

Modifikation des Systems Ratten

Dies ist eine Anpassung des Rollenspiels Ratten von Projekt Kopfkino

(<http://www.projekt-kopfkino.de/>) mit dem Ziel der Anpassung der Regeln an ein allgemeines Fantasy Setting. Eine Kenntnis dieses Regelwerkes ist notwendig um diese Veränderungen zu verstehen. Diese Modifikation erklärt nicht die Funktionsweise der Regeln selbst.

Eigenschaften

Stärke

Die Stärke gibt die körperliche Kraft an und alles was damit zusammenhängt. Überall wo Muskeln gefragt sind kommt es hierauf an. Auch für den (Nah)Kampf ist diese Eigenschaft von Bedeutung.

Dies entspricht der Eigenschaft 'stark' in Ratten.

Schnelligkeit

Die Schnelligkeit steht nicht nur für das Lauftempo, sondern auch für Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen.

Dies entspricht der Eigenschaft 'schnell' in Ratten.

Intelligenz

Die Intelligenz ist für die Kopfarbeit da. Die Klugheit fällt hier ebenso hinein wie Sinnesschärfe.

Dies entspricht der Eigenschaft 'clever' in Ratten.

Soziales

Wann immer man mit anderen interagieren muß, kommt diese Eigenschaft zum Tragen.

Dies entspricht der Eigenschaft 'sozial' in Ratten.

Wunden

Die Wunden entsprechen der Lebensenergie. Ihr Wert gibt an, wie viele Treffer man einstecken kann. Die Eigenschaft ist direkt anhängig von der Stärke.

Dies entspricht der Eigenschaft 'zäh' in Ratten.

besondere Proben

Ratten kämpfen nur mit Krallen und Zähnen. Menschen hingegen benutzen auch Schusswaffen oder gar Magie. Darum gibt es folgende zusätzliche Varianten für Angriffe.

Schusswaffen: 2x schnell

Magie: intelligent & schnell

Fähigkeiten

Fähigkeiten entsprechen den 'Talenten' aus Ratten.

Es gibt sie in zwei Stufen (Stufe 1 und 2), die jeweils einen Bonus von +1 oder +2 auf alle passenden Würfe geben.

Athletik

Wann immer man klettern oder balancieren, schwimmen oder Laufen muß, ist ein athletischen Charakter im Vorteil.

Ausweichen

Gibt einen Bonus, wann immer man versucht einem Angriff auszuweichen.

Fallenkunde

Mit dieser Fähigkeit kann man Fallen und Hinterhalte erkennen und entschärfen. Auf alle Proben darauf gibt es den Bonus.

Gelehrt

Der Charakter ist in der Anwendung wissenschaftlicher Methoden befähigt. Er kommt routiniert in Bibliotheken klar, kennt viele Geheimnisse der Naturwissenschaften und hat allgemein einen gut funktionierenden Verstand.

Er bekommt einen Bonus, wenn er derlei Tätigkeit nachgeht (aber nicht wenn er einfach nur Wissen aus dem Kopf rezitiert).

Gelernt ist Gelernt

Der Charakter hat einen Beruf gelernt. Alle Proben die sich darauf beziehen bekommen einen Bonus von +1.

geschickte Finger

Jemand mit diesem Talent ist im Vorteil, wenn es um filigrane Dinge geht. Alles was Fingerfertigkeit erfordert bringt den Bonus.

gute Sinne

Ein Charakter mit guten Sinnen hört oder sieht besser. Er hat einfach eine feinere Wahrnehmung.

Hier gibt es den Bonus auf alles was mit Wahrnehmung bzw dem Einsatz der Primärsinne zusammenhängt.

höfische Ettikette

Der Charakter kennt die Regeln des höfischen Lebens. Alle Proben, die sich auf Kenntnis dieser Regeln beziehen werden leichter.

Kampf

Gibt einen Bonus auf alle Angriffe und Paraden.

Kochen und Brauen

Der Charakter kennt sich aus mit allem was über dem Feuer gesotten, gegrillt, gebraten oder destilliert wird.

Musizieren

Egal ob es ums einfache Singen geht oder das Spielen eines Instrumentes. Der Charakter kann Musik machen.

Naturverbunden

Der Charakter weiß wie man in der freien Natur, abseits der Zivilisation überlebt. Er weiß welche Teile welcher Pflanzen man essen kann und welche man meiden sollte. Er kann jagen und Quellen finden. Und er ist der Beste wenn es darum geht, wo man sein Nahtlager suchen sollte.

Orientierung

Gibt einen Bonus auf alle Tests, bei denen sich der Charakter orientieren muß.

Ortskundig

Damit kann man sich an bestimmten Orten aus. Man kennt die Abkürzungen und weiß wo Gefahren üblicherweise lauern.

Man gibt dabei an, auf welchen Ort oder welche Gegend sich die Kenntnis bezieht. Kann mehrfach angewählt werden, um unterschiedliche Gegenden abzudecken.

Sagen und Legenden

Jemand mit diesem Talent kennt sich aus in der Welt des Mystischen und Legendenumwobenen.

Tauchen

Mit dieser Fähigkeit kann ein Charakter Stärke x 2 Runden die Luft anhalten.

Danach verliert er pro Runde einen Punkt in Wunden, bis er schließlich ertrinkt.

Trinkfest

Der Charakter kann Rauschzuständen durch Alkohol leichter widerstehen.

Überreden und Überzeugen

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann andere leichter dazu bewegen, die Dinge auf seine Weise zu tun.

