

# OMNIROLE

**Das universale Rollenspiel**

© Robert C. Prätzler 2000

# Inhaltsverzeichnis

<b>VORWORT DES VERFASSERS .....</b>	<b>8</b>
-------------------------------------	----------

<b>1. GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN.....</b>	<b>9</b>
---	----------

1.1 WAS IST EIN ROLLENSPIEL? .....	9
1.2 DER SPIELLEITER .....	9
1.3 DAS ABENTEUER / SZENARIO .....	9
1.4 DER WÜRFEL IM ROLLENSPIEL.....	9
1.5 DAS KONZEPT DER PROBE .....	10
1.6 WEITERE EMPFOHLENE HILFSMITTEL .....	10

<b>2. CHARAKTERE .....</b>	<b>11</b>
----------------------------	-----------

2.1 WAS IST EIN CHARAKTER? .....	11
2.2 CHARAKTERPUNKTE (CP).....	11
2.3 DIE GRUNDEIGENSCHAFTEN .....	11
2.4 DIE WEITEREN EIGENSCHAFTEN .....	12
2.5 SPEZIELLE EIGENSCHAFTEN .....	12
2.6 DIE RASSE .....	12
2.7 DER GLÜCKSWERT (OPTIONAL).....	12
2.8 BESONDERE FÄHIGKEITEN (ANGEBORENE TALENTE UND VORTEILE) .....	13
2.9 HANDIKAPS (ZUSATZREGEL).....	15
2.10 DIE FERTIGKEITEN .....	17
2.11 LESEN/SCHREIBEN .....	18
2.12 SPRACHEN .....	18
2.13 BESITZTÜMER UND VERMÖGEN.....	18
2.14 KUMPEL / FREUNDE / PARTNER .....	19
2.15 ANSEHEN (REAKTIONS-WM) .....	19
2.16 AUßERGEWÖHNLICHE FÄHIGKEITEN .....	19
2.17 KONTAKTE .....	19
2.18 SCHUTZHERREN .....	20
2.19 SEHR JUNGE CHARAKTERE UND KINDER .....	20
2.20 DER SCHADEN VON NAHKAMPF- ANGRIFFEN .....	20
2.21 ABSCHLIEßENDE AKTIONEN.....	20
TABELLEN: SCHADEN VON NAHKAMPFWAFFEN: 21	

<b>3. VÖLKER UND RASSEN .....</b>	<b>23</b>
-----------------------------------	-----------

3.1 ANDERE CHARAKTERRASSEN.....	23
3.2 VERÄNDERTE EIGENSCHAFTEN .....	23
3.3 BESONDERE FÄHIGKEITEN .....	23
3.4 BESCHREIBUNGEN .....	25
3.5 SPEZIELLE ANGEBORENE FÄHIGKEITEN .....	33
3.6 ALLGEMEINE KOSTENVERÄNDERUNGEN UND SPIELDATEN .....	34
3.7 MENSCHEN IN KOSTÜMEN ODER ECHTE FREMDRASSEN ? .....	36
3.8 ERGÄNZUNGEN .....	36
3.8.1 Sehr hohe Stärke und Nahkampfschäden .....	36
3.8.2 Auswirkungen hoher Bewegungsweite	36

<b>4. FERTIGKEITEN .....</b>	<b>37</b>
------------------------------	-----------

4.1 ALLGEMEINES.....	37
4.2 FERTIGKEITSPROBEN .....	37
4.2.1 Grundsätzliches .....	37
4.2.2 Fertigkeitssproben und Zeit.....	37
4.2.3 Unfälle bei Fertigkeitssproben.....	37
4.2.4 Fertigkeitsduelle .....	37

4.2.5 Wiederholte Fertigkeitssproben .....	38
4.3 UNIVERSELLE FERTIGKEITEN .....	38
4.4 IMPROVISIERTE FERTIGKEITEN .....	38
4.4.1 Grundsätzliches.....	38
4.4.2 Improvisation durch andere Fertigkeiten .....	38
4.5 KONZENTRATION AUF FERTIGKEITEN (ZUSATZREGEL) .....	38
4.6 BESCHREIBUNG DER FERTIGKEITEN.....	39
4.7 LERNEN VON NEUEN FERTIGKEITEN.....	49
FERTIGKEITEN-TABELLE .....	51
WAFFENFERTIGKEITEN:.....	54

<b>5. DAS KAMPF- UND AKTIONSSYSTEM...</b>	<b>55</b>
---	-----------

5.1 EINFÜHRUNG.....	55
5.2 GRUNDSÄTZLICHE MECHANISMEN .....	55
5.2.1 Aktionspunkte.....	55
5.2.2 Handlungsreihenfolge (Initiative).....	55
5.2.3 Liste der möglichen Aktionen .....	55
5.3 DAS ANGRIFFSVERFAHREN .....	56
5.3.1 Der Nahkampfangriff .....	56
5.3.2 Der Fernkampfangriff .....	57
5.3.3 Typische Angriffs-WM.....	58
5.3.4 Überraschung und Hinterhalt (Zusatzregel) .....	58
5.3.5 Kritische Fehler (Desaster) beim Angriff .....	59
5.4 VERTEIDIGUNG DES ZIELS.....	59
5.4.1 Der Abwehrwurf (Parade).....	59
5.4.1.1 Zweite Parade (Zusatzregel) .....	59
5.4.1.2 Fechtwaffen (Zusatzregel) .....	59
5.4.1.3 Kampfstäbe (Zusatzregel).....	59
5.4.2 Der Ausweichwurf (Ausweichen).....	59
5.4.3 Typische Verteidigungs-WM.....	60
5.4.3.1 Vergleich Angriffswaffe/Abwehrwaffe (Zusatzregel).....	60
5.4.3.2 Ausweich-WM durch Angriffswaffe.....	60
5.4.3.3 Verteidigungs-WM durch Rüstung.....	60
5.4.3.4 Ausweich-WM durch Schildeinsatz .....	60
5.4.4 Kritische Fehler (Desaster) bei der Verteidigung .....	60
5.4.5 Kritische Erfolge bei der Abwehr .....	60
5.5 DAS SCHADENSSYSTEM .....	61
5.5.1 Rüstungen .....	61
5.5.2 Leichter Schaden.....	61
5.5.3 Schwerer Schaden .....	61
5.5.4 Schadensarten .....	61
5.5.5 Schadensverfahren im Fernkampf: Das D-Faktoren-System .....	62
5.6 DAS DETAILLIERTE SCHADENSVERFAHREN (ZUSATZREGEL) .....	62
5.6.1 Trefferlokalisierung.....	62
5.6.2 Schadensverfahren .....	63
5.7 AUSWIRKUNGEN VON VERLETZUNGEN .....	63
5.7.1 Auswirkungen von AK-Verlusten .....	63
5.7.2 Auswirkungen von LK-Verlusten.....	63
5.7.3 Verletzungen an speziellen Zonen.....	63
5.7.3.1 Verletzungsstufen.....	63
5.7.3.2 Auswirkungen der Verletzungsstufen.....	64

# Inhaltsverzeichnis

5.7.3.3 Spieltechnische Wirkung bestimmter Verletzungen.....	65	5.18.5 Judo-Techniken .....	72
5.7.4 Blutungen (Zusatzregel) .....	65	5.18.6 Kampf gegen Bewaffnete .....	72
5.7.5 Schmerzen (Zusatzregel).....	65	5.19 DER ULTRANAHKAMPF (UNK).....	73
5.7.6 Verwirrung (Zusatzregel).....	65	5.19.1 Einleiten.....	73
5.7.7. Niederschlag / Sturz (Zusatzregel).....	65	5.19.2 Angriffe im UNK .....	73
5.8 GEZIELTE ANGRIFFE.....	66	5.19.3 Spezielle Möglichkeiten.....	73
5.8.1 Nahkampf.....	66	5.19.4 Weitere Aktionen .....	73
5.8.2 Fernkampf.....	66	5.20 WEITERE MANÖVER (ZUSATZREGEL) .....	73
5.9 ENTWAFFNUNGSANGRIFFE.....	66	5.20.1 Der Hastige Hieb .....	73
5.9.1 mit Kampfstab, Peitsche.....	66	5.20.2 Der Ausweichstatus .....	73
5.9.2 mit gewöhnlichen Angriffswaffen.....	66	5.20.3 Zusatzregel: Unhandliche Waffen....	73
5.9.3 mit bloßen Händen.....	67	5.20.4 Waffe bereitmachen.....	74
5.10 SPEZIELLE EFFEKTE (ZUSATZREGEL).....	67	5.20.5 Waffe wechseln.....	74
5.10.1 Zerschlagen von Waffen .....	67	5.20.6 Waffe aufheben.....	74
5.10.2 Schildstabilität.....	67	5.21 NACHLADEN .....	74
5.10.3 Rüstungsstabilität.....	67	5.22 KÖRPERLICHE EIGENSCHAFTEN UND PRIMITIVE DISTANZWaffen (ZUSATZREGEL)....	74
5.10.4 Die Reichweite von Nahkampfwaffen und ihr Platzbedarf.....	68	5.23 IMPROVISIERTE ANGRIFFSFORMEN .....	74
5.10.5 Sturmgänge mit Speißwaffen.....	68	5.24 DER KAMPF ZU PFERD .....	74
5.10.6 Initiativemodifikation durch Waffentyp .....	68	5.24.1 Grundsätzliches.....	75
5.11 DER ZWEIHANDKAMPF (ZUSATZREGEL).....	68	5.24.2 Der Sturmgang.....	75
5.11.1 Schildstöße.....	68	5.24.3 Ritterturniere .....	75
5.11.2 Parierdolche/Linkshanddolche.....	68	5.24.4 Niederreiten .....	76
5.11.3 Echter Zweihandkampf.....	68	5.24.5 Niedertrampeln .....	76
5.12 FESSELUNGSANGRIFFE (ZUSATZREGEL) .....	68	5.24.6 Das Reittier angreifen lassen.....	76
5.12.1 Das Netz .....	68	5.24.7 Reittier herumwirbeln lassen .....	76
5.12.2 Die Peitsche.....	68	5.24.8 Aus dem Sattel zerren .....	76
5.12.3 Das Lasso .....	69	5.24.9 Einsatz von Fernkampfwaffen.....	76
5.12.4 Die Bola.....	69	5.25 DER KAMPF IM WASSER.....	76
5.13 KONZENTRIERTE HANDLUNGEN .....	69	5.26 STRUKTURSCHADEN .....	77
5.14 BESONDERE ANGRIFFSAKTIONEN (ZUSATZREGEL).....	69	5.26.1 Allgemeines.....	77
5.14.1 Die Finte.....	69	5.26.2 Barrieren.....	77
5.14.2 Genaues Zielen .....	69	5.27 DER KAMPF MIT MODERNEN FEUERWaffen .....	77
5.14.3 Der Rundumhieb.....	69	5.27.1 Zielwechsel.....	78
5.15 KONZENTRATION AUF BESTIMMTE KAMPFAKTIONEN (ZUSATZREGEL).....	69	5.27.2 Rückstoßmodifikationen .....	78
5.15.1 Die Konzentration auf Angriffe .....	69	5.27.3 Feuerrate .....	78
5.15.2 Die Konzentration auf Verteidigung.....	70	5.27.4 Automatisches Feuer.....	78
5.15.3 Die bedingte Konzentration.....	70	5.27.5 Streuende Waffen .....	79
5.16 BEWEGUNGSAKTIONEN.....	70	5.28 EXPLOSIONEN .....	79
5.16.1 Gehen .....	70	5.28.1 Allgemeines.....	79
5.16.2 Schnelles Gehen.....	70	5.28.2 Explosionen auf eng begrenztem Raum .....	80
5.16.3 Laufen.....	70	5.28.3 Splitterwirkung.....	80
5.16.4 Spurten .....	70	5.28.4 Ausweichen gegen Explosionen .....	80
5.16.5 Drehen.....	70	5.29 SCHUTZSCHIRME .....	80
5.16.6 Positionswechsel .....	71	5.29.1 Schirmbelastung.....	80
5.16.7 Zurückdrängen eines Gegners.....	71	5.29.2 Der Durchdringungswurf (DDW) (Zusatzregel).....	80
5.16.8 Vom Gegner lösen.....	71	5.30 DAS HEROISCHE KAMPFSYSTEM: Waffenkunst (OPTIONAL).....	81
5.16.9 Minimalbewegung.....	71	5.30.1 Schadens erhöhungen.....	81
5.16.10 Umrennen .....	71	5.30.2 Mehrfachangriffe.....	81
5.17 NATÜRLICHE ANGRIFFSFORMEN .....	71	5.30.3 Die Riposte.....	81
5.18 DER WaffEnLOSE KAMPF .....	71	5.30.4 Scharfschützenaktionen .....	81
5.18.1 ohne Fertigkeit.....	71	5.31 UNGÜNSTIGE POSITION IM KAMPF (ZUSATZREGEL).....	82
5.18.2 Boxen.....	71	ALLGEMEINE TABELLE FÜR FernKampfwaffen TS 6 BIS 13 .....	83
5.18.3 Ringen .....	72		
5.18.4 Karate-Techniken.....	72		

# Inhaltsverzeichnis

ALLGEMEINE TABELLE FÜR SCHUTZKLEIDUNGEN TS 9 BIS 13 .....	87	6.39 MAGISCHE HILFSMITTEL .....	146
TABELLE 1: NAHKAMPFWAFFEN .....	91	6.39.1 Der Kraftfokus .....	146
TABELLE 2: FERNKAMPFWAFFEN .....	92	6.39.2 Der Zauberkfokus .....	146
TABELLE: RÜSTUNGEN .....	92	6.39.3 Der Fetisch .....	146
<b>6. DAS MAGIESYSTEM .....</b>	<b>95</b>	6.39.4 Der Talisman .....	146
6.1 WAS IST MAGIE? .....	95	6.40 ALTERNATIVE MAGIESYSTEME .....	147
6.2 WIE WERDEN ZAUBERER UNTERSCHIEDEN ? .....	95	TABELLE: ZAUBERSPRÜCHE .....	151
6.3 MAGIE UND SPIELGLEICHGEWICHT .....	95	<b>7. PSI-KRÄFTE .....</b>	<b>159</b>
6.4 DER EINSATZ VON ZAUBERSPRÜCHEN .....	95	7.1 GRUNDSÄTZLICHES .....	159
6.5 KRAFTEINSATZ .....	95	7.2 PSI-KRÄFTE UND SPIELGLEICHGEWICHT .....	159
6.6 REICHWEITE VON MAGIE .....	96	7.3 ERWERB VON PSI-KRÄFTEN .....	159
6.7 DER ZAUBERWURF .....	96	7.4 MODIFIKATION DER KOSTEN EINER PSI- KRAFT .....	159
6.8 FEHLER BEIM ZAUBERN .....	96	7.4.1 Reichweitenänderungen .....	159
6.9 DESASTER (KRITISCHE FEHLER) .....	96	7.4.2 Veränderung der Aktivierungszeit .....	159
6.10 ZEITAUFWAND BEIM ZAUBERN .....	97	7.4.3 Festlegung einer Aktivierungschance .....	159
6.10.1 Zeitverkürzung .....	97	7.4.4 Begrenzte Fertigungsstufe .....	159
6.10.2 Zeitverlängerung .....	97	7.4.5 Bestimmte Wirkungsbedingungen .....	160
6.11 DER ZWEITE ZAUBERWURF: ERMITTLUNG DES KRAFTAUFWANDES .....	97	7.4.6 Gruppen von PSI-Kräften .....	160
6.12 ZAUBERKATEGORIEN .....	97	7.5 LATENTE KRÄFTE/ WIE WIRD MAN PSIONIKER ? .....	160
6.12.1 Art der Wirkung .....	97	7.6 DIE PSI-STÄRKE .....	160
6.12.2 Das Zauberritual .....	97	7.7 EINSATZ VON PSI-KRÄFTEN .....	160
6.12.3 Die Wirkungsdauer .....	98	7.7.1 Allgemeines Verfahren .....	160
6.13 ZAUBERN IN METALLRÜSTUNG .....	98	7.7.2 Eingesetzte Stufe .....	160
6.14 MEHRFACHZAUBEREI .....	98	7.7.3 Der AK-Verbrauch .....	160
6.15 MANASTUFEN .....	98	7.7.4 Aufrechterhaltene PSI-Kräfte .....	161
6.16 DAS MAGIEPUNKTEVERFAHREN .....	99	7.8 WIDERSTAND GEGEN PSI-KRÄFTE .....	161
6.16.1 Grenzen des Einsatzes .....	99	7.9 ZUSAMMENARBEIT VON PSIONIKERN: DER BLOCK .....	161
6.16.2 Zusätzliche Kraftinvestitionen .....	99	7.10 PSI CONTRA MAGIE .....	161
6.16.3 Verringerungen von Wirkungen .....	99	7.11 ÖFFENTLICHKEIT UND PSI-KRÄFTE .....	162
6.17 WIDERSTAND GEGEN MAGISCHE EFFEKTE .....	99	7.12 LISTE DER PSI-KRÄFTE .....	162
6.18 DIE FERTIGKEIT MAGIEWISSEN .....	101	7.12.1 Kraftwirkungen .....	162
6.19 RITUELLE MAGIE .....	101	7.12.2 Beschreibungen .....	162
6.20 PERMANENTE MAGIE .....	101	<b>8. VERSCHIEDENE REGELN .....</b>	<b>175</b>
6.21 RUNENMAGIE .....	101	8.1 EINFÜHRUNG .....	175
6.22 REGELN FÜR ANGEBORENE MAGISCHE FÄHIGKEITEN .....	102	8.2 WERTEPROBEN UND WERTEDUELLE .....	175
6.23 ALCHEMIE .....	102	8.3 TRAGKRAFT UND BELASTUNG .....	175
6.24 ZAUBERSTÄBE .....	104	8.4 FEUER .....	175
6.25 SPRUCHROLLEN .....	105	8.5 HITZE .....	176
6.26 MAGISCHE EXPERIMENTE UND NEUE ZAUBERSPRÜCHE .....	105	8.6 KÄLTE .....	176
6.27 MAGISCHE GEGENSTÄNDE .....	105	8.7 RAUCH .....	176
6.28 DAS ZAUBERDUELL .....	107	8.8 STÜRZE .....	176
6.29 BEENDEN EINES EIGENEN ZAUBERSPRUCHES .....	107	8.9 FALLENDE OBJEKTE .....	176
6.30 REGELN FÜR INFORMATIONSBESCHAFFENDE ZAUBERSPRÜCHE .....	108	8.10 KRANKHEITEN .....	177
6.31 SCHUTZZAUBER .....	108	8.11 GIFTE .....	177
6.32 BESCHWÖRUNGEN .....	108	8.12 HUNGER .....	177
6.33 ILLUSIONEN .....	108	8.13 DURST .....	177
6.34 ZAUBERLIEDER .....	109	8.14 KRAFTAKTE .....	178
6.35 SCHWARZE MAGIE .....	109	8.15 DURCHHALTELEISTUNGEN .....	178
6.36 REVERSIBLE ZAUBERSPRÜCHE .....	109	8.16 ERSTICKEN UND ERWÜRGEN .....	178
6.37 BESCHREIBUNG DER ZAUBERSPRÜCHE .....	109	8.17 REGENERATION VON AUSDAUER .....	178
6.38 DER ASTRALRAUM (MANARAUM) (OPTIONALE REGEL) .....	145	8.18 HEILUNG VON VERLETZUNGEN .....	178
		8.18.1 Heilung auf natürlichem Wege .....	178
		8.18.2 Behandlungen aller Art .....	179

# Inhaltsverzeichnis

8.19 GLÜCK.....	179	10.3.2 Wendigkeit .....	203
8.19.1 Allgemeines.....	179	10.3.3 Besondere Trefferzonen.....	204
8.19.2 Dauerhafter Glücksverbrauch .....	180	10.3.4 Beschädigungen .....	204
8.20 ALTERUNG VON CHARAKTEREN .....	180	10.3.5 Bewegungsaktionen .....	204
8.21 DAS SAMMELN VON ERFAHRUNG .....	180	10.3.6 Das Abstrakte Gefechtsverfahren ..	204
8.22 BEHINDERUNG DURCH RÜSTUNGEN UND		10.3.7 Der Kampf gegen Bodenziele .....	205
SCHUTZKLEIDUNG .....	181	10.3.8 Boden gegen Flieger .....	206
8.23 REAKTIONSWÜRFE.....	181	10.3.9 Einfluß von Sonnenstand und	
8.24 DIE AUSWIRKUNGEN VERÄNDERTER		Bewölkung (Zusatzregel) .....	206
SCHWERKRAFTBEDINGUNGEN .....	182	10.3.10 Ballons und Zeppeline .....	206
8.25 VAKUUMEFFEKTE.....	183	10.3.11 Abstürze .....	206
8.26 ABWEICHENDE DRUCKVERHÄLTNISSE .....	183	10.4 SEEGEFECHTE .....	206
8.27 TECHNIKSTUFEN .....	183	10.4.1 Basisdaten von Schiffen.....	206
8.28 ANGST UND PANIK .....	184	10.4.2 Initiative.....	207
8.29 GEFOLGSLEUTE UND ANGESTELLTE .....	185	10.4.3 Angriffsverfahren .....	207
8.29.1 Anwerben .....	185	10.4.3.1 Allgemeines .....	207
8.29.2 Loyalität .....	185	10.4.3.2 Einfluß der Entfernung .....	207
8.29.3 Morawürfe .....	186	10.4.3.3 Der Schußbereich .....	207
8.30 RADIOAKTIVE STRAHLUNG .....	186	10.4.4 Verteidigungsverfahren .....	207
8.31 SPRACHEN .....	187	10.4.5 Aktionen.....	207
8.32 REPARATUREN .....	187	10.4.6 Treffer.....	208
		10.4.6.1 Leichte Treffer und Streifschüsse.....	208
<b>9. ALLGEMEINE AUSTRÜSTUNGSLISTEN</b>	<b>189</b>	10.4.6.2 Schwerer Treffer.....	208
9.1 QUALITÄT VON WAFFEN .....	189	10.4.7 Trefferlokalisierung und Schäden ....	208
9.2 QUALITÄT VON RÜSTUNGEN .....	189	10.4.7.1 Trefferlokalisierung .....	208
9.3 DIE LEGALITÄT VON		10.4.7.2 Zusatzregel: Verschiedene Schutzwerte	
AUSRÜSTUNGSGEGENSTÄNDEN .....	189	.....	208
9.4 RÜSTUNGEN.....	189	10.4.7.3 Schadensverfahren.....	208
9.5 WAFFEN .....	190	10.4.7.4 Rumpfschäden .....	208
9.6 WAFFENZUBEHÖR .....	191	10.4.7.5 Systemschäden .....	209
9.7 MUNITIONSTYPEN .....	192	10.4.7.6 Ergänzungen.....	209
9.8 ALLGEMEINE AUSTRÜSTUNG .....	194	10.4.8 Zusatzregel: Reduzierte Schutzwerte	
TABELLE I: NAHKAMPFWAFFEN .....	195	.....	209
TABELLE II: FEUERWAFFEN .....	196	10.4.9 Zusatzregel: Trefferweiterleitung...	209
<b>10. BESONDERE KAMPFREGELN .....</b>	<b>199</b>	10.4.10 Explosionen (Zusatzregel).....	210
10.1 EINFÜHRUNG .....	199	10.4.11 Zusatzregel: Gezielte Angriffe ....	210
10.2 FAHRZEUGGEFECHTE.....	199	10.4.12 Besatzungstreffer.....	210
10.2.1 Grundsätzliche Mechanismen.....	199	10.4.13 Entermanöver.....	210
10.2.2 Handlungsreihenfolge (Initiative)...	199	10.4.14 Lecks .....	211
10.2.3 Erfassung der Fahrzeugdaten.....	199	10.4.15 Reparaturen im Gefecht.....	211
10.2.4 Das Bewegungssystem.....	199	10.4.16 SalvenFehler! Textmarke nicht	
10.2.5 Das Angriffsverfahren .....	200	definiert. und Breitseiten.....	211
10.2.5.1 Einfluß der Entfernung .....	200	10.4.17 Der Einfluß von Wind und Wetter	212
10.2.5.2 Der Schußbereich .....	200	10.4.18 Besonderheiten für Ruderschiffe..	212
10.2.6 Das Verteidigungsverfahren.....	201	10.4.19 Besonderheiten für Segelschiffe...	212
10.2.7 Treffer.....	201	10.4.19.1 Schäden.....	212
10.2.7.1 Leichter Treffer und Streifschüsse ..	201	10.4.19.2 Bewegung.....	212
10.2.7.2 Schwerer Treffer.....	201	10.4.20 Mögliche Flottengefechte .....	213
10.2.8 Schadensverfahren .....	201	10.5 MASSENGEFECHTE .....	213
10.2.9 Systemschäden .....	201	10.5.1 Das grundlegende Verfahren:	
10.2.10 Explosionen (Zusatzregel) .....	202	Einteilung in Einheiten .....	213
10.2.11 Zusatzregel: Reduzierte Schutzwerte		10.5.2 Initiative.....	213
.....	202	10.5.3 Mögliche Aktionen .....	213
10.2.12 Zusatzregel: Trefferweiterleitung..	203	10.5.4 Angriffe und Verteidigung .....	213
10.2.13 Zusatzregel: Gezielte Angriffe .....	203	10.5.5 Verletzungen und Kampfwirkungen	214
10.2.14 Unfälle.....	203	10.5.6 Kampfmoral .....	215
10.3 LUFTGEFECHTE .....	203	10.5.7 Befehlsübermittlungen (Zusatzregel)	
10.3.1 Allgemeines.....	203	.....	215
		10.5.8 Spielercharaktere und wichtige NSCs	
		.....	215

# Inhaltsverzeichnis

10.5.9 Zusatzregel: Nahkampf und große Übermacht.....	216	13.5 WENDIGKEIT .....	240
10.5.10 Zusatzregel: Explosivwaffen.....	216	13.6 INITIATIVE .....	240
10.5.11 Zusatzregel: Schutzschirme .....	216	13.7 ANGRIFFSVERFAHREN.....	240
BEISPIELHAFTE FAHRZEUGTABELLE.....	219	13.7.1 Allgemeines.....	240
<b>11. CYBERTECH .....</b>	<b>221</b>	13.7.2 Einfluß der Entfernung.....	240
11.1 WAS IST CYBERTECH?.....	221	13.7.3 Der Schußbereich.....	240
11.2 DER ERWERB VON CYBERTECH BEI DER CHARAKTERERSCHAFFUNG.....	221	13.8 VERTEIDIGUNGSVERFAHREN .....	241
11.3 SPÄTERER ERWERB .....	221	13.9 DAS AKTIONSSYSTEM.....	241
11.4 EINIGES ZUM THEMA OPERATIONEN.....	221	13.10 HÖHERE FEUERGESCHWINDIGKEIT .....	242
11.5 DAS KÖRPERWERT-PROBLEM .....	221	13.11 DESASTER .....	242
11.6 BESCHÄDIGUNG UND REPARATUR VON CYBERTECH .....	222	13.12 SALVEN UND BREITSEITEN .....	243
11.7 LISTE DER CYBERTECH-ELEMENTE .....	222	13.13 EINFLUß VON FERTIGKEITEN .....	243
11.7.1 Tabelle.....	222	13.14 COMPUTER.....	243
11.7.2 Beschreibungen.....	223	13.15 TREFFER .....	244
11.8 ANMERKUNGEN .....	230	13.15.1 Leichter Treffer / Streifschüsse ....	244
11.8.1 Reputation von Cyborgs:.....	230	13.15.2 Schwerer Treffer.....	244
11.8.2 Aussehen von Cybertech.....	230	13.16 SCHUTZSCHIRME .....	244
11.8.3 Qualität von Cybertech.....	230	13.16.1 Schirmbelastung.....	244
11.8.4 Weitere Reduktionen .....	230	13.16.2 Der Durchdringungswurf (DDW).....	244
11.8.5 Energieversorgung.....	230	13.17 TREFFERLOKALISATION UND SCHÄDEN .....	245
<b>12. SZENARIOS UND KAMPAGNEN .....</b>	<b>233</b>	13.17.1 Trefferlokalisierung.....	245
12.1 EINFÜHRUNG .....	233	13.17.2 Schadensverfahren .....	245
12.2 FUNKTIONEN DES SPIELLEITERS .....	233	13.17.3 Rumpfschäden .....	245
12.2.1 Regelstreitigkeiten .....	233	13.17.4 Systemschäden.....	245
12.2.2 Regelinterpretation und Improvisation .....	233	13.17.5 Ergänzungen .....	246
12.2.3 Situationsbeschreibungen.....	233	13.17.6 Zusatzregel: Reduzierte Schutzwerte .....	246
12.2.4 Darstellung der Personen.....	234	13.17.7 Zusatzregel: Trefferweiterleitung.....	246
12.2.5 Verhalten der Spieler .....	234	13.17.8 Explosionen (Zusatzregel).....	246
12.2.6 Fairneß.....	234	13.18 ZUSATZREGEL: GEZIELTE ANGRIFFE.....	247
12.2.7 Der "Gegenspieler".....	235	13.19 BESATZUNGSTREFFER .....	247
12.2.8 Verhalten von NSC.....	235	13.20 ENTERMANÖVER .....	247
12.2.9 Fähigkeiten der NSC.....	235	13.21 REPARATUREN.....	247
12.3 AUFBAU EINES SZENARIOS.....	235	13.22 ERHÖHTE SYSTEMLEISTUNGEN UND ZUSATZANLAGEN (ZUSATZREGEL) .....	248
12.3.1 Die Idee.....	235	13.23 GROßE GEFECHTSENTFERNUNGEN (ZUSATZREGEL) .....	248
12.3.2 Der Einstieg.....	236	13.24 BEMERKUNGEN ZUR LICHTMAUER UND ZEITDILATATION.....	248
12.3.3 Das Drehbuch.....	236	13.25 DAS ABSTRAKTE GEFECHTSVERFAHREN (ZUSATZREGEL) .....	248
12.3.4 Handlungsschauplätze.....	236	13.25.1 Das Verfahren .....	249
12.3.5 Karten.....	236	13.25.2 Zusatzregel: Turm- und starre Waffen .....	249
12.3.6 Spezialeffekte .....	236	13.25.3 Zusatzregel: Raumgefechtstaktik und andere Einflüsse.....	249
12.3.7 Fallen .....	237	13.25.4 Zusatzregel: Kumulierung der WM .....	250
12.3.8 Das Finale .....	237	13.25.5 Zusatzregel: Mehrere Beteiligte... ..	250
12.3.9 Kampagnen.....	237	13.26 FLOTTENGEFECHTE (ZUSATZREGEL).....	250
12.4 WELTEN .....	237	13.27 ALTERNATIVREGEL: DAS VEREINFACHTE SCHADENSSYSTEM .....	251
12.5 ZEITMESSUNG .....	238	<b>14. BESTIARIUM .....</b>	<b>253</b>
12.6 RUHESTAND VON CHARAKTEREN .....	238	14.1 EINFÜHRUNG.....	253
12.7 TOD VON CHARAKTEREN.....	238	14.2 BESONDERE REGELN .....	253
<b>13. RAUMGEFECHTE.....</b>	<b>239</b>	14.2.1 Untote .....	253
13.1 EINFÜHRUNG .....	239	14.2.2 Belebte Materie.....	253
13.2 EIN PAAR WORTE ZU STRATEGIEN IM RAUMGEFECHT .....	239	14.2.3 Geisterwesen .....	253
13.3 DIE ZEIT- UND DISTANZMESSUNG .....	239		
13.4 BASISDATEN VON RAUMFAHRZEUGEN .....	239		

# Inhaltsverzeichnis

14.2.4 Bärenartige und Großaffen .....	253
14.2.5 Großkatzen.....	253
14.2.6 Menschenähnliche.....	253
14.2.7 Amöben.....	253
14.2.8 Schwärme.....	253
14.2.9 Trefferlokalisierung.....	254
14.2.10 Immunitäten .....	254
14.2.11 Gifte.....	254
14.2.12 Schaden durch Körperkontakt .....	254
14.2.13 Niederrennen und -trampeln.....	254
14.2.14 Flugfähige Wesen.....	254
14.2.15 Bewegungsweite .....	254
14.2.16 Verhalten der Kreaturen.....	254
14.3 BESCHREIBUNGEN UND SPIELDATEN .....	254
14.3.1 Real existierende und ausgestorbene Kreaturen .....	255
14.3.2 Fantasy-Kreaturen .....	261
<b>15. WUNDER UND RELIGIONEN.....</b>	<b>279</b>
15.1 RELIGIONEN.....	279
15.2 WIE WIRD MAN PRIESTER ? .....	279
15.3 DRUIDEN .....	279
15.4 SCHAMANEN .....	279
15.5 GESEGNETE .....	280
15.6 WUNDERLISTE .....	280
15.6.1 Allgemeine Wunder.....	280
15.6.2 Spezielle Wunder.....	282
15.7 EINSATZ VON WUNDERN .....	293
15.8 ABSCHLUßBEMERKUNGEN .....	294
WUNDERTABELLE.....	295
<b>GLOSSAR .....</b>	<b>298</b>
<b>ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS .....</b>	<b>302</b>
<b>INDEX .....</b>	<b>303</b>

# Vorwort des Verfassers

## Vorwort des Verfassers

Liebe Rollenspielerinnen und Rollenspieler!

In den Händen halten Sie das Produkt aus zwölf Jahren Rollenspielerfahrung, das Spiel, von dem ich immer geträumt habe.

Als ich begann, mich für das Hobby Rollenspiele zu interessieren, entwickelte sich schon bald der Wunsch, ein eigenes System zu entwickeln. Dabei war es immer der Gedanke des Universalrollenspiels, d.h. ein Regelwerk für alle möglichen Welten, egal ob Fantasy, Science Fiction, Gegenwart oder Altes Rom, ob Menschen oder Aliens, der mich angetrieben hat.

Sicher, es gibt bereits Beispiele für ein solches System, und durchaus gute. Hier GURPS von Steve Jackson nicht zu erwähnen, hieße, ihm Unrecht zu tun. Schließlich war es nicht zuletzt dieses System, das mich inspiriert hat, wenn auch OMNIROLE wohl kaum jemals die GURPS-Dimension erreichen wird. Aber wer weiß...

Dennoch, ich wollte etwas schaffen, mehr nach meinen Vorstellungen, sagen wir ein System, das in der Mitte zwischen heroischem und realistischem Spiel angesiedelt ist, mit der Möglichkeit, daß jeder Spieler und Spielleiter sich das System problemlos zurechtschneiden kann, ohne daß es zu Widersprüchen kommt. Schließlich sollte es problemlos möglich bleiben, Charaktere aus einer Gruppe in eine andere zu übertragen, ohne erst stundenlang über Haus- und Zusatzregeln zu debattieren.

Übrigens war es bei GURPS neben den Universalgedanken vor allem das phantastische Charaktererschaffungsverfahren ohne Zufallswerte, das mich begeistert hat.

Zu den Systemen, die mich inspiriert haben, gehört an zweiter Stelle und für die deutsche Seite das Fantasy-Rollenspiel MIDGARD, das für mich das bisher beste deutsche Rollenspiel darstellt. Leider deckt es bisher nur die Fantasy (und inzwischen das 19. Jahrhundert) ab, aber es enthält für meine Begriffe eines der schönsten Kampfsysteme, gut abgestimmte Magieregeln und glaubwürdige Charaktere ohne künstliche Einschränkungen durch "Klassen".

Sicher waren es noch weitere Rollenspiele, die die Entwicklung von OMNIROLE beeinflusst haben, aber sie alle hier aufzuführen ist meines Erachtens kaum nötig. Hinzu kommt, daß OMNIROLE als Ergebnis eines vierjährigen Entwicklungsprozesses auch nicht möglich gewesen wäre ohne die vorher von mir für den Hausgebrauch entworfenen Rollenspiele (eines im SF-, eines im historischen Sektor) und ohne die Erfahrungen im Modifizieren von Systemen und Schreiben von Szenarios.

Eine Sache sei gleich gesagt, auch OMNIROLE ist ganz bestimmt nicht perfekt. Ein perfektes Rollenspiel, so etwas kann es nämlich gar nicht geben. Schließlich hat jeder seinen eigenen Geschmack, der eine bevorzugt komplexe Regeln, der andere möglichst einfache, einer bevorzugt eine sehr realistische Simulation, ein anderer eine heroischer angelegte, wieder einer wünscht sich ein Zufallsverfahren für Charaktere, sein Freund ein Punktesystem... Die Liste läßt sich wohl endlos fortsetzen, ohne ein Ergebnis zu erzielen.

Ich habe daher OMNIROLE so konzipiert, daß es möglich ist, bereits mit sehr wenig Regeln zu spielen. Gleichzeitig aber ist es so ausgelegt, daß eine sehr komplexe Simulation der phantastischen Realitäten des Rollenspiels möglich wird. Jeder nach seiner Fassung, wie schon der Alte Fritz zu sagen pflegte...

Entsprechend enthält OMNIROLE auch sowohl ein Punktesystem der Charakterentwicklung, als auch in den Weltbüchern jeweils ein funktionierendes Zufallssystem.

Doch genug der Lobeshymnen. Trotz aller Entwicklungszeit, und trotz der langen und umfangreichen Testphasen, für die

ich allen Beteiligten nochmals herzlich danken möchte, ist es denkbar, daß sich Fehler eingeschlichen haben. Immerhin ist das ganze eine Erstausgabe.

Ich bin daher sehr dankbar für alle Anregungen und Kommentare, für Vorschläge für die Zukunft, und natürlich für gefundene Fehler aller Art, seien es Druckfehler, logische und sachliche Fehler oder was auch immer. Ein kleines Dankeschön ist jedem gewiß, der mir schreibt und mir hilft, OMNIROLE weiterzuentwickeln und noch mehr an Ihrer aller Geschmack anzupassen.

Vielen Dank auch allen, die bei den Spieltests mitgewirkt haben. Vor allem erwähnen möchte ich Andrew, Lee und Sean, aber auch Holger, Markus, Stefan, Petra, Timo, Arnold, Oliver, Dana.

Nun aber ist Schluß mit dem langen Vorwort, ich will niemanden länger aufhalten. Auf, auf, die Regeln warten auf ihre Entdeckung. Viel Spaß und viel Vergnügen mit OMNIROLE und seinen Weltbüchern, und möge es zu Ihrem Standardsystem werden! (Ein wenig Optimismus muß sein, ich jedenfalls finde das System gut...) Und vergessen Sie nicht, ein Regelwerk ist immer nur so gut, wie das, was Sie daraus machen. Regeln sind immer nur Vorschläge und Hilfen, sie sind keine Fesseln, sondern nur ein stützendes Gerüst. Und auf geht's!

Frankfurt, im Juli 2000, Robert C. Prätzler und das OMNIROLE-Team.



# 1. Grundsätzliche Mechanismen

## 1. Grundsätzliche Mechanismen

### 1.1 Was ist ein Rollenspiel?

Diese Frage dürfte sich vor allem für diejenigen unter Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, stellen, die noch keine Erfahrung mit anderen Rollenspielsystemen besitzen und die vielleicht aus purer Neugier einen Blick in dieses Buch riskiert haben.

Rollenspiele sind eine besondere Form der Freizeitgestaltung, die in den 70er Jahren in den USA aufgekommen ist. Im Gegensatz zu Brettspielen herkömmlicher Natur kommt man ohne feste Spielflächen aus; alle Geschehnisse spielen sich im Dialog zwischen den Beteiligten in deren Phantasie ab. Der Name "Rollenspiel" kommt daher, daß die einzelnen Spieler jeweils die Rolle einer Person in der Spielwelt übernehmen, des Charakters (dazu später mehr). Diese Person, bei der es sich z.B. um einen Zwergenkrieger, den Ersten Offizier der Enterprise oder auch einen Detektiv im Chicago der 1930er handeln könnte - nur als Beispiele - mit all ihren Stärken und Schwächen wird dann ähnlich wie in einem Film dargestellt; allerdings läuft dieser Film ausschließlich in der Phantasie der Beteiligten ab.

Eine Sache sei vielleicht noch bemerkt: Lassen Sie sich nur nicht durch den scheinbaren Umfang des Regelwerkes abschrecken. Viele der hier enthaltenen Regeln sind nur Hilfsmittel um spezielle, vielleicht nie auftretende Situationen fair kontrollieren und in Spielmechanismen umsetzen zu können. Keinesfalls muß jeder Spieler von Anfang an jede Kleinigkeit auswendig wissen, zumal keine Prüfungen abgehalten werden. Dies ist ein Freizeitvergnügen, kein Streß. Selbst der Spielleiter (s.u.) braucht nur mit den grundsätzlichen Mechanismen vertraut zu sein, alles andere läßt sich bei Bedarf leicht nachschlagen - und Sie werden staunen, wie schnell sich während des Spiels die Regeln einprägen. Also, auf ins grenzenlose Abenteuer!

### 1.2 Der Spielleiter

Einer der im Verlauf der weiteren Regeln sehr häufig auftretenden Begriffe ist der des **Spielleiters** (abgekürzt SL), in anderen Systemen oft auch Meister genannt. Dieser Spielleiter nimmt eine sehr wichtige Stellung im Rollenspiel ein: Er ist sozusagen der Drehbuchautor des gemeinsamen Films, gleichzeitig auch der Schiedsrichter und - für die Charaktere - mitunter eine Art Gottheit. Wie das alles?

Nun, der Spielleiter, bei dem es sich um einen erfahrenen Spieler handeln sollte, d.h. der die Grundregeln kennen und in etwa wissen sollte, wo was nachzuschlagen ist, arbeitet vor einer Rollenspielsitzung ein Szenario oder Abenteuer (s.u.) aus bzw. beschafft ein solches. Seine Aufgabe ist es dann, als Erzähler den Spielern die Geschehnisse näherzubringen, die Rolle der ihnen begegnenden Personen und Kreaturen zu übernehmen und die verschiedenen Aktionen anhand der Regeln zu überprüfen. Wichtig hierbei ist nicht nur ein wenig Phantasie und schauspielerische Begabung, sondern auch die Bereitschaft zur Improvisation. Spieler machen, wie ich aus Erfahrung sagen muß, alles mögliche, aber meist nicht das, was der Spielleiter erwartet. Da die Regeln nicht auf alles vorbereitet sein können - eine 500-MB-CD-ROM halte ich für übertrieben - sollte der Spielleiter schnelle Entscheidungen zu treffen bereit sein, indem er anhand bekannter Regeln schnell Erfolgsaussichten einer von den Spielern geplanten Aktion festlegt und diese dann durchführen läßt.

Weiterhin ist das erwähnte Kriterium der Neutralität entscheidend: Der Spielleiter darf weder die Spieler zu sehr bevorzugen - das Spiel wird schnell langweilig, wenn die Spieler wissen, daß sie ohnehin immer gewinnen - noch die Spieler unfair behandeln. Man sollte nie vergessen, daß man

als Spielleiter über ziemlich große Macht verfügt. Es ist ein leichtes, die Spieler mittels heimtückischer Fallen oder auf anderem Wege auszuschalten, nur wird man sich dann bald neue Spieler suchen dürfen, da diese erfahrungsgemäß es alles andere als witzig finden, wenn ein erfahrener und geliebter Charakter mit den Worten "hähähä, du stürzt 30 Meter tief" aus dem Abenteuer ausgeschieden wird.

### 1.3 Das Abenteuer / Szenario

Neben dem Spielleiter wird der Begriff des **Abenteuers**, auch **Szenario** genannt, öfter auftauchen. Ein Abenteuer ist nichts anderes als ein Begriff für das sich während einer Spielsitzung abwickelnde Geschehen in der Spielwelt (der Welt, in welcher die Charaktere agieren).

Das Abenteuer wird entweder vom Spielleiter vorbereitet (s. das entsprechende Kapitel der Regeln) oder ist bereits vorgefertigt. Unerfahrenere Spielleiter ist die letztere Methode anzuraten, falls solche vorgefertigten Szenarios zur Verfügung stehen. Es handelt sich praktisch um das Drehbuch der Geschehnisse, das die Daten der wichtigsten Orte, Ereignisse und den Spielern begegnenden Kreaturen und Personen enthält. Eine zusammenhängende Serie von Abenteuern wird übrigens als Kampagne bezeichnet. Eine erfolgreiche Kampagne kann sich über mehrere reale Jahre erstrecken.

### 1.4 Der Würfel im Rollenspiel

Das wohl wichtigste Hilfsmittel bei einem Rollenspiel ist der Würfel. Dieser dient als Zufallsgenerator, d.h. er hilft dem Spielleiter bei der Entscheidung, ob eine Aktion der Spieler oder anderer Kreaturen erfolgreich ist oder nicht, und ist somit ein Mittel zur Sicherstellung der Fairneß. Schließlich wäre es nicht angemessen, z.B. bei einer Chance von 60% einfach den Spielleiter über Erfolg und Mißerfolg entscheiden zu lassen oder vielleicht abzustimmen.

Verwendete Würfel werden üblicherweise in abgekürzter Schreibweise wie folgt dargestellt, wobei die Nomenklatur "W", gefolgt von der Zahl der Seiten verwendet wird.

**W3:** Nicht etwa ein dreiseitiger Würfel - denn ein solcher Körper existiert nicht - sondern ein W6 (s.u.), bei dem die Ergebnisse 1 und 2 als 1, 3 und 4 als 2 sowie 5 und 6 als 3 gelesen werden. Im übrigen gibt es auch Sechsseiter, welche von vornherein nur mit den Zahlen 1 bis 3 bedruckt sind.

**W4:** Der vierseitige Würfel in Form eines Tetraeders, auch Vierseiter genannt. Würfelergebnis ist die an den auf dem Tisch liegenden Kanten aufgedruckte Zahl.

**W6:** Der handelsübliche, sechsseitige Würfel (Sechsseiter), wie er z.B. vom Mensch-ärgere-dich-nicht bekannt sein dürfte.

**W10:** Ein zehnsseitiger Würfel. Beim Zehnsseiter wird die Null als 10 gelesen, falls nicht ausdrücklich etwas anderes ausgesagt wird.

**W12:** ein Zwölfsseiter.

**W100:** Hier kann ein hundertseitiger Würfel verwendet werden. Diese sind aber relativ teuer und hinsichtlich bestimmter, im weiteren Verlauf erläuterter Regeln auch nicht allzu brauchbar. Daher wird empfohlen, zwei verschiedenfarbige W10 zu werfen, wobei einer die Zehner- und einer die Einerstelle darstellt. Eine Null wird als Null gelesen, zwei Nullen gelten als 100.

*Beispiel: grüner und blauer W10, grüner als Zehnerstelle. Geworfen werden 6 mit grün und 8 mit blau. Resultat: 68.*

**W100(-):** Eine spezielle Omnirole-Regel: Geworfen wird wie beim gewöhnlichen W100, allerdings steht die Zehnerstelle nicht von vornherein fest. Vielmehr ist das kleinere der ge-

# 1. Grundsätzliche Mechanismen

worfenen Resultate die Zehner- und das größere die Einerstelle.

*Beispiel: grüner und blauer W10, geworfen 8 mit blau und 6 mit grün, Resultat: 68.*

**W100(+):** Eine weitere Spezialregel: Diesmal ist das höhere Zehnerseiterresultat die Zehner- und das kleinere die Einerstelle.

*Beispiel: grüner und blauer W10, geworfen 8 mit blau und 6 mit grün, Resultat: 86.*

Werden mehrere Würfel geworfen, wird dies durch eine Zahl vor der Angabe WX ausgedrückt. Die Einzelresultate sind zu addieren, falls nichts ausdrücklich etwas anderes gesagt wird.

*Beispiel: 2W6. Es sind zwei Sechseiter zu werfen.*

Steht hinter der Angabe Wx eine Zahl, so ist diese zum Würfelresultat zu addieren, falls sie mit einem Pluszeichen versehen ist. Zahlen mit einem Minuszeichen sind zu subtrahieren. In seltenen Fällen ist auch eine Division (ausgedrückt durch den Divisionsstrich "/") oder Multiplikation (ausgedrückt durch "x") denkbar.

*Beispiel: 3W6-2. Es werden drei Sechseiter geworfen, die Ergebnisse addiert und 2 subtrahiert.*

**Würfelmodifikation (WM):** Würfelmodifikationen sind immer wieder in den Regeln zu finden. Es handelt sich ebenfalls um Additionen zu bzw. Subtraktionen von einem Würfelwurf. Übliche Schreibweise ist WM+4 (für addiere 4) oder WM - 50 (für subtrahiere 50).

Kumulative WM sind WM, die bei mehrfachem Eintreten der Bedingung angehäuft, d.h. addiert werden.

*Beispiel: kumulativer WM - 10. Es gilt WM-10 auf die erste Probe, WM -20 auf die zweite, WM-30 auf die dritte usw.*

## 1.5 Das Konzept der Probe

Einer der Grundbegriffe der Omnirole-Regeln und einer der häufigsten Gründe für den Einsatz von Würfeln sind Proben. Proben werden sowohl auf Eigenschaften als auch auf Fertigkeiten ausgeführt. Angegeben wird dies üblicherweise in der Schreibweise "Probe: Eigenschaft" oder "Probe:Fertigkeit". Manchmal wird auch von einem "Fertigkeitswurf", einem "Erfolgswurf", einem "Zauberwurf", "Angriffswurf" oder "Eigenschaftswurf" gesprochen. Das Verfahren ist immer identisch:

Proben werden mit 1W100 ausgeführt, falls nicht eine andere Regel dem widerspricht. Hierzu wird ein bestimmter Betrag, abhängig von der überprüften Eigenschaft oder Fertigkeit - der sogenannte Probenwert - addiert. Ist das Gesamtresultat wenigstens 100, so spricht man von einem Erfolg, andernfalls von einem Fehlschlag oder Mißerfolg.

Man beachte: Probenwert (auch Fertigkeitswert, Zauberwert, Abwehrwert, Angriffswert) ist der Wert vor Anrechnung eventueller WM.

*Beispiel: Probe: Geschicklichkeit, WM + 10, Probenwert 58. Der Charakter wirft eine 33 und addiert diese zu 58+10. Er hält eine 101 und damit einen Erfolg.*

Besondere Würfelresultate (es geht nur um die Würfel selbst, nicht Ergebnisse nach eventuellen Modifikationen) sind die 11, die 22, die 99 und die 100. Die folgenden Regeln steigern das unvorhergesehene Element (Glück/ Pech) im Spiel und lassen Charaktere auch bei Probenwerten über +100 die Möglichkeit, Fehler zu machen, bzw. noch mit sehr schwachen Probenwerten erfolgreiche Resultate erzielen.

Bei 11 und 22 spricht man von einem potentiellen Desaster. In diesem Fall wird nicht etwa das Ergebnis addiert, sondern vielmehr erneut geworfen und das Resultat subtrahiert! Fällt eine weitere 11 oder 22, so wird diese subtrahiert und noch

einmal gewürfelt. Fällt eine 99 oder 100, wird diese ausnahmsweise im Gegensatz zur untenstehenden Regel ebenfalls subtrahiert.

*Beispiel: Der obige Probenwurf ergibt eine 11. Sofort wird nochmals gewürfelt und es fällt eine 24. Der Charakter subtrahiert 24 von 58+10 und erhält eine 44. Ein Fehlschlag.*

Bei 99 und 100 spricht man von einem potentiellen Glücksfall. Das Resultat wird addiert und sofort nochmals gewürfelt, wobei auch dieses Ergebnis zu addieren ist. Bei einer weiteren 99 oder 100 wird entsprechend fortgefahren. Bei einer 11 oder 22 wird diese, im Gegensatz zur obenstehenden Regel, addiert und das Verfahren endet regulär.

*Beispiel: Im obigen Fall fällt eine 99. Der Charakter wirft ein zweites Mal und erhält eine 36. Er rechnet: 36+99+58+10=203. Ausgezeichnet.*

Gesamtergebnisse von 0 oder weniger heißen kritische Fehler oder Desaster. Ihre Auswirkungen werden im Einzelfall durch Regeln geklärt. Sehr hohe Resultate haben meist sehr positive Auswirkungen.

Die Regeln der 11, 22, 99, 100 finden prinzipiell immer Anwendung, wenn bei Omnirole für eine Probe 1W100 geworfen wird, es sei denn, an einer Stelle wird ausdrücklich das Gegenteil ausgesagt.

## Das Duell

Duelle sind eine Sonderform der Probe. Sie heißen daher auch vergleichende Proben und unterscheiden sich in soweit von regulären Proben, als daß zwei oder mehr Charaktere gegeneinander antreten.

Übliches Verfahren ist, daß die Beteiligten würfeln und derjenige mit dem besten Resultat den Sieg erringt. In besonderen Fällen, die an anderer Stelle im einzelnen erläutert werden, greifen spezielle Regeln, um den Realismus zu erhöhen.

## 1.6 Weitere empfohlene Hilfsmittel

Was braucht man außer den Würfeln noch zum Rollenspiel? In jedem Fall empfehlenswert sind größere Mengen Schreibpapier für Notizen aller Art nebst Bleistiften, Kugelschreibern und Radiergummi. Des weiteren mag es hilfreich sein, und manche Spieler bevorzugen diese Variante, Miniaturen zur Darstellung entscheidender Spielsituationen, vor allem Kämpfe, zu verwenden. Dies ist aber Geschmackssache.

Eigentlich war es das schon, allerdings ist es ratsam, sich einen ruhigen Raum zu suchen, mit angenehmer Temperatur und Beleuchtung, sowie für einen Getränke- und Essensvorrat zu sorgen, da Rollenspielsitzungen sich schnell mehrere Stunden hinziehen können.

# 2. Charaktere

## 2. Charaktere

### 2.1 Was ist ein Charakter?

Alle Personen, welche im Laufe eines Rollenspiels auftreten und die Spielwelt bevölkern, werden als Charaktere bezeichnet. Hierbei unterscheidet man zwischen den von Spielern geführten Spieler-Charakteren (SC) und den vom Spielleiter übernommenen Nicht-Spieler-Charakteren (NSC). Grundsätzlich gelten für beide Gruppen dieselben Regeln.

Es handelt sich praktisch um die Rolle, die man in der Spielwelt übernimmt. Hierbei kann ein Charakter, je nach Welt und Kampagne, alles mögliche sein, was man sich vorzustellen vermag: Zauberer, Krieger, interstellarer Freihändler, Wissenschaftler, Priester, Buchhalter, Cop, Gangster,...

Charaktere werden nach den in diesem Kapitel vorgestellten Regeln erschaffen. Dieser Vorgang stellt sozusagen ihre Geburt dar, wobei es aber ohne weiteres möglich ist, sowohl sehr junge als auch sehr erfahrene Charaktere mittels dieser Regeln zu generieren.

### 2.2 Charakterpunkte (CP)

Das folgende Charaktererschaffungsverfahren basiert ausschließlich auf mathematischen Grundsätzen. Der Zufall wurde eliminiert, um zu vermeiden, daß das Glück einzelne Spieler bevorzugt oder zum Betrug verleitet. Warum? Nun, einerseits ist es recht witzig, durch glückliche Würfe einen sehr fähigen Startcharakter zu erhalten - aber was ist mit einem, dessen Basiseigenschaften alle unter dem Durchschnitt liegen? "Rollenspielerische Herausforderung"? Wohl für die wenigsten, sondern viel eher "Kanonenfutter". Und wer möchte schon mit einem ungeliebten Charakter ins Spiel starten und diesem dann viele Abenteuer lang treubleiben? Schließlich soll das ganze ein amüsanter Zeitvertreib sein, und nicht eine Lektion über die Ungerechtigkeit des Lebens. Alles klar?

Für Freunde der glücklichen Hand bietet Omnirole allerdings auch diverse zufallsorientierte Systeme in den Hintergrundbänden an, so daß für den Geschmack jeder Spielergruppe etwas dabei sein müßte. Sprechen Sie sich untereinander doch bitte ab.

Wie funktioniert nun die Charaktererschaffung? Ganz einfach: Jeder Charakter wird durch eine bestimmte Menge Charakterpunkte (CP) definiert. Je mehr CP, desto erfahrener ist der Charakter, um so bessere Werte und Fertigkeiten weist er auf. Wie viele Charakterpunkte für neu erschaffene Spielercharaktere üblich sind, schwankt je nach Geschmack von Spielleiter und Spielern. Die folgende Tabelle soll eine gewisse Richtschnur sein:

Charakter	CP
schwach	ca. 50
Durchschnittsperson	ca. 100
ausbaufähig	ca. 200
heldenhaft (üblicher Start)	ca. 500
erfahren	ca. 1.000
überragend bis übermenschlich	ca. 2.000

Die Charakterpunkte werden in den weiteren Schritten des Verfahrens aufgewendet, um den Charakter zu erschaffen. Der Einfachheit halber werde ich hierbei auf ein Beispiel zurückgreifen.

*Beispiel: Wir wollen einen Söldner in einer Fantasy-Welt erschaffen. Als Ausgangswert sind 500 CP angesetzt.*

### 2.3 Die Grundeigenschaften

Die Grund- oder Basiseigenschaften (auch Basisattribute genannt) sind das Gerüst eines jeden Charakters. Sie beeinflussen auf die eine oder andere Weise praktisch alle im weiteren Verlauf erworbenen Fähigkeiten und Attribute. Hierbei sollte aber beachtet werden, daß es meist billiger ist, Fertigkeiten direkt zu steigern, anstatt dieses über die Basiseigenschaften zu erreichen.

Die einzelnen Grundeigenschaften sind:

**Stärke (ST):** Muskelkraft, körperliche Stärke eines Charakters. Beeinflußt z.B. Tragkraft, Schaden mit Nahkampfwaffen usw.

**Geschicklichkeit (GE):** manuelle und allgemeine Geschicklichkeit, Koordination. Wichtig für viele manuelle Fertigkeiten.

**Reaktion (RE):** Reaktionsschnelligkeit, Beweglichkeit. Bestimmt Handlungszeitpunkte im Gefecht, wirkt sich auf Ausweichversuche und verschiedene körperliche Fertigkeiten aus.

**Aussehen (AU):** allgemeines Erscheinungsbild; als wie hübsch / häßlich wird der Charakter von anderen Angehörigen seiner Rasse angesehen? Beeinflußt das Verhalten von NSCs bei ersten Treffen, sowie soziale Fertigkeiten.

**Charisma (CH):** Die Persönlichkeit eines Charakters, Führungstalente, Redegewandtheit usw. Wichtig bei allen vertieften Kontakten mit NSCs, Verhandlungen und dazugehörigen Fertigkeiten.

**Intelligenz (IN):** Fähigkeit zu logischem Denken, Kombinationsvermögen, allgemeine geistige Wendigkeit und Aufnahmefähigkeit. Wichtig vor allem bei Wissensfertigkeiten.

**Körperbau (KB):** Konstitution, Durchhaltevermögen, Widerstandskraft gegen Gifte, Krankheiten usw. Beeinflußt auch Lebens- und Ausdauerkraft (s.u.).

Der Erwerb erfolgt nach der folgenden Tabelle, wobei negative Zahlen einen CP-Gewinn ausdrücken. Dies tritt ein, wenn jemand freiwillig unterdurchschnittliche Werte in Kauf nimmt.

**Zusatzregel:** Der Spielleiter hat das Recht, für neue Charaktere sowohl Maximalwerte einzelner Grundeigenschaften als auch ein Limit der für diese verwendbaren CP-Menge festzulegen. Des weiteren empfiehlt sich, maximal einen CP-Gewinn von ca. 120 CP aus Attributen zuzulassen.

**Tabelle: Grundeigenschaften**

Wert	Bezeichnung	CP
1	extrem schwach	- 180
3	schwach	- 140
4		- 120
5		- 100
6	unterdurchschnittlich	- 80
7		- 60
8		- 40
9	Durchschnitt	- 20
10	Durchschnitt	0
11	Durchschnitt	20
12		40
13	überdurchschnittlich	60
Wert	Bezeichnung	CP

## 2. Charaktere

14		80
15	ausgezeichnet	100
16		120
17		140
18		160
19	unglaublich	180
20		200
21	übermenschlich	225
22		255
23		290
24		330
25		usw.

Die weitere Progression dürfte aus der Tabelle abzuleiten sein; der Kostenzuwachs erhöht sich je weiterer Stufe um 5 CP.

*Beispiel: Für einen Söldner sind natürlich Stärke und Geschicklichkeit sehr wichtig, um hohen Schaden im Kampf anzurichten und gut mit Waffen umgehen zu können. Auch ein solider Körperbau dürfte überlebenswichtig sein. Intelligenz ist nicht so entscheidend, aber wir senken sie nicht unter 10 ab, da unser Charakter kein "tumber Schläger" werden soll. Gleiches gilt für Aussehen und Charisma, wobei wir letzteres geringfügig senken werden, da wir es für nicht so wesentlich halten. Die Reaktion schließlich bestimmt unsere Initiative - also werden wir sie bestimmt nicht verschlechtern. Unser Söldner erhält folgende Werte: Stärke 13 (60 CP), Geschicklichkeit 12 (40 CP), Körperbau 13 (60 CP), Reaktion 11 (20 CP), Intelligenz 10 (0 CP), Aussehen 10 (0 CP) und Charisma 9 (-20 CP). Insgesamt haben wir 160 CP, also ein gutes Drittel, verbraucht, bleiben noch 340.*

### 2.4 Die weiteren Eigenschaften

Diese Eigenschaften sind zum Teil von den Grundeigenschaften abgeleitet. Nichtsdestotrotz sind sie alles andere als unwichtig. Es handelt sich um:

**Lebenskraft(LK):** Lebensenergie eines Charakters. Verletzungen, Vergiftungen usw. verringern die Lebenskraft direkt.

$$LK = 2 \times KB + L$$

**Ausdauerkraft (AK):** direktes Durchhaltevermögen eines Charakters für Ausdauerleistungen aller Art. Ähnlich wie im Falle der LK werden bei Erschöpfung, Verletzungen usw. direkt AK subtrahiert.

$$AK = 2 \times KB + 2 \times A$$

L und A werden wie Grundeigenschaften erworben, allerdings zu halben Kosten. Theoretisch dürften L oder A auch unter 1 liegen, dies sollte aber die Ausnahme bleiben und erfordert Zustimmung des Spielers. LK und AK dürfen jedoch nie kleiner sein als 1.

*Beispiel: Wir errechnen für unseren Charakter eine LK von 36 ( $2 \times 13 + 10$ ) und eine AK von 46 ( $2 \times 13 + 2 \times 10$ ) und entscheiden, diese Werte nicht zu verändern.*

**Bewegungsweite (BW):** Laufgeschwindigkeit. Näheres im Abschnitt Kampf.

Die Bewegungsweite hat einen Startwert von 5. Eine Senkung um jeweils 0,25 bzw. Erhöhung um jeweils 0,25 bringt bzw. kostet jeweils 25 CP. Maximal zulässig ist eine BW von 6 bzw. nicht unter 3.

**Die Sinne:**

Die Sinne eines Charakters sind ebenfalls weitere Eigenschaften. Unterschieden wird zwischen Sehen, Hören, Riechen, Schmecken und Tasten.

Basiswert jedes Sinnes ist 10. Jede Verbesserung eines Sinnes um einen Punkt kostet 3 CP, jede Reduzierung bringt entsprechend 3 CP. Reduzierungen dürfen jedoch maximal 20 CP erbringen, es sei denn, der Spielleiter gestattet eine Ausnahme. Die Steigerung aller Sinneseigenschaften kostet nicht 15 CP/ Stufe, sondern nur 10 CP/ Stufe. Steigerungen um mehr als 10 Punkte haben erhöhte Kosten: Diese steigen für +11 bis +15 auf 4 bzw. 12 CP je Stufe an, dann auf 5 bzw. 14 für +16 bis +20 usw.

*Beispiel: Sehen auf Wert 22 kostet 42 CP ( $10 \times 3 + 2 \times 4$ ).*

#### Willenskraft (WK):

Die Willenskraft ist wichtig beim Widerstand gegen Beeinflussung und Versuchungen aller Art. Sie hat einen Anfangswert von 10. Jede Verbesserung um einen Punkt (= Willensstärke) kostet 6 CP und jede Reduzierung (= Willensschwäche) bringt entsprechend 6 CP.

#### Schmerzresistenz:

Die Schmerzschwelle eines Charakters ist vor allem im Kampf und bei diversen Verhörmethoden von Interesse. Sie errechnet sich aus  $(WK + KB) / 2$ . Es ist aufzurunden. Jede Erhöhung um einen Punkt (=Schmerzunempfindlichkeit) kostet 6 CP und jede Senkung um einen Punkt (= Schmerzempfindlichkeit) bringt entsprechend 6 CP.

*Beispiel: Unser Söldner braucht unserer Meinung nach keine besonders guten Sinneswahrnehmungen oder eine veränderte Bewegungsweite. Etwas Schmerzresistenz scheint aber nicht verkehrt - wir kaufen zwei Stufen für 12 CP. Desgleichen erhöhen wir die Willenskraft um eine Stufe für 6 CP. Bleiben noch 322 CP.*

### 2.5 Spezielle Eigenschaften

**Magiestufe (MA):** Wichtig für Zauberer aller Art. Näheres im Kapitel Magie.

**PSI-Stärke (PS):** Psionisches Talent eines Charakters. Nähere Regeln im entsprechenden Kapitel.

### 2.6 Die Rasse

Die Rasse eines Charakters beeinflusst direkt dessen Attribute und Fähigkeiten. Je nach Spielwelt fest, welche Rassen zulässig sind. Hierbei hat jede Rasse einen Kostenbetrag in CP, der grundsätzlich auch negativ sein könnte.

Angegeben sind des weiteren Modifikationen der Grund- und abgeleiteten Eigenschaften. Diese werden nach (!) dem Aufwenden von Charakterpunkten für dieselben angerechnet. Nähere Hinweise im Kapitel über andere Charakterrasen.

### 2.7 Der Glückswert (optional)

Glück unterscheidet bei Omnirole den Helden vom Durchschnittsmenschen. Diese Regel ist optional, da zwei Denkrichtungen hinsichtlich des Rollenspiels existieren.

Die erste, die "realistische" geht davon aus, daß kein großer Unterschied zwischen den Spielercharakteren und dem "Mann auf der Straße" besteht, sieht man davon ab, daß sie auf Abenteuer ausziehen und ihre Fertigkeiten schneller verbessern als jener. Bei dieser Denkrichtung sind Kämpfe, vor allem nach dem Omnirole-System, oftmals tödlich auch für Spielercharaktere, da sie keine besonderen Vorteile haben. Wird diese Denkweise bevorzugt, so sollte auf Glückspunkte völlig verzichtet werden.

Die zweite Richtung, die "heroische", sieht in den Spielercharakteren ebenso wie in wichtigen NSCs (also nicht im nächs-

## 2. Charaktere

ten Verkäufer im Laden, aber z.B. im Captain der Enterprise oder einem bekannten NSC-Helden) besondere Personen mit einem besonderen Schicksal. Es wird davon ausgegangen, daß diese Charaktere nicht gleich beim ersten unglücklichen Treffer schwer geschädigt werden sollten, sondern "wie durch ein Wunder" noch einmal davonkommen. Eben ganz wie im Fernsehen, Kino oder Roman. Dieser Denkrichtung entspricht die Verwendung von Glückspunkten. Deren Einsatz wird im Kapitel über allgemeine Mechanismen erläutert.

### Glückstabelle:

Glückswert	CP
1	- 50
2	- 20
3	0
4	60
5	140
6	240
usw.	usw.

Der weitere Kostenzuwachs ist abzuleiten. Er beträgt je Stufe 20 CP mehr. Glückswerte von Null bei Spielercharakteren erfordern Zustimmung des Spielleiters. Er kann dann einen CP-Betrag hierfür festlegen, der wenigstens - 100 CP betragen sollte. Ein Glücksmaximum sollte für Startcharaktere festgelegt werden; wir empfehlen einen Wert von 5.

Beispiel: Wir modifizieren den Glückswert nicht.

### 2.8 Besondere Fähigkeiten (angeborene Talente und Vorteile)

Alle Charaktere haben das Recht, bei der Erschaffung besondere Fähigkeiten zu erwerben. Viele dieser auch Vorteile genannten Eigenschaften sind nur bei der Charaktererschaffung zugänglich, wenn der Spielleiter auch Ausnahmen zulassen kann. Im einzelnen sei auf die Beschreibungen verwiesen. Je nach Spielwelt und Ansicht des Spielleiters können bestimmte Vorteile den Charakteren untersagt werden. Ist in der Tabelle von einem "Lernfaktor" die Rede, so wird zur Verwendung des Vorteils eine Fertigkeit erlernt, nach dem für geistige Fertigkeiten geltenden Verfahren.

Vorteil	CP-Kosten
Beidhänder	50
Berserkerkampf	50
Blindbewegung	Stufe x 20
Empathie	40, Lernfaktor 6
Fotografisches Gedächtnis	50, Lernfaktor 10
Kopfrechentalent	10
Langlebigkeit	25
Nachtsicht	30 + 15 x Stufe
Natürliches Fertigkeitstalent	Lernfaktor x 20 + 50
Orientierung	30, Lernfaktor 2
Sechster Sinn	50, Lernfaktor 6
Vorteil	CP-Kosten
Sprachtalent	50

Wachgabe	35, Lernfaktor 2
Zeitgefühl	20, Lernfaktor 1

Beispiel: Ein Berserker schwebte uns eigentlich nicht vor, und die meisten anderen besonderen Fähigkeiten erscheinen uns für einen Söldner nicht allzu vorteilhaft (Empathie oder fotografisches Gedächtnis) oder einfach zu teuer (Blindbewegung). Aber halt - wie wäre es mit Nachtsicht? Okay, gekauft, Stufe 1 sollte reichen, macht  $30 + 15 = 45$  CP. Außerdem könnte eine Stufe Natürlicher Schutz für 25 CP nicht schaden. Bleiben uns also noch 252 CP.

### Beschreibungen

#### Beidhänder

Der Charakter kann mit der linken und der rechten Hand gleich gut agieren, d.h. er erhält keine Abzüge bei Verwendung der Sekundärhand (d.h. kein WM - 30 auf alle Proben). Übrigens kann für andere Charaktere frei festgelegt werden, ob sie Links- oder Rechtshänder sind.

#### Berserkerkampf

Ein Vorteil, den manche auch als Nachteil einstufen würden, und vor allem häufig bei Kämpfern aus primitiveren Kulturen wie z.B. den Wikingern. Der Charakter wird unter bestimmten Bedingungen zu einem fast unbesiegbaren Kämpfer. Es gilt im einzelnen: Wenn der Charakter wenigstens 5 LK durch einen Treffer verliert, ist sofort eine Std-Probe:Willenskraft auszuführen. Bei starker Provokation ist ebenfalls eine Probe, allerdings mit WM + 30, fällig, sowie bei erlittener schwerer oder kritischer Verletzung eine Probe mit WM - 40. Ein Mißerfolg läßt den Charakter sofort zum Berserker werden. Seine Stärke wird für Schadensbestimmung und Kraftakte verdoppelt, ebenso sein Körperbau hinsichtlich aller Proben auf Bewußtlosigkeit, Überleben usw. Des weiteren ignoriert der Berserker alle Schmerz- oder Schockeffekte, auch haben LK-Verluste und AK-Verluste keine negativen WM zur Folge, es sei denn, die LK sinkt auf Null Punkte oder darunter ab.

Allerdings wird die Intelligenz während des Berserkerkampfes ebenso wie der Angriffswert halbiert, und der Charakter muß eine ausschließliche Konzentration auf Angriffe (vgl. Kampfregeln) ausführen. Berserker mit Fernkampfwaffen feuern ihr Magazin leer. Sie laden aber nur dann nach, wenn sie dies für 0 AP schaffen können (d.h. z.B. Schleudern oder mittels der Fertigkeit Schnelles Laden). Nach Ende des Kampfrausches verliert der Berserker die Hälfte seiner AK, und er muß eine Probe:Willenskraft mit WM+10 würfeln. Bei Erfolg endet der berserkerhafte Kampfrausch, andernfalls attackiert der Kämpfer Unbeteiligte in der Nähe (eine weitere Probe ist dann je besiegttem Gegner erlaubt; der Kampfrausch endet spätestens, wenn niemand mehr in Sichtweite auf den Beinen ist, oder nach zehn Minuten). Außerdem sind bei erlittenen Verletzungen am Ende des Berserkerkampfes in jedem Fall Proben mit dem unmodifizierten Körperbau fällig, falls der Charakter in der Gefahr schwebt, bewußtlos zu werden oder zu sterben. Bewußte Einleitung des Berserkerrausches ist übrigens auch möglich: Der Charakter konzentriert sich eine Runde und führt eine Probe:Willenskraft mit WM+10 aus. Bei Mißerfolg wird er zum Berserker, andernfalls kann er es auf Wunsch in der nächsten Runde noch einmal versuchen.

#### Blindbewegung

Der Charakter ist darin geschult, sich in absoluter Dunkelheit so effektiv zu bewegen und zu handeln wie bei normalem Tageslicht. Er orientiert sich hierbei mittels der anderen Sinne, vor allem des Gehörs. Der Effekt ist wie folgt: Jede Stufe in diesem Talent senkt alle WM durch schlechte Sichtbedingungen einschließlich Blindheit um 5. Außerdem werden die Höchstwerte für alle Angriffe, welche der Charakter

## 2. Charaktere

ausführt (vgl. Kampfbereitschaft), je Stufe um 5 angehoben. Sogar Fernkampf ist gestattet.

### Empathie

Der Charakter kann grob die Gefühlszustände anderer Personen erkennen. Dies schließt auch Tiere ausdrücklich ein. Eine Probe (wie Fertigkeit, Eigenschaft: Intelligenz) wird ausgeführt, wenn der Charakter sich in geringer Entfernung zu einem anderen Lebewesen befindet. Informationen sind eher allgemein und es sind nur starke Emotionen (Haß, Furcht, starke Unsicherheit) zu erkennen, wobei hohe Resultate bei der Probe genauere Ergebnisse liefern. Auch kann auf diese Art erkannt werden, wie vertrauenswürdig jemand ist (nur ein Wurf je Zeitspanne von ca. 1 Monat) und ob jemand die Wahrheit sagt. Nachteil des Talent der Empathie ist eine gewisse Empfindlichkeit gegen sehr starke Emotionen, die z.B. von größeren Gruppen ausgehen. Effekte können vom Teilen der Schmerzen, die jemand leidet, über starkes Unwohlsein bis hin zu Schock oder Bewußtlosigkeit reichen. Es entscheidet der Spielleiter. Die Reichweite der Empathie beträgt üblicherweise wenige Meter, sehr starke Emotionen oder solche von Rassen, die sie projizieren können, reichen aber mitunter sehr viel weiter.

### Fotografisches Gedächtnis

Diese Fähigkeit erlaubt es dem Charakter, sich an praktisch alles zu erinnern, was er jemals wahrnimmt, sei es bewußt oder unbewußt. Der Vorteil wird wie eine Fertigkeit (Eigenschaft: Intelligenz) erworben. Proben werden ausgeführt, wenn es um Detailinformationen geht. WM legt der Spielleiter je nach verstrichener Zeitspanne, Konzentration des Charakters auf die bewußte Wahrnehmung und Umfang der gesuchten Information fest.

### Kopfrechentalent

Der Charakter ist ein menschlicher Taschenrechner. Er kann mit Zahlen wie im Schlaf umgehen und im Kopf theoretisch Wurzeln ziehen und komplexe Operationen ausführen. Dies wird simuliert, indem der Spieler einen Taschenrechner verwenden darf, wann immer etwas zu berechnen ist.

### Langlebigkeit

Dieser Charakter hat sehr gute Aussichten, ein hohes Alter zu erreichen, da er alle Alterungswürfe mit W100(+) ausführen darf. Das ganze ist vergleichsweise billig, weil die natürliche Lebenserwartung im Rollenspiel meist eine sehr nebensächliche Rolle einnimmt.

### Nachtsicht

Die Augen des Charakters gewöhnen sich schnell an Dunkelheit. Sie haben eine Art einfachen Lichtverstärkereffekt, der sich wie folgt auswirkt: Alle WM durch Dunkelheit mit Ausnahme derjenigen durch vollständige Dunkelheit sind zu halbieren (Stufe 1). Jede weitere Stufe halbiert erneut die WM.

### Natürlicher Schutz

Manche Leute sind besonders widerstandsfähig gegen Verletzungen aller Art. Dieser Vorteil simuliert dies. Von allen LK-Verlusten durch äußerliche Verletzungen (nicht Gifte, Krankheiten oder physische Magie) wird der Wert des natürlichen Schutzes subtrahiert, allerdings nach (!) Modifikation der Schäden durch die Schadensart. Wichtig ist außerdem, daß der Charakter dennoch blutet. Seine Haut ist nicht eisenhart, er spürt den Schaden nur nicht so sehr. Daher wirken vergiftete Angriffe aller Art auf den Charakter ungeachtet eventuellen natürlichen Schutzes. Vorgeschlagener Maximalwert ist für Menschen und vergleichbare Wesen 3, es entscheidet der Spielleiter. Mehr dürfte aber unrealistisch und allenfalls für "heroische" Kampagnen geeignet sein.

### Natürliches Fertigkeitstalent

Eine besondere Begabung für eine beliebige Fertigkeit einschließlich Waffen und Zaubersprüchen. Es handelt sich um einen Vorteil, der vom Spielleiter eingeschränkt (auf bestimmte Fertigkeiten) oder ganz untersagt werden kann, da er schnell, vor allem bei kampforientierten Abenteuern, das Spielgleichgewicht ruiniert. Das Verfahren ist einfach: Charaktere mit natürlichem Talent führen alle Proben auf die Fertigkeit (d.h. bei Waffen Angriff und Abwehr, bei Magie der Zaubwurf) mit 1W100(+) aus !

Denkbar wäre es, diesen Vorteil für eine Gruppe verwandter Fertigkeiten zu erwerben. In diesem Fall sollte der Preis um 10 bis 50% reduziert werden. Es entscheidet der Spielleiter.

### Orientierung:

Gelingt dem Charakter eine Probe auf diesen Vorteil, der wie eine Fertigkeit erworben wird (Eigenschaft: Intelligenz), so kann er jederzeit die Nordrichtung feststellen und schon einmal gegangene Wege wiederfinden. Das Finden neuer Wege zu einem bekannten Ziel oder das Finden eines Ausgangs aus einem Labyrinth (einschließlich Höhlensystemen und fremden Städten) ist möglich, kann aber negative WM auf die Probe bedeuten. Der Probenrhythmus beträgt meist eine Stunde, kann in komplexen Umgebungen aber verkürzt werden. Es entscheidet der Spielleiter. Im übrigen liefern normale Mißerfolge nur keine Informationen, kritische Fehler (Desaster) schicken den Charakter aber in die Irre. Der Vorteil wirkt nicht in anderen Dimensionen (Hyperräume, Astralräume usw.) oder im Weltraum, sehr wohl aber auf fremden Planeten.

### Sechster Sinn:

Der Charakter hat eine Art Gefahrsinn. Wann immer er in potentiell gefährliche Situationen wie z.B. nahe Hinterhalte, Fallen aller Art, Servieren vergifteter Speisen usw. gerät, würfelt der Spielleiter eine geheime Probe auf diesen Vorteil, der wie eine Fertigkeit erworben wird (Eigenschaft: Intelligenz). Ein Erfolg liefert ein "übles Gefühl", ein Prickeln im Nacken, Unwohlsein o.ä. Sehr hohe Resultate (wenigstens 180 und mehr) liefern genauere Informationen; der Spielleiter entscheidet.

### Sprachtalent

Dieser Charakter zeichnet sich durch eine besondere Begabung für alle Sprachen aus. Wann immer er eine Probe im Zusammenhang mit Sprachen (s. dort) ausführt, was Fertigkeiten ausdrücklich ausschließt, darf er mit 1W100(+) würfeln.

### Wachgabe

Wird der Charakter geweckt, so ist er sofort handlungsbereit, während andere Charaktere eine Std.-Probe: Intelligenz oder Körperbau (besserer Wert) ausführen müssen mit einer Basiszeit von 5 Runden. Um zu ermitteln, ob der Charakter im Schlaf durch Geräusche geweckt wird, ist eine geheime Probe auf die Fertigkeit zu diesem Vorteil (Eigenschaft: Intelligenz oder Körperbau) auszuführen.

### Zeitgefühl

Der Charakter hat absolutes Zeitgefühl, d.h. er weiß immer die Uhrzeit und ist in der Lage, Zeitspannen relativ exakt anzugeben. Er kann sogar vor dem Einschlafen eine Schlafzeit festlegen und dann nach Ablauf derselben erwachen. Proben auf die erworbene Fertigkeit (Eigenschaft: Intelligenz) werden bei besonders exakten Angaben verlangt, oder um sich nach Bewußtlosigkeit oder Zeitreisen neu zu orientieren. Im letzteren Fall ist in jedem Fall eine externe Quelle nötig.

Weitere besondere Fähigkeiten sind je nach gewähltem Hintergrund denkbar. In diesem Fall finden sich die entsprechenden Informationen an jener Stelle. Des weiteren kann der Spielleiter eigene Ideen umzusetzen versuchen.

## 2. Charaktere

### 2.9 Handikaps (Zusatzregel)

Diese Zusatzregel stellt den Gegenpol zu den oben genannten Vorteilen her. Ab und an mag es gewünscht sein, einen Charakter mit einer körperlichen oder geistigen Schwäche oder anderen Handikaps zu erschaffen. Hierbei könnte es sich um einen Einäugigen, einen Charakter mit starker Scotophobie (Angst vor Dunkelheit) oder auch einen flüchtigen Kriminellen handeln. Wichtig ist jedoch, daß dieses System nicht dazu führen soll, daß jeder Charakter praktisch unbedeutende "Nachteile" auswählt, um dafür Punkte zu erhalten. Wie das Studium der Beschreibungen ergeben dürfte, handelt es sich um echte Handikaps, die eher für die Erschaffung interessanter NSCs oder für Charaktere erfahrener Rollenspieler, die neue Herausforderungen suchen, gedacht sein sollten. Zudem können die CP-Angaben für körperliche Gebrechen hilfreich sein, um den neuen Wert eines Charakters nach einer erlittenen kritischen Verletzung (s. Kampfregeln) zu bestimmen - in diesem Fall erhält man nämlich keinesfalls neue CP, sondern der CP-Wert des Charakters wird entsprechend verringert.

Handikap	CP-Wert
Albinismus	- 40
blind	- 200
Bluter	- 70
Drogensucht	- 5 bis - 70
Dyslexie	- 10 bis - 40
einarmig	- 60
einäugig	- 40
einbeinig	- 60
einhändig	- 40
Eunuch	- 6
lahmes Bein	- 30
Phobie	- 5 bis - 80
Schwur / Gelübde	- 1 bis - 80
stumm	- 50
taub	- 30
Übergewicht	- 5 / - 20
Unvermögen in Fertigkeit	- Lernfaktor x 10

*Beispiel: Handikaps halten wir für unseren Söldner nicht für nötig, da körperliche Behinderungen dem Konzept widersprechen würden und uns auch sonst nichts geeignet erscheint. Außerdem haben wir noch genug CP über.*

### Beschreibungen

#### Albinismus

Der Charakter ist ein Albino, d.h. seiner Haut fehlen bestimmte Pigmente. Menschliche Albinos haben hellblonde, meist weiße Haare und rötliche Augen. Ergebnis ist eine hohe Empfindlichkeit gegen Sonnenstrahlung: Der Charakter verliert je ungeschützt in stärkerer Sonne (wie ein Sommertag in Mitteleuropa) verbrachter Stunde 1W3-1 LK. Extreme Sonne (Tropen, Subtropen) kostet sogar 1W3-1 LK je 10 Minuten. Dementsprechend ist gutes Sonnenöl oder das Aufsuchen eines wie auch immer gearteten Sonnenschutzes empfehlenswert.

#### blind

Der Charakter ist auf beiden Augen blind. Es kann sich um das Resultat eines Unfalls / einer Verletzung, einer Erkrankung oder eines genetischen Defektes handeln. Der Spieler kann frei entscheiden, wie das Aussehen des Charakters im Bereich der Augen ist. Die spieltechnischen Auswirkungen des Handikaps sind im wesentlichen im Kapitel Kampf zu finden. Im Einzelfall sollten Spieler und Spielleiter nach gesundem Menschenverstand entscheiden, welche Aktionen einem Blinden problemlos, mit negativen WM oder gar nicht möglich sind. Nicht schaden kann hierbei der Selbstversuch, indem die vorgeschlagene Aktion mit geschlossenen Augen versucht wird!

Als gewisser Ausgleich und da das ganze in der Realität oft der Fall ist, darf ein blinder Charakter die anderen Sinneswahrnehmungen zum halben CP-Preis verbessern.

#### Bluter

Das Blut des Charakters weist einen Mangel an gerinnungserzeugenden Substanzen auf. Demzufolge besteht schon bei kleinen Verletzungen die Gefahr, daß er verblutet, wenn keine Behandlung erfolgt.

Kommt es wie im Kapitel Kampf beschrieben zu einer Blutung infolge von Verletzungen, so darf ein Bluter keine KB-Proben ausführen, um LK-Verluste zu verhindern oder die Blutung zu stoppen. Einzig eine Behandlung kann ihm helfen. Desweiteren besteht bei jeder Verletzung durch scharfe oder spitze Waffen oder durch Projektile, die wenigstens 2 LK kostete, die Gefahr einer nicht zu stoppenden Blutung. Der Charakter führt eine Std-Probe:KB aus; bei einem Mißerfolg beginnt er, je Minute 1 LK zu verlieren, bis er behandelt wird. Innere Verletzungen sind bei Blutern besonders tückisch, da sie oft zu spät erkannt werden und der Blutverlust nur durch Magie, PSI-Kräfte oder eine Operation (Chirurgie) zu stoppen ist.

#### Drogensucht

Die physische oder psychische Abhängigkeit von einer legalen oder illegalen Substanz wie z.B. Zigaretten, Hasch oder gar Heroin. Die Bewertung in CP legt der Spielleiter fest; entscheidend ist die Verfügbarkeit der Droge (legal oder illegal, Preis einer Dosis, Verbreitung der Droge), der Abstand zwischen zwei Dosen, der Grad der Abhängigkeit (s.u.) und die Wirkung während des Konsums (keine Nachteile wie z.B. bei Tabak, Halluzinationen und Handlungsunfähigkeit bei LSD oder Heroin). Schließlich spielen noch die Langzeitwirkungen eine Rolle: Viele Suchtmittel greifen die Gesundheit des Süchtigen an und führen früher oder später zum Tod oder zumindest schweren Schädigungen. Aufgrund der Vielfalt möglicher Drogen sind hier Kreativität und Kooperation von Spieler und Spielleiter gefragt.

Hinsichtlich der Wirkungen von Abhängigkeit und eines möglichen Entzuges gilt folgendes System: Versäumt der Süchtige eine Dosis, so muß er eine Willensprobe schaffen, mit WM je nach Schwierigkeit des Entzuges bei dieser Droge. Ein Fehler bedeutet, daß all sein Trachten auf das Erlangen der Droge ausgerichtet wird, er sich eventuell in Krämpfen windet usw. Das bedeutet, der Spielleiter kann WM auf alle anderen körperlichen und geistigen Aktionen festlegen, wenigstens -5; AK-Verluste im Bereich bis -2W6 sind ebenfalls denkbar. Anschließend wird die nächste Probe bei Versäumen einer weiteren Dosis fällig, wobei kumulativ WM-5 gilt (und sich unter Umständen die Entzugserscheinungen d.h. WM erhöhen). Gelingen einem Charakter zwanzig Proben (ev. mehr je nach Droge), so hat er den Entzug geschafft und ist nicht mehr süchtig.

#### Dyslexie

Der Charakter hat Schwierigkeiten mit dem Schreiben und Lesen. Er wird nie in der Lage sein, mehr als die Grundkenntnisse (s.dort) zu erwerben, und liest und schreibt auch dann langsam und schwerfällig. Die Bewertung wird festge-

## 2. Charaktere

legt je nach Bedeutung der Schrift in einer Gesellschaft, z.B. in einer mittelalterlichen Epoche wäre -10 angemessen, da nur die wenigsten Menschen schreiben und lesen konnten. In der heutigen Zeit dagegen wäre -40 passender, da man mit Dyslexie echte Probleme im täglichen Leben bekommt (Straßenschilder, Formulare,...). Der Spielleiter entscheidet.

### **einarmig**

Der Charakter hat seinen Sekundärarm (s. Kampf) durch Unfall oder Verletzung verloren oder wurde ohne diesen geboren. Die Auswirkungen werden im Kapitel Kampf umfassend geschildert, desweiteren sind viele Fertigkeiten kaum oder gar nicht auszuüben. Im Zweifel kann man den Spieler die Aktion versuchen lassen und ihm z.B. den dem Charakter fehlenden Arm auf den Rücken legen.

### **einäugig**

Dem Charakter fehlt ein Auge oder er ist auf einem Auge blind, was die im Kapitel Kampf beschriebenen Wirkungen hat. Das Aussehen des Handikaps kann frei festgelegt werden (z.B. leere Augenhöhle, Glasaugen, Augenklappe, Auge ohne Pupille,...), ebenso wie die Frage, welches Auge betroffen ist. Mitunter ergeben sich auch allgemeine Probleme beim Schätzen von Entfernungen.

### **einbeinig**

Der Charakter hat nur ein Bein, das andere fehlt wenigstens ab dem Bereich oberhalb des Knies. Es gelten die im Kapitel Kampf beschriebenen Auswirkungen, wobei aufrechtes Stehen eine Prothese (z.B. Holzbein) oder Balance auf Krücken erfordert. Viele Fertigkeiten sind nur mit großen Schwierigkeiten oder gar nicht auszuüben; es entscheidet der Spielleiter.

### **einhändig**

Der Charakter hat nur eine Hand, was sowohl ein Geburtsfehler als auch das Resultat einer Verletzung sein kann. Es wird davon ausgegangen, daß es sich um seine Sekundärhand handelt. Auswirkungen sind dem Kapitel Kampf zu entnehmen bzw. obliegen dem Spielleiter. Die Verwendung eines Hakens oder einer ähnlichen simplen Prothese ist gestattet; eine bionische Ersatzhand würde das Handicap und damit den CP-Gewinn aber neutralisieren.

### **Eunuch**

Dieser Nachteil ist nur bei männlichen Charakteren gestattet: Sie haben durch Unfall oder gezielte Behandlung ihre Männlichkeit verloren. Typische Auswirkungen sind eine hohe Stimme und Ansätze zur Fettleibigkeit. Vorteil dieses spieltechnisch (!) eher trivialen Handikaps ist die Immunität gegen Verführungsversuche aller Art...

### **lahmes Bein**

Ein Bein des Charakters ist dauerhaft geschädigt, aber noch vorhanden. Der Charakter erleidet die im Kapitel Kampf geschilderten Auswirkungen, kann aber ohne Krücken stehen, solange er nicht aus dem Gleichgewicht gebracht wird (WM-20 auf alle Proben gegen Umwerfen u.ä.). Der Spielleiter entscheidet über weitere Nachteile im täglichen Leben.

### **Phobie**

Phobien sind eine mentale Störung, welche sich in starken Furchtreaktionen bezogen auf einzelne Objekte, Wesen oder Situationen äußert. Die CP-Bewertung ist abhängig vom Objekt der Furcht und der Stärke der Phobie. Im folgenden einige Beispiele:

Höhenangst, Klaustrophobie (Angst vor engen Räumen), Agoraphobie (Angst vor weiten offenen Plätzen): Basiswert - 25 CP

Scotophobie (Angst vor Dunkelheit), Demophobia (Angst vor Menschenmassen), Xenophobie (Angst vor Fremden): - 35 CP

Paranoia (Verfolgungswahn), Thalassophobie (Angst vor dem Ozean), Angst vor Insekten, Schlangen, Magie (so sie nicht häufig ist), und ähnliche eher selten anzutreffende Dinge: - 15 CP

Der Spielleiter entscheidet je nach Spielwelt; weitere Phobien sind medizinischen Fachbüchern und der Kreativität überlassen.

Die Konfrontation mit dem Objekt einer Phobie verlangt sofort eine Std.-Probe: Willenskraft. Je nach Umständen sind hohe negative WM denkbar (z.B. gegen ganze Insektenschwärme...). Ein Mißerfolg führt zu einer Panikreaktion des Charakters, d.h. dieser versucht zu fliehen, bekommt einen Schreikrampf, wird ohnmächtig, tobt um sich,... Eine gelungene Probe bedeutet, daß der Charakter seine Phobie vorübergehend (maximal zehn Minuten, oder bis zur Verstärkung des Einflusses) unter Kontrolle hat - WM -25 auf alle Erfolgswürfe. Eine starke Phobie (doppelte CP-Bewertung) bedeutet eine Probe gegen HALBE Willenskraft. Auch kann der Charakter selbst bei gelungener Probe nicht viel mehr unternehmen, als zitternd herumzustehen.

Anmerkung: Paranoia ist keine Phobie in diesem Sinne, wurde aber als starke mentale Störung in diese Gruppe aufgenommen. Sie äußert sich darin, daß der Charakter niemandem vertraut, nicht einmal engen Freunden (paranoide NSC reagieren auf alle Fremden mit WM-35 und auf andere Personen mit -10), sich bedroht fühlt, häufig umdreht usw. Das ganze ist eher eine rollenspielerische Aufgabe, nicht so sehr eine in Proben zu fassende Angelegenheit.

### **Schwur / Gelübde**

Der Charakter hat aus persönlichen Gründen sich eine bestimmte Vorschrift oder einen Kodex aus solchen auferlegt, sei es aus religiösen, persönlichen oder anderen Motiven. Die Bewertung erfolgt durch den Spielleiter je nach dessen Einschätzung der Bedeutung im Spiel. Jeder Bruch des Gelübdes/ Schwurs sollte bestraft werden, indem die Anzahl Erfahrungspunkte für das Szenario reduziert wird, es sei denn, der Charakter wurde sehr gut gespielt (mir fällt allerdings hierfür kein Beispiel ein). Beispiele für Gelübde mit möglichem Wert:

Keuschheit (-4 - normalerweise), Vegetarier (-5), zu bestimmten Zeiten bestimmte Rituale ausführen (-1 bis -40 je nach Ritual, d.h. betriebenem Aufwand, Rhythmus usw.), verwende nur stumpfe Waffen (-35), keine Schusswaffen (-5 bis -50 je nach Epoche), eröffne nie einen Kampf (-30), töte alle Orcs (-35), kämpfe niemals mit einem Zwerg (-1), trage nie die Farbe rot (-1), absolute Gewaltlosigkeit (-100), kämpfe nur zur Selbstverteidigung (- 50).

Gelübde sollten mit einer guten Hintergrundgeschichte verbunden und in jedem Fall ausgespielt werden. Sie sind eine gute Möglichkeit, einen Charakter abzurunden, und eignen sich vor allem für Priester, aber auch für Ritter oder Gentleman.

### **stumm**

Der Charakter ist nicht in der Lage, zu sprechen. Demzufolge darf sich auch sein Spieler nicht mit anderen Spielern (wohl aber dem Spielleiter) unterhalten, sondern er muß mittels Zetteln oder Gesten kommunizieren. Alle Gebärdensprachen werden zum halben Preis gelernt, aber viele andere Fertigkeiten sind unmöglich auszuüben.

### **taub**

Der Charakter kann nichts hören. Er ist auf Lippenlesen, Gesten oder Schriftsprache angewiesen. Beim Lernen aller Fremdsprachen verdoppeln sich die Kosten, während sie für Gestensprachen und Lippenlesen halbiert werden. Viele Fertigkeiten sind einfach nicht auszuüben; der Spielleiter kann vorschlagen, daß der Spieler sich die Ohren verstopft, um die anderen Spieler zur Gebärdensprache zu zwingen!



## 2. Charaktere

### Übergewicht

Der Charakter wiegt deutlich mehr als für seine Größe und den rassistischen Standard üblich. Hierbei handelt es sich um Fettgewebe, was verschiedene kleinere Nachteile haben wird. Die erste Stufe besagt ein Übergewicht von 10 bis 20%, was vor allem die Attraktivität des Charakters beeinflussen wird - obgleich in manchen Gesellschaften Dicke als hübsch gelten, doch gehört dies nicht hierher. Die zweite Stufe bewirkt ein Übergewicht von 50 bis 75 %. Übergewicht wird zu einem Viertel auf die Traglast des Charakters angerechnet, es sei denn, er schwimmt. In diesem Fall erhält er WM +20 bzw. +40 (Stufe 2) auf alle Proben.

### Unvermögen in Fertigkeit

Dies ist das Gegenteil eines Fertigkeitstalenten. So viel Lernaufwand der Charakter auch investieren mag, er wird immer Probleme mit einer bestimmten Fertigkeit haben. Bei jeder Probe hat er mit 1W100(-) zu würfeln! Das Handikap sollte nur gewählt werden, wenn man es gut rollenspielen kann und eine passende Story parat hat. Zum Punktesparen beim Lernen sollte es nicht mißbraucht werden. Der Spielleiter entscheidet.

### Feinde

Der Charakter hat sich die Feindschaft einer Einzelperson oder Gruppe zugezogen. Zustimmung des Spielleiters ist erforderlich, wenn dieses Handikap gewählt werden soll:

Feinde haben einen CP-Wert von - 25 CP (ein einzelner 500-CP-Charakter) bis - 300 und mehr CP (die Mafia, das FBI). Das ganze wird modifiziert durch die Chance, daß der Feind in einem bestimmten Abenteuer auftaucht. Basis ist ein Wert von 50, d.h. der Spielleiter wirft 1W100, addiert den Wert und betrachtet das Resultat. Ist es wenigstens 100, so taucht der Feind auf. Jeweils + 20 verdoppeln den CP-Wert (maximal kann der Auftauchwert + 100 betragen), jeweils -20 halbieren den CP-Betrag (Der Mindestauftauchwert ist 10). Der Spielleiter würfelt einmal je Abenteuer, hat aber das Recht, jederzeit bei der Planung eines Szenarios einen Feind einzubauen, wenn dieser in seine Ideen paßt - unabhängig vom Wurf.

Was die Feinde mit dem Charakter vorhaben, kann ganz verschieden sein: Töten, Verheiraten, Ruinieren, Verhaften, Entehren... Seien Sie kreativ.

In jedem Fall gilt, daß ein Charakter, der einen Feind besiegt, die CP-Differenz begleichen oder durch andere Handikaps ersetzen muß, wie üblich bei Handikaps.

### 2.10 Die Fertigkeiten

Neben den Attributen der wahrscheinlich wichtigste Bestandteil eines Charakters sind die von diesem beherrschten Fertigkeiten. Die einzelnen Fertigkeiten werden im entsprechenden Kapitel näher erläutert

Die CP-Kosten beim Lernen von Fertigkeiten betragen:

Multiplikator x Lernfaktor / 2

#### Fertigkeitstabelle 1:

Fertigkeitsstufe	Multiplikator
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10
6	12

Fertigkeitsstufe	Multiplikator
7	14
8	16
9	18
10	20
11	24
12	28
13 ...	jeweils + 4
16	48
17 ...	jeweils + 8
21	96
22...	jeweils + 16
usw.	usw.

Die Progression setzt sich entsprechend fort.

#### Fertigkeitstabelle 2:

Fertigkeitsstufe	Multiplikator
1	6
2	7
3	8
4	9
5	10
6	12
7	14
8	16
9	18
10	20
11	23
12...	jeweils + 3
16	39
17...	jeweils +4
usw.	usw.

Die Progression setzt sich entsprechend fort.

Tabelle 1 ist für körperliche Fertigkeiten sowie für PSI-Fertigkeiten zu verwenden. Tabelle 2 gilt für geistige Fertigkeiten und Zaubersprüche. Bei universellen Fertigkeiten (vgl. Kapitel Fertigkeiten) ist der Multiplikator um 5 zu senken.

Das System geht davon aus, daß es zunächst relativ schwierig ist, Grundkenntnisse in einer Fertigkeit zu erlangen, diese sich dann aber relativ einfach verbessern läßt, bis ein gewisser Punkt erreicht ist, wo weitere Steigerungen kaum noch möglich erscheinen und sehr viel Training erfordern. Für die geistigen Fertigkeiten gilt dies nicht in diesem Ausmaß, da diese vor allem Anhäufung von Wissen darstellen.

Der Spielleiter sollte sowohl eine Grenze festlegen, wieviel CP ein neuer Charakter für Fertigkeiten verwenden darf, als auch, welche Fertigungsstufen maximal erlaubt sind. Die Lernfaktoren sind der Fertigkeitenliste zu entnehmen.

## 2. Charaktere

Im übrigen sollte für die Spieler auch hier der Grundsatz Rollenspiel vor Regeladvokaterie gelten: Wenn ein Spieler 70% seiner CP auf die Fertigkeit Judo legen will, sollte ihm klar sein, daß dieser Charakter praktisch 70% seines Lebens bisher mit dem Lernen dieser Fertigkeit zugebracht haben wird. Warum? Eine gute Story, und alles ist okay. Man sollte aber auch nicht vergessen, daß Spezialisten oft feststellen, daß ihnen ein paar Punkte in anderen Kenntnissen gutgetan hätten... und ein fähiger Spielleiter wird seine Abenteuer auch so ausrichten.

*Beispiel: Ein Söldner sollte einigermaßen mit Waffen vertraut sein. Wir wählen Einhandschwert- 15 (60 CP), Schild- 15 (40 CP) und Armbrüste- 10 (20 CP). Dazu kann es nicht schaden, wenn er reiten (Reiten- 12 für 14 CP) und in schweren Rüstungen kämpfen (Kampf in Rüstung- 5 für 10 CP) kann. Außerdem kann er zu Pferd kämpfen (Reiterkampf- 10 für 20 CP) und hat eine Leidenschaft für Würfel- und Kartenspiele (Glücksspiel- 10 für 20 CP). Wahrscheinlich kann ein bißchen Faustkampf (Faustkampf- 10 für 20 CP) nicht schaden, wenn es einmal eine Rauferei gibt, nicht wahr? Zechen- 5 (10 CP) paßt auch gut in unser Konzept, sowie ein wenig Wundheilung (- 6 für 12 CP). Zum Schluß noch Schmied- 6 (12 CP) - das hat er bei seinem Vater gelernt und weg sind 238 CP. Bleiben noch 14 CP.*

### 2.11 Lesen/Schreiben

Kenntnisse des Lesens und Schreibens werden aus spieltechnischen Gründen nicht als Fertigkeit angesehen, um das System nicht unnötig mit "Schreib-Proben" zu strapazieren. Statt dessen werden sie ähnlich wie die besonderen Fähigkeiten erworben.

Kenntnisse des Lesens und Schreibens in einem Schriftraum kosten üblicherweise 30 CP. In Spielwelten, in denen der größte Teil der Bevölkerung Lesen und Schreiben kann (z.B. 20. Jahrhundert Europa) ist Lesen/Schreiben mit 0 CP zu bewerten. Charaktere, die so definiert werden, daß ihnen die Kenntnisse fehlen, erhalten statt dessen 25 CP gutgeschrieben.

*Beispiel: Unser Söldner braucht nicht lesen und schreiben zu können - drei Kreuze reichen ihm.*

Geht es um das Entziffern von Schriften o.ä., werden Std-Proben: Intelligenz ausgeführt.

Wichtig ist, daß für jeden Schriftraum eigens Lesen/Schreiben erlernt werden muß (z.B. Erde: lateinische Schrift, chinesische Schrift, arabische Schrift,...). Die Kosten bleiben konstant. Ausnahme sind sehr komplexe Schriften (z.B. Chinesisch), die üblicherweise in zwei bis vier Niveaus je nach Bildungsstand eingeteilt werden und deren Kosten vom Spielleiter festgelegt oder im Hintergrundbuch angegeben werden.

Charaktere mit dem Handicap der Dyslexie können nur Grundkenntnisse des Lesens und Schreibens erwerben. Sie erhalten WM-50 auf alle entsprechenden Proben und lesen und schreiben sehr langsam und schwerfällig, mit häufigen Fehlern.

### 2.12 Sprachen

Das Verfahren für Sprachen entspricht weitestgehend dem beim Lesen/Schreiben, d.h. es handelt sich nicht um Fertigkeiten. Man unterscheidet:

Niveau 1: Grundkenntnisse. Der Charakter beherrscht einfachstes Vokabular zur Übermittlung grundlegender Bedürfnisse (Guten Tag, Essen, Trinken, Hilfe,...). Meist ist ein starker Akzent zu bemerken. (8 CP)

Niveau 2: Fortgeschrittener. Beherrscht einfache Satzstrukturen, kann normale Gespräche führen, spricht aber langsam und umständlich. Ein Akzent ist häufig. (15 CP)

Niveau 3: Erfahren. Kann grundsätzlich alles ausdrücken, was er möchte, muß aber zum Teil auf Umschreibungen

ausweichen (ihm fehlt spezielles Vokabular) oder spricht für Einheimische "ungewöhnlich". Meist nur schwacher Akzent. (35 CP)

Niveau 4: Muttersprachäquivalent. Spricht praktisch wie ein Einheimischer, hat auch kaum Probleme mit Dialekten. Umfangreicher Wortschatz aller Art, meist kein spürbarer Akzent. (60 CP)

Niveau 5: Muttersprache. Ist mit der Sprache aufgewachsen. Durch Lernen kaum zu erreichen, es sei denn, durch fortgeschrittenste Technik oder längeren Aufenthalt unter Einheimischen. (0 CP, sonst nur bei guter Hintergrundgeschichte, um die 100 CP).

Niveau F: Fachvokabular. Der Charakter beherrscht das Fachvokabular eines begrenzten Wissensgebietes (Medizin, Physik, Ökonomie). Ohne Einfluß auf die weiteren Sprachkenntnisse. (20 CP)

Die angegebenen Basis-CP-Kosten sind jeweils mit einem Schwierigkeitsfaktor zu multiplizieren, welcher in den Hintergrundbüchern angegeben oder vom Spielleiter festgelegt wird. Hierbei sollten bei eng verwandten neu erlernten Sprachen durchaus die Kosten reduziert werden. Nicht vergessen sollte man das über Lesen/ Schreiben bemerkte hinsichtlich der Schrift. Der durchschnittliche Schwierigkeitsfaktor beträgt 1.

Zeichensprachen und geheime Kommunikationsformen wie z.B. Diebeszeichen werden ebenfalls als Sprachen erlernt. Hierbei sollte entweder wie für Niveau F (z.B. Diebeszeichen) oder wie das entsprechende Sprachniveau eine CP-Bestimmung erfolgen, wobei aber mit Zeichensprachen aller Art kaum mehr als Niveau 3 zu erreichen sein dürfte.

Näheres zum Einsatz von Sprachkenntnissen findet sich an anderer Stelle.

### 2.13 Besitztümer und Vermögen

Oftmals mindestens ebenso wichtig wie die Fertigkeiten, Attribute und Vorteile eines Charakters wird dessen Ausrüstung sein. Dies gilt gerade in moderneren Zeiten, aber auch die meisten Fantasy-Charaktere dürften Rüstung und Schwert gut gebrauchen können.

Übliches Verfahren ist, daß ein Startkapital in Form der in der Spielwelt geltenden Währung festgelegt wird. Dieses kann dazu verwendet werden, Ausrüstungsgegenstände anhand der Preislisten, wie sie sich in den betreffenden Büchern finden, oder anhand von vom Spielleiter festgelegten Preisen zu erwerben. Überzählige Mittel werden als Vermögen des Charakters ins Spiel übernommen.

Wie hoch das durchschnittliche Startkapital ist, legt der Spielleiter fest. Die Spieler haben dann die Freiheit, durch Aufwendung von CP ihr Vermögen zu steigern. Üblicherweise sollte für 5 CP eine Steigerung des Startkapitals um 25% ermöglicht werden. Freiwilliger Verzicht von je 10% sollte ca. 5 CP einbringen. Um sehr reiche Charaktere zu erschaffen, sollte sich mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Wenn dieser einverstanden ist, sollten Multiplikatoren (z.B. x100, x 1.000) festgelegt und mit angemessenen, aber nicht zu geringen CP-Kosten belegt werden. Man sollte nämlich nicht übersehen, daß großer Wohlstand in den meisten Spielwelten eine nicht unbeträchtliche Macht des Charakters bedeutet.

*Beispiel: Ein Multiplikator von x 100 sollte wenigstens 150 CP kosten. Ein Multiplikator von x 1.000 dürfte mit 250 CP angemessen bezahlt sein.*

Ein anderes Verfahren sollte bei speziellen Gegenständen angewendet werden, die kaum zu kaufen sind. Hier ist in jedem Fall Zustimmung des Spielleiters einzuholen, der auch die Kosten festlegt. Beispiel sind Raumschiffe, Schiffe, magische Gegenstände, seltene High-Tech und ähnliche Objekte, die einem Charakter deutliche Vorteile verschaffen.

## 2. Charaktere

Anstelle einer Bezahlung in Geld sollten hier direkt CP aufgewendet werden.

*Beispiel: Wir entscheiden, die letzten 14 CP für eine Erhöhung des Kapitals einzusetzen. Basiswert für uns sind 500 Golddublonen. Dies erhöht sich um  $14/5 \times 25\%$  von 500, d.h. 350 auf 850 GD. Davon werden wir uns eine vernünftige Rüstung und Waffen zulegen. Näheres siehe Charakterbogen im Anhang, wo auch alle weiteren Angaben ausgerechnet wurden.*

### 2.14 Kumpel / Freunde / Partner

Dieser kleine Abschnitt ist eine interessante Sache. Viele der Helden der Literatur und des Films hatten einen Freund oder Gefolgsmann, der ihnen immer treu zur Seite stand, ihnen den Rücken deckte,...

Das ist auch hier möglich, wenn der Spielleiter es gestattet. Diese Charaktere heißen Kumpel (oder Freunde / Partner) und werden nach den normalen Regeln erschaffen. Sie müssen jedoch mit CP bezahlt werden, wobei gilt:

Der Basispreis beträgt 5 CP je 100 CP des Kumpels. Dieser Wert darf übrigens maximal 125% des Wertes des Charakters selbst betragen. Des weiteren ist eine Verfügbarkeit festzulegen. Diese gibt die Chance an, daß der Kumpel in einem bestimmten Abenteuer zur Verfügung steht, und beträgt im Mittel 50. Es ist ein Wurf mit 1W100+ Verfügbarkeit je Abenteuer gestattet; ist das Resultat wenigstens 100, steht der Kumpel zur Verfügung. Jede Steigerung der Verfügbarkeit um 20 verdoppelt die Kosten des Kumpels, eine Steigerung auf 100 verzehnfacht sie. Eine Senkung um 20 halbiert jeweils die Kosten, wobei die Verfügbarkeit nicht unter 10 sinken darf. Der Kumpel braucht allerdings keine CP für den Spieler-Charakter aufzuwenden, obgleich dieser ja auch seinen Kumpel darstellt.

Bei der Erschaffung des Kumpels sollte darauf geachtet werden, daß nicht eine Kampfmaschine oder ein Waffenträger, sondern ein lebendiger Charakter erschaffen und eine Hintergrundgeschichte der Beziehung ausgearbeitet wird. Im Spiel wird der Kumpel in letzter Instanz durch den Spielleiter geführt. Grundsätzlich ist er aber loyal zu seinem Spieler-Kameraden, solange er nicht unfair behandelt wird, d. h. gerechte Beuteanteile erhält, man ihn nicht im Stich läßt usw. Der Kumpel ist kein angeheuerter Söldner!

Bei häufiger ungerechter Behandlung kann der Spielleiter die Verfügbarkeit des Kumpels reduzieren und im Extremfall sogar (nach vorheriger Warnung des Spielers) entscheiden, daß die Beziehung nicht mehr besteht. In diesem Fall sind die für den Kumpel aufgewendeten CP wie üblich ersatzlos verloren. Gleiches gilt beim durch den Spieler verschuldeten Tod des Kumpels. Bei einem unverschuldeten Tod sollte der Spielleiter nach und nach einen neuen Kumpel einführen, um den Spieler nicht unnötig zu bestrafen.

### 2.15 Ansehen (Reaktions-WM)

Der Charakter hat einen guten oder schlechten Ruf. Dies kann auf bestimmte Personengruppen begrenzt sein, sich aber auch auf alle, denen er begegnet, beziehen. Eine Rolle spielt das Ansehen immer dann, wenn ein Reaktions-Wurf ausgeführt wird. Negatives Ansehen bedeutet Abzüge, positives Ansehen entsprechend Boni.

Die Berechnung in CP ist einfach: jeweils ein Ansehen von +5 (entspricht dem Reaktions-WM) kostet 10 CP bzw. von -5 bringt 10 CP. Sind nur bestimmte Gruppen betroffen, erfolgt eine Reduktion der Werte um -20 bis -80% je nach Bedeutung der Gruppe.

*Beispiel: Eine Beschränkung nur auf Elfen in einer normalen Fantasy-Welt wäre -80%, eine Beschränkung auf Männer (oder Frauen) -50%.*

### 2.16 Außergewöhnliche Fähigkeiten

Die folgende Regelung ist eine Möglichkeit für den Spielleiter, Feinabstimmungen hinsichtlich der CP-Kosten von Fertigkeiten und Fähigkeiten durchzuführen.

Es geht kurz gesagt darum, daß bestimmte Fertigkeiten (z.B. Low-Tech in einer High-Tech-Welt, einem kleinen Kreis vorbehaltenes Wissen, Fertigkeiten einer höheren Technikstufe o.ä.), Fähigkeiten (z.B. PSI-Kräfte, Sprachen, Magie) oder auch andere Vorteile in einer Welt eher selten sein könnten. In diesem Fall hat der Spielleiter die Möglichkeit, den Erwerb des Vorteils "Außergewöhnliche Fähigkeiten" durch den Charakter zu verlangen. Die CP-Kosten können von einigen wenigen (z.B. für den Zugang zu Low-Tech-Fertigkeiten) bis zu vielen 100 CP (z.B. Supermans Fähigkeiten) reichen. Der Spielleiter bzw. das Weltbuch entscheidet, wobei die Kosten gestaffelt sein können nach Macht (z.B. bis zu einer bestimmten PSI-Stufe  $\times$  CP, dann  $2x$ , oder auch getrennt nach PSI-Fähigkeitsgruppen) oder anderen Kriterien. Wichtig: Dieser Vorteil erlaubt nur das Lernen, die entsprechenden CP für die eigentlichen Fähigkeiten sind natürlich noch zu bezahlen. Es handelt sich nur um eine Herstellung des Ausgleichs zwischen den Charakteren.

Wird ein Charakter in eine andere Welt verschlagen, in der eine bestimmte Fähigkeit weniger oder gar keine "außergewöhnlich"-CP kostet, so sollte sein CP-Wert bei der Berechnung für Vergleichszwecke mit anderen Charakteren entsprechend reduziert werden.

### 2.17 Kontakte

Kontakte sind Informanten, welche dem Charakter zur Verfügung stehen. Es kann sich z.B. um die Verbindungen eines Detektivs zur Unterwelt, um einen Botschaftsmitarbeiter oder um einen Wissenschaftler handeln. Allen gemein ist, daß sie dem Charakter Informationen liefern können.

Der Basispreis eines beliebigen festzulegenden Kontaktes beträgt 5 CP. Dies entspricht einer Verfügbarkeit von 50 (s.Kumpel) und einer Erfolgchance von 50, sowie einer Loyalität von 50. Jede Anhebung einer dieser Kategorien um 20 verdoppelt die CP-Beträge; es gibt keine Maximalwerte, aber z.B. eine Verfügbarkeit über 100 dürfte sich nur selten rentieren. Eine Senkung einer Kategorie um 20 reduziert entsprechend die Kosten auf die Hälfte; eine Senkung unter 10 ist nicht gestattet.

Beim Einsatz eines Kontaktes wird ermittelt, ob er verfügbar ist (in der Regel ein Wurf je Abenteuer; ist er verfügbar, kann er aber mehrmals befragt werden). Anschließend legt der Spielleiter die Zeit bis zur Kontaktaufnahme und die Zeit der Bearbeitung des Auftrages fest, ehe er auf Erfolg würfelt (nur ein Versuch je Kontakt). Ein Mißerfolg (1W100+ Erfolgchance +WM kleiner als 100) bedeutet keine Informationen, bzw. bei einer gescheiterten Loyalitätsprobe oder einem Desaster sogar falsche Informationen. Des weiteren besteht bei Kontakten die Gefahr, daß sie die falschen Leute über die Fragen informieren, falls ihre Loyalität unter 100 liegt und der Spielleiter Grund zu der Annahme hat, daß ein eventueller Gegner Kontakt mit ihnen aufgenommen haben könnte. Hier sollte der Spielleiter nach den Regeln über allgemeine Angestellte entscheiden (d.h. mit einer Loyalitätsprobe).

Kontakte mit Loyalität unter 100 erwarten Bezahlung oder eine Gefälligkeit für ihre Dienste. Diese richtet sich allgemein nach der Erfolgchance des Kontakts und nach dessen Stellung sowie dem Aufwand des Auftrages. Fortwährende knauserige Behandlung, Attacken aller Art und ähnliches Verhalten können die Loyalität eines Kontaktes senken oder diesen sogar verlorengehen lassen.

Jeder Kontakt kann nur für sein Wissensgebiet eingesetzt werden, also z.B. Informationen aus dem Polizeibereich, der

## 2. Charaktere

Politik, der Technik, der Universität, der Magierrgilde, der Priesterschaft des Gottes X oder was auch immer.

### 2.18 Schutzherren

Der Charakter hat eine Bindung zu einer sehr mächtigen Person oder Gruppe. Es kann sich z.B. um die Mafia, die Priesterschaft eines Gottes, einen Lehnsherrn oder gar eine Gottheit selbst handeln.

Der Spielleiter sollte dies nur gestatten, wenn ihm die Hintergrundgeschichte gefällt und er keine Schwierigkeiten für seine Abenteuer sieht (z.B. wenn alle Charaktere denselben Schutzherren haben).

Die CP-Kosten werden wie folgt festgelegt: Der Basiswert eines Schutzherren liegt zwischen 25 und unendlich vielen CP je nach dessen Machtmitteln. Die einzelnen Hintergrundbücher liefern Beispiele dazu. Das ganze wird wie bei einem Kumpel durch die Verfügbarkeit modifiziert, wobei auch hier eine Chance je Abenteuer besteht. Üblicherweise sollte der Spielleiter eine Bindung des Charakters an den Schutzherren verlangen (Priesterweihe = Gelübde, Mitgliedschaft in Organisation = Befehlsgebundenheit usw.).

Die möglichen Interventionen eines Schutzherren sind vielfältig. Er könnte z.B. Informationen oder Ausrüstung liefern, seinen Einfluß an der richtigen Stelle geltend machen oder gar direkt eingreifen. Z.B. wäre ein großer Fantasy-Held oder Hexenmeister durchaus ein möglicher Schutzherr von Anfänger-Charakteren...

### 2.19 Sehr junge Charaktere und Kinder

Es ist prinzipiell möglich, Kinder oder Jugendliche mittels der Omnirole-Regeln zu entwickeln. Hierbei finden je nach Alter Verschiebungen der Grundwerte für die Basiseigenschaften statt, d.h. Kinder beginnen nicht mit Werten von 10, sondern niedrigeren Werten. Altern sie, steigen die Werte automatisch an, ohne daß CP bezahlt werden müßten.

*Beispiel: Ein Charakter im Alter von 12 Jahren hat einen Stärke-Grundwert von 8. Das bedeutet, er muß für ST 9 einen CP-Betrag von 20 aufwenden. Erreicht er aber das Alter von 14 Jahren, steigt seine ST auf 10 an, ohne daß er weitere CP bezahlen müßte (Grundwert 9 + eine bezahlte Stufe = 10).*

Allgemein bringt Jugend -5 CP je Jahr unter 18. Dies deckt nicht nur die erwähnten Wertesenkungen, sondern auch all die kleinen Nachteile im Leben ab: kein Führerschein, kein Eintritt in Bars, kein Alkohol, Sperrstunden usw.

Die folgende Tabelle liefert die Grundwerte in Abhängigkeit vom Alter:

Alter	ST, KB	AU, GE, RE	IN	CH
0 - 1	1	2	2	1
bis 3	3	3	4	2
bis 5	5	5	5	3
bis 8	6	6	6	4
bis 11	7	7	7	5
bis 13	8	8	8	6
bis 15	9	9	9	8
bis 17	10	9	10	9
18	10	10	10	10

### 2.20 Der Schaden von Nahkampf-angriffen

Die Tabellen T1 bis T3 liefern grundsätzliche Informationen zur Ermittlung des Schadens von Nahkampfangriffen. Je nach Waffentyp ist angegeben, welche Tabelle und welche Würfelart zu verwenden ist.

Besondere Regeln gelten für waffenlose Angriffe:

- Faustkampf: Der Schaden beträgt 1W3 je 7 volle Stärkekpunkte zuzüglich +1 je fünf angefangene Erfahrungsstufen im Faustkampf / Boxen. Bei Stärke unter 7 beträgt der Schaden 1W3 / 2.

- Waffenloser Kampf (Karate): Der Schaden beträgt 1W4 je angefangene 5 Erfahrungsstufen zuzüglich 1W4 je 10 volle Punkte Stärke.

- Tritte: Der Schaden ist um zwei Punkte höher als mit den Fäusten.

- Ringen: Beim Einsatz als normale Kampftechnik Schaden wie Faustkampf, aber ohne Bonus durch Erfahrungsstufe. Beim echten Ringen (Würgeangriffe) beträgt der Schaden 1W3 je angefangene (!) 5 Punkte Stärke des Charakters.

### 2.21 Abschließende Aktionen

Nachdem der Charakter soweit zusammengestellt und auf den Charakterbogen übertragen worden ist, sollte man daran gehen, seinen Namen und seine Geschichte festzuhalten, die man sich hoffentlich schon während der Erschaffung überlegt hat. Ein paar Gedanken anhand der folgenden Checkliste sollen Ihnen helfen:

- Wie heißt der Charakter? Wie alt ist er? Wie sieht er aus, was für Kleidung trägt er üblicherweise?

- Wie sah seine Kindheit aus? Gibt es Verwandte, Freunde, ungeliebte Personen? Aus welcher Schicht stammt er, zu welcher gehört er? Was hat der Charakter bereits erlebt?

- Warum zieht der Charakter auf Abenteuer aus? Was sind seine Ziele? Geld? Einfluß? Bildung? Leute kennenlernen? Jemanden finden? Vor jemand fliehen?

- Wie steht der Charakter zu Religion, Politik, dem anderen Geschlecht? Wie zu Gewalt, zum Kampf, zum Töten?

- Wie redet der Charakter? Wie bewegt er sich? Wie verhält er sich bei Provokationen? Hat er Hobbys?

- Was mag er? Was nicht? Wovor hat er Angst? Respektiert er eine Autorität? Wie steht er zu seinen Freunden?

Körpergewicht und Körpergröße können in vernünftigem Rahmen frei festgelegt werden. Gleiches gilt für die Frage, ob jemand Links- oder Rechtshänder ist.

Sicherlich fallen Ihnen noch mehr Dinge ein. Seien Sie kreativ, und arbeiten Sie Ihre Rolle aus- vor allem aber, entwickeln Sie die Persönlichkeit Ihres Charakters im Spiel mit der Gruppe! Haben Sie Spaß!

## 2. Charaktere

### Tabellen: Schaden von Nahkampfwaffen:

**Tabelle T1**

<b>Geschicklichkeit</b>	<b>Schaden</b>
1 - 3	1 Würfel - 2
4 - 6	1 Würfel - 1
7 - 9	1 Würfel
10 - 12	1 Würfel + 1
13 - 15	2 Würfel - 1
16 - 18	2 Würfel
19 - 21	2 Würfel + 1
(jeweils + 3)	usw.

**Tabelle T2**

<b>Stärke</b>	<b>Schaden</b>
1 - 2	1 Würfel - 2
3 - 4	1 Würfel
5 - 6	1 Würfel + 1
7 - 8	2 Würfel - 1
9 - 10	2 Würfel
11 - 12	2 Würfel + 1
13 - 14	3 Würfel - 1
15 - 16	3 Würfel
17 - 18	3 Würfel + 1
19 - 20 (und jeweils + 2)	4 Würfel -1 usw.

**Tabelle T3**

<b>Stärke</b>	<b>Schaden</b>
1 - 3	1 Würfel - 2
4 - 6	1 Würfel - 1
7 - 9	1 Würfel
10 - 12	1 Würfel + 1
13 - 15	2 Würfel - 1
16 - 18	2 Würfel
19 - 21	2 Würfel + 1
usw. (jeweils + 3)	usw.



# 3. Völker und Rassen

## 3. Völker und Rassen

### 3.1 Andere Charakterrassen

Die Standardannahme bei der Charaktererschaffung ist die eines menschlichen Charakters. Daher sind alle Werte an den Eigenschaften von Menschen orientiert.

Dennoch ist es denkbar, daß ein erschaffener Charakter zu einer anderen Rasse gehört. Es könnte sich hierbei um einen NSC, aber auch um einen SC handeln, je nachdem, welche Rassen in einer Welt für Spielercharaktere zulässig sind. Beispiele wären Zwerge oder Elfen in einer Fantasywelt, oder Aliens in einer SF-Welt.

Die folgenden Regeln erlauben es, praktisch jede Rasse zu entwickeln und in das Omnirole-System einzubinden. Dabei wäre alles denkbar, von sehr menschenähnlichen Völkern bis hin zu sechsgliedrigen Wasserstoffatmern von einer 5-Gravo-Welt.

Das grundsätzliche Verfahren ist einfach: Die besonderen Eigenschaften einer Rasse werden in CP umgerechnet. Die sich ergebende Summe ist der Betrag, den man aufzuwenden hat, will man ein Mitglied dieser Rasse darstellen. Dabei sind sowohl positive als auch negative Zahlen denkbar; das Ganze ist zu vergleichen mit dem Erwerb einer besonderen Fähigkeit oder eines Handikaps.

### 3.2 Veränderte Eigenschaften

Ein klassischer Bereich, in dem die einzelnen Rassen voneinander abweichen werden, sind die Eigenschaften, d.h. ST, KB, GE, RE, IN, AU und CH sowie die abgeleiteten Eigenschaften. Denkbar sind sowohl Veränderungen nach oben, auch Boni genannt, als auch solche nach unten, Abzüge.

Das Berechnungsverfahren für den CP-Wert ist wie folgt: Jeder Eigenschaftsbonus von einem Punkt kostet soviel wie eine Steigerung der Eigenschaft von 10 auf 11, d.h. 20 CP bei den meisten Eigenschaften und 10 bei A und L. Da Sinneswahrnehmungen, Schmerzresistenz und Willenskraft immer feste Kosten haben, entspricht ein Bonus hier einer Stufe. Abzüge benutzen dasselbe Verfahren, aber natürlich in negativen CP.

Ist ein Bonus höher als 10, so sind die Kosten entsprechend der Tabelle für Basiseigenschaften zu berechnen. Abzüge größer als 10 bedeuten nur eine gleichbleibende Steigerung.

*Beispiel: Eine Rasse hat ST+11. Dies entspricht 225 CP (10 x 20 CP + 1 x 25 CP). Ein Abzug von ST-11 entspräche - 220 CP (11 x -20 CP).*

Eventuelle rassische Modifikationen werden nach Erwerb der Basiseigenschaften angerechnet.

*Beispiel: Ein Angehöriger einer ST+9 Rasse erwirbt ST 13 für 60 CP. Er addiert den Bonus und erreicht ST 22.*

Beachten Sie, daß keine körperliche Eigenschaft jemals kleiner sein darf als 1.

Senkungen des Aussehens und Charismas werden ignoriert, wenn der Charakter es mit Angehörigen seiner eigenen Rasse zu tun hat!

### 3.3 Besondere Fähigkeiten

Das interessanteste bei der Entwicklung einer Rasse sind die besonderen Fähigkeiten. Dabei kann es sich zunächst einmal um solche handeln, die im Charaktererschaffungskapitel vorgestellt werden. Die CP-Werte, die sich dort finden, sind unverändert zu benutzen.

*Beispiel: Alle Elfen haben Nachtsicht Stufe 1, was 45 CP kostet. Alle Gloops haben nur ein Auge (einäugig, -40 CP).*

Das gleiche Verfahren gilt bei magischen oder psionischen Begabungen oder Fertigkeiten, die alle Mitglieder einer Rasse haben. Sollten solche Begabungen gesteigert werden, sind die CP-Kosten für jede zusätzliche Stufe normal zu entrichten. Sehr gut geeignet erscheinen hier Fertigkeitstalenten.

*Beispiel: Alle Elfen sind wenigstens magische Dilettanten Stufe 2 (30 CP). Alle grünen Merinier beherrschen Spurenlesen-10 (20 CP). Will ein Elf Dilettant der Stufe 3 sein, kostet ihn dies weitere 10 CP. Usw.*

Im folgenden stellt Omnirole zusätzlich eine umfangreiche Liste von weiteren besonderen Fähigkeiten und Handikaps vor, um beliebige Rassen entwickeln zu können. Die Liste ist in keiner Weise vollständig. Vielmehr sollten Sie in der Lage sein, anhand der Daten eigene Ideen in CP zu bewerten und einzubinden. Der Übersichtlichkeit halber wurden auch alle Besonderen Fähigkeiten und Handikaps aus dem Abschnitt Charaktere in die Liste aufgenommen.

#### Tabelle

Fähigkeit oder Handicap	CP-Bewertung
Abhängigkeit	variabel
Abweichende Heimschwermkraft	10 je Stufe bzw. - 10 je Stufe
Allergie	variabel
Amphibische Lebensweise	75
Angriffs-Reflexion	25 je Stufe
Ausdauernd	25 je Stufe
Ausgeprägter Geruchssinn	40, Lernfaktor 5
Ausgeprägter Tastsinn	40, Lernfaktor 5
Beidhänder	50
Berserker	50
Bißangriff	30
Blind	- 200
Blindbewegung	Stufe x 20
Bluter	- 70
Chamäleon-Effekt	20 je Stufe
Druck-Toleranz	10 je Stufe // 100
Echte Nachtsicht	100
einäugig	- 40
einarmig	- 60
einbeinig	- 60
einhändig	- 40
Elektrizitäts-Sinn	50, Lernfaktor 6
Empathie	40, Lernfaktor 6
Empfindlicher Knochenbau	- 50 - Stufe x 25
Erhöhte Widerstandszeit gegen Schadensform	20 je Stufe
Erhöhte Sprungkraft	30 je Stufe
Erhöhte Bewegungsweite	100 je Stufe
Erhöhtes Schlafbedürfnis	- 25 - Stufe x 25
Erhöhtes Schwimmtempo	25 je Stufe

# 3. Völker und Rassen

Fähigkeit oder Handicap	CP-Bewertung
Exotische Lebensbedingungen	variabel
Fehlende Tiefenwahrnehmung	- 25
Flexibler Körper	50
Fliegen	100
Fotografisches Gedächtnis	50, Lernfaktor 10
Funkempfang	25, Lernfaktor 4
Funksenden	30, Lernfaktor 4
Gestaltwandler	200 + Stufe x 20
Gesteigerte Stärke	150 je Stufe
Gift-Stachel	25 + Giftpreis + 20 x Reichweite
Giftresistenz	6 je Stufe // 120
Hohes Körpergewicht	- 20 je Stufe
Horn	45
Immateriell	1000
Immunität gegen Schmerzen	100
Immunität gegen Schadensform	variabel
Immunität gegen Bewußtlosigkeit	100
Immunität gegen Krankheiten	50
Infravision	60
kein Schlafbedürfnis	80
kein Nahrungs- und Flüssigkeitsbedarf	80
Keine Atmung	90
keine Greiforgane	- 100
keine Manipulatoren	- 200
Kiemen	0 // 60
Konvertermagen	150
Koordination	75 je Stufe
Kopfrechentalent	10
Krallen	20
Krankheitsresistenz	3 je Stufe
Kürzere Lebensspanne	- 50 je Stufe
lahmes Bein	- 30
Langlebigkeit	25
Längere Lebensspanne	5 je Stufe // 50
Luft anhalten	5 je Stufe
Magieresistenz	5 je Stufe
Magnet-Sinn	25, Lernfaktor 5
Mikroskopsicht	5 je Stufe
Nachtsicht	30 + 15 x Stufe

Fähigkeit oder Handicap	CP-Bewertung
Natürliche Rüstung	12 je Stufe
Natürlicher Reflektorschutz	9 je Stufe
Natürlicher Schutz	20 + 5 x Stufe <sup>2</sup>
Natürliches Fertigkeitstalent	Lernfaktor x 20 + 50
Nickhaut	10 je Stufe
Orientierung	30, Lernfaktor 2
Perfektes Gleichgewicht	50
Periphere Sicht	40
Polarisierte Augen	25
Reduzierte Atmung	30 + Stufe x 10 (max. Stufe 6)
Reduzierte Bewegungsweite	- 20 je Stufe
Reduziertes Nahrungs- und Flüssigkeitsbedürfnis	20 + Stufe x 10 (max. Stufe 6)
Reduziertes Schlafbedürfnis	20 + Stufe x 10 (max. Stufe 6)
Regeneration	Stufe x 30
Regeneration von AK	(Stufe - 4) x 10 (mind. Stufe 5)
Regeneration von Dauerschäden	200 + Stufe x 10
Regeneration von kritischen Verletzungen	100 + Stufe x 5
Rundumsicht	75
Schwache(r) Manipulator(en)	- 10 je Stufe
Schwache manuelle Geschicklichkeit	- 10 je Stufe
Schwanz	20 + 10 x Reichweite
Sechster Sinn	50, Lernfaktor 6
Sonar	70, Lernfaktor 6
Sporne	60
Spinnenklettern	15 + 15 x Stufe
Sprachtalent	50
Starke(r) Manipulator(en)	variabel
Starke Verdauung	55
stumm	- 50
taub	- 30
Teleskopsicht	6 je Stufe
Temperatur-Toleranz	10 je Stufe
Tunnelgräber	100 + 10 x Stufe
Ultrahorchen	40, Lernfaktor 5
Ultrasprechen	35, Lernfaktor 5
Unabhängige Augen	25 je Stufe
Unbeweglichkeit	- 150
Universale Verdauung	55
Unpraktische Größe	- 30 je Stufe



# 3. Völker und Rassen

Fähigkeit oder Handicap	CP-Bewertung
Unsichtbarkeit	250 je Art
Unvermögen in Fertigkeit	- 10 x Lernfaktor
Vakuum-Tauglichkeit	20 je Stufe // 200
Verbesserte manuelle Geschicklichkeit	10 je Stufe
Verkürzte Bewußtlosigkeit	20 + Stufe x 10 (max. Stufe 8)
Verringerte Größe	- 50 je Stufe
Verteidigungs-WM	20 je Stufe (max. Stufe 10)
Verwundbarkeit	variabel
Wachgabe	35, Lernfaktor 2
Wiederbelebung	500
Zauberabwehr	30 + Stufe <sup>2</sup> x 5
Zeitgefühl	20, Lernfaktor 1
Zusätzliche Arme	10 je Stück
Zusätzliche LK	10 je Stufe
Zusätzliche Augen	5 je Stück
Zusätzliche Beine	5 je Stück
Zusätzliche AK	10 je Stufe

## 3.4 Beschreibungen

Grundsätzliche Annahme für den Durchschnitt sind Menschen, d.h. ca. 1,80 Meter große Sauerstoffatmer, aufrecht gehend, mit zwei Armen und Beinen, einem Kopf, zwei Augen und gewöhnt an 1 g Schwerkraft und 1 Atmosphäre Druck, sowie Temperaturen zwischen 0 und 40 Grad Celsius.

### Abhängigkeit

Die Rasse ist darauf angewiesen, regelmäßig eine bestimmte Substanz zu sich zu nehmen. Das ganze ist mit einer Drogensucht vergleichbar. Die Bewertung hängt von der Verfügbarkeit der Substanz, den Folgen eines Entzuges und den Abständen der Einnahme ab.

- häufige Substanzen (frische Nahrung, sauberes Wasser, Sonnenlicht): Basiswert 5 CP.
- seltene Substanzen (Blut, bestimmte Metalle, bestimmte Nahrungsmittel, bestimmte Pflanzen): Basiswert 10 CP.
- sehr seltene Substanzen (Uran, Blut bestimmter seltener Wesen, Pflanzen mit besonderen Wachstumsbedingungen, Nahrungsmittel von anderen Planeten): Basiswert 20 CP.
- extrem seltene Substanzen (bestimmte Cäsium-Isotope, nur auf einem entfernten Planeten bekannte Pflanzen): Basiswert 30 CP.

illegale oder nicht zu kaufende Substanzen (z.B. Blut lebender Wesen) erhöhen den CP-Wert um 10.

- eine Einnahme je Monat: CP-Wert / 4
- eine Einnahme je Woche: CP-Wert / 2
- eine Einnahme je Tag: CP-Wert x 1
- eine Einnahme je 12 Stunden: CP-Wert x 2

(Eine Einnahme entspricht einer bestimmten Menge eines Materials oder bei bestimmten Bedingungen wie Sonnenlicht einer ununterbrochenen Periode von 8 Stunden).

- milde Entzugsreaktionen: jede fehlende Dosis kostet 1W6 AK, die erst regenerieren können, wenn eine Einnahme erfolgt ist. CP-Wert / 4.
- leichte Entzugsreaktion: jede fehlende Dosis kostet 1W6 LK und AK, ansonsten s.o. CP-Wert / 2.
- normale Entzugsreaktion: s.o., aber 2W6 LK und AK. Voller CP-Wert.
- schwere Entzugsreaktion: s.o., aber 4W6 LK und AK und außerdem WM- 20 auf alle Erfolgsproben. CP-Wert x 2.
- extreme Entzugsreaktion: s.o., außerdem Bewußtlosigkeit, bis eine Dosis eingenommen wurde. CP-Wert x 5.

### Abweichende Heimatschwerkraft

Diese Rasse ist an eine andere Schwerkraft als die Terraschwerkraft gewöhnt. Auswirkungen sind den Diversen Regeln zu entnehmen. Eine Stufe entspricht einer Erhöhung der Heimatschwerkraft um 0,5 g oder einer Halbierung. Höhere Heimatschwerkraft kostet CP, niedrigere bringt CP ein. Halbierungen dürfen maximal dreimal erfolgen, alles darunter gilt als 0 g und hat einen CP-Wert von -50.

### Allergie

Angehörige der Rasse haben eine besondere Empfindlichkeit gegen eine bestimmte Substanz. Sie empfinden deren bloße Nähe als unangenehm. Die CP-Bewertung hängt von der Häufigkeit der Substanz und der Heftigkeit der Reaktion ab:

- häufige Substanzen (Wasser, Sonnenlicht, Menschen, Staub, Blütenpollen): Basiswert 40 CP.
- seltene Substanzen (bestimmte Pollen, bestimmte Nahrungsmittel oder Früchte, Tabaksqualm, Edelmetalle, Eisen): Basiswert 20 CP.
- sehr seltene Substanzen (Uran, Vollmond, Deuterium, eine Pollenart, Schwarzpulver): Basiswert 10 CP.

Die Einstufung variiert je nach Welt, z.B. wären Kunststoffe in einer mittelalterlichen Welt sehr selten, in einer modernen Welt aber häufig.

- milde Reaktion: bei Kontakt solange er anhält und weitere W6 Runden WM -10 auf alle Erfolgsproben: Multiplikator x 0,5.
- normale Reaktion: bei Kontakt solange er anhält und weitere W6 Minuten WM- 20 auf Erfolgswürfe; außerdem 1W6 AK-Verlust je angefangene Minute Kontakt: Multiplikator x 1.
- heftige Reaktion: wie oben, aber AK-Verlust je 10 Sekunden und WM-30 auf Erfolgswürfe: Multiplikator x 2.
- extreme Reaktion: wie oben, aber AK-Verlust je Runde und völlig handlungsunfähig: Multiplikator x 5.

Ist eine KB-Probe gestattet, und bei Erfolg die Reaktion wie eine Stufe weniger ausgeprägt, sind die CP-Werte zu halbieren. Beachten Sie außerdem den Abschnitt Verwundbarkeiten.

Wirkt eine Allergie bereits in der Nähe einer Substanz, also ohne direkten Kontakt, so steigt der CP-Wert um 10% bei 1 Meter Distanz und jeweils erneut je Verdoppelung der Entfernung, maximal aber um 100%.

### Amphibische Lebensweise

Die Rasse ist sehr gut an das Leben im Wasser angepaßt. Es kann sich sowohl um Amphibien als auch um rein aquatische Wesen handeln, wobei der Effekt nicht von vornherein sichtbar sein muß. Es ist denkbar, daß eine Rasse sich verändert, sobald sie das Wasser betritt. Probleme der

# 3. Völker und Rassen

Atmung müssen gesondert (s. Kiemen) gelöst werden. Amphibische Lebensweise bedeutet nur ein Schwimmtempo gleich der normalen Bewegungsweite sowie die Möglichkeit, Schwimmen-Proben durch Std.-Proben:GE zu ersetzen, d.h. die Fertigkeit Schwimmen ist nicht mehr notwendig.

## Angriffs-Reflexion

Die Rasse ist in der Lage, nicht nur Angriffen zu widerstehen, sondern diese auf den Angreifer zurückzuschleudern. Jede Stufe dieser Besonderen Fähigkeit bietet einen Punkt Schutz und reflektiert diesen Punkt zugleich. Das ganze ist wie eine Rüstung zu verstehen. Niederschlagsregeln finden aber nach wie vor Anwendung, und das Opfer der Reflexion muß sich mit Angriffsergebnis - 1W100 + 1W100 auseinandersetzen. Ergebnisse unter 100 bedeuten, daß der Angriff harmlos abgelenkt wurde. Der Schutz erstreckt sich auf alle Trefferzonen.

## Ausdauernd

Die Rasse ist besonders ausdauernd: Bei allen Durchhalteleistungen werden die AK-Verluste durch Stufe+1 dividiert. Sinken sie hierdurch unter 1, so gehen bei der Aktion keine AK verloren.

## Ausgeprägter Tastsinn

Die Rasse ist in der Lage, mittels einer Berührung feine Details wahrzunehmen. Feine Vibrationen in einem Objekt oder mikroskopisch kleine Gravuren / Unebenheiten können erkannt werden, wenn eine Fertigungsprobe gelingt. Bringt außerdem WM+10 auf alle passenden Fertigkeiten wie z.B. Juwelier.

## Ausgeprägter Geruchssinn

Angehörige dieser Rasse haben einen Hunden vergleichbaren Geruchssinn. Erfolgreiche Fertigungsproben gestatten genaue Bestimmung von Gerüchen aller Art oder die Entdeckung selbst feiner Spuren. Auf das Verfolgen von Spuren gilt WM+50, mit WM - 5 je halber Stunde Alter der Spur, falls die Nase eingesetzt werden kann. Allgemein wird jede Riechen-Probe mit WM+50 durchgeführt, wenn es um normales Riechen gilt.

## Beidhänder

vgl. Charaktererschaffung

## Berserker

vgl. Charaktererschaffung

## Bißangriff

Diese Rasse hat ausgeprägte Zähne, die ihr einen effektiven Angriff mit eigener Kampftechnik ermöglichen. Der Schaden wird wie mit der Faust ermittelt, ist aber der einer scharfen Waffe. Oftmals sind hiermit weitere Angriffsformen wie z.B. Gifte kombiniert.

## blind

vgl. Charaktererschaffung

## Blindbewegung

vgl. Charaktererschaffung

## Bluter

vgl. Charaktererschaffung

## Chamäleon-Effekt

Die Rasse kann sich hervorragend an ihre optische Umgebung anpassen, indem sie das Aussehen ihrer Körperbedeckung verändert. Funktioniert nur, wenn die Rasse keine Bekleidung trägt. Der Effekt besteht in einem WM von +50 je

Stufe auf alle Verstecken-Proben gegen Gegner, die sich nur auf normale optische Wahrnehmungen verlassen. Mittels dieser Fähigkeit ist es auch möglich, sich zu verstecken, wo keine Deckungsmöglichkeiten existieren. Sie funktioniert am besten, wenn man reglos steht. Andernfalls wird der WM auf +15 je Stufe reduziert.

## Druck-Toleranz

Die Rasse hat erhöhte Widerstandskraft gegen atmosphärischen Druck: Jede Stufe erhöht den erlaubten Druck in Atmosphären (Erde= 1), dem die Rasse problemlos widerstehen kann um 1. Dies bringt auch Schutzwert 2 je Stufe gegen alle Angriffe, die einzig auf Druck gegen den Körper beruhen, wie z.B. Würgeangriffe. Für 100 CP ist der Charakter gegen alle Druckveränderungen immun, d.h. auch gegen den Druck in 2.000 Meter Wassertiefe oder auf dem Jupiter. Er kann dann auch nicht mehr anderweitig durch Druck geschädigt werden. Druck-Toleranz gegen Hochdruck schützt nicht gegen niedrigeren Druck - dies ist eigens für denselben Preis zu erwerben.

## Echte Nachtsicht

Mitglieder dieser Rasse sehen bei Nacht so gut wie am Tag. Sie ignorieren alle WM durch fehlende Beleuchtung einschließlich der Effekte totaler Dunkelheit. WM durch Nebel oder Blendung bleiben jedoch bestehen.

## einäugig

vgl. Charaktererschaffung

## einarmig

vgl. Charaktererschaffung

## einbeinig

vgl. Charaktererschaffung

## einhändig

vgl. Charaktererschaffung

## Elektrizitäts-Sinn

Angehörige dieser Rasse können Elektrizität fühlen und ihre ungefähre Stärke messen. Aktive Elektrogeräte lassen sich auf je nach Größe zwischen 5 Meter (z.B. Taschenlampen) und 1 Kilometer (Generatoren im Kraftwerk) erkennen, wenn eine Fertigungsprobe gelingt. Inaktive Elektrogeräte mit Kraftspeichern (Kondensatoren oder Batterien) lassen sich auf 1% der Distanzen anmessen. Im Zweifel sollten entsprechend WM festgelegt werden. Die Körperelektrizität von Lebewesen erlaubt es, diese auf ca. 2 Meter zu erkennen, wenn eine Probe mit WM-25 gelingt. Interessant, um z.B. Unsichtbare anzupeilen.

## Empathie

vgl. Charaktererschaffung

## Empfindlicher Knochenbau

Die Knochen der Rasse sind nicht sehr widerstandsfähig: Die Schwellenwerte aller Gliedmaßen werden durch 1+Stufe dividiert.

## Erhöhte Widerstandszeit gegen Schadensform

Die Rasse kann einer bestimmten schädigenden Bedingung länger standhalten, und zwar wird die entsprechende Zeit mit 2<sup>Stufe</sup> multipliziert. Typische Möglichkeiten sind: Hitze, Kälte, Feuer, Radioaktivität, Säure u.v.m. Die Kosten verändern sich je nach Einstufung der Häufigkeit der Schadensform (siehe Immunität gegen Schadensform). Es gilt: häufig: angegebene Kosten; selten: halbe Kosten; sehr selten: 1/4 Kosten.

# 3. Völker und Rassen

## Erhöhte Sprungkraft

Alle Sprungstrecken der Rasse werden je Stufe verdoppelt, da sie über eine besonders zum Springen geeignete Muskulatur verfügt. Dies ermöglicht es auch, beim Ausweichen gegen Explosionen größere Strecken zurückzulegen. Stürze aus einer Höhe, welche die maximale Hochsprungdistanz aus dem Stand nicht überschreitet, verursachen keinen Schaden, wenn eine Std-Probe: GE oder Springen (oder Akrobatik) gelingt. Größere Distanzen werden für die Schadensermittlung entsprechend verringert.

## Erhöhte Bewegungsweite

Angehörige dieser Rasse haben eine erhöhte Bewegungsweite mit allen spieltechnischen Auswirkungen. Die Erhöhung beträgt 1 je Stufe.

## Erhöhtes Schlafbedürfnis

Die Rasse braucht mehr Schlaf zur Erholung als durchschnittlich üblich. Die Mindestzeiten von Schlaf werden mit Stufe+1 multipliziert, mit entsprechender Wirkung auf den Beginn von AK-Regenerationen.

## Erhöhtes Schwimmtempo

Diese Fähigkeit ist nur für amphibische Wesen erlaubt. Das Schwimmtempo wird je Stufe um 100% angehoben. Dies gilt auch unter Wasser.

## Exotische Lebensbedingungen

Angehörige dieser Rasse benötigen zum Überleben exotische Bedingungen hinsichtlich Atemluft, Temperatur, Druck oder Schwerkraft. Fehlen die Bedingungen, so leiden sie wie Menschen bei Fehlen ihrer Normalumstände.

Beachten Sie, daß dieses Handikap nur eine Möglichkeit darstellt, die Bedürfnisse einer Rasse definieren. Eine andere bietet sich durch Verwendung von Abhängigkeiten. Im Gegensatz zu diesen müssen exotische Bedingungen aber dauernd erfüllt werden, und nicht nur zu bestimmten Perioden am Tag.

exotische Atmung: benötigt z.B. Wasserstoff, Ozon, Chlor, Fluor, Methan o.ä. wie ein Mensch Sauerstoff. - 100 CP, - 150 CP bei Gasen, die mit Sauerstoff sehr aggressiv reagieren oder gefährliche Gemische bilden (z.B. Wasserstoff).

exotische Druckbedingungen: ist an weniger als 0,25 oder mehr als zwei Atmosphären Druck gewöhnt und erleidet bei Abweichungen hiervon starke Schäden. - 60 CP und weitere -30 CP je erneuten + 2 Atmosphären oder /2 Atmosphären.

exotische Temperaturen: s.o., aber Temperaturen unter 0 Grad oder über 100 Grad Celsius: - 60 CP und weitere -30 CP je erneuten +200 oder -80 Grad.

## Fehlende Tiefenwahrnehmung

Die Rasse kann kaum räumlich sehen. Die Auswirkungen entsprechen denen von Einäugigkeit.

## Flexibler Körper

Diese Wesen haben flexible Gliedmaßen und eine flexible Körperstruktur. Sie können sich durch enge Durchgänge zwängen, die maximal 30% ihres Körperdurchmessers betragen dürfen, oder entsprechend Gliedmaßen hindurchstecken. Außerdem können sie z.B. um Ecken greifen (als hätten sie beliebig viele Gelenke in der Gliedmaße). Das ganze bringt WM+50 auf alle Entfesselungsversuche und kann bei diversen anderen Aktionen sehr hilfreich sein. Ist der Vorteil nur auf Gliedmaßen beschränkt, halbieren sich die Kosten.

## Fliegen

Angehörige dieser Rassen können in einer Atmosphäre aus eigener Kraft fliegen. Die maximale Fluggeschwindigkeit beträgt Bewegungsweite x 1,5. Erhöhungen kosten 50 CP je Verdoppelung. Benötigt die Rasse Flügel, so haben diese eine Spannweite von 5 Meter bei menschlichem Gewicht; bei Abweichungen entsprechend anders. Dies senkt die CP-Kosten um 40%. Bloßer Gleitflug (sinkt um 1 Meter / Runde, kann nur in Thermik Höhe gewinnen) halbiert die CP-Kosten.

## Fotografisches Gedächtnis

vgl. Charaktererschaffung

## Funkempfang

Angehörige dieser Rasse können Funksendungen auf allen normalen Frequenzen (nicht Hyperraum, Tachyonen usw.) empfangen und verstehen. Eine Fertigkeitsprobe bestimmt, ob sie ein Signal auffangen und verstehen können. Sehr schwache Signale oder solche auf ungewöhnlichen Frequenzbändern führen zu negativen WM.

## Funksenden

Diese Rasse kommuniziert über Radiowellen: Sie kann auf einem bestimmten Frequenzbereich senden, wobei die Reichweite Stufe<sup>2</sup> Kilometer beträgt. Fertigkeitsproben sind erforderlich, wenn die Bedingungen schlecht sind oder komplexe Informationen übermittelt werden sollen.

## Gestaltwandler

Der Charakter kann seine körperliche Erscheinungsform frei verändern. Jede Umwandlung dauert 1W6 Runden, während der er handlungsunfähig ist. Der Massenunterschied zwischen zwei Formen darf maximal 10% je Stufe nach unten oder 25% nach oben betragen (man nehme das Gewicht als Maßgröße). Es ist nur eine Umwandlung in Formen möglich, mit denen der Charakter vertraut ist (z.B. IN-Proben oder passende Fertigkeit, oder Studieren eines Vorbilds). Das Kopieren eines Individuums dauert mindestens 1W6 Minuten und erfordert genaue Informationen.

Jede Umwandlung überträgt die in einer Form erlittenen Wunden auf die andere, abzüglich (1W6+4) x 10 %. Man erhält alle körperlichen Erscheinungsdaten einer Form, auch deren Angriffsmöglichkeiten, behält aber seine Eigenschaftswerte bei. Spezielle Angriffsformen oder Fähigkeiten (z.B. Zauberei, PSI, Feueratem,...) können nicht kopiert werden. Gleiches gilt z.B. für Immunitäten, Regeneration usw. Kann ein Wesen sich nur in eine bestimmte Form, und nichts anderes, verwandeln, sind die Kosten um 60% zu reduzieren.

## Gesteigerte Stärke

Die Rasse hat eine erhöhte Stärke, meist durch ihre Größe oder eine hohe Heimschwerkraft bedingt. Jede Stufe verdoppelt die Stärke nach Verwendung von CP für Steigerungen oder Zurechnung für Senkungen. Dies mag billig erscheinen, ist aber nur angemessen, bedenkt man, daß sehr hohe Stärke kaum noch entscheidende Wirkungen in den meisten Situationen haben wird.

## Gift-Stachel

Die Rasse verfügt über einen Stachel, welcher mit einem Gift versehen ist. Der Stachel kann an einem Schwanz oder einer Gliedmaße angebracht sein oder für sich eine Angriffsform bilden. In letzterem Fall ist die Reichweite einzeln zu kaufen und der Schaden des Stachels liegt bei 1W4. Die Stufe des Giftes entspricht der Stufe der Fähigkeit; weitere Daten sind wie folgt:

# 3. Völker und Rassen

- Basis ist ein Blutgift, das binnen 1W6 Runden zu wirken beginnt und 1W6 Runden lang 1W6 LK-Schaden verursacht oder 1W6 Minuten lang WM-10 auf alle Erfolgswürfe verursacht.

Jede Verdoppelung der Wirkung, Halbierung der Zeit bis Wirkungseintritt oder Verdoppelung der Wirkungsdauer erhöht die CP-Kosten um 100%. Spezielle Wirkungen, z.B. Lähmung oder Blindheit für 1W6 Minuten, verdoppeln die Basis-CP-Kosten. Kontaktgifte haben doppelte Kosten.

## Giftresistenz

Angehörige dieser Rasse erhalten aufgrund ungewöhnlicher Körperchemie einen WM von +10 x (Stufe - 1/3 Giftstufe, falls positiv) auf alle Giftresistenzwürfe. Außerdem sind sie gegen alle Gifte, deren Stufe nicht die Stufe der Fähigkeit übersteigt, völlig immun. Als Gifte gelten alle entsprechend definierten Substanzen, gleich ob Einnahme-, Atem- oder was auch immer für Gifte, nicht aber Säuren oder biologische Kampfstoffe. Für 120 CP ist der Charakter gegen alle Gifte ungeachtet ihrer Stufe immun.

## Hohes Körpergewicht

Die Rasse ist schwerer, als man bei ihrer Größe erwarten würde. Dies läßt sich meist durch eine hohe Heimatschwerkraft oder hohen Atmosphärendruck erklären. Der Gewichtsunterschied beträgt je Stufe 50% zum normalen Gewicht bei den Körpermaßen der Rasse. Wie üblich sind 50% dieses Wertes als Traglast anzusehen. Da es sich nicht um Fettgewebe handelt, behindert das Gewicht auch beim Schwimmen: Stufe 1 bedeutet WM-30 auf Proben und Stufe 2 WM-60. Ab Stufe 3 kann ein Charakter überhaupt nicht mehr schwimmen, da sein spezifisches Gewicht das von Wasser deutlich übersteigt.

## Horn

Angehörige dieser Rasse haben eine natürliche Waffe in Form eines Horns, das meist aus der Stirn wächst. Angriffe mit dieser Waffe erfordern eine eigene Kampftechnik. Der Schaden entspricht dem einer leichten Lanze; Sturmangriffe sind denkbar.

## Immateriell

Das Wesen hat keine physikalische Gestalt, d.h. es entspricht einem Geisterwesen. In immaterieller Gestalt gilt entsprechend Immunität gegen alle physikalischen Angriffe (außer magischen Waffen) und entsprechende Magie. Umgekehrt kann aber auch das Wesen nur Magie oder PSI-Kräfte einsetzen, während es immateriell ist, es sei denn, der Angriff geht gegen ein anderes immaterielles Wesen. In diesem Zustand ist es möglich, durch feste Materie zu gehen oder sich beliebig z.B. in der Luft zu bewegen, mit einem Tempo wie am Boden. Bedenken Sie aber, daß auch Immaterielle noch atmen müssen, und natürlich keine Ausrüstung bei sich tragen können.

## Immunität gegen Schmerzen

Die Rasse ignoriert alle Schmerzeffekte aufgrund eines ungewöhnlichen Nervensystems, besonderer Willensstärke o.ä. Dies schließt Schockwirkungen von Verletzungen, z.B. durch hohe LK-Verluste oder kritische Verletzungen, ausdrücklich ein. Auch z.B. Zaubersprüche, die Schmerzen hervorrufen, sind nutzlos, und eine Folter mittels Schmerzen erzeugt allenfalls Verwunderung.

## Immunität gegen Schadensform

Die Rasse ist vollständig immun gegen eine bestimmte Schadensform, die anhand der folgenden Liste zu klassifizieren ist. Entsprechende Angriffe kosten weder LK noch AK, verursachen aber noch Niederschlageffekte, es sei denn, man bezahlt einen um 25% angehobenen CP-Wert.

häufig: Energie (Feuer, Blitz, Laser, Partikelstrahl,...), Metall (alle Waffen aus Metall ...), spitze und scharfe Waffen (Dolche, Schwerter, Pfeile, Nadelgeschosse, Eislansen,...), stumpfe Waffen (Schläge, die meisten Geschosse, Stürze, Keulen, ...), Magie (s. Kapitel Magie). Wert = 1.000 CP.

normal: Kunststoff, Licht, Feuer, Elektrizität, Eisen, Schall, Vibrationen, Geschosse(Kugeln, Pfeile, Bolzen,...), Explosionen (Handgranaten, Bomben,...), eine Gruppe der Magie (z.B. Feuermagie). Wert = 600 CP.

selten: PSI-Kräfte, Eis, Säure, Silber, Radioaktivität. Wert = 200 CP.

sehr selten: Zitronen, Hühner, eine bestimmte Säure, ein bestimmter Zauberspruch, eine bestimmte PSI-Kraft. Wert = 50 CP.

Der Schutz gilt an allen Trefferzonen und auch im Inneren des Körpers. Entscheidend ist das Auftreten der Angriffsform: Der Sturz auf einen Flugzeugträger ist z.B. kein Angriff durch Metall, wohl aber eine stumpfe Waffe. Auch macht die Verwendung eines Schlagringes eine Faust noch nicht zum Metallangriff. Umgekehrt ist ein Schwert metallisch, egal, wie man damit angreift. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter, auch über die Zulässigkeit einer bestimmten Immunität. Je nach Welt können auch Immunitäten verschoben werden (z.B. könnte Magie auch durchaus selten oder sehr selten sein, oder Lichtangriffe wären im 20. Jahrhundert wahrscheinlich sehr selten - wo sind die Laserpistolen?).

## Immunität gegen Bewußtlosigkeit

Angehörige dieser Rasse verlieren niemals gegen ihren Willen das Bewußtsein, gleich ob durch Verletzungen, Krankheiten, Gifte oder was auch immer. Sie ignorieren alle entsprechenden Effekte. Zur Erklärung können fremdartige Körper- und / oder Bewußtseinsstrukturen angeführt werden.

## Immunität gegen Krankheiten

Die Rasse hat eine besondere Körperchemie, die sie gegen alle Formen von Krankheiten immun werden läßt. Krankheiten sind alle durch Bakterien oder Viren verursachten Infektionen, nicht aber Parasitenbefall oder z.B. Auswirkungen von Radioaktivität. Biologische Kampfmittel sind in der Regel eingeschlossen, da sie Krankheiten hervorrufen.

## Infravision

Die Rasse sieht im Infrarotbereich, d.h. nimmt Wärmestrahlung wahr. Damit wird es möglich, sich z.B. bei Dunkelheit zu orientieren. Der maximal anzurechnende WM durch schlechte Beleuchtung einschließlich Nebel und totaler Dunkelheit beträgt -10. Infravision ist jedoch nutzlos, wenn keine emittierte Wärme vorhanden ist (z.B. gegen Untote oder Geister). Starke Wärmequellen können blenden ähnlich einem grellen Licht bei normaler Sicht.

Annahme ist, daß die Rasse immer den Infrarotbereich mit erfassen kann. Des weiteren ist es möglich, Infrarotsuren von Wesen zu folgen: Der Charakter sieht die Ereignisse wie einen Film, wenn eine Probe: Spurenlesen mit WM + 50 und - Alter der Spur in halben Stunden gelingt.

## Kein Schlafbedürfnis

Mitglieder dieser Rasse benötigen zur Erholung keine Schlafphasen. Sie haben mehrere Bewußtseine oder regenerieren AK auf anderen Wegen. Demzufolge können alle AK-Verluste durch fehlenden Schlaf ignoriert werden, die Rasse aber auch nicht durch Schlaf AK regenerieren, sondern nur durch Ruhen.

## Kein Nahrungs- und Flüssigkeitsbedarf

Die Rasse muß keine Nahrung oder Flüssigkeiten über ein Verdauungssystem üblicher Ordnung aufnehmen. Statt dessen werden ihre Körperfunktionen auf anderem Wege,

# 3. Völker und Rassen

z.B. durch Sonnenlicht, bestimmte Strahlung oder ähnliches, garantiert. Es sollte eine passende Abhängigkeit (s. dort) definiert werden und genau angegeben werden, was der Körper benötigt.

## Keine Atmung

Diese Rasse atmet nicht, sondern verschafft sich ihre Atemluft auf anderem Wege, meist durch direkte Osmose, d.h. Aufnahme durch die Haut, oder durch Umwandlung von Nährstoffen. Dies sollte im Einzelfall definiert werden, wobei im Falle einer Atemluftaufnahme durch Nahrung wenigstens jede Stunde größere Nahrungsmengen fällig sein dürften. Man sollte eine entsprechende Abhängigkeit (s. dort) definieren.

In jedem Fall garantiert dies einen Schutz gegen Atemgifte - diese werden nämlich nicht aufgenommen - und gegen Erstickungsangriffe im Kampf. In einem luftleeren Bereich ist jedoch dennoch Erstickungsgefahr gegeben, da dort Hautatmung nicht funktioniert. Charaktere mit Luftaufnahme über die Nahrung halten entsprechend länger durch. Überleben in normalem Wasser ist sauerstoffatmenden Hautatmern problemlos möglich.

## keine Greiforgane

Angehörige der Rasse haben keine zum Greifen geeigneten Gliedmaßen, d.h. sie können keine Gegenstände festhalten. Dies bedeutet Schwierigkeiten beim Einsatz der meisten manuellen Fertigkeiten und Gegenstände. Vorteil ist, daß die CP-Kosten von GE und ST halbiert werden, da die Rasse diese Eigenschaften kaum einzusetzen vermögen wird. Beispiel wären irdische Robben.

## keine Manipulatoren

Diese Rasse hat keine Extremitäten, die zum Bewegen von Objekten geeignet wären, mit Ausnahme ihres Körpers. Beispiel wären Delphine oder andere Fische. Die Auswirkung ist, daß sich die meisten manuellen Fertigkeiten und Objekte nicht benutzen lassen. Die CP-Kosten von GE und ST werden durch drei dividiert, siehe oben.

## Kiemern

Diese Rasse ist in der Lage, Sauerstoff direkt aus dem Wasser zu entnehmen, um zu überleben. Hierbei bedeuten die geringeren Kosten nur Kiemenatmung ohne andere Möglichkeiten, während für 60 CP es möglich ist, an Land und im Wasser zu atmen. Die Umstellung dauert jeweils 1W3 Runden; während dieser Zeit gilt WM-20 auf alle Erfolgsproben.

## Konvertermagen

Die Rasse kann jede beliebige Substanz in Nahrung umwandeln. Damit ist sie immun gegen alle Verdauungsgifte und kann auch z.B. Säure trinken oder Steine fressen. Der Schutz erstreckt sich jedoch nicht auf andere Bereiche als das Verdauungssystem.

## Koordination

Die Rasse kann ihre Manipulations-Gliedmaßen effektiver einsetzen: Jede Stufe ermöglicht es, mit einer weiteren Gliedmaße je Runde zu handeln. Begrenzung nach oben ist die Zahl der Arme. Wesen z.B. mit 2 Armen und einer Stufe Koordination könnten je Runde mit beiden Armen angreifen. Hierbei muß jedoch dasselbe Ziel angegriffen werden.

## Kopfrechentalent

vgl. Charaktererschaffung

## Krallen

An den Gliedmaßen befinden sich einziehbare Krallen von ca. 2 bis 5 cm Länge. Soll nur eine Gliedmaße mit Krallen

versehen sein, oder sind die Krallen nicht einziehbar, halbieren sich jeweils die CP-Kosten. Krallen bringen WM+10 auf Klettern, und sie erhöhen den Schaden mit der Gliedmaße auf scharfe Waffe mit einem WM von+1 auf den Schaden, verglichen mit normalen waffenlosen Angriffen.

## Krankheitsresistenz

Die Rasse hat eine erhöhte Widerstandskraft gegen Krankheiten: Sie erhält einen WM von +10 x (Stufe - 1/3 Krankheitsstufe, falls positiv) auf Proben gegen alle Krankheiten und ist gegen alle Krankheiten bis zu ihrer Stufe mit dieser Fähigkeit immun. Krankheiten sind alle durch Viren oder Bakterien erzeugten Infektionen, nicht aber Strahlenkrankheit oder Parasitenbefall.

## Kürzere Lebensspanne

Mitglieder dieser Rasse altern schneller als durchschnittliche Omnirole-Charaktere. Sie werden schneller erwachsen, geschlechtsreif usw. Alle Alterungsgrenzen und auch die Abstände zwischen Alterungswürfen werden durch Stufe+1 dividiert.

## lahmes Bein

vgl. Charaktererschaffung

## Langlebigkeit

vgl. Charaktererschaffung

## Längere Lebensspanne

Die Lebenserwartung von Angehörigen dieser Rasse ist deutlich höher als die von durchschnittlichen Omnirole-Charakteren. Alle Zeitspannen für Alterungen, d.h. sowohl die Grenzen als auch deren Abstände für Würfe, werden mit Stufe+1 multipliziert. Für 50 CP ist es möglich, eine Rasse zu erschaffen, die überhaupt nicht altert. Wem die Kosten zu niedrig erscheinen - immerhin ist dies eine Art Unsterblichkeit - dem sei gesagt, daß Alterung von Charakteren bei Omnirole kaum eine Rolle spielt. Wann werden schon einmal mehrere Jahre überbrückt? Einziger Vorteil bleibt es somit, einen Charakter erschaffen zu können, der schon viele Jahre Erfahrung und dementsprechend ungewöhnliche Fertigkeiten erwerben konnte.

## Luft anhalten

Der Charakter kann ungewöhnlich lange aushalten, ohne einzuatmen. Die entsprechende Zeitspanne wird je Stufe verdoppelt.

## Magieresistenz

Die Rasse hat eine Widerstandskraft gegen eine bestimmte Magieform (physisch oder psychisch). Widerstand gegen physikalische Magie ist denkbar, aber meist nicht sehr sinnvoll (vgl. Magie). Der Effekt ist ein WM von -10 je Stufe auf die Zauberwürfe bei allen das Wesen betreffenden Zaubersprüchen, egal ob positiv, neutral oder negativ. Der WM gilt aber auch bei allen Sprüchen, die das Wesen selbst durchführt und die weder Alchimie noch Runenmagie sind.

## Magnet-Sinn

Wesen dieser Rasse haben die Fähigkeit, magnetische Felder zu erkennen und zu interpretieren. Dies erlaubt es ihnen zunächst, mittels einer gelungenen Fertigungsprobe auf einem Planeten mit Magnetfeld wie ein Kompaß zu arbeiten. Desweiteren können sie z.B. elektrische Leiter erkennen (Elektromagnetismus) oder einen Magneten entdecken. Das direkte Lesen einer Diskette ist möglich, wenn wenigstens Mikroskopsicht Stufe 10 beherrscht wird, erfordert aber für jedes Diskettenformat das Erwerben einer besonderen Lesen/Schreiben- Ausprägung.

# 3. Völker und Rassen

## Mikroskopsicht

Die Augen dieser Rasse sind natürliche Mikroskope, d.h. sie ermöglichen es, kleine Dinge vergrößert zu betrachten. Der maximale Vergrößerungsfaktor beträgt  $2^{\text{Stufe}}$ , wobei die Entfernung zum zu vergrößernden Objekt maximal einen Meter betragen darf.

## Nachtsicht (LV)

vgl. Charaktererschaffung

## Natürliche Rüstung

Die Rasse verfügt über einen Schutzwert gegen alle Angriffsformen. Dieser ist wie normale Rüstungen (nicht wie Natürlicher Schutz) zu behandeln, und könnte z.B. auf Lederhaut, Fell, stabile Körperstruktur oder ähnliches zurückzuführen sein. Der Schutz gilt an allen Körperstellen mit Ausnahme der Augen und des Körperinneren, also nicht z.B. gegen Verätzungen der Schleimhäute.

## Natürlicher Reflektorschutz

Die Rasse ist von einem besonderen Schutz gegen Laserstrahlen bedeckt, der einem Reflektorpanzer entspricht. Es gilt gegen alle entsprechenden Angriffe ein Vert-WM von +5 je Stufe sowie ein Schutzwert von 1 je Stufe wie bei entsprechenden Rüstungen, mit den für diese geltenden Einschränkungen. Der Schutz erstreckt sich auf alle Trefferzonen einschließlich des Körperinneren.

## Natürlicher Schutz

vgl. Charaktererschaffung, aber ohne Begrenzung der Stufe.

## Natürliches Fertigkeitstalent

vgl. Charaktererschaffung

## Nickhaut

Die Augen der Rasse können binnen einer Sekunde mittels einer feinen Schutzmembran verschlossen werden, die das Auge vor Fremdkörpern schützt. Die Nickhaut ermöglicht es z.B. unter Wasser ohne Nachteile zu sehen, und gewährt WM + 25 je Stufe auf alle Proben gegen Schädigung des Auges oder Blendung. Außerdem bringt sie dem Auge Schutzwert 1 je Stufe wie eine Rüstung und einen Vert-WM von +5.

## Orientierung

vgl. Charaktererschaffung

## Perfektes Gleichgewicht

Das Wesen hat einen ausgezeichneten Gleichgewichtssinn. Dieser ermöglicht ihm, ohne Proben auf schmalen Pfaden zu balancieren (Seile, Äste, Brücken usw.) und auch auf glatten Oberflächen problemlos gehen zu können. Allgemein gilt ein WM+50 auf alle Balancieren-Proben. Alle Pilotenfertigkeiten in Luft und Weltraum erhalten WM+5. Wann immer gewürfelt wird, um das Gleichgewicht zu halten, gibt es einen WM von +25.

## Periphere Sicht

Diese Rasse hat ein größeres Blickfeld als üblich, und zwar beträgt es mehr als 180 Grad. Der Charakter behandelt Seitenfelder wie Frontfelder und Rückfelder wie Seitenfelder mit einem zusätzlichen Angriffs-WM von -10, wobei Angriffe nur mit Feuerwaffen oder mit Karate (WM-30) möglich sind. Ausweichnachteile bei Angriffen von der Seite sind aufgehoben; bei Angriffen von hinten ist wie von der Seite eines normalen Charakters zu verfahren. Es ist im übrigen kaum möglich, solch einen Charakter zu überraschen. Auf Wahrnehmungsproben bezüglich Ereignissen im

Rücken gilt zwar ein WM von -20, aber immerhin sind solche überhaupt möglich!

## Polarisierte Augen

Angehörige dieser Rasse haben einen Polarisationsfilter vor ihren Augen. Dieser schützt sie vor allen Blendungen durch Licht, d.h. sie ignorieren alle WM durch blendendes Licht und sind immun gegen Angriffe, die sich der Blendung durch Licht (z.B. der Lichtblitz-Zauber) bedienen.

## Reduzierte Atmung

Die Rasse benötigt deutlich weniger Atemluft als üblich, und zwar wird die Menge durch Stufe+1 dividiert. Damit kann sie z.B. entsprechend länger ohne Atmung auskommen, da sie die eingeatmete Luft besser verwertet.

## Reduzierte Bewegungsweite

Die Rasse ist langsamer als der Durchschnitt. Jede Stufe senkt die Bewegungsweite um einen Punkt.

## Reduzierter Nahrungs- und Flüssigkeitsbedarf

Angehörige der Rasse benötigen weniger Nahrung und Flüssigkeit, und zwar wird die Menge durch Stufe+1 dividiert. Es sollte überlegt werden, woher die Rasse ihre Energie bezieht, und eventuell eine entsprechende Abhängigkeit (s. kein Nahrungs- und Flüssigkeitsbedarf) definiert werden. Begrenzung nur auf Flüssigkeit oder nur auf Nahrungsbedarf halbiert die CP-Kosten.

## Reduziertes Schlafbedürfnis

Diese Rasse benötigt deutlich weniger Schlaf als normale Charaktere: Die erforderliche Mindestzeit wird durch Stufe+1 dividiert, mit den entsprechenden Auswirkungen. AK-Regeneration durch Schlaf erfolgt unverändert, sobald die Mindestzeiten erreicht wurden.

## Regeneration

Angehörige der Rasse heilen sehr viel schneller als durchschnittliche Charaktere. Sie regenerieren eine Basiszahl von 1W10 LK zusätzlich zu allen anderen Heilungen einschließlich natürlicher Heilung. Hierbei funktioniert Regeneration nur, wenn die Körperfunktionen arbeiten, d.h. nicht bei z.B. toten, versteinerten oder eingefrorenen Charakteren. Regeneration betrifft alle LK-Verluste, egal wodurch verursacht. Sie findet jeweils am Anfang eines Zeitraumes statt, der in Abhängigkeit von der Stufe wie folgt ermittelt wird:

Stufe	Zeitraum
1	1 Woche
2	3 Tage
3	1 Tag (24 Stunden)
4	12 Stunden
5	6 Stunden
6	2 Stunden
7	1 Stunde
8	30 min
9	10 min
10	5 min

# 3. Völker und Rassen

11	2 min
12	1 min
<b>Stufe</b>	<b>Zeitraum</b>
13	10 Runden (20 sec)
14	5 Runden
15	2 Runden
16	1 Runde

Jede weitere Stufe erhöht die Regeneration um 1W10.

## Regeneration von AK

Wie normale Regeneration, aber ausschließlich auf AK bezogen. Dieser Vorteil ist in der Regel nur interessant, wenn er sich auf Zeitspannen von weniger als einem Tag bezieht.

## Regeneration von Dauerschäden

Der Charakter heilt ausgefallene Körperteile binnen einer Zeit von einer Woche dividiert durch die Stufe. Abgetrennte/verkrüppelte Körperteile erfordern die dreifache Zeitspanne. LK werden nicht regeneriert, sondern nur die Verletzung an sich.

## Regeneration von kritischen Verletzungen

Der Charakter heilt die Wirkungen kritischer Verletzungen binnen einer Zeit von einem Tag dividiert durch die Stufe. LK werden nicht geheilt.

## Rundumsicht

Die Rasse ist dazu in der Lage, alles um sich herum, d.h. in einem Winkel von 360 Grad, wahrzunehmen. Es ist sehr schwierig, solch ein Wesen zu überraschen, und es erleidet keine Ausweichnachteile bei Angriffen von hinten oder von der Seite. Außerdem ist es ihm z.B. mit Karate mit WM-20 oder mit Feuerwaffen ohne WM möglich, Angriffe in Rückenfelder auszuführen.

## Schwache(r) Manipulator(en)

Die Gliedmaßen der Rasse sind, verglichen mit ihrer allgemeinen Körperkraft, eher schwach. Dies beeinflusst z.B. den Schaden mit Nahkampfwaffen, nicht aber die Tragkraft. Ergebnis ist, daß hohe Stärke nicht mehr so gut zu nutzen ist. Jede Stufe bedeutet eine Senkung der Stärke der Gliedmaßen um einen Punkt, maximal aber auf 1. Bezieht sich das Handicap nur auf einen von mehreren Manipulatoren, wird sein CP-Wert halbiert.

## Schwache manuelle Geschicklichkeit

Die Hände der Rasse erlauben nur unzureichend manuelle Aktionen. Dies äußert sich darin, daß die Geschicklichkeit für alle Fingerfertigkeiten und Aktionen, die in erster Linie die Hände betreffen, um die Stufe reduziert ist.

## Schwanz

Die Rasse verfügt über einen Schwanz von festgelegter Länge, der als Waffe eingesetzt werden kann. Schwanzschläge sind in Rückenfelder oder Seitenfelder möglich und gelten als waffenloser Angriff (als Fertigkeit kann eine spezielle Fertigkeit wie Faustkampf mit Lernfaktor 2 gelernt werden). Der Schaden eines Schwanzschlages wird wie beim Faustkampf berechnet, allerdings nicht je 7, sondern je 4 Stärkepunkte. Beachten Sie außerdem, daß Schwanzschläge eine Reichweite von Schwanzlänge-1 Metern haben (bei 0 Metern nur auf angrenzende Felder).

## Sechster Sinn

vgl. Charaktererschaffung

## Sonar

Die Rasse kann Sonarimpulse emittieren und sich mit ihrer Hilfe orientieren. Sonar funktioniert in der Atmosphäre oder im Wasser, nicht aber in einem Vakuum, und ermöglicht es, sämtliche Abzüge wegen schlechter Beleuchtung, Nebel oder totaler Dunkelheit auf maximal -10 zu reduzieren. Die Reichweite liegt bei mehreren 100 Metern; bestimmte Detektoren können aber Sonarimpulse zurückverfolgen. Sonar ermöglicht es nicht, auf größere Distanzen unbewegliche Lebewesen z.B. von Bäumen zu unterscheiden, so daß im Einzelfall der Spielleiter entscheiden muß, was die Ergebnisse sind und inwieweit WM anzusetzen sind. Auf kurze Distanz entstehen aber perfekte Schallbilder der Umgebung. Durch Fertigkeitstests kann die Qualität der Sonarwahrnehmung gemessen werden.

## Spinnenklettern

Der Charakter kann sehr gut klettern; er klebt regelrecht an der Wand. Dies ermöglicht es, grundsätzlich jede Wand zu ersteigen, auch andernfalls als unmöglich klassifizierte. WM legt der Spielleiter fest. Desgleichen kann die Rasse sich sogar an den Decken von Räumen kletternd entlang bewegen, wenn Kletterproben mit WM-100 wegen der Neigung von 90 Grad gelingen. Allgemein gilt WM+20 je Stufe auf Kletterproben.

## Sporne

Die Gliedmaßen der Rasse sind mit starken Spornen von wenigstens 20 cm Länge versehen, die ausgefahren werden können. Starre Sporne wären zu halbem CP-Wert erhältlich, gleiches gilt für die Ausstattung nur einer Gliedmaße. Der Effekt von Spornen ist, daß der Schaden mit der Gliedmaße um 1W3 (Faust usw.) bzw. 1W4 angehoben wird und der Angriff als spitze Waffe gilt.

## Sprachtalent

Vgl. Charaktererschaffung

## Starke(r) Manipulator(en)

Das Wesen hat eine hohe Körperkraft, aber nur mit einzelnen oder allen Gliedmaßen. Demzufolge gilt die gesteigerte Stärke nicht z.B. für Traglast oder Proben, die den ganzen Körper betreffen, sondern nur Dinge, die einzig mit den Gliedmaßen ausgeführt werden (Nahkampfschaden, Festhalten, Quetschen,...). Der Effekt ist eine Reduktion des CP-Wertes der ST-Änderungen: diese werden durch vier dividiert, wenn nur eine Gliedmaße stark ist, und halbiert, wenn alle Gliedmaßen stark sind.

## Starke Verdauung

Diese Fähigkeit ist häufig bei Aasfressern und anderen Resteverwertern: Das Verdauungssystem kann noch Nahrung verarbeiten, die für andere Wesen längst als verdorben zu betrachten wäre. Grundsätzlich kann alles gegessen werden, was keine abweichende Biochemie hat, wie z.B. verschimmelteres Brot, Fellreste, Knorpel usw. Es gilt WM+50 gegen alle Einnahmegifte, die nicht speziell für dieses Wesen entwickelt wurden.

## stumm

vgl. Charaktererschaffung

## taub

vgl. Charaktererschaffung

## Teleskopsicht

# 3. Völker und Rassen

Die Augen dieses Wesens sind darauf ausgerichtet, wie ein natürliches Fernrohr zu arbeiten, d.h. entfernte Gegenstände besser wahrzunehmen. Dies reduziert z.B. Entfernungs-WM wie ein Zielfernrohr von Stufe/10 + 1. Die maximale Vergrößerung beträgt  $2^{\text{Stufe}}$ , wobei die Mindestentfernung ca. 10 Meter und die Mindestgröße von Details ca. 10cm betragen muß. Die Fähigkeit ist also nicht als Mikroskop einzusetzen.

## Temperatur-Toleranz

Die Rasse kann einem weiteren Temperaturrahmen widerstehen als durchschnittliche Charaktere. Die Erweiterung beträgt je Stufe 25 Grad Celsius nach oben und nach unten. Gilt die Erweiterung nur in einer Richtung, sind die CP-Kosten zu halbieren. Eine bloße Verschiebung des normalen Temperaturrahmens hätte Kosten von 0 CP zur Folge.

## Tunnelgräber

Die Fähigkeit, mittels körpereigener Werkzeuge sich einen Tunnel in geeignete Materie zu graben. Üblicherweise ist dies maximal in gewöhnlich fester Erde möglich. Eine Ausdehnung auf härteres Material (z.B. Fels) verdreifacht die CP-Kosten. Extrem hartes Material (gehärteter Stahl,...) verzehnfacht die Kosten. Der Einsatz ist einfach: Das maximale Bewegungstempo in Meter je Runde entspricht der Stufe, wobei der Tunnel etwas größer sein wird als der Durchmesser des Wesens. Das ausgehobene Material wird normalerweise nach hinten ausgeworfen; bei längeren Tunneln wird es diese früher oder später verstopfen, wenn es nicht entfernt wird. Die Stabilität von Tunneln hängt vom Material und der Tiefe ab. Proben auf Bergbaufertigkeit können dem Spielleiter helfen, zu entscheiden, ob der Tunnel hinter dem Wesen einstürzt oder nicht.

## Ultrahorchen

Mitglieder dieser Rasse hören im Ultra- und Infraschallbereich. Ultraschall sind z.B. Bewegungsmelder, Hundepfeifen, Fledermäuse und manche Haushaltsgeräte, während sich im Infraschall nur noch als Schwingungen wahrnehmbare Töne aller Art manifestieren. Eine Fertigungsprobe kann bei besonders schwachen Signalen oder zur Lokalisierung ihrer Richtung benutzt werden. Soll die Fähigkeit nur Infra- oder nur Ultraschall betreffen, halbieren sich die CP-Kosten.

## Ultrasprechen

Die Rasse kann im Infra- oder Ultraschallbereich kommunizieren, was in vielen Fällen eine kaum abzuhörende Kommunikation bedeuten wird. Soll die Fähigkeit nur Infra- oder nur Ultraschall betreffen, halbieren sich die Kosten. Fertigungsproben können die Qualität der Kommunikation messen. Beachten Sie, daß Ultrahorchen gesondert zu erwerben ist!

## Unabhängige Augen

Das Wesen kann je Stufe ein Auge unabhängig ausrichten. Maximale Stufe ist demzufolge Zahl der Augen minus eins. Der Effekt ist der, daß es möglich wird, je unabhängigeres Auge ein weiteres Ziel anzupeilen. Kombiniert mit Koordination ermöglicht dies, in einer Runde verschiedene Ziele anzugreifen. Demzufolge lohnt es sich nicht, die Fähigkeit auf einer höheren Stufe als der mit Koordination zu erwerben.

## Unbeweglichkeit

Aufgrund des Fehlens entsprechender Gliedmaßen oder Systeme kann sich diese Rasse nicht aus eigener Kraft fortbewegen. Ihre Bewegungsweite beträgt Null. Es könnte sich z.B. um ein Volk von Felsen oder Pflanzen handeln.

## Universale Verdauung

Das Wesen ist in der Lage, aus jeder halbwegs passenden Substanz Energie zu ziehen. Es kann demzufolge z.B. auch organische Verbindungen von fremdartiger Biochemie problemlos verdauen, nicht aber Steine oder Metall. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter. Es gilt in jedem Fall WM+40

gegen alle Einnahmegifte, die nicht speziell gegen dieses Wesen entwickelt wurden.

## Unpraktische Größe

Diese Rasse hat vom durchschnittlichen Omnirole-Charakter ausgehend eine unvorteilhafte Größe, was sich in Schwierigkeiten im täglichen Leben (Kleidung, Unterkunft, Gänge, Fahrzeuge usw.) äußern wird. Jede Stufe entspricht einem Wesen, das in den wesentlichen Körpermaßen wenigstens 100% nach oben vom Durchschnitt (Mensch) abweicht. Außergewöhnlicher Körperaufbau (z.B. Raupen, Zentauren) ist eine bis zwei zusätzliche Stufen wert.

## Unsichtbarkeit

Die Fähigkeit, sich auf Gedankenbefehl unsichtbar zu machen. Unsichtbarkeit bezieht sich jeweils auf nur eine Wahrnehmungsform, deren wichtigste Arten normaloptisches Sehen, Infrarotsicht und Wahrnehmung mittels Schallwellen sein dürften. Unsichtbarkeit kann mehrmals erworben werden, um gegen mehrere Wahrnehmungsarten zu schützen. Während der unsichtbaren Periode besteht völliger Schutz gegen Entdeckung durch die gewählte Wahrnehmungsform, mit den üblichen Wirkungen z.B. im Kampf. Der Unsichtbare erhält WM-25 auf alle durchgeführten Aktionen, da er sich bedingt auf die Unsichtbarkeit konzentrieren muß. Bewußtlosigkeit oder Tod führt zum Ende der Unsichtbarkeit, da diese aufrechterhalten werden muß.

## Unvermögen in Fertigkeit

vgl. Charaktererschaffung

## Vakuum-Tauglichkeit

Diese Rasse ist in der Lage, längere Zeit unter Vakuum-Bedingungen zu überleben. Während dieser Perioden benötigt sie keine Atemluft, ist immun gegen alle Druckschwankungen (s. Druck-Tauglichkeit) und gegen Temperaturen bis zum absoluten Nullpunkt. Außerdem erleidet sie natürlich keinen Schaden durch das Vakuum. Die Periode beträgt eine Stunde je Stufe, bzw. für 200 CP ist unbegrenzter Aufenthalt möglich. In letzterem Fall sollte überlegt werden, woher die Rasse ihr Atemluft-Äquivalent bezieht, und unter Umständen eine passende Abhängigkeit definiert werden.

## Verbesserte manuelle Geschicklichkeit

Die Manipulatoren (z.B. Hände) des Wesens weisen eine höhere Geschicklichkeit auf als der Rest des Körpers. Diese erhöhte Geschicklichkeit wird nur bei Einsatz von Fingerfertigkeiten und vergleichbaren Aktionen, nicht aber z.B. im Nahkampf, wirksam. Die GE-Erhöhung beträgt 1 je Stufe.

## Verkürzte Bewußtlosigkeit

Das Wesen kann zwar bewußtlos werden, aber es erholt sich meist recht schnell. Jede Zeitspanne von Bewußtlosigkeit oder Verwirrung / Schock wird durch Stufe+1 dividiert. Dies hat natürlich keine Auswirkungen auf unbestimmte Zeiten, ermöglicht es dort aber, schneller auf Auswirkungen zu würfeln.

## Verringerte Größe

Angehörige dieser Rasse sind deutlich kleiner als normale Charaktere. Jede Stufe bedeutet eine Halbierung aller Körpermaße (Höhe, Breite, Tiefe) und damit eine Achtelung von Gewicht und Volumen. Viele kleine Nachteile hinsichtlich Ausrüstungsbeschaffung und der Gefahr, zertreten zu werden, sind die Folge.

Außerdem ist der Schaden eines kleinen Wesens entsprechend geringer. Bei allen technischen Waffen, falls nicht Sonderregeln eines Weltbuches greifen, ist der Schaden proportional zur Körpergröße zu verringern, d.h. mit jeder



# 3. Völker und Rassen

Stufe zu halbieren. Der Nahkampfschaden hingegen bleibt nach wie vor stärkeabhängig. Allerdings wäre es logisch, wenn ein kleineres Wesen auch nur eine sehr geringe Stärke hätte.

Die LK bleiben unverändert, es sei denn, man kaufte zusätzlich eine LK-Verringerung. Jedoch bedeutet jede Stufe Verringerte Größe, daß alle erlittenen Schäden durch "normale" Waffen um 100% erhöht werden. Dies geschieht vor Rüstung.

*Beispiel: Ein Charakter mit 3 Stufen (d.h. Größe von 22 cm) wird von einer Axt getroffen, die 3W6 Schaden anrichtet. Es wird eine 12 gewürfelt, diese jedoch mit dem Faktor 3 multipliziert, so daß unser Charakter 36 Schadenspunkte erleidet. Seine Rüstung von 12 Punkten wird erst jetzt abgezogen, so daß er 24 LK und AK verliert.*

Beim Einsatz magischer und psionischer Fertigkeiten sollte auf alle Resistenzwürfe von Opfern ein WM von +20 je Stufe in Verringerter Größe des Angreifers angerechnet werden.

*Beispiel: Der obige Charakter zaubert einen Schlafspruch und erreicht 126 als Ergebnis. Sein Opfer hat eine Resistenz von +56, wozu +60 (3 x 20) addiert wird, d.h. mit 1W100 + 116 widersteht es ab einer geworfenen 10 dem Spruch.*

Der WM gilt nicht für Opfer gleicher Größe. Bei Opfern mit anderer Verringerter Größe (z.B. ein Stufe-3 gegen einen Stufe-2-Charakter) ist die Differenz maßgeblich.

## Verteidigungs-WM

Der Charakter hat, verursacht durch harte Haut, besondere Kräfte, Glück oder was auch immer einen Verteidigungs-WM von +5 x Stufe, der gegen alle Angriffsformen gilt. Beachten Sie die Regeln für Mehrfachrüstungen im Kampfkapitel. Der WM gilt an allen Trefferzonen mit Ausnahme der Augen.

## Verwundbarkeit

Ähnlich einer Allergie, aber heftiger: Das Wesen empfindet den Kontakt mit einer Substanz nicht nur als unangenehm, sondern es erleidet echten Schaden durch die Substanz. Für die Bewertung wird ähnlich wie bei Allergien die Häufigkeit der Substanz ausgewählt und daran der Basis-CP-Wert abgelesen. Wirksamkeit besteht nur bei Berührung. Grundannahme ist, daß jeder Kontakt mit der Substanz je Runde 1W6 LK und AK kostet. Wird man von einer Angriffsform des entsprechenden Typs getroffen, steigt der Schaden um 100% an. Jede weitere Stufe in der Verwundbarkeit erhöht die Schäden um 100% und auch entsprechend den CP-Wert.

## Wachgabe

vgl. Charaktererschaffung

## Wiederbelebung

Angehörige dieser Rasse sind durch Gewalt nicht umzubringen. Wann immer sie durch eine andere Ursache als Alterung sterben sollten, bleiben sie nicht lange tot. Statt dessen regenerieren sie mit normalem Tempo für natürliche Heilung LK, bis sie mehr als das negative LK-Maximum erreicht haben. Zu diesem Zeitpunkt kehrt der Charakter in einem Koma zu den Lebenden zurück. Regeneration kann die Heilungsgeschwindigkeit drastisch anheben.

## Zauberabwehr

Das Wesen besitzt die Fähigkeit der Zauberabwehr (s. Magie) mit einem Wert von Stufe x 10.

## Zeitgefühl

vgl. Charaktererschaffung

## Zusätzliche Arme

Die Rasse hat mehr als zwei Arme, d.h. Manipulator-Gliedmaßen. Jeder Arm hat entsprechend die übliche Trefferschwellen und kann normal wie ein "linker" Arm benutzt werden. Ist die Rasse Beidhänder, kann sie alle Arme als "rechte" Arme behandeln. Bei allen Würfeln auf Festhalten oder bei Judo bringen zusätzliche Arme Vorteile: WM + 10 je zusätzlichem Arm ab dem dritten. Die Anordnung der Arme (z.B. paarweise untereinander, radial,...) ist Geschmackssache.

## Zusätzliche LK

Die Rasse hat mehr LK als üblich, normalerweise wegen ihrer Körpergröße oder eines besonders stabilen Körpers. Die LK liegen um Stufe Punkte höher als üblich.

## Zusätzliche Augen

Die Rasse hat mehr als zwei Augen. Hauptsächliche Wirkung ist, daß Verletzungen der Augen erst zu Nachteilen (s. einäugig) führen, wenn nur noch ein Auge aktiv ist. Zusätzliche Augen können aber sehr gut mit Unabhängigen Augen kombiniert werden.

## Zusätzliche Beine

Die Rasse hat mehr Beine als zwei. Jedes Bein hat die übliche Trefferschwellen. Vorteil ist, daß der Ausfall eines einzelnen Beines nichts mehr ausmacht (Vierbeiner stürzen bei Ausfall zweier Beine, Sechsbener bei dreien usw.). Außerdem gilt je zusätzlichem Bein WM+10 auf alle Proben gegen Stürze oder Niederschlag. Die Anordnung der Beine ist Geschmackssache.

## Zusätzliche AK

Diese Rasse hat mehr AK als durchschnittliche Charaktere, da sie besonders ausdauernd ist. Die AK liegen um 2 x Stufe Punkte höher als üblich.

## 3.5 Spezielle angeborene Fähigkeiten

Neben dem bereits vorgestellten besonderen rassischen Fähigkeiten gibt es die Möglichkeit, daß Wesen über angeborene Fähigkeiten verfügen, die anders zu regeln sind. Gemeint sind z.B. blendende Lichtblitze, Elektroschocks, Nebelerzeugung oder vieles mehr.

Das Berechnungsverfahren für alle diese Fähigkeiten orientiert sich am Kapitel Magie. Alles, was als Zauberspruch existiert, kann als Grundlage für eine natürliche Fertigkeit dienen. Hierbei gilt im einzelnen:

Die Basiskosten in CP errechnen sich wie folgt:

Lernfaktor Zauberspruch x 25.

Der Einsatz erfolgt wie beim entsprechenden Zauberspruch, d.h. mit den gleichen Spieldaten hinsichtlich Reichweite, Schaden und Wirkung. Die Konzentrationszeit beträgt hingegen immer 2 Sekunden und die AK-Kosten entsprechen der für den Spruch nötigen Magiestufe.

