



## AK51 Rotkehlchen KURZREGELN



### Kampf

- Jede Waffe richtet einen Trefferpunkt an. Bitte spielt Treffer einer Waffe aus. Zweihändig geführte Waffen stoßen den Getroffenen zurück, sind dafür aber auch langsamer zu führen.
- Ein Trefferpunkt zieht dem Getroffenen nur einen Lebenspunkt ab, wenn dieser keine Rüstpunkte mehr übrig hat. Ein Schadenspunkt zieht dem Charakter auch einen Lebenspunkt ab, wenn seine Rüstung noch Rüstpunkte hat.
- Ein Schild hält maximal 15 Treffer aus (abhängig vom Schild). Pro abgefangenem Schlag verliert der Schild einen Punkt, Zweihandwaffen reduzieren um 2 Punkte. Hält der Schild keine Treffer mehr aus ist er zerstört. Es ist möglich, direkte Kampfzauber mit einem Schild zu blocken jedoch bekommt bei einem Feuerball ein Holzschild das doppelte der Trefferpunkte an Schaden. Ausnahme: Metallschilde können einen Blitz-Zauber nicht blocken.
- Als Getroffener sagt man laut „Rüstung“, wenn die Rüstung getroffen wurde, bis alle Rüstpunkte weg sind. Danach zählt man seine Lebenspunkte bei jedem Treffer herunter.
- Ein Treffer auf den Kopf, Hals oder Genitalbereich gilt als Patzer, woraufhin der Angreifer seine Waffe verliert und dem Getroffenen bitte etwas Zeit gibt.
- Hat man 0 Lebenspunkte, so wird man ohnmächtig und zählt 300 Sekunden. Ist kein Heiler zu Hilfe gekommen ist der Charakter tot.

### Heilung

- Ohne zusätzliche Versorgung regeneriert der Charakter 1 Lebenspunkt in 4 Stunden, die er in liegendem oder sitzendem Zustand verbringt.
- Erste Hilfe erzielt den Effekt, dass ein Verblutender am Leben gehalten werden kann. Solange der Ersthelfer am Patienten ist, muss der Verblutende nicht weiterzählen.
- Das Talent Erweiterte Erste Hilfe ermöglicht es dem Anwender, einen Charakter, vor dem Verbluten zu retten. Der Ersthelfer macht den Patienten in 10 Minuten so stabil, dass er normal regenerieren kann und transportfähig ist.
- Mit diesem Talent Wundversorgung kann der Heiler einem tödlich Verletzten das Leben retten. Er kann in einer Minute Zeit die Blutungen stoppen und ist in der Lage, dem verwundeten Charakter fehlende Lebenspunkte zurückgeben.



## AK51 Rotkehlchen KURZREGELN



### Zauber

**Cchchchchlup:** Ein humanoides Lebewesen wird vom Erdboden verschluckt und ist sofort tot.

**Lähmen:** Wird man von einem grünen Softball getroffen ist man gelähmt. Für die nächsten 15 Minuten ist der Charakter vollkommen erstarrt.

**Übelkeit:** Das Opfer muss sich übergeben. Es kann sich aus einem Gefahrenbereich entfernen, um sich seinen Kotzkrämpfen hinzugeben. Wird es angegriffen, kann es sich verteidigen oder ausweichen, aber selbst nicht angreifen. Der Überlebensinstinkt ist stärker als dieser Zauber.

**Berserker:** Das Opfer schlägt in blinder Wut auf jeden ein und macht keinen Unterschied zwischen Freund und Feind. Es schlägt aber nicht auf Liegende ein und verursacht auch keine 2 Trefferpunkte.

**Abstand:** Das oder die Opfer können sich dem Zaubernden bis auf drei Meter nicht nähern.

**Ersticken:** Das Opfer droht zu ersticken und kann keine Handlungen vollführen, solange der Zaubernde sich auf das Opfer konzentriert. Nach einer Minute bekommt das Opfer 1 Schadenspunkt.

**Furcht:** Stufe 1: Das Opfer empfindet Angst vor dem Zaubernden und fühlt sich ihm unterlegen.

Stufe 3: Das Opfer meidet den Zaubernden und geht ihm aus dem Weg.

Stufe 5: Das Opfer rennt panikartig vom Zaubernden weg.

**Hass:** Stufe 1: Das Opfer empfindet Groll gegen eine vom Zaubernden bestimmte Person.

Stufe 3: Das Opfer reagiert auf die Zielperson aggressiv und lässt sich provozieren.

Stufe 5: Das Opfer provoziert die bestimmte Person mit gezogener Waffe.

Stufe 7: Das Opfer will nichts lieber als die Zielperson grausam hinrichten.

**Verwirrung:** Wird man mit Beeren getroffen ist man nicht mehr ansprechbar und kann keine komplexen oder einfachen Handlungen mehr vollführen. Man ist total Mulle-Mulle.

**Blindheit:** Das Opfer muss für 5 Sekunden die Augen schließen.

**Blitz:** Wird man von einem gelben Softball getroffen erleidet man sofort 1-3 Schadenspunkte

**Feuerball:** Wird man von einem gelben Softball getroffen erleidet man sofort 1-3 Trefferpunkte

**Schildbrecher:** Wird das Schild mit Reis getroffen bekommt es Schaden oder ist sofort zerstört.

**Tilt:** Man verliert sofort 1-3 Lebenspunkte, ohne von einer Komponente getroffen worden zu sein.

**Windstoß:** Das Opfer wird 10 m zurückgeschleudert und fällt dann zu Boden. Es nützt nichts, sich hinter einem Schild abzuknien. Befindet sich 2 m hinter dem Opfer ein massives Hindernis, so erleidet es einen Trefferpunkt.