

# Primäres ROLLenspiel SysTem

Spielwelt

Spieler

Charakter

## Charakter

Volk / Rasse <input style="width: 95%;" type="text"/>	Beruf / Typus <input style="width: 95%;" type="text"/>
Stand <input style="width: 95%;" type="text"/>	Titel <input style="width: 95%;" type="text"/>
Waffenhand <input style="width: 95%;" type="text"/>	Land / Ebene <input style="width: 95%;" type="text"/>
Geburtsland / -ort <input style="width: 95%;" type="text"/>	Geburtsdatum <input style="width: 95%;" type="text"/>
Augenfarbe <input style="width: 95%;" type="text"/>	Haarfarbe <input style="width: 95%;" type="text"/>
Hautfarbe <input style="width: 95%;" type="text"/>	Geschlecht <input style="width: 95%;" type="text"/>
Größe / Gewicht <input style="width: 95%;" type="text"/>	Glauben <input style="width: 95%;" type="text"/>
Gesinnung <small>(weiß 20-15/grau 14-6/schwarz 5-0)</small> <input style="width: 95%;" type="text"/>	Ideologie <small>(gut / neutral / böse)</small> <input style="width: 95%;" type="text"/>

## Attribute (ATTR)

CHA <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Charisma</small>	GES <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Geschicklichkeit</small>	INT <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Intelligenz</small>	STR <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Stärke</small>	WAH <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Wahrnehmung</small>
---	---	--	---	--

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

## Aktionswerte (AKW)

NK <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Nahkampf</small>	FK <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Fernkampf</small>	AW <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Ausweichen</small>	MW <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Magiewert</small>
NK <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Start</small>	FK <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Start</small>	AW <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Start</small>	MW <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Start</small>

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

## Modifikatoren

NKM <input style="width: 95%;" type="text"/>	FKM <input style="width: 95%;" type="text"/>	AWM <input style="width: 95%;" type="text"/>
--	--	--

NKM (STR), FKM / AWM (GES): ATTR ⇒ 0, 7-9 ⇒ 2, 10-12 ⇒ 3, 13-15 ⇒ 4, +3 ⇒ +1

## Lebensenergie / Ausdauer

LE <input style="width: 95%;" type="text"/>	ADW <input style="width: 95%;" 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: 95%;" type="text"/>	f EP <input style="width: 95%;" 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.

## Sekundäre Attribute

GSK <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>Geschwindigkeit</small>	Tragkraft <input style="width: 95%;" type="text"/>	ZFK / FBK <input style="width: 95%;" type="text"/>	XP <input style="width: 95%;" type="text"/>	GP <input style="width: 95%;" type="text"/>	Stab <input style="width: 95%;" 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

Begabung	Stufe
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" 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.

## Rettungswürfe

Widerstandswert RW	Widerstandswert RW
Beeinflussung <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>(INT + WAH) : 2</small>	Magie <input style="width: 95%;" type="text"/> <small>(CHA + WAH) : 2</small>
Selbstbeherrschung <input style="width: 95%;" type="text"/>	Schlaf <input style="width: 95%;" type="text"/>
Hitze <input style="width: 95%;" type="text"/>	Kälte <input style="width: 95%;" type="text"/>
Schmerzen <input style="width: 95%;" type="text"/>	Gifte <input style="width: 95%;" type="text"/>
Hunger <input style="width: 95%;" type="text"/>	Krankheiten <input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>

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

Irougen	Vorteile / Kniffe	Nachteile
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>
<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>	<input style="width: 95%;" type="text"/>

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



## 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												

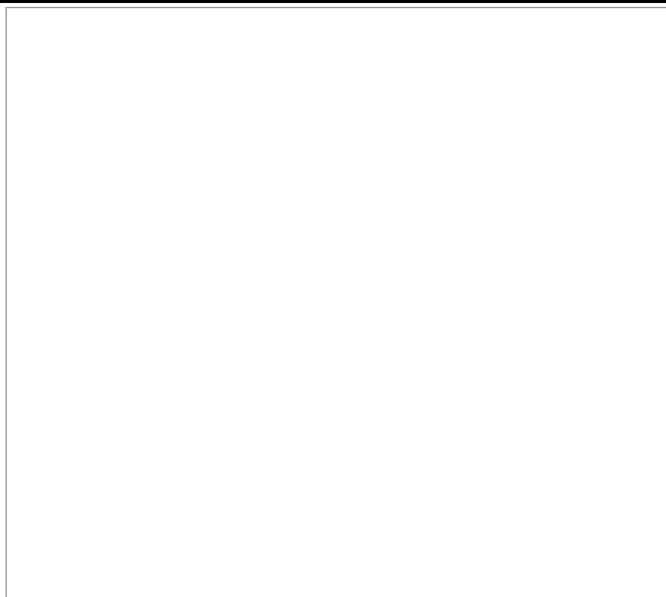
KP = KW + EM - BH = (KS + AKW) + EM - BH; verfügt man nicht über die Kunst zum Waffenführen, wird nur der NK oder FK als Aktionswert eingesetzt.  
 Fernkampfaffen haben eine normale Wirkungsdistanz (z.B. 120 bis 135 Meter).  
 Für kürzere Distanzen gibt es einen Bonus pro x Meter, für größere Distanzen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

## Rüstungen

Rüstungsteil	schützt	RS <sub>v</sub>	RS <sub>T</sub>	RSP	BH	Gewicht

Ein Rüstungsteil schützt ein bestimmtes Körperteil; ist der Erfolg des gegnerischen Angriffs kleiner als RS<sub>v</sub>, so wehrt die Rüstung den Schaden ab. Ist der Erfolg immerhin noch kleiner als der RS<sub>T</sub>, so sinkt der Schaden um die RSP. Ist der Erfolg größer als der RS<sub>T</sub>, 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.



## 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