Hierauf können folgende Modifikationen angewendet werden:

- jede Reduzierung der Konzentrationszeit um 1 sec: +20%.

- jede Reduzierung der AK-Kosten um 1: + 20%

- es handelt sich nicht um Magie, sondern eine natürliche Fähigkeit: + 10%.

- je Erhöhung einer Wirkungskategorie wie durch AK-Neuinvestition: + 30 %.

Alle Veränderungen einer Art werden einzeln angerechnet.

# 3. Völker und Rassen

Zusätzlich ist eine Fertigkeit zu erwerben. Diese hat einen Lernfaktor von 3 und ist auf Tabelle 1 (Körper) zu erlernen, falls der Zauberspruch physisch oder physikalisch ist; andernfalls ist die Tabelle 2 (Geist) maßgeblich. Für den Fertigkeitswert gilt:  $5 \times \text{Stufe} + 1,5 \times (\text{IN} + \text{GE})$ .

Beim Einsatz ist ein Erfolgswurf auszuführen, für den die passende Fertigkeit eingesetzt wird. Bei Mißerfolg funktioniert die Fähigkeit nicht, aber die AK-Kosten werden dennoch abgezogen. Es gibt jedoch keine Kostenreduktionen wie bei Magie durch einen zweiten Wurf.

Magische Fähigkeiten wirken wie der passende Zauberspruch, einschließlich der Gefahr eines Desasters und einschließlich der normalen Magiepunkte-Regeln. Außerdem sind sie an die Manastufe anzupassen. Hierbei sind die AK-Kosten ausgehend vom Grundwert, nicht dem modifizierten Wert, anzupassen.

Natürliche (nichtmagische Fähigkeiten) benutzen insoweit andere Regeln, daß bei ihnen nie die Gefahr eines Desasters besteht (ein solches läßt die Kraft nur 1W6 Runden versagen, das ist alles) und daß sie unabhängig von der Manastufe sind. Jedoch gelten auch nicht die Magiepunkte-Regeln, d.h. die Wirkung ist relativ fest.

*Beispiel: Eine Rasse hat die natürliche Fähigkeit, Feuerstrahlen zu verschießen. Dies hat Basiskosten von 75 CP (Lernen  $3 \times 25$  CP). Die dazugehörige Fertigkeit hat Lernfaktor 3 und ist körperlich, da es sich um einen physikalischen Zauber handelt. Will die Rasse nun in der Lage sein, 3W8-Feuerstrahlen zu verschießen, steigen die CP-Kosten auf 120 (+ 60% von 75) an. Soll nun noch die Konzentrationszeit auf eine Sekunde reduziert werden, steigen die Kosten auf 144 CP (+ 20% von 120). Eine Reduktion der AK-Kosten auf 1 (Basiswert ist 2) schließlich führt zu Kosten von 173 CP (+ 20% von 144 aufgerundet). Nehmen wir nun eine Stufe von 10 an, kostet dies weitere  $3 \times 20 / 2 = 30$  CP.*

*Zum Vergleich: Ein Erwerb der Fähigkeit als normaler Zauberspruch nach den Magieregeln hätte auf Stufe 10 zunächst 30 CP für die Fertigkeit und weitere 30 CP als Dilettant (macht 60 CP) gekostet. Dies hätte aber AK-Basiskosten von 10 zur Folge, und bei anderen Sprüchen sind die Unterschiede noch deutlicher. Es gibt also beide Möglichkeiten, je nachdem, welche Idee man hat: Zauberer oder angeborene Begabung.*

## 3.6 Allgemeine Kostenveränderungen und Spieldaten

Folgende Grundannahmen werden gemacht: Alle Besonderen Fähigkeiten und Handikaps sind grundsätzlich aktiv. Besondere Fähigkeiten, die nur begrenzte Zeit wirksam sind (z.B. Vakuum-Tauglichkeit) sind ebenfalls immer in Bereitschaft. Es ist jedoch möglich, Besondere Fähigkeiten (nicht Handikaps) als ein- und ausschaltbar zu definieren, und in manchen Fällen (z.B. Unsichtbarkeit) ist dies de facto zwingend. Diese Verbesserung erhöht die CP-Kosten um 20% und ermöglicht es dann, für 0 AP jederzeit die Fähigkeit ein- oder auszuschalten. Es ist je Runde maximal eine Statusänderung möglich, und der Status bleibt bei Bewußtlosigkeit o.ä. normalerweise einfach bestehen.

Außerdem funktionieren die Fähigkeiten immer, d.h. es gibt keine Erfolgchancen wie bei Zauberei.

Ähnlich wie PSI-Kräfte können auch Besondere Fähigkeiten mit Einschränkungen versehen werden, was die CP-Kosten reduziert. Hierbei sind alle Änderungen einzeln und für sich anzurechnen. Diverse spezielle Einschränkungen von Fähigkeiten werden Sie bereits in den Beschreibungen entdeckt haben.

*Beispiel: Eine 100-CP-Fähigkeit erhält eine +20%-Verbesserung, eine -20%-Reduktion und eine -50%-Reduktion. Die Endkosten betragen 48 CP ( $100 + 20\% = 120$ ,  $120 - 20\% = 96$ ,  $96 - 50\% = 48$ ).*

Der Spielleiter kann bestimmte Beschränkungen untersagen, wenn er sie für unbedeutend und mißbräuchlich hält, z.B. einen Mindestabstand zweier Nutzungen von 2 Stunden bei einer überhaupt nur eine Stunde am Tag verwendbaren Fähigkeit.

Mögliche Veränderungen sind im einzelnen:

### Veränderung der Aktivierungszeit

Fähigkeiten, die nicht immer aktiv sind, können eine veränderte Aktivierungszeit erhalten, die dann entsprechend einer konzentrierten Handlung entspricht. Eine Änderung der Konzentrationszeit auf 1 Sekunde bedeutet eine -5%-Reduktion. Jede weitere Verdoppelung bringt erneut eine Senkung von 5%, maximal aber von 50%.

### Mindestabstand zweier Nutzungen

Zwischen zwei Einsätzen der Fähigkeit muß jeweils eine Mindestzeitspanne verstreichen, in der sich die Fähigkeit sozusagen auflädt. Die Reduktion ermittelt sich wie folgt:

Zeitspanne	Kostenreduktion
1 h	- 50 %
30 min	- 35 %
10 min	- 25 %
1 min	- 15 %
10 sec	- 10 %
2 Runden	- 5 %

Als Nutzung gilt ein Einsatz einer Fähigkeit bis zu einer Unterbrechung und von maximal einer Stunde. Faustregel ist, daß eine Unterbrechung durch ein neues Ziel einer Fertigkeit oder eine neue Fertigkeitsprobe, die nicht nur wiederholte Aktion ist, signalisiert wird. Man stelle sich das ganze wie eine Batterie vor, die bei sofort genutzten Fertigkeiten (z.B. einer Angriffsform) nach jeder Benutzung aufgeladen werden muß; bei länger anhaltenden Fähigkeiten (Fliegen, Schutz) immer nur für eine Stunde Energie enthalten kann.

*Beispiel: Ein Wesen mit einem Gift-Stachel und 10 sec Ruhe-spanne könnte nur alle 5 Runden (= 10 sec) mit dem Gift angreifen, da jeder Angriff als getrennte Aktion gilt. Vier Klettern-Proben in vier Runden wären jedoch keine Unterbrechung einer Klettern-Aktion, da sie zu gleichartig sind. Gleiches gilt für eine kurze Landung bei einem Flug.*

### Maximale Anzahl Nutzungen je Tag

Die Fähigkeit kann an einem Tag von 24 Stunden nicht beliebig oft verwendet werden. Ein Einsatz definiert sich wie oben dargestellt bis zu einer Unterbrechung, maximal aber dauert er eine Stunde. Die Reduktionen ermitteln sich wie folgt:

Max. Anzahl Nutzungen	Kostenreduktion
10	- 10 %
7	- 15 %
5	- 20 %
4	- 35 %
3	- 50 %
2	- 70 %
1	- 90 %

# 3. Völker und Rassen

## Besondere Bedingungen der Nutzung

Die Fähigkeit funktioniert nur, wenn bestimmte Bedingungen erfüllt sind. Die genaue Bewertung legt der Spielleiter nach der Schwere der Einschränkung anhand der folgenden Beispiele fest.

*Beispiel: nur gegen Frauen (oder nur Männer): - 20%. Nur gegen Rothaarige -40%, nicht gegen Rothaarige -5%. Nur bei Tag (Nacht) - 20%, nur im Sonnenlicht -30%, nicht im Sonnenlicht -30%. Nur in Vollmondnächten -60%, nicht in Vollmondnächten -2%. Nur unter Streß (z.B. Kampf) - 10%, nicht unter Streß -20%. Nur unter Einfluß von ansonsten handlungsunfähig machenden Drogen -30%.*

## Aktivierungswurf

Wie gesagt, funktionieren Besondere Fähigkeiten normalerweise immer und ohne Unsicherheit. Wenn jedoch eine Kraft, welche ein- und ausschaltbar ist oder nicht laufend benutzt wird (z.B. Ultraschallsprechen, Sonar) mit der folgenden Beschränkung versehen wird, ändert sich die Sachlage: Es ist vor jedem Einsatz mit 1W100 + Aktivierungswert zu würfeln und wenigstens 100 zu erreichen, damit die Kraft funktioniert. Andernfalls ist erst in der nächsten Runde wieder ein Versuch erlaubt, wobei der Aktivierungswert kumulativ um 5 absinkt und jeweils 1 AK verbraucht wird. Der Aktivierungswert erholt sich erst wieder, wenn ein Versuch Erfolg hatte oder nach Verstreichen von wenigstens einer Stunde ohne Versuche, die Fähigkeit zu aktivieren. Die Reduktionen sind im einzelnen:

Aktivierungswert	CP-Reduktion
75	- 10 %
50	- 25 %
25	- 50 %
10	- 75 %

Ist eine Aktivierung gelungen, funktioniert die Fähigkeit einwandfrei, bis die Benutzung unterbrochen wurde.

## Heilungsfähigkeiten

Regenerationsfähigkeiten und Wiederbelebung können mit besonderen Einschränkungen versehen werden: Kann durch eine bestimmte Schadensform, meist eine, gegen die eine Verwundbarkeit besteht, verursachter Schaden nicht regeneriert werden, ist dies eine Einschränkung folgender Höhe:

Einstufung der Schadensform	Kostenreduktion
häufig	- 33,33 % (1 / 3)
normal	- 15 %
selten	- 5 %
sehr selten	- 2 %

Ein Sonderfall ist es, wenn die Regeneration / Wiederbelebung nur solange nicht wirkt, wie sich eine Substanz noch im Körper befindet (steckende Kugeln, Gifte, Krankheiten usw.). Die obigen Reduktionen sind zu halbieren, es sei denn, die Substanz wäre besonders schwierig zu entfernen (z.B. Radioaktivität). In letzterem Fall wirkt die volle Kostenreduktion.

## Schutzfähigkeiten

Natürliche Rüstungen, Immunitäten gegen Schaden, Angriffsreflexion, Verteidigungs-WM und Reflektorschutz können mit speziellen Beschränkungen versehen werden:

### a) Beschränkung auf bestimmte Trefferzonen

Bei diesem System ist nicht der gesamte Körper, sondern nur die im folgenden festgelegten Teile geschützt. Hierbei können ein oder mehrere Zonen ausgewählt werden. Die Kosten sind in Bruchteilen der Gesamtkosten angegeben, wobei bei Wahl mehrerer Zonen eine Addition erfolgt. Beachten Sie, daß es schnell teurer ist als 100% der Kosten...

Trefferzone	Multiplikator
Torso	x 0,5
alle Arme oder Beine (einschl. Hände bzw. Füße)	x 0,25
alle Hände oder Füße	x 0,1
Kopf (einschl. Gesicht, Sinnesorgane, falls nicht ausdrücklich in Beschreibung ausgenommen)	x 0,3
Lebenswichtige Organe	x 0,1

*Beispiel: Ein Charakter hat natürliche Rüstung, die nur den Torso und die Arme bedeckt. Er zahlt 8 CP je Stufe (normalerweise 12 CP / Stufe, Multiplikator 0,5 für Torso + 0,25 für Arme = 0,75).*

### b) Nur gegen bestimmte Angriffsformen

Diese Beschränkung ist für manche Schutzformen (Reflektorschutz, Immunität) bereits einkalkuliert. Alle anderen können entsprechend der unter Immunität genannten Kategorien Einschränkungen wählen, und zwar entweder als Schutz nur gegen die gewählte Form oder als Schutz gegen alles außer der gewählten Form.

#### Schutz nur gegen bestimmte Formen:

Auch hier wird ein Multiplikator wie oben erläutert verrechnet.

Einstufung der Schadensform	Multiplikator
häufig	x 0,5
normal	x 0,3
selten	x 0,1
sehr selten	x 0,05

#### Schutz gegen alles außer bestimmten Formen:

Dies führt zu einer Kostenreduktion ähnlich wie bei bestimmten Nutzungsbedingungen (s.o.). In diesem Fall ist es sehr wahrscheinlich, daß die Rasse gegen die ausgeschlossene Form allergisch oder verwundbar ist!

Einstufung der Schadensform	Multiplikator
häufig	- 33,3 % (1 / 3)
normal	- 15 %
selten	- 5 %
sehr selten	- 2 %

*Beispiel: Natürliche Rüstung, die nur gegen stumpfe Angriffe gilt (=häufig) kostet 6 CP je Stufe (12 x 0,5). Natürliche Rüstung, die*

# 3. Völker und Rassen

gegen alles außer spitzen/ scharfen Angriffen gilt (= häufig) kostet 8 CP je Stufe (12 abzüglich 33,3 %).

## Zusatzregel: Discount

Oftmals werden Fremdrassen vergleichsweise teuer sein, so daß sie sich als Spielercharaktere von selbst verbieten. Manche Gruppen finden dies in Ordnung, da die entsprechende Rasse - wenn sie schon soviel CP kostet - auch entsprechend stark sein dürfte. Andere sind der Auffassung, daß das Aufwenden großer CP-Beträge für eine Rasse für sich einen Nachteil darstellt, da die Wahlfreiheit des Spielers eingeschränkt wird: Wer 80% seiner CP für Rassenzugehörigkeit aufwendet, hat kaum noch Möglichkeiten der flexiblen Charaktergestaltung, und dies trägt das Risiko mit sich, daß zwei Angehörige teurer Rassen sehr ähnlich sein werden.

Eine Zusatzregel kann eingeführt werden, um dies zu ändern: Der Discount. Hierbei wird der CP-Kostenbetrag einer Rasse um einen gewissen Prozentsatz verringert, je nachdem, wieviel Prozent der zur Charaktererschaffung zur Verfügung stehenden Punkte er ausmacht. Diese Reduktion beträgt

$((100 \times \text{Rassenkosten} / \text{CP-Summe}) - 25) / 2 \%$ .

Eine Reduktion kann nie kleiner sein als 0%, und nie größer als 50 %.

Beispiel: Es kostet 400 CP, ein Gloop zu sein. In einer 500-CP-Kampagne würden die Kosten der Gloops auf 290 CP reduziert ( $100 \times 400 / 500 - 25 = 55, / 2 = 27,5\% \times 400 = 110 \text{ CP}$ ,  $400 - 110 = 290 \text{ CP}$ ).

Die Regel kommt nicht bei allen Spielern gut an, und sie wird dazu führen, daß mehr fremdrassige Charaktere erschaffen werden. Ist dies in Ihrem Sinne, spielen Sie entsprechend.

## 3.7 Menschen in Kostümen oder echte Fremdrassen ?

Ein wichtiger Punkt ist hinsichtlich der rollenspielerischen Darstellung anderer Völker klarzustellen: Im Normalfall werden die Fremdrassen nicht einfach nur Menschen mit spitzen Ohren und grüner Haut sein. Vielmehr handelt es sich um fremde Wesen, mit einer eigenen Ethik, eigenen Vorstellungen von Glück und Unglück, Gut und Böse, eigenen Redewendungen und Verhaltensweisen.

Es kann eine interessante rollenspielerische Herausforderung sein, eine Fremd rasse darzustellen, aber man sollte die Fremdartigkeit in jedem Fall betonen. Wer einen Elfen spielt, und der einzige Unterschied zu einem Menschen sind die spitzen Ohren, der stellt keinen Elfen dar, sondern einen verkleideten Menschen. Wer aber die Einstellung von Elfen zu Natur und Magie, ihre Neigung zum Schönen usw. darstellt und sie ab und an mit Verwunderung auf menschliches Verhalten reagieren läßt, der trifft den Sinn des Rollenspiels.

Wählen Sie Fremdrassen nicht mit dem Blick auf besondere Fähigkeiten, sondern mit der Frage, ob Sie einen solchen Charakter darstellen können. Und vergessen Sie nie, je fremdartiger, desto schwieriger ist die Darstellung, und desto schwieriger wird es auch für den Charakter, mit anderen zu reden, zusammenzuarbeiten usw.

Im übrigen können zur Abrundung eines fremdrassigen Charakters sehr gut Phobien, Schwüre oder ähnliches benutzt werden.

## 3.8 Ergänzungen

### 3.8.1 Sehr hohe Stärke und Nahkampfschäden

Die Omnirole-Schadenstabellen funktionieren nicht für beliebige Stärkewerte. Vielmehr ist es so, daß außergewöhnliche Stärke in den meisten Fällen eine relativ geringe Wirkung haben wird, da es einfach nicht möglich ist, z.B. unendlich stark zuzuschlagen. Das Verfahren ist einfach:

Bis zu einem Stärkewert von 100 werden die normalen Methoden zur Schadensermittlung bestimmt. Anschließend wird die effektive Stärke durch 10 dividiert, d.h. jeweils 10 Stärkewerte über 100 entsprechen für Schadenszwecke nur einem Stärkewert.

### 3.8.2 Auswirkungen hoher Bewegungsweite

Alle Rassen mit einer Bewegungsweite von 10 und mehr oder von weniger als 3 haben veränderte Daten für das Manöver Gehen. Und zwar verändern sich die Bewegungstrecken wie folgt:

Bewegungsweite	Effekt
1 bis 2	halbe Strecken
3 bis 9	normale Strecken
10 bis 14	doppelte Strecken (= + 100 %)
15 bis 19	dreifache Strecken (= + 200 %)
je weiteren 5	+ 100%

Dies heißt konkret, daß man z.B. mit BW 10 gehend zwei und schnell gehend vier Meter zurücklegen kann usw. Hohe Belastungen verringern die Bewegungsweite bei Bereichen ab 10 nicht mehr um absolute Beträge, sondern um Prozentsätze. Es gilt:

Belastungsstufe	BW
1	- 20%
2	- 40 %
3	- 60 %
4	- 80 %

Hierbei kann die BW niemals unter 8 bei Belastungsstufe 1, 7 bei Stufe 2 und 6 bei Stufe 3 sinken.

# 4. Fertigkeiten

## 4. Fertigkeiten

### 4.1 Allgemeines

Unter dem Begriff Fertigkeiten werden alle jene Kenntnisse eines Charakters zusammengefaßt, deren Ausübung nicht immer hundertprozentig sicher gelingt. Es kann sich z.B. um die Medizinkenntnisse eines Arztes, den Umgang mit einem Langschwert oder das Steuern eines Raumschiffes handeln. Da Omnirole keine speziellen Berufe kennt, werden auch Berufskennnisse durch die entsprechenden Fertigkeiten simuliert.

### 4.2 Fertiketsproben

#### 4.2.1 Grundsätzliches

Beim Einsatz von Fertigkeiten ist der Erfolg keinesfalls sicher. Vielmehr ist üblicherweise eine Probe auszuführen, um die Ergebnisse festzustellen. Die Berechnung des Fertigkeitwertes für die Probe lautet wie folgt:

(Summe Eigenschaftswerte) x 1,5 + Fertigkeitsstufe x 5.

Die Eigenschaftswerte, welche für die Fertigkeit relevant sind, können den Fertigkeitsbeschreibungen entnommen werden. Hierbei ist zu beachten, daß das obige Verfahren nur gilt, wenn zwei Eigenschaften angegeben sind. Ist nur eine Eigenschaft angegeben, wird entsprechend das dreifache dieser Eigenschaft verwendet und bei drei Eigenschaften deren einfache Summe.

Eigenschaftswerte über 30 werden bei der Berechnung der Fertigkeitsschritte als 30 gelesen. Hierdurch wird verhindert, daß Charaktere mit extremen Eigenschaftswerten Fertigkeiten praktisch im Schlaf lernen.

Die Fertigkeitsstufe ist die Stufe, auf welcher ein Charakter eine Fertigkeit beherrscht. Üblich ist die Schreibweise Fertigkeit, gefolgt von einem Bindestrich und der Stufe.

*Beispiel: Sam (ST 12, GE 14, IN 15) beherrscht Alchimie-8 (GE, IN), Bergbau-5 (GE, ST, IN) und Astronomie-8 (IN). Damit hat er folgende Fertigkeitsschritte: Alchimie + 84 (1,5 x [14 + 15] + 8 x 5), Bergbau + 66 (1,5 x 14 + 1,5 x 12 + 5 x 5) und Astronomie + 85 (3 x 15 + 8 x 5). Superhirn (IN 40) mit Astronomie-8 erreicht Fertigkeitsschritt + 130 (3 x 30 + 8 x 5), nicht etwa + 160 (3 x 40 + 8 x 5). Dennoch, immer noch ein netter Erfolgswert, nicht wahr?*

Die Effekte kritischer Fehler (Desaster) bei Fertiketsproben sind den Einzelbeschreibungen zu entnehmen. Sind dort keine angegeben, so entscheidet der Spielleiter. Die Auswirkungen sollten möglichst unangenehm gestaltet werden.

#### Geheime Fertiketsproben

Geheime Fertiketsproben führt der Spielleiter ohne Wissen des Charakters aus, d.h. dieser erfährt meist nur, daß eine Probe gewürfelt wurde, und manchmal nicht einmal dies.

WM auf Fertiketsproben

Viele Fertiketsproben werden noch durch WM modifiziert. Dies soll darstellen, daß eine bestimmte Probe durchaus einmal einfacher oder schwieriger sein kann als der Durchschnittsfall.

*Beispiel: Sam führt eine Probe: Astronomie mit WM-25 durch. Er hat effektiv nur Fertigkeitsschritt + 60 (85 - 25).*

#### 4.2.2 Fertiketsproben und Zeit

Der Einsatz der meisten Fertigkeiten erfordert eine gewisse Zeitspanne. Hierbei wird üblicherweise eine **Basiszeit** angegeben (durch den Spielleiter). Gelingt nun eine Fertiketsprobe, so wird (Würfelergebnis - 100) berechnet. Jeweils volle 10 Punkte können aufgewendet werden, um die Zeit um 10% zu reduzieren, wobei die Mindest-Restzeit aber 5% der

Basiszeit beträgt, bzw. falls eine andere Mindestzeit angegeben ist, gilt diese. Fehlschläge erfordern üblicherweise die volle Basiszeit, Desaster die Basiszeit x 1W3.

*Beispiel: Sam führt eine Alchimieprobe mit Basiszeit 1 Stunde aus. Er erreicht ein Ergebnis von 125. Damit kann er, wenn er nicht ein besonders hohes Ergebnis erzielen wollte, um z.B. besonders genau zu arbeiten, bis zu 20% (2 x 10%, da zweimal volle 10 Punkte über 100) von der Zeit abziehen, bräuhete also nur 50 Minuten. Hätte Sam 223 erreicht, wäre eine Senkung um 95 % denkbar gewesen (12 x volle 10 Punkte erlauben theoretisch eine Senkung um 120%, aber die Zeit darf bekanntlich nicht unter 5% absinken). Dies wären 3 Minuten.*

#### 4.2.3 Unfälle bei Fertiketsproben

Als gefährlich gekennzeichnete Fertiketsproben können bei Fehlschlägen Unfälle nach sich ziehen. Gefährlich sind vor allem Reparaturen unter Feldbedingungen, riskante Manöver mit Fahrzeugen aller Art und bestimmte Experimente. Die Unfallchance beträgt 100 - Würfelergebnis %. Ein kritischer Fehler ist immer ein Unfall mit verdoppelter Auswirkung. Unfallwirkungen können auf untenstehender Tabelle bestimmt werden:

Wurf mit W12	Resultat
1 - 3	oberflächlich
4 - 8	1 Stufen
9 - 11	2 Stufen
12	3 Stufen

Oberflächliche Schäden haben keine negativen Konsequenzen, bis auf z.B. ein paar Kratzer im Lack oder viel ungefährlchen Qualm im Labor. Noch einmal Glück gehabt, was ?

Andernfalls bedeutet eine Schadensstufe in etwa, daß soviel Schaden verursacht wird, wie eine erfolgreiche Reparatur wiederhergestellt hätte. Bei Fahrzeugproben entscheidet der Spielleiter; 3 Schadensstufen bedeuten in jedem Fall eine annähernde Zerstörung. Z.B. bei Taschendiebstahl bedeutet ein Unfall einfach eine Entdeckung des Versuchs.

**Hastige Proben** halbieren die Basiszeit, bedeuten aber WM-20 auf die Fertiketsprobe und machen diese in jedem Fall gefährlich. Die Unfallchance wird verdoppelt.

**Vorsichtige Proben** verdoppeln die Zeit, halbieren die Unfallgefahr und führen dazu, daß mit 1W10 statt mit 1W12 auf der Unfalltabelle gewürfelt wird.

*Beispiel: Sam braut in seinem Labor eine wundersame Mixtur. Das ist natürlich gefährlich, und es fällt ein Resultat von 85. Damit besteht eine Unfallgefahr von 15%, aber Sam wirft eine 16. Puuh. Der nächste Versuch, Sam ist vorsichtig geworden, scheitert ebenfalls mit einem Ergebnis von 66. Die Unfallchance von 34% wird zum Glück (vorsichtige Arbeitsweise) auf 17% halbiert, und eine geworfene 33 verhindert schlimmeres. Leider ist Sam nun gezwungen, schneller zu arbeiten (hastige Probe), da seine Zeit knapp wird. Dummerweise fällt eine 11, und das Endergebnis von -10 bedeutet ein Desaster. Damit kommt es sofort zu einem Unfall, und der Wurf ergibt eine 8: normalerweise eine Schadensstufe, aber verdoppelt auf zwei wegen des Desasters. Der Spielleiter entscheidet auf eine Explosion, die das Labor weitestgehend verwüstet und Sam sein Haar und 2W6 LK und AK kostet.*

#### 4.2.4 Fertiketsduelle

Ein Duell ist der vergleichende Einsatz von Fertigkeiten durch zwei oder mehr Charaktere. Jeder Charakter würfelt eine normale Fertiketsprobe; die Resultate der Proben werden miteinander verglichen. Sieger ist der Charakter mit dem höchsten Gesamtergebnis. Ein Beispiel für ein Fertiketsduell ist übrigens auch das Zusammenspiel von Angriff

# 4. Fertigkeiten

und Verteidigung im Kampf. Die Differenz der Ergebnisse bei einem Fertigkeitssduell heißt Erfolgsspanne.

*Beispiel: Die beiden Indianer Roter Adler und Biberschwanz führen ein Pferderennen durch. Roter Adler (Reiten + 88) erreicht 123, Biberschwanz (Reiten + 77) erreicht 120. Roter Adler kommt zuerst ins Ziel.*

## 4.2.5 Wiederholte Fertigungsproben

Mißlingt eine Fertigungsprobe, mag der Charakter einen neuen Versuch wünschen. Dies ist aber nicht immer möglich. Zunächst einmal können die allgemeinen zeitlichen Konditionen eine Rolle spielen. Wenn man zehn Sekunden hatte, um ein Schloß aufzubrechen ehe die Verfolger da sind, hatte man eben eine Chance, dann sind sie da.

Ähnlich sieht es bei Unfällen aus: Wenn man versuchte, ein Flugzeug heil zu landen, und scheiterte mit Unfall, ist der Crash passiert. Derartige Proben heißen daher auch **nicht wiederholbare Proben**.

Eine andere Kategorie sind Proben, die durchaus mehrmals ausgeführt werden können. Eine Tür aufbrechen, wenn niemand stört, kann beliebig oft versucht werden, solange nicht der Dietrich bricht. Grundsätzlich spielt nur die aufgewendete Zeit eine Rolle. Dennoch, rein logisch sollte auch hier anders verfahren werden: Ein Mißerfolg bedeutet für die meisten Menschen eine gewisse Frustration, zehn Mißerfolge nacheinander entsprechend mehr. Wer aber frustriert ist, oder unter Druck gesetzt wird, tendiert dazu, eher Fehler zu machen. Um dies zu reflektieren - und die Charaktere von endlosen Würfelorgien abzubringen - mag folgendes System für **repetitive Proben** benutzt werden: Es gilt auf jede folgende Probe ein kumulativer WM von -5, bis der Charakter wenigstens eine Zeitspanne verstreichen läßt, die dem zehnfachen der mit Proben zugebrachten Zeit entspricht und mindestens zehn Minuten betragen muß.

*Beispiel: Luthar Langfinger (Schlösser öffnen+88) versucht sich an einem Türschloß. Die Basiszeit beträgt 10 Sekunden, und er scheitert. Egal, auf ein neues. Der Fertigkeitswert beträgt noch 83, und wieder daneben. Aller guten Dinge sind drei (Fertigkeitswert 78), aber leider nicht heute: Fehlschlag. Nach der fünften mißglückten Probe (Fertigkeitswert + 68) brummt Luthar etwas von Freitag dem 13., und er entscheidet, es später noch einmal zu versuchen. Er hat  $5 \times 10 = 50$  Sekunden mit seinen Versuchen zugebracht. Damit er wieder mit vollem Wert von +88 das Schloß angehen kann, muß er wenigstens 10 Minuten warten ( $50 \text{ Sekunden} \times 10$  ergibt zwar 8 Minuten und 20 Sekunden, aber die Mindestzeit sind 10 Minuten).*

## 4.3 Universelle Fertigkeiten

Bestimmte Fertigkeiten sind als **universell** gekennzeichnet. Es handelt sich um Fertigkeiten, die in gewisser Weise Allgemeinwissen darstellen und von jedem Charakter halbwegs gut eingesetzt werden können. Im Einzelfall kann je nach Spielwelt und Hintergrund des Charakters (Spielleiterentscheidung) die Liste der universellen Fertigkeiten von der in den Beschreibungen angegebenen abweichen.

Beim Einsatz universeller Fertigkeiten wird die Fertigungsstufe als 0 gelesen, wenn ein Charakter die Fertigkeit nicht erlernt hat. Die Fertigungsprobe wird regulär mit W100 ausgeführt.

*Beispiel: Sam hat nie Geländelaufen erlernt, aber er gerät in eine Situation, wo er diese Fertigkeit einsetzen muß. Laut Beschreibung ist GE für diese Fertigkeit maßgebend. Sam hat GE 14. Sein Fertigkeitswert beträgt + 42 ( $3 \times 14$ ).*

## 4.4 Improvisierte Fertigkeiten

### 4.4.1 Grundsätzliches

Praktisch jede Fertigkeit, von einigen besonders gekennzeichneten Ausnahmen abgesehen, die in jedem Fall eine

Ausbildung erfordern, kann von jedem Charakter in irgendeiner Form eingesetzt werden. Dieses Verfahren heißt **Improvisation**, wobei die Erfolgsaussichten zwar nicht hoch, aber immerhin größer als Null sind. Es wird mit W100(-) gewürfelt und dazu wie üblich der Fertigkeitswert addiert.

*Beispiel: Sam versucht ein akrobatisches Manöver, aber ihm fehlt diese Fertigkeit. Er hat GE 14 und RE 13. Damit beträgt der Fertigkeitswert + 41 ( $1,5 \times [14 + 13]$ ), aber es ist ein W100(-) zu werfen. Würfelt Sam also eine 6 und 4 (normalerweise 64), ist dies hier nur eine 46 !*

### 4.4.2 Improvisation durch andere Fertigkeiten

Es ist möglich, Fertigkeiten durch andere zu improvisieren. Es ist im Einzelfall den Fertigungsbeschreibungen zu entnehmen, welche Fertigkeit durch eine andere bedingt ersetzt werden kann. Es wird mit W100(-) gewürfelt und dazu der Fertigkeitswert addiert. Die anzurechnende Fertigungsstufe ergibt sich durch Division durch den in der Fertigungsliste in Klammern angegebenen Wert. Hierbei ist mathematisch zu runden, d.h. ab 0,5 wird aufgerundet.

*Beispiel: Sam (Bergbau-5, Wert +66) versucht eine Geologie-Probe (Bergbau / 5). Er hat eine effektive Fertigungsstufe von 1 ( $5 / 5$ ) und erreicht einen Fertigkeitswert von + 50 ( $3 \times 15$ , d.h.  $3 \times 15$ , + 1  $\times 5$ ). Allerdings ist wieder nur mit W100(-) zu würfeln...*

## 4.5 Konzentration auf Fertigkeiten (Zusatzregel)

Es ist gestattet, sich beim Erlernen einer Fertigkeit auf eine Untergruppe derselben zu konzentrieren. Der Spielleiter entscheidet im Einzelfall. Es sind hierbei zwei Arten der Konzentration denkbar:

### a) Konzentration auf eine Untergruppe (z.B. leichte Revolver oder organische Chemie)

Auf alle Proben im Konzentrationsgebiet gilt WM + 10, auf alle außerhalb WM-5.

*Beispiel: Sam beherrscht Revolver+80. Er konzentriert sich auf leichte Revolver und erreicht damit leichte Revolver +90, mit anderen Revolvern aber nur noch +75.*

### b) Konzentration auf spezielles Gebiet (z.B. speziellen Waffen- oder Fahrzeugtyp wie S&W .22-Revolver oder VW Golf oder z.B. auf Benzolchemie)

Auf alle Proben im speziellen Gebiet gilt WM+20. Im dazugehörigen Konzentrationsgebiet (s.a) wird ohne WM gewürfelt, und außerhalb dieses Gebietes mit WM-10.

*Beispiel: Sam spezialisiert sich auf den S&W.22-Revolver. Damit erreicht er mit dieser Waffe einen Wert von +100, mit anderen leichten Revolvern (z.B. von Colt oder aus europäischer Fabrikation) + 80 und mit allen anderen Revolvern (z.B. 45er) einen Wert von +70.*

Es ist nur eine Konzentration je Fertigkeit erlaubt.

### Vertrautheit (optional)

Viele Fertigkeiten lehren den Umgang mit Gerätschaften wie z.B. Fahrzeugen. Hier existiert eine weite Typpalette, so daß man keinesfalls von Anfang an auf alle Besonderheiten vorbereitet sein kann. Daher hat der Spielleiter das Recht, bei exotischeren / selteneren Geräten negative WM von - 5 bis - 20 auf alle Proben zu verhängen, bis eine gewisse Einarbeitungszeit von wenigstens 48 / Fertigungsstufe Stunden verstrichen ist.

# 4. Fertigkeiten

*Beispiel: Sam kennt sich mit westeuropäischen LKW gut aus (Wert + 80, Fertigkeitsstufe 8). Als er jedoch einen russischen Truck zu fahren hat (übrigens kann er kein Kyrillisch lesen), erhält er WM-15 auf alle Proben. Nach 6 Fahrstunden (48 / 8) weiß er aber, wo die Bedienungselemente sitzen und wie sich der Wagen verhält, so daß der WM annulliert wird und er künftig nie mehr Probleme mit diesem Wagentyp haben wird.*

## 4.6 Beschreibung der Fertigkeiten

Der folgende Abschnitt stellt die wichtigsten bei Omnirole anzutreffenden Fertigkeiten vor und schildert kurz ihren Einsatz. Hierbei erhebt die Liste jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit; je nach Spielwelt und persönlichem Bedarf lassen sich leicht noch zahlreiche weitere Fertigkeiten definieren. Es sollte nur darauf geachtet werden, daß es sich auch um wirklich neue Kenntnisse handelt, und nicht um solche, die man einfach als Untergruppe einer bestehenden Fertigkeit definieren könnte. Seien Sie kreativ!

Angegeben sind jeweils die für die Fertigkeit einzusetzenden Attributswerte. Eine Angabe "[spez]" besagt, daß die Fertigkeit auf einen Unterbereich spezialisiert werden muß. Dies ist nicht mit den oben beschriebenen, freiwilligen Konzentrationen gleichzusetzen. Bei einer **Spezialisierung** ist eine der angegebenen Untergruppen auszuwählen. Proben in Bereichen außerhalb der Untergruppe werden mit halber Fertigkeitsstufe ausgeführt. Entsprechend werden beim Erlernen mehr als einer Spezialisierung die Kosten reduziert.

*Beispiel: Dr. Jones ist Ingenieur-8 mit der Spezialisierung Verbrennungsmotoren. Sie hat also automatisch Ingenieur-4 mit z.B. Elektromotoren oder Computern. Das ganze kostet sie  $4 \times 16 / 2 = 32$  CP. Will sie nun Ingenieur-8 (Elektromotoren) erwerben, kostet dies nicht weitere 32 CP, sondern nur 14 CP ( $32 - 4 \times 9 / 2 = 14$ ).*

Desweiteren findet sich häufig die Angabe "TS". Dies heißt soviel wie Technikstufe und bedeutet, daß beim Erlernen der Fertigkeit festgehalten werden muß, auf welcher Technikstufe dies getan wurde. Für den Einsatz auf abweichenden Technikstufen siehe Kapitel Verschiedene Regeln.

Ist eine Bedingung angegeben, so muß diese Fertigkeit wenigstens auf derselben Stufe beherrscht werden oder Stufe 10 erreichen, was immer weniger ergibt.

*Beispiel: Voraussetzung für das Erlernen der Fertigkeit Genetik sind Kenntnisse in Biochemie. Professor Stevenson (Biochemie-11) kann Genetik auf beliebigem Wert erlernen, seine Assistentin Dr. Fawcett (Biochemie-9) maximal auf Stufe 9.*

Abschließend möchte ich noch bemerken, daß beim Erlernen von Fertigkeiten der Spielleiter das letzte Wort hat. Üblicherweise sind nur Fertigkeiten der gewählten Technikstufe zulässig (also keine Ritter mit Fertigkeit Raumpilot ...). Eine gute Begründung sollte aber das Herz des Spielleiters erweichen können, zumal, wenn dieser bei ungewöhnlichen (ein je nach Spielwelt unterschiedlicher Begriff, z.B. wäre in einer Wüstenkampagne Schwimmen wohl eher ungewöhnlich...) Fertigkeiten die Lernkosten anhebt. Diese finden sich übrigens in der Fertigkeitstabelle.

### Abrichten (GE, IN)

Die Ausbildung von Tieren aller Art zum Zwecke der Jagd, des Geldverdienens und der Unterhaltung. Die Fertigkeit ist vor allem im Zusammenhang mit Hunden, Falken und Kleintieren interessant. Sie umfaßt das Beibringen von Tricks, Erkennen von Befehlen und des Besitzers und vieles mehr und erhöht so den Wert eines Tieres. Ausbildungszeiten betragen oft Monate oder Jahre und erfordern mehrfache Proben, mit WM je nach Intelligenz des Tiers, dessen Behandlung und aufgewendeter Zeit sowie Komplexität der Befehle. Die Ausbildung von Pferden zum Reittier wird durch die Fertigkeit Zureiten, nicht Abrichten, abgedeckt.

### Akrobatik (GE, RE)

Der Charakter hat sich trainiert in akrobatischen Bewegungen aller Art, Saltos, Sprüngen, Rädern usw., was in vielen Situationen nützlich sein kann und auch Geld einbringen mag. Im Kampf ist es gestattet, einmal je Runde vor einem Ausweichwurf eine akrobatische Verteidigung anzusetzen. Diese führt zu einem Fertigkeitswurf: Akrobatik; ein Erfolg bringt WM+5 auf den Ausweichwurf. Dieser WM kann gesteigert werden, indem negative WM auf den Akrobatikwurf in Kauf genommen werden - jeder negative WM bedeutet einen positiven WM beim Ausweichen, da komplexere Bewegungsmuster ausgeführt wurden. Ein Fehler bei einer derartigen Akrobatikprobe bedeutet entsprechende negative WM; außerdem ist die Probe gefährlich: Ein Unfall bedeutet einen Sturz, ebenso wie ein Desaster.

Akrobatik kann auch im Kampf für 2 AP benutzt werden, um bis zu 4 Meter zurückzulegen oder die Position beliebig zu ändern. Angriffe auf diesen Charakter erhalten dann WM - 10. Auch hier gilt, daß negative WM in Kauf genommen werden dürfen, die dann die Wirkung verbessern. Fehler bedeuten lediglich keine WM.

Auf alle Akrobatikproben gilt ein WM von -10 x Belastungsstufe. Alle WM durch Rüstungen werden verdoppelt.

### Alchimie (IN, GE)

Die Wissenschaft von magischen Transmutationen bzw. in magielosen Welten der Vorläufer der Chemie. Der Zusammenhang Magie - Alchimie ist dem Kapitel Magie zu entnehmen. Ansonsten möglich sind Identifikation von Substanzen, Gewinnen einfacher Verbindungen usw. Ein Laboratorium ist notwendig.

### Anthropologie (IN)

Die Wissenschaft vom Menschen und seiner Kultur (kann auch auf andere Rassen spezialisiert sein, hätte dann aber wahrscheinlich einen anderen Namen). Die Fertigkeit kann helfen, das allgemeine Verhalten von menschlichen Gruppen einzuschätzen, sei es bei einem primitiven Ritual oder beim Einkaufen vor Weihnachten.

### Anwerben (IN, CH) [Psychologie/4]

Kenntnisse im fachmännischen Rekrutieren von Personen. Wie entwirft man eine Stellenanzeige und erreicht, daß sich die richtigen Leute für den Job melden? Wie trifft man die Vorauswahl? Führung eines Bewerbungsgesprächs, Testen der Bewerber, alle diese Aspekte werden abgedeckt. Auch hilfreich, wenn man selbst sich irgendwo bewirbt.

### Archäologie[TS] (IN, GE) [Geschichte / 4]

Wissenschaftliche Kenntnisse bezogen auf alte Kulturen. Ein Archäologe kennt sich aus mit der fachgerechten Durchführung von Ausgrabungen, der Identifikation von gefundenen Dingen, der Rekonstruktion anhand von Überresten usw. Auch kann er allgemeine Fragen über alte Sprachen und Kulturen, Texte usw. beantworten.

### Architektur[TS] (IN)

Der Charakter hat Kenntnisse hinsichtlich der Konstruktion von Gebäuden aller Art. Er kann die Funktion von Gebäuden erkennen, auch wenn es sich um Ruinen handelt, nach geheimen Türen, Gängen oder Räumen suchen, Schwachstellen entdecken usw. Auch architektonische Fallen aller Art fallen ihm eher auf. Der Entwurf eines Gebäudes ist meist eine langwierige Arbeit, kann aber ein gutes Honorar einbringen. Bauwerke sehr fremder oder außerirdischer Kulturen führen zu negativen WM auf alle Proben.

### Artillerist[TS] (IN, GE)

Eine militärische Ausbildung als Vorgesetzter Beobachter bei der Artillerie. Der Charakter kann Unterstützungsfeuer und -bombardements aus der Luft, von See, schweren Landgeschützen oder dem Weltraum so dirigieren, daß es

# 4. Fertigkeiten

effektiv eingesetzt wird und nicht die eigenen Reihen trifft. Eine Funkverbindung zum Geschütz ist notwendige Bedingung. Näheres in entsprechenden Regelbereichen von Weltbüchern.

## **Astrogation [TS] (IN)**

Die Fertigkeit der interstellaren Navigation. Je nach Spielwelt kann die Fertigkeit spezialisierungspflichtig sein, z.B. auf bestimmte Antriebstypen. Auch ist ihr Lernfaktor hiervon abhängig.

## **Astrologie (IN, CH)**

Der Charakter kann aus den Sternen die Zukunft der Welt und der Menschen ableiten, oder zumindest so tun als ob. In vielen Gesellschaften eine gute Möglichkeit, zu Geld und Einfluß zu gelangen. Enthält einfache astronomische Kenntnisse.

## **Astronomie [TS] (IN) [Physik/3, Astrologie/5]**

Die Wissenschaft von Sternen, Planeten usw. Der Charakter ist mit den wichtigsten Theorien vertraut und kann die gebräuchlichen Instrumente seiner Epoche einsetzen. Er ist in der Lage, Fragen zu Sonnensystemen, Schwarzen Löchern, Dunkelwolken usw. zu beantworten.

## **Ausweichen (GE, RE) universell**

Die Steigerung der Ausweichchancen im Kampf, wie sie im entsprechenden Kapitel geschildert werden.

## **Balancieren (GE, RE)**

Der Charakter ist darin geübt, auf schmalen oder anderweitig schwierigen Pfaden zu gehen. Dabei kann es sich z.B. um abschüssige Dächer, glatte Bergpfade oder auch ein Seil im Zirkus handeln. Sehr wichtig für Diebe aller Art. Üblicherweise würfele man eine Probe je Runde, mit einem Standardtempo von 0,5m je Runde. Eine Neigung von 30 Grad sowie Breite von 30 cm gilt als normal, jeweils weitere 5 Grad oder - 5 cm bringen WM-10 auf die Proben. Jeweils eine Steigerung um 0,5m Tempo bedeutet einen WM von -20 auf die Erfolgsproben. Glitschiges Terrain bedeutet WM-40, nasses WM-20. Es gilt allgemein ein WM von - 5 x Belastungsstufe.

## **Bardenmusik**

Die Ausbildung zum Barden. Voraussetzung zum sinnvollen Einsatz bardischer Zaubersprüche. Näheres im Abschnitt Magie.

## **Bauchredner (IN, CH)**

Der Charakter beherrscht das Bauchreden, d.h. er kann seine Stimme scheinbar von einem anderen Ort in kurzer Distanz erklingen lassen und natürlich diese verändern. Sehr hilfreich (d.h. WM + 30 und mehr) ist eine Puppe oder ein anderes Ablenkungsmittel.

## **Befreiung (GE, IN)**

Die Fähigkeit, sich von Fesseln aller Art zu befreien, einschließlich Handschellen. Houdini war wohl darin ein wahrer Meister (oder ein geschickter Illusionist). WM werden je nach Qualität der Fesselung und Sorgfalt bei der Anlegung vergeben.

## **Bereden (CH, AU) [Redekunst / 4]**

Das Belabern einer Person, im Sinne des Charakters zu handeln. Normalerweise wird ein Duell Bereden gegen Intelligenz ausgeführt. Bei Erfolg unterschreibt der Beredete den Versicherungsvertrag, nimmt den Staubsauger, läßt den Charakter gehen usw. Es handelt sich nicht um argumentatives Überzeugen, sondern um pures Überschütten mit Worten. Das ganze dauert maximal einige Minuten, und die Wirkung hält nie lange an. Wirkt auch auf Menschenmengen.

## **Bergbau[TS] (IN, GE, ST) [Geologie / 4]**

Kenntnisse von der Ausbeutung von Bodenschätzen im Über- und Untertagebergbau. Umfaßt das Anlegen stabiler Stollen und Schächte, die Entwässerung, Beurteilung der Ertragsaussichten einer Mine und den fachgerechten Abbau.

## **Bildhauerei (GE, IN)**

Eine künstlerische Fertigkeit: Das Herstellen von bildender Kunst aller Art in Form von Statuen und anderen räumlichen Objekten. Der Stil ist Sache des Charakters.

## **Biochemie[TS] (IN) Bed.: Chemie [Chemie / 6]**

Die Wissenschaft von den Reaktionen, welche im Körper ablaufen. Biologie für Fortgeschrittene, wirklich interessant nur in technisch weiter entwickelten Gesellschaften.

## **Bogen zu Pferd \_ Bed.: Reiten, Bögen**

Die Fertigkeit, einen Bogen zu Pferd einzusetzen. Näheres im Abschnitt über Reiterkämpfe.

## **Bootssteuerer[TS] (GE, IN)**

Der Charakter kann Boote aller Art bedienen. WM je nach Vertrautheit mit dem Boot, Wetterbedingungen usw.

## **Buchführung/Rechnungswesen (IN) [Wirtschaft / 4, Mathematik / 4]**

Kenntnisse der korrekten Buchführung der Epoche und Kultur des Charakters. Hilfreich beim Prüfen von Handelsbüchern und Bilanzen, beim Manipulieren derselben und beim Beurteilen eines Unternehmens anhand dieser Informationen.

## **Chemie[TS] (IN, GE)**

Allgemeine wissenschaftliche Chemie, die normalerweise ein Laboratorium erfordert. Ermöglicht die Herstellung und Identifikation von Substanzen aller Art.

## **Chirurgie[TS] (IN, GE) Bed.: Medizin [Medizin/4]**

Durchführung fortgeschrittener Medizin in Form von Operationen aller Art an Patienten. Amputationen, Betreuung Schwerstverletzter, Organverpflanzungen, Schönheitsoperationen - vieles ist möglich. Ein gut ausgestatteter Operationsaal ist üblicherweise notwendige Bedingung.

## **Design[TS] (IN)**

Das Entwerfen von Gebrauchsgegenständen aller Art, die sich auch einsetzen und verkaufen lassen. Umfaßt auch die Durchführung gelungener Werbekampagnen, Kenntnisse der Ästhetik einer Kultur usw.

## **Dichten (IN, CH)**

Eine kreative Fertigkeit: Das Schaffen von Gedichten aller Art, wobei der gewählte Stil dem Charakter überlassen bleibt.

## **Didaktik[TS] (IN, CH)**

Der Charakter ist Lehrer, d.h. ihm wurde beigebracht, wie man anderen Leuten Kenntnisse aller Art vermittelt. Er kann Kurse durchführen, Lehrbücher verfassen oder z.B., wenn er militärische Erfahrung hat, Rekruten ausbilden.

## **Diebstahl (GE, RE)**

Die Fertigkeit des Taschendiebstahls. Der Charakter kann von anderen getragene Objekte stehlen, ohne daß diese es bemerken, oder auch bei jemandem ein Objekt plazieren. WM werden meist durch Größe und Ort des zu stehlenden Objektes, Aufmerksamkeit des Opfers und allgemeine Umstände festgelegt. Ein Wurf mit einem negativen WM von 5 x Intelligenz des Opfers kann bei aufmerksamem Opfer nie falsch sein; ein Mißerfolg bedeutet mitunter (bei gelungener Probe: Intelligenz des Opfers), ein Desaster immer eine



# 4. Fertigkeiten

Entdeckung des Diebes. Übrigens kann Intelligenz bei allen diesen Proben durch Diebstahlfertigkeit ersetzt werden (es ist nicht einfach, einen Dieb zu bestehen - er kennt die Tricks); Diebstahlproben sind immer gefährlich.

## Diskutieren (IN, CH)

Der Charakter kann andere mit Hilfe von Argumenten von seiner Sache überzeugen. Natürlich müssen sich solche erst einmal finden lassen, und sind eher Sache des Spielers (Hier geht Rollenspiel vor Würfelwurf.). Vorteil der Fertigkeit ist, daß die Wirkung länger anhält und nicht auf Tricks basiert.

## Elektronik [TS] (IN, GE) [Ingenieur / 4]

Die Fertigkeit von Bedienung und Reparatur von elektronischen Geräten aller Art, wie sie das Rückgrat aller technischen Zivilisationen bilden. Umfaßt auch das Entwerfen neuartiger Geräte.

## Erinnerung (IN)

Der Charakter hat sein Gedächtnis systematisch trainiert. Wann immer er versucht, sich an etwas zu erinnern, kann er eine Probe auf diese Fertigkeit würfeln. Die Erfolgsaussichten werden je nach verstrichener Zeitspanne, Umfang der Informationen und den Umständen festgelegt, wobei die Fertigkeit kein fotografisches Gedächtnis darstellt. Die Chancen sind am besten, wenn der Charakter sich gezielt etwas einzuprägen versucht hat und er sich jetzt in einem ruhigen Moment ohne Störungen zu erinnern bemüht.

## Etikette[spez] (IN, CH)

Die Fertigkeit, sich korrekt in einer ausgewählten Gesellschaft zu bewegen, ohne unangenehm aufzufallen. Es kann sich um den Hof, das Militär oder z.B. auch eine Subkultur wie Punks oder die Unterwelt handeln.

Spezialisierung: auf eine Kultur oder Subkultur

## Exo-Biologie [TS] (IN) [Tierkunde, Pflanzenkunde / 4]

Die Wissenschaft vom Leben auf fremden Planeten, einschließlich solchen mit fremden Atmosphären wie Chlor, Methan oder Ammoniak.

## Fahrzeug[spez][TS] (GE, IN)

Der Charakter kann einen bestimmten Fahrzeugtyp steuern und betreuen.

Spezialisierungen je nach Hintergrundwelt, Beispiele sind: Pferdewagen, Pkw, LKW, Rennwagen, Gleiter, Lastengleiter, Fluggürtel, Propellerflugzeug (aufgeteilt ein- oder mehrmotorig), Hubschrauber (leicht oder schwer), Jets (je nach Größe), Kettenfahrzeuge, Streitwagen.

## Fallentechnik[TS] (IN, GE) [Schlösser öffnen / 6]

Kenntnisse im Stellen von Fallen aller Art, um darin Menschen oder Tiere zu fangen. Es kann sich dabei um Schlingen, ausgehobene Gruben, Speerfallen, versteckte Armbrüste usw. handeln. Ein Erfolgswurf wird beim Aufbau der Falle und beim Einsatz ausgeführt. Ein Fehler beim ersten Wurf bedeutet eine leicht zu entdeckende Falle (s.u.), ein Fehler beim zweiten Wurf eine nicht funktionierende.

Die Fertigkeit ermöglicht darüberhinaus das Entdecken von Fallen sowohl durch gezieltes Suchen an Objekten als auch in größeren Bereichen, zuzüglich der Entschärfung von Fallen, wobei ein Desaster zum Auslösen der Falle führt. Mindestergebnis zum Entdecken einer Falle sollte das Ergebnis des Fallenkonstruktors (s.o.), modifiziert nach Spielerentscheidung, sein.

## Fallschirmspringen[TS] (IN, GE)

Erfahrung in den verschiedenen Formen des Fallschirmspringens. Wann zieht man die Reißleine, wie landet man und wie steuert man. Fehler können alles bedeuten von einer

leichten Abdrift über eine Landung im Baum bis hin zu einem Absturz - letzteres vor allem bei einem Desaster.

## Fälschung [TS] (IN, GE)

Erfahrung im Fälschen von Dokumenten aller Art, d.h. Verträgen, Ausweisen, Führerscheinen usw. Meist eine langwierige Arbeit, die spezielle Materialien und Hilfsmittel benötigt. Umfaßt auch Unterschriftenfälschungen. Nicht vergessen sollte man, daß Kontrollen je nach Ort und Präsentation des Charakters unterschiedlich scharf sein werden, ein ausreichend geschicktes Verhalten mitunter gar ganz Kontrollen zu vermeiden hilft. Gleiches gilt für das große Vertrauen gegenüber scheinbar offiziellen Dokumenten, auch wenn die echte Version ganz anders aussehen sollte. Kontrollen werden üblicherweise Duelle Fälschung gegen Intelligenz oder eine passende Fertigkeit sein, mit WM je nach Gründlichkeit.

## Fischerei[TS] (GE, IN)

Der Charakter kennt sich mit dem Fischfang in allen wichtigen Formen seiner Kultur aus. Beispiele sind Angeln, Netz, Reusen, Bootbetrieb oder gar Fischspeere. Kann dazu benutzt werden, sich und andere zu ernähren, und auch Fische zuzubereiten bzw. auf Verzehrbarekeit zu untersuchen.

## Fotografie[TS] (IN, GE)

Der Charakter kann Fotoapparate und Filmkameras aller Art professionell bedienen und ansprechende, verwertbare Resultate erzielen. Umfaßt das Entwickeln von Fotos und Schneiden von Filmen. Entsprechende Ausrüstung ist notwendig. Ein Desaster beim Entwickeln zerstört den Film; ein Desaster beim Fotografieren liefert unbrauchbare Bilder, z.B. überbelichtet, mit dem Daumen vor der Linse usw.

## Führung (CH, IN)

Erfahrung in militärischen Führungsaufgaben, d.h. der Charakter kann kleine bis mittlere Gruppen von Untergebenen kommandieren und dazu bringen, daß sie gehorchen. Hilfreich auch in der Wirtschaft, Politik usw.

## Geländekunde (IN)

Der Charakter hat einen Blick für Gelände unter strategischen und allgemeinen Gesichtspunkten. Er kann gute Orte für Hinterhalte festlegen, gefährliche Stellen (z.B. wegen Hochwassern, abschüssige Hänge, rutschiges Geröll usw.) erkennen und weiß z.B., wo man ein gutes Lager oder eine dauerhafte Siedlung anlegt, wo man einen Fluß überquert oder wie man sich allgemein die Vorteile des Geländes zunutze macht.

## Geländelauf (GE) \_ universell

Der Charakter hat gelernt, sich mit hoher Geschwindigkeit durch von Hindernissen übersätes Gelände wie z.B. Wald oder auch einen Marktplatz voller Menschen zu bewegen, ohne zu stolpern oder zu stürzen. Ein Erfolgswurf je Runde ist notwendig (gefährliche Proben !); ein Fehler bedeutet Stolpern (nur ein Viertel Bewegungstempo, wie sonst ohne Geländelauf der normale Wert anzusetzen wäre) und ein Desaster einen Sturz, verrenkten Fuß o.ä. Lebenswichtig für Diebe auf der Flucht. Allgemein gilt ein WM von -5 x Belastungsstufe auf alle Proben.

## Genetik[TS] (IN) \_ Bed.: Biochemie, keine Imp.

Eine wissenschaftliche Fertigkeit, die sich mit der Manipulation des Erbgutes von Lebewesen befaßt. Der Charakter kann Fragen zur Vererbung, Genen usw. beantworten und mit entsprechenden Laboratorien unter Umständen tiefgreifende Aktivitäten einleiten.

## Geologie[TS] (IN) \_ [Bergbau / 5]

Kenntnisse vom Aufbau der Gesteine, Minerale usw. Der Charakter kann theoretische Fragen beantworten, Identifika-

# 4. Fertigkeiten

tionen vornehmen und z.B. bestimmen, ob sich an einer bestimmten Stelle Wasser vermuten läßt.

## Gerätetauchen[TS] (GE, IN)

Der Charakter kann mit modernen Taucherausrüstungen aller Art umgehen, ohne daß er die Taucherkrankheit erleidet oder ihm andere Fehler unterlaufen. Er kennt die Probleme der Dekompression, des richtigen Atmens aus Flaschen usw. Mißerfolge bedeuten meist leichte Nachwirkungen oder kleinere Ausrüstungsversagen, Desaster können tödlich sein. Die meisten Proben in dieser Fertigkeit sind gefährlich.

## Geschichte (IN) [Archäologie / 5]

Die Wissenschaft von den Geschehnissen der Vergangenheit. Der Charakter hat Informationen zu ihren Ereignissen, deren Ursachen und Folgen. Auch kann er durchaus versuchen, Parallelen aus der Geschichte und einer gegenwärtigen Situation zu ziehen.

## Geselligkeit (AU, CH, IN) universell

Der Charakter kennt sich mit dem Komplex Feiern, Gastwirtschaften usw. aus. Er kommt gut mit anderen Menschen zurecht, was helfen kann, Informationen zu gewinnen. Außerdem kennt er die wichtigsten Verhaltensweisen und kann eine gelungene Feier organisieren.

## Giftmischen[TS] (Ge, IN) [Chemie/ 5, Medizin / 5]

Diese Fertigkeit umfaßt die Herstellung von Giften und Gegengiften auf pflanzlicher oder chemischer Basis. Voraussetzung ist ein Laboratorium zur Produktion, sowie die Grundstoffe. Die Identifikation von Giften sowohl im Labor als auch anhand von Symptomen eines Opfers ist desweiteren möglich. Wichtig ist, daß in fast allen Kulturen erkannte Giftpflanzen schwer bestäubt werden. Spieler sollten sich also vor diesem Weg hüten.

## Glücksspiel (GE, IN)

Der Charakter kennt sich mit gängigen Glücksspielen aller Art aus und weiß, wie er sein Glück bei diesen erhöhen kann, ohne daß es auffällt. Hierbei sollte man nicht vergessen, Falschspieler hatten oft keine hohe Lebenserwartung... Üblicherweise wird je Runde eine Probe mit WM minus 5 x Intelligenz oder Glücksspielwert der Mitspieler (bezogen auf den besten Wert in der Runde) ausgeführt. Desaster führen zur Entdeckung eines Falschspielers, ansonsten sollte Glücksspiel einfach als gefährliche Probe angesehen werden. Erfolge lassen den Charakter in jedem Fall gewinnen. Es ist auch möglich, die Fertigkeit nur zur besseren Beobachtung eines Spieles einzusetzen, ohne direkt zu betrügen. In diesem Fall erhöht eine gelungene Probe die Erfolgchancen um durchschnittlich 20% je 10 vollen Punkten über 90. Längere Beobachtungen mögen den Effekt sogar noch steigern helfen. Der Spielleiter entscheidet, wann und wie Glücksspiel eingesetzt werden kann.

*Beispiel: Beim Roulette gibt es wenig Möglichkeiten, daß ein Gast direkt betrügt, es sei denn, er besticht den Croupier oder ist Telekinet. Man könnte aber annehmen, daß er durch geschicktes "Beobachten" feststellen könnte, welche Zahlen an einem bestimmten Tisch erhöhte Gewinnchancen haben. Nehmen wir an, die Glücksspielprobe ergibt 150. Normalerweise ist die Gewinnchance auf eine Zahl ca. 3 % (1 auf 37 Zahlen einschließlich der Null). Die Chance steigt um 120% auf ca. 6,5 % an - besser als nichts. Dies könnte z.B. simuliert werden, indem der Spieler eine Zahl nennt und der Spielleiter zweimal(!) die Kugel rollen läßt, um das vorteilhaftere Ergebnis zu benutzen.*

## Goldschmied/Juwelier[TS] (GE, IN)

Die Fertigkeit, Schmuckgegenstände aller Art zu reparieren und herzustellen. Erforderlich sind entsprechende Werkzeuge. Der Charakter kann den Wert von Schmuck einschätzen, die Echtheit von Edelsteinen beurteilen und diese schleifen oder schneiden.

## Heraldik (IN, GE)

Der Charakter kennt die Vorschriften für den korrekten Entwurf und Gebrauch ritterlicher Insignien aller Art. Er kann desweiteren anhand von Wappen bekannte Familien identifizieren.

## Holz bearbeiten[TS] (GE, IN)

Handwerkskunst mit Holz, d.h. die Herstellung von hölzernen Gegenständen aller Art. Der Charakter kann außerdem die Qualität von Holz beurteilen und fachgerecht Bäume fällen.

## Hyperphysik (IN) Bed: Physik, keine Imp.

Die Wissenschaft von dem oder den Hyperräumen je nach Spielwelt. Der Charakter kann theoretische Fragen im Zusammenhang hiermit beantworten. Die Fertigkeit spielt meist eine Rolle im Zusammenhang mit Zeitreisen oder Überlichttriebwerken aller Art.

## Hypnose (IN, CH)

Die Fertigkeit, jemand verbal und mechanisch beeinflussen, indem direkt auf das Unterbewußtsein gewirkt wird. Hypnotisierte Charaktere sind sehr empfänglich für Suggestionen aller Art, auch nehmen sie ihre Umgebung auf Wunsch nicht mehr richtig wahr, was Hypnose zu einem guten Beruhigungsmittel macht, das sogar eine Operationsnarkose ersetzen kann. Bei widerstrebenden Opfern muß ein Duell gegen die Willenskraft gewonnen werden. WM werden je nach Art des Befehles und auch der Atmosphäre bei der Hypnose - diese ist sehr wichtig - festgelegt. Der Spielleiter entscheidet jeweils, wie stark Hypnose in seiner Kampagne wirkt, d.h. ob es sie eher langwierige Vorbereitungen erfordert oder es ermöglicht, einen Menschen mit einem einzigen Blick "einzufangen".

## Improvisation (alle)

Der Renaissancemensch ist die Ausnahme, aber hier haben wir einen Charakter, der sich bemüht, auf jedem Gebiet sein bestes zu leisten. Der Charakter kann versuchen, fast jede Fertigkeit zu improvisieren, was an entsprechender Stelle näher erläutert wird. Alle Fertigkeiten, für die es nicht ausdrücklich untersagt wird, können nach einer 1: 3 -Ratio improvisiert werden.

## Ingenieur[spez] [TS] (IN, GE)

Der Charakter kennt sich aus in der Betreuung und Reparatur komplexer technischer Installationen wie z.B. Kraftwerke, Antriebsmaschinen, Großcomputer oder Überlichttriebwerke. Eine Spezialisierung ist verpflichtend.

Spezialisierungen: Überlichtantriebe nach Typ, Unterlichtantriebe nach Typ, Rückstoßantrieb, Elektromotor, Verbrennungsmotor, Reaktor nach Typ, Computer, Fahrzeuge nach Typ, Brückentechnik, Belagerungstechnik...

## Jagd (GE, IN)

Kenntnisse im Verfolgen und Aufspüren von Tieren in natürlicher Umgebung sowie im Erlegen derselben mit verschiedensten Mitteln. Schließt das Vorbereiten zum Verzehr sowie die Bestimmung der genießbarkeit ein, und ermöglicht auch das Anschleichen an menschliche oder andere Gegner.

## Journalismus (IN, CH) Bed.: Lesen/Schreiben

Der Charakter ist ein professioneller Schreiber, d.h. er weiß, wie man einen Artikel gut gestaltet. Seine Produkte lassen sich eher an Redaktionen oder Verlage verkaufen, auch kann er Publikationen aller Art entwerfen, die besser ankommen. Zudem kann der Charakter besser den Wahrheitsgehalt von Texten abschätzen und deren zentrale Inhalte bestimmen.

## Kalligraphie (GE, IN) [Malerei / 4]

Die künstlerische Fertigkeit der Schönschrift, welche in manchen Kulturen hoch eingeschätzt wird. Kann auch therapeutische Anwendung finden und zur Entspannung dienen.

# 4. Fertigkeiten

## Kampf in Rüstung[TS] (GE, ST)

Der Charakter ist darin ausgebildet, in schweren Rüstungen zu kämpfen. Ohne diese Fertigkeit sind die negativen WM auf Bewegung und Handlung drastisch höher, näheres im Abschnitt Diverse Regeln und Kampf.

## Kartografie [TS] (IN, GE) [Navigation / 5]

Die Wissenschaft vom Umgang mit Karten. Der Charakter kann richtig Karten benutzen und selber Karten zeichnen. Hierbei sollte bei Überlandreisen je Stunde, in detailreichem Gelände (z.B. Ruinen) je 10 Minuten eine geheime Probe erfolgen. Fehler bedeuten fehlerhafte, mehr oder weniger ungenaue Karten. Die Benutzung von Karten erfordert denselben Probenrhythmus; ein Fehler führt in die Irre, drei in Folge oder ein Desaster sogar so weit, daß man es erst zu spät bemerkt hat. Selbstverständlich kann man nur so genau navigieren, wie die Karte richtig ist - Fehler auf der Karte führen selbst bei gelungenen Proben in die Irre, es sei denn, es gelingt sofort eine zweite Probe mit WM-10 und mehr je nach Offensichtlichkeit des Fehlers.

## Kaufmann (IN, CH) [Wirtschaft / 4]

Eine allgemeine kaufmännische Ausbildung. Der Charakter ist vertraut mit den Feinheiten des Handels aller Art. Die Fertigkeit kann zum Schätzen des Wertes von Waren sowie zum Feilschen im allgemeinen verwendet werden. Typisches Feilschen ist ein Fertigkeitsspiel: Kaufmann. Jeweils 10 Punkte Erfolgsspanne verschieben den Preis zum Vorteil des Händlers bzw. Käufers, maximal aber üblicherweise im Bereich -50 bis + 100%.

## Klettern (GE) universell

Das Ersteigen einer bis zu 45 Grad geneigten Wand wird als Klettern bezeichnet. Typische WM werden wie folgt bestimmt: +5 je 5 Grad Neigung der Wand; -5 je 5 Grad bei überhängender Wand. Umfangreiche Griffmöglichkeiten bedeuten WM+25, glatte Wände WM -25. Sehr viele Griffmöglichkeiten nebst ausgeprägten Sims bewirken WM +40. Feuchte Wände führen zu WM -20 und glitschige Wände zu WM -50. Glitschige Wände ohne Griffmöglichkeiten sind ohne Hilfsmittel nicht zu ersteigen. Eingeschlagene Tritthaken (je Haken 1 Runde Arbeitszeit) bringen WM+20 auf die Proben. Wird angeseilt geklettert, so bleibt man bei einem Fehler(=Sturz) am Seil hängen, sofern der Knoten hält (s.Seilkunde). Die Klettergeschwindigkeit ergibt sich wie folgt: Basis 1 Meter je Runde; + 1 m je 20 Grad Neigung bzw. /2 bei Überhang. x2 bei vielen / x 4 bei extrem vielen Griffmöglichkeiten; /2 bei glatten oder feuchten, /4 bei glitschigen Wänden. Es ist je Runde eine Kletterprobe fällig. Jeweils eine Erhöhung des geplanten Klettertempos um 1 Meter bedeutet WM-20 auf die Erfolgswürfe. Waagerechte Bewegung an einer Wand: Tempox 2. Allgemein gilt beim Klettern ein WM von - 5 x Belastungsstufe.

## Kochen (IN, GE) universell

Der Charakter kann kochen, d.h. Nahrungsmittel zubereiten, was nicht nur Wassererhitzen, sondern echtes Kochen bedeutet. In einer Gesellschaft, welche dieses gewöhnt ist, schließt die Fertigkeit das Vorbereiten eines erlegten Tieres zum Essen ein.

## Kommunikation[TS] (IN, GE) [Ortung / 4]

Der Umgang mit Funkgeräten aller Art sowie ihre Reparatur. Kommunikation im Hyperraum, Subraum o.ä. ist jeweils eine eigene Spezialisierung.

## Kosmopsychologie (IN, CH, AU) [Psychologie / 4]

Die Wissenschaft vom Verhalten fremder Völker und Wesen. Sehr hilfreich bei allen Treffen mit Aliens, aber auch fremdartigen Tieren.

## Krankheiten behandeln[TS] (IN, GE) [Medizin / 4]

Ein medizinisches Untergebiet: Der Charakter kennt sich in der Behandlung von Krankheiten aller Art aus.

## Kräuterkunde (IN, GE) [Pflanzenkunde / 3]

Wissen von Heilkräutern und anderen nützlichen Pflanzen: Suche, Vorbereitung, Anwendung. Sehr nützlich in primitiven Welten und für alle Zauberer.

## Kriminologie[TS] (IN, GE)

Kenntnisse, wie sie z.B. ein Detektiv oder Polizist haben sollte: Der Umgang mit Technologie zur Verbrechensbekämpfung, wie Aufnahme von Fingerabdrücken und Beweisen, ballistische Analysen, Interpretation des Verhaltens von Kriminellen usw.

## Kunststofftechnik [TS] (IN, GE)

Bearbeitung und Reparatur von Gegenständen aus Kunststoff. Der Charakter kann Kunststoffe identifizieren oder nach bestimmten Spezifikationen (Schmelzpunkt, Feuerverhalten, Farbe,...) neue Kunststoffe herstellen.

## Kybernetik[TS] (IN, GE)

Die Wissenschaft von Entwurf und Konstruktion von Computern aller Art. Umfaßt alles, was mit Hardware zu tun hat. Roboter werden jedoch durch eine eigene Fertigkeit abgedeckt.

Grundlegende Kenntnisse vom Arbeiten eines Computers sind eingeschlossen, nicht aber das Programmieren.

## Landwirtschaft[TS] (IN, GE)

Der Charakter hat Erfahrung mit der Führung eines landwirtschaftlichen Betriebes, d.h. er kann Fragen hinsichtlich Anbaufolgen, Saat- und Erntezeiten usw. beantworten.

## Laufen (GE, KB)

Systematische Verbesserung der Bewegungsweite eines Charakters. Diese steigt wie im Abschnitt Kampf beschrieben an.

## Lauschen (IN) universell

Der Charakter hat sein Gehör systematisch trainiert. Bei allen Situationen, in welchen er konzentriert versucht, Geräusche aufzufangen, kann er diese Fertigkeit einsetzen. Sehr hilfreich auch gegen sich anschleichende Gegner oder beim Identifizieren eines Geräusches.

## Leder bearbeiten[TS] (GE, IN)

Die handwerkliche Bearbeitung von Leder. Umfaßt alle Schritte von der Verwertung eines Tieres bis hin zur Herstellung oder Reparatur einer ledernen Tasche.

## Magiekunde (IN)

Der Charakter hat theoretisches Wissen von der Magie. Er kann Sprüche identifizieren, magische Kreaturen einordnen und allgemein Fragen zur Magie beantworten, ohne unbedingt selbst zaubern zu können.

## Magiewissen (IN)

Die Ausbildung zum vollwertigen Zauberer. Näheres im Kapitel Magie.

## Malerei (GE, IN)

Die künstlerische Fertigkeit, ansprechende Gemälde, Zeichnungen o.ä. anzufertigen. Der genaue Stil ist Sache des Charakters.

## Mathematik/Rechnen (IN)

Kenntnisse der Mathematik im Rahmen der Kultur und Epoche, d.h. meist komplexere Rechnungen, Trigonometrie, angewandte Geometrie usw. Sehr wichtig für viele wissenschaftliche Fertigkeiten.

# 4. Fertigkeiten

## Medizin[TS] (IN, GE) [Erste Hilfe / 4]

Der Charakter ist ein ausgebildeter Arzt, d.h. er kennt sich aus in der Behandlung erkrankter, verletzter oder anderweitig nicht körperlich gesunder Wesen seiner Art. Einzelheiten im entsprechenden Kapitel. Wichtig ist, daß medizinische Ausrüstung und Medikamente meist essentiell wichtig, und viele medizinische Fertigungsproben gefährlich sind.

## Menschen einordnen (IN) [Psychologie / 3]

Der Charakter kann das Verhalten von Personen, mit denen er es zu tun bekommt, einzuschätzen versuchen. Auch eine Beurteilung ihrer Vertrauenswürdigkeit ist bei längerem Kontakt möglich, bleibt aber ungenau. Fehler liefern keine Informationen, bzw. falsche, wenn eine zweite Probe ebenfalls mißlingt oder gleich ein Desaster stattfindet.

## Metallurgie[TS] (IN, GE) [Chemie / 4]

Umfangreiches Wissen von Metallen aller Art, d.h. ihre Identifikation, ihre Eigenschaften und ihre Verarbeitung. Der Charakter kann auch Legierungen analysieren.

## Meucheln (GE, ST)

Die Fertigkeit, jemand mittels eines einzigen Angriffs zu betäuben oder gar zu töten. Normalerweise wird eine kleine Keule, ein Dolch oder eine Garotte eingesetzt, aber auch spezielle Griffe (man denke an einen bestimmten Vulkanier) sind denkbar.

Grundsätzlich können nur überraschende Angriffe mit dieser Fertigkeit verbunden werden, es sei denn, der Spielleiter entscheidet anders. Nach einem Waffenangriff oder waffenlosen Angriff wird eine Probe:Meucheln gewürfelt. WM werden durch anatomische Unterschiede (diese können den Einsatz auch ganz verhindern) und die Situation, d.h. die Aufmerksamkeit des Opfers, festgelegt. Ein Erfolg betäubt (für wenigstens einige Minuten) bzw. tötet das Opfer ungeachtet seiner LK oder seines KB-Wertes.

Der Spielleiter sollte sehr vorsichtig sein, was den Einsatz von Meucheln betrifft. Ein Duell gegen den KB eines Gegners zu führen, kann nicht falsch sein; in jedem Fall sollte Meucheln auf wirklich unvorbereitete Gegner beschränkt bleiben und umfangreiche Schleichen- oder Verkleiden-Aktionen bedingen, um das Spielgleichgewicht nicht zu gefährden.

## Milieuwissen (IN, CH, AU)

Der Charakter kennt sich in der Halb- und Unterwelt aus. Er kennt die Gepflogenheiten und Gebräuche, weiß sein Gegenüber einzuschätzen und kann z.B. Informationen aller Art, Schwarzmarktwaren, Drogen usw. beschaffen, ohne riskieren zu müssen, nie mehr gesehen zu werden. Hilfreich auch, um zu bestimmen, ob jemand bestechlich ist. Allerdings sind alle Proben gefährlich...

## Musizieren[spez] (IN, Ch, AU)

Die künstlerische Fertigkeit, ein bestimmtes Musikinstrument zu beherrschen. Kann dazu dienen, Geld zu verdienen, Leute abzulenken oder einfach nur zu unterhalten.

Spezialisierung: ein bestimmtes Instrument

## Nachforschungen (IN) Bed.: Lesen/Schreiben

Der Charakter weiß, wie man eine Bibliothek auf der Suche nach Informationen richtig einsetzt, was bedeutet, daß er viel Zeit sparen und sich nicht auf Irrwegen verzetteln wird.

## Naturkunde[TS] (IN)

Allgemeine Kenntnisse von Naturphänomenen, nicht mit wissenschaftlichem, sondern eher allgemeinem Hintergrund. Kann z.B. Fragen zu Stürmen, Wetterwechseln, dem Meer usw. beantworten oder versuchen, das Wetter vorherzusagen.

## Navigation[TS] (IN) [Orientierung / 4]

Die Fertigkeit, ein Schiff oder Luftfahrzeug zu navigieren, d.h. den richtigen Kurs vom Start- zum Zielort mittels der in der Kultur üblichen Hilfsmittel zu bestimmen. Fehler bedeuten meist mehr oder weniger große Abweichungen; drei Fehler in Folge oder ein Desaster einen völlig zufällig ermittelten Kurs. Üblich ist eine Probe je Stunde Reise.

## Nuklearphysik[TS] (IN) Bed.: Physik, keine Imp.

Die Wissenschaft von nuklearen Reaktionen, Teilchenphysik usw. Der Charakter kann theoretische Fragen aller Art zu diesem Komplex beantworten.

## Null-g-Training (GE, RE, IN)

Der Charakter hat gelernt, sich unter Nieder- oder Nullschwerkraftbedingungen zu bewegen. Er erleidet daher deutlich weniger Nachteile und bringt sich nicht so leicht in Gefahr. Näheres im Abschnitt Verschiedene Regeln.

## Okkultismus (IN, CH)

Kenntnisse von mystischen Kulturen, geheimen Riten usw. Hilfreich, wenn man eine Horror-Kampagne spielt oder wenn man Geld damit verdienen möchte. Schließt Tischrücken, Seancen aller Art und ähnlichen Hokusfokus ein.

## Orientierung (IN) [Navigation/ 4]

Der Charakter hat gelernt, sich in Gelände aller Art, gleich ob dem Straßengewirr einer Stadt oder dem unüberschaubaren Gelände eines Waldes, zu orientieren. Ähnlich Navigation, aber allgemeiner, nicht so wissenschaftlich. Eine Probe je Stunde (oder bei sehr verwirrendem Gelände in kürzeren Abständen) ergibt, ob eine einmal gewählte Richtung beibehalten wurde. Drei Fehler in Folge oder ein Desaster führen den Charakter völlig in die Irre (was er erst merkt, wenn eine Probe in der Folgezeit gelingt); er braucht dann neue Informationen (z.B. Sichtung von Landmarken) und eine erfolgreiche Probe mit WM-20, um den Weg wiederzufinden. Allgemein gelten WM je nach der Übersichtlichkeit des bereisten Geländes und möglichen Orientierungsmerkmalen.

## Ortung[TS] (IN, GE) [Kommunikation/ 4]

Der Umgang mit Ortungsgeräten einer Epoche, wie z.B. Radar, Sonar oder SF-Technik. Schließt Reparaturen und Fehlerdiagnosen ein, ebenso wie Tricks, Ortungsanlagen zu täuschen.

## Pflanzenkunde (IN) [Kräuterkunde/ 3]

Der Charakter hat ein umfangreiches Wissen von Pflanzen hinsichtlich Identifikation, Eßbarkeit und Verwendbarkeit. Ausgeschlossen sind Heilkräuter und magische Pflanzen aller Art, die durch Kräuterkunde abgedeckt werden.

## Physik[TS] (IN, GE) Bed.: Mathematik

Allgemeine physikalische Kenntnisse. Der Charakter kann Fragen beantworten zu Schwerkraft, Magnetismus, Elektrizität, Mechanik usw.

## Politik (IN, CH)

Kenntnisse von der Politik in der Kultur des Charakters. Wie läuft eine Wahl ab, wie arbeiten Parteien usw. Essentiell für jede politische Karriere. Die Fertigkeit erlaubt auch, die Reaktionen eines Politikers einzuschätzen oder sich besser unter solchen zu bewegen.

## Programmieren[TS] (IN) [Kybernetik / 5]

Das Programmieren von Computern aller Art. Der Charakter kann, entsprechenden Zeitaufwand vorausgesetzt, eigene Anwendungsprogramme für einen bestimmten Zweck entwerfen, solche testen und debuggen. Umfaßt auch allgemein die Bedienung komplexerer Computer.

## Psychologie (IN, CH) [Menschen einordnen / 5]

# 4. Fertigkeiten

Die Wissenschaft vom menschlichen Verhalten. Kann z.B. das Verhalten von Menschen und Gruppen einschätzen. Ähnlich Menschen einordnen, aber eher wissenschaftlich geprägt, mehr vom theoretisch-medizinischen Standort. Schließt die Behandlung psychischer Erkrankungen ein.

## **Raumgefechtstaktik (IN, CH) [Taktik/ 3]**

Eine militärische Ausbildung im Gefecht mit Raumfahrzeugen aller Art. Aufstellen von Gefechtsplänen, Erkennen von Schwachstellen solcher usw.

## **Raumpilot [TS] [spez](IN, GE)**

Der Charakter kann einen ausgewählten Typ von Raumfahrzeug steuern. Dies schließt oftmals interstellaren Flug ein.

Spezialisierung: auf eine Raumfahrzeuggruppe je nach Spielwelt.

## **Recht (IN, CH)**

Kenntnisse mit Recht und Gesetzen einer Kultur. Der Charakter kann Fragen hierzu beantworten und z.B. als Anwalt tätig werden.

## **Redekunst (CH, IN, AU) [Bereden/ 4]**

Die Fertigkeit, eine Rede an die Öffentlichkeit zu halten oder allgemein ansprechend zu reden. Das Überzeugen der Zuhörer geschieht mittels Inhalt und Vortragsweise des Redners. Hilfreich auch zum Anzetteln eines Aufruhrs.

## **Regionales Wissen[spez] (IN) universell**

Der Charakter kennt sich in einer ausgewählten Region aus. Er weiß von wichtigen Personen, Orten und ähnlichem. Wo bekommt man eine gute Pizza, wer kann Schwerter reparieren, wie verhält sich dieser Gangboss? Universell nur in jener Region, in der ein Charakter längere Zeit gelebt hat.

Spezialisierung: auf eine Region. Je größer die Region, desto weniger Detailinformationen kennt der Charakter.

## **Reiten[spez] (GE)**

Der Charakter kann auf einer Art von Reittieren, in der Regel Pferde (andere Tiere sind entsprechend Spezialisierungen) reiten, d.h. sich im Sattel halten und das Tier jene Manöver ausführen lassen, die er wünscht. Fertigkeitwürfe sind z.B. beim Überspringen von Hindernissen oder schnellen Reiten durch von Hindernissen übersätes Gelände auszuführen. Fehlschläge bedeuten meist einen Beinahe-Sturz (gefährliche Proben), Disaster in jedem Fall Stürze oder Kollisionen.

## **Reiterkampf Bed.: Reiten**

Eine Ausbildung im Kampf zu Pferd mit Nahkampfwaffen. Näheres im Kapitel Kampf.

## **Religionskunde (IN)**

Der Charakter hat sich mit einer oder mehreren Religionen befaßt. Er kennt die kultischen Vorschriften, die Überlieferungen und Lehren und kann Fragen hierzu beantworten.

## **Riechen/Schmecken (IN)**

Der Charakter hat seine entsprechenden Sinneswahrnehmungen systematisch trainiert. Wann immer er diese Sinne konzentriert einsetzt, kann er eine Probe auf diese Fertigkeit würfeln. Hilfreich auch zum Identifizieren von Nahrungsmitteln/ Getränken anhand von Geruch und Geschmack. Essentiell für Weinkenner!

## **Robotik [TS] (IN, GE) Bed.: Elektronik [Kybernetik / 4, Elektronik / 6]**

Der Charakter hat umfangreiche Kenntnisse in Konstruktion, Bau und Reparatur - sowie Bedienung - der in seiner Epoche üblichen Roboter.

## **Robotpsychologie[TS] (IN, GE) Bed.: Robotik [Robotik/ 6]**

Kenntnisse vom Verhalten komplexer elektronischer Gehirne, z.B. in Robotern oder fest eingebaut. Sozusagen das Gegenstück zur Psychologie-Fertigkeit.

## **Rudern (GE, ST)**

Der Charakter hat das Rudern sowohl kleinerer Boote als auch von Galeeren geübt. Er hält länger durch (gelungene Proben halbieren AK-Verluste) sowie arbeitet im allgemeinen effektiver.

## **Sagenkunde (IN)**

Kenntnisse von den überlieferten Sagen und Erzählungen einer Kultur. Kann zum Geldverdienen benutzt werden, aber auch hilfreiche Informationen zu einer Situation liefern.

## **Scharfschütze[spez]**

Die Fertigkeit, gezielte Schüsse auf kleine Ziele abzugeben. Nützlich vor allem bei Wettbewerben aller Art: Der Charakter kann seine Erfahrungsstufe zur Stufe in der Waffenfertigkeit addieren, wenn er auf ein unbewegliches Ziel feuert. Näheres im Abschnitt Kampf.

Spezialisierung: auf Waffenfertigkeit

## **Schauspielerei (IN, CH, AU)**

Die Fertigkeit, die Rolle eines anderen Menschen überzeugend zu spielen. Sowohl zum Geldverdienen als auch (Ergänzung zum Verkleiden) zum Einschleichen in Gruppen usw. sehr hilfreich. WM je nach Kenntnisstand über den Dargestellten. Proben sind meist alle paar Minuten fällig. Duelle gegen Intelligenz der Anwesenden sind empfehlenswert.

## **Schiff steuern[TS] (IN, GE)**

Der Charakter kann einen ausgewählten Schiffstyp steuern.

## **Schiffbau[TS] (IN, GE)**

Der Charakter kann Schiffe konstruieren. Raumschiffbau ist eine eigenständige Fertigkeit zum gleichen Preis. Umfaßt das Suchen nach Schwachstellen, Erstellen von Umbauplänen und vieles mehr wie z.B. Orientierung an Bord und Identifikation von Elementen wie Brücke, Maschinenraum usw.

## **Schleichen (GE) universell**

Die Fertigkeit, sich möglichst geräuschlos zu bewegen. Die Erfolgsaussichten hängen ab von den Hörfertigkeiten der Beschlichenen (Duell), deren Anzahl und Aufmerksamkeit und den Umgebungsbedingungen, d.h. Bodenbeschaffenheit, getragene Ausrüstung usw.

## **Schlittenfahren (GE, IN)**

Der Charakter kann von Tieren gezogene Schlittenfahrzeuge aller Art steuern.

## **Schlösser öffnen[TS] (GE, IN) [Fallentechnik / 6]**

Die Fertigkeit, Schlösser mechanischer oder elektronischer Art ohne Schlüssel zu öffnen. Dietriche oder anderes Werkzeug sind dringend anzuraten, obgleich improvisieren denkbar ist. Die erforderliche Zeit beträgt meist wenigstens 1 Minute Basiszeit; Disaster führen zur Beschädigung des Schlosses auf Dauer und machen meist weitere Öffnungsversuche unmöglich.

## **Schmied[TS] (GE, ST)**

# 4. Fertigkeiten

Der Charakter beherrscht das Schmiedehandwerk, d.h. er kann Gebrauchsgegenstände, nicht aber Waffen und Rüstungen aus Metall herstellen. Charaktere mit Stärke unter 12 erleiden starke negative WM von wenigstens -20 je fehlendem Punkt.

## Schneider (GE, IN)

Das Handwerk des Schneiders umfaßt das Reparieren und Herstellen von Kleidungsstücken aller Art. Der Charakter kann auch den Wert von Kleidung und Stoffen beurteilen oder in Kleidung versteckte (z.B. eingenähte) Dinge entdecken.

## Schnelles Laden[spez] [TS] (GE, IN)

Die Fertigkeit, die Nachladezeit von Waffen zu verkürzen. Eine Probe ist jeweils erforderlich, ein Fehler erhöht die Zeit um die sonst gesparte Spanne, ein Desaster führt zum Fallenlassen der Munition bzw. bei Pfeilen des ganzen Köchers.

Spezialisierung: Energiezellen, Trommeln, Revolver, Magazine, Gurte, Schwarzpulverwaffen, Armbrüste, Granaten, Lademagazine, Einzelschüsse,...

## Schutzanzüge[TS] (GE, IN)

Der Charakter kann mit den in seiner Epoche üblichen Schutzkleidungen (Raumanzüge, Tauchernzüge usw.) umgehen und die eingebauten Systeme bedienen.

## Schwimmen (GE) universell

Die Fertigkeit, sich schwimmend über Wasser zu halten, sowie sich schnell in diesem zu bewegen. Es gilt WM - Belastungsstufe x 20, sowie alle WM durch getragene Rüstungen werden verdoppelt. Eine Schwimmprobe je Minute ist erforderlich, um sich über Wasser zu halten. Fehler kosten 1 AK und man beginnt, zu ertrinken, d.h. muß eine Probe je Runde (entsprechende Konsequenzen bei Fehlern) würfeln, bis eine gelingt oder die AK auf Null absinkt. Sinkt die AK auf Null, verliert der Charakter 1W6 LK je Runde. Gelang eine Schwimmen-Probe, so muß nach 30 Sekunden eine weitere Probe gelingen; erst dann ist der Charakter gerettet.

Die Rettung durch andere erfordert eine Probe: Schwimmen des Retters mit WM + 10 je 3 Punkten Mehrstärke bzw. - 10 je 3 Punkten Minderstärke. Ein Fehler kostet den Retter 1 AK, er kann es aber noch einmal versuchen. Ein Desaster oder drei Fehler hintereinander bedeuten aber, daß der Ertrinkende ihn ergriffen hat: Der Retter verliert sofort 1W6 LK durch geschlucktes Wasser und er beginnt selbst zu ertrinken, muß also je Runde eine Probe würfeln, um sich zu befreien.

Das normale Tempo beim Schwimmen beträgt 2 Meter je Runde. Dies erhöht sich um 0,5 m je volle 5 Erfahrungsstufen Schwimmen. Beim derartigen Temposchwimmen geht je 50 Meter 1 AK verloren, falls eine Std.-Probe: KB oder Schwimmen (besserer Wert) scheitert. Schwimmen mit bis zu halber Maximalgeschwindigkeit kostet keine AK.

## Seemannschaft[TS] (GE, IN)

Allgemeine seemännische Kenntnisse, d.h. das Know-how, das man an Bord eines Schiffes benötigt, um als Besatzungsmitglied arbeiten zu können und nicht von Bord zu fallen. Einschließlich Erfahrungen mit Seekrankheit.

## Seilkunde (GE, IN)

Knoten binden und lösen, und zwar so, daß man das Seil belasten kann. Umfaßt auch das Beurteilen der Qualität eines Seiles.

## Singen (IN, CH)

Der Charakter hat seine Stimme trainiert, so daß er ansprechend singen kann. Meist hilfreich, um Geld zu verdienen.

## Skifahren (GE)

Das Bewegen auf Skiern, sowohl Langlauf als auch alpin. Fehler führen zu Stürzen, mehrfache Fehler oder Desaster haben meist schwere Verletzungen zur Folge.

## Sprengstoff[TS] (IN, GE)

Der Charakter kann mit Sprengstoffen aller Art umgehen, ohne sich selbst in die Luft zu jagen. Er weiß, welche Mengen für bestimmte Effekte erforderlich sind, wo und wie man Sprengladungen anbringt und wie man sie zündet oder entschärft.

## Springen(ST, GE) universell

Training der Sprungfertigkeiten eines Charakters, sowohl in der Höhe als auch der Weite. Folgendes Verfahren ist zu verwenden: Normalerweise kann ein Charakter bis zu 2 Meter weit oder 50 cm hoch springen, ohne eine Probe zu würfeln. Nimmt er wenigstens 5 Meter Anlauf, steigen diese Werte auf 3 Meter Weite bzw. 75 cm Höhe an. Eine Steigerung um 50 cm Weite oder 10 cm Höhe verlangt eine Probe: Springen, auf die kumulativ je weiterer Steigerung WM- 5 angerechnet wird, bis 6 Meter Weite bzw. 1,45 Meter Höhe erreicht sind. Anschließend sind WM von -10 anzuwenden. Will ein Charakter gleichzeitig weit und hoch springen, z.B. um ein Hindernis zu überwinden, ist nur eine Probe nötig, aber mit allen anzuwendenden WM. Aufrechte Landung nach dem Sprung ist einkalkuliert. Wird auf sie verzichtet, steigt die Weitsprungsweite um 1 Meter und die Hochsprunghöhe um 30 cm. Bei Hochsprüngen über 1,50m ist keine aufrechte Landung möglich, es sei denn, mittels Akrobatikfertigkeit. Maximale Sprungweiten liegen bei ca. 9 Meter bzw. 3,50 Meter aus dem Stand. Für die Sprunghöhen sind die Werte 2,50 Meter bzw. 1,10 Meter. Mißerfolge lassen den Sprung scheitern; die erreichte tatsächliche Strecke ist je angefangenen 10 Punkten unter 100 um 20% zu senken. Außerdem sind die Proben gefährlich; ein Unfall bedeutet einen Sturz und 1W6-AK-Verlust. Ein Desaster oder Unfall Stufe 3 bedeutet einen verknacksten Fuß (wie Trefferergebnis ausgefallen). Stabhochsprung überlassen wir den Entscheidungen des Spielleiters.

Allgemein gilt ein WM von -10 x Belastungsstufe.

## Spurenlesen (IN) --- [Jagd / 5]

Der Charakter hat Erfahrung im Erkennen und Verfolgen von Spuren. Eine Probe ist je 5 Minuten und je wichtigem Ereignis (z.B. Passieren einer Tür, Wechsel der Geländeart, Spuren kreuzen sich,...) fällig. Ein Fehler führt zum Verlieren der Spur, drei in Folge oder ein Desaster dazu, daß man es erst zu spät bemerkt. Weitere WM betragen - 25 je Tag Alter der Spur, +25 beim Verfolgen von Menschen, -25 für das erstmalige Aufnehmen einer Spur und + 25 (Schnee oder weicher Boden) bis -50 (harter Felsboden) für die Geländebeschaffenheit. Weitere WM sind durch Naturereignisse (z.B. Regen, Verkehr) denkbar; die Abzüge für Beleuchtung sollten in jedem Fall verrechnet werden.

## Stein bearbeiten[TS] (IN, ST, GE)

Handwerklicher Umgang mit Stein und Fels, d.h. Herstellung von Gebrauchsgegenständen daraus. Hilft auch beim Suchen nach Fallgruben in Steinböden oder beim Einschätzen der Stabilität einer Höhle oder anderen aus Stein bestehenden Anlage.

## Steward(CH, IN)

Der Charakter hat berufliche Erfahrung in der Betreuung von Passagieren oder Gästen. Umfaßt Smalltalk, das Erkennen eines Wunsches, gesellschaftliche Konventionen, Mixen von Drinks usw.

## Stimmen imitieren (IN, CH, GE)

Das Imitieren von bereits gehörten Stimmen oder das bloße Verfremden der eigenen Stimme wird durch diese Fertigkeit erfaßt. Umso schwieriger, je besser ein Opfer hinhört sowie es die Stimme kennt. Schließt das Nachahmen von Tier-

# 4. Fertigkeiten

stimmen ein; dieses kann aber außerdem Tierkunde- oder Jagdproben erfordern. Meist muß man eine Stimme wenigstens einige Minuten mit Konzentration gehört haben, um sie imitieren zu können.

## **Taktik (IN, CH)**

Erfahrung in militärischer Taktik, d.h. dem kämpferischen Führen kleinerer Gruppen in Auseinandersetzungen aller Art. Kann zum Aufstellen oder Erkennen von Hinterhalten, Beurteilen von Plänen usw. benutzt werden.

## **Tanzen (CH, IN, GE)**

Der Charakter ist mit den in seiner Kultur üblichen Tänzen vertraut und kann sich sicher über eine Tanzfläche bewegen. Sehr wichtig in Gesellschaft.

## **Taschenspielerlei (GE, IN, RE) [Diebstahl/ 5]**

Kleine Taschenspielertricks aller Art wie das Verschwindenlassen oder Herbeizaubern von Gegenständen, die allesamt auf "Die Hand ist schneller als das Auge" basieren, können immer wieder hilfreich sein, sei es als Ablenkung, zum Geldverdienen oder zum Falschspielen. Duelle gegen Wahrnehmungsfertigkeiten der Zuschauer können verlangt werden, wenn diese mißtrauisch genug sind.

## **Tauchen (GE, KB)**

Die Fertigkeit, die Luft anzuhalten, sowie unter Wasser zu schwimmen. Umfaßt nicht den Umgang mit Tauchgeräten, wohl aber den mit Schnorcheln.

## **Tierkunde (IN) [Jagd/ 5]**

Allgemeine Kenntnisse über die Tierwelt, ohne zu wissenschaftlich zu sein: Lebensweise, Identifikation, Verhalten, Nutzbarkeit von Tieren.

## **Tiermedizin [TS] (IN, GE) [Medizin / 3]**

Medizinische Betreuung von Tieren aller Art; das Gegenstück zur Medizinfertigkeit.

## **Töpferei (GE, IN)**

Das Handwerk der Töpferei umfaßt die Herstellung von Gebrauchs- und Kunstgegenständen aus Ton, das richtige Brennen usw. Der Charakter kann auch die Qualität derartigen Waren beurteilen.

## **Überleben[spez] (IN, GE, KB)**

Der Charakter hat es gelernt, seine Überlebensaussichten in ausgewähltem Gelände zu verbessern. Umfaßt Schutzsuche, Nahrungssuche, Kenntnis der örtlichen Gefahren usw.

Spezialisierung: auf Geländeart, d.h. Wüste, Steppe, Sumpf, Eis, Berge, Wald, Dschungel, Wasser, Radioaktiv, Weltall,...

## **Verfolgen (GE, IN) [Jagd/ 5]**

Die Fertigkeit, jemanden durch eine Menschenmenge oder fließenden Verkehr zu verfolgen, ohne aufzufallen. Meist eine Probe je Minute oder kritischer Situation; zwei aufeinanderfolgende Fehler führen zum Verlieren des Verfolgten; eine gelungene Std-Probe:IN (oder Verfolgen) des Opfers oder ein Desaster bei der Probe:Verfolgen führt zum Verlieren des Verfolgten und zur Kenntnisnahme desselben von der Verfolgung.

## **Verführung (AU, CH) universell**

Der Charakter ist geübt darin, das andere Geschlecht zu umgarnen. Dies kann sowohl zum Sammeln von Informationen als auch für amouröse Abenteuer aller Art benutzt werden; üblicherweise finden Duelle gegen Willenskraft modifiziert durch das Aussehen des Charakters (siehe Reaktionswürfe) statt.

## **Verhören[TS] (IN, CH)**

Der Charakter weiß, wie man jemandem Informationen entlockt oder diesem widersteht. Umfaßt sowohl Gespräche und Tricks als auch den Einsatz von "Befragungsmethoden" unschönerer Natur bis hin zur Folter. Üblicherweise werden Duelle Verhören gegen Willenskraft oder Verhören gewürfelt.

## **Verkleiden [TS] (IN, GE, CH)**

Die Fertigkeit, sein Aussehen mittels Schminke, Kostümen, falschen Bärten und anderen Hilfsmitteln radikal zu verändern. Ermöglicht das Imitieren bestimmter Personen oder auch nur einfaches Unkenntlichmachen, erfordert aber normalerweise viel Zeit und entsprechende Hilfsmittel. Erfolgsaussichten je nach dargestellter Person und aufgewendeter Zeit; schnell improvisierte Verkleidungen bedeuten meist hohe negative WM.

## **Verstecken(GE, IN) universell**

Die Fertigkeit, sowohl sich selbst als auch Gegenstände so zu tarnen, daß sie nicht entdeckt werden. Die Erfolgsaussichten hängen ab von den Gegebenheiten (Größe des zu versteckenden Objektes, Lichtverhältnisse, allgemeine Deckungsmöglichkeiten) und der Gründlichkeit bei einer Suche. Normalerweise finden Duelle Verstecken gegen Sinneswahrnehmungen (oder gegen Versteckenfertigkeit) statt.

## **Verwaltung (IN, CH)**

Erfahrung mit Bürokratien und Verwaltungen aller Art. Hilfreich, wenn man es mit entsprechenden Leuten zu tun bekommt, Anträge stellt usw.; kann aber auch eingesetzt werden, um eine effektive Verwaltung z.B. in einem Unternehmen einzurichten.

## **Waffe ziehen [spez] (GE, RE)**

Die Fertigkeit, eine Waffe schnell aus einem geeigneten Holster o.ä. zu bekommen und sie einsatzbereit zu machen. Kann auch das Nachladen beschleunigen, indem sie das schnelle Ziehen von Pfeilen oder Magazinen ermöglicht.

Spezialisierung: Waffentyp, z.B. Schwerter, Messer & Dolche, Pistolen, MPs, Gewehre, Wurfaffen, Munition (auf Typ, z.B. Pfeile, Magazine, Schnellader, ...)

## **Waffenkunst [spez]**

Eine Ausbildung in heroischen Kampftechniken. Passend nicht zum realistischen Rollenspiel, sondern zum ungeschminkten Heldentum. Schließt Riposten und Zusatzangriffe ein, näheres im Kapitel Kampf.

## **Waffentechnik[spez] [TS] (IN, GE) [Waffenfertigkeit/ 6]**

Eine Ingenieurwissenschaft, welche auf Waffen ausgerichtet ist. Umfaßt Entwurf, Betreuung und Reparatur entsprechender Gerätschaften, einschließlich z.B. Berufen wie Waffen- oder Rüstschmied.

Spezialisierungen: Schwarzpulveraffen, Geschütze, Katalpulte, Energiewaffen (spezieller Typ, z.B. Laser), Schutzschirme (ev. spez. Typ), Projektilaffen(d.h. Bögen, Armbrüste usw.), Klingenaffen, andere Nahkampfaffen(ev. spez. Typ, z.B. Vibrowaffen oder Energieschwerter), chemische Waffen, atomare Waffen, Rüstungen, Schilde, usw.

## **Wahrnehmung (IN)**

Der Charakter hat seine Beobachtungsfertigkeiten systematisch geschult. Wann immer er nach Informationen sucht, die ihm seine optischen Sinne liefern sollen, kann er diese Fertigkeit verwenden. Sehr hilfreich auch beim Suchen z.B. nach Geheimtüren und ganz allgemein bei der Auswertung optischer Wahrnehmungen.

## **Wasserkampf Bed.: Schwimmen**

Eine Ausbildung im Kampf im und unter Wasser. Hilft, entsprechende negative WM zu kompensieren.

## **Werfen (ST, GE)**

# 4. Fertigkeiten

Systematisches Training der Wurfertigkeiten eines Charakters, d.h. Wurfweite und Genauigkeit. Kann für den Angriff mit jeder (!) Wurfwaffe verwendet werden, ersetzt also entsprechende Waffenfertigkeiten. Beim Werfen improvisierter Objekte dient die Fertigkeit als Angriffswert; ihre Stufe kann außerdem die Stärke ersetzen (oder zu einem Viertel zu dieser addiert werden), wenn die Wurfweite berechnet wird.

## Wirtschaft (IN) [Kaufmann/5]

Kenntnisse der Ökonomie, die verschiedenen Theorien des Geldes, Unternehmenspolitik usw. Hilfreich bei Führung eines Unternehmens, Beurteilung eines solchen oder Einschätzung der ökonomischen Folgen von Ereignissen.

## Wundheilung/ Erste Hilfe [TS] (GE, IN) [Medizin]

Einfache Kenntnisse der Medizin, begrenzt darauf, schnelle und wirksame Erste Hilfe zu leisten. Einzelheiten im Abschnitt über Verletzungen und ihre Behandlung.

## Zauberschrift (IN) Bed.: Zauberer [Magiekunde/ 5]

Der Charakter kann die in seiner Hintergrundwelt gebräuchliche magische Symbolschrift schreiben und lesen. Dies ist Voraussetzung für den Einsatz oder die Herstellung magischer Schriftrollen.

## Zechen (KB) [Geselligkeit/ 4]

Der Charakter verträgt deutlich mehr alkoholische Getränke als sein Gegenüber. Bei entsprechenden KB-Proben darf eine Fertigungsprobe als Ersatz derselben gewürfelt werden. Hilfreich auch beim Identifizieren von Getränken aller Art.

## Zureiten (GE, IN) Bed.: Reiten [Reiten/ 6]

Die Fertigkeit, Pferde auszubilden. Umfaßt sowohl das Zureiten wilder Pferde als auch die Ausbildung von Schlachtrössern. In jedem Fall sehr langwierige, oft mehrere Jahre dauernde Arbeit. Der Charakter kann natürlich auch die Qualität von Pferden beurteilen.

## Zweihandkampf[spez]

Eine Ausbildung im simultanen Kampf mit zwei einhändig zu führenden Waffen ohne schwerwiegende Kampfnachteile. Näheres im Abschnitt Kampf.

Spezialisierung: auf eine Waffenfertigkeit

## Waffenfertigkeiten:

### Armbrüste

Der Umgang mit Armbrüsten, d.h. Waffen, die auf mechanischer Basis einen Bolzen verschießen.

### Artilleriewaffen[spez] [TS]

Der Charakter kann ein ausgewähltes Artilleriewaffensystem betreuen.

### Blasrohr

Der Kampf mit Blasrohren ungeachtet ihrer Länge.

### Bögen

Der Umgang mit Bögen und Langbögen aller Art.

### Bola

Der Kampf mit der Bola, einer Wurfwaffe, die zum Fesseln und zu-Boden-Werfen von Gegnern dient. Sie besteht aus mehreren kleinen, durch Lederriemen verbundenen Kugeln.

### Boxen

Eine eher westliche Nahkampftechnik welche ein systematisches Faustkampftraining darstellt. Näheres im Kapitel Kampf.

### Buckler/ Parierdolch

Verteidigung / Angriff mit einem Linkshanddolch oder Buckelschild.

### EinhandÄxte [Zweihandäxte/4, Keulen /4]

Der Kampf mit einhändig geführten Äxten aller Art, einschließlich schwereren Keulen, Streitkolben, Kriegshämmern usw.

### EinhandSchwerter [Kurzschwert/ 4, Zweihandschwert/ 3]

Der Kampf mit einhändig geführten Schwertern mit typischerweise einer Länge von 75 bis 100 cm.

### Fechtwaffen

Das Fechten mit Degen, Säbel und Rapier.

### Flegel

Der Kampf mit ein-oder zweihändigen Waffen, welche ein Kettenstück zwischen Schaft und Kopf aufweisen, wie z.B. der Morgenstern. Umfaßt auch bäuerliche Dreschflegel.

### Hellebarden

Typisch für Stadtwachen: Der Kampf mit langen Speißwaffen, die auch schlagend verwendet werden können, wie Pike und Hellebarde.

### Kampfstab

Die Fertigkeit, mit einem Kampfstab (meist 1,5 bis 2,5 m Länge) zu kämpfen, erfordert meist beide Hände. Sehr gut auch bei der Verteidigung.

### Keulen [Einhandäxte / 3]

Der Umgang mit kleinen Keulen aller Art bis ca. 1,5 kg Gewicht.

### Kurzschwerter [Schwerter / 3]

Der Charakter kann mit Kurzschwertern aller Art, d.h. bis ca. 60cm Länge, kämpfen.

### Lanzen [Spieße/4, falls Reiten]

Der Kampf mit der ritterlichen Lanze, meist zu Pferd.

### Lasso

Der Umgang mit einem Lasso ist vor allem bei Steppenvölkern und Cowboys sehr häufig. Dient meist dem Einfangen von Tieren oder Menschen.

### Netz

Eine vor allem bei Gladiatoren beliebte Waffe ist das Netz, mit dessen Hilfe Gegner behindert und eingefangen werden können.

### Peitsche

Der Umgang mit Peitschen und Geißeln aller Art einschließlich der Neunschwänzigen Katze.

### Ringen

Der Charakter beherrscht diese aus Griffen und Würfen bestehende Nahkampftechnik. Näheres im Abschnitt Kampf.

### Schild

Die Fertigkeit, sich erfolgreich mit einem Schild zu verteidigen und auch anzugreifen.

### Schleudern

Der Charakter kann Schleudern und Stabschleudern aller Art einsetzen.



# 4. Fertigkeiten

## Schußwaffen[spez] [TS]

Der Umgang mit einem ausgewählten modernen Schußwaffensystem.

## Schwere Waffen[spez] [TS]

Der Charakter kann mit einem ausgewählten System Schwerer Waffen umgehen. Beispiele sind Granatwerfer, schwere Laser, LMGs, ...

## Speerschleuder

Die Fertigkeit, mit der Speerschleuder umzugehen. Es handelt sich um eine Art Schlinge mit Führungsrinne, welche es gestattet, Speere weiter zu schleudern.

## Spieße [Lanzen / 4]

Der Kampf mit Speeren und Spießen aller Art, nicht jedoch das Werfen derselben.

## Stichwaffen

Der Kampf mit Messern, Dolchen, Stiletten und ähnlichen Waffen, nicht aber Messerwerfen.

## Waffenloser Kampf [Judo oder Karate-Technik]

Unter Judo werden alle "sanften" Techniken des waffenlosen Kampfes, d.h. Würfe, Armhebel, Griffe usw. zusammengefaßt. Karate stellt die "harten" Kampftechniken, d.h. Tritte und Schläge, dar. Näheres im Abschnitt Kampf.

## Wurfbeile

Die Fertigkeit, eine Axt im Kampf zu werfen.

## Wurfspeere

Der Kampf mit geworfenen Speeren aller Art.

## Wurfwaffen

Die Benutzung der wichtigsten Wurfwaffen, wie Wurfmesser, Wurfsterne, Wurfpeile.

## ZweihandÄxte [Einhandäxte/ 4]

Der Kampf mit zweihändig geführten Äxten und Beilen aller Art, auch mit entsprechenden Keulen.

## ZweihandSchwerter [Einhandschwerter/ 4]

Der Kampf mit allen zweihändig geführten Schwertern in der für die Kultur des Charakters üblichen Technik.

## Spezielle Fertigkeiten

Erweiterungen der Liste können je nach Spielwelt durch spezielle Fertigkeiten erfolgen. Diese werden meist relativ hohe Lernfaktoren besitzen. Ein Beispiel findet sich im Kapitel über PSI-Kräfte mit der Fertigkeit PSI-Block oder im Kapitel Magie.

## Berufe

Eine einfache Möglichkeit, die Fertigkeitenliste zu erweitern, ist die, weitere Berufe aller Art aufzunehmen. Jeder Beruf kann grundsätzlich eine Fertigkeit darstellen. Man sollte aber beachten, daß man nicht einfach existierende Fertigkeiten dupliziert. Viele Bereiche wie z.B. Medizin oder Technik sind bereits weitestgehend abgedeckt. Es sollten Spielleiter und Spieler kooperieren, auch hinsichtlich des Lernfaktors, der an den existierenden Fertigkeiten orientiert werden sollte.

## Hobbys

Um Charaktere abzurunden und das Rollenspiel zu fördern, ist es möglich, Hobbys festzulegen. Hierbei handelt es sich um Fertigkeiten, die ganz normal erlernt werden, allerdings zum halben CP-Preis. Beispiele wären Rollenspiele, Schach, Surfen, Basteln usw.

Beachten Sie aber, daß ein Hobby nicht eine existierende Fertigkeit duplizieren darf. Es gibt kein "Hobby: Ingenieur", sondern der betreffende Charakter muß normal Ingenieurfertigkeit - wahrscheinlich auf niedrigerer Stufe - erwerben. Auch sollten Hobbys nicht mit der Maxime gewählt werden, sich Vorteile im Spiel zu verschaffen. Sie dienen dem Spaß.

## 4.7 Lernen von neuen Fertigkeiten

Das Lernen neuer Fertigkeiten kann auf zwei wichtige Arten geschehen: Durch den Einsatz erworbener allgemeiner Erfahrungspunkte oder durch einen **Lehrmeister**. Das erste Verfahren wird im Abschnitt über Erfahrungspunkte behandelt, so daß wir hier nur auf Lehrmeister und Schulungen eingehen wollen:

Unter dem Begriff Lehrmeister werden alle Schulungen zusammengefaßt, bei denen ein oder mehrere Ausbilder ein oder mehreren Schülern Kenntnisse zu vermitteln suchen. Üblicherweise ist eine Zeitspanne erforderlich, die 30 Stunden je Charakterpunkt entspricht. Schulungen erfordern jedoch keine freien Charakterpunkte, sondern nur Zeit und eventuell Geld.

*Beispiel: Um Glücksspiel -1 zu erlernen, sind wenigstens 180 Stunden erforderlich (Lernfaktor 2 x Multiplikator 6 / 2 = 6 CP). Eine Verbesserung von Glücksspiel-5 auf Glücksspiel-6 erfordert 60 Stunden (Lernfaktor 2 x (Multiplikator 12 - 10) / 2 = 2 CP).*

Üblicherweise kann ein Charakter je Tag maximal 14 Stunden mit Lernen zubringen, wenn man 8 Stunden Schlaf und 2 Stunden Mahlzeiten u.ä. berücksichtigt. Normalerweise werden aber 8 Stunden kaum überschritten werden, da die Aufnahmefähigkeit bei längerem Training stark nachläßt. Um dies zu simulieren, kann entschieden werden, daß jede Stunde über 8 Stunden nur noch halb zählt. Wie man sieht, sind Schulungen also kein Weg, schnell Fertigkeiten zu erlernen oder zu verbessern - Abenteuer und CP-Einsatz sind effektiver, da man in Gefahrensituationen ganz eigene Erfahrungen sammelt.

Die Bezahlung von Kursen ist unterschiedlich und von Welt zu Welt verschieden. In jedem Fall werden Kurse um so teurer, je höher die angestrebten Erfahrungsstufen sind und je seltener die Fertigkeit ist. Im übrigen wird es sehr schwierig sein, ab einem bestimmten Stufenwert überhaupt noch einen Ausbilder zu finden (s.u.). Bestimmte Charaktere, z.B. Soldaten, werden allerdings im Rahmen ihrer Laufbahn regelmäßig Schulungen erhalten.

Wer als Ausbilder tätig sein möchte, muß die vermittelte Fertigkeit wenigstens auf einer Stufe beherrschen, welche die vermittelte Stufe übertrifft. Beherrscht der Ausbilder Didaktik nicht wenigstens auf derselben Stufe, zählen die Ausbildungsstunden nur zu 75%, d.h. man benötigt 40 Stunden je CP. Ein Ausbilder kann maximal so viele Schüler simultan unterrichten, wie seine Erfahrungsstufe in Didaktik + 1 angibt.

Intensivkurse, d.h. Schulungen in kürzerer Zeit, sind theoretisch denkbar, aber werden die absolute Ausnahme bleiben. Es sind Zeitverkürzungen bis auf 15 Stunden je CP möglich. Dies erfordert aber sehr fähige Ausbilder (Verdoppelung der Voraussetzungen je - 5 Stunden). Die Preise steigen selbstverständlich ebenfalls an.

Selbständiges Training ist ebenfalls möglich. Dieses erfordert üblicherweise Trainingsmöglichkeiten, Bücher oder ähnliche Hilfsmittel. Da Training ohne Lehrer längst nicht so effektiv ist, sind 60 Stunden je CP aufzuwenden.

Arbeitet ein Charakter beruflich mit einer oder mehreren Fertigkeiten, so gelten jeweils 5 Arbeitsstunden als eine Stunde Training ohne Lehrmeister, d.h. jeweils 300 Arbeitsstunden im Beruf entsprechen einem CP. Bei einer 40-Stunden-Woche heißt dies, daß berufstätige Charaktere ca.

## 4. Fertigkeiten

alle 7,5 Wochen das Äquivalent eines CP in ihrer Fertigkeit erhalten.

Auf ähnliche Weise können bestimmte Abenteuer automatisch als Trainingsstunden gelten.

*Beispiel: Die Charaktere marschieren eine Woche ohne viele Hilfsmittel durch den Dschungel. Damit haben sie automatisch 112 Stunden selbständiges Training in Überleben: Dschungel geleistet (effektiv jede wache Minute, d.h. 7 Tage x (24 Stunden - 8 Stunden Schlaf)). Dies sind fast 2 CP (120 Stunden).*

Es ist möglich, sich in mehreren Fertigkeiten zu schulen. Dies erfordert aber eine Aufteilung der Zeiten.

Bestimmte Welten können besondere Ausbildungen, wie z.B. Hypnoschulungen, Instant-Skills oder was auch immer enthalten. Diese bleiben entsprechenden Weltbüchern vorbehalten, werden aber meist eigene Nachteile haben.

Bekanntlich muß das Spielgleichgewicht erhalten bleiben: Kann jeder Charakter ohne Abenteuerisiko in kürzester Zeit hohe Fertigkeitsstufen erreichen, so verliert das Spiel schnell seinen Reiz.

# 4. Fertigkeiten

**Fertigkeiten-Tabelle**

Fertigkeit	Lernen	Lerntabelle	Eigenschaften	TS	Bemerkungen
Abriechen	2	2	GE, IN	0 - X	
Akrobatik	4	1	GE, RE	0 - X	
Alchimie	5	2	IN, GE	3 - 7	
Anthropologie	3	2	IN	2 - X	
Anwerben	2	2	IN, CH	0 - X	imp.: Psychologie / 4
Archäologie [TS]	3	2	IN, GE	8 - X	imp.: Geschichte/ 4
Architektur [TS]	3	2	IN	1 - X	
Artillerist [TS]	3	2	IN, GE	8 - X	
Astrologie [TS]	4	2	IN	SF	
Astrologie	3	2	IN, CH	1 - X	
Astronomie [TS]	2	2	IN	6 - X	imp.: Physik / 3, Astrologie / 5
Ausweichen	4	1	GE, RE	0 - X	
Balancieren	1	1	GE, RE	0 - X	
Bardenmusik	8	2	speziell	Fanta sy	nur Barden
Bauchredner	2	1	IN, CH	0 - X	
Befreiung	2	1	GE, IN	0 - X	
Bereden	2	2	CH, AU	0 - X	imp.: Redekunst/ 4
Bergbau [TS]	2	2	GE, IN, ST	2 - X	imp.: Geologie/ 4
Bildhauerei	2	1	GE, IN	0 - X	
Biochemie [TS]	5	2	IN	9 - X	Bed.: Chemie;imp.: Chemie / 6
Bogen zu Pferd	2	1	speziell	1 - X	Bed.: Bögen, Reiten
Bootssteurer [TS]	2	2	GE, IN	2 - X	
Buchführung / Rechnungswesen	2	2	IN	5- X	imp.: Wirtschaft/ 4, Mathematik / 4
Chemie [TS]	3	2	IN, GE	7 - X	
Chirurgie [TS]	5	2	IN, GE	3 - X	Bed.: Medizin; imp.: Medizin / 4
Design [TS]	2	2	IN	9 - X	
Dichten	2	2	IN, CH	0 - X	
Didaktik [TS]	2	2	IN, CH	0 - X	
Diebstahl	3	1	GE, RE	0 - X	
Diskutieren	4	2	IN, CH	1 - X	
Elektronik [TS]	3	2	GE, IN	9 - X	imp.: Ingenieur / 4
Erinnerung	2	2	IN	0 - X	
Etikette [spez]	2	2	IN, CH	0 - X	
Exo-Biologie [TS]	3	2	IN	SF	imp.: Tierkunde/ 4, Pflanzenkunde/ 4
Fahrzeug [TS] [spez]	2	1	GE, IN	1 - X	
Fallentechnik [TS]	3	2	GE, IN	0 - X	imp.: Schlösser öffnen/ 6
Fallschirmspringen[TS]	2	1	GE, IN	8 - X	
Fälschung [TS]	3	2	GE, IN	2 - X	
Fischerei [TS]	1	2	GE, IN	0 - X	
Fotografie [TS]	1	2	GE, IN	8 - X	
Führung	2	2	CH, IN	0 - X	
Geländekunde	2	2	IN	8 - X	
Geländelauf	1	1	GE	0 - X	
Genetik [TS]	5	2	IN	10 - X	Bed.: Biochemie; keine imp.
Geologie [TS]	2	2	IN	8 - X	imp.: Bergbau/ 5
Gerätetauchen [TS]	2	1	GE, IN	6 - X	
Geschichte	2	2	IN	2 - X	imp.: Archäologie/ 5
Geselligkeit	1	2	CH, AU, IN	0 - X	
Giftmischen [TS]	2	2	GE, IN	0 - X	imp.: Chemie/ 5, Medizin / 5
Glücksspiel	2	2	GE, IN	2 - X	
Goldschmied / Juwelier [TS]	2	2	GE, IN	3 - X	
Heraldik	2	2	GE, IN	4 - X	
Holz bearbeiten	1	1	GE, IN	0 - X	
Hyperphysik	5	2	IN	SF	Bed.: Physik; keine imp.
Hypnose	5	2	IN, CH	0 - X	
Improvisation	3	1	alle	0 - X	
Ingenieur [TS] [spez]	4	2	GE, IN	1 - X	
Jagd	2	2	GE, IN	0 - X	
Journalismus	2	2	IN, CH	4 - X	Bed.: Lesen/ Schreiben
Kalligraphie	2	2	GE, IN	5 - X	imp.: Malerei / 4
Kampf in Rüstung [TS]	2	1	GE, ST	2 - X	

# 4. Fertigkeiten

Fertigkeit	Lernen	Lerntabelle	Eigenschaften	TS	Bemerkungen
Kartografie [TS]	2	2	GE, IN	2 - X	imp.: Navigation/ 5
Kaufmann	3	2	IN, CH	2 - X	imp.: Wirtschaft/ 4
Klettern	1	1	GE	0 - X	
Kochen	1	2	GE, IN	1 - X	
Kommunikation [TS]	2	2	GE, IN	6 - X	imp.: Ortung/ 4
Kosmopsychologie	3	2	IN, CH, AU	SF	imp.: Psychologie/ 4
Krankheiten behandeln [TS]	3	2	IN, GE	0 - X	imp.: Medizin/ 4
Kräuterkunde	2	2	IN, GE	0 - X	imp.: Pflanzenkunde/ 3
Kriminologie [TS]	2	2	IN, GE	9 - X	
Kunststofftechnik [TS]	2	2	IN, GE	8 - X	
Kybernetik [TS]	5	2	IN, GE	12 - X	
Landwirtschaft [TS]	1	2	IN, GE	1 - X	
Laufen	3	1	GE, KB	0 - X	
Lauschen	2	2	IN	0 - X	
Leder bearbeiten [TS]	1	2	GE, IN	0 - X	
Magiekunde	2	2	IN	Fantasy	
Magiewissen	8	2	IN	Fantasy	nur für Zauberer
Malerei	1	1	GE, IN	0 - X	
Mathematik / Rechnen	2	2	IN	2 - X	
Medizin	5	2	GE, IN	2 - X	imp.: Erste Hilfe / 4
Menschen einordnen	2	2	IN	0 - X	imp.: Psychologie/ 3
Metallurgie [TS]	2	2	GE, IN	3 - X	imp.: Chemie/ 4
Meucheln	4	1	GE, ST	0 - X	
Milieuwissen	2	2	IN, CH, AU	2 - X	
Musizieren [spez]	1	1	IN, CH, AU	0 - X	
Nachforschungen	2	2	IN	2 - X	Bed.: Lesen/ Schreiben
Naturkunde [TS]	2	2	IN	2 - X	
Navigation [TS]	3	2	IN	2 - X	imp.: Orientierung/ 4
Nuklearphysik [TS]	5	2	IN	11 - X	Bed.: Physik; keine imp.
Null-g-Training	2	1	IN, GE, RE	11 - X	
Okkultismus	2	2	IN, CH	0 - X	
Orientierung	2	2	IN	0 - X	imp.: Navigation/ 4
Ortung [TS]	2	2	GE, IN	10 - X	imp.: Kommunikation/ 4
Pflanzenkunde	2	2	IN	0 - X	imp.: Kräuterkunde / 3
Physik [TS]	2	2	IN, GE	2 - X	Bed.: Mathematik
Politik	3	2	IN, CH	2 - X	
Programmieren [TS]	1	2	IN	11 - X	imp: Kybernetik/ 5
Psychologie	4	2	IN, CH	7 - X	imp.: Menschen einordnen / 5
Raumgefechtstaktik	3	2	IN, CH	SF	imp.: Taktik/ 3
Raumpilot [TS] [spez]	3	1	IN, GE	SF	
Recht	3	2	IN, CH	2 - X	
Redekunst	2	2	CH, IN, AU	2 - X	imp.: Bereden / 4
Regionales Wissen [spez]	1	2	IN	0 - X	universell in Heimat
Reiten [spez]	1	1	GE	1 - X	
Reiterkampf	2	1	speziell	2 - X	Bed.: Reiten
Religionskunde	2	2	IN	2 - X	
Riechen / Schmecken	3	2	IN	0 - X	
Robotik [TS]	4	2	IN, GE	SF	Bed.: Elektronik; imp.: Elektronik/ 6, Kybernetik / 4
Robotpsychologie [TS]	5	2	IN	SF	Bed.: Robotik; imp.: Robotik/ 6
Rudern	1	1	GE, ST	1 - X	
Sagenkunde	1	2	IN	0 - 5	
Scharfschütze [spez]	4	1	speziell	1 - X	
Schauspielerei	2	2	IN, CH, AU	2 - X	
Schiff steuern [TS] [spez]	2	1	IN, GE	2 - X	
Schiffbau [TS]	3	2	IN, GE	2 - X	
Schleichen	2	1	GE	0 - X	
Schlittenfahren	1	1	GE, IN	1 - X	
Schlösser öffnen [TS]	2	2	GE, IN	3 - X	imp.: Fallentechnik/ 6
Schmied [TS]	2	1	GE, ST	2 - X	
Schneider	1	2	GE, IN	1 - X	
<b>Fertigkeit</b>	<b>Lernen</b>	<b>Lerntabelle</b>	<b>Eigenschaften</b>	<b>TS</b>	<b>Bemerkungen</b>

## 4. Fertigkeiten

Schnelles Laden [TS] [spez]	2	1	GE, IN	4 - X	
Schutzanzüge [TS]	2	1	GE, IN	11 - X	
<i>Schwimmen</i>	1	1	GE	0 - X	
Seemannschaft [TS]	1	1	GE, IN	2 - X	
Seilkunde	1	2	GE, IN	1 - X	
Singen	1	1	IN, CH	0 - X	
Skifahren	1	1	GE	1 - X	
Sprengstoff [TS]	2	2	GE, IN	7 - X	
<i>Springen</i>	1	1	GE, ST	0 - X	
Spurenlesen	2	2	IN	0 - X	imp.: Jagd/ 5
Stein bearbeiten [TS]	2	1	IN, ST, GE	0 - X	
Steward	2	2	IN, CH	5 - X	
Stimmen imitieren	3	2	IN, CH, GE	0 - X	
Taktik	3	2	IN, CH	0 - X	
Tanzen	1	2	CH, IN, GE	0 - X	
Taschenspielererei	3	1	GE, IN, RE	0 - X	imp.: Diebstahl / 5
Tauchen	2	1	GE, KB	0 - X	
Tierkunde	2	2	IN	0 - X	imp.: Jagd/ 5
Tiermedizin [TS]	4	2	GE, IN	9 - X	imp.: Medizin/ 3
Töpferei	1	2	GE, IN	1 - X	
Überleben [spez]	1	2	IN, GE, KB	0 - X	
Verfolgen	2	2	GE, IN	0 - X	imp.: Jagd/ 5
<i>Verführung</i>	1	2	AU, CH	0 - X	
Verhören [TS]	1	2	IN, CH	0 - X	
Verkleiden [TS]	2	2	IN, GE, CH	2 - X	
<i>Verstecken</i>	2	2	GE, IN	0 - X	
Verwaltung	1	2	IN, CH	6 - X	
Waffe ziehen [spez]	2	1	GE, RE	0 - X	
Waffenkunst	10	1	speziell	0 - X	
Waffentechnik [TS] [spez]	3	2	GE, IN	0 - X	imp.: Waffenfertigkeit/ 6
Wahrnehmung	3	2	IN	0 - X	
Wasserkampf	2	1	speziell	0 - X	Bed.: Schwimmen
Werfen	4	1	ST, GE	0 - X	
Wirtschaft	3	2	IN	5 - X	imp.: Kaufmann/ 5
Wundheilung / Erste Hilfe [TS]	2	2	GE, IN	0 - X	imp: Medizin
Zauberschrift	2	2	IN	Fantasy	nur Zauberer; imp: Magiekunde/ 5
Zechen	2	1	KB	0 - X	
Zureiten	2	1	GE, IN	0 - X	Bed.: Reiten; imp.: Reiten/ 6
Zweihandkampf [spez]	5	1	speziell	0 - X	

# 4. Fertigkeiten

## Waffenfertigkeiten:

Fertigkeit	Lernen	Lerntabelle	TS	Bemerkungen
Armbrüste	2	1	4 - X	
Artilleriewaffen [TS] [spez]	3	1	3 - X	
Blasrohr	2	1	0 - X	
Bögen	3	1	1 - X	
Bola	2	1	1 - X	
Buckler / Parierdolch	2	1	2 - X	
Boxen / Faustkampf	2	1	0 - X	
EinhandÄxte	2	1	0 - X	imp.: ZweihandÄxte/ 4, Keulen / 4
EinhandSchwerter	3	1	2 - X	imp.: Kurzschwert/ 4,ZweihandSchwerte r/ 3
Fecht Waffen	3	1	4 - X	
Flegel	3	1	2 - X	
Hellebarden	3	1	3 - X	
Kampfstab	4	1	1 - X	
Keulen	1	1	0 - X	imp.: EinhandÄxte/ 3
Kurzschwert	2	1	2 - X	imp.: EinhandSchwerter/ 3
Lanzen	2	1	2 - X	imp.: Spieße/ 4, falls Reiten
Lasso	2	1	1 - X	
Netz	2	1	1 - X	
Peitsche	2	1	1 - X	
Ring	3	1	0 - X	
Schild	2	1	1 - X	
Schleudern	3	1	1 - X	
Schuss Waffen [TS] [spez]	2	1	6 - X	
Schwere Waffen [TS] [spez]	3	1	6 - X	
Speerschleuder	2	1	1 - X	
Spieße	2	1	0 - X	imp: Lanzen/ 4
Stichwaffen	1	1	0 - X	
Waffenloser Kampf [Judo oder Karate]	3	1	1 - X	
Wurfbeile	2	1	0 - X	
Wurfspeere	2	1	0 - X	
Wurf Waffen	2	1	1 - X	
ZweihandÄxte	3	1	0 - X	imp.: EinhandÄxte/ 4
ZweihandSchwerter	4	1	3 - X	imp.: EinhandSchwerter/ 4

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

## 5. Das Kampf- und Aktionssystem

### 5.1 Einführung

Kampfsysteme nehmen in den meisten Spielen einen sehr großen Anteil des zur Verfügung stehenden Raumes ein, und das ist auch hier nicht anders. Dies soll jedoch keinesfalls zur Folge haben, daß jedes Abenteuer zu einem großen Teil aus Kämpfen bestehen sollte, oder zu dem Schluß führen, Kämpfe seien das empfohlene Mittel zur Konfliktlösung.

Vielmehr ist es so, daß das folgende Aktions- und Kampfsystem dazu dienen soll, "realistische" Kämpfe zu simulieren, soweit das überhaupt möglich ist. Allerdings orientiert es sich wie üblich stärker an der Heroic Fantasy als an der Wirklichkeit, um zu vermeiden, daß nach jeder Auseinandersetzung die Gruppe nur noch mittels Magie zu retten ist, und grundsätzlich Körperteile oder ähnliche Kleinigkeiten auf der Strecke bleiben. Der Konflikt zwischen Wunsch nach Realismus und spielbarem System führte wie üblich zu gewissen Zugeständnissen. Dennoch ist das Omnirole-Kampfsystem gelinde gesagt blutig; vor allem, wenn alle Zusatzregeln eingesetzt werden: Ein einziger zielgenauer Schwerthieb kann einen noch so erfahrenen Charakter übel verstümmeln oder gar töten, und ein Kampf gegen eine Übermacht ist meist schon beim Anfang verloren.

Dies soll nicht dazu dienen, sadistische Neigungen zu befriedigen oder die Abenteuer in ein Billig-Horror-Video zu verwandeln, aber vielleicht verhilft es dazu, daß die Spieler sich beim Kämpfen ein wenig zurückhalten und über friedlichere Lösungsmöglichkeiten eines Konfliktes nachdenken.

Nehmen Sie sich, auch als Spielleiter, diese Worte ein wenig zu Herzen: Ein gutes Abenteuer zeichnet sich nicht dadurch aus, daß möglichst viele "eklige Monster" umgebracht wurden, sondern Spannung und Spaß sollten auf andere Weise erzielt werden. Wer empfindet Kampf schon als Spaß? Im übrigen vergibt Omnirole keine "Kampferfahrungspunkte", womit eine aus vielen älteren Spielen stammende Motivation zum "Hau-drauf-und-Schluß" entfallen dürfte. Viel Spaß.

### 5.2 Grundsätzliche Mechanismen

Das Omnirole-Handlungssystem mißt die während einer Auseinandersetzung verstreichende Zeit in **Kampfrunden (KR)**. Eine KR dauert 2 Sekunden.

Normalerweise handelt jeder Charakter während einer KR nur einmal, aber es gibt Ausnahmen, wie unten deutlich gemacht werden wird.

#### 5.2.1 Aktionspunkte

Jedem Charakter stehen je Kampfrunde 2 **Aktionspunkte (AP)** zur Verfügung. Diese werden beim Ausführen von Handlungen verbraucht, d.h. jede mögliche Handlung hat bestimmte AP-Kosten. Einige Handlungen gelten allerdings als "Frei", d.h. sie kosten keine AP. Diese Handlungen können mit jeder anderen Aktion kombiniert werden, sofern nicht eine Regel es ausdrücklich verbietet.

Nicht verbrauchte AP verfallen. Es ist nicht möglich, sie aus einer Runde in die nächste mitzunehmen. Für Zwecke der Zeitmessung sei gesagt, daß ein Aktionspunkt etwa einer Sekunde verstrichener Zeit entspricht.

#### 5.2.2 Handlungsreihenfolge (Initiative)

Prinzipiell laufen alle Handlungen in einer KR gleichzeitig ab. Alles andere wäre unrealistisch: Egal wie reaktionsschnell jemand ist, er wird nicht an einer kampfbereiten Wache vorbeilaufen können, ohne angegriffen zu werden (es sei denn, er ist wenigstens lichtschnell...). Jedoch ist es für Zwecke der Spielbarkeit notwendig, eine Handlungsreihen-

folge festzulegen, um zu vermeiden, daß zwanzig Figuren gleichzeitig über das Spielbrett geschoben werden.

Stichwort Spielbrett: Eine Spielfläche als solche ist zwar keinesfalls notwendig, jedoch kann sie sich als sehr hilfreich erweisen, gerade um strittige Fragen hinsichtlich genauer Positionen und Entfernungen zu klären. In diesem Fall empfehle ich einen Maßstab von 1 Feld auf dem Plan = 1 Quadratmeter in der Realität. Dieser Maßstab wird auch z.B. in den Magieregeln verwendet, wenn von "Feldern" gesprochen wird.

Zur **Handlungsreihenfolge**: Am Anfang jeder KR wird für alle beteiligten Charaktere die Initiative ermittelt. Hierzu werfen diese 2W10 und addieren ihre RE. Das Ergebnis ist festzuhalten. Eventuelle WM sind durch die Situation denkbar und werden vom Spielleiter festgelegt.

Es ist auch möglich, auf den Zufallsfaktor völlig zu verzichten und nur die RE der Charaktere zu verwenden. Dies beschleunigt natürlich das Kampfverfahren und sorgt dafür, daß der Vorteil reaktionsschneller Charaktere sich erhöht.

Die Charaktere führen dann beginnend vom Charakter mit dem schlechtesten Resultat ihre Handlungen aus, d.h. sie sagen ihre Absicht für beide AP an und beginnen zu handeln. Jedoch haben Charaktere mit einem besseren Initiative-Ergebnis jederzeit das Recht, "die Initiative zu ergreifen", d.h. zu einem beliebigen Zeitpunkt der KR ihre Handlung auszuführen. Diese Handlung erfolgt dann immer vor der des Charakters mit der niedrigeren Initiative! Dieses System verschafft Charakteren mit hoher Initiative den Vorteil, gewissermaßen das Geschehen beobachten zu können, und das mit der Möglichkeit, jederzeit zu ihrem Vorteil einzugreifen.

*Beispiel: Garuniwan erreicht 16, Jacques 22 bei der Initiative. Garuniwan will eine Waffe ziehen (1 AP) und dann schnell nach Jacques schlagen. Jacques, der bereits eine Waffe gezogen hat, ergreift die Initiative und schlägt nach Garuniwan, der noch nicht parieren kann, da seine Waffe nicht einsatzbereit ist.*

Haben zwei Charaktere dieselbe Initiative, gilt der mit der höheren RE als schneller. Sind auch diese Werte identisch, handeln beide "simultan", d.h. keiner hat irgendeinen Vorteil vor dem anderen.

Handlungen mit den Kosten "2 AP" beanspruchen die volle Runde. Handlungen, die 1 AP kosten, dauern eine halbe Runde. "Freie" Handlungen können jederzeit stattfinden, wenn ein Charakter es wünscht. Die Anzahl "freier" Handlungen wird durch besondere Regeln zu den entsprechenden Aktionen begrenzt.

#### 5.2.3 Liste der möglichen Aktionen

Die folgenden Aktionen werden im weiteren Verlauf der Regeln detailliert erläutert.

Aktion	AP
Nahkampfangriff	2
Hastiger Hieb	1
Drehung 90 Grad	1
Setzen / Aufstehen	1 + Belastung
Sich Fallenlassen	1
Finte	1
Hinlegen / Aufstehen	2 + 2 x Belastung
Schuß mit Fernkampfwaffe	1
Aktion	AP

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Genau es Zielen (ev. mehrmals)	je 1
Werfen einer Wurf-Waffe	1 oder 2
Schleudern (einschl. Laden)	2
Waffe wechseln	2
Waffe fallenlassen	0
Waffe aufheben	1 oder 2
Ausweichstatus	+ 100%
Waffe ziehen	1
Waffe ziehen (Fertigkeitsprobe)	0
Waffe verstauen	1 bis 2
Zaubern	Anzahl sec
Gehen je Meter	1
Bewegung	speziell
Waffe bereitmachen	1 oder 2
Vom Gegner zurückweichen	2

## 5.3 Das Angriffsverfahren

Jeder Charakter, der einen Angriff durchführen möchte, gleich auf was für ein Ziel, muß durch einen Angriffswurf bestimmen, ob er getroffen hat. Für diesen Angriffswurf, der sich mit einer Fertigkeitsprobe vergleichen läßt, gilt:

$W100 + \text{Grundwert} + 5 \times \text{Erfahrungsstufe mit Waffe} + \text{WM}$

Der Grundwert ist von der ST und der GE des Charakters und von der gewählten Waffe (s. Tabellen) abhängig. Er berechnet sich wie folgt:

$\text{Grundwert} = (\text{ST} + \text{GE}) \times 1,5.$

Bei allen Feuerwaffen, die nicht auf Muskelkraft beruhen, spielt die Stärke eine untergeordnete Rolle. Statt dessen berechnet sich der Grundwert nach

$\text{GE} \times 3.$

Eigenschaftswerte über 30 sind wie bei Fertigkeitsproben üblich als 30 zu lesen.

*Beispiel: Thuril hat Stärke 18 und Geschicklichkeit 15. Mit einer Nahkampfwaffe hat er einen Grundwert von 50 ( $18+15 = 33, \times 1,5 = 50$ ). Ein Oger mit ST 35 und GE 5, der eine ähnliche Waffe benutzt, hat Grundwert 53, nicht etwa 60, da die Stärkekpunkte über 30 nicht mitgerechnet werden.*

Erreicht ein Angriffswurf wenigstens ein Resultat von 100, so bedeutet dies einen potentiellen Treffer, der sich nun mit der Verteidigung des Ziels auseinandersetzen muß. Wie üblich ist bei einem Wurf von 99 oder 100 1W100 zu addieren und bei einem Wurf von 11 oder 22 1W100 zu subtrahieren.

**Mindeststärke:** Die Stärkeangaben in den Waffentabellen sind Mindeststärken für den sinnvollen Gebrauch dieser Waffe. Liegt die tatsächliche Stärke darunter, so bedeutet jeder fehlende Punkt einen WM von -5 auf alle Angriffe und Abwehrwürfe mit dieser Waffe.

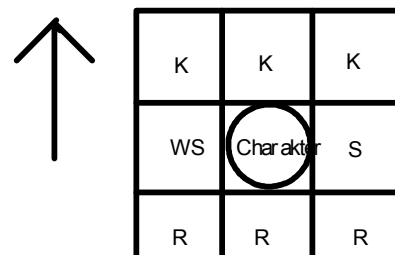
**Mindestgeschicklichkeit:** Es ist wie für Mindeststärke zu verfahren.

### 5.3.1 Der Nahkampfangriff

Ein Nahkampfangriff ist ein Angriff gegen ein im Nahkampfbereich befindliches Ziel. Dieser Bereich bestimmt sich aus den untenstehenden Zeichnungen:

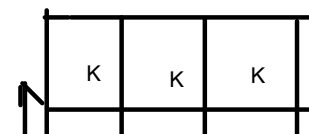
#### 1) Allgemeine Nahkampfangriffe:

Die folgende Zeichnung stellt den Kampfbereich eines Charakters mit einer normalen Nahkampfwaffe dar. Er kann Gegner in den Feldern K angreifen. Außerdem kann er das Feld WS (seine Waffenseite, bei Linkshändern umgekehrt) angreifen. Angriffe aus den Feldern mit R sind Angriffe von hinten; das Feld S markiert die Schildseite des Charakters.



#### 2) Zweihändige schlagende Nahkampfwaffen:

Die folgende Zeichnung stellt einen Kämpfer mit einer zweihändig geführten, schlagend eingesetzten Nahkampfwaffe dar. Dieser nimmt zwei Felder (C + Waffe) ein und hält sich in der Mitte auf. Angriffe sind in die Felder K und WS möglich. Angriffe aus den mit R markierten Feldern kommen von hinten. Bei einer Reichweite von mehr als 1 Feld sind auch Angriffe in die jenseits der K-Reihe gelegenen Felder gestattet.



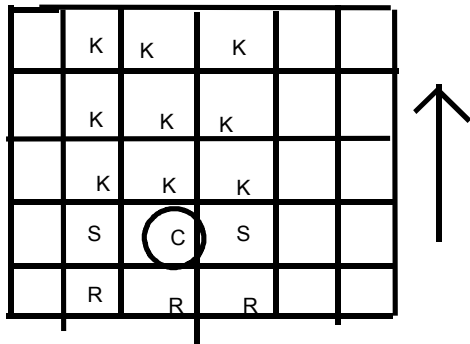
#### 3) Speißwaffen:

Im folgenden der Kampfbereich eines Charakters mit einer Speißwaffe, deren Reichweite wenigstens 2 Felder beträgt.

Die genaue Länge des Kampfbereiches K ist abhängig von der gewählten Waffenreichweite. Wichtig ist, daß keine Angriffe in die mit S gekennzeichneten Felder möglich sind; Angriffe aus den R-Feldern sind Angriffe von hinten.



## 5. Das Kampf- und Aktionssystem



### 5.3.2 Der Fernkampfangriff

Ein Fernkampfangriff ist ein Angriff auf ein im Schußfeld befindliches Ziel mit einer auf Distanz wirksamen Waffe, d.h. einer Wurf- oder Schußwaffe. Das Schußfeld bestimmt sich wie folgt:



Es handelt sich um einen Bereich mit einem Öffnungswinkel von 90 Grad in Blickrichtung des Charakters.

**Fehlschüsse (Zusatzregel):** Verfehlt ein Fernkampfangriff sein Ziel, so ist sofort mit einem zweiten Wurf (bzw. mehreren), bei dem der Angriffswert maximal 50 beträgt, (und Würfe von 11, 22, 99, 100 ignoriert werden) zu ermitteln, ob ein anderes Ziel getroffen wurde. Hierbei ist in folgender Reihenfolge zu würfeln: Erst für am Nahkampf mit dem Ziel Beteiligte, dann für Ziele in der Schußlinie bis zum Ziel, dann für solche hinter dem Ziel.

*Beispiel: Jack und Steve führen einen Nahkampf, als Fred mit seinem Revolver auf Steve feuert, um seinen Freund zu unterstützen. Fred hat Angriffswert 65, und er verfehlt sein Ziel. Nunmehr bestimmt ein zweiter Wurf, mit Angriffswert 50, ob er versehentlich Jack getroffen hat. Zum Glück würfelt er 46, und die Kugel geht an seinem Kameraden vorbei. Zwanzig Meter weiter hinten steht der Passant Xaver in der Schußlinie. Der Angriffswert auf diese Distanz ist 40, damit kleiner als 50, so daß ein Wurf mit Angriffswert 40 ausgeführt wird. Fred wirft eine 88, und damit hat er leider den "Zivilisten" getroffen...*

Gelingt ein Ausweichwurf gegen einen Fernkampfangriff, fliegt das Geschos weiter und Personen in der direkten Schußlinie müssen sich eventuell verteidigen (es wird wie oben verfahren, d.h. alle potentiellen Ziele hinter dem Ziel werden überprüft. Solche vor dem Ziel können nicht mehr getroffen werden, da ja der Angriffswurf gelungen ist, also das Geschos wenigstens die Position des geplanten Zieles erreicht hat.).

#### **Besonderes Angriffsverfahren im Fernkampf:**

Bei Fernkampfangriffen sind die Entfernung zum Ziel und dessen Größe entscheidende Faktoren bei der Bestimmung der Trefferchance. Es gibt hierbei drei Entfernungskategorien: normal, weit und extrem. Für jede Fernkampfwaffe ist angegeben, welche Distanzen für sie welchen Bereich bilden.

Es ist der Distanz-Größen-Wert zu ermitteln. Es gilt:

Wert = Effektive Entfernung in Meter / Größenwert,  
wobei der Größenwert sich nach

$(\text{Höhe} + \text{Breite in m}) / 2$  berechnet. Bei einem Verhältnis Höhe:Breite von mindestens 10:1 oder weniger als 1:10 bildet die kleinere Ausdehnung den Größenwert. Ein Mensch hat den Größenwert 1 (Höhe 1,75 m + Breite 60 cm = 2,35 m;  $/2 = 1,18$  und gerundet = 1). Entfernungen unter 1 Meter sind als 1 Meter aufzufassen.

#### **Zielfernrohre:**

Zielfernrohre sind Hilfsmittel, welche es erleichtern, mittels einer Fernkampfwaffe ein entferntes Ziel zu treffen. Um sie einzusetzen ist das Wählen der Handlung Zielen notwendig. Dann wird die effektive Entfernung zum Ziel durch die Stufe des Zielfernrohres dividiert, kann aber nicht unter 1 Meter sinken.

*Beispiel: Ein Ziel in 100 Meter Entfernung wird mittels eines Stufe-3-Fernrohres anvisiert. Damit beträgt die Entfernung effektiv nur 33 Meter.*

Beachten Sie, daß es keine Stufe-1-Zielfernrohre gibt und daß die Stufe nicht mit dem tatsächlichen Vergrößerungsfaktor identisch ist.

Die Effektive Entfernung bestimmt sich je nach Entfernungskategorie wie folgt:

Entfernungskategorie	Effektive Entfernung
normal	normal
weit	Entfernung x 1,5
extrem	Entfernung x 2

#### **Geschwindigkeit:**

Die Geschwindigkeit ist ebenfalls zu beachten. Hier kommt es auf die relative Geschwindigkeit zum Schützen an, d.h. bewegen sich z.B. zwei Reiter frontal aufeinander zu, so liegt die effektive Geschwindigkeit für Zielzwecke bei Null. Passieren sie einander aber in entgegengesetzten Richtungen, liegt die effektive Geschwindigkeit eher bei der Summe der Einzelgeschwindigkeiten. Es entscheidet der Spielleiter. In jedem Fall gilt:

Entfernung: + 3 x Geschwindigkeit in Meter / sec.

Bei Angriffen vom Boden gegen Flugziele sollten alle Geschwindigkeits-Modifikationen verdoppelt werden.

#### **WM-Tabelle:**

Die folgende Tabelle liefert den geltenden WM für Fernkampfangriffe:

ab Größen-Distanz-Wert	WM
je / 2	jeweils + 10
0,5	+ 40
1	+ 30
2	+ 20
3	+ 15
4	+ 10
5	+ 5
10	0
20	- 5
30	- 10
40	- 15

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

ab Größen-Distanz-Wert	WM
50	- 20
60	- 25
70	- 30
80	- 35
90	- 40
100	- 45
150	- 50
200	- 60
250	- 70
300	- 80
350	- 90
400	- 100
450	- 110
500	- 120
600	- 130
700	- 140
800	- 150
900	- 160
1000	- 170
1200	- 180
je 200	jeweils - 10

## Mindest-WM:

Beim Angriff auf sehr kleine Ziele gelten folgende Mindest-WM (hinsichtlich der WM durch Größen-Distanz-Wert):

Ausdehnung kleiner als	Mindest-WM
25 cm	- 30
10 cm	- 40
5 cm	- 60
2 cm	- 80
1 cm	- 100

## Mindestentfernungen:

Die meisten Waffen lassen sich nicht auf beliebig kurze Entfernungen einsetzen. Vielmehr haben sie eine Mindestentfernung zum Ziel, verursacht durch Waffenlänge und allgemeine Einsatz- und Bauweise. Die entsprechenden Daten sind den Waffentabellen zu entnehmen.

Jede Unterschreitung der Mindestentfernung zum Ziel um angefangene 50 cm bedeutet einen Angriffs-WM von -20.

*Beispiel: Eine MP hat Mindestentfernung 1,5 m. Auf ein Ziel in 1 Meter Entfernung gilt WM-20, auf ein solches in 0,5m Entfernung WM-60.*

## 5.3.3 Typische Angriffs-WM

Verschiedene Modifikationen beeinflussen den Angriffswurf:

## Sichtbedingungen:

**Nebel oder Dunst** führt je nach seiner Dichte zu einem WM von -5 bis -30 auf alle Angriffswürfe eines Charakters. Im Fernkampf wird dieser WM verdoppelt.

**Dunkelheit**, die nicht vollständig ist, verursacht einen WM von -10 bis -40 auf alle Angriffe eines Charakters. Im Fernkampf wird dieser WM verdoppelt. Die folgende Tabelle soll dem Spielleiter Hilfestellung geben.

Art	WM
Teilbeleuchtung (entfernte Lampen, Vollmond)	- 10
Schwaches Licht (wenige, entfernte Lampen)	- 20
normales Mondlicht	- 30
schwaches Mondlicht	- 40

**Völlige Dunkelheit**, die sehr selten auftritt, hat besondere Regeln zur Folge: Im Nahkampf gilt WM - 100 auf alle Angriffe, und der Angriffswert kann nie besser sein als +50. Höhere Trefferchancen werden entsprechend reduziert. Im Fernkampf gilt WM - 200 auf alle Angriffe, und der Angriffswert kann nie besser sein als 20. Zudem muß aus irgendwelchen Quellen die Position eines Zieles bekannt sein (z.B. Geräusche, Geruch), sonst ist überhaupt kein Fernkampfangriff erlaubt. Im Zweifel sollte eine Probe: Hören ausgeführt werden. Diese Regeln gelten übrigens auch in ähnlicher Form für blinde Charaktere.

**Besetzte Felder in der Schußlinie** führen zu einem WM von -25 je Feld auf Fernkampfangriffe. Liegt das Resultat des Angriffswurfes unter 100, ist sofort ein zweiter Wurf fällig, bei dem der Angriffswert maximal als 50 gelesen wird. und Resultate von 11, 22, 99 und 100 keine besonderen Wirkungen haben. Kommt es zu einem Erfolg, wurde eines der Ziele in der Schußlinie getroffen.

**Große Schilde** bedeuten für den Benutzer WM - 15 auf eigene Angriffswürfe im Nahkampf. Kleine Schilde bedeuten WM - 10. Angriffe gegen Gegner auf der Schildseite werden mit den doppelten WM belegt.

**Unsichtbare Ziele** können nur angegriffen werden, wenn man ihre ungefähre Position kennt. Dies ist möglich, wenn man mit dem Unsichtbaren im Nahkampf ist oder wenn eine Probe: Hören gelingt. Der Angriffs-WM ist - 60 im Nahkampf und -100 im Fernkampf.

**Unvorhersehbare Bewegungen** eines Zieles (z.B. taumelndes Rollen) bedeuten Angriffs-WM - 5 bis - 30 je nach Heftigkeit.

## Schnelles Feuer (Schnell-WM):

Jede Fernkampfwaffe einschließlich Bögen u.ä. hat einen sogenannten Schnellfeuer-WM. Dieser wird auf den Angriffswurf angerechnet, falls nur die Handlung Waffe abfeuern gewählt wird, ohne sie mit der Handlung Zielen zu kombinieren.

## 5.3.4 Überraschung und Hinterhalt (Zusatzregel)

Von **Hinterhalt** spricht man, wenn das Ziel eines Angriffs sich nicht dessen bewußt ist, daß es angegriffen wird. Dies ist z.B. beim Schuß durch einen Heckenschützen der Fall. Gegen einen solchen Angriff ist keine Verteidigung gestattet, und der Angreifer erhält WM+20 auf den Angriffswurf.

**Überraschung** ist ein unerwarteter Angriff, den man jedoch gerade noch kommen sieht. Dies kann zum Beispiel eintreten, wenn der Gesprächspartner plötzlich eine Waffe zieht oder wenn ein vorgeblicher Verbündeter sein Ziel wechselt.

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Bei Überraschungsangriffen ist eine Verteidigung gestattet, aber mit WM - 25.

## 5.3.5 Kritische Fehler (Desaster) beim Angriff

Liegt das Ergebnis eines Angriffswurfes unter 1, kam es zu einem kritischen Fehler, also einer besonders mißlungenen Aktion. Es wird auf den folgenden Tabellen die Auswirkung bestimmt:

### 1) Nahkampfangriffe:

Wurf mit W100	Ergebnis
1 - 10	Angriffswaffe fallengelassen
11 - 25	Angriffswaffe zerbricht mit 100%
26 - 40	Eigene Rüstung beschädigt (1W3 Punkte)
41 - 50	Selbst verletzt (halber Waffenschaden)
Wurf mit W100	Ergebnis
51 - 60	Angriff trifft Freund (oder wie 41-50, falls keiner im Kampfbereich); für Verteidigung: Ergebnis = 100 und halber Waffenschaden
61 - 80	desorientiert (WM-10 auf alle Proben bis Std:IN gelungen; 1 Wurf je KR)
81 - 90	Angreifer gibt sich Blöße: Gegner hat Zusatzangriff, falls Waffe einsatzbereit; keine Verteidigung erlaubt
91 - 95	gestolpert (1 KR Bewegung -25%, Angriffs-WM-10, falls Std:GE mißlingt: Sturz)
96 - 99	Sturz
100	Waffe mit 100% zerstört; 1W6 KR bewußtlos

Die weiteren Auswirkungen der meisten Ergebnisse sind den folgenden Abschnitten zu entnehmen. Bei Angriffen mit natürlichen Waffen und dem Ergebnis "Waffe zerstört" ist der benutzte Körperteil für 1W6x5 Minuten nicht mehr zu gebrauchen und er nimmt 1/4 des normalen Angriffsschadens.

### 2) Fernkampfangriffe

Für Fernkampfwaffen gelten besondere Bedingungen. Das Ergebnis 81-90 (Angreifer gibt sich eine Blöße) wird als 1-10 (Waffe fallengelassen) interpretiert.

Bei Feuer- und Energiewaffen aller Art führt das Resultat 26-40 zu einer Ladehemmung, die nur durch eine gelungene Fertigkeitprobe zu beseitigen ist. Das Ergebnis "Waffe zerstört" oder "Angriffswaffe zerbricht" bedeutet in 50% der Fälle eine Explosion der Waffe, falls diese explodieren kann (Spielleiterentscheidung). Ein solcher Vorfall verursacht Schaden wie bei einem Treffer mit der Waffe, aber nach den Regeln für Explosionen.

## 5.4 Verteidigung des Ziels

Wenn ein Ziel von einem Angreifer potentiell getroffen wurde (Resultat mindestens 100 beim Angriffswurf), so steht ihm normalerweise eine Verteidigung zu. Diese wird üblicherweise durch einen Abwehrwurf (auch Parade genannt) oder einen Ausweichwurf simuliert. Gegen einen Angriff ist nur entweder Ausweichen oder Abwehr gestattet, nicht aber beides. In besonderen Situationen kann einem Ziel nur eine bestimmte oder gar keine Verteidigung erlaubt sein. In diesem Fall gilt der Verteidigungswert als Null, d.h. es wird nur

1W100 + geltende WM durch Rüstung oder Situation geworfen.

### 5.4.1 Der Abwehrwurf (Parade)

Der Abwehrwurf simuliert den Versuch, einen Angriff mittels einer Parade mit einer Waffe oder einem Schild abzuwehren. Er ist vor allem gegen Nahkampfangriffe, unter bestimmten Umständen aber auch gegen Fernkampfangriffe geeignet. Schüsse abzuwehren ist in der Regel nahezu unmöglich, d.h. alle Angriffe, deren Angriffs-Code (s.u.) nicht angegeben ist, lassen sich nicht parieren. Mit jeder einsatzbereiten Waffe ist je Runde nur ein Abwehrwurf gestattet. Gegen jeden Angriff darf nur eine Abwehr versucht werden.

Abwehr ist nicht gestattet, wenn ein Angriff aus dem Rücken eines Charakters erfolgt oder dieser den Angreifer nicht sehen kann. Gegen Angriffe von der dem Arm mit der Parade- Waffe abgewandten Seite gilt ein WM von -20. Bei langen Spießwaffen gelten beide Seiten als der Waffe abgewandt. Zweihändige schlagende Waffen anderer Art erleiden keine Abzüge ungeachtet der Seite, von der ein Angriff erfolgt.

Allgemein gilt für den Abwehrwurf:

W100 + Abwehrwert.

Der Abwehrwert berechnet sich nach Grundwert + 5 x Erfahrungsstufe Waffe. Der Grundwert wird wie beim Angriffswurf bestimmt.

#### 5.4.1.1 Zweite Parade (Zusatzregel)

Um Kämpfe nicht zu tödlich zu gestalten, kann jedem Charakter eine zweite Parade mit einer einsatzbereiten Waffe gestattet werden. Für diese wird jedoch der Abwehrwert halbiert. (WM gelten voll). Gegen jeden Angriff ist nach wie vor nur eine Abwehr gestattet.

*Beispiel: Karl hat mit seinem Schwert Abwehrwert 88. Bei einer zweiten Parade hat er noch Abwehrwert 44. Er erhält jedoch WM+20 durch seine Rüstung. Damit hat er bei der ersten Parade Abwehrwert 108 und bei der zweiten 64.*

#### 5.4.1.2 Fechtwaffen (Zusatzregel)

Alle Fechtwaffen sind besonders gut zur Parade geeignet, jedoch relativ empfindlich. Bei Einsatz von Fechtwaffen wird die Paradenanzahl eines Charakters verdoppelt.

#### 5.4.1.3 Kampfstäbe (Zusatzregel)

Kampfstäbe sind ebenfalls ausgezeichnete Abwehrwaffen. Bei Benutzung eines Kampfstabes wird die erlaubte Paradenanzahl verdoppelt.

### 5.4.2 Der Ausweichwurf (Ausweichen)

Der Ausweichwurf simuliert ein Ausweichen des Charakters, um Angriffen aus dem Weg zu gehen. Ausweichen ist grundsätzlich gegen alle Angriffe möglich. Der Nachteil liegt darin, daß der modifizierte Ausweichwert in der Regel kleiner ist als der modifizierte Abwehrwert.

Ein Charakter kann je Kampfrunde maximal drei Ausweichwürfe mit vollem Wert ausführen. Alle anderen Ausweichwürfe haben den halben Ausweichwert (hierbei gelten volle WM).

*Beispiel: Karls Ausweichwert beträgt 60, und der WM ist +20. Damit hat er je Runde dreimal Ausweichen+80, und anschließend Ausweichen+50.*

Gegen Angriffe von hinten gilt WM - 20 auf den Ausweichwurf. Ist der Charakter sich des Angreifers überhaupt nicht bewußt, ist keine Verteidigung gestattet.

Allgemein gilt:

W100 + Ausweichwert

Der Ausweichwert berechnet sich nach

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

GE + 2 x RE + 5 x Erfahrungsstufe Ausweichen.

## Erleichtertes Ausweichen (Zusatzregel)

Wenn sich Kämpfe allzu tödlich entwickeln oder die Charaktere es regelmäßig mit großer Übermacht zu tun haben, sollte der Spielleiter über folgende Regel nachdenken:

Alle Charaktere können beliebig viele Ausweichwürfe mit vollem Wert durchführen. Diese Regel ist nicht sehr realistisch, erhöht aber in einer "heroischen" Kampagne die Überlebenschancen.

## 5.4.3 Typische Verteidigungs-WM

### 5.4.3.1 Vergleich Angriffswaffe/Abwehrwaffe (Zusatzregel)

Um realistischere Kämpfe zu erhalten, kann auf die Abwehrwürfe ein WM verrechnet werden, der das Verhältnis von Abwehr- und Angriffswaffe andeutet. Manche Waffen sind z.B. sehr schlecht zu parieren, sei es wegen Geschwindigkeit (Geschosse aller Art) oder wegen hohen Gewichtes (z.B. dreifacher Morgenstern). Umgekehrt sind manche Waffen eher gut zur Parade geeignet und andere weniger gut. Anstelle riesiger Tabellenkolosse, die nur den Spielfluß hemmen, benutzt Omnirole den Angriffs- und Abwehrcode von Waffen. Diese Werte sind für jede Waffe angegeben. Es gilt für alle Abwehrwürfe ein WM von:

+ [(Ab-Code Verteidiger) - (An-Code Angreifer)] x 5

### 5.4.3.2 Ausweich-WM durch Angriffswaffe

Manchen, vor allem eher unhandlichen Waffen wie dem Dreifachen Morgenstern, weicht man relativ schnell aus. Im Falle von Stichwaffen oder gar schnellen Geschossen sieht die Sache wiederum anders aus. Zur Vereinfachung verwendet Omnirole den Ausweichmodifikator (kurz Aus-WM) der Angriffswaffe. Dieser ist den Waffenlisten zu entnehmen. Auf alle Ausweichwürfe gilt als WM:

+ Ausweichmodifikator der Angriffswaffe.

### 5.4.3.3 Verteidigungs-WM durch Rüstung

Rüstungen und andere Formen der Schutzkleidung halten nicht nur die Wucht eines Schlages auf (Schadensverringern), nein, sie sind auch oft in der Lage, einen Angriff entscheidend abzulenken. Bestimmte Schutzkleidungen, z.B. Reflektorpanzer, basieren sogar ausschließlich auf diesem Prinzip. Dieses wird durch den Verteidigungs-WM (Vert-WM) einer Rüstung simuliert, der bei jeder Rüstungsbeschreibung angegeben ist. Es gilt als WM auf alle Abwehr- oder Ausweichwürfe:

+ Verteidigungs-WM der Rüstung.

### 5.4.3.4 Ausweich-WM durch Schildeinsatz

Schilde können einerseits aktiv als sehr wirksame Abwehrwaffen verwendet werden. Andererseits bieten sie aber auch dem Benutzer einigermaßen Deckung, so daß sie das Ausweichen eines Charakters erleichtern. Der Ausweich-WM der Schilde ist den Tabellen zu entnehmen. Es gilt als WM auf alle Ausweichwürfe, sogar für Charaktere ohne Erfahrung im Schildeinsatz:

+ Ausweich-WM des Schildes.

Typ	WM
Großer Schild	+ 25
Kleiner Schild	+ 15
Buckelschild	+ 5

## 5.4.4 Kritische Fehler (Desaster) bei der Verteidigung

Liegt das Resultat eines Abwehr- oder Ausweichwurfes bei Null oder darunter, so kommt es zu einem Kritischen Fehler, dessen Auswirkungen den folgenden Tabellen entnommen werden können. Zur Erläuterung gilt das unter 5.3.4 gesagte.

### a) Kritische Fehler bei der Abwehr

Wurf mit 1W100	Ergebnis
1 - 10	Abwehrwaffe fallengelassen
11 - 25	Abwehrwaffe zerbricht mit 100%
26 - 40	Eigene Rüstung getroffen (1W3 Punkte)
41 - 50	selbst verletzt (1/4 Schaden)
51 - 60	versehentlich Freund getroffen
61 - 80	desorientiert
81 - 90	gestolpert
91 - 95	Abwehrwaffe fliegt 1W6-3 Meter in zufälliger Richtung davon
96 - 99	Sturz
100	Abwehrwaffe mit 100% zerstört; Sturz

### b) Kritische Fehler beim Ausweichen

Wurf mit 1W100	Ergebnis
1 - 10	desorientiert
11 - 25	Verteidiger gibt sich Blöße (bei Fernkampf statt dessen wie 51 - 60)
26 - 40	in den Angriff gelaufen (Schaden +25 %; bei Fernkampf statt dessen Sturz)
41 - 50	Ausrüstungsteil beschädigt (der Spielleiter wählt eines aus)
51 - 60	gestolpert
61 - 80	desorientiert
81 - 90	gestolpert
91 - 95	Freund umgeworfen (nur falls auf angrenzendem Feld, sonst wie 51-60)
96 - 99	Sturz
100	W6 Runden bewußtlos

## 5.4.5 Kritische Erfolge bei der Abwehr

Ist das Resultat bei der Abwehr gegen einen Nahkampfangriff wenigstens 200 Punkte höher als das des Angreifers, wurde ein kritischer Erfolg erzielt. Es wird auf der folgenden Tabelle die Wirkung bestimmt:

Wurf mit 1W100	Ergebnis
1 - 10	Gegner desorientiert
11 - 25	Gegner stolpert
26 - 40	Gegner getroffen (wie Freund getroffen)

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Wurf mit 1W100	Ergebnis
41 - 80	Gegnerische Waffe fliegt 1W6-3 Meter in zufälliger Richtung
81 - 90	Gegnerische Rüstung getroffen (1W3 Punkte)
91 - 95	Gegner stürzt
96 - 99	Gegnerische Waffe mit 100% zerstört
100	Gegner ist 1W6 Runden bewußtlos

## 5.5 Das Schadenssystem

Wenn ein Angriff sein Ziel erreicht hat, so verursacht er in der Regel Schaden. Gelingt es dem Ziel, beim Verteidigungswurf wenigstens das Resultat des Angriffswurfes zu erreichen, so spricht man von leichtem Schaden, andernfalls von schwerem Schaden (auch leichte bzw. schwere Treffer genannt). Grundsätzlich ist der angerichtete Schaden abhängig von der verwendeten Angriffsform und dem Zufall. Für die verschiedenen Waffen ist den Listen in Abhängigkeit von den körperlichen Eigenschaften des Angreifers zu entnehmen, wieviel Schaden sie verursachen. Bei natürlichen Angriffsformen von Tieren, Zaubersprüchen usw. wird ähnlich verfahren.

Es wird jeweils ein Schadenswurf ausgeführt. Die Formel ist von der Angriffsform abhängig.

### 5.5.1 Rüstungen

Rüstungen und natürliche Schutzwerte können den verursachten Schaden verringern oder sogar völlig auffangen. Für jede Art von Rüstung ist angegeben, wieviel Schutz sie bietet, getrennt nach den verschiedenen Angriffsformen (Nahkampf, Ballistik, Energie). Auch die Verteidigungs-WM werden nach diesem Schema bestimmt. Für manche Rüstungen sind spezielle Regeln den Beschreibungen zu entnehmen.

Der **Schutzwert** einer Rüstung wird vom Schadensergebnis subtrahiert. Sinkt der Schaden auf Null oder darunter, wurde der Treffer vollständig aufgefangen.

**Flexible Rüstungen** verteilen die Wirkung eines Treffers. Oftmals kommt es aber dennoch zu Blutergüssen, blauen Flecken usw. Um dies zu simulieren, wird ihre Wirkung (d.h. also ihr Schutzwert) hinsichtlich AK-Verlusten halbiert.

Theoretisch ist es möglich, mehrere Rüstungen übereinander zu tragen, wenn auch das Gewicht oft Probleme bereiten wird. In diesem Fall entscheidet der Spielleiter, was erlaubt ist. Es gilt der jeweils beste Verteidigungs-WM aller Rüstungen, sowie hinsichtlich des Schutzwertes der jeweils beste Schutzwert gegen die Angriffsform zuzüglich 50% der zusätzlich getragenen Rüstungen. Dies gilt nicht für ballistische (flexible) Schutzkleidungen; hier werden nur 10% der anderen Schutzwerte addiert.

*Beispiel: Frederick trägt eine Kettenrüstung (WM+15, Schutz 8) über einer Textiltrüstung (WM+5, Schutz 3). Damit hat er WM+15 (der bessere Wert) und Schutz 10 (8 + 50% von 3 aufgerundet). Steve entscheidet sich, zwei leichte Kevlar-Westen (Schutz 10, WM+20) übereinander zu tragen. Er hat damit WM+20 und Schutz 11 (10 + 10% von 10).*

### 5.5.2 Leichter Schaden

Der Schaden ist abhängig von der Differenz aus Angriffswurf und Verteidigungswurf. In jedem Fall wird nur AK-Schaden verursacht, d.h. das Ergebnis des Schadenswurfes wird, gegebenenfalls modifiziert nach den folgenden Angaben und verringert um die Rüstung des Zieles, von der AK des Zieles subtrahiert. Die AK kann hierbei nie unter Null sinken. Es

handelt sich um Erschöpfungsschaden wie z.B. Prellungen, kleine Schnitte, Anstrengung durch den Kampf usw.

Differenz Verteidigung - Angriff	Schaden
0 - 49	voll
50 - 99	1 / 2
100 - 149	1 / 4
je 50	/ 2

Grundsätzlich ist der Schaden nach mathematischen Regeln zu runden, d.h. Schäden unter 0,5 werden zu 0.

Bei Verteidigung durch Abwehr ist der Basisschaden (Schaden vor Verringerung durch Differenz) um 2 zu reduzieren. Dies simuliert, daß eine Abwehr nicht ganz so anstrengend ist wie ein Ausweichversuch.

*Beispiel: Steve wird mit einem Schwert angegriffen, und ihm gelingt ein Ausweichwurf mit 55 Punkten Differenz. Der Gegner wirft einen Schaden von 12 Punkten, welcher auf die Hälfte reduziert wird. Damit verliert Steve 6 Punkte AK. Wäre ihm statt des Ausweichens eine Parade gelungen, hätte er nur 5 Punkte verloren (12 - 2 = 10; /2 = 5). Hätte er eine Textiltrüstung (Schutz 3) getragen, wären bei seinem Ausweichen nicht 6, sondern nur 3 AK verlorengegangen.*

### 5.5.3 Schwerer Schaden

Schwerer Schaden stellt echte Verletzungen dar. Das Ergebnis des Schadenswurfes, gegebenenfalls modifiziert z.B. durch Rüstungen, wird von der LK und der AK des Ziels subtrahiert.

Je voller 50 Punkte Differenz zwischen Angriffs- und Verteidigungswurf wird der Schaden (vor eventuellen Modifikationen) um 25% angehoben. Des weiteren ist je vollen 100 Punkten Differenz ein Wurf mit 1W100 auf der untenstehenden Tabelle auszuführen, wobei die Effekte kumulativ sind. Verteidigungsergebnisse unter Null werden als Null gelesen. Darf oder will sich jemand nicht verteidigen, so entspricht sein Verteidigungsergebnis der Summe aller geltenden WM durch Rüstung und Situation (ohne Ausweich-WM durch Waffe).

*Beispiel: Steve wird erneut getroffen, und diesmal scheitert seine Verteidigung. Die Differenz beträgt 55. Der Gegner würfelt 12 Punkte Schaden, die um 25% auf 15 angehoben werden. Steve verliert 15 LK und AK.*

Ergebnis	Wirkung
1 - 50	kein zusätzlicher Effekt
61 - 70	Schutz / 3
71 - 80	Schutz / 4
81 - 90	Schutz / 10
91 - 100	Schutz / 20

Die entstehende reduzierte Rüstungswirkung ist abzurunden.

### 5.5.4 Schadensarten

Omnirole unterscheidet verschiedene Schadensarten, die unterschiedliche Auswirkungen auf Rüstungen haben. Die wichtigsten sind:

**Schnitte (scharf):** Waffen mit Schneiden wie z.B. Schwerter oder Säbel verursachen Schnittwunden. Der Schaden

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

nach Abzug der Rüstung ist um ein Drittel anzuheben; es gilt der Nahkampf-Schutzwert der Rüstung.

**Stiche (spitz):** Stichwaffen, Speere usw. dringen tief in das Fleisch eines Ziels ein. Ihr Schaden wird nach Abzug von Rüstungswerten um 2/3 angehoben; es gilt der Nahkampf-Schutzwert. Die Schadenserhöhung findet bei Treffern an Armen, Beinen, Händen und Füßen (fortgeschrittenes System) nicht statt, da derartige Waffen ihren vollen Effekt nur im Torso- oder Schädelbereich entfalten.

**Schläge (stumpf):** Stumpfe Waffen verursachen Schlag-schaden. Es gilt der unmodifizierte Schaden und der Nahkampf-Schutzwert von Rüstungen.

**Geschosse (Ballistik):** Diese Schadensart simuliert beispielsweise Gewehr- und Pistolenkugeln. Hier gilt der Ballistik-Schutzwert.

**Energie:** Laser- und Energiestrahlen aller Art betreffen den Energie-Schutzwert von Rüstungen.

## 5.5.5 Schadensverfahren im Fernkampf: Das D-Faktoren-System

Die meisten Fernkampfwaffen werden regeltechnisch anders behandelt als die Nahkampfangriffe, bei denen einfach ein Schadenswurf ausgeführt wird. Dies hängt damit zusammen, daß Geschosse, wie sie z.B. von Feuerwaffen abgegeben werden, ihre Wirkung in einem sehr begrenzten Bereich mit sehr hoher Kraft entfalten. Hieraus wurden spezielle Rüstungsformen abgeleitet.

Das Durchschlags-(D-)Faktoren-System simuliert diese Wirkung. Für jede Fernkampfwaffe ist ein Schaden in Form einer Zahl (z.B. 8) angegeben. Es wird wie folgt verfahren, um den Schaden zu bestimmen:

Es wird bei einem Treffer mit 1W6 gewürfelt und der Ballistikschatz des Ziels folgendermaßen verringert:

Wurf	Effekt
1 - 3	voller Schutz
4 - 5	halber Schutz
6	Schutz / 3

Es ist mathematisch zu runden. Der solcherart modifizierte Schutzwert, eventuell beeinflusst gemäß 5.3.3, wird vom gegebenenfalls ebenfalls nach 5.3.3 modifizierten D-Faktor subtrahiert. Das Resultat multipliziert mit 1W3 (oder anderen Würfeln falls angegeben) ergibt den LK- und AK-Verlust des Ziels. Zulässig ist es auch, anstelle der Multiplikation entsprechend viele W3 zu werfen und diese zu addieren. Dies bedeutet aber mehr Arbeitsaufwand. Bestimmte Angriffe können auch andere Schadensverfahren benutzen; dies wird an der entsprechenden Stelle erläutert.

*Beispiel: Eine Waffe mit D 12 wird auf ein Ziel mit 6 Punkten Ballistikschatz abgefeuert und sie erzielt schweren Schaden. Der 1W6-Wurf ergibt 4, so daß der Ballistikschatz effektiv 3 beträgt ( $6 / 2 = 3$ ). Modifikationen nach 5.3.3. gibt es nicht, da die Differenz von Angriffs- und Verteidigungswurf weniger als 50 beträgt. Ein zweiter W3 wird geworfen, und es fällt eine 2. Das Ziel nimmt 18 LK und AK Schaden ( $D12 - \text{Ballistikschatz } 3 = 9; 9 \times 2 = 18$ ).*

Bei leichten Treffern wird genauso verfahren.

### Einfluß der Entfernung:

Wenn eine Waffentabelle keine ausdrücklichen Hinweise gibt, wird der Schaden oder D-Wert aller Fernkampfwaffen auf weite Entfernung halbiert und auf extreme Entfernung geviertelt. Dies gilt natürlich vor Rüstung.

## 5.6 Das detaillierte Schadensverfahren (Zusatzregel)

Das detaillierte Schadenssystem benutzt nicht nur abstrakte LK-Werte, sondern es bemüht sich, die Treffer bestimmten Körperteilen zuzuordnen. Im Ergebnis ist dieses System realistischer und macht es erforderlich, jede Körperpartie mit einer Rüstung zu versehen. Zudem ist das System blutiger, d.h. tödlicher, da schon geringe Schäden an bestimmten Trefferzonen sehr üble Wirkungen haben können.

Falls möglichst realistische Kämpfe gewünscht werden und der erhöhte Buchführungsaufwand nicht abschreckt, empfiehlt sich das detaillierte System, zumal es vielleicht Spieler ein wenig vom Kämpfen abhalten wird, wenn sie merken, was schon ein Dolchstich anrichten kann.

### 5.6.1 Trefferlokalisierung

Das detaillierte System verteilt Treffer auf einzelne Körperpartien eines Zieles. Das folgende Verfahren ist am ehesten für Humanoide geeignet. Kreative Spielleiter und Gruppen sollten aber in der Lage sein, vergleichbare Regeln z.B. für sechs- oder achtegliedrige Wesen (bei Vierbeinern ließen sich Vorderbeine mit Armen und Hinterbeine mit Beinen gleichsetzen) zu erstellen.

In jedem Fall wird es notwendig, für jeden Charakter anzugeben, an welcher Körperpartie er was für einen Schutz aufweist, wozu der Charakterbogen gut geeignet ist. Im einfachen System dagegen gilt praktisch der Torsoschutzwert für alle Angriffe.

Helme ohne Visier schützen weder Gesicht noch Augen, wohl aber das Gehirn.

Bei jedem erfolgreichen Angriffswurf wird nunmehr eine Trefferzone bestimmt, indem die untenstehende Tabelle verwendet wird. Der Verteidigungs-WM ist dann abhängig vom Schutz dieser Zone.

Wurf mit 1W100	Zone
1 - 60	Torso
61 - 85	linker / rechter Arm
86 - 95	linkes / rechtes Bein
96	Hals
97	Kopf
98	Gesicht
99	Gehirn
100	lebenswichtige Organe

Bei Angriffen von der Seite wird der entsprechende Arm (bzw. das Bein) getroffen; andernfalls beträgt die Chance jeweils 50%. Wird ein Schild verwendet, liegt das Verhältnis bei 70:30 von Waffen- zu Schildarm.

Andere Trefferzonen können nicht im Zufallsverfahren, sondern nur als Resultat gezielter Angriffe (s.u.) getroffen werden.

### Trefferswellen:

Jede Trefferzone verfügt über eine Trefferschwelle. Es gilt:

Zone	Trefferschwelle
Arm	LK / 3 (mind. 4)
Bein	LK / 3 (mind. 6)

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Zone	Trefferschwelle
Hand	LK / 6 (mind. 2)
Fuß	LK / 6 (mind. 2)
Kopf (einschl. Hals, Gesicht, Gehirn)	LK / 4 (mind. 4)
Auge	2
Ohr	2
Nase	2
Torso (einschl. lebensw.O.)	LK x 0,75

Es ist aufzurunden. AK wird nicht nach Schwellen verteilt, da sie die allgemeine Ausdauer mißt.

## 5.6.2 Schadensverfahren

Verursachte LK-Schäden werden nach Modifikation sowohl von der LK des Charakters als auch von der LK der Trefferzone (= der Trefferschwelle) subtrahiert. Sinkt die LK der Zone auf Null oder darunter, so wird der überzählige Schaden nur noch zur Hälfte von der Gesamt-LK subtrahiert. Hierbei sind des weiteren die unter Verletzungsauswirkungen genannten Regeln zu beachten.

## 5.7 Auswirkungen von Verletzungen

Wenn Charaktere Schaden erleiden, hat dies meist nicht nur abstrakte Auswirkungen. Sie kämpfen nämlich keinesfalls ohne Einschränkungen, bis sie mit LK 0 umfallen. Als Probenwürfe gelten im folgenden auch Verteidigungswürfe, falls nichts ausdrücklich anderes gesagt wird.

### 5.7.1 Auswirkungen von AK-Verlusten

AK-Verluste, wodurch auch immer verursacht, simulieren Erschöpfung. Die AK kann hierbei niemals unter den Wert 0 sinken.

#### a) AK unter 75% des Maximums:

Der Charakter ist erschöpft. Er erleidet WM-10 auf alle Proben; und WM- 2 auf die Initiative.

#### b) AK unter 50% des Maximums:

Der Charakter ist erschöpft. Es gilt ein WM von -20 auf alle Proben und WM-5 auf die Initiative.

#### c) AK beträgt 0:

Der Charakter kann sich gerade noch auf den Beinen halten. Er erhält WM-30 auf alle Proben und WM - 10 auf seine Initiative.

(Zusatzregel): Der Charakter muß am Anfang jeder Runde, in der er nicht ruht (= keine anstrengende Aktivität wie z.B. Kämpfe; maximal Gehen erlaubt) eine Std-Probe: KB (+ Willensstärke, - Willensschwäche) ausführen. Bei Mißerfolg ist er 1W6 Runden bewußtlos. Ohne anstrengende Aktionen ist eine Probe je 10 Minuten fällig.

Baldiges Schlafen ist auf jeden Fall ein Muß. Es gilt immer nur der jeweils stärkste WM durch AK-Verluste.

### 5.7.2 Auswirkungen von LK-Verlusten

LK-Verluste stellen direkte Schäden an der Lebensenergie eines Wesens, also Verletzungen u.ä. dar. Die Wirkungen gelten zusätzlich zu denen durch AK-Verluste. Die LK kann ausdrücklich auch unter 0 sinken.

Es gelten folgende Regeln:

#### a) LK unter 75 % des Maximums:

Der Charakter erhält WM-10 auf alle Probenwürfe und WM-2 auf die Initiative. Die AK des Charakters kann maximal 75% seines Grundwertes betragen.

#### b) LK unter 50 % des Maximums:

Der Charakter erhält WM-20 auf alle Proben und WM-5 auf die Initiative. Seine AK kann maximal 50% des Grundwertes betragen.

#### c) LK = 0:

Ein Charakter, dessen LK auf Null gesunken ist, ist dem Tode nahe, aber noch nicht in wirklich akuter Todesgefahr.

- Der Charakter erhält WM-30 auf alle Proben und WM-10 auf die Initiative.

- Er darf maximal 1 AK besitzen.

- In jeder Runde ist eine Std-Probe:KB (+Willensstärke, - Willensschwäche) auszuführen. Bei Mißerfolg wird der Charakter bewußtlos.

#### d) LK unter 0, aber über dem negativen LK-Maximum:

Der Charakter ist in Todesgefahr. Er braucht baldmöglichst eine Behandlung:

- Es gilt ein WM von -50 auf alle Probenwürfe und die Initiative hat immer den Wert 1.

- In jeder Runde ist eine schwierige Probe:KB (+Willensstärke, - Willensschwäche) auszuführen. Bei Mißerfolg tritt Bewußtlosigkeit ein, die als Koma zu bezeichnen ist.

- In jeder Minute oder bei jeder neuen Verletzung, die mehr als LK-Maximum/ 10 Punkte Schaden anrichtete, ist eine Std-Probe: KB (ohne WM, woher auch immer)auszuführen. Falls die LK unter dem halben negativen Maximum liegen sollte, ist sogar eine schwierige Probe:KB fällig. Ein Mißerfolg führt zum Tod des Charakters.

#### e) LK erreicht das negative LK-Maximum:

Der Charakter stirbt an den erlittenen Verletzungen. Beträgt der Schaden wenigstens das **fünffache negative LK-Maximum**, wurde der Körper so schwer geschädigt, daß Wiederbelebungen kaum noch möglich sind.

Es gilt immer nur der jeweils stärkste WM infolge von LK-Verlusten.

### 5.7.3 Verletzungen an speziellen Zonen

Diese Regel ist dem detaillierten Schadensverfahren zuzurechnen.

#### 5.7.3.1 Verletzungsstufen

Es gibt drei Verletzungsstufen: normal, schwer und kritisch. Unter folgenden Bedingungen ist mit 1W100 auf der Tabelle zu ermitteln, welche Verletzungsstufe eintritt:

1) Wenn die Angriffsart dies festlegt (der Beschreibung zu entnehmen)

2) falls die LK der Trefferzone auf Null oder darunter absinkt

Als WM gilt:

- 30, falls der LK-Verlust durch den Treffer maximal 25% des Schwellenwertes betrug

+ 50, falls der Schaden mindestens das doppelte des Schwellenwertes beträgt

+ 100, falls der Schaden mindestens das dreifache des Schwellenwertes erreicht

Als "Schaden" gilt der insgesamt einschließlich dieses Treffers an der Zone verlorengegangene LK-Betrag. Die Regeln der 11, 22, 99, 100 sind anzuwenden.

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Tabelle:

Wurfresultat	1 - 49	50 - 99	ab 100
Verletzungsstufe	normal	schwer	kritisch

Ergebnisse unter 1 haben keine zustzlichen Auswirkungen.

Beispiel: Steve, wir erinnern uns, nahm 15 Punkte Schaden. Die Trefferlokalisierung ergab einen Armtreffer, und Steve (LK 33) hat am Arm eine Schwelle von  $LK/3 = 11$  Punkten. Damit wurde die Schwelle auf Null oder darunter reduziert (nmlich auf -4). Steves Gesamt-LK verringert sich um 13 Punkte (11 und 50% von 4) und es wird eine Verletzungsstufe ermittelt. Der W100-Wurf ergibt 88, es gelten keine WM, und damit liegt ein schwerer Armtreffer vor, der Steves Arm bis auf weiteres uer Gefecht setzt. Htte Steve bereits vorher einen Armtreffer erlitten (sagen wir, er hatte noch 2 Punkte am Arm), so wre die Schwelle auf -12 reduziert worden. Dies htte WM +50 bedeutet (denn der erlittene Gesamtschaden von 24 ist mehr als die doppelte Schwelle von 11) und damit ein Ergebnis von 138 und ergo einen kritischen Armtreffer. Die Gesamt-LK wren aber nur um 9 ( $2 + 50\%$  von 13) gesenkt worden.

## 5.7.3.2 Auswirkungen der Verletzungsstufen

Die im folgenden genannten Wirkungen sind nicht kumulativ, wenn sie sich auf dieselbe Zone beziehen.

### Arme/ Beine / Hnde / Fe:

- normal: 2W6 Runden ausgefallen
- schwer: ausgefallen
- kritisch: ausgefallen; mit Chance von Schaden / Schwelle x 25 % abgetrennt/ verkrppelt (je nach Waffenart)

### Torso:

- normal: 2W6 Runden WM- 10 auf alle Probenwrfe
- schwer: WM - 1W3x 10 auf alle Probenwrfe
- kritisch: WM - 1W6 x 10 auf alle Probenwrfe; Chance von Schaden / Schwelle x 25% auf Tod

### Gesicht:

- normal: 10% Chance auf Verlust von 1W4 x5% des AU-Wertes
- schwer: 50% Chance auf s.o.
- kritisch: AU - 1W4x5%; Chance von Schaden/Schwelle x 25 % auf AU-Wert =1 (entstellende Wunde)

Alle Gesichtstreffer sind zugleich Kopftreffer, d.h. es ist auch auf der Kopftabelle mit einem gesonderten Wurf mit W100 auf Verletzungswirkungen zu prfen

Beispiel: Karl (Schwelle 8) wird am Gesicht fr 12 Punkte Schaden getroffen. Der W100-Wurf ergibt 66, und damit einen schweren Gesichtstreffer. Ein zweiter Wurf ist auf der Kopf-Tabelle fllig und es fllt eine 45 - zustzlich also noch Verletzungsstufe normal am Kopf.

### Wirbelsule:

- normal: 10%-Chance je Gliedmae auf Lhmung fr 1W6 Tage
- schwer: 50% Chance auf s.o.
- kritisch: in jedem Fall Lhmung, Chance von Schaden/Schwelle x 25% auf Tod

### Kopf:

- normal: Std-Probe: KB, bei Mierfolg 1W6 Runden bewusstlos; in jedem Fall fr 1W6 Runden WM- 10 auf alle Probenwrfe

- schwer: bewusstlos

- kritisch: bewusstlos; 10% Chance auf Verlust von 1W3 Punkten IN; Chance von Schaden/Schwelle x 25 % auf Tod

### Gehirn:

Es gelten die Regeln fr Kopftreffer. Der Schdel bietet vier Punkte Schutz, die vom Schaden subtrahiert werden. Anschließend wird der Schaden vervierfacht.

In jedem Fall betrgt der erzielte Mindestschaden so viel, wie bei einem normalen Kopftreffer (ohne Schutz durch Schdel) erzielt worden wre.

Beispiel: Karl wird am Gehirn getroffen. Der Schadenswurf ergibt 4, womit der Schdel alles auffngt und theoretisch keine LK verlorengehen. Aufgrund der Mindestschadensregel verliert Karl aber dennoch 4 LK und AK, wie bei einem Kopftreffer.

### Hals:

vgl. Wirbelsule

### Lebenswichtige Organe:

Es gelten die Regeln fr Torsotreffer. Der Schaden wird vervierfacht.

### Auge:

- normal: 1W6 Runden blind auf diesem Auge
- schwer: blind auf diesem Auge
- kritisch: blind auf diesem Auge; Chance Schaden/Schwelle x 25 % auf Dauerschaden

Bei Treffern durch Geschosse oder spitze Waffen bedeutet jeder Schaden von mehr als zwei Punkten zugleich einen Gehirntreffer (ohne den Schutz des Schdels). Jeder Treffer mit mehr als sechs Punkten Schaden bedeutet einen Kopftreffer, falls kein Gehirntreffer vorliegt.

Beispiel: Karl (der Arme) wird am Auge fr 7 Punkte Schaden getroffen, und zwar durch einen Speer (spitze Waffe). Damit liegt erstens ein Augentreffer mit entsprechender Wirkung vor, und zweitens kommt es zu einem Gehirntreffer: Karl verliert  $7 \times 4 = 28$  LK an der Trefferzone Kopf, was ihn vermutlich wenigstens in ein Koma versetzt. Htte ihn nicht ein Speer, sondern eine Keule getroffen, so wre zwar ebenfalls das Auge schwer verletzt worden, aber anstelle eines Gehirntreffers von 21 Schadenspunkten htte "nur" ein Kopftreffer mit 7 Schadenspunkten vorgelegen.

### Ohr:

- normal: W6 Runden taub auf diesem Ohr
- schwer: taub auf diesem Ohr
- kritisch: taub auf diesem Ohr; Chance Schaden/Schwelle x 25 % auf Dauerschaden

Bei Angriffen von der Seite gelten die fr Augentreffer ausgesagten speziellen Regeln fr Gehirn- und Kopftreffer. Bei Gehirntreffern bietet der Schdel halben Schutz (=2).

### Nase:

- normal: 1W6 Runden ohne Geruchssinn
- schwer: ohne Geruchssinn
- kritisch: ohne Geruchssinn; Chance von Schaden/Schwelle x 25 % auf Dauerschaden

Allgemein ist jeder Schaden mit mehr als sechs Punkten gleichzeitig ein Kopftreffer.



# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

## 5.7.3.3 Spieltechnische Wirkung bestimmter Verletzungen

### a) Fuß ausgefallen:

Das Bewegungstempo ist halbiert; maximal ist schnelles Gehen erlaubt. In jeder Runde, in der sich der Charakter bewegt, ist eine schwierige Probe: GE erforderlich. Bei Mißerfolg kommt es zu einem Sturz. Steht der Charakter oder kann er eine Krücke verwenden, so reichen Std-Proben: GE. In jedem Fall gilt WM-10 auf Angriffswürfe und ähnliche körperliche Aktionen einschließlich Abwehr. Der Ausweichwert ist halbiert.

### b) Bein ausgefallen:

Diese Verletzung führt zu einem Sturz, und Bewegung ist nur noch kriechend möglich, es sei denn, das Bein würde geschient oder man hätte eine Krücke. In diesem Fall gilt das unter Fußverletzung gesagte, jedoch mit 1/4 Bewegungstempo, maximal gehend. Der Ausweichwert wird durch 4 dividiert und es gilt WM-20 auf körperliche Aktionen.

### c) Arm ausgefallen:

Die GE ist effektiv halbiert, wenn es um allgemeine Aktionen wie z.B. Fertigkeiteneinsatz geht und nicht hundertprozentig nur eine Hand ausreicht. Der Arm kann nicht mehr aktiv verwendet werden und nichts halten.

### d) Hand ausgefallen:

Es gilt das für Armverletzungen gesagte, jedoch kann der Arm noch bedingt zum Abstützen benutzt werden. Wird ein Schild o.ä. am Arm befestigt, kann dieser regulär eingesetzt werden.

### e) Auge ausgefallen:

Es gilt WM-10 auf Nahkampfangriffe. Bei Fernkampfangriffen gilt WM-30 oder die effektive Distanz wird verdoppelt, was immer schlechter für den Charakter ist. Dieser WM wird ignoriert, falls der Charakter wenigstens 1 AP für die Handlung Zielen aufwendet.

Blinde haben WM-100 auf Angriff im Nah- und -200 im Fernkampf (bzw. Distanz x 10). Der Angriffswert einschließlich aller WM kann nie mehr als 20 im Fern- oder 50 im Nahkampf betragen.

Nahkampf-WM gelten auch für Abwehrwürfe sowie mit 50% des Wertes auf Ausweichwürfe.

## 5.7.4 Blutungen (Zusatzregel)

Verschiedene Verletzungen können zu länger anhaltendem Blutverlust führen, der durchaus tödlich sein kann. Diese Regel ist realistischer, bedeutet aber erhöhte Buchführung und etwas blutigere (im wahrsten Sinne des Wortes) Kampfauswirkungen. Es gilt:

Bei einem Trefferergebnis von "abgetrennt/verkrüppelt" ist je 5 Runden (= 10 sec) eine schwierige Probe: KB fällig. Scheitert diese, gehen 1W10 LK und AK (Arme oder Beine) bzw. 1W6 LK und AK (andere Körperteile) verloren. Fünf Erfolge hintereinander stoppen die Blutung dauerhaft.

