

Mikro-Ephorân

Ephorân-Ultrakurzregeln

Stand: 20.06.2008

Mikro-Ephorân

Ephorân-Ultrakurzregeln

kostenlose Onlineausgabe, 2008

<http://www.ephoran.de>

Autor: Ingo Heinscher

Alle Rechte vorbehalten.

Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	2
Charaktere.....	2
Allgemeine Daten: Name, Gestalt, Körpergewicht und Größe.....	2
Die Eigenschaften.....	2
Grundscha-den (Basis 10; 10 CP).....	2
Stabilität (Basis 100; 1 CP).....	3
Ausdauer: (Basis 100; 1 CP).....	3
Traglast (kg) (Basis 10; 1 CP).....	3
Resistenz (Basis 10; 5 CP).....	3
Geschwindigkeiten:.....	3
Fertigkeiten.....	4
Bewegen.....	4
Fernkampf.....	4
Fingerfertigkeit.....	4
Handwerk.....	4
Lenken.....	4
Nahkampf.....	4
Sozialfertigkeit.....	4
Technik.....	4
Wahrnehmung.....	4
Wissen.....	5
Fertigkeitswürfe.....	5
Spezialkenntnisse	5
Vorteile.....	5
Angriff.....	5
Heilung.....	5
Umweltkontrolle.....	5
Vorteilsmultiplikatoren.....	6
Kostet Energie (x 0,5 bis x 0,9)	6
Reichweite (x1,25 pro Vervierfachung).....	6
Nachteile.....	6
Verhaltenseinschränkung.....	6
Kampfrege-ln.....	6
Waffen.....	7
Ephorân-Charakterbogen.....	8

Einführung

Ephorân (εφορᾶν, altgriechisch: „erleben“) ist ein Rollenspiel. Es ist flexibel, schnell und dennoch an der Physik der realen Welt orientiert.

Mikro-Ephorân ist eine sehr kurze Zusammenfassung der allerwichtigsten Regeln, die einen Überblick über die wichtigsten im Spiel auftretenden Mechanismen gibt. Auf diese Weise kann nicht nur jeder vorab selbst entscheiden, ob Ephorân das richtige Rollenspiel für ihn ist, sondern Spielleiter können neuen Spielern auch unkompliziert die wichtigsten Regeln zur Verfügung stellen, ohne dass diese gleich das Regelwerk kaufen müssen.

Mikro-Ephorân ist kostenlos, um jedem den Einstieg in Ephorân unkompliziert zu ermöglichen. Es richtet sich an Personen, denen schon einmal jemand erklärt hat, was ein Rollenspiel ist und wie man es spielt. Im Grunde brauchen Spieler in Ephorân nicht mehr als das, aber natürlich macht das Spiel weit mehr Spaß, wenn man die vollen Regeln verwenden kann, um eigene Zauber zu definieren, sich eine eigene Rüstung zusammen zu stellen oder eine der vielen anderen Optionen zu nutzen, die Ephorân bietet. Insbesondere Spielleiter werden die vielen Werkzeuge für das Leiten einer Kampagne, die Ephorân zur Verfügung stellt, zu schätzen wissen.

Viel Spaß!

Charaktere

In Ephorân werden Charaktere nach einem einfachen Punktekaufsystem definiert. Anders als viele andere Rollenspiele hat Ephorân keine komplizierten Abhängigkeiten der verschiedenen Eigenschaften und Fertigkeiten untereinander. Jeder Wert wird für sich gekauft, was den großen Vorteil hat, die Charaktererschaffung deutlich zu beschleunigen und zu vereinfachen. Ein Nachteil ist, dass der Spieler sich selbst Gedanken machen muss, ob es beispielsweise zusammen passt, stark wie ein Bär zu sein, aber nur sechzig Kilogramm zu wiegen und schon von einem einzigen Schlag in den Magen bewusstlos zu werden.

Den meisten Rollenspielern wird der Charakterbogen (siehe letzte Seite) vollkommen ausreichen, um ihren Charakter allein zu erstellen, soweit keine Vor- und Nachteile, Zauber oder Superkräfte benötigt werden.

