

Primäres ROLLenspiel SysTem

Spielwelt

Spieler

Charakter

LP

Charakter

Volk / Rasse <input style="width: 90%;" type="text"/>	Beruf / Typus <input style="width: 90%;" type="text"/>
Stand <input style="width: 90%;" type="text"/>	Titel <input style="width: 90%;" type="text"/>
Waffenhand <input style="width: 90%;" type="text"/>	Land / Ebene <input style="width: 90%;" type="text"/>
Geburtsland / -ort <input style="width: 90%;" type="text"/>	Geburtsdatum <input style="width: 90%;" type="text"/>
Augenfarbe <input style="width: 90%;" type="text"/>	Haarfarbe <input style="width: 90%;" type="text"/>
Hautfarbe <input style="width: 90%;" type="text"/>	Geschlecht <input style="width: 90%;" type="text"/>
Größe / Gewicht <input style="width: 90%;" type="text"/>	Glauben <input style="width: 90%;" type="text"/>
Gesinnung (weiß 20-15/grau 14 -6/schwarz 5-0) <input style="width: 90%;" type="text"/>	Ideologie (gut / neutral / böse) <input style="width: 90%;" type="text"/>

Attribute (ATTR)

CHA <small>Charisma</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	GES <small>Geschicklichkeit</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	INT <small>Intelligenz</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	STR <small>Stärke</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	WAH <small>Wahrnehmung</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
--------------------------------	--	--	--	-----------------------------------	--	------------------------------	--	-----------------------------------	--

55 Punkte verteilen, bei Menschen 3 bis 18 Punkte pro Attribut, bei anderen Rassen abweichende Grenzen

Aktionswerte (AKW)

NK <small>Nahkampf</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	FK <small>Fernkampf</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	AW <small>Ausweichen</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	MW <small>Magiewert</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
NK <small>Start</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	FK <small>Start</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	AW <small>Start</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	MW <small>Start</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>

32 Punkte verteilen, bei Menschen 3 bis 18 Punkte pro Aktionswert, ein Wert darf darunter liegen

Lebensenergie / Ausdauer

LE <input style="width: 90%;" type="text"/>	ADW <input style="width: 90%;" type="text"/>
---	--

Beim Menschen LE meist 30 und 2 pro KS Hart im nehmen (je nach Szenario, ggf. nur die Hälfte).
ADW 30 + STR, ggf. durch Begabung modifiziert

Erfahrung

EP <input style="width: 90%;" type="text"/>	f EP <input style="width: 90%;" type="text"/>
---	---

Erfahrungspunkte werden auf EP und f EP addiert, Steigerungen von f EP abgezogen. EP sind die gesamten, f EP die noch nicht verteilten Erfahrungspunkte.

Modifikatoren

NKM <input style="width: 90%;" type="text"/>	FKM <input style="width: 90%;" type="text"/>	AWM <input style="width: 90%;" type="text"/>
--	--	--

NKM (STR), FKM / AWM (GES): ATTR 0-6 ⇒ 0; 7-9 ⇒ 1; 10-12 ⇒ 2; 13-15 ⇒ 3; je +3 ⇒ +1

Sekundäre Attribute

GSK <small>Geschwindigkeit</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Tragkraft <input style="width: 90%;" type="text"/>	ZFK / FBK <input style="width: 90%;" type="text"/>	XP <input style="width: 90%;" type="text"/>	GP <input style="width: 90%;" type="text"/>	Stab <input style="width: 90%;" type="text"/>
---------------------------------------	--	--	--	---	---	---

GSK beim Menschen GES x 2 m pro Kampfrunde KR
Tragkraft bei Menschen STR x 3 Pfund
Zeugungsfähigkeit (m) Fruchtbarkeit (w) = 2w10
5 Schicksalspunkte XP am Anfang
Gunstpunkte GP nur für Geweihte. Anfangs 30
Stabilität beim Menschen 13 modifiziert durch Vor- und Nachteile

40 Kaufpunkte für Begabungen, Widerstandswerte, Vor- und Nachteile, Kniffe, Künste, Zauber und Kräfte.
Nach der Verteilung von Kaufpunkten können je nach Absprache EP verteilt werden.

Begabungen

Rettungswürfe

Begabung	Stufe	Widerstandswert	RW	Widerstandswert	RW
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Beeinflussung <small>(INT + WAH) : 2</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Magie <small>(CHA + WAH) : 2</small>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Selbstbeherrschung	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Schlaf	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Hitze	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Kälte	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Schmerzen	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Gifte	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Hunger	<input style="width: 90%;" type="text"/>	Krankheiten	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>

Kaufpunkte: +30 für Stufe -2, +12 für Stufe -1, -12 für Stufe 1, -30 für Stufe 2.
Max. 4 positive Stufen, max. 3 positive Begabungen.

88 Punkte, zum Verteilen; x Kaufpunkte für Steigerung eines WW um 1 auf x; nur WW gegen Magie und Beeinflussung werden berechnet.

Vor- und Nachteile

IrougenVorteile / KniffeNachteile

<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>
<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>	<input style="width: 90%;" type="text"/>

Vorteile kosten Kaufpunkte, Nachteile geben Kaufpunkte; später kosten Vor- und Nachteile um sie zu erwerben bzw. loszuwerden das 10-Fache in EP

Künste

ADP

Waffen- und Angriffskünste					Allgemeine Künste				
Kunst	KS	ATTR	KW	Kosten	Kunst	KS	ATTR	KW	Kosten
Besondere und magische Künste									
Sprachen									

0
1
2
3
4
5
6
7
8
9

00
10
20
30
40
50
60
70
80
90

100
200
300

Kaufpunkte je nach Basiskosten einer Kunst. Durch positive Begabungsstufen können die Basiskosten pro Stufe um einen Punkt sinken, durch negative Begabungsstufen steigen. Für normale Künste steigen die Kosten für jede Folgestufe um 1 Punkt, für magische Künste steigen die Kosten um die 8 plus die neue Stufe.

