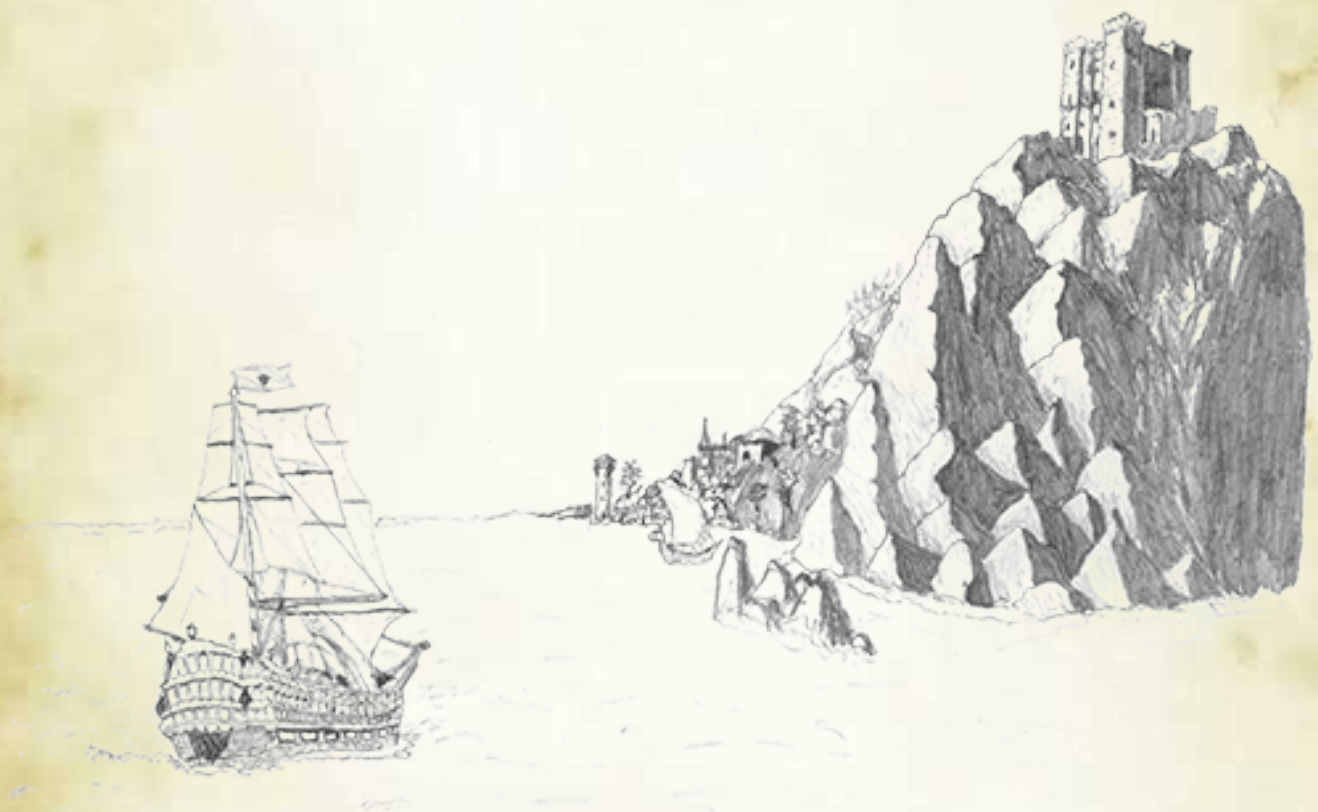


KURS

Klassisches Universelles Rollenspielsystem



light version 1.0

Erdacht und entwickelt von
Frank Both

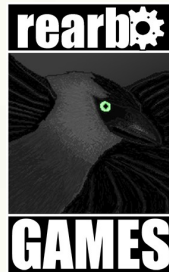
© Copyright rearbo Games. Alle Rechte vorbehalten.

