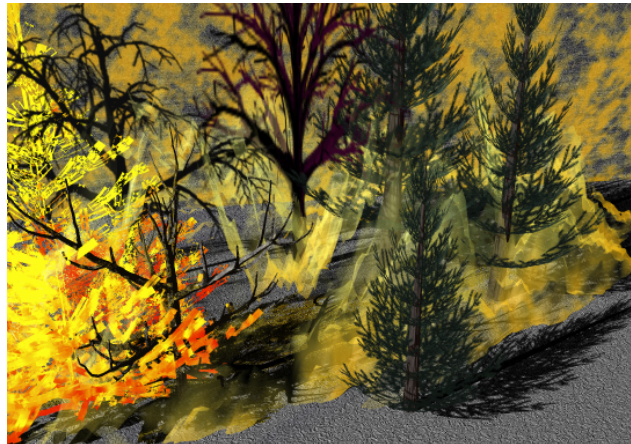


FEUER UND RAUCH

Die Regeln zum Feuer beziehen sich auf Flammen und Feuerherde und darauf, was passiert, wenn ein Humanoid brennt.



1. Der Schaden durch Feuer

- Eine Flamme richtet 1 TP an.
- Ein Feuer richtet 5 TP an.

2. Flammen

- Wenn eine Person eine Flamme abbekommt, brennt diese Flamme an der Körperpartie weiter.
- Mit dem Auftritt der Flamme erleidet der Betroffene 1 TP.
- Der Betroffene muss nun einen TW auf MUT machen, um keinen Schreck zu erleiden. Misslingt dieser TW, rennt der Betroffene schreiend weg. Die Flammen werden ihn weiter verzehren, sofern der Betroffene nicht in irgendein Gewässer springt oder gelöscht wird.
- Der Betroffene muss außerdem einen TW auf WS schaffen, sonst erleidet er einen Schock.
- Die Flamme kann einfach gelöscht werden, indem man dafür eine Aktion opfert und sie ausklopft, mit dem Talent MOT. Dabei handelt es sich um eine Handlung.
- Sollte die Flamme weiterbrennen, breitet sie sich in der nächsten Aktion aus: Eine neue Flamme entsteht. Ein TW auf MUT ist nun nicht mehr nötig. Aber für jede Flamme muss in jeder Aktion ein TW auf WS gemacht werden, sonst erleidet man einen Schock.
- Jede weitere Flamme verursacht 1 TP und kann sich in der nächsten Aktion erneut ausbreiten.
- Eine Flamme frisst sich auch durch den NRS und durch rüstende Bekleidung und dezimiert so den RS. Der NBS wirkt nicht gegen Flammen.
- Schwere Verbrennungen haben einen langen Spitalaufenthalt zur Folge.

3. Feuerherd breitet sich aus

Die Charaktere können sich in einem Raum oder in einem brennenden Wald befinden. Mit dem Würfel wird ermittelt, wo sich überall ein Feuerherd befindet. Nachdem alle Charaktere an der Reihe waren, wird für jeden Feuerherd ermittelt, wie es sich verhält. Der W10 bestimmt die Richtungen, wohin sich das Feuer ausbreiten könnte.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Der Feuerherd befindet sich auf dem Feld mit der Nummer 5.

- 1 – 4 = Das Feuer breitet sich in die entsprechenden Richtungen aus.
- 5 = Das Feuer breitet sich nicht aus.
- 6 – 9 = Das Feuer breitet sich in die entsprechenden Richtungen aus.
- 10 = Das Feuer erlischt.

- Sollte das Feuer auf ein Feld hin angreifen, wo sich ein Charakter befindet, kann dieser versuchen auszuweichen.

4. Durch Feuer springen oder rennen

- Wer durch einen Feuerherd hindurchspringen oder -rennen will, dem muss zuvor der TW auf MUT gelingen (einmalig). Anschließend muss ihm der TW auf Springen oder Rennen gelingen.
- Ein Feuerherd, der 3 Meter (Felder) weit brennt, kann nicht durchquert werden, ohne dass man verbrennt.

5. Rauch

Die größte Todesursache beim Feuer ist die Rauchvergiftung. In einem Haus oder inmitten eines Waldbrandes muss dem Charakter je Aktion ein TW auf WS gelingen. Misslingt der TW, sinkt VIT – 1. Der Charakter kann dadurch ohnmächtig werden.

6. Weitere Gefahren

- Metalle und metallische Türgriffe sind durch Feuer überhitzt und verursachen bei Berührung W6 TP und eine mittlere Wunde.
- Durch Feuer können in einem Haus Elemente einstürzen. Hier könnte ein TW auf GL gefordert sein. Ein herunterfallendes Element schadet mit 5 / 6 / 6+W6 TP, wie durch einen Hufschlag.