahrungsstufen.

Für die Erschaffung von Tieren ist es vermutlich praktischer, wenn du weiterhin wie in Abschnitt *Mehr Details...* auf Seite 18 vorgehst, denn normalerweise kann jedes Tier genau das was es fürs Überleben braucht, egal wie schnell oder langsam sein Leben vergeht. Willst du trotzdem mehr Details, so kannst du Tabelle 3: *Detaillierte ES – Tiere* zurate ziehen.

Tiere, denen ein Großteil der fürs Überleben nötigen Fähigkeiten angeboren ist (z. B. Netze weben bei Spinnen), erhalten zusätzlich eine Besonderheit mit einem Modifikator von +50%.



Kategorie	Jahre	K/S [%]	HB [%]	NB [%]	NB [%]	NB [%]
Greis	∞-79	75	100	100 (75)	75 (50)	50
	78-75	80	105	100 (75)	75 (50)	40
	74-71	85	110	100 (75)	75 (50)	30
Ältere Person	70-67	90	115	100 (75)	75 (50)	20
	66-63	95	120	100 (75)	75 (50)	10
	62-59	100	125	100 (75)	75 (50)	-
	58-55	100	125 (120)	95 (75)	75 (50)	-
	54-51	100	125 (115)	90 (75)	75 (50)	-
Mittleres Alter	50-47	100	125 (110)	85 (75)	75 (50)	-
	46-43	100	125 (105)	80 (75)	75 (50)	-
	42-39	100	125 (100)	75	75 (50)	-
	38-35	100	120 (95)	75 (70)	70 (50)	-
	34-31	100	115 (90)	75 (65)	65 (50)	-
Erwachsener	30-27	100	110 (85)	75 (60)	60 (50)	-
	26-23	100	105 (80)	75 (55)	55 (50)	-
	22-20	100	100 (75)	75 (50)	50	-
	19	100 (95)	85 (65)	75 (50)	50	-
	18	100 (90)	70 (55)	75 (50)	50	-
Jugendlicher	17	100 (85)	55 (45)	75 (50)	50	-
	16	100 (80)	40 (35)	75 (50)	50	-
	15	100 (75)	25	75	50	-
	14	95 (75)	20	70 (50)	50 (45)	-
	13	90 (75)	15	65 (50)	50 (40)	-
Kind	12	85 (75)	10	60 (50)	50 (35)	-
	11	80 (75)	5	55 (50)	50 (30)	-
	10	75	-	50	50 (25)	-
	9	70	-	45	45 (20)	-
	8	65	-	40	40 (15)	-
Kleinkind	7	60	-	35	35 (10)	-
	6	55	-	30	30 (5)	-
	5	50	-	25	25 (-)	-
	4	40	-	20	20 (-)	-
	3	30	-	15	15 (-)	-
Baby	2	20	-	10	10 (-)	-
	1	10	-	5	5 (-)	-
	0	0	-	-	-	-

Tabelle 2: Detaillierte Erfahrungsverteilung



## Hard-Core-Regeln

Dieser wird bei allen Aktionen aus dem Bereich Kultur/Spezies, eventuell auch der Hauptbeschäftigung, angerechnet.

Kategorie	Jahre	K/S [%]	HB [%]	NB [%]
Altes Tier	∞-20	75	75	50
	19-17	80	80	40
	16-14	85	85	30
	13-11	90	90	20
	10-8	95	95	10
Tier	7-5	100	100	-
	4	100	75	-
Jungtier	3	75	50	-
	2	75	25	-
Tierkind	1	50	-	-
Tierbaby	0	0	-	-

Tabelle 3: Detaillierte ES – Tiere

### ...ganz nach Belieben

Die in Abschnitt *Noch mehr Details...* auf Seite 28 angegebenen Erfahrungsverteilungen repräsentieren eine durchschnittliche Person des jeweiligen Alters. Wenn der Spielleiter zustimmt, kannst du, ausgehend von dieser Verteilung, einzelne Punkte zwischen den

Wissensgebieten verschieben, um eine andere Verteilung zu erreichen. Wenn es Sinn ergibt, kannst du sogar Nebenbeschäftigungen ganz entfernen oder neue hinzunehmen.

