

FLUID 4.1

Überblick

DER CHARAKTER

Attribute bilden Grundlage.

Physis für Stärke, Geschicklichkeit, Körperbeherrschung, Reflexe.

Mental für Intelligenz, Wissen, Wahrnehmung, Kreativität.

Sozial für Charisma, Umgang und Einschätzen von Anderen. Auftreten.

Widerstand gegen alle physischen, mentalen oder sozialen Angriffe.

Angriff für offensive Aktionen im Kampf und um Gegner schnell zu überwinden.

Verteidigung wirkt immer und verhindert Schaden im Kampf.

Darauf wird nicht gewürfelt.

Mana ist ein Punktevorrat. Punkte helfen bei Proben, Stunts, Zaubern. Darauf wird nicht gewürfelt.

Trefferpunkte = 3x Widerstand. Sie werden durch Schaden reduziert.

Sind sie zu niedrig, wird der Charakter ohnmächtig oder stirbt.

Merkmale werden individuell und frei gestaltet. Sie definieren den

Charakter und erhöhen die Erfolgchancen bei Würfelproben.

Ausrüstung, Hilfsmittel, Kontakte verbessern die Erfolgsqualitäten bei Proben. Diese Boni können sowohl gesteigert und gesenkt werden. Erfahrungspunkte dienen in diesem Fall als Geldersatz.

ERSCHAFFUNG

Attribute von Stufe 1 bis 5.

74 Punkte für Steigerung oder 5,4,3,3,2,2,1 oder 4,4,3,3,3,2,2.

Merkmale von Stufe 0 bis 4.

38 Punkte für Steigerung oder 4,4,3,3,2,2 oder 4,4,3,3,3.

Ausrüstung von Stufe 0 bis 4.

10 Punkte für Steigerung oder +3,+2,+1 oder +2,+2,+2,+1.

Besonderheiten sind stufenlos.

eine auswählen oder +6 Punkte für Merkmale/Ausrüstung.

Triebfedern sind stufenlos.

eine auswählen.

STEIGERUNG

Attribute bis Höchststufe 5.

Kosten = 2x neue Stufe in EP.

Merkmale bis Höchststufe 10.

Kosten = 1x neue Stufe in EP.

Ausrüstung bis Höchststufe 5.

Kosten = 1x neue Stufe in EP.

Kann auch gesenkt/verkauft werden.

Besonderheiten nicht steigerbar.

Kaufkosten = 6 Erfahrung.

Neukauf nur nach Absprache.

Triebfedern nicht steigerbar.

Kaufkosten = 18 Erfahrung.

Auflösung bringt 6 Erfahrung.

Besonderheiten sind crunch. Sie beugen die Grundregeln leicht ab und befähigen einen Charakter zu aussergewöhnlichen Aktionen.

Triebfedern repräsentieren Ziele, Umstände oder Verhaltensweisen. Sie generieren Erfahrungspunkte und ändern sich im Spielverlauf.

WÜRFELN

Erfolgsprobe

W10 <= Attribut + Merkmal + Modifikator
Wiederholen ohne Zeitdruck -3

Erfolgsqualität = Wurf + Ausrüstung.

Schicksalswurf bei 1

1-5 Krit

6-10 Patzer

Selbsterschwerneis verwendbar als:

- Bonus auf Erfolgsqualität
- Bonus auf nächste Probe
- Malus auf gegnerische Probe

KAMPF

Angriffsprobe

W10 <= Angriff + Merkmal - Rüstung
Zielen pro Runde +3

Weitere Aktion pro Runde -3

Defensiv Kämpfen

Keinerlei Aktion, Verteidigung +3

Trefferhöhe

Erfolgsqualität + Waffenschaden

Trefferhöhe verdoppelt bei Krit

Schadenshöhe

Trefferhöhe - Verteidigung - Rüstung

Handlungsunfähig falls TP < 0

Sterbend ab -TP

Heilung 1W10 TP pro Woche
zusätzliche TP durch erste Hilfe,
Medizin oder Magie.

MANA

- eine Probe wiederholen

- bei Krit Erfolgsqualität +5

- besondere Fähigkeit einsetzen

- 5 Schadenspunkte absorbieren

- 1W10 Trefferpunkte heilen

- einem Freund spenden

- Kosten für misslungenen Zauber

- Zaubervirkung verbessern

- Schicksalspunkt (permanent)

Mana für SL = 2x Spieleranzahl

Regeneration

- nach Spielsitzung oder Abenteuer

- nach Spielszenen (SL-Entscheid)

- nach eigener Regelung,
z.B durch Mediation, Schlaf, Patzer

MAGIE

- Kampfzauber dauert 1 Runde

- Zauber wirkt gegen ein Ziel

- Zielgröße ca. Mensch, Pferd, Tür

- Wirkung = Erfolgsqualität

- Wirkungsdauer ca. eine Szene

- Wirkung verbessern für 1 Mana,

z.B. mehr Ziele, längere Wirkung
oder doppelte Erfolgsqualität

- permante Wirkung an Lebewesen

gegen permanentes Mana

- Scheitern kostet 1 Mana

WAFFEN

0 Waffenlos, improv. Waffen

1 Dolch, Knüppel, Wurfdolch,
schweres Werkzeug, Schild

2 Kurzschwert, Degen,
Kurbogen, Wurfaxt

3 Schwert, Axt, Langbogen,
Pistole, MP, Schrotflinte fern

4 Bihänder, Armbrust, Gewehr,
MG, Schrotflinte nah

5 schweres MG, Raketenwerfer
+3 Feuerstoß, Salve, Wild-West-
Ballern, Probe -3

+10 Automatikfeuer, Streufeuer,
ganzes Magazin, Schaden
verteilbar, Probe -3

EXPLOSIVES

4 Handgranate, Dynamit, TNT

7 Splittergranate, C4

10 Personenmine, C12

15 Autobombe, Panzermine

20 Fliegerbombe

RÜSTUNG

1 Lederkleidung

2 Lederrüstung, Fellkeildung

3 Kettenhemd, kugels. Weste

4 Plattenpanzer, Kevlarweste

5 Ganzkörperschutz aus Kevlar

+1 Schild

ATTRIBUTS- UND MERKMALSTUFEN

Attribut	Bedeutung	Merkmal	Bedeutung
0	nicht vorhanden	0	nicht vorhanden
1	unterentwickelt	1-2	ausgebildet
2	durchschnittlich	3-4	erfahren
3	gut	5-6	meisterhaft
4	herausragend	7-9	heldenhaft
5	meisterhaft	10+	legendär

PROBENMODIFIKATOREN

Mod.	Schwierigkeit	Mod.	Schwierigkeit
+15	gelingt automatisch	-15	unschaffbar
+12	lächerlich (gel. auto.)	-12	Das schaffen Legenden
+9	viel zu leicht (gel. auto.)	-9	Das schaffen Helden
+6	kinderleicht	-6	sehr schwierig
+3	leicht	-3	schwierig
0	normal	0	normal