IMPRESSUM

Idee & Entwicklung Frank Both
Text & Gestaltung Frank Both
Zeichnungen & Illustrationen Frank Both (überwiegend KI-generiert)
Titelbild Frank Both
Logo-Design Frank Both
Schriftarten Ana Senfilippo (Almendra)
Christian Thalmann (Cormorant)

Spieletester Max Mustermann, Frauke Musterfrau, Per Vers,
Otto Normalverbraucher, Reiner Zufall,
Lasmiranda Denmsiwillja, Santa Claus
(Die hier aufgeführten Namen sind lediglich Füllnamen für die Testversion.
Übereinstimmungen mit real existierenden Personen sind rein zufällig und
keinesfalls beabsichtigt)

Publiziert durch rearbo games
Meerkamp 97
D-26133 Oldenburg
www.rearbo.de



© rearbo Games. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Werk unterliegt dem Schutz des Urheberrechts und ist geistiges Eigentum von rearbo Games.
Jegliche Vervielfältigungen, Nachbildungen, o.ä. von Teilen dieses Werks oder des Gesamtwerks, die nicht ausschließlich für
den reinen privaten Gebrauch bestimmt sind, bedürfen einer ausdrücklichen, schriftlichen Zustimmung des
Rechteinhabers, bzw. der Rechteinhaber.

Lizenzhinweis

rearbo Games stellt das Regelwerk für Dritte zur Verfügung, um auf dessen Basis z.B. Abenteuer, Regelerweiterungen,
Brettspiele, Video- & Computerspiele, literarische Werke und ähnliches zu erstellen, auch für kommerzielle Zwecke. Ein
Verweis auf das KURS-Regelwerk ist hierzu allerdings zwingend erforderlich. Der urheberrechtliche Schutz des
„Grundregelwerks“ bleibt hiervon unberührt.

Erschienen am TT.MM.JJJJ

ISBN xxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

INHALT

Einführung

Ein paar Worte zu KURS light	5
Was ist ein Rollenspiel?	5
Spielmaterial	5
Spielvorbereitung	6
Wie spielt man?	6
Wie gewinnt man?	7

Grundlagen

Ablauf einer Spielrunde	8
Die Aktion	8
Würfel und Proben	9
Der Schwierigkeitsgrad	9
Die 6er-Regel (explodierende Würfel)	9
Die 1er-Regel und kritische Misserfolge	9
Halbe Würfel	9
Die Null-Würfel-Regel	9
Vergleichsproben (Charakter vs. Charakter)	10
Spielwerte von 6 oder höher	10
Kritischer Erfolg	10
Vorteil und Nachteil	10
Stets abrunden	11
Spezifisches erhält Vorzug gegen Allgemeines	11

INHALT

Einführung

Willkommen bei KURS, dem klassischen und universellen Rollenspielsystem. KURS entführt Euch in Welten voller fantastischer Abenteuer, in denen sagenhafte Schätze und Ruhm auf Euch warten. Geht mit Raffinesse, Geschick und Magie auf spannende Questen und Reisen und stellt Euch den gefährlichsten Kreaturen entgegen! Schlüpft in die Rollen mutiger Charaktere und erforscht mit ihnen Städte, Gewässer und dunkle Gemäuer voller Geheimnisse und Gefahren! Ob als starker Krieger mit Schwert und Schild, als gerissener Schurke mit Dolch und Dietrich oder als Magier mit mächtiger Zauberei – der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

EIN PAAR WORTE ZU KURS LIGHT

KURS light ist eine kostenlose, aber auch gekürzte Version des Grundregelwerks und ausgelegt für Fantasy-Rollenspiele. Das bedeutet, es sind nicht alle Klassen, Zauber und Items enthalten, die im Grundregelwerk vorkommen werden und die Klassen, die in KURS light vorkommen, sind nur bis zur 10. Stufe ausgearbeitet. Und dennoch ist KURS light ein voll spielbares Rollenspielsystem, dass sich auch zum Spielen längerer Kampagnen eignet.

WAS IST EIN ROLLENSPIEL?

Am einfachsten kann man sich ein Rollenspiel wie einen interaktiven Roman oder Film vorstellen, mit dem Unterschied, dass im Rollenspiel die Geschichte und dessen Verlauf weder abgeschlossen noch fest vorgegeben sind. Die Geschichte, bzw. das Abenteuer wird mit den Spielern durch das Spielen erst erlebt und geschrieben. Lediglich die Spielumgebung, sprich die Schauplätze werden vorgegeben. Die Spieler jedoch müssen sich an kein Drehbuch halten, sondern können in dieser Spielwelt frei agieren und sich frei bewegen. Die Grenzen werden nur von der eigenen Fantasie gesetzt (und natürlich von den Grenzen, die durch die Spielregeln vorgegeben werden).