Kräfte		Kräfte		Kräfte	
Kraft	Stufe	Kraft	Stufe	Kraft	Stufe

Kosten für Kräfte sind abhängig von der Art. Übernatürliche Kräfte sind teurer, als natürliche. Die Kosten sind von dem Szenario (Spielwelt) abhängig. Ki-Kräfte kosten zwei Punkte pro Stufe. Die Stufen von Ki-Kräften sind fix. Normalerweise können alle Kräfte mit Kaufpunkten erworben werden (vom Szenario abhängig).

Nah- und Fernkampfaffen

Waffe	Gewicht	EM	KP = KW + EM - BH	NKM / FKM	2-5	6-10	11-15	16-20	21+	Fernkampfaffen		
										+1 je	WD	-1 je

Magische Waffe	Gewicht	EM	KP = KW + EM - BH	NKM / FKM	2-5	6-10	11-15	16-20	21+	Fernkampfaffen		
										+1 je	WD	-1 je
Wirkung												
Wirkung												
Wirkung												

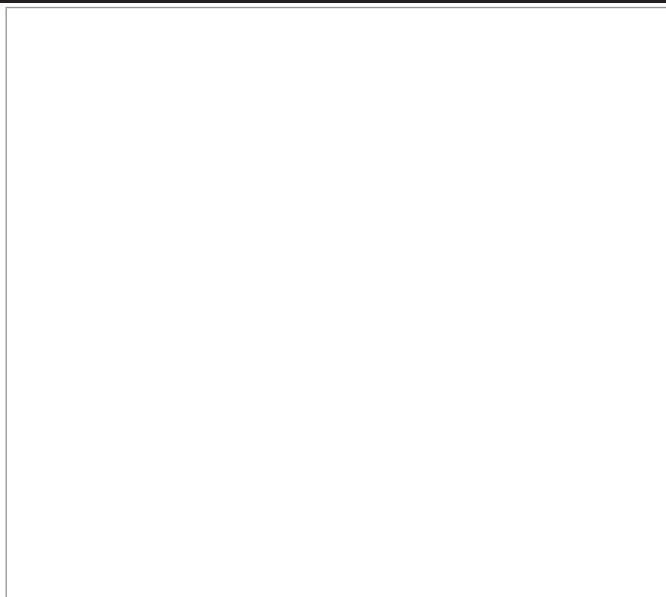
KP = KW + EM - BH = (KS + AKW) + EM - BH; verfügt man nicht über die Kunst zum Waffenführen, wird nur der NK oder FK als Aktionswert eingesetzt.
 Fernkampfaffen haben eine normale Wirkungsdistanz (z.B. 120 bis 135 Meter).
 Für kürzere Distanzen gibt es einen Bonus pro x Meter, für größere Distanzen einen Malus pro y Meter.

Rüstungen

Rüstungsteil	schützt	RS _v	RS _T	RSP	BH	Gewicht

Ein Rüstungsteil schützt ein bestimmtes Körperteil; ist der Erfolg des gegnerischen Angriffs kleiner als RS_v, so wehrt die Rüstung den Schaden ab. Ist der Erfolg immerhin noch kleiner als der RS_T, so sinkt der Schaden um die RSP. Ist der Erfolg größer als der RS_T, so trifft der gegnerische Angriff nicht die Rüstung und geht ungehindert durch, das gilt auch für alle meisterlichen Angriffe unabhängig vom Erfolg. Die Behinderungen aller Rüstungsteile müssen aufsummiert werden.

Bild / Symbol



Beim Tragen vieler Waffen, Rüstungen und Gegenständen, ist auf das Gesamtgewicht und die Möglichkeit des Transports zu achten. Jemand kann vielleicht eine zweite Rüstung mit sich herumtragen, aber ein Plattenpanzer ist sperrig und muss irgendwie gut getragen werden können.

Trefferzonen

Zone	Zufall w20	SK Zielen	max. SP
Kopf	19-20	6	LE / 4
Hals	18	8	LE / 6
Arm links	16-17	5	LE / 4
Arm rechts	14-15	5	LE / 4
Oberkörper	10-13	2	LE / 2
Unterkörper	8-9	3	LE / 4
Linkes Bein	5-7	4	LE / 3
Rechtes Bein	2-4	4	LE / 3
Füße	1	7	LE / 3

Wird ein gezielter Angriff durchgeführt, so wird der Angriff um die angegebene SK modifiziert. Sobald die max. SP erreicht werden, kommt es zu einer Wunde.

Kleidung / Ausrüstung		
Stück	Kleidung	Gewicht
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Stück	()	Gewicht
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ausrüstung		
Stück	im Rucksack	Gewicht
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Stück	()	Gewicht
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Ausrüstung		
Stück	am Gürtel	Gewicht
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Stück	am Körper	Gewicht
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Stück	()	Gewicht
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Magische Gegenstände

Gegenstand	Beschreibung	Gewicht		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
Vermögen	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Weiterer Besitz

<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>
<input type="text"/>

Kindheit

Zeit / Datum	Ereignis	Folge / Irougen

Jugend

Zeit / Datum	Ereignis	Folge / Irougen

Ausbildung / Erwachsenenalter

Zeit / Datum	Ereignis	Folge / Irougen

Rezeptoren, Fesseln, Hindernisse und Schlüssel

Titel	Beschreibung	Aktivierung durch

Verwandte / Bekannte

Name	Beziehung	Typus / Beruf	Geb. Datum