Bei einem Trefferergebnis von "kritisch" und Treffer durch eine scharfe Waffe oder ein Geschos ist je Minute eine Std-Probe: KB auszuführen. Ein Mißerfolg kostet 1LK und AK. Diese Zahl ist bei Torso-, Kopf-, Gesichts- oder Halstreffern zu verdoppeln. Vier Erfolge hintereinander stoppen die Blutung.

Gehen wenigstens 5 LK durch eine scharfe oder spitze Waffe oder ein Geschos verloren, so ist je 5 Minuten eine Std-Probe: KB auszuführen. Ein Mißerfolg kostet 1 LK und AK. Drei Erfolge hintereinander stoppen die Blutung.

*Beispiel: Karl wird von einem Schwerthieb getroffen und verliert 6 LK. Es handelt sich um eine scharfe Waffe, und die Schwelle*

*von 5 LK ist überschritten. Da nach 5 Minuten die Verletzung noch unbehandelt ist, führt er eine Std-Probe:KB aus. Diese scheitert, und es geht 1 LK und AK verloren. Nach weiteren 5 Minuten wird erneut eine Probe gewürfelt, und diese gelingt. Dennoch stoppt die Blutung nicht endgültig. Erst, als auch die beiden nächsten Proben gelungen sind, ist die Gefahr gebannt.*

## 5.7.5 Schmerzen (Zusatzregel)

Die meisten Wesen sind empfindlich gegen Schmerzen, wie sie z.B. durch Wunden verursacht werden. Es gilt:

Kostet ein einzelner Treffer wenigstens die Hälfte des LK-Maximums, ist eine Std-Probe:Schmerzen (d.h. Mittelwert aus IN und KB zuzüglich Schmerzresistenz abzüglich Schmerzempfindlichkeit) auszuführen. Bei Mißerfolg ist man für 1W6 Runden wegen starker Schmerzen völlig handlungsunfähig, danach ist eine neue Probe gestattet. Erst ein Erfolg stoppt die Handlungsunfähigkeit, während derer auch keine Verteidigung gestattet ist.

Kostet ein Treffer wenigstens 2/3 des LK-Maximums oder wird ein Körperteil verkrüppelt/abgetrennt, so ist die Probe schwierig und die Zeitspanne beträgt 1W6 x 2 Runden.

Beträgt der durch einen Treffer angerichtete Schaden mehr als das LK-Maximum, so wird eine Std-Probe: KB fällig. Bei Mißerfolg stirbt der Charakter binnen 1W6 Runden am Schock und ist bis dahin handlungsunfähig.

*Beispiel: Karl hat LK-Maximum 33. Er verliert durch einen Hieb 18 LK, was mehr als die Hälfte ist. Seine Schmerzresistenz ist 15, so daß er 1W100+75 würfelt. Er hat Erfolg und erleidet keine Nachteile. Wären 22 LK verlorengegangen (dies entspricht 2/3), so hätte Karl nur 1W100+30 werfen dürfen.*

Jeweils volle 5 LK Verlust durch einen Treffer bedeuten für eine Runde (d.h. für die nächste Handlung) WM - 10 auf alle Proben, die nichts mit Verteidigung zu tun haben, falls eine Std-Probe:Schmerzen scheitert.

*Beispiel: Karl verliert durch einen Hieb 11 LK. Er würfelt eine Schmerzprobe mit 1W100+75 und scheitert. Damit erleidet er WM -20 (da zweimal 5 LK Verlust) auf seinen nächsten Angriffswurf. Seine Abwehr gegen den nächsten Angriff bleibt aber unmodifiziert.*

## 5.7.6 Verwirrung (Zusatzregel)

Verwirrung tritt z.B. ein, wenn Willensproben scheitern (s.dort). Sie führt zu WM-20 auf alle Proben, eine Beschränkung des Bewegungstemplos auf Gehen und dem Abbruch aller konzentrierten Handlungen. Nach Ablauf der Verwirrungszeitspanne ist eine Std-Probe: KB oder IN (besserer Wert) erlaubt; ein Erfolg beendet die Verwirrung.

## 5.7.7. Niederschlag / Sturz (Zusatzregel)

Wenn ein Charakter von einem Angriff getroffen wird, selbst wenn seine Rüstung ihn weitestgehend absorbiert, besteht die Gefahr eines Sturzes durch die bloße Aufprallwucht. Wann immer ein Charakter mehr als LK/3 Schadenspunkte vor Abzug der Rüstung erleidet oder von einer D-Waffe mit D-Faktor größer LK/6 getroffen wird, besteht die Gefahr eines Sturzes oder Zurückfallens: Es ist eine Std-Probe: GE zu werfen. Es gilt WM - 10 je weiteren 100% Erfüllung der oben genannten Schadensbedingung. Ein Mißerfolg bedeutet einen Sturz, ein Desaster kostet außerdem 2W6 AK. Bei einem Erfolg muß der Charakter trotzdem um ein Feld je Erfüllung der Bedingung in Angriffsrichtung zurückweichen, diese Strecke verringert sich um 1 Feld je 25 Punkte über 100 bei der GE-Probe. Stößt ein Charakter beim Zurückweichen auf ein Hindernis, prallt er auf dieses (-1W6 AK) und stürzt.

Sehr schwere Charaktere sind nicht so leicht umzuwerfen. Jeweils 50%, um die das Gewicht eines Charakters den für seine Größe üblichen Wert überschreitet (z.B. wegen Über-

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

gewicht), bringen ihm einen WM von +25 ein. Da ansonsten sehr große und damit schwere Kreaturen auch mehr LK haben werden, sind für sie keine Sonderregeln erforderlich.

*Beispiel: Steve (LK 40, GE 13) wird von 30 Punkten Nahkampfschaden vor Rüstung getroffen. Er würfelt eine Std-Probe: GE mit WM - 10 (die Bedingung von  $40 / 3 = 13$  Punkten wurde zweimal erfüllt). Er erreicht ein Resultat von 110, d.h. er stürzt nicht, muß aber 2 Felder zurückweichen. Hätte er wenigstens 125 geworfen, wäre er nur ein Feld, und ab 150 Null Felder zurückgewichen.*

## 5.8 Gezielte Angriffe

Es ist erlaubt, gezielt bestimmte Körperpartien eines Gegners anzugreifen. Dies kann dazu dienen, jemanden sehr schnell kampfunfähig zu machen, ohne ihn schwer zu verletzen, könnte aber auch für Charaktere mit geringem Waffenschaden die einzige Chance sein, überhaupt solchen zu verursachen.

Gezielte Angriffe führen zu einem WM auf den Angriffswurf; bei einem erfolgreichen Angriff wird aber in jedem Fall die ausgewählte Körperpartie getroffen. Für Verteidigungs-WM gilt die Rüstung an der entsprechenden Körperpartie.

### 5.8.1 Nahkampf

Im Nahkampf sind die geltenden Angriffs-WM der nachfolgenden Tabelle zu entnehmen:

Trefferzone	WM
Bein	- 20
Arm (Schildarm)	- 40
Arm	- 15
Hand	- 40
Fuß	- 50 (von unten - 40)
Kopf, Gesicht	- 50
Gehirn	- 75
lebenswichtige Organe	- 75
Hals	- 40
Auge, Ohr, Nase	- 80
Auge (durch Helmschlitze)	- 100
Wirbelsäule	- 50 (von hinten - 25)
Hand (Schildhand)	- 75

Angriffe durch Helmschlitze sind nur mit Speiß- oder Stichwaffen möglich. Angriffe auf den Torso sind ohne WM möglich.

Bei allen gezielten Angriffen darf der Gegner zwei Abwehr- oder Ausweichwürfe (nicht beides, außer bei Verteidigungskonzentration) ausführen. Es gilt: Scheitern beide Verteidigungswürfe, wurde die gewünschte Zone getroffen. Gelingt wenigstens einer, so verliert das Ziel nur AK. Dies simuliert, daß gezielte Angriffe leichter abzuwehren sind - man kann nicht auf eine Lücke in der Verteidigung warten, sondern muß sie sich schaffen. Maßgeblich für Schadensberechnungen ist jeweils der bessere Verteidigungswurf.

*Beispiel: Fred (Angriffswert 100) kämpft gegen Steve (Abwehr 95, Ausweichen 85), und er versucht einen gezielten Hieb gegen Steves rechten Arm. Der Angriff mit WM-15 (d.h.  $1W100 + 85$ ) gelingt mit einem Resultat von 155, und Steve verteidigt sich: Er erreicht mit dem Abwehrwurf 124 und mit dem zweiten Abwehrwurf 99. Damit hat der gezielte Hieb sein Ziel erreicht. Für die Schadensberechnung ist die Differenz  $155 - 124$  maßgebend.*

*Hätte Steve mit wenigstens einem seiner Würfe auch 155 oder mehr erreicht, so hätte nur ein leichter Treffer vorgelegen.*

### 5.8.2 Fernkampf

Bei gezielten Angriffen im Fernkampf sollten möglichst anstelle der obigen WM die Größen-WM benutzt werden (vgl. Fernkampf). In jedem Fall steht dem Ziel nur ein regulärer Verteidigungswurf zu, da bei Fernkampfangriffen gezielte Attacken sehr viel einfacher sind als im Nahkampf. Folgende Tabelle liefert die Größenwerte für die verschiedenen Trefferzonen:

Trefferzone	Größenwert
Arm	30 cm (0,3)
Hand	10 cm (0,1)
Bein	50 cm (0,5)
Fuß	10 cm (0,1)
Auge, Ohr, Nase	2 cm (0,02)
Auge (durch Helmschlitze)	1 cm (0,01)
Torso	0,75
Kopf, Gesicht	20 cm (0,02)
Gehirn	5 cm (0,05)
Lebenswichtige Organe	5 cm (0,05)
Hals	10 cm (0,1)
Wirbelsäule	10 cm (0,1)

## 5.9 Entwaffnungsangriffe

Es ist möglich, gezielt einen Gegner mit der Absicht anzugreifen, diesen zu entwaffnen. Dies ist vor Ausführung des Angriffswurfes anzusagen und dürfte vor allem gewünscht sein, wenn der Gegner unverseht überwältigt werden soll.

### 5.9.1 mit Kampfstab, Peitsche

Diese Waffen sind besonders gut dazu geeignet, Entwaffnungsangriffe durchzuführen. Sie können jedoch nicht benutzt werden, um Gegner mit Beidhandwaffen zu entwaffnen. Allgemein gilt folgendes Verfahren:

- Angriffswurf mit Ansage
- Ausweichen oder Abwehr des Gegners jeweils mit WM-30; bei erfolgreicher Verteidigung halbiert der AK-Schaden
- bei mißlungener Verteidigung fliegt die Waffe 1W6-3 Meter weit in zufällig bestimmter Richtung; der Schaden am Gegner ist ebenfalls nur halber AK-Schaden
- bei Einsatz der Peitsche gegen Waffen mit Schneide wird sie mit 25% Chance bei der Aktion zerschnitten und damit unbrauchbar

*Beispiel: Fred entscheidet, daß er versuchen will, mit Hilfe seines Kampfstabes seinen Gegner Joe, einen Schwertkämpfer, zu entwaffnen. Sein Angriffswurf ist ein Erfolg, und er erreicht ein Resultat von 123. Joe hat einen Abwehrwert einschließlich seiner WM von 88 und einen Ausweichwert von 96. Also versucht er, auszuweichen. Er wirft 30 und ist damit erfolgreich. Der Schadenswurf ergibt 10, aber dies wird auf 5 halbiert, so daß Joe nur 5 Punkte AK, abzüglich einer eventuellen Rüstung, verliert. In der nächsten Runde versucht Fred erneut sein Glück, und diesmal hat er Erfolg. Der 1W6-Wurf ergibt 2, d.h. die Waffe fällt nur zu Boden, und der Schadenswurf von erneut 10 kostet weitere 5 AK.*

### 5.9.2 mit gewöhnlichen Angriffswaffen

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Dies ist nur gestattet, wenn der Angriffscode der Angriffswaffe mindestens so groß ist wie der Mittelwert aus Angriffs- und Abwehrcode der gegnerischen Waffe. Das Verfahren:

- Angriffswurf mit Ansage und WM - 40
- weiteres Verfahren wie unter 5.9.1 beschrieben

## 5.9.3 mit bloßen Händen

Es ist möglich, mit bloßen Händen eine Waffe zu greifen und diese dem Gegner zu entreißen. Es gilt das Verfahren:

- Angriffswurf mit Ansage und WM-40 (im Ultranahkampf kein WM)
- Abwehr- oder Ausweichwurf mit WM-40; bei erfolgreicher Verteidigung überhaupt kein Schaden.
- bei erfolgloser Verteidigung Duell: ST; bei Sieg des Angreifers Waffe entrissen. In jedem Fall AK-Schaden wie unter 5.9.1.
- Klingenwaffen und ähnliche scharfe Waffen:

Es besteht Verletzungsgefahr wie bei erfolgreicher/ erfolgloser Parade (s. dort), aber mit 50% Schaden.

*Beispiel: Ithar kämpft mit Waffenloser Kampf+100 gegen Xan (Kampfstab +80). Er versucht eine Entwaffnung und wirft 1W100+60 (da WM-40) für den Angriff, der mit einem Ergebnis von 120 trifft. Xan verteidigt sich und er erreicht 125. Damit konnte er der Entwaffnung entgehen und verliert weder AK noch LK. Hätte Xan 119 oder weniger erreicht, wäre sofort ein Duell Stärke gegen Stärke gefolgt, und bei einem Sieg Ithars wäre die Entwaffnung perfekt gewesen.*

## 5.10 Spezielle Effekte (Zusatzregel)

Die folgenden Regeln sollen helfen, etwas mehr Farbe ins Spiel zu bringen. Wem sie zuviel Buchführung darstellen, der mag gerne auf sie verzichten, jedoch wird das Spiel mit ihnen realistischer.

### 5.10.1 Zerschlagen von Waffen

Nicht nur durch kritische Fehler und Erfolge kann eine Waffe zerbrechen. Gerade bei Fechtwaffen ist die folgende Regel essentiell, um das Spielgleichgewicht nicht zu zerstören:

Gelingt eine Parade gegen eine wenigstens doppelt so schwere Angriffswaffe, die nicht stechend eingesetzt wurde, so besteht Bruchgefahr. Gleiches gilt bei Parade durch eine wenigstens dreimal so schwere Waffe. Für Schilde wird eine andere Regel (s.u.) benutzt.

Die Bruchchance beträgt 30% + 10% je weiteren 100% Gewichtsüberschuß der schwereren Waffe. Außerdem modifiziert die Waffenqualität den Wurf. Zerbrochene Waffen sind nutzlos, es sei denn, der Spielleiter entscheidet anders. So könnte z.B. ein zerbrochener Degen noch als kurzer Dolch dienen.

*Beispiel: Ein Zweihandschwert von 4 kg Gewicht pariert einen Dolch (0,5 kg). Damit ist es möglich, daß der Dolch zerbricht, und die Chance beträgt 80 % (30 für die ersten 1,5 kg + weitere 5 x 0,5 kg, d.h. 5 x 10). Wenn das Zweihandschwert durch den Dolch pariert wird, beträgt dessen Bruchchance 90 %, da nunmehr ausgehend von doppeltem Gewicht, also 1 kg anstelle von 1,5 kg, gerechnet wird.*

Eine andere Möglichkeit besteht darin, daß jemand gezielt gegen eine Waffe schlägt mit der Absicht, diese zu zerstören. Hier sollte wie beim Entwaffnungsangriff verfahren werden, jedoch mit dem Unterschied, daß ein erfolgreicher Angriff nicht zur Entwaffnung, sondern zur Beschädigung der Waffe führt. Zu diesem Zweck sollte der Spielleiter eine Menge Strukturpunkte für die Waffe festlegen, sowie einen gewissen Schutzwert. Schadensresultate sollten frei interpretiert werden, z.B. bei einem langen Speer wird es sich meist um die Durchtrennung des Schaftes handeln. Der Spielleiter

entscheidet, ob und was sich mit den Trümmern anfangen läßt, sowie nach den Regeln über Strukturschäden, ob und inwieweit der Schaden durch die Angriffswaffe modifiziert wird.

### 5.10.2 Schildstabilität

Schilde sind hocheffektive Abwehrwaffen. Um nicht zu sehr das Spielgleichgewicht zu verschieben, sollte berücksichtigt werden, daß sie meist nicht allzuvielen Kämpfen überstanden.

Für jeden Schild wird sowohl ein Strukturwert als auch ein Schutzwert festgelegt. Die folgende Tabelle mag als Anleitung dienen:

Typ	Schutz	Struktur
Großer Schild	6	80
Kleiner Schild	5	50
Buckelschild	5	30

Bei jedem Angriff, der mittels des Schildes abgewehrt wurde (d.h. entweder Abwehrwurf mit Schildfertigkeit oder Gelingen eines Ausweichwurfes nur durch den WM des Schildes) trifft der Angreifer den Schild. Es wird der normale Waffenschaden ausgewürfelt und der Schutzwert des Schildes subtrahiert (bzw. bei Fernwaffen gewürfelt: D kontra modifizierten Schutz. Das Ergebnis wird von den Strukturpunkten des Schildes abgezogen (bei Fernwaffen wird nicht mit WX multipliziert). Eine Modifikation für scharfe/spitze Waffen findet nicht statt. Sinkt die Struktur auf Null, ist der Schild zerstört.

*Beispiel: Steve pariert mit seinem Großen Schild Freds Schlachtext. Der Schadenswurf ergibt 18, so daß der Schild 18 - 6 = 12 Strukturpunkte verliert. In der nächsten Runde weicht Steve einem Angriff (Resultat 125) mit einem Ergebnis von 130 aus. Dieser Ausweichwurf gelang nur dank des Schildes (WM+25), so daß erneut der Schild getroffen wurde. Er verliert weitere 11 Strukturpunkte (Wurf 17 - Schutz 6).*

**Zusatzregel für lange Stoßwaffen und Geschosse:** Diese Waffen können theoretisch einen Schild glatt durchdringen. Fügen sie einem Schild Strukturschaden zu (s.o.), so wird dieser halbiert. Die andere Hälfte trifft auf den den Schild haltenden Charakter auf, muß sich aber natürlich noch mit dessen Rüstung auseinandersetzen. Statt dessen können übrigens auch die Barrierenregeln benutzt werden, diese sind aber komplizierter.

*Beispiel: Ein Speer trifft Steves Schild, und der Schadenswurf ergibt 15. Abzüglich Schutzwert 6 bleiben 9 Punkte. Damit verliert der Schild 5 Strukturpunkte, und weitere 5 Punkte treffen Steve, der zum Glück eine Lederrüstung (Schutz 5) trägt, so daß er keine LK verliert.*

### 5.10.3 Rüstungsstabilität

Rüstungen nutzen sich bei starker Beanspruchung ab. Hierzu wird ihnen ein Strukturwert zugeordnet, der dem doppelten besten Schutzwert der Rüstung entspricht. Verluste werden verursacht durch:

- 1 je erlittener schwerer Verletzung an der Zone (= Verletzungsstufe schwer)
- 1W3 je kritischer Verletzung
- 1W6 je Strahlwaffentreffer (einschl. Magie), falls die Rüstung nicht gegen solche Waffen konstruiert wurde.
- 1 je 25 absorbierten (von der Rüstung aufgefangenen) Schadenspunkten
- 1W3 je Explosionstreffer(einschl. Magie), falls die Rüstung nicht hierfür vorgesehen ist

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Vorgesehen ist eine Rüstung für eine Schadensart, falls derartige Angriffsformen auf der entsprechenden Technikstufe / Spielwelt häufig vorkommen.

Sinkt der Strukturwert unter 50% des Maximums, wird der Schutzwert der Rüstung halbiert (abgerundet). Sinkt er auf Null, ist die Rüstung unbrauchbar und faktisch zerstört.

Reparaturen sind möglich, solange die Rüstung nicht zerstört ist.

## 5.10.4 Die Reichweite von Nahkampfwaffen und ihr Platzbedarf

Für alle Waffen ist in den Tabellen ihrer Daten deren Reichweite in Feldern angegeben. Waffen mit einer Reichweite von 0 können nur gegen Gegner im eigenen Feld (d.h. normalerweise nur im UNK) eingesetzt werden. Waffen mit größerer Reichweite erfordern jeweils eine "Waffe bereitmachen"-Handlung, um ihre Reichweite um mehr als 1 Feld zu ändern. Stehen Figuren im Weg, so gilt WM-25 je besetztem Feld, wenn es sich um feindliche, und -10, wenn es sich um freundliche Charaktere handelt.

Die zweite angegebene Zahl ist der Platzbedarf an Feldern eines Kämpfers mit dieser Waffe. Mehr als ein Feld bedeutet, daß der Kämpfer entsprechend weitere angrenzende Felder beansprucht, auf denen sich keine anderen befreundeten Charaktere oder Hindernisse befinden dürfen. Andernfalls kann er seine Kampftechnik nicht verwenden - ein wichtiges Argument gegen Hellebarden in engen Gängen.

## 5.10.5 Sturmangriffe mit Speißwaffen

Alle Speißwaffen, die beidhändig geführt werden, sind am effektivsten bei Sturmangriffen einzusetzen. Ein Sturmangriff ist ein Angriff, der mit laufender oder spurtender Bewegung kombiniert wird. Vor dem Angriff muß der Charakter wenigstens 5 Meter in gerader Linie zurückgelegt haben. Der Effekt ist, daß die halbe Geschwindigkeit des Charakters in Meter je Runde zu seiner Stärke addiert wird, wenn man den Schaden bestimmt. Allerdings besteht bei einem schweren Treffer die Gefahr des Verlustes der Waffe (Steckenbleiben oder Zerbrechen), wenn ein zweiter Angriffswurf mißlingt. Als Sturmangriff gilt es auch, wenn ein ruhig stehender Speißkämpfer den Ansturm eines Feindes abwartet; in diesem Fall ist das Tempo des Feindes maßgebend, aber es gilt WM-20 auf den Angriffswurf, da der Feind schließlich bemüht ist, dem Speiß auszuweichen.

## 5.10.6 Initiativmodifikation durch Waffentyp

Für jede Waffe ist eine Modifikation der Reaktion eines Charakters, der sie benutzt, angegeben. Dies simuliert, daß manche Waffen aufgrund langer Ausholbewegungen oder geringer Reichweite relativ später, andere dagegen früher angreifen. Die Modifikation wird einfach zur RE addiert.

## 5.11 Der Zweihandkampf (Zusatzregel)

Normalerweise kann ein Charakter bei jeder Angriffshandlung nur mit einer Waffe attackieren, auch wenn er z.B. in der anderen Hand eine weitere Waffe in Reserve halten könnte. Es gibt jedoch verschiedene Ausnahmetatbestände:

### 5.11.1 Schildstöße

Ein Schild kann nicht nur zur Verteidigung, sondern auch als Angriffswaffe Verwendung finden. In diesem Fall darf er in derselben Runde nicht als Abwehrwaffe benutzt werden und er bringt nur den halben Ausweich-WM.

Das Angriffsverfahren ist einfach: Es wird ein Angriffswurf mit dem Schild ausgeführt, auf den WM-10 angerechnet wird. Ein erfolgreicher Angriff mit einem Großen Schild wirft

den Gegner zu Boden, falls es gelingt, ein Duell ST gegen ST zu gewinnen.

### 5.11.2 Parierdolche/Linkshanddolche

Führt jemand in der zweiten Hand einen Dolch, ein Messer oder eine vergleichbare Waffe, so kann er diese auf Wunsch als Angriffswaffe nutzen. In diesem Fall kann mit der Waffe nicht pariert werden, und es wird ein Angriffswurf mit WM-20 ausgeführt.

### 5.11.3 Echter Zweihandkampf

Echter Zweihandkampf erfordert wenigstens eine Stufe von 1 in der entsprechenden Fertigkeit. Es können beliebige einhändig zu führende Nahkampfwaffen eingesetzt werden. Mit beiden Waffen sind sowohl Paraden als auch Angriffe möglich, so als ob zwei Kämpfer agieren würden.

Hierbei begrenzt die Erfahrungsstufe im Zweihandkampf die Effektivität, da die eingesetzte Fertigkeitsstufe mit der Angriffswaffe nicht höher sein darf als die im Zweihandkampf. Dies gilt sowohl für Angriffe als auch für die Abwehr. Nicht vergessen: Zweihandkampf ist für jede Waffenfertigkeit einzeln zu erwerben.

Bei Benutzung von einhändig zu führenden Fernkampfwaffen müssen beide Angriffe gegen dasselbe Ziel gerichtet sein, oder es gilt ein WM von -50 auf beide Angriffswürfe.

Mit anderen Waffen ist kein Zweihandkampf gestattet.

## 5.12 Fesselungsangriffe (Zusatzregel)

Verschiedene Waffen ermöglichen es, Charaktere zu fesseln und sie auf diese Weise außer Gefecht zu setzen.

### 5.12.1 Das Netz

Das Netz dient grundsätzlich in erster Linie der Fesselung eines Gegners. Es verursacht niemals LK-Verluste. Ist der Gegner nicht deutlich größer als der Angreifer und auch nicht kleiner als die Netzmaschen, so ist ein Fesselungsversuch gestattet.

Wann immer ein schwerer Treffer erzielt wurde, gilt das Opfer als gefesselt. Es erhält WM-30 auf alle körperlichen Aktionen und kann sich nur noch gehend mit 1/4 Geschwindigkeit bewegen. Kämpfen kann es nur noch mit Schuß- oder Stoßwaffen (Spilleiter). Eine mißlungene Std-Probe: GE (eine je Runde) bedeutet einen Sturz.

Das Netz kann nicht mehr benutzt werden, solange jemand in ihm gefesselt ist. Befreiung ist auf verschiedene Art möglich: Gewaltsame Befreiung erfordert wenigstens 10 Schadenspunkte durch eine scharfe Waffe gegen das Netz oder ein Duell ST gegen Netz (dieses hat ST 15 oder mehr). Eine dritte Option stellt das Herauswinden aus dem Netz durch eine schwierige Probe: GE oder RE dar. Je Runde ist ein Befreiungsversuch nach Wahl gestattet, dann aber keine weiteren Aktionen.

### 5.12.2 Die Peitsche

Bei Peitschenangriffen kann wahlweise ein Fesselungsversuch angesagt werden. In diesem Fall wird kein LK-Schaden erzielt und ein schwerer Treffer bewirkt eine Fesselung, deren Ort auf der untenstehenden Tabelle ausgewürfelt wird, falls nicht gezielt eine Zone attackiert wurde:

Wurf mit 1W100	Trefferzone
1 - 15	linker Arm
16 - 30	rechter Arm

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

31 - 45	linkes Bein
46 - 60	rechtes Bein
61 - 80	beide Arme
81 - 90	beide Beine
91 - 100	Hals

Eine Fesselung hat folgende Wirkung:

- ein Arm kann nicht mehr für Aktionen verwendet werden
- eine Beinfesselung bedeutet ein Maximaltempo von 1 Feld/Runde und Sturzgefahr (GE-Proben s.o.)
- Fesselung beider Beine verlangt schwierige GE-Proben, sonst Sturz. Bewegung ist unmöglich
- bei Halsfesselungen besteht Erstickengefahr, falls kein Halsschutz benutzt wird

Befreiung verlangt mindestens 6 Schadenspunkte einer scharfen Waffe gegen die Peitschenschnur, eine Std-Probe: GE oder eine schwierige Probe: ST. Ein Versuch je Runde ist erlaubt.

## 5.12.3 Das Lasso

Das Lasso verursacht niemals LK-Verluste. Es fesselt ein Opfer bei einem schweren Treffer, wobei eine Beinfesselung immer beide Beine betrifft. Für die Befreiung gilt das oben gesagte.

## 5.12.4 Die Bola

Die Bola fesselt bei einem schweren Treffer ein Opfer. Es wird wie bei der Peitsche eine Zone ermittelt.

Die Auswirkungen entsprechen denen einer Peitschenfesselung, allerdings führt Fesselung beider Beine immer zum Sturz und eine Fesselung bereits eines Beines verlangt eine schwierige Probe: GE zur Sturzvermeidung, falls das Opfer sich im Moment des Treffers bewegte. Halsfesselungen würgen nicht, aber es besteht eine 10%-Chance auf Betäubung für 1W6 Runden durch Kopftreffer.

Zur Befreiung reicht eine freie Hand, falls vorhanden. Andernfalls führe man eine Std-Probe: GE aus.

## 5.13 Konzentrierte Handlungen

Konzentrierte Handlungen sind z.B. Zaubern, Anwendung eines PSI-Talentes oder der Einsatz einer aufwendigen Fertigkeit. Diese können im Kampf durch Gegner gestört werden: Wann immer ein Charakter, der mit einer konzentrierten Handlung beschäftigt ist, eine aktive Verteidigung (Abwehr/ Ausweichen) versucht oder LK verliert, muß ihm eine Probe: Willensstärke gelingen. Hierbei wird als WM -5 x LK-Verlust angerechnet, bzw. -20 bei aktiver Verteidigung. Ein Scheitern der Probe führt zum Abbruch der konzentrierten Handlung.

*Beispiel: Der Zauberer Salum (Wille + 75) versucht, einen Spruch zu wirken. Während des zweisekündigen Rituals führt er also die konzentrierte Handlung: Zaubern aus. Da greift ihn Fred erfolgreich an. Entscheidet sich Salum für eine Verteidigung, so muß er sofort (ungeachtet des Ergebnisses) mit 1W100 + 75 - 20 wenigstens 100 erreichen, oder sein Zauberversuch scheitert. Salum beißt die Zähne zusammen, und er hofft auf seine Rüstung. Leider ergibt der Schadenswurf 10 - 5 Rüstpunkte = 5 LK Verlust. Demzufolge muß die Willensprobe mit 1W100 + 75 - 25 gewürfelt werden...*

## 5.14 Besondere Angriffsaktionen (Zusatzregel)

### 5.14.1 Die Finte

Eine Finte ist ein Scheinangriff. Sie kann jederzeit vor einem normalen Angriffswurf angesagt werden und kostet 1 AP. Es wird ein Fertigkeitssduell: Waffe ausgeführt (wahlweise kann durch den Gegner auch GE oder IN x 5 anstelle des Angriffswertes benutzt werden). Siegt der Angreifer, erhält sein Gegner bei der nächsten Verteidigung einen negativen WM in Höhe der Duell Differenz und umgekehrt.

*Beispiel: Steve (Schwert +88) versucht gegen Karl (Axt + 85) eine Finte. Er erreicht 125, sein Gegner 111. Es folgt ein Angriffswurf, der gelingt. Karl verteidigt sich mit + 85 - 14 = + 71. Als sein Handlungszeitpunkt gekommen ist, fintiert auch er und erreicht 120. Leider schafft Steve eine 130, so daß die Finte scheiterte und Steve bei seiner Verteidigung WM+10 erhält.*

In einem anderen Kampf wird Berond (Waffe+55, GE 13, IN 11) mit einer Finte konfrontiert. Er setzt im Duell GE x 13 = + 65 ein, da dies besser ist als seine Waffenfertigkeit.

### 5.14.2 Genaues Zielen

Genaues Zielen ist eine Aktion im Fernkampf. Einmaliges Zielen hebt den Schnell-WM der Fernkampfwaffe auf. Jede weitere Ausführung der Handlung bringt den Vorteil, daß sie den Zielen-WM der Waffe zum Angriffswurf addiert. Allerdings darf der WM durch Zielen insgesamt nicht höher sein als der Fertigkeitsswert mit der Waffe. Zielen ist eine konzentrierte Handlung, und das Ziel darf sich nicht mit mehr als 1 Meter/Runde bewegen, andernfalls verfällt der WM. (Man kann in diesem Fall jederzeit die Ausführung des Angriffs erklären.)

*Beispiel: Rolf (Gewehr +75, Schnell-35, Ziel-WM + 45) zielt. Er hätte Angriff +40 ohne Zielen; nach Aufwendung eines AP erreicht er + 75 und nach Verwendung eines weiteren Angriff + 130. Maximal kann Rolf Angriff + 150 erreichen (2 x 75).*

### 5.14.3 Der Rundumhieb

Rundumhiebe sind nur mit zweihändig geführten schlagend eingesetzten Nahkampfwaffen möglich. Sie finden grundsätzlich am Rundenende statt und greifen nacheinander bis zu vier Gegner im Kampfbereich an. Es gilt jeweils ein WM von -40 auf den Angriff, aber nur ein kritischer Angriffsfehler beendet die Aktion. Nachteil des Manövers ist, daß der Charakter in derselben Runde mit seiner Waffe nicht parieren kann.

## 5.15 Konzentration auf bestimmte Kampfactionen (Zusatzregel)

Es ist gestattet, sich im Kampf auf bestimmte Manöver zu konzentrieren. Verschiedene Situationen mögen es erforderlich machen, daß z.B. jemand sich nur verteidigen möchte, um seiner Gruppe Zeit zu verschaffen. Auch der umgekehrte Fall, alle Kraft in den Angriff zu legen, mag gewünscht sein.

### 5.15.1 Die Konzentration auf Angriffe

Wahlweise ist ein Angriffswurf mit WM+30, ein Angriff mit Schaden + 25 % oder zwei normale Angriffe in einer Handlung (falls die Waffe einsatzbereit ist) möglich. Nachteil dieses Manövers: Es sind keine Abwehr- oder Ausweichwürfe möglich. Im Fernkampf ist dieses Manöver zwar gestattet, kann aber nur dazu benutzt werden, einen WM auf den Angriffswurf zu erhalten.

*Beispiel: Jack (Schwert + 66) konzentriert sich auf Angriffe. Er kann sich aussuchen, ob er einmal mit Angriff + 96, einmal mit 25% mehr Schaden oder zweimal ohne Änderungen angreifen möchte.*

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

## 5.15.2 Die Konzentration auf Verteidigung

Diese Konzentration gestattet es, gegen jeden Angriff sowohl eine Abwehr als auch einen Ausweichversuch auszuführen und das bessere Resultat zu wählen. Allerdings ist die maximal mögliche Zahl an Verteidigungswürfen zu beachten. Nebenwirkung dieses Manövers ist wahlweise WM+30 auf alle Verteidigungswürfe oder eine Verdoppelung der in einer Runde erlaubten Verteidigungswürfe. Nachteil ist, daß keine Angriffe gestattet sind.

*Beispiel: Wladimir (Abwehr + 76, Ausweichen + 70) konzentriert sich auf Verteidigung. Er wählt WM+30. Als ihn ein Schwert mit 126 trifft, darf er sich einmal mit Abwehr 76+30 verteidigen (er erreicht 133) und einmal mit Ausweichen 70+30 = 100 (er erreicht 120). Dies genügt, da das bessere Resultat ausreichend ist.*

## 5.15.3 Die bedingte Konzentration

a) Für jeweils WM-10 auf alle Angriffswürfe erhält man WM+5 auf alle Verteidigungswürfe. Der Angriffswert darf hierbei nicht unter Null sinken.

*Beispiel: Steve aus dem obigen Beispiel (Schwert +66) könnte maximal WM-60 auf Angriffe in Kauf nehmen. Dies brächte ihm WM+30 auf Verteidigung.*

b) Für jeweils WM-15 auf alle Verteidigungswürfe erhält man WM+5 auf alle Angriffe. Abwehr- und Ausweichwert dürfen nicht beide unter Null sinken.

*Beispiel: Vladimir (Ausweichen+70, Abwehr +76) dürfte maximal WM-75 wählen (damit sinkt wenigstens der Abwehrwert nicht unter Null), was ihm WM+25 auf Angriffe einbrächte.*

## 5.16 Bewegungsaktionen

Alle Bewegungsaktionen können wie im Einzelfall beschrieben mit anderen Handlungen kombiniert werden. Man beachte auch die Beschreibung der Fertigkeit Laufen sowie die Auswirkung der körperlichen Belastung eines Charakters.

### 5.16.1 Gehen

Gehen kostet 1 AP je zurückgelegtem Feld in gerader Richtung. In schräger Richtung sind 1,5 AP je Feld zu zahlen, gleiches gilt seitwärts. Rückwärts gehen kostet 2 AP/ Feld. Auf gleichzeitig ablaufende Aktionen gilt kein WM.

### 5.16.2 Schnelles Gehen

Schnelles Gehen erlaubt es, für 1 AP bis zu B/ 2 Meter zurückzulegen, nicht aber rückwärts. Seitwärts verdoppeln sich die Kosten. Auf gleichzeitig ablaufende Aktionen gilt WM - 25. Auf Abwehrwürfe gilt kein WM.

### 5.16.3 Laufen

Laufen ist eine sehr schnelle Bewegungsform, und nur in gerader Richtung gestattet (nicht seit- oder rückwärts). Der Charakter legt je aufgewendetem AP (mindestens 2) eine Strecke von bis zu B Metern zurück. Hierbei darf das Tempo sich maximal um 4 Meter / Runde von jenem der Vorrunde nach oben oder unten unterscheiden. Schnelleres Bremsen oder Beschleunigen erfordert eine Probe: Laufen (WM durch Spielleiter); bei Fehler kommt es zum Sturz und einem geprellten Fuß (1W6 Runden ausgefallen). Auf Aktionen während des Laufens einschließlich Abwehr gilt WM- 40. Konzentrierte Aktionen sind nicht gestattet. Nach je 10 Sekunden muß eine Std.-Probe: KB gelingen, oder es gehen 1W6-1 AK verloren.

*Beispiel: Steve (Bewegungsweite 5) läuft. Er kann in einer Runde bis zu 10 Meter zurücklegen (2 x 5). Nehmen wir an, er startet aus dem Stand, so kann das Tempo in der ersten Runde maximal 4 Meter/ Runde betragen, d.h. er legt nur 4 Meter zurück. In der*

*zweiten Runde sind es dann 8 Meter, und in der dritten und jeder folgenden 10.*

### 5.16.4 Spurten

Spurten ist die schnellste Bewegungsform, aber auch die anstrengendste. Kombinierte Aktionen sind nicht gestattet; dies gilt auch für Abwehrwürfe. Je AP (mindestens 4, d.h. zwei volle Runden) werden bis zu B+4 Meter zurückgelegt. Für Tempounterschiede gilt das oben gesagte, mit mindestens einem WM von -25 auf die Laufen-Probe zum Bremsen oder Beschleunigen. KB-Proben sind je Runde nach obigem Schema fällig.

#### Zusatzregel: Einfluß der Geländeart

Die obigen Bewegungsregeln gehen davon aus, daß die Charaktere sich auf gutem Gelände befinden. Die allgemeine Einteilung der Geländearten bei Omnirole geschieht wie folgt:

**Gutes Gelände** ist hindernisfreier, fester Boden. Beispiele sind Straßen aller Art, ebene Flächen einschließlich gepflegten Rasens usw.

**Schlechtes Gelände** ist mit leichten Hindernissen beeinträchtigt (die sich auf de facto allen Feldern befinden. Einzelne Hindernisse beeinflussen nie den Geländetyp der Umgebung) oder der Boden ist unsicher. Beispiele sind sandiges Gelände, kleines Geröll, leicht aufgeweichter Boden, hohes Gras, einzelne nicht zu stabile Büsche usw.

**Sehr schlechtes Gelände** ist eine stärkere Form. Es ist von größeren Hindernissen übersät oder bietet kaum sicheren Stand. Beispiele sind tieferer Morast, loser nicht zu feiner Sand, dichtere Wälder usw.

**Fast unpassierbares Gelände** ist genau dies. Es handelt sich z.B. um Moorgelände, in dem man bei jedem Schritt tief einsinkt, um losen feinen Sand wie in vielen Dünen, um dichtestes Unterholz, zahllose große Hindernisse, die zu übersteigen sind usw.

**Unpassierbar** schließlich sind Flüsse, andere Wasserflächen, Schluchten usw.

Die Geländeart modifiziert die Bewegungsstrecken. Es gilt:

Schlechtes Gelände macht Spurten unmöglich. Alle Laufstrecken werden durch 4 dividiert, es sei denn, es gelingt je Runde eine Probe: Geländelauf (in diesem Fall halbe Bewegungsstrecken). Die Strecken beim Gehen sinken nicht ab; jene beim Schnellen Gehen werden halbiert.

Sehr schlechtes Gelände macht Laufen unmöglich. Die Gehstrecken werden halbiert, und jene beim Schnellen Gehen durch 3 dividiert.

Fast unpassierbares Gelände gestattet nur gehende Bewegung mit einer Geschwindigkeit von 1 Meter je Runde.

Unpassierbares Gelände ist genau dies: Entsprechende Felder sind normalerweise nicht zu betreten.

Hinzu kommt noch die Wirkung von Steigung und Gefälle. Hier wird viel dem Spielleiter überlassen. Grob sollten je 10% Steigung oder Gefälle (mathematisch runden) alle Bewegungsstrecken um 10% verringert werden. Laufen dürfte ab 30%, Spurten ab ca. 15 % unmöglich sein. Ab 45 % müssen die Kletterregeln (s. Fertigkeiten) benutzt werden.

Alle diese Regeln beziehen sich auf Charaktere. Tiere (z.B. Pferde) und die meisten Fahrzeuge werden schon sehr viel schneller Nachteile erleiden, d.h. was für einen Charakter noch gutes Gelände ist, könnte für ein Auto bereits als schlecht gelten. Einige Hinweise hierzu finden sich im Mas-sengefechts- und Fahrzeuggefechtssystem.

### 5.16.5 Drehen

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Drehungen um bis zu 90 Grad sind während des Gehens oder Schnellen Gehens problemlos möglich. Beim Laufen erfordern sie eine Std-Probe:GE (sonst Sturz) und beim Spurt sind sie unmöglich.

## 5.16.6 Positionswechsel

Klassische Positionswechsel sind das Aufstehen und das Hinlegen. Bewegungen vom Liegen zum Sitzen / Knien oder umgekehrt sowie vom Stand in diese Position und umgekehrt kosten die Hälfte. In jedem Fall ist während des Positionswechsels keine Abwehr möglich. Auf Ausweichen gilt WM - 10.

Sich Fallenlassen kostet 1W6-2 AK, falls eine Std-Probe:GE oder RE (besserer Wert) scheitert.

## 5.16.7 Zurückdrängen eines Gegners

Wenn ein Gegner in einer Runde wenigstens doppelt soviel Schaden (d.h. Summe der AK- und LK-Verluste) erleidet wie der Charakter, so darf dieser auf Wunsch den Gegner um ein Feld von sich wegdrängen. Nachrücken ist möglich, aber nicht verpflichtend (eine gute Gelegenheit, sich vom Gegner zu lösen). Will jemand nicht zurückgedrängt werden, muß er ein Duell (ST+GE) gewinnen.

Beim Kampf eines Charakters gegen mehrere Gegner muß die Bedingung hinsichtlich aller Gegner erfüllt sein. Jedoch darf nur ein Gegner zurückgedrängt werden, es sei denn, der Spielleiter entscheidet anders, zum Beispiel bei einem starken Größenunterschied der Beteiligten.

*Beispiel: Steve (ST 11, GE 12) ist im Nahkampf mit Jack (ST 12, GE 12). Er raubt ihm 4 LK und 6 AK. Verliert er selber maximal 5 Punkte in beliebiger Kombination, darf er ein Zurückdrängen versuchen. Nehmen wir an, Jack will die Stellung halten, da sich hinter ihm ein Lagerfeuer befindet. In diesem Fall wird ein Duell 23 gegen 24 geführt (d.h. normalerweise W100+115 gegen W100+120), und nur wenn Steve siegt, gelingt sein Manöver.*

## 5.16.8 Vom Gegner lösen

Will man einen Nahkampf beenden, gibt es zwei Möglichkeiten: Die panische Flucht oder das geordnete Zurückweichen. Bei panischer Flucht dreht ein Charakter sich um und stürmt in gerader Linie vom Gegner fort. Dieser darf, wenn er handlungsfähig ist, noch einen Schlag gegen den Fliehenden führen; dem Fliehenden steht keine Abwehr, sondern nur Ausweichen mit WM für Angriff von hinten und weiteren WM - 25 zu.

Geordnetes Zurückweichen ist der Versuch, sich ein Feld vom Gegner zurückzuziehen. Es wird anstelle einer Angriffsaktion ausgeführt (kostet also 2AP) und verhindert nicht einen eventuellen Angriff des Gegners, gegen den man sich normal verteidigen darf. Dem Gegner steht es frei, dem Zurückweichenden zu folgen, falls sich nicht ein anderer Charakter vorher dazwischenschiebt.

## 5.16.9 Minimalbewegung

Jeder Charakter kann sich in einer Runde mindestens um 1 Feld in gerader Richtung nach vorne bewegen, auch wenn er angreift oder eine konzentrierte Handlung ausführt.

## 5.16.10 Umrennen

Das Umrennen eines Gegners ist eine besondere Kampfaction: Der Charakter muß sich laufend oder spurtend bewegen, und er betritt absichtlich das Feld eines anderen Charakters. Es wird sofort ein Duell GE gegen GE geführt (der Angegriffene kann Ausweichen gegen GE einsetzen, falls dies vorteilhafter ist). Bei Sieg des Angegriffenen weicht dieser zur Seite aus (ist also kein Feld frei, kann er gar nicht ausweichen...). Bei Sieg des Angreifers kollidieren die beiden. Es wird ein Duell ST gegen ST geführt. Die effektive ST erhöht sich um die halbe Geschwindigkeit des Angreifers in Meter je Runde sowie um 1 je 10 kg Mehrgewicht eines der

Charaktere. Unterliegt der Angreifer, so stürzt er zu Boden. Unterliegt der Angegriffene, stürzt dieser. In jedem Fall sinkt die Geschwindigkeit des Angreifers um 5 ab. Wie bei Sturmangriffen ist für die Mindestbewegungsstrecke vor Angriff zu verfahren.

Eine besondere Form dieses Manövers ist der Sprungangriff: Der Angreifer nimmt Anlauf und springt den Gegner an. Dies erfordert die obigen Bedingungen; es gilt eine Stärkeerhöhung je Meter je Runde (d.h. effektiv doppelter Vorteil), aber der Angreifer stürzt in jedem Fall, wenn der Angegriffene ausweicht und auch bei gelungenem Manöver.

*Beispiel: Steve versucht, Jack zu Fall zu bringen. Steve hat GE 12, und er erreicht ein höheres Ergebnis als Jack trotz dessen GE 13 (Jack setzt nicht Ausweichen ein, da er einen Ausweichwert von 55 hat, was kleiner ist als 5 x GE). Steve hat ST 12 und er bewegt sich mit 10 Meter je Runde, so daß er effektiv ST 18 erreicht. Sein Körpergewicht sind 70kg. Jack hat ST 11, und er wiegt 80kg. Damit hat er effektiv ST 12, und es wird ein Duell 18 gegen 11 geführt. Nicht überraschend, daß Steve gewinnt und Jack zu Fall bringt. Steve fällt nicht, sondern er bleibt aufrecht stehen.*

*Bei einem Sprungangriff hätte Steve sogar effektiv ST 23 erreicht, wäre aber in jedem Fall gestürzt.*

## 5.17 Natürliche Angriffsformen

Die Angriffe von Tieren und anderen Kreaturen mit ihren natürlichen Waffen wie Zähnen, Klauen, Schnäbeln oder Giftstacheln werden nach den allgemeinen Kampfregeln abgehandelt. Hierbei ist der jeweiligen Beschreibung der Kreatur zu entnehmen, wie oft sie angreifen kann. Kreaturen ohne Abwehrwert können nur ausweichen, nicht aber parieren.

Verteidigung gegen natürliche Waffen geschieht nach dem üblichen Verfahren, d.h. durch Abwehr oder Ausweichen. Der Angriffs-Code natürlicher Waffen ist der Beschreibung zu entnehmen; in jedem Fall gelten die Sonderregeln für waffenlose Angriffe nur bei menschenartigen Kreaturen, nicht aber z.B. für die Pranken eines Gorillas.

## 5.18 Der waffenlose Kampf

Waffenloser Kampf ist der Nahkampf ohne den Einsatz von Waffen. Der Kampf mit natürlichen Waffen von Tieren (Klauen, Zähne usw.) gilt nicht als waffenloser Kampf.

Alle waffenlosen Techniken verursachen auf Wunsch des Angreifers (vor dem Angriff anzusagen) nur AK-Verluste.

Schlagringe erhöhen den Schaden von Faustschlägen um zwei Punkte, bedeuten aber WM-5 auf den Angriffswurf. Feste Stiefel o.ä. erhöhen den Trittschaden um ein bis zwei Punkte.

Der Angriffscode von Händen und Füßen ist 0. Gleiches gilt für den Abwehrcode, falls nichts Gegenteiliges gesagt wird.

### 5.18.1 ohne Fertigkeit

Charaktere ohne Erfahrung in waffenlosen Kampftechniken können nur Faustschläge und Tritte ausführen. Bei Tritten gilt WM-30 auf den Angriffswurf. Faustangriffe gelten als universeller Angriff. Die besonderen Boxregeln gelten nicht.

### 5.18.2 Boxen

Boxen umfaßt ein Training des Faustkampfes. Der Charakter darf in einer Runde auf Wunsch mit beiden Fäusten attackieren (WM-10 auf beide Angriffe) und er erhält Schadens-WM wie an entsprechender Stelle geschildert.

Bei schweren Schäden an Rumpf oder Kopf, ungeachtet dessen, ob tatsächlich LK-Verluste verursacht wurden, ist ein Versuch gestattet, das Opfer zu betäuben (Knock-out).

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Es wird ein Fertigkeitswurf: Boxen mit halbem Fertigkeitswert und den WM + 5 x angerichteter Schaden in AK und - KB des Opfers x 5 ausgeführt. Bei Kopftreffern wird zusätzlich der WM durch Schaden verdoppelt. Ein Erfolg betäubt den Gegner für 1W6 Runden.

Abwehr von Faustangriffen ist problemlos möglich. Abwehr gegen Tritte führt zu WM-10 auf die Abwehr, und das Parieren von Waffen ist fast unmöglich (WM-10 gegen Waffen mit langen Schäften wie z.B. Speere, WM-30 gegen alle anderen Waffen).

*Beispiel: Schmetterhand (Faustkampf+120) trifft Gerd (KB 12) am Rumpf und verursacht 2 LK und AK Schaden. Für eine mögliche Betäubung wird  $1W100 + 60 (120 / 2) + 10 (5 \times 2) - 60 (12 \times 5)$  (=  $W100 + 10$ ) gewürfelt und es ergibt sich ein Resultat von 101. Gerd wird betäubt, und der 1W6-Wurf ermittelt drei Runden.*

## 5.18.3 Ringen

Ringen kann zunächst als normale Nahkampfattacke wie Boxen, aber ohne Betäubungschance, verwendet werden. Des weiteren kann es zum Zu-Boden-Werfen eines Gegners dienen: Es wird wie beim aktiven Judo-Wurf (s.u.) verfahren, aber mit doppelten ST-WM und auch positiven WM, falls die eigene ST höher ist als die des Gegners.

Weitere Manöver sind nur im UNK möglich, einschließlich des Würgeangriffs. Bei diesem wird ein Angriffswurf mit Ansage und WM-40 fällig. Bei einem schweren Treffer ist der Hals umklammert, so daß das Opfer Würgeschaden (s. dort) erleidet.

## 5.18.4 Karate-Techniken

Alle in erster Linie aus Schlägen und Tritten bestehenden, auf der Erde vor allem aus dem fernöstlichen Raum stammenden Kampftechniken werden hierunter verstanden. Der Schaden mit bloßen Händen oder Füßen ist bei Verwendung dieser Techniken am größten (vgl. Schadentabellen). Zudem sind spezielle Manöver möglich, die in einem Zusatzregelwerk erläutert werden.

Das Betäuben eines Gegners mit einem Schlag erfordert einen Angriffswurf mit Ansage und erfolgreichen Gebrauch der Fertigkeit Meucheln.

## 5.18.5 Judo-Techniken

Diese Techniken umfassen alle Würfe und Griffe, also die eher "passiveren" Kampfstile wie Judo und Aikido. Der Schaden bleibt unverändert, da Schläge und Tritte nicht Teil des Trainingsprogramms sind. Wichtigste Aktion sind Würfe:

Gelingt eine Parade gegen einen unbewaffneten Angreifer mit wenigstens 10 Punkten Differenz oder ein Ausweichwurf mit wenigstens 50 Punkten Differenz, so kann der Judoka sofort versuchen, diesen zu Boden zu werfen. Es wird ein Judo-Angriffswurf ausgeführt. Ist dieser erfolgreich, stürzt der Gegner in einem Nachbarfeld (wahlweise auch hinter dem Judoka) zu Boden und verliert 1W6 AK. Eine Verteidigung gegen den Wurf ist nicht erlaubt, auch spielt das Gewicht oder die Stärke des Angreifers keine Rolle, da dessen eigene Bewegungsrichtung ausgenutzt wird.

Der aktive Wurf erfordert einen Judo-Angriff mit Ansage. Bei schwerem Schaden verliert der Getroffene nur AK, und ein zweiter Angriffswurf: Judo mit folgenden WM wird ausgeführt:

- 5 je Punkt Mehrstärke des Gegners
- 10 je 20 kg Mehrgewicht des Gegners
- 5 bis - 25 bei deutlich größerem Gegner (Spilleiterentscheidung)

Ein erfolgreicher Angriff (d.h. schwerer Treffer) führt wie oben erläutert zu einem Wurf.

*Beispiel: Yoshida (Judo+100) kämpft gegen einen Schläger mit Faustkampf+80. Der Gegner trifft mit einem Ergebnis von 125, und Yoshida versucht eine Abwehr. Erreicht er insgesamt wenigstens 125 (d.h. würfelt eine 25), so nimmt er nur leichten Schaden. Ein Ergebnis von wenigstens 135 ermöglicht einen Judowurf: Yoshida wirft  $1W100 + 100$ , d.h. bei allen Ergebnissen außer einer 11 oder 22 wird der Gegner zu Boden geworfen.*

*Nehmen wir an, der Gegner bleibt aufrecht, und nun greift Yoshida aktiv an. Er trifft mit 120, und die gegnerische Abwehr mißlingt. Damit ist ein Wurf möglich. Yoshida hat ST 11, der Gegner ST 13. Der Gewichtsunterschied beträgt 20kg zu Yoshida - das Ungunsten. Damit wird  $1W100 + 80 (100 - 10 \text{ für Gewichts-differenz} - 10 \text{ für 2 Punkte ST-Differenz})$  geworfen, also wird der Gegner ab einer gewürfelten 20 zu Boden geschleudert.*

## 5.18.6 Kampf gegen Bewaffnete

### a) Abwehr gegen Waffenangriff:

Gelingt eine Parade gegen einen Bewaffneten nicht, so kann sich der Gegner aussuchen, ob er die anvisierte Körperstelle (bzw. eine zufällige Lokalisation) oder den zur Parade verwendeten Körperteil treffen möchte. Judo- und Karatekämpfer können dies verhindern, wenn sie sofort eine Fertigkeitprobe: Waffenloser Kampf mit WM - Differenz zwischen versuchter Parade und Angriffswurf schaffen. In diesem Fall erleiden sie nur normalen schweren Schaden.

Selbst wenn eine Parade erfolgreich sein sollte, muß bei allen scharfen Waffen (Spilleiter) eine schwierige Probe: GE mit WM+2x Stufe Judo oder Karate gelingen, oder man erleidet 50% Waffenschaden als LK-Verlust am Paradearm.

Gegen stumpfe Waffen und Waffen mit langen Schäften darf hingegen, falls die Differenz von Abwehr- und Angriffswurf wenigstens 50 beträgt, sofort eine Entwaffnung (s. dort) versucht werden.

*Beispiel: Caine (Karate-12, d.h. Wert+100, GE 14) versucht, einen Schwerthieb zu parieren, der mit einem Ergebnis von 125 traf. Der geltende WM durch Differenz der Ab- und An-Codes, Rüstungen usw. ist -10. Würfelt Caine eine 35 oder mehr, hat er den Schlag abgewehrt: Er muß dennoch mit  $1W100 + 52 (14 \times 2 + 12 \times 2)$  wenigstens 100 erreichen, oder er erleidet 50% des normalen LK-Schadens gegen den zur Abwehr benutzten Arm.*

*Wäre die Parade gleich mißlungen, nehmen wir an, es fiel ein Resultat von 96, so hätte Caine mit  $1W100 + 71 (100 - [125 - 96])$  wenigstens 100 erreichen müssen, oder der Gegner hätte zwischen einem Armtreffer und zufälliger Lokalisation wählen können. Selbst bei Erreichen der 100 hätte immer noch ein schwerer Treffer vorgelegen.*

*Einige Zeit später kämpft Caine gegen einen Keulenschwinger (stumpfe Waffe). In diesem Fall braucht Caine nach einer gelungenen Parade keine Probe auf Verletzungsgefahr zu würfeln. Erreicht er wenigstens 50 Punkte mehr als der Angreifer, kann er sofort ein Duell ST gegen ST würfeln und bei Erfolg den Gegner entwaffnen.*

### b) Abwehr durch Waffen:

Der Bewaffnete hat den Vorteil, jederzeit einen unbewaffneten Angriff mit seiner Waffe parieren zu können und so vielleicht den Angreifer zu verletzen. Der Charakter muß ansagen, ob er nur parieren will oder versucht, zusätzlich Schaden anzurichten. In letzterem Fall gilt der Angriffscore des Unbewaffneten als 10. Gelingt dennoch die Parade, muß dem Angreifer sofort eine schwierige Probe: GE, WM+2 x Stufe waffenlose Kampftechnik, gelingen, oder er erleidet vollen Waffenschaden am zum Angriff benutzten Körperteil!

*Beispiel: Caine trifft den Schwertkämpfer mit 122. Dieser hat einen Abwehrwert einschließlich WM von 96, d.h. würfelt er 26 oder mehr, hat er den Angriff pariert - allerdings Caine auch nicht verletzt. Entscheidet er sich aber, dies zu versuchen, sinkt*



# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

der Abwehrwert auf 46. Fällt nun wenigstens eine 76 auf W100, so muß Caine sofort mit W100+ 52 (s.o.) ein Resultat von 100 oder mehr erreichen, oder er erleidet vollen Schwertschaden am Arm.

## 5.19 Der Ultranahkampf (UNK)

Der Ultranahkampf ist ein Kampf auf aller kürzeste Distanz. Die Kämpfer halten sich im selben Feld des Rasterplans auf, bzw. falls mehr als zwei beteiligt sind auf mehreren angrenzenden Feldern.

### 5.19.1 Einleiten

Ein UNK beginnt, indem sich ein Charakter ins Feld seines Gegners begibt. Ist dieser einverstanden, beginnt ein UNK. Andernfalls sind sofort ein Duell: RE und ein Duell: GE auszuführen. Je 3 volle Stufen in einer waffenlosen Kampftechnik außer Boxen erhöhen die Werte für die Duelle um 1. Verliert der Angreifer beide Duelle, so erhält ein bewaffneter Gegner sofort eine zusätzliche Attacke mit WM+30 auf den Angriffswurf. Scheitert nur ein Duell, kommt es ebenfalls nicht zum UNK. Gewinnt jedoch der Angreifer beide Duelle, so beginnt der UNK.

*Beispiel: Holger (RE 12, GE 11, Judo Stufe 7) will Markus (RE 13, GE 10, Boxen 10) in einen UNK verwickeln. Er führt ein Duell RE 12+2 für Judo = 14 gegen RE 13 (Boxen hilft nicht) sowie eines mit GE 11 + 2 = 13 gegen GE 11. Holger gewinnt beide Duelle, und der UNK beginnt.*

### 5.19.2 Angriffe im UNK

Bei waffenlosen Angriffen oder Benutzung von Messern, Dolchen oder vergleichbaren Waffen gilt WM+25 auf Angriffswürfe. Keulen, Kurzschwerter und ähnliche Waffen dürfen ohne WM eingesetzt werden; andere Waffen sind nicht gestattet. Für Schußwaffen gilt die Entfernung als 10cm.

Abwehrwürfe sind nicht gestattet und Schilde sind völlig nutzlos. Die Regeln für den Kampf Unbewaffneter gegen Bewaffneter (d.h. freie Angriffe usw.) gelten im UNK nicht.

Konzentrierte Handlungen sind im UNK unmöglich.

### 5.19.3 Spezielle Möglichkeiten

#### **1) auf alle Ringerangriffe gilt WM +10**

#### **2) Festhalten eines Gegners:**

Es wird ein waffenloser Angriff mit Ansage ausgeführt, der nur AK-Schaden verursachen kann. Bei mißlungener Verteidigung ist der Gegner festgehalten und bewegungsunfähig. Er kann noch mit WM-40 auf Angriff und Verteidigung weiterkämpfen oder sich loszureißen versuchen.

#### **3) Losreißen:**

Wird jemand festgehalten, so kann er als einzige Handlung versuchen, sich loszureißen. Hierzu muß er ein Duell: ST oder GE gegen die ST des Gegners gewinnen. Jeweils zwei Erfahrungsstufen in Judo oder Ringen erhöhen den Duellwert um einen Punkt. Ein Versuch je Runde ist erlaubt.

#### **4) Zu Boden schleudern:**

Ein Gegner kann zu Fall gebracht werden, indem ein waffenloser Angriff mit Ansage, der nur AK-Schaden verursachen kann, gelingt und anschließend ein Duell: ST, WM+1 durch waffenlose Techniken wie unter 3, gewonnen wird.

#### **5) Betäuben:**

Ein festgehaltener Gegner kann betäubt werden, wenn ein Duell ST gegen KB gewonnen wird. Die halbe Stufe des Angreifers in Ringen, Karate oder Boxen ist zur ST zu addieren. Die Betäubung hält 1W6 Runden an. Es ist auch ein Duell Meucheln gegen KB erlaubt.

#### **6) Erwürgen:**

Für Ringer ist das Verfahren ein Angriff mit WM-40 (s. Ringen). Andere Kämpfer müssen den Gegner erst erfolgreich festhalten, ehe sie diesen Angriff durchführen dürfen (erfordert also zwei Runden; scheitert der Würgeangriff, bleibt der Gegner festgehalten. Vergessen Sie nicht die WM-40 auf Verteidigung des Festgehaltenen gegen den Würgeangriff). Die Schäden werden unter Ersticken/Erwürgen im Kapitel Verschiedene Regeln geschildert.

### 5.19.4 Weitere Aktionen

#### 1) Beenden des UNK:

Der UNK endet, wenn die Beteiligten einverstanden sind und einer das Feld verläßt (beliebige Richtung). Ist der Gegner nicht einverstanden, muß ein Duell ST+RE gewonnen werden (WM durch waffenlose Techniken wie beim Einleiten).

#### 2) Mehrere Kämpfer:

Besteht eine Partei aus mehr als einem Kämpfer, so gilt auf alle Duelle usw. WM+10 je Kämpfer Überlegenheit, maximal aber + 30. Kämpfer auf angrenzenden Feldern können sich in ihrem Handlungszeitpunkt einem UNK anschließen.

#### 3) Angriffe von außen:

Auf Angriffe von außen in einen UNK gilt WM von +20. Mit Waffen unter 25cm Länge sind solche allerdings nicht gestattet. Bei einem Mißerfolg des Angreifers wird sofort ein zweiter Angriff (ohne den WM, Angriffswert beträgt maximal 50) ausgeführt. Bei Erfolg wurde ein Mitglied der zweiten am UNK beteiligten Partei getroffen und zufällig bestimmt.

Bei Fernkampfangriffen wird das Ziel zufällig nach Flächenanteil bestimmt.

## 5.20 Weitere Manöver (Zusatzregel)

### 5.20.1 Der Hastige Hieb

Der Hastige Hieb ist ein schneller Nahkampfangriff. Er wird wie ein gewöhnlicher Nahkampfangriff ausgeführt, jedoch mit WM - 30 auf den Wurf. Vorteil des Manövers: Man verbraucht nur 1 AP.

### 5.20.2 Der Ausweichstatus

Der Ausweichstatus kann mit verschiedenen Aktionen wie z.B. Nachladen oder Bewegen kombiniert werden und erhöht ihre AP-Kosten, d.h. die Dauer, um 100%. Vorteil: Angreifer erhalten WM-25 im Nah- und -35 im Fernkampf gegen den Charakter, der sich aber dennoch aktiv nur wie im Einzelfall beschriebenen verteidigen darf. Es handelt sich um Ausweichbewegungen wie z.B. Zickzackkurse, Ausnutzen von Deckungen usw.

### 5.20.3 Zusatzregel: Unhandliche Waffen

Die folgende Regel bringt etwas mehr Realismus ins Spiel, da sie die einzelnen verwendeten Waffenarten stärker unterscheidet. Gleichzeitig "entschärft" sie ein wenig die meisten Zweihandwaffen mit ihrem hohen Schaden:

Waffen werden in die Kategorien A, B und C eingeteilt (s. Waffentabelle).

Kategorie A wird wie bisher behandelt.

Waffen der Kategorie B müssen nach jedem Angriff wieder für 1 AP bereitgemacht werden. Demzufolge kann entweder jede Runde ein Hastiger Hieb ausgeführt werden, oder im Schnitt in drei Runden zweimal attackiert werden.

Bei Kategorie C kostet das Bereitmachen 2 AP, d.h. es kann nur jede zweite Runde attackiert werden.

Paraden sind nur gestattet, wenn die Waffe bereit ist. Sie verbrauchen aber nicht den jemandem zustehenden Angriff.

## 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Übertrifft die Stärke eines Charakters die Mindeststärke des Waffentyps um wenigstens 50%, wird die Kategorie um eine Stufe verbessert. Bei wenigstens 100% Überschuß wird um zwei Stufen angehoben. Natürlich ist Kategorie A das Beste, was zu erreichen ist.

### 5.20.4 Waffe bereitmachen

Waffen werden nicht ständig kampfbereit in der Hand getragen, sondern sie befinden sich in Holstern, Scheiden, über der Schulter usw. Dementsprechend müssen sie vor dem Einsatz gezogen werden.

Für die meisten Waffen kostet diese Aktion einen Punkt. Lediglich sehr unhandliche Waffen (z.B. dreifacher Morgentern) oder solche, die in unüblichen Behältnissen mitgeführt werden, kosten 2 AP. Der Spielleiter entscheidet.

Die Umkehrung dieser Aktion heißt übrigens Waffe verstauen. Beide Aktionen sind bei einer gelungenen Probe: Waffe ziehen in Nullzeit möglich. Weiteres hierzu im Kapitel über Fertigkeiten.

Während der Aktion ist keine Parade mit der benutzten Waffe möglich.

### 5.20.5 Waffe wechseln

Das Wechseln einer Waffe mitten im Gefecht einschließlich des Verstauens der zuvor benutzten wird durch diese Aktion simuliert. Waffen in unüblichen Behältnissen oder unhandliche Waffen(s.o.) erfordern 4 AP. Während der Aktion ist keine Parade mit den zu wechselnden Waffen möglich. Es handelt sich um eine konzentrierte Handlung.

### 5.20.6 Waffe aufheben

Ist eine Waffe zu Boden gefallen, kann sie aufgehoben werden. Dies erfordert eine Std-Probe: Reaktion. Bei Mißerfolg scheitert der Versuch, der vom Spielleiter erschwert werden kann, wenn die Umstände, z.B. Tragen schwerer Rüstungen oder Gegner direkt vor einem, es erfordern. Waffenabwehr ist nicht möglich, und auf Ausweichen gilt WM - 25.

### 5.21 Nachladen

Nachladen ist eine konzentrierte Aktion. Der Zeitaufwand ist abhängig von der benutzten Waffe. Die folgende Tabelle ist anzuwenden:

Waffenart	Zeitaufwand / AP
Magazin	2
Trommel	1 / Kugel
Trommel mit Schnellader	2
Bogen	1
Armbrust	ST Armbrust / ST Schütze x 6
Schleuder	1
Gurt	4
internes Magazin	1/ Kugel

Zu den angegebenen AP-Kosten ist 1 AP für Magazin / Pfeil etc. ziehen zu addieren (nicht bei Schleudern, Einzelkugeln). Für bestimmte Waffentypen gelten Sonderregeln, die ihren Beschreibungen zu entnehmen sind.

Erfolgreiche Proben mit der Fertigkeit Schnelles Laden können die Zeitspannen (entspricht dem AP-Verbrauch) verkürzen. Es gilt im einzelnen:

- Bei Magazinen und Schnelladern werden die Kosten auf 1 AP verringert.

- Bei Trommeln und internen Magazinen sinken die Kosten um 30%.

- Bei Gurten sinken die Kosten auf 3 AP.

- Bei Armbrüsten sinken die Kosten auf ST Armbrust / ST Schütze x 5 AP.

### 5.22 Körperliche Eigenschaften und primitive Distanzwaffen (Zusatzregel)

Alle nichtmechanischen Fernkampfwaffen, d.h. in erster Linie Bögen, Schleudern und geworfene Waffen aller Art, werden durch die Stärke ihres Benutzers beeinflusst.

Wurf Waffen aller Art haben je volle 4 Punkte Stärke des Benutzers über 12 einen Reichweitenbonus von +10%. Entsprechend verringern volle 4 Punkte Stärke unter 10 die Reichweite um je 25%.

*Beispiel: Ein ST-16-Charakter setzt ein Wurfgeschloß mit einer Basisreichweite von 20 Meter ein. Er erreicht 22 Meter. Ein ST-5-Charakter hingegen schafft nur 15 Meter.*

Für alle Bögen wird eine Zugstärke festgelegt. Diese beträgt durchschnittlich 10 für Bögen und 12 für Langbögen, um die in der Tabelle angegebenen Werte zu erreichen. Bögen mit veränderter Zugstärke erlauben es, hohe Stärkewerte einzusetzen. Jeweils volle 4 Punkte Differenz erhöhen den D-Wert um 1 und die Reichweiten um 20%. Ebenso verringert sich bei ungenügender Stärke nach unten der Schaden, wenn der Bogen an diese Stärke angepaßt ist. Ein regulärer Bogen/Langbogen erleidet bei Stärke unter der Zugstärke die Nachteile je angefangene 2 Punkte Differenz!

Armbrüste sind mechanische Waffen, bei denen die Gerätestärke entscheidend ist. Das Verhältnis zwischen Stärke des Benutzers und der des Gerätes ist nur beim Laden entscheidend (s.Tabelle); ein Unterschied von mehr als 1:2 erfordert zum Laden ein Hilfsgerät, was die Zeit nochmals verdoppelt. In jedem Fall haben leichte Armbrüste eine durchschnittliche Stärke von 9 und schwere Armbrüste eine von 13. Wie bei Bögen ändert sich bei veränderter Gerätestärke der Schaden und die Reichweite.

### 5.23 Improvisierte Angriffsformen

Immer wieder wird die Situation da sein, daß sich Charaktere mit Gegenständen ihrer Haut wehren, die eigentlich nicht als Waffen gebaut sind. Es könnte sich um Stuhlbeine bei einer Kneipenschlägerei, Flaschen, Schürhaken, Bratpfannen oder was auch immer handeln. Übliches Verfahren ist, daß der Spielleiter eine passende Waffenfertigkeit (oder mehrere) festlegt und den Schaden je nach Eignung der improvisierten Waffe verglichen mit vollwertigen Waffen festlegt. Negative WM auf Angriff und Abwehr für unhandliche Waffen sind denkbar. Läßt sich überhaupt keine Fertigkeit finden, sollte einfach mit dem Grundwert aus Stärke und Geschicklichkeit attackiert werden.

### 5.24 Der Kampf zu Pferd

Vor allem in primitiveren Welten werden immer wieder Gefechte vorkommen, in welche Reiter verwickelt sind. Wenn im folgenden Text von Pferden die Rede ist, so sind allgemein Reittiere gemeint. Es kann sich auch um Kamele, Tauntauns oder Kobolde auf Dunkelwölfen handeln. Die grundsätzlichen Regeln bleiben bestehen, und lediglich besondere Angriffsmöglichkeiten oder Verhaltensweisen des Tieres sowie die allgemeinen Gegebenheiten (Dunkelwölfe können z.B. mangels Masse nur sehr kleine Gegner niederreiten) werden durch den Spielleiter modifiziert.

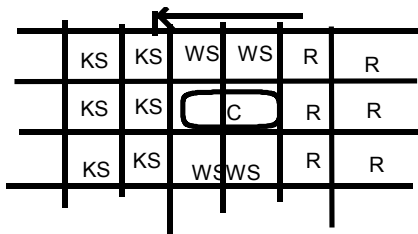
# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

## 5.24.1 Grundsätzliches

Bewegung des Pferdes: Pferde können sich ähnlich wie Menschen bewegen. Für Initiativzwecke ist die Reaktion des Reiters maßgeblich. Der B-Wert eines Pferdes hängt von dessen Art und Belastung ab; die Manöver Gehen und schnell Gehen (= Trab), Laufen (Galopp) und Spurten (schneller Galopp) sind wie für Menschen möglich, auch was Abbremsen und Beschleunigen betrifft (allerdings mit Tempounterschieden von 5 statt 2 Metern). AK-Verluste treten je 30 Sekunden bzw. je 5 Runden auf. Drehungen werden wie bei Bewegung zu Fuß geregelt, wobei laufende bzw. spurtende Pferde sich je Runde um maximal 45 bzw. 20 Grad drehen dürfen.

Der Reiter kann selbst angreifen, egal, wie weit sich das Pferd bewegt hat. Jedoch kann es sich bei laufender oder spurtender Bewegung nur um einen Hastigen Hieb oder einen Sturmangriff handeln.

Unterschieden wird der Kampf Reiter gegen Reiter und der Kampf Reiter gegen Fußvolk. Der Kampfbereich eines Reiters ist der folgenden Zeichnung zu entnehmen. Dabei kann er mit einer Spießwaffe in die Felder KS, mit einer anderen Nahkampfwaffe in die Felder WS angreifen. Wichtig ist, daß bestimmte Waffen, vor allem die meisten zweihändigen Schlagwaffen, sich vom Pferderücken nicht einsetzen lassen. Es entscheidet der Spielleiter. Angriffe aus den R-Feldern erfordern lange Spießwaffen.



Beim **Kampf des Reiters** sind mehrere Fragen maßgeblich.

Hat der Reiter nicht die Fertigkeit Reiten, ist er genug damit beschäftigt, sich auf dem Pferd zu halten, als daß er noch kämpfen oder sich auch nur verteidigen könnte. Sollte das Pferd ruhig stehen, so kann er mit WM-30 angreifen, parieren und ausweichen. Andernfalls muß er ohnehin je Runde eine Probe: Reiten würfeln, um nicht zu stürzen oder die Kontrolle zu verlieren.

Reiter ohne die Fertigkeit Reiterkampf haben ähnliche Probleme, allerdings werden sie normalerweise auf dem Pferd bleiben können. Sie können vom ruhenden Pferd mit WM-10 kämpfen. Bewegt sich das Pferd, so können sie maximal eine Erfahrungsstufe von 5 mit der Waffenfertigkeit einsetzen (sie verwenden allgemein Stufe / 5). Beim Ausweichen gilt WM - 30.

Die Fertigkeit Reiterkampf ermöglicht erst sinnvollen Kampf zu Pferd: Der Charakter kann die niedrigere Stufe aus Reiterkampf und Waffenfertigkeit bzw. Ausweichen einsetzen.

Schließlich spielt noch die Ausbildung des Pferdes eine Rolle: Pferde ohne Kampfausbildung haben eine starke Tendenz, bei Verletzungen, lauten Geräuschen (z.B. Schüsse), ungewohnten Ereignissen (Explosionen, Magie) oder den Geräuschen verletzter Pferde in der Nähe durchzugehen. Sie würfeln eine Probe: Willenskraft, wenn immer ein solches Ereignis eintritt.

Pferde mit Kampfausbildung sind nur in Gefahr, wenn sie selbst verletzt/ angegriffen werden. Ihr Kampfverhalten ist abhängig von der Ausbildung (z.B. wurden mittelalterliche Tiere trainiert, selbst zu kämpfen; moderne Kavalleriepferde nicht). Allgemein kann auf alle Reiten-Proben im Kampf ein WM von - 10 bis + 25 je nach Ausbildung des Pferdes angewendet werden.

**Kampf gegen Reiter:** Es gelten keine weiteren WM.

**Kampf gegen Fußvolk:** Fußkämpfer erleiden WM - 20 auf alle Angriffe, sofern sie nicht lange Spießwaffen verwenden. Auf ihre Abwehr gilt WM - 10. Die WM gelten nicht für Angriffe gegen das Pferd, da sie nur die höhere Position des Reiters simulieren. Bewegt ein Reiter sich relativ schnell, können Geschwindigkeits-WM angerechnet werden.

Allgemein ist es möglich, das Pferd oder den Reiter als Ziel zu wählen. Beide verteidigen sich individuell. Wird das *Pferd verletzt und verliert wenigstens 5 LK*, muß dem Reiter eine Reiten-Probe mit WM- LK-Verlust x 5 gelingen, oder er verliert die Kontrolle. Unausgebildete Pferde (s.o.) werden meist von sich aus durchgehen.

Wird eine *Gliedmaße eines Pferdes* außer Gefecht gesetzt oder verliert dieses wenigstens die  *Hälfte seines LK-Maximums*, so stürzt es zu Boden. Dies bedeutet auch einen Sturz des Reiters (s.u.) mit der Gefahr, eingeklemmt zu werden, (2W6 Schaden) falls eine Reiten-Probe mißlingt. Das Pferd erleidet bei Bewegung mit mindestens 1/4 bis maximal halbem Spitzentempo 2W6, sonst aber 4W6 Schaden gegen eine zufällig gewählte Trefferzone.

Wird ein *Reiter mit wenigstens 15 Punkten Schaden vor Rüstung getroffen* oder gelingt eine Verteidigung nur durch den WM durch Schild oder Rüstung, muß der Reiter ebenfalls eine Probe: Reiten schaffen. Bei Mißerfolg stürzt er vom Pferd.

*Durchgehende Pferde* bewegen sich so schnell wie möglich in möglichst gerader Linie vom Ort der Gefahr fort. Der Reiter muß je Runde eine Probe: Reiten schaffen, bei einem Desaster oder drei Fehlern in Folge wird er abgeworfen. Des weiteren besteht je nach Gelände die Gefahr, daß das Pferd ein Hindernis rammt oder stürzt (GE-Probe Standard des Pferdes je Runde, WM je nach Umgebung). Gelingen drei Reitproben hintereinander, so bringt der Reiter das Pferd wieder unter Kontrolle; es gilt aber von nun an bis Ende des Gefechtes WM-10 (kumulativ) auf alle Reitproben oder Willensproben des Pferdes.

Ein **Sturz vom Pferd** fügt dem Reiter sofort 2W6 Punkte Schaden zu. Dies wird verdoppelt, wenn das Pferd sich mit mehr als halbem Maximaltempo bewegte. Eine gelungene Probe Reiten mit WM-30 oder Akrobatik läßt den Reiter sich abrollen; der Schaden wird halbiert. Rüstung schützt wie gegen Stürze. Die Trefferzone wird zufällig bestimmt.

**Kollidiert** ein Pferd mit einem Hindernis (Baum, Mauer,...), so erleidet es je nach Härte des Hindernisses 1W6 Schaden je 5m/ Runde Bewegungstempo. Außerdem kommt es zu einem Sturz, und auch der Reiter ist in Gefahr.

Das Besteigen eines Pferdes erfordert zwei Kampfunden und eine Reiten-Probe mit WM +25. Absteigen dauert genauso lange, kann aber durch eine gelungene Probe Reiten oder Akrobatik auf 1 AP (= 0,5 Runden) verkürzt werden. Ein Fehler führt zu einem Sturz vom Pferd.

## 5.24.2 Der Sturmangriff

Besonders effektiv sind Spießwaffen zu Pferd, wenn man einen Sturmangriff führt. Ähnlich dem Sturmangriff zu Fuß handelt es sich um eine Kombination aus Bewegung und Angriff. Hier kommt hinzu, daß neben der höheren Bewegungsgeschwindigkeit des Pferdes dessen eigene Stärke und nicht etwa die des Reiters für den Schaden maßgeblich ist. Bedingung ist aber, daß der Reiter eine stabile Position hat (Steigbügel, sonst wird der potentielle Stärkewert halbiert); das Tempo muß wenigstens 10 Meter je Runde betragen, um die Pferdestärke wirksam werden zu lassen. Hierbei sind prinzipiell mehrere Sturmangriffe in einer Runde denkbar, sofern der Abstand jeweils wenigstens 10 Meter beträgt. Auch muß vor dem ersten Angriff wenigstens eine Strecke von 10 Metern in gerader Linie zurückgelegt worden sein, um überhaupt einen Sturmangriff zu ermöglichen.

## 5.24.3 Ritterturniere

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Bei ritterlichem Gesteck, also dem klassischen Turnier mit der Lanze, wurde selten beabsichtigt, den Gegner zu töten. Daher verwendete man üblicherweise stumpfe hölzerne Turnierlanzen. Demzufolge gilt der Angriff nicht mehr als spitze Waffe. Des weiteren haben diese Waffen eine Sollbruchstelle. Sobald der gewürfelte Schaden vor Rüstung mehr als 25 Punkte beträgt, bricht die Lanze. Für eventuelle Niederschläge ist der volle Schaden anzurechnen; zum LK-Abzug führt aber nur der halbe Wert, von dem noch die Rüstung zu subtrahieren ist. Bedenkt man nun, daß die Ritter üblicherweise in Plattenrüstungen antraten, ist das Verletzungsrisiko durch einen Sturz vom Pferd wohl höher als das durch einen direkten Treffer.

## 5.24.4 Niederreiten

Als Niederreiten gilt es, wenn ein wenigstens laufendes Pferd (d.h. Tempo und Mindeststrecke in gerader Linie wie bei einem Sturmangriff) einen kleineren Gegner niederrennt. Nur zum Kampf ausgebildete Pferde mit Reitern mit der Fertigkeit Reiterkampf dürfen diese Aktion ausführen. Bei langsamerem Tempo spricht man von Niedertrampeln (s.u.) Es handelt sich um eine normale Bewegungsaktion, d.h. der Reiter kann noch normal angreifen. Der Gegner würfelt eine Std-Probe: Reaktion oder eine Ausweichen-Probe. Gegner in dichter Schlachtreihe erleiden WM-25. Bei Erfolg wirft er sich rechtzeitig zur Seite und verliert nur 1W6 AK; ein Hastiger Hieb gegen Reiter oder Pferd ist noch möglich. Bei einem Fehlschlag hingegen wird der Gegner niedergeritten, d.h. er stürzt und erleidet 5W6 Schaden durch die Pferdehufe und -masse. In einer Runde lassen sich mehrere Gegner niederreiten; jeder verringert aber das Tempo um 1 Meter/Runde. Gegner, die größer sind als ein Reittier, lassen sich weder niederreiten noch niedertrampeln

## 5.24.5 Niedertrampeln

Das Niedertrampeln ist ein Angriff bei langsamerem als laufendem Tempo, bei dem ein Pferd über einen Gegner bewegt wird. Es wird wie beim Niederreiten verfahren, aber der Schaden ist nur 2W6 bei Erfolg und andernfalls 1W3 AK. Außerdem erhält der Gegner WM+50 auf seine Verteidigung.

## 5.24.6 Das Reittier angreifen lassen

Ist ein Reittier zum Kampf ausgebildet, kann der Reiter ihm befehlen, eine seiner natürlichen Waffen einzusetzen. In diesem Fall darf das Tier sich in dieser Runde maximal 1 Feld bewegen, und der Reiter seinerseits kann nicht angreifen. Daten der natürlichen Waffen sind dem Bestiarium zu entnehmen.

## 5.24.7 Reittier herumwirbeln lassen

Dies ist ein besonderes Bewegungsmanöver, das eine Probe: Reiterkampf (oder Reiten mit WM-40) erfordert, sowie ein ausgebildetes Pferd. Das stehende Pferd dreht sich auf den Hinterbeinen um bis zu 90 (1 AP) bzw. bis zu 180 Grad (2 AP). Dabei streicht die vordere Hälfte entsprechend über mehrere Felder. Dort befindliche kleinere Figuren sind in Gefahr, umgerissen zu werden. Scheitert eine Probe: Ausweichen, so verlieren sie 1W6 LK und AK und stürzen zu Boden. Während der Aktion kann der Reiter seinerseits nicht angreifen; ein Fehlschlag bedeutet, daß das Pferd die Drehung verweigert.

## 5.24.8 Aus dem Sattel zerren

Ein wirksames Manöver gegen Reiter, für das es zwei Möglichkeiten gibt: Man steht neben dem Pferd oder stürzt sich aus erhöhter Position (z.B. von einem Baum) auf den Reiter. Es ist wie beim Einleiten eines UNK zu verfahren; allerdings gilt beim Angriff von der Seite für den Fußgänger eine Senkung der Duellwerte um 2 Punkte und der Reiter kann immer 1/3 seiner Erfahrungsstufe Reiterkampf addieren. Reiter ohne Erfahrung im Reiterkampf erleiden ihrerseits eine

Senkung der Duellwerte um 2, und solche ohne Reiten-Erfahrung können sich überhaupt nicht wehren. Gelingt das Einleiten des UNK, stürzt der Reiter aus dem Sattel. Bei Angriff aus erhöhter Position stürzt der Angreifer auf jeden Fall selbst zu Boden, auch bei einem Fehlschlag.

## 5.24.9 Einsatz von Fernkampfwaffen

Fernkampfwaffeneinsatz durch Berittene folgt besonderen Regeln. Zunächst einmal spielt es eine Rolle, ob das Pferd sich bewegt. Angriffe vom stehenden Pferd sind ohne weitere WM möglich; Ausnahme sind Bögen (s.u.).

Bewegt sich das Pferd, so gilt ein WM auf den Angriffswurf, der WM-20 bei maximal halbem Maximaltempo beträgt. Bei schnellerer Bewegung ist der WM-40. Außerdem gilt die übliche Begrenzung durch die Fertigkeit Reiterkampf. Auch sollte man bedenken, daß Feuerwaffen mit ihren Abschußgeräuschen untrainierte Pferde schnell in Panik versetzen werden.

**Bögen zu Pferd:** Zu Pferd sind nur Bögen, keine Langbögen einzusetzen. Hierbei ist die Fertigkeit Bogen zu Pferd maßgeblich, denn sie begrenzt die maximal einsetzbare Fertigkeitsstufe Bogen. Darüber hinaus gilt immer WM-10 zusätzlich zu eventuellen anderen WM.

## 5.25 Der Kampf im Wasser

In seltenen Fällen mag es vorkommen, daß eine kämpferische Auseinandersetzung im oder gar unter Wasser stattfindet. Fragen des Schwimmens und der Luftversorgung sind hier relevant, aber nicht Aufgabe der Kampfregeln. Es gilt im einzelnen folgendes:

Befinden die Kämpfer sich in wenigstens kniehohem, maximal aber bauchhohem Wasser, so spricht man von **Kampf im Wasser**. Es gilt WM-20 auf alle körperlichen Proben einschließlich Ausweichen. Die Fertigkeit Kampf im Wasser hebt diese WM völlig auf, wenn man sie auf Stufe 5 oder mehr beherrscht. Stürze bergen in sich die Gefahr, Wasser zu schlucken (s. Schwimmen). Hier entscheidet aber frei der Spielleiter.

Findet ein Kampf zwischen Schwimmern statt, so ist die kleinere Erfahrungsstufe aus Waffenfertigkeit und Kampf im Wasser zu verwenden und jede Runde eine Probe: Schwimmen fällig, bei Fehler kann man nicht angreifen und erleidet WM-20 auf die Verteidigung. Ausweichwürfe werden allgemein maximal mit Ausweichen = Stufe Schwimmen oder Kampf im Wasser ausgeführt, und mit allgemeinem WM-20. Sinnvoll lassen sich wohl nur einhändige Stichwaffen und Speißwaffen verwenden; der Spielleiter kann bei Benutzung anderer Waffen den Schaden halbieren oder weiter reduzieren sowie WM von -30 und mehr festlegen, einmal von eventuellen WM auf Schwimmen-Proben abgesehen. Wird jemand verletzt, ist sofort eine Schwimmen-Probe mit geltendem Schmerzmodifikator fällig.

Der **Kampf unter Wasser** folgt besonderen Regeln: Der Schaden wird wie erwähnt reduziert, und es gilt die Begrenzung Waffenfertigkeit maximal gleich Stufe Kampf im Wasser. Schwimmen-Proben sind durch Tauchen zu ergänzen; die WM liegen etwas über den oben erwähnten. Wurfaffen haben keinen Sinn, mit Ausnahme von speißartigen Waffen, deren Reichweite durch 10 dividiert wird. Dies gilt auch für spezielle Unterwasserarmbrüste und Harpunenpistolen, ist für diese Waffen aber meist direkt der Beschreibung zu entnehmen.

Ein allgemein denkbare Manöver ist das Unter-Wasser-Drücken, natürlich nur sinnvoll bei Gegnern ohne eigene Luftversorgung oder Kiemen. Es handelt sich um ein UNK-Manöver, das wie Festhalten geregelt wird, jedoch ist Kampf im Wasser anstelle anderer Waffenfertigkeiten einzusetzen. Ein Erfolg läßt den Gegner zu ertrinken beginnen (d.h. 1W6-

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

LK-Verlust durch geschlucktes Wasser, siehe Schwimmen-Fertigkeit).

## 5.26 Strukturschaden

Die folgenden Regeln sind hilfreich, wenn immer Charaktere absichtliche Angriffe gegen unbelebte Objekte führen, z.B. beim Einschlagen von Türen oder Kisten. Sie können auch hilfreich sein, wenn der Spielleiter wissen will, ob Fehlschüsse eine potentiell empfindliche Umgebung beschädigt haben...

### 5.26.1 Allgemeines

Für Angriffe wird üblicherweise davon ausgegangen, daß jeder Angriff trifft, sofern kein Desaster vorliegt (d.h. es gibt kein Mindestergebnis des Angriffswurfs). Ausnahme sind bewegliche oder entfernte Gegenstände (zum Beispiel ein pendelndes Seil, ein rollendes Faß oder die Aufhängung einer Hängebrücke an der gegenüberliegenden Seite). In diesen Fällen sind normale Angriffswürfe, unter Umständen mit Größen- oder Geschwindigkeits-WM, nötig. Verteidigungswürfe entfallen jedoch grundsätzlich.

Der angerichtete Schaden ist abhängig von der verwendeten Waffe und dem Gegenstand. Hier muß wesentliches dem Spielleiter überlassen bleiben, um nicht zu sehr ins Detail gehen zu müssen. Die Beispiele sind sicher eine Hilfe. Unpassende Angriffsformen verursachen reduzierten (50% bis unter 5%) oder gar keinen Schaden. Im allgemeinen sehr effektiv sind übrigens Explosionen und Energieangriffe aller Art.

Jeder Gegenstand verfügt über einen Schutzwert (wie Rüstung) und eine Anzahl Strukturpunkte (vergleichbar der LK). Sind alle Strukturpunkte verloren, ist der Gegenstand zerstört. Der Verlust von wenigstens 50% erfordert Reparaturen, um den Gegenstand wieder sinnvoll einsetzen zu können (d.h. ein Schrank ist z.B. nur noch windschief, eine Tür hat große Löcher, ein Stahlseil ist halb durchtrennt, usw.). Undicht (interessant z.B. in Raumschiffen) wird ein Objekt bei Verlust von wenigstens 5% der Strukturpunkte.

Explosionen treffen ein Objekt einmal je Quadratmeter.

*Beispiele: Eine Axt ist sehr effektiv gegen eine Holztür oder -kiste; einem Teppich oder Seil ist damit kaum beizukommen. Mit einem Schwert kann man eine Tür einschlagen, ruiniert aber wahrscheinlich die Klinge. Ein Seil läßt sich gut mit einem Messer durchtrennen, nicht aber mit einer Keule. Eine schwere stumpfe Waffe kann dagegen gut eine Kiste oder Tür einschlagen. Speere schaffen zwar leicht ein Loch in einer Tür, aber nicht mehr. Gleiches gilt für Kugeln oder Laserstrahlen.*

Wird ein unbewegtes Objekt außerhalb einer Kampfrunde attackiert, so wird man meist nicht den Schaden jedes Angriffes auszuwürfeln haben, sondern der Spielleiter sollte nur prüfen, ob geeignete Werkzeuge vorliegen, und falls dies der Fall ist, sagen: "Ihr schlägt die Tür ein". Alles andere ist unnötiger Aufwand. Ach ja, vergessen Sie nicht, daß die meisten derartigen Angriffe sehr viel Lärm verursachen...

*Beispiele: - Seile und Stangen (Strukturpunkte = 0 bedeutet Durchtrennung): normale Seile haben bei einer Dicke von 1 cm 5 Strukturpunkte und Schutz = 0. Holzstangen (1 cm) haben Schutz = 2 und 10 Strukturpunkte. Metallstangen (1cm) haben Schutz 5 bis 10 und 25 Strukturpunkte; sehr harte Oberflächen erhöhen allgemein den Schutz noch. Dickere Strukturen haben je Verdoppelung der Dicke dreimal so viele Strukturpunkte und um 30% höheren Schutz.*

*- Platten aller Art (s. Regeltext): Hölzerne Platten (1 cm Dicke) haben Schutz = 2 und 50 Strukturpunkte je Quadratmeter. Metallene Platten (1 mm Dicke) haben Schutz = 10 und 100 Strukturpunkte je Quadratmeter. Steinplatten (1cm Dicke) haben Schutz = 8 und 100 Strukturpunkte je Quadratmeter. Dickere Strukturen haben entsprechend proportional mehr Struktur; der Schutz steigt je +100% Dicke um 10% an. Sehr harte Oberflächen bieten höheren Schutz.*

*- Ein durchschnittlicher Tisch hat ca. 60 Strukturpunkte und Schutz = 3. Ein Stuhl hat 20 Strukturpunkte.*

### 5.26.2 Barrieren

Immer wieder werden Charaktere irgendwo Deckung suchen. Je nach Angriffsart kann es dann vorkommen, daß die Deckung stabil genug ist oder der Angreifer es nicht darauf ankommen läßt, also nur die verringerte sichtbare Fläche eine Rolle spielt. Andererseits, was, wenn ein Angreifer versucht, durch das Deckung gebende Objekt einfach hindurchzufeuern?

Omnirole definiert **Barrieren** als Hindernisse für einen Angriff. Jede Barriere hat einen Schutzwert, der wie unter Strukturschäden beschrieben festgelegt wird. Trifft nun ein Angriff auf die Barriere, so wird ein Schadenswurf ausgeführt. Dann hängt alles von der Waffenart ab:

#### Geschosse und Strahlen aller Art:

Der Schutzwert der Barriere wird mit dem D-Wert verglichen. Anschließend werfe man entsprechend einen Würfel, ziehe 5% der Strukturpunkte des Objekts je Quadratmeter vom Resultat ab. Ist das verbleibende Ergebnis größer als 0, wurde die Barriere durchschlagen. Der dahinter befindliche Charakter, dem eine Verteidigung zusteht, wird von einem D-Faktor getroffen, der sich wie folgt berechnet:

Restschaden Angriff/ Würfelergebnis des Multiplikators

Es ist abzurunden.

*Beispiel: Karl kauert hinter einer Holzwand mit Schutz = 6 und 100 Strukturpunkten je Quadratmeter. Ein Gewehr trifft mit D12. Der Angreifer erreicht eine Anrechnung von 50% des Schutzes (s. D-Faktoren-System), d.h. Schutz = 3. Der IW3-Wurf ergibt 2. Also Schaden =  $(12-3) \times 2 = 18$ . 5% der Strukturpunkte sind 5,  $18 - 5 = 13$ . Die Wand wurde durchschlagen. Wir berechnen  $13/2 = 6,5$  abgerundet 6. Karl muß sich also mit einer abgeschwächten Gewehrkeule mit D6 auseinandersetzen.*

#### Spießwaffen aller Art:

Bei derartigen Waffen wird der Schaden ermittelt und der Schutzwert der Barriere subtrahiert. Das Ergebnis wird nicht durch scharf/ spitz modifiziert. Anschließend ziehe man 10% der Strukturpunkte vom Resultat ab. Ist der verbleibende Schaden positiv, wurde die Barriere durchdrungen und der Restschaden trifft auf den Charakter auf. Verteidigung ist erlaubt. Es wird kein neuer Schadenswurf ausgeführt, sondern einfach die Rüstung vom Restschaden subtrahiert und ein eventuell positives Resultat durch scharf/ spitz modifiziert.

*Beispiel: Karl wird dieses Mal von einem Langspeer getroffen, dessen Schadenswurf 15 ergibt. Abzüglich 6 Punkte Schutz bleiben 9 Punkte Schaden, abzüglich 10% von 100, d.h. 10, bleiben -1, also wurde die Wand nicht durchschlagen.*

*Ein Schaden von 25, abzüglich 6 und abzüglich 10 blieben 9, hätte Karl mit 9 Punkten getroffen. Unter Annahme einer Rüstung mit 3 Punkten und einer mißlungenen Verteidigung wären dies 6 Punkte Schaden, +2/3 für spitze Waffe also 10 LK und AK Verlust gewesen.*

#### Alle anderen Waffen (Schlagwaffen, Explosionen, ...):

Diese Waffen können nur dann eine Barriere durchdringen, wenn sie wenigstens 50% der Strukturpunkte kosten. Ansonsten ist das Verfahren wie üblich durchzuführen.

## 5.27 Der Kampf mit modernen Feuerwaffen

Die folgenden Regeln befassen sich mit den speziellen Bedingungen, wie sie vor allem beim Einsatz von Waffen des

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

20. und hypothetischer folgender Jahrhunderte auftreten werden. Allerdings könnten auch in einer Fantasy-Welt ohne weiteres, z.B. mittels Magie, ähnliche Situationen eintreten.

## 5.27.1 Zielwechsel

Beschießt eine Fernkampfwaffe in einer Runde mehr als ein Ziel, so gilt ein Angriffs-WM von -25 je neuem Ziel kumulativ.

*Beispiel: Jake feuert ein MG auf drei Ziele. Für das erste Ziel hat er Angriff+80, für das zweite +55 und für das dritte +30.*

## 5.27.2 Rückstoßmodifikationen

Praktisch alle Feuerwaffen haben einen Rückstoß. Dieser wirkt sich im Moment des Feuerns auf den Schützen aus und erschwert diesem, folgende Schüsse akkurat ins Ziel zu bringen.

Das Verfahren ist relativ einfach: Jede Waffe besitzt einen Rückstoß (Rück-)WM. Dieser wird bei jedem Schuß nach dem ersten kumulativ auf den Angriffswurf angerechnet, bis der Schütze wenigstens einen Aktionspunkt für eine andere Handlung als Waffe abfeuern aufgewendet hat. Ab diesem Augenblick sinkt der WM wieder auf Null.

Rückstoßdämpfer sind bei vielen Waffen integriert. Sie kompensieren eine Gesamtmenge an angehäuften Rückstoß-WM, die durch ihre zehnfache Stufe angegeben wird.

*Beispiel: Cyber-Joe feuert eine Schwere Pistole (Rück- 10). Beim ersten Schuß hat er seinen vollen Angriffswert von +80, beim zweiten noch +70 und beim dritten +60. Bei einer Stufe-2-Dämpfung hätte Cyber-Joe auch beim zweiten und dritten Schuß Angriff+80 gehabt. Erst beim vierten wäre sein Angriffswert auf +70 gesunken.*

## Besondere Rückstoßwirkungen

Liegt die Stärke eines Charakters unter der für eine Waffe angegebenen Mindeststärke oder befindet sich dieser in einer instabilen Position (Spielleiterentscheidung, z.B. auf einer schmalen Brücke, schwankendem Boden usw.), so ist nach jedem Schuß eine Std.-Probe: ST auszuführen, auf die WM - Rückstoß gilt. Ein Mißerfolg führt zu einem Sturz. Hat der Charakter die Waffenfertigkeit nicht erlernt, werden Rückstoßmodifikationen verdoppelt.

## Schulterstützen und ähnliche Hilfen

Waffen mit ausgeprägtem Kolben (Gewehre, Karabiner) oder solche mit nachträglich angebrachten Schulterstützen, z.B. Pistolen oder MPs, können in einer vorteilhaften Feuerposition abgefeuert werden (meist an der Schulter). In diesem Fall werden sie behandelt, als hätten sie eine Stufe-1- Rückstoßdämpfung. Der Vorteil gilt nur, wenn die Waffe in der entsprechenden Position ist (erfordert 1 AP einmalig).

Waffen auf Zweibein- oder Dreibeinstützen haben automatisch eine Stufe-3-Rückstoßdämpfung. Wird eine Stütze improvisiert, z.B. mittels einer Mauer, gilt dies als Stufe-1-Dämpfung.

## 5.27.3 Feuerrate

Viele moderne Waffen können in einer Runde mehr als einen Schuß abgeben. Ein durchdachter Lademechanismus und ein ausreichend großes Magazin ermöglichen so eine erstaunliche Feuerrate, ohne aber echtes automatisches Feuer (s.u.) darzustellen.

Die Feuerrate ist der Waffentabelle zu entnehmen. Sie ist in der Form Anzahl x 1 angegeben. Einmaliges Wählen der Handlung Waffe abfeuern ermöglicht es, maximal so viele Schüsse abzufeuern, wie die Feuerrate angibt. Alle diese Schüsse müssen auf dasselbe Ziel abgegeben werden. Wird die Handlung Zielen mit dem Feuern kombiniert, gilt der Zielen-WM auf alle in einer Handlung abgegebenen Schüsse.

## 5.27.4 Automatisches Feuer

Automatisches Feuer ist das klassische Kennzeichen von Maschinengewehren und ähnlichen Waffensystemen. Es wird bei jeder Abzugsbetätigung eine Garbe aus mehreren Kugeln verfeuert. Dies hat sowohl einen sehr hohen Rückstoß zur Folge als auch die Möglichkeit, sehr viel Schaden zu verursachen.

Die Feuerrate automatischer Waffen ist in Form einer einzelnen Zahl größer 1 angegeben. Sie ist identisch mit der maximal in einer Handlung (Waffe abfeuern) erlaubten abzufeuern Kugelnanzahl, wobei der Rückstoß-WM der Waffe je Kugel anzurechnen ist. Der Versuch, weniger als die Maximalzahl abzufeuern, erfordert eine erfolgreiche Fertigkeitsprobe: Waffe je Garbe. Bei Mißerfolg entsteht eine Differenz von einem Geschoß Mehrverbrauch je 5 bei der Fertigkeitsprobe zum Erfolg fehlenden Punkten. Viele Waffen haben übrigens bei Automatikfeuer einen anderen Rückstoß-WM; in diesem Fall die kleinere der beiden angegebenen Zahlen.

Beim automatischen Feuer muß festgelegt werden, ob alle Kugeln einem Ziel gelten sollen oder ab die Waffe geschwenkt werden soll. In diesem Fall wird je Meter Leerraum zwischen zwei Zielen eine Kugel der Garbe verbraucht, und es gelten die oben erwähnten WM. Aufgeteiltes Feuer dieser Art erfordert für jedes Ziel einen Angriffswurf, wobei die Rückstoß-WM aufgeteilt werden.

*Beispiel: Jake mit seinem MG(s.o.) greift drei Ziele an. Jedes bekommt vier Kugeln ab, und eine wird zwischen zwei und drei in den Leerraum geschossen. Das MG hat Rück-WM -5 und Stufe -4-Dämpfung. Für das erste Ziel hat Jake Angriff + 80 (20 Rückstoßpunkte werden voll von 40 Punkten Dämpfung kompensiert), für das zweite +55 (80 - 25 für Zielwechsel, Rückstoß voll kompensiert) und für das dritte + 5 (80 - 50 für zwei Zielwechsel - 5 x 5 ungedämpfter Rückstoß).*

Die Besonderheit beim Automatikfeuer ist, daß immer ein Treffer denkbar ist, solange der Angriffswurf kein kritischer Fehler war. Dies heißt konkret, daß selbst bei einem Angriffsergebnis von 1 ein Verteidigungswurf auszuführen ist. Anstelle der normalen Tabelle für Verteidigung wird jedoch folgende Sonderregel verwendet:

Es wird nicht gegen jede Kugel einer Garbe gewürfelt, sondern nur ein Verteidigungswurf ausgeführt. Erreicht die Differenz Verteidigung- Angriff mehr als **5 x Kugelzahl -10**, so traf keine einzige Kugel schwer. Jeweils in Zehnerschritten unterhalb dieser Zahl erhöht sich die Trefferzahl um 1, d.h. ab - 5 x Kugelzahl waren alle Kugeln der Garbe Treffer. Garben aus mehr als zehn Kugeln haben gefechtstechnisch wenig Sinn. Daher gilt: Eine Garbe besteht immer aus zwei bis zehn Kugeln. Sind mehr enthalten, so wird für jede Zehnergabe bzw. angefangene Zahnergabe getrennt gewürfelt. Die folgende Tabelle enthält die berechneten Trefferzahlen:

Kugeln Garbe	2	3	4	5	6	7	8	9	10
An - Vert >=									
50									10
45								9	9
40							8	8	9
35						7	7	8	8
30					6	6	7	7	8
Kugeln Garbe	2	3	4	5	6	7	8	9	10
25				5	5	6	6	7	7
20			4	4	5	5	6	6	7

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

15		3	3	4	4	5	5	6	6
10	2	2	3	3	4	4	5	5	6
5	1	2	2	3	3	4	4	5	5
0	1	1	2	2	3	3	4	4	5
- 5		1	1	2	2	3	3	4	4
- 10			1	1	2	2	3	3	4
- 15				1	1	2	2	3	3
- 20					1	1	2	2	3
- 25						1	1	2	2
- 30							1	1	2
- 35								1	1
- 40									1

*Beispiel: Es wird eine Garbe aus vier Kugeln abgefeuert und sie erreicht ein Ergebnis von 100. Schafft das Ziel wenigstens 111, gehen alle Kugeln daneben. Bei 110 bis 101 trifft eine, bei 100 bis 91 zwei, bei 90 bis 81 drei und schließlich unter 80 vier.*

Der AK-Verlust bei einer Garbe bei leichten Schäden wird bestimmt, als hätten 50% der Garbe getroffen. Die Reduktion der AK-Verluste erfolgt wie üblich. Rüstungs- und Schadensmodifikationen erfolgen nach der halben (!) Differenz von Angriff und Verteidigung. Für jede Kugel wird unabhängig von den anderen eine Trefferzone und der Schaden ermittelt.

*Beispiel: Aus einer Vierergarbe treffen alle Kugeln bei einer Differenz von 60 Punkten. Dies bedeutet keine Schadenserhöhung, da nur 50%, also 30, angerechnet werden.*

Gelingt gegen eine Vierergarbe das Ausweichen gegen alle Kugeln, wird der AK-Verlust bestimmt ausgehend von zwei Kugeln.

## Ausnahme: Automatische Laserwaffen

Bei diesen Waffen werden die Strahlen, welche in einer Garbe abgefeuert werden, sehr dicht nebeneinander gesetzt. Die Streuung ist gleich Null, da die Waffe keinen Rückstoß hat und der Strahl sehr eng fokussiert ist.

Demzufolge werden Garben einer Laserwaffe nicht als normale Garbe angesehen, sondern wie ein Angriff. Das heißt, die Regeln für Garben werden nicht angewendet, sondern ein Angriffswurf ausgeführt und sich gegen diesen wie gegen einen Einzelschuß verteidigt. Es gibt nur eine Trefferzone, und es treffen also entweder alle Strahlen oder keiner.

Der D-Faktor der Strahlen wird wegen der geringen Streuung addiert und hiervon ein Schutzwert subtrahiert, der sich wie folgt berechnet: Schutzwert + Schutzwert / 2 (falls mindestens zwei Strahlen) + Schutzwert / 3 (falls mindestens drei) + Schutzwert / 4 usw. Dies hängt damit zusammen, daß sehr viel Energie auf engstem Raum gegen die Rüstung freiwirft. Folgende Tabelle enthält für die möglichen Laser-"Garben" die effektiven Schutzwerte:

Anzahl Strahlen	Schutzwert
2	Schutzwert x 1,5

3	Schutzwert x 1,83
4	Schutzwert x 2,08
5	Schutzwert x 2,28
6	Schutzwert x 2,45
7	Schutzwert x 2,59
8	Schutzwert x 2,72
9	Schutzwert x 2,83
10	Schutzwert x 2,93

Es ist denkbar, sinnvoll auf ganze Zahlen zu runden, um den Rechenaufwand zu minimieren.

## 5.27.5 Streuende Waffen

Verschiedene Waffensysteme streuen beim Angriff, d.h. sie verfeuern nicht einzelne Geschosse, sondern eine "Wolke". Beispiele sind Schrotflinten und verschiedene Energiewaffen.

Bei Streuwaffen beträgt der Mindestwurf für einen Treffer nicht 100, sondern 80. Hinsichtlich der Verteidigung (für Schadenszwecke) ist wie bei einer Garbe aus drei Kugeln zu verfahren. Der Schaden wirkt voll, wenn alle drei "Kugeln" trafen, zu 2/3 bei zwei und zu 1/3 bei einem Treffer. Alle Ziele innerhalb der Schußlinie und innerhalb eines drei Meter breiten Streifens werden bedroht, ohne daß Zielwechsel-WM nötig wären (ein Angriffswurf gegen alles).

*Beispiel: Eine Schrotflinte mit 9W6 Schaden wird abgefeuert und erreicht ein Ergebnis von 88. Ein Treffer! Das Opfer versucht, auszuweichen. Erreicht es wenigstens 94, nimmt es keinen Schaden. Ein Ergebnis von 84 bis 93 bedeutet 3W6 Schaden, eines von 73 bis 83 führt zu 6W6 Schaden und ein Ergebnis unter 73 zu vollem Schaden von 9W6.*

Automatische Streuwaffen addieren beide Vorteile. Sie greifen alle(!) Ziele innerhalb ihres Schußfeldes ohne Zielwechsel-WM an und gelten immer hinsichtlich der Verteidigung wie eine Garbe aus doppelt so vielen Kugeln. Der Schaden wird aber wie obenstehend bestimmt

Für den Schaden wird nicht das D-Faktoren-System verwendet, sondern direkt mit einer Menge W6 (anderen Würfeln falls angegeben) gewürfelt, die dem "D-Faktor" in der Waffentabelle entspricht. Als Rüstung ist der Nahkampfschutzwert oder bei Energiewaffen der Energieschutzwert anzuwenden, und zwar mit doppeltem Wert.

## 5.28 Explosionen

Explosionen sind eine weitere moderne Angriffsform. Vor allem Wurfgranaten aller Art, aber auch verschiedene Feuerwaffen, verursachen diese Schadensform.

### 5.28.1 Allgemeines

Hierbei ist jeweils ein Explosionsradius in Metern angeben. Innerhalb dieses Radius wird voller Schaden verursacht, und zwar gegen jedes Ziel. In einem Ring mit demselben Radius wird halber, dann Viertel-, dann Achtel-Schaden verursacht, bis der abgerundete Schaden unter 1 Würfel bzw. D1 sinkt. Wird kein Radius genannt, beträgt dieser einen Meter.

*Beispiel: Eine 10W6-Granate explodiert in Luthars Feld. Er nimmt vollen Schaden. Ithan in zwei Meter Entfernung erleidet 5W6 Schaden.*

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

## 5.28.2 Explosionen auf eng begrenztem Raum

Trifft die Druckwelle einer Explosion auf eine Wand, so sind zwei Fälle zu unterscheiden: Fall 1, der Explosionsschaden reicht, um die Wand zu durchbrechen (in diesem Fall nehmen Ziele hinter der Wand entsprechend Schaden reduziert um die Schutzwirkung der Wand). Fall 2 besagt, daß die Wand standhält. In diesem Fall wird die Druckwelle zurückgeworfen, d.h. man entfernt sich nicht weiter vom Explosionszentrum, sondern bewegt sich wieder auf dieses zu, was bedeutet, daß dort befindliche Charaktere erneut Schaden nehmen. Rüstung schützt hierbei nur einmal gegen den kumulierten Schaden.

*Beispiel: Jack befindet sich in einem Raum von 3 x 3 Meter, als eine Handgranate hineingeworfen wird (Basisschaden 8W6). Jack nimmt einmal 8W6 Schaden, der aber noch nicht ausgewürfelt wird. Der Schaden ist auf 4W6 gesunken, als er die Wand trifft und reflektiert wird. Jack wird ein zweites Mal erwischt, dieses Mal für 2W6. Insgesamt wird also mit 10W6 der Schaden ermittelt und davon Jacks Rüstung subtrahiert.*

## 5.28.3 Splitterwirkung

Die Wirkung von Explosionen kann sich leicht verstärken, wenn sich im Detonationsbereich splitterfähiges Material (z.B. leichtes Metall, Fels,...) befindet. Der Spielleiter entscheidet, wie hoch der zusätzliche Schaden ist. Dieser kann theoretisch die Wirkung einer Granate verdoppeln!

Splitterschäden werden wie normale Explosionsschäden mit zunehmender Entfernung reduziert.

*Beispiel: Eine Handgranate (8W6) detoniert neben Fred. Der Boden besteht aus Fels, so daß der Spielleiter auf 1W6 Zusatzschaden entscheidet. Damit nimmt Fred 9W6 Schaden. Der zwei Meter entfernte Karl nimmt 9W6 / 2 Schaden.*

## 5.28.4 Ausweichen gegen Explosionen

Die Verteidigung gegen Explosionen folgt besonderen Regeln. Einfache Explosivgeschosse im Direktfeuer werden wie üblich behandelt. Geworfenen oder in einen Bereich gefeuerten Granaten ist jedoch auf diese Art nicht zu begegnen. Hier spielt das Ergebnis des Angriffswurfes für die Verteidigung überhaupt keine Rolle. Vielmehr wird auf Ausweichen gewürfelt. Jeweils 20 volle Punkte über 80 lassen den Charakter sich einen Meter von der Explosion entfernen, maximal aber vier Meter. Verteidigungs-WM durch Rüstung werden ignoriert. Hauptsächliches Ziel dürfte es sein, eine stabile Deckung zu erreichen (Mauer, Graben,...), welche Schutz vor Splintern und Druckwelle bietet.

*Beispiel: In Steves Nähe geht eine Handgranate hoch. Steve weicht aus, wobei der +20-WM seiner Rüstung ignoriert wird. Er erreicht 125 und konnte sich 2 Meter ( $125 - 80 = 45$ , d.h.  $2 \times 20$  Punkte) von der Explosion entfernen.*

## 5.29 Schutzschirme

Die folgenden Regeln befassen sich mit Kraftfeldern aller Art, die um einen Charakter oder ein Objekt gelegt werden, um diesen/s zu schützen, gleich ob es sich um Magie oder High-Tech handelt.

Alle Schutzschirme haben eine **Absorptionsfähigkeit (ABF)**, die in Punkten gemessen wird. Der entsprechende Wert ist der Schirmbeschreibung zu entnehmen. Desweiteren besitzt jeder Schutzschirm eine Schwelle von 10% der ABF. Trifft nun ein Angriff einen Schutzschirm (d.h. mißlungene Verteidigung des Beschützten), so gilt folgendes Verfahren:

### 5.29.1 Schirmbelastung

Es wird ein Schadenswurf ausgeführt. Dieser ist für die meisten Waffen ganz normal, aber ohne Modifikation scharf/

spitz, zu werfen. D-Faktoren-Waffen multiplizieren den D-Faktor sofort mit 1W3 (immer 1W3 oder niedrigerer Würfel, falls angegeben!). Der Schaden wird dann als Schirmbelastung vermerkt, nachdem eine Modifikation wie folgt stattfand:

- Explosionen x 3
- Energiewaffen aller Art: x 2

Wird die ABF durch die Belastung übertroffen oder erreicht, so bricht der Schutzschirm zusammen. Meist braucht er 1W3 Runden, sich wieder aufzubauen, falls nicht spezielle Regeln gelten. Es besteht jedoch eine 25% Gefahr, daß der Generator beschädigt wurde und erst eine Reparatur erfordert. In jedem Fall ist das Ziel nun schutzlos. Der nach Erreichen der ABF noch vorhandene Restschaden trifft das Ziel und damit dessen Rüstung. Jedoch muß natürlich ähnlich den Barrierenregeln umgerechnet werden:

- allgemeine Waffen: Restschaden wird mit Rüstung verglichen

- D-Waffen: Restschaden/ Ergebnis des W3-Wurfes abgerundet trifft als D-Faktor auf und wird regulär behandelt.

- Energiewaffen: der Restschaden nach Berechnung wie für D-Waffen oder andere Waffen (je nach Waffenart) ist zu halbieren, ehe er sich dann mit der Rüstung des Charakters auseinandersetzt

- Explosionen: der Restschaden ist zu dritteln, sonst gilt das für Energiewaffen gesagte.

*Beispiel: Jack trägt einen Schutzschirm., der 1.000 Punkte ABF hat. Die Belastung beträgt bereits 900 Punkte. Eine Granate mit 50 Schadenspunkten trifft. Die Schirmbelastung beträgt 150 Punkte, d.h. der Schirm bricht zusammen. Der Restschaden von 50 wird durch 3 dividiert, d.h. 16 Schadenspunkte treffen auf Jacks Rüstung auf.*

Ganz allgemein werden die Schäden aller in einer Runde treffenden Angriffe einzeln zur Belastung addiert.

Am Ende jeder Runde, in der keine Angriffe auf einen Schirm trafen, wird dessen Belastung um die Schwelle (s.o.) gesenkt, kann aber nicht unter Null absinken.

Wurde bei einer Schadensbestimmung eine Rüstungsreduktion ausgewürfelt, so bezieht sich diese wie folgt auf den Schutzschirm: Die Schwelle des Schirmes ist entsprechend zu reduzieren.

### 5.29.2 Der Durchdringungswurf (DDW) (Zusatzregel)

#### a) normale Angriffe:

Es besteht die Gefahr, daß ein Schutzschirm einen sehr starken Treffer nicht aufhalten kann, obwohl dieser nicht den Gesamtschirm überlastet hat. In diesem Fall spricht man von Schirmdurchdringung. Es wird ein **Durchdringungswurf (DDW)** ausgeführt, wenn die Belastung durch einen einzelnen Treffer wenigstens die Schwelle des Schutzschirmes erreicht hat.

Es wird 1W100 geworfen, mit WM+10 je Erreichen der Schwelle. Ist das Ergebnis wenigstens 100, schlägt der Angriff durch: Die angerichtete Belastung wird nachträglich mit 0,9 multipliziert; das verbleibende Zehntel trifft den Schutzschirmträger nach dem oben beschriebenen Verfahren.

*Beispiel: Jack hat den Kampf überstanden, und sein Schirm hat wieder volle 1.000 Punkte ABF, und damit eine Schwelle von 100. Er muß einen Granattreffer mit 150 Belastungspunkten einstecken. Dies übertrifft die Schwelle einmal, so daß 1W100 +10 geworfen wird. Eine Belastung von 200 Punkten hätte dagegen 1W100+20 bedeutet. Nehmen wir nun an, der Granattreffer schlägt durch. In diesem Fall sinkt die Belastung auf 135 Punkte, und weitere 15 Punkte treffen Jack (gedrittelt, da Explosion, sind dies 5 gegen seine Rüstung).*



# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

## Zusatzregel: Geschwächte Schirme.

Ist ein Schirm bereits stark belastet, wird es leichter, ihn zu durchdringen. Man addiere die Belastung durch den Treffer zur bereits bestehenden Gesamtbelastung, um zu ermitteln, wie oft die Schwelle übertroffen wurde. Ein DDW wird aber nur ausgeführt, wenn der Treffer alleine wenigstens die Schwelle an Belastungspunkten übertroffen hat.

*Beispiel: Jacks Schirm hat bereits 200 Punkte Belastung hinnehmen müssen, als ihn zwei Laserstrahlen treffen. Der erste verursacht 80 Belastungspunkte, was keinen DDW bedeutet. Der zweite jedoch erreicht 110 Punkte, was an und für sich nur einmal die Schwelle erreicht hat. Jedoch ist der Schirm bereits mit 280 Punkten belastet, so daß die Gesamtbelastung bei 390 liegt, was dreimal die Schwelle erreicht. Es wird also 1W100 +30 geworfen.*

## b) Punktfeuer

Punktfeuer ist der Versuch, empfindliche Stellen eines Schirmes zu treffen oder das Feuer mehrerer Waffen (nicht Explosionen oder Nahkampf) in einem Punkt zu konzentrieren. Es gilt ein zusätzlicher WM-30 auf den Angriffswurf und es muß sich um in derselben Rundensekunde (also 1. bzw. 2. AP) stattfindende Angriffe handeln. Bei Erfolg wird die Belastung durch die Treffer addiert (wie unter a für Berechnung) und in jedem Fall ungeachtet der Schwelle ein DDW für jeden Angriff ausgeführt.

*Beispiel: Jack liegt unter Beschuß dreier Laserwaffen. Diese wählen Punktfeuer, und verursachen dieses Mal 50, 60 und 70 Belastungspunkte. Keiner der Schäden ist für sich ausreichend, aber da es sich um Punktfeuer handelt, addiert man die Belastung zu 180. Damit wird für jeden der drei Angriffe 1W100+10 gewürfelt.*

Punktfeuer eines einzelnen Charakters mit einer Waffe ist nur erlaubt, wenn der Schirm Schwachstellen aufweist. Das heißt konkret: Der Schirmträger kämpft selbst mit einer Waffe oder die Momentan-Belastung liegt über 75% der ABF.

## Das Problem der kinetischen Energie

Ein Schutzschirm hält zwar einen Treffer davon ab, den Charakter selbst zu erreichen - die Aufprallwucht bleibt aber bestehen. Daher sind die normalen Regeln für Stürze bei Treffern anzuwenden, allerdings gegen die um den Energie- bzw. Explosionsmodifikator verringerte und nochmals halbierte (Schirme verteilen die Wucht) Belastung.

## 5.30 Das heroische Kampfsystem: Waffenkunst (optional)

Wie bereits mehrfach gesagt, versucht Omnirole, Kämpfe möglichst realistisch abzuwickeln. Das heißt konkret, wer in Kämpfe geht, wird riskieren, verletzt zu werden, und auch ein sehr guter Kämpfer wird einer Übermacht meist unterliegen.

Diese Regeln entsprechen nicht unbedingt der heroischen Realität vieler Filme, Bücher und auch Rollenspielabenteuer. Bereits im Zusammenhang mit Ausweichen und Paraden wurden Vorschläge gemacht, die Regeln "heroischer" zu interpretieren. Dies reicht jedoch vielen Gruppen nicht, da eher die passiven Komponenten abgedeckt werden. Die folgenden Regeln sollen versuchen, diesbezügliche Wünsche zu erfüllen und Conan, Lancelot und D'Artagnan ins Rollenspielleben zu rufen.

Dreh- und Angelpunkt des Systems ist die Fertigkeit Waffenkunst, die sich in der Fertigkeitenliste findet. Alle folgenden Regeln sind Zusatzregeln, die einzeln oder komplett verwendet werden könnten. Allgemein ist vorgeschlagenes Verfahren, daß Waffenkunst sich nicht von vornherein auf alle Waffenfertigkeiten erstreckt, sondern folgendes gilt:

- je angefangene 5 Stufen Waffenkunst darf der Charakter eine Waffenfertigkeit einschließlich waffenloser Techniken

auswählen. Moderne Feuerwaffen sind hierbei ausgeschlossen, die Grenze beginnt bei auf mechanischen Prinzipien und nicht primär Stärke und Geschicklichkeit aufbauenden Waffen wie der Armbrust. Was mit hochtechnischen Nahkampfaffen wie Energieschwertern passiert, ist Geschmackssache. In jedem Fall gelten die Vorteile der Waffenkunst nur für die gewählten Fertigkeiten.

## 5.30.1 Schadens erhöhungen

Waffenkunst erlaubt es, eine Waffenfertigkeit effektiver zu gebrauchen. Der Charakter hat gelernt, eher verwundbare Stellen zu treffen und wirksamer zuzuschlagen. Spieltechnisch schlägt sich dies in einer Erhöhung der Stärke bzw. Geschicklichkeit des Charakters für die Schadenstabelle um die halbe Stufe in Waffenkunst nieder.

## 5.30.2 Mehrfachangriffe

Die folgende Regel ist echte Ansichtssache: Wie viele Angriffe sind in zwei Sekunden möglich, wenn man auch noch parieren/ ausweichen will? Ein sehr heroischer Ansatz läßt die fähigsten Charaktere sich entsprechend schneller bewegen, daß sie mehrmals angreifen können. Wird dieses System benutzt, so kann der Charakter in einer Runde je volle zehn Stufen Waffenkunst einen zusätzlichen Angriff ausführen, falls seine Waffe zur Kategorie a gehört. Bei Kategorie b und c ist bekanntlich regelmäßiges Bereitmachen erforderlich; durch Opfern eines Zusatzangriffes kann diese Aktion ausgeführt werden. Allgemein kann ein zustehender Zusatzangriff durch eine Zusatzparade mit vollem Wert ersetzt werden.

Grob gesagt: Die AP-Kosten eines Waffenangriffs oder des Bereitmachens einer Waffe sinken je zehn Stufen Waffenkunst ab, die Formel beträgt:

$$AP = \text{Basis-AP} / (1 + \text{Waffenkunst} / 10)$$

Die Regel kann theoretisch auch auf Fernkampfangriffe mit Wurfaffen oder z.B. Bögen ausgedehnt werden, wenn das Nachladen gesichert ist (s. Fertigkeit Schnelles Laden bzw. Waffe ziehen).

Angriffskonzentrationen verdoppeln nicht die Angriffszahl eines Charakters mit Zusatzangriffen, sondern diese steigt nur um 50%, mindestens aber um 1.

## 5.30.3 Die Riposte

Die Riposte ist die Fähigkeit, aus einer Parade heraus einen Gegenangriff durchzuführen. Dies ist vor (!) dem Paradowurf anzusagen. Es wird eine Parade mit halbem Abwehrwert gewürfelt. Ein Erfolg bedeutet eine gelungene Abwehr des Angriffs, und es darf sofort ein Angriffswurf gemacht werden, für den die niedrigere Stufe aus Waffenkunst und Waffenfertigkeit maßgeblich ist und der Angriffswert halbiert wird. Bei einem Treffer kann der Gegner nicht parieren (seine Waffe wurde bei der Riposte zur Seite gedrückt). Ein Ausweichwurf oder Abwehr mit einer anderen als der zum Angriff benutzten Waffe ist erlaubt, aber mit WM-10 wegen der Überraschung.

## 5.30.4 Scharfschützenaktionen

Die Fertigkeit Scharfschütze ermöglicht es Charakteren, besondere Aktionen mit ihren Fernkampfaffen auszuführen. Üblicherweise erfordert ihr Einsatz das Wählen der Aktion Zielen für wenigstens 1 AP sowie ein Ziel, das sich nicht bewegt, d.h. üblicherweise einen Angriff aus dem Hinterhalt. Sobald das Ziel den Angreifer sehen kann, ist Scharfschütze nicht einsetzbar. Ist die Bedingung jedoch erfüllt, darf der Charakter 5 x Erfahrungsstufe Scharfschütze zum Angriffswurf addieren.

## 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Wichtigste Einsatzmöglichkeit der Fertigkeit wird das Schießen auf sehr kleine Ziele sein. Die entsprechenden WM sind dem Abschnitt über Fernkampf zu entnehmen. Will man ermitteln, wie genau ein Angriff z.B. eine Zielscheibe trifft, so sollte davon ausgegangen werden, daß jeweils angefangene 5 Punkte unter einem Ergebnis von 100 eine Abweichung um 5 cm bedeuten. Anschließend kann mit einem 1W6-Wurf die Richtung der Abweichung ermittelt werden:

Wurf	Richtung
1	oben links
2	oben
3	oben rechts
4	unten links
5	unten
6	unten rechts

### 5.31 Ungünstige Position im Kampf (Zusatzregel)

Normale Kampfposition ist eine aufrechte Stellung. Andere, meist unfreiwillig eingenommene Positionen führen zu WM auf die meisten Aktionen im Kampf.

In **liegender Position** kann ein Charakter keine Bögen, Schleudern oder zweihändigen Schlagwaffen verwenden. Auf andere Nahkampfangriffe gilt ein WM von -25. Angriffe mit Wurf Waffen haben halbe Reichweite und ebenfalls WM -25. Andere Fernkampfwaffen, speziell Armbrüste und Feuerwaffen, können ohne Nachteile verwendet werden. Alle Abwehrwürfe werden gleichfalls mit WM-25 belegt; zweihändige Schlagwaffen können nicht zur Abwehr benutzt werden. Auf Ausweichwürfe gilt ebenfalls WM-25. Einzige mögliche Bewegungsform ist Kriechen mit einem Tempo von 1 Meter je AP.

In **sitzender oder knieender Position** ist keine Bewegung möglich. Auf Ausweichwürfe gilt WM-25. Abwehrwürfe erhalten WM-10, dies gilt auch für Angriffswürfe außer solchen mit Armbrüsten oder Feuerwaffen. Zweihändige Schlagwaffen können weder angreifen noch parieren, Bögen nicht zum Angriff benutzt werden.

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

## Allgemeine Tabelle für Fernkampfaffen TS 6 bis 13

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schn.	Rück	Feuer	ST	GE	Aus-WM	Mi ni	normal	weit	ex-trem	Bemer-kun-gen
Pistole	Pistole	6	+ 5	- 20	- 15	1 x 1	(6)	10	- 45	1	10 (10)	20 (5)	50 (1)	in W4
Drehling	Drehling	6	+ 5	- 20	- 15	2 x 1	(8)	12	- 45	1	15 (11)	30 (6)	70 (1)	in W4
Muskete	Muskete	6	+ 20	- 45	- 10	1 x 1	(10)	10	- 45	1	70 (15)	120 (8)	180 (2)	in W4
Arkebuse	Arkebuse	6	+ 20	- 50	- 15	1 x 1	(12)	10	- 45	2	70 (16)	150 (8)	200 (2)	in W4
Blunder-buss	Blunder-buss	6	+ 5	- 25	- 25	1 x 1	(12)	5	- 45	2	8 (8)	15 (3)	50 (1)	streut
Pistole	Pistole	7	+ 10	- 20	- 15	1 x 1	(5)	10	- 45	1	12 (10)	25 (5)	60 (1)	in W4
Muskete	Muskete	7	+ 20	- 45	- 10	1 x 1	(10)	10	- 45	2	75 (15)	150 (8)	200 (2)	in W4
Blunder-buss	Blunder-buss	7	+ 5	- 25	- 25	1 x 1	(11)	5	- 45	2	8 (8)	15 (3)	50 (1)	streut
Rifle (Lang-büchse)	Rifle	7	+ 35	- 45	- 10	1 x 1	(10)	11	- 45	2	150 (16)	300 (8)	500 (2)	in W4
Drehling	Drehling	7	+ 5	- 20	- 15	2 x 1	(8)	11	- 45	1	15 (11)	30 (6)	80 (1)	in W4
Pistole (gezo-gen)	Pistole	8	+ 10	- 20	- 15	1 x 1	(5)	6	- 50	1	15 (11)	30 (6)	120 (1)	in W4
Schrot-flinte	Schrotflinte	8	+ 20	- 25	- 20	1 x 1	(12)	12	- 50	2	20 (9)	50 (3)	100 (1)	streut
Revolver	Revolver	8	+ 10	- 20	- 10	3 x 1	(8)	12	- 50	1	20 (11)	30 (6)	200 (1)	in W4
Schw. Revolver	Revolver	8	+ 10	- 25	- 15	2 x 1	(13)	8	- 50	1	25 (12)	40 (6)	220 (1)	in W4
Karabi-ner	Gewehr	8	+ 30	- 35	- 15	1 x 1	(10)	8	- 50	2	100 (13)	250 (7)	700 (1)	in W4
Gewehr	Gewehr	8	+ 40	- 45	- 20	1 x 1	(11)	8	- 50	2	180 (15)	400 (8)	1000 (2)	in W4
Repetier-Gewehr	Gewehr	8	+ 35	- 45	- 18	2 x 1	(10)	9	- 50	2	100 (14)	300 (7)	800 (1)	in W4
Kleinst-Pistole	Pistole	8	+ 5	- 15	- 5	2 x 1	(6)	13	- 50	0	4 (8)	10 (4)	50 (1)	in W4
Leichte Automatikpistole	Automatikpistole	9	+ 10	- 20	- 5	3 x 1	(4)	11	- 50	1	10 (10)	20 (5)	180 (1)	
M. Automatikpistole	Automatikpistole	9	+ 10	- 20	- 10	3 x 1	(8)	11	- 50	1	20 (12)	30 (6)	200 (1)	
S. Automatikpistole	Automatikpistole	9	+ 10	- 25	- 15	2 x 1	(10)	11	- 50	1	25 (13)	45 (6)	350 (1)	
L. Revolver	Revolver	9	+ 10	- 20	- 6	3 x 1	(5)	12	- 50	1	12 (10)	25 (5)	220 (1)	
M. Revolver	Revolver	9	+ 10	- 20	- 12	3 x 1	(8)	12	- 50	1	25 (12)	35 (6)	250 (1)	
S. Revolver	Revolver	9	+ 10	- 25	- 15	2 x 1	(12)	12	- 50	1	30 (13)	50 (6)	400 (1)	
MP	MP	9	+ 10	- 30	- 5	25	(12)	13	- 50	1,5	25 (14)	70 (7)	400 (2)	
Schrot-flinte (doppel-läufig)	Schrotflinte	9	+ 10	- 25	- 15	1 x 1	(12)	6	- 50	2	10 (10)	60 (4)	120 (1)	streut
Repetier-Schrot-flinte	Schrotflinte	9	+ 10	- 25	- 15	2 x 1	(12)	6	- 50	2	10 (10)	60 (4)	120 (1)	streut
Karabi-ner	Gewehr	9	+ 30	- 35	- 10	2 x 1	(8)	8	- 50	2	120 (15)	300 (8)	800 (2)	
Gewehr	Gewehr	9	+ 40	- 45	- 15	2 x 1	(11)	7	- 50	2	200 (17)	450 (9)	1000 (3)	
Tragb. Automatikgewehr	Automatikgewehr	9	+ 40	- 45	- 15 / - 10	3 x 1 / 15	(14)	11	- 50	4	180 (18)	350 (9)	900 (2)	

## 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schnel l	Rück	Feuer	ST	GE	Aus- WM	Mi ni	normal	weit	ex- trem	Bemer- kun- gen
Kleinst-Pistole	Automatik-pistole	9	+ 5	- 15	- 5	2 x 1	(6)	13	- 50	0	5 (8)	10 (4)	75 (1)	
L. Auto-matik-pistole	Automatik-pistole	10	+ 10	- 20	- 4	3 x 1	(4)	11	- 50	1	10 (10)	20 (5)	180 (1)	
M. Auto-matik-pistole	Automatik-pistole	10	+ 10	- 20	- 8	3 x 1	(8)	11	- 50	1	20 (12)	30 (6)	200 (1)	
S. Auto-matik-pistole	Automatik-pistole	10	+ 10	- 25	- 15	3 x 1	(10)	11	- 50	1	25 (14)	45 (7)	350 (1)	
L. Revol-ver	Revolver	10	+ 10	- 20	- 5	3 x 1	(5)	12	- 50	1	12 (10)	25 (5)	220 (1)	
M. Revol-ver	Revolver	10	+ 10	- 20	- 10	3 x 1	(8)	12	- 50	1	25 (12)	35 (6)	250 (1)	
S. Revol-ver	Revolver	10	+ 10	- 25	- 15	3 x 1	(11)	12	- 50	1	30 (13)	50 (6)	400 (1)	
MP	MP	10	+ 10	- 30	- 4	15	(12)	12	- 50	1,5	25 (14)	70 (7)	400 (2)	
Schrotflin-te(doppel-läufig)	Schrotflinte	10	+ 10	- 25	- 15	1 x 1	(12)	6	- 50	2	10 (11)	60 (4)	120 (1)	streut
Repetier-Schrot-flinte	Schrotflinte	10	+ 10	- 25	- 15	2 x 1	(12)	6	- 50	2	10 (11)	60 (4)	120 (1)	streut
Karabi-ner	Gewehr	10	+ 35	- 35	- 8	3 x 1	(8)	8	- 50	2	120 (16)	300 (8)	800 (3)	
Gewehr	Gewehr	10	+ 45	- 45	- 15	3 x 1	(11)	7	- 50	2	200 (18)	450 (9)	1100 (3)	
MG	MG	10	+ 40	- 45	- 15 / - 8	3 x 1 / 15	(13)	11	- 50	4	200 (18)	400 (9)	1000 (3)	
Kleinst-Pistole	Automatik-pistole	10	+ 5	- 15	- 5	2 x 1	(6)	13	- 50	0	5 (8)	10 (4)	75 (1)	
L. Auto-matik-pistole	Automatik-pistole	11	+ 10	- 20	- 3	3 x 1	(4)	11	- 50	1	10 (10)	20 (5)	200 (1)	
M. Auto-matik-pistole	Automatik-pistole	11	+ 10	- 20	- 6	3 x 1	(8)	11	- 50	1	20 (12)	35 (6)	250 (1)	
S. Auto-matik-pistole	Automatik-pistole	11	+ 15	- 25	- 10	3 x 1	(10)	11	- 50	1	25 (14)	50 (7)	400 (2)	
L. Revol-ver	Revolver	11	+ 10	- 20	- 4	3 x 1	(5)	12	- 50	1	12 (10)	25 (5)	250 (1)	
M. Revol-ver	Revolver	11	+ 10	- 20	- 8	3 x 1	(8)	12	- 50	1	25 (12)	40 (6)	300 (1)	
S. Revol-ver	Revolver	11	+ 15	- 25	- 15	3 x 1	(11)	12	- 50	1	30 (14)	60 (7)	500 (2)	
Mini-MP	MP	11	+ 10	- 25	- 5	15	(13)	13	- 50	1,5	20 (13)	50 (6)	400 (2)	
MP	MP	11	+ 10	- 25	- 4	18	(11)	12	- 50	1,5	30 (15)	75 (7)	500 (2)	
Karabi-ner	Gewehr	11	+ 35	- 35	- 5	3 x 1	(8)	8	- 50	2	150 (15)	350 (8)	1000 (3)	
Gewehr	Gewehr	11	+ 50	- 40	- 10	3 x 1	(10)	7	- 50	2	250 (17)	500 (10)	1200 (4)	
Präzisi-ons-Gewehr	Präzisions-Gewehr	11	+ 60	- 60	- 15	2 x 1	(11)	10	- 50	2	300 (18)	500 (12)	1500 (5)	
MP-Karabi-ner	Automatik-gewehr	11	+ 35	- 35	- 10 / - 6	3 x 1 / 18	(10)	10	- 50	2	200 (15)	400 (8)	1100 (3)	
Automa-tikgewehr	Automatik-gewehr	11	+ 50	- 40	- 10 / - 7	3 x 1 / 9 / 18	(11)	10	- 50	3	300 (17)	500 (10)	1600 (4)	
S. Auto-matikge-wehr	Automatik-gewehr	11	+ 50	- 45	- 15 / - 8	3 x 1 / 9 / 15	(13)	11	- 50	3	200 (19)	450 (12)	1500 (5)	
Schrot-flinte, dl.	Schrotflinte	11	+ 10	- 25	- 15	1 x 1	(11)	6	- 50	2	10 (11)	75 (4)	150 (1)	streut

## 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Waffe	Fertigkeit	TS	Ziel	Schnel l	Rück	Feuer	ST	GE	Aus- WM	Mi ni	normal	weit	ex- trem	Bemer- kun- gen
Repetier- Schrot- flinte	Schrotflinte	11	+ 10	- 25	- 15	2 x 1	(11)	6	- 50	2	10 (11)	75 (4)	150 (1)	streut
Kleinst- Pistole	Automatik- pistole	11	+ 5	- 15	- 5	2 x 1	(6)	13	- 50	0	5 (8)	10 (4)	100 (1)	
L. Auto- matik- pistole	Automatik- pistole	12	+ 10	- 20	- 3	3 x 1	(4)	10	- 50	1	12 (10)	25 (5)	250 (1)	
M. Auto- matik- pistole	Automatik- pistole	12	+ 10	- 20	- 6	3 x 1	(7)	10	- 50	1	25 (12)	40 (6)	300 (1)	
S. Auto- matik- pistole	Automatik- pistole	12	+ 15	- 25	- 9	3 x 1	(10)	10	- 50	1	30 (14)	60 (7)	450 (2)	
L. Revol- ver	Revolver	12	+ 10	- 20	- 4	3 x 1	(4)	11	- 50	1	15 (10)	30 (5)	300 (1)	
M. Revol- ver	Revolver	12	+ 10	- 20	- 8	3 x 1	(7)	11	- 50	1	30 (12)	50 (6)	350 (1)	
S. Revol- ver	Revolver	12	+ 15	- 25	- 14	3 x 1	(10)	11	- 50	1	40 (14)	70 (7)	550 (2)	
Mini-MP	MP	12	+ 10	- 25	- 5	15 / 30	(12)	12	- 50	1,5	25 (13)	60 (7)	450 (2)	
MP	MP	12	+ 10	- 25	- 4	18 / 30	(11)	11	- 50	1,5	40 (16)	80 (8)	550 (2)	
Karabi- ner	Gewehr	12	+ 35	- 35	- 5	3 x 1	(8)	8	- 50	2	200 (16)	400 (8)	1100 (3)	
Gewehr	Gewehr	12	+ 50	- 40	- 10	3 x 1	(10)	7	- 50	2	300 (17)	550 (10)	1400 (4)	
Präz.- Gewehr	Präzisions- Gewehr	12	+ 60	- 60	- 15	2 x 1	(11)	10	- 50	2	400 (18)	700 (13)	1700 (5)	
MP- Karabi- ner	Automatik- gewehr	12	+ 35	- 35	- 9 / - 5	3 x 1 / 9 / 18 / 30	(10)	10	- 50	2	200 (16)	400 (9)	1200 (3)	
Automa- tikgewehr	Automatik- gewehr	12	+ 50	- 40	- 10 / - 6	3 x 1 / 9 / 18 / 30	(11)	10	- 50	3	350 (17)	600 (10)	1700 (5)	
S. Auto- matikge- wehr	Automatik- gewehr	12	+ 50	- 45	- 12 / - 7	3 x 1 / 9 / 15 / 30	(13)	10	- 50	3	250 (20)	500 (13)	1600 (6)	
Schrot- flinte, dl.	Schrotflinte	12	+ 10	- 25	- 14	1 x 1	(11)	6	- 50	2	12 (12)	75 (4)	150 (1)	streut
Repetier- Schrot- flinte	Schrotflinte	12	+ 10	- 25	- 14	2 x 1	(11)	6	- 50	2	12 (12)	75 (4)	150 (1)	streut
Kleinst- Pistole	Automatik- pistole	12	+ 5	- 15	- 5	2 x 1	(5)	12	- 50	0	5 (8)	10 (4)	100 (1)	
Rak- Pistole	Rak-Waffe	12	+ 10	- 20	- 6 / - 3	3 x 1 / 9	(8)	12	- 50	1, sp e- ziel l	75 (17)	150 (15)	750 (7)	
Rak- Gewehr	RakWaffe	12	+ 45	- 45	- 6 / - 3	3 x 1 / 9 / 15	(11)	12	- 50	2, sp e- ziel l	600 (17)	1000 (15)	2000 (7)	
Gas- Nadler	Gas-Nadler	12	+ 5	- 10	- 2	5 x 1	(1)	10	- 50	0	25 (7)	50 (3)	200 (1)	in W6, Nah- Schutz
Gas- Nadler- Gewehr	Gas-Nadler	12	+ 35	- 30	- 2	5 x 1	(7)	10	- 50	2	150 (7)	300 (3)	600 (1)	in W6, Nah- Schutz
Nadler	Nadler	12	+ 10	- 10	0	5 x 1 / 15 / 25	(1)	10	- 50	0	30 (8)	100 (4)	500 (1)	in W6, Nah- Schutz
Nadler- Gewehr	Nadler	12	+ 40	- 30	0	5 x 1 / 15 / 25	(7)	10	- 50	2	200 (8)	600 (4)	1500 (1)	in W6, Nah- Schutz
Laserka- rabiner	Laserge- wehr	12	+ 45	- 30	0	2 x 1	(3)	10	- 60	2	350 (23)	750 (9)	1500 (4)	Ener- gie

## 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Laser- gewehr	Laserge- wehr	12	+ 55	- 35	0	2 x 1	(6)	10	- 60	2	500 (25)	1200 (11)	3000 (5)	Ener- gie
<b>Waffe</b>	<b>Fertigkeit</b>	<b>TS</b>	<b>Ziel</b>	<b>Schnel- l</b>	<b>Rück</b>	<b>Feuer</b>	<b>ST</b>	<b>GE</b>	<b>Aus- WM</b>	<b>Mini</b>	<b>normal</b>	<b>weit</b>	<b>ex- trem</b>	<b>Bemer- kun- gen</b>
L. Revol- ver	Revolver	13	+ 10	- 20	- 3	3 x 1	(4)	10	- 50	1	15 (10)	30 (5)	300 (1)	
M. Revol- ver	Revolver	13	+ 10	- 20	- 7	3 x 1	(7)	10	- 50	1	30 (12)	50 (6)	350 (1)	
S. Revol- ver	Revolver	13	+ 15	- 25	- 12	3 x 1	(10)	10	- 50	1	40 (14)	70 (7)	550 (2)	
L. Auto- matik- pistole	Automatik- pistole	13	+ 10	- 20	- 3	3 x 1	(4)	9	- 50	1	12 (10)	25 (5)	250 (1)	
M. Auto- matik- pistole	Automatik- pistole	13	+ 10	- 20	- 5	3 x 1	(7)	9	- 50	1	25 (12)	40 (6)	300 (1)	
S. Auto- matik- pistole	Automatik- pistole	13	+ 15	- 25	- 18	3 x 1	(10)	9	- 50	1	30 (14)	60 (7)	450 (2)	
Kleinst- Pistole	Automatik- pistole	13	+ 5	- 10	- 4	2 x 1	(5)	11	- 50	0	6 (8)	12 (4)	100 (1)	
MP	MP	13	+ 10	- 25	- 4	15 / 30	(10)	11	- 50	1,5	25 (13)	60 (7)	450 (2)	
Mini-MP	MP	13	+ 10	- 25	- 3	18 / 30	(11)	12	- 50	1,5	40 (16)	90 (8)	550 (2)	
Karabi- ner	Gewehr	13	+ 35	- 35	- 4	3 x 1	(8)	8	- 50	2	200 (16)	400 (8)	1200 (3)	
Gewehr	Gewehr	13	+ 50	- 40	- 9	3 x 1	(10)	7	- 50	2	300 (17)	600 (10)	1500 (5)	
Prüz.- Gewehr	Prüz.- Gewehr	13	+ 60	- 60	- 13	2 x 1	(11)	9	- 50	2	400 (18)	700 (13)	1700 (6)	
MP- Karabi- ner	Automatik- gewehr	13	+ 35	- 35	- 8 / - 4	3 x 1 / 18 / 30	(10)	10	- 50	2	200 (16)	400 (9)	1300 (3)	
Automa- tikgewehr	Automatik- gewehr	13	+ 50	- 40	- 9 / - 5	3 x 1 / 9 / 18 / 30	(11)	10	- 50	2	350 (17)	600 (10)	1750 (5)	
S. Auto- matikge- wehr	Automatik- gewehr	13	+ 50	- 45	- 11 / - 6	3 x 1 / 9 / 15 / 30	(12)	10	- 50	3	300 (20)	500 (13)	1650 (6)	
Schrot- flinte, dl.	Schrotflinte	13	+ 10	- 25	- 13	1 x 1	(10)	6	- 50	2	12 (12)	75 (5)	150 (1)	streut
Repetier- Schrot- flinte	Schrotflinte	13	+ 10	- 25	- 13	2 x 1	(10)	6	- 50	2	12 (12)	75 (5)	150 (1)	streut
Rak- Pistole	Rak-Waffe	13	+ 10	- 20	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 15	(8)	11	- 50	1, sp e- ziel I	100 (17)	200 (15)	1000 (7)	
Rak- Karabi- ner	Rak-Waffe	13	+ 35	- 35	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 18	(8)	11	- 50	2, sp e- ziel I	500 (17)	1200 (15)	3000 (7)	
Rak- Gewehr	Rak-Waffe	13	+ 50	- 45	- 5 / - 2	3 x 1 / 9 / 18	(11)	11	- 50	2, sp e- ziel I	750 (17)	2000 (15)	4000 (7)	
Gas- Nadler	Gas-Nadler	13	+ 5	- 10	- 1	5 x 1	(1)	8	- 50	0	30 (7)	50 (4)	250 (1)	in W6, Nah- Schutz
Gas- Nadler- Gewehr	Gas-Nadler	13	+ 35	- 30	- 1	5 x 1	(7)	10	- 50	2	200 (7)	300 (4)	750 (1)	in W6, Nah- Schutz
Mininad- ler	Nadler	13	+ 5	- 10	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(1)	10	- 50	0	15 (7)	30 (4)	100 (1)	in W6, Nah- Schutz
Maxinad- ler	Nadler	13	+ 10	- 10	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(1)	9	- 50	1	50 (8)	100 (4)	600 (1)	in W6, Nah- Schutz

## 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Nadler-Gewehr	Nadler	13	+ 45	- 30	0	5 x 1 / 15 / 25 / 50	(6)	9	- 50	2	300 (8)	600 (8)	1750 (1)	in W6, Nah-Schutz
L. Laserpistole	Laserpistole	13	+ 15	- 10	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	25 (16)	100 (6)	600 (2)	Energie
<b>Waffe</b>	<b>Fertigkeit</b>	<b>TS</b>	<b>Ziel</b>	<b>Schnell</b>	<b>Rück</b>	<b>Feuer</b>	<b>ST</b>	<b>GE</b>	<b>Aus-WM</b>	<b>Mini</b>	<b>normal</b>	<b>weit</b>	<b>extrem</b>	<b>Bemerkungen</b>
M. Laserpistole	Laserpistole	13	+ 15	- 15	0	4 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	40 (20)	150 (8)	800 (3)	Energie
S. Laserpistole	Laserpistole	13	+ 15	- 20	0	3 x 1 / 10	(1)	9	- 60	1	50 (23)	200 (9)	1000 (4)	Energie
Laserkarabiner	Lasergewehr	13	+ 50	- 30	0	4 x 1 / 10	(3)	9	- 60	2	350 (25)	750 (11)	2000 (5)	Energie
Lasergewehr	Lasergewehr	13	+ 60	- 35	0	4 x 1 / 10	(5)	9	- 60	2	500 (28)	1500 (13)	5000 (6)	Energie
S. Lasergewehr	Lasergewehr	13	+ 60	- 50	0	3 x 1	(8)	9	- 60	3	600 (31)	2000 (15)	7500 (7)	Energie

### Allgemeine Tabelle für Schutzkleidungen TS 9 bis 13

Typ	Nah-Schutzwert	Nah-Vert-WM	Ballistik-Schutzwert	Ball.- Vert-WM	Energie-Schutzwert	Energie-Vert-WM	Gewicht	TS	Bereiche	Bemerkungen
Bleiweste (leicht)	8	+ 20	9	+ 20	10	+ 10	16	9	T	
Bleiweste (mittel)	11	+ 20	15	+ 20	13	+ 10	26	9	T	
Bleiweste (schwer)	14	+ 20	22	+ 20	17	+ 10	40	9	T	
Stahlhelm	15 / 0	+ 30	18 / 0	+ 30	15 / 0	+ 10	2,5	9	K	
Flakjacke	9	+ 15	7	+ 15	2	+ 5	10	9	T, A	
Flakjacke	9	+ 15	7	+ 15	2	+ 5	7,2	10	T, A	
Stahlhelm	16 / 0	+ 30	19 / 0	+ 30	16 / 0	+ 10	2,5	10	K	
Bleiweste (leicht)	8	+ 20	10	+ 20	10	+ 10	14	10	T	
Bleiweste (mittel)	11	+ 20	16	+ 20	13	+ 10	23	10	T	
Bleiweste (schwer)	14	+ 20	23	+ 20	17	+ 10	35	10	T	
Kevlar (leicht)	8	+ 10	10	+ 20	8	+ 10	7,5	10	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (mittel)	12	+ 10	15	+ 20	11	+ 10	10	10	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (schwer)	15	+ 10	22	+ 20	15	+ 10	15	10	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (leicht)	8	+ 10	11	+ 20	8	+ 10	7	11	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (mittel)	12	+ 10	16	+ 20	11	+ 10	9,5	11	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (schwer)	15	+ 10	24	+ 20	15	+ 10	14	11	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Stahl-Keramik-Einsatz	22	+ 40	32	+ 40	20	+ 25	11	11	T	Front oder Rücken, als Zusatz zu Kevlar-Kleidung
Stahlhelm	16 / 0	+ 30	19 / 0	+ 30	16 / 0	2	11	K		

## 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Kunststoff-Polizei-Helm	10	+ 20	7	+ 25	7	+ 15	1	11	K	
<b>Typ</b>	<b>Nah-Schutzwert</b>	<b>Nah-Vert-WM</b>	<b>Ballistik-Schutzwert</b>	<b>Ball.- Vert-WM</b>	<b>Energie-Schutzwert</b>	<b>Energie-Vert-WM</b>	<b>Gewicht</b>	<b>TS</b>	<b>Bereiche</b>	<b>Bemerkungen</b>
Kevlar (leicht)	8	+ 10	11	+ 20	8	+ 10	6	12	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (mittel)	12	+ 10	16	+ 20	11	+ 10	9	12	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (schwer)	15	+ 10	24	+ 20	15	+ 10	12	12	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Stahlhelm	18 / 11	+ 30	20 / 11	+ 30	18 / 11	+ 20	2	12	K	
Kunststoff-Helm	12	+ 20	11	+ 25	11	+ 20	1	12	K	
Stahl-Keramik-Einsatz	25	+ 40	36	+ 40	22	+ 30	10	12	T	Front oder Rücken, als Zusatz zu Kevlar-Kleidung
Panzerkleidung	35	+ 40	40	+ 40	40	+ 30	30	12	T	
Panzerkleidung, schwer	44	+ 40	50	+ 40	50	+ 30	40	12	T	
Panzerhelm	25 / 13	+ 30	30 / 15	+ 30	30 / 15	+ 25	3	12	K	
Kevlar (leicht)	8	+ 10	12	+ 20	8	+ 10	5	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (mittel)	12	+ 10	17	+ 20	11	+ 10	8	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Kevlar (schwer)	15	+ 10	25	+ 20	15	+ 10	11	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Monofaser (leicht)	9	+ 15	16	+ 25	9	+ 10	4	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Monofaser (mittel)	13	+ 15	23	+ 25	12	+ 10	7	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Monofaser (schwer)	16	+ 15	33	+ 25	16	+ 10	12	13	T	Nah-Schutz und -WM /2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Reflektorpanzer	0	+ 0	0	+ 0	10	+ 100	1	13	T	Energie-WM gegen andere Waffen als Laser: + 25
Reflektor-Helm	0	+ 0	0	+ 0	10	+ 100	1	13	K	s.o.
Kunststoff-Helm	15	+ 20	15	+ 25	15	+ 20	1	13	K	
Stahlhelm	20 / 15	+ 30	22 / 15	+ 30	20 / 15	+ 20	2	13	K	
Panzerhelm	30 / 17	+ 30	40 / 20	+ 30	40 / 20	+ 25	3	13	K	
Stahl-Keramik-Einsatz	35	+ 40	40	+ 40	32	+ 30	9	13	T	Front oder Rücken, als Zusatz zu Kevlar- oder Monofaser-Kleidung



## 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Schmelz-panzer (leicht)	5	+ 15	3	+ 15	24	+ 30	6	13	T	verliert einen Punkt Schutz und 5 Punkte WM je absorbiertes 5 Punkte Schaden
Typ	Nah-Schutzwert	Nah-Vert-WM	Ballistik-Schutzwert	Ball.- Vert-WM	Energie-Schutzwert	Energie-Vert-WM	Gewicht	TS	Bereiche	Bemerkungen
Schmelz-panzer (mittel)	7	+ 15	5	+ 15	36	+ 30	12	13	T	s.o.
Schmelz-panzer (schwer)	9	+ 15	7	+ 15	50	+ 30	18	13	T	s.o.
Panzerkleidung	38	+ 40	45	+ 45	45	+ 40	25	13	T	
Panzerkleidung, schwer	48	+ 40	55	+ 45	55	+ 40	32	13	T	

Ausführungen, welche neben dem Torso noch die Arme bedecken, haben ein um 33% erhöhtes Gewicht. Beinschutz hat ein Gewicht von 33% des Torso-schutzes. Dies gilt jeweils für Blei-, Kevlar- und Monofaser-Rüstungen, sowie für Schmelz- und Reflektorpanzer und alle Formen von Panzerkleidung. Handschuhe haben ein zu vernachlässigendes Gewicht; Stiefel hätten ca. 5% des Gewichtes des Torso-Schutzes.

Alle Rüstungen werden zu 50% auf die Traglast angerechnet.



# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

**Tabelle 1: Nahkampfwaffen**

Waffe	M St	MGe	An	Ab	Aus	RE	Platz	Reich	Hände	Schaden	Art	Kat.	Fertigkeit
Messer, kurz	0	0	0	0	- 20	- 1	0	0-1	1	T1, W4	spitz	a	Stichwaffe
Messer, lang	1	1	1	1	- 15	0	0	0-1	1	T1, W4, +1	spitz	a	Stichwaffe
Dolch	1	1	1	1	- 15	+ 1	0	0-1	1	T1, W4, +2	spitz	a	Stichwaffe
Kurzsword stechend	1	2	1	2	- 12	+ 2	0	0-1	1	T1, W6	spitz	a	Kurzsword
Kurzsword fechtend	1	2	2	2	- 10	+ 1	0	0-1	1	T1, W8	scharf	a	Kurzsword
Degen	1	8	2	2	- 8	+ 3	1	1	1	T1, W6	spitz	a	Fechtwaffe
Säbel, fechtend	4	5	3	3	- 5	+ 1	1	1	1	T1, W8, +1	spitz	a	Fechtwaffe
Säbel, schlagend	4	5	4	3	0	0	1	1	1	T2, W8	scharf	a	ESchwert
Schwert, stechend	6	6	3	3	- 3	+ 2	1	1-2	1	T1, W6, +1	stumpf*)	a	ESchwert
Schwert	6	6	4	4	0	0	1	1	1	T2, W8, +2	scharf	a	ESchwert
Bastard-Schwert, einh.	10	6	4	4	0	- 1	1	1	1	T2, W8, +2	scharf	b	ESchwert, ZSchwert
Keule	0	0	1	1	0	0	0	0-1	1	T2, W6, -1	stumpf	a	Keule
Stab	3	4	2	3	0	- 1	1	1	1	T2, W6	stumpf	a	Keule
Kampfstab	6	8	3	6	+ 5	- 2	2	1-2	2	T2, W8	stumpf	a	Kampfstab
Zweihänder	9	7	7	4	+ 10	- 4	2	1-2	2	T2, W12, +2	scharf	b	ZSchwert
Bastard-Schwert, beidh.	7	6	5	5	+ 5	- 2	2	1-2	2	T2, W10, +3	scharf	b	ZSchwert
Streitkeule	9	1	8	2	+ 15	- 6	3	1-3	2	T2, W12, +5	stumpf	c	ZÄxte
Schlachtaxt, einh.	12	6	5	3	+ 5	- 2	1	1	1	T2, W8, +3	scharf	b	EÄxte
Schlachtaxt, beidh.	8	6	7	3	+ 15	- 5	2	1-2	2	T2, W12, +1	scharf	c	ZÄxte
Kriegsflegel	7	7	8	1	+ 10	- 6	2	1	2	T2, W10, +5	stumpf	c	Flegel
Morgenstern	8	8	7	1	+ 15	- 4	1,5	1	1	T2, W10, +3	stumpf	c	Flegel
Dreifacher Morgenstern	11	14	10	1	+ 20	- 10	2	1	2	T2, W12, +9	stumpf	c	Flegel
Peitsche	1	10	2	0	0	- 2	2	1-3	1	3W4-1	stumpf	a	Peitsche
Hellebarde, stechend	9	5	3	2	- 5	+ 4	1	2-4	2	T3, W8, +3	spitz	a	Hellebarde, Spieß
Hellebarde, schlagend	10	6	9	2	+ 15	- 6	2,5	1-3	2	T2, W12, +5	scharf	c	Hellebarde
Streithammer stech.	9	5	3	2	- 5	+ 3	1	2-4	2	T3, W8, +2	spitz	a	Hellebarde, Spieß
Streithammer schl.	10	6	8	2	+ 15	- 6	2,5	1-3	2	T2, W12, +4	spitz / stumpf	c	Hellebarde
Pike	10	6	4	2	- 5	+ 5	1	2-4	2	T3, W10, +2	spitz	a	Spieß, Hellebarde
Leichter Speer	1	2	2	2	- 10	+ 2	1	1-2	1	T3, W6	spitz	a	Spieß
Langspeer	6	6	3	2	- 10	+ 4	1	2-4	2	T3, W8, +2	spitz	a	Spieß
Leichte Lanze	6	7	3	1	- 10	+ 5	1	2-4	2	T3, W8	spitz	a	Lanzen
Schwere Lanze	11	8	4	0	- 5	+ 7	1	3-5	2	T3, W10	spitz	a	Lanzen
Handaxt	3	2	3	2	0	0	0	0-1	1	T2, W6	scharf	a	EÄxte
Streitaxt	7	4	5	3	+ 5	- 1	1	1	1	T2, W8, +3	scharf	b	EÄxte
Kriegshammer	8	3	6	3	+ 10	- 2	1	1	1	T2, W8, +4	stumpf	b	EÄxte
Zweihänder, stech.	10	7	6	4	- 3	+ 2	1	1-2	2	T1, W8, +1	stumpf*)	a	ZSchwert
Bastard-Schwert, stech.	7	6	4	4	- 3	+ 2	1	1-2	2	T1, W8, +1	stumpf*)	a	ZSchwert
Großer Schild	6	1	3	11	+ 10	- 5	1	0 - 1	1	T3, W4, +1	stumpf	a	Schild
Kleiner Schild	1	1	2	8	+ 10	- 3	1	0 - 1	1	T3, W4	stumpf	a	Schild
Buckler	1	1	1	4	- 2	0	0	0 - 1	1	T1, W4, -1	stumpf	a	Buckler
Parierdolch	1	1	1	4	- 15	+ 1	0	0 - 1	1	T1, W4, +1	spitz	a	Parierdolch

# 5. Das Kampf- und Aktionssystem

**Tabelle 2: Fernkampfwaffen**

Waffe	Ziel	Schnell	MST	MGE	Schaden	An	Aus	normal	weit	extrem	Fertigkeit
Blasrohr	+ 15	- 60	(1)	7	1 + Gift	15	- 40	10	25	50	Blasrohr
Bogen	+ 10	- 40	St	10	D6 (in W6)	16	- 40	100	200	400	Bogen
Langbogen	+ 15	- 40	St	11	D7 (in W6)	16	- 40	150	250	500	Bogen
L. Armbrust	+ 15	- 30	(6)	8	D8 (in W6)	19	- 40	75	150	250	Armbrust
S. Armbrust	+ 20	- 35	(11)	10	D10 (in W6)	19	- 40	90	180	300	Armbrust
Schleuder	+ 5	- 50	4	7	D2 (in W3)	13	- 30	St x 2	St x 3	-	Schleuder
Stabschleuder	+ 5	- 55	10	7	4W6	13	- 30	St x 4	St x 6	-	Schleuder
Wurfmesser	+ 5	- 45	1	4	Dolch + 2	10	- 30	10	20	-	Wurfwaffe
Wurfstern	+ 5	- 10	1	8	Dolch + 1	10	- 30	8	15	-	Wurfwaffe
Wurfpfeil	+ 5	- 10	1	3	Dolch	10	- 30	9	16	-	Wurfwaffe
Wurfbeil	+ 5	- 10	4	3	Handaxt + 2	10	- 25	12	25	-	Wurfbeil
Wurfkeule	+ 5	- 15	3	3	Keule + 2	10	- 25	10	25	-	Wurfbeil
Wurfspeer	+ 10	- 15	4	4	Speer x 2	8	- 15	25	50	-	Wurfspeer
Netz	+ 5	- 15	2	7	Fessel + W6-1	7	0	2	4	-	Netz
Lasso	+ 5	- 15	2	6	Fessel + W4-1	7	0	8	20	-	Lasso
Bola	+ 5	- 15	3	6	2W4-2 + Fessel	10	- 15	10	25	-	Bola
Speerschl.	+ 10	- 20	4	6	Speer x 2 + 1	9	- 20	50	100	-	Speerschl.

Gegen Bögen und Armbrüste sowie Schleudern wird der Nahkampfschutzwert angerechnet.

**Tabelle: Rüstungen**

Rüstung	TS	Nah-Schutz	Nah-Vert-WM	Ballist-Schutz	Ball.-Vert-WM	Energie-Schutz	Energie-Vert-WM	Gewicht	bedeckt	Bemerkungen
Kleidung	0 - X	1	0	0	0	0	0	var.	T, A, B	
Textilschutz	0 - X	3	+ 5	1	0	1	0	2 (1)	T	
Lederrüstung	2 - 8	5	+ 10	3	+ 5	3	+ 5	4 (2)	T	
Teilketten-Rüstung	4 - 8	W4+4	+ 10	4	+ 10	5	+ 10	7 (3,5)	T	
Kettenrüstung	4 - 8	8	+ 15	4	+ 10	5	+ 10	12 (6)	T	Nah-Schutz und WM / 2 gegen spitze Waffen und Geschosse
Schuppenpanzer	4 - 8	7	+ 25	4	+ 20	6	+ 20	18 (9)	T, A	
Teilplatten-Rüstung	5 - 8	W4+7	+ 15	5	+ 15	8	+ 15	20 (10)	T	
Plattenrüstung	5 - 8	11	+ 20	6	+ 20	9	+ 20	26 (13)	T	allg. WM - 10
Schwere Plattenrüstung	5 - 8	14	+ 30	7	+ 30	11	+ 30	32 (16)	T	allg. WM - 20
Lederschuhe	2 - X	3	+ 5	1	0	1	0	1 (0,5)	F	
Lederstiefel	2 - X	5	+ 10	3	+ 5	3	+ 5	2 (1)	F	
Textilkappe	0 - X	3	+ 5	1	0	1	0	0,5 (-)	K	
Lederhelm	2 - 8	5	+ 10	3	+ 5	3	+ 5	1 (0,5)	K	
Ketten-Kappe	4 - 8	8	+ 15	4	+ 10	5	+ 10	2 (1)	K	w.o.
Metallhelm	5 - 8	12	+ 25	6	+ 25	9	+ 25	3 (1,5)	K	WM-30 auf Hören
Metallhelm mit Visier	5 - 8	12	+ 25	6	+ 25	9	+ 25	4 (2)	K	zus. WM - 30 auf Sehen
Textilarmschutz	0 - X	3	+ 5	1	0	1	0	1 (0,5)	A	
Textilbeinschutz	0 - X	3	+ 5	1	0	1	0	1 (0,5)	B	

## 5. Das Kampf- und Aktionssystem

Rüstung	TS	Nah-Schutz	Nah-Vert-WM	Ballist-Schutz	Ball.-Vert-WM	Energie-Schutz	Energie-Vert-WM	Gewicht	bedeckt	Bemerkungen
Lederarmschutz	2 - 8	5	+ 10	3	+ 5	3	+ 5	1,5 (0,5)	A	
Lederbeinschutz	2 - 8	5	+ 10	3	+ 5	3	+ 5	2 (1)	B	
Plattenarmschutz	5 - 8	11	+ 20	6	+ 20	8	+ 20	8 (4)	A	
S.Plattenarmschutz z	5 - 8	13	+ 30	7	+ 30	10	+ 30	10 (5)	A	
Plattenbeinschutz	5 - 8	11	+ 20	6	+ 20	8	+ 20	10 (5)	B	
S. Plattenbeinschutz	5 - 8	13	+ 30	7	+ 30	10	+ 30	12 (6)	B	
Lederhalsschutz	2 - X	5	+ 10	3	+ 5	3	+ 5	0,5 (-)	Hals	
Kettenhalsschutz	4 - 8	8	+ 15	4	+ 10	5	+ 10	0,75 (-)	Hals	w.o.
Plattenhalsschutz	5 - 8	11	+ 25	6	+ 25	8	+ 25	1 (0,5)	Hals	
Plattenstiefel	5 - 8	11	+ 25	6	+ 25	8	+ 25	4 (2)	F	
Metallhandschuhe	5 - 8	11	+ 20	6	+ 20	8	+ 20	1 (0,5)	H	WM- 50 auf Fingerfertigkeiten
Kettenhandschuhe	4 - 8	8	+ 15	4	+ 10	5	+ 10	0,5 (0,25)	H	w.o., WM - 25 auf Fingerfertigkeiten
Lederhandschuhe	2 - X	4	+ 5	1	0	2	0	0,25 (-)	H	
Schuppenbeinkleid	4 - 8	7	+ 25	4	+ 20	6	+ 20	7 (3,5)	B	
Kettenarmschutz	4 - 8	8	+ 15	4	+ 10	5	+ 10	6 (3)	A	w.o.
Kettenbeinschutz	4 - 8	8	+ 15	4	+ 10	5	+ 10	8 (4)	B	w.o.



# 6. Das Magiesystem

## 6. Das Magiesystem

### 6.1 Was ist Magie?

In vielen Spielwelten, vor allem jenen des Fantasy-Bereiches, aber auch in anderen Welten, in denen übernatürliche Kräfte eine wesentliche Rolle spielen, bildet die Magie eine häufig anzutreffende Kraft.

Hierbei kann je nach Spielwelt die Definition der Magie völlig unterschiedlich sein; Omnirole benutzt folgende grundsätzliche Annahmen: Magie ist die Fähigkeit, sich die Energien (Mana) einer Ebene zunutze zu machen, in die praktisch die ganze Welt eingebettet ist. Mana fließt in jedem Lebewesen, im Boden, im Wasser, in der Luft,... Ein Charakter, der diese Kräfte anzapfen und mit ihrer Hilfe Einfluß auf die Realität der Welt nehmen kann, heißt **Zauberer** oder **Magier**. Dabei können sich Magier sehr stark in ihren Fähigkeiten unterscheiden, und auch in der Art, wie sie das Mana anzapfen und manipulieren.

Oftmals sind komplexe Rituale notwendig, verbunden mit dem Einsatz eigener Kraft, eventuell gar Lebenskraft, sowie dem Verbrauch von katalysierenden Materialien. Doch wie gesagt, dies kann von Welt zu Welt unterschiedlich sein. Mögen in der einen Magier mit einem Fingerschnippen riesige Feuerbälle erzeugen, so kann es in der anderen schwer genug sein, auch nur ein kleines Lagerfeuer magisch zu entzünden.

Obgleich es im übrigen prinzipiell möglich ist, ein freies Magiesystem zu verwenden, hat sich aus Gründen der Spielbarkeit es als hilfreich erwiesen, mittels sogenannter Zaubersprüche die Fähigkeiten eines Magiers klarer zu definieren.

### 6.2 Wie werden Zauberer unterschieden?

Omnirole definiert zwei wichtige Bereiche der Einstufung eines Zauberers: seine allgemeine Eignung für die Magie wird durch die **Magiestufe** gemessen, seine theoretische Ausbildung im wesentlichen durch die Erfahrungsstufen in Zaubersprüchen und magischen Fertigkeiten.

Omnirole teilt Zauberer in drei Gruppen ein hinsichtlich ihrer allgemeinen Möglichkeiten, Magie einzusetzen. Dies kann sich jedoch von Welt zu Welt und je nach Manastufe durchaus verschieden regeln. Basis ist folgende Annahme:

- **Vollzauberer** oder **Magier** sind Charaktere, denen grundsätzlich alle magischen Fähigkeiten offenstehen. Sie sind nicht auf Felder der Magie begrenzt, sondern können theoretisch alle Sprüche erlernen und einsetzen.

CP-Kosten: 100 + 50 je weiterer Magiestufe

- **Adepten** oder **Halbmagier** sind Charaktere mit eingeschränkteren magischen Fähigkeiten. Sie dürfen meist nur Sprüche aus einem oder wenigen magischen Bereichen (z.B. nur Körper-Magie oder nur Beschwörungen) erlernen und einsetzen. Die einzelnen Auswirkungen regeln die Weltbücher und der Spielleiter.

CP-Kosten: 50 + 25 je weiterer Magiestufe (kann modifiziert werden je nach Anzahl der Gebiete, ein Vorschlag: +10 CP Basis und +5 CP je weiterer Magiestufe für jedes weitere Gebiet)

- **Dilettanten** oder **Teilmagier** sind Charaktere, die einige wenige magische Sprüche einsetzen können. Die Zusammenstellung der Sprüche ist Sache von Spieler, Spielleiter und Weltbuch. Die Anzahl muß in jedem Fall deutlich kleiner sein als die Zahl der Sprüche in einem magischen Gebiet, das Adepten beherrschen; es dürfen aber durchaus Sprüche aus verschiedenen magischen Gebieten gelernt werden. Eine gute Richtvorgabe dürften so viele Sprüche sein, wie die Magiestufe des Charakters +2 beträgt.

Beispiele für Charaktere dieser Art sind ein Taschenspieler, der ein paar Illusionen beherrscht, oder ein Arzt mit zwei oder drei Heilzaubern.

CP-Kosten: 20 + 10 je weiterer Magiestufe

Wichtig ist, daß die Gruppeneinstufung überhaupt nichts über die Magiestufe eines Charakters oder seine Fertigkeitenstufen und damit auch nichts über seine reale Macht aussagt: Ein Adept oder Dilettant kann auf seinem eng begrenzten Sektor ohne weiteres Werte erreicht haben, von denen ein universell orientierter Magier nur träumen kann - dafür kann dieser sich aber überall betätigen.

Es ist möglich, seine Magiestufe später durch CP zu verbessern. Dies geschieht wie bei Erhöhung von Basiseigenschaften, also zum doppelten Preis. Ob Dilettanten zu Adepten oder Adepten zu Vollmagiern werden können, ist genauso Sache des Spielleiters wie die Frage, ob man später noch vom Nichtzauberer zum Zauberer werden kann. In den meisten Welten wird die Antwort nein lauten oder der Vorgang sehr langwierig und teuer sein.

Obergrenzen der Magiestufe gibt es prinzipiell nicht. Werte über 5 lohnen sich aber nur in den seltensten Fällen, da es keine Sprüche mit einer Mindest-Magiestufe über 5 gibt.

### 6.3 Magie und Spielgleichgewicht

Ein sehr wichtiger Punkt. Ähnlich wie im Bereich der PSI-Kräfte stellt Magie in vielen Welten eine beeindruckende Macht dar, da sie nicht an physikalische Gesetze gebunden ist. Der Spielleiter sollte sich gründlich überlegen, wie stark Zauberer in seiner Welt sein sollen, oder welche Beschränkungen er ihnen auferlegt. Andernfalls wird er feststellen, daß Magier kaum noch auf die Hilfe weltlicher Charaktere angewiesen sind und von diesen auch kaum aufzuhalten sind.

### 6.4 Der Einsatz von Zaubersprüchen

Der folgende Abschnitt befaßt sich mit der Frage, wie man zaubert und was die allgemeinen Voraussetzungen sind.

Die allgemeine Checkliste des Verfahrens ist:

- 1) Der Zauberer gibt seine Absicht bekannt: welchen Spruch er wo einsetzen will, welche Ritualkomponenten, wieviel AK.
- 2) Würfeln des Zauberwurfes. Bei Mißerfolg Ende des Vorganges und Fortfahren mit Schritt 5. Andernfalls fortfahren.
- 3) Berechnung der Magiepunkte und deren Verwendung.
- 4) Eventueller Widerstand des Zieles.
- 5) Zweiter Zauberwurf zur Ermittlung der tatsächlich verbrauchten AK. Abzug der AK.

### 6.5 Krafteinsatz

Jeder Zauberspruch erfordert grundsätzlich die Aufwendung von ein wenig (oder auch mehr) Energie des Zauberers selbst, um das Mana anzuzapfen. Dies geschieht üblicherweise in Form von AK, wobei jeder Spruch einen Basispreis in AK hat. Ein Zauberer kann einen Spruch auch einsetzen, wenn er weniger AK hat, muß dann aber wie unten beschriebenen LK oder Wertepunkte riskieren.

#### LK-Opfer

Besonders verzweifelte Zauberer, d.h. solche mit zu wenig AK oder mit sehr hohem Energiebedarf, sind mitunter bereit, ihre eigene Lebensenergie für einen Spruch zu riskieren, d.h. LK zu verwenden. Jeder LK entspricht 5 AK; es können LK in beliebiger Menge riskiert werden. Ein Zauberer kann so theoretisch durch einen Spruch schwer verletzt werden oder gar sterben - er hat sich dann eben zu sehr verausgabt.

# 6. Das Magiesystem

## Werteopfer

Die höchste Stufe des Krafteinsatzes ist das Riskieren von Eigenschaftspunkten, d.h. z.B. Stärke oder Intelligenz. Ein derartiger Punkt hat einen Wert von 20 AK, und es darf kein Eigenschaftswert unter 1 abgesenkt werden.

Risiko ist folgendes: Die Punkte kehren normalerweise in einem Rhythmus von 1 Punkt je 24 Stunden zurück. Scheitert jedoch eine Standard-Probe auf die reduzierte(!) Eigenschaft, so sind die Punkte dauerhaft verloren und der CP-Wert des Charakters ist entsprechend zu verringern.

*Beispiel: Der Magier Sarex hat ST 10, und er opfert zwei Punkte, was ihm den Gegenwert von 40 AK bringt. Nun muß er bei einer ST-Probe wenigstens 60 würfeln (Probenwert  $5 \times 8 = +40$ ), sonst sind die Punkte für immer verloren.*

## 6.6 Reichweite von Magie

Es gibt keine festen Regeln für die Reichweite eines Zauberspruches. Jede Spruchbeschreibung liefert eine Standardreichweite, diese kann aber wie erwähnt modifiziert werden.

Grundsätzlich wichtig ist nur, welche Ziele ein Zauberer bezaubern kann. Dies sind:

- alle sichtbaren Ziele ohne Probleme, wenn sie in Reichweite sind
- Flächenzauber beeinflussen auch alle nicht sichtbaren Ziele im Wirkungsbereich
- das Zielen auf einen bekannten Bereich ("das Feld hinter dieser Tür" oder "das Wohnzimmer") ist erlaubt, wenn er sich in Reichweite befindet. Es gilt WM-40 und der Zauberversuch gilt als gefährliche Probe, d.h. ein Unfall bedeutet ein Desaster.
- das Zielen mit Bedingung ("Karl, der sich hier befinden müßte" oder "der nächste Ork hinter dieser Tür") ist erlaubt. Problem: Befindet sich ein Ziel nicht in Reichweite, kommt es bei einem Erfolg zum Nichteintreten der Spruchwirkung (aber Aufwendung der Kosten), bei einem Mißerfolg zu einem Desaster und bei einem erwürfelten Desaster zu zwei Würfeln auf der entsprechenden Tabelle. Außerdem gilt WM-50 auf den Zauberspruch.

## 10-cm-Sprüche

Sprüche mit der Angabe "10 cm" als Reichweite sind faktisch Berührungsmagie. Ist das Ziel bereit, sich verzaubern zu lassen, oder kann es sich nicht dagegen wehren (unbeweglich, z.B. gefesselt), so muß der Zauberer sich nur in einem Nachbarfeld oder demselben Feld aufhalten und zaubern.

Anders sieht die Sache aus, wenn das Ziel nicht berührt werden will. In diesem Fall muß der Zauberer sofort nach dem Zauberspruch einen unbewaffneten Angriffswurf ausführen, auf den er WM + Reichweite in cm erhält. Ab einer Reichweite von 1 Meter ist kein Angriffswurf mehr notwendig. Der Angriff führt nicht zu LK- oder AK-Verlusten beim Ziel, aber diesem steht ein Verteidigungswurf zu. Übertrifft dieser das Angriffsergebnis des Zauberers um wenigstens 50 Punkte, so kam keine ausreichende Berührung zustande und der Zauber wirkt nicht. Beachten Sie in diesem Zusammenhang, daß die normalen Regeln für Abwehr waffenloser Angriffe nur modifiziert gelten, d.h. die Skala um 50 Punkte verschoben wird.

Im übrigen stehen dem Zauberer maximal drei Versuche zu (= 3 Runden), dann verfliegt der Zauber. Während dieser Zeit kann der Zauberer normal handeln, aber er wird behandelt, als ob er einen Zauber aufrechterhält.

Eine Abwehr des Angriffes mit bloßer Hand ist eine automatische erfolgreiche Berührung!

## 6.7 Der Zauberspruch

Magieeinsatz ist immer mit Unsicherheit verbunden. Daher muß nach Absolvierung des Rituals (s.u.) mittels eines Zauberspruches überprüft werden, ob der Spruch erfolgreich eingesetzt wurde. Es gilt:

Zauberwert = 5 x Erfahrungsstufe Spruch + Basiswert

Der Basiswert beträgt 3 x (IN + Magiestufe), aber niemals mehr als 75.

Wie bei allen Proben wird 1W100 geworfen; bei einem Resultat von wenigstens 100 funktioniert der Spruch. Es gelten alle WM durch Verletzungen wie z.B. bei Kämpfen, sowie weitere vom Spielleiter oder den Regeln festgelegte WM. Bei Sprüchen gegen nicht berührte Ziele wird der Distanz-Größen-WM aus den Fernkampffregeln angewendet. Bei Flächenzaubern ist die Zielgröße als Menschengröße anzunehmen.

## 6.8 Fehler beim Zaubern

Ein Fehler liegt vor, wenn der Zauberspruch ein Ergebnis unter 100 erreichte. In diesem Fall kommt es nicht zu einer Wirkung, aber die AK und eventuellen Materialien sind natürlich verloren. Mögliche Effekte sind, daß z.B. bei einem Feuerkugelzauber zwar eine feurige Kugel erscheint, aber plötzlich wieder erlischt, oder daß ein Heilzauber eine Wunde nur während des Rituals verschließt. In jedem Fall weiß der Zauberer vom Scheitern, und es gibt keine weiteren negativen Effekte.

## Zusatzregel: Energiezufuhr

Wenn ein Zauberspruch mißlingt (nicht bei einem Desaster), kann der Zauberer versuchen, den Effekt doch noch zu retten. Dies ist eine einmalige Entscheidung, und sie erfordert die Aufwendung von mindestens nochmal sovielen AK wie ursprünglich geplant. Je derart aufgebrachtener Menge erhöht sich dann das Würfelergebnis des Zauberspruches um 1W20 Punkte; Nachschießen von Energie ist aber nur einmal möglich (also nicht einmal AK, würfeln, nochmal AK). Die Zusatzenergie ist immer voll aufzuwenden, wird also nicht wie die Basisenergie reduziert.

*Beispiel: Sarex erreicht bei einem Zauberspruch ein Ergebnis von 75. Er hat Basiskosten von 5 AK und entscheidet sich, Energie zuzuführen. Er wählt weitere 10 AK, so daß er 2W20 addieren darf. Es fällt eine 24, was ein Gesamtergebnis von 99 bedeutet. So ein Pech! Der Spruch ist dennoch gescheitert, und nochmaliges Zuführen von Energie nicht mehr möglich.*

## 6.9 Desaster (Kritische Fehler)

Man spricht wie üblich von einem kritischen Fehler oder Desaster, wenn das Ergebnis beim Zauberspruch unter 1 liegt. In diesem Fall ist sofort mit 1W100 auf der folgenden Tabelle zu würfeln:

Wurf	Spruch trifft Zufallsziel
1 - 10	Spruch hat umgekehrte Wirkung
11 - 20	Spruch trifft Zauberer
21 - 40	Spruch ist nur Illusion ohne tatsächlichen Effekt
41 - 50	Zauberer verliert 3W6 AK und 1W6 LK durch magische Entladung
51 - 60	Starke Entladung wirkt in 5 Meter Umkreis, Wirkung wie oben
61 - 70	Magische Entladung (s.o.), außerdem 2W6 Runden bewußtlos



# 6. Das Magiesystem

Wurf	Spruch trifft Zufallsziel
71 - 80	Spruch trifft Zufallsziel und bewirkt Gegenteil
81 - 90	Zauberer verliert für 1W6 Stunden eine Magiestufe
91 - 95	Zauberer kann 1W6 Stunden nicht zaubern
96 - 100	ein Dämon (Ordnung 1W6) wird beschworen und attackiert den Zauberer 2W6 Runden lang

Außerdem kann der Zauberer für 1W6 Runden nicht zaubern. Ein Resultat, das der Spielleiter für unpassend hält oder das der Absicht des Zauberers entsprach, kann durch einen neuen Wurf ersetzt werden. Auch hat der Spielleiter das Recht, eigene Effekte zu entscheiden, solange er den Zauberer nicht tötet, ihm kritische Verletzungen zufügt oder seine Werte einschließlich der Magiestufe auf Dauer reduziert. Magie ist Unsicherheit, vergessen Sie das nie!

## 6.10 Zeitaufwand beim Zaubern

Alle Zaubersprüche erfordern grundsätzlich eine Konzentrationszeit von 2 Sekunden (eine Runde, d.h. 2 AP). Ausgenommen hiervon sind Beschwörungen und Runenmagie sowie alle Sprüche, in deren Beschreibung abweichende Angaben gemacht werden. Die Konzentrationszeit beginnt am Anfang der Runde, in welcher der Zauberer seine Absicht (welchen Spruch er wirken will) erklärt hat. Es handelt sich um eine konzentrierte Handlung, d.h. der Zauberer kann während dieser Zeit keine anderen Aktionen ausführen, sich maximal einen Meter bewegen und darf nicht gestört werden - andernfalls endet das Ritual ohne Erfolg und die eingesetzten AK werden dennoch verbraucht. Bei erfolgreichem Ritual tritt die Zaubervirkung nach Ablauf der angegebenen Zeitspanne ein. Sprüche mit einer Zeit von Null Sekunden (siehe unten) erfordern nur einen kurzen Gedanken. Der Zauberer kann in den verbleibenden zwei Rundensekunden noch beliebige Handlungen ausführen, aber nicht mehr zaubern, da normalerweise nur ein Zaubervorgang je Runde gestattet ist.

Grundsätzlich entsprechen die AP-Kosten eines Zaubervorganges der Ritualzeit in Sekunden.

### 6.10.1 Zeitverkürzung

Die angegebenen Zeitspannen können von erfahrenen Zauberern verkürzt werden, was auch das übliche Verfahren in Krisensituationen darstellt. Hierbei werden WM auf den Zaubervorgang in Kauf genommen. Der Zauberer muß die angestrebte Zeitverkürzung zu Beginn seines Rituals ansagen. Es gilt:

Jede Halbierung der Zaubervorgangszeit (es ist abzurunden) hat einen WM von -20 zur Folge.

*Beispiel: Legan zaubert einen Spruch mit einer Ritualzeit von 2 Sekunden. Er will die Zeit auf 0 Sekunden senken, also wählt er zwei Verkürzungen ( $2/4 = 0,5$  Sekunden, abgerundet 0 Sekunden). Er würfelt einen Zaubervorgang mit WM-40.*

### 6.10.2 Zeitverlängerung

Der umgekehrte Weg ist der sogenannte Weg der Sicherheit. Der Magier bemüht sich, das Ritual besonders gründlich und bedächtig auszuführen und erhöht damit seine Erfolgchancen. Vor allem bei Anfängern sehr beliebt. Es gilt:

Jede Verdoppelung der Zaubervorgangszeit hat einen WM von +10 zur Folge. Zaubervorgänge über einer Stunde dürften kaum menschenmögliche Konzentration erfordern, d.h. der Spielleiter sollte hier eine Grenze festlegen oder z.B. WK-Proben verlangen.

*Beispiel: Legan ist in der glücklichen Lage, etwas mehr Zeit aufwenden zu können. Anstelle der Basiszeit von 2 Sekunden konzentriert er sich für 32 Sekunden. Dies bringt ihm WM+40.*

## 6.11 Der zweite Zaubervorgang: Ermittlung des Kraftaufwandes

Am Ende des Zaubervorganges wird ein zweiter Zaubervorgang ohne WM durch Zielgröße, Distanz usw. ausgeführt. Es sind jedoch alle WM durch Zeitverkürzung, Verletzungen und sonstige Nachteile, aber auch durch Zeitverlängerung anzurechnen. Bei einem Mißerfolg werden die unmodifizierten AK-Kosten verbraucht. Desaster haben keine speziellen Wirkungen. Andernfalls gilt:

Die AK-Kosten werden um  $(\text{Wurfresultat} - 99) / 5$  reduziert, d.h. jeweils angefangene 5 Punkte über 100 reduzieren die Kosten um 1. Es ist aufzurunden.

Zusätzlich wird bei einem Ergebnis von mindestens 200 der Kraftaufwand halbiert, jeweils volle 100 weitere Punkte halbieren den Betrag erneut. Hierbei erfolgt die Halbierung vor dem Abzug der obengenannten Reduktion.

Hatte ein Zauberer LK-Opfer oder Wertepfänder riskiert, so werden zuerst diese Punkte reduziert. Die Reihenfolge lautet:

- Wertepfänder finden nicht statt, falls die Reduktion ausreichend stark ist (d.h. mindestens -20 AK je Wertepunkt)
- LK-Opfer finden nicht statt, falls die Reduktion ausreicht (mind. -5 AK je LK-Punkt)
- AK-Verluste finden nicht statt.

Die Probe auf Reduktion des Krafteinsatzes ist auch bei einem Mißerfolg beim Zaubervorgang oder bei erfolgter Störung des Zaubervorganges gestattet, nicht aber bei einem Desaster.

*Beispiel: Lex hat für einen Spruch 10 AK und 5 LK aufgewendet. Er erreicht beim zweiten Zaubervorgang ein Resultat von 150. Dies bedeutet eine Reduktion von 11 Punkten ( $150 - 99 = 51 / 5 = 11$  aufgerundet). Damit betragen die realen Verluste für Lex 3 LK (10 AK Reduktion entsprechen 2 LK) und 9 AK.*

## 6.12 Zauberkategorien

Alle Zaubersprüche werden nach drei Gesichtspunkten unterschieden. Dies sind Komplexität des Spruchrituals, Art der Wirkung und Wirkungsdauer.

### 6.12.1 Art der Wirkung

- psychische Sprüche beeinflussen den Geist eines Wesens, gaukeln ihm z.B. Illusionen vor
- physische Sprüche wirken direkt auf die Materie des zu Verzaubernden ein
- physikalische Sprüche beeinflussen allgemein die Umgebungsmaterie; sie erzeugen einen Effekt, der mittelbar Schaden hervorrufen kann (z.B. erzeugtes Feuer).

### 6.12.2 Das Zauberritual

Zauberrituale können mentale, verbale, somatische und materielle Komponenten enthalten. Es gilt:

- mentale Komponenten sind immer notwendig. Erforderlich sind klare Gedanken des Magiers. Dieser kann auch gefesselt oder geknebelt sein, solange er seinen freien Willen besitzt.
- die verbale Komponente macht es zur Bedingung, frei sprechen zu können. Leises Murmeln reicht; aber Knebel verhindern dies!

# 6. Das Magiesystem

- die somatische Komponente besteht aus dem Vollführen mystischer Gesten. Beide Arme und Hände müssen frei beweglich sein.

- eine materielle Komponente besteht aus einer Einheit eines in der Spruchbeschreibung angegebenen Materials, das zur Verfügung stehen muß, in magische Energie umgewandelt und somit verbraucht wird.

Alle in den Spruchbeschreibungen angegebenen Sprüche sind für ausschließliche Verwendung mentaler Komponenten berechnet. Das Hinzufügen einer verbalen oder somatischen Komponente senkt den AK-Verbrauch um je 20%, das einer materiellen Komponente (s. Beschreibung oder Spielleiter) um 40%. Alle Reduktionen sind auf den Grundpreis zu berechnen. Mentale Komponenten sind immer notwendig, um zu zaubern.

*Beispiel: Lex setzt einen Zauberspruch mit Basiskosten von 25 AK ein. Er entscheidet sich für eine verbale und eine materielle Komponente. Damit betragen die Kosten real 10 AK ( $25 - 60\% = 15 - 5 = 10$ ).*

## 6.12.3 Die Wirkungsdauer

Schließlich läßt sich noch zwischen **aufrechterhaltenen, dauerhaften (permanenten)** und **sofortigen** Sprüchen unterscheiden.

Sofortige Sprüche bewirken einen Effekt, der unmittelbar eintritt (z.B. eine Verwundung).

Aufrechterhaltene Sprüche erfordern, daß der Zauberer sich weiterhin auf sie konzentriert (= WM - 20 kumulativ auf jeden weiteren Spruch und alle sonstigen Aktionen außer Verteidigung). Wirken Sprüche auf andere Wesen, und ist Konzentration zur Aufrechterhaltung erforderlich, so ist hiermit normalerweise Konzentration des Zauberers gemeint, es sei denn, eine Spruchbeschreibung sagt ausdrücklich etwas anderes (z.B. Unsichtbarkeit). Wird der Zauberer beim Aufrechterhalten verletzt, muß ihm eine Standardprobe: WK gelingen, oder die Spruchwirkung endet.

Dauerhafte Magie erfordert, daß der Zauberer diese für eine in der Spruchbeschreibung angegebene Zeit aufrechterhält (siehe oben). Nach Ablauf dieser Spanne wird der Spruch permanent.

Es ist möglich, daß ein Zauberer einen aufrechterhaltenen oder dauerhaften Spruch mit Energie auflädt. In diesem Fall wirkt der Spruch für eine bestimmte Zeit, auch ohne daß er sich auf ihn konzentrieren muß. Hierbei bewirkt die Hinzufügung von 100% der AK-Kosten des Spruchs eine Wirkungsdauer von 2 Sekunden (eine Runde). Jede weitere Investition von 100% der AK verdoppelt diese Spanne. Der Kostenreduktionswurf ist auf die Summe des Kraftaufwandes auszuführen.

## 6.13 Zaubern in Metallrüstung

Übliche Annahme der meisten Fantasy-Szenarien ist, daß Zauberer keine schweren Rüstungen tragen, sondern sich mit Kutten, Roben oder eventuell Lederrüstungen begnügen.

Zur Begründung kann die folgende optionale Regel herangezogen werden. Größere Mengen Metall am Körper des Zauberers behindern den Manafluß in zweierlei Wegen: Sie erschweren es dem Zauberer, das Umgebungsmana anzupapfen, so daß er mehr eigene Kraft aufwenden muß, und sie behindern des weiteren die Übertragung des manipulierten Manas an die Umgebung. Der Spielleiter sollte für seine Welt festlegen, wieviel Metall gestattet ist; Ringe und Ketten sollten in jedem Fall unproblematisch sein. Übrigens sprechen die Sagen von Elfenrüstungen, welche speziell für Magier angefertigt wurden und die aus magisch manipuliertem Metall bestanden - nur Sagen?