Ihr wolltet schon immer mal ein Hauptdarsteller in einer Geschichte sein? – Das Rollenspiel macht es möglich. Hier erschafft Ihr einen Charakter ganz nach Euren eigenen Vorstellungen und nutzt diesen, um mit der fantastischen Spielwelt zu interagieren. Von nun an beeinflussen Eure Entscheidungen und Euer Handeln maßgeblich über den Ablauf und ggf. auch den Ausgang der Geschichte.

Rollenspiele funktionieren überwiegend erzählerisch, können aber auch mit Figuren und Bodenplänen gespielt werden. Für die Spieler geht es meistens darum, bestimmte Missionen durchzuspielen oder schlicht gegen das Böse zu kämpfen. Ein Teilnehmer der Runde übernimmt die Spielleitung. Die Spielleitung hat die hohe Aufgabe, die Spieler durch das Abenteuer zu führen, die Ereignisse in der Spielwelt zu bestimmen, sämtliche Nichtspielercharaktere (darunter auch die Antagonisten) zu verkörpern und darüber hinaus auch die Rolle des Schiedsrichters und Moderators zu übernehmen. Zusammen könnt Ihr dann großes Kino mit spannender Unterhaltung direkt am heimischen Spieltisch erleben. Viel Vergnügen!

SPIELMATERIAL

Um KURS optimal spielen zu können, benötigt Ihr neben diesem Regelbuch noch ein paar Dinge als Spielmaterial:

- **Stift & Papier** sowie eine **Kopie des Charakterbogens** (den Ihr auf der letzten Seite des Buches findet)
- **5 Würfel mit den Zahlen 1-6 (oder kurz: W6) in einer Farbe**
- Ein **Abenteuerbuch** oder vergleichbares Skript

Optional können auch Bodenpläne, Spielfiguren, Spielkarten (Items & Equipment) oder auch Spielgeld genutzt werden. Diese sind aber nicht zwingend erforderlich. Nutzt davon das, was für Euch und Eurer Spielrunde zur guten Stimmung und Atmosphäre beiträgt!



GLOSSAR

Abenteuer: Geschichte und Handlungsrahmen, in der Spieler mit ihren Spielercharakteren interagieren dürfen

Erfahrungspunkte (EP): Belohnung, die Spielercharaktere für das Lösen von Questen und Auseinandersetzungen (Kämpfe) erhalten, um ihre Charaktere zu verbessern

Gruppenabenteuer: Abenteuer das mit einer Gruppe von Spielern und einer Spielleitung gespielt wird

Kampagne: Eine Serie mehrerer Abenteuer, die zumeist von der gleichen Spielrunde mit den gleichen Spielercharakteren gespielt werden

Kampf: Auseinandersetzung mit feindlichen Nichtspielercharakteren

Mission: Groß- oder Hauptauftrag innerhalb eines Abenteuers

Nebenplot: Nebenauftrag oder Nebenschauplatz in einem Abenteuer, der hauptsächlich zum Sammeln von Schätzen und Erfahrungspunkten dient, im wesentlichen aber nicht zur Lösung des Abenteuers beiträgt

Nichtspielercharakter (NSC): Charaktere wie Personen und Kreaturen, die von der Spielleitung geführt und verkörpert werden

Queste: Auftrag innerhalb eines Abenteuers

Soloabenteuer: Abenteuer für Einzelspieler, das in nummerierten Abschnitten unterteilt ist und Entscheidungsmöglichkeiten per Abschnittsverweis vorgibt

Spielercharakter (SC): Charakter, der von einem Spieler gespielt wird

Spielleiter / Spielleitung (SL): Teilnehmer aus der Spielrunde, der die Spieler mit ihren Spielercharakteren durch das Abenteuer führt, sämtliche Nichtspielercharaktere verkörpert und dabei als Regisseur, Moderator und Schiedsrichter agiert

SPIELVORBEREITUNG

Spielt Ihr als Gruppe, so benötigt jeder Spieler (bis auf den Spielleiter) einen ausgearbeiteten Charakter (näheres dazu im Kapitel „Charaktererschaffung“ ab Seite xx). Der Spielleiter nimmt das Abenteuer in die Hand. Eine Gruppe von 3 bis 5 Spielern und dem Spielleiter erscheint als ideal. Theoretisch könnten auch mehr als 5 Spieler teilnehmen, es wäre allerdings zu bedenken, dass der Aufwand für den Spielleiter mit jedem weiteren Spieler stetig wächst und das Spiel für die SL zunehmend unübersichtlicher wird. Eine SL sollte daher nur so viele SCs für das Spiel zulassen, wie sie auch verwalten kann.