Dabei muss die Summe der Erfahrungsstufen natürlich immer gleich bleiben.

Außerdem darf der Wert für Kultur/Spezies niemals größer als **100%** werden, und der von anderen Wissensgebieten niemals höher als **175%**.

Wenn es der Spielleiter erlaubt, kannst du für deinen Charakter eine Erfahrungsverteilung wählen, die außerhalb der Grenzen für dessen Alterskategorie liegt. Diese ungewöhnliche Entwicklung sollte dann aber im Hintergrund des Charakters erklärt werden.

### Junges Alien, alter Elf

Die Zuordnung von Alter und Alterskategorie in den Tabellen von Abschnitt *Noch mehr Details...* auf Seite 28 geht von typischen Menschen, bzw. höher entwickelten Tieren aus. Spielst du jedoch einen Charakter, für dessen Spezies ganz



andere Zuordnungen gelten, so verwendest du die Erfahrungsverteilung aus Tabelle 2: *Detaillierte Erfahrungsverteilung*, die dessen echtem Alter in Jahren entspricht.

Die in dieser Zeile angegebenen Prozentpunkte der Erfahrungsstufen verteilst du dann so um, dass alle Wissensgebiete (inklusive Modifikatoren durch angeborene Besonderheiten) innerhalb der Grenzen der Alterskategorie des Charakters liegen, auch wenn diese laut Tabelle nicht zum echten Alter passt.

Zu Gunsten der Spielbalance, bleibt die maximal erreichbare Summe an Erfahrungsstufen für alle Spezies bei **400%** (Tiere **200%**), auch für solche, die eigentlich langlebiger als Menschen wären, und damit auch erst später einer Degeneration von Körper und Geist unterlägen, wenn überhaupt.

## Der Weg ist das Ziel

Wenn dein Charakter ein normales Leben führt, mit täglicher Routine in seinem Beruf und Lebensstil, und dabei

eine neue Alterskategorie laut Tabelle 3: *Erfahrungsverteilung* erreicht, bzw. ein neues Alter laut Tabelle 2: *Detaillierte Erfahrungsverteilung*, dann darfst du seine Erfahrungsstufen in den jeweiligen Wissensgebieten auf die dort aufgeführten, neuen Werte anheben.

Genau wie zu Beginn des Spiels, kann der Spielleiter dir auch in diesem Fall erlauben, einzelne Werte umzuverteilen oder komplett neue Wissensgebiete hinzuzufügen und dafür andere wegfallen zu lassen, solange die Summe der Erfahrungsstufen gleich bleibt.

Führt der Charakter jedoch ein aufregendes Leben voller gefährlicher Abenteuer, kann dir der Spielleiter nach jeder Spielsitzung erlauben, einige zusätzliche Erfahrungsstufen auf die Wissensgebiete zu verteilen. **5 bis 10** Prozentpunkte pro Abenteuer sind hierfür ein guter Richtwert.

Das absolute Maximum von **400%** Punkten darf allerdings auch auf diese Weise nicht überschritten werden.

Du solltest diese zusätzlichen Punkte auf den Karteikar-



ten immer separat notieren, damit du den Überblick behältst. Denn sie bleiben auch dann gültig, wenn sich die Erfahrungsstufen zusätzlich durch älter werden verbessern.

## Puh, wie anstrengend!

Um zu ermitteln, wie stark ein Charakter durch seine Handlungen ermüdet, führst du als Spielleiter von Zeit zu Zeit für die Situation selbst einen Erfolgswurf mit Teilerfolgen durch, einen sogenannten **Erschöpfungswurf (ESW)**, mit einer mittleren Erfolgschance von 50%.

Erzielst du dabei ein Ergebnis von 100 oder mehr, so ist der jeweilige Charakter vor Anstrengung außer Gefecht gesetzt. Teilerfolge hier führen zu einem entsprechenden Malus beim betroffenen Charakter, der mit Hilfe einer temporären Besonderheit festgehalten wird. Kann er sich nicht erholen und dadurch diesen Modifikator wieder abbauen, so können nachfolgende Erschöpfungswürfe und deren Teilerfolge den Wert weiter

in die Höhe treiben, bis der Held schließlich doch zusammenbricht.