Die verschiedenen Werte eines Charakters werden in Ephorân mit „Charakterpunkten“ (abgekürzt CP) gekauft. Wie viele CP ein Spieler zur Verfügung hat, ergibt sich aus der Art des Spiels, das man spielt, aber ein empfohlener Wert für Rollenspielkampagnen mit menschlichen oder quasi-menschlichen Protagonisten sind 100 CP.

Im Folgenden werden die Eigenschaften und Fertigkeiten in Ephorân kurz beschrieben.

Allgemeine Daten: Name, Gestalt, Körpergewicht und Größe

Diese Daten werden frei und ohne Punktkosten vom Spieler festgelegt. Beim Körpergewicht sollte man allerdings berücksichtigen, dass Charaktere, die härter zuschlagen können oder stabiler sind, dies normalerweise nur aufgrund von Muskel- oder anderer stabiler Körpermasse sein können, also entsprechend schwerer sein müssen. Wer sich hier unsicher ist, sollte das Körpergewicht erst festlegen, nachdem Stabilität und Grundscha den bestimmt sind.

Die Eigenschaften

Die „Eigenschaften“ in Ephorân sind nicht die üblichen abstrakten Wertkonstrukte, die man aus fast allen Rollenspielen kennt, sondern fast alle sehr konkrete, gewissermaßen technische Angaben zum Körper des Charakters. Sie sind in keiner Weise Basis für die Erfolgchance von Fertigkeiten.

Es gibt keine harten Grenzwerte für diese Eigenschaften, denn im Rollenspiel sind alle möglichen Charaktere denkbar, die die wunderlichsten Werte erreichen und auch seltsame Kombinationen dieser Werte demonstrieren. Will man aber einen realistischen Menschen erschaffen, sollte man um nicht mehr als 50% von den Standardwerten abweichen.

Grundscha den (Basis 10; 10 CP)

Der Grundscha den ist eine Angabe zur Fähigkeit des Charakters, mit den Armen oder Beinen schnell Energie frei zu setzen, um beispielsweise Verletzungen zu verursachen oder Beschädigungen hervorzurufen. Ein Punkt Grundscha den steht dabei grob vereinfachend für etwa zehn Joule Energie, die ein Mensch mit dem Schlag einer Hand im Stoß (also ohne Hebelwirkung) auf ein Ziel fokussieren kann.

Für 0 Charakterpunkte erhält man einen Grundscha- den von 10. Jeder Punkt mehr kostet 10 CP, jeder Punkt we- niger bringt umgekehrt 10 CP ein.

Stabilität (Basis 100; 1 CP)

Die Stabilität drückt aus, wie viel Schadenswirkung ein Charakter oder Gegenstand umgekehrt einstecken kann, bevor er „funktionsunfähig“ wird. Jeder Stabilitätspunkt entspricht dabei ungefähr einem halben bis einem Kilo- gramm Körpergewicht eines gesunden Menschen.

Nimmt ein Charakter Schaden, so werden die Schadens- punkte des Treffers von den Stabilitätspunkten abgezogen. Erreicht die Stabilitätspunkte 0, wird der Charakter hand- lungsunfähig (aber nicht notwendigerweise bewusstlos), erreichen sie den negativen Betrag des ursprünglichen Wertes, stirbt der Charakter. Stabilitätspunkte heilen mit einer Geschwindigkeit von einem Punkt pro Tag.

Für 0 CP hat ein Spielercharakter 100 Stabilitätspunkte. Jeder Stabilitätspunkt mehr kostet einen CP, jeder Stabili- tätspunkt weniger bringt einen CP ein.

Ausdauer: (Basis 100; 1 CP)

Ausdauer drückt natürlich die Fähigkeit eines Charakters aus, anstrengende Tätigkeiten durch zu halten.

Jede anstrengende Handlung kostet Ausdauerpunkte (sie- he auch den Abschnitt „Kampfregele“). Sinken die Aus- dauerpunkte auf 0, ist ein Charakter in seinen Handlungs- möglichkeiten stark eingeschränkt, bis er wieder Ausdau- erpunkte hat.