Verstecken

Wann immer es darauf ankommt, unbemerkt zu bleiben, kommt diese Fähigkeit ins Spiel.

Von den Göttern

Auch wenn viele Leute regelmäßig zur Kirche gehen und auch viele andächtig an die Götter glauben, aber nur Wenige kennen die theologischen Untiefen der Kirche im Detail.

Mit dieser Kenntnis hat der Charakter Detailwissen über die Religionslehre seiner assoziierten Kirche, bzw. weiß wo er dieses erlangen kann. Außerdem kann er die Rituale dieser Kirche (Messe, Weihe, wasauchimmer) durchführen.

Wunden verbinden

Mit dieser Fähigkeit wird das Behandeln von Verletzungen leichter. Der Behandelte bekommt einen Wundpunkt mehr zurück.

Besonderheiten

Besonderheiten entsprechen den 'Tricks' aus Ratten.

Es handelt sich hierbei um außergewöhnliche Begabungen oder besondere Verbesserungen.

Bunter Hund

Der Charakter hat eine Vielzahl von Kontakten und Bekannten. Scheinbar überall gibt es jemanden den er mal eben fragen oder um Hilfe bitten kann.

Die Kontakte befinden sich aber alle in etwa im gleichen sozialen Level wie der Charakter. Besonders einflußreiche Freunde zählen jedenfalls nicht dazu.

Eloquent

Jemand mit dieser Fähigkeit versteht sich auf die Kunst des verbalen Schlagabtausches. Er kann sich aus allem herausreden und beeindruckt jeden mit seiner Sprachgewandtheit.

Immer wenn er jemanden anderes von seiner Meinung überzeugen oder bluffen will, darf er den schlechtesten Würfel der Probe nochmal würfeln.

Gelenkig

Der Charakter kann sich gut durch enge Öffnungen quetschen und aus umklammerungen befreien.

Zwei Extrawürfel auf entsprechende Proben.

Guter Beobachter

Damit ist der Charakter sehr aufmerksam und nimmt Dinge wahr, die anderen oft verborgen bleiben.

Jedes mal, wenn er eine Wahrnehmungsprüfung machen muss, kann er den schlechtesten Würfel ihres Wurfes noch einmal würfeln.

harter Treffer

Mit dieser Fähigkeit macht der Charakter bei jedem Angriff einen Punkt mehr Schaden, weil er besonders wirkungsvoll zuschlägt.

Hinterhältig

Der Charakter kann andere gut beobachten und erkennt so schnell ihre Schwachstellen.

Einmal pro Gegner kann er eine 2x Intelligenz Prüfung gegen Soziales und Schnelligkeit ablegen. Gelingt dies erhält er einen Bonuswürfel auf alle Duelle gegen diesen Gegner.

Hübsch

Der Charakter ist besonders ansehnlich. Bei jeder sozial Prüfung, bei der er es mit dem anderen Geschlecht zu tun hat, darf er den Würfel mit der niedrigsten Augenzahl noch einmal würfeln.

Kampfgespür

So jemandem liegt der Kampf im Blut. Bei jeder Angriffs- und Blockprüfung kann der Charakter den schlechtesten Würfel der Probe noch einmal würfeln.

Magie

Der Charakter ist in der Anwendung der Magie bewandert.

Menschenkenntnis

Der Charakter ist instinktiv in der Lage zu erkennen ob jemand lügt. Er kann bei jeder Probe bei der es darum geht eine Lüge zu durchschauen, die schlechtesten zwei Würfel wiederholen.

Reaktionsfreudig

Ein solcher Charakter kann in Konfliktsituationen schneller reagieren. Er bei der Festlegung der Reihenfolge einen zusätzlichen Würfel.

Resistent

Der Charakter kann Giften und Krankheiten gut widerstehen und erhält zwei zusätzliche Würfel auf entsprechende Proben.

Rüstung

Von jedem erhaltenen Schaden kann ein Punkt abgezogen werden.

Es wird zwischen leichter und schwerer Rüstung unterschieden. Die schwere zählt als wenn diese Fähigkeit ein zweites Mal ausgewählt wäre, es werden also zwei Punkte Schaden abgezogen. Dies geht nur mit Zustimmung des Spielleiters oder im späteren Spielverlauf.

Sechster Sinn

Der Charakter besitzt einen starken Instinkt. Wenn sich Gefahr nähert oder irgendwas so richtig faul ist, würfelt der Spielleiter eine 2x Intelligenz Probe gegen eine angemessene Schwierigkeit. Gelingt sie stellen sich die Nackenhaare des Charakters auf, bzw er bekommt ein mulmiges Gefühl.

Unscheinbar

Ein unscheinbarer Charakter wird von anderen schwerer wahrgenommen. Man erinnert sich einfach nicht an sein Gesicht. Auch in der Masse kann so jemand leichter untertauchen. Wer so jemanden entdecken will, muß den besten Würfel wiederholen.

Verbündeter

Der Charakter hat einen Gönner oder einflußreichen Freund. Wer das ist und wie es zu dieser Verbindung kam sollte im Hintergrund verankert werden und bedarf der Zustimmung des Spielleiters.

Zäh wie Leder

Der Charakter einfach nicht tot zu kriegen. Er bleibt bei einer Wundpunktzahl von 0 bei Bewusstsein und fällt erst bei einem Minuswert, der seinem Stärke-Wert entspricht in Ohnmacht. Er stirbt erst bei einem Minuswert, der ihrem doppelten stark Wert entspricht.