Nun, das Verfahren bewirkt jedenfalls eine Verdoppelung der AK-Kosten aller Zaubersprüche beim Tragen von Metallrüs-

tungen. Des weiteren sinkt ihre Reichweite auf 10 cm Basis ab. AK-Kostenreduktionen durch Ritualkomponenten oder den Zauberspruch sind nach Verdoppelung anzurechnen.

*Beispiel: Lex trägt eine Kettenrüstung, und er setzt einen Zauberspruch ein, der normalerweise 5 Meter Reichweite und 10 AK Basiskosten hätte. Die Daten ändern sich auf 10 cm Reichweite und 20 AK Kosten.*

Eine eventuelle Ausdehnung der Regel auf andere Rüstungstypen, speziell auf Helme oder schwere Lederrüstungen, wäre Geschmackssache. Bei dieser Gelegenheit möchte ich auch kurz den wahrscheinlichen Grund dafür anführen, daß sowenig Magier zugleich gute Kämpfer sind: Magie erfordert sehr intensives Studium, wie die CP-Kosten zeigen dürften. Da bleibt kaum die Zeit, sich noch mit Schwertkünsten zu beschäftigen, will man ein wirklich mächtiger Zauberer sein.

## 6.14 Mehrfachzauberei

Wie an anderer Stelle bemerkt, gilt üblicherweise die Regel eine Runde = ein Zauberspruch. Nur sehr fähige Zauberer sollten versuchen, dies zu umgehen. Das Verfahren besteht darin, mehrere Sprüche in einem Ritual zusammenzufassen. Das Problem ist, daß der Zauberspruch jeweils reduziert wird, d.h. bei zwei Sprüchen wird zweimal mit halbem Wert gewürfelt, bei drei Sprüchen mit Wert/3, bei vier Sprüchen mit Wert/4 usw. Dies gilt auch für den Zauberspruch, mit dem der AK-Verbrauch bestimmt wird.

*Beispiel: Lex hat die Zaubersprüche Feuerkugel+120 und Blitz+110. Will er nun beides simultan einsetzen, so hat er nur noch Feuerkugel+60 und Blitz+55.*

## 6.15 Manastufen

Wie an anderer Stelle ausgeführt, ist Mana die Energie, welche man beim Zaubern in Anspruch nimmt. Um die Komplexität des ganzen zu erhöhen, läßt sich feststellen, daß sich die Manastufe, d.h. die Verfügbarkeit des Mana, von Welt zu Welt, ja sogar in manchen Welten von Ort zu Ort, unterscheidet. Beispielsweise sind Orte, an denen regelmäßig Rituale stattfinden, Kandidaten für veränderte Manastufen.

Wirkung ist, daß das Zaubern durch veränderte Manastufen erleichtert oder erschwert wird, indem sich die AK-Kosten, Voraussetzungen und Rituale verändern. Im einzelnen gilt folgendes grobes System:

Manastufe 0: Es ist keine Magie möglich. Eine völlig unmagische Welt, in der auch magische Gegenstände nicht funktionieren, bis sie wieder daraus entfernt werden. Es kann keine Magie von außen in Mana-0-Bereiche gelangen; Ausnahme sind außerhalb erzeugte physikalische Effekte.

Manastufe 1: Alle Magie hat zehnfache AK-Kosten. Die Lernvoraussetzungen werden um 2 Stufen angehoben (das heißt, ein Magier kann den Spruch nur anwenden, wenn er die hier geltende Mindest-Magistufe erreicht) und alle erhaltenen Magiepunkte geviertelt. Es gibt keine Desaster.

Manastufe 2: Alle Magie hat fünffache AK-Kosten. Die Lernvoraussetzungen werden um 1 Stufe angehoben und alle erhaltenen Magiepunkte halbiert. Desaster treten nur auf, wenn das Ergebnis unter - 50 lag, und sie haben nur halbe Auswirkungen.

Manastufe 3: Alle AK-Kosten werden verdoppelt.

Manastufe 4: Dies ist das normale Mananiveau bei Omnirole. Es gelten die unveränderten Magieregeln.

Manastufe 5: Alle Lernvoraussetzungen werden um 1 Stufe gesenkt. Das heißt konkret, daß Sprüche mit einer Mindest-Magistufe von 1 nun auch von Nichtmagiern gelernt und verwendet werden können!

# 6. Das Magiesystem

Manastufe 6: Alle AK-Kosten werden halbiert und die Lernvoraussetzungen um 1 Stufe gesenkt. Alle zur Verfügung stehenden Magiepunkte werden verdoppelt.

Manastufe 7: Alle AK-Kosten werden geviertelt und die Lernvoraussetzungen um 2 Stufen gesenkt. Alle zur Verfügung stehenden Magiepunkte werden verdreifacht. Jedoch sind bei kritischen Fehlern zwei Würfe auf der Tabelle auszuführen.

Manastufe 8: Zaubersprüche erfordern keine AK-Kosten. Alle erhaltenen Magiepunkte werden verzehnfacht. Lernvoraussetzungen werden um 3 Stufen gesenkt. Jedoch ist jeder Zauberspruch eine gefährliche Probe, d.h. es besteht die Gefahr eines kritischen Fehlers. Echte Desaster haben katastrophale Folgen, d.h. Massen von Dämonen erscheinen, der Zauberer verwandelt sich in was-auch-immer, dauerhafte Verluste von Magiestufen, Explosionen,...

## 6.16 Das Magiepunkteverfahren

Zaubersprüche bei Omnirole haben grundsätzlich variable Wirkungen. Das bedeutet konkret, daß jede Spruchbeschreibung nur die Mindestwirkung eines Spruches hinsichtlich Wirkungsdauer, Reichweite, Schaden usw. angibt. Erfahrene Zauberer können diese Effekte drastisch erhöhen.

Basis des Verfahrens sind sogenannte **Magiepunkte (MP)**. Die Anzahl der Magiepunkte ist abhängig vom Resultat des Zauberswurfes. Jeweils volle 10 Punkte über 100 bedeuten grundsätzlich einen Magiepunkt. Jeweils volle 50 Punkte über 100 bringen weitere 3 Magiepunkte.

Ein Magiepunkt kann einer beliebigen Wirkungskategorie zugewiesen werden. Diese sind im wesentlichen Reichweite, Wirkungsdauer und Schaden oder Effekt. Jede Spruchbeschreibung enthält die manipulierbaren Komponenten in unterstrichener Form.

Bei Erhöhungen der Reichweite oder Wirkungsdauer bewirkt jeder verwendete Magiepunkt eine Verdoppelung des Wertes, bei allen anderen Eigenschaften eine Erhöhung um 100%.

*Beispiel: Auf einen Spruch mit den Grunddaten Reichweite 5 Meter und Wirkung 1W8 Schaden werden je 2 MP zugeteilt. Damit werden 20 Meter Reichweite ( $5 \times 2 \times 2$ ) und 3W8 Schaden ( $+ 2 \times 100\%$ ) erreicht.*

Es besteht keine Verpflichtung, alle Magiepunkte zu verwenden (s. auch Grenzen), nicht verwendete Punkte verfallen jedoch.

### 6.16.1 Grenzen des Einsatzes

1) Jeder verwendete Magiepunkt senkt das Resultat des Zauberswurfes für Widerstandszwecke um 5. Man muß also entscheiden, was man will: einen sehr mächtigen, aber leicht abzuwehrenden Spruch, oder einen nicht so starken, aber sehr gut platzierten.

2) Magier können die Energien nicht uneingeschränkt steuern. Daher darf auf eine einzelne Kategorie maximal eine Anzahl Magiepunkte zugewiesen werden, die der halben Erfahrungsstufe mit dem Spruch + 1 entspricht. Es ist abzurunden.

*Beispiel: Lex beherrscht Feuerkugel-8. Er kann maximal 5 MP auf eine Wirkungskategorie, z.B. den Schaden, zuteilen.*

3) (Optionale Regel): Eine die Berechnung komplizierende, die Macht aber einschränkende Regel ist die der Multiplikation: Die Kategorien sind nicht isoliert zu sehen, sondern der Gesamt magiepunktbetrag wird multipliziert. Diese Regel macht es teurer, Sprüche in mehreren Bereichen zu verbessern, ohne die Kosten für Erhöhung nur eines Bereiches zu verändern.

*Beispiel: Erhöhung der Bereiche Schaden und Fläche um je 300%, d.h. im einfachen System 3 Magiepunkte + 3 Magiepunk-*

*te = 6 MP. Die Kosten im komplexen Verfahren sind  $3 \times 3 = 9$  MP.*

### 6.16.2 Zusätzliche Kraftinvestitionen

Stellt ein Zauberer für einen Spruch mehr AK zur Verfügung, als die Basiskosten betragen, so steigt die Wirkung des Spruches an. Das Verfahren ist einfach:

Jede Zusatzinvestition von 100% der Basiskosten erhöht eine Wirkungskategorie um 100% bzw. verdoppelt sie im Falle von Reichweite oder Zauberdauer. Das interessante an diesem Verfahren ist zweierlei: Der Mindesteffekt ist unabhängig vom Würfelergebnis, und bei Magiepunkteverwendung werden die modifizierten Wirkungen verstärkt.

*Beispiel: Ein Magier investiert dreimal soviel Ak wie nötig. Er entscheidet, den Schaden um 200% anzuheben, von 1W6 auf 3W6. Nimmehr erreicht er genug MP, um davon 3 auf den Schaden zuzuteilen. Dieser steigt auf 12W6 an ( $3W6 + 300\% = + 9W6$ ) - ein Effekt, der sonst 11 MP gebraucht hätte.*

Bei Reichweite und Wirkungsdauer lohnt das Verfahren sich nicht so sehr, da hier ohnehin Verdoppelungen durch MP bewirkt werden.

*Beispiel: Unser Magier hat die Reichweite angehoben, also vervierfacht ( $5 \times 2 \times 2 = 20$ ). Verwendet er nun 4 MPs, so steigt die Reichweite auf 80 an, was sonst 5 MP gekostet hätte.*

Im großen und ganzen ist es Geschmackssache. Sehr fähige Zauberer werden es schaffen, auch hohe AK-Investitionen zu neutralisieren, aber es bleibt ein Risiko.

### 6.16.3 Verringerungen von Wirkungen

Ebenso, wie eine Spruchwirkung durch MP oder Investition von AK erhöht werden kann, läßt sie sich auch reduzieren. Entsprechend handelt es sich hier dann immer um Halbierungen der Wirkung je MP.

*Beispiel: Fred setzt einen Zauber ein, der normalerweise einen 10-Meter-Kreis betrifft. Um seine Freunde nicht zu gefährden, muß er die Wirkung auf 5 Meter begrenzen. Dies kostet ihn 1 MP.*

## 6.17 Widerstand gegen magische Effekte

Wie wehrt man sich gegen Magie? Dies ist im großen und ganzen abhängig von der Art des eingesetzten Zauberspruches, und der Frage, ob die Spruchbeschreibung spezielle Regeln enthält, die natürlich vorgehen.

Charaktere dürfen jederzeit erklären, daß sie auf Widerstand gegen einen Zauberspruch verzichten. In diesem Fall gilt ihr Würfelergebnis als eine 0. Der Widerstandswurf heißt auch Resistenzwurf.

Allgemein gilt:

#### 1) psychische Zauber:

Zum Widerstand gegen psychische Zauber wird die Willenskraft eines Charakters eingesetzt. Es wird  $1W100 + 5 \times$  Willenskraft mit dem Ergebnis des Zauberswurfes verglichen. Siegt der Zauberer, so wirkt der Spruch, andernfalls wirkt er nicht.

*Beispiel: Lex zaubert einen Kontrolle-Spruch gegen eine Stadtwaache (Willenskraft 12). Er erreicht 125. Die Stadtwaache würfelt  $1W100 + 60$ . Würfelt sie mindestens eine 65, so widersteht sie der Beherrschung, da ein Patt bereits den Spruch scheitern läßt.*

#### 2) physische Zauber:

Der Widerstand gegen physische Zauber erfolgt mittels des Körperbau-Wertes. Es wird  $1W100 + 5 \times$  Körperbau mit dem Ergebnis des Zauberswurfes verglichen. Siegt der Zauberer, so wirkt der Spruch, andernfalls wirkt er nicht. Für scha-

# 6. Das Magiesystem

densverursachende Sprüche sollten die Tabellen in den Kampfregeln benutzt werden (d.h. wie Abwehr bzw. Angriff); ist der Spielleiter dazu bereit, kann er auch bei Sprüchen, die z.B. WM hervorrufen, diese entsprechend der Schadensänderungen erhöhen. Siegt der Verteidiger, erleidet er aber in jedem Fall bei physischer Magie überhaupt keinen Schaden, wenn nicht die Spruchbeschreibung etwas anderes festlegt!

*Beispiel: Lex attackiert eine andere Wache mittels eines Verletzung-Zaubers und erreicht 122. Die Wache hat KB 12. Würfelt sie wenigstens eine 62, erleidet sie keinen Schaden.*

## 3) physikalische Zauber:

Diese Sprüche rufen körperliche Effekte wie Feuer, Geschosse usw. hervor. Das Ganze wird wie ein Nahkampf- oder Fernkampfangriff behandelt (Resultat des Zauberswurfes = Angriffswurf-Ergebnis) und entsprechend kann Ausweichen/ Abwehr erlaubt sein. Der Schaden wird wie in den Kampfregeln beschrieben bestimmt.

*Beispiel: Fred schleudert einen Blitz gegen einen Ork. Er erreicht 115. Der Ork führt einen Ausweichwurf durch, wie gegen z.B. einen Armbrustangriff.*

## Zauberabwehr und Zauberresistenz

Bestimmte Wesen sind in der Lage, Magie abzuwehren, oder sie sind gar immun gegen Magie. Allgemein können die folgenden Regeln gegen alle oder nur gegen bestimmte (z.B. nur Illusionen, nur Feuerzauber) gelten. Man unterscheidet verschiedene Untergruppen:

### a) Zauberresistenz:

Das Wesen hat eine Immunität gegen Magie. Es gilt auf alle Zaubersprüche, die gegen es eingesetzt werden, ein WM von - 10 x Stufe Resistenz. Vollständige Immunität ist denkbar, in diesem Fall verpuffen die Sprüche ungeachtet ihres Ergebnisses. Die Resistenz hilft allerdings nicht gegen physikalische Zauber, wirkt aber immer - sie kann nicht "abgeschaltet" werden- und beeinflusst auch positive Sprüche wie z.B. Heilungen.

### b) Zauberabsorption:

Das Wesen ist nicht nur immun, Magie macht es stärker. Alle nicht-physikalische Magie, die es treffen sollte, wird absorbiert. Meistens gibt die Beschreibung des Wesens an, wieviel Energie in Form von Spruchstufen es in einer bestimmten Zeit aufnehmen kann und was diese bei ihm bewirkt (z.B. ST-Erhöhung, Erhöhung eigener Fähigkeiten).

### c) Zauberabwehr:

Eine besondere Aktion stellt die Zauberabwehr dar, welche sich grob in drei Gruppen einteilen läßt:

#### 1) Zauberabwehr durch Zauberer:

Jeder Zauberer, der von einem Zauberspruch betroffen werden soll, den er selbst ebenfalls beherrscht, oder der sieht, wie ein solcher Spruch zu wirken beginnt (unter Umständen kann dies eine Fertigungsprobe erfordern, es entscheidet der Spielleiter), kann eine Abwehr versuchen. Diese hat dieselben Basis-AK-Kosten wie der Spruch (Reduktion wie bei Sprüchen möglich durch den zweiten Zauberswurf), kann jederzeit in einer Runde erfolgen (0 AP) und führt zu einem Zauberduell (s.u.) gegen den anderen Magier. Unterliegt man, wirkt der Spruch, andernfalls verpufft er.

*Beispiel: Lex (Feuerkugel + 80) sieht, wie Karl eine Feuerkugel zaubert. Er versucht eine Zauberabwehr, wendet die normalen AK-Kosten auf und wirft 1W100+80. Karl erreichte eine 122. Wirft Lex nun wenigstens eine 42, so bleibt die Feuerkugel wirkungslos.*

#### 2) Zauberabwehr als natürliche Fähigkeit:

Viele Wesen haben die Fähigkeit der Zauberabwehr gegen einige oder auch gegen alle Magie. Dies ist in ihrer Beschreibung angegeben. Eine solche Zauberabwehr wirkt unbewußt in einem gewissen Bereich um das Wesen, der mindestens 1 Meter Umkreis beträgt. Jeder Magieeinsatz in diesem Bereich erfordert das Gewinnen eines Duells Zauberswurf gegen Wurf Zauberabwehr. Eine Niederlage des Magiers läßt den Spruch verpuffen.

Ein Desaktivieren dieser Fähigkeit ist dem Wesen grundsätzlich möglich, dies erfordert einen Willensakt. Normalerweise wirkt Zauberabwehr nicht gegen Beschwörungs- oder Bindungszauber auf das Wesen.

Ein aktiver Gebrauch erfordert 1 Sekunde Konzentration (= 1 AP). In diesem Fall kann die Fähigkeit einen beliebigen Bereich im Sichtfeld entsprechend schützen, ohne daß der Eigenschutz darunter leidet.

Physikalische Effekte sind nur betroffen, wenn sie im Wirkungsbereich entstehen sollen.

#### 3) Erweiterte Zauberabwehr durch Zauberer (Zusatzregel):

Bei Verwendung dieser Regel kann jeder Zauberer grundsätzlich versuchen, Magie abzuwehren, die gegen ihn gerichtet ist. Es handelt sich um eine Art einfache Gegenmagie.

Das Verfahren ist einfach: Man unterscheidet **unbewußte** und **bewußte Zauberabwehr**.

Unbewußte Zauberabwehr ist immer wirksam, wenn ein Zauberer nicht völlig handlungsunfähig ist (d.h. auch wenn er schläft, nicht aber für versteinerte, betäubte usw. Zauberer). Wann immer ein Zauberspruch gegen den Charakter eingesetzt wird - gleich ob psychisch, physisch oder physikalisch - darf er 10 x Magiestufe zum Resistenzwurf bzw. Verteidigungswurf addieren. Ist ein solcher nicht gestattet, so darf er 1W100 + 10 x Magiestufe als Resistenzwurf einsetzen. Unbewußte Zauberabwehr wirkt nur einmal je Runde.

Bewußte Zauberabwehr ist eine andere Sache; sie erfordert eine Ansage des Zauberers in der Handlungsphase. Der Zauberer erhält in diesem Fall einen Zauberabwehr-Pool. Dieser umfaßt 10 x Magiestufe (s.o.) + Z. Z ist ein Betrag zwischen 1 und 20 x Magiestufe; jedoch gelten auf alle Zaubersprüche, die der Charakter selbst in der Runde wirken möchte, WM in Höhe von Z. Ansonsten entspricht das Verfahren dem für die unbewußte Zauberabwehr, jedoch kann der Pool aufgeteilt werden oder auch zum Schützen anderer Wesen in Sichtweite benutzt werden.

Adepten können Zauberabwehr nach diesem Verfahren nur in ihren Gebieten einsetzen; andernfalls wird ihre effektive Magiestufe halbiert. Bei Dilettanten gilt die Einschränkung auf beherrschte Zaubersprüche, andernfalls wird ihre effektive Magiestufe durch 10 dividiert.

*Beispiel: Luthar entscheidet bei bewußter Zauberabwehr auf Z=80 (er hat Magiestufe 4). Damit beträgt sein Pool +120. Als ein Kampfzauber gegen ihn gewirkt wird, setzt er +60 Pool-Punkte ein, den Rest hält er in Reserve. Eine kluge Entscheidung, betrifft ihn in derselben Runde doch auch noch ein Schmerzzauber.*

*Eine Runde später, Luthar hat seinen Pool wieder aufgefüllt, explodiert eine Feuerkugel, die ihn und zwei seiner Gefährten bedroht. Luthar entscheidet, für sich +60 und für jeden seiner Gefährten +30 Poolpunkte zu verwenden - er selbst hat nämlich den schlechtesten Ausweichwert- und der Pool ist somit bis zu seiner Handlung in der nächsten Runde leer.*

*Da Luthar bei der Initiative 12 erreicht und der gegnerische Zauberer 14, ergreift letzterer die Initiative und wirkt einen Blitz gegen Luthar. Dieser hat noch Null Punkte im Pool - Auffrischung erfolgt erst, wenn er handeln darf - und muß sich ohne Poolbonus verteidigen...*

# 6. Das Magiesystem

## 6.18 Die Fertigkeit Magiewissen

Die Fertigkeit Magiewissen ist eine theoretische und praktische Ausbildung im allgemeinen Gebrauch von Magie. Sie zeichnet den wirklich ernstzunehmenden Magier aus und gibt ihm neue Möglichkeiten. Magiewissen ist unabhängig von Erfahrungsstufen mit Zaubersprüchen und von der Magiestufe eines Charakters. Seine Wirkungen sind:

- 1) Magiewissen gestattet effektiveres Zaubern. Die halbe aufgerundete Erfahrungsstufe ist bei der Ermittlung der Grenzen des Magiepunkteinsatzes (s.o.) zu addieren.
- 2) Magiewissen gestattet magische Experimente und die Entwicklung neuer Zaubersprüche. Dies wird im entsprechenden Abschnitt ausführlich geschildert.
- 3) Magiewissen gibt Zaubernern die Möglichkeit, besondere Regeln, z.B. für Zauberstäbe, einzusetzen. Auch dies wird an entsprechender Stelle erläutert.

## 6.19 Rituelle Magie

Magier können versuchen, ihre Kräfte durch Einsatz sogenannter ritueller Magie zu erhöhen. Hierbei können sie auch mit anderen Zaubernern zusammenarbeiten.

Rituelle Magie ist das langsame Aufbauen eines magischen Effektes mit allmählicher Kraftzufuhr. Sie wird vorzugsweise bei Herstellung magischer Gegenstände oder bei sehr mächtiger dauerhafter Magie (z.B. Jugend) verwendet. Das Verfahren ist wie folgt: Ein oder mehrere Zauberner bilden einen Ritualkreis. Jeder dieser Zauberner kann dann je Stunde Ritual bis zu beliebig viele AK, LK und Wertepunkte, in der Praxis jedoch maximal 10% seines AK-Maximums (siehe unten) beisteuern (das Ritual besteht aus Erholen und Zaubern, Erholen und Zaubern...). Alle beteiligten Zauberner müssen den Spruch beherrschen, oder der AK-Betrag sinkt auf 5% ab. Bedenken Sie hierbei, daß ein Zauberner während eines Rituals maximal 10% seines AK-Maximums regenerieren kann (vgl. Erholung im Kapitel Diverses).

Es muß des weiteren ein Anführer erklärt werden. Dieser führt den Zauberspruch aus, sobald er die gesammelte Kraft für ausreichend hält. Er selbst kann noch beliebig viele seiner AK hinzufügen. Es gibt jedoch nur einen Wurf auf Kostenreduktionen für den Gesamtbetrag! Außerdem gilt auf den Zauberspruch ein WM von -5 je mitarbeitendem Zauberner... Desaster werden nun für jeden Zauberner einzeln ausgewürfelt, Fehler bleiben Fehler, und Erfolge lassen den Spruch zu wirken beginnen. Bestimmte Magie, z.B. Kampfzauber, lassen sich wohl kaum im Ritual einsetzen, es sei denn, man baute allmählich Kraft auf und schickte diese dann gegen ein Ziel, dessen Aufenthaltsort bekannt ist. Magiepunkte werden im übrigen wie üblich zugeteilt; das Maximum auf eine Kategorie berechnet sich nach Erfahrungsstufe Anführer mit Spruch + seine Stufe Magiewissen +1!

Es ist möglich, auch Nichtzauberner an einem Ritual teilnehmen zu lassen (Kultisten wären ein typischer Fall...). Jeder dieser Teilnehmer kann je Stunde 1 AK beitragen, und er bewirkt WM-1 auf den Zauberspruch. Alle Beteiligten eines Rituals gelten als in einer konzentrierten Handlung befindlich. Sie können nicht zaubern, es sei denn, sie verlassen vorübergehend den Kreis. Solange wenigstens der Anführer im Kreis bleibt, läuft das Ritual weiter - eventuelle Verletzungen beteiligter Personen schlagen aber in ihrer störenden Wirkung sofort auf ihn durch, und ein Brechen seiner Konzentration beendet das Ritual und führt zu einem Desaster-Wurf. Entsprechend dieser Regeln ist es ausdrücklich möglich, daß einzelne Zauberner für einige Zeit das Ritual verlassen, um z.B. zu schlafen. Kraftbeiträge können aber nur Personen leisten, die jeweils eine volle Stunde am Ritual teilgenommen haben.

Es muß während eines langen Rituals nicht zwingend der gleiche Zauberner als Anführer arbeiten; der Anführer muß

aber in jedem Fall den gewünschten Zauberspruch beherrschen.

Sogenannte schnelle Rituale sind ein anderer Weg. Es wird genauso verfahren, jedoch poolen die Beteiligten, die Zauberner sein müssen, soviel AK wie sie beitragen möchten und stellen diese dem Anführer zur Verfügung. Das heißt, alle führen einfach ein gemeinsames Zauberritual für einen Spruch mit festgelegter Konzentrationszeit aus, und der Anführer würfelt einen Zauberspruch und eine Kostenreduktion. Es gilt ein WM wie oben und dieselben Effekte. Beherrschen Beteiligte den Spruch nicht selbst, so gilt für jeden dieser Art ein Zusatz-WM von -15.

Alle an einem Ritual Beteiligten müssen sich berühren oder einen gemeinsamen für Astralfluß geeigneten Gegenstand (Spielleiter) berühren oder sich in einem speziell angelegten magischen Kreis (1 Stunde, Erfolgswurf: Magiewissen, 10 GD je Beteiligten) aufhalten.

## 6.20 Permanente Magie

Ein wichtiges Ziel vieler Zauberner ist es, Spruchwirkungen dauerhaft werden zu lassen, denn nur die wenigsten Sprüche wirken bereits von sich aus permanent. Ähnliche Verfahren wie im folgenden beschrieben werden auch bei der Herstellung magischer Gegenstände eingesetzt.

Der Charakter muß den Permanenz-Zauber beherrschen und den dauerhaft zu machenden Spruch gewirkt haben. Anschließend wird das Ritual der Permanenz ausgeführt, d.h. ein Zauberspruch auf Permanenz ausgeführt. Die Konzentrationszeit beträgt eine Stunde je Stufe des dauerhaft zu machenden Zaubers, und die Basiskosten sind dessen Basis-AK-Kosten x 20 ohne Reduktion durch Ritualkomponenten. In jedem Fall muß die Wirkungsdauer des zu manipulierenden Spruches wenigstens so groß sein, daß der Spruch während des gesamten Rituals wirkt. Demzufolge können sofort wirkende Zauber nie permanent werden.

Es wird ein Zauberspruch: Permanenz ausgeführt, und bei Erfolg entsteht ein dauerhafter Spruch. Für Runenmagie gilt ein abgewandeltes Verfahren.

## 6.21 Runenmagie

Dies ist die Kunst, Magie in Runen zu binden. Runen lassen sich definieren als magische Symbole, in denen die Energie eines Zauberspruches gespeichert ist. Es sind dabei komplexe Zusammenstellungen von Runen möglich, welche diverse Effekte zur Folge haben können. Um einen Zauberspruch in eine Rune binden zu können, ist sowohl Beherrschung des Zaubers als auch der entsprechenden Runenart notwendig. Der Zauberspruch wird mit dem niedrigeren der beiden Zaubersprüche ausgeführt. Es wird hierbei zweimal gewürfelt:

Der erste Wurf findet statt, wenn die Rune hergestellt wird. AK sind aufzuwenden, und es gibt wie üblich einen Reduktionswurf. Die Kosten sind die Summe aus Runenkosten und Kosten des zu bindenden Zaubers. Hierbei wird nur einmal (für die Summe) auf Kostenreduktion gewürfelt. MPs können nur für die Rune, nicht für den Spruch eingesetzt werden, d.h. die Effekte des Spruchs lassen sich nur durch Neuinvestition steigern.

Für Runenzauber ist keine Kostenreduktion durch Hinzufügung von Ritualkomponenten zulässig, mit Ausnahme materieller Komponenten. Verbale und somatische Komponenten sind immer erforderlich.

Der zweite Zauberspruch erfolgt bei Auslösen der Rune, und Desaster bleiben hier ohne Folgen. Es gibt keine AK-Kosten, sondern der Wurf entscheidet nur über das Ergebnis des gebundenen Zaubers für eventuelle Resistenzwürfe. MP können nicht zugeteilt werden.

Dies heißt konkret, daß die Frage auftaucht, wie ein Runenzauber erhöhte Wirkung erreichen kann? Die Antwort ist

# 6. Das Magiesystem

einfach: Das ganze ist nur durch erhöhte AK-Investition möglich.

Erlernt ein Zauberer Sprüche mit der Einschränkung "nur für Runen", so kann er diese nur in Runen binden, nicht aber unabhängig einsetzen. Die CP-Kosten der Sprüche halbieren sich in diesem Fall. Ein Zauberer, der ausschließlich Runenmagie beherrscht, kann als Adept aufgefaßt werden, wenn der Spielleiter dies gestattet.

Zeitverkürzungen bei Runenmagie führen zu doppelten WM, d.h. jeweils -40.

Runen können jeweils an einem Wesen, an einem Objekt oder auf einem Feld (d.h. 1 m<sup>2</sup>) angebracht werden. Die Auslösung von Runen kann auf verschiedene Arten geschehen: Der Zauberer, der sie schuf, kann sie auslösen (t = 1 sec, Reichweite Sicht), oder die Rune der Aktivierung kann ein Schlüsselereignis enthalten.

Sobald eine Rune ausgelöst wurde, verschwindet sie. Vorher sind Runen nur durch Magiesensor oder eine gründliche Untersuchung (Fertigkeitsprobe: Magiekunde, 1 Minute je Quadratmeter Fläche) zu entdecken, nicht aber zu identifizieren.

Das Bannen von Runen erfordert ein Zauberduell (mit WM-30, falls man nicht weiß, welcher Spruch in den Runen gebunden ist). Eine Niederlage löst alle Runen aus und ihre Effekte wirken auf den Zauberer, welcher den Bannversuch unternahm.

Alle Runen erlöschen spätestens nach 49 Tagen. Diese Zeit kann durch MP-Einsatz oder Neuinvestition vergrößert werden.

Vergessen Sie aber nie, daß Reichweite, Schaden usw. bei Erschaffung der Rune festgelegt wurden.

Man unterscheidet mehrere Arten des Runeneinsatzes:

## a) Einzelne Runen oder Runengruppen

Die Zusammenstellung mehrerer Runen heißt **Runengruppe**. Es gibt keine Begrenzung, wie viele Runen enthalten sein können. Einzelne Runen kommen zwar ebenfalls vor, haben aber das Problem, daß sie nur ihr Schöpfer auslösen kann. Wird eine Runengruppe ausgelöst, so verschwinden alle dazu gehörenden Runen. Eine Runengruppe enthält immer genau eine Kategorierune, dazu kann sie jeweils eine Aktivierungs-, Erlaubnis-, Verzögerungs-, Distanz- oder Intensitätsrune enthalten.

## b) Runenverkettung

Dies ist ein Sonderfall der Runengruppe: Eine oder mehrere Einzelrunen oder Runengruppen werden kombiniert. Das Ergebnis ist, daß jede Aktivierung der Runen nur eine der Gruppen bzw. Einzelrunen auslöst, wobei die Reihenfolge durch den Schöpfer festgelegt wird.

Eine Aktivierungs- oder sonstige Modifikationsrune kann hierbei auch für mehrere Gruppen auszulösender Runen gelten; sie verschwindet erst beim letzten Auslösen.

## c) Bereitschaftsrunen

Derartige Runen erfordern die doppelten AK-Kosten. Sie enthalten normalerweise eine Spruchrune und eine Aktivierungsrune: Schlüsselwort und ermöglichen es, durch Auslösung den in ihnen gebundenen Zauberspruch so einzusetzen, als hätte ihn ihr Schöpfer gesprochen. Das Ergebnis ist eine Art Ein-Schuß-Magischer-Gegenstand, d.h. man kann zum Beispiel den Spruch zielen, während Runen sonst auf einen festen Bereich (in der Regel die Auslösezone und eventuell Umgebung) wirken.

*Beispiel: Frederic bindet in eine Rune des Feuers den Spruch Feuerkugel und fügt Aktivierung: Schlüsselwort hinzu. Das ganze findet sich auf dem Schwert seines Freundes Jack, der das Schlüsselwort erfährt. Als einige Zeit später Jack sich mit einer*

*Gruppe Orks konfrontiert sieht, spricht er das Wort aus, es gibt einen Zauberspruch, und die Orks erleben, wie unter ihnen eine Feuerkugel entsteht. Die Runen verschwinden.*

## Permanente Runenmagie:

Die Rune der Permanenz kann mit einer beliebigen anderen Rune oder Runengruppe kombiniert werden und führt dann dazu, daß diese bei Auslösung nicht mehr verschwinden, d.h. sich beliebig oft einsetzen lassen. Ähnlich wie bei magischen Gegenständen erfordert dies eine Zeit von 1 Woche x Summe der Runenspruchstufen (= Lernfaktoren) und AK-Kosten von 20 x Basiskosten. Außerdem muß die Tinte spezielle Materialien (s. Magische Gegenstände) enthalten, oder die Kosten steigen auf mindestens das zehnfache an.

## 6.22 Regeln für angeborene magische Fähigkeiten

Diese werden im Abschnitt über andere Rassen (Kapitel 3) erläutert.

## 6.23 Alchimie

Dies ist die Fähigkeit, magische Tränke, Mischungen und Tinkturen herzustellen. Besitz der entsprechenden Fertigkeit ist notwendige Bedingung. Außerdem wird ein Labor benötigt, dessen Einrichtung wenigstens 10 Quadratmeter Fläche und 10.000 GD beansprucht. Eine alchemistische Bibliothek - hilfreich z.B. bei Identifikationen - kostet wenigstens weitere 10.000 GD.

Um sinnvolle Alchimie zu betreiben, benötigt man desweiteren die Kenntnis passender Zaubersprüche. Diese hängen von der Art des herzustellenden Objektes ab - Heilung für Heiltränke, Gift neutralisieren für Tränke gegen Gift usw. Zaubersprüche werden mit dem normalen Zauberspruchswert ausgeführt.

Erlernt ein Zauberer Sprüche mit der Einschränkung "nur für Alchimie", so kann er diese nur für die Herstellung alchemistischer Produkte, nicht aber unabhängig einsetzen. Die CP-Kosten sinken auf ein Drittel ab. Ein derartiger Zauberer kann mit dem Einverständnis des Spielleiters als Adept aufgefaßt werden.

## a) Herstellung von Tränken, Tinkturen usw.

Dieses Gebiet der Alchimie erfordert ein passend ausgestattetes Labor, und geeignete Grundstoffe. Das Verfahren ist einfach: Jedes alchemistische Produkt hat eine Stufe von 1 bis X. Diese gibt seine Macht an. Es ist je angestrebter Stufe eines Produktes eine Probe: Alchimie auszuführen, mit einer Basiszeit wie unten angegeben. Außerdem sind jeweils ein (oder mehrere) Sprüche der erforderlichen Magie auf das Gebräu zu sprechen. Ein Fehlschlag ist gefährlich. Unfälle und Desaster zerstören das Produkt, und es gibt eine Explosion mit 2W6 Schaden. Normale Fehler sind nur verschwendete Zeit: Man versuche es gleich noch einmal, oder lasse es sein.

Zwischen zwei Alchimie-Proben dürfen aber maximal 8 Stunden Unterbrechung liegen, sonst scheitert die Herstellung. Außerdem muß es immer derselbe Alchimist sein, der die Alchimie-Proben ausführt - die Magie kann aber von beliebigen Personen stammen.

Bei jedem alchemistischen Prozeß kann mehr als eine Dosis hergestellt werden; es gilt aber ein WM von -5 auf die Alchimieproben je weiterer Dosis im Prozeß.

Der Einsatz magischer Tränke kostet 2 AP. Salben brauchen meist 2 bis 3 Minuten, je nachdem, wieviele und welche Körperbereiche einzureiben sind.

## Beispiele für Alchimie:

# 6. Das Magiesystem

Angegeben ist jeweils die Bezeichnung, die Wirkung und der Preis für die Grundstoffe sowie ein typischer Einkaufspreis im Laden eines NSC-Alchimisten.

## Krafttrank:

Effekt: heilt Stufe W6 AK, kann aber Maximum nicht übertreffen.

Basiszeit: 1 h                      Magie: Kraftspende  
Preis: 5 GD                      Laden: Stufe<sup>2</sup> x 10 GD

## Heiltrank:

Effekt: heilt Stufe W6 LK und AK, kann aber nicht die Maximalwerte übertreffen.

Basiszeit: 1 h                      Magie: Heilung  
Preis: 15 GD                      Laden: Stufe<sup>2</sup> x 25 GD

## Trank der Wahrheit:

Effekt: Wer ihn trinkt, führt einen Resistenzwurf gegen Gift mit WM -10 x Stufe aus. Bei Mißerfolg sagt er in nächsten 1W6 Minuten immer die Wahrheit. Scheitert eine Std-Probe: KB, verliert das Opfer dauerhaft einen Punkt IN.

Basiszeit: 2 h                      Magie: Kontrolle v. Menschen  
Preis: 500 GD                      Laden: Stufe<sup>2</sup> x 1.000 GD, illegal

## Supraheilungs-Trank:

Effekt: Wirkt wie Supraheilung mit einem Ergebnis von Stufe x 50 für Heilung von Dauerschäden; heilt Stufe x 2W8 LK und AK, ohne das Maximum zu überschreiten.

Basiszeit: 12 h                      Magie: Supraheilung  
Preis: 250 GD                      Laden: Stufe<sup>2</sup> x 500 GD

## Verwandlungs-Trank:

Effekt: Wer ihn trinkt, wirft einen Resistenzwurf Gift mit WM -10 x Stufe; bei Mißerfolg verwandelt er sich dauerhaft in eine vom Alchimisten festgelegte Kreatur.

Basiszeit: 12 h                      Magie: Gestaltwandel  
Preis: 2.000 GD                      Laden: unbezahlbar

## Anti-Gift-Trank:

Effekt: führt Duell Stufe gegen Gift-Stufe, bei Sieg wird das Gift neutralisiert. Wirkt bis zu Stufe Stunden im Körper.

Basiszeit: 1 h                      Magie: Gift neutralisieren  
Preis: 15 GD                      Laden: Stufe<sup>2</sup> x 20 GD

## Unsichtbarkeits-Trank:

Effekt: Wer ihn trinkt, der wird für 1W6 x 10 Minuten unsichtbar (s. Magie). Er erleidet WM -[100 - 10 x Stufe], maximal +/- 0, auf alle Aktionen.

Basiszeit: 4 h                      Magie: Unsichtbarkeit  
Preis: 200 GD                      Laden: Stufe<sup>3</sup> x 1.000 GD, oft illegal

## Trunk der Rüstung:

Effekt: Wer ihn trinkt, erhält für 1W6 Minuten Schutz 3 + Stufe W3. Näheres s. Schutzhaut unter Magie.

Basiszeit: 6 h                      Magie: Schutzhaut  
Preis: 150 GD                      Laden: Stufe<sup>2</sup> x 400 GD

Auch als Salbe erhältlich: Halber Preis, halbe Basiszeit.

## Feuer-, Eis-, Blitz, ... Schutz-Trank:

Effekt: wirkt wie einer der entsprechenden Zauber für 10x Stufe Minuten mit Ergebnis von Stufe<sup>2</sup> x 5 + 50.

Basiszeit: 1 h                      Magie: entsprechender Schutzzauber

Preis: 50 GD                      Laden: Stufe<sup>2</sup> x 100 GD

## Trank der Amnesie:

Effekt: Wer ihn trinkt, muß Resistenzwurf Gift mit WM-10 x Stufe ausführen. Bei Mißerfolg verliert er Stufe<sup>2</sup> x W6 Stunden Erinnerungen (s. Amnesie-Zauber).

Basiszeit: 6 h                      Magie: Amnesia  
Preis: 500 GD                      Laden: Stufe<sup>2</sup> x 1.000 GD, illegal

## Trunk der Erkenntnis:

Effekt: Wer ihn trinkt, unterliegt für Stufe x W6 Minuten der Wirkung eines Erkenntnis-Zaubers mit Wert + 100 + 10 x Stufe.

Basiszeit: 3 h                      Magie: Erkenntnis  
Preis: 50 GD                      Laden: Stufe<sup>2</sup> x 100 GD

## b) Herstellung reiner Materialien

Diese Einsatzmöglichkeit der Alchimie ist in erster Linie für die Produktion magischer Objekte interessant, die oft reine Substanzen erfordert, in jedem Fall aber von diesen profitiert.

Die Herstellung reiner Substanzen, z.B. Alchimistenkupfer oder geläuterten Kristallen, erfordert wie üblich ein Laboratorium. Anschließend ist 30 Tage lang jeden Tag eine Std-Probe: Alchimie mit einer Basiszeit von 8 Stunden erforderlich. Ein Erfolg erzeugt nach einer 1 zu 10-Ratio (d.h. aus 10 Einheiten Grundstoff entsteht eine Einheit reiner Substanz) aus dem Grundmaterial reine Substanzen. Die Proben sind gefährlich. Es gelten die üblichen Regeln für Unterbrechungen. Magie ist nicht erforderlich. Die Grundannahme ist, daß man nicht mehr als 1 kg Ausgangsmaterial verwendet. Jede Steigerung um 100% bedeutet WM-5 auf alle Proben.

## c) Besondere Materialien: Orichalkum

Orichalkum ist ein Beispiel für besondere magische Materialien, die nur dank der Alchimie und Magie überhaupt existieren können. Es handelt sich um eine rötlich-gelblich-silberne Legierung aus Gold, Silber, Quecksilber und Kupfer, welche für Produzenten magischer Objekte fast unbezahlbar ist.

Die Herstellung einer Einheit Orichalkum erfordert eine Einheit alchimistisch reines Gold, Silber, Quecksilber und Kupfer und ein Labor. Es ist 30 Tage lang jeden Tag eine Alchimie-Probe mit WM-25 und 8 Stunden Basiszeit auszuführen; es gelten Regeln wie für Alchimie üblich. Soll mehr als eine Einheit in einem Vorgang erzeugt werden, müssen mehr Grundeinheiten benutzt werden und es gilt je Steigerung um 100% ein WM von -10 auf alle Proben.

Orichalkum ist problemlos zu lagern und zu transportieren.

## d) Kräuterkunde

Dieses Gebiet ist nicht im eigentlichen Sinne zur Alchimie zu rechnen und erfordert auch gar nicht diese Fertigkeit. Dennoch paßt es thematisch in diesen Abschnitt. Es handelt sich um die Benutzung von Pflanzen mit magischen Eigenschaften.

Hierbei unterscheidet man behandelte und unbehandelte Pflanzen, wobei letztere meist wenig oder gar keine Wirkung haben. Das Behandeln erfordert eine Probe: Kräuterkunde je Stufe (s. Alchimie), aber die Laborkosten betragen nur 100 GD, da die Arbeiten eher natürliche Prozesse (Trocknen, Schneiden, Zerreiben usw.) enthalten. Auch hier gelten die für Alchimie ausgesagten Fakten, jedoch ohne die Gefahr einer Explosion.

## Beispiele für Kräuterkunde:

# 6. Das Magiesystem

Im folgenden werden beispielhaft einige gängige Kräuter und andere Pflanzenteile vorgestellt, wie üblich mit Preisen und Daten. Ergänzend findet sich die Angabe Vorkommen. Diese ist interessant für die Suche nach der Pflanze. In der passenden Region ist eine Probe: Kräuterkunde möglich, mit einer Basiszeit wie folgt: eine Stunde bei häufigen, 6 Stunden bei seltenen und 12 Stunden bei sehr seltenen Pflanzen. Ein Erfolg liefert 1W6 Exemplare.

## Schnellkraut:

unbehandelt: 3W10 Runden 100% Beschleunigung mit doppelten Nachwirkungen (s. Zauber).

behandelt: 20 Runden 100% Beschleunigung mit Nachwirkungen wie beim Zauberspruch.

Vorkommen: Wald (sehr selten)

Basiszeit: 1 h                      Magie: Beschleunigen

Preis: 100 GD                      Laden: 500 GD

## Berserkerpilz:

unbehandelt: 1 h wie Berserkerkampf (Magie), aber nach Ablauf Std-Probe:KB und bei Mißerfolg dauerhaft - 1KB. Außerdem in jeden Fall drei Stunden Blutgier.

behandelt: 1h wie Berserkerkampf (s. Zauberspruch).

Vorkommen: Dschungel (selten), Wald (sehr selten)

Basiszeit: 2 h                      Magie: Berserkerkampf

Preis: 100 GD                      Laden: 500 GD

## Wertekräuter:

Diese existieren für jede Baseeigenschaft getrennt (ST, GE, KB, IN, CH, AU, RE).

unbehandelt: Std-Probe auf Eigenschaft ist auszuführen. Bei Erfolg steigt der Wert um 1W10 x 10 % für 10 Minuten an; jeweils volle 10 Punkte über 100 steigern diese Zeit um 10 Minuten. Bei Fehler wirkt das Kraut nicht; ein Desaster kostet dauerhaft einen Wertepunkt.

behandelt: Es ist wie oben zu verfahren, aber bei einem Fehlschlag beträgt die Werteerhöhung nur einen Punkt und ein kritischer Fehler bedeutet nur keine Wirkung, aber keine Werteverluste.

Vorkommen: Wald (selten), Steppe (sehr selten), Dschungel (sehr selten)

Basiszeit: 1 h                      Magie: entspr. Steigerungs-Zauber

Preis: 50 GD                      Laden: 250 GD

Es ist auch möglich, wertesenkende Effekte zu erzielen, indem der Senkungs-Zauber bei der Herstellung benutzt wird.

## Hilmon-Beere:

Effekt: stillt Blutungen aller Art binnen einer Runde.

Vorkommen: Wald, Dschungel, Steppe, Hügelland (selten)

Laden: 10 GD

## Machal-Kraut:

unbehandelt: für 1W6 x 10 Minuten erhält der Benutzer WM+50 auf alle Resistenzwürfe gegen Gift.

behandelt: für 1W6 x 1W6 h völlige Immunität gegen alle Gifte.

Vorkommen: Wüste, Steppe (sehr selten)

Basiszeit: 6 h                      Magie: Gift neutralisieren

Preis: 50 GD                      Laden: 1.000 GD

Bei der Behandlung dieses Krautes gilt WM-50 auf den Kräuterkunde-Wurf.

## Flong-Blatt:

Effekt: heilt 1W6 LK und AK, aber ohne die Maximalwerte zu übertreffen und nur, wenn die Schäden auf Verletzungen zurückzuführen waren.

Vorkommen: Wald (häufig)

Laden: 10 GD

## Drachenbann:

nur behandelt sinnvoll, kann auch mittels Alchimie-Proben geschehen. Die Substanz wird auf eine Waffe aufgetragen (eine Dosis reicht für eine Waffe von Schwertgröße, zwei von Dolchgröße oder bis zu zehn Geschosse). Sie hält 1W3 x Stufe Angriffe an der Waffe und hat die Wirkung, daß der Schutzwert eines Drachen durch Stufe+1 dividiert wird.

Vorkommen: Wald (selten), Dschungel, Steppe (sehr selten)

Basiszeit: 4 h                      Magie: keine

Preis: 100 GD                      Laden: 500 x Stufe<sup>2</sup> GD

## CHang-Kraut:

unbehandelt: Einnahmegift der Stufe 10, wirkt nach 1W6 Runden, Opfer ist W6 x 10 Minuten scheinot.

behandelt: Stufe-20-Einnahmegift, Wirkungseintritt sofort. Das Opfer ist für 1W6 Tage scheinot.

Vorkommen: Tropen, Subtropen, Wüsten (selten)

Basiszeit: 3 h                      Magie: Scheintot

Preis: 100 GD                      Laden: 600 GD

Es gilt WM-30 auf die Kräuterkunde-Probe zur Behandlung.

## 6.24 Zauberstäbe

Vor allem im Fantasy-Bereich verwenden viele Zauberer Zauberstäbe, und dies nicht nur, um sich auf etwas abstützen zu können. Vielmehr bieten Zauberstäbe verschiedene Vorteile.

Jeder Zauberer, der Magiewissen beherrscht, kann einen Zauberstab herstellen. Dies erfordert einen Fertigkeitswurf, eine Basiszeit von 7 Tagen und Material im Werte von 50 GD, das theoretisch auch selbst beschafft werden könnte (dies verdreifacht die Zeit). Zauberstäbe sind nicht auf andere Zauberer übertragbar, sondern für diese nur ein Knüppel. Die Maße eines Zauberstabes können von ca. 50 cm bis über 2 m reichen und er kann demnach als Stab oder Kampfstab im Kampf benutzt werden.

Welche Vorteile bietet nun ein Zauberstab? Zunächst einmal ist er fast unzerbrechlich (-50% auf alle Bruchchancen) und es gilt WM+1 auf Schadenswürfe, wenn mit ihm angegriffen wird. Des weiteren gilt eine Berührung durch den Stab als Berührung durch den Magier (astrale Übertragung), d.h. seine Berührungsreichweite steigt.

Schließlich gibt es die Möglichkeit, den Stab weiter zu verzaubern und so zu einem unverzichtbaren Hilfsmittel zu machen. Alle folgenden Rituale, für die nichts anderes angegeben ist, haben eine Konzentrationszeit von 6 h und kosten 20 AK als Basis, ohne Reduktion durch zusätzliche Komponenten. Sie dürfen je Woche und Stab nur je einmal verwendet werden, sonst gilt ein kumulativer WM von -25 auf weitere Versuche. Bei den Ritualen können MP verwendet werden, um wie üblich unterstrichene Daten zu verändern. Maßgeblich ist das Ergebnis des angegebenen Fertigkeitswurfes.

## a) Zauberbonus:



# 6. Das Magiesystem

Es ist eine Fertigungsprobe: Magiewissen ohne WM auszuführen. Bei Erfolg bringt der Stab für  $7 \times 7 \times 7$  Stunden (ca. 14 Tage) WM+10 auf alle Zaubersprüche, wenn er in der Hand gehalten wird.

## b) Astrale Kraftquelle:

Es ist ein Fertigungswurf: Magiewissen mit WM - 25 auszuführen. Bei Erfolg wird der Stab für  $7 \times 7 = 49$  Stunden zu einer Kraftquelle, d.h. bei jedem Zauberspruch, während dessen er in der Hand gehalten wird, liefert er 1W3 Magiepunkte.

## c) Zauberspeicher:

Es ist ein Fertigungswurf: Magiewissen mit WM- 50 auszuführen. Bei Erfolg wird der Stab für 7 Stunden zum Zauberspeicher, d.h. es können zwei Zaubersprüche nach dem Ritual gewirkt werden (Kosten werden entrichtet, aber keine MP zugeteilt). Zu jedem späteren Zeitpunkt kann der Besitzer des Stabes einen dieser Sprüche ohne AK-Kosten mit  $t=1$  sec aktivieren: Es ist ein Zauberspruch auszuführen, um die MP zu bestimmen. Der Spruch wirkt dann ganz normal. Wird der Stab zerstört, gehen die Sprüche natürlich verloren.

## d) Magisches Licht:

Es ist ein Fertigungswurf: Magiewissen mit WM - 25 auszuführen. Bei Erfolg wird der Stab für 7 Stunden zu einem magischen Licht, das jederzeit mit  $t=1$  sec aktiviert werden kann. Es erhellt 10m Umkreis und steigert den Schaden im Kampf mit dem Stab um 2 Punkte.

## e) Flammenstab:

Es ist ein Fertigungswurf: Magiewissen mit WM- 50 auszuführen. Bei Erfolg kann der Stab innerhalb der folgenden Stunde jederzeit mit  $t=1$  sec aktiviert werden und ist dann für 2W6 Runden ein Flammenstab. Dieser verursacht zusätzliche  $2W8+2$  Schaden; bei feuerempfindlichen Opfern entsprechend erhöht.

## 6.25 Spruchrollen

Spruchrollen sind Pergament- oder Papier- (auch Papyrus, Leder, usw.) Rollen, auf denen einer oder mehrere Zaubersprüche in Zauberschrift notiert wurden. Ihre Herstellung ist aufwendig. Es gibt zwei Einsatzmöglichkeiten: Das Lernen von Sprüchen und das Zaubern derselben.

Bei Benutzung zum Lernen eines Spruches oder Verbessern der Erfahrungsstufe ist eine Probe: Zauberschrift mit WM-10 x Stufe (= Lernen) des Spruches und WM je nach Alter der Rolle auszuführen. Die Basiszeit, während der keine Störungen erfolgen dürfen, beträgt 1 Stunde je Stufe des Spruches. Ein Erfolg verbessert die Erfahrungsstufe mit dem Zauber um 1W3 Punkte bzw. vermittelt ihn auf Stufe 1W6, falls er noch nicht beherrscht wurde. Ein Fehler ist gefährlich, d.h. Unfälle lassen den auf der Rolle befindlichen Spruch sich entladen - er wirkt auf den Zaubere. Zusätzlich ist ein Desaster auszuwürfeln. Nach einem erfolglosen oder erfolgreichen Lernversuch erlischt der Spruch.

Beim Einsatz zum Zaubern wird die Spruchrolle laut vorgelesen. Auf diese Weise kann der Zaubere mittels eines passenden Zauberspruches oder mittels einer Fertigungsprobe: Zauberschrift, was immer besser ist, den Spruch einsetzen. Die normale Konzentrationszeit wird verdoppelt, und der Spruch gilt als verbal. Die AK-Kosten betragen Null! (Also sind natürlich keine Nachinvestitionen erlaubt.) Der Einsatz erfolgt ganz normal, und der Spruch erlischt hierbei. Einziges Risiko: Fehlschläge eines Charakters, der den Spruch nicht mindestens auf Stufe 1 beherrscht, sind gefährlich. Ein Unfall führt zu einem Desaster.

Beachten Sie, daß Spruchrollen sehr empfindlich gegen Feuer und Flüssigkeiten sind und daß sie oft mit magischen

Siegeln oder Runen gesichert sind, die beim Entrollen wirksam werden...

Die Herstellung von Spruchrollen erfordert passendes Material: Dieses besteht aus einer unbeschrifteten Rolle und der Tinte, und letztere ist das Problem: Erforderlich sind diverse Ingredienzen je nach Zauberspruch, wie z.B. Drachenblut, seltene Edelsteine, Angstschweiß eines Gehängten, Körperteile von Tieren, Pflanzenteile usw. Der Spielleiter entscheidet jeweils über Art und Verfügbarkeit. Sind nun die Substanzen beisammen, kann die Beschriftung erfolgen. Der Zaubere kann natürlich nur solche Sprüche niederschreiben, die er selbst beherrscht. Er würfelt eine Probe: Zauberschrift oder Zauberspruch, was immer niedriger ist, mit WM - 10 x Stufe Zauberspruch. Ein Mißerfolg liefert einen Haufen Schrott, ein Erfolg eine verwendbare Rolle. Außerdem beträgt die Basiszeit 24 Stunden je Stufe des Spruches, wobei Unterbrechungen jeweils maximal eine Stunde betragen dürfen, und es sind die AK-Basiskosten zu entrichten. Wie man sieht, wohl eher eine Arbeit für NSC.

## 6.26 Magische Experimente und neue Zaubersprüche

Magische Experimente sind ein Weg, Sprüche einzusetzen, die man noch nicht beherrscht, oder gar neue Sprüche zu entwickeln. Beginnen wir mit dem grundsätzlichen Verfahren:

Der Charakter benötigt in jedem Fall die Fertigkeit Magiewissen auf einer Stufe, die wenigstens dem Lernfaktor des einzusetzenden Spruches entspricht, und er muß die Voraussetzungen für den Zauberspruch (Mindest-Magistufe) erfüllen. Anschließend wird eine improvisierte Probe gewürfelt, d.h.

$$1W100(-) + 3 \times (IN + Magiestufe) + 5 \times \text{Magiewissen} / A$$

A hat für Sprüche der Lernfaktoren 1 bis 3 den Wert 1, für Lernfaktor 4 bis 6 den Wert 2 und darüber den Wert 3.

Der improvisierte Spruch hat die Spieldaten wie in der Beschreibung, mit einer Ausnahme: die erforderliche Konzentrationszeit wird verdoppelt, da man mit dem Spruch noch nicht vertraut ist.

Fehlschläge sind gefährlich, d.h. Unfälle bedeuten ein Desaster. Wird sofort ein Desaster erwürfelt, sind zwei Auswirkungswürfe fällig.

Ein Zaubere kann alle Sprüche improvisieren, mit denen er vertraut ist. Dies sind üblicherweise alle Sprüche in den Listen, es sei denn, der Spielleiter entscheidet auf Ausnahmen.

Völlig neue Zaubersprüche sind etwas komplizierter: Zunächst erfordern sie eine klare Vorstellung des Zaubers von der beabsichtigten Wirkung. Der Spielleiter sollte die Spieldaten an den existierenden Sprüchen orientieren (also nicht neue Sprüche schaffen, die mehr Schaden anrichten und weniger kosten!). In jedem Fall wird ein Improvisationswurf wie oben fällig und die Konzentrationszeit vervierfacht.

Hatte der Zaubere vorher nicht wenigstens einen Tag je Lernfaktor des Spruches in dessen Erforschung und Entwicklung investiert, gilt ein zusätzlicher WM von - 5 je fehlenden 4 Stunden. Diese Regel können Spielleiter, die ein sehr flexibles Magiesystem wünschen, auf Wunsch streichen - das ganze ist Geschmackssache.

Sobald ein Zaubere mindestens einen FEP in einem improvisierten Spruch erworben hat, d.h. in diesem Fall, ihm eine Improvisationsprobe gelungen ist, gilt er als mit dem Spruch vertraut und er darf regulär Erfahrungspunkte einsetzen, um den Spruch richtig auf Stufe 1 und mehr zu erlernen.

## 6.27 Magische Gegenstände

# 6. Das Magiesystem

Alle Objekte, in die in irgendeiner Form Magie gebunden wurde, heißen magische Gegenstände. Sie können vorteilhafte, aber auch nachteilige Effekte hervorrufen.

Man unterscheidet zwei Gruppen: Die **immer wirkenden Gegenstände** und die **zu aktivierenden Gegenstände**.

**Immer wirkende Gegenstände** benötigen kein spezielles Aktivierungsritual. Sie müssen nur in einer bestimmten Weise benutzt werden, d.h. Rüstungen getragen, mit Waffen gekämpft, eine Kette umgehängt, ein Ring am Finger usw. Sobald diese Bedingung gilt, wirkt der magische Effekt, der in den Gegenstand gebunden wurde. Nachteilige Gegenstände (z.B. Schwerter mit negativen WM auf Angriff) wirken ebenso. Erschwerend kommt hinzu, daß sie oft mit einem Fluch gekoppelt sind, der ihr Ablegen unmöglich macht, bis ein Priester oder Zauberer den Effekt beendet hat.

**Zu aktivierende Gegenstände** besitzen ein Aktivierungsritual. Für dieses ist eine Zeit und die Art (z.B. Aussprechen eines Schlüsselwortes, bestimmte Gesten, ...) festgelegt. Der Benutzer muß das Ritual kennen und die entsprechende Konzentrationszeit aufwenden, ohne Möglichkeit der Verkürzung. Normalerweise kostet es 2 AP, einen magischen Gegenstand einzusetzen. Anschließend tritt der Effekt ein.

Im großen und ganzen wird für jeden Gegenstand angegeben, welche Voraussetzungen für die Benutzung gegeben sein müssen (z.B. nur durch Zauberer, nur gegen Zauberer, nur am Tag, nur durch Personen mit einer bestimmten Fertigkeit,...). In den Händen anderer Charaktere ist der Gegenstand nutzlos.

Der Basisgedanke ist, daß der magische Gegenstand für einen Charakter zaubert, d.h. dieser braucht den Spruch nicht selbst zu beherrschen, ja oft nicht einmal Zauberer zu sein. Dementsprechend besitzt jeder Gegenstand mit variablen Effekten (also nicht z.B. die meisten magischen Waffen, wohl aber ein Feuerkugel-Stab) einen Zaubervert. Ob der Einsatz AK erfordert und wie viele, hängt vom Gegenstand ab. In diesen Fällen steht dem Benutzer wie bei normalen Zaubern ein Wurf auf Kostenreduktion mit dem Zaubervert des Gegenstandes zu.

Magische Gegenstände sind üblicherweise kaum zu zerstören, aber es gibt Ausnahmen: Der Gegenstand hat soviel Strukturpunkte wie als nichtmagisches Objekt, multipliziert mit 5 wegen der Magie. Sind alle Strukturpunkte verloren, ist der Gegenstand zerstört und damit auch seine Magie. Der Spielleiter kann in solchen Fällen z.B. ein Desaster würfeln oder auf eine magische Explosion entscheiden, aber dies ist eine Fall-zu-Fall-Sache: Ein Charakter, der gerade sein Flammenschwert verlor, sollte nicht zusätzlich durch dessen Explosion mit 4W6 Schaden gestraft werden (vgl. Szenario-Kapitel). Sehr machtvoll magische Gegenstände können auch unzerstörbar oder nur unter bestimmten Bedingungen zu zerstören sein ("Wirf diesen Ring auf der Elementarebene des Feuers in eine Glutspalte" oder "Schlage in drei Vollmondnächten mit einer neuen Axt auf den Schaft ein"...). Desaster bei Einsatz eines magischen Gegenstandes zerstören ihn mit 5% Chance.

Als Besitzer eines magischen Gegenstandes gilt derjenige, der über ihn verfügen kann. Jedoch gibt es Gegenstände, die (s.o.) nur bestimmte Besitzer zulassen oder die mit Schutzmagie gegen Unbefugte gesichert sind. Auch gibt es Magische Gegenstände großer Macht mit eigener Persönlichkeit, doch ist dies ein eigenes Kapitel für Quellenbücher...

Die Identifikation magischer Gegenstände ist nach zwei Verfahren möglich: Versuch und Irrtum oder Analyse. Die erstere Methode funktioniert nur bei immer wirkenden Objekten oder bei solchen, deren Ritual bekannt ist - obwohl man ja auch blind raten könnte. Risiko ist, daß man nicht weiß, was der Gegenstand bewirkt, bis es passiert.

*Beispiel: Jack richtet den gefundenen Stab auf ein Feld zwei Felder hinter seinem Kumpel Fred und ruft "Odem arcanum", denn dies stand auf dem beim entschlafenen Vorbesitzer gefun-*

*denen Zettel. BUFF ! Ein Dämon der vierten Ordnung erscheint. Oh oh.*

Entsprechend sicherer ist eine Analyse. Diese erfordert ein Duell Art der Magie erkennen gegen den Gegenstand, um die gebundenen Sprüche zu identifizieren. Zur Bestimmung des Rituals ist eine Fertigungsprobe: Magiewissen (Basiszeit 24 Stunden, erfordert kleine Werkstatt = wenigstens 10.000 GD und 10 Quadratmeter, sonst weiterer WM-75) mit WM - 50. Ein Erfolg bringt ein Ritual für einen gebundenen Zauber zum Vorschein. Fehler sind gefährlich: Unfälle oder Desaster machen es unmöglich, das Ritual jemals mittels einer Analyse herauszufinden, da alle Spuren verwischt wurden.

Die Herstellung magischer Gegenstände ist ein sehr langwieriger und umständlicher Prozeß, der meist NSCs vorbehalten bleiben wird. Erforderlich sind Kenntnisse des Permanenz-Zaubers, eine magische Werkstatt (wenigstens 100.000 GD und 100 Quadratmeter) und noch einiges mehr, nämlich das Material: Der Zauberer muß nicht nur den zu bindenden Spruch / die Sprüche beherrschen, sondern auch, ähnlich wie bei Spruchrollen, ungewöhnliche Materialanforderungen erfüllen, die der Spielleiter festlegt. Alchimistisch reines Kupfer, Orichalkum, große Edelsteine, Weihwasser oder Quellwasser aus bestimmten Nächten und Orten, Organe von Tieren und Teile von Pflanzen,... Dies dient dazu, dem Spielleiter eine Möglichkeit zu geben, die Produktion magischer Objekte ein wenig zu lenken. Triviale Dinge wie ein magisches Licht oder ein +5-Schwert sollten nicht viel Spezialmaterial erfordern, sagen wir alchimistisch reines Metall genügt, aber bei einem Feuerkugelstab oder einem +25-Lichtschwert dürfte die Sache schon anders gelagert sein. Die Herstellung des Objektes selbst wird meist handwerkliche Fähigkeiten (Waffenschmied, Holz bearbeiten usw.) erfordern, die der Zauberer selbst oder ein externer Mitarbeiter beisteuern kann.

Die AK-Kosten betragen als Faustregel das hundertfache der Basiskosten des jeweiligen Zaubers, wobei keine Kostenreduktionen durch das Ritual möglich sind. Der Zeitaufwand ist als Basiszeit 1 Woche je Spruchstufe. Während dieser Zeit darf die Arbeit nie länger als 8 Stunden unterbrochen werden, andernfalls ist alle Energie verloren und man muß von vorne beginnen. Üblicherweise ist rituelle Magie der einzige Weg, ausreichend Energie bereitzustellen, aber wer weiß. Es werden zwei Zauberpunkte ausgeführt, einer für den Spruch und anschließend einer für Permanenz. Mißlingt auch nur einer der beiden, so scheitert der Prozeß. Ein Desaster oder Unfall bei einem der Würfe hat neben den üblichen Folgen die Zerstörung des magischen Materials zur Folge. Die angegebene Basiszeit kann theoretisch durch WM beim Wurf: Permanenz reduziert werden. Andererseits kann die Herstellung bei Verwendung ritueller Magie auch länger dauern.

Wenn ein Objekt stärker sein soll als die Grunddaten eines Spruches angeben (z.B. ein Schwert + 10), so ist dies nur durch AK-Neuinvestition, d.h. Kostenerhöhung, möglich.

*Beispiel: Ein Schwert mit +5 auf Angriff kostet  $10 \times 100 = 1.000$  AK. Ein Schwert mit +20 auf Angriff und +2 auf Schaden kostet hingegen  $(10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10) \times 100 = 6.000$  AK!*

Soll mehr als ein Spruch gebunden werden, ist für jeden Spruch gesondert das Verfahren zu durchlaufen.

Der Zaubervert eines magischen Gegenstandes ist zunächst als Grundannahme +100 oder der Zaubervert des herstellenden Zaubers (schlechterer Wert aus Permanenz und Spruch), was immer weniger ergibt. Gegenstände mit höheren Zauberverten, das Limit ist der Zaubervert des Herstellers, sind möglich, aber jede geplante Erhöhung des Zaubervertes des Gegenstandes um 5 Punkte bedeutet WM-20 auf die Herstellungsproben.

Soll ein Gegenstand, der es dem Benutzer ermöglicht, einen Spruch einzusetzen, mit anderen AK-Kosten als den Basiskosten des Spruches funktionieren, so sind bei der Herstel-

# 6. Das Magiesystem

lung die Kosten je Halbierung (abrunden) der Basiskosten um 50% anzuheben.

*Beispiel: Ein Feuerkugel-Stab soll verzaubert werden. Dies kostet  $20 \times 100 = 2.000$  AK. Soll der Einsatz des Stabes nun nur 10 AK kosten (50% von 20 AK Basiskosten), so sind bei der Herstellung 3.000 AK aufzuwenden. Ein Feuerkugel-Stab, dessen Einsatz nur 2 AK kostet, erfordert dagegen 5.000 AK.*

Gegenstände mit anhaltender Wirkung, z.B. magische Waffen, erfordern normalerweise beim Einsatz keine AK. Verschiedene Quellenbücher werden sich hiermit genauer befassen.

Reduktionen der Herstellungskosten in AK sind denkbar, wenn ein Zauberer freiwillig exotische und magische Materialien (Orichalkum, geläuterte Metalle, reine Edelsteine, gewisse Tier- und Pflanzenteile, Mithril,...) hinzufügt. Im Einzelfall sind Entscheidungen hier Sache des Spielers. Herstellungen ohne spezielles Material sind theoretisch denkbar, aber zu wenigstens zehnfachen Kosten. Jede freiwillig hinzugefügte Einheit reines Material sollte die Kosten um 5% senken, maximal aber um 75%. Allerdings bedeutet jede weitere Einheit auch WM-5 auf alle Herstellungsproben, da es immer schwieriger wird, soviel Potential zu beherrschen. Eine zusätzliche Einheit Orichalkum reduziert die Kosten um 15%, bedeutet aber ebenfalls jeweils WM -5. Die Gesamtsenkung durch Orichalkum ist nach der durch reines Material anzurechnen und kann maximal -90% betragen.

Nicht vergessen sollte man auch, daß jede Einheit reines Material oder Orichalkum erst hergestellt werden muß (s. Alchimie). Außerdem bedeutet jede weitere Einheit eine Steigerung der Produktionszeit des Gegenstandes um 10%.

*Beispiel: Der Thaumaturg Regulon will ein magisches Schwert herstellen. Er ermittelt Basiskosten von 2.000 AK, was ihm zuviel ist. Daher fügt er zwei Einheiten reines Eisen und eine Einheit Orichalkum hinzu, was WM-15 auf seine Proben bedeutet. Die Kosten betragen nunmehr 1530 AK ( $2.000 - 10\% = 1800$ ,  $1800 - 15\% = 1530$ ). Die Produktionszeit beträgt nunmehr 30% mehr, da drei Einheiten Material hinzugefügt wurden.*

Permanente Runenmagie wird an anderer Stelle erläutert.

Das Hinzufügen von Einschränkungen bei der Benutzung geschieht wie folgt: Man unterscheidet Benutzereinschränkungen (nur durch bestimmte Rasse, nicht durch bestimmte Rasse, nur von bestimmtem Charakter, nicht durch bestimmten Charakter) und Situationseinschränkungen (nur bei Tageslicht, nur Mittwochs, nur gegen Orks, nicht gegen Trolle usw.). Situationseinschränkungen werden bei der Herstellung entschieden, entweder durch entsprechende Runen (s. Runenmagie) oder aber durch Einbinden in den Herstellungsprozeß. Jede Einschränkung erfordert eine Zeiterhöhung um 25% und einen neuen Wurf auf Permanenz, sie kostet aber keine AK. Vielmehr sinkt der AK-Bedarf bei der Herstellung ab, und zwar wie folgt:

- 5% für triviale Einschränkung (nicht gegen den Ork Grizbrum, nicht gegen Baumlinge, nicht bei Vollmond).
- 10 % für erweiterte Einschränkung (nicht gegen Elfen, nicht an Montagen und Dienstagen)
- 25% für bedeutende Einschränkung (nicht gegen Orks, nur gegen Menschen, nur an Montagen und Dienstagen, nur bei Tag)
- 40% für starke Einschränkung (nur gegen Elfen, nur in direktem Sonnenlicht, nur montags)
- 60 % und mehr für extreme Einschränkung (nur gegen Baumlinge, nur am ersten Tag eines Monats, nur bei Vollmond).

Ein Mißerfolg bei der Permanenz-Probe ist gefährlich. Ein Unfall oder Desaster verfälscht die Einschränkung nach Zufallsentscheidung.

Benutzereinschränkungen sind eine andere Sache. Diese erfordern dasselbe Verfahren, aber sie reduzieren nicht die AK-Kosten, da es sich üblicherweise um eine Art besonderen Schutz und damit einen Vorteil handelt. Nach Entscheidung des Spielers kann aber auch wie oben eine Reduktion zulässig sein. Auch hier wird Permanenz gewürfelt, und Mißerfolge sind gefährlich mit den obigen Auswirkungen.

Das Einbinden von Flügen wird an dieser Stelle nicht geschildert.

## 6.28 Das Zauberduell

Ein Zauberduell ist ein Kraftduell zweier Zauberer. Wie an verschiedenen Stellen der Spruchbeschreibungen erwähnt, tritt es z.B. beim Einsatz konkurrierender Magie ein (Metall erwärmen gegen abkühlen oder Feuermagie gegen Wassermagie).

Das Verfahren ist einfach: der angreifende Zauberer und der sich verteidigende führen jeweils einen Zauberspruch durch. Es gelten alle WM, die für den ersten Zauberspruch galten. Nachinvestitionen, falls diese Regel verwendet wird, zur Verbesserung von Ergebnissen sind zulässig, wenn der Zauberer Kenntnis vom Duell hat, also nicht nur ein hinterlassener Effekt gebannt wird (s.u.).

Die beiden Ergebnisse werden verglichen. Die Magie des Siegers setzt sich durch und beginnt zu wirken.

## Das Bannen magischer Effekte

Häufigster Fall von Zauberduellen ist das Aufheben wirkender Magie, z.B. eines Lähmungseffektes, Fluches oder auch die Zerstörung der Magie in einem Objekt.

Normalerweise ist der Spruch Antimagia oder ein in der Spruchbeschreibung als geeignet genannter Spruch (meist solche mit gegenteiliger Wirkung) zu verwenden. Wie üblich wird ein zweiter Zauberspruch als Duellwurf ausgeführt, und der Verteidiger führt ebenfalls einen Zauberspruch aus, falls dem Spieler nicht das Ergebnis des Zauberspruches noch bekannt ist. Sieg des Angreifers beendet den Effekt.

Magie in einem Gegenstand, z.B. magischen Schwert, kann auf gleiche Weise gebannt werden. Sind die Daten des Schöpfers nicht festgelegt, kann der Spieler eine Erfahrungsstufe von 25 mit dem Spruch und einen Basiswert von 30 annehmen.

Liegt das Ergebnis des Angreifers um wenigstens 200 Punkte unter dem des Verteidigers oder würfelt er ein Desaster, so kann er nie wieder versuchen, diese spezielle Magie zu bannen.

*Beispiel: Die Magier Fred und Heinz duellieren sich, indem Fred eine Illusion geschaffen hat und Heinz diese zerstören will. Heinz würfelt seine Antimagia-Probe mit Erfolg. Sofort folgt ein zweiter Zauberspruch mit den geltenden Entfernungs- und Zeitverkürzungs-WM für Heinz, der eine 185 ergibt. Fred hatte bei der Illusion eine 175 geworfen, was der Spieler nicht notiert hatte (andernfalls wäre jetzt eine weitere Zauberspruchprobe zu werfen). Ergebnis: Die Illusion ist zerstört.*

## 6.29 Beenden eines eigenen Zauberspruches

Ein Zauberer kann einen Spruch, den er nur durch Konzentration aufrechterhält, jederzeit abbrechen, wenn sein Handlungszeitpunkt ist. Die Spruchwirkung endet dann sofort.

Zaubersprüche mit einer Ablaufdauer, die nicht der Konzentration bedürfen (d.h. aufgeladene Sprüche), sind eine andere Angelegenheit: Das Beenden ist erlaubt, erfordert aber nochmalige Ausführung des Spruchrituals, d.h. entsprechend Konzentrationszeit, einen Zauberspruch und AK-Kosten. Der Zauberer führt das Ritual sozusagen umgekehrt aus. Ist der Zauberspruch dann erfolgreich, so endet zu diesem Zeitpunkt die Spruchwirkung.

# 6. Das Magiesystem

## 6.30 Regeln für informationsbeschaffende Zaubersprüche

Diese Sprüche, die in den Beschreibungen mit dem Stichwort "Information" gekennzeichnet sind, benutzen besondere Regeln. Die meisten von ihnen dienen dazu, Informationen zu beschaffen. Das Risiko dabei ist, daß man unwissentlich falsche Informationen bekommen könnte.

Daher führt der Spielleiter alle mit Informationsmagie verbundenen Würfe geheim aus. Ein Desaster ist natürlich klar zu erkennen, aber die Probleme sind vielmehr die normalen Fehlschläge: Es wird wie bei einer gefährlichen Probe gewürfelt, und ein "Unfall" bedeutet falsche Informationen, entweder zufällig festgelegte oder durch den Spielleiter entschiedene. Das heißt konkret, der Spieler weiß nie, ob sein Spruch funktioniert hat. Gelang allerdings dem Opfer ein Resistenzwurf, so heißt das Resultat "du erfährst nichts", und alles ist klar.

Da das normale Magiepunkteverfahren nicht funktioniert - eine Aufforderung, MP zu verwenden, wäre gleichbedeutend mit dem Hinweis auf einen erfolgreichen Spruch - wird anders gearbeitet: Der Spieler teilt dem Spielleiter mit, wieviel MP er wohin einsetzen möchte - meist wird es um die Reichweite gehen - und es gilt ein entsprechender WM von - 5 x MP auf den Zauberspruch. Das Ergebnis ist dasselbe, nur das Verfahren praktisch umgekehrt. Nachträgliche AK-Investitionen sind natürlich nicht möglich.

Das Ausschließen bekannter Wesen oder Objekte/ Effekte aus dem Zauber, so daß dieser nur brauchbare Informationen liefert, bewirkt einen WM von -5 je beim Ritual genannten Ausschluß.

## 6.31 Schutzzauber

Viele Schutzzauber haben einen sogenannten Schutzwert. Angriffe versuchen in einem Duell, diesen mittels ihres Zauberspruches zu überwinden (selten auch des Resistenzwurfes). Gelingt dies, wirkt der Angriff voll auf die Beschützten, andernfalls prallt er völlig ab. Die Schutzsphäre bricht jedoch nur zusammen, wenn dies ausdrücklich in der Beschreibung steht.

## 6.32 Beschwörungen

Dies sind alle Zaubersprüche, welche Wesen von anderen Existenzebenen, dies umfaßt Elementargeister, Dämonen und z.B. Naturgeister, herbeirufen. Für sie gelten besondere Regeln.

Die beschworenen Wesen selbst werden durch ihre Ordnung näher klassifiziert. Ihre Spieldaten finden sich im Bestiarium. Wichtig ist, daß jeweils 2 Magiepunkte (oder 200% Neuinvestition) erforderlich sind, um die Ordnung um eine Stufe anzuheben.

Ist bei einer Beschwörung eine materielle Komponente angegeben, so ist diese unbedingt erforderlich, d.h. muß immer hinzugefügt werden. Verbale und somatische Komponenten hingegen sind freie Entscheidung des Zaubers, d.h. können eine Reduktion bewirken.

Zum dritten ist es wichtig zu wissen, daß alle Zeitverkürzungen bei Beschwören-, Rufen- oder Binden-Zaubern den doppelten WM, d.h. jeweils -40, zur Folge haben.

Mißlingt ein Bindezauber, so ist sofort ein Duell Willenskraft gegen 5x Ordnung des Wesens auszuführen. Eine Niederlage kostet dauerhaft eine Magiestufe! Ob das Wesen außerdem angreift, den Zaubersprucher entführt, in die Welt entweicht oder einfach verschwindet, entscheidet der Spielleiter wie auch in den Spruchbeschreibungen angedeutet. Dämonen, vor allem finstere Dämonen, greifen meist an, andere Wesen fliehen meist. Eine Entführung erfordert übrigens einen Sieg des Wesens in einem Duell 5 x Ordnung gegen Willenskraft des Zaubers.

Bindezauber hindern ein Wesen nicht daran, zu handeln. Dieses könnte sogar den Zauberspruch angreifen! Deswegen verwendet man üblicherweise Polygramme zum Schutz.

Beachten Sie des weiteren, daß viele dieser Zaubersprüche variable Ritualzeiten haben. Das kann bedeuten, wenn man zu knapp kalkuliert hat, daß die Schutzwirkung eines Beschwörungszaubers endet, ehe eine Bindung gelungen ist. Ups.

Kontrolliert ein Zauberspruch bereits Wesen aus anderen Ebenen, so gilt auf alle neuen Bindungen anderer Wesen ein WM von - 5 x Ordnungs-Summe der bereits gebundenen Kreaturen.

Ein gebundenes oder dienendes Wesen kann jederzeit herbeigerufen werden. Es wartet dann im Astralraum und erscheint nach 1W6 Sekunden. Der Ruf erfordert 0 AP, ist also eine freie Handlung, und ist rein mental.

### **Vertreiben:**

Alle Rufen-Zauber sind umkehrbar. Die Umkehrung heißt Vertreiben. Gewinnt der Zauberspruch nach erfolgreichem Zaubern ein Duell CH gegen 5 x Ordnung, so ist das Wesen gezwungen, sich 1W6 km vom Zauberspruch zu entfernen und wird sich ihm für 1W6 Stunden nicht mehr nähern. Während des Zauberrituals kann das Wesen aber normal handeln!

### **Bannen:**

Bannzauber sind die Umkehrung von Bindezaubern. Sie haben  $t = 2$  sec und kosten 5 AK. Es wird ähnlich dem Bindungsverfahren, jedoch entscheidet der zweite Zauberspruch darüber, ob das Bannen gelingt. Verbannte Wesen müssen auf ihre Herkunftsebene zurückkehren.

Bannzauber können auch einzeln erlernt werden. In diesem Fall haben sie den halben Lernfaktor und eine um eine Stufe niedrigere Mindest-Magiestufe.

## 6.33 Illusionen

Illusionszauber gaukeln dem Geist etwas vor, das gar nicht real vorhanden ist. Hierbei gelten besondere Regeln: Resistenzwürfe sind nur dann gestattet, wenn Wesen einen begründeten Verdacht auf Vorhandensein einer Illusion hegen oder wenn - im Falle schwacher Magie - dies in der Beschreibung ausdrücklich angegeben ist. Es ist hierbei je Illusion nur ein Resistenzwurf gestattet, es sei denn, es gibt neue Gründe, der Illusion zu mißtrauen. Geschieht etwas unmögliches (man tritt auf ein Illusionsloch und fällt natürlich nicht hinein), so endet die Illusion sofort für alle Betroffenen.

Eine andere Sache sind schadensverursachende Effekte: Aufgrund einer psychosomatischen Rückkopplung können Illusionen durchaus Schaden verursachen: Eine Illusionsfackel ist heiß, und wenn man sie berührt, glaubt man sich zu verbrennen und nimmt entsprechenden Schaden. Gleiches gilt für Kämpfe gegen Illusionswesen. Es gibt nur eine Ausnahme: Aller durch Illusionen verursachte LK-Schaden ist nur teilreal. Das heißt, er wird gesondert notiert und hat zunächst volle Wirkung hinsichtlich Schmerzen, WM usw. Sobald aber eine Stunde verstrichen ist, erkennt der Körper die Realität: die Schäden verschwinden und es gibt keine nachteilige Dauerwirkung. AK-Verluste sind jedoch als Erschöpfung dauerhaft. Außerdem gibt es eine weitere wichtige Ausnahme: Starb jemand durch Illusionsschaden, so könnte der Schock ihn dennoch getötet haben. Der Charakter würfelt sofort eine Probe: Willenskraft oder Körperbau (jeweils Standard, was immer besser ist). Bei einem Desaster ist er am Schock gestorben, ein Fehlschlag bedeutet, er fällt in ein katatonisches Koma, aus dem er (s. Koma) nicht von selbst erwachen wird.

Typische Resistenzwurf-Ereignisse sind, wenn eine Illusion vor den Augen eines Charakters entsteht und dies unwahrscheinlich ist (ein Krieger erscheint aus dem Nichts, plötzlich ist der Raum voller Feuer...) . Ausnahmen sind Ereignisse, die tatsächlich so ablaufen könnten (eine Illusionsfackel

# 6. Das Magiesystem

entzündet ein Illusionsfeuer, ein Elementargeist erscheint...). Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter, der im Zweifel für NSC eine Std-Probe: Intelligenz oder auf eine passende Fertigkeit werfen sollte. Bei Erfolg gibt es einen Resistenz-Wurf. Spieler müssen selbst entscheiden, ob sie etwas für eine Illusion halten, und dies dem Spielleiter sagen. Um dauerndes "Das ist eine Illusion"-rufen zu vermeiden, müssen sie aber begründen, warum! Unzureichende Begründungen dürfen abgelehnt werden.

Sehr unwahrscheinliche Ereignisse bringen WM auf die Resistenzwürfe und IN-Proben. Es ist außerdem prinzipiell denkbar, daß einige Charaktere eine Illusion durchschauen und andere nicht. In diesem Fall können sie ihre Kameraden zu überzeugen versuchen ("Da ist keine Brücke..."). Den anderen steht dann je Runde ein neuer Resistenzwurf mit WM+25 zu.

## 6.34 Zaubersprüche

Die Magie der Barden ist ein besonderes Kapitel: Barden lassen sich als eine Art Adepten einstufen, jedoch ist ihre Magie so ungewöhnlich, daß Vollzauberer sie nicht automatisch beherrschen, sondern nur jene Charaktere, die entsprechend CP für den Erwerb einer Magiestufe als Barde (Adept) bezahlt haben. Es ist ausdrücklich erlaubt, daß ein Vollzauberer oder Adept zusätzlich 50 CP + 25 CP je weiterer Stufe aufwendet, um bardische Magie zu beherrschen.

Zweite Vorbedingung ist die Beherrschung der Fertigkeit Bardenmusik. Keine Erfahrungsstufe in einem Zauberspruch kann jemals höher sein als die Erfahrungsstufe in Bardenmusik.

Dritte Bedingung sind Kenntnisse eines Instrumentes oder des Gesanges. Der Barde kann niemals eine höhere Erfahrungsstufe in einem Lied einsetzen (wohl aber erlernen), als die Erfahrungsstufe mit dem gerade benutzten Instrument oder im Falle des Gesangs im Singen beträgt.

Bardenlieder benutzen spezielle Regeln. Zunächst einmal sind sie davon abhängig, daß man sie hört, d.h. ihre maximale Reichweite entspricht der Hörweite. Wesen ohne Gehör (Tauben, verstopfte oder zugehaltene Ohren,...) oder in einer Zone der Stille sind völlig immun. Wesen mit schlechtem Gehör (vgl. Charaktere) erhalten auf ihre Resistenzen einen WM von +5 je Stufe schlechten Gehörs, d.h. je Punkt unter 10. Basisreichweite sind 5 Meter Umkreis; dies kann durch MP oder AK-Investition vergrößert werden.

Das Lied ist immer psychische Magie, wobei je 5 Runden Spiel des Bardens ein Resistenzwurf ausgeführt wird. Der erste Resistenzwurf ist am Ende der ersten Runde seines Liedes auszuführen, d.h. wird der Barde vorher ausgeschaltet oder sein Ritual unterbrochen, wirkt das Lied nicht. Sobald einem Wesen ein Resistenzwurf gelingt, widersteht es der Magie, bis der Barde sein Spiel unterbricht und neu beginnt. Die AK-Kosten verstehen sich je Runde Spielzeit. Kostenreduktionswürfe erfolgen ebenfalls einmal je Runde.

Unbedingt erforderlich ist ein Zauberinstrument. Verwenden der Stimme oder eines normalen Instrumentes führt zu WM + 50 auf alle Resistenzwürfe. Im übrigen sinken die AK-Kosten nur (materielle Komponente), wenn das Zauberinstrument verwendet wird. Somatische und verbale Komponenten sind immer dabei, so daß diese keine Reduktionen der Kosten bedeuten.

Für den Zauberspruch gilt die übliche Formel, allerdings mit Charisma anstelle von Intelligenz. MP können wie gewohnt zugeteilt werden.

## 6.35 Schwarze Magie

Dies ist ein schwieriges Kapitel. Von Welt zu Welt, ach, von Land zu Land werden die Einstellungen der Bevölkerung und Regierung zu Magie unterschiedlich sein. Je nach Staatsreli-

gion und Gesetzen mag sämtliche Magie verboten sein, oder bestimmte Sprüche, vorzugsweise die der sogenannten "Schwarzen Magie".

Eine klare Abgrenzung ist kaum möglich und Sache des Spielleiters. Grundsätzlich sollten Sprüche, die sich mit Bewohnern der Dunklen Ebenen (Dämonen) befassen, die Untote erzeugen, Menschenopfer erfordern oder z.B. Menschen qualvoll sterben oder schlagartig sterben lassen (z.B. Tod, Gift, Verkrüppeln) als Schwarze Magie angesehen werden.

### Blutrituale:

Ein besonders unangenehmes Kapitel sind die Rituale der Blutmagie, die auf jeden Fall schwarze Magie darstellen: Besonders skrupellose Zauberer sind bereit, Lebewesen zu opfern, um mehr Kraft zu erhalten. Einzelheiten überlassen wir dem Spielleiter. Grobe Richtschnur mag sein, daß ein Menschenopfer etwa 50% der Werte, LK und AK des Menschen in verwendbare AK umsetzt, falls es korrekt ausgeführt wird, d.h. in Form eines etliche Minuten beanspruchenden, ekelhaften Rituals.

## 6.36 Reversible Zaubersprüche

Einige Zaubersprüche sind als reversibel, d.h. umkehrbar, gekennzeichnet. Es handelt sich um Magie, welche in zwei gegenläufigen Richtungen verwendet werden kann, z.B. heilend oder verletzend. Wünscht der Spielleiter für seine Welt eine Trennung der beiden Komponenten oder will ein Zauberer ausdrücklich nur eine der beiden Anwendungsmöglichkeiten beherrschen, ist dies kein Problem: In diesem Fall sind die Lernkosten um 40% zu reduzieren. Um exakte Resultate zu erhalten, sollte mit dem dezimalen Lernfaktor gerechnet und das jeweilige Ergebnis aus Lernen und Stufe auf halbe Charakterpunkte aufgerundet werden.

## 6.37 Beschreibung der Zaubersprüche

Im folgenden werden die für Omnirole bereits entwickelten Zaubersprüche vorgestellt mit ihren Effekten und Lernbedingungen. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, Spieler und Spielleiter können sie jederzeit erweitern. Umgekehrt können auch Sprüche gestrichen oder anders eingestuft werden.

Die Aufteilung in Gruppen ist ebenfalls nur ein Vorschlag. Wie man sieht, fallen viele Sprüche in mehrere Gruppen, und bekanntlich dient die Einteilung nur der Erleichterung der Entwicklung von Zauberer-Charakteren.

Folgende Nomenklatur wird verwendet:

Spruchname	
Lernen	Mindest-Magiestufe
Konzentrationszeit	Wirkungsdauer
Reichweite	Kategorie
Schadensart oder Art der Magie	AK-Kosten
Material (falls anwendbar)	

Lernen ist der Faktor, wie beim Lernen einer Fertigkeit. Die Mindest-Magiestufe gibt an, welche Charaktere diesen Spruch erwerben und verwenden dürfen. Bei flächenwirksamen Zaubern ist die Reichweite die maximal erlaubte Distanz zum Mittelpunkt des Effektes.

**Zusatzregel:** Es kann erlaubt werden, daß Zaubersprüche auch von Charakteren mit unzureichender Magiestufe erworben werden, allerdings muß ihre Magiestufe mindestens 1 sein, da sie sonst überhaupt keine Zauberer wären. Da sie in diesem Fall jedoch nicht mit völlig beherrschten Kräften

# 6. Das Magiesystem

hantieren, sind die Basiskosten nicht in Form von AK, sondern in Form von LK und AK (!) zu entrichten und es gelten für die Reduktion der Kosten die normalen Regeln.

## 1) Feuerzauber

### Feuer bewegen

Lernen = 2	Mindest-Magistufe = 2
t = 2 sec	Dauer = aufrechterhalten
Reichweite = 5 m	phk
keiner	Basis: 6 AK

Der Spruch gestattet es, ein maximal 1 Feld großes Feuer zu kontrollieren: Man kann es um bis zu 10% je Runde wachsen oder schrumpfen lassen (d.h. in 10 Runden löschen) oder seine Ausbreitung in bestimmte Richtungen lenken. Der Spielleiter entscheidet im Einzelfall.

### Feuer erzeugen

Lernen = 3	Mindest-Magistufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
(oder Brennzeit)	
Reichweite: 5 m	phk
Feuer	Basis: 15 AK
Material: Holzkohle = 4 BS	

Der Zauberer kann ein bis zu 1 Feld großes natürliches Feuer erzeugen. Ist brennbares Material vorhanden, wird dieses entzündet und ein normales Feuer entsteht. Andernfalls brennt das Feuer nur während der Zauberdauer. Hinsichtlich des Schadens gilt, daß es sich um etwa hüfthohe Flammen handelt, näheres in den Feuerregeln.

### Feuer zerstören

Lernen = 2	Mindest-Magistufe: 2
t = 2 sec	Dauer: sofort
Reichweite: 5 m	phk
keiner	Basis: 10 AK
Material: Sand = 1 BS	

Der Spruch ermöglicht es, ein bis zu 1 Feld großes natürliches Feuer (keine Lava o.ä., keine Feuerwand) zu löschen. Das Löschen magischer Feuer erfordert ein Zauberduell. Sehr heiße Feuer (Schmelzöfen, brennender Phosphor usw.) können nur mit 25% Chance gelöscht werden.

### Feuerelementar beschwören

Lernen = 4	Mindest-Magistufe: 3
t = 1 h	Dauer: speziell
Reichweite: keine	phk
Beschwörung	Basis: 30 AK

Material: Rubin = 100 GD

Ein Feuerelementar der 1. Ordnung erscheint. Während einer Zeitspanne von 1W3 x 10 Minuten kann er nicht handeln, so daß z.B. ein Bindeversuch (s. dort) oder das Aushandeln eines Dienstes möglich sind. Für letzteres ist ein interessantes Angebot (der Spielleiter entscheidet) notwendig - was braucht ein Elementargeist? Wenn der Spielleiter es gestattet, kann er den Zauberer auch ein Duell CH gegen 5 x Ordnung würfeln lassen, und bei Erfolg gewährt der Elementar einen Dienst. In jedem Fall kann aber kein Dienst länger dauern als eine Woche, und er muß sofort klar formuliert werden. Ein Befehl ist alles, was erlaubt ist. Typische Bei-

spiele sind: Einen Ort oder ein Lebewesen bewachen, jemanden angreifen, etwas beschaffen, jemanden beobachten. Wird während der Wirkungsdauer nichts erreicht, so verschwindet der Elementar wieder.

### Feuerelementar binden

Lernen = 7	Mindest-Magistufe: 3
t = 1W6 x 5 min	Dauer: speziell
Reichweite: speziell	phk
Beschwörung	Basis: 60 AK

Der Zauberer kann einen beliebigen Feuerelementar für 1W100<sup>2</sup> / Ordnung (mind. eine) Stunden in seinen Dienst binden. Dazu muß der Zauberer einen zweiten Zauberspruch mit WM - 10 x Ordnung und WM + 2 x CH ausführen. Gebundene Elementare gehorchen allen Befehlen des Zaubers; sie können auch im Astralraum warten, bis sie gerufen werden (dann dauert es 1W6 Sekunden, bis sie erscheinen). Mißlingt ein Bindeversuch gegen einen freien, d.h. nicht vom Zauberer herbeigerufenen Elementar, so wird dieser verärgert: Der Spielleiter würfelt einen Reaktionswurf mit WM-50, und negative Reaktionen bedeuten Angriff auf den Zauberer.

Ist ein Elementar an einen anderen Zauberer gebunden, kommt es zu einem Zauberduell, bei dem beide Zauberer mit WM-10 x Ordnung und +2 x CH würfeln. Der Sieger kontrolliert den Elementar; scheitern beide Würfe, ist der Elementar frei.

### Feuerelementar rufen

Lernen = 1	Mindest-Magistufe: 2
t = 10 sec	Dauer: speziell
Reichweite: speziell	phk
Beschwörung	Basis: 3 AK

Ein Elementargeist 1. Ordnung erscheint mit CH % Wahrscheinlichkeit (+ CH % je weiteren 10 sec Ritual). Der Spruch kann nur gelingen, wenn sich in 5 m Umkreis wenigstens 1 Kubikmeter Feuer befindet. Der gerufene Elementar ist frei. Er kann gebunden werden, aber nur mit halbem Zauberspruch, oder es läßt sich ein Dienst aushandeln. Wird die CH-Regel benutzt, so ist ein Duell gegen 10 x Ordnung auszuführen. Beachten Sie auch, daß der Geist frei ist, d.h. wird er nicht gebunden oder etwas ausgehandelt, so entscheidet der Spielleiter über sein Verhalten. Verschwindet er, greift er an, hängt er neugierig herum,...

### Feuerelementargruppe beschwören

Lernen = 6	Mindest-Magistufe: 4
t = 3 h	Dauer: speziell
Reichweite: speziell	phk
Beschwörung	Basis: 60 AK
Material: Rubine = 1.000 GD	

Der Spruch ähnelt dem Beschwören eines einzelnen Feuerelementars, beschwört aber 1W3 Elementare. Beim Aushandeln mittels eines CH-Duells ist dieses gegen die ganze Gruppe, also gegen 5 x Summe Ordnung der Elementare, zu führen.

### Feuerelementargruppe binden

Lernen = 9	Mindest-Magistufe: 4
t = 1W6 x 5min	Dauer: speziell
Reichweite: speziell	phk
Beschwörung	Basis: 120 AK

# 6. Das Magiesystem

Der Spruch ermöglicht das Binden einer Gruppe von maximal 3 Feuelementaren. Es wird nur ein Zauberwurf ausgeführt, mit WM durch die Summe der Ordnungen(!), ansonsten gelten die Regeln für das Binden eines einzelnen Elementars. Die Wirkungsdauer wird durch die Anzahl der gebundenen Elementare dividiert.

## Feuelementargruppe rufen

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 3
t = 10 sec	Dauer: speziell
Reichweite: speziell	phk
Beschwörung	Basis: 9 AK

Der Spruch entspricht dem Rufen eines einzelnen Feuelementars, ruft aber gleich 1W3 Elementare herbei. Ansonsten gelten die üblichen Bedingungen.

## Feuer-Waffe

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phk
Feuer	Basis: 15 AK

Material: Rubin = 3 GD

Eine Waffe oder bis zu 10 Geschosse von mindestens normaler Qualität und nicht ausschließlich aus Holz bestehend werden verzaubert und gelten im Kampf als magische Waffen. Zusätzlich verursacht jeder Treffer einen Feuerschaden von 1W3. Widerstandswürfe speziell gegen den Zusatzschaden gibt es nicht, es gelten die üblichen Feuerregeln.

## Feuerkugel

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: sofort
Reichweite: 5 m	phk
Explosion (Feuer)	Basis: 20 AK

Material: Schwefel, Holzkohle = 5 SD

Es entsteht eine feurig glühende Kugel auf einem Feld. Diese explodiert und verursacht 1W6 Schaden. Der Schaden im Umkreis wird den Explosionsregeln entsprechend reduziert. Brennbare Materialien im Wirkungsbereich können entzündet werden (vgl. Feuerregeln). Es schützt der Nahkampfwert von Rüstungen.

## Feuermeister

Lernen = 7	Mindest-Magiestufe: 4
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	phk
speziell, Feuer	Basis: 100 AK

Material: Rubin = 50 GD

Dies ist einer der höheren Feuerzauber. Es ist möglich, mit seiner Hilfe die Wirkung der Sprüche Feuerschutz, Feuerbewegen, Feuer erzeugen und Feuer zerstören zu simulieren. Außerdem kann gegen jeden Feuerzauber eines anderen Magiers, dessen Effekt sich gegen den Zauberer richtet oder bei dessen Ausführung man ihn beobachtet, ein Zauberduell versucht werden, auf das man WM+40 erhält. Bei Erfolg wird der gegnerische Spruch neutralisiert, bei Mißerfolg wirkt er normal.

## Feuerschutz

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phk
keiner	Basis: 6 AK

Ein Wesen oder Objekt wird gegen alle durch Feuer erzeugten Schäden geschützt. Alle natürlichen Feuer fügen ihm keinen Schaden zu. Gegen Feuermagie (z.B. Feuerkugel) bietet der Spruch einen Schutzwert von Würfelergebnis + 50 Punkten und halbiert alle Schäden. Soll der Spruch gegen sehr heiße Feuer schützen, ist dies durch folgende Etappen (jeweils 4 MP oder eine AK-Erhöhung um 200%) möglich: normale Feuer - Vulkane o.ä. bis einige 1.000 Grad - Sterne usw. d.h. unbegrenzt. Wird der Schutz auf eine dieser Stufen ausgedehnt, ist das geschützte Wesen / Objekt auch gegen alle Feuermagie resistent.

## Feuerstrahl

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: sofort
Reichweite: 10 m	phk
Feuer	Basis: 15 AK

Material: Schwefel = 4 SD

Ein Ziel wird von einem Feuerstrahl angegriffen, welcher ihm 1W8 Schaden zufügt und brennbare Gegenstände entzünden könnte. Es gilt der Nahkampfschutzwert. Kampfdaten: An-Code 16, Aus - 10.

## Feuerwand

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 3 m	phk
Feuer	Basis: 20 AK

Material: Rubin = 4 GD

Es entsteht eine 1 Meter dicke Feuerwand von 1 Meter Breite aus lodernen, 3 Meter hohen Flammen. Der Bereich, wo die Wand entstehen soll, muß frei größerer Hindernisse sein. Eine Feuerwand kann durch Eismagie, Wassermagie oder ähnliches mit einem Duell gelöscht werden. Die Flammen strahlen kaum Hitze aus, und sie entflammen nur Objekte, die sie direkt berühren. Geschosse durchfliegen eine Feuerwand ungehindert, aber da diese die Sicht völlig blockiert, wird wie bei totaler Dunkelheit angegriffen. Will ein Wesen die Wand durchqueren, so erleidet es je passiertem Meter Wand 1W20 Feuerschaden mit den üblichen Konsequenzen und ohne Resistenzwurf.

## Feuriger Schild

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phk
Feuer	Basis: 20 AK

Material: Rubinstaub, Schwefel = 3 GD

Ein Wesen wird von einer grell leuchtenden Flammensphäre umhüllt, die ihm selbst aber keinen Schaden zufügt. Jeder Angreifer, der nicht eine Fernkampfwaffe oder Nahkampfwaffe mit wenigstens 2 Metern Reichweite verwendet und einen Treffer erzielt, muß sofort ein Duell: Angriffsfertigkeit gegen Zauberergebnis gewinnen, oder er erleidet 1W6 Feuerschaden. Unbewaffnete Angreifer erleiden in jedem Fall diesen Schaden gegen ihre Hand / ihren Fuß. Der Schild schützt außerdem vor Kältemagie wie ein Kälteschutz-Zauber, und

# 6. Das Magiesystem

alle Angreifer erleiden WM - 20 auf Angriffe wegen des flackernden Feuers.

## Flammenregen

Lernen = 7                      Mindest-Magiestufe: 4  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 25 m              phk  
Feuer                          Basis: 100 AK  
Material: Lava = 5 GD

In einem Kreis mit 5 Meter Radius regnen Flammen aus magischem Feuer vom Himmel. Der Spruch funktioniert nur unter freiem Himmel. Jedes Wesen und wichtige Objekt im Wirkungsbereich wird jede Runde einmal mit Angriffswert  $50 \pm 10 = 60$  angegriffen. Bei einem Treffer verursachen Flammen 1W6 Schaden (An-Code 16, Aus - 15). Es gilt hiergegen der Nahkampfschutzwert; brennbare Dinge könnten Feuer fangen.

## Funke

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
Feuer                          Basis: 3 AK

Aus der Hand des Zauberers entspringt eine Flamme. Diese leuchtet wie eine Kerzenflamme und kann entsprechend brennbares Material entzünden. Gesteigerte Effekte sind denkbar, die Etappen sind: Kerze - Fackel - Brennerflamme - Phosphor mit entsprechend schnellerer Entzündung bzw. Entzündung auch nassen oder schwer brennbaren Materials. Es entscheidet der Spielleiter.

## Hitze

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 2 m              phk  
Hitze                          Basis: 3 AK

In einer Kugel von 2 Meter Radius steigt die Temperatur um 30 Grad Celsius an. Nach Ablauf der Wirkungsdauer gleicht sich die Temperatur schnell dem Umgebungswert an. Effekte von Hitze auf Charaktere sind dem entsprechenden Kapitel der Regeln zu entnehmen.

## Hitzeschutz

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
keiner                          Basis: 3 AK

Ein Wesen wird während der Wirkungsdauer vor allen negativen Effekten durch große Hitze geschützt. Dies schließt Feuerschäden ausdrücklich aus, also sind nur z.B. hohe Umgebungstemperaturen, abgestrahlte Wärme usw. eingeschlossen.

## Metall erwärmen

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 3 m              phk  
Hitze, speziell                  Basis: 9 AK

Die Temperatur von Metall mit einer Gesamtmasse von maximal 2 kg steigt je Runde Zaubervirkung um ca. 50 Grad Celsius an. Wird der Schmelzpunkt erreicht, so schmilzt es. Wesen mit Kontakt zum Objekt / den Objekten erleiden je Runde einen Schaden von 1W3 je vollen 100 Grad Temperaturerhöhung und angefangenen 10 kg Metall. Eventuell sind nur bestimmte Körperteile betroffen (Ringe...!). Die Hitzeregeln können darüber hinaus verwendet werden. Resistenzwürfe sind nicht erlaubt, die Erwärmung magischer Gegenstände verlangt ein gewonnenes Zauberduell. Die Benutzung heißer Waffen ist problematisch (mind. WM-25), heiße Rüstungen bereiten echten Ärger - im Einzelfall sollte der Spielleiter entscheiden, auch hinsichtlich möglicher Dauerschäden und Versuchen, das Metallobjekt loszuwerden. Endet der Spruch, so kühlt das Objekt sich mit 300 Grad je Runde ab.

## Vulkanausbruch

Lernen = 8                      Mindest-Magiestufe: 4  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              phk  
sehr heißes Feuer              Basis: 150 AK  
Material: Lava in Spezialglas = 50 GD

Auf 2 Feldern (= 2 Quadratmeter) öffnet sich die Erde und gibt glühende Lava frei. Die Verhältnisse Länge zu Breite des Wirkungsbereiches dürfen maximal 1:10 oder 10:1 betragen. Lava verursacht bei Kontakt 2W10 Schaden je Runde, wogegen keine Resistenzwürfe erlaubt sind, Rüstung aber wie bei Feuer üblich schützt. Darüber hinaus wird Hitze von ca. 1.000 Grad Celsius in einem Bereich abgestrahlt, der wie ein Ring um den Wirkungsbereich liegt und ca. dessen Ausmaße als Breite aufweist. Hierbei ist die Temperatur nach außen hin natürlich immer geringer (Spielleiter). Wesen, die sich auf einem Feld aufhalten, wo Lava entsteht, können sich nach den Explosionsregeln zu retten versuchen. Bei Erfolg nehmen sie keinen Schaden. Ist der Bereich zu groß, können sie - so sie den Schaden überleben - in der nächsten Runde einen weiteren Versuch starten usw.

Auf Wunsch des Zauberers kann die Lava 1 Meter hoch aufsteigen und nach den Seiten gleiten, und zwar mit 1m/Runde in allen Richtungen.

## 2) Wasserzauber

### Dehydrieren

Lernen = 7                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 1 m              phs  
speziell                          Basis: 60 AK

Der Spruch entzieht dem Körpergewebe eines Lebewesens die Flüssigkeit und fügt ihm auf diese Weise Schaden zu. Lebewesen ohne Körperflüssigkeit (Untote, Geister, belebtes Material, bestimmte Aliens) sind immun gegen die Wirkung. Allen anderen steht je Runde ein Widerstandswurf: phs zu. Ein Erfolg beendet die Spruchwirkung, ein Mißerfolg bedeutet 1W10 Schaden. Rüstungen sind vollkommen nutzlos gegen den Spruch.

### Wasser bewegen

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              phk  
speziell                          Basis: 6 AK

Der Zauberer kann bis zu 1 Kubikmeter Wasser in beliebigen Ausmaßen bewegen. Es kann maximal 1 Meter je Runde



# 6. Das Magiesystem

zurückgelegt werden. Der Spruch kann z.B. Wasser aus einem Gefäß in ein anderes befördern. Das Wasser muß die Schwerkraft nicht beachten. Weitere Einsatzmöglichkeiten sind Sache von Spieler und Spielleiter, man denke nur an Moses und das Rote Meer...

## Wasser erzeugen

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: sofort

Reichweite: 5 m              phk

speziell                      Basis: 15 AK

Material: 1 l Wasser = 1 BS

Der Spruch erzeugt bis zu 1 Kubikmeter natürliches Wasser. Dieses kann an beliebigem Ort erzeugt werden, verhält sich aber wie normales Wasser, d.h. versickert im Boden, breitet sich aus, usw. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter. In jedem Fall sehr nützlich, um sich vor dem Verdursten zu retten.

## Wasser zerstören

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: sofort

Reichweite: 5 m              phk

speziell                      Basis: 6 AK

Der Spruch ermöglicht es, 1 Kubikmeter Wasser oder einer anderen Flüssigkeit zu zerstören. Er wirkt nicht auf Körperflüssigkeiten eines Wesens (aber s. Dehydrieren). Wird der Spruch in einer großen Wasserfläche eingesetzt, fließt sofort Wasser in die entstandene Lücke nach. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter.

## Nebel

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 5 m              phk

speziell                      Basis: 20 AK

Material: Flasche mit Nebel = 5 GD

Es entsteht ein natürlich wirkendes Nebelfeld (kann allerdings in bestimmten Regionen oder zu bestimmten Jahreszeiten unüblich sein...) von 20 Meter Durchmesser und 3 Meter Höhe. Der Zauber funktioniert nur unter freiem Himmel. Innerhalb des Nebels wird die Sicht behindert (Sichtweite 5 m [Halbierung je MP], WM s. Kampf) und die Schallübertragung eingeschränkt; hier entscheidet der Spielleiter.

## Säure-Waffe

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm            phk

Säure                              Basis: 15 AK

Material: Jade = 3 GD

Der Spruch verzaubert eine Waffe oder bis zu zehn Geschosse von wenigstens normaler Qualität entsprechend den für Feuer-Waffe geltenden Regeln. Bei jedem Treffer wird 1W3 Zusatzschaden verursacht. Außerdem könnte die Säure Gegenstände angreifen; es entscheidet der Spielleiter. Nach einem Treffer mit LK-Verlust bleibt in jedem Fall Säure am Gegner kleben und verursacht je Runde 1 Punkt Schaden für maximal 1W3 Runden oder bis eine Gegenmaßnahme (Spielleiter) eingeleitet wurde.

## Säureschwall

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: sofort, speziell

Reichweite: 1 m              phk

Säure, wie Streuwaffe      Basis: 16 AK

Material: Fläschchen mit Säure = 8 SD

In festgelegter Richtung spritzt in einem 1 Meter breiten Kegel ein Säureschwall voran. Bei einem Treffer verursacht dieser sofort 1W4 Schaden und anschließend für 1W6 Runden jeweils 1W3 Schaden (steigt automatisch proportional, falls Basisschaden durch MP oder AK erhöht), wobei dann keine Widerstandswürfe mehr gestattet sind, sondern nur noch Gegenmaßnahmen helfen, die im Ermessen des Spielleiters liegen (z.B. Ausziehen, Waschen,...). Die Säure kann auch Ausrüstungsgegenstände zerfressen, nur Edelmetalle sind resistent.

## Wasseratmen

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 1 m              phs

keiner                      Basis: 10 AK

Material: Kiemen = 1 BS

Ein beliebiges Wesen erhält die Fähigkeit, unter Wasser normal zu atmen, als besäße es Kiemen. Das Wasser muß ausreichend Sauerstoff enthalten und es ist während der Wirkung auch normales Atmen von Luft möglich. Die Reichweite bezieht sich nur auf den Moment der Spruchaktivierung. Allgemein sollten die Regeln für Aufenthalte unter Wasser beachtet werden und man bedenken, daß man unter Wasser nicht sprechen, also keine verbale Zauberkomponente benutzen kann.

## Wasserelementar beschwören

Daten s. Feuerelementar beschwören, Material: Smaragd = 100 GD

## Wasserelementar binden

Daten s. Feuerelementar binden

## Wasserelementar rufen

Daten s. Feuerelementar rufen

## Wasserelementargruppe beschwören

Daten s. Feuerelementargruppe beschwören, Material: Smaragd = 1.000 GD

## Wasserelementargruppe binden

Daten s. Feuerelementargruppe binden

## Wasserelementargruppe rufen

Daten s. Feuerelementargruppe rufen

## Wassermeister

Lernen = 7                      Mindest-Magiestufe: 4

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 5 m              phk

speziell                      Basis: 100 AK

Material: Smaragd = 50 GD

# 6. Das Magiesystem

Dieser Spruch kann die Wirkungen von Wasser bewegen, Wasser erzeugen, Wasser zerstören und Welle simulieren. Außerdem ist es wie bei Feuermeister beschrieben möglich, einen beliebigen Wasserzauber durch ein Zauberduell mit WM+40 zu stoppen.

## Wasserstrahl

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5m              phk  
speziell                      Basis: 15 AK

Material: Fischschuppen = 1 BS

Aus den Händen des Zauberers entspringt ein starker Wasserstrahl, der unter Umständen als Waffe benutzt werden kann (2W6 stumpfer Schaden, Angriffswert 60, An-Code 12, Ausweichen +0). Trifft der Strahl ein Wesen, könnte dieses zu Boden geschleudert werden (Duell Stärke gegen Stärke Wasserstrahl von 15). Im übrigen entstehen ca. 100 Liter Wasser während der Zauberdauer, was 5 Felder normale Feuer löscht oder bei einem Feld magischen Feuer ein Zauberduell ermöglicht. Die Wassermenge wird durch jede Erhöhung der Zauberdauer proportional gesteigert. Weitere Einsatzmöglichkeiten sind der Phantasie von Spielern und Spielleiter überlassen.

## Wasserwandeln

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
speziell                      Basis: 9 AK

Ein Wesen erhält die Fähigkeit, auf der Oberfläche einer Flüssigkeit so zu laufen, als wäre es festes Land. Der Spruch schützt nicht vor den Auswirkungen aggressiver Flüssigkeiten (wer über Säure läuft, sollte sich beeilen) und starke Wellenbildung kann das Bewegungstempo verringern oder GE-Proben erfordern, um Stürze zu vermeiden. Ein Sturz beendet den Spruch.

## Welle

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 m              phk  
speziell                      Basis: 9 AK

Auf einer Wasseroberfläche entsteht eine 25 cm hohe Welle, die einschließlich Ausläufern 5 Meter breit ist und sich mit einem Tempo von 5 Meter je Runde in einer bei Beginn festgelegten Richtung bewegt. Diese Welle könnte entsprechend Schiffe bremsen oder beschleunigen und bei entsprechend gesteigerten Ausmaßen auch z.B. Boote oder gar Schiffe zum Kentern bringen, Schwimmer mitreißen usw.

## Wasser-Waffe

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
speziell                      Basis: 15 AK

Material: Smaragd = 3 GD

Eine Waffe oder bis zu 10 Geschosse von wenigstens normaler Qualität werden verzaubert und gelten im Kampf als magische Waffen, wenn sie gegen wasserempfindliche Wesen (d.h. meist Erd- oder Feuerwesen) verwendet wer-

den. In diesem Fall entsteht bei jedem Treffer ein Zusatzschaden von 1W8, gegen den regulär Rüstung schützt.

## 3) Eiszauber

### Einfrieren

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: dauerhaft (10 sec)  
Reichweite: 1 m              phk  
keiner                      Basis: 3 AK

Der Zauberer kann bis zu 10 Liter einer beliebigen Flüssigkeit gefrieren lassen. Der Spruch wirkt jedoch nicht auf Flüssigkeiten im Körper eines Wesens. Die Wirkung hält je nach der Umgebungstemperatur unterschiedlich lange, mindestens aber eine Minute an.

### Eis bewegen

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              phk  
speziell                      Basis: 6 AK

Der Spruch gestattet es, bis zu 1 Kubikmeter Eis zu bewegen, d.h. es kann mit einem Tempo von maximal 1 Meter / Runde z.B. zu Formen gestaltet oder ein Tunnel in einer größeren Eismasse begonnen werden. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter. Der Spruch betrifft in jedem Fall auch Schnee; ist die gebildete Form instabil, bricht sie nach Ende der Wirkungsdauer zusammen.

### Eis erzeugen

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: sofort, speziell  
Reichweite: 5 m              phk  
speziell                      Basis: 9 AK

Der Zauber erzeugt 1 Kubikmeter natürliches Eis oder Schnee. Dieses verhält sich völlig natürlich und muß in Kontakt mit dem Boden erschaffen werden, man kann es also nicht auf ein Wesen fallen lassen. Entsteht das Eis auf einem besetzten Feld, ist es kein Problem, ihm auszuweichen. Wie lange das Eis existiert, hängt von den Umgebungstemperaturen ab. Es handelt sich um einen losen Haufen Eis und Schnee, nicht einen Block.

### Eis zerstören

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: sofort  
Reichweite: 5 m              phk  
speziell                      Basis: 6 AK

Der Spruch zerstört 1 Kubikmeter natürliches Eis oder Schnee. Die genauen Wirkungen sind dem Spielleiter überlassen; Löcher in instabilen Gesamtstrukturen werden meist schnell wieder gefüllt sein.

### Eiselementar beschwören

Daten s. Feuerelementar beschwören, Material: Kristall = 100 GD

### Eiselementar binden

Daten s. Feuerelementar binden

# 6. Das Magiesystem

## Eiselementar rufen

Daten s. Feuerelementar rufen

## Eiselementargruppe beschwören

Daten s. Feuerelementargruppe beschwören, Material: Kristalle = 1.000 GD

## Eiselementargruppe binden

Daten s. Feuerelementargruppe binden

## Eiselementargruppe rufen

Daten s. Feuerelementargruppe rufen

## Eisfläche

Lernen = 2                      Mindest-Magistufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 5 m              phk

speziell                      Basis: 10 AK

Material: Schnee = 2 BS

Es entsteht eine eisige Fläche in einem Kreis von 3 Meter Radius. Diese ist spiegelglatt, d.h. alle Lebewesen, die sich schneller als gehend bewegen oder die z.B. Waffen mit Rückstoß verwenden, müssen je Runde eine schwierige Probe: GE oder eine Probe: Balancieren schaffen, oder sie stürzen zu Boden. Für Zurückschleudern nach einem Treffer verdoppeln sich die Distanzen und bei allen vergleichbaren Proben gilt WM-30 wegen Eisglätte.

## Eisgeschoß

Lernen = 2                      Mindest-Magistufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: sofort

Reichweite: 10 m              phk

Eis, spitz                      Basis: 10 AK

Material: Kristallsplitter = 2 GD

Der Zauberer kann einen eisigen Speer auf ein Ziel abfeuern. Der Angriff verursacht 1W6 Schaden, wobei der Nahkampfschutzwert anzuwenden ist, und hat An-Code 15 und Ausweich-WM - 10. Es gelten die Regeln für spitze Waffen, d.h. der Schaden nach Rüstung steigt um 2/3 an.

## Eisiger Schild

Lernen = 4                      Mindest-Magistufe: 3

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm              phk

Eis, Kälte                      Basis: 20 AK

Material: Kristallsplitter = 3 GD

Es handelt sich um das Äquivalent zum Feurigen Schild. Ein Wesen wird entsprechend von Eiskristallen umhüllt, welche grundsätzlich dieselben Wirkungen erzielen. Der Spruch wirkt des weiteren wie ein Feuerschutz, anstatt gegen Kältemagie.

## Eismeister

Lernen = 7                      Mindest-Magistufe: 4

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 5 m              phk

speziell                      Basis: 100 AK

Material: Kristall = 50 GD

Dieser Spruch kann die Wirkung von Eisschutz, Kälteschutz, Eis bewegen, Eis erzeugen, Eis zerstören und Einfrieren simulieren sowie wie unter Feuermeister beschrieben Eismagie mittels eines Zauberduelles mit WM+40 stoppen.

## Eisschutz

Lernen = 2                      Mindest-Magistufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm              phk

speziell                      Basis: 6 AK

Es handelt sich um das Äquivalent zum Feuerschutz: Ein Wesen wird vor allen Angriffen, welche Eis verwenden, geschützt, und zwar vollständig.

## Eiswand

Lernen = 4                      Mindest-Magistufe: 3

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 3 m              phk

speziell, Eis                      Basis: 20 AK

Material: Kristall = 4 GD

Es entsteht eine 3 Meter hohe, 1 Meter dicke und 1 Meter breite Eiswand, wobei die Grundbedingungen wie für Feuerwand anzuwenden sind. Eine Eiswand ist massiv, d.h. sie stellt eine Barriere dar, und man kann nur schemenhaft hindurchsehen (d.h. Sicht-WM wie normale Dunkelheit). Eiswände haben je Quadratmeter und je 10 cm Dicke 100 Strukturpunkte. Der Schutzwert beträgt 5 je 10 cm Dicke, wobei Angriffe jeweils sich nur gegen 10 cm richten, diese zerstören usw. da Eis zwar massiv ist, aber splittert.

## Eiswolke

Lernen = 2                      Mindest-Magistufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 m              phk

Kälte, Eis (Fläche)              Basis: 10 AK

Material: Kristall = 2 GD

Es entsteht eine 3 Meter hohe, 3 Meter breite und 1 Meter lange Wolke aus flirrenden Eiskristallen. Wesen, die versuchen, ein von der Wolke bedecktes Feld zu betreten, müssen eine Std.-Probe: KB würfeln. Bei Erfolg verlieren sie 1W6 AK, andernfalls 1W3 LK und 1W12 AK, und zwar je Runde. Rüstung schützt nicht, es sei denn, sie wäre gegen Kälte konstruiert, wie z.B. Raumanzüge. Wesen, die sich bei Entstehung der Wolke auf einem der Felder aufhalten, können versuchen, sich nach den Explosionsregeln zu retten. Bei Erfolg nehmen sie keinen Schaden.

## Eis-Waffe

Lernen = 3                      Mindest-Magistufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm              phk

Eis                      Basis: 15 AK

Material: Kristall = 3 GD

Der Spruch verzaubert eine Waffe oder bis zu zehn Geschosse von wenigstens normaler Qualität. Diese gelten im Kampf als magische Waffen und verursachen einen Zusatzschaden von 1W3 nach den für Feuer-Waffen beschriebenen Bedingungen.

# 6. Das Magiesystem

## Gefrieren

Lernen = 5	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (30sec)
Reichweite: 10 cm	phs
speziell	Basis: 21 AK

Dieser Zauberspruch kann die Körperflüssigkeiten eines Wesens gefrieren lassen. Dies hat zur Folge, daß das Wesen zu einem Eisblock erstarrt, bis der Spruch durch Antimagia beendet wird. Dem Opfer steht ein Resistenzwurf: phs zu. Bei Erfolg nimmt es keinen Schaden. Eingefrorene Wesen können nicht handeln, sie altern aber auch nicht und benötigen keine Nahrung oder Luft. Das Eis gewährt ihnen 10 Punkte Schutz gegen Angriffe. Gelingt eine Rückverwandlung, muß das Opfer eine Std.-Probe: KB schaffen, oder es überlebt den Schock nicht und stirbt. Der Zauber wirkt nur auf Wesen mit Körperflüssigkeiten, vgl. Dehydrieren.

## Hagelschlag

Lernen = 6	Mindest-Magiestufe: 4
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 25 m	phk
Eis	Basis: 50 AK

Material: Eiskorn = 1 GD

In einem Kreis von 10 Meter Radius beginnt es, zu hageln. Der Spruch funktioniert nur unter freiem Himmel. Alle Wesen und wichtigen Objekte werden einmal je Runde mit Angriffswert  $50+10=60$  angegriffen. Hagelkörner haben An-Code 15, Aus- 10 und verursachen 1W3 Schaden. Es gilt gegen sie der Nahkampfschutzwert. Nebeneffekt ist, daß der Wirkungsbereich binnen kurzer Zeit von Eis übersät und entsprechend glitschig wird.

## Kälte

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 2 m	phk
Kälte	Basis: 3 AK

In einer Kugel von 2 Meter Radius sinkt die Temperatur um 30 Grad Celsius ab. Auswirkungen von Kälte sind den Kälte-regeln zu entnehmen. Nach Ende der Wirkungs-dauer gleicht sich die Temperatur schnell wieder dem Umgebungswert an.

## Kälteschutz

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phk
keiner	Basis: 3 AK

Das Äquivalent zum Hitzeschutz: Ein Wesen wird vor den Auswirkungen von Kälte geschützt. Dies schließt Eisschäden ausdrücklich aus, geschützt wird nur vor großer Kälte wie z.B. winterlichen Temperaturen.

## Metall abkühlen

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 3 m	phk
Kälte, speziell	Basis: 9 AK

Die Umkehrung des Metall-erwärmen-Spruches: Bis zu 2 kg Metall werden je Runde um 30 Grad Celsius abgekühlt.

Schäden liegen bei 1W3 bei Temperatur unter -10 Grad Celsius (und je 10 kg Metall), was sich je weiteren -30 Grad entsprechend steigert; das ganze natürlich wieder je Runde. Die Kälte- und Erfrierungsregeln können zur Bestimmung von Dauerschäden benutzt werden; ansonsten gilt das für den Erwärmen-Zauber gesagte.

## 4) Erdzauber

### Erde bewegen

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	phk
speziell	Basis: 9 AK

Der Spruch ermöglicht es, bis zu 1 Kubikmeter Erde zu bewegen. Die Erde kann in beliebiger Form (Sand, Mutterboden, Kies) vorliegen, solange es sich nicht um massiven Fels handelt. In letzterem Fall gelingt der Spruch nur mit 10% Wahrscheinlichkeit, gleiches gilt für bearbeitete Erde. Die Bewegungsgeschwindigkeit darf maximal 1 Meter/ Runde betragen. Instabile Formen brechen am Ende der Wirkungs-dauer zusammen; es entscheidet der Spielleiter über die einzelnen Möglichkeiten des Einsatzes. In jedem Fall ist der Spruch für Angriffe zu langsam.

### Erde erzeugen

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (10 min)
Reichweite: 5 m	phk
speziell	Basis: 12 AK

Der Zauber erzeugt 0,1 Kubikmeter natürliche Erde. Diese muß im Kontakt zu existierender Erde geschaffen werden (also nicht im Wasser, in der Luft usw.) und verhält sich normal, ist also eine instabile Struktur. Als Angriff nicht zu gebrauchen, da wie bei Eis erzeugen Wesen sich rechtzeitig zurückziehen können. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter.

### Erde verwandeln

Lernen = 6	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (10 min)
Reichweite: 3 m	phk
Verwandlung	Basis: 50 AK

Material: Goldnugget = 1 GD

Der Spruch ermöglicht die Verwandlung von 0,1 Kubikmeter Erde in Stein oder umgekehrt. Die Beeinflussung bearbeiteten Steins oder bearbeiteter Erde (z.B. Ziegel) gelingt nur mit 10% Wahrscheinlichkeit (d.h. tritt beides ein, sind es 1%!). In jedem Fall reicht der Spruch nicht aus, um Gebäude einstürzen zu lassen, da entstehende Erde relativ dicht gepackt bleibt. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter.

### Erde zerstören

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: sofort
Reichweite: 5 m	phk
speziell	Basis: 12 AK

Der Spruch zerstört bis zu 0,1 Kubikmeter Erde. Es gelten hinsichtlich Felsen und bearbeiteten Substanzen die unter Erde verwandeln beschriebenen Bedingungen. Dieser Spruch könnte benutzt werden, um sich unter der Erde zu bewegen oder aus Verschüttungen zu befreien, auch wäre

# 6. Das Magiesystem

es denkbar, unter einem Wesen eine Fallgrube zu erzeugen (Explosionsregeln!). Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter, vor allem, was die Stabilität der Umgebung betrifft, vgl. Eis-Magie.

## Erd-Waffe

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
Erde, speziell                  Basis: 15 AK  
Gold = 3 GD

Ähnlich Feuer-Waffe wird eine einzelne Waffe oder bis zu zehn Geschosse von wenigstens normaler Qualität verzauert und somit im Kampf zur magischen Waffe. Der Zusatzschaden beträgt 1W4.

## Erdbeben

Lernen = 6                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 1 m              phk  
speziell                      Basis: 50 AK  
Material: Gesteinsstaub = 1 BS

In einem Kreis mit 10 Meter Radius kommt es zu einem Erdbeben. Labile Strukturen stürzen ein, stabile Strukturen wie z.B. Gebäude stürzen mit 5% Chance ein. Im Einzelfall entscheidet hier der Spielleiter. Alle Lebewesen auf dem Boden mit Ausnahme des Zauberers verlieren je Runde 1W3 AK. Sie stürzen, falls ihnen eine Std-Probe: GE mißlingt (eine je Runde). Zudem besteht je Wesen eine 1% Chance, daß sich unter ihm eine Erdspalte öffnet. Dies ist tödlich, falls nicht ein Ausweichen nach den Explosionsregeln gelingt. Alle Chancen gelten je Runde des Erdbebens.

## Erdelementar beschwören

Daten s. Feuerelementar beschwören, Material: Gold = 100 GD

## Erdelementar binden

Daten s. Feuerelementar binden

## Erdelementar rufen

Daten s. Feuerelementar rufen

## Erdelementargruppe beschwören

Daten s. Feuerelementargruppe beschwören, Material: Gold = 1.000 GD

## Erdelementargruppe binden

Daten s. Feuerelementargruppe binden

## Erdelementargruppe rufen

Daten s. Feuerelementargruppe rufen

## Erdmeister

Lernen = 7                      Mindest-Magiestufe: 4  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              phk  
speziell                      Basis: 100 AK  
Material: Gold = 50 GD

Der Spruch kann die Effekte von Erde erzeugen, Erde bewegen, Erde zerstören und Erde verwandeln simulieren und wie

unter Feuermeister beschrieben beliebige Erdmagie mittels eines Zauberduels mit WM+40 aufhalten.

## Metallgeschöß

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: sofort  
Reichweite: 10 m              phk  
stumpf                      Basis: 15 AK  
Material: kleine Metallkugel = 5 SS

Der Spruch läßt ein Geschöß wie eine Gewehrkugel auf ein Ziel zufliegen. Der Angriff hat einen D-Faktor von  $3 + 2 = 5$ , wobei die Regeln für Ballistik-Schutz anzuwenden sind, und kann nicht abgewehrt werden. Ausweichen ist gestattet mit WM-40. Der Schadensmultiplikator ist 1W3.

## Metallwand

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 3 m              phk  
speziell                      Basis: 35 AK  
Material: Goldkorn = 4 GD

Es entsteht eine 3 Meter hohe, 1 Meter dicke und 1 Meter breite Wand aus schimmerndem Metall. Eine Metallwand ist eine Barriere, die außerdem jegliche Sichtverbindung unterbindet. Sie hat je Quadratmeter und 10 cm Dicke einen Strukturpunktewert von 10.000, d.h. 100.000 je Meter. Der Schutzwert beträgt 100 gegen Nahkampfwaffen und Ballistische Angriffe und 50 gegen Energie. Trifft eine Waffe auf, ohne Schaden zu verursachen, zerbricht sie mit 99%.

## Steingeschöß

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: sofort  
Reichweite: 10 m              phk  
stumpf                      Basis: 10 AK  
Material: Stein = 2 SS

Der Zauberer kann einen Felsen erzeugen und auf ein Ziel abfeuern. Der Angriff verursacht 1W8 Schaden, wobei der Nahkampfschutzwert anzuwenden ist. Der An-Code ist 17, der Aus-WM - 10.

## Steinwand

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 3 m              phk  
speziell                      Basis: 20 AK  
Material: Stein = 4 SS

Es entsteht eine 3 Meter hohe, 1 Meter dicke und 1 Meter breite Wand aus Felsgestein. Wie eine Metallwand behindert sie die Sicht und ist eine Barriere. Die Strukturpunkte betragen 3.000 je 10 cm Dicke, d.h. 30.000 je Meter, und der Schutzwert gegen Angriffe ist 70 bzw. 35 gegen Energie. Auch hier besteht die Gefahr, daß Waffen zerbrechen.

## Treibsand

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

# 6. Das Magiesystem

Reichweite: 5 m                      phk  
speziell                              Basis: 20 AK  
Material: Flasche Wasser = 1 BS

In einem Kreis von 3 Meter Radius verwandelt sich natürliche Erde (kein Fels, keine bearbeiteten Materialien) in Treibsand. Wesen können sich zu Beginn nach den Explosionsregeln zu retten versuchen. Andernfalls versinken sie und solche, die den Kreis betreten, im Treibsand, d.h. ihre Bewegungsweite sinkt auf 1 Meter je Runde ab. Außerdem können sie sich nur mit einer schwierigen Probe: GE, ein Versuch je Runde mit kumulativem WM-5, befreien. Im Treibsand steckende Wesen haben halben Ausweichwert, sie können nicht angreifen und drohen zu Ertrinken (s. Schwimmen). Zur Rettung sind nur GE-Proben (s.o.) gestattet.

## Vulkanausbruch

Daten s. Feuerzauber

## 5) Luftzauber

### Luft erzeugen

Lernen = 2                              Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                              Dauer: sofort  
Reichweite: 5 m                      phk  
speziell                              Basis: 6 AK

Der Spruch erzeugt 1 Kubikmeter natürlicher Luft. Diese vermischt sich sofort mit Umgebungsluft, d.h. der Spruch nützt meist nichts gegen giftige Gase in der Luft. Unter Wasser entstehen kleine Luftblasen, die an die Oberfläche steigen, und in einem Vakuum verteilt sich die Luft sofort. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter.

### Luft zerstören

Lernen = 4                              Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                              Dauer: sofort  
Reichweite: 5 m                      phk  
speziell                              Basis: 12 AK

Der Spruch zerstört 1 Kubikmeter Luft. Dies hat üblicherweise keine größere Wirkung, da Umgebungsluft sofort nachströmt, kann in einem abgeschlossenen Behälter (Raumschiff, Taucherglocke,...) aber üble Folgen zeigen... Befindet sich ein Wesen in einem Feld, wo die Luft vollständig zerstört wurde (d.h. bei Menschen 2 Kubikmeter), so kann dieses durch die Druckwelle der nachströmenden Luft Schaden nehmen: Es ist eine Std-Probe: KB mit WM - 5 je weiterem angrenzendem Feld, auf dem der Spruch eingesetzt wurde, auszuführen. Bei einem Mißerfolg verliert das Wesen für 1W6 Runden das Gehör und gilt als verwirrt.

## Blitz-Waffe

Lernen = 3                              Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                              Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm                      phk  
Elektrizität                              Basis: 15 AK  
Material: Saphir = 3 GD

Der Spruch verzaubert eine Waffe oder bis zu zehn Geschosse von wenigstens normaler Qualität, so daß diese im Kampf als magische Waffen gelten. Der Zusatzschaden beträgt 1W3 in Form eines Blitzes, d.h. neben den unter Feuer-Waffe beschriebenen Regeln gilt folgende Besonderheit: Metallrüstungen schützen nicht gegen den Zusatzscha-

den. Hat ein Metallrüstungsträger dank seiner Rüstung keinen Schaden genommen oder einen Verteidigungs-Wurf nur dank des Rüstungs-WM geschafft, betrifft ihn dennoch der Blitzschaden.

## Blitzschlag

Lernen = 3                              Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                              Dauer: sofort  
Reichweite: 1 m                      phk  
Elektrizität                              Basis: 15 AK  
Material: Silberstab = 1 GD

Der Zauberer feuert einen Blitz, d.h. eine Entladung elektrischer Energie, auf ein Ziel ab. Ein Treffer verursacht 1W8 Schaden (An-Code 18, Aus - 12), mit den üblichen Bedingungen für elektrische Angriffe: Metallrüstungen schützen nicht gegen den Schaden, andernfalls gilt der Energieschutzwert. Blitze können nicht durch Metallgitter oder z.B. aus einem Metallobjekt (Auto) abgefeuert werden, ein Ziel in einem Faradayschen Käfig (z.B. Auto) ist immun. Elektrische Geräte werden durch einen Treffer meist einen Kurzschluß erleiden. Es entscheidet im einzelnen der Spielleiter.

## Gewitter

Lernen = 4                              Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                              Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 m                      phk  
Elektrizität, speziell                      Basis: 20 AK  
Material: Zitteraalherz = 2 GD

In einem Kreis mit 2 Meter Radius entsteht ein Gewitter. Dabei regnet es (normale Feuer erlöschen) und donnert. Wesen im Wirkungsbereich werden mit 10% Chance für 1W6 Runden taub, falls ihnen eine Std-Probe:KB mißlingt. Bogenehnen werden mit 10% Chance unbrauchbar, Pulver wird naß usw. Mit 5% Chance brechen Blitze auf ein Wesen herab und verursachen 1W6 elektrischen Schaden (s. Blitzschlag, auch hinsichtlich Verteidigungsdaten). Alle Würfe werden einmal je Runde und Wesen ausgeführt, Wesen im Wirkungsbereich haben halbe Bewegungsweite und einen Sicht-WM wie durch Teilbeleuchtung.

## Luftelementar beschwören

Daten s. Feuerelementar beschwören, Material: Saphir= 100 GD

## Luftelementar binden

Daten s. Feuerelementar binden

## Luftelementar rufen

Daten s. Feuerelementar rufen

## Luftelementargruppe beschwören

Daten s. Feuerelementargruppe beschwören, Material: Saphir = 1.000 GD

## Luftelementargruppe binden

Daten s. Feuerelementargruppe binden

## Luftelementargruppe rufen

Daten s. Feuerelementargruppe rufen

## Luftmeister

Lernen = 7                              Mindest-Magiestufe: 4  
t = 2 sec                              Dauer: aufrechterhalten

# 6. Das Magiesystem

Reichweite: 5 m phk

speziell Basis: 100 AK

Saphir = 50 GD

Der Spruch kann die Wirkung von Luft erzeugen, Luft zerstören, Wind und Sauerstoffmaske simulieren und wie unter Feuermeister beschrieben dazu dienen, Luftmagie mittels eines Zauberduels mit WM+40 zu neutralisieren.

## Sauerstoffmaske

Lernen = 2 Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm phk

speziell Basis: 6 AK

Ein Wesen erhält einen eigenen Sauerstoffvorrat, ähnlich einer Atemmaske. Während der Wirkung hat es dementsprechend immer genug Atemluft und ist z.B. immun gegen Atemgifte. Der Spruch kann auch zum Atmen unter Wasser dienen. Während der Wirkung kann ein Wesen normal sprechen.

## Wasseratmen

Daten s. Wasserzauber

## Wettervorhersage

Lernen = 2 Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec Dauer: sofort

Reichweite: speziell phk

Information Basis: 6 AK

Der Zauberer erfährt, welches Wetter in einem Bereich von maximal 5 Kilometer Umkreis am nächsten Tag herrschen wird. Beeinflussungen durch Magie oder andere externe Effekte werden hierbei nicht berücksichtigt.

## Wetterzauber

Lernen = 7 Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 1 m phk

speziell Basis: 100 AK

Material: diverse Pulver, Tinkturen usw. = 50 GD

In einem Bereich von 5 Kilometer Umkreis kann das Wetter verändert werden, aber nur im Rahmen der natürlichen Möglichkeiten (Regenschauer, Schneefälle im Frühling, usw.). Wetter gleicht sich zum Rand der Zone hin allmählich den Umgebungsbedingungen an. Erzeugtes Wetter muß am Ort des Zaubers natürlich vorkommen können. Sollen Wetterbedingungen fremder Jahreszeiten erzeugt werden, sind die AK-Kosten zu verdoppeln. Extreme Änderungen (Schnee in der Wüste) gelingen nur mit 2% Chance und haben dreifache Kosten.

## Wind

Lernen = 1 Mindest-Magiestufe: 1

t = 2 sec Dauer: sofort

Reichweite: 5 m phk

speziell Basis: 3 AK

Ein heftiger Windstoß geht in einem 90-Grad-Kegel vom Zauberer aus. Er behindert primitive Geschosse, die in dieser Zeit (die Runde) in seinem Bereich abgefeuert werden (An-WM - 50), bläst Nebel, Gase o.ä. entsprechend weit fort und löscht Kerzenflammen. Fackeln erlöschen mit 60%,

andere Feuer mit 20% Chance. Alle Wesen im Wirkungsbereich müssen eine Std-Probe: ST mit WM - 10 schaffen. Bei Mißerfolg stürzen sie zu Boden.

## Wirbelwind

Lernen = 6 Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 5 m phk

speziell Basis: 50 AK

Material: Blasebalg = 5 SS

In einem Kreis mit zwei Meter Radius entsteht ein kleiner Wirbelsturm. Das mittlere Feld ist hierbei das Auge des Sturms (kann bei sehr großem Wirkungsbereich auch mehrere Felder umfassen, Spielleiterentscheidung), wo der Sturm keine Wirkung zeigt. Alle Fernkampfangriffe, welche den Wirbelsturm passieren, erleiden WM-50. Primitive Geschosse (Pfeile, Wurfgeschosse) können ihn überhaupt nicht durchqueren. In jedem Fall hebt der Sturm Objekte mit einem Einzelgewicht von bis zu 10 kg an und trägt diese in 1W10 Meter Höhe. Nach Ende des Zaubers stürzen sie entsprechend ab. Wesen, die hiervon bedroht sind (falls ihr Gewicht die Kategorie erfüllt) dürfen ein Duell ST gegen ST des Sturmes versuchen. Letztere beträgt Objektgewichtsgrenze/ 5 Punkte. Bei Erfolg bleiben sie am Boden, es ist jedoch ein Duell je Runde im Sturm fällig. Bewegung in Sturmfeldern ist maximal mit 1 Feld je Runde möglich. Wenn der Zauberer es wünscht, kann der Sturm selbst sich mit 1 Feld je Runde bewegen, dies erfordert aber Konzentration.

## 6) Zauber von Licht und Dunkelheit

### Dunkelheit

Lernen = 1 Mindest-Magiestufe: 1

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 m phk

Dunkelheit Basis: 3 AK

In einer Kugel von 5 Meter Radius entsteht nachtähnliche Dunkelheit, d.h. es gelten die Sicht-WM für schwache Beleuchtung. Die Dunkelheit erscheint völlig natürlich, kann aber zu ungewöhnlichen Tageszeiten auffällig sein.

### Energielanze[bzw. -schwert, -axt,...]

Lernen = 4 Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: Zauberer phk

Energie Basis: 20 AK

Material: Diamant = 10 GD

In den Händen des Zaubers entsteht eine schimmernde Waffe aus reiner Energie, welcher beliebige Form (nach Vorbild einer Waffe) gegeben werden kann. Diese energetische Waffe verursacht einen Schaden von 1W8+1W8 = 2W8 bei jedem Treffer, wobei die Energie-Schutzwerte von Rüstungen anzuwenden sind. Die Reichweite entspricht derjenigen der Vorbildwaffe. Zum erfolgreichen Einsatz ist die entsprechende Waffenfertigkeit notwendig; allerdings gilt ein WM von +10 auf alle Angriffe, da die Energiewaffe besonders einfach zu benutzen ist. Sie kann pariert werden und auch selbst parieren, kann aber nicht die Hände des Zaubers verlassen. Wird eine Energie-Waffe geworfen, ist nur ein Angriff möglich - danach ist sie weg. Gleiches gilt für Pfeile oder Bolzen aus Energie.

### Licht

Lernen = 1 Mindest-Magiestufe: 1

# 6. Das Magiesystem

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 m              phk  
speziell                      Basis: 3 AK  
In einer Kugel von 5 Meter Radius wird es taghell, d.h. alle Sicht-WM aufgrund von Beleuchtung werden neutralisiert.

## Lichtblitz

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: sofort  
Reichweite: 5 m              phk  
Licht, Fläche                  Basis: 35 AK  
Material: Diamant = 5 GD

Der Spruch erzeugt einen außergewöhnlich grellen Lichtblitz, der alle Wesen, die in seine Richtung sehen (d.h. Spielleiterentscheidung oder Miniaturenaufbau) blenden kann, solange sie nicht die Augen geschlossen haben. Alle Wesen in 2 Meter Umkreis um den Blitz müssen ein Duell KB gegen 20 gewinnen. In 5 Meter Umkreis wird das Duell gegen 15 und in 10 Meter Umkreis gegen 7 geführt. Ein Mißerfolg bedeutet: Das Wesen ist für 2W6 Runden blind. Bei Erfolg gilt immer noch für 2W6 Runden ein WM von -10 auf alle Angriffe, da der Blitz ungeheuer stark ist. Steigerungen des Wirkungsbereichs erfassen immer den Gesamtbereich (also z.B. 4 m, 10 m, 20 m oder 6 m, 15 m, 30 m).

## Lichtschild

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
Licht                          Basis: 20 AK  
Material: Diamant = 3 GD

Der Spruch ähnelt stark dem Feurigen Schild: Ein Wesen wird von Lichterscheinungen umhüllt. Ähnlich der unter Feurigem Schild beschriebenen Wirkung erleiden alle Angreifer wegen der stärkeren Blendwirkung WM - 30 auf Nahkampf- und WM - 60 auf Fernkampfangriffe auf den Beschützten. Außerdem schützt ein Lichtschild vor allen Angriffen, welche Licht einsetzen, also z.B. Lichtblitzen.

## Lichtschutz

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
speziell                      Basis: 6 AK

Ähnlich dem Feuerschutz wird ein Wesen während der Wirkungsdauer vor allen Angriffen geschützt, welche sich des Lichtes bedienen. Außerdem erleidet es keine WM aufgrund von blendendem Licht.

## Sonnenstrahl

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: sofort  
Reichweite: 10 m              phk  
Licht                          Basis: 20 AK  
Material: Diamant = 10 GD

Der Spruch funktioniert nur unter freiem Himmel und bei Tageslicht. Ein Feld wird von einem Strahl gebündelten Sonnenlichtes getroffen (An-Code 18, Aus- 20), der 1W8

Schaden verursacht. Es gelten gegen den Schaden die Energie-Schutzwerte.

## Totale Dunkelheit

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              phk  
Dunkelheit                      Basis: 12 AK

In einer Kugel von 3 Meter Radius entsteht totale Dunkelheit, d.h. es gelten die entsprechenden Sicht-WM. Zusätzlich gibt es effektiv keine Sichtweite, und Lichtquellen sind nutzlos. Charaktere mit echter Nachtsicht (nicht LV- oder IR-) werden als einzige nicht von den Auswirkungen betroffen.

## Unsichtbarkeit

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
speziell                      Basis: 9 AK

Ein Wesen wird während der Wirkungsdauer unsichtbar, d.h. vor visueller Entdeckung geschützt. Dies gilt nur für das menschliche optische Spektrum, jeder weitere Frequenzbereich (infrarot, ultraviolett) erhöht die AK-Kosten um 100%. Vergessen Sie auch nicht, daß Unsichtbare nach wie vor zu hören, zu riechen und zu ertasten sind. Unter Wasser bilden sie eine "Blase", sie hinterlassen Fußabdrücke und vieles mehr. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter. Wichtig ist noch die Einschränkung, daß der Spruch starke Konzentration von Seiten des Unsichtbaren erfordert: Dieser erhält WM - (100 - 5) = - 95 auf alle körperlichen und geistigen Fertigkeiten einschließlich Abwehr und Ausweichen, nicht aber Resistenzwürfe.

## Verschwinden

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              psy  
speziell                      Basis: 12 AK

Die Umrisse eines Wesens oder Objektes von maximal 3 Kubikmeter Volumen scheinen zu verschwinden. Dies führt zu einem WM von -5 auf alle Nahkampfangriffe gegen dieses Wesen. Bei Fernkampf ist der WM zu verdoppeln; Wesen, die sich nicht auf optische Wahrnehmung verlassen, erleiden keine WM.

## 7) Naturzauber

### Baum

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: Zauberer              phs  
speziell                      Basis: 3 AK

Der Zauberer kann sich und alle am Körper getragenen Besitztümer in einen ca. 4 Meter hohen, natürlich wirkenden Baum verwandeln. Wird dieser beschädigt, trifft der Schaden entsprechend den Zauberer (Schutz = 5). Rückverwandlung ist jederzeit möglich; Bäume können übrigens nur mental zaubern, da sie nicht sprechen und keine Gesten ausführen oder Material benutzen können!

### Baumbefebung

Lernen = 6                      Mindest-Magiestufe: 3



# 6. Das Magiesystem

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 m            phk

speziell                      Basis: 30 AK

Der Zauberer kann einen wenigstens 5 Meter hohen Baum beleben und zu einem Pseudo-Baumling werden lassen, der den Befehlen des Zaubersers gehorcht, z.B. für diesen arbeitet oder kämpft. Die Daten:

ST 50, GE 10, KB 20, RE 5, IN 8, AU 1, CH 1

LK = AK = 6W6 + 25

Ausweichwert 25, Angriffswert = 30+10 = 40 = Abwehr

Schaden: 6W12 +3 stumpf; An-Code 12, Ab-Code 4, Aus-WM + 15

Rüstung: Nahkampf 11 (Vert + 25); Energie 3 (Vert + 5), Ballistik 6 (Vert + 10). feuerempfindlich

## Dornenwand

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 3 m              phk

speziell, Gift                      Basis: 20 AK

Material: Smaragd = 4 GD

Es entsteht eine 3 Meter hohe, 1 Meter dicke und 1 Meter breite Wand aus dornigen Pflanzen. Eine Dornenwand ist eine Barriere, welche die Sicht vollständig blockiert. Es ist möglich, die Wand anzugreifen (z.B. Feuer, geeignete Waffen); sie hat 200 Strukturpunkte je Meter Dicke und Quadratmeter. Geschosse können die Wand durchdringen, treffen aber wie bei totaler Dunkelheit und mit um 1/3 verringertem Schaden. Versucht ein Wesen, die Wand zu durchbrechen, erfordert dies ein Duell ST gegen 20, eines je Meter Dicke. Ein Erfolg bedeutet eine Bewegung um 1 Meter in die Wand, d.h. bei einer 1m dicken Wand eine Durchdringung, sonst ist ein weiteres (oder mehrere) Duell(e) erforderlich. Problem bei der Sache: Der Charakter verliert je passiertem Meter 1W10 LK durch Dornenkratzer (nur Ganzkörperrüstungen schützen) und muß eine Giftresistenz würfeln gegen ein 1W20-Gift.

## Fesseln

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 m              phk

speziell                      Basis: 6 AK

In einer Zone mit 5 Meter Radius, in welcher Pflanzen wachsen, die wenigstens Buschgröße erreichen können, beginnen diese zu wachsen und alle Wesen zu umklammern. Hierbei steht allen Wesen je Runde ein Duell GE gegen 15 zu. Bei Erfolg dürfen sie sich mit halber Geschwindigkeit bewegen, bei Mißerfolg werden sie festgehalten. Gefesselte Wesen können noch handeln, sich aber nicht mehr bewegen. Auf ihre Ausweichwürfe gilt WM -30. Eine Befreiung erfordert ein Duell ST gegen 10 ±5 =15, ein Versuch je Runde. Wesen, deren Stärke wenigstens das dreifache der Pflanzenstärke beträgt, können die Wirkungszone unbehindert durchqueren, da die Pflanzen sie nicht aufhalten können.

## Gewitter

Daten s. Luft-Magie

## Hagelschlag

Daten s. Eis-Magie

## Holz verbiegen

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: sofort

Reichweite: 4 m              phk

speziell                      Basis: 9 AK

Der Spruch verbiegt einen hölzernen Gegenstand von maximal 2 kg Masse. Es ist kein Resistenzwurf erlaubt, aber das Verbiegen magischer Gegenstände erfordert ein Zauberspiel. Dieser Spruch erfordert kreativen Einsatz: Zum Beispiel könnten Pfeilschäfte oder Axtstiele verbogen werden (WM-30 und mehr auf Angriff), verbiegt man Schiffsbalken, kommt es zu Lecks; verbogene Stützbalken sind alles andere als solche...

## Insektenschwarm

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 m              phk

speziell                      Basis: 6 AK

Ein Schwarm von Insekten von 1 Feld Ausdehnung erscheint, der Gegner des Zaubersers attackiert. Es gelten die Schwarmregeln, und der Zauberer muß sich auf die Kontrolle des Schwarms konzentrieren. Im übrigen besteht eine 5%-Chance, daß der Schwarm ein 1W10-Gift besitzt. Die Spiel-daten:

LK=AK = 10 je Feld, Angriff Schwarm, keine Abwehr, kein Ausweichen, keine Rüstung. Basisschaden: 1W3

## Lebewesen-Sensor [reversibel]

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 50 m              psy

Information                      Basis: 3 AK

Der Spruch zeigt in einem Kreis um den Zauberer alle Wesen einer beim Zaubern festgelegten Art (Orks, Drachen, Menschen, Tiere, magische Wesen, Ratten,...) an. Der Zauberer kann die Anzahl und den Aufenthaltsort bestimmen, wobei natürlich möglichst exakte Eingrenzungen der Art verwertbarere Informationen liefern werden. Die Umkehrung schützt vor Entdeckung durch diesen Spruch, d.h. erfordert ein Zauberduell.

## Liebesbann

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3

t = 1 h + 2 sec                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              psy

Kontrolle                      Basis: 50 AK

Material: immer erforderlich, s.u.

Der klassische Liebeszauber. Ein Wesen des entgegengesetzten Geschlechtes verfällt dem Zauberer bedingungslos, falls ihm ein Resistenzwurf: psy mißlingt. Der Zauber kann auf zwei Arten gewirkt werden:

a) Mischen eines Liebestrankes. Das Opfer muß dazu bewegt werden, diesen zu trinken. Kosten = 10 GD

b) Vorbereiten eines Geschenkes: Das Opfer muß dazu bewegt werden, dieses freiwillig anzunehmen. Kosten = 20 GD.

Die zweite Konzentrationszeit gilt für das Wirken des eigentlichen Zaubers, die andere ist die Vorbereitungszeit.

# 6. Das Magiesystem

Der Effekt endet durch übles Verhalten des Zauberers gegenüber dem Opfer (im Stich lassen, verletzen, bedrohen,...), durch Ausübung von Kontrollmagie eines anderen Zauberers auf das Opfer (Zauberduell) oder durch Antimagia.

Dem Spruch unterliegende Opfer sind absolut hörig, mit den oben beschriebenen Ausnahmen.

## Naturgeist beschwören

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 1 h                          Dauer: speziell  
Reichweite: speziell        phk  
Beschwörung                Basis: 18 AK

Ein Naturgeist der 1.Ordnung der passenden Region erscheint für 1W3 x 10 Minuten. Er kann wie für Elementargeister beschrieben gebunden oder mit ihm ein Dienst ausgehandelt werden.

## Naturgeist binden

Lernen = 8                      Mindest-Magiestufe: 4  
t = 1W6 x 5 min              Dauer: speziell  
Reichweite: speziell        phk  
Beschwörung                Basis: 48 AK

Ein Naturgeist kann gebunden werden. Näheres siehe Feuerelementar binden, wobei Naturgeister mit Reaktions-WM - 60 würfeln, es sei denn, der Bindende ist Mitglied einer Naturreligion. In diesem Fall gilt -10.

## Naturgeist rufen

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 10 sec                      Dauer: speziell  
Reichweite: speziell        phk  
Beschwörung                Basis: 3 AK

Der Spruch ruft zu den unter Feuerelementar rufen beschriebenen Bedingungen einen Naturgeist 1.Ordnung der passenden Region herbei.

## Nebel

Daten s. Wasser-Magie

## Netz

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                          Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 2m                phk  
Fesselung                      Basis: 15 AK  
Material: Spinnfaden = 1 SD

Ein Wesen wird von einem spinnwebartigen Netz eingehüllt, falls ihm die Verteidigung gegen den Angriff (wie Netz im Kampfkapitel) mißlingt. Gefesselte Wesen sind vollkommen bewegungsunfähig, können aber noch denken oder sprechen, also z.B. zaubern. Zur Befreiung ist ein Duell ST gegen  $10+10 = 20$  oder der Einsatz von Säure, Feuer oder magischen Waffen gegen das Netz (erfordert 20 Schadenspunkte) notwendig. Wesen mit einer Körpergröße von mindestens 3 Meter sind immun gegen den Spruch.

## Pflanzensprache

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                          Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 3 m                psy

Information

Basis: 21 AK

Dieser Zauber erlaubt empathische Kommunikation mit allen Pflanzen im Wirkungsbereich, einem Kreis. Es können allerdings meist nur grobe Informationen und eventuell Bilder von Ereignissen übermittelt werden, da die Intelligenz von Pflanzen begrenzt ist. Es entscheidet der Spielleiter.

## Pflanzenwuchs [reversibel]

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                          Dauer: dauerhaft (30 min)  
Reichweite: 5 m                phk  
speziell                          Basis: 12 AK

In einem Kreis mit 3 Meter Radius wachsen alle Pflanzen mit etwa 100.000fachem Tempo. Das bedeutet, das Wachstum eines Jahres wird binnen ca. 5 Minuten erreicht. Das Wachstum endet auf Befehl des Zauberers oder aber wenn die Pflanze ausgewachsen ist. Die Umkehrung läßt Pflanzen entsprechend schrumpfen, bis sie wieder zum Schößling geworden sind.

## Reinigung

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                          Dauer: sofort  
Reichweite: 5 m                phk  
speziell                          Basis: 3 AK

Der Spruch reinigt bis zu 1 Liter Flüssigkeit oder 1 kg Masse von allen Krankheitskeime, Schmutz und ähnlichen Verunreinigungen. Er hat keine Wirkung auf Gifte oder auf im Körper eines Lebewesens befindliche Krankheitskeime.

## Schlangenmeister

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                          Dauer: sofort  
Reichweite: 2 m                phs  
Verwandlung                Basis: 9 AK

Der Zauberer kann einen Holzstab von wenigstens 1 Meter Länge in eine Schlange (Giftschlange mit 1W6-Gift und WM+5 auf Angriffe) verwandeln und diese befehligen, was keine Konzentration erfordert. Rückverwandlung ist jederzeit möglich, solange die Schlange nicht in mehrere Teile zerschnitten wurde. Umgekehrt kann auch eine Schlange beliebiger Art in einen Holzstab verwandelt werden; in diesem Fall steht ihr aber gegen den Spruch ein Resistenzwurf: phs zu.

## Tiere rufen

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                          Dauer: speziell  
Reichweite: 1 km                psy  
Kontrolle                      Basis: 6 AK

Der Spruch ruft 1W10 mausgroße, 1W4 hundegroße oder ein größeres Tier herbei, falls sich solche im Umkreis der Reichweite aufhalten und ihnen ein Resistenzwurf: psy mißlingt. Die Tiere gehorchen dem Zauberer für 2W6 Runden und können z.B. kämpfen, für ihn arbeiten oder was auch immer. Verliert ein Tier wenigstens 50% seiner maximalen LK oder alle AK, endet der Zauber sofort. Üblicherweise werden Tiere, wenn der Zauber endet, flüchten, aber es mag Ausnahmen geben. Das Herbeirufen von Vögeln erfordert doppelte AK-Kosten. Tiergrößen sind beim Zauberritual zu entscheiden.

## Tiergestalt

# 6. Das Magiesystem

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: Zauberer	phs
Verwandlung	Basis: 9 AK

Der Zauberer kann sich in ein Tier verwandeln, das eine Affinität mit ihm besitzt. Normalerweise handelt es sich um das Totemtier bei schamanistischem oder den vertrauten Tiergeist bei druidischem Glauben. Andere Zauberer beherrschen diesen Spruch in der Regel nicht. Es ist ausschließlich Verwandlung in diese bestimmte Tierart erlaubt, die jederzeit vom Zauberer beendet werden kann. Er erhält während der Verwandlung alle Fähigkeiten des Tieres, behält aber seine LK und AK und seine geistigen Fähigkeiten. Sprechen kann er nicht!

## Tiersprache

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 3 m	psy
Information	Basis: 9 AK

Der Zauberer kann mit natürlichen Tieren im Wirkungsbereich, einem Kreis, kommunizieren. Es ist eine Tierart beim Ritual auszuwählen. Übermittelte Informationen sind abhängig von der Intelligenz des Tieres; in jedem Fall verhalten Tiere, die den Zauberer verstehen, sich während der Wirkungsdauer friedlich.

## Treibsand

Daten s. Erd-Magie

## Verrotten

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	Basis: 15 AK

Material: fauliges organisches Material = 1 ZS

Ein beliebiges Objekt aus organischer Materie mit einer Masse von maximal 20 kg beginnt zu verrotten. Es verliert je Runde 3W6% seines Strukturpunktemaximums, bis der Spruch endet oder die Strukturpunkte auf Null reduziert sind. Schutzwerte sinken hierbei proportional zu den Strukturpunktverlusten. Magische Objekte erfordern ein Zauberduell. Der Zauber wirkt nicht auf noch lebende Objekte, d.h. Pflanzen, Tiere usw., aber z.B. auf alle Holzgegenstände, Knochengegenstände usw. Erzeugte Effekte sind dauerhaft.

## Wettervorhersage

Daten s. Luft-Magie

## Wetterzauber

Daten s. Luft-Magie

## Zähmung

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	psy
Kontrolle	Basis: 3 AK

Ein Tier ist während der Wirkungsdauer friedlich, wenn ihm ein Resistenzwurf: psy mißlingt, auf den WM -20 gilt. Wird das Tier bedroht oder angegriffen, endet sofort die Spruchwirkung.

## 8) Thaumaturgische Zauber und Metamagie

### Alarmsiegel

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 10 min	Dauer: variabel
Reichweite: speziell	psy
Information	Basis: 15 AK
Material: Tinte = 2 SD	

Ein unsichtbares Siegel wird auf ein Objekt von maximal 200 kg Masse oder ein Feld (= 1 Quadratmeter) aufgetragen. Berührt ein Wesen das Objekt bzw. Feld, so löst es einen mentalen Alarm aus, der sofort den Erschaffer des Siegels erreicht. Das Siegel erlischt bei diesem Vorgang. Um die Art von Wesen einzugrenzen, dürfen bis zu vier Spezifikationen (z.B. "Menschen", "alle mit roten Haaren", "mindestens 25 Jahre alt",...) angegeben werden. Das Siegel wird durch Magiesensor oder Art der Magie erkennen entdeckt; Antimagia kann es natürlich mittels eines Zauberduels bannen.

### Antimagia

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: sofort
Reichweite: 5 m	psy, phs, phk
speziell	Basis: 12 AK

Der Spruch bannt alle magischen Effekte in einem Objekt, einem Wesen oder einem Bereich von maximal 9 Kubikmeter. Es ist für jeden einzelnen Effekt ein Zauberduell mit unabhängigen Ergebnissen zu führen, Antimagia wirkt nur bei Erfolg.

### Antimagische Sphäre(gegen psy, phs oder phk)

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	psy, phs oder phk
speziell	Basis: 12 AK

Um ein Wesen entsteht ein kugelförmiges unsichtbares Feld von 1,50 Meter Radius, das sich mit ihm bewegt. Der Spruch muß nur einmal erlernt werden, aber bei jedem Einsatz ist anzugeben, gegen welche Magie er wirken soll (bzw. bei Entrichtung der doppelten bzw. dreifachen AK-Kosten schützt er gegen zwei bzw. alle drei Arten). Ankommende Zauber müssen in einem Duell den Schutzwert von Würfel-ergebnis + 50 übertreffen, oder sie prallen wirkungslos ab. Physikalische Effekte sind nur betroffen, wenn sie innerhalb der Kugel entstehen sollen, d.h. z.B. ein geschleudertes Steingeschloß durchdringt die Sphäre problemlos, während der Versuch, im Inneren eine Feuerkugel explodieren zu lassen, ein Duell erfordert. Von innen nach außen kann problemlos gezaubert werden.

### Intensität

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = + 2 sec	Dauer: sofort
Reichweite: speziell	psy, phs, phk
speziell	Basis: 12 AK

Der Spruch verstärkt einen beliebigen anderen Spruch, um magische Barrieren zu durchbrechen. Es wird ein WM von (Ergebnis Zaubwurf) -99 auf den Durchdringungsversuch gewährt. Mehrfaches Verstärken ist möglich, indem der

# 6. Das Magiesystem

Spruch hintereinander mehrmals eingesetzt wird, maximal aber dreimal. In dieser Zeit ist der zu verstärkende Zauber in "Warteposition". Umgekehrt können natürlich auch Schutzzauber mit diesem Spruch verstärkt werden. Im übrigen gilt hier eine Ausnahme von der Regel für Mehrfachzauberei: Der Spruch kann einmal in einem kombinierten Ritual (addierte Zeit und Kosten, getrennte Würfe, Zeitreduktion auf Summe) mit dem zu verstärkenden Zauber ausgeführt werden, ohne daß negative WM die Folge wären.

## Mana-Störung

Lernen = 9                      Mindest-Magiestufe: 5  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              psy, phs, phk  
speziell                      Basis: 200 AK

Material: beliebiger magischer Gegenstand

In einer Kugel von 3 Meter Radius senkt dieser sehr mächtige Zauberspruch die Manastufe mit entsprechenden Auswirkungen. Manastufen werden um 1 reduziert, maximal aber auf Null. Näheres im Abschnitt über Manastufen hinsichtlich der Auswirkungen.

## Mana anzapfen

Lernen = 9                      Mindest-Magiestufe: 5  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: Zauberer           psy, phs, phk  
speziell                      Basis: 200 AK

Material: beliebiger magischer Gegenstand

Der Zauberer erhält die Möglichkeit, das ihn umgebende Mana besser anzupapfen. Bei allen von ihm gewirkten Zaubersprüchen verhält er sich so, als läge die Manastufe um einen Punkt höher. Beachten Sie die entsprechenden Regeln. Nachteil des Zaubers ist, daß in der zehnfachen Zeit nach dem Spruch die Manastufe in der entsprechenden Region, d.h. in 10 Meter Umkreis um den Zauberer, um entsprechend viele Punkte niedriger liegt, da das Mana sich regenerieren muß. Der Effekt ist ortsgebunden, d.h. der Zauberer darf sich während der Nutzung des Spruches nicht bewegen. Nur er kann von diesem Spruch profitieren.

## Permanenz

Lernen = 10                      Mindest-Magiestufe: 5  
t = variabel                      Dauer: sofort  
Reichweite: 10 cm              psy, phs, phk  
speziell                      Basis: variabel

Dieser Spruch ist notwendig, um permanente Magiewirkungen zu schaffen und z.B. magische Gegenstände herzustellen. Näheres im entsprechenden Abschnitt. Lernen durch Experimente und Improvisation dieses Spruches ist nicht möglich.

## Privatsphäre

Lernen = 6                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              psy, phs, phk  
speziell                      Basis: 50 AK

Material: Metallgitterwürfel = 15 GD

Ein Kugelbereich von 2 Meter Radius wird während der Wirkungsdauer vor aller informationsbeschaffender Magie mit Schutzwert von Würfelergebnis + 50 geschützt.

## Rüstungszauber

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
speziell                      Basis: 15 AK

Material: Platintinte = 20 GD

Der Spruch ermöglicht das Verzaubern einer Rüstung von wenigstens normaler Qualität. Diese bietet einen Punkt mehr Schutz als üblich oder der Verteidigungs-WM steigt um 5 Punkte an. Maximal sind Erhöhungen auf Vert-WM + 50 möglich.

## Rune der (Kategorie)

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 5 min                      Dauer: speziell  
Reichweite: speziell           psy, phs, phk  
Rune                      Basis: 20 AK

Material: Tinte = 2 SD

Der Spruch ist für jede Kategorie (= magische Gebiete, d.h. z.B. Eis, Natur oder Bewegung) einzeln zu lernen. Die Sprüche Permanenz, Intensität und Verzögerung haben eigene Runen; daher lassen sie sich nicht in eine Rune der Thaumaturgie binden.

Die Rune dient dazu, einen Spruch des entsprechenden Gebietes als Rune zu schreiben.

## Rune der Aktivierung

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 3 min                      Dauer: speziell  
Reichweite: speziell           psy, phs, phk  
Rune                      Basis: 10 AK

Material: Tinte = 2 SD

Die Rune ist nur sinnvoll, wenn sie mit anderen kombiniert wird. Möglich sind folgende Entscheidungen bei Erschaffung:

- Aktivierung durch Schlüsselwort (t = 1 sec)
- Aktivierung durch Ereignis (nach x Tagen, wenn die Sonne aufgeht, wenn ein Mann diese Tür durchschreitet,...)
- Aktivierung bei Berührung (des Bindungsobjektes, -feldes, -wesens).

## Rune der Distanz

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 1 min                      Dauer: speziell  
Reichweite: speziell           psy, phs, phk  
Rune                      Basis: 10 AK

Material: Tinte = 2 SD

Diese Rune muß mit anderen kombiniert werden. Sie erlaubt es, den Aktivierungsbereich (s. Aktivierung) auf 1 m Radius umkugel zu erhöhen.

## Rune der Erlaubnis

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 min                      Dauer: speziell

# 6. Das Magiesystem

Reichweite: speziell      psy, phs, phk

Rune                      Basis: 10 AK

Material: Tinte = 2 SD

Diese Rune muß mit anderen kombiniert werden. Man unterscheidet zwei Möglichkeiten: In Kombination mit Aktivierungsrunden kann eine Erlaubnisrune den Kreis jener Wesen definieren, welche die Rune auslösen oder welche sie nicht auslösen. Hierbei ist bei bestimmten Einzelwesen jeweils ein Blutstropfen derselben in die Tinte zu geben; es können aber auch allgemeine Angaben (Menschen, Humanoide, Rothaarige) gemacht werden, maximal aber 3 Stück. Runen, die nicht mit einer Erlaubnisrune verbunden sind, werden z.B. bei Berührungseinstellung durch jedes Lebewesen ausgelöst!

*Beispiel: Frederic verbindet eine Rune Aktivierung: Berührung mit der Rune: Erlaubnis Menschen, die er direkt neben die Aktivierungsrune schreibt. Im Randbereich bringt er eine Rune: Erlaubnis unter, in die er einen Tropfen seines Blutes gibt. Nunmehr lösen alle Menschen, die das Bindungsobjekt berühren, den Zauber aus - mit Ausnahme von ihm selbst. Andere Wesen lösen den Spruch nicht aus.*

*Eine Kombination Aktivierung: Berührung nur mit der zweiten Erlaubnisrune hätte dazu geführt, daß alle Lebewesen außer ihm den Spruch auslösen. Die Gestaltung schließlich, bei welcher die Erlaubnis-Rune mit seinem Blut innen steht, hätte es ermöglicht, daß nur er den Spruch auslösen würde.*

## Rune der Intensität

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3

t = 3 min                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      psy, phs, phk

Rune                      Basis: 20 AK

Material: Tinte = 2 SD

Die Rune ist mit anderen zu verbinden. Sie wirkt wie der Spruch Intensität auf mit ihr kombinierte Runen.

## Rune der Permanenz

Lernen = 10                      Mindest-Magiestufe: 5

t = variabel                      Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm      psy, phs, phk

speziell                      Basis: variabel

Der Spruch schafft dauerhafte Runenmagie. Näheres im entsprechenden Abschnitt. Sie kann nicht improvisiert oder durch Experimente erlernt werden.

## Rune der Verzögerung

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 min                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      psy, phs, phk

Rune                      Basis: 15 AK

Material: Tinte = 2 SD

Die Rune ist mit anderen zu kombinieren und wirkt auf sie wie der Spruch Verzögerung.

## Schutzsiegel

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3

t = + 2 h                      Dauer: speziell

Reichweite: 10 cm      psy, phs, phk

speziell                      Basis: 20 AK

Material: Tinte, Blut, Edelsteinstaub = 4 GD

Eine Tür, ein Tor oder Durchgang welcher Art auch immer kann mit einem unsichtbaren Siegel gesichert werden, in das ein beliebiger beim Ritual gesprochener Zauberspruch gebunden wird. Jedes Wesen, das den Durchgang passiert, ohne ein vom Erschaffer festgelegtes Schlüsselwort zu sagen, mit Ausnahme des Erschaffers selbst, löst das Siegel aus: Es wird sofort ein Zauberspruch für den gebundenen Spruch ausgeführt und dieser wirkt entsprechend. Der Spruch wird 1W10 mal ausgelöst, dann erlischt das Siegel. Grundsätzlich ist es durch Magiesensor oder Art der Magie erkennen zu entdecken. Antimagia kann ein Siegel bannen (Zauberduell), erhält aber WM-2W20, falls der gebundene Spruch nicht bekannt ist. Für die Wirkung des ins Schutzsiegel gebundenen Spruches ist wie bei Runenmagie zu verfahren.

## Trautes Heim

Lernen = 8                      Mindest-Magiestufe: 4

t = 2 sec                      Dauer: dauerhaft (12 h)

Reichweite: 10 cm      psy, phs, phk

speziell                      Basis: 150 AK

Material: Edelmetalle, Tinte = 100 GD je 10 m<sup>2</sup>

Dieser mächtige Schutzspruch schützt ein Gebäude, das sich in einer Kugel mit 25 Meter Radius unterbringen läßt, vor Magie. Keine Magie welcher Form auch immer kann von außen in den Schutzbereich eindringen (für physikalische Zauber vgl. Schutzsphäre gegen Magie). Magische Objekte können in den Wirkungsbereich gebracht werden, sind dort aber wirkungslos. Zaubern aus dem Gebäude heraus oder im Gebäude gilt als Zaubern von einem um drei Stufen niedrigeren Mananiveau. Der Spruch kann nur aufgehoben werden, wenn der Zentralstein im Gebäude zerstört wird. Dieser ist aber üblicherweise gut geschützt.

## Umkehrschild

Lernen = 6                      Mindest-Magiestufe: 4

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 3 m      psy, phs, phk

speziell                      Basis: 50 AK

Material: Spiegel, Kristall = 15 GD

Der Spruch verhält sich wie ein Kraftfeld von einem Meter Breite und 3 Meter Höhe, jedoch bezieht er sich nur auf von außen auftreffende Magie. Diese wird auf den Urheber reflektiert, falls sie nicht den Schutzwert von Würfelergebnis + 100 übertrifft (in diesem Fall dringt sie durch). Reflektierte Zauber treffen ihren Urheber mit einem Resultat von dessen Zauberspruch - 1W100 + 1W100. Ergebnisse unter 100 bedeuten, daß der Spruch harmlos abgelenkt wurde. Resistenzen gegen reflektierte Zauber sind erlaubt, falls die Spruchdaten dies zulassen.

## Universaler Schutz

Lernen = 8                      Mindest-Magiestufe: 4

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm      psy, phs, phk

speziell                      Basis: 90 AK

Fünf Globen von jeweils 1,50 Meter Radius entstehen um ein Wesen und bewegen sich mit diesem. Die ersten drei wirken

# 6. Das Magiesystem

wie antimagische Sphären gegen psy-, phs- und phk-Magie, der vierte wie ein Privatsphäre-Zauber und der fünfte hat besondere Eigenschaften: Er wehrt 1W4 vom Zauberer zu bestimmende Sprüche grundsätzlich, d.h. ohne Duell, ab.

## Verzögerung

Lernen = 2	Mindest-Magistufe: 2
t = + 1 sec	Dauer: speziell
Reichweite: speziell	psy, phs, phk
speziell	Basis: + 6 AK

Eine Art Zeitzünder und eine Ausnahme von der Regel für Mehrfachzauberei: Ein im kombinierten Ritual gesprochener Zauber (s. Intensität) wird so verzögert, daß die Wirkung erst nach einer Zeitspanne von maximal 5 Minuten eintritt. Die Zeit kann frei durch den Zauberer festgelegt, aber dann nicht mehr verändert werden. Die AK-Kosten werden sofort fällig. Es ist sowohl Zielen auf ein Feld (wie eine Zeitbombe) als auch auf ein Wesen möglich - entfernt sich aber letzteres aus der Reichweite des ersten Spruches, gibt es eine nutzlose Verpuffung des Spruches.

## Waffenzauber

Lernen = 3	Mindest-Magistufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phk
speziell	Basis: 15 AK

Material: Platintinte = 20 GD

Der Spruch verwandelt eine Waffe oder bis zu zehn Geschosse wenigstens normaler Qualität in eine magische Waffe mit wahlweise WM+5 auf Angriff oder Abwehr oder WM+1 auf Schaden. Der WM darf maximal +50 auf Angriff oder Abwehr oder +10 auf Schaden betragen.

## Zauber lesen

Lernen = 1	Mindest-Magistufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	psy
Information	Basis: 3 AK

Der Spruch ermittelt gefahrlos, d.h. ohne Schutzsiegel auszulösen, welche Sprüche auf einer Spruchrolle niedergeschrieben sind.

## Zauber schreiben

Lernen = 3	Mindest-Magistufe: 2
t = variabel	Dauer: sofort
Reichweite: 10 cm	phk
speziell	Basis: 15 AK

Material: unbeschriftetes Pergament = 1 GD

Das Material ist immer notwendig. Der Spruch kopiert einen Spruch von maximal Stufe 1 von einer Spruchrolle auf die unbeschriftete Rolle, was eine Ritualzeit von einer Stunde je Stufe erfordert und nicht zu verkürzen ist. Schutzsiegel werden hierbei ignoriert.

## 9) Verwandlungsauber

### Baum

Daten s. Natur-Magie

## Berserkerwahn

Lernen = 5	Mindest-Magistufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phs
Verwandlung	Basis: 35 AK

Material: unbehandelter Berserkerpilz = 100 GD

Ein Wesen wird während der Zauberdauer zum Berserkerkämpfer, d.h. es unterliegt den Berserkerregeln. Des weiteren erhält es 10% mehr LK und AK, als es gerade besitzt - hierbei ist es ausdrücklich erlaubt, Maximalwerte zu überschreiten. Verletzungen kosten erst die Zusatz-LK und -AK. Schließlich wird noch die Waffenfertigkeit auf eine Mindeststufe von 3 +2 = 5 angehoben.

## Desintegration

Lernen = 5	Mindest-Magistufe: 4
t = 2 sec	Dauer: sofort
Reichweite: 2 m	phs
Desintegration	Basis: 35 AK

Material: Glasgitterkugel = 5 GD

Wesen oder Objekte innerhalb einer Kugel von 1 Meter Radius werden zu einzelnen Atomen aufgelöst, wenn ihnen ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Bei magischen Objekten ist ein Zauberduell erforderlich. Der Spruch wirkt auch auf Teile größerer Objekte, indem er entsprechend deren Gesamtstrukturpunktbetrag verringert.

## Erleichtern [reversibel]

Lernen = 2	Mindest-Magistufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 1 m	phk
speziell	Basis: 6 AK

Unbelebte Materie mit einem Gesamtgewicht von maximal 20 kg wird leichter. Die Reduktion beträgt 10%. Reduktionen unter 0 kg Gewicht sind nicht möglich. Beachten Sie aber, daß die Masse erhalten bleibt, d.h. voluminöse Objekte werden sich sehr eigenwillig verhalten.

Die Umkehrung, **Erschweren**, bewirkt das Gegenteil. Magische Gegenstände erfordern ein Zauberduell.

## Energieschock

Lernen = 3	Mindest-Magistufe: 2
t = 2 sec	Dauer: sofort
Reichweite: 10 m	phs
speziell	Basis: 9 AK

Der Spruch baut im Körper eines Wesens, wenn diesem ein Resistenzwurf: phs mißlingt, ein kritisches Energieniveau auf. Dies ähnelt einer Erhitzung (s. Metall erwärmen) und fügt ihm 1W8 Schaden zu, ohne daß Rüstungen schützen, da die Energie direkt im Körper entsteht. Der Spruch wirkt auch auf unbelebte Materie, der ebenfalls ein Resistenzwurf zusteht.

## Feenmagie

Lernen = 3	Mindest-Magistufe: 2
t = 2 sec	Dauer: speziell
Reichweite: 5 m	phk, phs, psy
speziell	Basis: 9 AK

# 6. Das Magiesystem

Kleine magische Spielereien betreffen ein Wesen, dem kein Resistenzwurf zusteht. Statt dessen wird eine Willensprobe mit WM-25 gewürfelt. Bei Erfolg darf es den Zauber weitestgehend ignorieren, bei einem Desaster verdoppelt sich die Wirkungszeit, die von 1W6 Runden ausgeht.

Die Effekte sind z.B. Warzenbildung, Haarausfall, Haarwuchs, Waffen verrotten, Gegenstände sind unauffindbar, Bier wird sauer usw. Der Spielleiter entscheidet, welche WM dies zur Folge hat, es geht aber eher um Unannehmlichkeiten als um echte Schäden.

## Gestaltwandel

Lernen = 7	Mindest-Magiestufe = 4
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (10 min)
Reichweite: 10 cm	phs
Verwandlung	Basis: 60 AK

Ein Wesen kann in eine beliebige andere Kreatur oder ein Objekt verwandelt werden, wobei Ausrüstung nicht mit umgewandelt wird. Der Massenunterschied darf maximal 10% nach oben oder unten ausmachen. Will ein Wesen nicht verwandelt werden, steht ihm ein Resistenzwurf: phs zu.

Verwandlungen führen zum Erwerb aller körperlichen Fähigkeiten eines Wesens, nicht aber dessen magischer Fähigkeiten. Eine Verwandlung in einen Drachen würde z.B. Flugfähigkeiten, Drachenstärke und Biß- und Klauenangriffe, nicht aber den Feueratem zur Folge haben. LK, AK und geistige Werte bleiben unverändert. Es entscheidet im Zweifelsfall der Spielleiter. Verwandlungen sind dauerhaft, können aber durch einen Willensakt des Zauberers oder mit Antimagia durch ein Zauberduell aufgehoben werden.

## Kaltschmelze

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	phk
Verwandlung	Basis: 9 AK

Bis zu 1 kg Metall schmilzt ohne Wärmeentwicklung und ungeachtet des Schmelzpunktes. Magische Objekte erfordern ein Zauberduell. Wirkt der Spruch, so kann der Zauberer das Objekt beliebig verformen oder einfach tropfen lassen... Nach Ablauf der Zauberdauer erstarrt die Schmelze in ihrer neuen Form.

## Metall abkühlen

Daten s. Eis-Magie

## Metall erwärmen

Daten s. Feuer-Magie

## Objekt verwandeln

Lernen = 7	Mindest-Magiestufe: 4
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (30 min)
Reichweite: 3 m	phs
Verwandlung	Basis: 60 AK

Ein Objekt von maximal 10 kg Masse kann in ein beliebiges anderes Objekt verwandelt werden, wobei der Massenunterschied maximal eine Halbierung oder +100% betragen darf. Magische Objekte verlangen ein Zauberduell. Es gelten die Bedingungen von Gestaltwandel hinsichtlich Fähigkeiten und Zauberdauer.

## Reparieren [reversibel]

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
------------	-----------------------

t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (2 min)
Reichweite: 2 m	phk
speziell	Basis: 9 AK

Der Spruch funktioniert nur gegen nichtlebende Materie. Ein beliebiges Objekt erhält 2W6 Strukturpunkte zurück, wobei das Maximum nicht überschritten werden darf. Erhält ein Objekt alle Strukturpunkte zurück, so ist es wieder voll funktionsfähig, d.h. z.B. zerbrochene Waffen sind wieder ganz, technische Geräte arbeiten wieder usw. Magische Gegenstände können auf diese Art ebenfalls Strukturpunkte zurück-erhalten. Ist ein Gegenstand völlig zerstört (Strukturpunkte = 0), so müssen alle Trümmer beisammen sein, um den Spruch gelingen zu lassen. Er scheitert mit (fehlender Prozentsatz x 5) %. Bei völlig zerstörten magischen Objekten bringt der Spruch nicht die Magie zurück, er repariert nur das Basisobjekt.

Die Umkehrung, **Zerstören**, führt dazu, daß ein beliebiges Objekt ungeachtet seines Schutzwertes sofort 2W6 Strukturpunkte verliert. Objekten mit Schutzwert steht ein Resistenzwurf zu, bei dem 1W100 + Schutzwert gewürfelt wird. Bei Erfolg nehmen sie keinen Schaden. Magische Objekte erfordern ein Zauberduell.

## Rost

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: speziell
Reichweite: 3 m	phs
speziell	Basis: 10 AK

Material: Rostspäne = 2 ZS

Ein aus unedlem Metall bestehender Gegenstand von maximal 1 kg Masse verrostet binnen 60 - 5 = 55 Sekunden. Bei Gegenständen aus halbedlen Metallen funktioniert der Zauber nur mit 25% Chance. Magische Objekte erfordern ein Zauberduell. Verrostete Waffen sinken um zwei Qualitätsstufen, verrostete Rüstungen ebenso. Verrostete Metalltüren lassen sich wie Holztüren einschlagen, ähnliches gilt für Gitter. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter.

## Säure-Waffe

Daten s. Wasser-Magie

## Schlangenmeister

Daten s. Natur-Magie

## Tiergestalt

Daten s. Natur-Magie

## Vergrößerung

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (5 min)
Reichweite: 10 cm	phs
Verwandlung	Basis: 12 AK

Alle Körpermaße (Länge, Breite, Tiefe) eines Wesens oder Objektes steigen um 100% an, was zur Zerstörung von Kleidung, Rüstungen usw. führen kann. Wesen oder Objekte dürfen maximal eine Masse von 250 kg haben. Will jemand nicht vergrößert werden, steht ihm ein Resistenzwurf: phs zu.

Eine Vergrößerung um 100% verdoppelt die Stärke eines Wesens, senkt aber die GE um 20%. Das Gewicht veracht-facht sich etwa. LK und AK bleiben unverändert. Bei Objekten sind die AK-Kosten zu verdoppeln, bei Metallobjekten sogar zu vervierfachen.

# 6. Das Magiesystem

## Verkleinerung

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (5 min)
Reichweite: 10 cm	phs
Verwandlung	Basis: 12 AK

Alle Körpermaße eines Wesens oder Objektes von maximal 250 kg werden halbiert. Kostensteigerungen werden wie bei Vergrößerung bestimmt. Ebenso sind Resistenzwürfe: phs gestattet.

Halbierungen der Größe halbieren auch die Stärke eines Wesens. Außerdem erleidet es durch Treffer doppelte Schäden und hat nur noch ein Achtel seines Ausgangsgewichtes. Nähere Hinweise finden sich im Abschnitt 3 unter Verringerte Größe.

## Verrotten

Daten s. Natur-Magie

## Verstärkte Barriere [reversibel]

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 3 m	Basis: 12 AK

Der Spruch verstärkt den Schutzwert eines beliebigen Objektes (nicht Rüstungen von Wesen) von maximal 100 kg Masse um 1W3 Punkte.

Die Umkehrung, **Schwäche Barriere**, reduziert entsprechend den Schutzwert. Magische Objekte erfordern ein Zauberduell.

## Versteinierung [reversibel]

Lernen = 6	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (5 min)
Reichweite: 10 cm	phs
Verwandlung	Basis: 30 AK

Das (=1) Opfer des Zaubers (maximal 500 kg Masse) wird in porösen Stein umgewandelt, falls ihm ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Die Versteinierung ist dauerhaft, es sei denn, die Umkehrung (Zauberduell), Antimagia (dito) oder Supraheilung (desgleichen) werden angewendet. Versteinerte Wesen haben doppeltes Gewicht, sie altern nicht, können nicht handeln und benötigen keine Ernährung oder Luft. Sie haben weiterhin einen Schutzwert von 15 gegen Angriffe. Gelingt eine Rückverwandlung, ist eine Std-Probe: KB auszuführen. Bei einem Fehlschlag überlebt das Opfer die Belastung nicht.

## Zweidimensionalität

Lernen = 5	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phs
Verwandlung	Basis: 21 AK

Ein Wesen wird zweidimensional, d.h. ähnlich einem Foto oder Schatten hat es nur noch Breite und Höhe, aber keine Dicke. Dadurch ist es von der Seite praktisch nicht wahrzunehmen und kann durch kleinste Ritzen kriechen oder flach über den Boden gleiten. Alle Angriffe gegen das Wesen verursachen doppelten Schaden; das Wesen selbst kann keine Angriffe mit Ausnahme magischer oder psionischer Angriffe ausführen. Um viele Probleme zu umgehen, ist

davon auszugehen, daß das Wesen auch zweidimensional noch seine ursprüngliche Masse aufweist.

## 10) Zauber des Geistes

### Amnesia

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (10 min)
Reichweite: 1 m	psy
speziell	Basis: 20 AK

Material: weißes Papier = 6 SS

Der Zauber löscht das Gedächtnis eines Wesens, und zwar die Erinnerungen eines Tages. Wahlweise kann der Spruch auch benutzt werden, einem Wesen für 1W6 Minuten den Gebrauch von Magie unmöglich zu machen. In jedem Fall steht dem Opfer ein Resistenzwurf: psy zu, und der Zauber kann durch ein Zauberduell mittels Antimagia oder Supraheilung negiert werden.

### Aufwecken

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: sofort
Reichweite: 1 m	psy
speziell	Basis: 6 AK

Der Spruch ermöglicht es, ein schlafendes Wesen sofort zu wecken. Geweckte Wesen sind voll handlungsfähig, also hellwach.

### Charisma steigern / senken

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	psy
speziell	Basis: 6 AK

Der Spruch steigert das Charisma eines Wesens um 5%, mindestens aber um einen Punkt, mit entsprechender Wirkung auf Fertigkeiten und Probenwürfe.

Die Umkehrung senkt entsprechend das Charisma, falls ein Resistenzwurf psy mißlingt, aber nie unter 1.

### Farbwolke

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	psy
Illusion	Basis: 3 AK

Wesen, denen ein Resistenzwurf: psy mißlingt, glauben eine Farbwolke von 3 Meter Radius zu sehen. Die Farbe kann frei festgelegt werden, die Wolke ist absolut unbeweglich. Ihre Wirkung ist es, die Sicht wie dichter Nebel zu blockieren - und farbig zu sein...

### Feengold

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (1h), speziell
Reichweite: 10 cm	psy
Illusion	Basis: 20 AK

Material: Laub, Rinde usw. = 1 BS je Kubikmeter

Der Spruch erzeugt aus dem Material einen Kubikmeter illusionäres Gold in beliebiger Form, wie z.B. Barren, Mün-



# 6. Das Magiesystem

zen, Schmuck, Platten. Natürliches Tageslicht zerstört die Illusion binnen 1W6 Minuten, andernfalls hält sie 24 Stunden an. Resistenzwürfe sind nicht gestattet, aber Antimagia kann natürlich mit einem Zauberduell die Illusion zerstören und z.B. Erkenntnis oder Magiesensor Hinweise liefern.

## Feenmagie

Daten s. Verwandlungs-Magie

## Furcht

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              psy  
Illusion                      Basis: 21 AK

Alle Wesen in einem Kreis mit 1 Meter Radius, denen ein Resistenzwurf: psy mißlingt, werden von starker Angst ergriffen, während der Zauber wirkt. Sie verhalten sich vorsichtig, weichen Kämpfen aus usw. Es gilt WM-30 auf alle Aktionen, die sie ausführen. Mit 1% Chance kommt es zu panischer Flucht und mit 5% zu einer Kapitulation, falls ängstliche Wesen entsprechend bedroht werden. Es wird hierbei einmal je Bedrohung gewürfelt.

## Illusionsmeisterschaft

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 4  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              psy  
Illusion                      Basis: 35 AK

Material: Kristallpulver, Sporen des gelben Schattenpilzes, Tropfen eines Halluzinogens = 50 GD

Der Zauberer kann eine beliebige optische Illusion innerhalb eines Bereiches von 8 Kubikmeter erschaffen. Akustische oder Geruchs-/Geschmacks-Komponenten lassen sich gegen Erhöhung der AK-Kosten um je 100% hinzufügen. Resistenzwürfe sind nur bei begründetem Verdacht gestattet (s. Illusionsregeln). Illusionen können normal handeln, sich bewegen usw. Der Zauberer muß sich nicht konzentrieren, es sei denn, er will die Illusion nachträglich verändern.

## Intelligenz steigern / senken

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              psy  
speziell                      Basis: 6 AK

Der Spruch steigert die Intelligenz eines Wesens um 5%, wenigstens aber einen Punkt, mit entsprechender Wirkung auf Fertigkeiten und Probenwürfe.

Die Umkehrung senkt entsprechend die Intelligenz, falls ein Resistenzwurf: psy mißlingt, aber nie unter 1.

## Kontrolle von Tieren / Humanoiden / allen Wesen

Lernen = 1 / 4 / 6              Mindest-Magiestufe: 2 / 3 / 4  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              psy  
Kontrolle                      Basis: 3 / 12 / 21 AK

Der Spruch ist für jede angegebene Kategorie einzeln zu lernen. Er ermöglicht dem Zauberer die Kontrolle eines Wesens, dem der Resistenzwurf: psy mißlingt, und zwar vollständig. Kontrollierte Wesen verfügen noch über einen Selbsterhaltungstrieb, d.h. sie können nicht zum direkten

Selbstmord bewegt werden. Alles andere ist aber grundsätzlich denkbar. Die Kontrolle kann enden, wenn der Zauberer verwundet wird, die AK eines Wesens auf Null oder seine LK unter 50% des Maximums sinkt - diese Fälle gestatten jeweils einen neuen Resistenzwurf. Die Kontrolle endet immer, wenn die Kreatur bewußtlos oder der Zauberer handlungsunfähig wird - oder wenn er die Kontrolle beendet.

## Liebesbann

Daten s. Natur-Magie

## Manablitz

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: sofort  
Reichweite: 10 m              psy  
speziell                      Basis: 9 AK

Der Spruch wirkt nur gegen Lebewesen: Ein Wesen, dem ein Resistenzwurf: psy mißlingt, wird von einem Blitz aus purer Mentalenergie getroffen, der ihm 1W8 Schaden zufügt. Rüstungen sind nutzlos, da es sich um einen geistigen Angriff handelt.

## Schattenmeisterschaft

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 2 m              psy  
Illusion                      Basis: 35 AK

Material: Schattenkraut = 1 GD

Es entsteht ein schattenhaftes Wesen, das im Kampf eingesetzt werden kann. Es gibt keine Resistenzwürfe, und der Schatten hat folgende Spieldaten:

Angriff + 30 + 15 = + 45; keine Verteidigung

Schaden: 2W6 + 1W6 = 3W6, An-Code 5, Aus-WM 0

LK = 0, AK = 2W10 + 1W10 = 3W10

Schatten haben Magieresistenz wie ihr Schöpfer.

## Schlaf

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: sofort  
Reichweite: 5 m              psy  
speziell                      Basis: 5 AK

Material: Lotusstaub = 1 GD

Ein eher schwacher Angriffszauber: Ein Lebewesen, dem ein Resistenzwurf: psy mißlingt, auf den es WM+20 je Eigenschaftswert über 14 erhält, fällt in einen magischen Schlaf, aus dem es nur durch mechanische Reize (Rütteln, Wunden, Wasser), nicht aber bloßes Rufen, geweckt werden kann. Wesen mit wenigstens einem Eigenschaftswert von 20 oder mehr oder drei Werten mit mindestens 17 sind immun gegen den Spruch. Der Schlaf endet spätestens nach 1W6 h.

## Schleichen

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 m              psy  
Illusion                      Basis: 3 AK

Ein Wesen erhält während der Wirkungsdauer WM + 25 auf alle Fertigkeitstests: Schleichen. Dies gilt nicht gegen

# 6. Das Magiesystem

Beobachter, die sich auf technische Wahrnehmungshilfen verlassen.

## Schmerz

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	psy
Illusion	Basis: 6 AK

Ein Wesen wird von starken Schmerzen gepeinigt, falls ihm ein Resistenzwurf: psy (Wesen addieren/ subtrahieren hierbei 5 x Schmerzunempfindlichkeit / -empfindlichkeit) mißlingt. Es verliert 1W6 AK und erhält während der Zaubervirkung WM - 10 auf alle Erfolgswürfe. Außerdem kann es sich nicht länger als 2 Sekunden konzentrieren; bestehende Konzentrationen werden gebrochen, falls eine Willensprobe mit WM s.o. mißlingt.