Idealerweise hat die Spielleitung das Abenteuer schon im Vorfeld studiert und kennt die wichtigsten Eckdaten des Abenteuers.

Spielt Ihr alleine eine Partie ohne weitere Mitspieler so braucht Ihr außer Euren eigenen Spielercharakter nichts weiter vorbereiten und haltet zum Spielen ein Soloabenteuer bereit.

In einem Soloabenteuer sind nummerierte Abschnitte zu lesen, die jedoch nicht der Reihe nach wie in einem Roman gelesen werden, sondern wo darauf zu achten ist, auf welche weiteren Abschnitte es zum weiterlesen verweist.

WIE SPIELT MAN?

Spielt Ihr in einer Gruppe mit Spielleitung, so eröffnet der Spielleiter mit der Beschreibung des Szenarios. Entweder liest der Spielleiter das Szenario aus dem Abenteuerband (oder aus dem vorliegenden Skript) vor oder erzählt es frei aus dem Kopf heraus. Anschließend fordert der Spielleiter die Spieler nacheinander zum Handeln auf. Dies könnte z.B. so aussehen:

„Ihr seid in der Taverne ‚Zum Goldbrunnen‘ in einem Dorf namens ‚Lodrin‘. Die Taverne ist relativ gut besucht. Ihr seht einen Schankraum mit 10 Tischen und Sitzbänken und einer Bar. Die Hocker vor der Bar sind allesamt leer. Hinter der Bar seht Ihr einen kräftig gebauten Wirt beim Gläser putzen. Was möchtet Ihr tun?“

Nun kommen die Spieler ins Spiel, die jetzt nacheinander ihre Aktion ansagen, in etwa so:

„Ich setze mich an die Bar und spreche den Wirt an: »He Wirt! Wie laufen so die Geschäfte?“

...worauf der Spielleiter wiederum folgendermaßen reagieren kann:

„Der Wirt blickt zu Euch auf und spricht: ...“

So oder so ähnlich könnte eine Spieleröffnung aussehen. Dieses Muster würde sich wie ein roter Faden durch das komplette Abenteuer ziehen. – Der Spielleiter beschreibt das Szenario, die Spieler sagen ihre Aktionen an und der Spielleiter sagt darauf, was passiert.

Im Soloabenteuer übernimmt der Einzelspieler sowohl die Rolle des eigenen Charakters als auch die des Spielleiters. D.h. er steuert in Kämpfen auch die NSCs.

WIE GEWINNT MAN?

Anders als bei klassischen Gesellschaftsspielen, wo es am Ende des Spiels normalerweise einen Sieger gibt, steht beim Rollenspiel mehr die Spannung und Atmosphäre im Mittelpunkt. Im Klartext: Es gibt keinen alleinigen Gewinner, sondern die ganze Spielrunde einschließlich des Spielleiters gewinnt, wenn am Ende eine unterhaltsame Partie geschaffen wurde. Denn auch wenn der Spielleiter u.a. die Gegenspieler der Abenteuergruppe verkörpert, ist es nicht Aufgabe des Spielleiters, die Gruppe frühzeitig sterben zu lassen, sondern vorrangig das Abenteuer zu leiten.



Kapitel I Grundlagen

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit den Grundlagen und der Spielmechanik. Diese bilden die Basis des Spiels und vermitteln ein Grundverständnis, wie dieses System funktioniert. Hier lernt Ihr, wie Ihr Aktionen einleitet und Spielwerte einsetzt. Mit diesen Regeln solltet Ihr Euch vertraut machen, denn sie begleiten Euch das gesamte Spiel über!

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Eine Spielrunde durchläuft 5 Phasen, bevor die nächste Spielrunde eingeläutet wird. Die 5 Phasen sind folgende:

Phase 1 – Die Spielleitung (Spielleiterin oder Spielleiter) beschreibt erzählerisch das aktuelle Szenario und anschließend, welche Besonderheiten und Details den Spielercharakteren in dieser Szene bzw. am jeweiligen Standort direkt auffallen, ob Nichtspielercharaktere anwesend sind, etc., etc.. Danach fordert die Spielleitung die Spieler zum Handeln auf.