Anders als in vielen anderen Rollenspielen ist Ausdauer in Ephorân normalerweise etwas eher „kurzfristiges“: Man verliert sie sehr schnell, erlangt sie aber auch sehr schnell zurück. Besonders im Kampf gilt es mit der Ausdauer zu haushalten.

Traglast (kg) (Basis 10; 1 CP)

Wie viel ein Charakter heben und tragen kann, hängt von anderen Muskeln und Knochen ab als die Fähigkeit, Scha- den zu verursachen, daher ist die Traglast in Ephorân ein getrennter Wert. Die Traglast gibt an, wie viele Kilo- gramm ein Charakter tragen kann, ohne irgendwie behin- dert zu werden. Wer mehr trägt als seine gewöhnliche Traglast, muss pro angefangenem Vielfachem der Traglast einen Ausdauerpunkt pro Sekunde ausgeben, wenn er im

Kampf mehr als eine Aktion pro Sekunde ausführen will (bei doppelter Traglast also 1 Ausdauerpunkt, bei dreifa- cher Traglast 2 Ausdauerpunkte, etc.). Außerdem wirkt das jeweils getragene angefangene Vielfache der Traglast als Abzug auf die Bodengeschwindigkeit sowie die Fertig- keit „Bewegen“.

Maximal kann ein Charakter seine zehnfache Traglast he- ben.

Resistenz (Basis 10; 5 CP)

Die Resistenz ist die einzige wirklich abstrakte Eigen- schaft in Ephorân. Sie steht für die Fähigkeit, Krankhei- ten, Kontrollzaubern oder Giften zu widerstehen und wird für solche Situationen ein wenig verwendet wie eine Fer- tigkeit.

Geschwindigkeiten:

Wie schnell sich ein Charakter pro Sekunde in welchem Medium bewegen kann, hängt wiederum von anderen Muskeln und Organen ab als Grundscha- den oder Traglast. Für die wichtigsten Fortbewegungsarten gibt Ephorân Standardwerte in Metern pro Sekunde vor:

Laufen (Basis 6; 10 CP)

Einen Fuß vor den anderen setzen, und das schnell. Sechs Meter pro Sekunde ist der Standardwert. Jeder Meter mehr oder weniger kostet bzw. bringt 10 CP. Es ist zuläs- sig, Die Laufgeschwindigkeit auch um Bruchteile von Metern zu verändern, mit entsprechenden Punktkosten.

Schwimmen (Basis 1; 20 CP)

Sich über Wasser halten kann in Ephorân normalerweise jeder Charakter, der keinen anders lautenden Nachteil hat. Die Fortbewegung im Wasser fällt Menschen jedoch schwerer als die an Land. Die Schwimmgeschwindigkeit liegt normalerweise bei einem Meter pro Sekunde; Jeder- Meter mehr oder weniger kostet bzw. bringt 20 CP ein. Es ist zulässig, die Schwimmgeschwindigkeit auch um Bruchteile eines Meters pro Sekunde zu verändern, mit entsprechenden Punktkosten.

Springen (Basis 1; 10 CP)

Dieser Wert gibt an, wie hoch ein Charakter ohne Anlauf springen kann. Die Sprungweite ist die doppelte Sprunghöhe, mit Anlauf lassen sich diese Werte bis zu verdreifachen. Standardwert ist ein Meter Höhe, je Meter mehr oder weniger bezahlt bzw. erhält man 10 CP. Bruchteile sind erlaubt.

Klettern (Basis 1; 20 CP):

Dieser Wert beschreibt die senkrechte Bewegung an einer steilen Felswand mit ausreichend leicht zu erkennenden Sprossen zum Festhalten, an einer Leiter oder auf einem Baum. Basiswert ist 1 m/s; Kosten zur Veränderung dieses Wertes sind 20 CP pro Meter. Bruchteile sind natürlich möglich.

sonst. Bewegung:

Es kann durchaus vorkommen, dass ein Charakter weitere Bewegungsarten kennt. In diesem Fall hat er aber einen entsprechenden Vorteil gekauft. Eine Liste von Vorteilen, die sich beliebig anpassen lassen, findet sich im Ephorân-Regelwerk.