Besitzt dein Charakter bestimmte Besonderheiten, die ihm helfen der Erschöpfung besser zu widerstehen, z. B. »hohe Ausdauer (+50%)«, oder hat er durch seine Wissensgebiete entsprechendes Training, so zählt dies als Widerstandsfähigkeit, und du darfst einen entsprechenden Modifikator auf den Erschöpfungswurf anrechnen (siehe Abschnitt *Des einen Freud'...* auf Seite 12, bzw. *Was uns nicht umbringt...* auf Seite 21). Entsprechendes gilt natürlich auch bei nachteiligen Besonderheiten, welche eine niedrigere Ausdauer repräsentiert, z. B. »kurzatmig (-25%)«.

Wie oft du einen Erschöpfungswurf ausführen solltest und welche Art von temporärer Besonderheit sich daraus ergibt, hängt vom Anstrengungsgrad der Tätigkeit ab. Tabelle 4: *Erschöpfungskategorien* listet hierzu alle wesentlichen Informationen auf.

Die Modifikatoren für die verschiedenen Arten musst du dabei getrennt aufsummieren.





Kategorie	ESW	TB pro Teilerfolg x	Beispiele
Erholsam	–	–	Rasten, schlafen, reden, ...
Ermüdend	Pro Tag, wenn mehr 10 h/Tag	»müde (-x%) [bis eingeschlafen] +20%/5 h Schlaf]«	Gehen, leichte körperliche Arbeit, schwierige geistige Arbeit, ...
Kräftezehrend	Pro Stunde, wenn mehr als 20 min/h	»geschwächt (-x%) [bis zusammengebrochen] +20%/10 min Pause]«	Joggen, schwere körperliche Arbeit, schwache Zauber wirken, ...
Atemraubend	Pro Minute, wenn mehr als 20 s/min	»außer Atem (-x%) [bis zusammengebrochen] +20%/10 s Pause]«	Sprinten, kämpfen, mächtige Zauber wirken, ...

Tabelle 4: Erschöpfungskategorien

Diese Trennung ist wichtig, da auch die Erholung für die jeweilige Art von Erschöpfung getrennt verläuft. Denn die angegebenen Pausen, die nötig sind, um die Modifikatoren jeweils um 20% in Richtung der 0% zu verschieben, sind von Typ zu Typ unterschiedlich.

Bei Erfolgswürfen für körperliche Aktionen musst du die aufsummierten Modifikatoren aller drei Typen anrechnen, für geistige Aktionen lediglich die von »müde« und »außer Atem«.

Wenn dein Charakter anstrengende Tätigkeiten nicht mit voller Kraft angeht, sondern sich zurück nimmt, so bringt er zwar eine geringere

Leistung, ist dadurch aber in der Lage, die Tätigkeit länger durchzuhalten.

Hierzu darfst du für jeden freiwilligen Malus von -50%, den du auf deinen Erfolgswurf anrechnest, die Erschöpfungskategorie der entsprechenden Tätigkeit um eine Stufe senken, also z. B. von »Atemraubend« auf »Kräftezehrend« oder von »Kräftezehrend« auf »Ermüdend«.

## Ganz mein Ding

Falls es hilfreich ist, kannst du die Beschreibung der Gegenstände, mit welchen dein Held zu tun hat, genauso betrachten, wie die der Charak-

tere. Die Art des Gegenstandes selbst ist quasi dessen Rolle, und berühmte Exemplare können auch einen eigenen Namen besitzen.

Wird deinem Helden die Arbeit erschwert oder erleichtert, sobald er ein Werkzeug für seinen vorgesehenen Zweck einsetzt, notierst du einen entsprechenden Modifikator in runden Klammern hinter der Rolle.

Besitzt das konkrete Objekt zusätzliche Eigenschaften, die Gegenstände dieser Art normalerweise nicht haben, so fügst du diese als Besonderheiten in die Rolle, sprich Beschreibung ein, eventuell ebenfalls wieder mit zusätzlichen Modifikatoren.

**Beispiel:** »Mjölmir, Thors magischer Kriegshammer (+50%), der als Wurfwaffe eingesetzt sein Ziel niemals verfehlt«

Außergewöhnliche Gegenstände, die in der Lage sind, selbstständig zu handeln, können sogar eigene Wissensgebiete mit zugehörigen Erfah-

rungsstufen innerhalb ihrer Rolle besitzen, genau wie normale Charaktere.