## Schutzsphäre gegen...

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: Zauberer	psy
speziell	Basis: 9 AK

Der Spruch ist für jede Kategorie Wesen einzeln zu erlernen. Beispiele sind Untote, Dämonen, Geisterwesen, Tiere, Humanoide, Tiemenschen, Drachen,... Es entsteht eine Sphäre von 1.50 Meter Radius um den Zauberer, die von Kreaturen der gewählten Art nur durchdrungen werden kann, wenn diese mit einem Resistenzwurf: psy den Schutzwert (Würfel-ergebnis Zaubervurf + 100) übertreffen. Jedes Wesen hat nur einen Versuch, ein Erfolg läßt es die Sphäre ignorieren, diese bleibt aber für andere Wesen bestehen. Fernkampf- oder magische Angriffe gegen die von der Sphäre geschützten sind immer möglich, aber mit WM-40.

Soll der Spruch gegen große Kategorien von Wesen wirken (alle Lebewesen, alle magischen Wesen usw.) sind die Lernkosten zu verdoppeln und die Mindest-Magiestufe auf 3 anzuheben.

## Spiegelkämpfer

Lernen = 5	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 m	psy
Illusion	Basis: 21 AK

Der Zauberer kann einem Wesen von maximal 1.000kg Masse ein Spiegelbild gegenüberstellen. Ein Resistenzwurf: psy ist gestattet, das Spiegelbild entsteht nur bei Mißerfolg desselben. Das Spiegelbild ist nur für das Original sichtbar, hat Intelligenz=0 und kann nichts anderes tun, als gegen das Original zu kämpfen. Es hat dieselben Kampfwerte wie das Original, eine LK von Null und eine AK von 10.

## Tarnung

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 1 m	psy
Illusion	Basis: 3 AK

Ein Wesen erhält die Fähigkeit, sich wie ein Chamäleon der Umgebung anzupassen. Solange es bewegungslos bleibt, erhält es WM+25 auf Verstecken, andernfalls nur WM+5. Proben sind überhaupt nur notwendig, wenn ein Beobachter auf wenigstens 5 Meter herankommt.

## Teilnahmslosigkeit

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	psy
speziell	Basis: 6 AK

Ein Wesen, dem ein Resistenzwurf: psy mißlingt, wird völlig teilnahmslos. Dies heißt konkret, es interessiert sich nicht für seine Umgebung. Wachen starren einfach geradeaus, man handelt in Routine,... Der Spruch endet sofort, wenn ein betroffenes Wesen verwundet wird oder auch durch starke Reize von außen (der Spielleiter entscheidet).

## Überzeugen

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (2 min)
Reichweite: 2 m	psy
Illusion	Basis: 6 AK

Ein Wesen, dem der Resistenzwurf: psy mißlingt, wird für die Vorschläge des Zauberers sehr empfänglich: Es reagiert mit WM+25 und wird allgemein hilfsbereit sein. Allerdings endet der Spruch sofort, wenn das Wesen angegriffen wird. Auch sind Aufforderungen zu schweren Pflichtverletzungen oder nachteiligen Handlungen Anlaß für einen weiteren Resistenzwurf mit WM+25 bis +100 je nach Art; es geht z.B. darum, eine Wache zum Verlassen des Postens zu bewegen, wenn sie weiß, was ihr dafür blühen kann, oder z.B. um die Aufforderung, Besitz zu verschenken. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter; auch können Wesen auf keinen Fall zum Selbstmord oder ähnlichen Aktionen gebracht werden.

## Unsichtbarkeit

Daten s. Licht-Magie

## Verhüllen

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 1m	psy
Illusion	Basis: 6 AK

Ein schwacher Illusionszauber: Der Spruch verändert das Aussehen eines Gegenstandes oder Wesens von maximal 3m x 3m x 3m. Allen Betrachtern steht ein Resistenzwurf: psy mit WM+25 zu, bei Erfolg durchschauen sie die Illusion. Der Spruch kann auch Objekte aus dem Nichts erscheinen lassen, in diesem Fall gilt der doppelte WM.

## Verschwimmen

Daten s. Licht-Magie

## Verwirrung

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	psy
speziell	Basis: 10 AK

Material: Sternenstaub = 5 GD

Ein Wesen wird verwirrt, falls ihm ein Resistenzwurf: psy mißlingt. Es weiß nicht mehr, wo es sich befindet, bricht begonnene Tätigkeiten (z.B. Konzentration) ab und steht teilnahmslos herum. Mit 5% Chance werden in einer Kampfsituation versehentlich Verbündete attackiert und mit 5% kommt es zu panischer Flucht. Die Verteidigung verwirrter Wesen erfolgt ohne nachteilige WM.

# 6. Das Magiesystem

## Wahnsinn

Lernen = 6                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: dauerhaft (5 min), speziell  
Reichweite: 10 cm           psy  
speziell                      Basis: 50 AK

Material: Wahnsinnskraut = 20 GD

Ein Lebewesen, dem ein Resistenzwurf: psy mißlingt, wird wahnsinnig, d.h. seine Handlungen laufen nach Zufallsmuster, es wird vom Spielleiter kontrolliert. Typisch sind Herumtoben, depressive Phasen, panisches Fliehen, sinnloses Gestammel usw. Die Dauer ist variabel: Supraheilung kann den Spruch sofort beenden; andernfalls ist nach jeder vollen Stunde eine Standardprobe: Intelligenz gestattet. Ein Erfolg beendet den Effekt.

## Zähmung

Daten s. Natur-Magie

## Zauberstimme

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 m           psy  
Illusion                      Basis: 6 AK

Der Zauberer kann seine Stimme ähnlich einem Bauchredner an einem entfernten Ort erklingen lassen, könnte z.B. mit dem Mund einer Statue reden.

## Zuversicht [reversibel]

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: Zauberer           psy  
speziell                      Basis: 9 AK

Bis zu 5 Wesen in einem Kreis von 5 Meter Radius um den Zauberer werden von Mut erfüllt: Sie haben eine bessere Kampfmoral, die sich in 25% höherem Moralwert und WM+5 auf Angriffe ausdrückt.

Die Umkehrung, **Verzweiflung**, bewirkt das Gegenteil bei Wesen, denen ein Resistenzwurf: psy mißlingt.

## 11) Zauber des Körpers

### Alterungsstopp

Lernen = 8                      Mindest-Magiestufe: 5  
t = 2 sec                      Dauer: dauerhaft (24 h), speziell  
Reichweite: 10 cm           phs  
keiner                      Basis: 150 AK

Material: lebender Phönix = 10.000 und mehr GD

Der Spruch friert das Alter eines Wesens für 100 Jahre ein, d.h. dieses altert nicht. Ein kritischer Fehler beim Zauberwurf bedeutet sofortige Alterung um 2W20 Jahre. Wendet jemand Antimagia auf einen unter der Wirkung dieses Spruches stehenden an, so kommt es zu einem Zauberduell mit WM-80 für den Angreifer. Siegt dieser, erreicht der Verzauberte sein wahres Alter...

### Amnesia

Daten s. Geistes-Magie

## Aussehen steigern / senken

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m           phs  
speziell                      Basis: 6 AK

Der Spruch steigert das entsprechende Attribut eines Wesens um 5%, wenigstens aber um einen Punkt. Dies wirkt sich auf alle Fertigkeiten und Würfe aus.

Die Umkehrung senkt entsprechend das Attribut, falls ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Dabei kann ein Attribut niemals unter 1 gesenkt werden.

## Berserkerwahn

Daten s. Verwandlungs-Magie

## Betäubung

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 m           phs  
speziell                      Basis: 9 AK

Ein Lebewesen verliert während der Wirkungsdauer das Bewußtsein, wenn ihm ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Nur Antimagia oder Supraheilung kann es vorher mit einem Zauberduell erwecken.

## Blindheit

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: dauerhaft (5 min)  
Reichweite: 1 m           phs  
speziell                      Basis: 15 AK

Material: Pechtropfen = 1 BS

Ein Wesen erblindet, wenn ihm ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Antimagia oder Supraheilung kann mit einem Zauberduell die Spruchwirkung vorzeitig aufheben.

## Blutung stillen [reversibel]

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: dauerhaft (10 sec)  
Reichweite: 10 cm           phs  
speziell                      Basis: 3 AK

Der Spruch stoppt sofort bei einem Lebewesen alle Blutungen, heilt aber keine LK/AK-Verluste.

Die Umkehrung, **Blutung erzeugen**, verursacht bei einem Lebewesen, dem der Resistenzwurf: phs mißlingt, eine Blutung der schwächsten Stufe (s. Kampf), die sich natürlich verhält.

## Böser Blick

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: sofort  
Reichweite: 1 m           phs  
speziell                      Basis: 12 AK

Ein Wesen, dem der Resistenzwurf: phs mißlingt, beginnt innerlich zu verrotten. Es verliert je Tag um Mitternacht 1W3 LK und AK. Diese können nicht geheilt werden, außer durch Wunder. Der Spruch endet mit dem Tod des Wesens, dem Tod des Zauberers, der Rücknahme durch den Zauberer

# 6. Das Magiesystem

oder durch ein passendes Wunder oder Zauberduell, bei dem simultan Antimagia und Supraheilung (d.h. in der Regel durch zwei Zauberer) einzusetzen sind.

## Clone

Lernen = 8                      Mindest-Magiestufe: 4

t = 2 sec                      Dauer: dauerhaft (24 h)

Reichweite: keine              phs

speziell                      Basis: 150 AK

Material: 10g frische Körpermaterie des Vorbilds, Spruch funktioniert sonst unter keinen Umständen

Es ist möglich, aus einer Probe Körpermaterie eines beliebigen Lebewesens dessen Doppelgänger zu klonen. Der Prozeß dauert 360 Tage, wobei einmal alle 30 Tage ein Zauberspruch durchgeführt und entsprechend AK aufgewendet werden müssen. Ein einziger Fehlschlag oder eine Unterbrechung läßt den gesamten Vorgang scheitern. Bei Erfolg besitzt der Klon alle Eigenschaftswerte des Opfers sowie  $25 \pm 5 = 30\%$  von dessen Fertigkeiten und Erinnerungen bei Entnahme der Probe.

## Energieschock

Daten s. Verwandlungs-Magie

## Energiespende [reversibel]

Lernen = 6                      Mindest-Magiestufe: 4

t = 2 sec                      Dauer: dauerhaft (10 min) [sofort]

Reichweite: 10 cm              phs

speziell                      Basis: 30 AK

Der Spruch gibt einem Wesen bis zu 1W6 durch Energie-raub verlorene Wertepunkte zurück, falls er binnen zwei Wochen angewendet wird.

Die Umkehrung, **Energieraub**, kostet einem Wesen, falls dessen Resistenzwurf: phs mißlingt, 1W4 Wertepunkte von zufällig bestimmten Attributen. Von diesen Wertepunkten werden dem Zauberer 1W100 % (mindestens einer) für 2W6 Runden zugeführt. Sinkt ein Wert unter 1, so fällt ein Wesen in ein Koma.

## Geschicklichkeit steigern / senken

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 1

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 5 m              phs

speziell                      Basis: 6 AK

Der Spruch steigert die Geschicklichkeit eines Wesens um 5%, mindestens aber einen Punkt, mit entsprechender Wirkung auf Fertigkeiten und Proben.

Die Umkehrung senkt entsprechend die Geschicklichkeit, falls ein Resistenzwurf: phs mißlingt, aber nie unter 1.

## Gift

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm              phs

Gift                      Basis: 21 AK

Im Körper eines Lebewesens entsteht ein Stufe-2-Gift, welches je Runde 1W6 LK und AK kostet, bis ein Resistenzwurf: Gift, einer je Runde, gelingt oder das Gift neutralisiert wurde.

## Gift erkennen

Lernen = 2

Mindest-Magiestufe: 1

t = 2 sec

Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 1 m

phk

Information

Basis: 6 AK

Der Spruch zeigt an, ob sich in oder an einem Objekt oder Wesen Gifte welcher Art auch immer befinden. Dem Zaubernenden wird die Stufe sowie die Giftbezeichnung genannt (es hängt von seinen Fertigkeiten ab, ob er mit dieser etwas anfangen kann). Der Spruch zeigt aber nicht die genaue Lage versteckter Giftdornen, sondern nur das Vorhandensein von Gift in einem bestimmten Bereich, was zum Neutralisieren (s.u.) ausreicht.

## Gift neutralisieren

Lernen = 5

Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec

Dauer: dauerhaft (10 min)

Reichweite: 10 cm

phs

speziell

Basis: 21 AK

Der Spruch neutralisiert alle Gifte bis Stufe 3 im Körper eines Wesens oder an einem Objekt (dies gilt auch für Giftgase in der Luft, maximal 1 Feld = 2 Kubikmeter), heilt aber keine LK- oder AK-Verluste. Bei Anwendung an einem Objekt muß bekannt sein, daß dieses vergiftet ist, oder es gelten die Regeln für "unbekanntes Ziel".

## Giftbremse

Lernen = 2

Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec

Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm

phs

speziell

Basis: 6 AK

Die Wirkung aller Gifte oder vergleichbaren Substanzen im Körper eines Wesens wird um den Faktor 200 verlangsamt. Der Spruch ermöglicht so Zeitgewinn bei länger wirkenden Giften, um z.B. einen Heiler zu finden.

## Heilung [reversibel]

Lernen = 2

Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec

Dauer: dauerhaft (1 min) [sofort]

Reichweite: 10 cm

phs

speziell

Basis: 6 AK

Einem Wesen werden bis zu 1W6 LK und AK geheilt, wobei die Werte nicht über das Maximum ansteigen dürfen. Zwischen zwei Anwendungen auf dasselbe Wesen, gleich ob durch denselben oder einen anderen Zauberer, sollten wenigstens 8 Stunden liegen. Andernfalls gilt auf den Zauberspruch ein WM von -10 je fehlender Stunde. Diese WM sind kumulativ. Der Spruch stoppt keine Blutungen, es sei denn, die LK erreicht durch die Heilung wieder das Maximum.

Die Umkehrung, **Verwunden**, raubt einem Wesen 1W6 LK und AK, falls ein Resistenzwurf: phs scheitert.

## Jugend [reversibel]

Lernen = 9

Mindest-Magiestufe: 5

t = 2 sec

Dauer: dauerhaft (12 h) [sofort]

Reichweite: 10 cm

phs

speziell

Basis: 200 AK

Material: Phönixei = 6.000 GD [Zombiearm = 500 GD]

# 6. Das Magiesystem

Ein Wesen wird um 1W6 Jahre verjüngt. Ihm muß allerdings eine Std.-Probe: KB mit WM +10 gelingen, oder es stirbt an der Belastung. Eine weitere schwierige Probe: KB mit WM +5 folgt; bei Mißerfolg sinkt der KB um 1 ab. Der Spruch ist dauerhaft, wird aber durch die natürliche Alterung früher oder später neutralisiert.

Die Umkehrung, **Alter**, läßt ein Lebewesen um 1W6 Jahre altern, falls ihm ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Dies hat die üblichen Konsequenzen von Alterungen.

## Körperbau steigern / senken

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	phs
speziell	Basis: 6 AK

Der Spruch steigert den Körperbau eines Wesens um 5%, wenigstens aber um einen Punkt. Dies wirkt sich auf Fertigkeiten und Proben aus, läßt aber LK und AK unbeeinflusst.

Die Umkehrung senkt entsprechend den Körperbau, falls ein Resistenzwurf: phs mißlingt, aber nie unter 1.

## Konservieren

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (1 min), speziell
Reichweite: 10 cm	phs
speziell	Basis: 3 AK

Der Spruch verlängert die Frischezeit von bis zu 100g organischer Materie mit einem Faktor 10. Das heißt, Lebensmittel bleiben länger frisch, Körpermaterie kann länger für Magie benutzt werden (s. Clone), usw.

## Kraft spenden [reversibel]

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (10 sec) [sofort]
Reichweite: 10 cm	phs
speziell	Basis: 3 AK

Der Zauber gibt einem Wesen 1W6 verlorene AK zurück, wobei das AK-Maximum nicht überschritten werden darf. Zwischen zwei Anwendungen auf dasselbe Wesen sollte ein Abstand von 4 Stunden liegen, andernfalls gilt je fehlender 30 Minuten ein WM von -10 auf den Zauberwurf. Diese WM sind kumulativ.

Die Umkehrung, **Kraftentzug**, raubt einem Wesen 1W6 AK, falls diesem ein Resistenzwurf: phs mißlingt.

## Krankheit erkennen

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phs
Information	Basis: 3 AK

Der Spruch zeigt an, ob und woran ein Wesen erkrankt ist, auch wenn es sich noch in der Inkubationszeit befindet.

## Krankheit heilen

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (10 min)
Reichweite: 10 cm	phs
speziell	Basis: 12 AK

Der Zauber heilt alle Krankheiten eines Wesens bis Stufe 5, gibt aber keine verlorenen LK oder AK zurück.

## Reaktion steigern / senken

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	phs
speziell	Basis: 3 AK

Der Spruch steigert die Reaktion eines Wesens um 5%, wenigstens aber einen Punkt, mit entsprechenden Auswirkungen auf Fertigkeiten und Proben.

Die Umkehrung senkt entsprechend die Reaktion, falls ein Resistenzwurf: phs mißlingt, aber nie unter 1.

## Regeneration [reversibel]

Lernen = 5	Mindest-Magiestufe: 4
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (30 min) [sofort]
Reichweite: 10 cm	phs
speziell	Basis: 21 AK

Abgetrennte / verkrüppelte / zerstörte Körperteile, d.h. Gliedmaßen oder Organe, eines Wesens wachsen binnen 30 Minuten neu nach. Der Spruch heilt aber keine LK- oder AK-Verluste oder Werteminderungen mit Ausnahme solcher, die direkt durch Gliedmaßenverluste verursacht wurden.

Die Umkehrung, **Verkrüppeln**, macht einen Körperteil dauerhaft unbrauchbar (gilt als verkrüppelt), falls ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Der Körperteil kann durch einen gezielten Angriff oder durch Trefferlokalisierung bestimmt werden; in letzterem Fall führen Ergebnisse, die keine Gliedmaßen oder Sinnesorgane sind, zu einem neuen Wurf auf der Tabelle.

## Säureschutz

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phk
keiner	Basis: 6 AK

Ähnlich dem Feuerschutz wird ein Wesen oder Objekt vor allen Schäden durch Säuren geschützt. Hierbei sind zwei Etappen zu unterscheiden: Die erste schützt gegen normale Säuren und Säuremagie, die zweite (4 MP oder +200% AK) auch gegen besonders aggressive Säuren.

## Scheintod

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (2 min)
Reichweite: 10 cm	phs
speziell	Basis: 3 AK

Der Zauberer kann ein beliebiges Lebewesen für 8 Stunden in eine todesähnliche Starre versetzen, aber nicht gegen dessen Willen. In der Starre wird keine Nahrung oder Wasser benötigt und die Atmung und alle Körperfunktionen sinken auf 1/1.000 ab. Ein mechanischer Reiz kann die Starre beenden, gleiches gilt für einen Willensakt des Zaubers. Für eine Unterscheidung der Starre vom Tod ist eine medizinische Untersuchung in Form eines Duells gegen den Zauberwurf erforderlich.

## Schmerz

Daten s. Geistes-Magie

# 6. Das Magiesystem

## Schmerzunempfindlichkeit [reversibel]

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phs
speziell	Basis: 6 AK

Ein Lebewesen erhält während der Wirkung des Spruches zwei Stufen der Fähigkeit Schmerzunempfindlichkeit.

Die Umkehrung, **Schmerzempfindlichkeit**, führt entsprechend bei einem Wesen, dem der Resistenzwurf: phs mißlingt, zu zwei Stufen Schmerzempfindlichkeit.

## Schutzhaut

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phs
speziell	Basis: 15 AK

Material: Steinstaub, Eisenspäne = 1 BS

Ein Lebewesen erhält während der Spruchwirkung eine steinharte Haut. Dies führt zu einem Schutzwert gegen alle Angriffe von  $3 + \frac{2}{2} = 5$ . Allerdings sinkt die Bewegungsweite um  $(20 + (\text{Schutz} - 5) \times 2) \%$  ab. Dieser Abzug läßt sich durch je 1 MP um 2% verringern.

Der Schutz gilt gegen Nahkampf-, ballistische und Energie-Angriffe. Allerdings gilt der Verzauberte als Metallrüstungs-träger, sofern nicht die dreifachen AK-Kosten entrichtet wurden. Es gelten die üblichen Bedingungen für Mehrfach-rüstungen. Da der Zauber die Hautatmung behindert, sollte nach einer Anwendung mindestens die zehnfache Zeit der Wirkungsdauer verstreichen, bevor der Spruch wiederholt wird. Andernfalls ist eine schwierige Probe: KB fällig; ein Mißerfolg kostet 2W6 LK und AK.

## Stabilisieren

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (1 min)
Reichweite: 10 cm	phs
speziell	Basis: 6 AK

Ein Wesen muß für 10 Minuten keine Proben auf Tod (s.Kampf) mehr würfeln, solange es nicht erneut verletzt wird. Der Spruch wirkt nur auf Lebewesen, deren LK Null oder weniger beträgt, ist also keine Prophylaxe.

## Stärke steigern / senken

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	phs
speziell	Basis: 3 AK

Der Spruch steigert die Stärke eines Wesens um 5%, wenigstens aber um einen Punkt, mit entsprechender Wirkung auf Fertigkeiten, Schaden und Proben.

Die Umkehrung senkt entsprechend die Stärke, falls ein Resistenzwurf: phs mißlingt, aber nie unter 1.

## Starre

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (5 min)
Reichweite: 4 m	phs
speziell	Basis: 20 AK

Material: Basiliskenschuppe = 20 GD

Ein Lebewesen wird für bis zu 8 Stunden vollständig gelähmt, wenn ihm ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Gelähmte Wesen sind bewegungsunfähig; sie können nicht sprechen. Der Gebrauch mentaler Zauber oder psionischer Fähigkeiten ist aber noch möglich. Der Spruch kann vor Ablauf der Wirkungsdauer durch Supraheilung oder Antimagia mittels eines Zauberduels beendet werden.

## Supraheilung [reversibel]

Lernen = 7	Mindest-Magiestufe: 4
t = 2 sec [sofort]	Dauer: dauerhaft (10 min)
Reichweite: 10 cm	phs
speziell	Basis: 60 AK

Der Zauber heilt einem Wesen bis zu 2W6 LK und AK, wobei aber die Maximalwerte nicht überschritten werden dürfen. Zudem werden mit (Ergebnis Zaubwurf / 5) % kritische Verletzungen aller Art geheilt (ein Wurf je Verletzung). Krankheiten werden geheilt. Verlorene oder verkrüppelte Körperteile werden mit (Ergebnis / 10) % geheilt. Je Anwendung wird außerdem bis zu eine Wertminderung geheilt. Zwischen zwei Anwendungen auf dasselbe Wesen sollte ein Zeitraum von wenigstens einer Woche liegen, andernfalls gilt je fehlender 12 Stunden ein WM von -10 auf den Zaubwurf. Diese WM sind kumulativ.

Die Umkehrung, **Supraverletzung**, kostet einem Wesen, dessen Resistenzwurf: phs mißlungen ist, 2W6 LK und AK und verursacht eine zufällig zu bestimmende kritische Verletzung.

## Taubheit

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (5 min)
Reichweite: 1 m	phs
speziell	Basis: 6 AK

Material: Wachs = 2 BS

Ein Wesen, dem der Resistenzwurf: phs mißlingt, verliert während sein Gehör.

## Tod

Lernen = 8	Mindest-Magiestufe: 4
t = 2 sec	Dauer: sofort
Reichweite: 10 cm	phs
Tod	Basis: 90 AK

Ein sehr mächtiger Angriffszauber: Ein Lebewesen stirbt sofort, falls sein Resistenzwurf: phs scheitert. Bei Gelingen verliert es immer noch 1W6 LK und AK. Nachteil dieses Zaubers ist, daß er den Zauberer sehr beansprucht. Dieser kann  $(1W20 - 1) \times 5$  Minuten nicht mehr zaubern und verliert dauerhaft einen Punkt KB, falls ihm nicht ein Resistenzwurf: phs gegen seinen eigenen Zauber gelingt.

## Todesbann

Lernen = 9	Mindest-Magiestufe: 5
t = 2 sec	Dauer: dauerhaft (6 h)
Reichweite: Zauberer	phs
speziell	Basis: 200 AK

Material: Menschenopfer (unbedingt erforderlich)

# 6. Das Magiesystem

Der Zauberer verjüngt sich um 1W8 Jahre, indem er dem Opfer dessen gesamte Lebenskraft entzieht (es stirbt). Dem Zauberer muß allerdings sofort eine Std-Probe: KB mit WM+10 gelingen, oder der Spruch scheitert und er erreicht sein wahres Alter... Außerdem ist noch eine schwierige Probe: KB mit WM+5 zu würfeln, ein Mißerfolg kostet dauerhaft einen Punkt KB. Der Spruch ist dauerhaft, wird aber durch natürliche Alterung neutralisiert. Je Anwendung besteht eine 7% kumulative Chance, daß dauerhafte Unsterblichkeit (bezogen auf Alterung, nicht andere Gefahren) resultiert. In diesem Fall wird der Zauberer zu einem **Seelendieb**.

## Tote aktivieren

Daten s. Beschwörungs-Magie

## Wandpassage

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 1 m              phs  
speziell                      Basis: 9 AK

Ein Wesen kann sich mit einem Tempo von maximal 1 Meter / Runde durch Materie aller Art bewegen (vgl. PSI). Wie üblich ist für Atmung innerhalb geschlossener Objekte zu sorgen, und es kann bis zu 10 kg am Körper getragene Materie mitgenommen werden. Die Gefahr des Steckenbleibens besteht, wenn die Konzentration gebrochen wird. Für Details s. Strukturlaufen im PSI-Abschnitt.

## 12) Informations- und Sinneszauber

### Art der Magie erkennen

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 2 m              psy/ phs / phk  
Information                      Basis: 6 AK

Der Spruch muß nur einmal erlernt werden, aber der Zauberer hat bei jedem Einsatz zu entscheiden, ob er psychische, physische oder physikalische Magie sucht. Im Wirkungsbereich, einem Kegel von 90 Grad Öffnungswinkel, werden ihm dann alle wirkenden Zauber der gewählten Kategorie, aber auch alle passiven Siegel o.ä. bekannt. Hierbei erfährt er die Spruchbezeichnung und den Ort.

### Emotionen erkennen

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 1 m              psy  
Information                      Basis: 3 AK

Der Zauberer erhält während der Wirkungsdauer die Fähigkeit der Empathie mit einem Fertigkeitswert gleich seinem Zauberwert. Näheres im Abschnitt Charaktere.

### Erkenntnis

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 m              psy

Information                      Basis: 9 AK

Während der Wirkungsdauer werden für den Zauberer im Blickfeld sichtbar: Durch Magie verborgenes oder verändertes in seiner realen Gestalt, Unsichtbares, Auren aller Art, Illusionen und Erscheinungen usw. Allerdings kommt es jeweils zu einem Zauberduell, auf das WM+20 gilt. Eine Niederlage bedeutet, daß der Zauber nicht durchschaut, sondern nur das Vorhandensein fremder Magie angezeigt wird. Es ist für jeden Effekt einzeln ein Duell zu würfeln.

## Fallensensor

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              psy  
Information                      Basis: 6 AK

In einem 2 Meter breiten, 2 Meter hohen und 2 Meter langen Bereich erkennt der Zauberer alle Fallensysteme nichtmagischer Art.

## Fotografisches Gedächtnis

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: Zauberer              psy  
Information                      Basis: 9 AK

Der Zauberer erhält für die Wirkungsdauer ein fotografisches Gedächtnis (vgl. Charaktere) mit Fertigkeitswert gleich dem Zauberwert.

## Gedanken lesen

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 20 m              psy  
Information                      Basis: 12 AK

Der Zauberer kann während der Wirkungsdauer die bewußten Gedanken von Lebewesen erkennen, denen gegen ihn ein Resistenzwurf: psy mißlingt. Außerdem kann er ein telepathisches Verhör versuchen, d.h. die Suche nach bestimmten Informationen. In diesem Fall steht dem Wesen ein Resistenzwurf je gesuchter Information zu. Eine Suche dauert ca. 1 Minute je Information, bei weit zurückliegenden Ereignissen auch länger. Wichtig: Dieser Spruch ist unabhängig von der PSI-Fähigkeit der Telepathie - beide arbeiten auf abweichenden Frequenzbereichen und können daher einander weder behindern noch kooperieren.

## Gedanken senden

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 1 km              psy  
Information                      Basis: 12 AK

Dieser Spruch ermöglicht es, eine Gedankenbotschaft an ein anderes Wesen zu übermitteln. Dieses muß dem Zauberer persönlich bekannt sein (wenigstens eine Stunde persönlicher Kontakt vorher erforderlich) oder sich in Sichtweite befinden. Was übermittelt werden kann, sollte in Realzeit ausgespielt werden. Auch hier gilt, daß der Spruch unabhängig von der PSI-Kraft Telepathie arbeitet.

## Gefahrensinn

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

# 6. Das Magiesystem

Reichweite: Zauberer psy

Information Basis: 6 AK

Der Zauberer besitzt während der Wirkungsdauer die Fähigkeit des Gefahrensinns, auch 6.Sinn genannt. Näheres im Abschnitt Charaktere.

## Gesinnungssensor [reversibel]

Lernen = 3 Mindest-Magistufe: 2

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 1 m psy

Information Basis: 9 AK

Der Spruch zeigt die Gesinnung eines Wesens an, dem ein Resistenzwurf: psy mißlingt. Die Gesinnung ist identisch mit den Absichten des Wesens gegenüber dem Zauberer, also feindlich, freundlich, neutral usw. Bei Priestern und Kreaturen von fremden Existenzebenen kann auch erkannt werden, ob diese eine böse oder gute Ausstrahlung besitzen.

## Gift erkennen

Daten s. Körper-Magie

## Infravision

Lernen = 2 Mindest-Magistufe: 2

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm psy

speziell Basis: 6 AK

Ein Wesen erhält die Fähigkeit, im Infrarotbereich zu sehen. Die Auswirkungen sind der Beschreibung der Infravision im Abschnitt Rassen oder den PSI-Regeln unter Frequenzsehen zu entnehmen. Als Fertigkeit gilt der Zaubervert.

## Krankheit erkennen

Daten s. Körper-Magie

## Lebewesen- Sensor [reversibel]

Daten s. Natur-Magie

## Lokalisieren [reversibel]

Lernen = 3 Mindest-Magistufe: 3

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 100 km psy

Information Basis: 9 AK

Der Spruch zeigt die exakte Richtung und Distanz zu einem Objekt an, das der Zauberer für wenigstens  $7 \times 7 = 49$  Tage (MPs halbieren die Zeit) in seinem Besitz hatte. Der Spruch kann auch ermitteln, wo sich ein bestimmtes Wesen aufhält (doppelte Kosten, entsprechend lange Kontaktzeit, nicht Besitz...).

Die Umkehrung, **Verbergen**, schützt ein Wesen oder Objekt vor Entdeckung durch diesen Zauber, d.h. erfordert ein Zauberduell.

## Lügensensor [reversibel]

Lernen = 2 Mindest-Magistufe: 2

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 5 m psy

Information Basis: 6 AK

Der Zauber läßt erkennen, ob ein Wesen die Wahrheit sagt oder gerade gesagt hat. Lügen werden durch ein pochendes

Gefühl im Schläfenbereich angezeigt. Die Umkehrung schützt vor Entdeckung durch diesen Spruch, d.h. erfordert ein Zauberduell.

## Magiesensor [reversibel]

Lernen = 1 Mindest-Magistufe: 1

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 m psy

Information Basis: 3 AK

In einem Kegel von 90 Grad Öffnungswinkel erkennt der Zauberer alle Objekte, Wesen usw., die irgendwie mit Magie zusammenhängen. Dies sind z.B. alle Zauberer, magischen Gegenstände, bezauberten Wesen oder Objekte, wirkenden Zaubersprüche usw. Es gibt jedoch keine Informationen über die Art der Magie; sind mehrere magische Effekte in einem Feld zu finden (z.B. Charakter mit zwei magischen Waffen), so erkennt man nur den stärksten. Die Umkehrung schützt vor Entdeckung durch diesen Spruch, d.h. erfordert ein Zauberduell.

## Magisches Auge / Ohr

Lernen = 3 Mindest-Magistufe: 2

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 20 m psy

Information Basis: 15 AK

Material: Auge bzw. Ohr aus Gold = 30 GD

Es entsteht ein augen- bzw. ohrenähnliches Objekt, das mit bis zu 2 Meter/ Runde bewegt werden kann, auch durch alle nichtmetallischen Hindernisse. Der Zauberer nimmt alles wahr, was das Objekt sieht bzw. hört, wobei dieses auch Infrarotsicht bzw. Ultra- und Infraschallhören beherrscht. Das Medium darf sich maximal bis zur Reichweite entfernen; wird es entdeckt, kann es attackiert oder bezaubert werden. Seine Daten: LK = 1, Rüstung = 0, Ausweichen +30 + 30 = +60, Magieresistenz wie Besitzer. Wird das Medium zerstört, verliert der Zauberer seine entsprechende Sinneswahrnehmung für 1 Woche, es sei denn, ein Resistenzwurf: phs erreicht wenigstens 200.

## Mikroskopsicht

Lernen = 2 Mindest-Magistufe: 2

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm psy

Information Basis: 6 AK

Ein Wesen erhält die Fähigkeit der Mikroskopsicht, d.h. seine Augen vergrößern Details. Der Vergrößerungsfaktor beträgt maximal x10 (dies verdoppelt sich jeweils). Zu vergrößernde Details dürfen maximal 2 Meter entfernt sein, der Spruch ist also nicht als Fernglas zu gebrauchen.

## Nachtsicht (wie Vorteil)

Lernen = 2 Mindest-Magistufe: 1

t = 2 sec Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm psy

Information Basis: 10 AK

Material: Eulenaugen = 5 SS

Ein Wesen verhält sich, als besäße es die Fähigkeit der Nachtsicht auf Stufe 1. Das bedeutet, es erleidet entsprechend reduzierte WM durch Dunkelheit.

## Nachtsicht (echt)



# 6. Das Magiesystem

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	psy
Information	Basis: 12 AK

Ein Wesen erhält die Fähigkeit der totalen Nachtsicht, d.h. es sieht bei Dunkelheit so gut wie am helllichten Tag. Sämtliche WM aufgrund von schlechter oder fehlender Beleuchtung einschließlich der Wirkungen totaler Dunkelheit können ignoriert werden.

## Omnilingua

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	psy
Information	Basis: 9 AK

Ein Wesen versteht alle Sprachen von intelligenten Wesen auf einem Niveau wie ein Fortgeschrittener (Muttersprache-äquivalent = + 4 MP oder +100% AK; Muttersprache nochmals das gleiche). Es kann die Sprache ein Niveau niedriger sprechen, falls seine Sprachwerkzeuge für die Lautbildung geeignet sind.

## Orientierung

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: speziell	psy
Information	Basis: 6 AK

Der Zauberer erfährt genau, in welche Richtung er wie weit gehen muß, um einen bestimmten Ort, an dem er sich wenigstens einmal aufgehalten haben muß, zu erreichen (direkte Luftlinie + Entfernungsangabe im Geiste). Hat der Zauberer nur eine Ortsbeschreibung, verdreifachen sich die AK-Kosten und es gilt WM-50 auf den Zauberspruch. Während die Wirkung anhält, fühlt der Zauberer im übrigen jederzeit die Richtung.

## Pflanzensprache

Daten s. Natur-Magie

## Rundumsicht

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	psy
Information	Basis: 12 AK

Ein Lebewesen sieht im 360-Grad-Bereich, d.h. vor und hinter ihm. Das bedeutet, es erleidet keine Ausweichnachteile bei Angriffen von hinten oder der Seite und ist kaum noch zu überraschen. Außerdem ist es mit Karate mit WM-20 oder mit Feuerwaffen ohne WM möglich, in Rückenfelder Angriffe auszuführen.

## Sprechen mit dem Jenseits

Lernen = 4	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 m	psy
Information	Basis: 12 AK

Der Zauberer kommuniziert in Realzeit mit der Seele eines Toten. Dies sollte ausgespielt werden und der Spielleiter entscheidet über die Reaktion der Seele und ob sie die Wahrheit sagt; der Zauberer kann aber Lügen durch ent-

sprechende Magie zu erkennen versuchen. Der Spruch gelingt nur, wenn der Ort des Todes oder wenigstens 51% der Leiche in Reichweite sind und der Tod darf vor maximal 2 <sup>2</sup> = 4 Jahren eingetreten sein.

## Teleskopsicht

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	psy
Information	Basis: 6 AK

Ein Wesen verhält sich wie ein natürliches Fernrohr, d.h. es kann entfernte Dinge besser wahrnehmen. Die Vergrößerung beträgt maximal x2 (verdoppelt sich jeweils), und zu vergrößernde Gegenstände müssen wenigstens 5 Meter entfernt sein und ihre Details wenigstens 10 cm groß sein. Der Spruch ist also nicht als Mikroskop zu verwenden.

## Teleoptik

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 m	psy
Information	Basis: 9 AK

Der Zauberer kann eine Sinneswahrnehmung (optisch, akustisch, Geruch und Geschmack, ...) eines Wesens teilen. Bei Bezahlung von jeweils 100% zusätzlichen AK kann jeweils ein weiterer Sinnesbereich benutzt werden. Es gelten Einschränkungen wie im PSI-Kapitel geschildert, und der Zauberer kann seine eigene entsprechende Wahrnehmung nicht gleichzeitig verwenden, was Nachteile im Kampf haben kann... Eine Abwehr des Spruches ist nicht möglich; er kann aber mittels z.B. Antimagia durch ein Zauberduell gebannt werden.

## Tiersprache

Daten s. Natur-Magie

## Unsichtbares erkennen [reversibel]

Lernen = 2	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10cm	psy
Information	Basis: 6 AK

Ein Wesen erhält die Fähigkeit, alles Unsichtbare, d.h. durch entsprechende Magie oder technische Hilfen getarnte Wesen oder Objekte, ganz normal wahrzunehmen.

Die Umkehrung, **Unsichtbares verbergen**, schützt ein unsichtbares Wesen oder Objekt vor Entdeckung durch diesen Spruch, d.h. erfordert ein Zauberduell.

## Verstärktes Gehör

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	psy
Information	Basis: 3 AK

Ein Wesen erhält WM+25 auf alle Proben, die mit akustischer Wahrnehmung zusammenhängen.

## Verstärkter Geruchssinn

Lernen = 1	Mindest-Magiestufe: 1
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten

# 6. Das Magiesystem

Reichweite: 10 cm      psy

Information      Basis: 3 AK

Ein Wesen erhält WM+25 auf alle Proben, die mit dem Geruchssinn zusammenhängen.

## Verstärkter Geschmackssinn

Lernen = 1      Mindest-Magiestufe: 1

t = 2 sec      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm      psy

Information      Basis: 3 AK

Ein Wesen erhält WM+25 auf alle Proben, die mit dem Geschmackssinn zusammenhängen.

## Vision

Lernen = 4      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec      Dauer: speziell

Reichweite: Zauberer      psy

Information      Basis: alle, mind. 100 AK

Material: Kerzen, Drogen usw. = 100 GD

Der Zauberer versetzt sich für 1W6 Stunden in Trance und erhält in einen Traum gekleidete, mehr oder weniger vage Informationen über seine unmittelbare Zukunft. Die Genauigkeit sollte vom Resultat des Zauberswurfes abhängen.

*Beispiel: Das geplante Szenario umfaßt das Eindringen in einen Tempel eines finsternen Gottes, um einen Gegenstand zu beschaffen, damit dieser vernichtet werden kann. In Wahrheit ist der Auftraggeber ein schwarzer Priester, der aus dem Tempel einen Gegenstand, der seinem Kult gehört, beschaffen möchte und die SC haben keine Kenntnisse zu einem der beiden Kulte.*

*Der Spielerzauberer Luthar wirkt eine Vision. Er träumt, er ginge in einen Tempel und werde von Skeletten angegriffen. Er schlägt nach ihnen, da zerplatzen sie und an ihrer Stelle befinden sich gutmütig lächelnde Mönche. Er geht weiter, und betritt eine Folterkammer, in der Gefangene stöhnen. Er befreit sie und sie stürzen sich auf ihn. Usw. usf.*

## Wachgabe

Lernen = 2      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec      Dauer: dauerhaft (5 min)

Reichweite: 10 cm      psy

Information      Basis: 6 AK

Ein Wesen erhält für bis zu 8 Stunden die Fähigkeit der Wachgabe, mit den Auswirkungen, wie sie unter Charaktere beschrieben sind.

## Wettervorhersage

Daten s. Luft-Magie

## Zauber lesen

Daten s. Thaumaturgische Magie

## Zauberblick

Lernen = 3      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm      psy

speziell      Basis: 9 AK

Der Zauberer kann durch bis zu 50cm dicke Wände blicken, als wären diese völlig durchsichtig. Bei Metallwänden gilt WM-100 auf den Zauberswurf.

## Zauberohr

Lernen = 2      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm      psy

Information      Basis: 6 AK

Der Spruch wirkt wie Zauberblick, aber bezogen auf das Gehör.

## Zeitmessung

Lernen = 1      Mindest-Magiestufe: 1

t = 2 sec      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 cm      psy

Information      Basis: 3 AK

Dieser Spruch gibt dem Zauberer die exakte Uhrzeit an. Er kann auch benutzt werden, um die verstreichende Zeit zu messen.

## 13) Bewegungszauber

### Beschleunigung

Lernen = 4      Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 1 m      phs

speziell      Basis: 20 AK

Material: Quecksilber = 2 GD

Ein Wesen wird während der Wirkungsdauer um 100% beschleunigt. Dies bedeutet, daß es je Runde entsprechend mehr AP erhält, also z.B. öfter angreifen oder schneller laufen, aber keine Handlungen wählen kann, die Interaktion erfordern (z.B. Finten, Gespräche). Allerdings altert das Wesen auch schneller.

Es wird der subjektive Zeitablauf beschleunigt, d.h. vom Standpunkt des Wesens aus sieht alles sehr langsam aus, während das Wesen für den Betrachter sehr schnell erscheint. Beschleunigungen im hohen Bereich können ein Wesen faktisch unsichtbar werden lassen (vgl. PSI).

Der Zauber belastet allerdings den Organismus sehr: Nach Ablauf der Wirkungsdauer gilt für (Anzahl beschleunigte Runden) x 5 Minuten ein WM von -10 je 100% Beschleunigung auf alle Erfolgswürfe. Außerdem gehen 1W6 AK je 20 Runden und 100% Beschleunigung verloren.

### Brücke

Lernen = 5      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: speziell      phk

speziell      Basis: 35 AK

Material: Miniaturbrücke = 10 GD

Der Spruch erzeugt eine magische Brücke über eine maximal 5 Meter breite Schlucht. Der Spruch kann auch zum Überbrücken von Wasserflächen, Lava usw. benutzt werden. Höhenunterschiede zwischen zwei Enden der Brücke dürfen nie mehr als 1 Meter je 5 Meter Länge betragen. Die Brücke ist nicht zu beschädigen, kann aber durch Antimagia (Zauberduell) gebannt werden.

# 6. Das Magiesystem

## Dimensionstor

Lernen = 8	Mindest-Magiestufe: 5
t = 2 sec speziell	Dauer: dauerhaft (6h), speziell
Reichweite: speziell	phk
speziell	Basis: 150 AK
Material: Kreide, Tinte, Kristallstaub = 500 GD	

Der Spruch erschafft für bis zu 50 Tage eine Verbindung zu einem beliebigen anderen Ort in derselben oder einer anderen Existenzebene in Form eines Tores, das in jeder Runde von bis zu 500kg Masse passiert werden kann. Am Zielort muß ebenfalls ein Tor errichtet werden, andernfalls bleibt das Tor inaktiv. Es sind immer zwei Tore miteinander verbunden; diese müssen aber nicht vom selben Zauberer geschaffen worden sein - Informationsaustausch reicht aus. Reisen durch ein Dimensionstor erfordert keine meßbare Zeit, und die Reichweite ist theoretisch unbegrenzt, wenn eine Gegenstation vorhanden ist. Lebewesen empfinden den Vorgang jedoch als belastend, sie verlieren 1W6 AK.

## Erleichtern [reversibel]

Daten s. Verwandlungs-Magie

## Fliegen

Lernen = 5	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 10 cm	phk
speziell	Basis: 35 AK
Material: Adlerfeder = 4 SD	

Ein Lebewesen erhält die Fähigkeit, frei zu fliegen, und zwar mit einem Tempo von maximal 10 Meter je Runde. Hinsichtlich hoher Geschwindigkeiten gilt das unter PSI: Levitation gesagte. Beachten Sie, daß Konzentration notwendig ist - endet sie, fällt man unter Umständen ziemlich tief.

## Gravitationsmeister

Lernen = 7	Mindest-Magiestufe: 4
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	phk
speziell	Basis: 100 AK

Material: Orbital aus Metall = 10 GD

In einem Zylinder von 5 Meter Höhe und 5 Meter Durchmesser läßt sich die Schwerkraft um bis zu 30% nach oben oder unten manipulieren. Entsprechend ändern sich Gewichte von Objekten und Wesen (Mehrgewicht zählt als getragenes Gewicht !). Nähere Details finden sich im Abschnitt Gravitation; alle Schwerkraftsenkungen unter Null bewirken eine Vektorumkehr, d.h. Objekte und Wesen fallen nach oben! Wesen im Wirkungsbereich können bei Beginn der Wirkung versuchen, sich nach den Explosionsregeln zu retten.

## Holz verbiegen

Daten s. Natur-Magie

## Kraftfeld (groß)

Lernen = 6	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 3 m	phk
keiner	Basis: 50 AK

Eine unsichtbare, 3 Meter hohe und einen Meter breite Wand entsteht, die für alle Objekte und Magie von beiden Seiten undurchdringlich ist. Einzig Antimagia kann in einem Zauberduell das Feld zerstören. Soll das Feld von einer Seite passierbar sein, ist diese festzulegen und die Basiskosten verdreifachen sich.

Eine andere Einsatzmöglichkeit ist die, eine 2 Meter durchmessende Kugelsphäre um ein oder entsprechend mehrere Wesen je nach Ausmaßen zu legen. In diesem Fall werden die AK-Kosten vervierfacht.

Soll ein Kraftfeld bewegt werden, erfordert dies Konzentration des Zaubersers. Es kann sich maximal mit 2 Meter / Runde bewegen.

Es ist möglich, diesen Spruch mit Beschränkung auf eine Angriffsform zu erlernen. Beispiele wären nur Energie, nur Geschosse, nur Nahkampfangriffe, usw. Der Spielleiter entscheidet über die Zulässigkeit; die Lernkosten und AK-Kosten sollten um durchschnittlich 40% und die Mindest-Magiestufe um 1 gesenkt werden.

## Kraftfeld (klein)

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 2
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 3 m	phk
keiner	Basis: 9 AK

Es handelt sich um eine schwächere Version des Kraftfeld-Zaubers. Es gelten alle Regeln und Möglichkeiten wie unter Kraftfeld beschrieben, aber die Barriere ist nicht undurchdringlich. Statt dessen hat sie einen Schutzwert von 5. Durchdringungen lassen das Feld nicht zusammenbrechen. Sie treffen mit halbem Restschaden auf, vgl. Barrierenregeln.

## Objekte beleben

Lernen = 3	Mindest-Magiestufe: 3
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 5 m	phk
speziell	Basis: 9 AK

Der Spruch belebt ein Objekt mit einer Masse von maximal 10 kg. Dieses reagiert auf Befehle des Zaubersers und handelt im Rahmen seiner Möglichkeiten. Der Spielleiter entscheidet anhand des Beispiels.

*Beispiel: Ein belebter Tisch verursacht bei einem Treffer 1W8 Schaden. An-Code 8, Aus-WM+5, Schutz = 5, Strukturpunkte 60, Angriffswert+ 30. Ein Seil kann Charaktere umschlingen (Angriff + 40, Schutz = 0, Struktur = 3 -5, Aus-WM-10, An-Code 5, bei Treffer Fesselung wie Lasso). Gegenstände aus Metall können mehr Schaden verursachen, z.B. Waffen verursachen ihren normalen Schaden bei ST 11, Pistolen feuern mit Angriffswert +30, Statuen verhalten sich wie ein Lebewesen.*

## Reflektieren

Lernen = 9	Mindest-Magiestufe: 4
t = 2 sec	Dauer: aufrechterhalten
Reichweite: 3 m	phk
speziell	Basis: 200 AK

Material: Spiegel = 6 GD

Der Spruch verhält sich grundsätzlich für alle Regeln und Möglichkeiten wie ein Kraftfeld. Jedoch werden Angriffe nicht nur absorbiert, sondern auf den Angreifer zurückgeworfen. Hierbei muß dieser sich mit einem Angriffsergebnis auseinandersetzen, das seinem eigenen Ergebnis - 1W100 + 1W100 entspricht. Ist das Ergebnis kleiner als 100, so wurde der Angriff harmlos zerstreut.

# 6. Das Magiesystem

Der Spruch wirkt nicht gegen Magie. Ähnlich wie Kraftfeld ist er auch als nur gegen bestimmte Angriffe wirksame Form erhältlich.

## Schild

Lernen = 2                      Mindest-Magistufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
keiner                      Basis: 10 AK

Material: Miniaturschild = 3 GD

Der Spruch erzeugt einen unsichtbaren Schild, d.h. ein kleines Kraftfeld mit folgenden Spieldaten: Ab-Code =  $7 + 1 = 8$ , Vert-WM +  $20 + 5 = + 25$ . Der Schild ist durch Angriffe nicht zu beschädigen und er benötigt keine freie Hand oder Konzentration. Charaktere benötigen Schild-Fertigkeit, um sinnvoll damit zu parieren, aber der Vert-WM ist auch nicht zu verachten, da er gegen alle Angriffsformen gilt.

## Schloß

Lernen = 2                      Mindest-Magistufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 1 m              phk  
keiner                      Basis: 10 AK

Material: Goldkette = 1 GD

Der Spruch verschließt eine Tür oder ein anderes verschließbares Objekt (z.B. Truhendeckel, Fensterladen) auf magische Weise, so daß nur noch rohe Gewalt (Einschlagen...) oder ein Zauberduell es zu öffnen vermag. Der Spruch wirkt nur, wenn die Tür bereits geschlossen ist; er kann nur verriegeln und blockieren, nicht aber die Tür selbst bewegen.

## Schlüssel

Lernen = 2                      Mindest-Magistufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: sofort  
Reichweite: 1 m              phk  
keiner                      Basis: 10 AK

Material: Goldschlüssel = 1 GD

Der Zauberer kann eine verschlossene oder verriegelte Tür (s. Schloß) magisch öffnen, vorausgesetzt es ist bekannt, daß es sich um eine Tür handelt. Man kann den Spruch nicht auf Verdacht in einem Raum zaubern, um eventuelle Geheimtüren zu öffnen. Magisch verschlossene Türen erfordern ein Zauberduell, nur bei Erfolg wirkt der Spruch.

## Schweben

Lernen = 2                      Mindest-Magistufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phk  
keiner                      Basis: 10 AK

Material: Flugrochenblase = 4 GD

Ein beliebiges Wesen kann während der Wirkungsdauer levitieren, d.h. sich mit einem Tempo von maximal 10 Meter / Runde nach oben oder unten bewegen. Waagerechte Bewegung erfordert Abstoßen und Ausnutzen der Schwebefähigkeit, es entscheidet der Spielleiter über eventuelle GE-Proben, ob ein Ziel auch erreicht wurde. Wichtig ist die Bedingung der Konzentration - endet diese, fällt man unter Umständen tief.

## Sphärenreise

Lernen = 9                      Mindest-Magistufe: 5  
t = 2 sec                      Dauer: sofort  
Reichweite: speziell              phk  
keiner                      Basis: 200 AK

Material: Polygon = 500 GD

Der Zauberer kann sich und bis zu 100 kg Masse, zu der er Körperkontakt halten muß (auch andere Lebewesen) zu einer beliebigen anderen Existenzebene teleportieren. Es ist dringend zu empfehlen, sich vorher über die am Zielort herrschenden Verhältnisse zu informieren, um das Überleben der Expedition zu gewährleisten. Findet vor Anwendung keine Recherche statt, kann der Spielleiter eine Prozentchance festlegen, daß die falsche Ebene erreicht wurde - und die Elementarebene des Feuers ist doch etwas anderes als eine Parallelwelt...

## Spinnenklettern

Lernen = 1                      Mindest-Magistufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phs  
speziell                      Basis: 5 AK

Material: Spinnenbeine = 1 SS

Ein Wesen erhält während der Wirkungsdauer WM+25 auf alle Fertigungsproben: Klettern. Außerdem kann es jede Art von Wand zu ersteigen versuchen, auch als "unmöglich" klassifizierte. Bewegen an der Decke eines Raumes erfordert Proben mit WM-120.

## Springen

Lernen = 1                      Mindest-Magistufe: 1  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 cm              phs  
speziell                      Basis: 5 AK

Material: Froschschenkel = 5 BS

Ein Wesen erhält während der Wirkungsdauer eine um 100% höhere Sprungweite und Sprunghöhe, bezogen auf alle Sprungaktionen.

## Stille

Lernen = 2                      Mindest-Magistufe: 2  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 10 m              phk  
speziell, Fläche                      Basis: 10 AK

Material: Eulenfedern = 2 SS

Der Spruch erzeugt eine Kugel von 2 Meter Radius, in der absolute Stille herrscht, d.h. keine Schallübertragung möglich ist. Gesprochene Worte sind nicht zu hören (also keine verbalen Zauber zu wirken) und auf Schallübertragung basierende Waffen sind nutzlos. Geräusche von außen sind in der Zone nicht zu hören. Resistenzwürfe gibt es nicht, aber bei Entstehen der Zone können sich Wesen nach den Explosionsregeln verteidigen.

## Telekinese

Lernen = 3                      Mindest-Magistufe: 3  
t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten  
Reichweite: 5 m              phk

# 6. Das Magiesystem

speziell

Basis: 9 AK

Der Spruch ermöglicht es dem Zauberer, ein Objekt von maximal 2 kg Gewicht aus der Distanz zu manipulieren. Er kann es z.B. schweben lassen. Das Objekt muß zu sehen oder sein Aufenthaltsort bekannt sein. Für ausgefeilte Manipulationen (z.B. sehr kleine Objekte, Münzen in einen Schlitz, Schreiben mit einem Stift) sind Fertigkeitstests mit Wert  $60 + 10 = +70$  auszuführen. Näheres auch unter PSI-Kräfte. Die Stärke des telekinetischen Griffs für Duellzwecke usw. beträgt 5.

## Teleportation

Lernen = 6

Mindest-Magiestufe: 4

t = 2 sec

Dauer: sofort

Reichweite: 10 km

phk

speziell

Basis: 30 AK

Der Zauberer kann sich und bis zu 10 kg Materie, zu der er Körperkontakt hergestellt hat, in Nullzeit an einen anderen Ort in Reichweite befördern. Er muß sich an seinem Zielort schon einmal aufgehalten haben, andernfalls ist ein Wurf mit Wert  $+90 + 10 = 100$  auszuführen. Es gilt WM-100 für vollkommen unbekannte, -50 für aus Beschreibungen dritter bekannte und -30 für indirekt (z.B. Fernsehbilder) gesehene Orte. Mißlingt dementsprechend der Wurf, so kommt es zu einer Abweichung von  $(2W6-7) \times A \%$ , wobei A sich aus  $100 / \text{Würfelergebnis der Probe}$  errechnet.

Der Zauberer erscheint nie in fester Materie, sondern wird in diesem Fall an seinen Ausgangsort zurückgeschleudert. Jedoch gibt es keinen Schutz gegen das Erscheinen an unangenehmen Orten. Näheres unter PSI-Kräfte. Eine Teleportation mittels Magie ist nur durch bestimmte antimagische Wunder oder starke Barrierenmagie (z.B. Trautes Heim) zu verhindern. Leider gibt es jedoch den Nachteil, daß jeder magische Gegenstand mit 5% Wahrscheinlichkeit nicht mit teleportiert wird...

## Temporalkontrolle

Lernen = 8

Mindest-Magiestufe: 4

t = 2 sec

Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 1 m

phk

speziell

Basis: 90 AK

In einer Kugel mit maximal 1 Meter Radius kann der Zeitablauf um einen Faktor 10 beschleunigt oder verlangsamt werden, was entsprechende Auswirkungen hat (s. Beschleunigen). Nichts kann den Wirkungsbereich betreten oder verlassen, da ein undurchdringliches, aber durchsichtiges Feld ihn umgibt. Gegen fünffache AK-Kosten ist es möglich, daß im Wirkungsbereich überhaupt keine Zeit mehr verstreicht! Im übrigen können Wesen sich nach den Explosionsregeln aus dem Bereich zu befreien versuchen, bevor der Spruch zu wirken beginnt (d.h. ein Versuch). Wesen, die sich auf der Trennlinie des Bereiches befinden, werden regelrecht zerteilt!

## Verlangsamung

Lernen = 4

Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec

Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 1 m

phs

speziell

Basis: 20 AK

Material: Blei = 2 GD

Ein Wesen wird verlangsamt, falls sein Resistenzwurf: phs mißlingt. Es hat halbe Geschwindigkeit, d.h. handelt nur noch jede zweite Runde. Es gilt hinsichtlich der Alterung das

für Beschleunigung gesagte, allerdings treten keine Belastungen des Körpers auf. Verlangsamte Wesen erleiden WM-40 je Halbierung des Tempos auf alle Abwehr- oder Ausweichwürfe, und deren Maximalzahl wird auf die subjektive Runde berechnet!

## Wasserwandeln

Daten s. Wasser-Magie

## Wirbelwind

Daten s. Luft-Magie

## Zeitreise

Lernen = 8

Mindest-Magiestufe: 4

t = 2 sec

Dauer: sofort

Reichweite: speziell

phk

speziell

Basis: 90 AK

Der Zauberer kann sich und bis zu 100 kg Masse, zu denen Körperkontakt bestehen muß, in der Zeit teleportieren. Der Spruch funktioniert nicht in eine weitere Zukunft als jene, aus der der Zauberer aufgebrochen ist. Die zeitliche Reichweite beträgt maximal 2 Jahre.

Ein paar Worte: Es wird von der Spielwelt abhängen, ob dieser Spruch überhaupt existiert und wie seine Auswirkungen sind. Zeitreisen sind ein sehr komplexes Thema, das in einem eigenen Buch abgehandelt werden wird. Entscheiden Sie, ob und inwieweit Beeinflussung der Vergangenheit möglich sein soll, oder vielleicht doch Reisen in die Zukunft.

## Zermalmende Hand

Lernen = 5

Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec

Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 3 m

phk

speziell

Basis: 35 AK

Material: Handschuh, Eierschale = 2 GD

Ein Wesen, dem ein Ausweichwurf zusteht, wird von einer großen unsichtbaren Hand ergriffen und zerquetscht. Der Schaden beträgt in der ersten Runde 1W6, dann 2W6, dann 3W6 usw., wobei Rüstungen mit ihrem Nahkampf-Schutzwert schützen. Jede Runde ist ein neuer Ausweichwurf oder ein Duell ST gegen  $ST 20 + 10 \times \text{Zahl der bisher gewirkten Runden}$  gestattet, bei Erfolg endet der Spruch. Während der Wirkung ist ein Wesen vollkommen bewegungsunfähig, kann aber sprechen oder z.B. zaubern. Das um es liegende Kraftfeld bietet ihm 30 Punkte Schutz gegen alle auftreffenden Angriffe. Wesen mit einer Körpergröße ab 3 Meter sind immun.

## Zerschmetternde Faust

Lernen = 4

Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec

Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 4 m

phk

speziell

Basis: 20 AK

Material: Handschuh, Schlagring = 3 GD

Der Spruch erlaubt es, Angriffe mit einer unsichtbaren geballten Faust gegen ein beliebiges Wesen in Reichweite zu führen. Diese haben An-Code 8, Schaden 1W6, WM-20 auf alle Verteidigungen, und Rüstungen schützen mit ihrem Nahkampf-Schutzwert. Bei jedem Treffer besteht eine Chance auf Betäubung, indem ein Duell LK-Schaden gegen KB geführt wird. Bei Sieg der Faust ist eine Bewußtlosigkeit von 1W6 Runden die Folge.

# 6. Das Magiesystem

## **14) Beschwörungszauber**

### **Baumbelebung**

Daten s. Natur-Magie

### **Dämon beschwören**

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 3

t = 1 h                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      phk

Beschwörung              Basis: 30 AK

Material: Utensilien für Polygon = 50 GD

Ein Dämon der 1.Ordnung erscheint für 1W3 x 10 Minuten im Polygon. Er kann dieses nicht verlassen, solange es intakt bleibt. Der Dämon kann gebunden werden, oder der Zauberer kann mit ihm einen Dienst aushandeln. (Dämonen lieben Lebenskraft, Seelen usw...) Hierfür ist wie unter Feuelementar beschwören zu verfahren, jedoch sind drei Befehle erlaubt. Einer dieser Befehle sollte "Kehre in Deine Heimat zurück" sein, denn Dämonen reagieren oftmals sehr, nun, unwillig, gegenüber denen, die sie beschworen haben. Auch bei diesem Zauber darf kein Dienst länger als 1 Woche dauern. Beachten Sie außerdem, daß Dämonen dazu neigen, Befehle wörtlich zu erfüllen.

*Beispiel: Xpomuk hat einem Dämon befohlen "Greife jeden außer mir an, der etwas aus meinem Arbeitszimmer mitnehmen will". Als er einige Zeit später von einer längeren Reise zurückkehrt und einen einzigen Trümmerhaufen sieht, ruft er wütend nach seinem Wächter. "Meister, du hattest nichts über Leute gesagt, die dein Zimmer anzünden wollen", gibt der Dämon von sich.*

### **Dämon binden**

Lernen = 8                      Mindest-Magiestufe: 4

t = 1W6 x 5 min      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      phk

Beschwörung              Basis: 50 AK

Der Spruch gestattet es, einen Dämon nach dem unter Feuelementar binden geschilderten Verfahren an sich zu binden. Auf gescheiterte Bindungsversuche reagieren Dämonen äußerst unwillig, d.h. greifen in der Regel an!

### **Dämon rufen**

Lernen = 3                      Mindest-Magiestufe: 3

t = 10 sec                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      phk

Beschwörung              Basis: 9 AK

Dieser Spruch ruft ohne besondere Voraussetzungen wie unter Feuelementar rufen beschrieben einen Dämon der 1.Ordnung herbei.

### **Dämonengruppe beschwören**

Lernen = 7                      Mindest-Magiestufe: 4

t = 3 h                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      phk

Beschwörung              Basis: 60 AK

Material: Utensilien = 500 GD

Ähnlich Feuelementargruppe beschwören, jedoch erscheinen 1W3 Dämonen der 1.Ordnung.

### **Dämonengruppe binden**

Lernen = 10                      Mindest-Magiestufe: 5

t = 1W6 x 5 min      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      phk

Beschwörung              Basis: 120 AK

Wie Feuelementargruppe binden, jedoch auf Dämonen bezogen.

### **Dämonengruppe rufen**

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 4

t = 10 sec                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      phk

Beschwörung              Basis: 21 AK

Wie Feuelementargruppe rufen, jedoch bezogen auf Dämonen.

### **Elementargeist beschwören**

Daten s. entspr. Elementar-Magie, für jedes Element einzeln zu erlernen

### **Elementargeist binden**

Daten s. entspr. Elementar-Magie, für jedes Element einzeln zu erlernen

### **Elementargeist rufen**

Daten s. entspr. Elementar-Magie, für jedes Element einzeln zu erlernen

### **Elementargruppe beschwören**

Daten s. entspr. Elementar-Magie, für jedes Element einzeln zu erlernen

### **Elementargruppe binden**

Daten s. entspr. Elementar-Magie, für jedes Element einzeln zu erlernen

### **Elementargruppe rufen**

Daten s. entspr. Elementar-Magie, für jedes Element einzeln zu erlernen

### **Geister beschwören**

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3

t = 1 h                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      phk

Beschwörung              Basis: 30 AK

Material: Utensilien = 100 GD

Ein Geist eines intelligenten gestorbenen Wesens erscheint für 1W3 x 10 Minuten im Polygon. Er ist 1.Ordnung. Seine Ordnung wird vom Spielleiter festgelegt, falls ein spezieller Geist gesucht wird. In diesem Fall sind Nachforschungen erforderlich, und der Name ist beim Ritual auszusprechen. Geister können gebunden oder ein Dienst ausgehandelt werden; CH-Duelle sind jedoch nicht gestattet. Der Spruch wird meist verwendet, um Informationen zu erhalten. Im übrigen sind Geister oft unberechenbar, sie können gut, aber auch finster böse sein.

# 6. Das Magiesystem

## Geister binden

Lernen = 8                      Mindest-Magiestufe: 4

t = 1W6 x 5 min              Dauer: speziell

Reichweite: speziell              phk

Beschwörung                      Basis: 60 AK

Der Zauberer kann wie unter Feurelementar binden geschildert einen Geist an sich binden. Die Bindungszeit wird halbiert.

## Geister rufen

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 10 sec                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              phk

Beschwörung                      Basis: 6 AK

Ein Geist 1. Ordnung oder ein spezieller Geist (s.o.) erscheint wie unter Feurelementar rufen beschrieben, falls er sich in 1 km Umkreis aufhält. Es gelten die üblichen Regeln, und natürlich sind auch hier keine CH-Duelle erlaubt.

## Insektenschwarm

Daten s. Natur-Magie

## Klingenwand

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 3 m                      phk

speziell (scharf)                      Basis: 20 AK

Material: Messer = 4 GD

Es entsteht eine 3 Meter hohe, einen Meter dicke und einen Meter breite Wand aus flirrenden Klingen mit den Bedingungen wie für Feuerwand. Die Wand kann durch Antimagia oder Rost in einem Duell beseitigt werden. Geschosse durchqueren sie wie eine Feuerwand (d.h. totale Dunkelheit), verursachen aber nur halben Schaden. Eine Durchdringung der Wand ist möglich: Je Meter Dicke wird der Charakter von 1W6 Klingen mit jeweils Angriff + 90 attackiert, es gilt WM - 50 auf Verteidigung und ist nur Ausweichen möglich. Jeder Treffer verursacht 1W12 Schaden (scharf, d.h. plus ein Drittel nach Rüstung) und Rüstungen schützen mit dem Nahkampf-Schutzwert.

## Monster rufen

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 10 sec                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              phk

Beschwörung                      Basis: 9 AK

Ein beliebiges Lebewesen (kein Dämon, Elementar, Geist, Naturgeist oder Wesen von wenigstens menschlicher Intelligenz) erscheint mit CH % (+ CH % je weiteren 10 sec Zeit), falls sich ein solches in 1 km Umkreis aufhält. Die Summe der Eigenschaftswerte (ST, GE, RE, KB, IN, CH, AU) des Wesens darf maximal 120 betragen. Erscheint eine Kreatur, bleibt sie bis zu 10 Minuten am Ort des Geschehens. Es kann ein Dienst ausgehandelt werden (oder Duell CH gegen besten Eigenschaftswert des Wesens). Dienste dauern ebenfalls maximal 10 Minuten. Wird keine Kontrolle des Wesens erreicht, entscheidet der Spielleiter über dessen Verhalten. Die Art des Wesens sollte zufällig nach Region und Gegebenheiten festgelegt werden.

## Naturgeist beschwören

Daten s. Natur-Magie

## Naturgeist binden

Daten s. Natur-Magie

## Naturgeist rufen

Daten s. Natur-Magie

## Sprechen mit dem Jenseits

Daten s. Informations-Magie

## Tiere rufen

Daten s. Natur-Magie

## Todesnebel

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec                      Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 1 m                      phk

Gift, Fläche                      Basis: 20 AK

Material: geraspelter Aronstab = 5 GD

Der Spruch erschafft einen schwarzen Nebel auf einem Feld, der sich mit 1 Meter je Runde nach allen Seiten ausbreitet. Er ist schwerer als Luft und ein Kontaktgift der Stufe 3, das je Runde 1W6 LK und AK raubt. Bei gelungenem Resistenzwurf: Gift halbiert sich der Schaden.

## Tote aktivieren [reversibel]

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec                      Dauer: dauerhaft (1 h), speziell

Reichweite: 10 cm                      phs

speziell                      Basis: variabel

Material: Leichen, Skelette, ...

Der Zauberer kann aus entsprechenden Materialien ein belebtes Skelett (15 AK), einen Zombie (25 AK) oder eine belebte Mumie (50 AK) erschaffen. Der Untote gehorcht seinem Schöpfer bedingungslos, solange dieser sich auf ihn konzentriert. Es können auch beliebige Befehle aus maximal 20 Worten erteilt werden.

Untote werden nach 24 Stunden wieder inaktiv, es sei denn, man vollführte das Ritual der Macht: Es wird wie bei permanenter Magie verfahren, aber der Spruch Permanenz braucht nicht beherrscht zu werden. Statt dessen wird ein Zauberwurf ausgeführt, und es fallen die 20fachen AK-Kosten an.

Die Umkehrung, **Untote deaktivieren**, kostet immer 21AK. Ein beliebiger Untoter (Zombie, Skelett, Ghast, Ghou, Mumie) wird inaktiv, falls ihm ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Ist der Schöpfer des Untoten anwesend, muß ein Zauberduell gewonnen werden. Selbst geschaffene Untote lassen sich jederzeit ohne Kosten deaktivieren.

## Wiederkehr

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec                      Dauer: dauerhaft (30 min)

Reichweite: speziell                      phs

speziell                      Basis: 35 AK

Material: spezielle Kräuter und Pulver = 50 GD

Der Geist eines Wesens, das vor maximal 10 Tagen verstorben ist, kehrt zurück und fährt in den Geist eines vom Zauberer bestimmten Wesens. Ist ein solches nicht vorhanden, wird zufällig ein Wesen wenigstens tierischer Intelligenz in 1km Umkreis mit Ausnahme des Zauberers bestimmt. Der

# 6. Das Magiesystem

Zauberer muß das Wesen persönlich gekannt haben oder über wenigstens 51% der Leichenteile verfügen können.

Der Geist hat alle Erinnerungen und geistigen Fähigkeiten seines früheren Daseins, kann aber in deren Ausübung durch die neue Körperform gehemmt sein: Tiere können nicht sprechen oder mit dem Schwert kämpfen...

Intelligenten Wesen, die der Geist übernehmen will, steht ein Duell Willenskraft gegen die Willenskraft des Geistes zu. Unterliegen sie, werden sie vom Geist besessen.

Antimagia oder priesterliche Exorzismen können den Geist vertreiben.

## **15) Die Bardischen Zauberlieder**

### **Lied der Furcht [reversibel]**

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 2

t = speziell                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              psy

speziell                      10 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Alle Wesen im Wirkungsbereich werden vom Zauber Furcht betroffen.

Die Umkehrung, **Lied des Mutes**, neutralisiert den Zauber Furcht bzw. das entsprechende Zauberlied. Wesen, die nicht von Furcht betroffen waren, erhalten für 10 Minuten einen 50%-Bonus auf Moralwerte und WM+5 auf Angriffe.

### **Lied der Wut [reversibel]**

Lernen = 5                      Mindest-Magiestufe: 3

t = speziell                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              psy

speziell                      15 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Alle Wesen im Wirkungsbereich werden sehr wütend: Sie greifen das nächste erreichbare Wesen oder Objekt mit Ausnahme des Barden an. Während dieser Phase unkontrollierten Zorns können sie nicht zaubern und erhalten WM-10 auf alle Erfolgswürfe, brauchen aber keine Moralwürfe oder Willenskraftproben auszuführen. Das Lied wirkt, solange der Barde spielt.

Die Umkehrung, **Lied des Friedens**, läßt alle Wesen im Wirkungsbereich friedlich werden: Sie fügen nichts und niemand absichtlich Schaden zu und können z.B. überredet werden, ihre Waffen abzulegen. Angriffe auf ein betroffenes Wesen beenden sofort die Wirkung. Ansonsten hält diese an, solange der Barde spielt, und weitere 5 Minuten.

### **Lied des Schlafes [reversibel]**

Lernen = 1                      Mindest-Magiestufe: 1

t = speziell                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              psy

speziell                      Basis: 5 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Alle Wesen im Wirkungsbereich werden von einem Schlafzauber betroffen. Es gelten die entsprechenden Spieldaten.

Die Umkehrung, **Lied des Erwachens**, wirkt wie der Zauber Aufwecken.

### **Lied des Tanzes**

Lernen = 3

Mindest-Magiestufe: 2

t = speziell

Dauer: speziell

Reichweite: speziell

psy

speziell

Basis: 10 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Alle Wesen im Wirkungsbereich beginnen manisch zu tanzen, solange der Barde spielt. Sie können keine anderen Handlungen ausführen und verlieren je Runde 2W6 AK. Verteidigungen erfolgen mit WM-30.

### **Lied der Kontrolle von Tieren / Humanoiden / allen Wesen**

Lernen = 1 / 4 / 6

Mindest-Magiestufe: 2 / 3 / 4

t = speziell

Dauer: speziell

Reichweite: speziell

psy

speziell

5 / 10 / 20 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Wirkt auf alle Wesen im Wirkungsbereich wie der entsprechende Zauberspruch. Die Wirkung hält an, solange der Barde spielt.

### **Lied der Zähmung**

Lernen = 1

Mindest-Magiestufe: 1

t = speziell

Dauer: speziell

Reichweite: speziell

psy

speziell

5 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Wirkt auf alle Wesen im Wirkungsbereich wie der Zauber Zähmung.

### **Lied der Illusionen**

Lernen = 5

Mindest-Magiestufe: 4

t = speziell

Dauer: speziell

Reichweite: speziell

psy

speziell

20 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Solange der Barde spielt, unterliegen alle Wesen im Wirkungsbereich dem Zauber Illusionsmeisterschaft.

### **Lied der Schande [reversibel]**

Lernen = 5

Mindest-Magiestufe: 3

t = speziell

Dauer: speziell

Reichweite: speziell

psy

speziell

Basis: 20 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Dieses sehr mächtige Zauberlied ist eine der stärksten Waffen der Barden, und sein Einsatz wird von der Gemeinschaft der Barden streng kontrolliert. Ein Wesen, dem kein Resistenzwurf zusteht (!), verliert je Runde Spiel des Bardens einen Punkt Charisma, und zwar dauerhaft, bis das Charisma den Wert 1 erreicht hat. Gefolgsleute wenden sich ab, Ansehen verfällt (im gleichen Tempo) usw. Der Effekt ist dauerhaft und auch nicht durch weltliche Magie zu bannen.



# 6. Das Magiesystem

Einzige Rettungsmöglichkeit ist Einsatz der Umkehrung, **Lied des Ansehens**, falls sie vom selben Barden (!) gespielt wird.

## Lied der Amnesie

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 3

t = speziell                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              psy

speziell                      15 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Alle Wesen im Wirkungsbereich verlieren je Runde Spiel des Bardens die Erinnerungen an 1 Tag <sup>2</sup> = 1 Tag.

Die Umkehrung heilt im gleichen Tempo durch das Lied oder den Spruch Amnesia verursachte, nicht aber "natürliche" Amnesie. Es ist ein Zauberduell auszuführen, und auch Antimagia oder geeignete Heilungsmagie kann die Amnesie heilen.

## Lied der Vertreibung von Tieren/ Humanoiden / allen Wesen

Lernen = 1 / 4 / 6                      Mindest-Magiestufe: 2 / 3 / 4

t = speziell                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              psy

speziell                      3 / 8 / 16 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Alle Wesen im Wirkungsbereich fliehen in gerader Linie vom Barden weg und wagen sich für (10 x gespielte Runden) Minuten nicht mehr zurück und dürfen auch keine Angriffe in den Wirkungsbereich ausführen. Ist der Fluchtweg blockiert, kauert das Wesen vor dem entsprechenden Hindernis.

## Lied der Verwirrung

Lernen = 2                      Mindest-Magiestufe: 2

t = speziell                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              psy

speziell                      8 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Alle Wesen im Wirkungsbereich unterliegen der Wirkung des Zaubers Verwirrung.

## Lied der Liebe [reversibel]

Lernen = 4                      Mindest-Magiestufe: 2

t = speziell                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              psy

speziell                      Basis: 20 AK / Runde

Material: Zauberinstrument

Ein Wesen wird vom Zauber Liebesbann betroffen. Die Wirkung hält entsprechend lange an.

Die Umkehrung, **Lied des Hasses**, impft einem Wesen einen Haß auf ein bestimmtes anderes, dem Barden bekanntes Wesen ein. Haß führt zu Beleidigungen, Angriffen usw. und hält 1W6 Stunden an.

## 6.38 Der Astralraum (Manaraum) (optionale Regel)

In vielen Welten wird davon ausgegangen, daß das Mana, welches eine Welt durchdringt, nicht nur direkt beim Zaubern eine Rolle spielt, sondern daß es eine ganze Existenzebene definiert, den Astralraum, auch Manaraum genannt. In diesem Fall wird angenommen, daß es möglich ist, den Astralraum auf verschiedene Weise zu nutzen.

Alle folgenden Angaben sind reine Optionsregeln. Ob sie verwendet werden, ist Sache von Spielern und Spielleiter.

### 1) Astrale Sicht / Wahrnehmung

Es ist allen magiebegabten Charakteren möglich, durch eine Handlung, die 0 AP kostet, auf astrale Wahrnehmung umzuschalten. In diesem Fall sehen sie nicht mehr den normalen Raum, wie wir ihn kennen, sondern das astrale Erscheinungsbild der Dinge.

Im Astralraum sieht man nur die Essenz von Dingen. Dies heißt konkret: Alle Gegenstände, die in der realen Welt existieren, sind auch im Astralraum sichtbar. Sie wirken jedoch verändert. So sieht man nicht mehr eine Waffe, sondern man erkennt die Fähigkeit, Schaden anzurichten, in einem unbestimmten Gegenstand. Genauso sind alle Lebewesen von ihrer Aura umgeben (s.u.), und alles durch Magie verborgene oder veränderte hat im Astralraum seine normale Gestalt. So ist Unsichtbares sichtbar, Illusionen werden durchschaut usw. Andererseits sind manche Dinge für den Astralraum ohne Bedeutung: So kann man keine Bücher oder Straßenschilder lesen, und die meisten technischen Geräte erscheinen als tote schwarze Flecke.

Da der Astralraum auf andere Weise erleuchtet wird als die reale Welt, kann man auch bei Nacht ohne Probleme astral sehen. Einzig in hochtechnischen Bereichen ist es im Astralraum dunkel, andernfalls gilt einfach ein pauschaler WM von -20 auf alle Sichtwahrnehmungen - wegen der doch etwas undeutlichen Sicht.

- **Aurenlesung**: Aus der Aura eines Wesens läßt sich dessen Gefühlszustand ablesen, d.h. ist es ängstlich, gereizt, wütend, vorsichtig usw. Zudem kann man erkennen, ob jemand zaubern kann, und wie hoch in etwa seine Magiestufe ist. Dies macht verschiedene Zaubersprüche fast überflüssig. Die Aura eines Gegenstandes zeigt, ob er magisch ist, wie stark er ist und wem er gehört. Aurenlesung kann als spezielle geistige Fertigkeit mit Lernen = 6 erworben werden. Jeder Magiebegabte beherrscht sie automatisch universell.

- **Maskeraden**: Es ist möglich, die astrale Erscheinung von Dingen zu verändern, was vor allem sinnvoll ist, wenn man Illusions- oder Tarnungsmagie gegen Magiebegabte einsetzen will. In diesem Fall verdoppeln sich die AK-Kosten des Zauberspruches, und es steht jedem astralen Beobachter zusätzlich zur normalen Resistenz (falls eine solche überhaupt zulässig ist) ein Duell Aurenlesung gegen Zauberspruch zu. Siegt der Beobachter, durchschaut er die Maskerade, andernfalls nimmt er sie nicht einmal als solche wahr. Zur Verhüllung der Aura von Zaubernern sollte ein entsprechender Spruch entwickelt werden.

### 2) Astrale Reisen

Es könnte möglich sein, seinen Geist (nicht den Körper) durch den Astralraum wandern zu lassen. In diesem Fall bleibt der Körper als leere Hülle zurück, die mit einem silbrigen astral sichtbaren Faden mit dem Geist verbunden bleibt.

Einleiten der **Astralen Projektion** kostet 2 AP. Maximal darf die Trennung von Geist und Körper KB / 2 Stunden betragen; nach Überschreiten dieser Zeit stirbt der Körper.

Im Astralraum ist es möglich, alle materiellen Gegenstände, die nicht leben, zu durchqueren. Es ist möglich, durch Wände zu reisen, aber nicht ins Innere eines Pottwals, da die Aura von Lebewesen dies unmöglich macht. Darüber hinaus wirken alle gegen Magie errichteten Barrieren auch im Astralraum.

# 6. Das Magiesystem

Es ist möglich, im Astralraum zu zaubern, allerdings nur gegen andere Astralpräsenzen, nicht aber gegen Lebewesen. Dies bedeutet, daß es nicht möglich ist, sich astral in ein Gebäude zu schleichen und einen Feuerball zu zünden.

Der Astralkörper hat so viele LK und AK wie ein normaler Charakter, und er kann durch Magie aller Art oder magische Waffen (auch im Normalraum bewirkte Magie, da diese auf die Astralebene durchschlägt) verwundet werden. Er ist im Normalraum nicht zu sehen, kann sich aber in Form eines Schemens manifestieren, um mittels Gesten zu kommunizieren. Einzige andere Kommunikationsmöglichkeit ist Einsatz eines passenden Informationszaubers wie Gedanken senden.

Theoretisch könnten astrale Präsenzen gegeneinander kämpfen, oder auch gegen z.B. Elementargeister. Dies ist wie ein normaler Kampf auszuführen, jedoch sind keine magischen Waffen erforderlich, um z.B. einen Geist zu verletzen. Die bloße Hand einer Astralgestalt reicht aus.

Wird der Silberfaden durchtrennt, was durch magische Waffen oder Magie (6 Schadenspunkte bei gezieltem Angriff wie gegen Kopf) oder auch durch alte Artefakte geschehen mag, kann der Zauberer nicht in seinen Körper zurück: Er stirbt schließlich; es sei denn, jemand wendet Wiederkehr auf ihn an und hält seinen Körper in Reichweite.

Astrales Reisen ist mit Geschwindigkeiten bis zu 10.000 km je Stunde möglich. Es können auch andere Welten erreicht werden, da alle Existenzebenen in denselben Astralraum eingebettet sind. Dies ist aber im Einzelfall zu definieren.

## 6.39 Magische Hilfsmittel

Dieser kleine Abschnitt stellt diverse Gegenstände vor, die neben Zauberstäben gerne von Zauberern aller Art verwendet werden, um ihre Möglichkeiten zu verbessern. Das Kapitel befaßt sich jeweils mit ihrer Herstellung und mit ihrem Einsatz.

### 6.39.1 Der Kraftfokus

Kraftfokuse sind magische Objekte, welche Kraft aus dem Mana der Umgebung ziehen und speichern können, um dem Zauberer zur Verfügung zu stehen. Sie sind meist größere Schmuckstücke, wie Armreife oder Ketten, könnten aber auch kleine Stäbe, Ruten usw. sein, je nach Kultur.

Ein Kraftfokus kann bis zu Stufe x 5 AK speichern. Diese kann vom Besitzer, der den Fokus berühren muß, vollständig oder teilweise entnommen werden, um für einen Zauberspruch benutzt zu werden, ganz wie normale AK. Kraftfokuse regenerieren AK mit einer Geschwindigkeit von 1W6 Punkten je 6 Stunden. Dies halbiert bzw. verdoppelt sich mit jeder Manastufe über bzw. unter 4. Auf Manastufe 0 ist kein Aufladen möglich. Außerdem darf sich in 1 Meter Umkreis um den Kraftfokus kein zweiter befinden, der ebenfalls regeneriert, oder die Aufladung wird entsprechend aufgeteilt.

Zur Herstellung ist eine Fertigungsprobe je Stufe in der speziellen **Fertigkeit Fokusherstellung** (Lernen 5, geistig) erforderlich, mit einer Basiszeit von 12 Stunden. Außerdem wird eine Zauberwerkstatt für wenigstens 10.000 GD (10 m<sup>2</sup>) benötigt. Jede dieser Proben erfordert außerdem 100 AK. Mißerfolge sind gefährlich, Desaster und Unfälle zerstören den Fokus. Die Herstellung erfordert je Stufe eine Einheit reines Material (s. Alchimie) sowie je volle 5 Stufen eine Einheit Orichalkum und außerdem je volle 10 Stufen eine Einheit seltenes Material (s. Magische Objekte).

Kraftfokuse können wie magische Gegenstände mit Beschränkungen auf bestimmte Benutzer oder Bedingungen versehen werden.

Wie üblich können AK-Kosten durch weitere Einheiten Material (s. Magische Objekte) gesenkt werden.

### 6.39.2 Der Zauberkfokus

Ein Zauberkfokus dient dazu, das Potential eines Zauberspruches oder auch einer ganzen Gruppe von Zaubersprüchen zu verbessern. Ansonsten entspricht er einem Kraftfokus.

Das Verfahren ist, daß ein Zauberspruchfokus nur für einen bestimmten Spruch und ein Zauberguppenfokus nur für eine Gruppe (z.B. Feuer) anzuwenden ist.

Dementsprechend sinkt der Materialbedarf bei der Herstellung für Gruppenfokuse auf eine Einheit reines Material je angefangene zwei Stufen und eine Einheit Orichalkum je volle 10 Stufen; für besonderes Material gilt, daß eine Einheit je volle 20 Stufen erforderlich ist. Die Basiszeit sinkt auf 10 Stunden und die AK-Menge auf 50. Bei Spruchfokussen beträgt die Basiszeit 8 Stunden, die AK-Menge 25, und die Erfordernisse gelten je drei Stufen für reines Material und je 15 Stufen für Orichalkum. Besonderes Material ist nicht notwendig.

### 6.39.3 Der Fetisch

Fetische sind die einfachsten Objekte, die in Zauberer zur Steigerung seines Potentials einsetzen kann. Sie sind meist in Form von kleinen Schmuckstücken oder z.B. kleinen Säckchen mit Tier- und Pflanzenteilen, je nach Kultur, anzutreffen.

Ihre Wirkung ist, daß sie einen WM von + 5 x Stufe auf die Zauberkwürfe mit einem bestimmten Zauberspruch oder einer Zauberkategorie bringen. Dabei addieren sich gleichartige Fetische nicht, d.h. jeder Zauberkwurf kann nur durch einen Fetisch, und zwar den stärksten, beeinflusst werden. Ein Charakter kann aber beliebig viele Fetische bei sich tragen.

Die Herstellung erfordert je Stufe eine Probe auf die spezielle **Fertigkeit Fetischherstellung** (Lernen 4, geistig). Das Material besteht aus einer reinen Einheit Metall oder anderem Material (s. Alchimie) je angefangene 5 Stufen. Ein Mißerfolg ist gefährlich, Unfälle oder Desaster zerstören den Fetisch. Die Basiszeit jeder Probe beträgt 12 Stunden. Eine Unterbrechung des Herstellungszyklus um mehr als 12 Stunden beendet den Vorgang unwiderruflich, so daß die Stufe festgelegt bleibt, obgleich man sehr viel mehr Material investiert haben könnte.

### 6.39.4 Der Talisman

Talismane sind einfache Objekte der Schutzmagie. Je nach Kultur könnte es sich um kleine Säckchen mit Tier- und Pflanzenteilen, Ketten, Anhänger, Ringe usw. handeln. Man unterscheidet Talismane gegen Gift, solche gegen psychische und solche gegen physische Magie. Alle Talismane wirken nur dann, wenn sie am Körper getragen werden.

Der Effekt ist einfach geregelt: Ein Talisman ist jeweils mit einer Zahl zwischen 1 und X versehen, seiner Stufe. Er verleiht WM + Stufe x 5 auf alle Resistenzwürfe gegen die gewählte Angriffsform. Hierbei addieren sich gleichartige Talismane nicht, d.h. wer einen Talisman Stufe 2 und einen Stufe 3 gegen psychische Magie hat, der erhält WM+15 auf die Resistenzwürfe und nicht etwa +25. Ein Charakter kann jedoch beliebig viele Talismane bei sich tragen.

Talismane sind normalerweise 1W6+4 Wochen wirksam. Anschließend müssen sie neu aufgeladen werden.

Die Herstellung erfordert Material im Werte von ca. Stufe<sup>2</sup> x 1 GD. Es ist je Stufe eine Fertigungsprobe in der speziellen **Fertigkeit Talismanherstellung** (Lernen 4, geistig) auszuführen mit einer Basiszeit von 8 Stunden. Ein Mißerfolg ist gefährlich, ein Unfall oder ein Desaster zerstört den Talisman. Zwischen zwei Verzauberungswürfen dürfen maximal 8 Stunden verstreichen, d.h. ein einziger Fehlschlag stoppt den Herstellungsprozeß und der Talisman verbleibt auf seiner Stufe, obgleich er mehr gekostet haben könnte, da die Materialkosten am Anfang des Prozesses festzulegen sind. Ein neu hergestellter Talisman ist bereits aufgeladen.

# 6. Das Magiesystem

Aufladen erfordert eine Probe: Talismanherstellung mit einer Basiszeit von Stufe Stunden, sowie die Aufwendung von nochmals 50% der Materialkosten. Ein Unfall oder Desaster zerstört den Talisman.

## 6.40 Alternative Magiesysteme

Im folgenden bietet Omnirole einige Vorschläge, wie man Magie auch regeln könnte, wenn man mit dem "klassischen" System nicht so zufrieden ist. Das ganze ist natürlich welt-spezifisch, aber lesen Sie ruhig weiter, und finden Sie Ihr bevorzugtes System.

### 1) Wegfall der Magiepunkteregel

Eine Möglichkeit, die Magie nicht mehr ganz so flexibel zu gestalten und den Glücksfaktor zurückzuschrauben ist es, das Magiepunktesystem wegfällen zu lassen. In diesem Fall wird zwar mit den normalen Omnirole-Zaubersprüchen gespielt und wie üblich gewürfelt, aber es nicht möglich, mittels Magiepunkten die Spruchwirkungen zu verschieben.

Damit bleibt als einzige Möglichkeit die AK-Neuinvestition. Ergebnis dieser Regeländerung ist es im wesentlichen, daß Zauberer sich schon vor dem Zauberspruch genau überlegen müssen, was sie für Spruchwirkungen erzielen wollen. Zudem wird Magie im großen und ganzen kraftraubender, d.h. man muß mehr AK investieren, um dieselben Effekte zu erzielen.

### 2) Feste Spruchwirkungen

Diese Regeländerung ist eine Verschärfung des obigen Systems: Jeder Zauberspruch erhält eine klar und eindeutig definierte Wirkung, d.h. eine feste Reichweite, festen Wirkungsbereich, feste Schäden usw. Es gibt weder Magiepunkte noch die Möglichkeit, durch AK-Investitionen die Spruchwirkungen zu verändern.

Dies führt zu einem System, wie es viele Rollenspiele verwenden: Es gibt nicht nur einen Feuerball-Zauber, sondern mehrere, die sich im wesentlichen hinsichtlich ihres Schadens unterscheiden. Entsprechend wird für jeden anderen Spruch verfahren.

Zauberer sind gezwungen, mehr Zaubersprüche zu lernen als bisher, was zu einer Aufblähung der Zaubersprachliste auf das zwei- bis vierfache führen dürfte. Die Definition der einzelnen Sprüche bleibt dem Spielleiter überlassen. Wir liefern im folgenden zwei Beispiele, einmal für einen Kampfzauberspruch und einmal für einen Informationszauber. Andere Sprüche könnten entsprechend umgearbeitet werden.

#### a) Vorbild ist der Spruch "Feuerstrahl":

##### - Feuergeschoß

Lernen = 1    Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec    Dauer: sofort

Reichweite: 50 m    phk

Feuer    Basis: 7 AK

Dieser Feuerstrahl verursacht 1W8 Schaden.

##### - Feuerstrahl

Lernen = 2    Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec    Dauer: sofort

Reichweite: 50 m    phk

Feuer    Basis: 12 AK

Dieser Feuerstrahl verursacht 2W8 Schaden.

##### - Großer Feuerstrahl

Lernen = 3    Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec    Dauer: sofort

Reichweite: 50 m    phk

Feuer    Basis: 20 AK

Dieser Feuerstrahl verursacht 3W8 Schaden.

##### - Feuerblast

Lernen = 3    Mindest-Magiestufe: 2

t = 2 sec    Dauer: sofort

Reichweite: 50 m    phk

Feuer    Basis: 30 AK

Dieser Feuerstrahl verursacht 4W8 Schaden.

##### - Verheerender Feuerstrahl

Lernen = 4    Mindest-Magiestufe: 3

t = 2 sec    Dauer: sofort

Reichweite: 50 m    phk

Feuer    Basis: 40 AK

Dieser Feuerstrahl verursacht 6W8 Schaden.

#### b) Vorbild ist der Spruch "Magiesensor ":

##### - Magiesensor

Lernen = 1    Mindest-Magiestufe: 1

t = 3 sec    Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 10 m    psy

Information    Basis: 5 AK

##### - Magiesensor (vergrößerte Reichweite)

Lernen = 1    Mindest-Magiestufe: 1

t = 3 sec    Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 50 m    psy

Information    Basis: 10 AK

##### - Magiesensor (extreme Reichweite)

Lernen = 1    Mindest-Magiestufe: 1

t = 3 sec    Dauer: aufrechterhalten

Reichweite: 200 m    psy

Information    Basis: 20 AK

Beachten Sie die reduzierten Lernkosten und variablen Mindestmagiestufen und Basiskosten. Entscheidende Wirkung dieses Systems ist es, daß Zauberer deutlich weniger Potential haben, da sie gezwungen sind, mehrere Versionen desselben Spruches zu erlernen - es wird immer Situationen geben, da ist ein 5-Würfel-Kampfzauber einfach nicht nötig und damit pure AK-Verschwendung, und es wird andere geben, wo ein 1-Würfel-Spruch einfach nicht ausreicht. Ich selber bevorzuge variabelere Magiesysteme, aber das ist Geschmackssache.

### 3) Hinzufügen besonderer Komponenten

Eine weitere Möglichkeit, ein Magiesystem zu modifizieren, ist es, die Magie von externen Einflüssen abhängig zu machen. Dies sollte mit einer welt-spezifischen Erklärung versehen werden, und kann sehr unterschiedliche Effekte haben, was das Potential von Zaubernern betrifft:

#### Beispiele:

# 6. Das Magiesystem

- Die effektive Magiestufe von Zauberern oder auch die Manastufe der Welt schwankt je nach Mond- oder Sonnenposition.

- Jegliche Magie erfordert unbedingt eine bestimmte materielle Komponente, meist etwas sehr schwer zu beschaffendes.

- Es gibt nur bestimmte Formen von Magie, z.B. nur Körper- und Geismagie, nur Informationsmagie usw.

- Zauberer erhalten WM auf Zauberwürfe je nach Jahreszeit, Einfluß ihres Gottes, Wochentag,....

Und vieles vieles mehr. Seien Sie kreativ.

Viele dieser Änderungen sollten mit einer Senkung der CP-Kosten von Magie verbunden sein, jedenfalls, wenn es sich um echte Einschränkungen handelt. Die Bemerkungen in den Kapiteln Rassen und PSI könnten bei der Berechnung eine Hilfe sein.

## 4) Das Freie Magiesystem

Es folgt eine ganz besondere Variante: Das freie Magiesystem. Dieses geht von der Annahme aus, daß der Zauberer spontan bestimmt, was er erreichen will, und dies versucht, indem er das Mana nach seinem Willen formt. Es gibt keine Zaubersprüche, die zu erlernen sind.

Statt dessen ein Vorschlag zur Regelung - andere sind denkbar: Man verwende das System der magischen Worte. Diese lauten im einzelnen:

**Feuer, Wasser, Erde, Eis, Luft, Licht, Magie, Körper (Leben), Natur, Geist (Denken), Suche, Verberge, Verwandele, Rufe, Beherrsche, Bewege, Erzeuge, Heile (Repariere, Stärke), Zerstöre (Verwunde, Schwäche).**

Es gibt keine Magiestufen und nur eine entscheidende Fertigkeit: Magiewissen, wobei der Lernfaktor wenigstens auf 20 erhöht werden sollte. Außerdem wird anstelle der Magiestufe eine Stufe mit den einzelnen Worten erlernt. Jedes Wort kostet 20 CP für die erste und 5 CP für jede weitere Stufe, wobei es keine Obergrenze gibt.

*Beispiel: Beherrsche-3 kostet 30 CP, Magie-5 kostet 40 CP.*

Will nun jemand zaubern, so sagt er, welchen Effekt er erzielen möchte, und Spieler und Spielleiter einigen sich auf die erforderliche Kombination magischer Worte.

*Beispiel: Heilen von Wunden könnte mittels "Heile Körper" erreicht werden. Eine Feuerkugel ist "Erzeuge Feuer", eine Zone von Dunkelheit wäre durch "Zerstöre Licht" und das Beschwören eines Dämons durch "Rufe Magie Leben" denkbar.*

In vielen Fällen wird es mehrere schlüssige Lösungsmöglichkeiten geben, da die magischen Worte einander oft überlappen, gerade war Beherrsche, Bewege und Zerstöre oder Heile angeht. Daher sollten Spielleiter kreativ und großzügig sein.

Ein einzelnes Wort kann mehrmals in einem Ritual verwendet werden, und oft ist dies sogar zwingend, um ein höheres Machtniveau zu erreichen.

*Beispiel: Um eine Feuerkugel zu erschaffen ("Erzeuge Feuer") reicht einmaliges Verwenden des Wortes "Feuer" für einen Effekt von ca. 1 bis 2W6 Schaden. Dreimalige Benutzung bewirkt 8-10W6 Schaden und beeinflusst 10 und mehr Felder, und zehnmahlige Verwendung ermöglicht welterschütternde Zauberei.*

Im Einzelfall sollte der Spielleiter entscheiden, der immer das Spielgleichgewicht im Auge behalten sollte. Für die allgemeinen Daten von Zaubersprüchen kann die normale Spruchliste verwendet werden, um Anregungen zu liefern. Allerdings sollten die dort angegebenen Reichweiten wenigstens mit 4 multipliziert werden. Die notwendige Anzahl von Worten kann grob mit dem halben Lernfaktor angesetzt werden, modifiziert durch gewünschte erhöhte Wirkung.

Für die tatsächliche Magieverwendung gibt es Faustregeln, die aber nur Vorschläge sein sollen.

Die Konzentrationszeit beträgt eine Sekunde je verwendetem Wort. Es gelten die üblichen Regeln für Verkürzung und Verlängerung.

Die AK-Basiskosten betragen 5 je verwendetem Wort. Durch Benutzung von Material oder verbalen / somatischen Komponenten sind wie üblich Kostenreduktionen denkbar. Wird ein Wort auf einer höheren Stufe verwendet, als man es beherrscht, so sind die Kosten zusätzlich in LK zu entrichten.

*Beispiel: Ithan beherrscht "Feuer" auf Stufe-2. Setzt er "Erzeuge Feuer Feuer Feuer" ein, so kostet ihn dies 20 AK und 15 LK.*

Um den Erfolg eines Rituals zu bestimmen, führt der Zauberer einen Fertigkeitswurf: Magiewissen aus, mit einem WM je nach Anzahl der verwendeten Worte und deren Betonung. Im einzelnen:

- einmalige Verwendung eines Wortes: kein WM für das erste Wort, WM -5 für jedes weitere.

- zwei bis fünf Verwendungen eines Wortes: WM - 10 je Stufe

- sechs bis zehn Verwendungen: jeweils WM - 15

- elf bis fünfzehn: jeweils WM - 20 usw.

*Beispiel: Ein Ritual "Erzeuge Feuer" bedeutet WM-5. Ein Ritual "Erzeuge Feuer Feuer Feuer" führt zu WM -25 (-5 für zwei verschiedene Worte, 2 x -10 für dreimal Feuer). "Erzeuge Feuer Feuer Feuer Feuer Feuer Feuer" schließlich bedeutet WM - 60 (-5 zuzüglich 4 x - 10 zuzüglich -15).*

Nach demselben Verfahren wird auch auf Reduzierung des AK-Verbrauches gewürfelt.

Ein Mißerfolg oder ein Desaster werden wie im normalen Magiesystem behandelt. Es gibt jedoch keine Magiepunkte, sondern die Wirkung sollte lediglich für jeweils 50 Punkte über 100 angehoben werden. Dies liegt aber vollkommen im Ermessen des Spielleiters. Zaubersprüche sollten niemals eine feste Wirkung haben, sondern alles vom Würfelergebnis und der Anzahl verwendeter Worte abhängen.

Wie z.B. Runenmagie, Spruchrollen oder magische Gegenstände geregelt werden, ist völlig der Kreativität von Spielern und Spielleiter überlassen.

In jedem Fall erfordert dieses Magiesystem sehr viel Improvisationstalent und die Fähigkeit, schnelle Entscheidungen zu treffen. Daher ist Rollenspielanfängern hiervon abzuraten. Es kann aber sehr gute Resultate liefern und Magier "realistischer", d.h. überzeugender darzustellen helfen. Mit dem freien Magiesystem wird es jedenfalls nicht mehr passieren, daß ein 1.000-CP-Magier zähneknirschend konstatieren muß, daß ihm ein Stufe-1-Peanuts-Zauber wie Licht fehlt (nach mehrminütigem Blättern in seinem Grimoire) und er daher auf dem Schlauch steht.

Allgemein sind Magier unter Verwendung dieses Systems potentiell mächtiger, und es ist auch für die Spieler komplizierter, diese Charaktere zu verkörpern, da sie sich nicht mehr an festen Spruchdaten orientieren können. Bei Manastufen unter 4 sollte das freie Magiesystem übrigens möglichst nicht benutzt werden, da es unpassende Ergebnisse liefert - die Anpassung an niedrige Manastufen erfordert viel Arbeitsaufwand.

## 5) Magische Gedichte

Dies ist ein besonderes freies Magiesystem, das aber äußerst amüsante Ergebnisse haben und das Rollenspiel sehr beleben kann. Die Zauberer erlernen nicht feste Zaubersprüche, sondern immer dann, wenn sie Magie einsetzen möchten, muß der Spieler sich ein zur Situation passendes Gedicht (oder auch Lied) ausdenken und vortragen. Der Effekt wird vom Spielleiter je nach Qualität des Gedichtes festge-

## 6. Das Magiesystem

legt, wobei es nicht auf Versmaß und Betonung ankommt, sondern auf sinnvolle Zusammenstellung und Witz. Je größer der gewünschte Effekt, desto länger hat das Gedicht zu sein, und gequälte "Reim Dich oder ich freiß Dich"-Geschichten sollten nicht viel wert sein. Jedes Gedicht kann nur einmal eingesetzt werden, man kann sie also nicht aufsparen.

Im übrigen sollte man vorsichtig sein, was man dichtet, um Mißverständnissen (s.u.) vorzubeugen.

*Beispiel: Ein Gedicht wie "Ratten, Mäuse, Affen, Geier, schaff uns schnell ein Lagerfeuer" gewinnt keinen Originalitätspreis und sollte allenfalls einen kleinen Funken (und vielleicht eine Sammlung Tiere) zum Vorschein bringen. Wie wäre es dagegen als Banngedicht mit dem folgenden: "Finsterer Dämon aus Höllensphären, Du sollst nicht mehr an Seelen Dich nähren. Bei der Macht meiner Worte und des Lichtes Schimmer, befehl ich Dir drum, verschwinde für immer!" Zwar kein literarisches Meisterwerk, aber ein bißchen Kreativität steckt immerhin darin.*

Wird mit diesem System gespielt, gibt es keine Magiestufen, Zaubersprüche oder Fertigkeitswürfe zum Zaubern. Die Kosten der magischen Begabung sollten neu festgelegt werden: Vollmagier 350 CP, Adepten 200 CP + 50 CP je weiterem Gebiet, Dilettanten nach Spielleiterentscheidung ab 50 CP.

Magieresistenzen werden gegen ein Ergebnis von 100 bis 200 je nach Qualität des Gedichtes ausgeführt, und viele andere Regeln sind durch den Spielleiter zu modifizieren. Es sollte Spielern auch in Aktionsphasen (Kampf, ...) nicht gestattet sein, allzu lange über ein Gedicht nachzugrübeln - sie haben eines, oder eben in der nächsten Runde.

Diese Variante des Magiesystems erfordert sehr viel Improvisationstalent und Entscheidungsbereitschaft bei Spielern und Spielleiter. Probieren Sie es im Zweifel aus, und wenn nicht, schwenken Sie zurück auf das normale Regelwerk.

---



# 6. Das Magiesystem

**Tabelle: Zaubersprüche**

Spruch	Lernen	Mindest - Magiestufe	Basis-AK	Zeit	Reichweite	Dauer	Gebiet
Feuer bewegen	2	2	6	2 sec	5 m	aufr.	Feuer
Feuer erzeugen	3	2	15	2 sec	5 m	aufr.	Feuer
Feuer zerstören	2	2	10	2 sec	5 m	sofort	Feuer
Feurelementar beschwören	4	3	30	1 h	speziell	speziell	Feuer, Beschwörung
Feurelementar binden	7	3	60	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Feuer, Beschwörung
Feurelementar rufen	1	2	3	10 sec	speziell	speziell	Feuer, Beschwörung
Feurelementargruppe beschwören	6	4	60	3 h	speziell	speziell	Feuer, Beschwörung
Feurelementargruppe binden	9	4	120	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Feuer, Beschwörung
Feurelementargruppe rufen	3	3	9	10 sec	speziell	speziell	Feuer, Beschwörung
Feuer-Waffe	3	2	15	2 sec	10 cm	aufr.	Feuer
Feuerkugel	4	3	20	2 sec	5 m	sofort	Feuer
Feuermeister	7	4	100	2 sec	5 m	aufr.	Feuer
Feuerschutz	2	2	6	2 sec	10 cm	10 min	Feuer
Feuerstrahl	3	2	15	2 sec	10 m	sofort	Feuer
Feuerwand	4	3	20	2 sec	3 m	aufr.	Feuer
Feuriger Schild	4	3	20	2 sec	10 cm	aufr.	Feuer
Flammenregen	7	4	100	2 sec	25 m	aufr.	Feuer
Funke	1	1	3	2 sec	10 cm	aufr.	Feuer
Hitze	1	1	3	2 sec	2 m	aufr.	Feuer
Hitzeschutz	1	1	3	2 sec	10 cm	aufr.	Feuer
Metall erwärmen	3	3	9	2 sec	3 m	aufr.	Feuer, Verwandlung
Vulkanausbruch	8	4	150	2 sec	5 m	aufr.	Feuer, Erde
Dehydrieren	7	3	60	2 sec	1 m	aufr.	Wasser
Wasser bewegen	2	2	6	2 sec	5 m	aufr.	Wasser
Wasser erzeugen	3	2	15	2 sec	5 m	sofort	Wasser
Wasser zerstören	2	2	6	2 sec	5 m	sofort	Wasser
Nebel	4	2	20	2 sec	5 m	aufr.	Wasser, Natur
Säure-Waffe	3	2	15	2 sec	10 cm	aufr.	Wasser, Verwandlung
Säureschwall	3	2	16	2 sec	1 m	aofort, speziell	Wasser
Wasseratmen	2	2	6	2 sec	1 m	aufr.	Wasser, Luft
Wasserelementar beschwören	4	3	30	1 h	speziell	speziell	Wasser, Beschwörung
Wasserelementar binden	7	3	60	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Wasser, Beschwörung
Wasserelementar rufen	1	2	3	10 sec	speziell	speziell	Wasser, Beschwörung
Wasserelementargrupp e beschwören	6	4	60	3 h	speziell	speziell	Wasser, Beschwörung
Wasserelementargrupp e binden	9	4	120	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Wasser, Beschwörung
Wasserelementargrupp e rufen	3	3	9	10 sec	speziell	speziell	Wasser, Beschwörung
Wassermeister	7	4	100	2 sec	5 m	aufr.	Wasser
Wasserstrahl	3	2	15	2 sec	5 m	aufr.	Wasser
Wasserwandeln	3	1	9	2 sec	10 cm	aufr.	Wasser, Bewegung
Welle	3	2	9	2 sec	10 m	aufr.	Wasser
Wasser-Waffe	3	2	15	2 sec	10 cm	aufr.	Wasser
Einfrieren	1	1	3	2 sec	1 m	dauer (10sec)	Eis
Eis bewegen	2	2	6	2 sec	5 m	aufr.	Eis
Eis erzeugen	3	2	9	2 sec	5 m	sofort, speziell	Eis
Eis zerstören	2	2	6	2 sec	5 m	sofort	Eis

## 6. Das Magiesystem

Eiselementar beschwören	4	3	30	1 h	speziell	speziell	Eis, Beschwörung
<b>Spruch</b>	<b>Lernen</b>	<b>Mindest - Magiestufe</b>	<b>Basis-AK</b>	<b>Zeit</b>	<b>Reichweite</b>	<b>Dauer</b>	<b>Gebiet</b>
Eiselementar binden	7	3	60	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Eis, Beschwörung
Eiselementar rufen	1	2	3	10 sec	speziell	speziell	Eis, Beschwörung
Eiselementargruppe beschwören	6	4	60	3 h	speziell	speziell	Eis, Beschwörung
Eiselementargruppe binden	9	4	120	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Eis, Beschwörung
Eiselementargruppe rufen	3	3	9	10 sec	speziell	speziell	Eis, Beschwörung
Eisfläche	2	2	10	2 sec	5 m	aufr.	Eis
Eisgeschoß	2	2	10	2 sec	10 m	sofort	Eis
Eisiger Schild	4	3	20	2 sec	10 cm	aufr.	Eis
Eismeister	7	4	100	2 sec	5 m	aufr.	Eis
Eisschutz	2	2	6	2 sec	10 cm	aufr.	Eis
Eiswand	4	3	20	2 sec	3 m	aufr.	Eis
Eiswolke	2	2	10	2 sec	10 m	aufr.	Eis
Eis-Waffe	3	2	15	2 sec	10 cm	aufr.	Eis
Gefrieren	5	3	21	2 sec	10 cm	dauer (30 sec)	Eis
Hagelschlag	6	4	50	2 sec	25 m	aufr.	Eis, Natur
Kälte	1	1	3	2 sec	2 m	aufr.	Eis
Kälteschutz	1	1	3	2 sec	10 cm	aufr.	Eis
Metall abkühlen	3	3	9	2 sec	3 m	aufr.	Eis, Verwandlung
Erde bewegen	3	3	9	2 sec	5 m	aufr.	Erde
Erde erzeugen	4	3	12	2 sec	5 m	dauer (10 min)	Erde
Erde verwandeln	6	3	50	2 sec	3 m	dauer (10 min)	Erde
Erde zerstören	4	3	12	2 sec	5 m	sofort	Erde
Erd-Waffe	3	2	20	2 sec	10 cm	aufr.	Erde
Erdbeben	6	3	50	2 sec	1 m	aufr.	Erde
Erdelementar beschwören	4	3	30	1 h	speziell	speziell	Erde, Beschwörung
Erdelementar binden	7	3	60	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Erde, Beschwörung
Erdelementar rufen	1	2	3	10 sec	speziell	speziell	Erde, Beschwörung
Erdelementargruppe beschwören	6	4	60	3 h	speziell	speziell	Erde, Beschwörung
Erdelementargruppe binden	9	4	120	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Erde, Beschwörung
Erdelementargruppe rufen	3	3	9	10 sec	speziell	speziell	Erde, Beschwörung
Erdmeister	7	4	100	2 sec	5 m	aufr.	Erde
Metallwand	5	3	35	2 sec	3 m	aufr.	Erde
Steingeschoß	2	2	10	2 sec	10 m	sofort	Erde
Steinwand	4	3	20	2 sec	3 m	aufr.	Erde
Treibsand	4	3	15	2 sec	5 m	aufr.	Erde, Natur
Luft erzeugen	2	2	6	2 sec	5 m	sofort	Luft
Luft zerstören	4	2	12	2 sec	5 m	sofort	Luft
Blitz-Waffe	3	2	15	2 sec	10 cm	aufr.	Luft
Blitzschlag	3	2	15	2 sec	1 m	sofort	Luft
Gewitter	4	3	20	2 sec	10 m	aufr.	Luft, Natur
Luftelementar beschwören	4	3	30	1 h	speziell	speziell	Luft, Beschwörung
Luftelementar binden	7	3	60	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Luft, Beschwörung
Luftelementar rufen	1	2	3	10 sec	speziell	speziell	Luft, Beschwörung
Luftelementargruppe beschwören	6	4	60	3 h	speziell	speziell	Luft, Beschwörung
Luftelementargruppe binden	9	4	120	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Luft, Beschwörung



## 6. Das Magiesystem

Luftelementargruppe rufen	3	3	9	10 sec	speziell	speziell	Luft, Beschwörung
Luftmeister	7	4	100	2 sec	5 m	aufr.	Luft
<b>Spruch</b>	<b>Lernen</b>	<b>Mindest - Magiestufe</b>	<b>Basis-AK</b>	<b>Zeit</b>	<b>Reichweite</b>	<b>Dauer</b>	<b>Gebiet</b>
Sauerstoffmaske	2	2	6	2 sec	10 cm	aufr.	Luft
Wettervorhersage	2	2	6	2 sec	speziell	sofort	Luft, Natur
Wetterzauber	7	3	100	2 sec	1 m	aufr.	Luft, Natur
Wind	1	1	3	2 sec	5 m	sofort	Luft, Bewegung
Wirbelwind	6	3	50	2 sec	5 m	aufr.	Luft, Bewegung
Dunkelheit	1	1	3	2 sec	10 m	aufr.	Licht
Energielanze	4	2	20	2 sec	Zauberer	aufr.	Licht
Licht	1	1	3	2 sec	10 m	aufr.	Licht
Lichtblitz	5	3	35	2 sec	5 m	sofort	Licht
Lichtschild	4	3	20	2 sec	10 cm	aufr.	Licht
Lichtschutz	2	2	6	2 sec	10 cm	aufr.	Licht
Sonnenstrahl	4	2	20	2 sec	10 m	sofort	Licht
Totale Dunkelheit	4	3	12	2 sec	5 m	aufr.	Licht
Unsichtbarkeit	3	2	9	2 sec	10 cm	aufr.	Licht, Geist
Verschwimmen	4	2	12	2 sec	10 cm	aufr.	Licht, Geist
Baum	1	1	3	2 sec	Zauberer	aufr.	Natur, Verwandlung
Baumbelebung	6	3	30	2 sec	10 m	aufr.	Natur, Beschwörung
Dornenwand	4	3	20	2 sec	3 m	aufr.	Natur
Fesseln	2	2	6	2 sec	10 m	aufr.	Natur
Holz verbiegen	3	2	9	2 sec	4 m	sofort	Natur, Bewegung
Insektenschwarm	2	2	6	2 sec	10 m	aufr.	Natur, Beschwörung
Lebewesen-Sensor	1	1	3	2 sec	50 m	aufr.	Natur, Information
Liebesbann	4	3	50	1 h + 1 sec	speziell	speziell	Natur
Naturgeist beschwören	5	3	18	1 h	speziell	speziell	Natur, Beschwörung
Naturgeist binden	8	4	48	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Natur, Beschwörung
Naturgeist rufen	1	2	3	10 sec	speziell	speziell	Natur, Beschwörung
Netz	3	2	15	2 sec	2 m	aufr.	Natur
Pflanzensprache	5	2	21	2 sec	3 m	aufr.	Natur, Information
Pflanzenwuchs	4	3	12	2 sec	5 m	dauer (30 min)	Natur
Reinigung	1	1	3	2 sec	5 m	sofort	Natur
Schlangenmeister	3	2	9	2 sec	2 m	sofort	Natur, Verwandlung
Tiere rufen	2	2	6	2 sec	1 km	speziell	Natur, Beschwörung
Tiergestalt	3	2	9	2 sec	Zauberer	aufr.	Natur, Verwandlung
Tiersprache	3	2	9	2 sec	3 m	aufr.	Natur, Information
Verrotten	3	3	15	2 sec	5 m	aufr.	Natur, Verwandlung
Zähmung	1	1	3	2 sec	5 m	aufr.	Natur, Geist
Alarmsiegel	3	2	15	10 min	variabel	speziell	Thaumaturgie
Antimagia	4	3	12	2 sec	5 m	sofort	Thaumaturgie
Antimagische Sphäre	4	3	12	2 sec	10 cm	aufr.	Thaumaturgie
Intensität	4	3	12	+ 2 sec	speziell	sofort	Thaumaturgie
Mana-Störung	9	5	200	2 sec	5 m	aufr.	Thaumaturgie
Mana anzapfen	9	5	200	2 sec	Zauberer	aufr.	Thaumaturgie
Permanenz	10	5	variabel	variabel	10 cm	sofort	Thaumaturgie
Privatsphäre	6	3	50	2 sec	10 cm	aufr.	Thaumaturgie
Rüstungszauber	3	3	15	2 sec	10 cm	aufr.	Thaumaturgie
Rune der (Kategorie)	4	3	20	5 min	speziell	speziell	Thaumaturgie

## 6. Das Magiesystem

Rune der Aktivierung	2	2	10	3 min	speziell	speziell	Thaumaturgie
Rune der Distanz	2	2	10	1 min	speziell	speziell	Thaumaturgie
Rune der Erlaubnis	2	2	10	2 min	speziell	speziell	Thaumaturgie
<b>Spruch</b>	<b>Lernen</b>	<b>Mindest - Magiestufe</b>	<b>Basis-AK</b>	<b>Zeit</b>	<b>Reichweite</b>	<b>Dauer</b>	<b>Gebiet</b>
Rune der Intensität	4	3	20		speziell	speziell	Thaumaturgie
Rune der Permanenz	10	5	variabel	variabel	10 cm	sofort	Thaumaturgie
Rune der Verzögerung	3	2	15	2 min	speziell	speziell	Thaumaturgie
Schutzsiegel	4	3	20	+ 2 h	speziell	speziell	Thaumaturgie
Trautes Heim	8	4	150	2 sec	10 cm	dauer (12 h)	Thaumaturgie
Umkehrschild	6	4	50	2 sec	3 m	auf.	Thaumaturgie
Universaler Schutz	8	4	90		10 cm	auf.	Thaumaturgie
Verzögerung	2	2	+ 6	+ 1 sec	speziell	speziell	Thaumaturgie
Waffenzauber	3	3	15	2 sec	10 cm	auf.	Thaumaturgie
Zauber lesen	1	1	3	2 sec		auf.	Thaumaturgie, Information
Zauber schreiben	3	2	15	variabel	10 cm	sofort	Thaumaturgie
Berserkerwahn	5	3	35	2 sec	10 cm	auf.	Verwandlung,, Körper
Desintegration	5	4	35	2 sec	2 m	sofort	Verwandlung
Erleichtern	2	2	6	2 sec	1 m	auf.	Verwandlung, Bewegung
Energieschock	3	2	9	2 sec	10 m	sofort	Verwandlung, Körper
Feenmagie	3	2	9	2 sec	5 m	speziell	Verwandlung, Geist
Gestaltwandel	7	4	60	2 sec	10 cm	dauer (10 min)	Verwandlung
Kaltschmelze	3	2	9	2 sec	5 m	auf.	Verwandlung
Objekt verwandeln	7	4	60	2 sec	3 m	dauer (30 min)	Verwandlung
Reparieren	3	2	9	2 sec	2 m	dauer (2 min)	Verwandlung
Rost	2	2	10	2 sec	3 m	speziell	Verwandlung
Vergrößerung	4	3	12	2 sec	10 cm	dauer (5 min)	Verwandlung
Verkleinerung	4	3	12	2 sec	10 cm	dauer (5 min)	Verwandlung
Verstärkte Barriere	4	3	12	2 sec	3 m	auf.	Verwandlung
Versteinerung	6	3	30	2 sec	10 cm	dauer (5min)	Verwandlung
Zweidimensionalität	5	3	21	2 sec	10 cm	auf.	Verwandlung
Amnesia	4	3	20	2 sec	1 m	dauer (10 min)	Geist, Körper
Aufwecken	2	1	6	2 sec	1 m	sofort	Geist
Charisma steigern / senken	2	1	6	2 sec	5 m	auf.	Geist
Farbwolke	1	1	3	2 sec	5 m	auf.	Geist
Feengold	4	2	20	2 sec	10 cm	dauer (1h), speziell	Geist
Furcht	5	2	21	2 sec	5 m	auf.	Geist
Illusionsmeisterschaft	5	4	35	2 sec	5 m	auf.	Geist
Intelligenz steigern / senken	2	1	6	2 sec	5 m	auf.	Geist
Kontrolle v. Tieren	1	2	3	2 sec	5 m	auf.	Geist
Kontrolle v. Humanoiden	4	3	12	2 sec	5 m	auf.	Geist
Kontrolle aller Wesen	6	4	21	2 sec	5 m	auf.	Geist
Manablitz	3	2	9	2 sec	10 m	sofort	Geist
Schattenmeisterschaft	5	3	35	2 sec	2 m	auf.	Geist
Schlaf	1	1	5	2 sec	5 m	sofort	Geist
Schleichen	1	1	3	2 sec	10 m	auf.	Geist
Schmerz	2	1	6	2 sec	5 m	auf.	Geist, Körper
Schutzsphäre gegen...	3	3	9	2 sec	Zauberer	auf.	Geist
Spiegelkämpfer	5	3	21	2 sec	10 m	auf.	Geist
Tarnung	1	1	3	2 sec	1 m	auf.	Geist
Teilnahmslosigkeit	2	1	6	2 sec	5 m	auf.	Geist

# 6. Das Magiesystem

Überzeugen	2	2	6	2 sec	2 m	dauer (2 min)	Geist
Verhüllen	2	2	6	2 sec	1 m	aufr.	Geist
<b>Spruch</b>	<b>Lernen</b>	<b>Mindest - Magiestufe</b>	<b>Basis-AK</b>	<b>Zeit</b>	<b>Reichweite</b>	<b>Dauer</b>	<b>Gebiet</b>
Verwirrung	2	2	10	2 sec	5 m	aufr.	Geist
Wahnsinn	6	3	50	2 sec	10 cm	dauer (5 min), speziell	Geist
Zauberstimme	2	2	6	2 sec	10 m	aufr.	Geist
Zuversicht	3	2	9	2 sec	Zauberer	aufr.	Geist
Alterungsstopp	8	5	150	2 sec	10 cm	dauer (24 h), speziell	Körper
Aussehen steigern / senken	2	1	6	2 sec	5 m	aufr.	Körper
Betäubung	3	2	9	2 sec	10 m	aufr.	Körper
Blindheit	3	3	15	2 sec	1 m	dauer (5 min)	Körper
Blutung stillen	1	1	3	2 sec	10 cm	dauer (10 sec)	Körper
Böser Blick	4	3	12	2 sec	1 m	sofort	Körper
Clone	5	4	150	2 sec	keine	dauer (24 h)	Körper
Energiespende	6	4	30	2 sec	10 cm	dauer (10 min)	Körper
Geschicklichkeit steigern / senken	2	1	6	2 sec	5 m	aufr.	Körper
Gift	5	3	21	2 sec	10 cm	aufr.	Körper
Gift erkennen	2	1	6	2 sec	1 m	aufr.	Körper, Information
Gift neutralisieren	5	3	21	2 sec	10 cm	dauer (10 min)	Körper
Giftbremse	2	2	6	2 sec	10 cm	aufr.	Körper
Heilung	2	2	6	2 sec	10 cm	dauer (1 min)	Körper
Jugend	9	5	200	2 sec	10 cm	dauer (12 h)	Körper
Körperbau steigern / senken	2	1	6	2 sec	5 m	aufr.	Körper
Konservieren	1	1	3	2 sec	10 cm	dauer (1 min), speziell	Körper
Kraft spenden	1	1	3	2 sec	10 cm	dauer (10 sec)	Körper
Krankheit erkennen	1	1	3	2 sec	10 cm	aufr.	Körper, Information
Krankheit heilen	4	3	12	2 sec	10 cm	dauer (10 min)	Körper
Reaktion steigern / senken	1	1	3	2 sec	5 m	aufr.	Körper
Regeneration	5	4	21	2 sec	10 cm	dauer (30 min)	Körper
Säureschutz	2	2	6	2 sec	10 cm	aufr.	Körper
Scheintod	1	2	3	2 sec	10 cm	dauer (2min)	Körper
Schmerzunempfindlichkeit	2	1	6	2 sec	10 cm	aufr.	Körper
Schutzhaut	3	2	15	2 sec	10 cm	aufr.	Körper
Stabilisieren	2	2	6	2 sec	10 cm	dauer (1 min)	Körper
Stärke steigern / senken	1	1	3	2 sec	5 m	aufr.	Körper
Starre	4	3	20	2 sec	4 m	dauer (5 min)	Körper
Supraheilung	7	4	60	2 sec	10 cm	dauer (10 min)	Körper
Taubheit	2	2	6	2 sec	1 m	dauer (5 min)	Körper
Tod	8	4	90	2 sec	10 cm	sofort	Körper

# 6. Das Magiesystem

Todesbann	9	5	200	2 sec	Zauberer	dauer (6 h)	Körper
Wandpassage	3	2	9	2 sec	1 m	auf.	Körper
<b>Spruch</b>	<b>Lernen</b>	<b>Mindest - Magiestufe</b>	<b>Basis-AK</b>	<b>Zeit</b>	<b>Reichweite</b>	<b>Dauer</b>	<b>Gebiet</b>
Art der Magie erkennen	2	2	6	2 sec	2 m	auf.	Information
Emotionen erkennen	1	1	3	2 sec	1 m	auf.	Information
Erkenntnis	3	3	9	2 sec	10 m	auf.	Information
Fallensensor	2	1	6	2 sec	5 m	auf.	Information
Fotografisches Gedächtnis	3	2	9	2 sec	Zauberer	auf.	Information
Gedanken lesen	4	3	12	2 sec	20 m	auf.	Information
Gefahrensinn	2	2	6	2 sec	Zauberer	auf.	Information
Gedanken senden	4	3	12	2 sec	1 km	auf.	Information
Gesinnungssensor	3	2	9	2 sec	1 m	auf.	Information
Infravision	2	2	6	2 sec	10 cm	auf.	Information
Lokalisieren	3	3	9	2 sec	100 km	auf.	Information
Lügensensor	2	2	6	2 sec	5 m	auf.	Information
Magiesensor	1	1	3	2 sec	10 m	auf.	Information
Magisches Auge/ Ohr	3	2	15	2 sec	20 m	auf.	Information
Mikroskopsicht	2	2	6	2 sec	10 cm	auf.	Information
Nachtsicht	2	1	10	2 sec	10 cm	auf.	Information
Nachtsicht (echt)	4	2	12	2 sec	10 cm	auf.	Information
Omnilingua	3	2	9	2 sec	10 cm	auf.	Information
Orientierung	2	2	6	2 sec	speziell	auf.	Information
Rundumsicht	4	2	12	2 sec	10 cm	auf.	Information
Sprechen mit dem Jenseits	4	3	12	2 sec	10 m	auf.	Information, Beschwörung
Teleskopsicht	2	2	6	2 sec	10 cm	auf.	Information
Teleoptik	3	2	9	2 sec	10 m	auf.	Information
Unsichtbares erkennen	2	1	6	2 sec	10 cm	auf.	Information
Verstärktes Gehör	1	1	3	2 sec	10 cm	auf.	Information
Verstärkter Geruchssinn	1	1	3	2 sec	10 cm	auf.	Information
Verstärkter Geschmackssinn	1	1	3	2 sec	10 cm	auf.	Information
Vision	4	2	alle, mind. 100	2 sec	Zauberer	speziell	Information
Wachgabe	2	2	6	2 sec	10 cm	dauer (5 min)	Information
Zauberblick	3	2	9	2 sec	10 cm	auf.	Information
Zauberohr	2	2	6	2 sec	10 cm	auf.	Information
Zeitmessung	1	1	3	2 sec	10 cm	auf.	Information
Beschleunigung	4	3	20	2 sec	1 m	auf.	Bewegung
Brücke	4	2	35	2 sec	speziell	auf.	Bewegung
Dimensionstor	8	5	150	2 sec	speziell	dauer (6 h), speziell	Bewegung
Fliegen	5	3	35	2 sec	10 cm	auf.	Bewegung
Gravitationsmeister	7	4	100	2 sec	5 m	auf.	Bewegung
Kraftfeld (groß)	6	3	50	2 sec	3 m	auf.	Bewegung
Kraftfeld (klein)	3	2	9	2 sec	3 m	auf.	Bewegung
Objekte beleben	3	3	9	2 sec	5 m	auf.	Bewegung
Reflektieren	9	4	200	2 sec	3 m	auf.	Bewegung
Schild	2	2	10	2 sec	10 cm	auf.	Bewegung
Schloß	2	1	10	2 sec	1 m	auf.	Bewegung
Schlüssel	2	1	10	2 sec	1 m	sofort	Bewegung
Schweben	2	2	10	2 sec	10 cm	auf.	Bewegung
Sphärenreise	10	5	200	2 sec	speziell	sofort	Bewegung
Spinnenklettern	1	1	5	2 sec	10 cm	auf.	Bewegung
Springen	1	1	5	2 sec	10 cm	auf.	Bewegung
Stille	2	2	10	2 sec	10 m	auf.	Bewegung
Telekinese	3	3	9	2 sec	5 m	auf.	Bewegung
Teleportation	6	4	30	2 sec	10 km	sofort	Bewegung
Temporalkontrolle	8	4	90	2 sec	1 m	auf.	Bewegung
Verlangsamung	4	3	20	2 sec	1 m	auf.	Bewegung
Zeitreise	8	4	90	2 sec	speziell	sofort	Bewegung
Zermalmende Hand	5	3	35	2 sec	3 m	auf.	Bewegung
Zerschmetternde Faust	4	3	20	2 sec	4 m	auf.	Bewegung

## 6. Das Magiesystem

Dämon beschwören	5	3	30	1 h	speziell	speziell	Beschwörung
Dämon binden	8	4	50	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Beschwörung
Dämon rufen	3	3	9	10 sec	speziell	speziell	Beschwörung
<b>Spruch</b>	<b>Lernen</b>	<b>Mindest - Magiestufe</b>	<b>Basis-AK</b>	<b>Zeit</b>	<b>Reichweite</b>	<b>Dauer</b>	<b>Gebiet</b>
Dämonengruppe beschwören	7	4	60	3 h	speziell	speziell	Beschwörung
Dämonengruppe binden	10	5	120	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Beschwörung
Dämonengruppe rufen	5	4	15	20 sec	speziell	speziell	Beschwörung
Geister beschwören	4	3	30	1 h	speziell	speziell	Beschwörung
Geister binden	8	4	60	1W6 x 5 min	speziell	speziell	Beschwörung
Geister rufen	2	2	6	10 sec	speziell	speziell	Beschwörung
Klingenwand	4	3	20	2 sec	3 m	auf.	Beschwörung
Monster rufen	2	2	9	2 sec	speziell	speziell	Beschwörung
Todesnebel	4	2	20	2 sec	1 m	auf.	Beschwörung
Tote aktivieren	5	3	variabel	2 sec	10 cm	dauer (1 h), speziell	Beschwörung
Wiederkehr	5	3	35	2 sec	speziell	dauer (30 min)	Beschwörung
Lied der Furcht	5	2	10 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Wut	5	3	15 / Runde	speziell		speziell	Zauberlied
Lied des Schlafes	1	1	5 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied des Tanzes	3	2	10 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Kontrolle von Tieren	1	2	5 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Kontrolle von Humanoiden	4	3	10 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Kontrolle aller Wesen	6	4	20 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Zähmung	1	1	5 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Illusionen	5	4	20 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Schande	5	3	20 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Amnesie	4	3	15 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Verwirrung	2	2	8 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Liebe	4	2	20 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Vertreibung von Tieren	1	2	3 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Vertreibung von Humanoiden	4	3	8 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied
Lied der Vertreibung aller Wesen	6	4	16 / Runde	speziell	speziell	speziell	Zauberlied



# 7. PSI-Kräfte

## 7. PSI-Kräfte

### 7.1 Grundsätzliches

Dieses Kapitel befaßt sich mit den Kräften des Geistes, welche allgemein als PSI-Kräfte oder psionische Begabungen bezeichnet werden. Charaktere mit entsprechenden Fähigkeiten heißen Psioniker oder PSIs, und es ist von der Spielwelt abhängig, ob sie existieren und in welcher Form, ganz wie im Falle der Magie.

### 7.2 PSI-Kräfte und Spielgleichgewicht

Ähnlich wie im Falle von Magie gilt auch für psionische Kräfte, daß man als Spielleiter sorgfältig ihre Auswirkungen auf das Spielgeschehen abwägen sollte, da die Charaktere durch sie außergewöhnliche Fähigkeiten erhalten und z.B. Naturgesetze umgehen können. Aus diesem Grund sind die meisten PSI-Kräfte vergleichsweise teuer; ein Psioniker wird, falls er ein hohes Kraftniveau wünscht, viele Charakterpunkte verbrauchen. Telekineten, die Autos werfen und Telepathen mit planetarer Reichweite sind denkbar, aber sie haben ihren Preis, der ihren Fähigkeiten angemessen ist.

Der Spielleiter kann ohne weiteres bestimmte PSI-Kräfte in ihrer Kraftstufe limitieren, verteuern oder sie ganz untersagen. Schon eine Kampagne mit sehr niedrigen Stufen kann faszinierende Ergebnisse haben (Berührungstelepathie, Telekinese eher zum Schlösser öffnen als Elefantenweitwurf, Teleportation nur über kurze Strecken...). Wenn Sie eine Kampagne ohne Grenzen zulassen wollen, und den Charakteren einige hundert CP zur Verfügung stehen, überlegen Sie sich am besten vorher die Konsequenzen: Wollen Sie wirklich "Mindmaster" als Spielercharakter, der jeden Menschen in Sichtweite (wenn das man reicht) hypnotisch kontrollieren kann, oder vielleicht den Gedankenleser, der jeden Verbrecher durchschaut? Testen Sie am besten, um mit Psionik vertrauter zu werden - und wenn alle Stricke reißen, verlangen Sie, daß ein zu mächtiger Charakter verändert oder in den Ruhestand versetzt wird.

Das große Problem mit den meisten PSI-Kräften ist, daß es keine Verteidigung gibt, von Antipsi einmal abgesehen. Demzufolge kann es empfehlenswert sein, sich als Spielleiter - wenn nicht alle wichtigeren Personen gleich Psioniker sein sollen - technische Abwehrmöglichkeiten einfallen zu lassen, welche allen wichtigeren Personen zugänglich sind. Andernfalls machen auch z.B. staatliche Verbote nicht viel Sinn - der Staat muß sich schließlich gegen PSI-Kräfte dann auch wehren und z.B. einen Teleporter verhaften können.

### 7.3 Erwerb von PSI-Kräften

Omnirole definiert psionische Begabungen auf zwei Arten: PSI-Kraft und PSI-Fertigkeit. Die PSI-Kraft (auch Begabung, Talent) mißt die Stärke der Ausprägung der Begabung in einem ausgewählten Bereich; dies manipuliert z.B. die Reichweite oder bei einem Telekineten das mögliche Gewicht. Die PSI-Fertigkeit schließlich wird wie eine normale Fertigkeit erworben. Es handelt sich um die Erfahrung und Geschicklichkeit im Umgang mit der PSI-Begabung. Ein Telekinet braucht z.B. seine Fertigkeit, wenn er zielen möchte, oder ein Teleporter, um sein Ziel exakt zu erreichen. Kraft und Fertigkeit sind jedoch völlig unabhängig voneinander; man kann sowohl sehr viel Kraft und wenig Fertigkeit haben, als auch den umgekehrten Fall.

PSI-Kraft wird in Stufen gemessen. Eine Stufe von 1 ist mindestens erforderlich, um eine PSI-Kraft verwenden zu können.

Die Basiskosten für den Erwerb einer einzelnen PSI-Kraft betragen unabhängig von der Art der Kraft:

150 CP für Stufe 1 zuzüglich 5 CP je weiterer Stufe bis Stufe 20 zuzüglich 2 CP je weiterer Stufe.

*Beispiel: Gedankenlesen Stufe 15 kostet 220 CP ( $150 + 5 \times 14$ ). Levitation Stufe 36 kostet 277 CP ( $150 + 19 \times 5 + 16 \times 2$ ).*

Die Kosten der psionischen Fertigkeiten, eine je Talent, werden normal nach Lernfaktor und Multiplikator bestimmt.

### 7.4 Modifikation der Kosten einer PSI-Kraft

Verschiedene Wege sind denkbar, die oftmals recht hohen CP-Kosten für PSI-Kräfte zu reduzieren. Dies geschieht meist durch Inkaufnahmen von Einschränkungen und Nachteilen. Hierbei hat der Spielleiter das letzte Wort, d.h. er kann seiner Meinung nach für bestimmte PSI-Kräfte bedeutungslose Einschränkungen verbieten. Die Reduktionen beziehen sich jeweils nur auf die CP-Kosten der Kraft, nicht die der Fertigkeit. Werden mehrere Reduktionen gewählt, werden diese nacheinander angewendet. (z.B. -10% und -25% bedeutet bei 100 CP Kosten erst eine Reduktion auf 90 CP, dann auf 68 CP). Umgekehrt können PSI-Kräfte auch verbessert werden, was natürlich die Kosten erhöht. Im einzelnen gilt:

#### 7.4.1 Reichweitenänderungen

- jede Halbierung der normal möglichen Reichweite reduziert die Kosten um 5%, maximal aber um 45%. Die Reichweite kann maximal auf 1 Meter reduziert werden. Für PSI-Kräfte mit bereits definierter "Sicht"- oder Berührungs-Reichweite ist diese Einschränkung nicht gestattet.

- eine Begrenzung auf Berührung reduziert die Kosten um 50%. Dies ist anstelle anderer Reichweitenbegrenzungen, nicht zusätzlich dazu, zu verstehen.

#### 7.4.2 Veränderung der Aktivierungszeit

Jede Verdoppelung der erforderlichen Konzentrationszeit senkt die Kosten um 5%, maximal aber um 50%. Eine Senkung der Konzentrationszeit auf 0 Sekunden ist eine Verbesserung, welche die Kosten um 25% anhebt.

#### 7.4.3 Festlegung einer Aktivierungschance

Wie an anderer Stelle gesagt, funktionieren PSI-Kräfte grundsätzlich immer. Für Charaktere mit der jetzt vorzustellenden Einschränkung gilt dies nicht. Sie müssen bei jedem Einsatz mit 1W100 plus Aktivierungswert wenigstens 100 erreichen (wie üblich mit Regel der 11, 22, 99, 100); ein Fehlschlag bedeutet Verstreichen der Konzentrationszeit ohne ein Ergebnis und den Verlust von 1 AK. Weitere Versuche haben einen kumulativ um 5 niedrigeren Aktivierungswert, bis eine Aktivierung geklappt hat oder der Charakter wenigstens eine Stunde nicht versucht hat, die Kraft einzusetzen.

Aktivierungswert	Kostenreduktion
75	- 10 %
50	- 25 %
25	- 50 %
10	- 75 %

#### 7.4.4 Begrenzte Fertigkeitsstufe

Der Charakter hat Schwierigkeiten, sein Talent zu schulen. Er mag darin noch so stark sein, alle Genauigkeit geht ihm ab. Verschiedene Stufen sind denkbar:

# 7. PSI-Kräfte

Die Kostenreduktion beträgt - [11 - Maximale Fertigungsstufe] x 2 %. Das konkrete Ergebnis ist, daß die Erfahrungsstufe mit der psionischen Fertigkeit nie höher gesteigert werden kann, als die Maximalstufe angibt.

Muß der Charakter alle Fertigungsproben mit einem W100(-) ausführen, so gilt eine Reduktion von -50% auf die Kosten der PSI-Kraft. Außerdem gilt das ganze natürlich als Fertigungs-Unvermögen hinsichtlich der CP-Kosten der Fertigkeit (s. Charaktererschaffung).

## 7.4.5 Bestimmte Wirkungsbedingungen

Die Kraft funktioniert nur unter bestimmten einschränkenden Bedingungen. Die Bewertung ist hier oft Sache des Spielleiters und abhängig von der Wichtigkeit der Einschränkung, im folgenden einige Beispiele:

*Beispiel: nur gegen Frauen (oder nur Männer): - 20%. Nur gegen Rothaarige -40%, nicht gegen Rothaarige -5%. Nur bei Tag (Nacht) - 20%, nur im Sonnenlicht -30%, nicht im Sonnenlicht -30%. Nur in Vollmondnächten -60%, nicht in Vollmondnächten -2%. Nur unter Streß (z.B. Kampf) - 10%, nicht unter Streß -20%. Nur unter Einfluß von ansonsten handlungsunfähig machenden Drogen -30%.*

## 7.4.6 Gruppen von PSI-Kräften

Bestimmte PSI-Kräfte verwandter Art, z.B. telepathische Fähigkeiten, werden zu Gruppen zusammengefaßt. Erwirbt ein Psioniker mehr als eine Kraft aus einer Gruppe, so spart er CP: Die CP-Kosten für das erste Talent, d.h. jenes mit der höchsten Kraftstufe, sind voll zu entrichten. Jedes weitere Talent, dessen Stufe maximal die des ersten betragen darf, erhält der Charakter zu um 10% reduzierten Kosten. Werden alle Talente aus einer Gruppe erlernt, beträgt die Ersparnis 20%. Dies soll Charaktere animieren, ihre Kräfte auf einen verwandten Bereich zu konzentrieren, da dies dem Konzept der PSI-Begabungen eher entspricht.

## 7.5 Latente Kräfte/ Wie wird man Psioniker ?

Normalerweise sind alle PSI-Kräfte angeboren, d.h. ein Charakter startet das Spiel mit ihnen oder er wird sie nie erlangen. Das Verbessern bestehender Kräfte mit erlangten CP ist dagegen gestattet.

In diesem Sinne sollte, wenn ein multibegabter PSI gewünscht wird, auf latente Begabungen zurückgegriffen werden, d.h. der Charakter erwirbt möglichst viele PSI-Kräfte auf Stufe 1 und ohne die Fertigkeit zu trainieren; mit der Absicht, später diese Kräfte zu entwickeln.

Ausnahmen sollten nur bei sinnvollen Erklärungen gestattet werden. Beispiele sind Mutationen durch geheimnisvolle Seuchen oder Experimente, bizarre Unfälle, Kontakt mit starken Psionikern o.ä. Das ganze hängt aber von der Spielwelt und dem Geschmack von Spielern und Spielleiter ab.

Einmal gewählte Einschränkungen einer PSI-Kraft sind normalerweise dauerhaft, d.h. man kann sie auch später nicht mehr loswerden. Der Spielleiter kann Ausnahmen zulassen, wenn er dies möchte, sollte aber Erklärungen (langwieriges Training, Operationen, Schulungen) zur Regel machen.

## 7.6 Die PSI-Stärke

Die PSI-Stärke eines Charakters ist nichts anderes als eine grobe statistische Messung seines psionischen Potentials und damit seiner Macht. Es handelt sich um eine einfache Addition der Kraftstufen aller seiner Talente, was schon die begrenzte Brauchbarkeit der Kennziffer anzeigt: Ein Charakter kann Spezialist auf einem Gebiet sein, oder ein paar Kenntnisse auf zehn Gebieten haben, die PSI-Stärke ist die gleiche.

## 7.7 Einsatz von PSI-Kräften

Der Einsatz von PSI-Kräften erfolgt durch einfaches Denken. Die Voraussetzungen sind von Fall zu Fall unterschiedlich und den Beschreibungen zu entnehmen. Entscheidend ist, daß es keine "Erfolgsprobe:PSI" wie bei der Magie gibt. Wenn ein PSI eine Kraft einsetzen will und seine Konzentrationszeit abgelaufen ist, kommt es zu einer Wirkung. Es kann sein, daß trickreichere Manipulationen scheitern, wenn die Fertigungsprobe fehlschlägt, aber in jedem Fall wirkt die PSI-Kraft irgendwie.

Grundsätzlich wird in den Beschreibungen der Kräfte angegeben, ob und wie weit Fertigungsproben fällig sind und was diese bewirken.

### 7.7.1 Allgemeines Verfahren

In jedem Fall erfordert PSI-Einsatz eine **Konzentrationszeit** von 1 Sekunde (eventuell modifiziert s.o. oder durch besondere Regeln für eine Kraft). Während dieser Zeit wird wie bei einem Magier von einer konzentrierten Handlung gesprochen, d.h. Störungen wie Verteidigungsversuche oder Verletzungen können den Abbruch herbeiführen wie unter Kampf beschrieben. Abbruch einer konzentrierten Handlung bedeutet, daß keine PSI-Kraft bewirkt wurde. Kräfte mit 0 Sekunden Aktivierungszeit wirken sofort, wenn der Charakter handelt, und er kann wie üblich dann noch für 2 AP eine beliebige Handlung ausführen. Je Kampfrunde (2 AP) kann aber je Charakter maximal eine psionische Kraft eingesetzt werden. Verteidigung z.B. mittels Gedankenschild ist kein derartiger Einsatz, da keine AP verbraucht werden. Gleiches gilt für Antipsi, mit den dort geschilderten Ausnahmen.

### 7.7.2 Eingesetzte Stufe

Der Charakter entscheidet beim PSI-Einsatz, welche Stufe seiner Kraft er verwenden will. Dies ist nicht notgedrungen die maximale Stufe, z.B. eine Teleportation könnte ja auch über kürzere Strecken erfolgen oder ein Telekinet nur wenige Gramm zu bewegen haben. Begrenzungen der eingesetzten Kraft beeinflussen den AK-Verbrauch(s.u.); normales Limit für die eingesetzte Stufe ist die Kraftstufe des Charakters. Weitere Steigerung (zusätzlicher Einsatz) ist ausdrücklich erlaubt, aber jede Erhöhung der eingesetzten Stufe um 10% oder einen Punkt (was immer den höheren Wert ergibt) über die Maximalstufe erhöht den AK-Verbrauch um 1 und bewirkt WM-10 auf Fertigungsproben.

*Beispiel: Der Telekinet Arson hat Stufe 30. Er muß aber ein besonders schweres Gewicht bewegen und benötigt eine eingesetzte Stufe von 36. Dies entspricht 6 Punkten über 30, also 2 x 10%. Demzufolge würfelt er seine Fertigungsprobe mit WM-20 und verbraucht 2 AK zusätzlich.*

Roldan mit Kraftstufe 3 will Kraftstufe 4 einsetzen. Dies entspricht 33%, oder aber einem Punkt. Ein Punkt ist mehr als 10% von 3, also würfelt Roldan mit WM-10 und verbraucht einen AK zusätzlich.

### 7.7.3 Der AK-Verbrauch

Die meisten psionischen Talente verbrauchen im Gegensatz zu Magie keine Energie in Form von AK, oder jedenfalls nicht viel. Allgemein gilt folgendes Verfahren:

- eine eingesetzte Stufe bis einschließlich 1/4 der Maximalstufe kostet keine AK.
- eingesetzte Stufen bis zur halben Maximalstufe kosten 1 AK.
- eingesetzte Stufen bis zur Maximalstufe kosten 2 AK.
- zusätzlicher Kraftaufwand wird wie oben beschrieben berechnet.



# 7. PSI-Kräfte

Bestimmte Kräfte haben andere Kostenformeln, dies ist der Beschreibung zu entnehmen, die auch einfach einen Kostenmultiplikator liefern kann.

## 7.7.4 Aufrechterhaltene PSI-Kräfte

Viele PSI-Kräfte werden über eine längere Zeitspanne eingesetzt, z.B. wenn ein Telekinet einen Gegenstand schweben läßt oder ein Telepath Gedanken liest. Diese Kräfte heißen somit **aufrechterhaltene Kräfte**. Während des Aufrechterhaltens muß der PSI sich konzentrieren, d.h. er unterliegt den Regeln für konzentrierte Handlungen hinsichtlich Störungen und auf alle weiteren eingesetzten Fertigkeiten gilt außerdem kumulativ WM-20.

Ein PSI kann jederzeit, d.h. auch wenn eigentlich nicht sein Handlungszeitpunkt in einer Runde wäre, das Ende einer aufrechterhaltenen PSI-Kraft erklären.

Bestimmte Kräfte erfordern ein höheres Maß an Konzentration. In diesem Fall bricht jede Verletzung automatisch die Konzentration, und der Charakter kann keine anderen Handlungen ausführen, auch nicht Ausweichen oder Parieren.

## 7.8 Widerstand gegen PSI-Kräfte

Wie an anderer Stelle angedeutet, gibt es, anders als für Magie, keine generellen Regeln für die Verteidigung gegen PSI-Kräfte. In jeder Einzelbeschreibung ist angegeben, ob und in welcher Weise Widerstandsversuche der Opfer gestattet sind.

Des weiteren können technische Hilfen aller Art benutzt werden, um sich gegen PSI-Kräfte zu wehren. Diese werden im entsprechenden Weltbuch vorgestellt oder durch den Spielleiter entworfen.

## 7.9 Zusammenarbeit von Psionikern: Der Block

Es ist möglich, daß mehrere psionisch begabte Charaktere versuchen, ihre Kräfte zu vereinen, um mehr Wirkung zu erzielen. Diese Zusammenarbeit nennt man einen psionischen oder auch Gedanken-Block. Man unterscheidet zwei Arten, nämlich den **einfachen** und den **komplexen** Block.

Eine wichtige Rolle spielt die Fertigkeit PSI-Block. Diese ist keine psionische, sondern eine spezielle Fertigkeit und als solche eine Ergänzung der normalen Fertigkeitenliste ähnlich Magiewissen. Ihr Lernfaktor ist 6, und zu benutzen ist die Tabelle für körperliche Fertigkeiten.

### a) Der einfache Block: Addition

Beim einfachen Block beschließen wenigstens zwei Psioniker, ihre Kräfte zu vereinen. Bedingung ist Sichtkontakt oder psionischer Kontakt beliebiger Art (Gedankenlesen, Teleoptik, PSI-Sinn,...). Für die Herstellung des Kontaktes müssen alle beteiligten Psioniker wenigstens einen anderen beteiligten Charakter sehen bzw. psionisch erreichen können. Es ist eine einleitende Konzentration von einer Minute Dauer erforderlich. Später gilt das Aufrechterhalten des Blockes als konzentrierte Handlung. Nach Ablauf der Konzentrationszeit wird eine Probe: PSI-Block vom Charakter mit dem besten Fertigkeitswert ausgeführt. Bei Erfolg wurde der Block errichtet.

Nunmehr können die Charaktere im Block bei Verwendung einer beliebigen PSI-Fähigkeit ihre Kraftstufen in dieser Fähigkeit addieren und den besten Fertigkeitswert (bzw. Fertigkeitswert PSI-Block, falls schlechter) für Proben einsetzen. Allerdings muß Einigung über den Einsatz bestehen (im PSI-Block herrscht zum Glück totale Kommunikation)

und der Block kann nur wie ein einzelner PSI handeln, d.h. je Aktionsrunde nur eine PSI-Kraft einsetzen.

PSI-Blöcke verteidigen (Gedankenschild, Antipsi) sich ebenfalls mit addierter Kraft.

### b) Der komplexe Block: Multiplikation

Mächtigste Form der Zusammenarbeit ist der komplexe oder echte Block. Es gelten dieselben Grundbedingungen, jedoch beträgt die Errichtungszeit 10 Minuten. Während der Aufrechterhaltung des Blocks sind alle Charaktere in einer Trance, d.h. sie können ausschließlich PSI-Kräfte einsetzen und keine anderen Handlungen wählen, auch nicht Ausweichen oder Parieren im Kampf. Zur Einleitung des PSI-Blocks muß eine Fertigkeitsprobe: PSI-Block des Charakters mit dem besten Fertigkeitswert gelingen; es gilt WM - Zahl der beteiligten PSIs; bei Berührung der Charaktere wird dieser WM halbiert.

Im konzentrierten Block wird reine PSI-Energie gepoolt, was große Macht zur Folge hat: Der Block kann eine beliebige von wenigstens einem Mitglied beherrschte PSI-Kraft einsetzen, und zwar mit dem besten im Block befindlichen Fertigkeitswert (oder Fertigkeitswert in PSI-Block, schlechterer Wert zählt). Die Kraftstufe berechnet sich aus Basiskraftstufe (des besten PSIs) x Summe aller Kraftstufen des ersten Partners/ 5 x Summe aller Kraftstufen des zweiten Partners/ 5 usw. Ein Faktor kann hierbei nie kleiner sein als 1 (also bei Kraftstufe 1 bis 4 ist der Multiplikator 1, bringt also keine Vorteile). Man sieht schnell, wie mächtig ergo ein großer Block sein kann! Ergibt das Rechenverfahren bei einem komplexen Block einen niedrigeren Effekt als ein einfacher Block, was bei sehr schwachen PSIs möglich wäre, so gilt der Block als einfacher Block.

Für die Verteidigung wird nach demselben Muster verfahren, d.h. multipliziert.

## 7.10 PSI contra Magie

Eine Sache sollte gleich an den Anfang der Beschreibung der Beziehungen von PSI-Kräften und Magie gestellt werden: PSI-Kräfte sind keine Magie und umgekehrt. Das heißt konkret, daß Schutzmaßnahmen gegen Magie nicht automatisch auch gegen PSI-Kräfte wirksam sind oder umgekehrt. Ein PSI ist gegenüber einem magischen Angriff grundsätzlich nicht besser gestellt als jeder Nichtmagier, und für einen Magier gilt dasselbe hinsichtlich psionischer Angriffe.

Gegeneinander wirken können nur die hervorgerufenen Effekte. So kann ein Magier mit einem Telekinese-Spruch durchaus mit einem Psioniker-Telekineten um die Kontrolle eines Gegenstandes ringen, oder ein vor Hitze schützender Spruch zum Widerstand gegen pyrokinetisch erzeugte Wärme dienen. Eine wichtige Ausnahme sind Gedankenlese- oder Kontrollzauber und die PSI-Kraft der Telepathie: Diese sind zueinander vollkommen indifferent, d.h. egal wie stark z.B. ein PSI-Telepath sich abschirmt, ein Gedankenleseversuch mittels Magie betrifft ihn wie jeden Nichttelepathen. Es handelt sich sozusagen um verschiedene "Wellenlängen".

Beim Zweikampf der hervorgerufenen Kräfte können Duell PSI gegen Magie geführt werden, was im einzelnen im Ermessen des Spielleiters liegt.

### Was ist besser ?

Diese Frage läßt sich nicht leicht beantworten. PSI-Kräfte sind eine viel sicherere Sache, d.h. sie haben klar definierte Effekte und werden nie einen Rückschlag hervorrufen oder einen Dämon herbeirufen. Dafür sind sie jedoch verglichen mit Magie sehr viel teurer: Der durchschnittliche PSI wird viel weniger Talente haben, als ein durchschnittlicher Magier Sprüche bewirken kann, und dieser kann seine Kenntnisse im Gegensatz zum PSI noch beliebig erweitern. Das ganze

# 7. PSI-Kräfte

ist letzten Endes Geschmackssache, unbesiegbar sind weder Magier noch PSIs.

## 7.11 Öffentlichkeit und PSI-Kräfte

Zu diesem Kapitel läßt sich kaum allgemeines sagen, alles hängt wirklich von der Gesellschaft und Welt ab. Leider muß man aber feststellen, daß psionische Kräfte ähnlich wie Magie nicht überall gerne gesehen sind. Gerade Dinge wie Gedankenlesen oder offensive PSI-Kräfte rühren an Urängste der meisten Menschen heran. Dementsprechend sollte vor dem offenen Gebrauch psionischer Kräfte überprüft werden, wie die allgemeine Einstellung zu ihnen ist. Die Gefahr von Verachtung, Verhaftung, Lobotomie oder gar Lynchmord könnte nämlich ohne weiteres bestehen! Einzelne Weltbücher werden nähere Hinweise liefern, alles andere ist Sache des Spielers. Auch sind differenzierte Reaktionen je nach PSI-Talent und Art des Gebrauchs sowie der Person des Psionikers denkbar.

## 7.12 Liste der PSI-Kräfte

Die folgende Liste liefert eine Zusammenstellung der wichtigsten psionischen Kräfte. Ergänzungen sind natürlich denkbar; unter Umständen werden einige Weltbücher neue PSI-Kräfte enthalten.

### 7.12.1 Kraftwirkungen

Dieser Abschnitt gibt an, wieviel eine PSI-Kraft manipulieren kann bzw. auf welche Reichweite sie wirkt.

#### 1) Gewichtsklassen

Stufe	Gewicht
1	1 kg
2	2 kg
3	3 kg
4	4 kg
5	5 kg
6	6 kg
10	10 kg
15	15 kg
20	20 kg
je weiterer Stufe	+ 20 kg

Stufen unter 1 halbieren jeweils den Gewichtswert, bei einem Minimum von 1 Gramm. Die CP-Kosten sinken dabei je Halbierung um 10 ab.

*Beispiel: Gegenstände bewegen Stufe 1 mit einem Limit von 31,25 Gramm kostet 90 CP (150 - 6 x 10).*

#### 2) Reichweitentabelle

Stufe	Reichweite
1	50 km
2	100 km
3	150 km
4	200 km
5	250 km
6	300 km
10	500 km

Stufe	Reichweite
15	750 km
20	1.000 km
jede weitere Stufe	+ 1.000 km

Stufen unter 1 halbieren jeweils die Reichweite bis zu einem Minimum von einem Meter und senken die CP-Kosten je Halbierung um 5 CP.

*Beispiel: Gedankenlesen Stufe 1 mit einer Reichweite von 1,5 Kilometern kostet 125 CP (150 - 5 x 5). Reichweite 1,5 Meter kostet 75 CP (150 - 15 x 5).*

### 7.12.2 Beschreibungen

#### 1. Telekinese

Telekinese ist die Begabung der Manipulation von Materie aus der Entfernung, d.h. normalerweise ohne sie zu berühren.

##### a) Gegenstände bewegen(= eigentliche Telekinese)

Lernfaktor = 5

Der Charakter kann beliebige Gegenstände mit der Kraft seines Geistes bewegen; die Reichweite entspricht seiner Sichtweite. Objekte können auch auf Bildschirmen oder mittels PSI-Kräften gesehen werden. Der Psioniker muß das Objekt aber sehen können; eine Gewehrkeule erfüllt z.B. nicht diese Bedingung, da sie zu schnell ist.

Fertigkeitsproben messen allgemein die Genauigkeit einer Aktion, d.h. Fehlschläge sind nur ein ungezieltes Herumschieben/ Schleudern in gerader Richtung. Eine Fertigkeitsprobe sollte je gezielter Bewegung gewürfelt werden, d.h. je Versuch, einen bestimmten Gegenstand in einer festgelegten Richtung zu bewegen. Mißerfolge können dann auch das Bewegen eines falschen, in der Nähe befindlichen Objektes bedeuten (Der Spieler entscheidet.).

Für das Zielen eines bewegten Objektes wird wie im Fernkampf ein WM ermittelt, hierbei gibt es nur einen weiten Entfernungsbereich. Die effektive Stärke für Schadenszwecke oder Duellentscheidungen entspricht der halben Kraftstufe, denkbar sind z.B. telekinetisches Führen einer Waffe oder einfaches Schleudern von Objekten, nicht zu vergessen das Entreißen von Gegenständen. Es können auch die Regeln für stürzende Objekte benutzt werden.

Das Bewegen von Objekten, deren Position bekannt ist, aber die man nicht sehen kann, geschieht mit WM-10 sowie einem gestaffelten Distanz-WM: Dieser beträgt -5 bis 1 Meter Entfernung, und steigt dann je verdoppelter Distanz um -5 an.

Das zu beeinflussende Gewicht hängt von der Kraftstufe ab; es gelten die oben angegebenen Gewichtsklassen.

Das Bewegen mehrerer Objekte bewirkt, daß die Gewichtssumme mit 1,5 multipliziert wird. Außerdem gilt ein WM auf die Fertigkeitsproben von -10 für zwei, -30 für drei, -60 für vier usw. Objekte.

Die Beeinflussung bewegter Objekte führt zu Geschwindigkeits-WM wie bei Fernkampfgriffen (Distanz-Größenwert); auf diese Art können z.B. Speere oder Pfeile abgewehrt werden, wenn eine Fertigkeitsprobe gelingt.

Das Beschleunigen eines Objektes ist möglich. Hierfür sind das Gewicht des Objektes und das maximal mit der eingesetzten Kraftstufe zu bewegendes Gewicht zu vergleichen. Jeweils 100% Differenz über dem bewegten Gewicht ermöglichen Beschleunigung mit bis zu 0,5g (d.h. 5 Meter/ Sec<sup>2</sup>). Auf Fertigkeitsproben gilt bei mehr als 1m/sec<sup>2</sup> Beschleunigung WM-5, der je Verdoppelung der Beschleunigung erneut

# 7. PSI-Kräfte

angerechnet wird. Auf diese Weise ist es möglich, telekinetisch Geschosse zu verschleßen, wenn auch das Treffen eines Zieles nicht leicht ist.

AK-Kosten fallen allgemein je Minute Einsatz an.

Beachten Sie allgemein Probleme für das Spielgleichgewicht, sobald Telekineten stark genug sind, um ganze Menschen bewegen zu können - es gibt hiergegen nämlich keine vernünftige Verteidigung, und der Psioniker könnte z.B. jemand aus einigen Metern Höhe stürzen lassen. Einmal ganz davon abgesehen, daß mit hoher Kraftstufe (etwa ab Stärke 40-50, d.h. Kraft 80-100) das Zerquetschen von Gegnern möglich wird... Hierzu eine Anmerkung: Angriffe dieser Art fügen einem Opfer je Kampfrunde Schaden zu, gegen den keine Rüstung schützt. In diesem Fall wird je Runde eine Fertigkeitssprobe fällig. Der Schaden wird durch Beziehen der effektiven Stärke auf Tabelle T2 für Nahkampfwaffen bestimmt. Es sind W6 zu verwenden. Gelungene Fertigkeitssproben auf Medizin oder ähnliches können den Schaden als "spitz" einstufen, da besonders verwundbare Bereiche angegriffen werden können. Die Absicht, nur AK-Schaden zu verursachen, bedeutet WM-20.

## **b) Levitation**

Lernfaktor = 4

Levitation ist die telekinetische Bewegung ausschließlich des eigenen Körpers. Dies ist natürlich auch mit allgemeiner Telekinese möglich, aber kraftaufwendiger. Bei Levitation gilt, daß der Charakter schweben kann und in der Lage ist, mit maximal Kraftstufe Meter/sec<sup>2</sup> zu beschleunigen. Fertigkeitssproben sind wie bei Telekinese für die Exaktheit des Kurses und für Richtungsänderungen aller Art erforderlich, und auch für sanfte Landungen. Die Kosten sind je Minute Einsatz zu entrichten; ab ca. 100 km/h sollte man über Schutz vor dem Fahrtwind ernsthaft nachdenken.

## **c) Schild**

Lernfaktor = 5

Eine psionische Form der physikalischen Verteidigung: Der Charakter errichtet vor sich eine Wand von 2 Meter Höhe und Breite, bei der es sich um ein telekinetisches Kraftfeld handelt. Es bietet einen Verteidigungs-WM von +20 und einen Rüstungswert (Nahkampf und Ballistik) in Höhe seiner Kraftstufe gegen alle physischen Angriffe (wird von allen Schäden subtrahiert nach Barrierenregeln), also nicht Energiestrahlen oder ähnliches, wohl aber z.B. Kugeln.

Die AK-Kosten sind je Runde zu entrichten. Wird eine Kugel vom ca. 2 Meter Durchmesser um den Charakter gewünscht, sind die Kosten zu verdreifachen. Der Schild ist von der Innenseite problemlos zu durchdringen, er schützt auch allgemein vor körperlichen Kontakten wie eine Wand.

Um sich mit aktiviertem Schild bewegen zu können (Aufrechterhalten ist eine konzentrierte Handlung), ist eine Fertigkeitssprobe erforderlich, ein Fehler läßt den Schild zerstört werden. Fertigkeitssproben können auch dazu dienen, den Schild schnell genug zu aktivieren, wenn während der Konzentrationsphase ein Angriff auf den PSI erfolgt.

Ein psychokinetischer Schild kann nicht überlastet werden, d.h. er bleibt bestehen, gleich wie viele Angriffe mit wieviel Schaden ihn treffen. Bei jedem Angriff, der den Schild durchdringt, muß aber eine Fertigkeitssprobe gewürfelt werden. Ein Mißerfolg läßt den Schild zusammenbrechen. Für Anwendung der Barrierenregeln hat der Schild 100 Strukturpunkte je Quadratmeter.

## **2. Teleportation**

Teleportation ist die Fähigkeit, sich oder Gegenstände an einen anderen Ort zu befördern, ohne den dazwischenliegenden Raum zu durchqueren. Die Theorie besagt, daß eine Reise durch eine übergeordnete Dimension stattfindet. Daher können verschiedene Schutzschirmtechniken einen

Teleporter aufhalten, wenn sie übergeordnete Dimensionen mit abdecken.

Achten Sie auf das Spielgleichgewicht, denn Teleportation erlaubt die Flucht aus vielen Situationen und das Eindringen in anderweitig verschlossene Räume. Probieren Sie am besten während einiger Abenteuer diese Fähigkeit im Spiel aus.

## **a) Autoteleportation**

Lernfaktor = 8

Dies ist die Fähigkeit eines Charakters, sich selbst und bis zu 10+Kraftstufe kg unbelebte Materie an einen anderen Ort zu befördern. Grundsätzlich ist eine Fertigkeitssprobe zu würfeln, um die Exaktheit der Bewegung anzugeben. Ein Fehlschlag führt zu einer Abweichung von (2W6-7) x A % der Distanz, wobei A sich aus 100 / (Würfelergabe der Probe) errechnet. Wird eine Abweichung von Null gewürfelt, so wird der Teleporter an den Ausgangsort zurückgeworfen. Der Teleportationsvorgang nimmt außer der zur Aktivierung nötigen Konzentration keine meßbare Zeit in Anspruch. Zur Bestimmung der Reichweite ist die allgemeine Reichweitentabelle zu verwenden.

Allgemein sollte der Zielort einer Teleportation bekannt sein, d.h. der Teleporter muß sich dort schon einmal aufgehalten haben. Wird der Ort nur indirekt gesehen (Telepathie, Clairvoyance, Fernsehbild), gilt ein WM von -30. Undeutliche Erinnerung (man hat sich kurz oder vor längerer Zeit dort aufgehalten) oder Beschreibung durch Dritte bedeutet wenigstens WM-50, und bloße "Ahnungen" (es könnte so aussehen...) bedeuten WM-100.

Das Problem bei der Teleportation ist, daß Fehlschläge unangenehme Konsequenzen haben können, und dies gilt leider auch für Erfolge: Zwar ist es ein Märchen, daß Teleportunfälle zu falscher Rematerialisierung (Arme und Beine vertauscht...) oder dem Erscheinen in fester Substanz führen können (ein Teleporter kann nie rematerialisieren, wenn er die am Zielort befindliche Materie nicht leicht verdrängen kann), aber es gibt andere Probleme. Zunächst gibt es die Gefahr, an atmosphärenlosen Orten oder andersartig lebensfeindlichen Bereichen zu erscheinen - selbst bei einem Erfolg. Informieren Sie sich also vorher über das Ziel. Würde ein Teleporter ein Ziel erreichen, das von fester Materie eingenommen wird (Gas oder Flüssigkeiten werden verdrängt - ein weiteres Problem sind also Wassertanks), wird er an den Ausgangsort zurückgeworfen. Dies kostet 1W6 AK zusätzlich und er kann für 1W6-1 Runden nicht teleportieren. Kritische Fehler führen zu Rematerialisation an wirklich unangenehmen Orten und kosten den Teleporter 1W6 LK und 2W6 AK. Außerdem kann er für 1W6 Stunden (!) nicht mehr teleportieren.

Allgemein sind die AK-Kosten beim Teleportieren mit einem Multiplikator von 2 zu verrechnen.

Spezielle CP-Modifikationen sind denkbar: Die Einschränkung, daß der Charakter ausschließlich nackt teleportieren kann, bedeutet eine Reduktion von -50%. Die Beibehaltung der momentanen Bewegungsenergie bedeutet ebenfalls -50%, und sie bewirkt folgendes: Ein stürzender Charakter kann zum Boden teleportieren - aber er schlägt mit dem Tempo zum Teleportzeitpunkt auf. Ebenso wären Teleportationen auf einem Planeten auf wenige Kilometer beschränkt, da aufgrund der planetaren Rotation zwei entfernte Punkte sich leicht um einige 1.000 Kilometer je Stunde Bewegungstempo unterscheiden könnten - Crash!

## **b) Exoteleportation**

Lernfaktor = 6 Bedingung: Autoteleportation

Die Fähigkeit, Gegenstände oder Lebewesen bei der Teleportation mitzunehmen, d.h. der Charakter muß in jedem Fall simultan mitteleportieren. Für die Reichweite und alle Vor-

# 7. PSI-Kräfte

schriften gilt das unter a) gesagte, jedoch ist zusätzlich noch eine Exoteleportations-Probe fällig (man führt normalerweise nur einen Wurf für beides aus). Es wird für die Probe der schlechtere Wert aus Autoteleportation und Exoteleportation verwendet.

Die maximal zu befördernde Masse beträgt  $100 + 10 \times \text{Wert aus der Gewichtsklassentabelle (s. Telekinese) kg}$ . Körperkontakt ist Bedingung, d.h. eine Berührung.

Die AK-Kosten unterliegen einem Multiplikator von 2.

## c) Telepsimatrie

Lernfaktor = 10

Die Fähigkeit, Gegenstände oder Lebewesen zu teleportieren ohne sich selbst mitzubewegen. Die Reichweite wird nach der üblichen Tabelle bestimmt, für die zu beeinflussende Masse ist die Gewichtsklassentabelle in Gramm (!), nicht kg, zu verwenden.

Man unterscheidet das Senden von Objekten und ihr Herbeiholen. Senden ist einfacher: Die Bedingungen beim Einsatz entsprechen denen einer telekinetischen Manipulation, d.h. Blickkontakt zum Objekt. Für den Zielort gilt das unter Autoteleportation gesagte. Fehlschläge wirken sich wie dort aus. Das Herbeiholen ist nur direkt zum Telepsimaten möglich, und dieser muß den Aufenthaltsort eines Objektes so genau wie möglich kennen (WM wie Zielort-WM bei Autoteleportation  $\times 2$  und Zusatz-WM -50). Ein Fehlschlag läßt das beförderte Objekt irgendwo landen innerhalb der Reichweite, ein kritischer Fehler läßt es auf Dauer im Hyperraum verschwinden, falls der Spielleiter nicht eine zufällige Materialisation irgendwo im Universum wünscht.

Eine sehr mächtige Fähigkeit, da man ausdrücklich Gegenstände auch z.B. in einem Objekt (oder Lebewesen) erscheinen lassen kann, solange die Verdrängungsbedingung erfüllt ist. Das heißt, man könnte z.B. im Magen oder Herz eine Giftkapsel erscheinen lassen... Chirurgie- oder Medizin-Proben zur exakten Platzierung empfohlen, nebst WM für nicht genau bekannten und nicht gesehenen Zielort nicht zu vergessen!

## 3. Beeinflussung lebender Materie

Diese Gruppe umfaßt die Beeinflussung von Körperzellen und Körperfunktionen mit dem Ziel der Heilung, Verletzung oder Erzielung besonderer Effekte.

Typische Kostenreduktionen sind nur auf den PSI selbst wirkende Kräfte (-40%) und nur auf andere wirkende Kräfte (-20%).

### a) Heilung/ Verletzung

Lernfaktor = 5

Der Psioniker kann die Körperzellen eines Lebewesens wahrnehmen und manipulieren. Dies kann dazu benutzt werden, einfache Verletzungen zu heilen und leider auch hervorzurufen. Die Reichweite wird wie bei Telekinese geregelt, d.h. Sichtkontakt, sonst WM. Es ist eine Fertigkeitsprobe fällig, um zu ermitteln, ob der gewünschte Effekt erreicht wurde. Bei Selbstheilung gilt WM+20, da der PSI mit seinem eigenen Körper besser vertraut ist; allerdings wirken eventuelle WM durch Verletzungen sich natürlich negativ aus.

Maximal ist eine Heilung von 1W6 LK und AK je angefangenen 2 Kraftstufen möglich; die Kosten betragen 1 AK je eingesetztem W6, getrennt nach LK- und AK-Heilung, d.h. Heilung von 1W6 LK und AK kostet 2 Punkte. Verletzungen werden nach demselben Modus hervorgerufen; eine Trefferzone kann wie im Fernkampf ermittelt werden, mit entsprechenden WM. Dem Opfer steht dann ein Duell: KB gegen die effektive Kraftstufe des Psionikers zu. Gewinnt das Opfer, so erleidet es keinen Schaden. Das Stillen einer

Blutung kostet 1AK und erfordert eine Fertigkeitsprobe. Die Heilung von Dauerschäden ist mit dieser PSI-Kraft nicht möglich; nur die von bloßen LK- und AK-Verlusten, egal wodurch hervorgerufen.

### b) Krankheiten heilen / erzeugen

Lernfaktor = 6

Eine sehr ähnliche Kraft, die sich jedoch mit Krankheiten und auch Vergiftungen befaßt. Die Konzentrationszeit beträgt 5 Minuten; maximal können Krankheiten oder Gifte mit einer Stufe bis zur eingesetzten Kraftstufe neutralisiert werden, d.h. ihre Wirkung endet. Das PSI-Talent heilt allerdings keine entstandenen LK-oder AK-Verluste; es beendet nur die Wirkung und eventuelle Symptome wie Werteminderungen oder WM.

Hinsichtlich Reichweite und WM gilt das unter a) gesagte. Die AK-Kosten werden wie allgemein für PSI-Kräfte üblich bestimmt.

Das Erzeugen von Krankheiten/ Giften läuft nach gleichem Muster ab. Der PSI kann eine beliebige Krankheit/ Vergiftung erzeugen, mit einer Stufe bis zur eingesetzten Kraftstufe. Allerdings muß ihm eine Probe auf eine passende Fertigkeit gelingen (Medizin, Krankheiten heilen, Giftmischen, Chemie), wenn er eher ungewöhnliche Wirkungen hervorrufen möchte. Ein Mißerfolg läßt den Einsatz ergebnislos enden. Auch hier ist ein Duell effektive Kraftstufe gegen KB des Opfers zu führen.

### c) Schwere Verletzungen heilen / verursachen

Lernfaktor = 8

Die Fähigkeit, Dauerschäden bis hin zu verkrüppelten oder abgetrennten Gliedmaßen zu heilen oder zu erzeugen. Es gelten die üblichen Regeln für Reichweite und WM. Die Kosten in AK betragen das zehnfache der üblichen PSI-Kosten.

Beim Heilen ist eine Zeit von 60 Minuten/ Kraftstufe erforderlich, beim Erzeugen von Verletzungen in Sekunden. Es kann je Einsatz nur eine Verletzung behandelt/ erzeugt werden. Kritische Verletzungen sind erst ab Stufe 10, Dauerschäden (Abtrennung,...) ab Stufe 20 möglich. Für das Erzeugen von Verletzungen gilt hierbei, daß eine Trefferzone auszuwählen ist, mit entsprechenden WM. Die PSI-Kraft heilt oder kostet im übrigen keine LK. Beim Versuch, Verletzungen zu verursachen, ist ein Duell KB des Opfers gegen effektive Kraftstufe auszuführen.

### d) Strukturumwandlung

Lernfaktor = 8

Dieses Talent wirkt ausschließlich auf den Psioniker selbst. Er ist in der Lage, seine Körperstruktur zu verhärten, so daß er eine zusätzliche Natürliche Rüstung gegen alle Angriffsarten (vor Schadensmultiplikationen scharf, spitz usw.) in Höhe der eingesetzten Stufe erhält. Die AK-Kosten sind je Runde zu entrichten.

Eine Fertigkeitsprobe ist je 10 Sekunden auszuführen. Ein Mißerfolg kostet je 3 angefangene Schutzpunkte 1W6 LK und AK wegen Behinderung der Hautatmung und Schädigung der Zellen.

Soll das Talent auch auf andere wirken, steigen die CP-Kosten um 50% und es gelten die üblichen Regeln für die Reichweite in dieser Gruppe.

### e) Beschleunigung

Lernfaktor = 8

Der Charakter beschleunigt seinen eigenen Zeitablauf. Die Begabung wirkt ausschließlich auf ihn selbst. Der Zeitablauf kann um bis zu 100% je 5 angefangene Kraftstufen beschleunigt werden; jede Erhöhung um 100% führt dazu, daß der Charakter 2 zusätzliche Aktionspunkte je Runde erhält,

# 7. PSI-Kräfte

d.h. doppelt so oft handeln, sich doppelt so weit bewegen,... kann. Seine Initiative erhöht sich um den Beschleunigungswert (d.h. seine zweite Handlung findet dann bei Initiative - Basisinitiative, die eventuelle dritte bei Initiative - 2 x Basis usw. statt). Maximal kann ein Charakter sich ohne Unterbrechung für Kraftstufe x 10 Sekunden beschleunigen; die AK-Kosten fallen je 10 Sekunden und je +100% an. Handlungen, die Reaktionen anderer Charaktere erfordern (z.B. Finten, Gespräche) werden nicht beschleunigt!

Verschiedene Probleme sind mit dem Beschleunigen verknüpft. So ist eine Fertigungsprobe je Einsatz fällig, ob die Orientierung bei dem höheren Tempo funktioniert. Ein Mißerfolg führt zu WM - 10 x Beschleunigungswert in 100% auf alle (!) Erfolgswürfe des Charakters. Sehr schnelle Charaktere sind kaum noch zu sehen (dies beginnt nahe der Schallgeschwindigkeit, d.h. ab ca. x 25); für sie scheint die Welt stillzustehen.

Des weiteren beansprucht dieses Talent stark den Körper: Der Beschleunigte altert entsprechend schneller, was aber bei kurzen Zeiten kein Problem sein wird. Jedoch erleidet er zudem nach Ende der Beschleunigung wegen Umstellung der Orientierung und allgemeiner Erschöpfung für Anzahl Runden in Beschleunigung x 5 Minuten WM - 10 je 100% Beschleunigung auf alle Erfolgswürfe und verliert zusätzlich 1W6 AK je angefangene 20 Beschleunigungsrunden und 100% Beschleunigung.

## f) Strukturlaufen

Lernfaktor = 5

Der Charakter kann die Körperstruktur so verändern, daß er feste Objekte durchqueren oder sich in ihnen aufhalten kann. Das Tempo beträgt maximal 10 cm je Runde; modifiziert durch die Beschaffenheit des Objektes (x 2 für Gitter, bis /10 für strukturverdichtete Oberflächen). Der Charakter kann sich bis zu Kraftstufe Runden in diesem Zustand bewegen. Wichtig ist, daß innerhalb massiver Objekte nicht geatmet werden kann, d.h. der Charakter muß für Luftnachschub sorgen oder die Regeln für Tauchen/ Atem anhalten beachten.

Fertigungsproben sind je Runde fällig, bei Mißerfolg beträgt das Rundentempo Null und bei einem Desaster bleibt der Charakter stecken (er kann sich durch eine gelungene Probe mit WM-40, ein Versuch je Runde mit kumulativem WM-10, retten - andernfalls sieht es sehr schlecht aus...). Wird schnellere Bewegung gewünscht, so kann je freiwilligem WM-10 auf Fertigungsproben eine Erhöhung um 10% erreicht werden. Die AK-Kosten sind je 5 Runden (d.h. 10 sec) zu entrichten.

Unlebte Materie bis zu maximal Kraftstufe x 5 kg, zu der direkter Kontakt besteht, kann mit in den veränderten Zustand überführt werden.

## 4. Telepathie

Die psionische Manipulation und das Erkennen von Gedanken ist wohl eine der bekanntesten PSI-Fähigkeiten. Allgemein werden Reichweiten nach der Reichweitentabelle bestimmt, bei Einsatz im Umkreis (d.h. einer Kugel) ist durch 10 zu dividieren. Ziel kann jedes Lebewesen sein, das man sieht oder dessen Aufenthaltsort man psionisch festgestellt hat.

Für alle telepathischen Aktionen, bei denen die Kraftstufe nicht nur die Reichweite mißt, sondern auch die Wirkung, ist die effektive Kraftstufe von Bedeutung. Diese errechnet sich, indem man bestimmt, wie viele eingesetzte Kraftstufen nach Überwindung der Entfernung noch zur Verfügung stehen.

*Beispiel: Agolur beherrscht Gedankenlesen-25 und er möchte die Gedanken eines Zieles in 250 Kilometer Distanz lesen. Die Reichweitentabelle gibt an, daß hierfür eine Kraftstufe von 5 erforderlich ist. Damit beträgt die effektive Kraftstufe, die für*

*Duelle gegen eventuelle Abwehrmaßnahmen maßgeblich wird, 25 - 5 = 20.*

## a) Empathie

Lernfaktor = 3

Die Fähigkeit, die Emotionen von Lebewesen wahrzunehmen. Die Reichweite wird nach Reichweitentabelle bestimmt. Eine erfolgreiche Fertigungsprobe läßt den Charakter die Emotionen eines Lebewesens erkennen. Funktioniert im großen und ganzen wie die entsprechende angeborene Fähigkeit, aber exakter. Kann auch zum Orten von Leben eingesetzt werden (Reichweite/ 10 im Umkreis).

## Empathisches Senden

Lernfaktor = 3, Bedingung Empathie

Der Charakter kann einfache Emotionen (Angst, Liebe, Haß,...) mit einer Reichweite von 1/10 des Wertes aus der Tabelle abstrahlen. Jedes Wesen kann diese fühlen. Kann zur einfachen Kommunikation, zum Beruhigen von Tieren usw. benutzt werden.

## b) Gedankenlesen

Lernfaktor = 5, Bedingung: Empathie mind. Kraftstufe 5

Die Fähigkeit, die Gedanken eines Lebewesens zu erkennen und zu verstehen. Die Reichweite wird wie bei Empathie bestimmt, und es ist je Minute eine Fertigungsprobe fällig, sowie eine zur Herstellung des Kontaktes. Gleiches gilt für die AK-Kosten.

Normalerweise gibt es für Nichttelepathen keine Abwehrmöglichkeit. Welche Gedanken man empfängt, hängt vom Wurf-ergebnis ab:

100 bis 129: nur bewußte Gedanken

130 bis 159: auch unbewußtes Denken

160 und mehr: alle Gedanken, einschl. starker Erinnerungen

Spricht ein Opfer Gedanken aus, und sei es nur leise, gilt WM+30 auf die Fertigungsprobe bezüglich des Empfangens dieser Gedanken. Bei PSI-Sendungen eines Partners gilt nach der Herstellung des Kontaktes ein WM von + Fertigkeit Gedankenlesenden des Partners. Ein solcher psionischer Kontakt kann sehr schnell viele Informationen austauschen, etwas zehnmal schneller als gesprochene Worte.

Mentalstabilisierungen sind in verschiedenen Welten möglich als Immunisierung gegen Telepathie. Je nach Qualität bedeuten sie einen WM von -50 und mehr, können Telepathie auch ganz unmöglich machen.

Einziges, was einem Nichttelepathen widerfahren kann, ist, daß er den Telepathen bemerkt (bzw. ein unangenehmes Gefühl, Kopfschmerzen,... je nach seinen Erfahrungen mit PSI-Kräften). Zu diesem Zweck wird je Minute (und bei Beginn) ein Duell Fertigkeit Gedankenlesen gegen die Willenskraft geführt. Eine Niederlage des Telepathen bedeutet dessen Entdeckung.

Mittels Gedankenlesen kann auch im Umkreis nach Gedanken gesucht oder eine Menschenmenge nach bestimmten Gedanken durchforstet werden.

## c) Gedankenschild

Lernfaktor = 2; Telepathen mit Gedankensenden oder -lesen können die Fertigkeit universell einsetzen

Das Talent der geistigen Abschirmung zum Schutz vor telepathischen Angriffen. Ein Schild ist meistens dauerhaft aktiv; er kann innerhalb von 0 Sekunden durch eine kurzen Gedanken errichtet oder gesenkt werden, egal, was der PSI gerade sonst noch unternimmt. Der Schildeinsatz ist kostenlos.

# 7. PSI-Kräfte

Fertigkeitsproben sind auszuführen, um festzustellen, ob ein Schild bei einem plötzlichen Angriff schnell genug aktiviert wurde (als Duell gegen die Fertigkeit des Angreifers). Außerdem behindern Gedankenschilde alle eigenen Einsätze von Telepathie: Bei allen telepathischen Proben mit aktivem Schild ist der schlechtere der beiden Fertigkeitswerte zu verwenden.

Was passiert nun bei einem telepathischen Angriff (z.B. Gedankenlesen, PSI-Schlag, Gedankensonde, Einschläfern)? Es kommt zu einem telepathischen Duell, d.h. der Angreifer und der Verteidiger vergleichen ihre Kraftstufen wie in einem Werteduell. Hierbei kann der Angreifer nur die effektive Stufe, d.h. jene Stufen einsetzen, die nicht zur Überbrückung der Distanz bereits aufgebraucht wurden. Das Duell dauert eine Runde; eine Niederlage des Angreifers kostet diesen entsprechend AK. Ein Sieg bedeutet das Eindringen in den Geist des Verteidigers trotz Gedankenschild.

Ein weiterer Vorteil des Gedankenschildes ist die Möglichkeit der Verschleierung der eigenen telepathischen Fähigkeiten: Bei Überprüfung einer Menschenmenge durch einen Telepathen muß dieser ein Duell gegen den Gedankenschild (Fertigkeit) gewinnen, um den Charakter überhaupt als PSI zu erkennen - andernfalls erscheint er als Nichttelepath.

## d) Gedankensenden

Lernfaktor = 5, Bedingung Empathie mind. Kraftstufe 5

Die Fähigkeit, gedankliche Botschaften zu übermitteln, und zwar sowohl an Telepathen als auch an Nichttelepathen. Ist das Ziel Telepath, gilt WM+10. Beherrscht es Gedankenlesen, so kann nach Herstellung des Kontaktes der Fertigkeitswert des Partners zu den Proben addiert werden. Abgelenkte Ziele hingegen bedeuten WM-10 und mehr; es ist eine Probe je 10 Sekunden Sendung erforderlich.

## e) Gedankensonde

Lernfaktor = 6, erfordert Gedankenlesen und -senden mindestens auf Kraftstufe 5

Diese Fähigkeit greift wesentlich tiefer auf den Geist eines Opfers zu. Sie erfordert eine Konzentrationszeit von 5 Minuten und anschließend äußerste Konzentration (d.h. keine anderen Handlungen). Es wird wie beim Gedankenlesen verfahren, jedoch legt die Fähigkeit alle Gedanken und Erinnerungen offen, einschließlich vergessener. Das gezielte Suchen einer Erinnerung erfordert eine Fertigkeitsprobe mit WM je nach Bedeutung.

## f) PSI-Schlag

Lernfaktor = 6, Bedingung Gedankensenden mind. Kraftstufe 10

Der offensive Einsatz von telepathischer Energie: Das Opfer wird mit einem Energiestrom überladen, der es betäuben oder gar schwer verletzen kann. AK-Kosten werden verdoppelt, ein Einsatz im Umkreis reduziert Schaden und Reichweite.

Eine Fertigkeitsprobe ermittelt, ob man erfolgreich war. Der Schaden, d.h. LK- und AK-Verlust des Opfers, beträgt 1W6 je eingesetzte fünf volle Kraftstufen. Außerdem muß dem Opfer eine Std-Probe:KB oder Willenskraft (besserer Wert) gelingen, oder es wird für 1W6 Runden bewußtlos.

Wahlweise kann mittels PSI-Schlages auch nur AK-Schaden angerichtet werden.

## g) Einschläfern

Lernfaktor = 6, Bedingung Gedankensenden mind. Kraftstufe 10

Ähnlich dem PSI-Schlag, aber sanfter. Es wird wie beim PSI-Schlag gewürfelt, jedoch ist anschließend ein Werteduell effektive Kraftstufe gegen Willenskraft Opfer auszuführen.

Das Opfer schläft bei Niederlage für 1W6 Minuten + 1W6 x 10 Minuten je volle 20 Punkte Duell Differenz ein. Dieser Schlaf erscheint ihm völlig natürlich, falls es keine Erfahrungen mit Telepathie hat. Ein Sieg des Opfers bedeutet Abwehr der Müdigkeit; eine Entdeckung der Art des Angriffes hängt von den Erfahrungen mit Telepathie ab.

## h) Orter

Lernfaktor = 5

Diese besondere telepathische Fähigkeit befaßt sich nicht mit Gedanken, sondern mit den Gehirnwellenmustern von denkenden Wesen. Diese sind unverwechselbar wie Fingerabdrücke, was verschiedene Möglichkeiten bietet:

Das Einprägen eines Gedankenmusters erfordert eine Fertigkeitsprobe und dauert eine Minute bei normalen AK-Kosten; Sichtkontakt oder telepathischer Kontakt ist jedoch Bedingung.

Das anschließende Lokalisieren eines Musters ist eine Umkugel-Suche, allerdings ohne Division der Reichweite durch 10! Es ist eine Fertigkeitsprobe je 10 Sekunden Suche (und der AK-Verbrauch wird jeweils entsprechend bestimmt) gestattet, mit WM - [lg Anzahl Wesen im Gebiet] <sup>2</sup>. Ein Erfolg führt zur Entdeckung des bekannten Musters.

Abgeschimte Telepathen (Gedankenschild aktiv) sind kaum zu entdecken: Es gilt WM- Kraftstufe Schild x 5 auf alle Proben.

## 5. Direkte Materieumwandlung

Diese PSI-Kräfte umfassen die Beeinflussung der Atome, Moleküle und subatomaren Teilchen von lebenden und nichtlebenden Objekten.

### a) Pyrokinese

Lernfaktor = 5

Die Fähigkeit, ein Objekt stark zu erwärmen. Es gelten die Reichweitenbedingungen der Telekinese hinsichtlich Sichtkontakt und Fertigkeitsproben usw.; die AK-Kosten sind je Runde zu entrichten.

Während der Erwärmung muß der PSI sich konzentrieren. Es ist maximal eine Erwärmung von Wert aus Gewichtsklassentabelle Liter (statt kg) um 100 Grad Celsius je Runde möglich. Dabei kann nur ein abgeschlossenes Objekt (z.B. nicht der Arm eines Menschen) betroffen werden; im einzelnen entscheidet der Spielleiter. Kleinere Objekte werden entsprechend proportional schneller erhitzt, größere langsamer. Maximal ist aber eine Erwärmung um 1.000 Grad Celsius je Runde möglich.

Die Hitze bleibt im Objekt, d.h. sie strahlt erst dann nach außen wirksam ab, wenn ein Objekt schmilzt oder verbrennt. Vorher wird nur 1/10 der effektiven Temperatursteigerung nach außen übertragen, bei sehr hohen Temperaturen kann dies aber schon ausreichen. Verwenden Sie die Hitze- und Verbrennungsregeln. Ein Mensch verdrängt wohl meist 60 bis 100 Liter (1 Liter Wasser wiegt 1 kg).

### b) Cryokinese

Lernfaktor = 5

Die Umkehrung der Pyrokinese ermöglicht die Abkühlung von Objekten entsprechender Größe um -30 Grad Celsius je Runde, maximal auf -273 Grad Celsius. Es gilt das unter Pyrokinese gesagte bei einer maximalen Abkühlung um -300 Grad Celsius je Runde.

### c) Elektrokinese

Lernfaktor = 10

# 7. PSI-Kräfte

Eine sehr seltene psionische Fähigkeit, wie sie z.B. der Imperator bei "Star Wars" beherrschte, ist die Umwandlung psionischer Energie in elektrische und deren Abstrahlung auf Gegner. Effektiv bedeutet dies das Verschießen von Blitzen mit einer Basis-Reichweite von 1 Meter sowie einem Schaden von 1W6 LK und AK je Kraftstufe. Wie bei einem Fernkampfangriff wird mittels einer Fertigkeitssprobe attackiert, Ausweichen gegen WM-40 ist möglich. Metallrüstungen sind völlig nutzlos (Schutz= 0, Vert-WM = 0); sie ziehen sogar den Blitz an, d.h. WM +25 auf den Angriffswurf. Andere Rüstungen schützen mit ihrem Schutzwert gegen Energie.

Jede Verdoppelung der Einsatzreichweite reduziert den Schaden um 1W6. Die AK-Kosten sind je Blitz zu entrichten.

Es gelten die üblichen Regeln für elektrische Angriffe, d.h. Opfer in einem Faradayschen Käfig (geschlossene Metallstruktur, z.B. Automobil) oder ohne Kontakt zum Boden sind nicht anzugreifen. Auch kann nicht durch Metallgitter oder ähnliches gefeuert werden - der Blitz würde sofort geerdet.

## d) Materieumwandlung

Lernfaktor = 8

Die Fähigkeit, Atome und Moleküle so umzugestalten, daß neue Elemente und Verbindungen entstehen. Im Extremfall die Erzeugung von Gold aus Blei, oder mehr.

Für Reichweiten gilt allgemein das unter Telekinese gesagte. Die Konzentrationszeit beträgt 10 Minuten, und die AK-Kosten werden nach speziellen Regeln berechnet. Ihre Basis vor Multiplikation (s.u.) ist um 1 AK anzuheben. Maximal kann ein Volumen von Wert aus Gewichtsklassentabelle x 10 cm³ beeinflusst werden. Eine Fertigkeitssprobe ist wie bei Telekinese auszuführen; bei Erfolg wurde das Ziel korrekt umgewandelt. Bei einem Mißerfolg wurde ein anderes Ziel in der Nähe betroffen oder in eine andere (Spielleiter entscheidet) Substanz verwandelt.

Temperatur und Volumen eines beeinflussten Objektes (es können auch Teile beeinflusst werden, aber nur unbelebte Materie) bleiben erhalten. Alle Umwandlungen sind permanent. Gase können nicht in Feststoffe verwandelt werden; eine Veränderung Gas zu Flüssigkeit verzehnfacht die AK-Kosten und bedeutet WM-30. Soll eine Flüssigkeit zu einem Gas werden, gelten AK-Kosten x 5 und WM-20. Feststoffe können nicht vergast werden; eine Verwandlung in Flüssigkeiten bedeutet fünffache AK-Kosten und WM-30.

Es kann nur in dem Charakter bekannte Substanzen umgewandelt werden, d.h. diesem können Chemie-, Metallurgie-, Geologie- usw. Proben abverlangt werden, wenn es um komplexere Verbindungen (nicht Elemente oder z.B. Wasser, Salzsäure, wohl aber die meisten organischen Substanzen) geht. In diesen Fällen kann der Spielleiter auch WM beschließen, die -80 und mehr betragen können.