Fertigkeiten

Die Fertigkeiten in Ephorân sind zehn grobe Kategorien, die die Erfolgchancen des Charakters bei verschiedenen Handlungen beschreiben. Basiswert ist immer 10. Jeder Punkt mehr kostet 10 CP, jeder Punkt weniger bringt 10 CP ein. Die Fertigkeiten sind:

Bewegen

Jeder Versuch, den eigenen Körper zu bewegen, sei es beim Ausweichen im Kampf, beim Tanzen oder was auch immer, wird über die Fertigkeit „Bewegen“ abgewickelt.

Fernkampf

Dies ist die Fähigkeit, mit Hilfe einer Fernkampfwaffe Schaden über größere Distanz zu verursachen, sei es nun ein Stein, ein Tribok oder eine Laserkanone.

Fingerfertigkeit

Alles, wofür man Fingerspitzengefühl braucht: Taschenspielertricks, Reparatur kleinster Mechaniken, etc.

Handwerk

Alle Tätigkeiten, die den Einsatz sowohl der Hand als auch des Kopfes erfordern: Nähe, Tischlern, Musizieren, und so weiter

Lenken

Die Fähigkeit, Fahrzeuge oder Reittiere zu steuern.

Nahkampf

Dies ist natürlich die Fertigkeit, die man verwendet, um im Nahkampf mit Faust, Speer, Schwert oder auch Peitsche Treffer zu landen.

Sozialfertigkeit

Diplomatisches Auftreten, Lügen durchschauen, Lehren, Anführen, etc.

Technik

Dies beschreibt die Fähigkeit, mit einem Grundstock an Wissen versehen richtige Schlussfolgerungen zu ziehen: Medizin, Astronomie, das Entwerfen einer Mühle, das Reparieren eines Raumschiffantriebs. Manchmal sind die Grenzen zu „Handwerk“ fließend. In solchen Fällen werden oft zwei Würfe fällig, einer auf Handwerk und einer auf Technik.

Wahrnehmung

Erkennen eines Objektes auf weite Entfernung, Bemerkung eines Hinterhalts, Fallen und Geheimtüren entdecken, Taktik, Strategie, allgemeine Aufmerksamkeit. Wahrnehmung bestimmt auch wesentlich die Reihenfolge im Kampf.

Wissen

Shakespeares Werke, elbische Dichtkunst, die Traditionen der Außerirdischen, kurz, alles, was man entweder weiß oder nicht weiß, aber nicht aus einigen Grundlagen schlussfolgern kann.

Fertigkeitswürfe

Fertigkeiten werden in Ephorân auf sehr einfache Art eingesetzt: Man würfelt mit drei sechsseitigen Würfeln und addiert den Fertigkeitswert. Zusammen muss man dabei eine so genannte „Zielzahl“ erreichen, die der Spielleiter jeweils der Situation entsprechend festlegt (aber nicht immer wird er die Zielzahl verraten). Es muss dabei nicht unbedingt gewürfelt werden: In jeder Situation darf der Spieler auch stattdessen erklären, „die Zehn zu nehmen“, womit der Würfelwurf entfällt und stattdessen eine Zehn als Ergebnis angenommen wird. Bei einem durchschnittlichen Fertigkeitswert von Zehn ergibt sich so ein Wurf Ergebnis von Zwanzig.

Spezialkenntnisse

Ein Spieler kann seinen Charakter innerhalb einer Fertigkeit mit so genannten Spezialkenntnissen ausstatten, die beschreiben, welche Kenntnisse er sich erworben hat, um in einem bestimmten Teilbereich der Fertigkeit besser zu sein, als seine bloße Veranlagung es nahe legt. Hat ein Charakter eine anwendbare Spezialkenntnis für einen gegebenen Wurf, wie beispielsweise „Reiten“ für die Fertigkeit „Lenken“, so erhält er einen Bonus von +1 auf den Wurf.

Im Ephorân-Regelwerk ist ein ausgeklügeltes System enthalten, mit dem man mehrere passende Spezialkenntnisse auf den selben Wurf anwenden kann, um so mehrfach +1 zu erhalten. Dafür gelten jedoch einige Beschränkungen, für die an dieser Stelle der Platz fehlt.