**Beispiel:** »K.A.T., das Agentenauto (+25%) mit KI für autonomes Fahren (100%) und Tatortanalyse (75%)«

Um den Grad der Abnutzung zu ermitteln, führst du als Spielleiter von Zeit zu Zeit für die Situation selbst einen Erfolgswurf mit Teilerfolgen durch, einen sogenannten **Abnutzungswurf (AW)**, mit einer mittleren Erfolgchance von 50%.

Erzielst du dabei ein Ergebnis von **100** oder mehr, so ist der jeweilige Gegenstand komplett unbrauchbar. Teilerfolge führen zu einer prozentualen, teilweisen Abnutzung, die sich von Wurf zu Wurf aufsummieren kann.

Ähnlich der Erschöpfung bei Charakteren, notierst du diesen Malus als temporäre Besonderheit in der Beschreibung des Gegenstandes:

»abgenutzt (-x%) [bis unbrauchbar | repariert]«



Kategorie	AW	BS pro Teilerfolg x	Beispiele
Unbeansprucht	Pro Jahrhundert	»abgenutzt (-x%) [bis unbrauchbar] repariert]«	Bilderrahmen an der Wand, Auto nur in der Garage, ...
Gering beansprucht	Pro Jahrzehnt	»abgenutzt (-x%) [bis unbrauchbar] repariert]«	Bild im Rahmen von Zeit zu Zeit tauschen, täglich mit dem Auto zur Arbeit fahren, Abendkleid von Zeit zu Zeit tragen, Besteckmesser zu Hause nutzen, ...
Beansprucht	Pro Jahr	»abgenutzt (-x%) [bis unbrauchbar] repariert]«	Bild im Rahmen häufig tauschen tauschen, Streifenwagen der Autobahnpolizei, täglich Arbeits- kleidung tragen, Küchenmesser in Großküche nutzen, ...
Stark beansprucht	Pro Monat	»abgenutzt (-x%) [bis unbrauchbar] repariert]«	Kleidung im Katastrophengebiet tragen, Dolch auf dem Schlachtfeld nutzen, ...

Tabelle 5: *Abnutzungskategorien*

Wird dieser Gegenstand bei einer Aktion verwendet, ziehst du den Modifikator von deinen Erfolgswürfen ab. Bei einem Wert von  $-100\%$  ist er dann vollständig unbrauchbar.

Ist der Gegenstand von besonders guter oder schlechter Qualität, so wird dies ebenfalls als Besonderheit in der Beschreibung des Objekts notiert, z. B. »äußerst robust (+25%)«. Diesen Modifikator ziehst du jedoch beim Abnutzungswurf von der Erfolgchance ab (siehe Abschnitt *Des einen Freud'...* auf Seite 12).

Wie oft du einen solchen Abnutzungswurf ausführen solltest und welche Art von temporärer Besonderheit sich daraus ergibt, hängt davon ab, wie stark die übliche Nutzung einen Gegenstand beansprucht.

Tabelle 5: *Abnutzungskategorien* listet hierzu alle wesentlichen Informationen auf.

Wenn dein Charakter den Gegenstand deutlich häufiger oder seltener verwendet als üblich, kann der Spielleiter die Abnutzungskategorie in die eine oder andere Richtung verschieben, z. B. von »Unbe-



## Hard-Core-Regeln

anspricht« auf »Gering beansprucht«.

Auch wenn der Gegenstand nicht benutzt wird, ist er einem gewissen Alterungsprozess unterworfen: Eisen rostet, Holz wird morsch, Gummi wird porös. Deshalb musst du auch für die Kategorie »Unbeansprucht« würfeln, aber in der Regel erst nach einem Jahrhundert. Wird das Objekt allerdings nicht sachgemäß gelagert, so kann der Spielleiter entscheiden, auch hier die Kategorie zu verschlechtern, und du musst früher würfeln.

Will dein Charakter einen abgenutzten oder beschädigten Gegenstand reparieren, zählt dies als aufwändige Aktion mit Teilerfolgen.