Phase 2 – Je nach dem ob Ihr als Spielrunde die Reihenfolge der Spieler nach Sitzordnung, im oder gegen den Uhrzeigersinn oder gar durch Auswürfeln bestimmen wollt, ist nun der erste Spielercharakter an der Reihe. Sie oder er sagt nun eine Aktion an, die sie oder er durchführen möchte. Hierbei gilt immer auch die Regel „gesagt → getan“ bzw. „nicht gesagt → nicht getan“. Dies schließt auch alle Konsequenzen mit ein, positive wie auch negative.

Phase 3 – Setzt der Spielercharakter zu einer Aktion an, dessen Ausgang nicht von vornherein klar ist, muss ein Würfelwurf entscheiden, ob die Aktion gelingt oder nicht gelingt. Wann eine Probe auf einen bestimmten Spielwert erforderlich ist, entscheidet die Spielleitung. Diese Regel gilt übrigens auch für alle Nichtspielercharaktere.

Phase 4 – Hat die Spielerin oder der Spieler eine Aktion angesagt (und ggf. eine Würfelprobe abgegeben) gibt die Spielleitung eine Rückmeldung, was infolge dieser Aktion als nächstes passiert.

Phase 5 – Die Phasen 2 bis 4 werden nun so oft wiederholt, bis alle Charaktere am Zug waren. Wenn alle Spieler und ggf. auch Nichtspielercharaktere am Zug waren, ist die Spielrunde abgeschlossen und die nächste Spielrunde beginnt wieder ab Phase 1. Ausgenommen von der Spielreihenfolge sind Spielercharaktere und Nichtspielercharaktere, die aus bestimmten Gründen inaktiv, außer Gefecht gesetzt sind oder aus anderen Gründen am aktuellen Szenario nicht teilnehmen.

DIE AKTION

Charaktere können in einem Rollenspiel alle erdenklichen Aktionen ausführen, die man sich nur vorstellen kann:

Charaktere können sich bewegen, mit anderen Charakteren sprechen, Gegenstände mitnehmen (sofern sie nicht zu groß und zu schwer sind) oder mit Gegenständen interagieren, jemanden angreifen oder, falls der Charakter der Zauberei mächtig ist, einen Zauberspruch sprechen, und und und. Die Möglichkeiten sind nahezu unbegrenzt.

Bedenkt aber immer, dass auch in der Fantasiewelt Naturgesetze gelten und somit Aktionen ausgeschlossen sind, die die natürlichen Fähigkeiten eines Charakters übersteigen. So werden Charaktere z.B. nicht in der Lage sein, ohne ein entsprechendes Hilfsmittel zu fliegen oder trocken ein Gewässer zu überqueren, so wie im wirklichen Leben halt auch.

Knifflige oder gefährliche Aktionen werden normalerweise ausgewürfelt (Spielleiterentscheidung). Anhand des Würfelwurfes entscheidet sich, ob die Aktion gelungen oder misslungen ist. Je nach Art der Aktion und nach Ausgangslage muss die Spielleitung hierzu einen Schwierigkeitsgrad festlegen, wovon abhängt wie viele Erfolge vonnöten sind, damit die Aktion gelingt.

Manche Aktionen benötigen auch Ressourcen, wie z.B. ein Seil zum hoch- oder hinunterklettern oder ein passender Schlüssel um ein Schloss zu öffnen. Fehlen solche Ressourcen und Hilfsmittel, kann der SL auch einen höheren Schwierigkeitsgrad für die Probe festlegen.

Routineaktionen können dagegen auch ohne Probe als gelungen durchgewunken werden.

WÜRFEL & PROBEN

Um Proben abzulegen, dürfen so viele Würfel genutzt werden, wie der entsprechende Spielwert es zulässt. Attribute bekommen die Anzahl der Würfel ihrem jeweiligen Wert zugewiesen (im Regelfall ist es der halbe Attributswert), bei Fertigkeiten ist es der „Gesamt“-Spielwert, der als Maß für die Anzahl der Würfel genommen wird.

Für die Proben kommen die klassischen 6-seitigen Würfel zum Einsatz. Jeder Würfel, der einen Wert zwischen 4 und 6 zeigt, gilt als Erfolg. Würfel, die eine Zahl zwischen 1 und 3 zeigen, gelten nicht als Erfolg. Wie viele Erfolge benötigt werden bestimmt entweder der Schwierigkeitsgrad oder bei Vergleichsproben die Erfolgsanzahl des Probengegners.