Vorteile

Viele wichtige Eigenschaften eines Charakters, insbesondere Zauber, Superkräfte oder bestimmte, besonders mächtige Kenntnisse (wie zum Beispiel alchemistische Rezepte) werden in Ephorân als Vorteile dargestellt, das heißt, als spezielle, mit sehr unterschiedlichen Charakterpunktkosten versehene Eigenschaften, die man entweder hat oder nicht.

Für das volle Vorteilssystem, das in der Lage ist, jede beliebige natürliche oder übernatürliche Fähigkeit dar zu stellen, fehlt in Mikro-Ephorân der Platz. Daher werden hier nur drei Vorteile und zwei Multiplikatoren präsentiert, die als Beispiel dienen sollen.

Angriff

Die Fähigkeit, einen Angriff mit natürlichen Fähigkeiten durchzuführen, dessen Schaden nicht vom Grundscha den abhängig ist. Beispiele hierfür sind Feuerballzauber von Magiern oder der Odem eines Drachen.

Basiskosten: 1 CP pro Grundscha denspunkt dieses Angriffs. Der Einsatz dieses Vorteils erfordert eine Bereitmachen-Aktion sowie einen Wurf auf 10, der als normaler Angriffswurf dient.

Heilung

Der Charakter heilt Stabilitätspunkte mit höherer Geschwindigkeit. Die Kosten richten sich dabei danach, wie schnell der Charakter heilt: Geschwindigkeit Kosten

Ein zusätzlicher Punkt pro Tag: 5 CP

Ein Punkt pro Stunde: 10 CP

Ein Punkt pro Minute: 20 CP

Ein Punkt pro Sekunde: 50 CP

Pro weiterem Punkt pro Sekunde: +50 CP

Umweltkontrolle

Der Charakter kann die Umweltbedingungen in einem 1Meter Radius um sich selbst beeinflussen. Jede Stufe dieses Vorteils erlaubt es, eine der folgenden Umweltbedingungen beliebig zwischen den Extremen zu verändern, die für einen normalen Menschen unschädliche Grenzwerte sind:

- Licht
- Wärme
- Luftfeuchtigkeit
- Geräusche

Die Auswirkungen sind nur innerhalb des definierten Radius direkt wirksam, jedoch können sie außerhalb des Radius Nebeneffekte hervorrufen, wie heraus fließendes Regenwasser, heraus leuchtendes Licht und so weiter. Das Verändern der Umweltbedingung erfordert eine Bereitmachen-Aktion sowie einen Vorteilswurf mit Wert 10 gegen eine Zielzahl von 20. Dieser Vorteil kostet für jede Klasse von Umweltbedingungen 10 CP.

Vorteilsmultiplikatoren

Mit Hilfe der Vorteilsmultiplikatoren können die Kosten für einen gegebenen Vorteil erhöht oder gesenkt und seine Eigenschaften verändert werden. Dazu werden die angegebenen Werte mit den CP-Kosten des Vorteils multipliziert.

Kostet Energie (x 0,5 bis x 0,9)

Jeder Einsatz des Vorteils kostet Ausdauerpunkte. Der genaue Multiplikator hängt von der exakten Höhe ab:

- 1 bis 4 Ausdauerpunkte: 0,9
- 5 bis 10 Ausdauerpunkte: 0,8
- 11 bis 40 Ausdauerpunkte: 0,7
- 41 bis 100 Ausdauerpunkte: 0,6
- mehr als 100 Ausdauerpunkte: 0,5

Reichweite (x1,25 pro Vervierfachung)

Der Vorteil wirkt auf Reichweite. Normalerweise wirkt ein Vorteil maximal auf Armlänge, also auf etwa 1 Meter Entfernung. Jede Vervierfachung dieser Reichweite bringt einen Multiplikator von x1,25.

Nachteile

Charaktere können durch bestimmte Eigenschaften in ihrer Handlungsfähigkeit eingeschränkt sein. In Ephorân erhält man für solche „Nachteile“ Bonuspunkte zum Ausgeben, jedoch sind die Punktwerte bewusst sehr niedrig angesetzt. Einen Nachteil hat der Charakter, weil das in die Idee von dieser Person passt, nicht, weil man noch Punkte braucht.

