

# 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

**Selbsterschwernis** 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, Kurzbogen, 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