Wie viele Runden durchschnittlich nötig sind und welche Modifikatoren angerechnet werden, hängt von Umfang und Komplexität der Arbeit ab.

Ist der Gegenstand besonders gut oder schlecht und besitzt deswegen einen Modifika-

tor, addierst du auch diesen mit umgekehrtem Vorzeichen zu deinem Erfolgswurf.

Die Teilerfolge, die du bei diesen Würfeln erzielst, verringern direkt den Malus, der für die Abnutzung notiert wurde, bis dieser schließlich wieder bei 0% ist, und der Gegenstand als vollständig repariert gilt.

Um einen Gegenstand von Grund auf neu herzustellen, gehst du im Prinzip genauso vor. Der Unterschied ist lediglich, dass der Gegenstand keine temporäre Besonderheit besitzt, die die Abnutzung repräsentiert, sondern mit einer Besonderheit beginnt, die den Grad der Unvollständigkeit darstellt:

»unvollständig (-100%) [bis fertig gestellt]«

Wenn du diesen Modifikator durch deine Erfolgswürfe auf 0% reduziert hast, ist der Gegenstand fertig. Wird er vorher schon eingesetzt, musst du den noch verbleibenden Modifikator auf deinen jeweiligen Erfolgswurf anrechnen.



## Abkürzungen

- AA** **Aufwändige Aktion:** Aufwändige Tätigkeit, die dein Charakter nicht innerhalb einer einzigen Aktionsrunde abschließen kann
- AK** **Aktion:** Tätigkeit, die dein Charakter während einer gewissen Zeitspanne ausführt, und die erfolgreich oder nicht erfolgreich sein kann
- AR** **Aktionsrunde:** Zeitraum, in welchem jeder Charakter einmal die Möglichkeit hat, zu handeln (unabhängig von der zeitlichen Größenordnung der Situation)
- AW** **Abnutzungswurf:** Erfolgswurf zur Ermittlung der aufgetretenen Abnutzung eines Gegenstands bei regelmäßiger Verwendung
- BS** **Besonderheit:** Merkmal, welches besondere, häufig angeborne Fähigkeiten/Einschränkungen deines Charakters definiert
- EC** **Erfolgschance:** Wahrscheinlichkeit, mit welcher dein Charakter seine Tätigkeit erfolgreich ausführt
- ES** **Erfahrungsstufe:** Wissen und Übung, welche sich dein Charakter innerhalb eines Wissensgebietes angeeignet hat
- ESW** **Erschöpfungswurf:** Erfolgswurf zur Ermittlung der erlittenen Erschöpfung eines Charakters bei Ausführung einer anstrengenden Aktion
- EW** **Erfolgswurf:** Würfelwurf zur Ermittlung von Erfolg oder Misserfolg deines Charakters bei der Ausführung einer Aktion



## Abkürzungen

- GA Gleichzeitige Aktion:** Mehrere Tätigkeiten, auf die sich dein Charakter in einer Runde gleichzeitig konzentrieren muss, um sie auszuführen
- GK Größenklasse:** Klassifizierung von Objekten und Charakteren nach deren physikalischer Größe
- GT Glückstreffer:** Sicherer und spektakulärer Erfolg bei der Ausführung eines Erfolgswurfs
- HB Hauptbeschäftigung:** Wissensgebiet, welches die Hauptbeschäftigung deines Charakters beschreibt, normalerweise dessen Beruf bzw. dessen Lebensweise
- ID Ideale Distanz:** Entfernung zum Gegner, für welche die eigene Waffe ohne Malus verwendet werden kann
- KA Koordinierte Aktion:** Gleichzeitig ablaufende Aktionen mehrerer Charaktere, die gezielt zusammenarbeiten, um ein besseres Ergebnis zu erzielen
- KM Kräftemessen:** Gleichzeitig ablaufende Aktionen, mit welchen zwei Parteien versuchen, die Ziele der jeweils anderen zu vereiteln und die eigenen Interessen durchzusetzen
- K/S Kultur/Spezies:** Wissensgebiet, welches die Kultur/Spezies deines Charakters beschreibt
- LARP Live Action Role-Playing Game:** Rollenspielvariante, bei der sich die Spieler als ihre Charaktere verkleiden und in meist durch Veranstalter organisierten Kulissen ihre Abenteuer erleben
- MA Massenaktion:** Gemeinsame Aktion einer ganzen Gruppe von Charakteren, die als eine Einheit handeln
- MF Modifikator:** Anzahl der Prozentpunkte, um welche die Erfolgchance eines Erfolgswurfs abhängig von den Umständen der Situation angepasst wird
- MG Missgeschick:** Sicherer und spektakulärer Misserfolg bei der Ausführung eines Erfolgswurfs
- MM Merkmal:** Einzelner, beliebiger Teil der Beschreibung deines Charakters