Die Qualität eines Erfolgs wird nicht an den Würfelaugen unterschieden. Heißt im Klartext, eine gewürfelte 4 ist gleichwertig mit einer gewürfelten 5. Beide Zahlen werden als Erfolg verbucht.

DER SCHWIERIGKEITSGRAD

Der Schwierigkeitsgrad (kurz **SG**) ist ein Maß dafür, wie anspruchsvoll eine Aktion ist, um diese erfolgreich zu schaffen. Für einen SG der Stufe „normal“ werden bspw. 2 Erfolge benötigt, damit die Aktion vollständig gelingt. Läge nur 1 Erfolg vor, wäre es zumindest ein Teilerfolg, der bei Wiederholung der Probe mit einem weiteren Teilerfolg zu einem vollen Erfolg aufgewertet werden kann. Zu berücksichtigen ist allerdings, dass ein Teilerfolg Zeit kostet, was in brenzligen Spielsituationen sich nicht unerheblich auswirken kann. Zeigt kein einziger Würfel einen Erfolg, so gilt die Aktion als misslungen.

Der Schwierigkeitsgrad einer Aktion wird von der SL bestimmt. Eine Orientierungshilfe bietet die nebenstehende Tabelle (Tabelle 1.1). Entscheidet die SL bspw. dass die Erfolgsaussichten einer Aktion für „unmöglich“ befunden werden, so kann die SL auch die Probe verbieten und die Aktion als automatisch gescheitert bewerten.

DIE 6ER-REGEL (EXPLODIERENDE WÜRFEL)

Zeigen ein oder mehrere Würfel eine 6, so dürfen diese Würfel sowohl zunächst als Erfolg gezählt werden und zudem dürfen 6er auch erneut gewürfelt werden, so lange bis keine 6 mehr fällt. Dieses Feature bezeichnet man auch als „explodierende Würfel“. Damit ist es möglich, auch mehr Erfolge zu erzielen, als man an Würfeln verfügt.

DIE 1ER-REGEL UND KRITISCHE MISSERFOLGE

Im Normalfall bedeutet eine 1 lediglich einen Misserfolg. Zeigen jedoch ALLE verfügbaren Würfel beim Wurf eine 1, so gilt dies als kritischer Misserfolg, auch Patzer genannt. Patzer können zusätzliche negative Effekte beinhalten, sei es bspw. der Charakter beim Versuch, ein Schloss zu knacken, den Dietrich im Schloss abbricht oder (im Kampf) bei einem Angriffsversuch selbst zu Fall kommt. Die SL darf entscheiden, ob er den Effekt auswürfelt oder schlicht bestimmt oder ob sie dem Spieler noch einmal eine zusätzliche Würfelchance anbietet, um den Patzer auszubügeln.

Eine 1 die nach einer 6 im Rahmen eines explodierenden Würfels gewürfelt wird, wird dagegen nie als Patzer gewertet.

HALBE WÜRFEL

Hat ein Charakter einen Spielwert mit einer 5 hinter dem Komma (bspw. 3.5), so wird in der Regel abgerundet. Hätte der Charakter also einen Wert von 3.5, so hat er effektiv 3 Würfel zur Verfügung. Es sei denn dieser Charakter führt eine Vergleichsprobe gegen einen Gegner aus, dessen Spielwert darunter liegt (in diesem Falle also 3.0 oder weniger). Sofern dies der Fall ist, darf der Charakter mit den 3.5 Würfeln wegen Vorteil einen vierten Würfel einsetzen.

DIE NULL-WÜRFEL-REGEL

Liegt der Spielwert eines Charakters unterhalb von 1, so hat dieser effektiv keinen einzigen Würfel zur Verfügung, um die Probe abzulegen. Damit dieser Charakter trotzdem die Probe ablegen kann, darf er einen einzigen Würfel verwenden, wobei allerdings nur noch 6en als Erfolge gewertet werden (4en und 5en dagegen nicht).

Hat der Charakter sogar einen Spielwert unterhalb von 0, so kann er definitiv keine Probe in der entsprechenden Disziplin ablegen.