Ebenso wie für das Vorteilsystem gilt auch für das Nachteilsystem, dass es eine längere Liste von Nachteilen und Nachteilsmultiplikatoren umfasst, als wir hier einfügen wollen. Daher findet sich in Mikro-Ephorân nur ein einziger Nachteil.

Verhaltens Einschränkung

Der Charakter kann oder will ein bestimmtes Verhalten nicht an den Tag legen. Dieser Nachteil kann vieles darstellen:

Ein Schweigegelübde, einen Ehrenkodex, eine Phobie oder auch Dinge wie die aufopferungsvolle Liebe zu einem anderen Menschen, die einen daran hindert, diesen im Stich zu lassen, oder ein gesetzliches Verbot für Bauern, Waffen zu tragen, das der Charakter aus welchen Gründen auch immer nicht brechen will, oder ein magischer Fluch, der verhindert, dass er etwas bestimmtes tun kann, das normalerweise innerhalb seiner Möglichkeiten liegen sollte. Es kann sich hierbei auch um die psychologisch oder anderweitig bedingte Unfähigkeit handeln, etwas zu unterlassen. Nicht zulässig sind „Verhaltens Einschränkungen“, die man von jedem normalen Menschen erwarten würde, wie „keine Unschuldigen gefährden“ oder dergleichen.

Obgleich Verhaltens Einschränkungen mehr oder weniger schwierig zu spielen sein können, gibt es doch nur einen Punktwert für alle: 5 CP pro (thematisch verbundener Gruppe von) Verhaltens Einschränkung(en).

Kampfregele

Sobald gekämpft wird, gilt ein etwas strengeres Korsett für das Spiel. Jeder am Kampf beteiligte Charakter erklärt zwei Handlungen (so genannte „Aktionen“), dann ist der Nächste dran, bis alle einmal dran waren. Danach beginnt man von vorne, bis der Kampf nach Meinung des Spielleiters zu Ende ist. Es beginnt der Charakter mit dem höchsten Wahrnehmungswert, es sei denn, der Spielleiter legt fest, dass der betreffende Charakter bei Kampfbeginn seine Aktionen schon verbraucht hat (was üblicherweise bei Überraschung der Fall ist). Folgende Aktionen kann jeder der beteiligten Charaktere wählen:

- Angreifen: Er führt einen Angriffswurf mit Zielzahl 20 aus. Hat er Erfolg, verursacht er Schaden in Höhe des angegebenen Waffenschadens (wobei er zuvor den Rüstschutz des Gegners abziehen muss). Hat er außerdem bei einem gelungenen Angriff noch Erfolgspunkte übrig, so kann er für jeden Erfolgspunkt entweder den Schaden um 5% erhöhen, dem Ziel durch einen schmerzhaften Treffer einen Abzug von -1 auf dessen nächsten Wurf aufzwingen, oder für die bei der Rüstung des Ziels genannte Umgehen-Zahl an Erfolgspunkten die Rüstung umgehen (die vollen Ephorân-Regeln enthalten viele weitere Optionen, für die man seine Erfolgspunkte ausgeben kann). Ein Angriffswurf, ob erfolgreich oder nicht, kostet den Angreifer einen Ausdauerpunkt.
- Aktionen aufheben: Ein Charakter kann auch beschließen, nicht zu handeln, sondern eine oder beide Aktionen für einen späteren Zeitpunkt aufzuheben. Solche aufgesparten Aktionen verfallen, sobald der Charakter wieder regulär an der Reihe wäre, können vorher aber jederzeit ausgeführt werden.
- Ausruhen: Eine Aktion Ausruhen gibt dem Charakter einen Ausdauerpunkt zurück. Er tut nichts weiter, als inne zu halten und durch zu atmen.
- Bereitmachen: Mit dieser Aktion werden Dinge wie das Ziehen eines Schwertes, das Nachladen einer Armbrust und dergleichen beschrieben. Bereitmachen kostet keine Ausdauerpunkte.
- Bewegen: Ein Charakter kann auch einfach so schnell wie möglich Entfernungen überwinden. Jede Aktion erlaubt es ihm, bis zur Hälfte seiner Geschwindigkeit in Metern pro Sekunde zurückzulegen – insgesamt darf ein Charakter jedoch nie mehr als so viele Meter pro Kampfrunde zurücklegen, wie er Grundgeschwindigkeit hat, selbst dann nicht, wenn er mehr als zwei Bewegen-Aktionen aufbringen kann. Sich um mehr als 45° zu drehen, ist ebenfalls eine (separate) Bewegungsaktion. Eine Bewegungsaktion kostet einen Ausdauerpunkt.