Die folgende Tabelle beeinflusst die Kosten nach Art der beeinflussten Materie:

Art	AK-Kosten x
Gase	0,01
Flüssigkeiten	0,2
Schwermetalle	2
strukturverdichtete Substanzen	10 und mehr

## e) Desintegration

Lernfaktor = 8

Eine der wohl gefährlichsten PSI-Kräfte ist die der molekularen Desintegration: Ein Objekt oder Lebewesen wird in lose Atome, d.h. in Gas, aufgelöst. Es gelten die Reichweiten- und Fertigungs-WM-Regeln für Telekinese. Das maximal zu

beeinflussende Volumen eines Objektes wird wie bei Pyrokinese ermittelt. AK-Kosten sind verdoppelt.

Gegen diese PSI-Kraft gibt es eine Widerstandsmöglichkeit: Der Angreifer muß ein Werteduell effektive PSI-Kraftstufe (vgl. Telepathie) gegen Körperbau des Opfers gewinnen. Bei unbelebten Objekten ist der Körperbau nach 1% der Strukturpunktzahl festzulegen oder es entscheidet der Spielleiter.

## 6. ESP

Diese psionischen Begabungen umfassen eine Ausdehnung der normalen Sinne (ESP= extra-sensory perception, also übersinnliche Wahrnehmungen) eines Charakters. Meist werden Proben geheim vom Spielleiter ausgeführt, da Mißerfolge falsche Informationen liefern könnten (Desaster tun dies immer; normale Fehler, wenn ein Unfallwurf zu einem "Unfall" führt).

### a) PSI-Sinn

Lernfaktor = 3

Die Fähigkeit, die Benutzung psionischer Kräfte und sogar ihre bloße Existenz zu erkennen. Die Reichweite wird wie bei der Ort-Fähigkeit bestimmt.

Man unterscheidet aktiven und passiven Einsatz. Passiver Einsatz bedeutet, daß der Spielleiter, wann immer im Wirkungsbereich eine PSI-Kraft eingesetzt wurde, eine Probe gegen den halben Fertigkeitswert und ohne AK-Kosten würfelt. Aktiver Einsatz erfordert Konzentration des Charakters, normalen AK-Verbrauch und eine normale Fertigkeitssprobe.

In beide Fällen liefert ein Erfolg Informationen je nach Ergebnis: (jeweils Informationen zusätzlich zu denen in vorhergehenden Zeilen)

100- 119: Tatsache des PSI-Einsatzes erkannt (und ungefähre Entfernung zum Ort)

120 - 139: Art der eingesetzten PSI-Kraft erkannt

140 - 159: Genauer Ort erkannt, sowie eingesetzte Kraftstufe

160 - 179: Fertigkeitsstufe der PSI-Kraft erkannt

180 - 199: Psioniker identifiziert (falls bekannt, sonst ausreichend, um ihn später wiederzuerkennen)

über 199: Absicht des PSI-Einsatzes erkannt

Es ist unerheblich, ob der andere Psioniker sich im Wirkungsbereich aufhält, oder ob sein Ziel dieses tut. Einer der beiden Fälle genügt.

Das Untersuchen eines Charakters auf psionische Kräfte erfordert eine Minute Konzentration und eine Probe mit halbem Fertigkeitswert; ein Erfolg liefert wie oben beschriebene Informationen über seine stärkste PSI-Begabung. Suche im Umkreis nach Psionikern ist nach gleichem Muster erlaubt, entdeckt aber nur ihre Anwesenheit, und zwar die des stärksten PSI (höchste PSI-Stärke).

### b) Clairvoyance/ Späher

Lernfaktor = 5

Die Fähigkeit, Geschehnisse an Orten zu verfolgen, die man nicht direkt sehen kann. Der Charakter kann Hindernisse in seiner Sichtlinie bis zu einer maximalen Dicke von 2 (Stufe-4)<sup>b</sup> Meter ignorieren, ungeachtet ihres Materials. Kosten und Fertigkeitssproben gelten je Minute. Im übrigen gelten als Hindernisse auch alle Techniken, welche Licht umlenken oder anderweitig vor Sichtwahrnehmung schützen.

### c) Clairaudience/ Lauscher

Lernfaktor = 5

Das Pendant zur Clairvoyance bezogen auf akustische Wahrnehmungen.

# 7. PSI-Kräfte

## d) Präkognition

Lernfaktor = 10

Die psionische Fähigkeit, die Zukunft zu errahnen. Man unterscheidet passiven und aktiven Einsatz:

Passiver Einsatz wirkt wie der 6. Sinn mit Fertigkeitstests. Es handelt sich um entsprechend ungenaue, allgemeine Gefahrenwarnungen. Proben gegen den halben Fertigkeitstestwert werden auch ausgeführt, wenn die nächste Zukunft an einem Ort oder bezogen auf eine Person wichtige / gefährliche Ereignisse enthält.

Aktiver Einsatz wird mit 1/4 des Fertigkeitstestwertes ausgeführt. Die zeitliche Reichweite beträgt maximal Stufe<sup>2</sup> Stunden (dies gilt auch für passiven Einsatz); es handelt sich jedoch in jedem Fall um eher ungenaue Visionen. Je nach Erfolgsspanne kann der Spielleiter die Exaktheit anpassen.

Mißerfolge bedeuten wie üblich die Gefahr falscher Informationen, was den aktiven Gebrauch betrifft.

## e) Psychometrie

Lernfaktor = 8

Eine der Präkognition verwandte PSI-Kraft: Der Charakter kann bei Personen, Objekten oder Orten entscheidende Ereignisse ihrer Vergangenheit betreffend erkennen. Auch hier gibt es nach denselben Verfahren aktive und passive Proben, wobei wie üblich passive Proben nur bei sehr bedeutenden Geschehnissen gewürfelt werden sollten (Tod vieler Menschen, finstere Rituale usw.). Erfolge drücken sich in mehr oder minder genauen Informationen in Form von Visionen aus, können aber bis zum Erkennen des Mörders beim Berühren der Mordwaffe reichen. Die Reichweite in die Vergangenheit beträgt Kraftstufe<sup>2</sup> Tage; wie üblich bedeuten Misserfolge bei aktiven Proben die Gefahr von Fehlinformationen.

## f) Frequenzsehen

Lernfaktor = 5

Eigentlich keine echte PSI-Fähigkeit, sondern eher eine Mutation der Wahrnehmungsfähigkeiten eines Charakters, allerdings nur für kurze Zeit. Die AK-Kosten fallen je Minute an; Fertigkeitstests messen die Qualität der Wahrnehmungen. Möglich sind:

- **Infravision:** Der Charakter sieht im Infrarotbereich. Die maximale Reichweite beträgt Stufe x 5 Meter. Sehr hilfreich bei Nacht (maximaler WM durch schlechte Beleuchtung einschließlich Nebel ist -10), beim Verfolgen von Spuren von Lebewesen/ Maschinen (WM +Stufe x10;- Alter in halben Stunden<sup>2</sup>; max. +0). Der Charakter sieht hier Ereignisse wie einen Film ablaufen. Erforderlich ist immer eine Wärmequelle, d.h. einige Grad Temperaturunterschied zwischen Objekten. Hohe Temperaturen können einen IR-Seher blenden.

- **Funkwellen:** Der Charakter kann Funkwellen sehen, aber nicht verstehen. WM nach Intensität, Reichweite Stufe<sup>2</sup> x 10 Meter.

- andere Frequenzen, z.B. passive **Ultraviolett** oder **Gammastrahlung**, sind denkbar. Es entscheidet der Spielleiter.

## g) Teleskopsicht

Lernfaktor = 5

Die Fähigkeit, wie ein Fernrohr entfernte Objekte deutlicher zu sehen. Dies reduziert z.B. entsprechende Entfernungstests WM beim Fernkampf wie ein passendes Zielfernrohr. Die maximale Vergrößerung beträgt 2<sup>Stufe</sup>, wobei die Mindestentfernung ca. 10 Meter und die Mindestgröße einzelner Details ca. 10 cm betragen sollte. Fertigkeitstests messen Ausrichtung und Exaktheit; die AK-Kosten fallen je Minute an.

## h) Mikroskopsicht

Lernfaktor = 5

Die Fähigkeit, sehr kleine Objekte deutlicher zu sehen. Die AK-Kosten fallen je Minute an, und eine Fertigkeitstestprobe ist zur Ausrichtung und Messung der Genauigkeit nötig. Die maximale Vergrößerung von Details beträgt x 2<sup>Stufe</sup>, wobei die Entfernung maximal ca. 1 Meter betragen darf.

## i) Teleoptik

Lernfaktor = 6

Die Fähigkeit, die Sinnes- und Sprechorgane (Augen, Nasen, Ohren, Mund) eines anderen Lebewesens mitzubenutzen. Die Reichweite wird wie bei Telepathie bestimmt, jedoch ist äußerste Konzentration (der Psioniker fällt in eine Trance) erforderlich. Es können nur bekannte Ziele (wie bei Telekinese) betroffen werden; es sind zwei Fertigkeitstests je Minute fällig. Ein Mißerfolg bei der ersten führt zum Scheitern des Kontaktes (WM wie Telekinese), einer bei der zweiten zur Entdeckung durch das Opfer, das sich aber wie bei Telepathie nicht wehren kann. Benutzung des Mundes zum Sprechen bedeutet natürlich automatische Entdeckung.

AK-Kosten sind je Minute und je Organ zu entrichten; der Teleoptiker profitiert dann von allen Wahrnehmungen des Opfers. Wesen mit sehr fremdartigen Wahrnehmungen (z.B. Frequenzseher, 360-Grad-Sicht) können Orientierungs- und Interpretationsprobleme bedeuten. Es entscheidet der Spielleiter.

Telepathen können, wenn sie Opfer eines Teleoptikers sind, diesen mittels einer Fertigkeitstestprobe Gedankenlesen anzupfeilen versuchen (ev. Duell gegen Gedankenschilder); dann können sie telepathischen Kontakt herzustellen versuchen mit WM+25.

## j) Peiler

Lernfaktor = 8

Die Fähigkeit des Peilens umfaßt das Entdecken und Verstehen von Aktivitäten auf den verschiedensten Frequenzen. Die Reichweite entspricht der von Telepathie x 10, die Kosten fallen je Minute an.

Ein Peiler kann z.B. Energieaktivität (=Streustrahlung), Neutrinos, Funkwellen, Radioaktivität usw. mittels eines Erfolgswurfs entdecken. Ein weiterer Wurf mit WM je nach Signalstärke und Umgebung kann die Stärke der Emissionen messen, ihren Ausgangsort entdecken oder gar (Ergebnis wenigstens 150) den Inhalt einer Sendung erfassen, d.h. der Charakter arbeitet z.B. als Funkempfänger. Im einzelnen legt der Spielleiter WM und Möglichkeiten fest.

## 7. Individualauflader

Lernfaktor = 5

Der Charakter kann energetische Schutzschirme aller Art verstärken. Die Kosten fallen je Runde an und betragen in jedem Fall mindestens 1 AK je Runde. Übliche Wirkung ist eine Steigerung der ABF eines Schirmes (s. Kampf) mit dem Faktor x (Stufe/5 + 1), mindestens x2. Außerdem gilt WM -10 auf DDW je angefangene 3 Stufen.

Fertigkeitstests sind auszuführen, um schnell genug eine Aktivierung zu schaffen oder wenn eigenes Feuer geplant wird (Mißerfolg blockiert dieses, ein Wurf je Runde).

Es können auch größere Felder verstärkt werden (Standard: um den Charakter selbst, d.h. ca. 2 m<sup>2</sup>). Maximalgröße ist ein Volumen von 10x Stufe<sup>3</sup> m<sup>3</sup>. Dabei steigen die Kosten mit dem Multiplikator x lg [Volumen in m<sup>3</sup>/ 2] an.

Eine spezielle Kostenreduktion: Der Schirm schützt nur noch gegen Energie oder nur noch gegen mechanische Angriffe. Kosten- 60%.

## 8. Antipsi



# 7. PSI-Kräfte

Die Fähigkeit, gegen psionische Kräfte aller Art vorzugehen.

Spezielle Kostenreduktionen:

- nur gegen eine PSI-Ausprägung (z.B. Gedankenlesen): - 60%

- nur gegen eine Gruppe (z.B. Telepathie): - 30 %

## a) ungerichtet (psionische Resistenz)

keine Fertigkeit, nur Kraft

Diese Kraft ist immer aktiviert. Es gilt ein WM von -5 x Kraftstufe auf alle psionischen Fertigungsproben, welche die Person des Antipsi sowie einen Umkreis von Kraftstufe<sup>2</sup> cm betreffen. Dies gilt auch für Heilungen, Schutz usw.

## b) gerichtet (Neutralisation)

Lernfaktor = 8

Diese Kraft kann jederzeit mit t=0 sec aktiviert werden, ungeachtet anderer Aktionen des Antipsi. In diesem Fall muß jeder PSI-Einsatz gegen den Antipsi ein Werteduell Kraft Angreifer gegen Kraft Antipsi gewinnen, oder er bleibt wirkungslos. Dieses Duell kostet den PSI, nicht aber den Antipsi, 2 zusätzliche AK. Dieser Gebrauchsmodus heißt auch Schild. Die Fertigungsprobe bestimmt, ob ein inaktiver Schild rechtzeitig errichtet wurde, sobald man den PSI-Angriff fühlte. Außerdem gilt für alle eigenen PSI-Einsätze bei aktivem Schild ein Limit der Fertigungswerte: maximal gleich Fertigungswert Antipsi, ähnlich dem Gedankenschild.

Zweite Gebrauchsmöglichkeit ist der Strahl: Bei Kenntnis von PSI-Einsatz oder als Präventivmaßnahme gegen ein Ziel (Reichweite wie bei Telekinese, Fertigungsprobe mit WM wie dort) wird praktisch an der Quelle und nicht dem Ziel ange-setzt: Der betroffene PSI muß jeweils wie beschrieben ein Duell gewinnen, um PSI-Kräfte einzusetzen. Einsatz dieser Art kostet den Antipsi AK je Minute oder je Duell. Simultane Errichtung eines Antipsi-Schildes ist nicht möglich.

Dritte Möglichkeit ist das Abschirmen eines Zieles oder im Umkreis (wie Telepathie) gegen PSI-Gebrauch. Fertigungsproben bestimmen, ob das Ziel erreicht wurde. Jeder PSI-Einsatz gegen ein Ziel im Bereich erfordert ein Duell. Die Kosten für den Antipsi werden verzehnfacht und gelten je Minute.

## c) Aktive PSI-Absorption

Lernfaktor = 10

Dieses Talent ist die aggressivste Form der Psineutralisation: Es kostet keine AK und erfordert 1 Sekunde Konzentration. Die Reichweite wird wie bei Telepathie bestimmt und mit einer Fertigungsprobe bestimmt, ob ein Ziel erreicht wurde. Das Opfer, bei dem es sich um einen PSI handeln muß, verliert eingesetzte Kraftstufe Antipsi /5 x 1W6 Stufen PSI-Kraft, wobei alle Talente gleichmäßig reduziert werden, je Runde. Der Absorber erhält diese Punkte zur Steigerung beliebiger PSI-Fähigkeiten (1 Punkt je Runde geht wieder verloren), falls ihm jeweils eine Fertigungsprobe mit WM - absorbierte Punkte x 10 gelingt. Andernfalls sind die Punkte einfach verloren.

Zweite Einsatzmöglichkeit ist **PSI-Reflexion**: Sobald eine PSI-Kraft gegen die Person des Charakters verwendet wird, kann dieser mit einer gelungenen Fertigungsprobe einen wie oben bestimmten Betrag PSI-Stufen aufsaugen (d.h. keine Wirkung durch diese PSI-Kraft, bzw. nur reduzierte Wirkung) und in Form einer psionischen Entladung zurück-schleudern. Dies reduziert nicht die PSI-Kräfte des Angreifers, kostet diesen aber 1W6 AK je reflektierten vollen 5 Stufen.

## 9. Hypnose / Suggestion

Diese PSI-Kräfte umfassen die Manipulation des freien Willens von Lebewesen. Sie sind eng mit Telepathie ver-wandt, aber nicht damit gleichzusetzen. Die dortigen Regeln für die effektive Kraftstufe sind anzuwenden.

An dieser Stelle ein "Achtung, Spielgleichgewicht": Die folgenden Talente geben den Charakteren schnell die totale Kontrolle über andere Lebewesen, ohne viele allgemein bekannte Abwehrmöglichkeiten. Überlegen Sie sich gut, ob in Ihrer Welt Kämpfe oder Gespräche nach der Basis "Wir sehen sie, Hypnotik übernimmt ihre Gedanken, sie ergeben sich/ schenken uns allen Besitz/..." ablaufen sollen!

## a) Suggestion

Lernfaktor = 5

Dies ist die Fähigkeit, dem Bewußtsein eines Lebewesens Gedanken so vorzuspiegeln, daß dieses glaubt, es handele aus eigenem Antrieb so. Daher handelt es sich nicht um eine totale Kontrolle einer "Marionette", sondern nur um Einflüsterungen. Das Opfer wird meist nichts vom fremden Einfluß bemerken, und sich allenfalls später wundern, warum es so gehandelt hat.

Die Reichweite beträgt 1/10 der typischen Telepathie-Reichweiten (s. Tabelle). Es ist je Minute eine Fertigungsprobe für jedes suggestiv beeinflusste Wesen zu würfeln, oder aber je bedeutenderer zu übermittelnder "Idee". Ein Erfolg bedeutet Ausführung der Aktion; ein Mißerfolg einen Fehlschlag. Je Minute steht dem Opfer ein Duell Intelligenz gegen die Fertigkeit des Suggestors zu, bei Erfolg bemerkt es "etwas fremdes". Bei einem Fehler des Suggestors wird einfach eine Standard-Probe: Intelligenz gewürfelt. Ein Desaster des Suggestors führt zur Entdeckung und dem Ende des Kontaktes.

Es können nur Wesen in Sichtweite und solche, zu denen telepathischer Kontakt besteht, beeinflusst werden. Bei simultaner Kontrolle zweier Wesen gilt WM-10, für drei -30, für vier -60 usw. Es ist durchaus denkbar, daß einzelne Wesen gehorchen und andere nicht. Während der Befehlsübermittlung muß der Suggestor eine konzentrierte Handlung ausführen. AK-Kosten fallen je Minute an.

Abwehrmöglichkeiten gibt es nur im Falle einer Entdeckung des Suggestors: Von nun an muß der Suggestor jeweils ein Duell effektive Kraftstufe gegen Willenskraft gewinnen, um seine Befehle wirken zu lassen. Mentalstabilisierungen wirken auf Suggestion wie auf Telepathie.

Suggestion hat ihre Grenzen: Befehle, die dem Opfer offensichtlich schaden würden ("erschieße Dich" oder "Spring in diesen Abgrund") werden nicht ausgeführt, so weit reicht die Kontrolle nicht.

## b) Hypno-Kontrolle

Lernfaktor = 7

Ähnlich der Suggestion, aber in diesem Fall handelt es sich wirklich um die totale Kontrolle des Geistes eines Wesens. Es wird hinsichtlich Reichweite und Kosten wie bei a) verfahren, jedoch ist nur eine Fertigungsprobe je 10 Minuten erforderlich. Das Opfer führt jeden (!) Befehl aus, aber ihm stehen je Minute Standard-Proben: Intelligenz zu. Bei Erfolg wird die Kontrolle bemerkt, und von nun an muß der Hypno ein Duell effektive Kraftstufe gegen Willenskraft gewinnen (eines je 10 Minuten).

Andere Abwehrmöglichkeiten gibt es nicht, sieht man von dem über Mentalstabilisierung ausgesagten ab. Kontrolle mehrerer Wesen führt zu den doppelten unter Suggestion aufgeführten WM.

## c) Hypno- oder Suggestivblock

Lernfaktor = 6, Bedingung: Hypno-Kontrolle oder Suggestion mind. Kraftstufe 5

# 7. PSI-Kräfte

Dies ist eine ergänzende Ausprägung hypnotischer oder suggestiver Begabungen. Es handelt sich um direkte Eingriffe ins Bewußtsein eines Lebewesens, um Erinnerungen zu blockieren oder Befehle zu verankern. Die Konzentrationszeit beträgt wenigstens 10 Minuten bei äußerster Konzentration des Psionikers. Hypno- und Suggestiv-Blöcke unterscheiden sich nicht.

- Legen eines Blockes: Die Reichweite wird wie bei Telepathie/100 ermittelt. Es kann nur jeweils ein Ziel betroffen werden; die AK-Kosten sind zu verdoppeln. Es wird eine Fertigungsprobe gewürfelt, ob die Beeinflussung Erfolg hat. Es können dann bis zu Kraftstufe<sup>3</sup> Stunden Erinnerungen blockiert werden. Sollen nur bestimmte Erinnerungen blockiert werden, müssen diese erst mittels Gedankensonde bestimmt werden, und es gelten negative WM (Spielleiter). Wichtig ist, daß Maßnahmen gegen eine Flucht des Opfers getroffen werden müssen; der PSI selbst kann wegen der nötigen Konzentration keine anderen Talente verwenden. Abwehrmöglichkeiten bestehen nur durch Mentalstabilisierung. Soll zusätzlich eine falsche Erinnerung plziert werden (sonst hat man nur Gedächtnislücken), so verdoppelt sich die Konzentrationszeit und eine zweite Fertigungsprobe bestimmt grob die Glaubhaftigkeit der neuen Erinnerungen.

- Brechen eines Blockes: Bestehende Blöcke werden durch eine Gedankensonde oder Gedankenlesen mit genügender Erfolgsspanne für "Erinnerungen" erkannt. Sie können aber auf diese Art kaum durchdrungen werden (Gedankensonde hat eine Chance in Form eines Duells halbe Kraftstufe gegen volle Kraftstufe des Blocks, ein Erfolg zerstört aber nicht den Block, sondern macht nur die Erinnerungen dem Telepathen zugänglich).

Gängiges Verfahren ist das Brechen mittels des Block-Talentes (wirkt unabhängig von der Art des Blockes). Es gilt alles für das Legen eines Blockes ausgesagte hinsichtlich Reichweite, Konzentration usw. Es muß eine Fertigungsprobe gelingen sowie ein Duell Kraftstufe gegen Kraftstufe gewonnen werden. Ein Erfolg beim Duell und der Fertigungsprobe löst den Block auf und entfernt falsche Erinnerungen. Gelingt nur die Fertigungsprobe, bleibt der Block bestehen. Gelingt nur das Duell, so wird der Block zwar durchlässiger (er verliert die halbe Kraftstufe), bleibt aber bestehen. Ein Desaster bei der Fertigungsprobe führt zum dauerhaften Verlust von Erinnerungen; der Spielleiter entscheidet.

- posthypnotische / postsuggestive Befehle erteilen: Dies ist eine Unterform des Blocks. Im Bewußtsein des Opfers werden Aufträge verankert. Die Konzentrationszeit beträgt 1 Minute je größerem Befehl, auch ist eine Fertigungsprobe je Befehl fällig, mit WM je nach Komplexität des Auftrages und des Schlüsselereignisses (= Auslöser, z.B. Treffen einer bestimmten Person, Verstreichen einer Zeitspanne, Betreten eines Ortes...). Für Reichweite und Kosten sowie Konzentrationsart gelten die üblichen Regeln; auch für das Entdecken eines Blockes oder das Brechen.

Eine Zeitspanne bis zum Auslösen darf maximal Kraftstufe<sup>3</sup> Stunden betragen, bei anderen gewählten Ereignissen löst sich der Block ebenfalls nach dieser Zeit, wenn nicht eine Auslösung stattfand, die ebenfalls den Block beendet.

## d) Hypno-Illusion

Lernfaktor = 8, Bedingung: Hypno-Kontrolle mind. Kraftstufe 10

Die Fähigkeit, Lebewesen perfekte Illusionen vorzugaukeln. Da direkt auf den Geist gewirkt wird, sind alle Sinne betroffen und die Illusion scheint völlig natürlich.

Die Reichweite beträgt Telepathie-Reichweite/ 100, eventuell nochmals verringert bei Flächeneinsatz. Es ist je 30 Sekunden eine Fertigungsprobe zu würfeln und dreifache AK-Kosten zu entrichten (je Minute). Der Hypno kann frei entscheiden, was er für eine Traumwelt erzeugen möchte; WM auf die Fertigungsproben werden je nach seiner Vertrautheit mit dem zu zeigenden bestimmt (Spielleiter). Ein Telepath

könnte zum Beispiel die Alpträume eines Wesens Gestalt annehmen lassen...

Fehler bei Fertigungsproben führen zu leicht durchschaubaren, unvollständigen Illusionen. Abwehrmöglichkeiten gelten durch Mentalstabilisierung wie üblich. Außerdem steht Opfern je Minute ein Duell Intelligenz gegen Fertigkeit des Hypnos zu - bei Erfolg erkennen sie etwas "Irreales" und können sich wie gegen Hypnoangriffe allgemein zu wehren versuchen. Ein einziger Sieg beendet dann für dieses Wesen die Illusion, d.h. der Hypno müßte eine neue Illusion entwerfen, um das Wesen eventuell wieder zu betreffen, dann aber grundsätzlich mit einem Duell.

Werden Charaktere durch andere auf die Irrealität einer Illusion hingewiesen, erhalten sie WM + 25 auf alle Duellwürfe, falls sie noch klar denken können (also nicht z.B. an Wirkungen einer Phobie leidend, was sogar allgemein die Intelligenz-Proben ausschließen würde.)

## 10. Zünder

Lernfaktor = 10

Eine der gefährlichsten PSI-Fähigkeiten: Der Charakter kann beliebige Atome verschmelzen und so den Effekt einer Fusionsbombe hervorrufen. Die Wirkung wird wie unten erläutert bestimmt, wobei eine Fertigungsprobe mißt, ob der Einsatz erfolgreich war, d.h. das richtige Ziel getroffen wurde. Wie bei Telekinese wird hinsichtlich möglicher Ziele und geltender WM verfahren.

Der Schaden wird aufgeteilt in eine Schockwelle und die Hitze bzw. den Lichtblitz. Beide verursachen jeweils 5W6 Schaden je eingesetzter Stufe, wobei gegen die Schockwelle der doppelte Nah-Schutz und gegen den Lichtblitz der doppelte Energie-Schutz anzuwenden ist. Blendwirkungen entscheidet der Spielleiter. Der Basisradius der Wirkung liegt bei einem Meter je vollen 10 eingesetzten Stufen. Näheres in den Explosionsregeln des Kampfkapitels.

## 11. Animal-Telepathie

Die Fähigkeit, Tiere zu verstehen und zu kontrollieren. Der Bereich der Pflanzen-Telepathie kann nach analogem Muster aufgebaut werden.

### a) Tiersprache

Lernfaktor = 4

Diese PSI-Kraft erlaubt es einem Charakter, mit Lebewesen von tierischer Intelligenz zu kommunizieren. Für Ermittlung der Reichweite und das allgemeine Verfahren sind die Regeln für telepathisches Gedankenlesen zu benutzen. Tiere müssen sich in Sichtweite befinden. Wichtig ist, daß die übermittelten Informationen stark von der Intelligenz des Tieres abhängen werden. Während aber ein normaler Gedankenleser überhaupt nichts damit anfangen, sondern nur die groben Emotionen erfassen könnte, kann der Animal-Telepath durchaus sinnvoll kommunizieren. Intelligentere Tiere wie Menschenaffen, Hunde oder Schweine werden einiges von sich geben können und auch eher die Fragen verstehen. Kleine Reptilien oder Insekten werden dagegen meist kaum mehr als allgemeine Ideen vermitteln können. Es entscheidet der Spielleiter. Im übrigen sind die AK-Kosten und Fertigungsproben wie üblich je Minute fällig; das Senden von Informationen an ein Tier hat die doppelten AK-Kosten.

### b) Tierkontrolle

Lernfaktor =6, Bedingung Tiersprache mindestens auf selber Kraftstufe

Der Charakter kann Tiere kontrollieren. Die Reichweite wird wie bei Tiersprache ermittelt, und auch hier fallen (verdoppelte) AK-Kosten je Minute an. Es muß zunächst ein Werteduell effektive Kraftstufe gegen Intelligenz oder Willenskraft des Tieres gewonnen werden. Ist dies der Fall, hat der Psioniker die Kontrolle über das Tier. Er muß sich konzentrieren, wenn

## **7. PSI-Kräfte**

er Befehle erteilt (konzentrierte Handlung). Es ist je Befehl oder allgemein je Minute Kontrolle eine Fertigkeitsprobe zu würfeln, Mißerfolge beenden die Kontrolle. Ein Tier könnte z.B. für den PSI kämpfen, seine Fesseln lösen, als Spion ausgeschickt werden und vieles mehr. Verliert ein kontrolliertes Tier alle AK, mehr als die Hälfte seiner maximalen LK oder erleidet eine schwere Verletzung, so bricht automatisch die Kontrolle. Normalerweise ist dann Flucht die Folge.



# 7. PSI-Kräfte

**Tabelle der PSI-Kräfte**

PSI-Kraft	Gruppe	Lernen	AK-Kosten
Gegenstände bewegen	Telekinese	5	je Minute
Levitation	Telekinese	4	je Minute
Schild	Telekinese	5	je Runde
Autoteleportation	Teleportation	8	x 2
Exoteleportation	Teleportation	6, Bed. Autoteleportation	x 2
Telepsimatrie	Teleportation	10	unverändert
Heilung / Verletzung	Beeinflussung lebender Materie	5	1 je 1W6 Heilung
Krankheiten heilen / erzeugen	Beeinflussung lebender Materie	6	unverändert
Schwere Verletzungen heilen / verursachen	Beeinflussung lebender Materie	8	x 10
Strukturumwandlung	Beeinflussung lebender Materie	8	je Runde
Beschleunigung	Beeinflussung lebender Materie	8	je 10 sec. und +100%
Strukturlaufen	Beeinflussung lebender Materie	5	je 10 sec.
Empathie	Telepathie	3	unverändert
Empathisches Senden	Telepathie	3, Bed. Empathie	unverändert
Gedankenlesen	Telepathie	5, Bed. Empathie Stufe mind. 5	unverändert
Gedankenschild	Telepathie	2	keine
Gedankensenden	Telepathie	5, Bed. Empathie mind. Stufe 5	unverändert
Gedankensonde	Telepathie	6, Gedankenlesen und -senden mind. Stufe 5	unverändert
PSI-Schlag	Telepathie	6, Gedankensenden mind. Stufe 10	x 2
Einschläfern	Telepathie	6, Gedankensenden mind. Stufe 10	unverändert
Orter	Telepathie	5	unverändert
Pyrokinese	Direkte Materieumwandlung	5	je Runde
Cryokinese	Direkte Materieumwandlung	5	je Runde
Elektrokinese	Direkte Materieumwandlung	10	je Blitz
Materieumwandlung	Direkte Materieumwandlung	8	spezielle Tabelle
Desintegration	Direkte Materieumwandlung	8	x 2
PSI-Sinn	ESP	3	unverändert
Clairvoyance / Späher	ESP	5	unverändert
Clairaudience / Lauscher	ESP	5	unverändert
Präkognition	ESP	10	unverändert
Psychometrie	ESP	8	unverändert
Frequenzsehen	ESP	5	je Minute
Teleskopsicht	ESP	5	je Minute
Mikroskopsicht	ESP	5	je Minute
Teleoptik	ESP	6	je min und Organ
Peiler	ESP	8	unverändert
Individualauflader	Individualauflader	5	je Runde, mind. 1AK
Psionische Resistenz	Antipsi	keine Fertigkeit	keine
Neutralisation	Antipsi	8	variabel
Aktive PSI-Absorption	Antipsi	10	variabel
Suggestion	Hypnose / Suggestion	5	je Minute
Hypno-Kontrolle	Hypnose / Suggestion	7	je Minute
Hypno- oder Suggestivblock	Hypnose / Suggestion	6, Bed. Hypno-Kontrolle oder Suggestion mind. Stufe 5	variabel
Hypno-Illusion	Hypnose / Suggestion	8, Bed. Hypno-Kontrolle mind. Stufe 10	x 3, je Minute
Zünder	Zünder	10	unverändert
Tiersprache	Animal-Telepathie	4	je Minute, x 2 beim Senden
Tierkontrolle	Animal-Telepathie	6, Bed. Tiersprache mind. gleiche Stufe	x 2, je Minute



# 8. Verschiedene Regeln

## 8. Verschiedene Regeln

### 8.1 Einführung

Dieses Kapitel der Regeln soll dem Spielleiter und den Spielern helfen, ein Gefühl für alle jene Situationen zu entwickeln, die in einem Rollenspielabenteuer immer wieder einmal auftreten können. Hierbei läßt sich zwar viel durch Improvisation regeln, doch erfordert dies erfahrene Spielleiter und ist oft unsicher und schwierig. Daher biete ich die folgenden Regeln mehr oder weniger als Optionen zur Abrundung des Basissystems an. Entscheiden Sie selbst, welche in Ihrer Gruppe verwendet werden und welche nicht.

### 8.2 Werteproben und Werteduelle

Diese Würfe, auch als Eigenschaftsproben oder Eigenschaftsduelle bezeichnet, sind Proben bezogen auf Basiseigenschaften eines Charakters.

Man unterscheidet **einfache**, **Standard**- und **schwierige Proben**. Hierbei gilt:

Eine **einfache Probe** wird mit  $1W100 + 10 \times \text{Eigenschaftswert}$  gewürfelt.

Eine **Standard-Probe** wird mit  $1W100 + 5 \times \text{Eigenschaftswert}$  gewürfelt.

Bei der **schwierigen Probe** sind  $1W100 + 2 \times \text{Eigenschaftswert}$  maßgebend.

Die üblichen Regeln für potentielle kritische Erfolge (99, 100) und Desaster (11, 22) gelten. Eine Probe ist erfolgreich, wenn wenigstens ein Ergebnis von 100 erreicht wurde.

**Werteduelle** sind vergleichende Proben zweier Eigenschaften. Hierbei unterscheidet man das einfache und das komplexe Verfahren (Zusatzregel). Beim einfachen Verfahren wird wie beim Fertigkeitssduell für jeden Charakter eine Probe gewürfelt; derjenige mit dem höchsten Resultat gewinnt. Dieses Verfahren ist einfach, aber nicht ganz realistisch, da es den Unterschied von Stärke 10 und 15 genauso bedeutungsvoll werden läßt wie den zwischen 1200 und 1205. Um dies zu ändern, kennt Omnirole folgendes komplexes Verfahren:

Es gibt nur eine Art von Duellen, also keine Unterscheidung einfach - Standard - schwierig. Es wird bestimmt, wer den kleinsten Eigenschaftswert hat. Dieser Charakter würfelt nur  $1W100$ . Der zweite Charakter wirft  $1W100 + \text{Duellwert}$ . Der Duellwert errechnet sich aus (Eigenschaftswert / Eigenschaftswert Gegner  $\times 40 - 40$ ). Sieger ist der Charakter mit dem höheren Gesamtergebnis.

Sind mehr als zwei Charaktere am Duell beteiligt, und diese in Gruppen verbündet (z.B. Tauziehen), so addiere man jeweils die Werte einer Partei. Bei mehr als zwei beteiligten Gruppen verwende man die Formel wie obenstehend mit der Bezugsgröße des Eigenschaftswertes der schwächsten Partei.

*Beispiel: Ein Duell von Charakteren mit Stärke 100 (A), 120 (B), 125 (C) und 130 (D). Es würfeln: A  $1W100$ , B  $1W100 + 8$  ( $40 \times 120 / 100 = 48 - 40 = 8$ ), C  $1W100 + 10$ , D  $1W100 + 12$ .*

### 8.3 Tragkraft und Belastung

Charaktere sind nicht mit Lastkraftwagen oder Packeseln gleichzusetzen, wenn sie auch manche Spieler dafür zu halten zu scheinen. Vielmehr ist ihre Tragkapazität begrenzt, und das Tragen schwerer Lasten wirkt sich in jedem Fall nachteilig auf ihre körperliche Beweglichkeit aus.

Die folgenden Regeln sollen dem Spielleiter helfen, die Sache in den Griff zu bekommen. Hierbei sollte das ganze nicht zu einer Übung in vollständiger Buchführung ausarten,

indem z.B. für jede Münze in den Geldbeuteln der Charaktere das Gewicht angerechnet wird. Bei einer Kiste Münzen sähe die Sache aber schon ganz anders aus.

Omnirole unterscheidet verschiedene Belastungsstufen:

**Unbelastet** sind Charaktere, die maximal ein Gewicht von  $\text{Stärke}/2 + 1 \text{ kg}$  bei sich tragen. Sie erleiden keine Vor- und Nachteile. (= Belastungsstufe 0)

**Leicht belastet** sind Charaktere, die nicht mehr als  $\text{Stärke} + 2 \text{ kg}$  bei sich tragen. Sie haben eine um 1 verringerte Bewegungsweite und WM-1 auf die Initiative. (= Belastungsstufe 1)

**Mittel belastete** Charaktere dürfen maximal  $2 \times \text{Stärke} + 5 \text{ kg}$  tragen. Ihre Bewegungsweite sinkt um 2 und auf die Initiative gilt WM-2. (= Belastungsstufe 2)

**Schwer belastete** Charaktere sind solche, die bis zu  $3 \times \text{Stärke} + 7 \text{ kg}$  tragen. Sie haben eine um 2 verringerte Bewegungsweite und erleiden WM-10 auf alle körperlichen Proben. Auf ihre Initiativwürfe gilt WM-5. (= Belastungsstufe 3)

**Schwerstbelastete Charaktere** schließlich (maximal  $6 \times \text{Stärke} + 15 \text{ kg}$ ) haben eine Bewegungsweite von 1 m/ Runde. Sie erleiden WM-50 auf alle körperlichen Aktionen und verlieren je Minute 1 AK, falls nicht eine Std-Probe:KB gelingt. Für Initiativwürfe gilt WM-10. (= Belastungsstufe 4)

Nicht vergessen sollte man, daß mittels geschickter Stau-technik (Rucksäcke, Taschen) die effektive Belastung eines Charakters verringert werden kann.

*Beispiel: Gegenstände in Rucksäcken werden mit einem Fünftel ihres Gewichtes angerechnet; solche in Taschen mit 50% ihres Gewichtes. Beachten Sie aber das Volumenproblem.*

Gleiches gilt für viele Formen der Schutzkleidung, bei denen ein zweites Gewicht in Klammern angegeben ist. Dieses ist das effektive Gewicht, wenn der Gegenstand sinngemäß getragen (also nicht z.B. in eine Tasche gepackt) wird. Entscheidend ist immer das effektive Gewicht.

Größere Lasten sind theoretisch kurzzeitig denkbar, sollten aber Stärke-Proben verlangen und größere AK-Mengen (z.B. 1 je 10 sec oder gar je Runde) kosten. Es entscheidet der Spielleiter. Vergleiche auch den Abschnitt über Kraftakte.

### 8.4 Feuer

Feuer kann in zwei Arten als Bedrohung der Charaktere auftreten: Als Waffe und als regulärer Brand.

Klassische Feuerwaffe ist eine Fackel oder ähnlicher Gegenstand. Eine solche verursacht bei jedem schweren Treffer 1W3-1 Zusatzschaden. Charaktere mit wenigstens 5 Punkten Nahkampfschutz erleiden keinen Zusatzschaden. Die Gefahr, daß jemand durch einen Treffer Feuer fängt, ist sehr gering (d.h. der Spielleiter entscheidet); es sei denn, er wurde mit brennbarer Flüssigkeit übergossen.

Reguläre Brände fügen einem Charakter bei ca. kniehohen Flammen 1W6-2 Punkte Schaden je Runde zu. Bei fußhohen Flammen sinkt der Schaden um 2 und bei eher körperhohen steigt er um 3 bis 4 Punkte an. Sehr heiße Flammen (der normale Schaden geht von ca. 800 bis 900 Grad aus) verursachen proportional höheren Schaden. Die Chance, daß Kleidung usw. Feuer fangen, beträgt 25% je Runde, modifiziert mit +10 % je zwei Punkten Feuerschaden vor Rüstung in dieser Runde und eventuell auch durch brennbare Substanzen am Körper. Wer Feuer fängt, nimmt je Runde den doppelten regulären Feuerschaden, bis die Flammen erlöschen (erfordert am Boden wälzen = 2 AP und eine gelungene Std-Probe:GE).

Rüstungen sind unterschiedlich zu behandeln: Textilrüstungen aller Art schützen für 1W6-3 Runden mit ihrem Nahkampf-Schutzwert (mind. 1 Runde). Bei Lederrüstungen gilt

# 8. Verschiedene Regeln

auf diesen Wurf WM+2. Metallrüstungen schützen 1W3 Runden mit vollem Wert, dann 1W3 mit halbem, dann mit 1/4 (die Hitze geht auf die Rüstung über). Das Verhalten von High-Tech-Rüstungen legt der Spielleiter fest; gerade moderne Raum- und Kampfanzüge schützen oft vollständig vor Flammen bis zu einer gewissen Temperaturgrenze. Nie falsch kann es sein, den halben Energieschutzwert einer High-Tech-Rüstung vom Feuerschaden zu subtrahieren. Allgemein gilt, daß nur Rüstungen schützen, welche die vom Feuer betroffene Zone bedecken. Charaktere, die Feuer gefangen haben, werden durch ihre Rüstung nur halb geschützt. Effekte großer Hitze werden nach eigenen Regeln bestimmt, gleiches gilt für Rauch. Dauerschäden durch Verbrennungen sind denkbar. Es entscheidet der Spielleiter.

Brandgeschosse, welche aus brennbaren Flüssigkeiten bestehen (z.B. Molotow-Cocktails) können einen Charakter bei einem Treffer schnell entflammen. Üblicherweise führt ein Treffer zum Zerbrechen des Geschosses und Übergießen des Charakters mit der Flüssigkeit. Gelingenes Verteilgen oder Fehlwürfe bedecken ein Feld mit brennbarer Flüssigkeit. Die Chance der Entzündung beträgt 50%; kommt es nicht dazu, kann in späteren Runden durch Feuer (z.B. Brandpfeile) eine Entzündung bei einem Treffer erreicht werden. Der Feuerschaden je Runde wird wie oben beschrieben bestimmt.

## 8.5 Hitze

Starke Hitze wirkt sich vor allem in Form von Erschöpfung auf Charaktere aus. Hierbei kann es sich sowohl um Außentemperaturen in der Wüste als auch z.B. die Nähe eines großen Feuers handeln.

Kritisch sind Temperaturen ab ca. 35 Grad, eventuell modifiziert durch Schutzkleidung und Maßnahmen wie Kühlung sowie die Frage, ob eine anstrengende Tätigkeit stattfindet (Spielleiter). Der Charakter hat einmal je Stunde eine Std-Probe:KB (wahlweise auch eine Probe: Überleben in Wüste) auszuführen, mit kumulativem WM - 5 ab der zweiten Probe. Ein Mißerfolg kostet 1W6 AK. Eine geworfene 6 kostet zusätzlich 1 LK. Höhere Temperaturen verkürzen den Würfelrhythmus, d.h. es wird je weiteren 10 Grad die Zeitspanne halbiert. Eventuelle Verbrennungen werden nach den Feuerregeln bestimmt. Wirksame Schutzmaßnahmen verschieben die kritischen Grenzen; Reflektorpanzer aller Art schützen für einige Minuten (s.Feuer) perfekt gegen Hitze und wirken bei längerer Belastung wenigstens als Grenzverschiebung um 25 Grad. Der Spielleiter entscheidet.

## 8.6 Kälte

Große Kälte greift direkt die Lebenskraft eines Wesens an. Menschen und vergleichbare Charaktere werden durch Temperaturen ab 0 Grad Celsius bedroht, wenn sie ihnen längere Zeit ungeschützt ausgesetzt sind. Hierbei ist die effektive Temperatur entscheidend, welche z.B. bei starkem Wind noch deutlich unter der gemessenen Lufttemperatur liegen kann.

Es ist je Stunde eine Std-Probe:KB auszuführen, welche wahlweise auch durch eine Probe:Überleben(Schnee) ersetzt werden kann. Hierbei gilt ab der zweiten Probe ein kumulativer WM von -5. Jeder Mißerfolg kostet 1 LK und AK. Sobald mindestens 5 LK verloren gingen, erleiden 1W4 zufällig auszuwählende Finger oder Zehen Dauerschäden (d.h. sie gelten als kritisch getroffen). Ab 10 LK Schaden dehnt sich dieser Effekt auf je eine Hand oder einen Fuß aus. Zudem gilt für alle Charaktere, die mehr als 1 LK durch Kälte verloren haben ein WM von -10 auf alle Proben, die Fingerfertigkeit erfordern. Kälteschäden heilen nur, wenn der Charakter Gelegenheit hat, sich zu wärmen.

Ist es kälter, so verkürzt sich der Probenrhythmus: Jeweils volle 20 Grad Temperatursenkung halbieren die Zeitspanne für Proben. Geeignete Schutzkleidung(Spielleiter) verschiebt

die kritische Grenze, ab der Kälteproben auszuführen sind, um theoretisch bis zu 50 Grad.

## 8.7 Rauch

Rauch ist eine typische Begleiterscheinung größerer Brände. Er wirkt sich spieltechnisch auf zwei Arten aus: Er behindert die Sicht - dies wird im Kampfkapitel geschildert - und er schädigt Charaktere durch Reizung der Schleimhäute und Einatmen.

Alle Charaktere in einer Rauchwolke, die nicht bewußt die Luft anhalten, müssen je Runde eine Std-Probe:KB würfeln. Bei Mißerfolg erhalten sie einen WM von -10 auf alle Aktionen durch starken Husten und verlieren 1W6-2 AK. Verliert ein Charakter mehr als 50% seines AK-Maximalwertes durch Rauch, so erleidet er eine Rauchvergiftung: Behandlung irgendeiner Art (Krankenhaus, Magie) ist erforderlich, oder er muß je Stunde eine schwierige Probe:KB würfeln, wobei jeder Mißerfolg 1W6 LK kostet. Ein Erfolg läßt den Charakter die Rauchvergiftung überwinden. Sinkt die AK im Rauch auf Null, ist Bewußtlosigkeit die Folge. Im übrigen gelten die oben erwähnten WM nur einmal, nicht kumulativ. Durch Luftanhalten (s.dort) sind diese Effekte zu vermeiden, und es ist nur eine Std-Probe:KB zu würfeln (je Runde). Ein Mißerfolg bedeutet WM- 5 auf alle Aktionen und -10 auf Fernkampf und ähnliche Fertigkeiten durch Reizung der Augen. Dieser Effekt hält 1W6 Minuten an. Sehr dichter Rauch oder solcher mit zahlreichen Schwebeteilchen (Spielleiter) führt zu negativen WM auf die Proben. Eventuelle weitere Wirkungen durch real giftigen Rauch sind nach den Giftregeln auszuspielen.

## 8.8 Stürze

Charaktere haben die unangenehme Angewohnheit, öfters aus größeren Höhen abzustürzen ohne sich dabei abzusichern. Das Problem liegt hierbei im meist relativ harten Aufprall, einmal ganz von Nettigkeiten wie Dornen oder Feuer am Boden abgesehen.

Hierbei ist davon auszugehen, daß ein Mensch schon sehr bald aufgrund des Luftwiderstandes seine maximale Fallgeschwindigkeit erreicht. Der Einfachheit halber kann der Spielleiter dafür eine Höhe von 30 bis 50 Metern festsetzen; allerdings werden derart tiefe Stürze hoffentlich die Ausnahme bleiben.

In jedem Fall führt der Aufprall zu einem Schaden von 1W6-1 je Meter Fallhöhe über den ersten zwei Metern. Eine erfolgreiche Akrobatik-Probe kann die effektive Fallhöhe um 1W6+1 bzw. eine erfolgreiche Std-Probe (GE+RE)/ 2 um 1W6-1 m (nur eine Probe erlaubt) verringern. Eher weicher Boden kann den Schaden bis zu halbieren, je nach Spielleiterentscheidung. Ähnlich könnten Proben erlaubt sein, wenn eine Wand in der Nähe ist, an der man seinen Sturz durch Kontakt bremsen könnte, doch ist dies dem Spielleiter überlassen - je nachdem, wie tödlich er den Sturz haben möchte. Wasser gilt als weich, wenn eine Probe:Schwimmen mit WM - 10 je 10 Meter Fallhöhe gelingt, sonst als hart.

Flexible Rüstungen aller Art schützen mit ihrem vollen Nahkampfwert, maximal aber 5 Punkte. Metall-Rüstungen aller Art bieten 1/3 und High-Tech-Rüstungen wie z.B. Kampfanzüge 1/4 Schutz gegen den Sturzschaden.

## 8.9 Fallende Objekte

Fällt ein Objekt aus größerer Höhe, so kann dies, je nach seinem Gewicht und der zurückgelegten Distanz, einem am Aufprallpunkt befindlichen Wesen oder Objekt durchaus Schaden zufügen. Es wird der Basisschadenswert berechnet, der sich der Einfachheit halber nach Gewicht in kg x



# 8. Verschiedene Regeln

Fallstrecke berechnet. Die maximale Fallstrecke(s. Stürze) legt der Spielleiter je nach Form des Objektes fest.

Der verursachte Schaden beträgt 1W6 je 50 Punkte Basis-schadenswert (mathematisch runden). Rüstungen schützen wie gegen Wurfgeschosse aller Art. Ausweichen könnte möglich sein.

*Beispiel: Ein 300-kg-Klavier stürzt 5 Meter tief. Es verursacht die Kleinigkeit von 30W6 Schaden. Da ist man platt, wie?*

## 8.10 Krankheiten

Krankheiten stellen vor allem in primitiveren Gesellschaften eine gefährliche, oft tödliche Bedrohung dar. Zwar werden sie im Spiel meist eine untergeordnete Rolle einnehmen - schließlich sollen die Spieler nicht erfahren, wie schrecklich die Medizin im Mittelalter war, sondern Abenteuer erleben - aber ab und an mag es den Spielleiter nach einer Seuche gelüsten, um ein neues Element einzuführen.

Bei Krankheiten ist festzulegen, wie ansteckend sie sind, wie der Kontakt erfolgen muß (Atmung, Körperkontakt, Blutkontakt, intimer Kontakt oder was auch immer) und was sie für eine Wirkung haben (LK-Verluste, AK-Verluste, Dauerschäden,...). Dem potentiellen Opfer steht eine Std-Probe: KB zu, mit WM je nach Ansteckungsgefahr und Vorsichtsmaßnahmen. Bei einem Fehlschlag ist es angesteckt und nach der Inkubationszeit bricht die Krankheit aus.

Zur allgemeinen Klassifikation einer Krankheit wird für diese eine **Stufe** festgelegt, die meist zwischen 1 und 20 liegt. Je höher die Stufe, um so gefährlicher oder schwerer zu bekämpfen ist die Krankheit.

*Beispiele:*

*Beulenpest, Stufe 12. Übertragung durch Atmung und direkten Kontakt. Ansteckung erfolgt, wenn eine Std-Probe: KB mißlingt (mit den folgenden WM: - 30 bei Essen infizierten Fleisches, - 15 bei sexuellem Kontakt oder Kontakt von mehr als 2 Stunden, + 20 bei weniger als zehn Minuten Kontakt). Das Opfer muß nach Ablauf von 24 Stunden alle 12 Stunden eine schwierige Probe: KB würfeln. Jeder Mißerfolg kostet 1W3 LK und AK. Die Pest führt zum Tode, es sei denn, es gelingen vier der KB-Proben hintereinander oder es erfolgt passende medizinische Hilfe. Dauerschäden treten nicht auf.*

*Wundfieber, Stufe 8. Übertragung bei Wunden durch verschmutzte Waffen oder Tierbisse. Gingen auf diese Weise wenigstens 5 LK verloren, oder befindet man sich in einem tropischen oder schwülen Klima, ist binnen 30 Minuten eine Std-Probe: KB auszuführen. WM: +25 bei Ausbrennen der Wunde (kostet 1W6 LK und AK), - 20 unter schwülen / tropischen Bedingungen, - 10 je angefangenen 5 LK Verlust über den ersten 5 LK. Ein Mißerfolg bedeutet Ansteckung: Jeden Tag ist eine schwierige Probe: KB auszuführen. Jeder Fehlschlag kostet 1 LK und AK. Das Fieber endet bei drei aufeinanderfolgenden erfolgreichen Proben, nach 3W6 Tagen oder nach angemessener medizinischer Behandlung. Wunden in Gliedmaßen erfordern Amputation, wenn mehr als 5 LK durch Wundfieber verloren wurden.*

## 8.11 Gifte

Eine immer wieder auftauchende Bedrohung für Charaktere stellen Gifte aller Art dar, gleich ob es sich nun um den Zahn eines Tieres oder den Anschlag eines Feindes handelt.

Alle Gifte werden näher klassifiziert durch ihre Wirkungsbedingung. Man unterscheidet im wesentlichen Kontaktgifte, Blutgifte, Atemgifte und Einnahmegifte.

**Kontaktgifte:** Hautkontakt reicht aus

**Blutgifte:** muß in die Blutbahn injiziert oder durch Wunde übertragen werden

**Atemgifte:** muß eingeatmet werden

**Einnahmegifte:** muß ins Verdauungssystem gelangen

Außerdem ist ihre Wirkung zu beziffern (z.B. 5W6-LK-Verlust oder 1W6 h Lähmung). In jedem Fall ist ein Resistenzwurf gegen Gift gestattet, falls ein solcher nicht ausdrücklich untersagt wurde.

Die Giftnorm eines Charakters ist identisch mit seinem Körperbau. Es wird eine Std-Probe:KB gewürfelt. Negative WM werden durch die Stärke des Giftes (Spielleiter) und die Umstände verursacht. So könnten schwache Gegengifte oder Breitbandmittel ebenso positive WM bringen wie ein sehr kurzer Kontakt mit dem Gift (Kratzer kontra echte Wunde). Ein Erfolg bei der Resistenzprobe bedeutet je nach Gift keine oder sehr reduzierte Auswirkungen.

Wie bei Krankheiten wird auch für Gifte eine **Stufe** zur Klassifikation festgelegt, die zwischen 1 und 20 liegen sollte. Tierbeschreibungen werden in jedem Fall bei giftigen natürlichen Waffen die Stufe des Giftes enthalten.

Tierische Blutgifte können wirken, sobald ein schwerer Treffer erzielt wurde. LK-Verluste sind nicht Bedingung, fanden solche aber nicht statt, so gibt es WM+50 auf die Giftnorm.

*Beispiel: (Kontaktgift), Wirkungseintritt binnen einer Kampfunde nach Hautkontakt. WM-30 auf die KB-Proben. Wirkt das Gift, kostet es 2W6 LK und AK. Alle zwei Runden ist eine weitere KB-Probe fällig, und ein Mißerfolg kostet erneut 2W6 LK und AK. Das Gift wirkt maximal 2W6 Runden oder bis drei Proben in Folge gelingen.*

*(Atemgift), normalerweise als Gaspatrone, Wirkungseintritt binnen einer Runde nach Einatmen. Es gilt WM-10 auf alle Proben. Wirkt das Gift, so wird das Opfer bewußtlos. Alle fünf Kampfunden ist nun eine KB-Probe gestattet, bei Erfolg erwacht das Opfer. Das Gift wirkt maximal 2W6 Minuten, kostet einmalig 3W6 AK und bewirkt für eine Zeitspanne von weiteren 2W6 Minuten nach Wirkungsende eine Desorientierung des Opfers, d.h. WM-10 auf alle Proben.*

## 8.12 Hunger

Der Mangel an Nahrung kann einem Charakter sehr zu schaffen machen. Daher ist es empfehlenswert, sich rechtzeitig mit Vorräten zu versorgen oder im Zweifelsfall mittels geeigneter Fertigkeiten (Pflanzenkunde, Überleben) solche zu beschaffen.

Nahrungsmangel beginnt sich nach 24 Stunden auszuwirken: Der Charakter muß nun an jedem Tag ohne Nahrung alle 12 Stunden eine Std-Probe: KB schaffen, wobei alle 24 Stunden ein kumulativer WM von -5 anzuwenden ist. Jeder Mißerfolg kostet 1 LK und 1W3 AK, wobei diese Verluste nur regeneriert werden können, wenn Nahrung beschafft wurde. Außerdem sinkt das Gewicht des Charakters.

In jedem Fall heilt der entstandene Schaden mit normaler Rate (s. Heilung), sobald mindestens halb so viele echte Mahlzeiten konsumiert wurden, wie man ausgelassen hatte. Auch magische Heilung ist vorher sinnlos.

Reduzierte Rationen sind eine Möglichkeit, Hungerperioden länger zu überstehen. Hierbei ist absolutes Minimum eine Nahrungszufuhr von 25% des Bedarfes. Alles andere bringt allenfalls WM+5 bis + 15 auf die Hungerwürfe. Das Verfahren ist ansonsten einfach: Bei Viertelrationen ist alle 18 Stunden, bei Drittelrationen alle 24 Stunden, bei halben Rationen alle 36 Stunden und bei Dreiviertelrationen alle 48 Stunden eine Hungerprobe wie oben fällig.

## 8.13 Durst

Mangel an Flüssigkeit ist sehr viel dramatischer als Nahrungsmangel, und ein Mensch kann diesen längst nicht so

# 8. Verschiedene Regeln

lange aushalten. Es ist nach 12 Stunden ohne Flüssigkeitszufuhr erstmals eine Probe: Durst (wie Hunger, ebenfalls mit kumulativen WM, aber getrennt von den Hungerproben zu verrechnen) fällig, mit Wirkung wie bei Hunger. Allgemein sind die Zeitspannen für Proben gegen Durst wie bei Hunger zu verwenden, aber durch 10 zu dividieren. Dies gilt auch für die Benutzung reduzierter Flüssigkeitsrationen.

In sehr heißem Klima oder bei anstrengenden Tätigkeiten darf der Spielleiter die Zeiten noch weiter verkürzen, sowie natürlich den allgemeinen Flüssigkeitsbedarf drastisch anheben.

## 8.14 Kraftakte

Wann immer ein Charakter versucht, mittels seiner Körperkraft außergewöhnliche Leistungen zu vollbringen, so spricht man von einem Kraftakt. Hierzu gehören z.B. das Stemmen schwerer Gewichte, das Verbiegen von Eisenstangen und ähnliches.

Es wird jeweils eine schwierige Probe: Stärke verlangt. WM können bei besonders widerstandsfähigem Material vom Spielleiter festgelegt werden. Ein Erfolg läßt den Kraftakt gelingen und kostet 1W6-2 AK oder mehr.

Beim Heben von Gewichten liegt die Basismenge bei ST x 10 kg. Jede Steigerung um ST kg führt zu einem WM von - 1 auf die Probe. Beim Verschieben liegen die Zahlen bei ST x 20 bzw. ST x 2 kg. Die AK-Verluste betragen wenigstens 1W6-2, bei in Kauf genommenen WM durchaus mehr.

## 8.15 Durchhalteleistungen

Hierunter versteht man anstrengende lang anhaltende Aktionen aller Art. Typische Beispiele sind Langstreckenmärsche, Rudern einer Galeere, schwere Arbeit usw. Wann immer Charaktere derartige Aktionen ausführen, müssen sie je Stunde eine Std-Probe: KB würfeln. Auf diese gilt ein kumulativer WM von -5, bis eine Pause gemacht wurde, deren Dauer wenigstens derjenigen der bisher geleisteten Arbeitsperiode entspricht. Jeder Mißerfolg kostet 1W3-1 AK. Charaktere mit AK Null verlieren statt dessen LK.

Bei sehr schweren Tätigkeiten, hoher klimatischer Belastung o.ä. kann der Probenrhythmus auf halbe Stunden oder gar bis auf wenige Minuten reduziert werden. Es entscheidet der Spielleiter.

Last- und Reittiere unterliegen denselben Regeln.

## 8.16 Ersticken und Erwürgen

Ein Charakter kann ohne weiteres die Luft für bis zu KB Runden anhalten. Hatte er vorher Gelegenheit, tief Luft zu holen, verdreifacht sich diese Zeitspanne. Anstrengende Aktionen aller Art, z.B. Kämpfe, halbieren die Zeit. Die Fertigkeit Tauchen verbessert den KB für die Rechnung um Stufe/2. Nach Ablauf der kritischen Zeit ist sofort je Runde eine Std-Probe: KB oder Probe: Tauchen auszuführen, mit einem kumulativen WM von -10 je weiterer Runde. Ein Mißerfolg kostet dabei 1W6 AK, es sei denn, man gibt auf und atmet wieder für wenigstens die zehnfache Zeitspanne normal - falls das möglich ist. Sinkt die AK auf Null, wird der Charakter bewußtlos. Er stirbt binnen weiteren 1W3+1 Minuten, falls nicht erfolgreich Wiederbelebungsmaßnahmen (Erste Hilfe) erfolgen. Diese Regeln können benutzt werden bei allgemeinem Luftmangel, vergifteter Luft oder auch z.B. einem ins Gesicht gedrückten Kissen.

Erwürgen besteht im gewaltsamen Zudrücken der Luftröhre, wobei dem Opfer auf zwei Arten Schaden zugefügt wird: Es droht zu ersticken, und der Druck schädigt die Luftröhre, Wirbel, Zunge,... Bedingung ist ein erfolgreicher Angriff gegen den Hals, z.B. mittels Ringen oder einem anderen waffenlosen Angriff. Das Opfer kann nur noch versuchen, sich loszureißen (wie beim UNK) oder mit WM-40 den Geg-

ner zu attackieren, in der Hoffnung, ihn so auszuschalten. Der LK-Verlust durch Erwürgen beträgt je Runde kumulativ 1W3 Punkte. Beim Ringen steigt der Schaden je Runde um 1W3 an. Rüstungen schützen, falls sie den Hals vollständig bedecken.

## 8.17 Regeneration von Ausdauer

Wie man beim Lesen der Regeln festgestellt haben dürfte, gibt es allerlei Möglichkeiten, Ausdauer in Form von AK-Punkten zu verlieren. Ähnlich mannigfaltig sind die Möglichkeiten, diese zu regenerieren, wobei die exotischeren wie Magie, spezielle Meditationstechniken und High-Tech-Medikamente in den entsprechenden Regeln und Weltbüchern geschildert werden. Hier wollen wir uns auf die gängigste beschränken, den erholsamen Schlaf.

Unterschieden wird hierbei zwischen **Ruhe** und **Schlaf**. **Ruhe** ist ein Zustand, in welchem der Charakter sitzt, besser noch liegt, und keine Aktionen außer leisem Reden oder Nahrungsaufnahme ausführt. Insbesondere konzentrierte Aktionen aller Art stören die Ruhe. **Schlaf** ist genau dieser, d.h. der Charakter hält ein Nickerchen.

Wichtig hierbei sind zunächst die Mindestzeiten an Ruhe oder Schlaf, die ein Charakter täglich benötigt:

- Sollte ein Charakter 24 Stunden ohne Schlaf und ohne wenigstens 4 Stunden Ruhe auf den Beinen sein, so wird seine AK halbiert. Liegt die AK bereits unter 25% seines Grundwertes, so sinkt sie auf Null ab.

- Liegt die Schlafzeit in 24 Stunden unter 4 Stunden bei gleichzeitig weniger als 8 Stunden Ruhe, so verliert der Charakter 25% seiner momentanen AK. Liegt die AK bereits unter 10% des Grundwertes, so sinkt sie auf Null ab.

Die angegebenen Schlaf- oder Ruhezeiten sollten übrigens nicht in kleinere Abschnitte als Stunden eingeteilt sein, da sie andernfalls nicht angerechnet werden. Es entscheidet jeweils der Spielleiter.

AK-Wiedergewinnung erfolgt erst dann, wenn der Charakter die oben angegebenen Mindestzeiten (4 Stunden Schlaf oder 8 Stunden Ruhe bzw. eine Kombination aus beidem) überschritten hat. Dann wird je 10 Minuten Ruhe der AK-Bestand um Grundwert/50 bzw. je 30 Minuten Schlaf der AK-Bestand um Grundwert/10 angehoben, bis er das Maximum erreicht hat. Sollten Verletzungswirkungen oder andere Effekte dem Charakter untersagen, volle AK zu besitzen, so wird natürlich nur das erlaubte Maximum erreicht.

Eine Anmerkung noch: Charaktere mit wenig AK sind für Nachtwachen recht ungeeignet, da sie schnell einschlafen. Man beachte das Kampfkapitel. Im übrigen gelten Nachtwachen nicht als Ruhe.

## 8.18 Heilung von Verletzungen

Das Spiel scheint es mit sich zu bringen, daß Charaktere auf die eine oder andere Art mehr oder minder schwere Verletzungen erleiden. Es stellt sich nun die Frage, wie diese wieder loszuwerden sind. Hierbei wollen wir magische und psionische Heilung ebenso wie High-Tech-Medizin einmal außen vor lassen und uns statt dessen den Grundlagen zuwenden:

### 8.18.1 Heilung auf natürlichem Wege

Alle 24 Stunden (der Einfachheit halber wird einmal um Mitternacht gewürfelt) ist eine Std-Probe:KB gestattet. Bei Erfolg wird 1 LK geheilt. Ruht der Verletzte in dieser Zeit, ist die Probe einfach und die Heilungsrate beträgt 1W3 LK. Zusätzliche Betreuung durch einen Mediziner (entsprechende Fertigkeitssprobe muß gelingen, maximal Technikstufe Patienten je Arzt) steigert die Heilung auf 1W6 LK.

# 8. Verschiedene Regeln

Anmerkung zur Trefferlokalisierung: Wird das detaillierte Schadenssystem gespielt, so bewirken Heilungen eine Wiedergewinnung von Gesamt-LK und Teil-LK. Hierbei wird die wiedergewonnene LK gleichmäßig auf Trefferzonen verteilt, die verletzt sind, es sei denn, der Arzt wünscht eine Konzentration auf eine bestimmte Zone. Ist die Gesamt-LK wieder voll, so sind auf jeden Fall auch alle Teil-LK-Werte wieder auf Maximum.

## 8.18.2 Behandlungen aller Art

Die meisten folgenden Proben verlangen nach medizinischer Ausrüstung. Ist diese nicht vorhanden, sollte der Spielleiter nach den Umständen und anderen Fertigkeiten der Spieler (z.B. Improvisation) entscheiden, ob Proben unmöglich oder mit mehr oder minder hohen negativen WM gestattet sind.

### a) Blutungen stillen

Eine Probe:Medizin, Erste Hilfe oder vergleichbare Fertigkeit (mit Basiszeit 1 Runde) halbiert den Blutverlust oder senkt ihn um 1, was immer vorteilhafter sein mag. Sinkt der Blutverlust auf Null, ist die Blutung gestoppt. Hilfsmittel sind erforderlich in Form von Kompressen oder -ersatz oder Material zum Abbinden (wobei letzteres aber keine Dauerlösung sein sollte).

### b) Erste Hilfe

Bei einer gelungenen Probe:Medizin oder Erste Hilfe werden 1W6 LK/AK geheilt (Basiszeit eine Minute). Es ist eine Behandlung je größerer Verletzung (ca. je LK-Maximum/ 3 Punkte LK-Verlust) erlaubt. Ohne ein Medkit/ Wundheiler-ausstattung ist nur Verbinden(s.u.) erlaubt. Auf TS 6-10 werden 1W6+2 LK/AK geheilt, auf TS 11 und darüber 2W6+1. Bei TS 0 -2 werden nur 1W3 LK/AK zurückgegeben. Bestimmte SF-Welten könnten über weitergehende Methoden verfügen.

Verbinden erfordert keine Probe. Es dauert 10 Minuten und heilt 1 LK.

### c) Echte ärztliche Behandlung

Diese Aktion ist nur an einem ruhigen Ort möglich. Eine Probe:Medizin heilt 1W10 LK und AK, wobei je 12 Stunden ein Wurf erlaubt ist. Die Basiszeit beträgt 30 Minuten, und medizinische Ausrüstung der Technikstufe muß vorhanden sein, die wenigstens aus einem besseren Medkit besteht. Die TS-Veränderungen sind wie folgt: Auf TS 0-2 darf nur je 24 Stunden gewürfelt werden. Diese Zeit verändert sich bei TS 6-8 auf 10 Stunden und sinkt je weitere volle zwei TS um eine Stunde ab, aber nie unter eine Stunde.

### d) Behandeln schwerer Verletzungen

#### 1) Stabilisieren

Verletzte in Todesgefahr können stabilisiert werden, falls eine Probe: Medizin ohne WM oder Erste Hilfe mit WM-40 gelingt (mit Basiszeit 5 Runden). Bei Erfolg müssen erst wieder KB-Proben gegen den Tod gewürfelt werden, wenn neue LK-Verluste eintreten. Ein Medkit ist notwendig .

#### 2) Abgetrennte/ verkrüppelte Körperteile (entsprechendes Resultat)

Binnen 24 Stunden muß magische, psionische oder High-Tech-Heilung (d.h. SF) stattfinden oder eine schwierige Probe:KB (nur ein Versuch) oder eine Behandlung (Probe:Medizin mit WM-50 oder Chirurgie ohne WM) gelingen. Andernfalls stirbt der Charakter an der Verletzung.

Ein Medkit ist absolutes Minimum.

#### 3) Ausgefallene (ohne Zeitangabe) oder gelähmte Körperteile

Nach der Verletzung werden nach einigen Minuten zwei Std-Proben: KB gewürfelt.

Gelingen beide, so ist die Verletzung nur kurzfristig. Sie ist geheilt, sobald die Teil-LK wieder Schwelle/2 (bzw. im einfachen System die Gesamt-LK mindestens wieder 75 % des Grundwertes) beträgt.

Bei Scheitern einer Probe ist die Verletzung langfristig. Je Spielmonat ist eine Std-Probe:KB gestattet, bei Erfolg wird die Verletzung künftig als kurzfristig behandelt.

Bei Scheitern beider Proben handelt es sich um einen Dauerschaden, der ohne Behandlung nicht ausheilt.

Behandlungen erfordern eine Probe: Chirurgie oder Medizin mit WM - 30 und Basiszeit 1 h, sowie ein Krankenhaus oder vergleichbare Ausstattung von wenigstens TS 9 (d.h. in Fantasy-Welten wird es hart, sehr hart). Bei Erfolg wird eine langfristige Verletzung zur kurzfristigen.

Dauerhafte Verletzungen haben eine Basis-Behandlungszeit von 12 h und sie erfordern zwei erfolgreiche Proben. Bei Erfolg wird die Verletzung zur langfristigen. Auf TS über 9 ist jeweils ein WM von +5 je weiterer TS zu addieren.

### 4) Wirbelsäulentreffer

Um den Tod des Patienten zu verhindern, ist eine Probe:Chirurgie mit WM - 20 oder Medizin mit WM - 40 erforderlich (Basiszeit 2 Minuten). Ein umfangreiches Medkit ist Minimalbedingung. TS-WM wie obenstehend.

### e) Bewußtlosigkeit und Koma

Diese Regeln sind nur relevant, falls für eine Bewußtlosigkeit keine Zeitdauer angegeben wurde. Es gilt:

- Liegt die LK nicht unter dem halben negativen Grundwert, so ist je Minute eine schwierige Probe:KB gestattet. Bei Erfolg erwacht der Patient, was auch durch eine Probe:Medizin oder Erste Hilfe (Basiszeit 1 Minute) erreicht werden kann.

- Liegt die LK darunter, so ist der Patient im Koma. Er wird erst erwachen, wenn ausreichend LK geheilt wurden, um die erwähnte Schwelle zu überschreiten, und er dann wie oben beschrieben behandelt wird.

### f) Allgemeine Anmerkungen zur Medizin

Die Behandlung von Patienten mit LK unter dem halben negativen Grundwert ist ausschließlich in Krankenhäusern oder vergleichbaren Einrichtungen möglich, d.h. erst ab TS 8 -9, es sei denn der Spielleiter ist großzügig und läßt Ausnahmen zu.

Kritische Fehler bei medizinischen Würfeln fügen dem Patienten als Unfall Schaden zu (wie bei einer Reparatur).

## 8.19 Glück

Wie bereits im Kapitel über Charaktererschaffung angedeutet, ist es möglich, Omnirole unter Verwendung von Glückspunkten zu spielen. Diese sollen praktisch die Chancen wichtiger Figuren, der Helden, ein wenig verbessern helfen.

### 8.19.1 Allgemeines

Der Glückswert jedes Charakters wird bei der Erschaffung festgelegt. Während eines Abenteuers ist es auf verschiedene Arten möglich, sein Glück zu verwenden:

#### 1) Glück vor einem Wurf

Ein Charakter kann jederzeit vor einem Wurf, den er ausführt (oder den der Spielleiter für ihn ausführt), ansagen, daß er Glück einsetzen möchte. Für jeden benutzten Glückspunkt erfolgt dann ein zusätzlicher Wurf, und das beste Resultat

# 8. Verschiedene Regeln

gilt. Das Verfahren ist nicht nur für Probenwürfe, sondern auch Schadenswürfe usw. zulässig.

## 2) Glück nach einem Wurf

Ist ein Charakter mit dem Resultat eines Wurfes, den er ausgeführt hat (oder der Spielleiter für ihn) nicht zufrieden, kann er für je zwei Glückspunkte eine Wiederholung des Wurfes ausführen. Bei einer 11/22 beim ersten Wurf verdoppeln sich die Kosten.

Will man Glückspunkte benutzen, um einen Wurf nachträglich zu wiederholen, und kann oder will nur einen Punkt verwenden, ist dies erlaubt. In diesem Fall gilt aber nicht das bessere der beiden Würfelresultate, sondern das des letzten Wurfes. Jaja, das Glück ist eine launische Sache.

## 3) Indirektes Glück

Bei Würfeln eines anderen, die den Charakter betreffen (Angriffe gegen ihn, Heilungsversuche an ihm, ...) kann ebenfalls Glück benutzt werden, jedoch zu doppelten Kosten.

Eingesetzte Glückspunkte stehen nicht mehr zur Verfügung, bis das Abenteuer geendet hat oder der Spielleiter eine teilweise oder vollständige Rückgabe der Glückspunkte beschließt- meist ein Zeichen für echte Schwierigkeiten...

## 8.19.2 Dauerhafter Glücksverbrauch

Die letzte Einsatzmöglichkeit ist der dauerhafte Verbrauch von Glückspunkten. Er ist sozusagen die letzte Überlebenschance des Helden bei einem unglücklichen Treffer oder ähnlichen Situationen. Wäre ein Charakter durch das Ergebnis eines Wurfes gestorben, so wird statt dessen ein Glückspunkt dauerhaft gestrichen, und er überlebt, üblicherweise im Koma oder anderweitig schwer verwundet. Dies gilt aber nur, wenn ihm eine einzige Probe (z.B. KB-Probe) mißlungen war. Ist der Tod nicht auf ein derartiges Ereignis zurückzuführen (z.B. jemand schießt und fügt ihm genug Schaden zu, um auf "sofort tödlich" zu kommen), so sind zwei Glückspunkte fällig. Effektiv handelt es sich um das Kaufen eines Erfolges durch Verwendung von Glück.

Besonders ausweglose Situationen, z.B. eine plötzlich erfolgende Raumschiffexplosion, eine Supernova oder der Untergang des Universums, sind eine andere Sache: Der Spielleiter entscheidet, ob ein Überleben gegen wieviel Glückspunkte möglich ist - wie gnädig er sein will...

Wichtig: Glückspunkte sind keine Extraleben eines Charakters oder Freibriefe für waghalsigen Übermut. Sie stellen lediglich eine Chance dar, einen liebevoll entworfenen Charakter etwas länger am Leben zu erhalten.

## 8.20 Alterung von Charakteren

Die meisten Charaktere sind von Alterungserscheinungen betroffen, einmal von einigen besonderen Rassen abgesehen. Allerdings werden die meisten Abenteuer niemals mit Alterungen zu tun haben, da man kaum etliche Jahre durchspielen wird. Einzige für mich vorstellbare Ausnahmen wären der Start mit relativ alten Charakteren dicht an einer Alterungsgrenze oder das Überbrücken sehr langer Zeiträume in besonderen Situationen.

Das folgende System bildet die Standard-Regel für Alterung von Charakteren:

Es wird für jede Eigenschaft getrennt mit 1W100 + 50 + Tech-WM gewürfelt. Jeder Mißerfolg senkt die Eigenschaft um 1. Sinkt ein Wert auf Null, kommt es zum Tod durch Altersschwäche. In der Realität würde man meist vorher an einer Krankheit sterben, die ein jüngerer Charakter locker überstanden hätte.

Hierbei wird gewürfelt wie folgt:

- ab einem Alter von 50 Jahren alle 2 Jahre für ST, GE, RE, KB

- ab 70 Jahren jedes Jahr, auch für IN und AU

- ab 90 Jahren alle 6 Monate

- ab 110 Jahren alle 3 Monate

CH bleibt unverändert. Der Tech-WM liegt in der Regel zwischen - 10 (Steinzeit) und + 50 (SF-Welt). Auch kann, je nach Spielwelt, eine Verschiebung der Grenzen stattfinden. Desweiteren gibt es Mittel, Alterung ganz zu stoppen, seien sie nun magischer oder High-Tech-Natur.

### Alterungstabelle TS 0 bis 13

TS	WM	Verschiebung
0	- 10	- 30
1	- 5	- 20
2	0	- 10
3	0	0
4	0	0
5	0	0
6	+ 5	0
7	+ 5	0
8	+ 10	0
9	+ 10	0
10	+ 15	0
11	+ 20	+ 5
12	+ 25	+ 10
13	+ 30	+ 20

Beispiel: In einer Steinzeitwelt wird um - 20 Jahre verschoben. Alterung startet mit 30, verstärkt sich dann mit 50, 70 und 90. Es gilt Tech-WM - 10.

## 8.21 Das Sammeln von Erfahrung

Eines der wichtigsten Ziele jedes Charakters dürfte das Sammeln von Erfahrung sein. Omnirole mißt diese Erfahrung durch sogenannte Erfahrungspunkte (EP). Diese werden unterschieden nach Fertigkeits-Erfahrungspunkten (FEP) und Allgemeinen Erfahrungspunkten (AEP).

Erfahrungspunkte werden durch den Spielleiter vergeben. Hierbei gibt als Faustregel jeder erfolgreiche und sinnvolle Gebrauch einer Fertigkeit einen oder mehrere FEP. Allerdings sollte nicht jede im Kampf gelungene Attacke sofort EP bringen, um das Gleichgewicht zu wahren. Unsere Beispiele sollen dem Spielleiter helfen, ein Gefühl für EP-Vergabe zu bekommen.

Beispiel: Ein längerer, erfolgreicher Kampf könnte, wenn er nicht unnötig war, 1 bis 2 FEP mit der benutzten Angriffswaffe und im Ausweichen bringen, je nach Erfolg des Charakters. Schafft es jemand, mittels Schwimmen sich über Wasser zu halten, bringt dies 1 bis 2 FEP, außergewöhnlich schwierige Proben (hohe negative WM) bis zu 5 FEP. Überhaupt kann dies als Faustregel gelten: mehrfacher oder sehr schwieriger Fertigkeiteneinsatz tendiert dazu, mehr FEP zu bringen. Erklettert ein Charakter eine Mauer, obwohl es einen leichteren Einstieg gab (und keine besonderen Gründe) oder wird "nur so" in der Gegend herumgezaubert, gibt dies natürlich keine FEP.

# 8. Verschiedene Regeln

AEP werden für erfolgreiches Lösen von Aufgaben und Teilaufgaben, gute Darstellung des Charakters im Rollenspiel, Einsatz für das Team und ähnliches vergeben.

*Beispiel: Gutes Ausspielen von Handicaps, definierten Interessen und Zielen sollte 3 bis 10 AEP je Abenteuer wert sein. Die Lösung eines Rätsels bringt zwischen 5 und 20 AEP je nach Bedeutung und Komplexität. Erfolgreiches Lösen eines Abenteurers sollte für sich 5 bis 10 AEP wert sein. Spielt jemand gegen seine Charakterkonzeption (ein Charakter mit In 5 hat dauernd die besten Pläne, ein feiger Charakter stürzt in die erste Reihe usw.), so sollten die EP für dieses Abenteuer um -5 bis -25 gesenkt werden. Weniger als Null Punkte sind nie möglich, derartige Abzüge können auch nicht die FEP beeinflussen.*

Insgesamt sollte die in einem Abenteuer vergebene EP-Menge nicht deutlich höher sein als 30, wobei 5 bis 15 ein guter Schnitt wäre und ca. 50% der Punkte aus AEP stammen sollten. Außergewöhnliche Fälle verlangen natürlich nach Ausnahmen, und man sollte auch die CP-Werte der Charaktere und deren Art berücksichtigen. 2.000-CP-Helden sollten nicht mit 3 oder 5 EP abgespeist werden, es sei denn, alles ging schief, und 300-CP-Anfänger sollten für ein Abenteuer möglichst nicht gleich 50 EP erhalten.

Was fängt man nun mit den Erfahrungspunkten an? Ganz einfach, diese sind mit den bei Spielbeginn vergebenen Charakterpunkten gleichzusetzen und können dazu dienen, die Fertigkeiten zu verbessern oder neue dazuzulernen, Eigenschaftswerte heraufzusetzen und vieles mehr. Einzig das Erwerben neuer angeborener Fähigkeiten bleibt meist den Charakteren verschlossen, es sei denn, der Spielleiter oder ein Weltbuch entscheidet aufgrund besonderer Situationen anders. In jedem Fall können FEP nur der Verbesserung jener Fertigkeit dienen, für deren Einsatz sie vergeben wurden, während AEP beliebig zugewiesen werden können.

Die Kosten für das Lernen/ Steigern von Fertigkeiten in FEP und /oder AEP entsprechen den CP-Kosten, d.h. beim Verbessern entsprechend der Differenz, während beim Verbessern von Eigenschaftswerten (Basis-, abgeleitet, Sinne, Glück, Schmerzschwelle, Willenskraft usw.) die CP-Werte zu verdoppeln sind. Vorteile können nachträglich nicht mehr erworben werden; werden Handicaps beseitigt, ist die CP-Differenz zu entrichten oder ein neues Handicap auszuwählen.

Keine Fertigkeit einschließlich Waffen und Zaubersprüchen darf nach einem Abenteuer um mehr als eine Stufe angehoben werden; es sei denn, der Spielleiter läßt eine Ausnahme zu.

Regeln für das Lernen gegen Geld bei Lehrmeistern finden sich an anderer Stelle, nämlich im Kapitel Fertigkeiten.

## 8.22 Behinderung durch Rüstungen und Schutzkleidung

Schwere Rüstungen und unhandliche Schutzanzüge, hierzu gehören z.B. Ritterrüstungen oder die meisten Raumanzüge, verursachen einen WM auf alle körperlichen Proben einschließlich Angriffs- und Verteidigungswürfe. Diese WM sind den entsprechenden Beschreibungen zu entnehmen.

Charaktere ohne Erfahrung im Umgang mit entsprechender Schutzbekleidung, d.h. die Fertigkeit Kampf in Rüstung bzw. Schutzanzug, erleiden den dreifachen WM wegen Unvertrautheit. Charaktere mit Fertigkeitenswert unter 50 erleiden den vollen WM, und solche mit höherem Fertigkeitenswert den halben WM oder bei bestimmten Schutzformen sogar überhaupt keinen WM.

## 8.23 Reaktionswürfe

Reaktionswürfe haben nichts mit dem Reaktionswert eines Charakters zu tun, derartige Würfe heißen Initiativwürfe.

Vielmehr handelt es sich um eine Hilfe für den Spielleiter, wann immer es die Spielercharaktere mit NSCs zu tun bekommen, und der Spielleiter deren Verhalten zufällig entscheiden will.

Wenn er nun glaubt, das Verhalten der Spielleiter oder auch seine vorher überlegten NSC-Daten liefern ihm nicht genug Hinweise für eine eindeutige Entscheidung, oder er möchte eine Zufallskomponente einbinden, so kann auf einen Reaktionswurf zurückgegriffen werden. Dieser wird einmal je Begegnung und NSC-Gruppe oder unabhängigem NSC ausgeführt, und zwar mit 1W100. Folgende WM sind anzuwenden:

- Aussehen des Wortführers der anderen Seite: Jeweils zwei Punkte Aussehen über 10 bringen WM+5, jeweils zwei Punkte unter 10 WM-5. Dies kann bei fremden Rassen abgeschwächt werden (oder ganz eliminiert), auch wenn der Spielleiter Aussehen für unbedeutend hält. Bei Begegnungen mit dem anderen Geschlecht derselben Rasse sollten die WM verdoppelt werden.

- Charisma des Wortführers: Wenn der Charakter nicht nur herumsteht, sondern Gelegenheit zu gewissen Gesprächen hat (es entscheidet der Spielleiter) gilt durch das Charisma ein WM, der wie für Aussehen berechnet wird, aber unabhängig von Rasse und Geschlecht ist, solange die NSCs nicht eine abweichende, dem Wortführer unvertraute Ethik haben.

- Vorgehen der Spieler: Je nachdem, wie passend sich die Spieler verhalten, kann ein positiver oder negativer WM angerechnet werden. Dies ist Spielleitersache und schwierig allgemein zu definieren: Beleidigungen oder Bedrohungen sind im Regelfall negativ, eine sehr schwache NSC-Gruppe könnte aber eingeschüchtert werden (positive WM).

- allgemeine Situation: Wie mißtrauisch sind die NSC, wie sind sie allgemein zu Fremden eingestellt? Gibt es rassistische Antipathien, Sympathien?

- bei potentiellen Kampfsituationen: Wie stark erscheinen die SCs relativ zu den NSCs? Stärke wird meist positive, Schwäche negative WM bedeuten.

- allgemeines Ansehen der SCs. Sind sie berühmt, bekannt, berüchtigt, wird nach ihnen gefahndet? Identifizieren die NSCs sie in diesen Fällen überhaupt?

- Einsatz von Fertigkeiten: Gelungene Redekunst-, Bereden-, Diskutieren-, Verführungs-... Proben können starke positive WM einbringen oder gar Reaktionswürfe überflüssig machen.

Allgemein gibt es wie bei Fertigkeitensproben auch bei Reaktionswürfen die Regeln der 11 und 22 bzw. der 99 und 100. Für die Ergebnisse gilt:

unter 1: Desaster. Die NSCs verabscheuen bzw. hassen die Spielercharaktere. Sie greifen an, kämpfen bis zum letzten weiter, fliehen bei eindeutiger Überlegenheit, lügen dreist, helfen in keinsten Weise,...

unter 10: sehr schlecht. Starke Antipathie gegen die Spielercharaktere. Händler verlangen unverschämte Preise, man tauscht Beleidigungen, potentielle Kampfsituationen führen sehr wahrscheinlich zu Gewalt. Hilfsgesuche werden abgelehnt, falsche Informationen sind möglich.

unter 25: schlecht. Die NSCs mögen aus irgendeinem Grund die SCs nicht. Unfreundlichkeit, bei potentielltem Kampf möglicherweise Angriff (am besten zweiter Reaktionswurf mit WM - 50 und maximal Resultat schlecht), Händler verlangen hohe Preise, Informationen werden wohl nur gegen Geld herausgegeben, Hilfsgesuche abgelehnt.

# 8. Verschiedene Regeln

unter 75: neutral. Die NSCs tun ihren Job, d.h. verhalten sich in ihrer üblichen Weise. Normale Preise, Informationen können erhalten werden, unter Umständen gegen angemessene Zahlung. Hilfsgesuche werden in Erwägung gezogen. Kämpfe sind extrem unwahrscheinlich.

ab 75: gut. Die NSCs haben Sympathie für die Spielercharaktere. Sie sind grundsätzlich hilfsbereit, Händler gewähren kleinere Nachlässe oder feilschen weniger, Informationen werden gegeben, Hilfsgesuche in der Regel akzeptiert. Kein Kampf, bzw. im Kampf Flucht oder Kapitulation.

ab 91: sehr gut. Die NSCs reagieren sehr positiv, geben von sich aus Informationen weiter. Händler sind gut aufgelegt, Hilfsgesuche werden akzeptiert, wenn sie nicht ausschweifend sind. Kein Kampf, bzw. Flucht/ Kapitulation.

ab 101: außergewöhnlich. Wie sehr gute Reaktion, aber noch positiver. Spontane Verbrüderung denkbar, Hilfe in jeder Form, im Kampf Kapitulation.

Es kann auch ein genereller WM auf alle Reaktionswürfe eines NSC festgelegt sein (z.B. - 25 für einen sehr mißtrauischen oder + 25 für einen offenen, hilfsbereiten NSC) oder eine maximale oder minimale Reaktion bestimmt werden.

*Beispiel: Jack der Holzfäller hält nicht viel von Gesellschaft. Seine Reaktion auf Fremde wird nie besser sein als neutral, und es gilt ein WM von -10. Der totale Altruist Steve hingegen sieht nur das Gute im Menschen. Was auch immer passiert, er reagiert immer wenigstens neutral, und es gilt WM + 30.*

Genaue Interpretation ist Sache des Spielers, der wie gesagt nie zu einem Reaktionswurf verpflichtet werden kann.

## **8.24 Die Auswirkungen veränderter Schwerkraftbedingungen**

Die folgenden Regeln werden wohl in erster Linie für SF-Kampagnen interessant sein, aber es gibt auch Zaubersprüche, die Schwerkraftänderungen bewirken können.

Zu unterscheiden ist zwischen **Nullschwerkraft (Null-g-Bedingungen)** und **veränderter Schwerkraft**. Hierbei gehen alle folgenden Annahmen davon aus, daß die Charaktere an Erdschwerkraft (1 g, d.h. 1 Gravo) gewöhnt sind.

### **Veränderte Schwerkraftwerte**

Andere Schwerkraft bedeutet, daß alle Gegenstände und Lebewesen entsprechend mehr wiegen, d.h.

Basisgewicht x Schwerkraft = tatsächliches Gewicht

Dies hat entsprechend Wirkung auf die Traglasten von Charakteren, und kann demzufolge ihre Belastungsstufen verschieben. Genauso sind Erhöhungen des Körpergewichtes zu einem Viertel auf die Traglast anzurechnen, was im Extremfall dazu führen kann, daß Charaktere sich kaum mehr bewegen können. Steigt die Gesamtbelastung eines Charakters auf mehr als Stärke x 6 + 15 kg (s. Tragkraft), so kann dieser sich allenfalls kürzeste Strecken weit bewegen. Bis Stärke x 10 + 20 kg muß er je 10 Sekunden, darüber je Runde, eine Std:Probe:KB ausführen; jeder Mißerfolg kostet 1 AK. Charaktere ohne AK verlieren 1W3-2 LK. Liegen derart belastete Charaktere nur inaktiv herum, sind die Probenabstände zu verzehnfachen.

Neben den durch Belastung verursachten Veränderungen modifizieren sich Schrittlänge (d.h. Bewegungsweite) und Sprungstrecken. Der Einfachheit halber sollten diese einfach mit 1 / Schwerkraftwert multipliziert werden.

Sturzschäden werden ebenfalls mit diesem Multiplikator verändert, da die Sturzbeschleunigung eine andere ist.

Bewegungsweiten werden nie stärker vergrößert als verdreifacht. Beachten Sie außerdem, daß alle Dinge bei niedrigerer Schwerkraft ihre Masse behalten: Ein Rucksack mag nur

noch 1 kg wiegen, aber er kann längst nicht wie ein 1-kg-Gegenstand behandelt werden. Dementsprechend kann der Spielleiter je nach Schwerkraft und Gegenstand auf WM zwischen -5 und -50 bei körperlichen Aktionen entscheiden. Ein erfolgreicher Wurf: Null-g-Training kann den WM neutralisieren oder wenigstens verringern.

Körperliche Eigenschaften werden zwar nicht direkt beeinflusst, aber die veränderten Spieldaten aller Objekte lassen dennoch eine Senkung von Stärke und Geschicklichkeit um 10% je 50% Schwerkraft über 1g für sinnvoll erscheinen.

Im Kampf sollte man beachten, daß Waffen plötzlich veränderte Gewichte haben. WM von - 20 je 50% Schwerkraftänderung nach oben oder je 20% nach unten erscheinen im Nahkampf sinnvoll. Beim Fernkampf werden Rückstoß-WM mit 1/ Schwerkraft (max. x 3) multipliziert. Ab 0,25 g sollten die Null-g-Regeln gelten. Auf Ausweichen sollten dieselben WM wie im Angriff angerechnet werden, und Positionswechsel dauern bei höherer Schwerkraft proportional länger. Die Schußweiten von Projektilwaffen (d.h. allem außer Strahlwaffen) sind an die Schwerkraft durch Multiplikation anzupassen (max. x 2).

Charaktere, die an eine veränderte Schwerkraft gewöhnt sind, erleiden durch sie keine Nachteile. Entsprechend ist für sie in den Berechnungen 1 g (Erdschwerkraft) durch ihren Heimatwert zu ersetzen.

Längerer Aufenthalt unter geringerer Schwerkraft kann ebenso wie hohe Schwerkraft Schäden hervorrufen. Ist die örtliche Schwerkraft maximal halb so groß wie der Heimatwert, ist je Woche eine Std.:Probe für KB und ST zu würfeln; jeder Mißerfolg kostet einen Punkt dieser Attribute, bis sie auf 1 abgesunken sind. Der Probenrhythmus halbiert sich je weiterer Schwerkrafthalbierung. Um die Werte zurückzugewinnen, ist ein wenigstens doppelt so langer Aufenthalt unter wenigstens Normbedingungen auszuführen (d.h. 2 Wochen je Punkt im Mindestfall). Charaktere, die täglich wenigstens eine Stunde körperliches Training betreiben, erleiden keine Werteverluste.

Beim ersten Kontakt mit veränderter Schwerkraft muß eine Std:Probe: GE mit WM-5 je 10% Abweichung nach unten oder 20% nach oben erfolgen; ein Fehler bedeutet einen Sturz. Ist der Charakter nicht auf veränderte Schwerkraft gefaßt, oder bewegt er sich schneller als gehend, gilt zusätzlich WM-50.

### **Null-g-Bedingungen**

Schwerelosigkeit ist ein Sonderfall. Sie tritt in erster Linie im Weltraum auf. Hier haben Gegenstände und Lebewesen kein Gewicht.

Es gilt WM - 50 auf alle Nahkampfangriffe und -abwehrwürfe. Waffen, die ihren Schaden aus einer Ausholbewegung beziehen, verursachen nur 1/3 Schaden. Wurf- waffen, Peitschen und Lasso sind nutzlos (Bewegungstempo ist zu gering). Auf Ausweichen gilt ebenfalls WM-50. Der Rückstoß-WM von Waffen wird vervierfacht, und bei WM größer 0 ist je Schuß eine Probe auszuführen wie im Kampfkapitel unter "Fehlende Mindeststärke" beschrieben. Schuß- weiten von Projektilwaffen werden verdreifacht.

Erstmaliges Betreten von Nullschwerkraft erfordert eine Probe: Null-g-Training oder Std:KB (besserer Wert). Bei Mißerfolg kommt es zu Raumkrankheit, d.h. der Charakter verliert je Runde 1W6 AK und ist handlungsunfähig. Außerdem droht er zu ersticken, d.h. die verstreichende Zeit wird als Zeit ohne Atmung angesehen. Rettung ist durch eine Probe: Null-g-Training oder eine Std:Probe: KB mit WM - 10 möglich; ein Versuch je Runde, oder durch Hilfe von außen (dauert eine Runde).

Wäre ein Charakter gestürzt, so ist er stattdessen in einer unkontrollierten Bewegung, d.h. handlungsunfähig. Er hat eine Probe gegen Raumkrankheit zu würfeln und kann jede

# 8. Verschiedene Regeln

Runde einmal versuchen, sich durch eine Probe: Null-g-Training mit WM-10 aus der Zwangslage zu befreien. Auch ist Hilfe von außen durch Festhalten denkbar.

Alle zurückgelegten Strecken durch Aufprallschäden sind zu verdreifachen. Absichtliche Bewegung ist nur durch gezieltes Abstoßen (2 AP, max. 10 Meter / Runde) oder durch Hangeln an Griffmöglichkeiten (1 AP je m, maximal 2 Meter / Runde) möglich. Um ein bestimmtes Ziel durch Abstoßen zu erreichen, muß eine Probe: Null-g-Training oder Std:GE gelingen. Mißerfolge sind gefährlich; ein Unfall oder Desaster führt zu unkontrollierter Bewegung (s.o.).

Die Fertigkeit Null-g-Training erlaubt es, alle geltenden WM zu halbieren, falls eine Probe gelingt, die zu Anfang der Runde gewürfelt wird. Mißerfolge haben keine besonderen Auswirkungen. Außerdem kann jede Probe gegen Stürze oder jede Probe im UNK durch Null-g-Training ersetzt werden.

Auf alle Proben sind wie üblich WM durch Schutzkleidungen wie z.B. Raumanzüge anzurechnen. Charaktere mit Antriebsaggregaten können sich ohne Probleme mittels dieser bewegen. Magnetschuhe führen in geeigneter Umgebung dazu, daß WM+30 auf alle GE- oder Null-g-Proben gilt.

## 8.25 Vakuumeffekte

Charaktere in SF-Kampagnen aller Art werden desöfteren mit den Gefahren des Vakuums konfrontiert werden, sei es bei Dekompression nach Beschädigung eines Raumfahrzeuges, bei Benutzung eines defekten Schutzanzuges oder beim Aufenthalt im luftleeren Raum ohne einen solchen.

Charaktere mit Schutzanzug - übrigens können auch die meisten Schutzschirme eine solche Funktion erfüllen - erleiden keine Nachteile im Vakuum, solange er intakt, d.h. dicht ist. Kommt es jedoch zu allzu starken Beschädigungen, sieht die Sache anders aus. Hierbei ist davon auszugehen, daß die meisten Anzüge Schäden bis zu einer gewissen Grenze (um die 10 Durchschlagspunkte nach Schutz oder 5 Punkte Schaden nach Schutz durch andere Waffen) selbstständig reparieren werden oder mit Flickmaterial versehen sind, das mittels einer Handlung (1 AP) angebracht werden kann. Näheres hierzu in den Beschreibungen entsprechender Ausrüstung. Löcher in seinen Schutzanzügen unterwerfen den Charakter den Wirkungen der Dekompression: Atmosphäre entweicht und sein Körper erleidet schwere Schäden, in der Regel 1W3 bis 1W6 je Runde, durch Abkühlung und Dekompressionseffekte jeweils an der entsprechenden Trefferzone.

Bei Aufenthalt im Vakuum ohne Schutz erleidet ein Charakter je Runde 2W6 Punkte Schaden. Eine gelungene Std:-Probe:KB kann dies verhindern. Außerdem platzen Adern usw., so daß WM -20 auf alle Aktionen gilt und auf die optische und akustische Wahrnehmung (und alles damit verbundene) ein kumulativer WM von -10 je Runde zusätzlich angerechnet wird. Der Schaden ist gleichmäßig auf alle Trefferzonen zu verteilen; Dauerschäden sind möglich.

Eventuelle Wirkungen von Mangel an Atemluft sind getrennt zu berücksichtigen.

Explosive Dekompression von Räumen entsteht, wenn ein luftdichter Raum ein Leck erhält. Die Atmosphäre strömt mit hoher Geschwindigkeit auf dieses zu, was Gegenstände und Lebewesen mitreißen kann. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter; Richtschnur sind Std-Proben ST oder GE (besserer Wert) je Runde, in der man keinen wirklich sicheren Halt hat. Große Lecks oder kurze Entfernungen zu diesen bedeuten negative WM und umgekehrt. Meist werden Räume nach 3W6 Runden luftleer sein, es sei denn, sie sind wirklich sehr groß oder die Lecks eher winzig.

## 8.26 Abweichende Druckverhältnisse

Ungeschützter Aufenthalt unter zu hohem oder zu niedrigem Druck ist für Charaktere alles andere als angenehm und kann echte Schäden nach sich ziehen. Zu hoher Druck behindert den Blutfluß und belastet Knochen und Muskulatur sowie den Kreislauf. Zu niedriger Druck bedeutet schlechte Nutzung der Atemluft und eventuell gar Ausdehnung des Gewebes.

Druck wird in Atmosphären mit einem Standardwert von 1 (Erddruck) gemessen. Zu hoher Druck beginnt bei 0,5 Atmosphären zuviel. Das Verfahren ist einfach: Alle AK-Verluste bei Durchhalteleistungen und Anstrengungen werden um 50% je Erfüllung dieser Überdruckkategorie angehoben. Volle 100% Überschreitung des Standarddruckes kosten außerdem je 5 Minuten 1W6 LK, falls nicht eine Std-Probe:KB gelingt. Jede weiteren 100% halbieren die Zeitspanne. Bei zu niedrigem Druck gelten die Bedingungen je Halbierung des Standardwertes, und zwar für beides. AK-Verluste steigen sogar um 100% je erfüllter Druckabweichung. Der Schaden beträgt niemals mehr als 2W6 LK je Runde, da dies die Vakuum-Bedingungen darstellt.

WM auf Aktionen legt der Spielleiter fest, wobei er sich an den Angaben für Vakuum orientieren sollte.

## 8.27 Technikstufen

Omnirole verwendet Technikstufen zur Messung der allgemeinen technischen Entwicklung in einer Welt. Sie spielen eine Rolle bei der Frage, welche Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung stehen, und welche Fertigkeiten erlernt werden können.

Desweiteren sind viele Fertigkeiten auf eine Technikstufe festzulegen. Dies wird in vielen Welten keine große Rolle spielen, da der überwiegende Anteil der Abenteuer auf derselben Technikstufe stattfinden wird. Eine SF-Kampagne mit vielen Planeten unterschiedlicher Entwicklung oder auch eine Zeitreisekampagne läßt die Sache aber schon ganz anders aussehen: Hier ist es entscheidend, ob ein Waffentechniker den Umgang mit Schwertern (z.B. TS 4), Revolvern (TS 9) oder Laserpistolen (TS 13) erlernt hat.

Konkret sieht es wie folgt aus: Der Einsatz von Fertigkeiten auf abweichenden Technikstufen führt zu negativen WM. Bei technischen Fertigkeiten (Reparatur, Entwurf etc.) gilt ein WM von - 50 je Technikstufe, um die das Objekt die Kenntnisse übertrifft, und von -10 je Technikstufe, um welche die Kenntnisse das Objekt übertreffen. Warum ein Abzug für niedrigere Technikstufen? Ganz einfach: Die meisten Fertigkeiten sind eine sehr umfangreiche Ausbildung, die kaum Zeit bietet, alle Grundlagen der Vergangenheit zu berücksichtigen. Dafür ist es aber immerhin möglich, die Fertigkeit auf einer weiteren Technikstufe zu erlernen, die unter der Haupt-TS liegt. Für die Kosten ist das ganze als eine spezialisierte Fertigkeit zu behandeln.

Anders sieht es mit dem Einsatz von Gegenständen abweichender Technikstufe aus: Solange das Funktionsprinzip erkannt ist, spielt die Technikstufe keine große Rolle. Es gelten daher keine WM auf Waffeneinsatz oder Gerätegebrauch, es sei denn, der Spielleiter entscheidet, daß die Abweichung im Funktionsprinzip stark genug ist, um WM zu rechtfertigen. In diesem Fall dürfen sie maximal den oben genannten WM entsprechen.

*Beispiel: Ein Elektroniker TS 11 repariert Geräte seiner Technikstufe ohne WM. Ein TS-13-Objekt bedeutet WM-100, und ein TS-9-Gerät WM- 20.*

Jemand, der mit TS-11-Waffen umgehen kann, wird auch einen TS-13-Revolver abfeuern können. Anders sieht es vielleicht mit den besonderen Zielsystemen dieser Technik-

# 8. Verschiedene Regeln

stufe aus, oder mit einem SF-Strahler, bei dem man kaum erkennen kann, wo die Mündung ist.

Technikstufen in einer Kultur können sich je nach Wissensgebiet unterscheiden. Es ist denkbar, daß eine Gesellschaft TS-13-Medizin entwickelt hat, aber die Waffentechnologie auf TS11 stehengeblieben ist, vielleicht, weil sie als weniger wichtig galt. Genauso können innerhalb einer Gesellschaft Bereiche existieren, in denen die technische Entwicklung nach unten abweicht (z.B. Slums), und von Land zu Land sind Unterschiede eher die Regel als die Ausnahme, man denke nur an die Entwicklungsländer auf der Erde.

Schließlich gibt es noch die "gespaltenen" Technikstufen. Ihre Schreibweise ist TS X / Y. Das X gibt hierbei jene Technikstufe an, die vollständig verstanden wird und auf der Gegenstände hergestellt und repariert werden können. Y ist die importierte Technikstufe: Man ist ihren Besonderheiten vertraut, bezieht auch Objekte dieser Technikstufe, kann sie aber nicht reparieren oder herstellen.

*Beispiel: Ein Dorf könnte TS 4 / 5 haben. Dies bedeutet, daß man z.B. mit den stählernen Waffen von TS 5 und ihren Rüstungen vertraut ist, die reicheren Bürger vielleicht sogar solche besitzen - es gibt aber im Dorf niemanden, der sie herstellen oder reparieren könnte.*

Die folgende Tabelle liefert grob Informationen über die Technikstufen bei Omnirole. Sie werden feststellen, daß die Technikstufen in der nahen Zukunft (TS 13) enden. Dies hat seinen Grund: Die Entwicklungen in der SF unterscheiden sich oft radikal hinsichtlich der Einführungsdaten von Geräten. Daher sollten Sie entsprechende Weltbücher konsultieren. Omnirole sammelt allgemein diese TS unter "SF", ebenso wie unter "Fantasy" alle typischen Fantasy-Fertigkeiten zusammengefaßt werden.

TS	Bezeichnung	Terra-Äquivalent
0	Steinzeit	bis ca. 10.000 v.Chr.
1	entwickelte Steinzeitkultur	ca. 10.000 bis 2.000 v. Chr.
2	Bronzezeit	ca. 2.000 - 800 v.Chr.
3	Eisenzeit / Antike	ca. 800 v. - 500 n.Chr.
4	Frühmittelalter	ca. 500 - 1200 n.Chr.
5	entwickeltes Mittelalter	ca. 1200 - 1500 n.Chr.
6	Renaissance	ca. 1500 - 1700 n.Chr.
7	Aufklärung	ca. 1700 - 1800 n. Chr.
8	Industrielle Revolution	ca. 1800 - 1900 n. Chr.
9	Massenproduktion	ca. 1900 - 1930 n. Chr.
10	Zweiter Weltkrieg	ca. 1930 - 1950 n.Chr.
11	Nuklear-Zeitalter	ca. 1950 - 1980 n. Chr.
12	Elektronik-/ Computer- Zeitalter	ca. 1980 - 2020 n. Chr.

13	Cybertech-Epoche (?)	21. Jahrhundert
----	----------------------	-----------------

## 8.28 Angst und Panik

Omnirole-Charaktere sind normalerweise keine seelenlosen Maschinen. Sie können verletzt werden, und sie können Angst bekommen oder in Panik geraten.

Omnirole unterscheidet **Angst** und **Panik**. Ängstliche Charaktere verhalten sich generell vorsichtig, ergreifen nicht die Initiative, halten sich Fluchtwege oder Rettungsmöglichkeiten offen usw. Charaktere in Panik hingegen reagieren sehr heftig: Möglich sind Schreikrämpfe, Flucht, Ohnmacht und vieles mehr.

Angst überlassen wir weitestgehend dem Spielleiter, da Panik interessanter erscheint. Welche Anlässe eine Panikprobe rechtfertigen, ist ebenfalls Sache des Spielleiters. Die folgende Liste enthält nur Vorschläge.

- Konfrontation mit Monstern
- jemand stirbt in unmittelbarer Nähe (mit negativen WM, falls es ein Freund ist oder der Tod besonders grauenvoll scheint)
- Fund von Leichen (negative WM bei Verstümmelungen, Leichen von Freunden, Leichenteilen)
- bizarre Ereignisse (Blick in andere Dimensionen, Visionen, chaotische Geschehnisse)
- Konfrontation mit dem Objekt einer Phobie

Die Frage, ob eine Panik-Probe auszuführen ist, hängt von der Art des Charakters ab. "Monster" könnte z.B. in einer Horror-Kampagne mit "normalmenschlichen" Charakteren durchaus ein wandelndes Skelett sein, während in einer Fantasy-Kampagne wohl eher Drachen die Voraussetzungen erfüllen. Genauso sieht es mit Tod in der Nähe aus: Kampferprobte Veteranen werden daran eher gewöhnt sein als Zivilisten, obgleich besonders grausame Todesfälle ein Kapitel für sich sind.

Besondere Regeln gelten für Panik-Proben im Kampf: Es gilt ein WM von + 25, da im Kampf viel Adrenalin freigesetzt wird und somit das generelle Angstniveau eines Charakters sehr viel niedriger liegt. Nur so kann man sich erklären, wieviele normale Menschen im Krieg die schrecklichsten Tode abgestumpft zur Kenntnis nehmen konnten.

Mißlingt nun eine Panik-Probe, ist sofort die Auswirkung des Panikanfalls zu bestimmen. Hierzu ist 1W100 + Fehlschlagsspanne der Panik-Probe zu würfeln und die untenstehende Tabelle zu konsultieren.

Wurf	Effekt
- 10	W6 Runden Schock (d.h. handlungsunfähig, keine Verteidigung)
- 20	W6 Runden Depressionen, dann Probe: Willenskraft, bei Mißerfolg erneut W6 Runden usw. Effekt: Charakter ist depressiv, klagt, ergreift nicht die Initiative, steht z.B. nur herum. Verteidigung normal.
- 30	W6 Runden Schreikrampf (handlungsunfähig)



# 8. Verschiedene Regeln

- 50	W6 Minuten Schock
- 70	W6 Minuten Depressionen
- 90	W6 Minuten Bewußtlosigkeit
- 110	Panische Flucht für wenigstens W6 Runden. Ist der Fluchtweg blockiert, s.u.
<b>Wurf</b>	<b>Effekt</b>
- 130	Tobsuchtsanfall: Charakter schlägt wild um sich, attackiert nächste Person oder Objekt im Zufallsprinzip. 2W6 Runden.
- 150	Charakter erhält passende Phobie oder eine leichte Phobie wird schwer. Außerdem 1W6: 1-2: W6 Minuten bewußtlos; 3-4 Panische Flucht; 5-6 Tobsuchtsanfall.
- 170	Charakter erhält schwere Phobie. Ansonsten siehe oben.
- 180	Charakter verliert 1 Punkt IN. Ansonsten siehe oben.
- 190	Charakter verliert 1 Punkt KB. Ansonsten siehe oben.
- 195	Katatonie für W6 Tage, danach Probe: Willenskraft, bei Mißerfolg erneut W6 Tage usw. Effekt: Charakter liegt oder kauert herum, Fötusstellung, keine Handlungen, verweigert Nahrungsaufnahme usw.
- 200	Charakter wird wahnsinnig. Nach W6 Tagen zwei Proben: Willenskraft. Mißlingen beide, ist der Wahnsinn dauerhaft. Mißlingt eine, hält er W6 Monate an. Gelingen beide, endet er.
> 200	Std:Probe:KB, bei Mißerfolg Tod durch Herzstillstand. In jedem Fall Verlust von 1W3 Punkten KB und Bewußtlosigkeit.

Im Einzelfall kann der Spielleiter unpassende Resultate ersetzen, indem er eine Zeile tiefer geht. Heilungsmöglichkeiten von Dauerschäden sind weltabhängig.

## 8.29 Gefolgsleute und Angestellte

Charaktere werden ab und an den Wunsch verspüren, andere Charaktere für ihren Dienst anzuheuern. Es könnte sich um Leibwächter, Arbeiter, Spione, Lohnmagier oder was auch immer handeln. Sofern die Angestellten keine Spielercharaktere sind, greifen die folgenden Regeln.

### 8.29.1 Anwerben

Sucht jemand nach Mitarbeitern, so ist zunächst deren Einstufung festzulegen. Unterschieden werden normale NSC (z.B. Arbeiter, Milizionäre), qualifizierte NSC (z.B. Handwerker mit Stufe-10 und mehr, erfahrene Kämpfer, Leute mit selteneren Fähigkeiten wie Spurensucher oder Astrogatoren) und außergewöhnliche NSC (alle mit Erfahrungsstufe 15 und mehr in der gewünschten Fertigkeit, alle mit wenigstens 600 CP Wert, Psioniker, erfahrene Magier usw.). Das Suchverfahren ist einfach, wird sich aber hinsichtlich der Medien (Ausrufer, Aushänge, Anzeigen, Werbespots, Email,...) je nach Welt unterscheiden. Die Basiskosten einer Suche legt der Spielleiter fest. Der Wirkungsradius ist jener Bereich, den die Suche erfaßt, üblicherweise eine Stadt oder vergleichbares Areal. Große Städte können durchaus nur teilweise erfaßt werden (s.u.). Im Areal werden sich maximal 1W3 % als normale, 1W3 / 10 % als qualifizierte oder 1W3 / 100 % als außergewöhnliche NSC einstufen lassen. Der

Spielleiter ermittelt diese Menge und läßt davon 1W100% an der Stelle interessiert sein. Basiszeit der Suche ist 2 Tage für normale, eine Woche für qualifizierte und 1 Monat für außergewöhnliche NSC. Eine Std-Probe: IN für den Arbeitgeber ermittelt, ob und wieviel Leute sich melden. Ein Mißerfolg bedeutet, daß sich niemand meldet. Bei Erfolg können die Regeln für Zeitverkürzung benutzt werden oder die Anzahl der sich meldenden um je 10 Prozentpunkte (maximal natürlich auf 100%) gesteigert werden. Zusätzliche Geldinvestitionen können den Suchbereich steigern oder positive WM auf den Suchwurf einbringen (ca. WM + 10 je Verdoppelung der Investition).

Die Fertigkeit Anwerben kann anstelle von Intelligenz benutzt werden.

Der Spielleiter würfelt einen Reaktionswurf für jeden Kandidaten mit allen WM, die für den Arbeitgeber in Frage kommen, sowie + 5 bis + 25 bei überdurchschnittlicher und -5 bis -25 bei unterdurchschnittlicher Bezahlung (eventuell auch noch niedriger). Ist die Reaktion wenigstens neutral, besteht Interesse an dem Job. Anschließend kann ein Auswahlgespräch erfolgen, bei dem der Spielleiter den Kandidaten je nach Interesse am Job und Ergebnis des Reaktionswurfes darstellt.

Anwerben-Fertigkeit oder Menschen einordnen kann dabei helfen, zu erkennen, ob ein Kandidat hinsichtlich z.B. Qualifikation die Wahrheit sagt ("Klar, ich bin ehemaliger Pilot der Scoutflotte, einer der besten.").

Ist ein passender Kandidat eingestellt, wird wie unten beschrieben verfahren.

### 8.29.2 Loyalität

Als Loyalität wird die Einstellung eines Angestellten zu seinem Arbeitgeber bezeichnet. Sie wird ermittelt, indem ein Reaktionswurf (s.dort) ausgeführt wird, wenn das Dienstverhältnis beginnt (s.Anwerben). Stellen mehrere Charaktere zusammen einen NSC ein, gelten die Modifikationen des Charakters, der am häufigsten Kontakt mit dem NSC hat. Modifikationen dieses Wurfes können zusätzlich wie folgt aussehen:

- + 5 bis + 25 bei überdurchschnittlicher Bezahlung
- 5 bis - 25 bei unterdurchschnittlicher Bezahlung, falls der Job überhaupt angenommen wird

Loyalitätsproben werden mit 1W100 + Loyalität ausgeführt, wie üblich mit den Regeln der 11,22,99 und 100. Liegt das Ergebnis wenigstens bei 100, ist die Probe gelungen; andernfalls gescheitert. In folgenden Situationen sind beispielsweise Loyalitätsproben nötig:

- der Angestellte wird vom Arbeitgeber ungerecht behandelt
- die Bezahlung wird reduziert
- der Arbeitgeber erteilt den Befehl, Risiken einzugehen, die vorher nicht vereinbart waren (z.B. man befiehlt illegale Handlungen, oder einem Zivilisten, zu kämpfen)
- der Arbeitgeber verstößt gegen Interessen des Angestellten (also z.B. lästert dessen Religion, beleidigt ihn, bringt ihn in Gefahr, läßt ihn im Stich)
- jemand fordert den Angestellten auf, seinen Arbeitgeber zu betrügen
- der Angestellte wird in Versuchung geführt, den Arbeitgeber zu schädigen (z.B. einem gierigen Charakter wird sehr viel Geld anvertraut)

Es können WM auf Loyalitätsproben angerechnet werden, wenn die Situation besonders kritisch ist (hohe Bestechungssummen, Befehl zum Kampf gegen besonders gefährliche Gegner usw.).

# 8. Verschiedene Regeln

Mißlungene Loyalitätsproben bedeuten eine Verweigerung von Befehlen des Arbeitgebers oder ein Handeln gegen dessen Interessen. Außerdem sinkt die Loyalität dauerhaft um 1W3, falls die Aktion vom Arbeitgeber ausging. Desaster bedeuten immer sofortiges Verlassen des Dienstes und die Absicht, dem Arbeitgeber starken Schaden zuzufügen.

Charaktere mit einer Loyalität unter 25 werden im Falle einer mißlungenen Loyalitätsprobe den Dienst verlassen oder gar versuchen, den Arbeitgeber zu schädigen.

Umgekehrt kann die Loyalität auch in bestimmten Fällen steigen:

- einmal je Jahr im Dienst des Charakters
- bei jeder Gehaltserhöhung um wenigstens 20% oder bei außergewöhnlichen Prämien
- wenn der Arbeitgeber sein Leben, seine Gesundheit oder ähnliches riskiert, um dem Angestellten zu helfen

Es wird jeweils eine Loyalitätsprobe gewürfelt. Ein Mißerfolg hat keine Auswirkungen; ein Erfolg hebt die Loyalität um 1W6 Punkte an.

Unter bestimmten Bedingungen gelten Sonderregeln: Angehörige von Kulturen mit starker Bindung an ihren Herrscher/Arbeitgeber haben WM + 10 bis + 50 auf die Ermittlung der Loyalität. Bewirbt sich jemand bereits mit der Absicht, einem Arbeitgeber zu schaden (z.B. ein Spion oder Saboteur), wird natürlich keine Loyalität ermittelt. Sehr übles Verhalten gegenüber einem Angestellten (Mißhandlungen, mehrfache Nichtbezahlung etc.) können dazu führen, daß Loyalitätsproben ohne Wurf für mißlungen erklärt werden.

Zur Schätzung der Loyalität eines Angestellten kann die Fertigkeit Menschen einordnen oder Anwerben benutzt werden. Es wird eine geheime Probe gewürfelt. Bei Erfolg gibt der Spielleiter die Loyalitätsgruppe (siehe Reaktionswürfe) an. Bei Mißerfolg verschiebt er sie um eine Stufe nach oben oder unten, bei Desaster wählt er zufällig aus. Es ist je Charakter und Monat nur ein Versuch gestattet.

**Bezahlung:** Ein paar Worte noch zur Bezahlung. "Wer mit Erdnüssen zahlt, braucht sich nicht zu wundern, wenn Affen für ihn arbeiten", oder anders gesagt, ein Arbeitgeber, der seine Angestellten schlecht oder nicht bezahlt, hat über kurz oder lang mit Kündigungen, Klagen oder Schädigungen zu rechnen. Behandeln Sie also Leute gut, von denen Ihr Leben abhängen könnte, oder zumindest Ihr Wohlstand! Gleiches gilt allgemein für den Umgang mit Angestellten.

## 8.29.3 Moralwürfe

Die Loyalität kann auch benutzt werden, um die Kampfmoral von NSC zu bestimmen, und zwar sowohl von Einzelpersonen als auch ganzen Gruppen. Intelligente Wesen werden nämlich nicht dazu tendieren, bis zum Tode oder der Verstümmelung zu kämpfen, sondern vorher fliehen oder aufgeben.

Maßgröße ist die Loyalität der NSC zu ihrem Befehlshaber. Diese heißt dann Moral. Hierbei sollte für größere Gruppen (z.B. Soldaten, einen Orc-Trupp oder einen Lynchmob) eine gemeinsame Moral festgelegt werden. Proben (s.o.) sind in folgenden Situationen (als Beispiel) fällig:

- ein Gruppenmitglied stirbt (einmal je Kampf). Bei sehr großen Gruppen (ab ca. 50 Personen) sollte erst gewürfelt werden, wenn wenigstens 10% der Gruppe sterben.
- Kampf gegen besonders furchterregenden Gegner (z.B. starke Magier, Fabelwesen, bekannte Krieger, starke Übermacht): einmal je Kampf, bei Erkennen der Situation
- Einsatz von Magie oder vergleichbaren besonderen Mitteln (High-Tech, Psi) gegen nicht daran gewöhnte Gegner: einmal je Art

- der Anführer ist kampfunfähig (dies halbiert außerdem die Moral; Gruppen ohne Anführer, die nicht aus fähigen Charakteren bestehen - Spielleiterentscheidung, z.B. ab 500 CP Wert - haben von vorneherein halbe Moral): einmal je Kampf. Organisierte, vor allem militärische Einheiten, denen nach diesem Ereignis nicht die Probe mißlingt, können binnen 1W3 Runden einen neuen Anführer ernennen (meist der Stellvertreter o.ä.), was ihre Moral wieder um 25% des jetzigen Wertes anhebt.

- wenigstens 25 % (50%, 75 %, 90%) der Gruppe kampfunfähig, während der Gegner weniger Verluste erlitten hat: einmal je Kampf und Schwelle.

Eine mißlungene Probe bedeutet sofortige Flucht oder, falls eine solche unmöglich ist, Kapitulation. Einzige Ausnahme ist der Kampf gegen Gegner, von denen bekannt ist, daß sie keine Gefangenen machen. In diesem Fall heißen die Alternativen Flucht oder Kampf bis zum Tod. Jede gelungene Probe senkt die Moral um 1W6 Punkte. Diese Senkungen halten an, bis der Kampf beendet ist. Anschließend steigt die Moral wieder um einen Punkt je 10 Minuten, bis sie den Ausgangswert erreicht hat.

Einzelpersonen (z.B. der Leibwächter eines Charakters oder ein einzelner Söldner) verwenden die gleichen Regeln, müssen aber außerdem Proben ausführen, wenn sie bei einem Treffer mehr als 25% ihrer Basis-LK verlieren oder einen schweren oder kritischen Treffer hinnehmen müssen.

Charaktere mit AK Null oder LK Null oder weniger werden nur weiterkämpfen, wenn es sich absolut nicht vermeiden läßt, d.h. wenn eine Flucht oder Kapitulation unmöglich ist.

Nach dem gleichen Verfahren sollten NSC, die zu einer größeren Gruppe gehören, sich aus der direkten Kampfzone zurückziehen und ihren Kameraden den Kampf überlassen. Sie werden aber weiterhin Distanzwaffen verwenden oder sich am Kampf beteiligen, wenn die Lage nicht aussichtslos scheint und die Gruppenmoral standhält.

Fertigkeiten wie Führung können von einem Anführer benutzt werden, um die Moral zu verbessern. Während eines Kampfes ist es mittels einer Handlung (2 AP) möglich, eine Probe: Führung zu würfeln. Ein Erfolg bringt allen Verbündeten bis zu 1W6 Moralpunkte zurück. Außerdem wird sich in der nächsten Runde kein eigener Charakter aus dem Kampf zurückziehen; solche, die dies bereits getan haben (mit Ausnahme von solchen, die kapituliert haben, versteht sich), kehren zurück, wenn ihnen ein Moralwurf (einer je Person oder geschlossene Einheit) gelingt. Auf die gleiche Weise kann nach einem Kampf die Erholung des Moralwertes verdoppelt werden, wenn eine Probe gelingt. Dies simuliert anfeuernde Reden und andere Überzeugungsarbeit des Anführers.

## 8.30 Radioaktive Strahlung

In besonderen Fällen kann es vorkommen, daß die Charaktere es mit den schädlichen Auswirkungen von Radioaktivität zu tun bekommen. Ursachen von Radioaktivität könnten z.B. Unfälle in Kernkraftwerken, Atombombenexplosionen oder der Einsatz bestimmter SF-Waffensysteme sein.

Die Wirkungen von Radioaktivität auf den menschlichen Körper sind sowohl kurz- als auch langfristig. Langfristige Wirkungen, wie Veränderungen des Erbgutes oder eine erhöhte Gefahr, an Krebs zu erkranken, sind spieltechnisch meist uninteressant und sollen hier daher keine Rolle spielen.

Anders sieht es mit den kurzfristigen Wirkungen aus, die wir allgemein unter dem Begriff Strahlenkrankheit zusammenfassen wollen. Klassische Symptome derselben sind Haar- ausfall, Blässe, Blutarmut und eine allgemeine Schädigung des Körpers, die zum Tode führen kann.

Omnirole benutzt ein einfaches abstraktes Verfahren, das die Radioaktivität an einem Ort in Punkten mißt. Sobald ein Wert

# 8. Verschiedene Regeln

von 20 oder mehr Punkten erreicht ist, hat die Strahlung gefährliches Niveau erlangt. Charaktere erliegen je angefangene 5 Minuten Aufenthalt im Strahlungsbereich einer Schädigung von 5% des Niveaus in Punkten. Dies steigt auf das drei- bis zehnfache, wenn z.B. kontaminierte Nahrung gegessen wird (alle Falloutzonen sind hier sehr gefährdet). Jeder solcherart vom Körper absorbierte Strahlungspunkt wird notiert. Ist eine Summe von wenigstens 10 Punkten erreicht, so muß nach einer Stunde eine Std:Probe:KB gelingen. Jeweils weitere 10 Punkte halbieren den Zeitraum bis zur Probe. Anschließend sind in entsprechend gleichen Abständen weitere Proben fällig. Jeder Mißerfolg senkt den Körperbau des Charakters bis auf weiteres um einen Punkt, was volle Wirkung auf LK und AK hat. Erreicht der KB den Wert Null, stirbt der Charakter. Die Proben sind auszuführen, bis das Strahlungsniveau im Körper unter einen Punkt gesunken ist; dabei sinkt es folgendermaßen: Nach zwei Stunden halbiert sich der Wert, jeweils weitere zwei Stunden halbieren ihn erneut. Es ist abzurunden. Medikamente können die Reduktion beschleunigen, haben aber oft starke Nebenwirkungen. Der Spielleiter kann diese Reduktionszeiten je nach Art der Radioaktivität (welches Material...) anpassen. Die KB-Verluste heilen erst, wenn das Strahlungsniveau im Körper auf Null gesunken ist, und zwar mit einer Geschwindigkeit von 1W3 Punkten je 12 Stunden.

## 8.31 Sprachen

Wie bereits im Abschnitt über Charaktere angedeutet, können auch bei Omnirole Sprachkenntnisse eine wichtige Rolle spielen. Annahme ist hierbei, daß Kommunikation immer die Gefahr von Mißverständnissen in sich birgt. Daher sollte bei einem Gespräch je wichtiger Information, die übermittelt werden soll, eine Probe: Sprachen ausgeführt werden. Hierbei sind die folgenden Probenwerte anzusetzen:

Niveau	Wert
Grundkenntnisse	25
Fortgeschrittener	50
Erfahren	75
Muttersprachäquivalent	100
Muttersprache	100, speziell
Fachvokabular	100, speziell

Es wird für den gewürfelt, der die Information verstehen soll. Hierbei addiere man zu seinem Wert den halben Probenwert des Übermittelnden. Ein Mißerfolg bedeutet keine Verständigung. Die Probe ist gefährlich: Ein Unfall oder ein Desaster führt zu einem Mißverständnis. Alle diese Proben sind geheim durch den Spielleiter auszuführen.

Charaktere, die ihre Muttersprache benutzen, müssen nicht würfeln, wenn sie mit anderen Muttersprachlern reden. Alle Unfallchancen sind bei ihnen halbiert. Das Niveau Fachvokabular gilt nur in einem eng begrenzten Bereich.

*Beispiel: Jack aus Kansas fragt in Paris einen Passanten nach einem günstigen französischen Bistro. Seine Französisch-Kenntnisse sind kaum vorhanden (Grundkenntnisse, also Wert 25). Der Passant ist natürlich Muttersprachler. Er versteht Jack also, wenn er nicht eine 11 oder 22 würfelt. Dies passiert nicht, aber Jack ( $Wert\ 25 + 1/2 \times 100 = 75$ ) würfelt eine 12 und stellt anschließend einen Unfall fest: Er versteht die Wegbeschreibung falsch und landet dort, wo er gar nicht hinwollte.*

Es liegt im Ermessen des Spielleiters, zusätzlich WM festzulegen je nach Art der zu übermittelnden Information. Diese könnten zwischen +25 (einfachste Dinge) und -50 (Diagnose eines Nuklearreaktors) liegen.

## 8.32 Reparaturen

Eine beliebte Einsatzmöglichkeit von Fertigkeiten ist die Reparatur beschädigter Gegenstände, gleich ob es sich dabei nun um ein Schwert, einen Automotor oder den Hyperantrieb eines Raumschiffes handelt.

Man kann davon ausgehen, daß sich für jede Reparatur eine oder mehrere passende Fertigkeiten finden lassen. Anschließend ist wichtig, wie beschädigt ein Objekt ist. Dies kann anhand der Strukturpunkteregel geschehen (s.Kampf), wobei ein Objekt mit weniger als 10% seiner Strukturpunkte in jedem Fall funktionsunfähig ist. Es ist aber auch denkbar, daß die Strukturpunkte intakt sind, das Gerät aber den Dienst eingestellt hat.

Das Verfahren ist, daß eine Fertikeitsprobe gewürfelt wird. Die Basiszeit beträgt eine Stunde je 20% Strukturpunkterverlust oder bei Ausfall. Dies kann modifiziert werden, wenn der Spielleiter es für richtig hält. Alle Reparaturproben sind gefährlich (s.Fertigkeiten). Außerdem erfordern sie Werkzeug und meist auch Ersatzteile. Diese legt der Spielleiter fest, wir geben hier nur ein paar Richtlinien: Kleine Werkzeugsets oder Koffer reichen für Reparaturen von 20% Strukturpunkterverlust oder eines einfachen Defekts. Alles andere benötigt eine Werkstatt. Ist der Werkzeugbestand unzureichend (d.h. improvisierte Werkzeuge statt eines Sets oder ein Set statt einer Werkstatt), so gilt WM-50 und mehr. Eine Aufgabe kann auch als unmöglich erklärt werden, wenn Ersatzteile oder Werkzeuge völlig fehlen.

Die Reparatur sehr großer Geräte kann Teamarbeit erfordern, d.h. eine gewisse Menge von Mannstunden Arbeit. Eine Mannstunde ist die einstündige Arbeit eines qualifizierten Technikers. Näheres findet sich z.B. bei den Raumgefechtsregeln.

Schließlich zum Abschluß noch das Thema Diagnosen. Eine Untersuchung mit dem Ziel, eine Fehlerquelle nur zu finden, nicht aber den Schaden zu beheben, erfolgt wie oben, erfordert aber kein Werkzeug. Reparaturversuche ohne vorherige Diagnose haben verdoppelte Unfallchancen und WM-20 auf den Erfolgswurf.



# 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

## 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

Dieses kleine Kapitel soll dazu dienen, eine Reihe von typischen Ausrüstungsgegenständen der Technikstufen 0 bis 13 kurz vorzustellen. Die Listen am Ende enthalten die wesentlichen Spieldaten mit Ausnahme der Preise, die natürlich weltspezifisch sind.

Wichtigster weiterer Bestandteil sind die Kurzbeschreibungen der Objekte.

### 9.1 Qualität von Waffen

Die meisten Waffen sind in unterschiedlicher Herstellungsqualität erhältlich, sieht man einmal von sehr einfachen Waffen wie Keulen ab. Im einzelnen kennt Omnirole folgende Abstufungen:

- sehr schlechte Qualität (--): Diese Einstufung ist meist verrotteten oder anderweitig heruntergekommenen Waffen vorbehalten. Der Kaufpreis liegt bei ca. 10% des Ausgangswertes. Es gilt +30% auf alle Bruchchancen, und bei einem potentiellen Desaster(11, 22) zerbricht die Waffe in jedem Fall. Fernkampfwaffen haben einen Ziel-WM von +0; andere Waffen haben WM-1 auf Schaden, wenn es sich um scharfer/spitze Waffen handelt. Außerdem gilt für alle Waffen WM-5 auf Angriff oder Abwehr. Schilde haben weniger Strukturpunkte (50%).

- schlechte Qualität (-): Waffen aus minderwertigem Material oder von nicht so qualifizierten Herstellern. Der Kaufpreis beträgt ca. 40% des Ausgangswertes. Es gilt +10% auf alle Bruchchancen, und Fernkampfwaffen haben nur ihren halben Ziel-WM. Der Schaden scharfer/spitzer Waffen ist einen Punkt geringer als üblich. Schilde haben nur 80% der Strukturpunkte. Diese Einstufung gilt auch z.B. für Bronzewaffen.

- normale Qualität(o): Waffen von durchschnittlicher Qualität mit den normalen in den Tabellen angegebenen Eigenschaften.

- gute Qualität(+): Besonders gute Verarbeitung oder besseres Material zeichnen diese Waffen aus. Kommt in erster Linie bei Schwertern und anderen Klingenwaffen sowie Schußwaffen wie Bögen vor. Es gilt WM-25% auf alle Bruchchancen. Der Schaden scharfer/ spitzer Waffen steigt um einen Punkt; bei Fernkampfwaffen erhöht sich der Ziel-WM um 25% oder die Reichweite um 10%. Der Kaufpreis wird mindestens verdoppelt, und die Verfügbarkeit ist so eine Sache. Schilde haben 20% mehr Strukturpunkte.

- sehr gute Qualität(++): Waffen dieser Einstufung sind die absolute Ausnahme. Es handelt sich um Meisterstücke, die man eigentlich nur als Schwerter oder ähnlich viel Arbeit erfordernde Waffen antrifft. Der Kaufpreis beträgt wenigstens das Fünffache, und man muß wirklich lange nach solcher Qualität suchen. WM-50% auf alle Bruchchancen, d.h. fast unzerbrechlich, sowie WM+5 auf Angriff oder Abwehr. Fernkampfwaffen haben einen 50% besseren Ziel-WM oder um 25% verbesserte Reichweite. Der Schaden scharfer/spitzer Waffen steigt um 1 Punkt an. Schilde haben 50% mehr Strukturpunkte.

### 9.2 Qualität von Rüstungen

Nach demselben Schema trifft man auch alle Rüstungsarten in unterschiedlicher Qualität an, was zunächst deren Strukturpunkte (s.Rüstungsstabilität) beeinflusst. Rüstungen minderer Qualität können auch um 10 bis 25% weniger Schutz bieten, Rüstungen besserer Qualität bieten meist entsprechend mehr Schutz.

## 9.3 Die Legalität von Ausrüstungsgegenständen

Ein praktisches Hilfsmittel für den Spielleiter bei der Kontrolle der Charaktere ist die Legalität von Ausrüstungsgegenständen, da sie die Verfügbarkeit gewisser Objekte, seien es nun militärische Waffen, PSI-Technik oder auch magische Gegenstände, einzuschränken oder den Preis zu steigern vermag. Außerdem läßt sich hierdurch der Einsatz beschränken.

Das Verfahren ist einfach: Jeder Ausrüstungsgegenstand erhält eine **Legalität**, die eine Zahl zwischen 0 und 10 hat. Außerdem wird für die Spielwelt, bzw. jeweils für eine Region, ein Justizgrad festgelegt, der ebenfalls eine Zahl von 0 bis 10 (keine Kontrolle bis strikteste Kontrollen) ist. Übrigens kann die Legalität eines Objektes von Region zu Region variieren, man sollte sich also lieber vor jeder Reise informieren, bevor man am Ende noch verhaftet wird.

Gegenstände, deren Legalität wenigstens dem Justizgrad entspricht, sind ohne weiteres legal zu bekommen und bei sich zu führen. Liegt die Legalität unter dem Justizgrad, ist eine Genehmigung erforderlich, um den Gegenstand überhaupt besitzen zu dürfen, und eine zweite, um ihn bei sich zu führen. Hierbei sind Genehmigungen um so schwieriger zu bekommen (Gebühren, Wartezeiten, Prüfung des Kandidaten, weitere Voraussetzungen wie Staatsbürgerschaft), je weiter die Legalität unter dem Justizgrad liegt.

Verstöße gegen das Gesetz werden außerdem um so stärker geahndet, je weiter die Differenz der beiden Zahlen ist.

Faustregel für Anschaffungen sollte sein, daß illegale Gegenstände nur unter der Hand zu beschaffen sein werden, zu entsprechenden Preisen, versteht sich. Die Häufigkeit von Kontrollen wird mit steigendem Justizgrad größer.

## 9.4 Rüstungen

Der folgende Abschnitt zeigt die wesentlichen Formen von Schutzkleidung, wie sie zu den verschiedensten Geschichtsperioden in Gebrauch sind.

### Textilschutz

Eine Rüstung, die aus gefütterten Textilien besteht. Häufig handelt es sich um mit Wolle ausgestopfte oder Tierfelle verwendende leichte Schutzkleidungen. Leichte Lederjacken würden ebenfalls meist als Textilschutz gelten.

### Lederrüstung

Alle Rüstungen, die aus gehärtetem Leder bestehen. Hierzu wird üblicherweise Tierleder gekocht und anderweitig behandelt, in seltenen Fällen auch lackiert.

### Teilkettenrüstung

Rüstungen, die im wesentlichen aus Lederteilen bestehen, aber mit Metallteilen in Form zusammengefügt kleiner Ringe oder in seltenen Fällen auch Plättchen verstärkt worden sind. Demzufolge ist der Schutzwert variabel, je nachdem, was für eine Stelle getroffen wurde.

### Kettenrüstung

Eine Rüstung, die vollständig aus zusammengefügt kleinen Metallringen besteht. Entsprechende Schutzkleidungen wurden z.B. im terranischen Mittelalter bis ins 14. Jahrhundert hinein häufig verwendet. Hauptsächlicher Nachteil ist der ungenügende Schutz gegen Spieße und vergleichbare Waffen sowie Geschosse, die leicht die Kettenlieder durchdringen können. Üblicherweise wird unter einem Kettenpanzer ein wollenes Unterkleid oder gar ein Textilschutz getragen.

# 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

## Schuppenpanzer

Diese Form der Panzerung besteht normalerweise aus einem Leder-, mitunter sogar Holzgrundkörper, auf den unzählige kleine sich überlappende Metallplättchen aufgebracht worden sind.

## Teilplattenrüstung

Eine Form der Kettenrüstung, die zusätzlich durch Metallplatten mittlerer Größe verstärkt wurde. Hierdurch steigt der Schutzwert an manchen Bereichen an, wird aber ähnlich der Teilkettenrüstung variabel.

## Plattenrüstung

Plattenrüstungen entsprechen der typischen spätmittelalterlichen Ritterrüstung. Es handelt sich um große Metallplatten, bzw. an den Gliedmaßen um Metallhüllen für dieselben mit nachgebildeten Gelenken. Hauptsächlicher Nachteil dieser Rüstungsform ist ihr hohes Gewicht, so daß der entsprechend ausgerüstete Kämpfer sich oft nur sehr langsam bewegen kann oder sogar Kampfnachteile erleidet. Beispiele für Plattenrüstungen bilden die meisten Rüstungen des 30jährigen Krieges, des 100jährigen Krieges oder auch der Seesoldaten der spanischen Armada. Es dauert meist wenigstens eine Viertelstunde, eine komplette Plattenrüstung anzulegen.

## Schwere Plattenrüstung

Eine besonders starke Form der Plattenrüstung, was einen besseren Schutz, aber auch ein erhöhtes Gewicht zur Folge hat. Derartige Rüstungen, welche den besten mittelalterlichen Rüstungen entsprechen, wurden daher meist nur zu Pferd verwendet, und man benötigte starke Pferde, welche die Belastung aushalten konnten! Das Anlegen einer kompletten Rüstung dieser Art dauert leicht eine halbe Stunde und länger, und erfordert meist Hilfe von außen.

## Helme

Die verschiedenen Helmformen sind meist einfache Anwendungen der entsprechenden Rüstungstypen, wobei ihre Form je nach Kultur schwanken wird. Alle Helme sind nicht mit einem Visier oder Gesichtsschutz versehen, es sei denn, die Tabellen geben dies ausdrücklich an. Hierbei hatten die meisten Metallhelme und anderen primitiveren Kopfbedeckungen den Nachteil, die Sinneswahrnehmungen stark einzuschränken.

## Bleiwesten

Eine Rüstungsform, bei der zum Schutz vor Kugeln Bleielemente oder solche aus ähnlichem Material in die Grundsubstanz integriert wurden. Ergebnis ist ein sehr hohes Gewicht, und eine Rüstung, die man nach längerer Zeit als unbequem und schweißtreibend empfindet. Prinzip ist es, die Aufprallenergie eines Geschosses auf eine größere Fläche zu verteilen - was leider kaum gegen spitze Waffen funktioniert... Schutzkleidungen für andere Bereiche als den Torso existieren praktisch nicht.

## Flakjacke

Diese Schutzkleidungen wurden in erster Linie zum Schutz vor leichten Granatsplittern entwickelt. Vorteil ist ein eher geringes Gewicht, verglichen mit Bleiwesten, aber auch diese Rüstung ist relativ luftundurchlässig und damit schweißfördernd.

## Kevlar

Fortgeschrittene industrielle Techniken erlauben die Herstellung von Kevlar, eines künstlichen Materials mit einer sehr guten Widerstandskraft gegen Geschosse, solange sie nicht spitz oder allzu schnell sind. Mittels Kevlar wird es möglich, auch die Gliedmaßen zu schützen, und das Gewicht ist deutlich geringer als zum Beispiel bei Bleiwesten.

## Stahlhelm

Ein klassischer Soldatenhelm. Zunächst ohne Visier, erhält er bald ein solches, meist aus Kunststoff. Hierbei gibt die Zahl hinter dem Schrägstrich jeweils den Schutz des Visiers, d.h. für die Zonen Gesicht, Augen und Nase, an.

## Kunststoffhelm

Ähnlich dem Stahlhelm, aber leichter, da aus Kunststoffen bestehend. Klassisches Beispiel sind Helme von Polizeieinheiten bei Demonstrationen.

## Stahl-Keramik-Einsatz

Diese Ergänzung zu Schutzkleidungen aus Kevlar und Monofaser wird vor allem im Polizei- und Militärbereich, z.B. von Bombenräumkommandos, eingesetzt. Es handelt sich um starre oder halbstarre Platten, welche den Torso schützen. Front- und Rückenschutz sind getrennt zu erwerben.

## Panzerkleidung

Es handelt sich um ein Schutzkleidungssystem, das in erster Linie militärische Anwendung findet, ähnlich mittelalterlichen Rüstungen aber oftmals stark die Beweglichkeit des Trägers einschränkt. Die Panzerung besteht aus starren Stahl- oder Kunstfasern (auch Keramik-) Partien sowie den Gelenkbereichen. Sie kann alle Bereiche des Körpers bedecken und es ist nicht ungewöhnlich, daß eine völlige Versiegelung zum Schutz vor chemischen Waffen und Radioaktivität oder gar eine Ausgestaltung als vollwertiger Druck- oder Raumanzug erfolgt.

## Panzerhelm

Dies ist der zur Panzerkleidung gehörende Helm mit Visier, der oft benutzt wird, um Ausrüstungsgegenstände wie Funkgeräte, ein HUD (Head-up-Display-) System oder ähnliche Hilfsmittel zu integrieren.

## Monofaser

Die Technologie fortgeschrittener Gesellschaften unter Zuhilfenahme von Orbitalfabriken schafft es, den Nachfolger des Kevlar zu entwickeln. Monofaser ist noch schadensbeständiger und leichter und ermöglicht es, leichte, nicht unbequeme und gut zu verbergende Schutzkleidungen zu produzieren.

## Reflektorpanzer

Schutzkleidungen aus einem reflektierenden Material, welches in erster Linie der Abwehr von Laserstrahlen dient, aber auch eine gewisse hitzeabweisende Wirkung hat. Reflektorpanzer werden meist unter anderen Schutzkleidungsformen getragen. Reflektorpanzer werfen aber keinesfalls den Strahl auf den Angreifer zurück - sie verteilen nur besser die thermische Energie.

## Schmelzpanzer

Ein gegen Energiewaffen entwickeltes Schutzsystem. Es handelt sich um ein besonderes Material, welches bei Auftreffen eines Energiestrahls schmilzt und verdampft und so die Energie des Angriffs daran hindert, den Träger zu gefährden. Aufgrund des Prinzips nimmt der Schutzwert mit längerer Benutzung ab.

## 9.5 Waffen

Einige der wesentlichen Waffentypen und ihre Einstufung durch das Omnirole-Regelsystem.

## Bögen

Alle Waffen, die mittels Muskelkraft gespannt werden und einen Pfeil abschießen. Denkbar sind Materialien von Holz mit Tiersehnen bis hin zum Kunststoff-Kompositbogen. Ähnliches gilt für die Pfeile. Nachteil ist, daß meist viel Ü-

# 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

bung und Kraft erforderlich ist, um einen Bogen effektiv einzusetzen.

## Armbrüste

Im Gegensatz zum Bogen verfeuern Armbrüste einen Bolzen genannten Pfeil unter Zuhilfenahme einer einfachen Mechanik. Die stärksten Modelle sind in der Lage, Ritterrüstungen zu durchschlagen - die Armbrust war im 12. Jahrhundert Gegenstand der ersten "Abrüstungskonferenz" und schließlich eines Verbotes durch die Kirche, an das sich aber kaum jemand hielt! Hauptsächlicher Nachteil ist die geringere Feuergeschwindigkeit und Reichweite im Vergleich zum Bogen. Dies gilt vor allem für sehr zugstarke Armbrüste, die oft mechanische Hilfsmittel zum Spannen erforderten, da Muskelkraft nicht mehr reichte.

## Erste Feuerwaffen

Frühe Feuerwaffen wurden noch direkt im Lauf geladen, indem eine lose Kugel - mitunter auch Bleischrot oder ähnliche Ladungen - gemeinsam mit einer Pulvermenge eingeführt wurde. Üblich war das Vorderladerprinzip, d.h. die Kugel wurde durch die Mündung geladen. Das Hilfsmittel des Ladestocks diente dazu, sie mit ihrer Pulverladung in den Abschußbereich zu bringen.

Man unterscheidet verschiedene Formen der Zündung, die sich meist dadurch auszeichnen, daß sie alle sehr feuchtigkeitsempfindlich sind. Beim Luntenschloß wird mittels einer brennenden Lunte eine auf eine Zündpfanne aufgebrachte Ladung sehr hochwertigen Pulvers entzündet. Radschlösser erzeugen durch Rotation Funken (ähnlich einem Feuerzeug). Nach einem ähnlichen Prinzip funktionieren die Steinschlösser, bei welchen ein Feuerstein durch Abzugsbetätigung auf die Zündpfanne aufschlägt und das Pulver durch Funken entzündet. Luntenschlösser entstehen zuerst, gefolgt von Rad- und Steinschlössern, welche dann auf TS 7 und danach dominieren bis zur Einführung von Patronenwaffen.

Die Ladezeit ist teilweise abhängig vom Schloßtyp. Im wesentlichen sind diese Waffen aber alle "Ein-Schuß-und-vergiß"-Waffen, d.h. man lud sie vor einem Kampf, feuerte einmal, und dann benutzte man sie allenfalls als Keule.

Das Laden dauert üblicherweise 20 Sekunden je Lauf der Waffe. Hierzu sind bei Radschloßwaffen 10 Sekunden für das Zündpulver im Radschloß zu addieren. Waffen mit losen Ladungen wie der Blunderbuss erfordern 80 Sekunden. Eine geheime Fertigkeitsprobe: Waffe bestimmt, ob die Waffe richtig geladen wurde. Ein Mißerfolg führt zu einem Fehlschlag beim Abfeuern, d.h. sie zündet nicht. Erfolgreiche Proben mit der Fertigkeit Schnelles Laden verkürzen die Zeitspannen um 30%.

Die Einführung von Komplettkartuschen mit vorher abgewogener Pulvermenge und der ersten patronenähnlichen Geschosse halbiert auf TS 8 die Ladezeiten. Gleichzeitig werden in dieser Periode die ersten Feuerwaffen nach den modernen Verfahren entwickelt.

## Feuerwaffen mit Patronen

Diese Waffen werden mit Patronen geladen, welche sowohl die Kugel als auch die Pulvermenge enthalten. Der große Vorteil ist, daß die Ladezeit deutlich verkürzt und der Vorgang vereinfacht wird. So entfällt das Hantieren mit Ladestöcken, Pulverhörnern usw. Außerdem ermöglicht die Einführung des Hinterladerprinzips und des Magazins bzw. der Trommel einfacheres Nachladen in Deckung und natürlich den Vorteil mehrschüssiger Waffen.

## Schnellader

Dies ist ein Hilfsmittel zum Nachladen von Revolvern und anderen Trommelwaffen. Das Gerät ähnelt einer Trommel, in welcher sich die Patronen befinden. Beim Ladevorgang wird der Schnellader richtig an der aufgeklappten Waffe aufgesetzt und die Patronen gleiten in ihre Kammern. Das Bestü-

cken eines Schnelladers dauert übrigens so lange wie das Laden eines Revolvers, ein Grund, warum man oft einen vorbereiteten in der Tasche mit sich führt.

## Gurtgespeiste Waffen

Viele Systeme Schwerer Waffen, aber auch manche Automatikgewehre, sind mit Munitionsgurten versehen. Ein solcher Gurt enthält sehr viel mehr Geschosse als ein Magazin, macht aber die Waffe schwerer und es dauert länger, sie zu laden. Üblicherweise kann eine Gurtversion nicht auch mit Magazinen geladen werden.

## 9.6 Waffenzubehör

Im folgenden einige typische Hilfsmittel, wie sie mit Fernkampfaffen verwendet werden können. Im einzelnen entscheiden der Spielleiter und die Weltbücher über Details.

## Laserzielgerät

Dieses kleine System, das auf TS 11-12 eingeführt wird, projiziert mittels eines schwachen Laserstrahls einen kleinen roten Punkt an jene Stelle, auf welche die Waffe ausgerichtet wurde. Dies halbiert den Schnell-WM und erhöht den Ziel-WM um 50%, funktioniert aber auf große Entfernungen nur in Zusammenarbeit mit einem Zielfernrohr oder ähnlichen System, um den Punkt zu erkennen. Üblicherweise erhöht ein Laserzielgerät als externe Erweiterung das Waffengewicht um 0,1 kg. Ab TS 13 ist es in allen mit Ausnahme sehr kleiner Waffen serienmäßig integriert.

## Zielfernrohre

Diese Geräte wurden bereits in den Kampfregeln vorgestellt. Sie sind sehr effektiv auf größeren Distanzen. Man unterscheidet optische Zielfernrohre, die lediglich ein Linsensystem enthalten, und elektronische Zielfernrohre, in denen die Bilder, meist von einem Computersystem, nachberechnet werden. Verwendung von Lichtverstärker- und / oder Infrarotsystemen im Zielfernrohr ist häufig.

Typische Zielfernrohre wiegen 0,5 kg. Spezielle kleinere Versionen für Pistolen oder gar Bögen sind erhältlich und wiegen um die 0,1 bis 0,25 kg, sind aber deutlich teurer. Nachtfernrohre (LV oder IR) wiegen meist das anderthalbfache und haben einen höheren Kaufpreis. Das Montieren oder Entfernen dauert eine Runde (2 AP).

## Schalldämpfer

Schalldämpfersysteme sind für die meisten Waffen mit Ausnahme von Revolvern erhältlich. Sie verlängern die Waffe um 5 bis 10 Zentimeter, was eine Unterbringung in normalen Holstern unmöglich macht. Ihr Effekt ist, daß das Schußgeräusch kaum noch zu hören ist (WM -50 und mehr auf den Wahrnehmungswurf). Bei automatischen Waffen sind ebenfalls Schalldämpfer denkbar; diese müssen aber häufig ersetzt werden (ein Dämpfersystem hält ca. 1.000 Schuß).

Schalldämpfer wiegen 0,1 bis 0,25 kg je nach Waffengröße; es dauert 1 Runde (2 AP), sie auf- oder abzumontieren.

## Holster

Wenn Waffen nicht in Hand oder an Trageriemen befördert werden, ist es der häufigste Unterbringungsweg, sie in einem Holster zu transportieren. Man unterscheidet Gürtelholster (im Hüftbereich), Schulterholster (unter der Achsel) und spezielle Holster, z.B. in Stiefelschäften, am Unterarm usw. Es hängt von der Waffengröße ab, welche Möglichkeiten sich bieten. Echte Tarnholster sind in jedem Fall teurer als gewöhnliche Holster. Tarnholster bringen bis zu WM+25 auf entsprechende Proben.

# 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

## Rückstoßdämpfer

Diverse Systeme der Rückstoßkompensation existieren. Es handelt sich in erster Linie um:

- **Schockpolster:** Ein meist am Kolben der Waffe angebrachtes Polster, das einen Teil des Rückstoßes auffangen kann. Erhältlich ab TS 11, Effekt ist Stufe-1-Dämpfung. Typische Daten: Gewicht 0,25 kg.

- **Gasventile:** Ein Gasventilsystem wird üblicherweise am Lauf montiert. Es kompensiert größere Rückstoßbeträge. Einführung erfolgt auf TS 12 (mit Effekt bis zu Stufe-3-Dämpfung). Weitere TS erhöhen die Wirkung.

Folgende Tabelle stellt die Basisvarianten vor:

TS	Effekt	Gewicht
12	1	0,1 kg
12	2	0,25 kg
12	3	0,4 kg
13	1	0,05 kg
13	2	0,1 kg
13	3	0,2 kg
13	4	0,3 kg
13	5	0,4 kg

- **Gyrostabilisatoren:** Dies ist ein externes System, meist umgehängt, an dem man die Waffe montiert. Gyrosysteme kompensieren sowohl Rückstoß-WM als auch solche durch Bewegung des Schützen (Schnell Gehen / Laufen) mit einer Gesamtstufe von 5 bis 10. Sie werden auf TS 13 eingeführt. Nachteil ist, daß die Bewegungskompensation den Schützen behindert: Alle AP-Kosten für Richtungsänderungen werden verdoppelt, und der Ausweichwert halbiert.

Das Anlegen eines Gyrogeschirrs kostet 10 AP (5 Runden). Durch einen Schnellöffnungsmechanismus ist es möglich, ein Gyrogeschirr für 2 AP abzulegen, wenn dies nötig werden sollte. Auf- oder Abmontieren einer Waffe kostet jeweils 2 AP.

TS	Effekt	Gewicht
13	5	3 kg
13	6	3 kg
13	7	4 kg
13	8	4 kg
13	9	5 kg
13	10	5 kg

Weitere Systeme sind z.B. Dämpfer auf Antigravitationsbasis. Dies bleibt aber entsprechenden Weltbüchern und dem Spielleiter vorbehalten.

## 9.7 Munitionstypen

Im folgenden werden wichtige Formen von Munition für Feuerwaffen sowie deren Wirkung im Spiel dargestellt. Hierbei orientieren sich alle TS-Angaben an Handfeuerwaffen. Für Schwere Waffen und Artillerie sind entsprechende Geschosstypen meist bereits eine bis zwei Technikstufen früher in Gebrauch. Für sehr kleine Waffen werden oft nicht alle diese Geschosstypen erhältlich sein; dies ist aber weltabhängig.

## Standard

Dies ist gewöhnliche Munition, üblicherweise aus Metall wie z.B. Blei bestehend. Es erfolgen keine Veränderungen der Spieldaten der Waffe.

## Panzerbrechende Munition (PB) (meist ab TS 10)

Dieser Geschosstyp wird benutzt, um die Rüstung eines Ziels besser zu durchschlagen. Es handelt sich meist um gehärtete Geschosse oder solche, die eine sehr hohe Geschwindigkeit erreichen können. Nachteil ist, daß auch das Ziel sehr schnell durchschlagen, also nicht soviel Schaden verursacht wird. Die Wirkung: Schutzwert / 2, ermittelter Endschaden / 2. Der D-Faktor wird um 10% angehoben. Alle Reichweiten steigen um 25%.

## Explosivgeschosse (EX) (meist ab TS 11)

Kleine Granaten, welche in der Regel einen Aufschlagzünder besitzen. Sie sind in erster Linie gegen ungepanzerte Ziele effektiv, oder um Flächenwirkung zu erreichen. Es werden die Regeln für Explosionsschäden verwendet. Der Schaden entspricht D-Faktor/2 W6. Es ist aufzurunden. Basisradius ist üblicherweise 1 Meter. Außerdem ist der Schaden unabhängig von der Entfernung, d.h. es wird immer der D-Faktor für normale Distanz verwendet. Gegen den Schaden gilt wie üblich der doppelte Nah-Schutzwert. Der Aufschlag des Geschosses selbst verursacht nur wenig Schaden (ca. D-Faktor Punkte ohne nachfolgende Multiplikation mit einem Würfel). Problem dieses Waffensystems ist die oft große Empfindlichkeit der Geschosse im Magazin gegen Hitze, Stöße usw., die auf den ersten Technikstufen des Gebrauchs oft zu Explosionen der Waffe selbst führt.

## Splittergeschosse (Splitter) (meist ab TS 11)

Diese Sonderform der Explosivladung ist so konstruiert, daß Splitter über einen möglichst großen Bereich verteilt werden. Das ganze ist eigentlich nur gegen ungepanzerte Ziele effektiv. Der Schaden (Explosionsregeln) beträgt D-Faktor / 4 W6 gegen den doppelten Nah-Schutzwert. Der Basisbereich wird mit 3 multipliziert, d.h. im Normalfall verteilen sich die Splitter über einen Kreis von 3 Meter Radius mit vollem Schaden. Auch hier ist der Schaden immer nach dem D-Faktor für normale Entfernung zu berechnen.

## Schrotladungen (meist ab TS 9)

Es handelt sich um Schrotpatronen. Die Waffe verhält sich wie eine Schrotflinte, d.h. es gelten die Regeln für Streuwaffen. Der Schaden beträgt D-Faktor/ 2 W6, und alle Entfernungsbereiche sind durch 10 zu dividieren. Sehr effektiv gegen Tiere oder ungerüstete Ziele aller Art.

## Panzerbrechende Explosivgeschosse (PBEX) (meist ab TS 13)

Diese aus Artilleriemunition entwickelten Geschosse sind die wohl effektivste konventionelle Munition. Inmitten eines panzerbrechenden Geschosses befindet sich eine Explosivladung, die so konzipiert ist, daß sie nur nach Durchschlagen einer Rüstung detoniert. Demzufolge gelten besondere Schadensregeln: Zunächst wird wie für ein PB-Geschoß ein Schaden ermittelt, d.h. mit Hilfe eines (um 10% höheren) D-Faktors gegen den halben Schutzwert, aber ohne Halbierung des Endschadens. Wurde der Schutz durchschlagen, d.h. ging wenigstens 1 LK verloren (vor Berücksichtigung von Natürlichem Schutz des Charakters), detoniert die Explosivladung. Sie verursacht einen Schaden von 1W6 je angefangenen zwei D-Faktoren (von normaler Entfernung ausgehend berechnet), gegen den keine Rüstung hilft, da die Explosion ja in deren innerem stattfindet! Alle Reichweiten steigen um 25%.



# 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

*Beispiel: Ein Geschöß mit D-Faktor 15 trifft einen Charakter mit modifiziertem Schutzwert 14. Damit wurde die Rüstung durchgeschlagen, und das Geschöß detoniert. Der Schaden beträgt 8W6, wobei die Rüstung ihn nicht verringern kann.*

## Betäubungsgeschosse (Bet) (meist ab TS 12)

Ein Geschößtyp, der entwickelt wurde, um Lebewesen auszuschalten, ohne sie zu verletzen. Es handelt sich um Gelgeschosse, die mit einem Betäubungsgift der aktuellen TS versehen sind. Der D-Faktor wird um 30% reduziert und es gilt der doppelte Schutzwert. Wird dennoch Schaden verursacht, erfolgt keine Multiplikation desselben. Statt dessen wirkt das Gift nach den Giftregeln. Das Geschöß selbst löst sich nach einiger Zeit im Körper auf. Übrigens ist es auch denkbar, solche Geschosse z.B. mit tödlichen Giften zu versehen...

## Gummigeschosse (Gum) (meist ab TS 11)

Diese vor allem bei Polizeitruppen zur Aufruhrebekämpfung häufige Munition besteht aus Gummi. Vorteil ist, daß nur selten schwerwiegende Verletzungen angerichtet werden. Die Geschosse haben 25% weniger D-Faktor und nur halbe Reichweite. Gegen sie gilt der Nah-Schutzwert. Ein angerichteter Schaden wird für die LK nicht multipliziert, sehr wohl aber für den AK-Schaden, der noch zusätzlich verdoppelt wird.

*Beispiel: Ein Geschöß aus einem Gewehr mit Basis-D-Faktor 20 trifft einen Charakter mit modifiziertem Nah-Schutzwert von 12. Da es sich um ein Gummigeschöß handelt, beträgt der D-Faktor real nur 15. Der Charakter verliert 3 LK ( $15 - 12 = 3$ ) und 1W3 (normaler Multiplikator) x 2 (für Gummigeschöß) x 3 ( $15 - 12$ ) AK.*

## Plastikgeschosse (Plast) (meist ab TS 11)

Ähnlich den Gummigeschossen bilden auch Kunststoffgeschosse eine Möglichkeit, weniger tödliche Kugeln zu verfeuern. Sie haben 25% weniger D-Faktor, ermitteln aber den Schaden wie normale Kugeln. Vorteil ist, daß sie nur 50% des Gewichtes normaler Geschosse erreichen, und daß sie antimagnetisch sind.

## Geschosse mit chemischer Ladung (Chem) (meist ab TS 11)

Eine besondere Variante bilden diese kleinen Granaten ähnlichen Geschosse. Sie enthalten eine Dosis eines Gases - meist ein Betäubungsmittel oder Tränengas, aber es sind auch Kampfgase aller Art denkbar. Bei Aufschlag detonieren sie und setzen das Mittel frei. Der Schaden wird nicht mit einem Würfel multipliziert, so daß er recht gering bleibt. Das Gas bedeckt normalerweise ein Feld für ca. 5 bis 10 Runden, ehe es sich zerstreut, was aber von den Windbedingungen am Ort abhängt. Größere Geschosse bedecken auch mehrere Felder.

## Elektroschock-Geschosse (Elek) (meist ab TS 13)

Ebenfalls eine Variante nichttödlicher Kugeln bildet das Elektroschock-Geschöß. Es enthält einen Kondensator, der bei Aufprall auf ein Ziel einen starken Stromstoß abgibt, der das Ziel betäuben kann. Es wird zunächst ein normales Schadensverfahren angewendet, der Schaden aber nicht mit einem Würfel multipliziert. Anschließend hat das Opfer eine Std.-Probe: KB auszuführen. Wurde die Rüstung nicht durchschlagen, und besteht diese nicht aus Metall oder einem anderen leitenden Material, so gilt WM+5 je zwei Punkten Nahkampfschutzwert auf die Probe. Bei einem Mißerfolg ist Bewußtlosigkeit von 1W6 Runden die Folge, bei einem Desaster tritt Herzstillstand ein (Tod binnen 1W6 Minuten, falls nicht Wiederbelebungsmaßnahmen ausgeführt

werden; vgl. Stabilisieren eines Verletzten). Bei einem Erfolg ist der Betroffene 1W6 Runden verwirrt; diese Zeit sinkt je vollen 20 Punkten über 100 bei der KB-Probe um 1 ab. In jedem Fall kostet ein Mißerfolg außerdem 3W6 AK, und ein Erfolg 1W6.

## Spezielle Geschößtypen

Unzählige weitere spezielle Munitionsformen werden in den verschiedenen Welten vorkommen. Man denke nur an Nuklearladungen, Antimaterieladungen, Blindgeschosse usw. Dies bleibt aber den Weltbüchern und den Spielleitern überlassen.

## Laserwaffen

Alle Waffensysteme, die einen gebündelten Lichtstrahl abfeuern, der entsprechend energiereich ist, heißen Laser (Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation). Vieles zu ihren Besonderheiten findet sich bereits in den Kampfregeln. Hinzu kommt, daß diese Waffen keine Munition, sondern lediglich Betriebsenergie brauchen, die meist von einem Energiepack oder einer Batterie geliefert wird. Laser sind in einer Atmosphäre nicht lautlos, da sie die Luft entlang ihrer Strahlbahn beeinflussen. Es entsteht ein fauchendes Geräusch.

Es ist möglich, gegen geringen Aufpreis Laser mit Zusatzwirkungen auszustatten. Beispiel wäre, daß ein Laser als sein eigenes Laserzielsystem arbeiten kann. Man betätigt praktisch einmal den Abzug halb, für den Laserpunkt, und zieht ihn dann voll durch, um den eigentlichen Strahl abzugeben. Andere Möglichkeiten sind die Nutzung eines Lasers als Lichtquelle, zum Schweißen, zum Feuerentzündenden usw.

Üblich ist es außerdem, daß man Laserwaffen mit einer Einstellmöglichkeit für die Strahlstärke versehen kann. Üblich ist eine Trennung leicht (halber D-Faktor, halber Energieverbrauch) - normal (normale Werte) oder auch schwach (D-Faktor und Energiebedarf / 2) - normal (normale Werte) - stark (D-Faktor+50% und Energiebedarf x 2). Hierbei ist für jede Energiewaffe eine Kapazität der Ladung in Energiepunkten (EP) angegeben. Der normale Energieverbrauch beträgt 2 EP je Schuß.

## Nadlerwaffen

Nadler verfeuern einzeln oder in Form von Feuerstößen kleine Nadelgeschosse, welche viele Formen von Schutzkleidung durchdringen können. Hierbei sind Gasdruck-Nadler Waffen, die eine kleine Gaspatrone enthalten und ihre Geschosse unterschallschnell mittels des Treibgases abschießen. Demzufolge sind sie völlig lautlos. Andere Nadler benutzen ein Magnetfeld, um die Nadeln zu beschleunigen und abzufeuern. Diese sind überschallschnell. Einziges Geräusch bleibt hierbei der Überschallknall.

Weiterer Vorteil dieser Waffen ist ihr meist geringes Gewicht und ihre hohe Munitionskapazität; wen wundert es, wiegen die Nadeln doch nur 1 bis 2 Gramm und ist keine Pulverladung und Hülse mehr erforderlich. Nadeln sind hocheffektiv gegen ungerüstete Ziele oder solche mit Kevlar- oder ähnlichem Schutz. Andere Rüstungen können sie praktisch nie durchschlagen.

## Rak-Waffen

Diese Waffen verschießen kleine Raketengeschosse, deren Treibladung sie nach Verlassen des Laufes beschleunigt. Vorteil sind eine sehr hohe Durchschlagskraft und Reichweite, sowie ein vergleichsweise geringer Rückstoß.

Durch die besondere Funktionsweise bedingt - das Geschöß muß erst beschleunigen - gilt für Rak-Waffen eine zweite Mindest-Entfernung: Der Schaden der Geschosse ist bis zu 1 Meter Distanz nur 25%, bis zu zwei Meter Distanz 50% und bis zu 3 Meter Distanz 75% des üblichen Schadens. Dies gilt natürlich nicht für Geschosse, die ihre Wirkung

## 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

nicht aus der Aufschlagwucht, sondern aus anderen Quellen beziehen, wie z.B. Explosivgeschosse.

### 9.8 Allgemeine Ausrüstung

Wir wollen hoffen, daß die Begierden der Charaktere sich nicht nur auf Waffen und Rüstungen richten, sondern daß es sie auch nach anderen Ausrüstungsteilen gelüstet. Diese werden im folgenden auszugsweise vorgestellt.

#### Schlafsack

Ein einfacher Schlafsack, der einer Person Platz bietet und für eine halbwegs warme und erholsame Nacht sorgen kann. Die gefütterte Version ermöglicht es, ohne weiteren Schutz im Freien zu übernachten und dennoch halbwegs angenehme Nächte zu verbringen. Zum Transport läßt ein Schlafsack sich binnen kurzer Zeit (eine Minute) zu einem nicht allzu großen Gepäckbündel verstauen.

#### Zelt

Zelte sind in den verschiedensten Größen erhältlich. Das Aufstellen dauert je nach Übungsstand der Beteiligten, der Zeltgröße und dem Wetter zwischen einigen Minuten und einer Stunde. Zum Transport lassen die größeren Zelte sich in mehrere Traglasten aufteilen.

#### Taschenlampe

Eine kleine Lampe, normalerweise batteriebetrieben, welche einen Lichtkegel von ca. 10 Meter Länge liefert. Kleinere Modelle erhellen meist auch nur kleinere Bereiche. Die Batterien reichen für gut einen Tag Dauerbetrieb.

#### Fackel

Eine Fackel ist die gängige Lichtquelle vor Erfindung von Lampen. Sie hat aber zusätzlich den Vorteil, daß sie als offene Flamme z.B. benutzt werden kann, um ein Feuer zu entzünden, oder um Tiere zu vertreiben. Das Entzünden einer Fackel dauert normalerweise 1W6 Runden; sie brennt bis zu 6 Stunden und erhellt einen Umkreis von 10 Meter Radius, wobei die Helligkeit zum Rand stark abnimmt. Nachteilig kann es sich auswirken, daß eine Fackel stark rußt und viel Sauerstoff verbraucht - vor allem bei Höhlenexpeditionen ist dies mitunter ein Problem.

#### Kerze

Eine typische Kerze, meist aus Talg oder Bienenwachs. Kerzen lassen sich binnen einer Runde entzünden, und sie brennen für ca. 4 bis 6 Stunden, wobei der Lichtschein aber nur zwei bis drei Meter weit reicht.

#### Feuerstein und Zunder

In allen frühen Gesellschaften bis zum Beginn der Industrialisierung entzündete man ein Feuer meist mit einer anderen Flamme, oder mittels Feuerstein und Zunder, d.h. durch Funkenschlag. Eine solche Aktion dauert 2W6 Runden, bei ungeeignetem Brennmaterial oder schlechten Witterungsbedingungen auch länger.

#### Feuerzeug

Ein kleines Feuerzeug, meist mit Gas als Brennstoff, welches es ermöglicht, für 1 AP eine kleine Flamme zu erzeugen, um z.B. eine Kerze zu entzünden, eine Zigarette, ... Größere (Sturm-) Feuerzeuge sind sogar weitestgehend windunempfindlich, kosten aber mehr.

#### Streichhölzer

Eine andere gängige Feuerquelle sind Streichhölzer. Sie ermöglichen es für 2 AP, ein Feuer zu entzünden, sind aber sehr feuchtigkeits- und windempfindlich.

#### Rucksack

Ein Rucksack gestattet es, Ausrüstung bequem auf dem Rücken zu verstauen. Je nach Epoche und Geschmack könnte er aus Leder, Leinen, Kunststoff oder anderen Materialien bestehen. Typisches Fassungsvermögen sind 25 kg, die nur zu 1 / 5 auf die Traglast angerechnet werden. Ein gefüllter Rucksack liefert außerdem 4 Punkte Schutzwert gegen Angriffe auf die Trefferzone Rücken.

#### Tasche

Ähnlich einem Rucksack. Eine Tasche mit einem Tragriemen, die ca. 10 kg Material faßt, welche nur zu 50% auf die Traglast angerechnet werden.

# 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

**Tabelle I: Nahkampfwaffen**

Bezeichnung	TS	Gewicht / kg
Messer (kurz)	2	0,1 (-)
Messer (lang)	2	0,25 (-)
Dolch	2	0,5 (-)
Kurzsword	2	1
Degen	5	1,5
Säbel	3	2
Sword	2	3
Sword mit Spitze	3	3
Keule	0	1
Stab	0	2
Kampfstab	0	4,5
Bihänder	3	6
Bihänder mit Spitze	4	6
Bastardsword	3	4
Bastardsword mit Spitze	4	4
Streitkeule	1	5,5
Schlachtaxt	2	5
Kriegsflegel	2	6
Morgenstern	2	5
Dreifacher Morgenstern	2	9
Peitsche	1	0,75
Hellebarde	2	7
Streithammer	3	6,5
Dreizack	3	2,5
Pike	3	4
Speer	1	1,5
Langspeer	2	2,5
Handaxt	1	2
Kampfhammer	3	2,25
Leichte Lanze	3	3,5
Schwere Lanze	4	6,5
Streitaxt	2	4
Wurfmesser	2	0,25 (-)
Wurfstern	3	0,2 (-)
Wurfpfeil	2	0,15
Wurfbeil	2	2
Bola	1	2,5
Lasso	1	1,5
Netz	2	3,5
Wurfkeule	0	0,5
Wurfspeer	1	1,5
Blasrohr	0	1,25
Bogen	1	2
Langbogen	2	3
Pfeil	1	0,1
Leichte Armbrust	5	1,8
Schwere Armbrust	5	4
Bolzen	5	0,13
Schleuder	0	0,5
Stabschleuder	1	2
Großer Schild	1	10
Kleiner Schild	1	4
Buckelschild	2	1
Parierdolch	2	0,5

# 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

**Tabelle II: Feuerwaffen**

Waffe	TS	Gewicht / kg	Munition	Munitionsgewicht / kg
Einläufige Pistole	6	1,5	1 L	0,03
Doppelläufige Pistole	6	2	2 L	2 x 0,03
Drehling	6	2,5	6 T	6 x 0,03
Arkebuse	6	9	1 L	0,06
Einläufige Muskete	6	7	1 L	0,05
Doppelläufige Muskete	6	8	2 L	2 x 0,05
Blunderbuss	6	6,5	1 L	0,2
Einläufige Pistole	7	1,25	1 L	0,03
Doppelläufige Pistole	7	1,5	2 L	2 x 0,03
Drehling	7	2,25	6 T	6 x 0,03
Rifle (Langbüchse)	7	5	1 L	0,06
Blunderbuss	7	6	1 L	0,2
Einläufige Muskete	7	6	1 L	0,05
Doppelläufige Muskete	7	7	2 L	2 x 0,05
Einläufige Pistole	8	1,1	1 L	0,03
Doppelläufige Pistole	8	1,4	2 L	2 x 0,03
Revolver	8	2	6 T	6 x 0,02
Schwerer Revolver	8	3	6 T	6 x 0,04
Kleinst-Pistole	8	0,5	3 IM	3 x 0,006
Einläufige Schrotflinte	8	6	1 L	0,15
Doppelläufige Schrotflinte	8	7	2 L	2 x 0,15
Karabiner	8	5	1 L	0,04
Doppelläufiger Karabiner	8	5,5	2 L	2 x 0,04
Gewehr	8	6	1 L	0,06
Doppelläufiges Gewehr	8	6,5	2 L	2 x 0,06
Repetier-Gewehr	8	5	6 IM	6 x 0,05
Leichte Automatikpistole	9	1	8 M	0,06
Mittlere Automatikpistole	9	1,5	8 M	0,15
Schwere Automatikpistole	9	2	8 M	0,25
Leichter Revolver	9	0,9	6 T	6 x 0,01
Mittlerer Revolver	9	1,4	6 T	6 x 0,02
Schwerer Revolver	9	1,75	6 T	6 x 0,03
Kleinst-Pistole	9	0,4	5 M	0,03
MP	9	5	30 M	0,75
Doppelläufige Schrotflinte	9	5	2 L	2 x 0,125
Repetier-Schrotflinte	9	6	5 M	0,7
Karabiner	9	4,5	10 M	0,3
Gewehr	9	6	10 M	0,5
Tragbares Automatikgewehr	9	9	50 Gurt	3
Leichte Automatikpistole	10	0,8	8 M	0,05
Mittlere Automatikpistole	10	1,25	8 M	0,15
Schwere Automatikpistole	10	1,75	8 M	0,25
Leichter Revolver	10	0,7	6 T	6 x 0,01
Mittlerer Revolver	10	1,2	6 T	6 x 0,02
Schwerer Revolver	10	1,6	6 T	6 x 0,03
Kleinst-Pistole	10	0,25	5 M	0,03
MP	10	4	30 M	0,75
Repetier-Schrotflinte	10	6	6 M	0,8
Doppelläufige Schrotflinte	10	5	2 L	2 x 0,125
Karabiner	10	4	10 M	0,3

## 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

Waffe	TS	Gewicht / kg	Munition	Munitionsgewicht / kg
Gewehr	10	5	10 M	0,5
Maschinengewehr (MG)	10	6,5	50 Gurt	2,4
Leichte Automatikpistole	11	0,7	10 M	0,05
Mittlere Automatikpistole	11	1	10 M	0,15
Schwere Automatikpistole	11	1,5	10 M	0,25
Leichter Revolver	11	0,6	6 T	6 x 0,01
Mittlerer Revolver	11	0,9	6 T	6 x 0,02
Schwerer Revolver	11	1,4	6 T	6 x 0,03
Kleinst-Pistole	11	0,2	5 M	0,03
MP	11	3	30 M	0,5
Mini-MP	11	1,5	30 M	0,25
Repetier-Schrotflinte	11	4	8 M	1
Doppelläufige Schrotflinte	11	3,5	2 L	2 x 0,125
Karabiner	11	3,5	20 M	0,3
Gewehr	11	4,5	20 M	0,5
Präzisions-Gewehr	11	5,5	8 M	0,2
MP-Karabiner	11	4	30 M	0,4
Automatikgewehr	11	5	30 M (oder 50 Gurt)	0,7 (oder 1,8)
Schweres Automatikgewehr	11	6	20 M (oder 50 Gurt)	0,75 (oder 2)
Leichte Automatikpistole	12	0,6	20 M	0,1
Mittlere Automatikpistole	12	0,8	20 M	0,25
Schwere Automatikpistole	12	1,3	20 M	0,45
Leichter Revolver	12	0,5	6 T	6 x 0,01
Mittlerer Revolver	12	0,7	6 T	6 x 0,02
Schwerer Revolver	12	1,2	6 T	6 x 0,03
Kleinst-Pistole	12	0,06	5 M	0,01
MP	12	2,25	40 M	0,3
Mini-MP	12	1	40 M	0,15
Repetier-Schrotflinte	12	3,25	10 M	0,75
Doppelläufige Schrotflinte	12	3	2 L	2 x 0,1
Karabiner	12	3	30 M	0,3
Gewehr	12	4	30 M	0,5
Präzisions-Gewehr	12	5,25	10 M	0,2
MP-Karabiner	12	3,25	30 M	0,3
Automatikgewehr	12	4,5	30 M (oder 50 Gurt)	0,5 (oder 1)
Schweres Automatikgewehr	12	5,5	30 M (oder 50 Gurt)	0,75 (oder 1,25)
Rak-Pistole	12	1,75	20 M	0,5
Rak-Gewehr	12	5	20 M	0,5
Gas-Nadler	12	0,3	50 M	0,15
Gas-Nadler-Gewehr	12	2	50 M	0,2
Nadler	12	0,4	100 M	0,25
Nadler-Gewehr	12	3	100 M	0,25
Lasergewehr	12	8	20 EP	1
Laserkarabiner	12	6	12 EP	0,6
Rak-Revolver	12	1,6	6 T	6 x 0,02
Leichte Automatikpistole	13	0,4	20 M	0,1
Mittlere Automatikpistole	13	0,75	20 M	0,25
Schwere Automatikpistole	13	1,3	20 M	0,45
Leichter Revolver	13	0,35	6 T	6 x 0,01
Mittlerer Revolver	13	0,7	6 T	6 x 0,02
Schwerer Revolver	13	1,2	6 T	6 x 0,03

## 9. Allgemeine Ausrüstungslisten

Waffe	TS	Gewicht / kg	Munition	Munitionsgewicht / kg
Kleinst-Pistole	13	0,05	5 M	0,01
MP	13	1,5	40 M	0,3
Mini-MP	13	0,8	40 M	0,15
Repetier-Schrotflinte	13	3	10 M	0,75
Doppelläufige Schrotflinte	13	2,75	2 L	2 x 0,1
Karabiner	13	2,5	30 M	0,3
Gewehr	13	3,85	30 M	0,5
Präzisionsgewehr	13	5	10 M	0,2
MP-Karabiner	13	3	30 M	0,3
Automatikgewehr	13	4,25	30 M (oder 50 Gurt)	0,5 (oder 1)
Schweres Automatikgewehr	13	5,25	30 M (oder 50 Gurt)	0,75 (oder 1,25)
Rak-Pistole	13	1	20 M	0,4
Rak-Karabiner	13	2,5	20 M	0,4
Rak-Gewehr	13	4	20 M	0,4
Rak-Revolver	13	1	6 T	6 x 0,02
Gas-Nadler	13	0,2	50 M	0,1
Gas-Nadler-Gewehr	13	1,8	50 M	0,15
Mininadler	13	0,1	50 M	0,06
Maxinadler	13	0,3	100 M	0,2
Nadler-Gewehr	13	2,3	100 M	0,2
Leichte Laserpistole	13	0,6	30 EP	0,1
Mittlere Laserpistole	13	1,25	30 EP	0,2
Schwere Laserpistole	13	1,75	30 EP	0,4
Laserkarabiner	13	4	40 EP	0,5
Lasergewehr	13	6	40 EP	1
Schweres Lasergewehr	13	9	20 EP	1

**Anmerkung:** L = Läufe, M = Magazin, IM = Internes Magazin, T = Trommel, EP = Energiepunkte.

# 10. Besondere Kampfregele

## 10. Besondere Kampfregele

### 10.1 Einführung

Dieses Kapitel liefert dem Spielleiter Hilfestellung, um besondere Gefechtsformen behandeln zu können, die in einigen Welten häufiger, in anderen dagegen seltener oder gar nicht vorkommen werden.

### 10.2 Fahrzeuggefechte

Immer wieder wird es im Laufe von Rollenspielabenteuern vorkommen, daß Fahrzeuge im Gefecht eine Rolle spielen. Ob es nun die Verfolgungsjagd in den Straßen Chicagos 1930, ein Duell von Kampfpanzern des 26. Jahrhunderts oder eine fliehende Postkutsche im Wilden Westen ist, das folgende System wird eine Hilfe sein.

Allgemein sei angefügt, daß dieses System in erster Linie für bodengebundene Fahrzeuge gedacht ist, was man in erster Linie im Bewegungssystem merken wird. Für flugfähige Fahrzeuge, d.h. alle in drei Dimensionen beweglichen Gefährte, empfiehlt sich das Luftkampfsystem, das sich im Bewegungssystem und auch in einigen weiteren Details vom allgemeinen Fahrzeuggefechtssystem unterscheidet.

#### 10.2.1 Grundsätzliche Mechanismen

Die Zeit im Fahrzeuggefecht wird, wie im Einzelgefecht, in Kampfrunden (KR) gemessen, die jeweils 2 Sekunden dauern. Üblicherweise kann ein Fahrzeug in einer Kampfrunde eine wesentliche Handlung ausführen, bzw. jeder an Bord desselben befindliche Charakter kann dies tun.

#### 10.2.2 Handlungsreihenfolge (Initiative)

Grundsätzlich laufen alle Handlungen im Gefecht gleichzeitig ab. Keinesfalls hält ein Fahrzeug an, läßt ein anderes fahren und bewegt sich erst danach wieder selbst. Für Zwecke der Spielbarkeit, um ein buntes Chaos zu vermeiden, besteht jedoch der Zwang, eine Handlungsreihenfolge festzulegen. Im Zweifel sollte der Spielleiter seinen gesunden Menschenverstand walten lassen, wenn die Regel der getrennten Handlungsabläufe sehr unrealistische Ergebnisse liefert, vergleiche hierzu auch das Einzelgefechtssystem.

Am Anfang jeder KR ist für jedes beteiligte Fahrzeug die Initiative zu bestimmen. Hierbei würfelt jeweils der Fahrzeugführer (meist der Charakter am Steuer, bei großen Crews der ernannte Befehlshaber) 2W10 und addiert seine RE. Eventuelle WM können je nach Situation durch den Spielleiter festgelegt werden. Das Ergebnis heißt Initiative, wobei es auch denkbar wäre, auf den Zufallsfaktor 2W10 zu verzichten und nur die RE zu verwenden. Dies liefert ein zügigeres, aber auch glücksunabhängigeres Verfahren.

Anschließend führen die einzelnen Fahrzeuge ihre Aktionen aus, beginnend mit dem Fahrzeug mit der schlechtesten Initiative. Hierbei wird die Absicht erst angesagt (z.B. "Ich fahre geradeaus und feuere die Hauptwaffe ab"), dann ausgeführt. Jedes Fahrzeug mit höherer Initiative hat aber jederzeit das Recht, "die Initiative zu ergreifen" und dann vor dem anderen zu handeln, siehe auch Einzelgefecht.

#### 10.2.3 Erfassung der Fahrzeugdaten

Für alle an einem Gefecht beteiligten Fahrzeuge müssen verschiedene Daten bekannt sein.

Der Rumpf eines Fahrzeuges verfügt über eine bestimmte Menge **Rumpfpunkte (RP)**, die sich mit der LK eines Charakters vergleichen lassen. Die genaue Ermittlung der RP geschieht nach der Formel  $RP = \text{Fahrzeugvolumen in Kubikmeter} \times 100$ , modifiziert durch das Material des Fahrzeuges.

Desweiteren hat jeder Rumpf noch einen **Schutzwert**, der mit der Rüstung eines Charakters verglichen werden kann.

Dieser wird jeweils in den Fahrzeugdaten in den Weltbüchern angegeben. Ein Fahrzeug könnte durchaus auch über mehrere verschiedene Schutzwerte verfügen, zum Beispiel wenn ein Bereich besonders gepanzert ist oder auch im bekannten Fall der Windschutzscheibe eines Pkw.

Für jedes interne System eines Fahrzeuges, d.h. z.B. Waffen, Maschinenanlagen oder die Zentrale, werden Systempunkte (SP) berechnet. Das Verfahren entspricht dem für RP, nur wird diesmal von dem Systemvolumen ausgegangen.

Anschließend ermittelt man die **Trefferlokalisationstabelle**. Anders als z.B. im Kampf zwischen Charakteren ist diese nicht fest, da jedes Fahrzeug eine andere Aufteilung zwischen Maschinenanlagen, Frachträumen, Tanks, Waffensystemen usw. haben wird. Das Verfahren ist einfach. Es wird für jedes System der prozentuale Anteil am Fahrzeugvolumen berechnet. Hierbei sind die Werte auf mindestens 1 % zu runden, und natürlich ist zu beachten, daß die Gesamtsumme exakt 100% ergibt. Sehr kleine Systeme (z.B. viele Waffen, Kabinen usw.) werden natürlich nicht einzeln dargestellt, sondern zu einer Gruppe zusammengefaßt. Im Zweifel sollte für wichtige Systeme (d.h. konkret die Waffen und vielleicht noch Feuerleitsysteme u.ä.) eine Untertabelle konstruiert werden, welche die genaue Trefferlokalisation ermöglicht. Ein Beispiel findet sich in den Raumgefechtsregeln.

Folgende Systeme sollten möglichst - falls vorhanden - unterschieden werden: Steuerung, Antriebsmaschine (Motor, Reaktor, Triebwerk), Fahrwerk (Räder, Ketten, Luftkissen), Fahrbereich, Passagierbereich, Laderaum, Tank, Waffensysteme, Spezielle Einbauten (Schutzschirme, Computer, Funkanlagen,...).

#### 10.2.4 Das Bewegungssystem

Zur Erfassung der Fahrzeugpositionen und Kurse ist es empfehlenswert, ein Quadratraster zu verwenden, bei dem ein Feld 5 Meter x 5 Meter mißt. Auf diesem Feld lassen sich die Fahrzeuge mit Modellen, z.B. Modellautos, darstellen, und auch Hindernisse und Straßen sowie die Geländearten eintragen. Es empfiehlt sich, ein Feld mit F abzukürzen und die Fahrzeugdaten wie in den Beispieltabellen zu erfassen.

Jedes Fahrzeug unterscheidet vier mögliche **Fahrtstufen**: langsam, mittel, schnell und Maximum. Jede dieser Stufen liefert eine bestimmte Menge Bewegungspunkte, die maximal zur Verfügung stehen. Ein Fahrzeug muß nicht alle in einer Fahrtstufe möglichen Bewegungspunkte verbrauchen, kann aber keine für weitere Runden aufsparen.

Ein Bewegungspunkt gestattet es, ein Feld in gerader Richtung zurückzulegen. In diagonalen Richtung werden 1,5 Bewegungspunkte je Feld verbraucht. Rückwärtsfahrt ist nur mit Fahrtstufe langsam oder mittel möglich; sie kostet 2 Bewegungspunkte je Feld. Bewegung in seitlicher Richtung ist nur einigen wenigen Fahrzeugtypen gestattet, für die es eigens erwähnt wird. Sie kostet dann 1,5 BP je Feld.

Jedes Fahrzeug kann in einer Runde seine Fahrtstufe maximal um eine Einheit nach oben oder unten verändern, d.h. üblicherweise sind mindestens 4 Runden erforderlich, um vom Stehen auf Maximum zu beschleunigen. Abbremsen kann prinzipiell auch schneller geschehen, erfordert dann aber in jedem Fall eine Fertigkeitprobe des Fahrers, auf die bei zwei Fahrtstufen Differenz WM -25, bei drei -50 und bei vier -75 anzurechnen ist. Die Probe ist gefährlich, ein Unfall führt zu einem Crash des Fahrzeuges.

Normalerweise hat jedes Fahrzeug einen Wendekreis in Abhängigkeit von seinem Tempo und dem Typ. Grob gilt das folgende System:

Quadrieren Sie die momentane Geschwindigkeit des Fahrzeuges in Meter / Runde und dividieren durch 10. Das aufgerundete Ergebnis ist die Strecke, die nach jeder Drehung um 90 Grad mindestens in gerader Richtung zurückgelegt werden muß, ehe eine erneute Drehung erlaubt ist. Diese Strecke kann verkürzt werden, wenn dem Fahrer eine Fertig-

# 10. Besondere Kampfregelein

keitsprobe gelingt, auf den ein WM von -5 je eingespartem Meter anzurechnen ist. Ein Fehlschlag bei dieser Probe führt zu einem Kontrollverlust.

## Einfluß der Geländeart auf die Bewegung:

Ähnlich dem Einzelgefechtssystem werden auch hier Geländeformen unterschieden. Entscheidend hierbei ist die Bodenbeschaffenheit; Hindernisse spielen eine weniger wichtige Rolle bei der Einstufung. Alle folgenden Fertigungsproben sind gefährlich. Die Geländearten und ihre Wirkungen:

*sehr gutes Gelände:* Straßen und ähnlich befestigte Flächen. Es sind alle Fahrtstufen unmodifiziert erlaubt. Kein besonderes Unfallrisiko.

*gutes Gelände:* Straßen schlechter Qualität, Ebenen mit halbwegs stabilem Boden. Maximale sichere Fahrtstufe ist schnell. Wird Fahrtstufe Maximum versucht, muß je Runde eine Fertigungsprobe: Fahrer geworfen werden, auf die WM -25 gilt.

*schlechtes Gelände:* weicher, ungenügend befestigter Boden oder von kleinem Geröll (Kies, Splitt) übersäte Flächen. Wie gutes Gelände, aber es gilt WM -50 bei Maximum und selbst bei schneller Fahrt muß bereits eine Fertigungsprobe, allerdings nur mit WM -25, geschafft werden.

*sehr schlechtes Gelände:* sehr weicher Boden, in dem Fahrzeuge einsinken, oder auch ungriffiger Boden (Eis, Öllachen usw.). Fahrtstufe langsam ohne Probleme. Fahrtstufe normal verlangt eine WM-25 und schnell eine WM-50-Probe. Die Fahrtstufe Maximum ist unmöglich.

*Fast unpassierbares Gelände:* feiner Sand, weicher Morast, spiegelglattes Eis usw. Jegliche Fahrt erfordert eine WM-25-Probe. Maximal erlaubte Fahrtstufe ist normal; sie erfordert WM-50-Proben.

*Unpassierbares Gelände:* Kein Fahrzeug kann sich hier aufhalten. Es handelt sich um blockiertes Gelände, Wasser usw.

**Hindernisse im Gelände** sorgen meist dafür, daß die Proben mit zusätzlichen WM belastet werden, je nach ihrer Dichte. Eine Fahrt durch einen mit einzeln stehenden Bäumen (ca. 5 Meter Abstand) bewachsenen Bereich würde zum Beispiel bereits bei Fahrtstufe normal Proben verlangen und alle anderen Proben mit einem Zusatz-WM von -25 versehen. Dichter stehende Bäume würden den WM erhöhen, oder eine Fahrt unmöglich machen, sobald ein Fahrzeug nicht mehr zwischen ihnen hindurchpaßt.

**Schwebende** Bodenfahrzeuge (Grav-Fahrzeuge, bedingt auch Luftkissenfahrzeuge) ignorieren die Wirkungen der Bodenbeschaffenheit, nicht aber die von Hindernissen, es sei denn, sie fliegen höher als diese.

Alle WM sollten auch auf andere Fahrzeugproben angerechnet werden, welche fällig werden, zum Beispiel bei Bremsmanövern oder schnellen Kursänderungen.

## Waffen abfeuern

Diese Handlung kann mit jeder anderen kombiniert werden, solange ein Schütze an der Waffe, diese feuerbereit und ein Ziel im Schußfeld ist.

## Waffen nachladen

Die Nachladezeit einer Bordwaffe ist typabhängig. Nähere Informationen in speziellen Weltbüchern.

## 10.2.5 Das Angriffsverfahren

Beim Angriffsverfahren im Fahrzeuggefecht wird ähnlich wie im normalen Kampfsystem für jede abgefeuerte Waffe ein Angriffswurf durchgeführt. Die genaue Ermittlung des Angriffswertes ist abhängig von der Technikstufe und Welt. Es spielen die Fertigkeiten des Kanoniers eine wichtige Rolle,

außerdem die Qualität der Feuerleitungssysteme und einige andere Faktoren. Grundsätzlich gilt:

Angriffswurf:  $1W100 + \text{Angriffswert} + \text{WM}$ .

Erreicht der Angriffswurf wenigstens 100, handelt es sich um einen potentiellen Treffer. Die Regeln von 11, 22, 99 und 100 sind in Kraft.

Üblich ist für den Angriffswert die Verwendung des Fertigkeitswertes mit dem Bordwaffensystem (wie im Fertigkeitenkapitel) oder der persönlichen Waffe.

## 10.2.5.1 Einfluß der Entfernung

Da es sich bei einem Fahrzeuggefecht um den Einsatz von Fernkampfwaffen handelt, wird die Omnirole-Entfernungstabelle verwendet, jedoch ist der Größenwert des Zieles immer 1, da die Tonnage an anderer Stelle einberechnet wird. Dies macht das Verfahren einfacher. Die Geschwindigkeit des Zielfahrzeuges ist wie im normalen Gefechtssystem auf die Distanz anzurechnen.

## 10.2.5.2 Der Schußbereich

Fahrzeuge können üblicherweise alle Ziele in Reichweite angreifen, zu denen sich eine direkte Linie ziehen läßt und die sich im Schußfeld der Waffe befinden. Grundsätzlich unterscheidet man hier **starre** und **Turmwaffen** sowie die **Waffen**, welche nicht eingebaut sind, sondern **von Insassen** benutzt werden, wie z.B. bei einer Auto-Verfolgungsjagd. Letztere heißen auch persönliche Waffen.