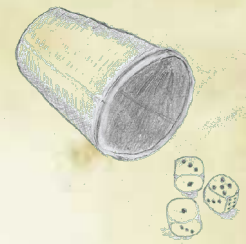


TABELLE 1.1

SG der Aktion	Anforderung
einfach	1 Erfolg
normal	2 Erfolge
knifflig	3 Erfolge
schwer	4 Erfolge
heroisch	5 Erfolge
immens	6 Erfolge
absurd	7 Erfolge
unmöglich	---



KAPITEL I - GRUNDLAGEN

VERGLEICHSPROBEN (CHARAKTER VS. CHARAKTER)

Anders als beim Würfeln gegen einen Schwierigkeitsgrad, wird gegen die Erfolge des Gegners gewürfelt. Derjenige, der mehr Erfolge als der Gegner erzielen kann, gewinnt die Oberhand. Bei Erfolgs-Gleichstand kann entweder auf Remis entschieden werden oder es kommt noch einmal zu einem Stechen, um zu ermitteln, wer aus dem Vergleich als Sieger hervorgeht.

Man unterscheidet hier zwischen linearen und nichtlinearen Vergleichsproben. Eine lineare Vergleichsprobe könnte z.B. ein Kräftermessen zweier Kontrahenten sein (also Stärke gegen Stärke bzw. Athletik gegen Athletik). Eine nichtlineare Vergleichsprobe ist, wenn zwei unterschiedliche Disziplinen verglichen werden (z.B. wenn Charakter A sich an Charakter B vorbeischieben möchte, so würfelt Charakter A auf Heimlichkeit und Charakter B auf Wachsamkeit).



SPIELWERTE VON 6 ODER HÖHER

Wenn ein Charakter in einer Fertigkeit einen herausragenden Wert erreicht hat (sprich: einen Wert von 6 oder höher) und darauf eine Probe ablegen möchte, so hat dieser dennoch das Maximum von 5 Würfeln zur Verfügung. Allerdings mit dem Unterschied, dass der sechste Würfel, der theoretisch zur Verfügung stünde, als automatischer Erfolg verbucht wird, so als hätte man damit eine 4 oder eine 5 gewürfelt. Hätte der Charakter sogar eine 7 in einem Spielwert, so kann dieser schon 2 automatische Erfolge verbuchen, usw..

KRITISCHER ERFOLG

Immer wenn der jeweilige Charakter bei der Würfelprobe mindestens 3 Erfolge mehr erzielen konnte als notwendig, so spricht man von einem kritischen Erfolg. Auch ein kritischer Erfolg kann besondere Effekte haben, bspw. dass die Aktion besonders elegant und beeindruckend aussieht oder die Aktion eine größere Wirkung hervorruft, als sie es unter normalen Umständen täte. Art und Umfang des kritischen Erfolgs bestimmt schlussendlich die SL.

VORTEIL UND NACHTEIL

Charaktere können sich sowohl einen Vorteil für eine bestimmte Aktion herausspielen oder in einigen Situationen bei einer Aktion mit einem Nachteil behaftet sein. Ein Vorteil könnte sein, wenn die SCs einen Überraschungsmoment gegen etwaige NSCs für ihre Aktion ausnutzen können. Ein Nachteil wäre es z.B., wenn ein Charakter versuchen würde, mit schwerer Last durch ein Gewässer zu schwimmen.

Je nach dem wie groß der Vorteil ist, dürfen entsprechende Charaktere 1 bis 2 zusätzliche Würfel bei ihrer Probe verwenden, bzw. 1 bis 2 weniger Würfel je nach Größe des Nachteils (SL-Entscheidung).

STETS ABRUNDEN

Entstehen durch Berechnungen, sei es als Summe oder als Ergebnis einer Teilung, Zahlen mit Stellen hinter dem Komma, so wird (wenn nicht ausdrücklich anders angegeben) die Zahl zur nächstkleineren Gesamtzahl abgerundet, auch wenn es sich bei der Nachkommastelle um eine 5 oder einer größeren Zahl handelt.

SPEZIFISCHES ERHÄLT VORZUG GEGEN ALLGEMEINES

Immer wenn eine spezifische Regel mit einer allgemeinen Regel in Konflikt steht, so bekommt die spezifische Regel den Vorzug. Falls also ein Charakter eine Aktion unter normalen Umständen nicht ausführen kann, so kann dieser Charakter diese Aktion dennoch ausführen, wenn er eine Fähigkeit besitzt, die ihm diese spezielle Aktion erlaubt.