- Verteidigen: Ein Charakter, der, als der das letzte Mal an der Reihe war, mindestens eine Aktion aufgehoben hat, kann diese zur Verteidigung nutzen, wenn er später angegriffen wird. Hierzu führt er nach dem Angriff einen Nahkampf- oder Bewegen-Wurf aus, dessen Ergebnis als neue Zielzahl für den Angriffswurf des Angreifers gewertet wird. Er erhält dazu möglicherweise zusätzliche Punkte für abwehrbereite Waffen, Schilde, Deckung oder dergleichen. Eine Verteidigungsaktion kostet einen Ausdauerpunkt.

Wird ein Charakter getroffen, wird der Waffenschaden von den Stabilitätspunkten des Ziels abgezogen. Sinken die Stabilitätspunkte des Ziels auf diese Weise auf 0 oder darunter, wird es handlungsunfähig (aber nicht notwendigerweise bewusstlos). Steckt er insgesamt zweimal so viele Schadenspunkte ein, wie er ursprünglich Stabilitätspunkte hat, stirbt der Charakter.

Im Kampf verliert ein Charakter mit beinahe jeder Aktion, die er ausführt, Ausdauerpunkte. Bei längeren Kämpfen kann dies schnell sehr ermüdend werden. Hat ein Charakter keine Ausdauerpunkte mehr, kann er nur noch die Manöver „Bereitmachen“ und „Ausruhen“ wählen.

Waffen

Im Folgenden sind einige Beispiele für Waffen aufgelistet. Die Tabelle ist stark gekürzt und enthält nur die allernötigsten Werte.

Waffe	Schaden (Art)	Gewicht (kg)	Bereitmachen
Faust	GS (qu)	0	0
Tritt	2 GS (qu)	0	0
Messer	3 GS (st)/ 2 GS (schn)	0,25	1 (einmalig)
Keule	2 GS (qu)	2	1 (einmalig)
Wurfmesser	3 GS (st)	0,25	1 (einmalig)
Jagdbogen (GS 10)	32 (st)	1 (30g Pfeil)	3 (je Schuss)
8mm Sturmgewehr	320 (st) [5/4]	4	3 (Magazin wechseln)
9mm Pistole	50 (st)	0,5	3 (Magazin wechseln)

„GS“ steht für „Grundschađen“, „2 GS“ bedeutet doppelten Grundschađen. Die Schadensart „st“ bedeutet, dass das Ziel maximal Schaden in Höhe seiner halben ursprünglichen Stabilitätspunkte nehmen kann.

„Bereitmachen“ bezieht sich auf die Zahl der Aktionen, die man aufwenden muss, um die Waffe einsatzbereit zu machen.

Ephorân-Charakterbogen

Namen:					
Gestalt:		Körpergewicht:		Größe:	
Beschreibung:					
EIGENSCHAFTEN	Wert	CP	Bewegungsarten:	Wert	CP
Grundscha-den (Basis 10; 10 CP):			Laufen (Basis 6; 10 CP):		
Stabilität (Basis 100; 1 CP):			Schwimmen (Basis 1; 20 CP):		
Ausdauer: (Basis 100; 1 CP):			Springen (Basis 1; 10 CP):		
Traglast (kg) (Basis 10; 1 CP):			Klettern (Basis 1; 20 CP):		
Resistenz (Basis 10; 5 CP):			sonst. Bewegung:		
FERTIGKEITEN (Basis 10; 10 CP):	Wert	CP	Spezialkenntnisse (je 2 CP)		CP
Bewegen					
Fernkampf					
Fingerfertigkeit					
Handwerk					
Lenken					
Nahkampf					
Sozialfertigkeit					
Technik					
Wahrnehmung					
Wissen					
VORTEILE					CP
NACHTEILE					CP