**Persönliche Waffen** haben ein Schußfeld, das von der Konstruktion des Fahrzeugs und der Position des Schützen abhängig ist. Normalerweise gilt ein WM von -20 für ihren Einsatz, wenn die Position nicht als besonders gut eingestuft wird. In diesem Fall kann der WM durch den Spielleiter bis auf -5 gesenkt werden.

**Starre Waffen** können üblicherweise nur in gerader Richtung nach vorne oder nach hinten feuern, so daß ein Ziel sich vor bzw. hinter dem Fahrzeug befinden muß. Die Abweichung zur Seite darf nur minimal sein, d.h. es muß sich praktisch eine 0-Grad-Linie zum Ziel ziehen lassen. Derartige Waffen sind vor allem bei Flugzeugen häufig.

Vorteil starrer Installationen - neben statischen Gesichtspunkten - ist es, daß sich mit ihnen der Vorteil der Manövrierfähigkeiten eines Fahrzeugs besser nutzen läßt. Der starre Laser im Bug eines Gleiters auf Verfolgungskurs ist meist effektiver als ein geschwenktes Turmgeschütz. Um dies zu simulieren, kann die Zusatzregel benutzt werden, daß starre Waffen einen Angriffs-WM in Höhe von +20 erhalten.

**Turmwaffen** haben normalerweise ein Schußfeld zwischen 90 Grad und 360 Grad, je nach Bauweise des Fahrzeuges und Platzierung des Turmes. Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, daß sich gegen Ziele im seitlichen Schußfeld 75% der Turmwaffen eines Fahrzeuges und gegen solche im vorderen oder hinteren Schußfeld (jeweils ca. 45 Grad Öffnung) 50% der Turmwaffen einsetzen lassen.

Zu beachten ist ferner, daß Fahrzeuge, anders als Charaktere, durchaus in einer Runde mehrere Waffen einsetzen können, wenn dies durch ausreichend Bedienungspersonal, ein entsprechendes Feuerleitsystem o.ä. möglich ist.

Allgemein verfügen Geschützstellungen in Fahrzeugen normalerweise über ein Rückstoßdämpfer-System, das wenigstens Stufe 8, auf höheren TS aber noch deutlich mehr erreicht. Gyrosysteme für Fahrzeugwaffen gibt es ab TS 10 oder 11.

Bei automatischen Fahrzeugwaffen gelten die üblichen Regeln für Automatikfeuer. Gleiches gilt bei Explosionen oder Splitterwaffen.



# 10. Besondere Kampfregeeln

## 10.2.6 Das Verteidigungsverfahren

Wenn ein potentieller Treffer vorliegt, steht dem Ziel des Angriffes ein Verteidigungswurf zu. Dies simuliert bei den Bodenfahrzeugen in erster Linie das Ablenken von Treffern durch die Panzerung (ähnlich dem entsprechenden WM im Nahkampf) oder einfach das Glück. Ausweichbewegungen dürften bei Bodenfahrzeugen als Annahme unrealistisch sein.

Der Verteidigungswert ist es übrigens, welcher die Größe eines Fahrzeugs integriert. Grundsätzlich gilt:

$1W100 + \text{Verteidigungswert} + \text{WM}$ .

Erreicht man wenigstens das Ergebnis des Angriffswurfes, ist die Verteidigung erfolgreich, d.h. man nimmt keinen oder nur reduzierten Schaden. Die Verteidigung ist gegen jeden Angriff getrennt auszuführen. Ohne Berücksichtigung der welttypischen Einflüsse dient folgendes Verfahren der Ermittlung des Verteidigungswertes

$\text{Wert} = 100 \times 2^{-\lg \text{Verdrängung Kubikmeter}}$

Eine Modifikation durch die erreichbare Fahrzeuggeschwindigkeit erfolgt nicht, anders als im Luft- oder Raumkampf.

Als WM sind der geltende Schutz-WM des Fahrzeuges (der Datentabelle zu entnehmen, ähnlich dem Einzelgefechts-System) und der Ausweich-WM durch die Angriffswaffe (normalerweise negativ) zu verrechnen.

Üblich ist ferner ein WM von + Fertigkeitswert des Fahrers / 10.

## 10.2.7 Treffer

Wenn ein Fahrzeug tatsächlich erfolgreich getroffen wurde, könnte es beschädigt worden sein.

### 10.2.7.1 Leichter Treffer und Streifschüsse

Gelang der Verteidigungswurf gegen einen Angriff, so spricht man von einem leichten Treffer oder auch einem möglichen Streifschuß. Fahrzeuge besitzen keine AK, daher ist das Verfahren etwas anders als im Kampfsystem: Der erlittene Schaden wird anhand der folgenden Tabelle bestimmt.

Verteidigungswurf – Angriffswurf	Schaden
0 und mehr	1 / 2
50 und mehr	1 / 4
100 und mehr	Keiner

*Beispiel: Ein Fahrzeug wird angegriffen, und der Angriffswurf ergab 124. Bei der Verteidigung wird eine 128 erreicht. Die Verteidigung war also erfolgreich, und das Fahrzeug nimmt nur 50% Schaden.*

### 10.2.7.2 Schwerer Treffer

Scheiterte die Verteidigung, so spricht man von einem schweren Treffer. Der Schaden wird wie üblich im Kampfsystem nach den dortigen Regeln modifiziert, d.h. es gibt eine Steigerung um 25% je volle 50 Punkte Differenz sowie je 100 Punkte Unterschied einen Wurf mit 1W100 auf Schutzreduktion auf der Tabelle, wobei die Effekte wie üblich kumulativ sind.

Ergebnis	Wirkung
1 – 50	kein zusätzlicher Effekt
51 – 60	Schutz / 2
61 – 70	Schutz / 3
71 – 80	Schutz / 4

Ergebnis	Wirkung
81 – 90	Schutz / 10
91 – 100	Schutz / 20

## 10.2.8 Schadensverfahren

Das weitere Verfahren entspricht normalerweise dem im Fernkampf von Charakteren gebräuchlichen, d.h. jedes Waffensystem besitzt einen Durchschlagsfaktor (D-Faktor), der demjenigen aus den Einzelgefechtsregeln entspricht. Normalerweise erfolgt erst die Trefferlokalisierung auf der für das Fahrzeug geltenden Tabelle (siehe Erfassung der Daten). Dann wird 1W6 gewürfelt und der geltende Schutzwert des Rumpfes wie folgt modifiziert:

Wurf	Modifikation
1 – 3	normaler Schutz
4 – 5	Schutz / 2
6	Schutz / 3

Anschließend wird der Schaden bestimmt, indem der ermittelte effektive Schutzwert vom D-Faktor bzw. dem anhand der Schutzschirm-Regeln bestimmten Schadenswert subtrahiert und dieser mit dem in der Waffenbeschreibung angegebenen Multiplikator, meist ein Würfel, manchmal aber auch nur eine Zahl oder beides, verrechnet wird.

Jeder Schaden wirkt zunächst auf den Rumpf, reißt Löcher usw. Demzufolge sinken die Rumpfpunkte (RP) des getroffenen Fahrzeugs um den ermittelten Schadensbetrag.

Sollten die Rumpfpunkte eines Fahrzeugs auf Null oder darunter reduziert werden, besteht die Gefahr, daß das Fahrzeug sofort kampfunfähig wird. Es wird 1W100 gewürfelt, und dazu ein WM addiert, der sich wie folgt bestimmt:

+ 50, falls die RP auf - RP oder darunter gesenkt wurden

+ 100, falls sie auf - 2x RP oder darunter gesenkt wurden

Die Schadenstabelle liefert die Schadensstufe.

Ergebnis	1 - 49	50 - 99	ab 100
Schadensstufe	normal	schwer	kritisch

Normale und schwere Schadenswirkungen haben neben Lecks (s.u.) keine weiteren negativen Konsequenzen.

Kritische Schäden lassen das Fahrzeug kampfunfähig werden. Mit einer Chance von Gesamtschaden / RP-Basiswert x 25 % wird das Fahrzeug zerstört, d.h. es explodiert oder löst sich anderweitig in Wrackteile auf.

## 10.2.9 Systemschäden

Neben der direkten Beschädigung des Rumpfes kommt es in der Regel zu einer Trefferwirkung gegen die internen Systeme eines Fahrzeuges, d.h. dessen Maschinenanlagen, Waffen usw.

Es wird einfach beim bei der Lokalisation ermittelten System der Schaden von dessen Systempunkten (SP) subtrahiert.

Treffer an den Fahrzeugssystemen haben üblicherweise zwei Wirkungen: eine Leistungssenkung und die Möglichkeit, das System auszuschalten oder zu zerstören.

Die Leistung eines getroffenen Systems sinkt je vollen 20% Verlust gemessen am SP-Maximum um 10% ab. Leistung sind z.B. die Höchstgeschwindigkeit, die ABF, die Energie-

# 10. Besondere Kampfregele

punktmenge usw. Schäden der Energieerzeuger können bedeuten, daß sich nicht mehr alle Waffen oder Antriebsmaschinen einsetzen lassen. Es ist Geschmackssache, inwiefern hier tatsächlich Berechnungen anhand der technischen Daten des Fahrzeugs durchgeführt werden.

In jedem Fall bedeutet Ausfall der Maschinenanlagen eines Fahrzeugs, daß weder Kursänderungen noch Beschleunigung oder Bremsmanöver möglich sind.

Fallen sämtliche Energieerzeuger aus, lassen sich keine energieverbrauchenden Systeme mehr verwenden, und dies wird meist alle Waffen, Schirme und Triebwerke einschließen.

*Beispiel: Die Antriebsmaschine hatte ein SP-Maximum von 956. 20% hiervon sind 191 Punkte. Damit sinkt die Leistung durch den Schaden um 30% ab (600 SP Verlust entsprechen dreimal 20%, d.h. 573, und ein wenig mehr). Nehmen wir eine Basisleistung von 100 km/h Maximalgeschwindigkeit an, so sinkt diese auf 70 km/h ab.*

Das weitere Verfahren entspricht dem für Rumpftreffer. Sobald die SP auf Null oder darunter gesenkt wurden, ist mit 1W100 auf der im Abschnitt Rumpfschäden abgedruckten Tabelle zu würfeln, mit den üblichen WM, versteht sich. Die Trefferwirkungen sind wie folgt:

Schadensstufe Normal: Das System fällt 2W6 Runden aus.

Schadensstufe Schwer: Das System fällt aus.

Schadensstufe Kritisch: Das System fällt aus. Mit einer Chance von Gesamtschaden / SP-Maximum x 25% wird es vollständig zerstört.

## Ergänzungen

Bestimmte Trefferzonen bedürfen einer näheren Erläuterung:

Bei Waffensystemen sollte einfach ein WM von -10 auf den Angriff je 20% Systempunkteverlust angerechnet werden, gleiches gilt bei Ortungsanlagen, Computern oder Funkgeräten. Jedes dieser Systeme ist für Schadenszwecke getrennt von den anderen zu behandeln. Ausnahme sind Mehrfachinstallationen wie Zwillings-, Drillings- usw. Geschütze. Diese haben einen zusammengefaßten SP-Betrag und erleiden demzufolge immer simultan Beschädigungen.

*Beispiel: Ein Fahrzeug hat 14 Geschütztürme. Jeder dieser Türme hat 10 SP, und wird unabhängig von den anderen beschädigt. Man addiere also nicht einen Sammelposten mit 100 SP!*

Bei Tanktreffern oder Frachtraumtreffern entsprechen jeweils 20% SP-Verlust einer Zerstörung von 10% des Treibstoffes bzw. der Fracht. Ausfälle gibt es in diesem Fall nicht.

Die Trefferzone Rumpf/ Panzerung hat keine SP und auch keine weiteren Auswirkungen, es sei denn, man spielt mit folgender Zusatzregel: Alle SP-Verluste dieser Zone senken direkt den Schutzwert des Fahrzeugs nach dem Verfahren für allgemeine Leistungssenkung. Dies ist aber Geschmackssache.

Treffer im Fahrerbereich könnten den Fahrer verletzen oder töten. Die Wahrscheinlichkeit hierfür entspricht dem Systempunkteverlust x 100 / Systempunktemaximum der Zone. Wird der Fahrer getroffen, wirkt ein nach den Barrierenregeln (siehe Gefechtsregeln für Charaktere) verminderter Schaden auf ihn. Ein Verteidigungswurf steht ihm nicht zu. Ausfall des Fahrers läßt ein Fahrzeug außer Kontrolle geraten.

Treffer im Passagierbereich könnten dort befindliche Personen töten oder verletzen. Es wird wie bei Treffern im Fahrerbereich verfahren, aber für die Wahrscheinlichkeit gilt die abgewandelte Formel (Systempunkteverlust x 100 / Systempunktemaximum) x (Anzahl Passagiere in Zone / Maximalzahl Passagiere).

Wenn Treibstofftanks getroffen werden und der verwendete Treibstoff brennbar ist, besteht Explosionsgefahr. Es wird

1W100 + 25 gewürfelt, und ein Ergebnis von 100 oder mehr bedeutet eine Explosion. Der Wurf ist unabhängig vom Systempunkteverlust; es wird einmal je Treffer geworfen. Eine Explosion fügt dem Fahrzeug nach Explosionsregeln einen Schaden von Systempunktemaximum Treibstoff x 2W10 zu.

Treffer an Munitionsvorräten können diese ebenfalls zur Explosion bringen. Das Verfahren entspricht dem für Tanktreffer, aber mit 1W100 + 50. Eine Explosion verursacht soviel Schaden, wie die gesamte Munition einem Ziel zugefügt hätte, zerstört also meist das Fahrzeug vollständig.

Wird die Steuerung beschädigt, so verursacht dies negative WM auf alle Fahrerwürfe und auch Ausweichwürfe. Die WM sind - 10 je 20% Systempunkteverlust. Ausfall der Steuerung führt dazu, daß das Fahrzeug außer Kontrolle gerät.

Schäden am Fahrwerk senken die maximal mögliche Geschwindigkeit nach den üblichen Regeln. Fällt das Fahrwerk aus, wird das Fahrzeug bewegungsunfähig. Bewege es sich bis zu diesem Zeitpunkt, so gibt es einen Unfall.

## 10.2.10 Explosionen (Zusatzregel)

Neben der durch Rumpfschäden hervorgerufenen Explosion des ganzen Fahrzeugs ist es möglich, daß getroffene Systeme explodieren. Dies kann eintreten, sobald ein System die Schadensstufe kritisch erreicht und zerstört wurde. Die Chance einer Explosion beträgt Zerstörungsschance / 5 %.

Üblicherweise sind Explosionen im Fahrzeuggefecht nur bei bestimmten Systemen möglich. Dies sind Reaktoren aller Art in nukleargetriebenen Fahrzeugen, der Treibstoff und, am wichtigsten, die Munitionsvorräte. Im letzteren Fall gilt sogar eine Sonderregel, die weiter oben beschrieben wurde.

*Beispiel: Die Maschinenanlagen eines Fahrzeugs haben 100 SP. Es verliert 250 SP, und der Schadenswurf ergibt die Stufe Kritisch. Die Chance auf vollständige Zerstörung (s.o.) beträgt 250 / 100 x 25, also 63 %, und der Wurf ergibt tatsächlich eine Zerstörung. Nunmehr besteht eine Explosionsgefahr von 63 / 5 = 13 %.*

Explosionen ereignen sich binnen 1W6-1 Runden, d.h. bei einem Resultat von Null sofort. Sie lassen sich nicht mehr stoppen, aber die Zeit könnte genutzt werden, um das Fahrzeug zu evakuieren.

Eine Explosion kostet das Fahrzeug sofort [SP-Maximum des Systems x 1W10] RP, ohne daß der Schutzwert eine Rolle spielen würde.

*Beispiel: Im obigen Fall entsteht ein Schaden von 1W10 x 100; es wird eine 5 geworfen, also 500 RP.*

Dieser Schaden ist außerdem in zehn gleichen Teilen anhand der Trefferlokalisierungstabelle anderen Systemen zuzurechnen, falls dies noch nötig, d.h. das Fahrzeug noch nicht vernichtet sein sollte. Fällt bei der Lokalisation das explodierte System als Trefferzuweisung, hat man Glück gehabt, da der entsprechende Schaden nicht mehr wirksam werden kann.

Der Schaden einer Munitions- oder Treibstoffexplosion wurde bereits im obigen Abschnitt dargestellt.

## 10.2.11 Zusatzregel: Reduzierte Schutzwerte

Man könnte unter der Annahme operieren, daß zahlreiche Rumpftreffer ein Fahrzeug empfindlicher machen, da die strukturelle Integrität leidet und die Panzerung durchlöchert, geschmolzen usw. wird. Neben der weiter oben geschilderten möglichen Regel kann die folgende benutzt werden:

Jeweils volle 20% RP-Verluste senken den aktuellen Schutzwert um 10%, ausgehend vom Basiswert.

# 10. Besondere Kampfregelein

*Beispiel: Ein Fahrzeug mit 1.000 RP Maximalwert und Schutzwert 20 hätte, wenn die RP auf 600 abgesunken sind, nur noch einen Schutzwert von 16.*

## 10.2.12 Zusatzregel: Trefferweiterleitung

Wenn ein sehr hoher Schaden gegen ein sehr kleines System erwürfelt wird, z.B. einen Geschützturm, so empfinden viele das Resultat als unrealistisch, daß andere Systeme nicht oder kaum (unter Verwendung der Explosionsregel s.u.) geschädigt werden und sozusagen der Schaden fast völlig verpufft. Um dies zu vermeiden, folgt eine optionale Regel, die aber das Spiel kompliziert und mehr Zeit kostet.

Sobald ein einzelnes System soviel Schaden genommen hat, daß seine SP unter  $-4 \times SP$  gesunken sind (dieser Wert entspricht einer 100%-Zerstörungschance) wird der weitere Schaden nicht mehr diesem System zugewiesen, sondern auf der Trefferlokalisierungstabelle ein neues System ermittelt. Eventuelle Schutzwerte spielen keine Rolle, da der Schaden intern ist.

*Beispiel: Ein Fahrzeug wird für 200 Schadenspunkte an einem Geschützturm mit 5 SP getroffen. Diesem werden also 25 SP Verlust zugewiesen (die SP sinken auf -20). Die restlichen 175 Schadenspunkte werden einem anderen System angerechnet; der Wurf ergibt die Antriebsmaschinen, welche 175 ihrer 300 SP verliert.*

## 10.2.13 Zusatzregel: Gezielte Angriffe

Es ist möglich, gezielt bestimmte Fahrzeugsysteme anzugreifen, um z.B. die Flucht eines Fahrzeuges durch Triebwerkstreffer zu verhindern oder die Waffensysteme eines meuternden Panzers auszuschalten.

Bedingung hierbei ist, daß die Lage des Systems bekannt sein muß. Man benötigt also Kenntnisse der Konstruktion des Fahrzeugs, oder das System muß sichtbar sein (Triebwerke, Waffen usw.).

Basisverfahren ist ein Angriffswurf mit WM-30. Bei erfolgreichem Angriff wird keine Trefferlokalisierung durchgeführt, sondern das anvisierte System getroffen. Sehr kleine Systeme oder verborgene Systeme (Spielleiterentscheidung, man denke an die Lüftungsschlitze eines gewissen Reaktorkernes) können deutlich höhere WM bedeuten oder sogar nur für bestimmte Angriffsformen verwundbar sein. In jedem Fall ist bei aktiven Schutzschirmen Punktfeuer notwendige Bedingung für einen gezielten Angriff.

## 10.2.14 Unfälle

Unter bestimmten Bedingungen kann es für Fahrzeuge zu Unfällen kommen. Üblicherweise unterscheidet man hier Kollisionen und sonstige Unfälle.

Wenn ein Fahrzeug außer Kontrolle gerät (s. Kampfergebnisse), so besteht eine gewisse Chance, je nach Geschwindigkeit und Geländeart, daß es einen Unfall erleidet. Hier entscheidet der Spielleiter; wir halten Chancen zwischen 20% (ebenes hindernisfreies Gelände bei mittlerer Geschwindigkeit) und 99% (zahlreiche Hindernisse, hohes Tempo) für angemessen. Ein Fahrzeug außer Kontrolle kann im übrigen weder seinen Kurs noch seine Geschwindigkeit verändern, könnte also bei Verwendung eines Spielplans auch durchaus dort eingezeichnete Hindernisse treffen.

Um ein außer Kontrolle geratenes Fahrzeug wieder in den Griff zu bekommen, muß seinem Fahrer eine Fertigkeitprobe mit WM-50 gelingen. Es steht ihm je Runde ein Versuch zu.

Ferner unterscheidet man das Rammen und die Kollision. Ein sonstiger Unfall verursacht den halben Schaden einer Kollision.

### Rammen

Rammen ist der Versuch, willentlich einen Zusammenstoß mit einem anderen Fahrzeug herbeizuführen. Dies ist meist ein selbstmörderisches Manöver; es sei denn, das gerammte Fahrzeug ist sehr viel kleiner.

Das Verfahren ist, daß man sein Fahrzeug auf Kollisionskurs zum Gegner bringt, d.h. man ist bemüht, die Distanz auf Null zu verringern und eine hohe Geschwindigkeit zu erreichen. Anschließend wird üblicherweise ein Duell Fahrer gegen Fahrer ausgeführt. Ein Sieg des Rammenden bedeutet einen Zusammenstoß, ein Sieg des Verteidigers ein erfolgreiches Ausweichmanöver und damit keinen Schaden.

Der Schaden bei einem Zusammenstoß ermittelt sich wie folgt:

RP des Gerammten  $\times 1W4 \times$  Tempomodifikator  $\times$  Pilotenmodifikator für den Rammenden.

RP des Rammenden  $\times$  Tempomodifikator  $\times 1W4$  für den Gerammten.

Der Pilotenmodifikator ist ein Multiplikator von  $\times 0,9$  je 10 vollen Punkten positiver Differenz beim Pilotenduell, bzw. bei einem passiven Gegner je 10 vollen Punkten über 90.

*Beispiel: Der Rammende erreicht 155, der gerammte 103 bei der Pilotenprobe. Der Schaden des Rammenden wird mit  $0,59 (0,9 \times 0,9 \times 0,9 \times 0,9 \times 0,9)$  multipliziert.*

Der Tempomodifikator entspricht als Faustregel der (Geschwindigkeit des Rammenden in 10 km/h  $+ X$ )

was ziemlich hohe Resultate liefern kann... Das X berücksichtigt das Tempo des Gerammten: bei einem Frontalaufprall ist es voll zu addieren, bei Verfolgerkursen zu subtrahieren, und bei anderen Kursen entscheidet der Spielleiter.

Schutzschirme sind wie üblich zu berücksichtigen.

Kollisionen sind unbeabsichtigte Zusammenstöße. Sie ereignen sich, wenn ein Fahrzeug außer Kontrolle gerät oder z.B. mit einem Hindernis kollidiert. Der Schaden wird wie bei einem Rammversuch ermittelt, allerdings gelten beide Beteiligte als gerammtes Fahrzeug.

## 10.3 Luftgefechte

Besondere Regeln gelten, wenn ein Gefecht zwischen Luftfahrzeugen stattfindet. Dies gilt vor allem hinsichtlich der möglichen Bewegungsmanöver und auch der Schadensbestimmung.

### 10.3.1 Allgemeines

Allgemein sind die Regeln für Fahrzeuggefechte hinsichtlich Angriffsverfahren, Verteidigungsverfahren und Schadensbestimmung zu verwenden.

Allerdings gilt für die Verteidigung, daß die meisten Luftfahrzeuge sehr wohl Ausweichwürfe ausführen, ähnlich dem Raumgefecht, da sie beweglich genug sind. Entsprechend ist der WM durch den Fertigkeitswert des Piloten im Bereich  $+ \text{Fertigkeitswert} / 2$  anzusetzen.

### 10.3.2 Wendigkeit

Alle Luftfahrzeuge haben eine Wendigkeit, die bei ihrer Beschreibung angegeben wird. Als Faustregel kann gelten, daß die Wendigkeit umso höher ist, je kleiner und beweglicher ein Luftfahrzeug ist.

# 10. Besondere Kampfregele

## 10.3.3 Besondere Trefferzonen

Verschiedene spezielle Trefferzonen tauchen im Luftgefecht auf und spielen eine wichtige Rolle. Dies sind im wesentlichen:

**Tragflächen:** Bei Flugzeugen sind die Tragflächen ein mit Systempunkten versehener Trefferbereich. Jeweils 20% SP-Verlust bedeuten WM-10 auf alle Steuerungsproben und Verteidigungsversuche. Sind die Tragflächen zerstört, so stürzt das Flugzeug ab.

**Heckruder:** Auch das Heckleitwerk von Flugzeugen ist eine eigene Trefferzone mit denselben Bedingungen wie für Tragflächen geschildert, aber nur halben WM.

**Hauptrotor:** Der Hauptrotor eines Hubschraubers erfüllt die Funktion der Tragflächen eines Flugzeuges. Eine Zerstörung bedeutet also auch für ihn den Absturz.

**Heckrotor:** Der Heckrotor eines Helikopters wird wie das Heckleitwerk behandelt.

## 10.3.4 Beschädigungen

Wann immer ein Luftfahrzeug durch einen Treffer mehr als 10% seiner RP verliert, oder wenn seine Tragflächen, Rotoren oder Ruder beschädigt werden, ist sofort eine Probe: Pilotenfertigkeit mit den geltenden Schadens-WM auszuführen. Ein Mißerfolg bedeutet einen Kontrollverlust und damit häufig einen Absturz.

## 10.3.5 Bewegungsaktionen

Es ist vergleichsweise schwierig, die Positionen und Bewegungen von Luftfahrzeugen real darzustellen, da sie im dreidimensionalen Raum stattfinden, Spielflächen aber zweidimensional sind. Eine Möglichkeit wäre es, eine zweidimensionale Fläche zu verwenden und die Flughöhe gesondert zu notieren. Wir empfehlen aber, gleich das abstrakte Verfahren (s.u.) zu benutzen.

**Mindesttempo:** Alle Luftfahrzeuge haben eine Mindestgeschwindigkeit, die sie brauchen, um Auftrieb zu erhalten. Unterschreiten sie diese Geschwindigkeit, gleich aus welchen Gründen, so stürzen sie ab.

Ansonsten wird wie im allgemeinen Fahrzeugkampfsystem mit verschiedenen Fahrtstufen und BP-Werten operiert. Beachten Sie, daß die Bodenbeschaffenheit keine Rolle spielt, sehr wohl aber eventuelle Hindernisse oder starke Windböen.

**Wendemanöver:** Bei Kursänderungen gelten ähnlich Bodenfahrzeugen je nach Typ und Fluggeschwindigkeit bestimmte Mindest-Wendekreise.

Steig- und Sinkflug: Luftfahrzeuge können sich nicht nur horizontal bewegen, sondern auch steigen oder sinken. Maximaler Steigewinkel in einer Runde sind normalerweise Wendigkeit / 10 Grad, maximaler Sinkwinkel Wendigkeit / 8 Grad. Während ein Flugzeug steigt oder sinkt, muß es außerdem eine horizontale Bewegung ausführen. Hubschrauber und ähnliche Typen von Senkrechtstartern können sich ohne weiteres nur vertikal bewegen, d.h. ihre horizontale Bewegung bleibt Null.

## 10.3.6 Das Abstrakte Gefechtsverfahren

Dieses aus den Raumgefechtsregeln bekannte System bietet eine Möglichkeit, Luftgefechte abzuwickeln, ohne sich einer Spielfläche oder vergleichbarer Darstellungsformen zu bedienen. Es funktioniert am besten für Gefechte zwischen nur zwei Beteiligten. Anders als z.B. bei einer realen Darstellung bietet sich natürlich keine Möglichkeit, sichtbare Manöverfehler des Gegners zum Vorteil zu nutzen. Derartige Situationen werden aber bei Luftgefechten ohnehin fast nie vorkommen, da die klassischen Faktoren eines Landgefechtes (Geländeart, Steigungen, Hindernisse) in der Luft in der Regel völlig

fehlen, sieht man von den seltenen Fällen ab, in denen man sich in den Häuserschluchten einer Großstadt bekämpft. Daher ist unseres Erachtens das abstrakte System eine gute und elegante Lösungsmöglichkeit.

Das Grundprinzip ist einfach und baut auf der Wendigkeit der Fahrzeuge auf. Alle normalen Gefechtsregeln hinsichtlich Angriff, Verteidigung, Schaden usw. bleiben vollständig in Kraft; lediglich die Bewegungsmanöver werden neu gefaßt. Die Entfernungen und groben Kurse (sich vergrößernde Distanz, sich verringernde Distanz, gleichbleibende Distanz sind zu unterscheiden) hält man fest. Anschließend gibt es jede Runde ein Duell der beiden Parteien, das die Wendigkeit benutzt und noch die Taktik- und Pilotenfertigkeiten mit einbezieht.

Grundgedanke ist es, daß jedes Fahrzeug versucht, eine vorteilhafte Position gegenüber dem Gegner hinsichtlich des Schußfeldes zu erreichen. Bloße Entfernungsverringerung oder auch -vergrößerung ist nicht Sache dieses Duells, sondern sie erfolgt zusätzlich und wird einfach aus den Geschwindigkeiten und Kursen durch den Spielleiter bestimmt.

Wie läuft nun aber das Duell ab? Jedes Luftfahrzeug hat bekanntlich einen Wendigkeitswert. Es kann nun mehr oder minder gewagte Manöver versuchen, um den Gegner auszumanovrieren, ohne daß man diese nun konkret definieren müßte. Rollen, Loopings, überraschende Bremsmanöver - alles ist denkbar. Hierbei ist natürlich nicht sicher, daß ein Manöver auch gelingt, denn wenn der Kommandant seine Fähigkeiten überschätzt hat, könnte er leicht in einer ganz anderen Position landen... Annahme ist hierbei, daß es umso nachteiliger ist, je gewagter das gescheiterte Manöver war, aber ein Manöver auch umso mehr einbringen kann, je gewagter es war.

Konkret heißt dies: Der Kommandant entscheidet, wieviel er riskieren will, - d.h. wieviele Wendigkeitspunkte er verwenden möchte - und führt eine Fertigungsprobe: Pilot aus, die wie folgt modifiziert wird

eingesetzte Punkte / Wendigkeit des Schiffes	WM
bis 1: 5	keine Probe notwendig
bis 1: 2	Probe ohne WM
bis 1: 1	Probe mit WM - 10
bis 2: 1	Probe mit WM - 30
bis 3: 1	Probe mit WM - 50
je weiteren + 1	kumulativer WM - 20

Ein Mißerfolg bei der Pilotenprobe bedeutet, daß die Wendigkeitspunkte wie folgt ermittelt werden: Wendigkeit dividiert durch den angestrebten Prozentsatz. Bei einem Desaster sind sie automatisch 1 (das Minimum).

*Beispiel: Ein Flugzeug versucht, 100 Punkte einzusetzen. Es hat eine Wendigkeit von 200. Die Probe scheitert. Damit gelten die Punkte als  $200 / 50$  (der Prozentanteil) = 4. Hätte man versucht, 200 Punkte einzusetzen, wäre eine 2 erreicht worden.*

Was bedeutet nun das Ergebnis? Die realen eingesetzten Punkte nach Pilotenprobe werden verglichen. Die folgende Tabelle liefert dann den jeweils geltenden Angriffs- und Ausweich-WM. Hierbei wird jeweils von der Partei mit dem höheren Resultat ausgegangen. Es sind nicht beide WM anzurechnen, d.h. es wird nicht von den Seiten der Partei A und der Partei B, sondern nur von der Seite der Partei mit dem besseren Ergebnis die Tabelle konsultiert. Dies rechtfertigt sich darin, daß andernfalls die WM doppelt eingehen würden, da sie sowohl den Angriff der einen Partei verbessern, als auch die Verteidigung der anderen verschlechtern würden.

# 10. Besondere Kampfregeln

Wendigkeitspunkte A / B	WM
1: 1	keine
über 1: 1	+ 10
über 2,5: 1	+ 15
über 5: 1	+ 20
über 7,5: 1	+ 25
Wendigkeitspunkte A / B	WM
über 10: 1	+ 30
über 25: 1	+ 35
über 50: 1	+ 40
über 75: 1	+ 45
über 100: 1	+ 50
über 250: 1	+ 55
über 500: 1	+ 60
usw.	jeweils + 10

## Zusatzregel: Taktik und andere Einflüsse

Auch die Fertigkeit Taktik hat Einfluß auf das abstrakte Luftgefecht. In erster Linie verhilft sie dazu, gegnerische Bewegungen und Absichten frühzeitig zu erkennen. Wenn eine Probe Taktik gelingt, der erhält vor seiner eigenen Pilotenprobe die Information, wieviel Wendigkeitspunkte auf eine Probenstufe (d.h. WM auf Pilotenprobe s.o.) genau sein Gegner einsetzen will. Dies kann dazu verhelfen, besser die eigene Entscheidung zu treffen. Einschränkend muß aber gesagt werden, daß die Probe gefährlich ist und ein Unfall oder Desaster falsche Informationen nach dem Zufallsprinzip liefert...

*Beispiel: Ein Pilot mit Taktik schafft seine Probe. Er erfährt, daß der Gegner plant, 50% seiner Punkte zu verwenden. Tatsächlich will der Gegner nur 30% einsetzen, und der Zufallswurf (auf eine Stufe genau) des Spielers ergab eine Abweichung nach oben.*

Außerdem ist es möglich, Taktik zur Unterstützung seiner eigenen Pilotenprobe einzusetzen. Auch dies simuliert ein wenig die Fähigkeit, gegnerische Manöver besser einzuschätzen und sich an sie anzupassen. Es gilt allgemein ein WM von + Fertigkeitstaktik/ 10 auf die eigenen Pilotenproben.

Man kann davon ausgehen, daß ein Flugzeug, welches wenigstens ein Wendigkeitsverhältnis von 5 zu 1 beim Duell erreichen konnte, sich in eine Position begeben darf, in der starke Waffen des Gegners nicht verwendet werden können, wie z.B. eine Stellung im Rücken eines gegnerischen Jägers.

## Zusatzregel: Kumulierung der WM

Es erscheint logisch, anzunehmen, daß eine einmal erworbene vorteilhafte Position, zum Beispiel im Rücken des Gegners, auch in den Folgerunden wirksam ist. Um dies zu simulieren, dient die folgende Regel: Der geltende Ausweich-WM aus der letzten Runde kann auf die Pilotenprobe für das neue Manöver angerechnet werden. Wird hierdurch eine Probe erreicht, die einen positiven WM von mindestens +10 hätte, so gelingt diese Probe automatisch.

*Beispiel: Ein Duell ergab in der letzten Runde einen WM von +40 zugunsten von A. In der jetzt laufenden Runde kann A also seine Pilotenprobe mit +40 ausführen. Dies bedeutet aber, daß er, wenn er nicht mehr als 50% seiner Wendigkeit für das Duell benutzen will (normalerweise eine -30-Probe) gar nicht zu würfeln braucht, sondern dies automatisch gelingt.*

## Zusatzregel: Mehrere Beteiligte

Ein einzelnes Fahrzeug ist gegenüber mehreren Gegnern immer potentiell im Nachteil, da man leicht beim Ausmanövrieren des einen Gegners dem zweiten gegenüber in eine schwache Position geraten kann. Auch dies kann im abstrakten System recht einfach simuliert werden: Es erfolgt eine Aufteilung in Einzelausinandersetzungen, in denen jeweils ein Fahrzeug der zahlenmäßig kleineren Partei einem oder mehreren Gegnern gegenübersteht. Der einzelne Pilot muß nun entscheiden, wenn er seine Wendigkeitspunkte festlegt, wie er diese auf seine Gegner verteilen will, und zwar ohne Kenntnis von deren Absichten! Hierbei kann jedem Gegner eine Menge von einem Punkt (Minimum) bis zum Maximum zugewiesen werden. Hat ein Fahrzeug nicht genügend Punkte, um jedem einen Punkt zuzuteilen (zum Beispiel nach einem Desaster), so wird dennoch davon ausgegangen, daß jeder Gegner sich mit einem Wendigkeitspunkt auseinandersetzen muß.

Es zeigt sich in diesem System sehr schnell, daß man gegen eine Übermacht entweder einen sehr guten Piloten, ein sehr gutes Flugzeug, sehr viel Schwein oder am besten alles davon zugleich haben sollte - sonst ist man schnell sehr tot...

Wundert es da noch jemand, daß es meist bei solchen Kämpfen versucht wird, den Gegner auseinanderzulocken?

*Beispiel: Ein Flugzeug mit Wendigkeit 200 kämpft gegen zwei Flugzeuge mit Wendigkeit 150. Er versucht, 100 Wendigkeitspunkte einzusetzen und schafft seine Probe, bei einer Aufteilung von 80 auf Gegner 1 (er will einen ausschalten) und 20 auf Gegner 2. Die beiden anderen Flugzeuge haben schwächere Piloten, so daß sie nur je 30 Punkte einsetzen wollen und auch ihre Proben schaffen. Dies bedeutet gegen Flugzeug 1 für unseren Piloten einen WM von + 15 auf Angriffe und Ausweichen erhält. So weit, so gut, aber da ist noch Flugzeug 2, und dieses erhält seinerseits (der Ausweich-WM hilft unserem Mann nur gegen Nummer 1) +10 auf Angriff und Ausweichen. Alles gar nicht so einfach...*

## 10.3.7 Der Kampf gegen Bodenziele

Immer wieder wird es vorkommen, daß es ein Gefecht zwischen Luftfahrzeugen und bodengebundenen Einheiten gibt. Hierbei unterscheidet man zwei Möglichkeiten, wie das Luftfahrzeug diese angreifen kann.

### Beschuß

Für den direkten Beschuß mit Bordwaffen müssen diese auf das Ziel ausgerichtet werden können. Dies bedeutet normalerweise, daß nur nach vorn ausgerichtete Waffen verwendet werden dürfen, und daß ein flacher Anflug notwendig ist. Dieser Anflug bedingt jedoch eine gewisse Verwundbarkeit gegen eventuelle Gegenschläge, und anschließend ist ein neuer Anflug notwendig, um wieder angreifen zu können, was in Anbetracht der Wendekreisregeln mehrere Runden dauern kann.

Bei dieser Angriffsform ist es möglich, daß Waffen mit einer Feuerrate von mehr als einem Schuß sowie alle streuenden Waffen oder Strahlwaffen praktisch auf das Ziel zuwandern, d.h. das Luftfahrzeug greift eine ganze Schneise an.

### Bombenabwurf

Gängige Form des Angriffs auf Bodenziele ist das Abwerfen von Sprengkörpern aller Art von einfachen Splitterbomben bis hin zu atomaren Ladungen. Hierbei ist es alles andere als einfach, aus einem sich bewegenden Luftfahrzeug ein bestimmtes Ziel zu treffen.

Es wird ein normaler Angriff mit den üblichen WM ausgeführt. Anschließend kommt es zu einer Streuung des Treffers um Flugstrecke / 1W6 Meter, wobei ein weiterer W6 entscheidet, ob zu kurz (1-3) oder zu weit (4-6) geworfen wurde. Die Abweichung kann reduziert werden, indem man

# 10. Besondere Kampfregele

beim Angriff negative WM in Kauf nimmt. Jeweils WM-5 gestattet es, die Abweichung um zwei Meter zu reduzieren.

Lasergesteuerte Bomben und andere kontrollierte Waffen haben keine Streuung.

## 10.3.8 Boden gegen Flieger

Die Bekämpfung von Flugzielen durch bodengebundene Einheiten ist alles andere als einfach. Viele Waffensysteme an Fahrzeugen oder Gebäuden können nicht ausreichend hoch geschwenkt werden, so daß sie nur direkt anliegende Luftfahrzeuge angreifen können.

Allgemein gilt die Regel aus dem allgemeinen Kampfsystem, daß der Geschwindigkeitswert eines Flugobjektes für den jeweiligen Bodenangreifer verdreifacht wird.

## 10.3.9 Einfluß von Sonnenstand und Bewölkung (Zusatzregel)

Bei Angriffssaktionen und bei Verwendung des abstrakten Systems spielen normalerweise die Sonne und die Wolken eine wichtige Rolle, da sie die Entdeckung eines Luftfahrzeuges sehr erschweren können.

Hat ein Fahrzeug die Sonne im Rücken, so darf es WM+25 auf alle Angriffswürfe und Proben im abstrakten System anrechnen, bzw. bei Verwendung des komplexen Bewegungssystems gilt der WM für alle Flugzeuge, die sich aus der entsprechend auf der Karte markierten Richtung nähern.

Wolken können benutzt werden, um Deckung zu bieten und zum Beispiel einen überraschenden Angriff zu ermöglichen. Wenn an einem Tag die Wolken ausreichend dicht sind, sollte der Spielleiter festlegen, welche Bereiche als Wolkenfelder dienen. Fahrzeuge in diesen Feldern gelten dann als unsichtbar, d.h. es sind die entsprechenden Regeln aus dem allgemeinen Kampfsystem zu benutzen.

## 10.3.10 Ballons und Zeppeline

Derartige Fahrzeuge sind relativ langsam und schwerfällig. Sie können sich zwar in allen drei Dimensionen bewegen, aber anspruchsvolle Flugmanöver sind ihnen nicht möglich. Demzufolge kann ein Zeppelin oder Ballon keine sehr hohe Wendigkeit besitzen.

Andererseits ist der Rumpf gegen Treffer weitestgehend immun, d.h. diese kosten lediglich durch Lecks Treibgas (Ausnahme sind mit brennbaren Gasen gefüllte Exemplare...). Alle Treffer am Hauptrumpf können keine Systeme beschädigen, kosten also nur RP. Solange nicht mehr als 50% der RP auf diese Weise verlorengehen, haben die Treffer keine Wirkung. Anschließend beginnt das Fahrzeug zu sinken, da sein Auftrieb nicht mehr ausreicht.

## 10.3.11 Abstürze

Gerät ein Luftfahrzeug außer Kontrolle, so ist es in Gefahr, abzustürzen. Der Einfachheit halber verliert es je Runde 1W100 Meter Höhe, d.h. wenn es dem Piloten gelingt, es wieder zu kontrollieren, ehe der Boden erreicht wird, läßt sich der Absturz vermeiden.

Abstürze fügen einem Luftfahrzeug Schaden zu, und zwar ähnlich einer Kollision, wobei der Tempomodifikator sich aus  $(\text{Absturzhöhe} / 10)^2$  ergibt.

## 10.4 Seegefechte

In diese Gruppe fallen Gefechte von Schiffen aller Art, die sich auf dem Ozean bewegen, seien es nun Galeeren im Alten Rom, Freibeuterschiffe gegen spanische Schatzgaleonen des 16. Jahrhunderts oder die *Bismarck* im Gefecht mit der *Hood* 1941. Einzige Einschränkung ist, daß das System nicht für große Flottengefechte gedacht ist. Solche werden aber meist im Rollenspiel ohnehin nicht vorkommen, so daß wir entsprechende Regeln für unnötig halten.

Das grundsätzliche System ist sehr ähnlich dem normalen Omnirole-Kampfsystem aufgebaut, um das Erlernen so einfach wie möglich zu machen.

### 10.4.1 Basisdaten von Schiffen

Für alle an einem Gefecht beteiligten Schiffe müssen verschiedene Daten bekannt sein. Hierzu gehören Geschwindigkeit und Verdrängung.

Der Rumpf eines Schiffes verfügt über eine bestimmte Menge **Rumpfpunkte (RP)**, die sich mit der LK eines Charakters vergleichen lassen. Die genaue Ermittlung der RP geschieht nach der Formel  $RP = \text{Schiffsvolumen} \times 100$ .

Schließlich hat jeder Rumpf noch einen **Schutzwert**, der mit der Rüstung eines Charakters verglichen werden kann. Er ermittelt sich nach folgendem System:

Dritte Wurzel aus  $(\text{Panzerungsvolumen} / \text{Schiffsvolumen}) \times \text{Panzerungsvolumen} \times \text{Modifikator}$ .

Für jedes interne System eines Schiffes, d.h. z.B. Waffen, Maschinenanlagen oder die Zentrale, werden **Systempunkte (SP)** berechnet. Das Verfahren entspricht dem für RP, nur wird diesmal von dem Systemvolumen ausgegangen.

Weiterhin besitzt jedes Schiff einen BP-Wert für verschiedene Fahrtstufen. Diese sind normalerweise wie bei anderen Fahrzeugen auch aufgeteilt, und Schiffsbewegungen laufen nach dem gleichen Muster wie im allgemeinen Fahrzeugkampfsystem beschrieben ab.

Anschließend ermittle man die Trefferlokalisierungstabelle. Anders als z.B. im Kampf zwischen Charakteren ist diese nicht fest, da jedes Schiff eine andere Aufteilung zwischen Maschinenanlagen, Frachträumen, Tanks, Waffensystemen usw. haben wird. Das Verfahren ist einfach. Es wird für jedes System der prozentuale Anteil am Schiffsvolumen berechnet. Hierbei sind die Werte auf mindestens 1 % zu runden, und natürlich ist zu beachten, daß die Gesamtsumme exakt 100% ergibt. Sehr kleine Systeme (z.B. viele Waffen, Kabinen usw.) werden natürlich nicht einzeln dargestellt, sondern zu einer Gruppe zusammengefaßt. Im Zweifel sollte für wichtige Systeme (d.h. konkret die Waffen und vielleicht noch Feuerleitsysteme u.ä.) eine Untertabelle konstruiert werden, welche die genaue Trefferlokalisierung ermöglicht.

*Beispiel: Ein Schiff von 1.000 Tonnen Volumen enthält folgende Systeme: Antriebsmaschinen 100 t, Rumpf und Panzerung 50 t, Waffentürme 50 t, Kabinen und Unterkünfte 50 t, Munitionslager 50 t, Ruderanlage 50 t, Tankräume 100 t, Brücke und andere Leitstände 50 t, Radarsystem 5 t, freie Räume 495 t. Die Tabelle lautet wie folgt:*

Wurf Ergebnis	System
1 - 5	Rumpf und Panzerung
6 - 10	Ruderanlage
11 - 20	Antriebsmaschinen
21 - 25	Waffentürme
26 - 35	Tanks
36 - 40	Brücke
41 - 45	Kabinen und Unterkünfte
46	Radarsystem
47 - 51	Munitionslager
52 - 100	Freier Raum

Zu beachten ist insbesondere das Radarsystem, welches auf 1% der Tonnage erhöht wurde, obwohl es eigentlich nur 0,5% beansprucht.

# 10. Besondere Kampfregele

## 10.4.2 Initiative

Am Anfang jeder Gefechtsrunde wird die Initiative ermittelt. Hierzu würfelt jedes beteiligte Schiff mit 1W100 und addiert den Fertigkeitswert für Seegefechtstaktik des Kommandanten. Modifikationen durch die Situation sind natürlich denkbar. Das Fahrzeug mit dem höchsten Resultat gewinnt die Initiative. Bei geschlossenen Flotten sollte ein Wurf je Flotte (Geschwader o.ä.) ausgeführt und der Taktikwert des Flottenkommandanten verwendet werden.

Die einzelnen Fahrzeuge handeln dann beginnend vom Fahrzeug mit dem schlechtesten Resultat, indem sie ihre Absichten in Handlungen (s.u.) ansagen und ausführen. Jedes Fahrzeug mit besserem Initiativwert hat aber das Recht, die Initiative zu ergreifen und vorher zu handeln, ganz wie im gewöhnlichen Omnirole-Kampfsystem.

## 10.4.3 Angriffsverfahren

### 10.4.3.1 Allgemeines

Das Angriffsverfahren im Seegefecht ist einfach. Ähnlich wie im normalen Kampfsystem wird für jede abgefeuerte Waffe ein Angriffswurf durchgeführt. Die genaue Ermittlung des Angriffswertes ist abhängig von der Technikstufe. Es spielen die Fertigkeiten des Kanoniers eine wichtige Rolle, außerdem die Qualität der Feuerleitungssysteme und einige andere Faktoren. Grundsätzlich gilt:

Angriffswurf: 1W100 + Angriffswert + WM.

Erreicht der Angriffswurf wenigstens 100, handelt es sich um einen potentiellen Treffer. Die Regeln von 11,22,99 und 100 sind in Kraft.

### 10.4.3.2 Einfluß der Entfernung

Da es sich bei einem Seegefecht um den Einsatz von Fernkampfwaffen handelt, wird die Omnirole-Entfernungstabelle verwendet, jedoch mit einigen Anmerkungen. Zunächst ist der Größenwert des Zieles immer 1, da die Tonnage an anderer Stelle einberechnet wird. Dies macht das Verfahren einfacher.

Zum zweiten wird als Basis nicht die Distanz in Metern verwendet, sondern je nach Technikstufe z.B. Hektometer oder ähnliche Größen.

### 10.4.3.3 Der Schußbereich

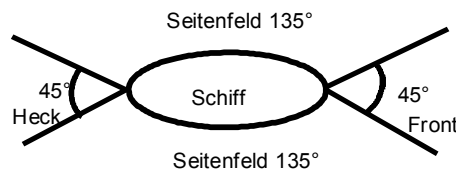
Schiffe können üblicherweise alle Ziele in Reichweite angreifen, zu denen sich eine direkte Linie ziehen läßt und die sich im Schußfeld der Waffe befinden. Grundsätzlich unterscheidet man hier **starre, Breitseit- und Turmwaffen**.

Starre Waffen können üblicherweise nur in gerader Richtung nach vorne oder nach hinten feuern, so daß ein Ziel sich vor bzw. hinter dem Schiff befinden muß. Die Abweichung zur Seite darf nur minimal sein, d.h. es muß sich praktisch eine 0-Grad-Linie zum Ziel ziehen lassen.

Breitseitwaffen sind nach einer der Seiten eines Schiffes ausgerichtet; sie können also praktisch nur auf querab liegende Ziele feuern. Diese Tatsache führte dementsprechend im 17. Jahrhundert zur Entwicklung der Kiellinienformation für die damaligen Breitseitschiffe.

Turmwaffen haben normalerweise ein Schußfeld zwischen 90 Grad und 360 Grad, je nach Bauweise des Schiffes und Platzierung des Turmes. Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, daß sich gegen Ziele im seitlichen Schußfeld 75% der Turmwaffen eines Schiffes und gegen solche im vorderen oder hinteren Schußfeld (jeweils ca. 45 Grad Öffnung) 50% der Turmwaffen einsetzen lassen. Hat ein Schiff maximal eine Turminstallation je 100 Tonnen Verdrängung, so lassen sich alle Turmwaffen in den seitlichen Schußbereichen einsetzen.

zen.



## 10.4.4 Verteidigungsverfahren

Wenn ein potentieller Treffer vorliegt, steht dem Ziel des Angriffes ein Verteidigungswurf zu. Dies kann auf verschiedene Arten erklärt werden. Zum Beispiel kann es bei den großen Entfernungen im Seegefecht bereits genügen, seine Position um 10 Meter zu verändern, und der Schuß geht daneben - und 10 Meter sind meist nicht viel bei den geltenden Beschleunigungswerten und Entfernungen. Man könnte aber auch sagen, daß der Verteidigungswurf nicht so sehr das Steuermannsgeschick, sondern eher das Glück simulieren soll - oder vielleicht auch alles von dem genannten.

Sei es wie es will, es hat sich gezeigt, daß dieses System annehmbare Resultate liefert und die gewünschte Spannung erhält - ähnlich wie im Falle des "Ausweichens" gegen Kugeln.

Der Verteidigungswert ist es übrigens, welcher die Größe eines Fahrzeugs integriert. Grundsätzlich gilt:

1W100 + Verteidigungswert + WM.

Erreicht man wenigstens das Ergebnis des Angriffswurfes, ist die Verteidigung erfolgreich, d.h. man nimmt keinen oder nur reduzierten Schaden. Die Verteidigung ist gegen jeden Angriff getrennt auszuführen. Ohne Berücksichtigung der welttypischen Einflüsse dient folgendes Verfahren der Ermittlung des Verteidigungswertes (Einbeziehung von Schiffsgröße = Zielgröße und Höchstgeschwindigkeit = Ausweichkapazität):

Wert =  $50 \times 2^{-\lg \text{Verdrängung}}$

Modifikation:

+ Höchstgeschwindigkeit  $0,6\%$ .

Die erreichbare Höchstgeschwindigkeit wird in Knoten gemessen.

Bei Schiffen mit besonders kleiner Silhouette sind weitere Modifikationen denkbar. Nähere Einzelheiten regeln Weltbücher und der Spielleiter.

## 10.4.5 Aktionen

Im folgenden einige gängige Manöver, die sich im Seegefecht ereignen könnten.

Die Bewegung von Schiffen regelt sich wie im normalen Fahrzeugkampfsystem, gleiches gilt für die dort angegebene Wendekreisregel.

### Beiboote

Das Aussetzen eines Beibootes dauert normalerweise 1W3 Gefechtsrunden und ist nicht möglich, wenn ein Schiff sich schneller als mit mittlerer Fahrtstufe bewegt, oder wenn der Seegang zu stark ist. Gleiches gilt für das Aufnehmen eines Beibootes.

Schiffe mit entsprechenden Einrichtungen können in einer Runde ohne weiteres mehr als ein Beiboot aufnehmen oder zu Wasser lassen.

# 10. Besondere Kampfregele

## Flugzeugstarts

Schiffe mit Bordflugzeugen, wie zum Beispiel Flugzeugträger, können diese starten lassen, wenn die Wetterbedingungen nicht zu schlecht sind und die Flugzeuge startbereit, d.h. aufgetankt und bemannt, sind. Üblicherweise kann von jedem Katapult in einer Runde ein Flugzeug starten. Ein Flugdeck ermöglicht den Start von 10 Flugzeugen je Runde.

Bedenken Sie aber, daß an Deck stehende betankte Flugzeuge sehr gefährlich für ein Schiff sind, das unter Beschuß liegt.

## Waffen abfeuern

Jede einsatzbereite Waffe eines Schiffes kann je Runde einmal abgefeuert werden. Nachladezeiten sind abhängig vom Waffentyp.

## Besondere Manöver

Zwei spezielle Aktionen sind der Ausweichkurs und der "ruhige" Kurs. Im ersteren Fall bemüht sich ein Schiff, möglichst unvorhersehbare Manöver zu steuern, mehrfach überraschend zu bremsen und zu beschleunigen, Schlangenlinien zu fahren usw. Dies alles dient dazu, den Gegnern das Zielen zu erschweren. Der Effekt ist ein WM von - 10 bis - 30 je nach Wahl auf den gegnerischen Angriff. Allerdings gilt derselbe WM auch auf alle eigenen Angriffe, da die Feuerleitung ebenfalls Probleme hat, sich auf diese Manöver einzustellen.

Das zweite Manöver stellt das Gegenteil dar: Man ist bemüht, einen schnurgeraden, ruhigen Kurs zu fahren. Dies bringt WM+25 auf eigene Angriffe, jedoch auch WM+25 für alle gegnerischen Angriffe.

## 10.4.6 Treffer

Wenn ein Schiff tatsächlich erfolgreich getroffen wurde könnte es beschädigt worden sein.

### 10.4.6.1 Leichte Treffer und Streifschüsse

Gelang der Verteidigungswurf gegen einen Angriff, so spricht man von einem leichten Treffer oder auch einem möglichen Streifschuß. Schiffe besitzen keine AK, daher ist das Verfahren etwas anders als im Kampfsystem: Der erlittene Schaden wird anhand der folgenden Tabelle bestimmt.

Verteidigungswurf - Angriffswurf	Schaden
0 und mehr	1 / 2
50 und mehr	1 / 4
100 und mehr	keiner

*Beispiel: Ein Schiff wird angegriffen, und der Angriffswurf ergab 124. Bei der Verteidigung wird eine 128 erreicht. Die Verteidigung war also erfolgreich, und das Schiff nimmt nur 50% Schaden.*

### 10.4.6.2 Schwerer Treffer

Scheiterte die Verteidigung, so spricht man von einem schweren Treffer. Der Schaden wird wie üblich im Kampfsystem nach den dortigen Regeln modifiziert, d.h. es gibt eine Steigerung um 25% je volle 50 Punkte Differenz sowie je 100 Punkte Unterschied einen Wurf mit 1W100 auf Schutzreduktion auf der Tabelle, wobei die Effekte wie üblich kumulativ sind.

Ergebnis	Wirkung
1 - 50	kein zusätzlicher Effekt
51 - 60	Schutz / 2

Ergebnis	Wirkung
61 - 70	Schutz / 3
71 - 80	Schutz / 4
81 - 90	Schutz / 10
91 - 100	Schutz / 20

## 10.4.7 Trefferlokalisierung und Schäden

Wurde ein Schiff getroffen, so wird wie im folgenden beschrieben die Wirkung des Treffers, d.h. der tatsächliche Schaden, ermittelt.

### 10.4.7.1 Trefferlokalisierung

Der erste Schritt ist die Bestimmung des getroffenen Bereiches am Schiff. Hierzu wird 1W100 geworfen (ohne die Regeln der 11, 22, 99, 100) und eine Tabelle konsultiert, die nach den Konstruktionsdaten des Schiffes (s. allgemeine Daten) aufgebaut wurde.

### 10.4.7.2 Zusatzregel: Verschiedene Schutzwerte

Es ist möglich, die einzelnen Bereiche eines Schiffes unterschiedlich stark zu panzern, eine Praxis, wie sie z.B. bei den Kriegsschiffen der Flotten des 19. und 20. Jahrhunderts üblich war. In diesem Fall enthält die Trefferlokalisierungstabelle neben dem System auch gleich den dazugehörigen Schutzwert. Näheres in den Konstruktionsregeln der einzelnen Weltbücher.

### 10.4.7.3 Schadensverfahren

Das weitere Verfahren entspricht normalerweise dem im Fernkampf von Charakteren gebräuchlichen, d.h. jedes Waffensystem besitzt einen Durchschlagsfaktor (D-Faktor). Es wird 1W6 gewürfelt und der Schutzwert des Rumpfes wie folgt modifiziert:

Wurf	Modifikation
1 - 3	normaler Schutz
4 - 5	Schutz / 2
6	Schutz / 3

Anschließend wird der Schaden bestimmt, indem der ermittelte effektive Schutzwert vom D-Faktor bzw. dem anhand der Schutzschirm-Regeln bestimmten Schadenswert subtrahiert und dieser mit dem in der Waffenbeschreibung angegebenen Multiplikator, meist ein Würfel, manchmal aber auch nur eine Zahl oder beides, verrechnet.

*Beispiel: Ein Schiff mit Schutzwert 100 wird von einer Granate mit D-Faktor 80 (Multiplikator x 1W3 x 10) getroffen. Der 1W6-Wurf ergibt 4, so daß der Schutzwert halbiert wird. Damit wird  $80 - 100/2 = 30$  errechnet und diese Zahl mit  $1W3 \times 10$ , es fällt eine 2, multipliziert. Damit beträgt der Schaden 600 Punkte.*

### 10.4.7.4 Rumpfschäden

Jeder Schaden wirkt zunächst auf den Schiffsrumpf, reißt Löcher usw. Demzufolge sinken die Rumpfpunkte (RP) des getroffenen Schiffes um den ermittelten Schadensbetrag.

Sollten die Rumpfpunkte eines Schiffes auf Null oder darunter reduziert werden, besteht die Gefahr, daß das Schiff sofort kampfunfähig wird. Es wird 1W100 gewürfelt, und dazu ein WM addiert, der sich wie folgt bestimmt:

+ 50, falls die RP auf - RP oder darunter gesenkt wurden

+ 100, falls sie auf - 2x RP oder darunter gesenkt wurden



# 10. Besondere Kampfregelein

Die Schadenstabelle liefert die Schadensstufe.

Ergebnis	1 - 49	50 - 99	ab 100
Schadensstufe	normal	schwer	kritisch

Normale und schwere Schadenswirkungen haben neben Lecks (s.u.) keine weiteren negativen Konsequenzen.

Kritische Schäden lassen das Schiff kampfunfähig werden. Mit einer Chance von Gesamtschaden / RP-Basiswert x 25 % wird das Schiff zerstört, d.h. es explodiert oder löst sich anderweitig in Wrackteile auf.

## 10.4.7.5 Systemschäden

Neben der direkten Beschädigung des Rumpfes kommt es in der Regel zu einer Trefferwirkung gegen die internen Systeme eines Schiffes, d.h. dessen Maschinenanlagen, Waffen usw.

Es wird einfach beim ermittelten System der Schaden von dessen Systempunkten (SP) subtrahiert.

*Beispiel: Im obigen Fall wurde die Antriebsmaschine getroffen. Sie verliert 600 SP.*

Treffer an den Schiffssystemen haben üblicherweise zwei Wirkungen: eine Leistungssenkung und die Möglichkeit, das System auszuschalten oder zu zerstören.

Die Leistung eines getroffenen Systems sinkt je vollen 20% Verlust gemessen am SP-Maximum um 10% ab. Leistung sind z.B. die Höchstgeschwindigkeit, die ABF, die Energiepunktmenge usw. Schäden der Generatoren können bedeuten, daß sich nicht mehr alle Waffen oder Antriebsmaschinen einsetzen lassen. Es ist Geschmackssache, inwieweit hier tatsächlich Berechnungen anhand der technischen Daten des Schiffes durchgeführt werden.

In jedem Fall bedeutet Ausfall der Maschinenanlagen eines Schiffes, daß weder Kursänderungen noch Beschleunigung oder Bremsmanöver möglich sind. Alle Modifikationen des Verteidigungswertes durch Höchstgeschwindigkeit fallen weg.

Fallen sämtliche Energieerzeuger aus, lassen sich keine energieverbrauchenden Systeme mehr verwenden, und dies wird meist alle Waffen, Schirme und Triebwerke einschließen. Auch die Leckpumpen sind normalerweise Stromverbraucher...

*Beispiel: Die Antriebsmaschine hatte ein SP-Maximum von 956. 20% hiervon sind 191 Punkte. Damit sinkt die Leistung durch den Schaden um 30% ab (600 SP Verlust entsprechen dreimal 20%, d.h. 573, und ein wenig mehr). Nehmen wir eine Basisleistung von 30 Knoten Maximalgeschwindigkeit an, so sinkt diese auf 21 Knoten ab.*

Das weitere Verfahren entspricht dem für Rumpftreffer. Sobald die SP auf Null oder darunter gesenkt wurden, ist mit 1W100 auf der im Abschnitt Rumpfschäden abgedruckten Tabelle zu würfeln, mit den üblichen WM, versteht sich. Die Trefferwirkungen sind wie folgt:

Schadensstufe Normal: Das System fällt 2W6 Runden aus.

Schadensstufe Schwer: Das System fällt aus.

Schadensstufe Kritisch: Das System fällt aus. Mit einer Chance von Gesamtschaden / SP-Maximum x 25% wird es vollständig zerstört.

## 10.4.7.6 Ergänzungen

Bestimmte Trefferzonen bedürfen einer näheren Erläuterung:

Bei Waffensystemen sollte einfach der effektive Waffenfaktor gesenkt werden, gleiches gilt bei Computern oder Funk-

geräten. Jedes dieser Systeme ist für Schadenszwecke getrennt von den anderen zu behandeln. Ausnahme sind Mehrfachinstallationen wie Zwillings-, Drillings- usw. Geschütze. Diese haben einen zusammengefaßten SP-Betrag und erleiden demzufolge immer simultan Beschädigungen.

*Beispiel: Ein Schiff hat 14 Geschütztürme. Jeder dieser Türme hat 10 SP, und wird unabhängig von den anderen beschädigt. Man addiere also nicht einen Sammelposten mit 100 SP!*

Bei Tanktreffern oder Frachtraumtreffern entsprechen jeweils 20% SP-Verlust einer Zerstörung von 10% des Treibstoffes bzw. der Fracht. Ausfälle gibt es in diesem Fall nicht.

Die Trefferzone Rumpf/ Panzerung hat keine SP und auch keine weiteren Auswirkungen, es sei denn, man spielt mit folgender Zusatzregel: SP-Verluste dieser Zone senken dann direkt den Schutzwert des Schiffes nach dem Verfahren für allgemeine Leistungssenkung. Dies ist aber Geschmackssache.

Wird eine Zentrale getroffen, so sollten jeweils 20% SP-Verlust eine Senkung der Angriffs- und Verteidigungswerte um 10% zur Folge haben, wenn es sich um die Hauptzentrale handelt. Im einzelnen einige Faustregeln:

- Beschädigung der Feuerleitzentrale beeinflusst die Angriffswerte.

- Beschädigung der Haupt- oder Manöverzentrale (Brücke) beeinflusst den Ausweichwert sowie alle Schiffsmanöver.

- Ausfall der Maschinenzentrale macht Beschleunigen, Bremsmanöver sowie bewußte Leistungserhöhungen und -senkungen unmöglich.

Schiffe, die eine Haupt- und eine Nebenzentrale haben (z.B. Haupt-, Feuerleit- und Ortungszentrale) werden erst benachteiligt, wenn beide Zentralen entsprechend geschädigt sind, gesetzt den Fall, beide Zentralen enthalten gleich qualifiziertes Personal. Gleiches gilt für den Fall existierender Reserve-Zentralen.

*Beispiel: Ein Kriegsschiff hat eine Haupt- und eine Feuerleitzentrale. Die Feuerleitzentrale wird schwer beschädigt (- 10% der SP). Dennoch kann dank der Hauptzentrale ohne Nachteile weitergekämpft werden. Befand sich aber der beste Feuerleitoffizier (brachte einen WM+50) in der Feuerleitzentrale, so ist natürlich dieser WM verloren und es gilt nur noch der WM von +20 des besten Mannes in der Hauptzentrale.*

Der Ausfall einer Zentrale macht alle entsprechenden Aktionen, die von dort gesteuert wurden, unmöglich. Im einzelnen werden von Welt zu Welt Unterschiede existieren, z.B. hinsichtlich der Möglichkeit, Geschütze auch ohne Zentrale einzusetzen, indem ihre Kanoniere unabhängig arbeiten.

## 10.4.8 Zusatzregel: Reduzierte Schutzwerte

Man könnte unter der Annahme operieren, daß zahlreiche Rumpftreffer ein Schiff empfindlicher machen, da die strukturelle Integrität leidet und die Panzerung durchlöchert, geschmolzen usw. wird. Neben der weiter oben geschilderten möglichen Regel kann die folgende benutzt werden:

Jeweils volle 20% RP-Verluste senken den aktuellen Schutzwert um 10%, ausgehend vom Basiswert.

*Beispiel: Ein Schiff mit 1.000 RP Maximalwert und Schutzwert 20 hätte, wenn die RP auf 600 abgesunken sind, nur noch einen Schutzwert von 16.*

## 10.4.9 Zusatzregel: Trefferweiterleitung

Wenn ein sehr hoher Schaden gegen ein sehr kleines System erwürfelt wird, z.B. einen Geschützturm, so empfinden viele das Resultat als unrealistisch, daß andere Systeme nicht oder kaum (unter Verwendung der Explosionsregel s.u.) geschädigt werden und sozusagen der Schaden fast

# 10. Besondere Kampfregelein

völlig verpufft. Um dies zu vermeiden, folgt eine optionale Regel, die aber das Spiel kompliziert und mehr Zeit kostet.

Sobald ein einzelnes System soviel Schaden genommen hat, daß seine SP unter  $-4 \times \text{SP}$  gesunken sind (dieser Wert entspricht einer 100%-Zerstörungschance) wird der weitere Schaden nicht mehr diesem System zugewiesen, sondern auf der Trefferlokalisations-tabelle ein neues System ermittelt. Eventuelle Schutzwerte spielen keine Rolle, da der Schaden intern ist.

*Beispiel: Ein Schiff wird für 200 Schadenspunkte an einem Geschützturm mit 5 SP getroffen. Diesem werden also 25 SP Verlust zugewiesen (die SP sinken auf -20). Die restlichen 175 Schadenspunkte werden einem anderen System angerechnet; der Wurf ergibt die Antriebsmaschinen, welche 175 ihrer 300 SP verliert.*

## 10.4.10 Explosionen (Zusatzregel)

Neben der durch Rumpfschäden hervorgerufenen Explosion des ganzen Schiffes ist es möglich, daß getroffene Systeme explodieren. Dies kann eintreten, sobald ein System die Schadensstufe kritisch erreicht und zerstört wurde. Die Chance einer Explosion beträgt Zerstörungsschance / 5 %.

Üblicherweise sind Explosionen im Seegefecht nur bei bestimmten Systemen möglich. Dies sind Reaktoren aller Art in nukleargetriebenen Schiffen, die Kessel eines Schiffes im allgemeinen und, am wichtigsten, die Munitionsvorräte. Im letzteren Fall gilt sogar eine Sonderregel. Jeder Systempunktverlust an einem solchen Magazin hat eine Explosionsgefahr von mindestens 10% zur Folge.

*Beispiel: Die Maschinenanlagen eines Schiffes haben 100 SP. Es verliert 250 SP, und der Schadenswurf ergibt die Stufe Kritisch. Die Chance auf vollständige Zerstörung (s.o.) beträgt  $250 / 100 \times 25$ , also 63 %, und der Wurf ergibt tatsächlich eine Zerstörung. Nunmehr besteht eine Explosionsgefahr von  $63 / 5 = 13$  %.*

Explosionen ereignen sich binnen 1W6-1 Runden, d.h. bei einem Resultat von Null sofort. Sie lassen sich nicht mehr stoppen, aber die Zeit könnte genutzt werden, um das Schiff zu evakuieren.

Eine Explosion kostet das Schiff sofort [SP-Maximum des Systems  $\times$  1W10] RP, ohne daß der Schutzwert eine Rolle spielen würde.

*Beispiel: Im obigen Fall entsteht ein Schaden von  $1W10 \times 100$ ; es wird eine 5 geworfen, also 500 RP.*

Dieser Schaden ist außerdem in zehn gleichen Teilen anhand der Trefferlokalisations-tabelle anderen Systemen zuzurechnen, falls dies noch nötig, d.h. das Schiff noch nicht vernichtet sein sollte. Fällt bei der Lokalisation das explodierende System als Trefferzuweisung, hat man Glück gehabt, da der entsprechende Schaden nicht mehr wirksam werden kann.

Explosionen eines Munitionsvorrates verursachen soviel Schaden, wie die gesamte dort befindliche Munition hätte anrichten können, d.h. normalerweise bedeuten sie die Zerstörung eines Schiffes. Beispiele aus der Geschichte sind die Explosion der Hood 1941, oder die Zerstörung der Kreuzer des Grafen Spee 1914 bei den Falklands.

*Beispiel: Der obige Schaden ergab 500, d.h. es werden zehn Schäden zu je 50 Punkten den Schiffssystemen zugewiesen.*

## 10.4.11 Zusatzregel: Gezielte Angriffe

Es ist möglich, gezielt bestimmte Schiffssysteme anzugreifen, um z.B. die Flucht eines Fahrzeuges durch Maschinentreffer zu verhindern oder die Waffensysteme eines meuternden Kreuzers auszuschalten.

Bedingung hierbei ist, daß die Lage des Systems bekannt sein muß. Man benötigt also Kenntnisse der Konstruktion

des Schiffes, oder das System muß sichtbar sein (Brücke, Waffen usw.).

Basisverfahren ist ein Angriffswurf mit WM-30. Bei erfolgreichem Angriff wird keine Trefferlokalisierung durchgeführt, sondern das anvisierte System getroffen. Sehr kleine Systeme oder verborgene Systeme (Spielleiterentscheidung) können deutlich höhere WM bedeuten oder sogar nur für bestimmte Angriffsformen verwundbar sein. In jedem Fall ist bei aktiven Schutzschirmen Punktfeuer notwendige Bedingung für einen gezielten Angriff.

## 10.4.12 Besatzungstreffer

Was geschieht nun mit der Besatzung eines Schiffes, wenn dieses Schaden erleidet? Verschiedene Regelungen sind denkbar. Im folgenden Abschnitt einige grundsätzliche Ideen, Besatzungsausfälle darzustellen, ohne das Spiel zu sehr zu komplizieren.

Wann immer ein Schiffssystem beschädigt wird, d.h. SP verliert, besteht die Gefahr, daß Besatzungsmitglieder ausfallen. Der Einfachheit halber wird auf Besatzungstreffer nur je volle 20% SP-Verlust geprüft. Es werden  $(1W3-1) \times 10\%$  der Systembesatzung kampfunfähig, wann immer volle 20% der SP verlorengegangen sind, gleich ob durch einen oder mehrere Treffer. Dabei ist es auch möglich, daß eine Null gewürfelt, also keine Besatzungsmitglieder getroffen werden.

*Beispiel: Ein System verliert durch einen Treffer 58% seiner Systempunkte. Damit fallen  $(1W3-1) \times 20$  % der Besatzung aus, da zweimal volle 20% der Systempunkte verloren gingen. Ein anderes System verliert bei einem Treffer 10%, beim nächsten 12% seiner SP. Beim zweiten Treffer wird auf Besatzungsausfall geprüft; der Wert ist  $(1W3-1) \times 10\%$ .*

Es ist auf ganze Zahlen auf- oder abzurunden. Bei Systemen mit nur einem Besatzungsmitglied ist der Wert als Chance zu verstehen.

*Beispiel: Ein Geschützturm mit einem Kanonier verliert 45% der SP. Die Chance auf Besatzungsausfall beträgt  $(1W3-1) \times 20$  %. Eine 3 wird gewürfelt, also fällt der Kanonier mit 40% Chance aus.*

Waffen, die besonders gegen die Besatzungen wirken, wie z.B. Betäubungsstrahlen aller Art, bleiben den Weltbüchern für genauere Regeln vorbehalten.

Kampfunfähige Besatzungsmitglieder sind nicht notwendigerweise tot. Vielmehr könnten sie auch bewußtlos, schwer verletzt, eingeklemmt usw. sein. Ist es wichtig, nähere Informationen über ihren Status zu erhalten, z.B. nach einem Gefecht, so kann davon ausgegangen werden, daß 2W10-2% der Ausfälle tatsächlich tot sind und weitere 3W10% eine LK unter Null, aber über dem negativen LK-Maximum aufweisen. Der Rest verteilt sich auf Bewußtlose und anderweitig ausgefallene Charaktere.

## 10.4.13 Entermanöver

Entern ist der Versuch, ein Fahrzeug der gegnerischen Partei zu betreten und im Einzelgefecht zu erobern. Es kann auf verschiedene Arten durchgeführt werden.

Ein Sonderfall ist das Entern durch Teleportation, Magie oder Einsatz technischer Hilfsmittel wie Beamstationen, welches auf größere Entfernung und zum Teil auch trotz aktiver Schutzschirme durchgeführt werden kann. Dies bleibt aber den einzelnen Weltbüchern und dem Spielleiter überlassen und ist in Seegefechten eher unwahrscheinlich, außer in Fantasy- oder SF-Szenarien..

Üblicherweise erfordert Entern eine Distanz von Null zwischen den beiden Schiffen. Demzufolge ist das Entern von Schiffen mit aktiven Maschinenanlagen nicht möglich, es sei denn, diese werden mittels geeigneter Mechanismen, z.B. Traktorstrahlen, manövrierunfähig gemacht. Desweiteren darf das zu enternde Schiff keine aktiven Schutzschirme besitzen. Das enternde Schiff kann nur dann einen Schutz-

# 10. Besondere Kampfregeeln

schirm aufrechterhalten, wenn es das zu enternde Schiff mit einschließt, was natürlich die ABF gemäß der für die jeweilige Welt geltenden Regeln verringert. Im Zweifel sollte eine Steuermannsprobe ausgeführt werden, um auf Enterdistanz zu gehen.

Sind diese Bedingungen erfüllt, kann eine Entermannschaft das Manöver beginnen. Es dauert eine Runde, das Zielschiff zu betreten. Die anschließenden Gefechte können nach dem Einzelgefechtssystem oder auch den Massengefechtsregeln abgewickelt werden. Wieviele Besatzungsmitglieder sich wo befinden, und welche Bereiche die Entermannschaft angreift, bleibt Spielern und Spielleiter überlassen.

Ein Schiff gilt als erobert, wenn seine Hauptzentrale und alle weiteren Zentralen intakt in die Hände der Angreifer gefallen ist. Zerstörte Zentralen brauchen nicht erobert zu werden. Es ist im übrigen dennoch denkbar, daß noch Widerstandsnester an Bord verbleiben oder gar einzelne Waffentürme unabhängig weiterfeuern, bis es gelingt, sie einzunehmen oder ihnen die Energie abzuschalten. Im Zweifel sollte der Spielleiter den Enterkampf improvisieren.

Weltbücher werden besondere Regeln, z.B. für einen Enterkampf gegen Segelschiffe oder nach römischer Art, enthalten.

## 10.4.14 Lecks

Wenn ein Schiff Rumpfpunkte verliert, besteht die Gefahr, daß es leckschlägt. Sobald wenigstens 10% der Basis-RP verlorengegangen sind, besteht eine 10%-Chance auf ein Leck. Diese Chance steigt bei höheren Verlusten an RP entsprechend an. Ist ein Schiff bereits leck, könnten neue Schäden durchaus auch weitere Lecks reißen.

Ein Leck kostet je Runde 1W6% der RP eines Schiffes.

Es sollte festgehalten werden, wieviele RP durch Lecks verlorengehen, denn ein Schiff sinkt, sobald diese Zahl mehr als 50% der Basis-RP beträgt. Bereits vorher besteht die Gefahr des Kenterns: Sobald mehr als 15% der Basis-RP durch Lecks verloren wurden, beträgt die Chance 25% und steigt je weiteren 15% Verlusten um 25% an.

Ein sinkendes Schiff braucht 1W3 Runden, bis es untergegangen ist. Gleiches gilt für ein kenterndes Schiff.

## 10.4.15 Reparaturen im Gefecht

Es ist möglich, daß die Besatzung eines Schiffes versucht, während des Gefechtes improvisierte Reparaturen vorzunehmen, um kurzzeitig wieder kampffähig zu werden oder vielleicht die Flucht zu ermöglichen. Derartige Reparaturen sind in jedem Fall provisorisch, d.h. sie erfordern immer einen baldigen Werftaufenthalte.

Die folgende Tabelle liefert die Basis-Arbeitszeiten für die möglichen Reparaturaufgaben:

Schadensart	Basiszeit
Ausfall eines Systems	5 Runden
Reparatur von 1W6% SP	10 Runden
Reparatur von 1W6% RP	20 Runden

Die Prozentwerte beziehen sich jeweils auf das Maximum. Die Reparaturen sind Fertigkeitstests auf die für das System notwendige Fertigkeit, d.h. meist Waffentechnik oder Ingenieur. Es handelt sich um gefährliche Proben, welche wenigstens 50% der Sollcrew des Systems erfordern. Alle Rumpfreparaturen erfordern eine Reparaturcrew in Höhe von 10% der Gesamtbesatzungsstärke.

Das Abdichten eines Lecks entspricht einer Reparatur von 1W6% der RP, ohne daß diese aber tatsächlich wiederge-

wonnen werden. Das Auspumpen eingedrungenen Wassers unterliegt weltabhängigen Regeln.

*Beispiel: Die Reparatur einer Maschinenanlage, die 50 Mann Personal benötigt, erfordert wenigstens 25 Techniker.*

Fehlen Ersatzteile, so gilt ein WM von -30. Sind die SP bzw. die RP im Falle von Rumpfreparaturen unter 0 gesunken, gilt ebenfalls WM-30.

Jede Erhöhung der Reparaturcrew um 100% halbiert die Reparaturzeit oder bewirkt einen WM von +20 auf den Fertigkeitswurf. Jede Halbierung der eingesetzten Crew bewirkt eine Verdoppelung der Basiszeit oder einen WM von -20. Für Reparaturen eingesetzte Personen können nicht anderweitig eingesetzt werden. Beachten Sie die Regeln für Zeitreduzierung im Fertigkeitenkapitel.

Verschiedene Crews können theoretisch in derselben Zeit verschiedene Reparaturaufgaben ausführen.

Der Spielleiter notiert sich sowohl den Effekt der Reparatur als auch deren Wirkungszeit. Hierfür wird 1W6 geworfen. Nach der entsprechenden Anzahl Stunden tritt der Schaden wieder in Erscheinung. Reduzierte Belastung des entsprechenden Systems (z.B. Fahren mit halber Maximalgeschwindigkeit) verlängert entsprechend die Zeitspanne.

*Beispiel: Eine Maschinenreparatur ergibt eine 4. Das System arbeitet also 4 Stunden mit Normallast, oder 8 Stunden mit halber Leistung.*

Mehrmalige Reparaturen eines Systems ohne dazwischenliegende Reparatur in einer Werftanlage bedeuten einen kumulativen WM von -30 auf die Fertigkeitswürfe.

## 10.4.16 SalvenFehler! Textmarke nicht definiert. und Breitseiten

Sehr häufig feuern Schiffe nicht einzelne unabhängige Schüsse ab, sondern man bemüht sich, die Waffensysteme zu koordinieren und in Form einer Salve oder Breitseite abzufeuern. Das Ergebnis sind bessere Trefferaussichten. Eine Salve besteht dabei immer aus zwei oder mehr Schüssen.

Voraussetzung ist eine Koordinationsvorrichtung, d.h. eine funktionierende Feuerleitzentrale oder vergleichbare Installation. Waffen, welche in Zwillingstürmen, Drillingstürmen oder ähnlichen Installationen untergebracht sind, können immer gemeinsam in Form einer Salve abgefeuert werden, auch wenn keine zentrale Feuerleitung (mehr) existiert.

Im Idealfall werden nur Waffen mit gleichem Angriffswert zu einer Salve zusammengefaßt. Es ist zwar auch erlaubt, Waffen mit verschiedenen Angriffswerten als Salve abzufeuern, aber dies bringt Nachteile mit sich, wie sich im folgenden zeigt.

Bei einer Salve wird für alle Waffen nur ein (!) Angriffswurf ausgeführt. Hierbei wird der schlechteste Angriffswert der an der Salve beteiligten Waffen verwendet.

Die Besonderheit beim Salvenfeuer ist, daß alle Angriffsergebnisse mit Ausnahme eines Desasters potentiell zu Treffern führen können. Das heißt konkret, daß selbst bei einem Angriffsergebnis von 1 ein Verteidigungswurf auszuführen ist. Anstelle der normalen Tabelle für Verteidigung wird jedoch folgende Sonderregel verwendet:

Es wird nicht gegen jede Waffe einer Salve gewürfelt, sondern nur ein Verteidigungswurf ausgeführt. Erreicht die Differenz Verteidigung- Angriff mehr als **5 x Waffenzahl -10**, so traf keine einzige Waffe schwer. Jeweils in Zehnerschritten unterhalb dieser Zahl erhöht sich die Trefferzahl um 1, d.h. ab - 5 x Kugelzahl waren alle Angriffe der Salve Treffer. Salven aus mehr als zehn Waffen sind im Gegensatz zum Einzelkampf möglich. Es gibt keine Obergrenze. Die folgende Tabelle enthält die berechneten Trefferzahlen für ausge-

# 10. Besondere Kampfregele

wählte Werte, wobei für die großen Salven nicht alle Etappen berechnet wurden.

Waffen in Salve	2	3	4	5	10	20	30	50
An - Vert >=								
250								50
200								45
150							30	40
100						20	25	35
75						17	22	32
50					10	15	20	30
45					9	14	19	29
40					9	14	19	29
35					8	13	18	28
30					8	13	18	28
25				5	7	12	17	27
20			4	4	7	12	17	27
15		3	3	4	6	11	16	26
10	2	2	3	3	6	11	16	26
5	1	2	2	3	5	10	15	25
0	1	1	2	2	5	10	15	25
- 5		1	1	2	4	9	14	24
- 10			1	1	4	9	14	24
- 15				1	3	8	13	23
- 20					3	8	13	23
- 25					2	7	12	22
- 30					2	7	12	22
- 35					1	6	11	21
- 40					1	6	11	21
- 90						1	6	16
- 120							3	13
- 140							1	11
- 200								5
- 240								1

## 10.4.17 Der Einfluß von Wind und Wetter

Schiffe sind zwar oftmals sehr komplexe technische Geräte, aber sie bleiben den Witterungsbedingungen unterworfen. Im Falle von Fahrzeugen, welche den Wind als Antriebskraft benutzen, sind diese sogar oftmals gefechtsentscheidend.

Die geltende Windstärke beeinflusst direkt die Erfolgsaussichten von Manövern und die Frage, ob diese überhaupt zulässig sind. Hinzu kommt eine gewisse Wirkung auf die Fortbewegung und die Sichtwahrnehmungen.

Sofern nicht weltspezifische Sonderregeln greifen, macht eine Windstärke von mehr als 9 jegliches Seegefecht unmöglich. Alle Bewegungen gegen den Wind erfordern eine

erhöhte BP-Menge, und zwar die 1,5fache bei Windstärke 4 bis 6, die doppelte bei 7 bis 9 und darüber die dreifache.

Hohe Windstärken bewirken darüberhinaus WM auf jeglichen Waffeneinsatz. Es gilt im einzelnen:

Windstärke 6 führt zu WM-10 auf alle Waffen mit Ausnahme der Hauptwaffensysteme von großen Einheiten ab ca. Schlachtkreuzergröße.

Windstärke 7 führt für die oben erwähnten Waffen zu WM - 30.

Windstärke 8 bedeutet WM- 50 für die oben erwähnten Waffen und WM-25 für die Hauptwaffensysteme der Großschiffe.

Windstärke 9 gestattet nur noch den Einsatz von Hauptwaffen der Großschiffe, und dies mit WM - 50.

## 10.4.18 Besonderheiten für Ruderschiffe

Ruderangetriebene Fahrzeuge genießen spezielle Vor- und Nachteile. Zunächst einmal können sie sich auch durchaus rückwärts bewegen, da sie nicht vom Wind als Antriebskraft abhängig sind.

Nachteilig ist jedoch eine hohe Beschußempfindlichkeit durch die langen Ruderbänke. Dementsprechend sollte ein spezielles System "Ruderer", getrennt nach Backbord- und Steuerbordseite, erfaßt werden, das in 50% der Fälle getroffen wird. Treffer an diesem System werden mit doppeltem Schaden angerechnet, und sie reduzieren direkt die entsprechende Besatzung und proportional die Bewegungspunkte.

## 10.4.19 Besonderheiten für Segelschiffe

Als Segelschiffe gelten alle Fahrzeuge, deren Hauptantriebskraft der Wind ist. Sie verwenden spezielle Regeln hinsichtlich Schäden und Bewegung.

### 10.4.19.1 Schäden

Zunächst sollten Trefferzonen in Form der Masten gebildet werden, das ganze proportional nach Größe des entsprechenden Mastes. 50% der Treffer richten sich dann gegen die Masten, d.h. die Lokalisationstabelle ist entsprechend aufzustellen.

Verluste an SP im Takelagebereich reduzieren die Bewegungspunkte nach dem gleichen Schema, wie es bei anderen Schiffen Antriebstreffer tun.

Jeder Mast ist getrennt zu betrachten. Ein Ergebnis von "zerstört" bedeutet, daß er durch den Beschuß umgekippt wurde.

In manchen Welten existiert spezielle Munition, um die Takelage gezielt anzugreifen. Diese hat in der Regel gegen sie einen erhöhten Schaden.

Schutzwerte des Rumpfes gelten bei Takelagetreffern nicht, und diese kosten auch keine RP.

### 10.4.19.2 Bewegung

Der Wind, d.h. seine Richtung und Stärke, beeinflusst entscheidend die Bewegung von Segelschiffen, die daher nur eine Fahrtstufe besitzen, die normale.

Jedes Schiff hat einen maximalen Kreuzwert, der in seiner Beschreibung angegeben wird. Dies ist eine Gradzahl, die maximal gegen den Wind herausgefahren werden kann. Ein hypothetischer Wert von 180 würde es gestatten, exakt gegen den Wind zu fahren; ein Wert von 0 würde es nur erlauben, vor dem Wind herzuweichen. In der Realität sind bessere Werte als 135 kaum bekannt.

# 10. Besondere Kampfregel

Die BP sind normalerweise am höchsten, wenn der Wind im Rücken eines Schiffes steht. Ausnahme sind moderne Yachten und einige andere Fahrzeuge, für die spezielle Regeln im Einzelfall geliefert werden. Diese erreichen die höchste Geschwindigkeit raumschots, d.h. auf einem Kurs schräg vom Wind weg.

Der Einfachheit halber sollten die BP bei allen Kursen vor dem Wind (d.h. im Rücken bis ca. 45 Grad) normal verwendet, bei Kursen bis quer zum Wind um ein Drittel reduziert und bei weiteren Kursen um 50% verringert werden.

Natürlich spielt auch die gesetzte Segelfläche eine Rolle und verringert der Einfachheit halber proportional die BP, wenn weniger als das Maximum benutzt wird, zum Beispiel aus Zeitgründen.

## 10.4.20 Mögliche Flottengefechte

Für Flottengefechte gilt sinngemäß das im Raumkampfsystem gesagte. Näheres bleibt einem speziellen Weltbuch vorbehalten.

## 10.5 Massengefechte

Das normale Omnirole-Kampfsystem ist darauf ausgerichtet, Auseinandersetzungen kleinerer Gruppen von Charakteren detailgetreu zu simulieren. Es funktioniert, eine gewisse Vertrautheit mit den Regeln vorausgesetzt, recht gut für Kämpfe mit bis zu zehn oder fünfzehn Beteiligten. Alles darüber artet zu einer Buchführungsübung aus und wird meist einige Stunden beanspruchen. Es empfiehlt sich daher, bei Kämpfen mit zwanzig und mehr Beteiligten auf die optionalen Regeln zu verzichten und nur das grundlegende Kampfsystem zu verwenden.

Wie aber sieht es mit Kämpfen aus, an denen einige hundert oder gar tausend Charaktere beteiligt sind? Hier stößt das Kampfsystem an seine Grenzen, selbst wenn man alle optionalen Regeln wegläßt. Deswegen bietet Omnirole im folgenden ein einfaches, aber nichtsdestoweniger interessantes System an, um sogenannte Massengefechte zu simulieren. Es funktioniert dabei sowohl für einige Dutzend Kämpfer, als auch für die Schlacht von Waterloo mit einigen Zehntausend Beteiligten.

### 10.5.1 Das grundlegende Verfahren: Einteilung in Einheiten

Zur besseren Verwaltung gruppiert das Massengefechtsverfahren die Kampfteiligten in Einheiten. Üblicherweise handelt es sich hierbei um logische Gruppen, z.B. Kompanien, Bataillone oder gar Regimenter. Es gibt jedoch keine eindeutige Anweisung, wie groß Einheiten mindestens und höchstens zu sein haben.

Es empfiehlt sich, eine Einteilung vorzunehmen, welche die Anzahl der beteiligten Einheiten auf eine Menge unter 20 bringt. Zudem sollten existierende Einheitsstrukturen nicht zerrissen werden (wenn z.B. zwei Bataillone zu je 20 Kompanien gegeneinander antreten, empfiehlt sich eine Aufteilung in je 20 Einheiten, nämlich jede Kompanie). Man kann aber ohne weiteres eine ungeordnete Gruppe künstlich unterteilen, z.B. eine tobende Menge von 2.000 Hooligans in 50 Einheiten à 40 Beteiligte.

Grundsätzlich handeln dann im weiteren Kampfverlauf nicht mehr einzelne Gruppenmitglieder, sondern immer eine ganze Einheit.

Empfehlenswert ist es, eventuelle Einheiten möglichst homogen ausgerüstet sein zu lassen, da in diesem Fall die spieltechnische Handhabung einfacher wird. Das ganze ist aber nicht notwendige Bedingung.

Für jede Einheit werden folgende Informationen festgehalten:

- Anzahl Personen in Einheit

- Moralwert (s.u.)

- LK-Gesamtwert. Dieser Wert entspricht der Summe der LK aller Einheitsmitglieder.

- AK-Gesamtwert nach demselben Verfahren

- Waffen der Einheit, sowie der durchschnittliche Angriffs-, Abwehr- und Ausweichwert sowie Schaden. Diese werden bestimmt, indem man statistische Verfahren anwendet:

Man multipliziert jeweils die Summe der Mitglieder mit einem bestimmten Wert mit dieser Zahl, addiert alle Ergebnisse und dividiert durch die Zahl der Mitglieder.

*Beispiel: Eine Einheit aus 100 Personen umfaßt 60 Leute mit Revolver+75 und 40 mit Revolver+65. Der Angriffswert der Einheit beträgt  $(60 \times 75 + 40 \times 65) / 100 = +71$ .*

Im Falle des Schadens wird der am häufigsten auftretende Schaden verwendet.

*Beispiel: Eine 20-Mann-Einheit enthält 5 Charaktere mit 2W6+2 Schaden, 5 mit 2W6+3 und 10 mit 2W8. Der Einheitsschaden beträgt 2W8.*

Einheiten, die mit verschiedenen Waffen versehen sind, sollten für jede Waffe diese Berechnungen ausführen.

Ist eine Einheit unterschiedlich ausgerüstet, so ist nur durch die Gesamtzahl mit ähnlichen Waffen (meist Nahkampfwaffen, Schusswaffen mit Reichweite in bestimmten Bereichen) ausgerüsteter Mitglieder zu dividieren. Es empfiehlt sich, im Falle von Schusswaffen ein Kampfpotential für zwei bis drei wichtige Entfernungsgruppen (z.B. bis 50 Meter, bis 500 Meter, darüber) zu ermitteln.

- Schutzwert für Nahkampf, Ballistik, Energie. Dieser errechnet sich als Durchschnittswert der Einheit, d.h. ähnlich den Angriffswerten.

*Beispiel: Eine 20-Mann-Einheit ist mit 10 Kevlarwesten (Ballistik 12) und 10 Bleiwesten (Ballistik 8) versehen. Ihr Schutzwert beträgt  $(10 \times 8 + 10 \times 12) / 20 = 10$ .*

### 10.5.2 Initiative

Die Initiativwürfe werden je Einheit durchgeführt.

### 10.5.3 Mögliche Aktionen

Es sind grundsätzlich Aktionen wie in einem normalen Gefecht denkbar, d.h. Bewegen, Angriffe, Nachladen usw. Jedoch werden Aktionen nicht für einzelne Charaktere, sondern immer für ganze Einheiten festgelegt. Hier kann dann das gleiche Aktionspunkte-Verfahren wie im Einzelgefecht oder auch ein einfacheres Handlungssystem verwendet werden.

Das Bewegungssystem verwendet normalerweise einen größeren Maßstab, da eine Einheit in jedem Fall mehrere Felder bedeckt. Ein Bataillon von 1.000 Mann dürfte wenigstens entsprechend viele Quadratmeter (= Felder) beanspruchen. Hierbei ist der Einfachheit halber für Einheiten von Rechtecken mit einem Verhältnis von Breite zu Höhe von 2:1 auszugehen; improvisationsbereite Spielleiter können aber durchaus unterschiedliche Aufstellungen (z.B. eine weite Gefechtslinie oder ein Carré) gestatten. Auf entsprechende Regeln verzichten wir hier, schlagen aber vor, daß jeder derartige Aufstellungs- bzw. Formationswechsel eine Runde dauert und als Aktion gilt.

### 10.5.4 Angriffe und Verteidigung

Im Massengefechtssystem wird nicht mehr für jeden einzelnen Kämpfer ein Angriffswurf und Verteidigungswurf ausgeführt. Stattdessen wählt jede Einheit ein Angriffsziel in Form einer anderen Einheit aus. Grundsätzlich wäre es auch zulässig, mehrere Ziele zu wählen, aber dies bleibt dem Spielleiter oder einem umfangreicheren Kampfsystem in einem noch erscheinenden Quellenbuch vorbehalten.

# 10. Besondere Kampfregeeln

Das Angriffsverfahren läuft so ab, daß für die gesamte Einheit und nicht etwa für jedes ihrer Mitglieder ein Angriffswurf ausgeführt wird. Üblicherweise ist für jede Einheit bekannt, mit was für Waffen sie versehen ist. Idealerweise sind diese identischer Natur, aber dies muß nicht so sein. Ist eine Einheit aber z.B. mit Waffen unterschiedlicher Reichweite versehen, so könnte ihre Kampfkraft in bestimmten Entfernungen geringer sein.

Dementsprechend verteidigt sich eine angegriffene Einheit auch, indem sie lediglich einen Wurf ausführt und diesen mit dem Angriffsergebnis vergleicht.

Bei diesem Vergleich gilt die Breitseitenregel. Alle Angriffsergebnisse mit Ausnahme eines Desasters können potentiell zu Treffern führen. Das heißt konkret, daß selbst bei einem Angriffsergebnis von 1 ein Verteidigungswurf auszuführen ist. Anstelle der normalen Tabelle für Verteidigung wird jedoch folgende Sonderregel verwendet:

Es wird nicht gegen jede Waffe eines Angriffes gewürfelt, sondern nur ein Verteidigungswurf ausgeführt. Erreicht die Differenz Verteidigung- Angriff mehr als **5 x Waffenzahl - 10**, so traf keine einzige Waffe schwer. Jeweils in Zehnerschritten unterhalb dieser Zahl erhöht sich die Trefferzahl um 1, d.h. ab - 5 x Waffenzahl waren alle Angriffe der Salve Treffer. Salven aus mehr als zehn Waffen sind im Gegensatz zum Einzelkampf möglich. Die Obergrenze liegt bei 50 Angriffen. Die folgende Tabelle enthält die berechneten Trefferzahlen für ausgewählte Werte, wobei für die großen Salven nicht alle Etappen berechnet wurden.

Waffenzahl ist die Anzahl Einheitsmitglieder, die auf die ausgewählte Entfernung dank ihrer Waffe angreifen können.

Waffen in Salve	2	3	4	5	10	20	30	50
An - Vert >=								
250								50
200								45
150							30	40
100						20	25	35
75						17	22	32
50					10	15	20	30
45					9	14	19	29
40					9	14	19	29
35					8	13	18	28
30					8	13	18	28
25				5	7	12	17	27
20			4	4	7	12	17	27
15		3	3	4	6	11	16	26
10	2	2	3	3	6	11	16	26
5	1	2	2	3	5	10	15	25
0	1	1	2	2	5	10	15	25
- 5		1	1	2	4	9	14	24
- 10			1	1	4	9	14	24
- 15				1	3	8	13	23
- 20					3	8	13	23
- 25					2	7	12	22

- 30					2	7	12	22
- 35					1	6	11	21
- 40					1	6	11	21
<b>Waffen in Salve</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>50</b>
- 90						1	6	16
- 120							3	13
- 140							1	11
- 200								5
- 240								1

Sind in einer Einheit mehr als 50 kampffähige Mitglieder vorhanden, so wird die obige Tabelle mit der Spalte für 50 benutzt und anschließend einfach mit Mitgliederzahl / 50 multipliziert. Dies dient der Vereinfachung und kann auch dadurch gerechtfertigt werden, daß, abgesehen vom Schaden, die Unterschiede von 50 und 500 Schüssen für Verteidigungszwecke nicht allzu groß sind.

*Beispiel: Eine Einheit mit 200 Mitgliedern schießt eine Gewehr-salve auf eine Zieleinheit. Der Angriffswurf ergibt 120, die Verteidigung 110. Die Tabelle liefert für eine 50er-Salve 26 Treffer. Demzufolge liegen  $200 / 50 \times 26 = 104$  Treffer vor.*

Bei automatischen Waffen wird einfach Anzahl Geschosse je Einheitsmitglied mal Anzahl Einheitsmitglieder gerechnet und so eine "virtuelle Einheit" ermittelt.

*Beispiel: Eine Einheit mit 50 Personen feuert Salven aus 5 Kugeln. Dies wird behandelt wie 250 Einheitsmitglieder.*

## 10.5.5 Verletzungen und Kampfwirkungen

Alle Verletzungen im Massengefechtssystem betreffen eine ganze Einheit. Es erfolgt weder eine Trefferlokalisierung, noch werden die Regeln für Blutungen, Schmerzen usw. angewendet. Stattdessen gilt folgendes Verfahren:

Der Schaden, welchen ein Angriff angerichtet hat, wird wie im Einzelgefecht ermittelt, jedoch ohne Trefferlokalisierung, d.h. einfach Schadenswurf abzüglich Schutzwert.

Es ist grundsätzlich für ein Massengefecht unerheblich, ob Verletzungen den Ausfall einzelner Personen oder die Verwundung einer größeren Menge von Personen darstellen, da nur die Kampfkraft der Einheit als solche gemessen wird. Daher wird folgendes einfaches System benutzt:

Alle Verletzungswirkungen betreffen die Gesamt-LK und Gesamt-AK der Einheit. Es wird der Waffenschaden ganz normal anhand des Durchschnittsschadens erwürfelt und vom geltenden Durchschnitts-Schutzwert modifiziert. Das Ergebnis dieser Rechnung multipliziert man mit der Anzahl Treffer (s.o.) und subtrahiert es von Gesamt-LK und Gesamt-AK.

*Beispiel: Eine 200-Mann-Einheit hat LK 6.000 und AK 6.000, sowie einen Schutzwert von 7. Sie wird im Schwertkampf attackiert und erleidet 50 Treffer mit einem Durchschnittsschaden von  $3W6+3$ . Der Wurf ergibt 13. Abzüglich Schutz 7 bleiben 6 Punkte, mal 50 Treffer gibt 300 Punkte LK- und AK-Verluste.*

Die Wirkung von Verletzungen auf die Kampfkraft wird ebenfalls nach einem einfachen System bestimmt: Prinzipiell ließe sich sagen, daß jeweils der Verlust von Durchschnitts-LK Punkten (d.h. Gesamt-LK / Menge Einheitsmitglieder) den Ausfall eines Kämpfers bedeuten würde. Dieses System funktioniert aber sinnvoll nur bei Einheiten mit wenigen Mitgliedern. Bei Einheiten mit 2.500 Personen ist es einfach

# 10. Besondere Kampfregele

nicht praktikabel, Ausfälle einzelner Personen zu messen, die im übrigen kaum Wirkung auf die Kampfkraft hätten.

Daher empfiehlt sich folgende Regel: Es wird in Prozentschritten gearbeitet. Jeweils volle 5% Verlust der Gesamt-LK bedeuten den Ausfall von 5% der Einheitsstärke, und damit verbunden natürlich weniger Potential, Schaden zu verursachen. Sinkt die Gesamt-LK auf Null oder darunter, ist die Einheit vollständig kampfunfähig.

*Beispiel: Im obigen Fall gingen 300 LK verloren, was genau 5% von 6.000 entspricht. Damit fallen 5% der Einheit aus; es sind also noch 190 Mann kampffähig.*

AK-Verluste spielen eine eher untergeordnete Rolle. Es sollte einfach folgende Regel benutzt werden: Jeweils 10% Verlust an Gesamt-AK bedeuten WM-5 auf alle Aktionen der Einheit. Bei Gesamt-AK = 0 wird die Einheit kampfunfähig.

Ausgefallene Personen sind nicht unbedingt tot. Sie könnten auch bewußtlos, schwer verwundet usw. sein. Grundsätzlich kann das Verfahren aus den Raumgefechtsregeln benutzt werden, das ich hier nochmals wiederhole: 2W10-2 Prozent der Ausfälle sind tatsächlich tot, weitere 3W10 Prozent haben eine LK unter Null, aber über dem negativen LK-Maximum. Der Rest sind Bewußtlose und anderweitig ausgefallene (z.B. gehunfähige, verwirrte, geschockte usw.) Charaktere.

Sollte die Gesamt-LK einer Einheit jedoch unter den negativen Maximalwert gesunken sein, kann davon ausgegangen werden, daß der überwiegende Teil der Mitglieder (50 + 2W10 %) tot sein und der Rest im Bereich zwischen LK unter Null und über dem negativen LK-Maximum liegen dürfte.

Sinkt die Gesamt-LK unter das doppelte des negativen Maximums ab, sind alle Einheitsmitglieder gestorben. Dies dürfte aber wohl nur bei Atombombenabwürfen oder dem Beschuß durch stark überlegene Kräfte vorkommen.

Der Anführer einer Einheit fällt mit folgender Wahrscheinlichkeit aus:

Ausfallquote mindestens	Wert
10 %	+ 10
25 %	+ 25
50 %	+ 50
75 %	+ 75
90 %	+ 90
100 %	+ 100

Es ist jeweils bei Überschreiten einer der Verlustschwellen mit 1W10 + Wert zu würfeln. Ein Ergebnis von 100 und mehr besagt Kampfunfähigkeit des Anführers.

## 10.5.6 Kampfmoral

Wie bereits erwähnt, spielt im Massengefecht die Kampfmoral der Einheiten eine sehr wichtige Rolle. Das entsprechende System findet sich im Abschnitt Diverse Regeln.

Im Massengefechtssystem gibt es nur Moralwerte ganzer Einheiten, nicht einzelner Personen. Dementsprechend wird auch immer nur für ganze Einheiten nach den an entsprechender Stelle genannten Bedingungen gewürfelt.

Hierbei kann es auch zu Moralproben kommen, wenn andere verbündete Einheiten entsprechend kritische Ereignisse durchstehen müssen oder wenn z.B. die Kampfkraft der ganzen eigenen Seite unter die Grenzwerte des Moralsystems absinkt.

Die Regel "Anführer kampfunfähig" betrifft sowohl den Ausfall des Einheitsführers als auch den eines eventuellen Oberbefehlshabers, aber letzteren nur, wenn die Einheit hiervon Kenntnis erhält.

Es ist ohne weiteres denkbar, daß in einem Sektor einer Schlacht die Moralwerte einer Einheit brechen und diese die Flucht ergreift, während an den zwei anderen Flügeln der Schlacht die eigene Seite auf der Siegerstraße ist.

Der Einsatz von Führungsfertigkeit nach den Regeln im Moralsystem ist nur durch den Einheitskommandeur für seine Einheit oder durch einen übergeordneten Befehlshaber für alle ihm unterstehenden Einheiten erlaubt.

## 10.5.7 Befehlsübermittlungen (Zusatzregel)

So manche Schlacht geriet in Schwierigkeiten oder wurde gar verloren, weil der Feldherr seine Befehle nicht richtig übermitteln konnte oder es ihm am Gesamtüberblick fehlte. Es ist nicht einfach, dies zu simulieren, aber möglich.

So kann entschieden werden, daß eine Einheit nur befehligt werden kann, wenn eine direkte Sichtlinie oder andere Kommunikationsmöglichkeit je nach Zeitalter (Funk, Flaggen, Rauch, Blinksignale, ???) besteht. Außerdem muß die Einheit natürlich in Kommunikationsreichweite sein.

Ist keine Befehlsübermittlung möglich, führt eine Einheit die letzten erhaltenen Befehle aus, so lange möglich. Selbstverständlich wird man aus eigenem Antrieb nachladen, oder nach einer Nachladeaktion wieder auf Feuern wechseln. Neue Bewegungsaktionen oder Zielwechsel auf bestimmte Ziele finden aber nicht mehr statt.

Ein Spielleiter, der den Faktor "kreative Untergebene" einführen möchte, kann in solchen Fällen den Einheitsführer Proben auf Strategie, Taktik oder vergleichbare militärische Fertigkeiten werfen und ihn bei einem Erfolg im Sinne des Gesamtkonzeptes handeln lassen.

Auch der Einsatz von Führungsfertigkeit zum Heben der Kampfmoral kann nur Einheiten betreffen, welche in Kommunikationsreichweite sind. Wie es sich auswirkt, wenn der Feldherr mitten im Getümmel steckt und keinen echten Überblick bekommen kann, ist Spielleiterentscheidung. Es dürfte zumindest sinnvoll sein, ihm als NSC negative WM auf Taktik-Proben zu geben oder, im Fall eines Spielercharakters, ihm die Befehlsgabe bestimmter Einheiten zu verweigern oder gegnerische Bewegungen "verdeckt" auszuführen.

Im allgemeinen sollten die Manöver eines NSC-Befehlshabers nach dessen Erfolgsspanne bei Taktik- und anderen Proben und nach dem allgemeinen Erfahrungsstand entschieden werden.

In diesem Zusammenhang erwähnt sei die Möglichkeit, eine Schlacht in zwei getrennten Räumen (d.h. im Falle zweier Spieler-Feldherren sogar drei) abzuhalten. Hierbei befindet sich in jedem Raum eine Karte des Schlachtfeldes. Raum 1 enthält alle Truppen von Seite 1 sowie alle gesichteten Feindeinheiten. Raum 2 das gleiche für Seite 2. Raum 3 schließlich ist für den Spielleiter: Dort ist die gesamte Schlacht einschließlich versteckter Einheiten aufgebaut.

Das Verfahren ist anspruchsvoll und komplex, aber die erreichte Atmosphäre ist absolut unübertroffen, da es nur so möglich ist, z.B. einen Hinterhalt zu legen.

## 10.5.8 Spielercharaktere und wichtige NSCs

Wenn an einer Schlacht wichtige Personen, wie z.B. Spielerfiguren oder für die Handlung bedeutende NSC beteiligt sind, sollten diese nach Möglichkeit nicht einfach als anonyme Statisten behandelt werden. Je nach ihrer Funktion könnten sie in eine Einheit als prominenter Befehlshaber integriert

# 10. Besondere Kampfregelein

sein oder aber als Gruppe oder einzeln eine eigene Einheit bilden (z.B. ein Zauberer in einer Fantasy-Schlacht, ein einzelner besonders ausgerüsteter Elitekämpfer oder auch eine Spielereinheit als Elitetruppe). In jedem Fall stellt sich die Frage, wie man solche Charaktere behandelt, wenn sie Teil einer Einheit sind. Wann sind sie verletzt / ausgefallen, und wie stark?

Hierzu kann die folgende Regel in Abhängigkeit von den erlittenen Einheitsausfällen verwendet werden. Ist der Charakter Einheitsanführer, wird einfach das dort angegebene System benutzt. Charaktere, die anderweitig Einheitsmitglieder sind, müssen wie folgt ihren Status überprüfen:

Ausfallquote mindestens	Wert
5 %	+ 5
10 %	+ 10
25 %	+ 25
40 %	+ 40
50 %	+ 50
60 %	+ 60
70 %	+ 70
80 %	+ 80
90 %	+ 90
100 %	+ 100

Jeweils bei Überschreiten einer der Schwellen wird 1W100 + Wert geworfen; bei einem Ergebnis ab 100 ist der Charakter kampfunfähig.

Am Ende eines Gefechts muß dann für ausgefallene Charaktere bestimmt werden, wie ihr Status ist. Hierbei wird nach dem im Abschnitt Verletzungen erwähnten Verfahren zunächst der Anteil toter, verletzter usw. Charaktere bestimmt. Anschließend wird einfach ein Prozentwurf ausgeführt, um zu bestimmen, in welche Kategorie der prominente Charakter fiel.

*Beispiel: Ein Spielercharakter gehört einer Einheit an, die 50% Verluste erlitt, wozu er gehörte. Die Statuswürfe ergeben unter diesen 50%: 10% Tote, 25% mit LK zwischen -1 und negativem Maximum, 65% anderweitig Ausgefallene. Also lautet die Tabelle für den 1W100-Wurf: 1-10 tot, 11-35 schwer verletzt, darüber andere Wirkung. Der Prozentwurf ergibt eine 15, damit ist der Charakter schwer verletzt. sein genauer LK-Stand könnte vom Spielleiter ausgewürfelt oder festgelegt werden. Gleiches gilt für mögliche schwere und kritische Verletzungen, die bei diesem LK-Stand sehr wahrscheinlich wären.*

Eine kleine Anmerkung: Es ist ratsam, zumindest Spielercharaktere nicht in dieser Form in Einheiten zu integrieren, sondern sie immer ihre Handlungen selbst entscheiden zu lassen. Das Risiko ist hoch, im Rahmen einer solchen Schlacht verwundet oder getötet zu werden, ohne daß der Spieler viel dagegen durch eigene Handlung tun kann. Spieler lieben es jedoch nicht, wenn ein Charakter derart "statistisch" getötet wird, was ich verstehen kann. Ein Tod im heldenhaften Kampf gegen eine Übermacht, nach vielen selbst gewürfelten Angriffen, das ist etwas anderes als der Tod nach einer Schlacht, ohne genau zu wissen, wie und woran.

## 10.5.9 Zusatzregel: Nahkampf und große Übermacht

Wenn zwei Einheiten einander bekämpfen, bei denen eine großer Unterschied in der Mitgliederzahl besteht, so ist dies

im Fernkampf meist unproblematisch. Ohne weiteres könnte eine 500-Mann-Einheit eine kleine Gruppe beschießen.

Anders sieht es im Falle eines Nahkampfes aus: Selbst in einem dichten Getümmel werden nie mehr als drei gegen einen stehen können. Demzufolge sollte in solchen Fällen ein größeres Verhältnis entsprechend reduziert werden, sprich, effektiv kämpft die kleinere Einheit nur mit einem Teil der größeren.

## 10.5.10 Zusatzregel: Explosivwaffen

Wenn Explosionen, z.B. durch Granaten, oder andere Flächenwaffen eingesetzt werden, ist ihre Wirkung gegen Einheiten nach einem leicht veränderten System zu bestimmen, da diese Waffen bekanntlich mehr als ein Feld je Angriff betreffen. Der Einfachheit halber wird angenommen, daß eine mit Explosionswaffen oder anderen Flächenwaffen versehene Einheit über dreimal so viele angreifende Mitglieder verfügt (vgl. Automatikfeuer im Abschnitt Verletzungen).

*Beispiel: Eine 50-Mann-Einheit wirft Handgranaten, Durchschnitts-Schaden 6W6. Sie wird behandelt, als wären 150 Charaktere mit Durchschnitts-Schaden 6W6 in der Einheit.*

Weitere Regeln könnte der Spielleiter improvisieren. Zum Beispiel sollte bei sehr stark streuenden Waffen (wie Splittergranaten) der Multiplikator auf x 5 und mehr erhöht werden.

## 10.5.11 Zusatzregel: Schutzschirme

Ist eine Einheit mit Schutzschirmen versehen, so muß neben dem durchschnittlichen Schutzwert noch die Gesamt-ABF jeder Einheit und deren Schwelle (10%) ermittelt werden.

Anschließend berechnet man jeweils die Schirmbelastung, indem man die Anzahl Treffer mit der durchschnittlichen Belastung (entspricht dem Schaden, falls nicht spezielle Modifikationen greifen) multipliziert. Die folgende Tabelle gibt an, wieviele Treffer durchschlagen, d.h. echten Schaden anrichten können. Dabei ist mit der momentanen Gesamt-ABF, d.h. Grund-ABF abzüglich Belastung ohne den gerade stattfindenden Angriff, zu rechnen.

Gesamtbelastung samt-ABF / Ge-	Anzahl Durchschläge
1 und mehr	alle Treffer
< 1	50% der Treffer
< 0,75	1 / 3 der Treffer
< 0,5	1 / 6 der Treffer
< 0,25	1 / 12 der Treffer
< 0,1	1 / 25 der Treffer
< 0,05	0

Die Durchschläge werden wie normale Treffer behandelt, d.h. sie müssen sich mit einem eventuellen Schutzwert auseinandersetzen und können Schaden anrichten.

Erreicht die Schirmbelastung wenigstens die ABF, so bricht der Schirm einer Einheit zusammen und wenigstens 50% der Treffer schlagen durch. Ergibt die Anwendung der obigen Tabelle ein besseres Ergebnis, ist dieses anzuwenden.

Punktfeuer bedeutet WM-30 auf den Angriffswurf, aber es führt dazu, daß man bei Benutzung der Tabelle sich um eine Zeile nach oben bewegt.

Am Ende jeder Runde, in der ein Schirm nicht belastet wurde, ist die Belastung um seine Schwelle zu reduzieren. Sie kann aber nicht unter Null absinken.



# **10. Besondere Kampfregeln**

Weitere Einzelheiten bleiben einem eventuellen SF-Militär-  
Quellenbuch überlassen.



# 10. Besondere Kampfregeeln

## Beispielhafte Fahrzeugtabelle

Fahrzeug	Schutzwert	Vert-WM	RP	Verteidigungs-wert	BW langsam	BW mittel	BW schnell	BW Maximum	Fahrwerk
PKW	6	+ 10	1.000	50	2	7	13	20	Rad
LKW	8	+ 10	10.000	25	2	5	8	12	Rad
Lieferwagen	6	+ 10	3.000	35	2	6	10	15	Rad
TS-11-Panzer	120	+ 50	20.000	30	2	4	6	7	Ketten
TS-12-Panzer	250	+ 60	25.000	30	2	4	6	7	Ketten
TS-11-APC	50	+ 40	4.500	35	2	5	8	12	Rad
TS-12-APC	100	+ 50	6.000	35	2	5	8	12	Rad
Großer PKW	6	+ 10	1.500	40	2	7	12	18	Rad
Motorrad	4	+ 5	150	60	2	8	15	22	Rad

APC = Armored Personnel Carrier (Gepanzerter Truppentransporter)

Alle Schutzwerte gelten für den Fernkampf. Nahkampfschutzwerte wären durch Verdopplung zu erreichen.



# 11. Cybertech

## 11. Cybertech

### 11.1 Was ist Cybertech?

Cybertech, Cyberware, Bionik, Biotech - viele Begriffe für im Grunde ein und dieselbe Sache: In vielen Spielwelten ist es möglich, einen biologischen Körper durch "Erweiterungen" zu verbessern, d.h. ihm Fähigkeiten zu verleihen, die er andernfalls kaum oder gar nicht erreichen könnte.

Entsprechende Einbauten, bei denen es sich meist um Ersatzgliedmaßen oder -organe handelt, bilden einen essenziellen Bestandteil der Welten des Cyberpunk (Gibson, Sterling usw.), aber auch so mancher weiter in der Zukunft angesiedelten SF-Story.

Ob es sich nun um Teile aus Metall und Kunststoff oder um geklonte Biomasse handelt, oder vielleicht noch exotischeres, das Regelverfahren ist grundsätzlich identisch.

### 11.2 Der Erwerb von Cybertech bei der Charaktererschaffung

Wenn ein Charakter konzipiert wird, hängt es von der Spielwelt ab, ob es gestattet ist, ihn mit Cybertech auszurüsten, und wenn ja, mit welcher. Hierbei könnte durchaus für Außergewöhnliche Fähigkeiten zu bezahlen sein, wenn Cybertech nicht allen Charakteren zugänglich ist, sondern z.B. (s. "Der Sechs-Millionen-Dollar-Mann") nur das Produkt einzelner spezialisierter Forschungen darstellt.

In jedem Fall sind alle Cyberteile mit CP-Kosten versehen, welche zu entrichten sind. Weitere Kosten in Form z.B. von Geld oder Operationszeiten fallen nicht an.

### 11.3 Späterer Erwerb

Schwieriger wird es, wenn Charaktere im Spiel den Wunsch verspüren, sich Cybertech einpflanzen zu lassen. Grundsätzlich spricht nichts dagegen, da der Gedanke der Verbesserung der Charaktere im Spiel eine der Grundideen im Rollenspiel bildet. Die Frage ist jedoch, wie man die Kosten regeln soll. Das Problem läßt sich an den folgenden möglichen Regelungen darstellen:

#### a) CP-Kosten:

Bei diesem System sind die entsprechenden CP-Beträge wie bei der Erschaffung zu entrichten. Es wird also wie beim Erlernen einer Fertigkeit verfahren, sprich, es ist nicht möglich, nur gegen Geld Cybertech zu erwerben. Nicht sehr realistisch, da die Teile alle ihren Kaufpreis haben und man auch kaum zum Arzt sagen wird "Doc, hier sind die 50 CP". Vorteil jedoch ist, daß man eine CP-Inflation vermeidet, die leicht entstehen kann: Man stelle sich vor, die Charaktere machen halbwegs viel Geld, und nun kaufen sie sich auf die Schnelle Cybertech im Wert von 500 CP. Das wäre ein Systembruch, da man sich schließlich nicht normale Fertigkeiten oder Eigenschaften auf diese Weise kaufen kann. Man denke nur an die Regeln für Schulungen aller Art!

Eine Möglichkeit der Lösung wäre, strikt die CP zu verlangen, und zusätzlich die Geld-Kosten. Ergebnis ist jedoch, daß es für die Charaktere sehr selten vorkommen wird, sich nachträglich Cybertech einpassen zu lassen. Damit bleibt als einziger Vorteil der Cybertech, daß sie es ermöglicht, besondere Fähigkeiten zu erwerben, die andernfalls nicht mehr zugänglich wären.

#### b) keine CP-Aufwendungen:

Ein zweites System geht davon aus, daß Charaktere für Cybertech keine CP aufwenden müssen, sondern nur das Geld zusammentragen müssen. Dieses System kann, wie oben geschildert, nachteilig für das Spielgleichgewicht sein. Dies gilt aber nur dann, wenn Cybertech vergleichsweise billig und wenn ihre Einpflanzung sehr einfach ist. Damit

hätten wir genau das im Kapitel Fertigkeiten kurz dargestellte Problem hochtechnischer Schnellschulungsverfahren.

Die Realität wird aber meist anders aussehen: Man geht eben nicht in den Laden, zeigt auf den Cyberarm, sagt "Den da", setzt sich auf den Stuhl und zehn Minuten später sitzt er am Körper. In einer derartigen Welt funktioniert das System nicht, das ist klar, sondern man muß auf die CP-Kosten zurückgreifen oder sich an Halbgötter-Charaktere gewöhnen. Normalerweise werden aber die meisten Cyberteile relativ teuer bleiben - und sie werden eine Operation erfordern.

### 11.4 Einiges zum Thema Operationen

Operationen zur Einpflanzung von Cybertech werden natürlich so verschieden sein wie die Welten. Man könnte sich hierzu Operationstische, Medo-Tanks oder gar noch ungewöhnlichere Verfahren vorstellen. Vorschlag ist es, im allgemeinen eine Operation zwar ohne Todesrisiko zu gestalten (mit Ausnahme als "experimentell" oder "exotisch" deklarierter Elemente), aber sie auch nicht innerhalb von fünf Minuten einschließlich Heilung geschehen zu lassen.

Ein System, das Operationszeiten einschließlich Ausheilung und Gewöhnung an das Cyberteil von wenigstens einem Tag je CP Wert der Einbaute vorsieht, scheint recht gut zu funktionieren. Hierzu addieren ließe sich eine Verkürzungsmöglichkeit bei drastisch höheren Geldkosten (z.B. - 25% je x 10).

### 11.5 Das Körperwert-Problem

Das Ersetzen von Fleisch und Blut durch Maschinen aller Art, und seien sie noch so biologisch ähnlich, bleibt nicht ohne Auswirkungen auf die Körperfunktionen eines Charakters. Viele Welten kennen sogar die Cyberpsychose, eine Art Erkrankung, welche Charaktere befällt, die sehr hohe Anteile an Cybertech mit sich herumtragen. Einzelnes ist natürlich weltspezifisch, aber im folgenden ein System, das sich bewährt hat.

Jeder Charakter hat einen **Körperwert**, welcher sozusagen angibt, wie biologisch er ist. Dieser Wert startet mit 100. Jedes Cyberteil ist mit einem Körperwert-Abzug versehen. Der Einbau dieser Komponente kostet entsprechend viele Punkte Körperwert, wobei dieser nie unter 0 sinken darf.

Dabei ist es möglich, daß die Körperwert-Kosten durch Aufwendung von mehr Geld bzw. CP sinken und umgekehrt. Folgende Liste gibt eine grobe Richtschnur vor:

- jede Verdoppelung des Verlustes senkt die CP- und Geldkosten um 25%, maximal aber auf 25%

- jede Verdoppelung der Geld- und CP-Kosten senkt den Körperwert-Verlust um 25%, maximal aber auf 25%.

Entsprechend können auch verschiedene Technikstufen die Körperwert-Verluste verändern. Die Elemente in der in diesem Kapitel abgedruckten Liste sind TS 13.

Wenn ein Charakter nun KB-Proben ausführt, um seine Heilung von Verletzungen zu ermitteln, so ist darauf ein WM anzuwenden, der sich wie folgt bestimmt:

+ (Körperwert - 100).

Außerdem besteht bei Charakteren mit Körperwert unter 75 in Stresssituationen die Gefahr einer negativen Reaktion von Psyche und Körper. Stresssituationen sind zum Beispiel: Panikproben, Moralproben, Absinken der LK auf weniger als 50% des Basiswertes, Absinken der AK auf Null, Erleiden kritischer Verletzungen.

In jedem dieser Fälle ist sofort eine Schmerzprobe mit dem obigen WM auszuführen. Ein Mißerfolg bewirkt eine negative Reaktion, die auf der folgenden Tabelle ausgewürfelt werden sollte. Hierbei wird 1W100 + Fehlschlagsspanne der Probe gewürfelt.

# 11. Cybertech

Wurf 1W100	Effekt
1 - 20	1W6 Runden desorientiert
21 - 60	1W6 Runden handlungsunfähig
61 - 80	Charakter handelt eine Runde nach Zufallsprinzip
81 - 100	Charakter kann Cyberteile 1W6 Runden nicht verwenden
101 - 120	1W6 Runden bewußtlos
121 - 140	Charakter flieht eine Runde in Panik
141 - 160	Charakter erleidet Schreikrampf (1W3 Runden handlungsunfähig) und verliert 1W6 AK.
161 - 180	Cyberpsychose: 1W6 werfen. 1-2: 1W6 Minuten depressiv und damit zu nichts zu gebrauchen, 3 -4: dauerhafter Verlust von 1 Punkt Willenskraft, 5 -6: eine Runde Tobsuchtsanfall.
181 - 199	starke Cyberpsychose: 1W6 werfen. 1-2: Charakter erleidet für 1W6 Runden Tobsuchtsanfall, 3-4: Charakter wird depressiv und ist für 1W6 Stunden zu nichts zu gebrauchen, 5- 6: Charakter verliert dauerhaft 1W3 Punkte Willenskraft
ab 200	Tod durch Überlastung des Körpers (oder auf Wunsch des Spielers effektive Alterung um 1W12 Jahre)

## 11.6 Beschädigung und Reparatur von Cybertech

Wenn Cyberteile getroffen werden, zum Beispiel bei Verwendung der Trefferlokalisationsregeln des Kampfsystems, können sie beschädigt und auch zerstört werden. Hierbei haben alle Cybereinheiten Strukturpunkte. Treffer, die ein Cyberteil beschädigen, kosten den Charakter keine LK oder AK, und sie bewirken auch keine Schmerzen oder anderen Effekte. Im einzelnen gilt:

Alle Cyber-Gliedmaßen (Arme, Beine, Hände, Füße) haben einen Nah-Schutzwert von 11 und einen Energie- und Ballistik-Schutzwert von 8. Der Vert-WM beträgt jeweils +10. Desweiteren haben Arme und Beine 25 Strukturpunkte, Hände und Füße haben 10.

Augen und Ohren haben einen Schutz von 3 gegen alle Angriffsformen (Vert-WM+0) und je Stück 4 Strukturpunkte.

Andere Cybereinheiten können nur nach Spielerentscheidung beschädigt werden. Schäden kosten jeweils Strukturpunkte. Es wird wie bei natürlichen Körperteilen eine Schadensstufe ausgewürfelt, wobei "abgetrennt/ verkrüppelt" eine völlige Zerstörung des Cyberteils bedeutet.

Schäden an Cyberteilen heilen natürlich nicht von selber, sondern sie erfordern Reparaturen oder (im Falle einer Zerstörung) den vollständigen Austausch. Reparaturen

kosten hierbei jeweils um die 10 Prozent des Neupreises je angefangene 25 Prozent Strukturpunkterverlust.

Beschädigte Cyberteile, deren Strukturpunkte unter 1 liegen, die aber noch arbeiten, können bei Belastung ausfallen. Der Spieler kann in kritischen Situationen einen **Funktionswurf** verlangen, d.h. der Spieler muß mit 1W100 + 100 mit WM -10 je 25% Strukturpunkterverlust wenigstens 10 erreichen, oder das Teil fällt bis zu einer Reparatur aus.

## 11.7 Liste der Cybertech-Elemente

### 11.7.1 Tabelle

Cyberteil	CP-Kosten	Körperwert
Analysator	20	2
Arm, bionisch	variabel	15
Augen, Sichtbo-nus	3 je Stufe	1
Augen, polarisiert	25	1
Augen, UV-Sicht	100	1
Augen, Teleskop-sicht	6 je Stufe	1
Augen, Mikro-skopsicht	5 je Stufe	1
Augen, Kamera	5	5
Augen, Datenmo-nitor	2	1
Augen, Retinaspeicher	40	1
Augen, Video-empfang	5	1
Augen, bionisch	5	2
Augen, LV-Sicht	25 + 15 x Stufe	1
Augen, Infrarot-sicht	55	1
Bein, bionisch	variabel	15
Biomonitor	5	0,5
Blutfilter	3 je Stufe // 60	20
Chipbuchse	5	2
Cortexbombe	- 50	6
Cyber-Gebiß	25	5
Datenbuchse	5	2
Datenfilter	- 10	3
Datenschloß	6 je Stufe	3
Decker-Interface	10 x Stufe <sup>2</sup> +50 (max. Stufe 10)	Stufe <sup>2</sup> x 2 (max. 10)
Druck-Toleranz	9 je Stufe // 90	1 je Stufe
Drugpack	1 oder bis - 10	1
Emotioadapter	Stufe <sup>2</sup> x 10 + 25	Stufe <sup>2</sup> +5 (max. 30)
Fertigkeits-Soft	CP-Wert/2	-
Festes Exo-Skelett	16 je Stufe	20

# 11. Cybertech

Cyberteile	CP-Kosten	Körperwert
Funkgerät (Kopf)	10	5
Geheimfach	1 je kg	3 / kg
Geheimfach in Cyberglied	1 je 2 kg	-
Gesteigerte Reaktion	20 je Stufe	3 je Stufe
Gesteigerte Intelligenz	20 je Stufe	3 je Stufe
Gift-Reservoir	20	1
Hand, bionisch	variabel	5
Hautverstärkung	20 je Stufe	Stufe +5 (max. 50)
Head-Memory	2 je Stufe	0,5 je Stufe
Kiemen	0 // 55	5
Knochenverstärkung	2 je Stufe	Stufe +2
Konvertermagen	130	15
Koordination	70 je Stufe	10 je Stufe
Krallen	20	2
Kunstherz	20 je Stufe	15
Kunstlungen	20 + Stufe x 8	30
Kunstmagen	50	15
Kunstmuskeln	16 je Stufe	10 + 2 x Stufe
Lautsprechersystem	5	2
Luftfilter	3 je Stufe // 60	15
Luftvorrat	10 je Stufe	1 je Stufe
Mikromed	40 + Stufe x 4	10
Nase, bionisch	5	2
Nase, Geruchsbonus	3 je Stufe	1
Nase, Geruchsfilter	5	1
Nase, Hunde-	35, Lernfaktor 5	2
Nickhaut	10 je Stufe	1
Ohren, Gehörbonus	3 je Stufe	1
Ohren, bionisch	5	2
Ohren, Niederfrequenz	15, Lernfaktor 3	1
Ohren, Hochfrequenz	15, Lernfaktor 3	1
Ohren, Geräuschfilter	10	1
Ohren, Recorder	10	3
Panzerung (Cyberglied)	2 je Stufe	-
Perfektes Gleichgewicht	48	5

Cyberteile	CP-Kosten	Körperwert
Periphere Sicht	38	4
Reduziertes Schlafbedürfnis	15 + Stufe x 10 (max. Stufe 6)	5
Reflektorpanzer	8 je Stufe	Stufe /2 +5 (max.25)
Reflexbeschleuniger	10 x Stufe <sup>2</sup> + 50 (max.Stufe 10)	20 + Stufe x 5
Rundumsicht	70	5
Sporn	60	5
Stachel	25	1
Synthesizer	25	5
Telefon (Kopf)	5	5
Temperatur-Toleranz	9 je Stufe	1 je Stufe
Uhr	30	1
Ultrasprechen	30, Lernfaktor 5	5
Unabhängige Augen	25 je Stufe	1
Vakuum-Tauglichkeit	15 je Stufe // 170	15
Verbesserter Tastsinn	35, Lernfaktor 5	5
Vorteil-Chip	CP-Wert/ 2	-
Waffen-Sensorverbindung	Stufe <sup>2</sup> x 25 + 25	6
Waffeneinbau (Cyberglied)	10	-
Waffeneinbau	10	variabel
Zusätzliche LK	10 je Stufe	1 je Stufe
Zusätzliche AK	10 je Stufe	1 je Stufe

## 11.7.2 Beschreibungen

### Analysator

Im Körper des Charakters wird ein Analysator implantiert, d.h. ein kleines Gerät mit einem Computersystem, welches Materie auf ihre Zusammensetzung untersuchen kann. Die Materieprobe wird normalerweise durch eine mit Kunsthaut verschlossene Klappe eingeführt; es können aber auch Sensoren mit der Luftröhre, dem Mundraum (Nahrung!) oder der Blutbahn verbunden sein. Das Programm des Analysators beherrscht Chemie+100 und Giftmischen (nur für Identifikation) + 90. Seine Ergebnisse können auf einem Display abgelesen oder über einen Datenmonitor angezeigt werden.

### Arm, bionisch

Ein Arm des Charakters wird ab dem Schultergelenk durch eine bionische Gliedmaße ersetzt. Dies erhöht üblicherweise seine Stärke und Geschicklichkeit, aber nur für Aktionen mit dem Arm. Dies bedeutet, daß z.B. die Tragkraft des Charakters oder seine GE bei Akrobatikproben unbeeinflusst bleiben. Wenn hingegen mit diesem Arm gekämpft wird, steigt sein Nahkampfschaden, und wenn z.B. die Hand benutzt wird, um ein Schloß zu öffnen, gilt die gesteigerte Geschicklichkeit. Beidhändige Aktionen erfordern zwei bionische Arme, oder es gilt nur der halbe Bonus. Einschränkung gilt außerdem, daß die Verbindung Fleisch - Bionik nicht beliebig

# 11. Cybertech

belastbar ist: Der Unterschied in Stärkepunkten darf maximal 6 betragen; andernfalls ist eine Knochenverstärkung (s. dort) erforderlich.

Die CP-Kosten sind entsprechend variabel: Sie betragen je Arm 5 CP zuzüglich 4 CP je +1 auf Stärke zuzüglich 4 CP je +1 auf Geschicklichkeit. Der Schaden mit bloßer Hand erhöht sich um einen Punkt.

## Augen, Sichtbonus

Diese Modifikation kann durch ein Implantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Auges (kein Körperwertverlust) geschehen. Sie bringt dem Charakter eine Erhöhung des Wertes für optische Wahrnehmungen um eins je Stufe.

## Augen, polarisiert

Die Augen des Charakters sind mit einem Polarisationsfilter versehen. Dies geschieht durch Netzhautmodifikation (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Auges (kein Körperwertverlust). Der Filter schützt vor allen Blendungen durch Licht, d.h. der Charakter ignoriert alle WM durch blendendes Licht und ist immun gegen Angriffe, die nur auf Blendung durch Licht (z.B. Lichtblitz-Zauber) beruhen.

## Augen, UV-Sicht

Diese Modifikation wird entweder direkt durch ein Netzhautimplantat (angegebener Körperwertverlust) oder durch Erweiterung eines bionischen Auges (kein Körperwertverlust) erreicht. Es handelt sich um ein Gerät, das UV-Licht aussendet und dieses auch empfängt, also mithin aktive UV-Sicht. Dies ermöglicht es, bei Nacht so gut zu sehen wie am Tag, d.h. alle WM durch Dunkelheit einschließlich totaler Dunkelheit werden ignoriert. Nachteil ist, daß die Augen des Charakters für alle Personen, die UV-Strahlen wahrnehmen, hell leuchtend zu erkennen sind.

## Augen, Teleskopsicht

Diese Modifikation wird durch ein Implantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Auges (kein Körperwertverlust) erreicht. Sie ermöglicht es, wie ein Fernrohr zu arbeiten, d.h. entfernte Gegenstände größer wahrzunehmen. Dies reduziert z.B. Entfernungs-WM wie ein Zielfernrohr von Stufe/10 + 1. Die maximale Vergrößerung beträgt  $2^{\text{Stufe}}$  wobei die Mindestentfernung ca. 10 Meter und die Mindestgröße von Details ca. 10cm betragen muß. Die Fähigkeit ist also nicht als Mikroskop einzusetzen.

## Augen, Mikroskopsicht

Diese Modifikation wird durch ein Implantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Auges (kein Körperwertverlust) erreicht. Sie gibt dem Auge die Fähigkeit eines Mikroskops, d.h. kleine Details vergrößert zu betrachten. Der maximale Vergrößerungsfaktor beträgt  $2^{\text{Stufe}}$ , wobei die Entfernung zum zu vergrößernden Objekt maximal einen Meter betragen darf.

## Augen, Kamera

Diese Modifikation erfordert unbedingt ein bionisches Auge. Es wird eine leistungsfähige Videokamera installiert, die das vom Charakter gesehene als Film aufzeichnen kann. Die maximale Aufzeichnungsdauer ist abhängig von der Technikstufe. Um die Aufzeichnung verwerten zu können, sollte eine Datenbuchse zum Transfer installiert werden; andernfalls bleibt nur eine Entnahme des Speichermediums durch eine Klappe an der Schädelseite. Der Charakter kann den Film nur betrachten, wenn seine Augen zusätzlich als Datenmonitor ausgelegt sind.

## Augen, Datenmonitor

Diese Modifikation kann als Netzhautveränderung (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Auges (kein Körperwertverlust) ausgelegt sein. Sie gestattet es, verschiedene Formen von Daten ins Blickfeld des Charakters einzublenden. Möglich sind Daten eines Biomonitor, Statusanzeigen von Cybertech wie z.B. Waffeneinbauten und alle Daten, die in einem Head-Memory oder z.B. durch ein Kamerasystem (s.o.) aufgezeichnet wurden.

## Augen, Retinaspeicher

Dieses meist illegale Gerät kann nur als Erweiterung eines bionischen Auges ausgelegt werden. Es handelt sich um einen Speicher für bis zu 20 verschiedene Retinamuster, welche im Cyberauge dargestellt werden können, um z.B. Retinascanner zu täuschen. Eine direkte Netzhautmodifikation würde für jede Veränderung des Musters eine neue Operation verlangen.

## Augen, Videoempfang

Dieses Cybergerät ist nur als Erweiterung eines bionischen Auges erhältlich. Es ermöglicht dem Charakter, Videosignale aus externen Quellen zu empfangen und in sein Blickfeld einzublenden. Der Charakter kann also mit seinen Augen einen Fernsehfilm verfolgen! Der Ton kann jedoch auf diese Art nicht empfangen werden.

## Augen, bionisch

Dies ist die grundlegende Augenmodifikation. Die Augen eines Charakters werden durch bionische Augen ersetzt, die als Standard 100prozentige Sehkraft bieten. Außerdem haben bionische Augen den Vorteil, unempfindlicher gegen Reizung durch Qualm, Fremdkörper usw. zu sein.

Alle Augenmodifikationen beziehen sich auf beide Augen. Wird nur ein Auge ersetzt, so sind alle Kosten und Körperwert-Verluste zu halbieren, aber auf alle speziellen Aktionen wie z.B. Telekopsicht gilt ein WM von -10 wegen der sich widersprechenden Signale der beiden Augen. Um dies zu vermeiden, muß das unmodifizierte Auge geschlossen werden - wie Einäugigkeit zu behandeln.

## Augen, LV-Sicht

Diese Modifikation ist als Netzhautimplantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Auges (kein Körperwertverlust) möglich. Es handelt sich um ein Lichtverstärkersystem. Es wirkt sich aus, als hätte der Charakter den Vorteil Nachtsicht aus den Charaktererschaffungs-Regeln, d.h. alle Dunkelheits-WM mit Ausnahme totaler Dunkelheit werden halbiert bei Stufe 1, durch 3 dividiert bei Stufe 2 usw.

## Augen, Infrarotsicht

Diese Modifikation ist als Netzhautimplantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Auges (kein Körperwertverlust) möglich. Der Charakter kann im Infrarotbereich sehen, d.h. nimmt Wärmestrahlung wahr. Damit wird es möglich, sich z.B. bei Dunkelheit zu orientieren. Der maximal anzurechnende WM durch schlechte Beleuchtung einschließlich Nebel und totaler Dunkelheit beträgt -10. Infrarotsicht ist jedoch nutzlos, wenn keine emittierte Wärme vorhanden ist (z.B. gegen Untote oder Geister). Starke Wärmequellen können blenden ähnlich einem grellen Licht bei normaler Sicht.

Des weiteren ist es möglich, Infrarotsuren von Wesen zu folgen: Der Charakter sieht die Ereignisse wie einen Film, wenn eine Probe: Spurenlesen mit WM + 50 und - Alter der Spur in halben Stunden gelingt.



# 11. Cybertech

## Bein, bionisch

Ein Bein des Charakters wird vollständig durch ein bionisches Bein ersetzt. Dies hat verschiedene variable Auswirkungen: Der Trittschaden mit bionischen Beinen steigt um 2 Punkte an. Außerdem kann die Bewegungsweite oder Sprungweite gesteigert werden. Hierbei sind für Nutzung des vollen Bonus zwei bionische Beine erforderlich - andernfalls gilt nur der halbe Wert.

Bionische Beine kosten je Stück 5 CP, zuzüglich 5 CP je +0,5 auf die Bewegungsweite zuzüglich 14 CP je Verdoppelung der Sprungstrecken (erhöht auch Strecken beim Ausweichen gegen Explosionen!).

## Biomonitor

Es handelt sich um ein kleines praktisches Gerät, welches die wichtigsten Körperwerte eines Charakters mißt. Es liefert z.B. Blutdruck, Pulsfrequenz, Atemfrequenz und Blutzucker- und -alkoholwerte sowie ein einfaches EKG und EEG. Anzeige erfolgt über ein kleines, meist am Unterarm befindliches Display oder direkt über einen Datenmonitor im Auge. Alle medizinischen Fertigkeiten, die auf den Charakter unter Verwendung der Daten des Biomonitor ausgeübt werden, erhalten WM +10.

## Blutfilter

Im Organismus des Charakters wird ein System installiert, welches das Blut reinigt. Es handelt sich um eine Art bionischer Leber sowie die Installation von mikroskopischen Filtern direkt in den Blutbahnen. Der Charakter erhält gegen alle Blutgifte einen WM von +10 x (Stufe - 1/3 Giftstufe, falls positiv) und ist gegen alle Blutgifte, deren Stufe nicht die Stufe des Filtersystems übersteigt, vollständig immun. Für 60 CP ist der Charakter dank des Filtersystems gegen alle Blutgifte immun.

## Chippuchse

Eine meist an der Stirn oder Schläfe, seltener im Halsbereich installierte Buchse, die gebraucht wird, um Datenchips nutzen zu können. Meist wird sie mit einer Klappe aus Kunsthaut oder Kunstfleisch bedeckt. Das Einsetzen eines Chips dauert eine Runde (2 AP), das Wechseln eines Chips kostet 4 AP.

Chips können sowohl bloße Daten enthalten (z.B. Bücherchips), als auch komplexere Funktionen erfüllen. Man unterscheidet Fertigungs-Softs (s.dort), die dem Charakter effektiv die Ausübung einer Fertigkeit ermöglichen, solange er den Chip eingestöpselt hat, Vorteil-Chips (s. dort, dasselbe für besondere Fähigkeiten) und schließlich spezielle Chips wie z.B. Simsinn (simulierte Sinneseindrücke). Letztere gaukeln dem Benutzer eine Traumwelt vor. Nähere Details bleiben weltspezifisch.

## Cortexbombe

In der Nähe des Hirnstamms des Charakters wird eine kleine Menge Sprengstoff, unter Umständen gar eine Minifusionsbombe, implantiert. Diese explodiert bei Hirntod des Charakters, kann aber meist noch auf andere Art gezündet werden. Beispiele sind Bomben, die bei Entfernung oder Manipulation eingebauter Cyberware detonieren, solche mit einem Zeitzünder oder sogar mit Funkimpulszünder. Selbstmordattentäter verwenden sogar eine Gedankenimpuls-Zündung! In jedem Fall verursacht die Explosion mindestens 6W6 Schaden (gegen das Gehirn ohne Schutz, also x 4 - das Ergebnis ist eindeutig...) nach üblichen Regeln.

Cortexbomben werden gerne zu Erpressungen oder als Loyalitätssicherung bei Angestellten mit teurer Cyberware im riskanten Außeneinsatz verwendet.

## Cyber-Gebiß

Der Charakter erhält ausgeprägte Zähne aus härtestem Material, die ihm einen effektiven Angriff mit eigener Kampftechnik (Lernfaktor 2) ermöglichen. Der Schaden wird wie mit der Faust ermittelt, ist aber der einer scharfen Waffe. Oftmals sind hiermit weitere Angriffsformen wie z.B. Gifte kombiniert.

## Datenbuchse

Ein universeller Datenein- und ausgang, der es ermöglicht, Daten in ein Head-Memory zu laden oder aus diesem zu kopieren, z.B. die Aufzeichnungen einer implantierten Kamera zu kopieren oder einfach nur sich an ein technisches Gerät anzuschließen und dessen Daten direkt ins Gehirn schicken zu lassen. Datenbuchsen sind nicht mit Emotio-Adaptoren oder Decker-Interfaces gleichzusetzen - sie sind sehr viel einfachere Geräte. Dennoch bringt Arbeit mit einer Datenbuchse allgemein WM+5 z.B. auf Steuern eines Fahrzeugs, Benutzung eines Computers usw.

## Datenfilter

Dies ist ein besonders tückisches Gerät, welches in der Regel für Konzernagenten eingesetzt wird, deren Loyalität man anzweifelt. Ein Datenfilter blockiert Teile der von einem Charakter wahrgenommenen Geschehnisse, d.h. der Charakter ignoriert diese einfach, sie sind aber in seinem Gehirn vorhanden. Durch ein entsprechendes Passwort können die Daten abgerufen werden. Verbindung mit einem Head-Memory ist natürlich notwendige Bedingung für einen Einsatz eines Datenfilters.

## Datenschloß

Ähnlich dem Datenfilter, aber einfacher und radikaler: Der Charakter weiß zwar von den Daten im Memory, aber er kommt an sie ohne ein Passwort nicht heran.

## Decker-Interface

Dies ist eine spezielle Form der Datenbuchse, die von den Hackern der Zukunft, den Deckern, auch Netrunner oder Console Cowboys genannt, benutzt wird, um direkt in Verbindung mit einem Computer und dem Netz zu treten. Die Wirkung wird im Weltbuch Cyberpunk geschildert, sie führt hier zu weit.

## Druck-Toleranz

Der Körper des Charakters wird von einer druckfesten Hülle umgeben. Dies verleiht ihm erhöhte Widerstandskraft gegen atmosphärischen Druck: Jede Stufe erhöht den erlaubten Druck in Atmosphären (Erde = 1), dem er problemlos widerstehen kann um 1. Dies bringt auch Schutzwert 2 je Stufe gegen alle Angriffe, die einzig auf Druck gegen den Körper beruhen, wie z.B. Würgeangriffe. Für 90 CP ist der Charakter gegen alle Druckveränderungen immun, d.h. auch gegen den Druck in 2.000 Meter Wassertiefe oder auf dem Jupiter. Er kann dann auch nicht mehr anderweitig durch Druck geschädigt werden.

## Drugpack

Ein meist organisches Behältnis, das im Körper an einer geeigneten Stelle implantiert wird und eine Dosis einer beliebigen Droge enthält. Das Behältnis öffnet sich durch einen Willensakt (0 AP). Es kann aber auch mit einem Zeitauslöser verbunden sein, d.h. sich nach einer bestimmten Zeitspanne öffnen, oder an ein klar erkennbares Ereignis (Bewußtlosigkeit, Verlust von mehr als 50% oder 100% der Basis-LK,...) geknüpft sein. Auslösung läßt die Droge wirksam werden. Gängige Inhaltsstoffe sind z.B. Kampfdrogen, Heilungsdrogen oder ähnliche medizinische Entwicklungen; Drugpacks können aber auch als Erpressungsmethode dienen. In diesem Fall haben sie einen negativen CP-Wert.

# 11. Cybertech

## Emotioadapter

Eine äußerlich einer Datenbuchse sehr ähnlich sehende und mit dem Decker-Interface verwandte Modifikation. Ein Emotioadapter ermöglicht die Steuerung eines beliebigen entsprechend ausgelegten Gerätes mit Ausnahme von Waffen, meist eines Fahrzeugs, direkt durch Gedankenimpulse. Alle Statusinformationen gehen direkt ins Gehirn, der Charakter sieht und denkt praktisch mit den Sinnen des Gerätes (sieht mit den Kameraaugen eines Gebäudes oder Panzers, fühlt Schäden an der Außenhaut wie an seinem Körper usw.). Dies bringt WM + 5 x Stufe auf alle Proben und erlaubt es, je Stufe einen zusätzlichen Probenwurf auszuführen, wobei das beste Resultat gilt!

## Fertigkeits-Soft

Es handelt sich um einen Chip, auf dem eine beliebige Fertigkeit gespeichert ist, die weder psionisch noch magisch sein darf. Solange der Chip in einer Buchse steckt, hat der Charakter die Möglichkeit, die Fertigkeit auf dem gespeicherten Niveau einzusetzen.

Üblicherweise sind die Chips in Punkten definiert, welche CP entsprechen. Dies ist nicht mit dem CP-Wert zu verwechseln, der immer die Hälfte der Punkte beträgt. Die Punkte entsprechen auf die Fertigkeit zugewiesenen CP.

*Beispiel: Ein Astronomie-Chip von 10 Punkten kostet 5 CP. Verwendet ihn ein Charakter, der Astronomie gar nicht beherrscht, so erhält er Astronomie-5 (Dies kostet  $10 \times 2 / 2 = 10$  CP, was den Punkten entspricht.) Ein Charakter, der bereits Astronomie-5 erlernt hat, steigert mit dem Chip seine Astronomiestufe auf 10 (10 Punkte addieren sich zu seinen aufgewendeten 10 CP für Astronomie-5. Für insgesamt 20 Punkte gibt es aber Astronomie-10 ( $20 \times 2 / 2$ )).*

Die Gewöhnungszeit für einen Chip mit einer geistigen Fertigkeit beträgt eine Runde je Punkt; die Fertigkeit kann vorher nicht eingesetzt werden.

Bei körperlichen Fertigkeiten ist die Gewöhnung schwieriger. Die Zeitspanne beträgt zehn Minuten je Punkt.

Höhere Technikstufen könnten diese Zeiten modifizieren.

## Festes Exoskelett

Der Charakter wird mit einem Exoskelett, d.h. einer Konstruktion aus Servomotoren, künstlichen Muskelfasern und starren Verbindungen, ausgestattet. Dieses Exoskelett ermöglicht ihm, eine höhere Stärke zu verwenden, ist jedoch deutlich sichtbar. Das Exoskelett bedeckt mit Ausnahme des Schädels den gesamten Körper.

Jede Stufe verbessert die Stärke des Charakters um einen Punkt. Außerdem bringt ein Exoskelett einen natürlichen Rüstungswert von 1 je angefangene 5 Stufen gegen alle Angriffsformen.

## Funkgerät (Kopf)

Im Schädel wird ein gängiges Funkgerät der Technikstufe installiert, das senden und empfangen kann. Leistungsparameter sind entsprechend weltspezifisch. Die Bedienung erfolgt durch subdermale Schalter. Bionische Ohren gestatten es, Funksignale so zu empfangen, daß die Außenwelt nicht mithören kann. In jedem Fall ist es dem Charakter möglich, leise vor sich hin zu murmeln, wenn er senden will.

## Geheimfach

Im Körper des Charakters, meist im Torso oder einer Gliedmaße, wird ein Fach untergebracht, das z.B. für Schmuggelgut oder Ausrüstungsgegenstände genutzt werden kann. Die Begrenzung des Volumens ist Spielersache; meist werden sich aber in Gliedmaßen maximal einige Liter für Geheimfächer aufwenden lassen. Das Fach wird mit Kunsthaut und Kunstfleisch verschlossen. Es ist nur durch eine medizinische Untersuchung von wenigstens 10 Minuten Dauer zu

entdecken, und selbst dann gilt WM-50, bzw. weniger bei sehr großen Fächern.

## Geheimfach in Cyberglied

Sehr viel einfacher ist es, in einer Cybergliedmaße einen Hohlraum für Ausrüstungsgegenstände vorzusehen. Auch hier entscheidet der Spielleiter über die Obergrenze.

## Gesteigerte Reaktion

Das Nervensystem des Charakters wird auf schnelleres Arbeiten getrimmt, hinzu kommen Adrenalin-Stimulatoren und andere Systeme. Ergebnis ist eine Steigerung des RE-Wertes für alle Zwecke um Stufe Punkte.

## Gesteigerte Intelligenz

Diese Modifikation wird eigentlich nur auf sehr fortgeschrittenen Technikstufen praktiziert: Das Gehirn des Charakters wird durch Verpflanzung von RNS und Behandlung der Synapsen verbessert. Effekt ist eine Steigerung der Intelligenz für alle Zwecke um die Stufe.

## Gift-Reservoir

Es handelt sich um ein kleines Fach, das dazu dient, bis zu 50 Dosen eines beliebigen Giftes aufzubewahren. Eine Unterteilung in maximal drei Fächer (z.B. für Betäuben, Töten und ein Gegenmittel) ist möglich. Um ein derartiges Reservoir zu nutzen, ist außerdem eine Angriffsform erforderlich. Bei dieser kann es sich um einen Waffeneinbau, einen Stachel oder Krallen / Sporne handeln. Giftreservoir in einem bionischen Glied kosten im übrigen keine Körperwertpunkte.

## Hand, bionisch

Eine Hand des Charakters wird vollständig durch eine bionische Gliedmaße ersetzt. Dies erhöht den Schaden mit bloßer Hand um einen Punkt und kann Auswirkungen auf Stärke und Geschicklichkeit haben. Hierbei gelten Stärkeerhöhungen nur auf das direkte Greifen mit der Hand (z.B. beim Festhalten an einer Mauer, oder beim Zerquetschen von Objekten), nicht aber auf Nahkampfschaden oder z.B. Tragkraft. Geschicklichkeitsboni gelten für alle manuellen Aktionen mit der Hand (z.B. Öffnen eines Schlosses), nicht aber solche, die den ganzen Arm erfordern (Schwingen einer Waffe). Nach Spielleiterentscheidung könnten die GE-Boni auf Pistolenangriffe und Messer angerechnet werden.

Die CP-Kosten betragen je Hand 3 CP zuzüglich 2 CP je +1 Stärke zuzüglich 2 CP je +1 Geschicklichkeit.

## Hautverstärkung

Die Haut des Charakters wird in allen Bereichen mit Ausnahme der Augen mit einem Polymer, in selteneren Fällen auch mit echten Panzerplatten, überzogen, was ihm eine erhöhte Schadensresistenz liefert. Der Charakter erhält einen Schutzwert von 1 je Stufe gegen alle Angriffsformen, sowie einen Vert-WM von +5 je volle zwei Stufen (maximal + 50). Der Schutz erstreckt sich nicht auf das Körperinnere.

## Head-Memory

Im Schädel des Charakters wird eine Art Speichersystem ähnlich der Festplatte eines Computers installiert. Sehr beliebt ist dies für Datenkuriere aller Art - der Gegner kann nicht mehr den Aktenkoffer stehen, er muß den Kurier mitnehmen - und woran soll er diesen erkennen?

Die Speicherkapazität je Stufe ist technikstufenabhängig, ebenso wie die Frage, ob z.B. der Inhalt von Fertigungs-Softs in ein Head-Memory kopiert werden kann. Eine Datenbuchse als Ein- und Ausgang ist ein notwendiges Muß - andernfalls lassen die Daten im Memory sich nur chirurgisch verändern.

# 11. Cybertech

## Kiem

Der Charakter ist in der Lage, Sauerstoff direkt aus dem Wasser zu entnehmen, um zu überleben. Hierbei bedeuten die geringeren Kosten nur Kiemenatmung ohne andere Möglichkeiten, während für 60 CP es möglich ist, an Land und im Wasser zu atmen. Die Umstellung dauert jeweils 1W3 Runden; während dieser Zeit gilt WM-20 auf alle Erfolgsproben.

## Knochenverstärkung

Die wichtigsten Knochen und Gelenke des Charakters werden mit einer Polymer- oder gar Metallschicht verstärkt. Dies hat zwei Wirkungen: Der Charakter ist in der Lage, die Stärke bionischer Gliedmaßen effektiver einzusetzen, und er erhält einen gewissen Schutzwert gegen Angriffe. Jede Stufe verschiebt die Stärkeunterschieds-Grenze (s. bionischer Arm) um einen Punkt. Jeweils vier volle Stufen bringen dem Charakter einen Punkt Schutzwert gegen alle Angriffsformen.

## Konvert

Der Magen des Charakters sowie seine Speiseröhre wird modifiziert, so daß er jede beliebige Substanz in Nahrung umwandeln kann. Damit ist er immun gegen alle Verdauungsgifte und kann auch z.B. Säure trinken oder Steine fressen. Der Schutz erstreckt sich jedoch nicht auf andere Bereiche als das Verdauungssystem.

## Koordination

Eine Modifikation des Gehirns und Nervensystems ermöglicht es dem Charakter, seine Manipulations-Gliedmaßen effektiver einzusetzen: Jede Stufe ermöglicht es, mit einer weiteren Gliedmaße je Runde zu handeln. Begrenzung nach oben ist die Zahl der Arme. Charaktere z.B. mit 2 Armen und einer Stufe Koordination könnten je Runde mit beiden Armen angreifen. Hierbei muß jedoch dasselbe Ziel angegriffen werden.

## Krallen

An den Gliedmaßen befinden sich einziehbar Krallen von ca. 2 bis 5 cm Länge. Soll nur eine Gliedmaße mit Krallen versehen sein, oder sind die Krallen nicht einziehbar, halbieren sich jeweils die CP-Kosten und Körperwert-Verluste. Krallen bringen WM+10 auf Klettern, und sie erhöhen den Schaden mit der Gliedmaße auf scharfe Waffe mit einem WM von+1 auf den Schaden, verglichen mit normalen waffenlosen Angriffen. Werden Cyberglieder mit Krallen versehen, kostet dies keine Körperwert-Punkte.

## Kunsth

Das Herz des Charakters ist durch ein leistungsfähiges bionisches Organ ersetzt, das besser in der Lage ist, den Körper auch bei Höchstleistungen zu versorgen. Auswirkung ist, daß alle AK-Verluste bei Durchhalteleistungen durch Stufe+1 dividiert werden. Sinken sie hierdurch unter 1, gehen keine AK verloren.

## Kunstlungen

Die Lungen des Charakters einschließlich der Luftröhre werden vollständig durch bionische Organe ersetzt. Dies ermöglicht es ihm, mit deutlich weniger Atemluft auszukommen als andere Charaktere. Außerdem sind die Lungen natürlich immun gegen Erkältungen... Eine Kombination mit Luftfiltersystemen (s.u.) ist häufig. In jedem Fall wird der Bedarf an Atemluft durch Stufe+1 dividiert.

## Kunstmagen

Der Magen des Charakters und sein weiteres Verdauungssystem werden durch bionische Organe ersetzt. Dieses Verdauungssystem kann noch Nahrung verarbeiten, die für andere Charaktere längst als verdorben zu betrachten wäre.

Grundsätzlich kann alles gegessen werden, was keine abweichende Biochemie hat, wie z.B. verschimmeltertes Brot, Fellreste, Knorpel usw. Es gilt WM+50 gegen alle Einnahmegifte, die nicht speziell gegen diese Cybermodifikation entwickelt wurden.

## Kunstmuskeln

Der Körper des Charakters wird mit künstlichen Muskeln, meist Zuchtprodukte, verstärkt. Dies erhöht seine Körperkraft (Stärke) für alle Aktionen einschließlich Traglast und Nahkampfschaden. Die Stärke steigt je Stufe um einen Punkt an. Das äußere Erscheinungsbild dieser Modifikation ist meist keinesfalls negativ, sondern der Charakter wirkt geradezu ungeheuer athletisch und kräftig!

## Lautsprecher

Es wird, meist in der Nähe des Schädels, aber das ist Geschmackssache, ein System kleiner, aber leistungsfähiger Lautsprecher installiert. Diese ermöglichen es, die Stimme des Charakters zu verstärken. Hinzu kommt ein Schacht, der gängige Musikspeichermedien aufnehmen und abspielen kann, was es dem Charakter ermöglicht, mit seiner eigenen Musik in den Kampf zu gehen...

## Luftfilter

In der Luftröhre und Teilen der größeren Lungenäste wird ein Filtersystem installiert, welches den Charakter vor Atemgiften schützen soll. Der Charakter erhält gegen alle Atemgifte einen WM von +10 x (Stufe - 1/3 Giftstufe, falls positiv) und ist gegen alle Atemgifte, deren Stufe nicht die Stufe des Filtersystems übersteigt, vollständig immun. Für 60 CP ist der Charakter dank des Filtersystems gegen alle Atemgifte immun. Als Atemgifte gilt z.B. auch Rauch. Beachten Sie aber, daß z.B. die Schleimhäute im Mund- und Nasenbereich nicht geschützt sind! Bei Verbindung mit Kunstlungen kostet dieses System keine Körperwert-Punkte.

## Luftvorrat

Im Torso des Charakters wird ein komprimierter Vorrat an Atemluft untergebracht, der eine Stunde je Stufe beträgt. Üblicherweise kombiniert man diese Operation mit Vakuumtauglichkeit oder Kunstlungen. Wenn der Charakter vom internen Vorrat atmet, ist er immun gegen Luftknappheit in der Umgebung und auch gegen in der Umgebungsluft befindliche Atemgifte. Die Auffüllung des Reservoirs geschieht beim regulären Atmen: jeweils sechs Stunden sind erforderlich, um eine Stunde aufzufüllen.

## Mikromed

Dies ist eine Art eingebauter Arzt: Ein kleines Implantat mit einem Computersystem und medizinischer Software überwacht alle Körperfunktionen des Charakters. Dies macht einen Biomonitor überflüssig. Der Mikromed entfällt Fächer für Stufe x 2 Einheiten medizinischer Drogen, und er hat einen Fertigkeitswert in allen medizinischen Fertigkeiten von 60 + Stufe x 10.

Der Mikromed injiziert z.B. Gegengifte im Falle einer Vergiftung, Aufputschmittel bei Bewußtlosigkeit, Heilungsdrogen usw. Hierbei sind im Einzelfall Programmierungen nach Wunsch möglich, z.B. bei welchen LK-Limits oder Situationen was injiziert werden soll. Die Drogen müssen natürlich regelmäßig nach Verbrauch ersetzt werden. Im Zweifel sollte der Spielleiter für den Mikromed wie für einen Arzt würfeln; Fehler können nachteilige Folgen zeigen, wie man das von medizinischen Proben gewöhnt ist.

## Nase, bionisch

Die Nase des Charakters wird durch ein bionisches System ersetzt, das als Standard hundertprozentigen Geruchssinn bietet und sich z.B. nicht entzünden oder tröpfeln kann.

# 11. Cybertech

## Nase, Geruchsbonus

Diese Modifikation kann durch ein Implantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung einer bionischen Nase (kein Körperwertverlust) geschehen. Jede Stufe verbessert den Wert der Geruchswahrnehmungen des Charakters um eins.

## Nase, GeruchsfILTER

Diese Modifikation kann durch ein Implantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung einer bionischen Nase (kein Körperwertverlust) geschehen. Es handelt sich um ein Filtersystem, welches alle unerwünschten Gerüche auffängt und es dem Charakter ermöglicht, allen Angriffen, die einzig auf Geruch basieren, zu widerstehen. Außerdem sehr nützlich für Charaktere, die sich in Regionen unangenehmen Geruchs wie Mülldeponien, Massengräbern usw. bewegen.

## Nase, Hunde-

Diese Cybermodifikation erfordert eine existierende bionische Nase. Sie verleiht dem Charakter einen Hunden vergleichbaren Geruchssinn. Erfolgreiche Fertigungsproben gestatten genaue Bestimmung von Gerüchen aller Art oder die Entdeckung selbst feiner Spuren. Auf das Verfolgen von Spuren gilt WM+50, mit WM -5 je halber Stunde Alter der Spur, falls die Nase eingesetzt werden kann. Allgemein wird jede Riechen-Probe mit WM+50 durchgeführt, wenn es um normales Riechen gilt.

## Nickhaut

Die Augen des Charakters können binnen einer Sekunde mittels einer feinen Schutzmembran verschlossen werden, die das Auge vor Fremdkörpern schützt. Die Nickhaut ermöglicht es z.B. unter Wasser ohne Nachteile zu sehen, und gewährt WM +25 je Stufe auf alle Proben gegen Schädigung des Auges oder Blendung. Außerdem bringt sie dem Auge Schutzwert 1 je Stufe wie eine Rüstung und einen Vert-WM von +5. Werden bionische Augen entsprechend modifiziert, so kostet dies keine Körperwert-Punkte.

## Ohren, Gehörbonus

Diese Modifikation kann durch ein Implantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Ohrs (kein Körperwertverlust) geschehen. Jede Stufe verbessert den Wert der Gehörwahrnehmungen des Charakters um eins.

## Ohren, bionisch

Dies ist die Basismodifikation der Ohren: Diese werden durch bionische Organe ersetzt, die als Standard einhundertprozentiges Gehör bieten.

## Ohren, Niederfrequenz

Diese Modifikation kann durch ein Implantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Ohrs (kein Körperwertverlust) geschehen. Sie ermöglicht es dem Charakter, im Infraschallbereich zu hören. Dies gestattet die Wahrnehmung von Tönen, die andere nur noch als Schwingungen erkennen können. Eine Fertigungsprobe kann bei besonders schwachen Signalen oder zur Lokalisierung ihrer Richtung benutzt werden.

## Ohren, Hochfrequenz

Diese Modifikation kann durch ein Implantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Ohrs (kein Körperwertverlust) geschehen. Sie ermöglicht das Hören im Ultraschallbereich, d.h. z.B. Bewegungsmelder, manche Haushaltgeräte, Fledermäuse und Hundepfeifen sind zu hören. Eine Fertigungsprobe kann bei besonders schwachen Signalen oder zur Lokalisierung ihrer Richtung benutzt werden.

## Ohren, Geräuschfilter

Diese Modifikation kann durch ein Implantat (angegebener Körperwertverlust) oder Erweiterung eines bionischen Ohrs (kein Körperwertverlust) geschehen. Sie schützt den Charakter vor allen negativen Auswirkungen lauter Geräusche auf sein Gehör, indem diese rechtzeitig gedämpft werden. Außerdem ist es möglich, bestimmte Frequenzen oder gar Tongruppen "abzuschalten", so daß diese einfach nicht mehr gehört werden (z.B. könnte man so das Schimpfen seiner Frau wegen der zu späten Heimkehr abschalten...).

## Ohren, Recorder

Dieses Implantat ist nur als Erweiterung eines bionischen Ohrs möglich. Es wird ein leistungsfähiger Audiorecorder installiert, wobei dessen Aufnahmekapazität weltabhängig ist. Zur Weiterverarbeitung der Daten ist eine Datenbuchse erforderlich; andernfalls können die Informationen aber auch durch Entfernen des Speichers hinter einer kleinen Klappe im Schädel weitergegeben werden.

## Panzerung (Cyberglied)

Es ist relativ einfach, bionische Gliedmaßen zu panzern, um ihren Schutz zu steigern, indem man stabilere Kunststoffe und Metalle verwendet. Jede Stufe erhöht den Schutzwert gegen alle Angriffsarten um 1; jeweils volle 5 Stufen erhöhen den Vert-WM um +5, maximal aber auf +60.

## Perfektes Gleichgewicht

Ein Mini-Gyroskop im Innenohr verleiht dem Charakter einen ausgezeichneten Gleichgewichtssinn. Dieser ermöglicht es ihm, ohne Proben auf schmalen Pfaden zu balancieren (Seile, Äste, Brücken usw.) und auch auf glatten Oberflächen problemlos gehen zu können. Allgemein gilt ein WM+50 auf alle Balancieren-Proben. Alle Pilotenfertigkeiten in Luft und Weltraum erhalten WM+5. Wann immer gewürfelt wird, um das Gleichgewicht zu halten, gibt es einen WM von +25.

## Periphere Sicht

Eine Modifikation der Position der Augen im Schädel, die meist mit dem Einbau bionischer Augen verknüpft wird. Dies ist aber nicht Bedingung. Effekt ist ein größeres Blickfeld als üblich, und zwar beträgt es mehr als 180 Grad. Der Charakter behandelt Seitenfelder wie Frontfelder und Rückenfelder wie Seitenfelder mit einem zusätzlichen Angriffs-WM von -10, wobei Angriffe nur mit Feuerwaffen oder mit Karate (WM-30) möglich sind. Ausweichnachteile bei Angriffen von der Seite sind aufgehoben; bei Angriffen von hinten ist wie von der Seite eines normalen Charakters zu verfahren. Es ist im übrigen kaum möglich, solch einen Charakter zu überraschen. Auf Wahrnehmungsproben bezüglich Ereignissen im Rücken gilt zwar ein WM von -20, aber immerhin sind solche überhaupt möglich! Nachteil der Modifikation ist lediglich, daß der Charakter wegen der eigenwilligen Augenstellung etwas unattraktiv erscheint: WM-10 auf Reaktionen von Angehörigen der gleichen Rasse, die Wert auf das Aussehen legen.

## Reduziertes Schlafbedürfnis

Eine Drüse wird installiert, die Amphetamine ausschüttet und allgemein den Schlafbedarf des Charakters reguliert. Die erforderliche Schlaf-Mindestzeit wird durch Stufe+1 dividiert, mit entsprechenden Auswirkungen. AK-Regeneration durch Schlaf erfolgt unverändert, sobald die Mindestzeiten erreicht wurden.

## Reflektorpanzer

Der Körper des Charakters wird von einem Polymer umhüllt, welches Laserstrahlen wie ein Reflektorpanzer abwehren kann. Der Schutz erstreckt sich dabei auf alle Trefferzonen. Es gilt gegen entsprechende Angriffsformen ein Schutz von

# 11. Cybertech

1 je Stufe sowie ein Vert-WM von +5 je Stufe, mit den entsprechenden Einschränkungen wie für Reflektorpanzer.

## Reflexbeschleuniger

Das Nervensystem und Gehirn des Charakters wird umfassend modifiziert. Künstliche Adrenalinherzeuger und Drüsen mit anderen Hormonen, verstärkte Nervenleitungen und veränderte Gehirnregionen ermöglichen ihm, schneller zu handeln als normale Charaktere. Die AP-Zahl bei allen Aktionen erhöht sich je Stufe um 100%, d.h. effektiv verhält der Charakter sich, als wäre er um Stufe  $\times 100\%$  beschleunigt. Damit kann er je Stufe einmal öfter handeln, sich 100% weiter bewegen,... Handlungen die auf der Reaktion anderer Charaktere beruhen (z.B. Finten) werden nicht beschleunigt.

Nachteil ist die hohe Belastung des Körpers. Nach Ende einer Beschleunigungsphase erleidet der Charakter wegen der Umstellung der Orientierung und allgemeiner Erschöpfung für Anzahl beschleunigte Runden  $\times 5$  Minuten WM-10 je 100% Beschleunigung auf alle Aktionen. Zusätzlich verliert er 1W6 AK je angefangenen 20 Beschleunigungsrunden und je 100% Beschleunigung.

## Rundumsicht

Es wird ein zusätzliches Sensorensystem am Hinterkopf des Charakters, meist in Form eines Bandes um den Schädel, installiert, das es diesem ermöglicht, alles um sich herum, d.h. in einem Winkel von 360 Grad, wahrzunehmen. Es ist sehr schwierig, solch einen Charakter zu überraschen, und er erleidet keine Ausweichnachteile bei Angriffen von hinten oder von der Seite. Außerdem ist es ihm z.B. mit Karate mit WM-20 oder mit Feuerwaffen ohne WM möglich, Angriffe in Rückenfelder auszuführen.

## Sporne

Die Gliedmaßen des Charakters sind mit starken Spornen von wenigstens 20 cm Länge versehen, die ausgefahren werden können. Starre Sporne wären zu halber CP-Wert erhältlich, gleiches gilt für die Ausstattung nur einer Gliedmaße. Der Effekt von Spornen ist, daß der Schaden mit der Gliedmaße um 1W3 (Faust usw.) bzw. 1W4 angehoben wird und der Angriff als spitze Waffe gilt. Werden bionische Arme oder Beine mit Spornen versehen, kostet dies keine Körperwert-Punkte.

## Stachel

An einer geeigneten Körperstelle des Charakters, üblicherweise unter der Zunge oder im Intimbereich, wird ein Stachel implantiert. Dieser kann mit einem Muskelimpuls kontrolliert werden und erfordert zum Einsatz nächste Nähe zum Gegner und einen überraschenden Moment. Der Stachel selbst verursacht keinen Schaden; er ist aber normalerweise mit einem Gift-Reservoir (s. dort) verknüpft...

## Synthesizer

Im Kehlkopfbereich des Charakters wird ein Synthesizer-System eingebaut, das jedes beliebige Geräusch imitieren kann, jedoch nicht im Ultra- oder Infraschallbereich. Sehr beliebt bei Musikern und Entertainern.

## Telefon (Kopf)

Im Schädel des Charakters wird ein Telefon installiert, das regulär im örtlichen Netz arbeiten kann. Hierbei ist es möglich, leise vor sich hin zu murmeln, ohne daß man außen viel mitbekommt. Das Telefon selbst wird über subdermale Schalter bedient. Die Übertragungsqualität ist weltspezifisch.

## Temperatur-Toleranz

Der Körper des Charakters wird von einem flexiblen Polymer umgeben, das es ihm ermöglicht, einem weiteren Temperaturrahmen zu widerstehen als durchschnittliche Charaktere. Die Erweiterung beträgt je Stufe 25 Grad Celsius nach oben

und nach unten. Gilt die Erweiterung nur in einer Richtung, sind die CP-Kosten zu halbieren. Eine bloße Verschiebung des normalen Temperaturrahmens hätte Kosten von 0 CP zur Folge.

## Uhr

Dem Charakter wird eine Uhr implantiert, deren Daten auf einem Sichtfeld, meist am Handgelenk, abgelesen werden oder z.B. auf einen Datenmonitor eingeblendet werden können. Die Uhr geht auf Tausendstelsekunden genau; sie integriert eine Weck- und eine Stoppuhrfunktion.

## Ultrasprechen

Ein spezieller Synthesizer ermöglicht es dem Charakter, im Infra- oder Ultraschallbereich zu kommunizieren, was in vielen Fällen eine kaum abzuhörende Kommunikation bedeuten wird. Soll die Fähigkeit nur Infra- oder nur Ultraschall betreffen, halbieren sich die Kosten, nicht aber die Körperwert-Verluste. Fertigkeitstests können die Qualität der Kommunikation messen. Beachten Sie, daß Ultrahorchen gesondert zu erwerben ist! Kombination mit einem normalen Synthesizer (s.o.) halbiert den Körperwertverlust.

## Unabhängige Augen

Der Charakter kann je Stufe ein Auge unabhängig ausrichten. Maximale Stufe ist demzufolge die Zahl der Augen minus eins. Der Effekt ist der, daß es möglich wird, je unabhängiges Auge ein weiteres Ziel anzupeilen. Kombiniert mit Koordination ermöglicht dies, in einer Runde verschiedene Ziele anzugreifen. Demzufolge lohnt es sich nicht, die Fähigkeit auf einer höheren Stufe als der mit Koordination zu erwerben.

## Vakuum-Tauglichkeit

Eine druckfeste Hülle umgibt den Körper dieses Charakters, die es ihm ermöglicht, längere Zeit unter Vakuum-Bedingungen zu überleben. Während dieser Perioden benötigt er aber nach wie vor Atemluft (z.B. aus einem internen Luftvorrat), ist aber immun gegen alle Druckschwankungen (s. Druck-Tauglichkeit) und gegen Temperaturen bis zum absoluten Nullpunkt. Außerdem erleidet er natürlich keinen Schaden durch das Vakuum. Die Periode beträgt eine Stunde je Stufe, bzw. für 170 CP ist unbegrenzter Aufenthalt möglich.

## Verbesserter Tastsinn

Die Hände des Charakters sind mit einem speziellen Sensorensystem versehen, das es ihm ermöglicht, mittels einer Berührung feine Details wahrzunehmen. Feine Vibrationen in einem Objekt oder mikroskopisch kleine Gravuren / Unebenheiten können erkannt werden, wenn eine Fertigkeitstest gelingt. Bringt außerdem WM+10 auf alle passenden Fertigkeiten wie z.B. Juwelier.

## Vorteil-Chip

Es handelt sich um einen Chip, welcher dem Charakter effektiv eine bestimmte besondere Fähigkeit bringt, solange er sich in einer Chipbuchse befindet. Im einzelnen sind erhältlich: Fotografisches Gedächtnis, Kopfrechentalent, Berserkerkampf, Natürliches Fertigkeitstalent, Orientierung, Wachgabe, Zeitgefühl, Schmerzunempfindlichkeit, Willensstärke. Des weiteren könnten Chips Sprachkenntnisse oder Lesen/ Schreiben enthalten.

Theoretisch ist es denkbar, daß auf einem Chip auch mentale Handicaps gespeichert sein könnten. Diese würden sich auf den Träger auswirken, ihm aber keine CP einbringen, da das Handicap nicht permanent wäre. Denkbar wären: Phobien aller Art, Gelübe und Vorschriften, Dyslexie, stumm, Unvermögen in Fertigkeit, Willensschwäche, Schmerzempfindlichkeit.

# 11. Cybertech

## Waffen-Sensorverbindung

In einer Handfläche des Charakters wird ein Sensorpad installiert und mittels einer Neuralleitung mit dem Gehirn verbunden. Eine hierfür mit einem Induktionspad ausgerüstete Waffe - auf manchen Technikstufen wird auch noch eine direkte Einstöpselung eines Datenkabels vorgenommen - ist notwendig, um die Vorteile zu nutzen: Das System blendet auf die Netzhaut oder in ein bionisches Auge ein Fadenkreuz ein, das genau der Ausrichtung der Waffe entspricht. Außerdem ist es möglich, der Waffe mental Befehle zu erteilen (z.B. Wechsel des Feuermodus) und man erhält allgemeine Statusanzeigen. Spieltechnische Wirkung ist, daß auf alle Angriffe mit der Waffe ein WM von + 5 x Stufe gilt und zudem einmal je Stufe zusätzlich gewürfelt werden darf - das beste Resultat gilt.

## Waffeneinbau (Cyberglied)

In einer Cybergliedmaße wird eine versteckte Waffe eingebaut. Möglich ist dies für Hände, Arme und Beine.

Hierbei können in eine bionische Hand Waffen bis zu 1 kg Gewicht (halbes Waffengewicht plus volles Munitionsgewicht) installiert werden; sie feuern durch einen Finger. Effekt ist eine Änderung des Schnell-WM um + 10 (z.B. - 30 wird zu -20) und des Zielen-WM um - 10 (z.B. -+30 wird + 20). Wiegt die Waffe nicht mehr als 250g, so kann sie vollständig in einem Finger installiert werden, den man mit einem Handgriff (2 AP) durch einen anderen bionischen Finger ersetzen kann.

In einem bionischen Arm können Waffen bis zu 3 kg Gesamtgewicht (s.o.) eingebaut werden; sie feuern aus dem Handgelenk in gerader Linie. Effekt ist +5 auf den Schnell-WM und - 20 auf den Ziel-WM.

In einem bionischen Bein lassen sich Waffen bis zu 4 kg Gesamtgewicht installieren (s.o.) Sie feuern aus der Ferse, d.h. man muß liegen oder das Bein entsprechend anwinkeln. Es wird der Schnell-WM verdoppelt und der Ziel-WM halbiert, mindestens aber um 25 Punkte gesenkt.

Nachladen geschieht durch eine Klappe im Cyberglied.

## Waffeneinbau

Dies ähnelt dem Einbau in ein Cyberglied; es handelt sich jedoch um ein echtes Waffenimplantat, meist im Arm oder Bein. Die Körperwertverluste betragen 2 je angefangenem kg Waffengewicht. Nachladen geschieht durch eine Klappe, die mit Kunstfleisch verschlossen wird.

## Zusätzliche LK

Der Körper des Charakters wird mit verschiedenen internen "Reservesystemen" versehen: Verstärkte Nervenleitungen, zusätzliche Blutreserven, künstliche Gerinnungsmittel usw. Dies steigert seine LK um einen Punkt je Stufe.

## Zusätzliche AK

Der Charakter erhält zwei zusätzliche AK je Stufe, da sein Körper mit einem "Reservesystem" für Notfälle ausgerüstet ist: Drüsen schütten Hormone aus, die Lungen sind leistungsfähiger, das Herz wird stimuliert usw.

## 11.8 Anmerkungen

Die vorgestellte Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll nur ein paar Ideen liefern, wie man Cyborg-Charaktere entwickeln könnte. Bereits das Studium der Rassen-Erschaffung wird dazu führen, daß man auf Ergänzungsgedanken kommt.

Übrigens: Wer die Rassenerschaffungs-Regeln mit diesem Abschnitt vergleicht, dem werden Differenzen zwischen den CP-Kosten der Cybertech und den Kosten der besonderen Fähigkeiten der Rassen auffallen. Dies ist kein Zufall, viel-

mehr soll berücksichtigt werden, daß Cybertech Körperwertpunkte kostet, was ein Nachteil ist.

### 11.8.1 Reputation von Cyborgs:

Wenn Charaktere mit erkennbaren Cybermodifikationen allgemein mißtrauisch, verächtlich oder anderweitig negativ behandelt werden, bedeutet dies, daß sie eine entsprechende negative Reputation (s. Charaktererschaffung) und damit CP-Gutschriften erhalten.

### 11.8.2 Aussehen von Cybertech

Die überwiegende Mehrzahl der Cyber-Teile ist so konzipiert, daß sie sich ohne eingehende medizinische Untersuchung nicht ohne weiteres als künstlich erkennen lassen. Ausnahmen sind entsprechend in den Beschreibungen zu ersehen.

Entscheidet ein Charakter sich freiwillig, erkennbare Cybertech zu verwenden, ist dies für ihn ein doppelter Nachteil: Seine besonderen Fähigkeiten sind für eventuelle Gegner sichtbar (ein metallisch glänzender Arm könnten auf hohe Stärke hindeuten) und, falls es eine negative Reaktion auf Cyborgs gibt, wird diese ihn jederzeit betreffen.

Um dies zu simulieren, sollten dem Charakter entsprechend CP gutgeschrieben werden, aber nicht allzuvielen. Meist wird es sich um eine Änderung der Reputation im Bereich -5 bis -15 CP handeln; der andere Nachteil sollte eine direkte Kostenverringerung der Cybertech um ca. 10% je Stück bedeuten.

### 11.8.3 Qualität von Cybertech

In vielen Welten wird es einen Markt für gebrauchte Cyberteile oder solche minderer Qualität geben. Ein Charakter der sich für derartige Teile entscheidet, erleidet natürlich ein Handicap. Die Reduktion der CP-Kosten der Cybertech könnte wie folgt stattfinden:

Es wird ein **Funktionswert** festgelegt. Einmal je Stunde, sowie in allen echten Krisensituationen (Charakter hängt am Cyberarm von einem Gebäude...) kann der Spielleiter eine Funktionsprobe verlangen (s. beschädigte Cyberteile). Es wird also 1W100 + Funktionswert gewürfelt, und ein Mißerfolg bedeutet einen Ausfall für in diesem Fall 2W6 Runden bzw. bei einem Desaster bis zu einer Reparatur. Für die CP-Reduktionen gilt:

Funktionswert	CP-Reduktion
90	- 5 %
75	- 15 %
50	- 30 %
25	- 45 %
10	- 65 %

Beachten Sie, daß im Falle einer Beschädigung die Funktionsproben nicht mit +100 - WM, sondern mit Funktionswert - WM auszuführen sind.

### 11.8.4 Weitere Reduktionen

Im Falle von Hautverstärkungen und Reflektorschutz ist es wie im Kapitel Rassen erläutert zulässig, diese auf einzelne Trefferzonen zu beschränken, oder gegen einzelne Angriffsformen. Die dortigen Werte sind anzuwenden.

### 11.8.5 Energieversorgung

Alle bisherigen Annahmen gehen davon aus, daß die Einbauten sich ohne Energieprobleme betreiben lassen, indem sie

# 11. Cybertech

die Körperelektrizität oder sehr fortgeschrittene Formen der Energieversorgung verwenden, bis hin zu einer Kernreaktion.

Wie aber, wenn der Energiebedarf von Cybertech ihre Einsatzdauer beschränkte? Ein solches Verfahren, ohne nun genau festzulegen, ob es sich um Batterien, Treibstoff oder was auch immer handelt, führte zu einer CP-Reduktion der Kosten, denn es wäre ein Nachteil. Es sollte ein System benutzt werden ausgehend von der maximalen Nutzungsdauer bis zum "Auftanken". Es gilt:

Max. Nutzungsdauer in Stunden	Kostenreduktion
10	- 10 %
7	- 15 %
5	- 20 %
4	- 35 %
3	- 50 %
2	- 70 %
1	- 90 %

Ist das Auftanken besonders umständlich (erfordert z.B. das Aufsuchen bestimmter Orte, oder dauert länger als eine Minute je Element) sollte eine zusätzliche -10% bis -20%-Reduktion durchgeführt werden.

Die Regel läßt sich natürlich sinnvoll nur auf "arbeitende" Cybertech wie z.B. Gliedmaßen oder Augen anwenden. Modifikationen, die nur durch ihr Vorhandensein wirken und die nach logischen Gedanken keine Energieversorgung benötigen (z.B. Hautverstärkung, Reflektorschutz) bleiben außen vor. Im einzelnen entscheiden Spielleiter und Weltbücher.





# 12. Szenarios und Kampagnen

## 12. Szenarios und Kampagnen

### 12.1 Einführung

Dieses Kapitel befaßt sich mit den bereits an anderer Stelle erwähnten Szenarios, auch Abenteuer genannt. Es schildert, wie man ein Omnirole-Szenario einsetzt, d.h. wie man sich als Spielleiter verhält, und wird außerdem Hinweise geben, wie man eigene Szenarios entwirft und diese miteinander verknüpft.

### 12.2 Funktionen des Spielleiters

Bereits im Rahmen der allgemeinen Einführung wurden einige Worte zur Funktion des Spielleiters gesagt. Der Vollständigkeit und Übersichtlichkeit wollen wir das wesentliche hier nochmals zusammenfassen.

Der Spielleiter ist **Erzähler**, d.h. er schildert den Spielern, was ihre Charaktere in der fiktiven Welt erleben. Dabei muß er ihnen alles, was sie wahrnehmen können, darstellen, ohne aber zu viele Informationen preiszugeben und ohne die Atmosphäre zu zerstören. Die Informationen können dann z.B. benutzt werden, um eine Karte anzufertigen. Üblicherweise läuft das ganze in Dialogform ab, s. Beispiel.

*Beispiel: Der Spielleiter beschreibt einen Raum, in den die Charaktere gerade gegangen sind, als "ca. 3 Meter x 4 Meter groß, mit ca. drei Meter Höhe. Er hat zwei Türen, eine, durch die ihr gekommen seid, und eine an der gegenüberliegenden Wand. Ein Teppich bedeckt den Boden. Ihr erkennt an der linken Wand ein großes Fenster; rechts steht ein Kleiderschrank. In der Mitte des Zimmers befinden sich ein Tisch und drei Stühle. Auf dem Tisch steht Geschirr." Jetzt könnten die Spieler Aktionen entscheiden, z.B. die andere Tür zu untersuchen (Ist sie verschlossen? Was hört man, wenn man daran lauscht?), sich das Geschirr näher anzusehen oder den Schrank zu durchsuchen. Erst dann wird der Spielleiter z.B. erwähnen, daß sich im Schrank eine verschlossene kleine Kiste befindet oder daß hinter der Tür eine Bande Orks wartet.*

Der Spielleiter ist selbst **Rollenspieler**, denn er übernimmt die Darstellung aller im Spiel auftretenden NSC und entscheidet über ihr Verhalten. Dazu unten mehr.

Außerdem ist der Spielleiter **Schiedsrichter**, d.h. er ist letzte Instanz bei allen Regelfragen. Hierbei ist es nicht notwendig, die Regeln auswendig zu lernen. Bewahre! Vielmehr reicht es, wenn die grundsätzlichen Mechanismen (Probenkonzept, Fertigkeitenkonzept oder grobe Regelung eines Kampfes) im Gedächtnis verankert sind. Alles andere kann man nachschlagen, ohne viel Zeit zu verlieren.

#### 12.2.1 Regelstreitigkeiten

Wie bereits erwähnt, ist es Aufgabe des Spielleiters, den Schiedsrichter darzustellen. Ein Problem hierbei ist es immer wieder, wenn Spieler sich mit der Auslegung des Spielleiters nicht einverstanden erklären. "Mein Charakter kann das und das aber machen, weil auf Seite 176 2.Absatz Zeile 3 steht...". Solche "Regeladvokaten" zerstören jede Spielatmosphäre, da sie erstens die Regeln und nicht den Spaß in den Vordergrund stellen und zweitens für Streit sorgen.

Daher gilt als Grundsatz für alle Omnirole-Runden: Das Wort des Spielleiters ist Gesetz. Seine Regelauslegung gilt. Verwendet ein Spielleiter drastisch von den Basisregeln abweichende Regeländerungen (Hausregeln), sollte er allerdings vor dem Spielbeginn seine Mitspieler hierüber informieren, soviel Fairneß muß sein. Während des Spiels können Spieler auch durchaus Vorschläge machen, wie etwas zu regeln ist, oder den Spielleiter unterstützen- sie können ihn aber nicht zu irgend etwas zwingen. Wenn eine Interpretation nicht gefällt, der kann das nach dem Spiel gerne sagen.

Im übrigen für alle diejenigen, die glauben, diese Absätze gäben dem Spielleiter zuviel Macht: Wie ich aus Erfahrung

weiß, gehen Spielleitern, die sich Spielern gegenüber wie Götter aufspielen, ziemlich schnell die Mitspieler aus...

### 12.2.2 Regelinterpretation und Improvisation

Eine der wichtigsten Anforderungen an den Spielleiter ist die der Auslegung oder Improvisation von Regeln. Es gibt einen ganz banalen Grund: die Omnirole-Regeln sind zwar umfangreich, und sie bieten Hinweise für viele Situationen. Ähnlich einem Gesetzestext können sie aber einfach nicht alle möglichen Fälle berücksichtigen, sondern nur allgemeine Richtlinien übermitteln. Dadurch werden immer wieder Situationen, vor allem unter exotischeren Bedingungen, auftreten, für die man in den Regeln nichts zu finden glaubt. In diesem Fall ist es Aufgabe des Spielleiters, schnell eine Lösung zu finden.

Fehlt z.B. eine Fertigkeit für eine Aufgabe, könnte man improvisierte Proben oder Eigenschaftsproben festlegen, oder einfach eine Erfolgschance an sich. Ein Wurf, und die Sache läuft. Genauso sieht es aus, wenn die Regeln unpassende Resultate liefern - einfach ändern oder in diesem Fall ignorieren. Die Regeln sind Vorschläge und Hilfen, nicht die Zehn Gebote.

Dementsprechend zeichnet ein guter Spielleiter - und dazu wird man mit der Zeit werden, aber nur mit der Zeit - sich nicht nur durch Phantasie aus, sondern auch durch die Fähigkeit, zu improvisieren. Spieler tendieren leider dazu, sich anders zu verhalten als alle glauben. Und einfach zu sagen - "Ihr könnt das nicht, es steht nicht in den Regeln" - das widerspricht dem Geist des Rollenspiels. Spaß haben ist die Devise. Ein Spieler will eine Atombombe bauen oder sich verwegen wie Errol Flynn am Kronleuchter bewegen? Lassen Sie es ihn versuchen, anhand der Fähigkeiten des Charakters, und geben Sie ihm eine angemessene Erfolgschance. Das ist das Geheimnis.

Halten Sie einen Vorschlag für völlig aussichtslos, würfeln Sie trotzdem, und sagen Sie dann, daß es nicht klappte, mit einer schönen Beschreibung der Ergebnisse. Usw.

#### 12.2.3 Situationsbeschreibungen

Kommen wir nun zum Abschnitt der Beschreibung der Spielwelt. Wie soll diese ablaufen? Zunächst einmal sollte der Grundsatz gelten, daß die Spieler nur erfahren, was sie auf den ersten Blick (bzw. auch mit anderen Sinnen) wahrnehmen können. Versteckte Objekte entdeckt man erst, wenn man nach ihnen sucht oder über sie stolpert.

Genauso gilt für Raumbeschreibungen, daß man nicht exakt von "Das Fenster beginnt 60 cm von der Ecke entfernt, es mißt 70 x 75 cm" sprechen sollte, es sei denn, die Spieler haben die Ausrüstung von Landvermessern oder ähnliche Geräte dabei und setzen sie ein. Das Zauberwort heißt "ungefähr", wobei man sich auch fragen sollte, wie Menschen normalerweise Größenverhältnisse abschätzen, wenn sie nicht messen können. Ist eine "große Halle" nun 50 m x 30 m oder doch 60 m x 35 m lang? Das kann man einfach nicht unterscheiden. Denken Sie als Spielleiter an diese Grundsätze, auch wenn manche Regelwerke noch mit exakten Zahlen arbeiten sollten. Karten kann man auch nach Schätzungen zeichnen.

Wichtig ist es auch, nichts vorschnell zu verraten. Betonen Sie also nicht, daß sich "ein besonders großer Kleiderschrank" im Raum befindet, nur weil Sie wissen, daß darin zwei Diebe versteckt sind. Beschreiben Sie alles neutral, ohne besondere Betonung oder Wertung. Sollen die Spieler doch durch genaue Untersuchungen alles nähere herausfinden!

Wenn Sie sich dann bemühen, in den Beschreibungen eine Atmosphäre alles gut laufen. Was heißt das konkret? Nun, denken Sie an alle Sinne der Charaktere, benutzen Sie farbige Beschreibungen, also nicht einfach nur

# 12. Szenarios und Kampagnen

"Ihr betretet einen Schankraum" oder "Der Barkeeper", sondern schildern Sie den Raum mit den Gästen bzw. das Aussehen des NSC.

## 12.2.4 Darstellung der Personen

Wenn der Spielleiter Personen, also NSC, darstellt, muß er sich immer vor Augen halten, was für eine Person er gerade verkörpert. Was sind ihre Motive, wie ist ihr Charakter definiert? Reaktionswürfe (s. Diverses) können eine echte Hilfe sein, wenn man sich keine näheren Gedanken gemacht hat. Auch bei Personen gilt, daß die Spieler nur erfahren, was sie wahrnehmen können.

In jedem Fall sollte der Spielleiter zum Ork-Anführer, zum Straßenkehrer, zum betrunkenen Kneipengast werden, wenn er ihn darstellt - so, als wäre er ein Spieler, der diesen Charakter verkörpert. Auf diese Art kann man auch viel Atmosphäre erzeugen, indem man nicht einfach sagt "Ihr trefft einen Straßenkehrer, der euch den Weg zeigt", sondern die Begegnung durchspielt. Gerade das ist Rollenspiel, und nicht etwa blindes Herumwürfeln und Regellesen!