- NB Nebenbeschäftigung:** Wissensgebiet, welches eine Nebenbeschäftigung deines Charakters beschreibt, normalerweise ein Hobby bzw. ein Interessengebiet
- NSC Nicht-Spieler-Charakter:** Alle Charaktere, die durch den Spielleiter verkörpert werden
- QT Qualität:** Besonderheit eines Gegenstands, welches ein Maß für die Verarbeitungsqualität angibt
- RO Rolle:** Zusammenfassung der wichtigsten Wissensgebiete, Aspekte und Besonderheiten, die deinen Charakter ausmachen
- SC Spielercharakter:** Charakter, der durch einen Spieler verkörpert wird
- TB Temporäre Besonderheit:** Besonderheit, welche nach einer gewissen Zeit wieder verschwindet
- TE Teilerfolg:** Aktion, bei der das gewünschte Ziel nur zum Teil erreicht wird, aufgrund eines Erfolgswurfes unter 100%
- W% Prozentwürfel:** Zwei zehenseitige Würfel, die zusammen Zahlen zwischen 0 bis 99 darstellen
- W10 Zehenseitiger Würfel:** Würfel, mit den Zahlen 0 bis 9
- W100 Hundertseitiger Würfel:** Zwei zehenseitige Würfel, die zusammen Zahlen zwischen 0 bis 99 darstellen
- WD Wirkungsdauer:** Zeitliche Größenordnung nach welcher ein temporäres Merkmal seine Wirkung teilweise oder ganz verliert
- WF Widerstandsfähigkeit:** Modifikator, der die passiven Fähigkeiten eines Charakters repräsentiert, sich dem Einfluss eines Erfolgswurfes zu widersetzen, der sich gegen ihn richtet
- WG Wissensgebiet:** Ansammlung von Fertigkeiten und Themen in einem bestimmten Bereich des Lebens, mit welchen sich dein Charakter auskennt
- ZS Zeitspanne:** Größenordnung für die Dauer eine Aktion



## Index

- Abkürzungen, 37
- Abnutzung, *siehe* Gegenstände
- Abnutzungskategorien, 34
- Abnutzungswurf, 33
- Ältere Person, 8, 19, 29
- Aktionen, 10
  - Aufwändige, 25
  - Gleichzeitige, 27
  - Koordinierte, 12
  - Massen-, 27
- Aktionsrunde, 16
- Aktiver Widerstand, *siehe* Widerstand
- Alter, 8, 18, 28
- Alterskategorien
  - Ältere Person, 8, 19, 29
  - Altes Tier, 8, 19, 30
  - Baby, 8, 19, 29
  - Erwachsener, 8, 19, 29
  - Greis, 8, 19, 29
  - Jugendlicher, 8, 19, 29
  - Jungtier, 8, 19, 30
  - Kind, 8, 19, 29
  - Kleinkind, 8, 19, 29
  - Mittleres Alter, 8, 19, 29
  - Tier, 8, 19, 30
  - Tierbaby, 8, 19, 30
  - Tierkind, 8, 19, 30
- Alterung, 30
- Altes Tier, 8, 19, 30
- Anstrengung, 32
- Antrainierter Widerstand, *siehe* Widerstand
- Aufstieg, 31
- Aufwändige Aktionen, 25
- Ausdauer, 32
- Ausrüstung, *siehe* Merkmale
- Baby, 8, 19, 29
- Besitz, *siehe* Merkmale
- Besonderheiten, *siehe* Merkmale
  - temporäre, 18
- Charaktere, 6
  - Nicht-Spieler-, 6
  - Spieler-, 6
- Charakterentwicklung, 31
- Details, 18, 28





- Eigenschaften, *siehe*
  - Besonderheiten
- Erfahrung, *siehe*
  - Erfahrungsstufen
- Erfahrungsstufen, 18, 30
- Erfolg, 11
  - sicherer, 14
  - Teil-, 22
- Erfolgschancen, 10
- Erfolgswurf, 10
- Erschöpfung, 32
- Erschöpfungskategorien, 32
- Erschöpfungswurf, 32
- Erwachsener, 8, 19, 29
- Erweiterungsregeln, *siehe*
  - Regeln
  
- Fehlendes Wissen, *siehe*
  - Fertigkeiten
- Fertigkeiten, *siehe*
  - Wissensgebiete
  - fehlende, 21
  - ähnliche, 21
- Fortschritt, 31
- Fähigkeiten, *siehe*
  - Wissensgebiete
  
- Gegenstände, 33
  - abnutzen, 33
  - herstellen, 33
  - reparieren, 33
- Gleichzeitige Aktionen, 27
- Glückstreffer, 17
- Greis, 8, 19, 29
  
- Grundregeln, *siehe* Regeln
- Größenkategorien, 25
- Größenklassen, 26
  
- Hard-Core-Regeln, *siehe*
  - Regeln
- Hauptbeschäftigung, *siehe*
  - Merkmale
- Helden, 6
- Herstellung, *siehe*
  - Gegenstände
- Hintergrund, *siehe* Merkmale
  
- Jugendlicher, 8, 19, 29
- Jungtier, 8, 19, 30
  
- Kind, 8, 19, 29
- Kleinkind, 8, 19, 29
- Koordinierte Aktionen, 12
- Kräftemessen, 13
- Kultur/Spezies, *siehe*
  - Merkmale
  
- Lebenserwartung, 30
- Letzter Schliff, 9
- Live Action Role-Playing
  - Game, 14
  
- Massenaktionen, 27
- Merkmale, 6
  - Ausrüstung, 9, 33
  - Besonderheiten, 8
  - Hauptbeschäftigung, 7
  - Hintergrund, 9



## Index

- Kultur/Spezies, 7
- Nebenbeschäftigungen, 7
- Persönliche Daten, 9
- Sonstiger Besitz, 9
- Misserfolg, 11
  - sicherer, 14
- Missgeschick, 17
- Mittleres Alter, 8, 19, 29
- Modifikatoren, 10, 20
  
- Nebenbeschäftigung, *siehe*
  - Merkmale
- Nicht-Spieler-Charaktere,  
*siehe* Charaktere
  
- Passiver Widerstand, *siehe*
  - Widerstand
- Persönliche Daten, *siehe*
  - Merkmale
  
- Regelarten, 5
  - Erweiterungsregeln, 16
  - Grundregeln, 6
  - Hard-Core-Regeln, 25
- Regeln
  - Erweiterungsregeln, 5
  - Grundregeln, 5
  - Hard-Core-Regeln, 5
- Reparatur, *siehe* Gegenstände
- Rolle, 7
  
- Schwierigkeitsgrade, 20
- Sicherer Erfolg, *siehe* Erfolg
  
- Sicherer Misserfolg, *siehe*
  - Misserfolg
- Situationen, 19
- Skills, *siehe* Wissensgebiete
- Sonstiger Besitz, *siehe*
  - Merkmale
- Spezies, 30
- Spieler, 6
- Spieler-Charaktere, *siehe*
  - Charaktere
- Spielleiter, 6
- Stats, *siehe* Besonderheiten
- Stufen, *siehe* Erfahrungsstufen
  
- Teilerfolg, *siehe* Erfolg
- Temporäre Besonderheiten, 18
- Tier, 8, 19, 30
- Tierbaby, 8, 19, 30
- Tierkind, 8, 19, 30
  
- Weiterentwicklung, 31
- Weniger würfeln, 13
- Werkzeuge, 33
- Widerstand
  - Aktiver, 13
  - Antrainierter, 21
  - Passiver, 12
- Widerstandsfähigkeit, 12
- Wissensgebiete, 7
- Würfel, 10
  
- Zeitspannen, 16