Hierbei darf dann auch nicht vergessen werden, daß die wenigstens Personen von vorne herein den Spielern feindlich gesinnt sein werden. Wenn diese sich diplomatisch verhalten, werden viele potentielle Gegner sich auch ohne Kampf behandeln lassen. Vergleiche hierzu auch das Bestiarium.

Außerdem darf der Spielleiter nie den Wissensstand des NSC vergessen. Was weiß dieser über die Spieler? Kennt er die Schlangenphobie ihres Anführers, die magischen Fähigkeiten, ihr Ziel? Und woher? Und wie steht er dazu? Beantworten Sie diese Fragen fair und sinnvoll, und Sie werden eine Menge Spaß haben.

## 12.2.5 Verhalten der Spieler

Aufgabe des Spielleiters ist es auch, das Verhalten der Spieler zu managen, und zwar sowohl in der realen als auch in der Spielwelt. Beginnen wir in der realen Welt.

Es kann schnell vorkommen, daß die Spieler beginnen, sich über Filme, Fußball oder was auch immer zu unterhalten, nur weil gerade für ihre Charaktere eine Pause eingetreten ist (z.B. weil die Gruppe sich getrennt hat). Vielleicht sind sie auch einfach nur laut, oder kommentieren alles mit mehr oder minder lustigen (lästigen?) Sprüchen. Was tun? Nun, appellieren Sie zunächst an ihre Fairneß gegenüber den Mitspielern. Hilft das nichts, und solche Gespräche zerstören wirklich schnell jede Atmosphäre, gibt es nur eines:

**"Was Du sagst, sagt Dein Charakter!".** Sind die Spieler laut, können ihre Charaktere sich nicht irgendwo anschleichen. Kommentieren sie das Aussehen eines NSC, so werden sie gleich seine Reaktionen darauf kennenlernen und so weiter. Hinsichtlich dieser Regel brauchen Sie keine Vorwarnungen zu geben. Setzen Sie sie einfach um, und danach ist in den meisten Fällen Ruhe.

Ein anderes Problem in der realen Welt sind Rivalitäten zwischen Spielern. Solche sollten wenn irgend möglich nicht ins Rollenspiel übertragen werden, aber wenn es sich nicht vermeiden läßt und man dennoch zusammen spielen möchte, müssen sich die Spieler am Riemen reißen - oder auch ihre Charaktere im Spiel verhalten sich genauso, wie oben.

Ähnlich sieht es in der Spielwelt aus. Es gibt immer wieder Spieler, die Aktionen ankündigen ("Ich gehe in den Raum", "Ich öffne die Tür") - und sobald sie die Konsequenzen erfahren, nehmen sie die Handlung zurück. "Ich war doch noch gar nicht wirklich durch, ich meine..." oder "War ein Witz" sind typische Sätze. Das Behandlungsverfahren ist einfach:

"Gesagt ist gesagt, getan ist getan." Wenn ein Spieler eine Charakteraktion ankündigt, findet sie auch so statt. Zurücknehmen ist nur dann möglich, wenn die Aktion es erlaubt.

*Beispiel: "Ich schieße auf den Typ" oder "Ich drücke den Selbstzerstörungsknopf" sind nicht zurückzunehmen, da die Aktion sofort stattfindet. "Ich fliege nach Südamerika", "Ich zünde das Haus an" (es sei denn, mit einem Flammenwerfer) oder "Ich renne die 100 Meter zu dem Kerl, greife ihn mir und betäube ihn" sind Beispiele für zurücknehmbare Aktionen: Die Handlung erstreckt sich über einen längeren Zeitraum und ist in größere Etappen aufgeteilt. Sagt der Spieler schnell genug, daß er es sich anders überlegt hat, bricht er auf einer Etappe ab - und das war es.*

Im großen und ganzen sollte das Zurücknehmen von Aktionen die Ausnahme bleiben, um die Atmosphäre nicht zu zerstören. Erst denken, dann handeln.

Hierbei noch eine andere Sache: Jeder Spieler kann ausschließlich für seinen eigenen Charakter entscheiden. "Ich schicke Jack vor" oder "Wir machen das und das" sind unzulässige Aktionserklärungen, solange der betreffende Charakter noch seinen freien Willen hat. Einzige Ausnahme ist es, wenn die Spieler vor Spielbeginn oder irgendwann später einen Anführer wählen. Dieser hat dann das Recht zu "Wir"-Aktionen, nicht aber zum Vorschicken einzelner Charaktere. Sagt dann nicht sofort ein Spieler "Ich bleibe aber zurück" oder etwas sinngemäßes, so betrifft eine Aktion alle Charaktere.

## 12.2.6 Fairneß

Eine der entscheidendsten Eigenschaften eines Rollenspielers sollte die Fairneß sein, und dies betrifft sowohl Spieler als auch Spielleiter.

Spiele sollten immer fair ihren Mitspielern und dem Spielleiter gegenüber sein. Persönliche Beleidigungen haben hier nichts verloren, ebenso wie Ausspielen eines Charakters auf Kosten anderer. "Mein Charakter ist nun einmal ein berserkernder fremdenfeindlicher Typ, und deine Visage gefällt ihm nicht" oder "Ich schieße Tim in den Rücken" haben im Rollenspiel nichts verloren.

Meistens haben die Spieler es schon schwer genug, zu überleben und ihre Ziele zu erreichen. Wenn sie sich dann nicht einmal untereinander trauen können, ist es sehr wahrscheinlich, daß das Abenteuer scheitert. Sicher, ein bißchen Intrigen untereinander würzen das Spiel, aber das Plündern verwundeter Kameraden, das Meucheln derselben oder andere schlechte Scherze schaden einem letzten Endes nur selbst. Wer wird schon mit vollem Risiko handeln, wenn er erwarten kann, als Verwundeter liegen gelassen oder ausgeplündert zu werden? Dementsprechend ist es Aufgabe des Spielleiters, entsprechende Spieler, wenn sie einfach nicht das Problem erkennen wollen, aus der Gruppe auszuschließen, sobald sich andere Spieler beklagen. Rollenspiel ist Spaß, und nicht das Ausleben von Minderwertigkeitskomplexen auf Kosten anderer.

Gleiche Behandlung sollte im übrigen Spielern blühen, welche z.B. dauernd Zivilisten angreifen, plündern oder Gefangene foltern und töten. Wenn nicht die interne Justiz der Spieler bereits eingreift (manche Menschen haben so etwas wie ein Gewissen), gibt es immer noch die Frage, wie die Welt reagiert. Früher oder später spricht sich das Spielerverhalten herum, sie entwickeln einen gewissen Ruf, und das hat Konsequenzen: Priester guter und neutraler Kulte verweigern plötzlich Heilungen, die Autoritäten schreiben eine Fahndung aus, NSC kämpfen bis zum Tod und so weiter. Hoffentlich erkennen die Spieler die Zeichen der Zeit.

Doch kommen wir zum Spielleiter. Auch hier ist Fairneß oberstes Gebot. Der Spielleiter darf weder die Spieler zu sehr bevorzugen, noch sie benachteiligen. Was heißt das konkret?

Nun, beginnen wir mit "benachteiligen". Es ist zum Beispiel kinderleicht, die Spielercharaktere alle umzubringen, ohne daß sie eine Chance haben. "Tja, dieser Materietransmitter hatte keine Gegenstation. Viel Spaß im Hyperraum" oder "Die Decke dieses Raumes ist eine Falle - ein fünfzig Ton-

# 12. Szenarios und Kampagnen

nen schwerer Stein. Platsch." So etwas ist Unfug. Das über Spieler gesagte gilt auch für den Spielleiter: Leben Sie nicht Minderwertigkeitskomplexe auf Kosten anderer aus - sonst haben Sie bald keine Spieler mehr, und vielleicht ein Veilchen. Spieler neigen nämlich dazu, ihre Charaktere zu mögen, zu ihnen ein persönliches Verhältnis zu entwickeln.

Damit sind wir schon beim nächsten Thema, "bevorzugen" und allgemein das Überleben von Charakteren. Der Spielleiter sollte den Spielern auch nicht alles durchgehen lassen. Begeben sie sich wider besseres Wissen in Gefahr, vielleicht noch aus blinder Beutegier, und drohen zu sterben - dann sollten sie es auch tun. Andernfalls werden Sie erleben, daß die Spieler sich für unverwundbar und unbesiegbar zu halten beginnen, und Sie keine vernünftigen Abenteuer mehr entwickeln können. Treten z.B. die oben genannten Fälle unfairer Spieler auf, haben Sie alles Recht der Welt, zurückzuschlagen. Selbstverständlich realistisch und fair, aber wer z.B. mehrfachen Massenmord begangen hat und vom FBI gesucht wird, könnte irgendwann gefunden werden, und dann werden die Cops unter Umständen die SWAT-Leute rufen - oder erst schießen, dann verhaften.

Geben Sie den Spielern alle Chancen, die ein normaler Mensch mit ihren Fähigkeiten hätte, und ein klein wenig mehr, schließlich sind es die Helden der Geschichte. Tarzan, Luke Skywalker, Buck Rogers, Batman usw. hätten eigentlich viele Situationen gar nicht überleben dürfen, aber macht es nicht Spaß, ihnen zuzusehen, wie sie es doch schaffen? Na also. Dementsprechend, wenn die Spieler durch pures Pech in Schwierigkeiten geraten, kein Problem: Retten Sie sie irgendwie.

Wenn es gar nicht anders geht, Deus ex machina, z.B. "Die Kavallerie kommt" oder "Conan erscheint auf dem nächsten Hügel und beteiligt sich freudig am Kampf". Subtilere Mittel existieren aber: Halten Sie den Spielern einen Ausweg offen, z.B. fordern die Gegner sie zur Übergabe auf oder sie machen plötzlich taktische Fehler, die eine Flucht ermöglichen. Auch Schummeln ist möglich, sollte aber vor den Spielern verborgen bleiben: Würfeln Sie im geheimen, und setzen dann Ergebnisse einfach niedriger an. Alles kein Problem.

## 12.2.7 Der "Gegenspieler"

Eine Möglichkeit, fairere Abenteuer zu gestalten, ist es, einen Co-Spielleiter, den "Gegenspieler", einzuführen. Dieser hat die Aufgabe, die NSC-Gegner der Spieler zu führen und über deren Verhalten zu entscheiden. Zu diesem Zweck erhält er die Spieldaten und Hinweise zum Informationsstand der NSC, ist aber ansonsten, wie ein normaler Spieler, auf die Informationen durch den Spielleiter angewiesen, die seine Charaktere in der Spielwelt sammeln können.

Vorteil dieser Methode ist eine Trennung zwischen neutralem Spielleiter und den Gegnern der Spieler, und damit fairere Resultate. Es passiert nämlich schnell, daß dem Spielleiter unbewußt Wissen in die Entscheidungsfindung einfließt, das der betreffende NSC gar nicht haben könnte.

## 12.2.8 Verhalten von NSC

Noch ein paar Worte zu den NSC. Wie gesagt, entscheidend sind ihr Wissensstand und ihre Motive, sowie das Verhalten der Spieler im allgemeinen. Vergessen Sie nie, daß es sich um Individuen und nicht um die Klonserie Eins-A handelt. Alle Straßenkehrer oder Barkeeper sehen keinesfalls gleich aus, und sie verhalten sich auch nicht alle gleich.

Ebenso können NSC bestimmtes Wissen erst dann besitzen, wenn es ihnen realistischweise zur Verfügung stehen kann.

## 12.2.9 Fähigkeiten der NSC

Gleiches gilt für Fähigkeiten von NSC. Diese sollten, gerade bei nicht zur direkten Handlung gehörenden Figuren, unbedingt im Rahmen bleiben. Hausfrauen mit Schrotflinte und

einem Angriffswert von +150 sind ebenso unwahrscheinlich wie Polizisten mit Schußwaffe +20. Machen Sie sich Gedanken, was der NSC darstellt, wie sein Leben verlaufen ist usw. Ein Gastwirt könnte z.B. ein Krieger im Ruhestand sein, und irgendwo noch sein Schwert hängen haben - aber das gilt nicht für jeden Gastwirt in der Stadt.

Entsprechend sollten Sie, wenn Gegner halbwegs bedrohlich sein sollen, diese auch angemessen ausstatten und entwickeln. Lassen Sie nicht drei halb blinde Orks gegen sechs Spieler antreten, und dies als "Der große Kampf" verkaufen. Stellen Sie aber auch nicht 20 Orks auf und sagen dann, daß der Kampf fast unausweichlich ist.

## 12.3 Aufbau eines Szenarios

Im folgenden will ich schildern, wie man eigene Szenarios entwickeln kann, ein Prozeß, den die meisten Spielleiter früher oder später erreichen werden. Schließlich ist die Anzahl der vorgefertigten Produkte begrenzt, und spätestens wenn es an Abenteuer in einer selbsterschaffenen Welt geht, stoßen diese ohnehin an ihre Grenze.

Allerdings ist es grundsätzlich ohne Schwierigkeiten möglich, die meisten für andere Rollenspiele vorgesehenen Produkte an Omnirole anzupassen. Da Omnirole für alle Regelzwecke allgemein gebräuchliche oder verständlich definierte Maße und Angaben wie Meter, Sekunden usw. verwendet, muß nur das umzugestaltende Produkt ebenfalls sich in diese Maße umrechnen lassen oder sie von vornherein verwenden. Was die Eigenschaftswerte und Fähigkeiten von NSC und Kreaturen betrifft, dürfte der Transfer ebenfalls keine Probleme bereiten: Omnirole benutzt im wesentlichen den W100, d.h. auf ein Prozentsystem umrechenbare Chancen. Sie brauchen also nur die Fertigungs- und Eigenschaftswerte des anderen Systems entsprechend umzurechnen.

Übrigens: Sollten Sie zwischendurch unbedingt einmal ein anderes System spielen wollen (schnüff...), bedeutet dies nicht, daß Sie Ihre Omnirole-Produkte nicht verwenden könnten. Der Transfer in umgekehrter Richtung ist natürlich genauso einfach. Allerdings hoffen wir, daß über kurz oder lang Omnirole Ihr Hauptsystem werden wird...

Doch kommen wir zum Design eigener Szenarios. Ich habe die Erfahrung gemacht, daß es hilfreich ist, sich ein Szenario wie einen Film vorzustellen, an dem alle mitwirken, in dem aber die Geschehnisse noch nicht alle festgelegt sind.

### 12.3.1 Die Idee

Jedes eigene Szenario beginnt mit einer Idee. Es könnte sich um einfache Dinge handeln: Die Spieler wollen gerne einen Schatz suchen, und der Spielleiter bereitet entsprechend etwas vor. Oder man nimmt klassische Geschichten wie die Rettung entführter Charaktere, die Wiederbeschaffung eines Objektes, eine Queste oder Pilgerfahrt, eine Forschungsreise, oder z.B. einfach eine Weltraumreise. Ideen können aber auch sehr viel komplexer sein: Beispiele wären ein Szenario, in dem NSC auf mehreren Ebenen gegeneinander und gegen die Spieler agieren und keiner genau weiß, wer für wen arbeitet. Auch kann ein "klassisches" Szenario dadurch bereichert werden, daß der vermeintliche "rechtmäßige" Besitzer und NSC-Auftraggeber in Wahrheit z.B. das Mitglied eines rivalisierenden Clans ist, usw.

Eine gute Idee ist noch keine Garantie für ein gutes Szenario, aber ein guter Anfang. Es kann sehr schwer werden, aus einer schlechten Idee noch ein spannendes Spiel zu gestalten.

Was kann nun als Ideenquelle dienen? Alles. Rollenspielabenteuer, Filme, Fernsehen, Bücher, Hörspiele - was immer Ihnen einfällt. Achten Sie nur auf eines: Wenn Sie ein Abenteuer nach einer Story gestalten, die Ihnen besonders gefallen hat, und Sie nichts verändern, gibt es zwei Risiken: Erstens tendieren Spieler dazu, sich anders zu verhalten, als es jeder annehmen würde - Sie könnten also dazu gezwun-

# 12. Szenarios und Kampagnen

gen sein, sie mehrmals auf den rechten Pfad zurückzuführen, damit das Endergebnis auch nur halbwegs dem Ihnen vorschwebenden entspricht. Zweitens, und das ist das echte Problem, könnte es sein, daß einige oder alle Spieler den Film, das Buch oder was auch immer selber kennen - und schon ist die halbe Atmosphäre flöten. Sicher, ein fairer Spieler sollte den anderen nicht den Spaß verderben und sich eben zurückhalten, aber einerseits wird ihm das nicht viel Spaß machen, und zum zweiten - was wenn alle den Clou der Story schon kennen? Schande.

Daher ist mein Tip, sich zwar von Veröffentlichungen inspirieren zu lassen, aber dann eigenständig zu arbeiten. Schon der Transfer einer Krimigeschichte aus dem 20. Jahrhundert in eine Fantasy-Welt kann dazu führen, daß keiner der Spieler sie wiedererkennt - bis zum Aha-Effekt ganz am Ende. Probieren Sie es einfach aus.

## 12.3.2 Der Einstieg

Ein großes Problem vieler Spielleiter ist es, einen Einstieg ins Szenario für die Spieler zu finden. Dabei ist dies gar nicht so schwer. Stellen Sie sich einfach die Frage, was die Spieler an den gewünschten Ort bringen könnte (eine Einladung, Zufall, die Ausführung einer Verpflichtung,...) und was sie motivieren soll, das Szenario durchzuspielen.

Man unterscheidet grob zwei Klassen von Szenarien: Das Auftragsszenario und das sich entwickelnde Szenario. Auftragsszenarien bedienen sich als Einstieg eines Auftrages. Dies kann explizit geschehen, Beispiele sind ein NSC, der die Gruppe engagiert oder ähnliche Dinge.

*Beispiel: Ein alter Mann erzählt von einem Schatz. Der König sucht jemand, der seiner Tochter rettet / den Drachen tötet / eine Botschaft überbringt. Eine Rettungsexpedition wird zusammengestellt.*

In dieser Situation wird üblicherweise eine Belohnung zugesichert, die hoffentlich als Motivation ausreicht.

Der Auftrag kann aber auch indirekt sein. Beispiele hierfür sind Zwänge den Spielern gegenüber, oder z.B. diesen in die Hände fallende Karten.

*Beispiel: Die Spieler finden eine Schatzkarte / ein Wrack / eine Ruine. Sie müssen eine Pilgerfahrt unternehmen / einen bestimmten Zauberer finden, um einen Fluch loszuwerden / ein Objekt zu verkaufen, usw.*

Diese Art von Szenario basiert auf der Neugier der Spieler, und natürlich auf deren Interesse, durch das Erreichen des Zieles Fortschritte zu erzielen.

Doch kommen wir zum sich entwickelnden Szenario. Hier laufen meist nach einem bestimmten Schema Ereignisse ab, in welche die Spieler irgendwie verwickelt werden.

*Beispiel: Ein Mord geschieht auf dem Schiff, auf welchem die Spieler reisen, und einer ihrer NSC-Freunde ist unter Verdacht, oder man bittet sie aus anderen Gründen um Hilfe. Ein sterbender NSC übermittelt den Spielern mit letzter Kraft eine kryptische Botschaft. Usw.*

Diese Form von Szenario kann sogar so ablaufen, daß den Spielern Ereignisse widerfahren, ob sie es nun aktiv wollen, oder nicht. Vielleicht hat auch ein alter Feind ihre Fährte aufgenommen, oder man verwechselt sie, oder sie waren zur falschen Zeit am falschen Ort, oder...

Sie sehen also, es ist gar nicht so schwer, die Spieler ins Szenario zu verwickeln, und Sie haben sogar genug Möglichkeiten, für Abwechslung zu sorgen.

## 12.3.3 Das Drehbuch

Es gibt verschiedene Wege, sich als Spielleiter auf eine Sitzung vorzubereiten. Als empfehlenswert hat es sich erwiesen, wenn man den geplanten Ablauf eines Szenarios in Form eines Drehbuches festhält, das die wichtigsten Infor-

mationen präsentiert. Dies ist übrigens die Art, in welcher fertige Szenario-Module von Omnirole aufgebaut sind.

Das Drehbuch sollte dann solche Dinge enthalten wie die Orte, an welchen sich die Handlung abspielt (s.u.), die Daten der wichtigen NSC, mit welchen es die Spieler wahrscheinlich zu tun bekommen werden, und einiges mehr. Ein Drehbuch kann so simpel sein wie eine grobe Ablaufskizze, die dem Spielleiter als roter Faden dient, während er alle Einzelheiten bei Bedarf improvisiert. Es kann aber auch so komplex wie ein Roman oder echtes Filmdrehbuch sein, d.h. komplette Raumbeschreibungen, Personenschilderungen usw. enthalten.

Das ganze ist Geschmackssache. Anfänger werden es vorziehen, möglichst viel vorzubereiten und schriftlich festzuhalten, während erfahrene Spielleiter meist eher in der Lage sind, ihre Improvisationsfähigkeiten einzusetzen.

Je nachdem, ob ein Abenteuer auch Interaktionen von NSC einplant oder nicht (z.B. eine gegen die Spieler arbeitende Gruppe, die auch nach dem Objekt sucht, oder der aus der Stadt zu entkommen suchende Mörder), könnte das Drehbuch auch den voraussichtlichen Zeitablauf im Spiel schildern, sprich, was wann passieren wird und wie Aktionen der Spieler dies beeinflussen könnten.

## 12.3.4 Handlungsschauplätze

Unter dem Begriff Handlungsschauplätze versteht man bei Omnirole jene Orte, an denen die Handlung eines Szenarios abläuft. Es kann sich um alles mögliche handeln: Raumschiffe, Gasthäuser, Höhlen, die Wüste Sahara, das Innere eines riesigen Baumes,...

Ihnen allen gemeinsam ist, daß die Orte mit großer Wahrscheinlichkeit im Szenario eine Bedeutung erlangen werden, und man sich daher vorher über sie in paar Gedanken hinsichtlich Lage, Aussehen usw. gemacht hat. Ein Gasthaus, in dem die Spieler sich kurz aufhalten, um eine Information zu bekommen, oder der Laden, in dem sie kurz einkaufen, ist normalerweise kein Handlungsschauplatz, der vorzubereiten wäre. Ist aber in dem Gasthaus z.B. eine Schlägerei geplant, in deren Verlauf ein wichtiger NSC eingeführt wird, sieht die Sache ganz anders aus.

## 12.3.5 Karten

Wenn man ein Szenario entwirft, wird der Wunsch bestehen, Orte, an denen die Handlung spielt, mittels Karten darzustellen. Dies hat verschiedene Vorteile: Man bekommt bessere Vorstellungen von den Größen- und Entfernungsverhältnissen, Sichtlinien usw., und spätestens im Falle eines Kampfes oder Magieeinsatzes wird jeder Spielleiter für eine gute Karte dankbar sein.

Zeichnen Sie aber nicht für jeden Nebenschauplatz eine detaillierte Karte. Grobe Skizzen tun es oft genug. Nur wirklich wichtige Orte sollten genau dargestellt werden. Vergessen Sie auch nicht, daß man Karten nach einer kleinen Änderung auch wiederverwenden könnte, so daß man z.B. nicht jedes Gasthaus neu zu zeichnen braucht. Verändern Sie die Beschreibung der Dekoration, den Namen und vielleicht die Platzierung der Möbel, und voilà, eine neue Taverne ist eingeweiht.

## 12.3.6 Spezialeffekte

Spezialeffekte dienen der Bereicherung eines Szenarios und damit der Erhöhung des Vergnügens am Rollenspiel. Typische Beispiele sind den Spielern gestellte Rätsel, besonders gesicherte, nur durch die richtige Idee zu öffnende Türen, Licht- und Toneffekte aller Art, kleine Nebenhandlungen und ähnliches. Ihnen allen ist gemeinsam, daß sie die Spieler beschäftigen, ablenken oder einfach nur interessieren sollen. Sie müssen nicht, könnten aber Bedeutung für das Abenteuer haben, und sind in jedem Fall eine Möglichkeit, ein Szenario nicht nur aus Gefechten und Fallen bestehen zu lassen.

# 12. Szenarios und Kampagnen

Beachten Sie aber, daß Sie ein Szenario nicht mit Spezialeffekten überladen sollten. Spieler tendieren dazu, schon in ganz normalen Objekten alles mögliche zu vermuten und damit ihre Zeit zu verbringen. Wenn Sie jeden Raum mit Magie und Rätseln pflastern, brauchen Sie sich nicht zu wundern, wenn eine Sitzung etliche Stunden dauert - aber vielleicht wollen Sie das ja gerade...

## 12.3.7 Fallen

Ein hochinteressantes Element vieler Szenarien werden Fallen darstellen. Hierbei gibt es Spielleiter, die immer neue Ideen entwickeln, während andere es vorziehen, auf Bewährtes zurückzugreifen. Ich will kurz einige Worte zu Fallen in einem Szenario anbringen.

Fallen können alles mögliche darstellen: Fallgruben, Schlingen, Alarmanlagen, Selbstschüsse, Minen, Luftabwehranlagen, Teleporterfelder, Gasbehälter u.v.m. Ihnen allen gemeinsam ist, daß sie der Bekämpfung nichtautorisierter Eindringlinge dienen (und Spieler haben so eine Tendenz, diese zu sein...). Man unterscheidet der Gefangennahme dienende Fallen und solche, die verwirren oder verletzen / töten sollten. Gerade letztere sollten sehr sparsam verwendet werden, aus Gründen der Fairneß.

Bedenken Sie allgemein beim Plazieren von Fallen und Sicherheitssystemen immer die Realität: Sie sollten eine sinnvolle Vorstellung haben, wie die Falle ausgelöst wird und wen sie betrifft (bitte nicht dauernd "Es ist Magie"), und vergessen Sie nicht, daß Fallen sinnvoll plziert sein sollten. Pflastern Sie nicht jeden Quadratmeter eines Raumes mit irgendwelchen Fallen. Diese kosten Geld, und es gibt da auch noch das Problem der autorisierten Benutzer: Wie schützt man diese davor, die Fallen auszulösen? Viele Systeme werden daher nur zu bestimmten Zeiten aktiv sein, oder es wird Mittel geben, sie auszuschalten. Wenn die Bewohner eines Schlosses, um auf die Toilette zu gehen, erst zehn Minuten Fallensalom laufen müssen, ist irgend etwas falsch...

Doch zurück zur Basis. Fallen können natürlich entdeckt werden, wenn man nach ihnen sucht, aber dies kostet Zeit, und letztere ist kostbar. Überlegen Sie sich, woran eine Falle zu erkennen sein könnte, aber verraten Sie nichts, ehe die Spieler sagen, daß sie tatsächlich suchen. Genauso sieht es dann mit dem Entschärfen oder Umgehen erkannter Fallen aus. Ab und zu eine selbsterdachte Falle, die durch clevere Ideen und nicht einfach einen Fertigkeitswurf: Fallentechnik entschärft werden kann, bereichert jedes Abenteuer um ein farbiges Element.

## 12.3.8 Das Finale

Die meisten Szenarien werden in irgendeiner Form einen großen Höhepunkt aufweisen. Dies könnte die Entdeckung des Schatzes, das große Abschlußgefecht, die Entschärfung der Bombe, die Enthüllung der Identität des Mörders, die freiwillige Enttarnung eines unter Masken auftretenden NSC oder vieles mehr sein.

In dieser Hinsicht sei angefügt, daß ein solcher Höhepunkt nicht verpflichtend ist, aber das Szenario besser werden läßt. Spieler haben gerne das Gefühl, irgendwo Einfluß auf die Ereignisse genommen zu haben. Deswegen kann ein gelungenes Finale für viele Probleme während des Spiels entschädigen, und sehen Sie sich nur einmal die oben erwähnten Vorbilder aus Literatur und Film an: Ein gutes Finale gehört irgendwie dazu...

## 12.3.9 Kampagnen

Eine Kampagne ist eine Aneinanderreihung von Szenarios, die mit derselben Gruppe von Charakteren gespielt werden - kleine Änderungen eingeschlossen - und die irgendwie zusammenhänge könnten. Zum Beispiel könnten Charaktere eine Queste zu erfüllen haben, und dazu eine weite Reise unternehmen. Während ihrer Reise begegnen ihnen NSC

und erleben sie weitere Abenteuer, bis sie irgendwann ihr Ziel erreichen.

Hierbei kann eine Kampagne, die als höchste Form des Rollenspielabenteuers mit einem Romanzyklus verglichen werden kann, durchaus etliche Abenteuer verknüpfen und mehrere Realjahre in Anspruch nehmen. Ja, sie könnte sich sogar nach und nach entwickeln, sprich, die Spieler erkennen erst nach einiger Zeit den "Roten Faden" zwischen ihren Erlebnissen.

Dementsprechend könnte eine Kampagne auch erst nach etlichen Abenteuern schließlich das epische Finale erreichen, auf das man sich vorher vorbereitet hat.

Rollenspielkampagnen sind vergleichbar mit Serien von Filmen oder Büchern, wie z.B. StarWars oder dem Herrn der Ringe - und sie machen wirklich ungeheuer viel Spaß, denn am Ende steht man mit seiner eigenen Geschichte da !

## 12.4 Welten

Omnirole definiert als **Welt**, auch **Spielwelt** genannt, ein Universum, in dem Rollenspielabenteuer angesiedelt werden. Jede Welt ist durch einen Zeitpunkt definiert, an dem die Abenteuer stattfinden, und durch eine Beschreibung der Gegebenheiten. Welten können hierbei sowohl reale Vorbilder haben (Das Spätmittelalter, Rom zu Cäsars Zeiten oder Chicago 1925), sich an der Literatur oder dem Film orientieren (Star Trek, Tolkiens Mittelerde oder die Artussage) oder schließlich völlig eigene Entwürfe sein.

### Weltdesign

Eine Welt wird entworfen, indem man sich eine Reihe von Fragen stellt und diese beantwortet. Ihre Ausarbeitung in Details wird in der Regel nach und nach erfolgen, während z.B. Abenteuer an verschiedenen Orten stattfinden. So könnte eine Fantasy-Welt zu Anfang aus einer groben Karte, Hinweisen auf die wichtigsten Völker und aus einem Dorf mit Umgebung bestehen. Wenn die Spieler dann ein Abenteuer in einer Stadt erleben, erweitert der Spielleiter seinen Fundus um eine Stadt, bald um eine weitere etc.

Die wichtigsten Fragen sind:

- Wie sieht die Karte der Welt aus, welche Staaten, Völker, Regionen gibt es? Wichtige Städte, Herrscher, Sprachen usw.?
- Was für Lebewesen bevölkern die Welt? Vegetation, Tiere usw.
- Wie ist die Geschichte verlaufen ?
- Was ist der normale Informationsstand der Bewohner über ihre Welt?
- Wie sieht es mit Magie aus (Manastufe ?), wie mit PSI-Kräften oder anderen ungewöhnlichen Begabungen?
- Welche Technikstufe ? Gibt es Unterschiede je nach Entwicklungsgebiet ?
- Gibt es starke regionale Differenzen hinsichtlich Technik, Gesellschaft, ..?
- Was für Ausrüstung ist Charakteren zugänglich ?
- Wie sehen die Gesetze und Vorschriften aus, wie ist die Gesellschaft aufgebaut ?
- Gibt es besondere Regeln für Fertigkeiten, Fähigkeiten, Ausrüstungsgegenstände ? Gibt es spezielle Fertigkeiten? Was für Charaktertypen sind verbreitet ? Welche Rassen?
- Hat man sich Gedanken über die zukünftigen Jahre gemacht ?

Und vieles mehr.

# 12. Szenarios und Kampagnen

## 12.5 Zeitmessung

Die Zeitmessung im Rollenspiel kann ein Problem darstellen. Wie Sie sicher schon bemerkt haben werden, gibt es Unterschiede zwischen Realzeit und Spielzeit. Wenn eine Reise der Charaktere drei Wochen dauert, wird man wohl kaum so lange zusammen als Spieler am Tisch sitzen, von privaten Verpflichtungen einmal ganz abgesehen. Genauso kann das Ausspielen eines Kampfes von zehn Runden (20 Sekunden Spielzeit) mit vielen Beteiligten schnell eine Stunde dauern. Was also tun?

Es gibt keine Umrechnungsformel. Statt dessen sollte der Spielleiter die real verlaufende Zeit ignorieren und einzig die in der Spielwelt ablaufende berücksichtigen. Für die meisten Aktionen finden sich Hinweise über ihre Dauer, oder man kann sie schätzen.

Ebenso ist es ohne weiteres möglich, ein Rollenspielabenteuer zu unterbrechen, weil man es an einem Spielabend nicht mehr abschließen kann. Überhaupt kein Problem. Der Spielleiter notiert sich die Situation mit ihren Besonderheiten (Positionen der Charaktere, Gegner, Zeitpunkt usw.) und bis zur nächsten Sitzung, egal wann, vergeht in der Spielwelt keine Zeit. Die Ereignisse sind eingefroren, wie bei einem Film, den man angehalten hat.

## 12.6 Ruhestand von Charakteren

Früher oder später wird eine erfolgreiche, regelmäßig spielende Rollenspielgruppe den Punkt erreicht haben, an dem die einzelnen Charaktere für ihre Welt gigantische Macht erreicht haben. Sobald die Punktwerte den Startbereich um etliche 100% überschritten haben, und Erfolgswerte von 200 keine Seltenheit mehr sind, wird es immer schwieriger für den Spielleiter, sich noch Herausforderungen für diese Charaktere auszudenken.

Demzufolge sollte man irgendwann bereit sein, seine bisherige Charakter-Gruppe in den Ruhestand zu versetzen und mit neuen Charakteren von vorne zu beginnen, um zu vermeiden, daß der Spielspaß verlorengeht. Zum Trost sei gesagt, daß die alten Charaktere ja nicht verlorengehen. Sie treten nur in den Hintergrund, und könnten z.B. nun ihrerseits als Schutzherrn oder Auftraggeber in Erscheinung treten. Tja, und so ab und an, vielleicht ein- oder zweimal im Realjahr, könnte die Zeit kommen, wo eine spezielle Aufgabe auf diese erfahrenen Helden wartet...

Feste CP-Grenzen für den Ruhestand lassen sich nicht angeben, da diese zu sehr von der Spielwelt und den Startwerten abhängen. Mögen 2.500 CP für normale Fantasy-Charaktere viel sein, kann dies bei Superhelden in einer Comic-Welt ganz anders aussehen. Es sollte daher ganz Ihnen überlassen sein, wann Sie meinen, daß die bisherigen Charaktere einfach zu übermenschlich geworden sind, als daß es noch viel Spaß machen würde.

## 12.7 Tod von Charakteren

Es ist zwar traurig, aber wird sich nicht vermeiden lassen: Was auch immer zur Rettung versucht wurde, der Charakter eines Spielers ist tot und kann auch nicht wiederbelebt werden. Das verursacht ein kurz- und ein langfristiges Problem.

Zunächst das kurzfristige: Der Spieler kann am laufenden Szenario nicht mehr teilnehmen. Ob Sie als Spielleiter ihm gestatten, einen in Bereitschaft gehaltenen Charakter ins Abenteuer einzubauen, oder nicht, bleibt ganz Ihnen überlassen. Es kann manchmal nicht möglich sein (Die Charaktere sind auf einem Planeten abgestürzt, als einzige Menschen...), ohne gewaltige Klimmzüge zu vollführen. Bedenken Sie aber, daß es für den betreffenden Spieler ziemlich langweilig sein könnte, nur zuzuschauen. Daher bietet sich oftmals die Lösung, ihn während des Abenteuers einen begleitenden NSC (z.B. den angeheuerten Leibwächter oder den vom Auftraggeber mitgeschickten Kämpfer) zu führen,

natürlich nur, falls diese Figur nicht für das Abenteuer eine spezielle Bedeutung hat.

Daraus ergibt sich das langfristige Problem: In jedem Fall werden Sie dem Spieler ermöglichen müssen, mit einem neuen Charakter in die Gruppe einzusteigen, wenn das laufende Szenario beendet ist. Wie dies geschieht, ist ganz Ihre Sache. Die Frage, die sich stellt, ist, wieviel CP der Charakter haben soll. Es gibt hier verschiedene Denksätze. Einige fordern, wieder mit einem Startcharakter zu beginnen. Andere sagen, gerade bei einer Gruppe aus fortgeschrittenen Charakteren, daß dies nicht ganz fair wäre, wenn z.B. zwischen dem neuen und den alten Charakteren eine Differenz von 50% CP klafft. Ich will daher im folgenden einen Kompromißvorschlag machen: Geben Sie einem neuen Charakter so viele CP, wie der alte Startwert der Gruppe betragen hat, zuzüglich 75% der Differenz zum Spielercharakter mit den wenigsten CP. Dies müßte eigentlich faire Resultate liefern.

Achten Sie nur darauf, daß der neue Charakter sinnvoll entwickelt wird. Das flexible Omnirole-System bietet nämlich eine Mißbrauchsmöglichkeit, indem z.B. fast alle der CP, die man zusätzlich zum Startwert erhalten hat, nun auf eine einzige (komischerweise meist Waffen- oder magische) Fertigkeit gesetzt werden. Verboten Sie dies kurzerhand.

# 13. Raumgefechte

## 13. Raumgefechte

### 13.1 Einführung

Dieses Kapitel befaßt sich mit der allgemeinen Abhandlung von Gefechten zwischen Raumfahrzeugen, sofern solche in einer Welt vorkommen sollten. Hierbei werden verschiedene grundsätzliche Annahmen gemacht: Vorbild sind klassische Space-Opera-Gefechte, d.h. der Einsatz von Energiestrahlen und ähnlichen Waffen sowie unter Umständen von Schutzschirmen. Gefechte, die nach einer stark abweichenden Basis konstruiert sind (z.B. mit sehr langsamen Schiffen, die sich mittels Stahlkugeln beschießen, vgl. Harrison; oder Gefechte zwischen durch Magie angetriebenen Raumschiffen) müssen speziellen Weltbüchern vorbehalten bleiben. Das grundsätzliche System orientiert sich weitgehend am normalen Omnirole-Kampfsystem, um den Lernaufwand an weiteren Regeln gering zu halten.

Das System ist geeignet für alle Raumgefechte, an denen nicht mehr als zehn größere Raumfahrzeuge teilnehmen. Am besten funktioniert es, wenn nur zwei Fahrzeuge sich bekämpfen, unter Umständen unter Mitwirkung von Raumjägern.

### 13.2 Ein paar Worte zu Strategien im Raumgefecht

Die denkbaren Strategien bei Auseinandersetzungen zwischen Raumschiffen werden natürlich stark von der jeweiligen Welt abhängen, aber einige grundsätzliche Dinge lassen sich meist allgemein festhalten.

Entscheidenden Einfluß nimmt in der Regel die Qualität des Materials und dessen Einsatz, d.h. die stabileren Schiffe, durchschlagskräftigeren und weiter reichenden Waffen, besseren Schutzschirme, aber natürlich auch die effektivere Feuerleitung und Manöverdurchführung.

Ziel wird es sein, eine Situation herbeizuführen, in der möglichst viele eigene Waffen möglichst effektiv eingesetzt werden können, während der Gegner möglichst wenig Waffen verwenden kann. In diesem Sinne besteht ein Bezug zu den Seegefechten auf der Erde. Die Technik des "T-Manövers" zweier Gefechtslinien, bei denen die eine sämtliche Waffen, die andere aber fast nichts einsetzen kann, ist eine klassische Interpretation. Eine räumliche Erweiterung im Gefecht im All bildet die Halbkugelformation mit zurückgezogenem Zentrum.

Weiterhin kann es von Vorteil sein, die eigene Beweglichkeit auszunutzen, um z.B. die Feuerleitung des Gegners zu verwirren.

Die geschickte Verwendung von Hilfsmitteln und Manövern wie kurzen Überlichtetappen, Raumminen, Raketen oder Tarnschirmen gesellt sich hinzu, und schon haben wir praktisch alles wichtige zu Raumgefechten beisammen.

### 13.3 Die Zeit- und Distanzmessung

Üblicherweise verwendet das Raumgefechtssystem Gefechtsrunden von 100 Sekunden Dauer, d.h. 50 normalen Omnirole-Kampfrunden. Dies hat rein praktische Gründe, da eine kleinere Einteilung in Anbetracht der Gefechtsdistanzen meist nur den Buchführungsaufwand erhöht. Von Welt zu Welt sind aber durchaus Unterschiede denkbar. Faustregel ist, daß eine Runde für die gängigsten Waffensysteme nur ein bis zwei Angriffe enthalten sollte, und daß man eine unterscheidbare Bewegung von Schiffen sollte durchführen können.

Die Distanzen werden je nach Welt in Metern oder gar Kilometern gemessen. Demzufolge gibt es keine feste Größe für ein Feld im Raumgefecht, sondern diese schwankt je nach Weltbuch.

Da Raumgefechte im dreidimensionalen Weltall stattfinden, ist es recht schwierig, sie auf einem Plan darzustellen. Die mit dreidimensionalen Darstellungen gemachten Erfahrungen haben darüber hinaus ergeben, daß derartige Systeme nicht mehr handhabbar sind. Wir schlagen daher den Kompromiß vor, nicht exakte Positionen festzuhalten, sondern lediglich die Entfernung der Raumfahrzeuge zueinander und ihren groben Kurs, eingeteilt nach sich nähernd, parallel und sich entfernend. Dies reicht völlig aus, und liefert gute Ergebnisse. Schwierig kann es nur werden, wenn mehr als zwei Fahrzeuge beteiligt sind, und man deren wechselseitige relative Positionen festhalten möchte.

Es gibt verschiedene Lösungsmöglichkeiten, die Geschmackssache sind. Eine ist es, die normale Ebenendarstellung zu verwenden und Manöver außerhalb der Ebene zu untersagen. Dies kann funktionieren, da der Sinn von anderen Kursen gefechtstechnisch in den meisten Welten ohnehin gering sein wird.

Eine zweite Möglichkeit ist es, wie gesagt, relative Positionen festzuhalten und im Zweifel zu improvisieren (A zu B 1 Million Kilometer, parallel, B zu C 500.000 Kilometer, sich nähernd, A zu C 1,2 Millionen Kilometer, sich nähernd). Ein wenig Daumenpeilung reicht, so genau müssen die Angaben gar nicht sein. Im Zweifel mache man eine schnelle Skizze oder lege ein paar Steine auf den Tisch.

Schließlich gibt es noch die abstrakte Variante, die völlig auf eine räumliche Darstellung verzichtet, aber eigene neue Nachteile hat. Sie wird in einem besonderen Abschnitt erläutert werden.

### 13.4 Basisdaten von Raumfahrzeugen

Für alle an einem Gefecht beteiligten Raumer müssen verschiedene Daten bekannt sein. Hierzu gehören Beschleunigungsvermögen und Verdrängung.

Der Rumpf eines Schiffes verfügt über eine bestimmte Menge **Rumpfpunkte (RP)**, die sich mit der LK eines Charakters vergleichen lassen. Die genaue Ermittlung der RP geschieht wie folgt:  $RP = \text{Schiffsvolumen} \times 100$

Schließlich hat jeder Rumpf noch einen **Schutzwert**, der stark weltabhängig ist und mit der Rüstung eines Charakters verglichen werden kann. Grundsätzlich wird er nach folgender Formel bestimmt:

$\text{Panzerungsvolumen} \times \text{Modifikator} \times \text{Dritte Wurzel aus (Panzerungsvolumen/Schiffsvolumen)}$

Da auch die bloßen Rumpfwände bereits einen gewissen Schutz liefern, wenn auch nicht soviel wie eine gleich dicke, zu diesem Zweck konstruierte Panzerung, ist zum Panzerungsvolumen ein Zehntel der für Rumpfwände benutzten Verdrängung zu addieren.

Für jedes interne System eines Schiffes, d.h. z.B. Waffen, Triebwerke oder die Zentrale, werden **Systempunkte (SP)** berechnet, und zwar wie im Fall der RP, nur diesmal ausgehend von der Systemtonnage.

Anschließend ermittle man die **Trefferlokalisations-tabelle**. Anders als z.B. im Kampf zwischen Charakteren ist diese nicht fest, da jedes Schiff eine andere Aufteilung zwischen Triebwerken, Frachträumen, Tanks, Waffensystemen usw. haben wird. Das Verfahren ist einfach. Es wird für jedes System der prozentuale Anteil am Schiffsvolumen berechnet. Hierbei sind die Werte auf mindestens 1 % zu runden, und natürlich ist zu beachten, daß die Gesamtsumme exakt 100% ergibt. Sehr kleine Systeme (z.B. viele Waffen, Kabinen usw.) werden natürlich nicht einzeln dargestellt, sondern zu einer Gruppe zusammengefaßt. Im Zweifel sollte für wichtige Systeme (d.h. konkret die Waffen und vielleicht noch Ortungsanlagen) eine Untertabelle konstruiert werden, welche die genaue Trefferlokalisierung ermöglicht.

# 13. Raumgefechte

Beispiel: Ein Schiff von 1.000 Tonnen Volumen enthält folgende Systeme: Unterlichttriebwerk 80 t, Zentrale 25 t, Kabinen und Unterkünfte 60 t, Überlichttriebwerk 100 t, Energieerzeuger 100 t, Panzerung und Rumpf 50 t, Waffensysteme 100 t, Tanks 50 t, Hangars 100 t, Ortungsanlagen 5 t, Schutzschirm 50 t, Frachträume 330 t. Die Tabelle lautet wie folgt:

Wurfergebnis	System
1 - 5	Rumpf und Panzerung
6 - 13	Unterlichttriebwerk
14 - 23	Überlichttriebwerk
24 - 33	Energieerzeuger
34 - 38	Tanks
39 - 40	Zentrale
41 - 46	Kabinen und Unterkünfte
47 - 56	Waffensysteme
57 - 66	Hangars
67	Ortungsanlagen
68 - 72	Schutzschirme
73 - 100	Frachträume

Nehmen wir nun an, die Waffensysteme beständen aus zwei Lasertürmen zu je 5 Tonnen, einer Partikelbeschleuniger-Barbette von 25 Tonnen, zwei Plasmawerfern zu je 10 Tonnen und einer 45-Tonnen-Fusionskanone. Dies ergibt eine Subtabelle Waffen wie folgt:

Wurfergebnis	System
1 - 10	Laserturm (1W6 werfen, 1-3 Nummer 1, 4-6 Nummer 2)
11 - 35	Partikelbeschleuniger
36 - 55	Plasmawerfer (s.o.)
56 - 100	Fusionskanone

## 13.5 Wendigkeit

Ein sehr wichtiger Wert in den meisten Welten ist der Wendigkeitswert eines Schiffes, auch kurz Wendigkeit genannt. Die Wendigkeit ist eine Funktion aus der Masse eines Schiffes und dessen Beschleunigungsvermögen, in manchen Welten noch modifiziert durch die Fertigkeit seines Piloten. Sie beeinflusst stark das abstrakte Gefechtsverfahren und auch sonst die meisten Manöver wie Kursänderungen usw.

Grundsätzlich ermittelt sich die Wendigkeit wie folgt:

$W = \text{Beschleunigung in g} / \text{Wurzel der Verdrängung}$

Die Modifikation durch Pilotenfertigkeit ist weltabhängig. 1 g entspricht 9,81 m/s<sup>2</sup>, für Spielzwecke gerundet auf 10. Die Wendigkeit kann nie kleiner sein als 1.

## 13.6 Initiative

Am Anfang jeder Gefechtsrunde wird die Initiative ermittelt. Hierzu würfelt jedes beteiligte Raumfahrzeug mit 1W100 und addiert den Fertigkeitswert für Raumgefechtstaktik des Kommandanten. In manchen Welten sind dazu noch Modifikationen durch die Wendigkeit vorzunehmen. Das Fahrzeug mit dem höchsten Resultat gewinnt die Initiative. Bei geschlossenen Flotten sollte ein Wurf je Flotte (Geschwader o.ä.) ausgeführt und der Taktikwert des Flottenkommandanten verwendet werden.

Die einzelnen Fahrzeuge handeln dann beginnend vom Fahrzeug mit dem schlechtesten Resultat, indem sie ihre Absichten in Handlungen (s.u.) ansagen und ausführen. Jedes Fahrzeug mit besserem Initiativewert hat aber das Recht, die Initiative zu ergreifen und vorher zu handeln, ganz wie im gewöhnlichen Omnirole-Kampfsystem.

## 13.7 Angriffsverfahren

### 13.7.1 Allgemeines

Das Angriffsverfahren im Raumgefecht ist einfach. Ähnlich wie im normalen Kampfsystem wird für jede abgefeuerte Waffe ein Angriffswurf durchgeführt. Die genaue Ermittlung des Angriffswertes ist weltabhängig. In manchen Welten spielen die Fertigkeiten des Kanoniers eine wichtige Rolle, in anderen Computerprogramme, wieder in anderen sind die Werte relativ fest. Notieren wir daher nur:

Angriffswurf: 1W100 + Angriffswert + WM.

Erreicht der Angriffswurf wenigstens 100, handelt es sich um einen potentiellen Treffer. Die Regeln von 11,22,99 und 100 sind in Kraft.

### 13.7.2 Einfluß der Entfernung

Da es sich bei einem Raumkampf um den Einsatz von Fernkampfwaffen handelt, wird die Omnirole-Entfernungstabelle verwendet, jedoch mit einigen Anmerkungen. Zunächst ist der Größenwert des Zieles immer 1, da die Tonnage an anderer Stelle einberechnet wird. Dies macht das Verfahren einfacher.

Zum zweiten wird als Basis nicht die Distanz in Metern verwendet, sondern je nach Welt z.B. Kilometer, 1.000 Kilometer oder ähnliche Größen.

### 13.7.3 Der Schußbereich

Raumfahrzeuge können üblicherweise alle Ziele in Reichweite angreifen, zu denen sich eine direkte Linie ziehen läßt und die sich im Schußfeld der Waffe befinden. Grundsätzlich unterscheidet man hier starre und Turm Waffen.

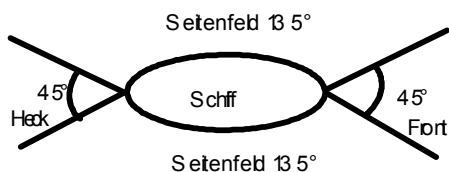
Starre Waffen können üblicherweise nur in gerader Richtung nach vorne oder nach hinten feuern, so daß ein Ziel sich vor bzw. hinter dem Schiff befinden muß. Die Abweichung zur Seite darf nur minimal sein, d.h. es muß sich praktisch eine 0-Grad-Linie zum Ziel ziehen lassen.

Vorteil starrer Installationen - neben statischen Gesichtspunkten - ist es, daß sich mit ihnen der Vorteil der Manövrierfähigkeiten eines Schiffes besser nutzen läßt. Der starre Laser im Bug eines Raumjägers auf Verfolgungskurs ist meist effektiver als ein geschwenktes Turmgeschütz. Um dies zu simulieren, kann die Zusatzregel benutzt werden, daß starre Waffen einen Angriffs-WM in Höhe von +20 erhalten.

Turm Waffen haben normalerweise ein Schußfeld zwischen 90 Grad und 360 Grad, je nach Bauweise des Schiffes und Platzierung des Turmes. Grundsätzlich kann davon ausgegangen werden, daß sich gegen Ziele im seitlichen Schußfeld 75% der Turm Waffen eines Schiffes und gegen solche im vorderen oder hinteren Schußfeld (jeweils ca. 45 Grad Öffnung) 50% der Turm Waffen einsetzen lassen. Hat ein Schiff maximal eine Turminstallation je 100 Tonnen Verdrängung, so lassen sich alle Turm Waffen in den seitlichen Schußbereichen einsetzen.



# 13. Raumgefechte



## 13.8 Verteidigungsverfahren

Wenn ein potentieller Treffer vorliegt, steht dem Ziel des Angriffes ein Verteidigungswurf zu. Dies kann auf verschiedene Arten erklärt werden. Zum Beispiel kann es bei den großen Entfernungen im Raumkampf bereits genügen, seine Position um 10 Meter zu verändern, und der Schuß geht daneben - und 10 Meter sind meist nicht viel bei den geltenden Beschleunigungswerten und Entfernungen. Man könnte aber auch sagen, daß der Verteidigungswurf nicht so sehr das Pilotengeschick, sondern eher das Glück simulieren soll - oder vielleicht auch alles von dem genannten.

Sei es wie es will, es hat sich gezeigt, daß dieses System annehmbare Resultate liefert und die gewünschte Spannung erhält - ähnlich wie im Falle des "Ausweichens" gegen Kugeln.

Der Verteidigungswert ist es übrigens, welcher die Größe eines Fahrzeugs integriert. Grundsätzlich gilt:

$$1W100 + \text{Verteidigungswert} + WM.$$

Erreicht man wenigstens das Ergebnis des Angriffswurfes, ist die Verteidigung erfolgreich, d.h. man nimmt keinen oder nur reduzierten Schaden. Verteidigung ist gegen jeden Angriff getrennt auszuführen. Ohne Berücksichtigung der welttypischen Einflüsse dient folgendes Verfahren der Ermittlung des Verteidigungswertes (Einbeziehung von Schiffsgröße = Zielgröße und Beschleunigungsvermögen = Ausweichkapazitäten):

$$\text{Wert} = 100 \times 2^{-\lg \text{Verdrängung}}$$

Modifikation:

$$+ \text{Beschleunigung}^{0,6} \%.$$

Die Beschleunigung ist in g zu messen.

Die folgende Tabelle enthält einige Berechnungen des Grundwertes für häufiger verwendete Verdrängungen.

Verdrängung	Wert	Verdrängung	Wert
1 t	100	1.000 t	13
5 t	62	2.000 t	10
10 t	50	5.000 t	8
20 t	41	10.000 t	6
50 t	31	20.000 t	5
100 t	25	50.000 t	4
200 t	20	100.000 t	3
300 t	18	200.000 t	3
400 t	16	500.000 t	2
500 t	15	1 Mio t	2
600 t	15	2 Mio t	1
800 t	14	5 Mio t	1

Das Resultat mag für manche Welten hoch erscheinen, und die Differenzen zwischen einem 1-g- und einem 100.000-g-Antrieb sind groß. Andererseits, für ein Feuerleitsystem, das nur an Raumer im 10-g-Bereich gewöhnt ist, dürfte nun einmal ein 100.000-g-Raumer kaum zu erfassen sein, und umgekehrt bildet der 10-g-Raumer für den anderen eine "sitzende Ente".

An dieser Stelle sei ergänzt, daß Welten, in denen hohe Verteidigungswerte an der Tagesordnung sind, auch entsprechend hohe Angriffswerte haben werden. Gebräuchliches Verfahren ist es dann, eine Umwandlung wie folgt auszuführen: Anstelle von Angriff+500 und Ausweichen+500 ergibt sich +100 und +100 (der kleinere der Werte wird auf +100 festgelegt und der höhere entsprechend umgerechnet, normalerweise mittels einer Division).

## 13.9 Das Aktionssystem

Aktionen im Raumgefecht werden etwas anders abgehandelt als im Gefecht einzelner Charaktere. Dies hängt in erster Linie mit den besonderen Umständen zusammen: Raumschiffe enthalten meist zahlreiche Personen auf unterschiedlichen Posten. Im folgenden einige typische Manöver, die einander nicht ausschließen, sondern theoretisch parallel ablaufen könnten, solange sie sich nicht offensichtlich widersprechen (z.B. Beschleunigen und Bremsen).

### -Ausschleusen von Beibooten

Das Ausschleusen eines beliebigen Bordfahrzeuges oder Beibootes. Dieses kann ab der folgenden Runde eigenständig handeln und startet mit einer Anfangsgeschwindigkeit, welche der des Mutterschiffes entspricht.

Jede Schleuse eines Raumschiffes kann zum Ausschleusen eines Beibootes je Runde benutzt werden. Besondere Einrichtungen wie z.B. Schnellstartröhren ermöglichen den Start größerer Mengen von Beibooten, zum Teil auch mit veränderten Anfangsgeschwindigkeiten.

Das Einschleusen eines Beibootes folgt denselben Regeln, d.h. ein Fahrzeug je Runde und Schleuse. Eine Probe: Pilot des Beibootspiloten ist im allgemeinen erforderlich, um das Einschleusen ohne Schäden auszuführen. Näheres regeln Weltbücher.

### -Überlichtflüge

Ein Raumschiff mit Überlichttriebwerk könnte unter Umständen in den Hyperraum - oder wie das Transportmedium gerade heißt - eintreten. Ziel dieses Manövers könnte sowohl ein überraschender Positionswechsel als auch eine Flucht sein. Näheres bleibt den Weltbüchern überlassen, da es nicht möglich ist, die vielen verschiedenen Überlichtantriebe der SF in eine einheitliche Regel zu pressen.

### -Bewegung

Im Gegensatz zum Beispiel zu Charakteren legen Raumschiffe in einer Gefechtsrunde grundsätzlich eine Strecke zurück, die direkt abhängig ist von ihrer Geschwindigkeit und dem Manöververhalten. Stillstand ist nur möglich, wenn die Geschwindigkeit Null beträgt. Im folgenden die Formel:

$$\text{Strecke} = \text{Geschwindigkeit} \times \text{Zeit}.$$

Demzufolge haben Raumschiffe auch keinen festen BW-Betrag.

### -Beschleunigen und Abbremsen

Man unterscheidet allgemein das Beschleunigen (Geschwindigkeitserhöhung) und das Bremsen (Geschwindigkeitssenkung) eines Schiffes. Hierbei gibt das Beschleunigungsvermögen die entsprechenden Maximalwerte an. Bremsen ist Beschleunigung mit einem negativen Faktor. Die wesentlichen Formeln lauten:

# 13. Raumgefechte

Neue Geschwindigkeit = alte Geschwindigkeit + Beschleunigung x Zeit.

Zurückgelegte Strecke = Beschleunigung / 2 x Zeit <sup>2</sup>.

## - Kursänderungen

Ein Raumfahrzeug kann einen eingeschlagenen Kurs innerhalb einer Runde maximal um einen Winkel in Grad verändern, der von seiner Wendigkeit abhängt. Im einzelnen gilt für dieses Kurswechselfpotential:

Wendigkeit	Kurswechselfpotential
0 bis unter 100	45 Grad
ab 100	90 Grad
ab 500	135 Grad
ab 1.000	180 Grad

Raumschiffe können sich hierbei nicht auf dem Teller drehen, sondern sie bewegen sich natürlich während der Kursänderung in einer Art längeren Kurve je nach Geschwindigkeit.

Wenn das Ebenensystem verwendet wird, sind nur Kursänderungen in der Ebene erlaubt, d.h. mit einem 360-Grad-System. Wer sich an einem dreidimensionalen System versuchen möchte, der kann natürlich auch Kurse in der dritten Dimension zulassen. Im folgenden für eine Ebene aus Quadranten die wichtigsten Winkeldarstellungen:

Mit Hilfe dieser Skizze sollten sich die Kurse der Schiffe darstellen lassen. Runden Sie im Zweifel auf den nächstliegenden Winkelwert. Für die Bereiche bis 360 Grad sind die Kurse nach demselben Muster zu ermitteln.

## - Evakuieren

Das Verlassen eines Raumfahrzeuges durch die Besatzung, meist mit Hilfe von Rettungskapseln und -booten, in seltenen Fällen auch einfach in Raumanzügen. Dieses Manöver verbietet alle anderen Aktionen, während es durchgeführt wird. Es beansprucht 1W3-1 Runden (mind. 1) bei ausgebildeten Besatzungen. Passagierraum und ähnliche Fahrzeuge benötigen 1W6 Runden.

## - Rammen

**Rammen** ist der Versuch, willentlich einen Zusammenstoß mit einem anderen Raumfahrzeug herbeizuführen. Dies ist meist ein selbstmörderisches Manöver, es sei denn, das gerammte Fahrzeug ist sehr viel kleiner.

Das Verfahren ist, daß man sein Raumfahrzeug auf Kollisionskurs zum Gegner bringt, d.h. man ist bemüht, die Distanz auf Null zu verringern und eine hohe Geschwindigkeit zu erreichen. Anschließend wird üblicherweise ein Duell Pilot gegen Pilot, meist modifiziert durch die Wendigkeit, ausgeführt. Einzelheiten in den Weltbüchern. Ein Sieg des Rammen bedeutet einen Zusammenstoß, ein Sieg des Verteidigers ein erfolgreiches Ausweichmanöver und damit keinen Schaden.

Der Schaden bei einem Zusammenstoß ermittelt sich wie folgt:

RP des Gerammten x 1W4 x Tempomodifikator x Pilotenmodifikator für den Rammen.

RP des Rammen x Tempomodifikator x 1W4 für den Gerammten.

Der Pilotenmodifikator ist ein Multiplikator von x0,9 je 10 vollen Punkten positiver Differenz beim Pilotenduell, bzw. bei einem passiven Gegner je 10 vollen Punkten über 90.

*Beispiel: Der Rammende erreicht 155, der gerammte 103 bei der Pilotenprobe. Der Schaden des Rammen wird mit 0,59 (0,9 x 0,9 x 0,9 x 0,9 x 0,9) multipliziert.*

Der Tempomodifikator entspricht als Faustregel der (Geschwindigkeit des Rammen in km/sec + X) <sup>2</sup>, was ziemlich hohe Resultate liefern kann... Das X berücksichtigt das Tempo des Gerammten: bei einem Frontalaufprall ist es voll zu addieren, bei Verfolgerkursen zu subtrahieren, und bei anderen Kursen entscheidet der Spielleiter.

Schutzschirme sind wie üblich zu berücksichtigen.

Kollisionen sind unbeabsichtigte Zusammenstöße. Sie ereignen sich, wenn ein Schiff außer Kontrolle gerät oder z.B. mit einem Wrack oder Asteroiden kollidiert. Der Schaden wird wie bei einem Rammversuch ermittelt, allerdings gelten beide Beteiligte als gerammtes Fahrzeug.

## - Waffen abfeuern

Jede einsatzbereite Waffe eines Raumers kann je Runde einmal abgefeuert werden.

## - Besondere Manöver

Zwei spezielle Aktionen sind der Ausweichkurs und der "ruhige" Kurs. Im ersteren Fall bemüht sich ein Raumfahrzeug, möglichst unvorhersehbare Manöver zu steuern, mehrfach überraschend zu bremsen und zu beschleunigen, Schlangenlinien zu fliegen usw. Dies alles dient dazu, den Gegnern das Zielen zu erschweren. Der Effekt ist ein WM von - 10 bis - 30 je nach Wahl auf den gegnerischen Angriff. Allerdings gilt derselbe WM auch auf alle eigenen Angriffe, da die Feuerleitung ebenfalls Probleme hat, sich auf diese Manöver einzustellen.

Das zweite Manöver stellt das Gegenteil dar: Man ist bemüht, einen schnurgeraden, ruhigen Kurs zu fliegen. Dies bringt WM+25 auf eigene Angriffe, jedoch auch WM+25 für alle gegnerischen Angriffe.

## 13.10 Höhere Feuergeschwindigkeit

Es ist denkbar, daß ein Waffensystem in einer Runde mehrmals abgefeuert werden darf. In diesem Fall ist in der Waffentabelle eine entsprechende Information zu finden, d.h. eine Feuergeschwindigkeit der Schreibweise A x 1. Für jeden dieser Schüsse ist ein eigener Angriffswurf auszuführen, und das Ziel verteidigt sich unabhängig.

Theoretisch sind SF-Welten möglich, in denen automatische Bordwaffensysteme vorkommen, d.h. Waffen, die den Maschinengewehren im Kampf einzelner Charaktere vergleichbar sind. Diese Waffen werden wie üblich gekennzeichnet mittels einer Feuergeschwindigkeit in Form einer einzelnen Zahl größer als 1. In diesem Fall greifen die Automatikfeuer-Regeln aus dem normalen Kampfsystem.

## 13.11 Desaster

Wenn sich bei einem Angriffswurf ein Resultat von Null oder weniger ergibt, spricht man von einem Desaster. Es wird mit 1W100 die Auswirkung auf der folgenden Tabelle bestimmt.

# 13. Raumgefechte

Ergebnis	Effekt
1 - 20	keine weiteren negativen Wirkungen
21 - 40	Waffe fällt 1W3 Runden aus, z.B. wegen Überhitzung
41 - 60	Waffe beschädigt: Wurf auf Unfalltabelle mit 1W12
61 - 80	Feuerleitsystem beschädigt: Waffe erhält WM-20 auf Angriffe bis zu Reparatur
81 - 99	Waffe fällt bis zu einer Reparatur aus
100	Waffensystem zerstört

## 13.12 Salven und Breitseiten

Sehr häufig feuern Schiffe nicht einzelne unabhängige Schüsse ab, sondern man bemüht sich, die Waffensysteme zu koordinieren und in Form einer Salve oder Breitseite abzufeuern. Das Ergebnis sind bessere Trefferaussichten. Eine Salve besteht dabei immer aus zwei oder mehr Schüssen.

Voraussetzung ist eine Koordinationsvorrichtung, d.h. eine funktionierende Feuerleitzentrale oder Hauptzentrale. Waffen, welche in Zwillings-, Drillingstürmen oder ähnlichen Installationen untergebracht sind, können immer gemeinsam in Form einer Salve abgefeuert werden, auch wenn keine zentrale Feuerleitung (mehr) existiert.

Im Idealfall werden nur Waffen mit gleichem Angriffswert zu einer Salve zusammengefaßt. Es ist zwar auch erlaubt, Waffen mit verschiedenen Angriffswerten als Salve abzufeuern, aber dies bringt Nachteile mit sich, wie sich im folgenden zeigt.

Bei einer Salve wird für alle Waffen nur ein (!) Angriffswurf ausgeführt. Hierbei wird der schlechteste Angriffswert der an der Salve beteiligten Waffen verwendet.

Die Besonderheit beim Salvenfeuer ist, daß alle Angriffsergebnisse mit Ausnahme eines Desasters potentiell zu Treffern führen können. Das heißt konkret, daß selbst bei einem Angriffsergebnis von 1 ein Verteidigungswurf auszuführen ist. Anstelle der normalen Tabelle für Verteidigung wird jedoch folgende Sonderregel verwendet:

Es wird nicht gegen jede Waffe einer Salve gewürfelt, sondern nur ein Verteidigungswurf ausgeführt. Erreicht die Differenz Verteidigung- Angriff mehr als **5 x Waffenzahl -10**, so traf keine einzige Waffe schwer. Jeweils in Zehnerschritten unterhalb dieser Zahl erhöht sich die Trefferzahl um 1, d.h. ab - 5 x Kugelzahl waren alle Angriffe der Salve Treffer. Salven aus mehr als zehn Waffen sind im Gegensatz zum Einzelkampf möglich. Es gibt keine Obergrenze. Die folgende Tabelle enthält die berechneten Trefferzahlen für ausgewählte Werte, wobei für die großen Salven nicht alle Etappen berechnet wurden.

Waffen Salve	in	2	3	4	5	10	20	30	50
An - Vert >=									
250									50
200									45
150								30	40
100							20	25	35
75							17	22	32
50						10	15	20	30
45						9	14	19	29

Waffen Salve	in	2	3	4	5	10	20	30	50
40						9	14	19	29
35						8	13	18	28
30						8	13	18	28
25					5	7	12	17	27
20				4	4	7	12	17	27
15			3	3	4	6	11	16	26
10		2	2	3	3	6	11	16	26
5		1	2	2	3	5	10	15	25
0		1	1	2	2	5	10	15	25
- 5			1	1	2	4	9	14	24
- 10				1	1	4	9	14	24
- 15					1	3	8	13	23
- 20						3	8	13	23
- 25						2	7	12	22
- 30						2	7	12	22
- 35						1	6	11	21
- 40						1	6	11	21
- 90							1	6	16
- 120								3	13
- 140									11
- 200									5
- 240									1

Ein Desaster bei einem Salven- oder Breitseitangriff betrifft nur eine der Waffen.

## 13.13 Einfluß von Fertigkeiten

Inwieweit die Charaktere an Bord von Raumschiffen ein Gefecht direkt beeinflussen können, ist bekanntlich von Welt zu Welt verschieden. Es wird SF-Welten geben, in denen Kanoniere in den Geschütztürmen noch direkt ihr Ziel anvisieren, während in anderen der Computer praktisch alles erledigt. Ähnlich sieht es mit Piloten, Navigatoren usw. aus. Daher muß alles nähere zu diesem Kapitel den Weltbüchern und dem persönlichen Geschmack überlassen bleiben.

## 13.14 Computer

In vielen SF-Welten spielen die Computer an Bord der Raumschiffe eine wichtige Rolle, und zwar meist mittels der verwendeten Software, wenn es sich nicht gar um Künstliche Intelligenzen handelt. Die Rechtfertigung ist einfach: Ein Computer kann sehr viel schneller reagieren als ein Mensch, und er kann natürlich sehr viele Alternativen durchrechnen. Allerdings fehlt es ihm meist an "Intuition", so daß der menschliche Faktor (s.o.) in vielen Welten eine gewisse Bedeutung behält.

Theoretisch könnten Computerprogramme positive WM auf alle Manöver, d.h. Angriffe, Ausweichen, Navigation usw. einbringen und sogar die komplette Kontrolle der Systeme eines Schiffes übernehmen. Im einzelnen verweisen wir aber wegen der möglichen großen Unterschiede auf die Weltbücher.

# 13. Raumgefechte

## 13.15 Treffer

Wenn ein Raumfahrzeug tatsächlich erfolgreich getroffen wurde - Schutzschirme werden weiter unten besprochen - könnte es beschädigt worden sein.

### 13.15.1 Leichter Treffer / Streifschüsse

Gelang der Verteidigungswurf gegen einen Angriff, so spricht man von einem leichten Treffer oder auch einem möglichen Streifschuß. Raumschiffe besitzen keine AK, daher ist das Verfahren etwas anders als im Kampfsystem: Der erlittene Schaden wird anhand der folgenden Tabelle bestimmt.

Verteidigungswurf - Angriffswurf	Schaden
0 und mehr	1 / 2
50 und mehr	1 / 4
100 und mehr	keiner

*Beispiel: Ein Schiff wird angegriffen, und der Angriffswurf ergab 124. Bei der Verteidigung wird eine 128 erreicht. Die Verteidigung war also erfolgreich, und das Schiff nimmt nur 50% Schaden.*

### 13.15.2 Schwerer Treffer

Scheiterte die Verteidigung, so spricht man von einem schweren Treffer. Der Schaden wird wie üblich im Kampfsystem nach den dortigen Regeln modifiziert, d.h. es gibt eine Steigerung um 25% je volle 50 Punkte Differenz sowie je 100 Punkte Unterschied einen Wurf mit 1W100 auf Schutzreduktion. auf der Tabelle, wobei die Effekte wie üblich kumulativ sind. Findet keine Verteidigung statt, wird das Verteidigungsergebnis wie im gewöhnlichen Kampf als 0 interpretiert.

Ergebnis	Wirkung
1 - 50	kein zusätzlicher Effekt
51 - 60	Schutz / 2
61 - 70	Schutz / 3
71 - 80	Schutz / 4
81 - 90	Schutz / 10
91 - 100	Schutz / 20

## 13.16 Schutzschirme

Eines der wichtigsten Elemente in den meisten Raumgefechten sind die verschiedenen Schutzschirme. An dieser Stelle sollen nur jene Schirme behandelt finden, die direkter Abwehr von Angriffen dienen. Antiorbungsschirme, Tarnschirme, Absorptionsfelder usw. müssen den Weltbüchern vorbehalten bleiben.

Alle Schutzschirme werden durch ihre Absorptionsfähigkeit (ABF) näher klassifiziert, die sich je nach Weltbuch anders berechnet. Außerdem gibt es einen Schwellenwert des Schirmes, welcher 10% der ABF beträgt.

Ist ein Schutzschirm aktiv, so müssen sich alle Treffer erst mit ihm auseinandersetzen, ehe sie das Schiff tatsächlich beschädigen können.

### 13.16.1 Schirmbelastung

Jeder Waffentreffer verursacht eine Schirmbelastung. Diese ermittelt sich ähnlich wie bei einem Schadenswurf. Es wird der D-Faktor der Waffe aus der Tabelle mit dem dort angegebenen Belastungsmultiplikator verrechnet sowie das Er-

gebnis nach der Differenz aus Angriff und Verteidigung (s.o.) modifiziert.

*Beispiel: Ein schwerer Laser (D-Faktor 10, Belastungsmultiplikator 1W3 x 10, Differenz Angriff-Verteidigung ergibt +25% Schaden) trifft einen Schutzschirm. Die Belastung beträgt (der 1W3-Wurf ergibt 2)  $2 \times 10 \times 10 \times 1,25 = 250$  Punkte.*

Die Schirmbelastung wird addiert. Erreicht sie den Wert der ABF, so bricht der Schutzschirm zusammen. Er baut sich binnen 1W3 Runden wieder auf; allerdings besteht eine 25%-Chance, daß der Generator beschädigt wurde und der Schirm bis zu einer Reparatur ausfällt (dies ist wie die Schadensstufe Schwer bei einem Unfall zu behandeln). Der nach Erreichen der ABF noch verbleibende Restschaden trifft auf den Rumpf auf, ist aber wie folgt zu modifizieren:

Der Restschaden wird durch den Belastungsmultiplikator dividiert.

*Beispiel: Ein Schiff wird von einem Plasmawerfer (D-Faktor 20) getroffen. Der Belastungsmultiplikator betrug 20, und der Schirm hatte nur noch eine ABF von 200, so daß er zusammenbricht. 200 Punkte bleiben über, d.h. es trifft ein Schadenswert von 10 auf den Rumpf auf.*

Am Ende jeder Runde, in der keine Angriffe auf einen Schirm trafen, wird dessen Belastung um die Schwelle (s.o.) gesenkt, kann aber nicht unter Null absinken.

Eventuelle Rüstungsreduktionen erhöhen nicht die Belastung, senken aber die Schwelle des Schirmes gegen diesen Treffer.

### 13.16.2 Der Durchdringungswurf (DDW)

#### a) allgemein

Treffer, die eine relativ hohe Schirmbelastung zur Folge haben, können es schaffen, einen Schirm zu durchschlagen, ohne daß sie ihn tatsächlich zum Zusammenbruch bringen. Dies ist denkbar, sobald die Belastung durch einen einzelnen Treffer wenigstens die Schwelle des Schirmes erreicht. Es wird 1W100 gewürfelt, mit einem WM von +10 je Erreichen der Schwelle. Ein Ergebnis von wenigstens 100 bedeutet ein Durchdringen des Schirmes. Ein Zehntel des Schadens, modifiziert wie oben angegeben, trifft auf den Rumpf auf; gleichzeitig wird die Belastung durch den Treffer nachträglich mit 0,9 multipliziert.

*Beispiel: Der Schwere Laser aus dem ersten Beispiel traf einen Schirm mit einer ABF von 1.000. Dessen Schwelle beträgt demzufolge 100 Punkte, und die Belastung von 350 hat dies dreimal erreicht. Also wird  $1W100+30$  geworfen, und ein Ergebnis von 100 oder mehr bedeutet eine Durchdringung: 35 Punkte, dividiert durch 20 gibt dabei einen Schadenswert von 2, treffen auf den Rumpf auf. Die Belastung beträgt aber nur noch 315 Punkte.*

#### Zusatzregel: Geschwächte Schirme

Ist ein Schirm bereits stark belastet, wird es leichter, ihn zu durchdringen. Man addiere die Belastung durch den Treffer zur bereits bestehenden Gesamtbelastung, um zu ermitteln, wie oft die Schwelle übertroffen wurde. Ein DDW wird aber nur ausgeführt, wenn der Treffer alleine wenigstens die Schwelle an Belastungspunkten übertroffen hat.

*Beispiel: Ein Schirm hat bereits 200 Punkte Belastung hinnehmen müssen, als ihn zwei Laserstrahlen treffen. Der erste verursacht 80 Belastungspunkte, was keinen DDW bedeutet. Der zweite jedoch erreicht 110 Punkte, was an und für sich nur einmal die Schwelle erreicht hat. Jedoch ist der Schirm bereits mit 280 Punkten belastet, so daß die Gesamtbelastung bei 390 liegt, was dreimal die Schwelle erreicht. Es wird also  $1W100+30$  geworfen.*

#### b) Punktfeuer

Punktfeuer ist der Versuch, empfindliche Stellen eines Schirmes zu treffen oder das Feuer mehrerer Waffen in

# 13. Raumgefechte

einem Punkt zu konzentrieren. Es gilt ein zusätzlicher WM-30 auf den Angriffswurf und es muß sich um gleichzeitig stattfindende Angriffe handeln, d.h. z.B. nicht mehrere Schüsse desselben Waffensystems mit Ausnahme von Automatikfeuer. Bei Erfolg wird die Belastung durch die Treffer addiert (wie unter a für Berechnung) und in jedem Fall ungeachtet der Schwelle ein DDW für jeden Angriff ausgeführt.

*Beispiel: Ein Kreuzer liegt unter Beschuß dreier Laserwaffen. Diese wählen Punktfeuer, und verursachen dieses Mal 50, 60 und 70 Belastungspunkte. Keiner der Schäden ist für sich ausreichend, aber da es sich um Punktfeuer handelt, addiert man die Belastung zu 180. Damit wird für jeden der drei Angriffe 1W100+10 gewürfelt.*

Punktfeuer einer einzelnen Waffe ist nur erlaubt, wenn der Schirm Schwachstellen aufweist. Das heißt konkret: Das Schiff feuert selbst mit einer Waffe oder die Momentan-Belastung liegt über 75% der ABF.

## 13.17 Trefferlokalisierung und Schäden

Wurde ein Raumfahrzeug getroffen und dessen Schutzschirme durchdrungen, so wird wie im folgenden beschrieben die Wirkung des Treffers, d.h. der tatsächliche Schaden, ermittelt.

### 13.17.1 Trefferlokalisierung

Der erste Schritt ist die Bestimmung des getroffenen Bereiches am Schiff. Hierzu wird 1W100 geworfen (ohne die Regeln der 11, 22, 99, 100) und eine Tabelle konsultiert, die nach den Konstruktionsdaten des Schiffes (s. allgemeine Daten) aufgebaut wurde.

#### Zusatzregel: Verschiedene Schutzwerte

Es ist möglich, die einzelnen Bereiche eines Schiffes unterschiedlich stark zu panzern, eine Praxis, wie sie z.B. bei den Kriegsschiffen der Flotten des 19. und 20. Jahrhunderts üblich war. In diesem Fall enthält die Trefferlokalisierungstabelle neben dem System auch gleich den dazugehörigen Schutzwert. Näheres in den Konstruktionsregeln der einzelnen Weltbücher.

### 13.17.2 Schadensverfahren

Das weitere Verfahren entspricht normalerweise dem im Fernkampf von Charakteren gebräuchlichen, d.h. jedes Waffensystem besitzt einen Durchschlagsfaktor (D-Faktor). Es wird 1W6 gewürfelt und der Schutzwert des Rumpfes wie folgt modifiziert:

Wurf	Modifikation
1 - 3	normaler Schutz
4 - 5	Schutz / 2
6	Schutz / 3

Anschließend wird der Schaden bestimmt, indem der ermittelte effektive Schutzwert vom D-Faktor bzw. dem anhand der Schutzschirm-Regeln bestimmten Schadenswert subtrahiert und dieser mit dem in der Waffenbeschreibung angegebenen Multiplikator, meist ein Würfel, manchmal aber auch nur eine Zahl oder beides, verrechnet.

*Beispiel: Ein Schiff mit Schutzwert 100 wird von einem Laser mit D-Faktor 80 (Multiplikator x 1W3 x 10) getroffen. Der 1W6-Wurf ergibt 4, so daß der Schutzwert halbiert wird. Damit wird  $80 - 100 / 2 = 30$  errechnet und diese Zahl mit  $1W3 \times 10$ , es fällt eine 2, multipliziert. Damit beträgt der Schaden 600 Punkte.*

### 13.17.3 Rumpfschäden

Jeder Schaden wirkt zunächst auf den Schiffsrumpf, reißt Löcher usw. Demzufolge sinken die Rumpfpunkte (RP) des getroffenen Schiffes um den ermittelten Schadensbetrag.

Sollten die Rumpfpunkte eines Schiffes auf Null oder darunter reduziert werden, besteht die Gefahr, daß das Schiff sofort kampfunfähig wird. Es wird 1W100 gewürfelt, und dazu ein WM addiert, der sich wie folgt bestimmt:

+ 50, falls die RP auf - RP oder darunter gesenkt wurden

+ 100, falls sie auf - 2x RP oder darunter gesenkt wurden

Die Schadenstabelle liefert die Schadensstufe.

Ergebnis	1 - 49	50 - 99	ab 100
Schadensstufe	normal	Schwer	kritisch

Normale und schwere Schadenswirkungen führen zur Dekompression (d.h. Atmosphärenverlust) aller Schiffssektionen, haben aber keine weiteren Nachteile zur Folge.

Kritische Schäden lassen das Schiff kampfunfähig werden. Mit einer Chance von Gesamtschaden / RP-Basiswert x 25 % wird das Schiff zerstört, d.h. es explodiert oder löst sich anderweitig in Wrackteile auf.

### 13.17.4 Systemschäden

Neben der direkten Beschädigung des Rumpfes kommt es in der Regel zu einer Trefferwirkung gegen die internen Systeme eines Schiffes, d.h. dessen Maschinenanlagen, Waffen usw.

Es wird einfach beim ermittelten System der Schaden von dessen Systempunkten (SP) subtrahiert.

*Beispiel: Im obigen Fall wurde das Unterlichttriebwerk getroffen. Es verliert 600 SP.*

Treffer an den Schiffssystemen haben üblicherweise zwei Wirkungen: eine Leistungssenkung und die Möglichkeit, das System auszuschalten oder zu zerstören.

Die Leistung eines getroffenen Systems sinkt je vollen 20% Verlust gemessen am SP-Maximum um 10% ab. Leistung sind z.B. der Überlichtfaktor, das Beschleunigungsvermögen (und damit die Wendigkeit), die ABF, die Energiepunktmenge usw.

Schäden der Energieerzeuger können bedeuten, daß sich nicht mehr alle Waffen und Schutzschirmgeneratoren einsetzen lassen. Es ist Geschmackssache, inwieweit hier tatsächlich Berechnungen anhand der technischen Daten des Schiffes durchgeführt werden. Normalerweise ist dies nicht praktikabel, sondern es sollte nach Schätzungen entschieden werden.

In jedem Fall bedeutet Ausfall der Unterlichttriebwerke, daß weder Kursänderungen noch Beschleunigung oder Bremsmanöver möglich sind. Die Wendigkeit sinkt auf 1 und alle Modifikationen des Verteidigungswertes durch Beschleunigung fallen weg.

Fallen sämtliche Energieerzeuger aus, lassen sich keine energieverbrauchenden Systeme mehr verwenden, und dies wird meist alle Waffen, Schirme und Triebwerke einschließen. Zudem führen solche Treffer auch langfristig zum Versagen der Lebenserhaltung, die sich meist maximal 1W6 Stunden aus den Notbatterien betreiben läßt...

Ausfall des Lebenserhaltungssystems läßt die Schiffsatmosphäre nach und nach zu einem nicht mehr atembaren Gemisch werden, da die Aufbereitung entfällt. Außerdem sinken die Temperaturen im Schiff bald auf lebensfeindliche Werte.

# 13. Raumgefechte

*Beispiel: Das Unterlichttriebwerk hatte ein SP-Maximum von 956. 20% hiervon sind 191 Punkte. Damit sinkt die Leistung durch den Schaden um 30% ab (600 SP Verlust entsprechen dreimal 20%, d.h. 573, und ein wenig mehr). Nehmen wir eine Basisleistung von 100 km/sec<sup>2</sup> Beschleunigung an, so sinkt diese auf 70 km/sec<sup>2</sup> ab.*

Das weitere Verfahren entspricht dem für Rumpftreffer. Sobald die SP auf Null oder darunter gesenkt wurden, ist mit 1W100 auf der im Abschnitt Rumpfschäden abgedruckten Tabelle zu würfeln, mit den üblichen WM, versteht sich. Die Trefferwirkungen sind wie folgt:

**Schadensstufe Normal:** Das System fällt 2W6 Runden aus.

**Schadensstufe Schwer:** Das System fällt aus.

**Schadensstufe Kritisch:** Das System fällt aus. Mit einer Chance von Gesamtschaden / SP-Maximum x 25% wird es vollständig zerstört.

## 13.17.5 Ergänzungen

Bestimmte Trefferzonen bedürfen einer näheren Erläuterung:

Bei Waffensystemen führen Schäden zu WM beim Einsatz, gleiches gilt bei Ortungsanlagen, Computern oder Funkgeräten. Jedes dieser Systeme ist für Schadenszwecke getrennt von den anderen zu behandeln. Ausnahme sind Mehrfachinstallationen wie Zwillings-, Drillings- usw. Geschütze. Diese haben einen zusammengefaßten SP-Betrag und erleiden demzufolge immer simultan Beschädigungen.

*Beispiel: Ein Schiff hat 10 Lasertürme. Jeder dieser Türme hat 10 SP, und wird unabhängig von den anderen beschädigt. Man addiere also nicht einen Sammelposten mit 100 SP!*

Für die WM gilt in Abhängigkeit vom SP-Stand:

SP	WM
unter 75 % Maximum	- 10
unter 50 % Maximum	- 20
= 0	- 30
unter 0	- 50
ab negativem Maximum	System ausgefallen

Bei Tanktreffern oder Frachtraumtreffern entsprechen jeweils 20% SP-Verlust einer Zerstörung von 10% des Treibstoffes bzw. der Fracht. Ausfälle gibt es in diesem Fall nicht.

Die Trefferzone Rumpf/ Panzerung hat normalerweise keine SP und auch keine weiteren Auswirkungen, es sei denn, man spielt mit folgender Zusatzregel: SP-Verluste dieser Zone senken direkt den Schutzwert des Schiffes nach dem Verfahren für allgemeine Leistungssenkung. Dies ist aber Geschmackssache.

Wird eine Zentrale getroffen, so sollten WM auf mit ihr verbundene Proben angerechnet werden. Anbei einige Faustregeln:

- Beschädigung der Ortungszentrale beeinflusst die Ortungswerte.
- Beschädigung der Feuerleitzentrale beeinflusst die Angriffswerte.
- Beschädigung der Haupt- oder Manöverzentrale beeinflusst den Ausweichwert sowie alle Flugmanöver.
- Ausfall der Maschinenzentrale macht Beschleunigen, Bremsmanöver und Überlichtflüge sowie bewußte Leistungserhöhungen und -senkungen unmöglich.

Schiffe, die eine Haupt- und eine Nebenzentrale haben (z.B. Haupt-, Feuerleit- und Ortungszentrale) werden erst benachteiligt, wenn beide Zentralen entsprechend geschädigt sind, gesetzt den Fall, beide Zentralen enthalten gleich qualifiziertes Personal. Gleiches gilt für den Fall eventuell existierender Reserve-Zentralen.

Die WM sind wie für Waffensysteme zu bestimmen.

*Beispiel: Ein Kriegsschiff hat eine Haupt- und eine Feuerleitzentrale. Die Feuerleitzentrale wird schwer beschädigt (- 70% der SP, d.h. WM - 20). Dennoch kann dank der Hauptzentrale ohne Nachteile weitergekämpft werden. Befand sich aber der beste Feuerleit-Offizier (brachte einen WM+50) in der Feuerleitzentrale, so ist natürlich dieser WM verloren und es gilt nur noch der WM von +40 des besten Mannes in der Hauptzentrale.*

Der Ausfall einer Zentrale macht alle entsprechenden Aktionen, die von dort gesteuert wurden, unmöglich. Im einzelnen werden von Welt zu Welt Unterschiede existieren, z.B. hinsichtlich der Möglichkeit, Geschütze auch ohne Zentrale einzusetzen, indem ihre Kanoniere unabhängig arbeiten.

## 13.17.6 Zusatzregel: Reduzierte Schutzwerte

Man könnte unter der Annahme operieren, daß zahlreiche Rumpftreffer ein Schiff empfindlicher machen, da die strukturelle Integrität leidet und die Panzerung durchlöchert, geschmolzen usw. wird. Neben der weiter oben geschilderten möglichen Regel kann die folgende benutzt werden:

Jeweils volle 20% RP-Verluste senken den aktuellen Schutzwert um 10%, ausgehend vom Basiswert.

*Beispiel: Ein Schiff mit 1.000 RP Maximalwert und Schutzwert 20 hätte, wenn die RP auf 600 abgesunken sind, nur noch einen tatsächlichen Schutzwert von 16.*

## 13.17.7 Zusatzregel: Trefferweiterleitung

Wenn ein sehr hoher Schaden gegen ein sehr kleines System erwürfelt wird, z.B. einen Geschützturm, so empfinden viele das Resultat als unrealistisch, daß andere Systeme nicht oder kaum (unter Verwendung der Explosionsregel s.u.) geschädigt werden und sozusagen der Schaden fast völlig verpufft. Um dies zu vermeiden, folgt eine optionale Regel, die aber das Spiel kompliziert und mehr Zeit kostet.

Sobald ein einzelnes System soviel Schaden genommen hat, daß seine SP unter - 4 x SP gesunken sind (dieser Wert entspricht einer 100%-Zerstörungschance) wird der weitere Schaden nicht mehr diesem System zugewiesen, sondern auf der Trefferlokalisationsstabelle ein neues System ermittelt. Eventuelle Schutzwerte spielen keine Rolle, da der Schaden intern ist.

*Beispiel: Ein Schiff wird für 200 Schadenspunkte an einem Geschützturm mit 5 SP getroffen. Diesem werden also 25 SP Verlust zugewiesen (die SP sinken auf -20). Die restlichen 175 Schadenspunkte werden einem anderen System angerechnet; der Wurf ergibt das Unterlichttriebwerk, welches 175 seiner 300 SP verliert.*

## 13.17.8 Explosionen (Zusatzregel)

Neben der durch Rumpfschäden hervorgerufenen Explosion des ganzen Schiffes ist es möglich, daß getroffene Systeme explodieren. Dies kann eintreten, sobald ein System die Schadensstufe kritisch erreicht und zerstört wurde. Die Chance einer Explosion beträgt Zerstörungschance / 5 %.

*Beispiel: Das Unterlichttriebwerk eines Schiffes hat 100 SP. Es verliert 250 SP, und der Schadenswurf ergibt die Stufe Kritisch. Die Chance auf vollständige Zerstörung (s.o.) beträgt 250 / 100 x 25, also 63 %, und der Wurf ergibt tatsächlich eine Zerstörung. Nunmehr besteht eine Explosionsgefahr von 63 / 5 = 13 %.*

# 13. Raumgefechte

Explosionen ereignen sich binnen 1W6-1 Runden, d.h. bei einem Resultat von Null sofort. Sie lassen sich nicht mehr stoppen, aber die Zeit könnte genutzt werden, um das Schiff zu evakuieren.

Eine Explosion kostet das Schiff sofort [SP-Maximum des Systems x 1W10] RP, ohne daß der Schutzwert eine Rolle spielen würde.

*Beispiel: Im obigen Fall entsteht ein Schaden von 1W10 x 100; es wird eine 5 geworfen, also 500 RP.*

Dieser Schaden ist außerdem in zehn gleichen Teilen anhand der Trefferlokalisierungstabelle anderen Systemen zuzurechnen, falls dies noch nötig, d.h. das Schiff noch nicht vernichtet sein sollte. Fällt bei der Lokalisation das explodierende System als Trefferzuweisung, hat man Glück gehabt, da der entsprechende Schaden nicht mehr wirksam werden kann.

*Beispiel: Der obige Schaden ergab 500, d.h. es werden zehn Schäden zu je 50 Punkten den Schiffssystemen zugewiesen.*

## 13.18 Zusatzregel: Gezielte Angriffe

Es ist möglich, gezielt bestimmte Schiffssysteme anzugreifen, um z.B. die Flucht eines Fahrzeuges durch Triebwerktreffer zu verhindern oder die Waffensysteme eines meuternden Kreuzers auszuschalten.

Bedingung hierbei ist, daß die Lage des Systems bekannt sein muß. Man benötigt also Kenntnisse der Konstruktion des Schiffes, oder das System muß sichtbar sein (Triebwerke, Waffen usw.). Im Idealfall sind außerdem die Schutzschirme inaktiv.

Basisverfahren ist ein Angriffswurf mit WM-30. Bei erfolgreichem Angriff wird keine Trefferlokalisierung durchgeführt, sondern das anvisierte System getroffen. Sehr kleine Systeme oder verborgene Systeme (Spielleiterentscheidung, man denke an die Lüftungsschlitze eines gewissen Reaktorkernes) können deutlich höhere WM bedeuten oder sogar nur für bestimmte Angriffsformen verwundbar sein. In jedem Fall ist bei aktiven Schutzschirmen Punktfeuer notwendige Bedingung für einen gezielten Angriff.

## 13.19 Besatzungstreffer

Was geschieht nun mit der Besatzung eines Raumfahrzeuges, wenn dieses Schaden erleidet? Verschiedene Regelungen sind denkbar. Im folgenden Abschnitt einige grundsätzliche Ideen, Besatzungsausfälle darzustellen, ohne das Spiel zu sehr zu komplizieren.

Wann immer ein Schiffssystem beschädigt wird, d.h. SP verliert, besteht die Gefahr, daß Besatzungsmitglieder ausfallen. Der Einfachheit halber wird auf Besatzungstreffer nur je volle 20% SP-Verlust geprüft. Es werden (1W3-1) x 10% der Systembesatzung kampfunfähig, wann immer volle 20% der SP verlorengegangen sind, gleich ob durch einen oder mehrere Treffer. Dabei ist es auch möglich, daß eine Null gewürfelt, also keine Besatzungsmitglieder getroffen werden.

*Beispiel: Ein System verliert durch einen Treffer 58% seiner Systempunkte. Damit fallen (1W3-1) x 20 % der Besatzung aus, da zweimal volle 20% der Systempunkte verlorengegangen. Ein anderes System verliert bei einem Treffer 10%, beim nächsten 12% seiner SP. Beim zweiten Treffer wird auf Besatzungsausfall geprüft; der Wert ist (1W3-1) x 10%.*

Es ist auf ganze Zahlen auf- oder abzurunden. Bei Systemen mit nur einem Besatzungsmitglied ist der Wert als Chance zu verstehen.

*Beispiel: Ein Geschützturm mit einem Kanonier verliert 45% der SP. Die Chance auf Besatzungsausfall beträgt (1W3-1) x 20 %. Eine 3 wird gewürfelt, also fällt der Kanonier mit 40% Chance aus.*

Waffen, die besonders gegen die Besatzungen wirken, wie z.B. Betäubungsstrahlen aller Art, bleiben den Weltbüchern für genauere Regeln vorbehalten.

Kampfunfähige Besatzungsmitglieder sind nicht notwendigerweise tot. Vielmehr könnten sie auch bewußtlos, schwer verletzt, eingeklemmt usw. sein. Ist es wichtig, nähere Informationen über ihren Status zu erhalten, z.B. nach einem Gefecht, so kann davon ausgegangen werden, daß 2W10-2% der Ausfälle tatsächlich tot sind und weitere 3W10% eine LK unter Null, aber über dem negativen LK-Maximum aufweisen. Der Rest verteilt sich auf Bewußtlose und anderweitig ausgefallene Charaktere.

Diese Angaben gehen davon aus, daß die Besatzung geschlossen über Raumanzüge oder ein vergleichbares System verfügt. Ist dies nicht der Fall, führt eine Systembeschädigung gleich welcher Höhe durch Dekompression sofort zum Ausfall aller dort beschäftigten Besatzungsmitglieder.

## 13.20 Entermanöver

Entern ist der Versuch, ein Raumfahrzeug der gegnerischen Partei zu betreten und im Einzelgefecht zu erobern. Es kann auf verschiedene Arten durchgeführt werden.

Ein Sonderfall ist das Entern durch Teleportation, Magie oder Einsatz technischer Hilfsmittel wie Beamstationen, welches auf größere Entfernung und zum Teil auch trotz aktiver Schutzschirme durchgeführt werden kann. Dies bleibt aber den einzelnen Weltbüchern und dem Spielleiter überlassen.

Üblicherweise erfordert Entern eine Distanz von Null zwischen den beiden Schiffen. Demzufolge ist das Entern von Schiffen mit aktiven Schubtriebwerken nicht möglich, es sei denn, diese werden mittels geeigneter Mechanismen, z.B. Traktorstrahlen, manövrierunfähig gemacht. Des weiteren darf das zu enternde Schiff keine aktiven Schutzschirme besitzen. Das enternde Schiff kann nur dann einen Schutzschirm aufrechterhalten, wenn es das zu enternde Schiff mit einschließt, was natürlich die ABF gemäß der für die jeweilige Welt geltenden Regeln verringert. Im Zweifel sollte eine Pilotenprobe ausgeführt werden, um auf Enterdistanz zu gehen.

Sind diese Bedingungen erfüllt, kann eine Entermannschaft das Manöver beginnen. Es dauert eine Runde, das Zielschiff zu betreten. Die anschließenden Gefechte können nach dem Einzelgefechtssystem oder auch den Massengefechtsregeln abgewickelt werden. Wie viele Besatzungsmitglieder sich wo befinden, und welche Bereiche die Entermannschaft angreift, bleibt Spielern und Spielleiter überlassen.

Ein Schiff gilt als erobert, wenn seine Hauptzentrale und alle weiteren Zentralen intakt in die Hände der Angreifer gefallen sind. Zerstörte Zentralen brauchen nicht erobert zu werden. Es ist im übrigen dennoch denkbar, daß noch Widerstandsnester an Bord verbleiben oder gar einzelne Waffentürme unabhängig weiterfeuern, bis es gelingt, sie einzunehmen oder ihnen die Energie abzuschalten. Im Zweifel sollte der Spielleiter hierbei den Enterkampf improvisieren.

## 13.21 Reparaturen

Es ist möglich, daß die Besatzung eines Schiffes versucht, während des Gefechtes improvisierte Reparaturen vorzunehmen, um kurzzeitig wieder kampffähig zu werden oder vielleicht die Flucht zu ermöglichen. Derartige Reparaturen sind allerdings nur provisorisch, d.h. sie erfordern in jedem Fall einen baldigen Werftaufenthalt.

Die folgende Tabelle liefert die Basis-Arbeitszeiten für die möglichen Reparaturaufgaben:

Schadensart	Basiszeit
-------------	-----------

# 13. Raumgefechte

Ausfall eines Systems	5 Runden
Reparatur von 1W6% SP	10 Runden
Reparatur von 1W6% RP	20 Runden

Die Prozentwerte beziehen sich jeweils auf das Maximum. Die Reparaturen sind Fertigkeitsproben auf die für das System notwendige Fertigkeit, d.h. meist Waffentechnik oder Ingenieur. Es handelt sich um gefährliche Proben, welche wenigstens 50% der Sollcrew des Systems erfordern. Rumpf Reparaturen erfordern eine Crew von 10% der Gesamtbesatzungsstärke.

*Beispiel: Die Reparatur eines Triebwerks, das 50 Mann Personal benötigt, erfordert wenigstens 25 Techniker.*

Fehlen Ersatzteile, so gilt ein WM von -30. Sind die SP bzw. die RP im Falle von Rumpf Reparaturen unter 0 gesunken, gilt ebenfalls WM-30.

Jede Erhöhung der Reparaturcrew um 100% halbiert die Reparaturzeit oder bewirkt einen WM von +20 auf den Fertigkeitswurf. Jede Halbierung der eingesetzten Crew bewirkt eine Verdoppelung der Basiszeit oder einen WM von -20. Für Reparaturen eingesetzte Personen können nicht anderweitig benutzt werden. Beachten Sie die Regeln für Zeitreduzierung im Fertigkeitenkapitel.

Verschiedene Crews können theoretisch in derselben Zeit verschiedene Reparaturaufgaben ausführen.

Der Spielleiter notiert sich sowohl den Effekt der Reparatur als auch deren Wirkungszeit. Hierfür wird 1W6 geworfen. Nach der entsprechenden Anzahl Stunden tritt der Schaden wieder in Erscheinung. Reduzierte Belastung des entsprechenden Systems (z.B. Fliegen mit halber Maximalbeschleunigung) verlängert entsprechend die Zeitspanne.

*Beispiel: Eine Triebwerksreparatur ergibt eine 4. Das System arbeitet also 4 Stunden mit Normallast, oder 8 Stunden mit halber Leistung.*

Mehrmalige Reparaturen eines Systems ohne dazwischenliegende Reparatur in einer Werftanlage bedeuten einen kumulativen WM von -30 auf die Fertigkeitswürfe.

## 13.22 Erhöhte Systemleistungen und Zusatzanlagen (Zusatzregel)

Ein beliebtes Gefechtsmanöver ist es, die Triebwerke, Reaktoren oder Schutzschirme mit einer Leistung über 100% laufen zu lassen. Dies birgt jedoch Unfallgefahren in sich.

Im Falle von Schutzschirmen besteht je Runde eine kumulative Unfallgefahr von + (Energiefaktor - 1) x 10. Der Energiefaktor errechnet sich aus tatsächliche ABF / Standard-ABF. Modifikationen durch die Fertigkeiten der Schirmcrew sind denkbar.

Bei allen anderen Systemen beträgt die Unfallgefahr + (Auslastungsfaktor - 1) x 50. Der Auslastungsfaktor errechnet sich aus Auslastung / Standardwert.

Es wird jeweils 1W100 geworfen; ein Ergebnis von wenigstens 100 bedeutet einen Unfall. Es ist mit 1W12 auf der Unfalltabelle (s. Fertigkeitenkapitel) zu würfeln. Eine Unfallstufe entspricht einem Schaden von 1W4 x 10% des SP-Maximums des Systems.

*Beispiel: Ein Triebwerk mit 100 SP wird mit 150% Belastung betrieben. In der ersten Runde wird 1W100+25 gewürfelt, d.h. alles ab einer gewürfelten 75 bedeutet einen Unfall. In der zweiten Runde sind es 1W100+50, in der dritten 1W100+75, und in der vierten 1W100+100! Es kommt schließlich zu einem Unfall, der 1W12-Wurf ergibt mit 4 eine Schadensstufe und der 1W4-Wurf eine 2. Das System verliert 20 SP (2 x 10% von 100).*

Wird die erhöhte Belastung unterbrochen, so muß nicht mehr auf Unfälle gewürfelt werden. Bis zu einer erneuten hohen Belastung muß aber wenigstens die doppelte Belastungszeit verstreichen, um den kumulativen WM zu neutralisieren.

*Beispiel: Das obige Triebwerk wurde zwei Runden ohne Unfall betrieben. Dann wird auf Normalwert zurückgeschaltet. Wird nun vor Ablauf von  $2 \times 2 = 4$  Runden wieder auf erhöhte Belastung gegangen, so beginnt die Unfallchance mit 1W100 + errechneter Wert + 50!*

Eine andere Sache sind Zusatzanlagen, z.B. Zweit- oder Reservereaktoren. Diese können theoretisch zusammen mit der Hauptanlage betrieben werden; aber ihre effektive Zusatzleistung beträgt nur 2/3 des Basiswertes.

*Beispiel: Ein Schiff hat einen 2.000-EP-Konverter und einen 900-EP-Konverter. Werden beide gleichzeitig betrieben, so liefern sie nicht etwa 2.900, sondern nur 2.600 EP ( $2.000 + 2/3$  von 900).*

## 13.23 Große Gefechtsentfernungen (Zusatzregel)

Besondere Schwierigkeiten können sich ergeben, wenn die Gefechtsentfernung größer ist als die von den Waffen in einer Runde überbrückte Distanz. Bereits größere Zeitspannen könnten es aber dem Zielschiff erleichtern, auszuweichen.

*Beispiel: Ein Laserstrahl ist lichtschnell. Um eine Strecke von 1 Million Kilometer zu überbrücken, braucht er 3,3 Sekunden und für 10 Millionen Kilometer sogar 33 Sekunden.*

Ein Vorschlag ist es, bei lichtschnellen Waffen bei allen Distanzen über einer Lichtsekunde (300.000 Kilometer) einen WM von +10 auf Ausweichwürfe je voller Lichtsekunde anzurechnen.

*Beispiel: Ein Laserstrahl wird auf 1 Million Kilometer abgefeuert. Dies sind 3,3 Lichtsekunden, und damit Ausweich-WM +30.*

## 13.24 Bemerkungen zur Lichtmauer und Zeitdilatation

In manchen Welten können Raumfahrzeuge sehr hohe Geschwindigkeiten erreichen, ohne ihre Hyperantriebe einsetzen, d.h. das normale Raum-Zeit-Kontinuum verlassen zu müssen. Dies bringt, wie wir dank der Relativitätstheorie wissen, spezielle Probleme mit sich.

Sobald sich ein Raumfahrzeug der Lichtgeschwindigkeit nähert, - die Probleme der Längentransformation und das Energieproblem bleiben Weltbüchern überlassen - treten Dilatationseffekte auf. Die Formel

$$a = 1 / \text{Wurzel aus } (1 - v^2/c^2)$$

mit  $v$  als Bruchteil der Lichtgeschwindigkeit  $c$  (300.000 km / sec.) gibt diese an. Die Zeit an Bord des Raumfahrzeuges verstreicht langsamer als für sich langsamer bewegende Beobachter. Praktische Wirkung für das Gefecht ist, daß das betreffende Fahrzeug nur alle  $a$  Runden eine Aktion durchführen kann! Das Verfahren sollte benutzt werden, sobald die Geschwindigkeit 0,75  $c$  erreicht; dies führt zu einem  $a$  von ca. 1,5.

Probleme hinsichtlich des Einsatzes lichtschneller Waffen gegen ein fast lichtschnelles Ziel bleiben der Kreativität und dem Improvisationsvermögen von Spielern und Spielleiter sowie vielleicht einem Weltbuch überlassen.

## 13.25 Das abstrakte Gefechtsverfahren (Zusatzregel)

Dieses System bietet eine Möglichkeit, Raumgefechte abzuwickeln, ohne sich einer Spielfläche oder vergleichbarer



# 13. Raumgefechte

Darstellungsformen zu bedienen. Es funktioniert am besten für Gefechte zwischen nur zwei Beteiligten. Anders als z.B. bei einer realen Darstellung bietet sich natürlich keine Möglichkeit, z.B. sichtbare Manöverfehler des Gegners zum Vorteil zu nutzen. Derartige Situationen werden aber bei Raumgefechten ohnehin fast nie vorkommen, da die klassischen Faktoren eines Landgefechtes (Geländeart, Steigungen, Hindernisse) im Weltraum in der Regel völlig fehlen, sieht man von den seltenen Fällen ab, in denen man sich nahe eines Asteroidenfeldes oder Planeten bekämpft. Daher ist unseres Erachtens das abstrakte System eine gute und elegante Lösungsmöglichkeit.

Einzig Welten, in denen die Manöverfähigkeiten der Schiffe praktisch keine Rolle spielen und alles letzten Endes nur von ihren Waffen und Schutzschirmen oder Panzerungen abhängt, sind ungeeignet für das abstrakte System.

## 13.25.1 Das Verfahren

Das Grundprinzip ist einfach und baut auf der Wendigkeit der Schiffe auf. Alle normalen Gefechtsregeln hinsichtlich Angriff, Verteidigung, Schaden usw. bleiben vollständig in Kraft; lediglich die Bewegungsmanöver werden neu gefaßt. Die Entfernungen und groben Kurse (sich vergrößernde Distanz, sich verringernde Distanz, gleichbleibende Distanz sind zu unterscheiden) hält man fest. Anschließend gibt es jede Runde ein Duell der beiden Parteien, das die Wendigkeit benutzt und in den meisten Welten noch die Taktik- und/oder Pilotenfertigkeiten mit einbezieht.

Grundgedanke ist es, daß jedes Schiff versucht, eine vorteilhafte Position gegenüber dem Gegner hinsichtlich des Schußfeldes zu erreichen. Bloße Entfernungsverringerung oder auch -vergrößerung ist nicht Sache dieses Duells, sondern sie erfolgt zusätzlich und wird einfach aus den Geschwindigkeiten und Kursen durch den Spielleiter bestimmt.

*Beispiel: Zwei Schiffe befinden sich in 200.000 km Entfernung. Schiff 1 will die Distanz verringern, Schiff 2 sie vergrößern. Die Geschwindigkeiten betragen 1.000 km/ Rd. für Schiff 1 und 2.000 km/Rd. für Schiff 2. Also steigt die Distanz bei einer 100-Sekunden-Runde auf 300.000 km an.*

Wie läuft nun aber das Duell ab? Jedes Schiff hat bekanntlich einen Wendigkeitswert. Es kann nun mehr oder minder gewagte Manöver versuchen, um den Gegner auszumänuvieren, ohne daß man diese nun konkret definieren müßte. Rollen, Loopings, überraschende Bremsmanöver - alles ist denkbar. Hierbei ist natürlich nicht sicher, daß ein Manöver auch gelingt, denn wenn der Kommandant seine Fähigkeiten überschätzt hat, könnte er leicht in einer ganz anderen Position landen... Annahme ist hierbei, daß es um so nachteiliger ist, je gewagter das gescheiterte Manöver war, aber ein Manöver auch um so mehr einbringen kann, je gewagter es war.

Konkret heißt dies: Der Kommandant entscheidet, wieviel er riskieren will, - d.h. wie viele Wendigkeitspunkte er verwenden möchte - und führt eine Fertigungsprobe: Pilot aus, die wie folgt modifiziert wird:

eingesetzte Punkte / Wendigkeit des Schiffes	WM
bis 1: 5	keine Probe notwendig
bis 1: 2	Probe ohne WM
bis 1: 1	Probe mit WM - 10
bis 2: 1	Probe mit WM - 30
bis 3: 1	Probe mit WM - 50
je weiteren + 1	kumulativer WM - 20

Ein Mißerfolg bei der Pilotenprobe bedeutet, daß die Wendigkeitspunkte wie folgt ermittelt werden: Wendigkeit dividiert durch den angestrebten Prozentsatz. Bei einem Desaster sind sie automatisch 1 (das Minimum). Der Einfluß anderer Fertigkeiten, der Computer usw. ist weltspezifisch.

*Beispiel: Ein Schiff verursacht, 100 Punkte einzusetzen. Es hat eine Wendigkeit von 200. Die Probe scheitert. Damit gelten die Punkte als  $200/50$  (der Prozentanteil) = 4. Hätte man versucht, 200 Punkte einzusetzen, wäre eine 2 erreicht worden.*

Was bedeutet nun das Ergebnis? Die realen eingesetzten Punkte nach Pilotenprobe werden verglichen. Die folgende Tabelle liefert dann den jeweils geltenden Angriffs- und Ausweich-WM. Hierbei wird jeweils von der Partei mit dem höheren Resultat ausgegangen. Es sind nicht beide WM anzurechnen, d.h. es wird nicht von den Seiten der Partei A und der Partei B, sondern nur von der Seite der Partei mit dem besseren Ergebnis die Tabelle konsultiert. Dies rechtfertigt sich darin, daß andernfalls die WM doppelt eingehen würden, da sie sowohl den Angriff der einen Partei verbessern, als auch die Verteidigung der anderen verschlechtern würden.

Wendigkeitspunkte A / B	WM
1: 1	keine
über 1: 1	+ 10
über 2,5: 1	+ 15
über 5: 1	+ 20
über 7,5: 1	+ 25
über 10: 1	+ 30
über 25: 1	+ 35
über 50: 1	+ 40
über 75: 1	+ 45
über 100: 1	+ 50
über 250: 1	+ 55
über 500: 1	+ 60
usw.	jeweils + 10

*Beispiel: Zwei sich bekämpfende Schiffe A und B erreichen 50 respektive 150 Wendigkeitspunkte. Damit erhält B auf seine Angriffs- und Ausweichwürfe WM + 15.*

## 13.25.2 Zusatzregel: Turm- und starre Waffen

Die normale Regel für Turmwaffen und starre Installationen ist in diesem System kaum brauchbar. Eine Möglichkeit ist es, die Angriffs-WM für Turmwaffen zu halbieren, da diese erfahrungsgemäß weniger Vorteile aus schnellen Manövern ziehen können.

Man kann davon ausgehen, daß ein Schiff, welches wenigstens ein Wendigkeitsverhältnis von 5 zu 1 beim Duell erreichen konnte, sich in eine Position begeben darf, in der starre Waffen des Gegners nicht verwendet werden können, wie z.B. eine Stellung im Rücken eines gegnerischen Jägers.

## 13.25.3 Zusatzregel: Raumgefechtstaktik und andere Einflüsse

Auch die Fertigkeit Raumgefechtstaktik hat Einfluß auf das abstrakte Raumgefecht. In erster Linie verhilft sie dazu, gegnerische Bewegungen und Absichten frühzeitig zu erkennen. Wenn eine Probe Raumgefechtstaktik gelingt, der erhält vor seiner eigenen Pilotenprobe die Information, wieviel

# 13. Raumgefechte

Wendigkeitspunkte auf eine Probenstufe (d.h. WM auf Pilotenprobe s.o.) genau sein. Gegner einsetzen will. Dies kann dazu verhelfen, besser die eigene Entscheidung zu treffen. Einschränkend muß aber gesagt werden, daß die Probe gefährlich ist und ein Unfall oder Desaster falsche Informationen nach dem Zufallsprinzip liefert...

*Beispiel: Ein Pilot mit Raumgefechtstaktik schafft seine Probe. Er erfährt, daß der Gegner plant, 50% seiner Punkte zu verwenden. Tatsächlich will der Gegner nur 30% einsetzen, und der Zufallswurf (auf eine Stufe genau) des Spielers ergab eine Abweichung nach oben.*

Außerdem ist es möglich, Raumgefechtstaktik zur Unterstützung seiner eigenen Pilotenprobe einzusetzen. Auch dies simuliert ein wenig die Fähigkeit, gegnerische Manöver besser einzuschätzen und sich an sie anzupassen. Es gilt allgemein ein WM von + Fertigkeitsswert Raumgefechtstaktik / 10 auf die eigenen Pilotenproben.

In machen Welten werden es auch die Computer sein, die über den Ausgang der Duelle entscheiden. In diesem Fall sollten einfach die Fertigkeitsswerte der entsprechenden Programme anstelle der Pilotenfertigkeit benutzt werden.

## 13.25.4 Zusatzregel: Kumulierung der WM

Es erscheint logisch, anzunehmen, daß eine einmal erworbene vorteilhafte Position, zum Beispiel im Rücken des Gegners, auch in den Folgerunden wirksam ist. Um dies zu simulieren dient die folgende Regel: Der geltende Ausweich-WM aus der letzten Runde kann auf die Pilotenprobe für das neue Manöver angerechnet werden. Wird hierdurch eine Probe erreicht, die einen positiven WM von mindestens +10 hätte, so gelingt diese Probe automatisch.

*Beispiel: Ein Duell ergab in der letzten Runde einen WM von +40 zugunsten von A. In der jetzt laufenden Runde kann A also seine Pilotenprobe mit +40 ausführen. Dies bedeutet aber, daß er, wenn er nicht mehr als 50% seiner Wendigkeit für das Duell benutzen will (normalerweise eine -30-Probe) gar nicht zu würfeln braucht, sondern dies automatisch gelingt.*

## 13.25.5 Zusatzregel: Mehrere Beteiligte

Ein einzelnes Fahrzeug ist gegenüber mehreren Gegnern immer potentiell im Nachteil, da man leicht beim Ausmanövrieren des einen Gegners dem zweiten gegenüber in eine schwache Position geraten kann. Auch dies kann im abstrakten System recht einfach simuliert werden: Es erfolgt eine Aufteilung in Einzelausinandersetzungen, in denen jeweils ein Fahrzeug der zahlenmäßig kleineren Partei einem oder mehreren Gegnern gegenübersteht. Der einzelne Pilot muß nun entscheiden, wenn er seine Wendigkeitspunkte festlegt, wie er diese auf seine Gegner verteilen will, und zwar ohne Kenntnis von deren Absichten! Hierbei kann jedem Gegner eine Menge von einem Punkt (Minimum) bis zum Maximum zugewiesen werden. Hat ein Fahrzeug nicht genügend Punkte, um jedem einen Punkt zuzuteilen (zum Beispiel nach einem Desaster), so wird dennoch davon ausgegangen, daß jeder Gegner sich mit einem Wendigkeitspunkt auseinandersetzen muß.

Es zeigt sich in diesem System sehr schnell, daß man gegen eine Übermacht entweder einen sehr guten Piloten, ein sehr gutes Raumschiff, sehr viel Schwein oder am besten alles davon zugleich haben sollte - sonst ist man schnell sehr tot...

Wundert es da noch jemand, daß es meist bei solchen Kämpfen versucht wird, den Gegner auseinanderzulocken?

*Beispiel: Ein Raumjäger mit Wendigkeit 200 kämpft gegen zwei Fahrzeuge mit Wendigkeit 150. Er versucht, 100 Wendigkeitspunkte einzusetzen und schafft seine Probe, bei einer Aufteilung von 80 auf Gegner 1 (er will einen ausschalten) und 20 auf Gegner 2. Die beiden anderen Fahrzeuge haben schwächere Piloten, so daß sie nur je 30 Punkte einsetzen wollen und auch*

*ihre Proben schaffen. Dies bedeutet gegen Fahrzeug 1 für unseren Piloten einen WM von + 15 auf Angriffe und Ausweichen erhält. So weit, so gut, aber da ist noch Fahrzeug 2, und dieses erhält seinerseits (der Ausweich-WM hilft unserem Mann nur gegen Nummer 1) +10 auf Angriff und Ausweichen. Alles gar nicht so einfach...*

## 13.26 Flottengefechte (Zusatzregel)

Im folgenden einige Vorschläge zur vereinfachten Regelung von Gefechten, an denen größere Gruppen von Raumfahrzeugen beteiligt sind. Es handelt sich sozusagen um eine Anwendung des Massengefechtsprinzips auf die Raumgefechtsregeln.

Jede beteiligte Flotte wird in Einheiten aufgeteilt, die aus wenigstens einem Raumfahrzeug bestehen. Hierbei entscheidet sich die Einheitsgröße nach der Zusammensetzung einer Flotte; wenn möglich sollten nie mehr als zehn bis zwanzig Einheiten auf jeder Seite kämpfen, was bei einem Gefecht von 10.000 Schiffen dementsprechend 500 bis 1.000 Schiffe je Einheit bedeutete. Empfehlenswert ist es, die Einheiten aus gleichartigen Schiffen zusammenzusetzen, d.h. z.B. Raumjägerschwader, Kreuzergeschwader und Schlachtschiffsverbände zu bilden.

Im wesentlichen gelten die Verfahren des Massengefechtssystems, d.h. einzelne Angriffswürfe und Verteidigungswürfe je Einheit und das entsprechende Schutzschirm- und Schadensverfahren.

Ergänzend spielen jedoch folgende Abweichungen eine Rolle:

Im Flottengefechtsverfahren errechnet man die Wendigkeit jeder Einheit, indem man den Mittelwert der Einzelwendigkeiten der zu ihr gehörenden Schiffe bildet.

Außerdem wird die Gesamtwarenzahl einer Einheit berechnet. Die Anzahl Schiffe, die eine Einheit bilden, ist dagegen ohne Bedeutung für das System.

Der durchschnittliche Schaden einer Einheit ist nicht wie im Massengefechtsverfahren der häufigste vorkommende Schaden, sondern er wird eigens berechnet. Man addiere die Schäden aller Einzelwaffen ohne Verwendung von Würfeln und dividiere dies durch die Anzahl Waffen. Der verwendete Würfel entspricht der häufigsten Würfelart in der Einheit.

*Beispiel: Eine Flotteneinheit besteht aus 10 Schiffen mit je 10 Impulslasern zu je 1W12 x 5.000 Schaden und je 5 Desintegratoren zu je 1W10 x 3.000 Schaden, sowie je einem Plasmawerfer zu 2W6 x 20.000 Schaden. Der durchschnittliche Schaden beträgt  $1W12 \text{ (häufigster Würfel)} \times 5.312 \text{ } ((10 \times 10 \times 5.000 + 10 \times 5 \times 3.000 + 10 \times 1 \times 20.000) / (10 \times (10 + 5 + 1)))$ .*

Nach dem gleichen Verfahren ermittle man die durchschnittliche Schutzschirmbelastung durch die Waffen einer Einheit.

Es empfiehlt sich, wie im normalen Massengefechtsverfahren für drei bis vier wichtige Entfernungskategorien diese Daten zu ermitteln.

Wenn man Angriffe durchführt, ist die Anzahl möglicher Treffer ausgehend von der Gesamtzahl an Waffen einer Einheit zu bestimmen; dies gilt auch für den Schaden und die Belastung.

Für Schäden an Einheiten sollte nicht das komplexe Verfahren aus dem normalen Raumkampfsystem, sondern das im folgenden vorgestellte einfache Schadenssystem verwendet werden. Die genaue Festlegung nach dem Gefecht, was ausgefallen ist und welche Schiffe z.B. zerstört wurden, bleibt dem Spieler überlassen, der sich für prominente Fahrzeuge an dem im Massengefechtssystem für wichtige NSC vorgestellten Verfahren orientieren sollte.

Ausfälle einer Einheit werden je 5% RP-Verlust wie im Massengefechtsverfahren ermittelt, wobei hier jeweils eine be-

# 13. Raumgefechte

stimmte Menge Waffensysteme das Ergebnis wäre, nicht etwa Personen.

Bei Anwendung des abstrakten Gefechtssystems spielen nur die Einheitswendigkeit und entsprechende Fertigkeitswerte eine Rolle.

## **13.27 Alternativregel: Das vereinfachte Schadenssystem**

Das folgende vereinfachte Schadenssystem ist für alle jene gedacht, denen Systempunkte zuviel Buchführung bedeuten. Es verwendet nur Rumpfpunkte (RP) und mißt deren Verluste.

Vergessen Sie alles über Systemschäden und Trefferlokalisierung. Statt dessen führen die RP-Verluste zu Auswirkungen im Gefecht, und zwar wie folgt:

### **a) RP unter 75 % des Maximums:**

Das Schiff ist leicht beschädigt.  $ABF \times 0,75$ ;  $WM - 10$  auf alle Aktionen;  $Wendigkeit \times 0,75$

### **b) RP unter 50% des Maximums:**

Das Schiff ist mittelschwer beschädigt.  $ABF / 2$ ;  $WM - 20$  auf alle Aktionen;  $Wendigkeit / 2$

### **c) RP = 0:**

Das Schiff ist schwer beschädigt.  $ABF / 4$ ;  $WM - 30$  auf alle Aktionen;  $Wendigkeit / 4$

### **d) RP unter Null und über dem negativen Maximum:**

Das Schiff ist praktisch kampfunfähig.  $ABF / 10$ ,  $WM - 50$  auf alle Aktionen,  $Wendigkeit = 1$ .

Außerdem wird wie im allgemeinen Schadenssystem bestimmt, ob das Schiff kampfunfähig wird.

### **e) RP unter negativem Maximum:**

Das Schiff ist kampfunfähig. Es ist zu prüfen, ob es zerstört wurde.



# 14. Bestiarium

## 14. Bestiarium

### 14.1 Einführung

Dieses Kapitel befaßt sich mit den verschiedenen Kreaturen, denen die Spielercharaktere im Laufe ihrer Abenteuer begegnen könnten, und liefert ihre Spieldaten und Hinweise zu ihrer Verwendung.

Dabei enthalten diese Regeln sowohl die Daten von auf unserer Erde vorkommenden Tieren aller Art, als auch die von klassischen Kreaturen einer Fantasy-Welt einschließlich Drachen und Orks!

Der Name "Bestiarium" ist hierbei keine Wertung in irgendeiner Form, ermöglicht aber die Einordnung auch intelligenter Kreaturen, was bei "Tiere" nicht möglich gewesen wäre.

### 14.2 Besondere Regeln

Viele Kreaturen benutzen spezielle Kampfregeln, da sie eine eigene Kampfweise haben oder sich durch andere besondere Fähigkeiten oder Einschränkungen auszeichnen. Diese werden im folgenden erläutert.

#### 14.2.1 Untote

Diese Kreaturen sind magisch belebte Leichname oder Leichenteile. Sie haben keine AK und ignorieren alle Regeln, die sich auf AK-Verluste beziehen. Des weiteren erleiden Untote keine Bewußtlosigkeit, Schmerzwirkungen, Blutungen, Schocks oder Verwirrung und sind immun gegen Gifte und Krankheiten. Ein Zombie stört sich kaum am Verlust eines Arms!

Alle Untoten erhalten des weiteren keine Nachteile durch die Lichtbedingungen. Sie sind immun gegen Zaubersprüche, welche Effekte der oben genannten Art (z.B. Schmerz, Blutung verursachen) hervorrufen oder nur auf lebende Materie wirken, wie z.B. Dehydrieren. Untote gelten jedoch regeltechnisch nicht als unbelebte Materie, sind also immun z.B. gegen Zerstören-Zauber. Sie kämpfen bis zur eigenen Vernichtung oder der des Gegners. Treffer an lebenswichtigen Organen oder dem Gehirn verursachen keinen erhöhten Schaden.

Untote werden durch von einem guten oder neutralen Priester geschaffenes Weihwasser verletzt: 2W6 Schaden je Viertelliter.

#### 14.2.2 Belebte Materie

In diese Kategorie fallen alle durch Magie oder Technologie belebten Wesen (z.B. Golems, Roboter), die keinen eigenen Willen besitzen, und nicht aus lebender Materie bestehen. Sie kämpfen bis zur Vernichtung und verwenden alle Regeln für Untote, mit Ausnahme jener über Weihwasser. Außerdem nehmen sie keinen erhöhten Schaden durch scharfe oder spitze Waffen, und D-Faktor-Waffen aller Art verursachen nur D-Faktor (abzüglich Schutz) Schadenspunkte.

#### 14.2.3 Geisterwesen

Derartige Wesen sind immateriell. Damit sind sie gegen alle physikalischen Angriffe (normale Waffen, Feuer, Säure usw.) immun. Nur magische Waffen oder psionische/ magische Fähigkeiten könnten sie verletzen. Andere Angriffsformen fliegen einfach hindurch.

Geisterwesen haben wie Untote keine AK und ignorieren alle entsprechenden Regeln. Sie sind immun gegen Blutungen, Schmerzen, Schock, Gifte, Krankheiten, Verwirrung und Bewußtlosigkeit und erleiden keine erhöhten Wirkungen durch Gehirntreffer oder solche an lebenswichtigen Organen. Es gibt keine Nachteile durch Lichtbedingungen mit Ausnahme von Blendung durch grelles Licht.

Zaubersprüche, welche die oben genannten Effekte erzeugen, oder die nur auf Materie wirken, sind nutzlos gegen Geisterwesen (z.B. Wunden verursachen, Versteinern). Zauber mit physikalischen Effekten (Feuerstrahl, Blitz, Steingeschoß usw.) wirken nur dann gegen Geisterwesen, wenn es sich um Angriffe handelt, die den Energie-Schutzwert eines Wesens betreffen. Der Zauber Energie-Waffe wirkt in jedem Fall.

#### 14.2.4 Bärenartige und Großaffen

Wesen dieser Gruppe haben eine spezielle Kampfweise: Gegen alle Gegner, welche nicht deutlich größer (ca. x 1,2) oder kleiner (ca. x 0,3) als sie sind, schlagen sie mit ihren Pranken zu, in der Hoffnung, eine Umklammerung zu erzielen. Sind in einer Runde die Angriffswürfe beider Pranken, welche immer gegen dasselbe Opfer erfolgen, erfolgreich, d.h. verteidigt sich der Gegner nicht erfolgreich, so wird sofort ein Duell ST+RE des Angreifers gegen ST+RE des Gegners geführt. Gewinnt hierbei der Bärenartige/Großaffe, so ist der Gegner umklammert, d.h. er kann sich nicht mehr bewegen (außer Losreißen, s. UNK) und gilt für Kampzzwecke als im UNK befindlich. Nunmehr kann der Angreifer seine Pranken nicht mehr einsetzen, wohl aber seinen Biß, auf den er Angriffs-WM +25 erhält.

#### 14.2.5 Großkatzen

Wesen dieser Kategorie versuchen, Gegner anzuspringen und umzureißen. Dies gelingt, wenn ein Tatzenangriff sein Ziel erreicht und nicht abgewehrt/ ausgewichen wird, und die Großkatze ein Duell ST+RE gegen ST+RE des Opfers gewinnt.

In diesem Fall stürzt der Gegner und die Großkatze liegt auf ihm. Beide gelten als im UNK befindlich, und die Großkatze kann nunmehr ihre Vorder- und Hinterpranken und den Biß einsetzen.

#### 14.2.6 Menschenähnliche

Diese Wesen sind grundsätzlich von Intelligenz und Proportionen her menschenähnlich genug, um wie NSC behandelt zu werden.

#### 14.2.7 Amöben

Diese amorphen einzelligen Kreaturen sind immun gegen alle Schmerzen, Bewußtlosigkeit, Krankheiten, Gifte, Schock und Verwirrung. Da sie sich nicht optisch orientieren, ignorieren sie alle Nachteile durch schlechtes Licht. Außerdem können stumpfe Waffen sie nicht verletzen, da sich die Zellmaterie einfach nur verteilt. Trefferzonen gibt es nicht, mit Ausnahme lebenswichtiger Organe wird alles gleich behandelt.

Amöben sind immun gegen Zauber, die einen der oben genannten Effekte erzeugen, sowie gegen alle psychische Magie. Sie kämpfen bis zum Tod oder ihrem Sieg.

#### 14.2.8 Schwärme

Als Schwarm gilt eine Zusammenballung kleiner Tiere wie z.B. Insekten, aber auch Ratten oder Fledermäuse. Alle Schwärme haben so viele AK wie LK, und sie verursachen einmal je Runde Schaden, ohne daß ein Angriffswurf erfolgt - Aufenthalt auf angrenzenden Feldern genügt. Aufenthalt im Schwarm verursacht doppelten Schaden. Rüstungen schützen nur gegen große Kreaturen wie Ratten, aber auch nur, wenn sie alle erreichbaren Körperstellen bedecken. Gegen kleinere Schwarmwesen helfen nur luftdichte Panzer.

Waffen aller Art verursachen gegen Schwärme nur 1W3 Punkte Schaden je Treffer. Stechend geführte Waffen oder Geschosse verursachen überhaupt keinen Schaden. Zertrampeln eines Schwarmes verursacht 1W6 Schaden je Runde, ist aber nicht gegen fliegende Schwärme möglich. Explosionen und Feuer richten doppelten normalen Schaden an, gleiches gilt für andere flächenwirksame Angriffsformen.

# 14. Bestiarium

Schwärme ignorieren Bewußtlosigkeit, Schmerzen, Schock und Verwirrung und sie haben keine Trefferzonen. Statt dessen sinkt ihr Schaden jeweils entsprechend dem in der Beschreibung angegebenen, wenn sie LK einbüßen.

## 14.2.9 Trefferlokalisation

Für viele Kreaturen werden sich die normalen Trefferlokalisationstabellen nicht verwenden lassen. Daher einige Worte hierzu:

Bei Kreaturen ohne Gliedmaßen sind alle Gliedmaßentreffer Torsotreffer. Bei Vierbeinern ohne Arme sollten Ergebnisse von Arm als Vorder-, solche von Bein als Hinterbeintreffer gelten. Ansonsten sollten Kreaturen mit mehr als zwei Armen oder Beinen wie üblich behandelt, aber ein Arm- oder Beintreffer anders einem bestimmten Körperteil zugeordnet werden. Bei geflügelten Wesen sind alle Armtreffer mit 50% Wahrscheinlichkeit Flügeltreffer. Der Flügel wird ansonsten wie ein zusätzlicher Arm behandelt. Ist ein Flügel ausgefallen, ist solch ein Wesen flugunfähig.

Ist ein Körperteil aus der Kampfposition nicht zu erreichen, weil zu weit entfernt (z.B. bei einem Drachen das Bein oder Auge), so gilt der Treffer als Torsotreffer.

Für Wesen mit drastisch abweichendem Körperaufbau, wie z.B. eine Hydra, sollte eine eigene Tabelle geschrieben werden.

## 14.2.10 Immunitäten

Ist ein Wesen immun gegen eine bestimmte Angriffsform oder einen anderen Effekt, fügt dieser ihm weder AK- noch LK-Schaden zu. Es werden keine Wunden sichtbar, sondern der Angriff geht einfach durch das Ziel hindurch (immaterielle Wesen) oder gleitet ab. Geschosse könnten auch steckenbleiben, je nach Definition des Wesens und Entscheidung des Spielers. Nicht immaterielle Wesen unterliegen allerdings den Niederschlags-Regeln auch bei Angriffen, gegen die sie immun sind.

*Beispiel: Man kann einen Vampir mit einer Schrotflinte nicht verletzen - aber jeder Treffer wirft ihn einige Meter zurück.*

## 14.2.11 Gifte

Kreaturen mit giftigen Angriffsmöglichkeiten sind in den Beschreibungen gekennzeichnet; oftmals ist nur eine von mehreren Angriffsformen giftig. Wie üblich ist nur dann eine Giftwirkung möglich, wenn der Trägerangriff sein Ziel erreicht hat, d.h. keine erfolgreiche Verteidigung stattfand. In diesem Fall führt das Opfer einen Resistenzwurf: Gift durch mit WM wie angegeben, sowie einem positiven WM von +50, falls der Angriff keine LK kostete, da die Rüstung ihn komplett auffing. Bei einem Fehlschlag wirkt das Gift.

## 14.2.12 Schaden durch Körperkontakt

Wesen, deren natürliche Waffen den ganzen Körper betreffen, wie z.B. Absorption durch eine Amöbe oder die Säure einer fleischfressenden Pflanze, ignorieren Rüstungen, sofern diese nicht den ganzen Körper ausreichend bedecken.

## 14.2.13 Niederrennen und -trampeln

Viele Kreaturen besitzen die Angriffsmöglichkeit, Gegner niederzutampeln. Die Unterscheidung zwischen Niederrennen und -trampeln erfolgt wie im Reiterkampf, d.h. Niederrennen erfordert wenigstens ein Bewegungstempo von 11 Meter je Runde. Die Verteidigung erfolgt wie dort beschrieben, mit einer Besonderheit: Bei Kreaturen, die mehrere Felder breit sind, sollten die Explosionsregeln angewendet werden, um zu bestimmen, ob ein Opfer sich weit genug zur Seite werfen kann, um dem Tier zu entgehen. Gegen eine anstürmende Herde wird es wohl nur helfen, glücklich hinter einer Barriere in Deckung zu gehen. In jedem Fall verursacht Niederrennen entsprechend 5/2 des normalen Trampelscha-

dens der Kreatur. Bedenken Sie außerdem, daß Bremsstrecken um so länger werden, je schneller sich ein Wesen bewegt. Das Kampfkapitel gibt dazu einige Hinweise.

## 14.2.14 Flugfähige Wesen

Viele der im folgenden vorzustellenden Kreaturen sind dazu in der Lage, sich aus eigener Kraft in die Luft zu erheben und zu fliegen. Dies ist ihnen jedoch nur möglich, wenn sie maximal leicht belastet (Belastungsstufe 1) sind, und das Flugtempo wird halbiert, sobald sie Belastungsstufe 0 überschreiten.

## 14.2.15 Bewegungsweite

Grundsätzlich folgen die Bewegungsregeln für alle Wesen im Omnirole-System den im Kampfregele Abschnitt angegebenen Prinzipien. Es gibt jedoch die Ausnahme, daß manche Wesen praktisch nicht spüren, sondern nur laufen können. Grundsatz sollte sein, daß nur Menschenähnliche oder Wesen mit für Geschwindigkeit ausgelegten Gliedmaßen (z.B. Pferdehufe) spüren können. Insbesondere können Großkatzen nicht spüren, gleiches gilt für Bärenartige und Großaffen.

Beachten Sie außerdem den Abschnitt über veränderte Strecken beim Gehen und Schnell Gehen im Kapitel Rassen.

## 14.2.16 Verhalten der Kreaturen

Die vorgestellten Wesen werden, von einigen Ausnahmen abgesehen, keine tollwütigen Kampfmaschinen darstellen, die bis zu ihrer Vernichtung oder der des Gegners kämpfen.

So werden z.B. die meisten Tiere nur angreifen, um sich selbst, ihr Revier oder ihre Nachkommen zu verteidigen (im letzteren Fall kämpfen viele Kreaturen bis zum Tode und ohne Schmerzeffekte oder andere Nachteile durch andere Verletzungen als kritische Schäden). Als Beute werden die Charaktere von den wenigsten angesehen werden - nur verzweifelte oder wirklich menschenfressende Tiere (Fantasy-Kreaturen, nicht reale Tiere) werden von sich aus Menschen angreifen, um sie zu fressen.

Intelligentere Wesen, wie die meisten Menschenähnlichen, verhalten sich Charakteren sehr ähnlich, sie sind sogar meist NSC. Angriffe erfolgen nur mit Motivation (auf Befehl, oder weil die Charaktere sehr schwach scheinen, oder um sich zu verteidigen, oder...). Der Spieler sollte gerade diese Wesen vernünftig agieren lassen, und Kämpfe in den Hintergrund stellen. Ähnlich gilt, daß die wenigsten dieser Kreaturen bis zum Tode kämpfen werden, man vergleiche die Moralregeln.

Einzig Wesen ohne eigenen Willen (Untote, kontrollierte Wesen, Golems usw.) kämpfen bis zu ihrer Vernichtung oder der ihres Gegners.

Verhandeln kann also im allgemeinen gesünder sein, als anzugreifen - auch mit Drachen. Und Tiere lassen sich oftmals besänftigen, oder man gehe ihnen aus dem Weg.

## 14.3 Beschreibungen und Spieldaten

Die folgenden Seiten enthalten eine Aufstellung verschiedenster realer und phantastischer Wesen. Hierbei werden jeweils sowohl Zufallswerte angegeben, damit der Spieler die Werte der Wesen einzeln auswürfeln kann (um nicht alle Oger wie Klone erscheinen zu lassen), als auch ein Durchschnittswert in Klammern vermerkt, so daß man auch ohne viel Arbeit schnell Daten zur Hand hat. Bei menschenähnlichen Wesen sollte der Schaden jeweils neu berechnet werden je nach verwendeter Waffe und tatsächlich ausgewürfelter Stärke. Bei anderen Wesen spielt die Stärke keine so wesentliche Rolle für den Schaden. Einzelheiten überlassen wir daher dem Spieler; die Schwankungsbreite sollte nicht mehr als 25% nach unten oder oben betragen.

# 14. Bestiarium

Die An-Codes, Ab-Codes und Aus-WM wurden angegeben, falls es sich nicht um gewöhnliche Waffen aus den Tabellen der Kampfregeln handelt. Hierbei ist immer erst der An-Code, dann der Ab-Code und schließlich der Aus-WM verzeichnet. Ein Strich an der Stelle des Ab-Codes besagt, daß ein Wesen mit dieser Angriffsform nicht parieren kann. Zu beachten ist, daß alle Ausweichwerte ohne eventuelle Verteidigungs-WM der Kreatur berechnet worden sind.

Da die Eigenschaftswerte Aussehen und Charisma in erster Linie für die Interaktionen von Menschen und ähnlichen Charakteren vorgesehen sind, wurde darauf verzichtet, sie für Tiere anzugeben. Nach ähnlichem Muster wird die Intelligenz von Tieren nur mit "tierisch" und eventuell einer Ergänzung angegeben. Tierisch plus bedeutet hierbei Tiere, die ähnlich Hunden durchaus komplexe Hinweise verstehen können.

## 14.3.1 Real existierende und ausgestorbene Kreaturen

Die folgende Liste enthält natürliche Tiere der Erde, und zwar sowohl noch existierende als auch bereits ausgestorbene Arten wie z.B. einige Saurier. Sie können für praktisch jede Kampagne verwendet werden.

### Ratte (Schwarmwesen)

LK = AK = 1W8 + 10 [15]

BW: 4

**Besondere Fähigkeiten:** Ratten können Krankheiten übertragen. Nach einem Kampf besteht eine Chance in Höhe der durch Rattenbisse verlorenen LK, daß Krankheitserreger in die Wunde gelangt sind. Es sind reguläre KB-Proben gestattet, und der Spielleiter legt die Art der Infektion, die bis zur Pest reichen kann, fest.

**Angriffsmöglichkeiten:** Schwarm, 1W6 Schaden.

**Beschreibung:** Ratten kommen in fast jeder Umgebung vor. Es handelt sich um Kulturfolger, die sich an den Menschen angepaßt haben und von seinen Hinterlassenschaften zehren. Man findet sie in Kanalisationen, Ruinen, aber einfach auch in den Straßen oder Häusern, wo sie üble Schäden an Vorräten anrichten und Krankheiten übertragen können.

Äußerst hungrige oder in die Enge getriebene Ratten greifen alles an, selbst sehr viel größere Gegner. Beachten Sie die Schwarmregeln. Die Daten beziehen sich auf eine Gruppe von ca. einem Dutzend Ratten. Größere Gruppen bedecken proportional mehr Felder und haben mehr LK und AK. Kleinere Gruppen haben entsprechend weniger LK und AK, und ihr Schaden halbiert sich je Halbierung der Kopfstärke.

### Vampirfledermaus (Schwarmwesen)

LK = AK = 1W6+10 [14]

BW: 1 am Boden, 8 fliegend

Gegner erhalten Angriffs-WM -30 wegen Flugfähigkeit (kein WM bei streuenden Waffen und Flächenwaffen).

**Besondere Fähigkeiten:** orientiert sich mittels Ultraschall, d.h. keine Sichtnachteile durch Licht. Blutsauger, d.h. bei LK-Verlust haben sich eine oder mehrere Fledermäuse festgesaugt und rauben nun je Runde für 6 Runden 1W3 LK und AK zusätzlich zum normalen Schwarmeffekt. Abreißen oder Verbrennen festgesaugter Tiere erfordert 2 AP und kostet den Charakter 1W6 LK und AK. Flugfähig. Kann Krankheiten übertragen (s. Ratten).

**Angriffsmöglichkeiten:** Schwarm, 1W6 LK je Runde, und Blutsaugen s.o.

**Beschreibung:** Es handelt sich um große Fledermäuse von ca. 50 cm Flügelspanne, die das Blut anderer Lebewesen

saugen, um sich davon zu ernähren. Die Daten beziehen sich auf einen 1 Feld großen Schwarm; wie bei Ratten verändert sich der Schaden und die LK/ AK entsprechend bei anderen Größen.

Lebensraum sind Höhlen und dunkle Bereiche aller Art; die Fledermäuse sind nachtaktiv und greifen nur selten größere Wesen an.

### Fledermaus (Schwarmwesen)

LK = AK = 1W4+5 [8]

BW: 1 am Boden, 8 fliegend

Gegner erhalten Angriffs-WM - 30 wegen Flugfähigkeit (kein WM mit streuenden Waffen oder Flächenwaffen).

**Besondere Fähigkeiten:** orientiert sich mittels Ultraschall, d.h. keine Sichtnachteile durch Licht. Flugfähig. Kann Krankheiten übertragen (s. Ratten).

**Angriffsmöglichkeiten:** Schwarm, 1W3 LK je Runde.

**Beschreibung:** Eine Gruppe kleiner Fledermäuse (ca. 10 cm Spannweite). Sie leben in Höhlen und dunklen Bereichen und sind nachtaktive Insektenfresser, die kaum Menschen angreifen werden. Es gelten die üblichen Angaben für Schwärme.

### Bienen (Schwarmwesen)

LK = AK = 1W6 + 6 [10]

BW: 1 am Boden, 4 fliegend

Gegner erhalten Angriffs-WM- 30 wegen Flugfähigkeit (kein WM bei streuenden Waffen oder Flächenwaffen).

**Besondere Fähigkeiten:** flugfähig. Giftig: Bei LK-Verlust Std-Probe: KB mit WM - Anzahl verlorene LK x 5 (Gesamtzahl des Kampfes !). Bei Mißerfolg starke Schmerzen (2W6 Runden WM - 30 auf alle Würfe), bei Desaster Tod binnen 1W6 Minuten durch Atemstillstand oder Herzversagen. (Kann durch Magie, PSI oder Medizin mit WM-30 verhindert werden).

**Angriffsmöglichkeiten:** Schwarm, 1W3 LK. Außerdem Gift.

**Beschreibung:** Ein Bienenschwarm, wie er einen durchschnittlichen Stock bewohnt. Es könnte sich auch um Wespen, Hornissen usw. handeln. Der Schwarm selbst benutzt die üblichen Regeln und greift an, um seinen Stock zu verteidigen. Dabei verfolgt er Gegner einige hundert Meter weit. Die Stiche selbst sind giftig.

### Elefant

ST: 450+ 1W8 x 10 [500]

GE: 1W8+6 [11]

KB: 1W8+15 [20]

RE: 1W6+5 [9]

IN: tierisch

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2xKB+100 [151]

AK: 2 x(2W10+ KB+100) [262] BW: 7

**Besondere Fähigkeiten:** Schutzwert 5 (Haut)

**Angriffsmöglichkeiten:** Rüssel-W6+5 [9] (+ 107) 2W6, (5, -, + 5) und Fesselung; Trampeln (20W6); Ausweichen-1 (+ 34)

**Beschreibung:** Der Elefant ist ein mehrere Tonnen schweres pflanzenfressendes Säugetier mit vier Beinen und einem Rüssel. Er lebt in Savannen und Dschungelregionen und kann gezähmt und als Last- oder Arbeitstier eingesetzt werden.

# 14. Bestiarium

Elefanten haben ein schon sprichwörtliches Gedächtnis, sind aber eher gutmütig, solange man sie nicht reizt. Auch kann eine Elefantenkuh bei Verteidigung ihres Jungen sehr gefährlich werden. Die Stoßzähne der Bullen dienen nicht dem Kampf gegen kleinere Gegner. Übliche Kampftechnik ist das Packen eines Gegners mit dem Rüssel (dieser hat übrigens ST 20 für Befreiungszwecke) und zu Boden schleudern, gefolgt von einem Trampelangriff. Eine andere Möglichkeit ist einfaches Heranstürmen und Niedertrampeln. Der Elefant nimmt ca. 12 Felder ein; drei in der Breite und vier in der Länge.

## Mammut

ST: 400+ 1W8 x 10 [450] GE: 1W8+6 [11]

KB: 1W8+15 [20] RE: 1W6+5 [9]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2x KB + 90 [141]

AK: 2 x [2W10 + KB + 90] [242] BW: 7

**Besondere Fähigkeiten:** Schutzwert 4, Vert-WM + 5 (Fell)

**Angriffsmöglichkeiten:** wie Elefant

**Beschreibung:** Das Mammut ähnelt dem Elefanten, ist aber von einem dichten Fell bedeckt, da es in eiszeitlichem Klima anzutreffen war. Angaben hinsichtlich Verhalten und Angriffsmöglichkeiten entsprechen denen beim Elefanten.

## Säbelzahn tiger (Großkatzen)

ST: 1W10+19 [25] GE: 1W8+7 [12]

KB: 1W10+12 [18] RE: 1W8+7 [12]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB [47] AK: 2 x (2W10 + KB) [58]

BW: 11

**Besondere Fähigkeiten:** Nachtsicht / 1; Schutz 3 (Fell)

**Angriffsmöglichkeiten:** Vorderpranken-W6+5 [9] (+ 101) 2W8 scharf (6, -, -), außerdem Hinterpranken-W6+54 [8] (+ 96) 2W8 scharf (6, -, -), Biß-W6+3 [7] (+ 91) 3W8+2 spitz (4, -, -). Ausweichen -W6+3 [7] (+74)

**Beschreibung:** Eine große prähistorische Raubkatze mit ausgeprägten Reißzähnen. Zu ihrer Beute gehört alles, was kleiner ist als sie. Das Tier ist an kalte Umgebungen gewöhnt.

## Tiger / Löwe (Großkatzen)

ST: 1W10+ 16 [22] GE: 1W8+8 [13]

KB: 1W10 + 11 [17] RE: 1W8+8 [13]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2x KB [45] AK: 2x (2W10 + KB) [56]

BW: 11

**Besondere Fähigkeiten:** Nachtsicht / 1, Schutz 1 (Fell)

**Angriffsmöglichkeiten:** Vorderpranken-W6+5 [9] (+98) 2W6 scharf (5, -, -), außerdem Hinterpranken -W6+4 [8] (+ 93) 2W6 scharf (5, -, -), Biß -W6+5 [9] (+ 98) 3W6 scharf (3, -, -). Ausweichen -W6+3 [7] (+ 74)

**Beschreibung:** Dies sind die Daten einer typischen größeren Raubkatze. Lebensraum sind meist wärmere Breiten, aber es gibt auch Spezies, die in kaltem Klima anzutreffen sind, wie den Sibirischen Tiger oder den Schneeleopard.

Kleinere Raubkatzen hätten um 4 bis 6 Punkte niedrigere ST und KB, sowie einen um 1 bis 2 Punkte geringeren Schaden.

Beute sind meist eher Wildtiere als Menschen; viele dieser Katzen sind sogar in erster Linie Aasfresser.

## Hund

ST: W6+6 [10]

GE: W8+7 [12]

KB: W6+7[11]

RE: W8+7 [12]

IN: tierisch plus

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 xKB [33] AK: 2 x (2W10 + KB) [44]

BW: 9

**Besondere Fähigkeiten:** stark ausgeprägter Geruchssinn, damit effektiv Spurenlesen + 100 und mehr. Schutz 1 (Fell) bei bestimmten Rassen, selten bis Schutz 2.

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+78) 2W6-1 scharf (2, -, -). Ausweichen-W6+3 [7] (+71).

**Beschreibung:** Ein typischer Hund. Da zwischen den verschiedenen Rassen die größten Unterschiede denkbar sind (vom Chihuahua mit unter 1 kg Gewicht bis zur Dänischen Dogge mit über 1 Meter Höhe), ist im Zweifel der Spielleiter gefragt, was die Eigenschaftswerte und den Schaden betrifft. Z.B. könnten für wolfsgroße Hunde die Wolfsdaten benutzt werden.

Hunde sind Haustiere, sie können aber auch verwildern. Als abgerichtete Tiere werden sie oft als Fährtenfinder, Treiber oder Wächter eingesetzt, oder einfach als Gefährten des Menschen. Sie lernen, viele Befehle zu verstehen, auf Befehl anzugreifen und damit aufzuhören usw.

## Katze

ST: W4+2 [5]

GE: W8+8 [13]

KB: W6+7 [11]

RE: W8+8 [13]

IN: tierisch

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB - 20 [13] AK: 2 x (2W10 +KB -5) [34]

BW: 6

**Besondere Fähigkeiten:** Nachtsicht/ 3, sehr gutes Gehör. Die Gegner erleiden WM-20 auf Angriffe wegen geringer Größe.

**Angriffsmöglichkeiten:** Kratzen-W6+5 [9] (+72) 1W6 scharf (1, -, -5). Ausweichen-W8+4 [9] (+ 84).

**Beschreibung:** Eine typische Hauskatze. Derartige Tiere werden selten kämpfen, obgleich dies bei Provokationen anders aussehen mag.

## Falke

ST: W4+2 [5]

GE: W8+7 [12]

KB: W6+6 [10]

RE: W8+8 [13]

IN: tierisch

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2x KB - 20 [11] AK: 2 x (2W10 +KB- 10) [22]

BW: 1 am Boden, 12 fliegend, 36 im Sturzflug

**Besondere Fähigkeiten:** Flugfähig. Extrem gute optische Wahrnehmung (ca. Sehen auf Wert 25 bis 30, Telekopsicht Stufe 3). Gegner erhalten WM-20 auf Angriff wegen geringer Größe und weitere WM-20 wegen Flugfähigkeit (nicht mit streuenden oder Flächenwaffen).



# 14. Bestiarium

**Angriffsmöglichkeiten:** Klauen und Schnabel (Sammelangriff)- W6+5 [9] (+71) 1W6 scharf (1, -, -5). Ausweichen-W8+7 [12] (+ 98).

**Beschreibung:** Ein kleinerer Raubvogel, auch z.B. ein Bussard oder Habicht. Diese Tiere greifen keine Menschen an, es sei denn, um ihre Brut zu verteidigen. Jedoch lassen sich Raubvögel zur Jagd abrichten, wenn ein Falkner sie aufzieht. In diesem Fall ist es denkbar, daß ein solcher Vogel auf Befehl seines Herrn angreift.

## Adler

ST: W6+6 [10] GE: W8+6 [11]

KB: W6+7 [11] RE: W8+7 [12]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 +2x KB -10 [23] AK: 2 x (2W10+KB) [44]

BW: 1 am Boden, 11 fliegend, 22 im Sturzflug

**Besondere Fähigkeiten:** Flugfähig. Gute optische Wahrnehmungen (ca. Wert 15 bis 20 in Sehen, Telekopsicht/ 2). WM-20 auf gegnerische Angriffe im Flug (nicht bei streuen oder Flächenwaffen).

**Angriffsmöglichkeiten:** Klauen-W6+5 [9] (+77) 1W8 scharf (1, -, -5) oder Schnabel -W6+4 [8] (+72) 1W8 spitz (1, -, -5). Ausweichen-W8+5 [10] (+ 85).

**Beschreibung:** Dies umfaßt die größten Raubvögel mit Flügelspannen bis zu annähernd zwei Metern. Dennoch werden auch sie üblicherweise keine Menschen angreifen.

## Delphin

ST: W6+8 [12] GE: W6+7 [11]

KB: W8+8 [13] RE: W6+6 [10]

IN: tierisch plus CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB +5 [42] AK: 2x [2W10+KB] [48]

BW: 10 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** Sonar. Schwimmt und taucht. Schutz 1 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+ 80) 1W6+2 scharf (2, -, -), oder Rammstoß Tempo je Runde/ 5 x 1W6 (wie Niederrennen für Treffer). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 66).

**Beschreibung:** Delphine sind intelligente Meeressäuger von ca. 2 Meter Länge, die in Gruppen zusammenleben. Sie ernähren sich in erster Linie von Fischen und sind von eher friedlicher Natur, verteidigen sich aber, wenn sie angegriffen werden. Es gibt zahllose Geschichten von Delphinen, die Menschen geholfen haben, sich über Wasser zu halten oder z.B. Haie abzuwehren.

## Hai

ST 1W10+16 [22] GE: 1W6+6 [10]

KB 1W10+11 [17] RE: 1W6+6 [10]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2 x KB + 10 [55] AK: 2x [2W10+KB + 5] [66]

BW: 10 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** schwimmt und taucht. Schutz 3 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+93) 4W8+2 scharf. (8, -, -). Ausweichen-W6+3[7] (+ 65).

**Beschreibung:** Ein großer Raubfisch von 2 bis 4 Meter Länge, wie er in den meisten Meeren vorkommen kann. Er ernährt sich in erster Linie von Fischen, greift aber mitunter auch Schwimmer an. Meist tauchen 2W6 Haie auf; es können aber auch deutlich mehr sein. Sie reagieren vor allem auf heftige Bewegungen im Wasser.

## Hai, großer

ST: 1W12+ 26 [33]

GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W10+12 [18]

RE: 1W6+6 [10]

IN: tierisch

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB + 25 [72] AK: 2x [2W10+KB+15] [88]

BW: 10 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** schwimmt und taucht. Schutz 5, Vert-WM +5 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß -W6+5 [9] (+105) 6W8+3 scharf. (10, -, -). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 65).

**Beschreibung:** Die seltenere große Variante des Hais erreicht bis zu 8 Meter Länge. Sie taucht meist in kleineren Gruppen auf und benutzt vergleichbare Regeln.

## Schwertwal

ST: 1W12+24 [31]

GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W12+12 [19]

RE: 1W6+6 [10]

IN: tierisch plus

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB + 20 [69] AK: 2x [2W10+KB+10] [80]

BW: 10 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** schwimmt und taucht. Schutz 5, Vert-WM +5 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+ 105) 5W8+3 scharf (10, -, -), nach hinten Schwanzschlag-W6+4 [8] (+100) 3W8+2 (12, -, +10). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 65).

**Beschreibung:** Der schwarzweiß gefleckte, bis zu 8 Meter lange Schwertwal, von bösen Zungen auch Killerwal genannt, ist ein intelligentes, im Wasser lebendes Säugetier, das in Familienverbänden lebt. Schwertwale ernähren sich in erster Linie von Wasserlebewesen wie Fischen und Robben, sie könnten aber ähnlich wie Haie auch Schwimmer angreifen.

## Pottwal

ST: 2.000 +1W8x 100[2.500] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W12+33 [40]

RE: 1W6+6 [10]

IN: tierisch plus

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2 x KB+ 500 [591]

AK: 2x [2W10+KB+300] [702] BW: 15 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** schwimmt und taucht. Schutz 8, Vert-WM +15 (Haut)

**Angriffsmöglichkeiten:** nach hinten Schwanzschlag-W6+5 [9] (+105) 20W10 (50, -, +20), Biß-W6+5 [9] (+105) 6W12+2 scharf (20, -, +5), Rammstoß s.Delphin, aber Tempo je Runde/5 x 10W6. Ausweichen-W6+3 [7] (+ 65).

**Beschreibung:** Pottwale sind 15 bis 25 Meter lange Zahnwale, die in den Tiefen der Ozeane leben. Sie können mehrere tausend Meter Tauchtiefe erreichen und ernähren sich von Wasserlebewesen, in erster Linie Tintenfischen. Auch sie

# 14. Bestiarium

sind intelligent und leben in größeren Gruppen zusammen. Angriffe auf Boote oder Schwimmer sind nur zu erwarten, wenn sie provoziert wurden.

## Blauwal

ST:: 3500+W8 x 100 [4.000] GE: W6+6 [10]

KB: 1W12+35 [42] RE: 1W6+6 [10]

IN: tierisch plus CH: n.a.

LK: 2W10 +2 x KB+ 600 [695]

AK: 2x [2W10+ KB+ 300] [706] BW: 15 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** schwimmt und taucht, Schutz 8, Vert-WM + 15 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** nach hinten Schwanzschlag-W6+4 [8] (+ 100) 25W12 (60, -, +25), Rammstoß s. Delphin, aber Tempo je Runde/ 5 x 12W6.Ausweichen-W6+3 [7] (+ 65).

**Beschreibung:** Diese friedlichen Säugetiere sind die größte Walart. Sie können bis zu 30 und mehr Meter Länge erreichen und haben keine Zähne, sondern Barten, mit deren Hilfe sie Kleinstlebewesen aus dem Wasser filtern. Angriffe auf Boote und Schwimmer sind absolut unwahrscheinlich und wären wohl eher Zufall oder Mißverständnisse.

## Krokodil

ST: 1W10+16 [22] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W10 + 11 [17] RE: 1W6+7 [11]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+2 x KB+5 [50] AK: 2x [2W10+ KB+5] [66]

BW: 5 an Land, 10 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** schwimmt und taucht. Schutz 5, Vert-WM +5 (Haut)

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+93) 3W8+4 scharf, (6, -, -) nach hinten Schwanz-W6+5 [9] (+ 93) 3W12 (8, -, +10). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 67). Nach Bißtreffer und LK-Verlust versucht das Krokodil, ein Opfer unter Wasser zu ziehen (Duell ST gegen ST, kein weiterer Biß, ein Duell je Runde. Siegt das Opfer mit wenigstens 25 Punkten Differenz, reißt es sich los, erleidet dadurch aber nochmals halben Bißschaden ohne Rüstungsschutz. Tote Krokodile können gefahrlos abgelöst werden.)

**Beschreibung:** Ein durchschnittliches Krokodil von 2 bis 4 Meter Länge. Krokodile sind Reptilien, die sich überwiegend im Wasser aufhalten und Fleisch fressen. Sie nehmen praktisch alles als Beute, was sich im oder am Wasser (z.B. beim Trinken) befindet, und treten oft in Gruppen von bis zu mehreren Dutzend Tieren auf. Übliches Klima sind wärmere Breiten mit sumpfigem Gelände.

## Krokodil, großes

ST: 1W12+26 [33] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W10+12 [18] RE: 1W6+6 [10]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB+ 25 [72] AK: 2x [2W10+KB + 15] [88]

BW: 5 an Land, 10 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** schwimmt und taucht. Schutz 6, Vert-WM + 10 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+105) 4W8+5 scharf (8, -, -), nach hinten Schwanz-W6+5 [9] (+ 105)

4W12 (12, -, + 15). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 65). S. Krokodil für besonderes Angriffsmanöver.

**Beschreibung:** Im wesentlichen wie oben, jedoch für große Tiere bis zu 8 Metern Länge. Diese sind jedoch wirklich selten.

## Triceratops

ST: 230+1W12x10 [300] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W10+17 [23] RE: 1W6+5 [9]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2 x KB +200 [257]

AK: 2x [2W10+ KB+100] [268] BW:11

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 8, Vert-WM + 10 (Lederhaut)

**Angriffsmöglichkeiten:** Hörner -W6+4 [8] (+100) 8W8+1 spitz (15, -, +5), Niedertrampeln 22W6. Ausweichen-W6+2 [6] (+ 58).

**Beschreibung:** Ein großer pflanzenfressender Dinosaurier mit drei Hörnern. Er ist grundsätzlich friedlich, kann aber z.B. in Panik geraten und dann kleinere Wesen überrennen. Wird er provoziert oder will ein Bulle seine Domäne verteidigen, gilt ähnliches. Die Hörner werden praktisch nur im Kampf gegen gleich große Gegner eingesetzt. Der Triceratops wiegt einige Tonnen und beansprucht 2 x 5 Felder.

## Tyrannosaurus Rex

ST 190+1W10 x 10 [250] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W10+17 [23] RE: 1W6+5 [9]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB +200 [257]

AK: 2x [2W10+ KB+ 100] [268] BW: 11

**Besondere Fähigkeiten:** orientiert sich nur nach Bewegungen. Schutz 7, Vert-WM + 10 (Haut)

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+105) 6W12+2 scharf (16, -, + 5). Ausweichen-W6+3 [7] (+63).

**Beschreibung:** Ein großer Raubosaurier, der sich meist auf seine Hinterbeine aufrichtet und dann ca. 6 Meter Höhe erreicht. Frißt zwar in erster Linie Aas, greift aber auch andere Lebewesen geeigneter Größe an. Menschen sind normalerweise zu klein, um eine Beute darzustellen. Beansprucht 2 x 2 Felder aufgerichtet.

## Velociraptor

ST: 1W10+14 [20] GE: 1W6+8 [12]

KB: 1W10+11 [16] RE: 1W6+8 [12]

IN: tierisch plus CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB [43] AK: 2x [2W10+ KB] [54]

BW: 8

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 5, Vert-WM + 5 (Haut). Kann je Runde nur entweder beißen oder mit den Klauen (immer gegen dasselbe Opfer) attackieren.

**Angriffsmöglichkeiten:** 2 x Klaue-W6+5 [9] (+ 93) 2W6+1 spitz (4, -, -) oder Biß-W6+5 [9] (+93) 3W6+2 scharf. (6, -, -). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 71).

# 14. Bestiarium

**Beschreibung:** Ein kleinerer Raubsaurier von 1,50 bis 2,50 Meter Höhe, der aufgerichtet auf den Hinterbeinen läuft. Jagt meist in Gruppen von 2 bis 6 Exemplaren und greift an, was er finden kann. Üblicherweise werden erst die Klauen eingesetzt, um den Gegner aufzuschlitzen und zu schwächen.

## Stegosaurus

ST: 240+1W10 x 100 [300] GE: 1W6+5 [9]

KB: 1W10+17 [23] RE: 1W6+4 [8]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB +200 [257]

AK: 2x[2W10+ KB+ 100] [268] BW:10

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 8, Vert-WM + 10 (Lederhaut). Ausgeprägter Schwanz.

**Angriffsmöglichkeiten:** Schwanzschlag (nur nach hinten und der Seite)-W6+4 [8] (+ 99) 5W10 spitz oder stumpf (jeweils 50% Chance) (25, -, + 15), Niedertrampeln 20W6. Ausweichen-W6+1 [5] (+ 50).

**Beschreibung:** Ein großer, friedlicher Pflanzenfresser unter den Sauriern, der an die acht bis zehn Meter Länge erreicht und also soviel wiegt wie zehn bis zwanzig Elefanten. Wie bei allen Tieren dieser Größe besteht jedoch die Möglichkeit des Niedertrampelns, oder von Schwanzschlägen, wenn er in Panik gerät. Beansprucht ca. 3 x 10 Felder.

## Pteranodon

ST: 1W12+18 [25] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W6+10 [14] RE: 1W6+8 [12]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB+5 [44] AK: 2x [2W10+KB+5] [60]

BW: 2 am Boden, 12 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** flugfähig. Schutz 6, Vert-WM+5 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+99) scharf (4, -, -), Packen-W6+5 [9] (+ 99) 2W6 (4, -, +5) (Treffer und gewonnenes Duell ST+RE führt zum Forttragen des Opfers, das dann als festgehalten gilt wie im UNK). Ausweichen-W6+3 [7] (+70). Fliegend Ausweich-WM+25.

**Beschreibung:** Ein flugfähiger Saurier von ca. 7 Meter Spannweite, welcher sich von kleineren Beutetieren ernährt, die er aus dem Flug angreift. Könnte auch Menschen attackieren.

## Bär (Bärenartige)

ST 1W12+22 [29] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W6+16 [20] RE: 1W6+6 [10]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB+5 [56] AK: 2x [2W10+KB+5] [72]

BW: 7, aufgerichtet 3

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 5, Vert-WM + 5 (Fell). Keine Abzüge durch Schmerzen oder LK-/AK-Verluste, falls LK>0.

**Angriffsmöglichkeiten:** 2 x Pranke-W6+5 [9] (+ 104) 2W8 scharf (4, -, -) und Festhalten, gegen gepackte Gegner Biß-W6+4 [8] (+ 99) 3W8+3 scharf (4, -, -). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 65).

**Beschreibung:** Bären sind Allesfresser, die vor allem in den Wäldern gemäßigter und kälterer Klimazonen anzutreffen sind. Die Daten beziehen sich auf ein Exemplar mittlerer Größe (z.B. Braunbär). Sehr große Bären hätten 4 bis 8 Punkte höhere ST und KB und einen um 2 bis 4 Punkte erhöhten Schaden.

Üblicherweise greifen Bären nur an, was sie für Beute halten, oder um ihre Jungen oder ihr Revier zu verteidigen. Sie benutzen die bekannte spezielle Kampfweise.

## Gorilla (Großaffen)

ST:1W12+21 [28] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W6+16 [20] RE: 1W6+6 [10]

IN: tierisch CH.: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB+5 [56] AK: 2x[2W10+ KB+5] [72]

BW: 6, auch in Bäumen

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 4 (Fell). Klettern + 99.

**Angriffsmöglichkeiten:** 2 x Pranke-W6+5 [9] (+ 102) 2W8 (4, -, -) und Festhalten, gegen festgehaltene Gegner Biß-W6+3 [7] (+ 97) 2W8 scharf. (3, -, -) Ausweichen-W6+3 [7] (+ 65).

**Beschreibung:** Ein großer Menschenaffe. Diese Tiere können gefährliche Gegner sein, wenn sie provoziert werden oder ihr Revier / ihre Jungen verteidigen, greifen aber z.B. Menschen nicht als Beute an. Beachten Sie die besondere Kampfweise. Lebensraum sind Dschungel aller Art.

## Riesenkralke

ST 240+ 1W10 x 10 [300] GE: 1W6+5 [9]

KB: 1W8+15 [20] RE: 1W6+5 [9]

IN: tierisch minus CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2 x KB + 70 [121] AK: 2x [2W10+KB+40] [142]

BW: 5 schwimmend, 12 auf der Flucht

**Besondere Fähigkeiten:** Wasserlebewesen mit Kiemenatmung. Kann bei Flucht Tintenwolke ausstoßen (einmal je W6 Minuten, blockiert alle Sicht in mindestens 50 Meter-Kugel für 3W10 Runden). Saugnäpfe ermöglichen Klettern + 80 und sicheren Halt. Schutz 5 (durch lederartige Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** bis zu 8 x Tentakel -W6+5 [9] (+104) (10, -, + 10) (Umwickeln, d.h. Wesen wird festgehalten und kann sich nur durch ST-Duell oder Zerschneiden des Tentakels (erfordert Ergebnis von "abgetrennt") befreien, erleidet je Runde Schaden wie durch Ringenangriff kumulativ 1W10 und könnte z.B. über Bord gezogen werden. Festgehaltene ermitteln Art der Fesselung wie durch Peitsche. Angriff auf diesen Tentakel ist ohne WM für gezielte Hiebe möglich, denn Ausweichen des Tiers würde die Fesselung lösen.), eventuell Schnabel-W6+4 [8] (+ 99) 4W10+2 scharf (11, -, +10). Ausweichen-W6+2 [6] (+57).

**Beschreibung:** Ein riesiger Tintenfisch. Derartige Tiere leben eigentlich nur in den Tiefen der Ozeane, da sie in geringen Wassertiefen nicht überleben können. Die Daten beziehen sich auf ein Exemplar mittlerer Größe von ca. 20 Meter Spanne mit ausgebreiteten Armen. Größere Tiere (bis ca. 100 Meter ??) haben entsprechend mehr ST, LK und AK sowie Schaden. Es werden bis zu 8 Tentakel eingesetzt; weniger, wenn der Tintenfisch welche benutzt, um sich festzuhalten. Tentakel haben eine effektive Stärke von 1/10 der Stärke des Tieres.

## Giftschlange

# 14. Bestiarium

ST 1W6 [4]                      GE: 1W6+9 [13]  
KB: 1W6+7 [11]                RE: 1W8+9 [14]  
IN: tierisch minus              CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10 + 2 x KB -15[18]   AK: 2x [2W10+KB-8] [28]  
BW: 1

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 1 (Haut), giftig (Stufe 1 bis 20, 1W6 bis 10W6 Schaden nach unterschiedlicher Zeitspanne, z.T. weitere Wirkungen wie WM auf Aktionen oder Halluzinationen, jeweils bei Treffer.

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+ 71) 1W6 (1, -, -5), giftig. Ausweichen-W6+5 [9] (+86).

**Beschreibung:** Eine typische, ca. 1 Meter lange Giftschlange. Größere Exemplare hätten mehr KB und ST. Greift an, was sie in Panik versetzt, warnt aber meist vorher (Zischen, Klappern). Lebensraum kann überall sein, ob Wüste, gemäßigte Zonen oder Ozean - nur große Kälte trägt sie nicht.

## Würgeschlange

ST: 1W10+ 16 [22]              GE: 1W8+6 [11]  
KB: 1W8+7 [12]                RE: 1W8+7 [12]  
IN: tierisch minus              CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10 + 2 x KB [35]    AK: 2 x [2W10+ KB] [46]  
BW: 2

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 1 (Haut)

**Angriffsmöglichkeiten:** Umschlingen- [W6+5] [9] (+ 90) 2W6 (3, -, + 5), Schaden steigt je Runde kumulativ an, dazu allgemeine Erstickungsregeln s. Würgeangriff, auch für Befreiung. Ausweichen-W6+4 [8] (+ 75).

**Beschreibung:** Eine große Würgeschlange von 3 bis 8 Meter Länge. Diese Schlangen leben vor allem in Dschungeln, wo sie gerne auf Bäumen warten, bis ein Opfer vorbeikommt, auf welches sie sich dann fallen lassen. Würgeschlangen sind aber auch gute Schwimmer.

## Piranha (Schwarmwesen)

LK = AK = 1W8 +10 [15]

BW 5 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** schwimmt

**Angriffsmöglichkeiten:** Schwarm 1W8 scharf.

**Beschreibung:** Es handelt sich um kleine Raubfische von 10 bis 30 cm Länge, die in größeren Schwärmen in vielen tropischen Flüssen und Seen existieren. Angeblich greifen sie auch größere Wesen an, aber dies ist meist nur dem Bereich der Sagen zuzurechnen.

## Eule

ST W4+2 [5]                      GE: W8+7 [12]  
KB: W6+6 [10]                RE: W8+8 [13]  
IN: tierisch                      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10 + 2 x KB - 20 [11] AK: 2x [2W10+KB-10] [22]  
BW: 1 am Boden, 10 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** flugfähig. Nachtsicht/5. Ausgeprägte optische Wahrnehmung (ca. Wert 20). Am Tag fast hilflos (WM-30). Angriffs-WM - 30 für Gegner wegen Flug-

fähigkeit (nicht mit streuenden oder Flächenwaffen), WM - 15 wegen Größe.

**Angriffsmöglichkeiten:** Krallen-W6+5 [9] (+71) 1W6 scharf. (1, -, -5). Ausweichen-W8+7 [12] (+98).

**Beschreibung:** Eulen sind nachtaktive Raubvögel, für die das über Falken gesagte im wesentlichen anzuwenden ist.

## Schaf

ST: 1W6+6 [10]                GE: 1W6+6 [10]  
KB: 1W6+6 [10]                RE: 1W6+6 [10]  
IN: tierisch                      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10+ 2x KB -10 [21] AK: 2x [2W10+ KB - 5] [32]  
BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 3 (Fell).

**Angriffsmöglichkeiten:** Hornstoß-W6+5 [9] (+75) 1W8 (3, -, +5) (nur Böcke, sonst halber Schaden). Ausweichen-W6+2 [6] (+ 60).

**Beschreibung:** Ein typisches Schaf, wie es als Haustier gehalten wird. Es könnte sich aber auch um ein Wildtier handeln.

## Rabe

ST: W4+1 [4]                      GE: W8+7 [12]  
KB: W6+6 [10]                RE: W8+8 [13]  
IN: tierisch                      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10 + 2 x KB -20 [11] AK: 2x [2W10+ KB-10] [22]  
BW: 1 am Boden, 10 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** flugfähig. Angriffs-WM für Gegner -30 für Flugfähigkeit, nicht bei streuenden oder Flächenwaffen.

**Angriffsmöglichkeiten:** Schnabel-W6+5 [9] (+69) 1W4 (0, -, -). Ausweichen-W8+7 [12] (+98).

**Beschreibung:** Raben sind allesfressende Vögel von schwarzer Farbe und einer Größe von 30 bis 50 cm. Sie treten meist in großen Schwärmen auf, die sich z.B. nach Schlachten von den Gefallenen ernähren, falls in der Region keine Geier zu finden sind. Menschen werden sie nicht von sich aus angreifen, sondern fliehen. Es ist jedoch möglich, Raben abzurichten und an sich zu gewöhnen, so daß sie Befehlen gehorchen. So ist der Rabe neben der Katze eines der beliebtesten Haustiere von Zaubernern geworden.

## Pferd

ST: 1W10+15 [21]                GE: 1W6+7 [11]  
KB: 1W8+10 [15]                RE: 1W6+6 [10]  
IN: tierisch                      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10 + 2 xKB+5 [46]    AK: 2x [2W10+ KB+5] [62]  
BW: 11 bis 13

**Besondere Fähigkeiten:** keine.

**Angriffsmöglichkeiten:** Auskeilen-W6+3 [7] (+83) 2W6+2, (5, -, +10) selten Biß-W6+1 [5] (+73) 1W6 (2, -, -). Ausweichen-W6+3 [7] (+66).

**Beschreibung:** Dies sind die Daten eines typischen Pferdes, gleich ob wild oder an einen Reiter gewöhnt. Sie können

# 14. Bestiarium

z.B. für den Reiterkampf benutzt werden. Pferde können, wenn sie längere Zeit mit einem Charakter zusammen sind, mit kleinen Macken, Tricks usw. ausgearbeitet werden.

## Schlachtroß

ST: 1W10+25 [31] GE: 1W6+7 [11]  
KB: 1W8+13 [19] RE: 1W6+7 [11]  
IN: tierisch CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10 + 2 x KB + 10 [59] AK: 2x [2W10+KB+5] [70]  
BW: 10 bis 11

**Besondere Fähigkeiten:** an Kämpfe gewöhnt (s. Kampfkapitel). Kann Rüstungen verwenden bis einschließlich Plattenpanzer (Schutz 11, Vert-WM + 25).

**Angriffsmöglichkeiten:** Auskeilen-W6+5 [9] (+107) 3W6+1 (6, -, + 10) oder Biß-W6+4 [8] (+102) 1W8+1 (2, -, -). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 68).

**Beschreibung:** Schlachtrösser sind für den Kampf ausgebildete, besonders auf Ausdauer und Stärke gezüchtete Reittiere. Man wird sie nicht in den Kavallerieeinheiten des 19. Jahrhunderts oder bei den Mongolen antreffen, wohl aber als Reittier eines mittelalterlichen Ritters. Ähnlich Pferden sollten auch Schlachtrösser näher ausgearbeitet werden - als treue Gefährten eines Charakters.

## Rind

ST: 1W10+25 [31] GE: 1W6+6 [10]  
KB: 1W8+12 [17] RE: 1W6+7 [11]  
IN: tierisch CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10+ 2x KB + 5 [50] AK: 2x[2W10+ KB+5] [66]  
BW: 9

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 1 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Hornstoß-W6+5 [9] (+105) 4W8-2 spitz (5, -, +5), Niederrennen 6W6. Ausweichen-W6+3 [7] (+ 67).

**Beschreibung:** Ein normales Rind. Es könnte sich sowohl um ein Zugtier eines Bauern, als auch einen Stier auf der Weide handeln. Männliche Tiere tendieren zu erhöhter Aggressivität und einer Stärke am oberen Ende der Skala. Wildrinder hätten, mit Ausnahme sehr großer Exemplare, dieselben Werte. Behandeln Sie den Hornstoß regeltechnisch wie eine Leichte Lanze, mit allen Regeln für Sturmangriffe.

## Wildschwein

ST: 1W10+12 [17] GE: 1W6+6 [10]  
KB: 1W10+12 [17] RE: 1W6+7 [11]  
IN: tierisch CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10 + 2 x KB [45] AK: 2x [2W10+KB] [56]  
BW: 9

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 3 (Haut). Keine Abzüge durch Schmerzen, solange LK>0 und keine Körperteile ausgefallen.

**Angriffsmöglichkeiten:** Hauer-W6+5 [9] (+86) 3W6 scharf (5, -, +5). Ausweichen-W6+3 [7] (+67).

**Beschreibung:** Wildschweine können gefährliche Gegner bilden. Sie leben in den Wäldern gemäßigter Breiten in

kleinen Gruppen zusammen und fressen fast alles. Ein Keiler, der sein Revier bedroht sieht, oder eine Bache bei der Verteidigung ihrer Frischlinge tendieren dazu, hemmungslos anzugreifen. Keiler haben hierbei Stärkewerte am oberen Ende der Skala und entsprechend mehr Schaden.

## Strauß

ST: 1W6+8 [12] GE: 1W6+7 [11]  
KB: 1W6+7 [11] RE: 1W6+7 [11]  
IN: tierisch CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10 + 2 x KB [33] AK: 2x [2W10+KB] [44]  
BW: 11

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 1 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Schnabel-W6+5 [9] (+80) 2W6 scharf (2, -, -5). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 68).

**Beschreibung:** Ein großer flugunfähiger Vogel von ca. 2 Meter Höhe. Strauße können landwirtschaftlich für viele Produkte genutzt werden; sie existieren aber auch in Gruppen in freier Wildbahn. Angriffe auf Menschen sind extrem unwahrscheinlich.

## Wolf

ST: W8+7 [12] GE: W8+7 [12]  
KB: W8 +6 [11] RE: W8+7 [12]  
IN: tierisch CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10-1+ 2xKB [32] AK: 2 x (2W10-1 + KB) [42]  
BW: 10

**Besondere Fähigkeiten:** Guter Geruchssinn, Schutzwert 3 (Fell).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+81) 2W6+2 scharf; (3, -, -). Ausweichen - W6+3 [7] (+ 71).

**Beschreibung:** Wölfe sind hundartige Raubtiere, die in den meisten Wäldern gemäßigter und kälterer Breiten anzutreffen sind, sofern diese ausreichend Wild enthalten und nicht allzu klein sind. Natürliche Feinde haben sie nicht.

Wölfe jagen in Rudeln von meist sechs bis zu einem Dutzend Tieren, wobei diverse Wildtiere bis zur Größe von Rehen und Hirschen ihre Beute bilden. Menschen werden nur äußerst selten angegriffen, oder zur Revierverteidigung. Die Daten entsprechen einem normalen Wolf. Besonders große Arten, wie sie manchmal vorkommen, hätten um 2 bis 4 Punkte höhere Eigenschaftswerte und um 1 Punkt höheren Schaden.

## 14.3.2 Fantasy-Kreaturen

Die folgenden Wesen können benutzt werden, um eine normale Fantasy-Welt, wie z.B. Arimon aus dem entsprechenden Weltbuch, zu bevölkern.

### Banshee (Geisterwesen)

ST: n.a. GE: 1W6+8 [12]  
KB: 1W6+8 [12] RE: 1W6+15 [19]  
IN: 1W6+8 [12] CH: 1W6+8 [12]  
AU: 1W6+3 [7]  
LK: 2W10+ 2x KB [35] AK: keine  
BW: 7

# 14. Bestiarium

**Besondere Fähigkeiten:** s. Geisterwesen. Erschrecken: Beherrscht Furcht+95 ohne AK-Verbrauch, mit 1AP Kosten und Wirkung auf alle Wesen im Blickfeld. Energieraub s.u. Bei Tageslicht WM-30 auf alle Würfe.

**Angriffsmöglichkeiten:** Eisige Berührung-W6+5 [9] (+ 81) 1W6 (2, -, - 5) und bei Treffer Energieraub+90 (keine AK-Kosten). Ausweichen-W6+5 [9] (+ 95).

**Beschreibung:** Die Banshee ist die klassische Erscheinungsform des Gespenstes: Ein durchscheinendes, oft weißlich wirkendes Wesen, das schemenhaft an sein früheres Aussehen zu Lebzeiten erinnert. Banshees entstehen meist als Folge eines Fluches; sie sind von negativen Absichten erfüllt und nähren sich von der Lebenskraft anderer Wesen. Man trifft sie vor allem in Ruinen und Gräbern an. Wird eine Banshee "getötet", so ist sie nicht dauerhaft zerstört, sondern regeneriert sich wie ein normaler Charakter. Nur gewisse Wunder oder das Bannen des Fluches - dieses erfordert die Zerstörung eines Gegenstandes, an den die Banshee gebunden ist - kann eine Banshee für immer besiegen.

## Basilisk

ST: 1W10+15 [21] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W10+11 [17] RE: 1W6+7 [11]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB+5 [50] AK: 2x [2W10+ KB+5] [66]

BW: 6

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 5, Vert-WM +10 (Lederhaut). Lähmender Blick: Er kann jede Runde für je 1 AP einen Gegner anblicken (Reichweite = Sicht) und einen Starre-Zauber+ 80 und besser sprechen, ohne AK zu verbrauchen. Es ist eine Resistenz erlaubt, und bei Mißerfolg wird das Opfer wie unter Magie beschrieben gelähmt. Es gilt WM-10 auf den Zauberwert je volle 5 Meter Entfernung zum Opfer. Kampf mittels eines Spiegels ist möglich: Berechnen Sie dem Kämpfer WM-40 auf Angriff, Abwehr und Ausweichen, aber er ist gegen den Blick immun. Gleiches gilt für alle Wesen ohne optische Wahrnehmung. Zauberabwehr+30.

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+93) 3W6 scharf (2, -, -). Lähmender Blick (s.o.). Ausweichen-W6+3 [7] (+68).

**Beschreibung:** Der Basilisk ist ein echsenähnliches Wesen, das ca. 3 Meter Länge erreicht. Er ist sehr selten, aber durchaus nicht zu unterschätzen, da er einen lähmenden Blick besitzt. Im normalen Kampf ist davon auszugehen, daß der Basilisk vor allen anderen Charakteren eine Blickattacke lancieren kann. Basilisken existieren vor allem in Dschungelregionen, mitunter aber auch in Wüsten.

## Baumling

ST: 3W10+33 [50] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W10+15 [21] RE: 1W6+5 [9]

IN: 1W8+10 [15] CH: 1W6+8 [12]

AU: n.a.

LK: 2W10+2 x KB +20 [73] AK: 2x [2W10+ KB+10] [84]

BW: 6

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 11, Vert-WM+25 (Rindenhaut). Beherrscht Baumbefragung +85, Dornenwand+85, Fesseln+85, (jeweils kein AK-Verbrauch, 1AP). Kann mit allen Pflanzen kommunizieren. Zauberabwehr + 50. Kann jederzeit sich als Baum tarnen.

**Angriffsmöglichkeiten:** Asthieb-W6+5 [9] (+107), 3W12+3, (12, 4,+15, MST 15, MGE 5). Ausweichen-W6+3 [7] (+64).

**Beschreibung:** Baumlinge sind ein sehr altes Volk intelligenter Pflanzen, welche sich aus eigener Kraft bewegen können. Sie leben in den ältesten Wäldern der Welt, wo sie es sich zur Aufgabe gemacht haben, die Pflanzen zu beschützen. Dementsprechend reagieren sie sehr negativ auf Holzfäller, Feuer im Wald usw., können aber mit ihren Kenntnissen eine wertvolle Hilfe sein.

## Bücherwurm, Magischer

LK= AK = 1

BW: 1

**Besondere Fähigkeiten:** Zerstört je Tag 1W6 Seiten beliebiger magischer Literatur.

**Angriffsmöglichkeiten:** keine

**Beschreibung:** Der magische Bücherwurm ist eine höchst eigenwillige Kreatur und vermutlich eine Schöpfung der Magie. Es handelt sich um einen kleinen Wurm, der sich von magischen Büchern, Schriftrollen usw. ernährt. Er ist der Schrecken der Bibliothekare in magischen Bibliotheken.

## Chimära

ST: 2W10+25 [36] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W10+15 [21] RE: 1W6+7 [11]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+2 xKB + 15 [68]

AK: 2x [2W10+ KB+ 10] [84] BW: 11

**Besondere Fähigkeiten:** Schwanzstachel ist giftig, bei Treffer KB-Probe, bei Mißerfolg je Runde 1W6 Schaden für 2W6 Runden oder bis Probe gelungen (Stufe 10). Schutz 5, Vert-WM+5 (Fell).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+ 105) 3W8 scharf (6, -, +5), Pranken-W6+5 [9] (+ 105) 3W6 scharf (5, -, -), nach hinten Schwanzschlag-W6+5 [9] (+ 105) 2W8 spitz (6, -, + 5) (giftig). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 67).

**Beschreibung:** Eine Chimära ist eine magische Kreatur, die praktisch eine Kombination mehrerer Tiere darstellt. Am häufigsten trifft man eine Zusammenstellung mit Löwenkopf und Skorpionsschwanz, aber es gibt auch andere Versionen. Im Einzelfall kann der Spielleiter die Daten entsprechend ausarbeiten.

## Dämonen (finster, regulär)

**Besondere Fähigkeiten:** variabel

**Angriffsmöglichkeiten:** variabel

**Beschreibung:** Unter dem Sammelbegriff Dämonen versteht man alle durch Magie heraufbeschworenen Wesen aus anderen Existenzebenen, die sich nicht als Elementarwesen oder Geister klassifizieren lassen. Die meisten Dämonen zeichnen sich durch sehr fremdartige Erscheinungsformen und Moralvorstellungen aus. Rein philosophisch gesehen könnte ein Mensch in eine andere Welt beschworen werden und wäre für deren Bewohner ein - vielleicht schrecklich aussehender - Dämon !

Finstere Dämonen sind ein besonderer Fall. Es handelt sich um Bewohner der Ebenen der Finsternis, welche in jedem Fall als böse Kreaturen anzusehen sind, die meist nach menschlichem Blut und Lebenskraft gieren. Sie werden gerne von Dämonenbeschwörern gerufen, die der Schwarzen Magie anhängen.

# 14. Bestiarium

Alle Dämonen folgen den regulären Omnirole-Regeln. Sie werden nach folgendem System ähnlich wie Charaktere entwickelt, da es sich de facto um solche handelt. Sie werden durch ihre **ORDNUNG** (entspricht grob ihrem Machtpotential) näher klassifiziert, die vom Zauberer bestimmt wird, der sie beschwört. Freie Dämonen könnten jede Ordnung haben; Werte über 10 sind aber eher selten.

Für den Charakter stehen so viele CP zur Verfügung, wie Ordnung x 200 angibt. Finstere Dämonen erhalten zusätzlich 50 x Ordnung CP, die verwendet werden, um typische Kräfte (Gifte, finstere Magie usw.) zu erwerben. Wird ein Dämon beschworen, so sollte es nicht dem Zauberer erlaubt sein, die Fähigkeiten festzulegen, sondern dies ist Sache des Spielleiters bzw. des Zufalls. Es müssen alle Eigenschaften wie bei normalen Charakteren besetzt werden, und es dürfen die Vorteile und Handikaps anderer Rassen benutzt werden. Außerdem sind folgende **zusätzliche Fähigkeiten** erlaubt:

Lebenszentrum bleibt auf Heimatebene: 500 CP. Der Dämon kann nur auf seiner Heimatebene getötet werden. "Stirbt" er auf einer anderen Ebene, kehrt er sofort in die Heimat zurück, kann aber nun für 1W6 Jahre die Welt, in der er getötet wurde, nicht mehr aufsuchen. Rachsucht ist wahrscheinlich.

Keine AK: Der Dämon besitzt unendlich viel Ausdauer. 200 CP.

## Drachen (Meeres-, Grüner, Bronze-, mehrköpfiger, Roter, Silber-, Gold-)

**Beschreibung:** Drachen sind extrem magische Kreaturen, die im Regelfall hochintelligent sind und die ein gewaltiges Alter erreichen können. Ihre Ziele können für Menschen oft völlig unverständlich sein.

Die übliche Erscheinungsform ist die eines großen Reptils mit zwei lederartigen Flügeln. Unterschieden werden diverse Unterarten, meist nach ihrem Aussehen und ihren Fähigkeiten. Zudem entscheidet das Alter über die Größe und Möglichkeiten, wobei uralte Drachen wohl über 1.000 Jahre alt sein können. Einzelne Exemplare können die folgenden Daten auch drastisch überschreiten; so berichten Legenden von Drachen von 100 und mehr Metern Länge!

Alle Drachen haben die Möglichkeit, Magie zu erlernen, für welche sie aber die normalen Zauberregeln von Omnirole zu respektieren haben. Zudem lieben sie es, Gold und Edelsteine sowie magische Objekte zu horten, und geben diese Schätze so leicht nicht mehr her.

Alle Drachen besitzen Nachtsicht/1.

Manche Drachen haben Heißes Blut. Wer es schafft, einen Drachen zu bezwingen und in dessen Blut zu baden, der erhält eine eisenharte (Drachen-) Haut, die ihm eine natürliche Rüstung (s. Rassen) von 13 Punkten einbringt. Allerdings verursacht das Bad im Drachenblut 5W10 Schaden, und die Wirkung betrifft nur Zonen, welche nackt sind. Das Baden einzelner Gliedmaßen kostet übrigens nur 1W12 LK je Körperteil.

### Grüner Drache

ST: 190 + 1W12 x 10 [260]      GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W12 + 18 [25]      RE: 1W6+7 [11]

IN: 1W6+13 [17]      CH: 1W6+13 [17]

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB+ 200 [261]

AK: 2x [2W10+ KB+100] [272]

BW: 10 am Boden, 20 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Feueratem (s.u.). Schutz 13, Vert-WM+30 (Schuppenhaut). An der Bauchunterseite nur Schutz 5, Vert-WM+10. Heißes Blut. Zauberaabwehr+50 und mehr. Flugfähig.

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-1W6+6 [10] (+112) 6W12 scharf (20, -, + 5) oder Feueratem-W8+6 [11] (+ 117) 8W6 Feuer (18, -, -10) Kegel 10 Meter Länge, 90 Grad, 2 x Klaue-W6+6 [10] (+ 112) 3W12 scharf (9, -, +5), nach hinten Schwanzschlag-W6+6 [10] (+ 112) 5W12 (25, -, + 15). Ausweichen-W6+6 [10] (+ 78).

**Beschreibung:** Der Grüne Drache ist die häufigste anzutreffende Drachenform. Er erreicht bis zu 15 Meter Länge einschließlich Schwanz und ist an seiner grünen Schuppenhaut zu erkennen.

### Meeresdrache

ST: 190 + 1W12 x 10 [260]      GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W12 + 18 [25]      RE: 1W6+7 [11]

IN: 1W6+13 [17]      CH: 1W6+13 [17]

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB+ 200 [261]

AK: 2x [2W10+ KB+100] [272]

BW: 8 am Boden, 16 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 13, Vert-WM+30 (Schuppen). An der Bauchunterseite nur Schutz 5, Vert-WM+10. Zauberaabwehr + 30. Schwimmt und taucht, kann unter Wasser atmen. Nebelhauch (wirkt wie Nebelzauber +100, 1 AP, kein AK-Verbrauch).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+6 [10] (+ 112) 6W12 scharf (20, -, +5), 2 x Klaue-W6+6 [10] (+112) 3W12 scharf (9, -, +5), nach hinten Schwanzschlag-W6+6 [10] (+ 112) 5W12 (25, -, +15). Ausweichen-W6+6 [10] (+ 83).

**Beschreibung:** Diese Drachenform hat sich an das Leben auf dem Meer und unter dessen Oberfläche angepasst und besitzt nur noch Stummelflügel, die wie Flossen wirken. Sie gehört neben Seeschlangen und Riesenkraken zu den Schrecken der Seefahrer.

### Weißer Drache

ST: 190 + 1W12 x 10 [260]      GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W12 + 18 [25]      RE: 1W6+7 [11]

IN: 1W6+13 [17]      CH: 1W6+13 [17]

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB+ 200 [261]

AK: 2x [2W10+ KB+100] [272]

BW: 10 am Boden, 20 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Eishauch (s.u.). Schutz 13, Vert-WM+30 (Schuppenhaut). An der Bauchunterseite nur Schutz 5, Vert-WM+10. Zauberaabwehr+50 und mehr. Flugfähig.

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-1W6+6 [10] (+112) 6W12 scharf (20, -, +5) oder Eishauch-W8+6 [11] (+ 117) 8W6 Eis (18, -, -10) Kegel 10 Meter Länge, 90 Grad, 2 x Klaue-W6+6 [10] (+ 112) 3W12 scharf, (9, -, +5) nach hinten Schwanzschlag-W6+6 [10] (+ 112) 5W12 (25, -, +15). Ausweichen-W6+6 [10] (+ 83).

**Beschreibung:** Weiße Drachen leben in den Eiswüsten, an die sie sich perfekt angepasst haben.

### Bronze-Drache

ST: 220 + 1W12 x 10 [290]      GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W12 + 20 [27]      RE: 1W6+8 [12]

IN: 1W6+14 [18]      CH: 1W6+14 [18]

# 14. Bestiarium

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB+ 200 [265]

AK: 2x [2W10+ KB+100] [276]

BW: 10 am Boden, 20 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 15, Vert-WM+30 (Schuppenhaut). An der Bauchunterseite nur Schutz 5, Vert-WM +10. Flugfähig. Zauberaabwehr + 60 und mehr. Feueratem (s.u.). Heißes Blut.

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-1W6+6 [10] (+112) 6W12+2 scharf (20, -, +5) oder Feueratem-W8+6 [11] (+ 117) 10W6 Feuer (18, -, -10) Kegel 10 Meter Länge, 90 Grad, 2 x Klaue-W6+6 [10] (+ 112) 3W12+1 scharf (9, -, +5), nach hinten Schwanzschlag-W6+6 [10] (+ 112) 5W12+2 (25, -, +15). Ausweichen-W6+6 [10] (+85).

**Beschreibung:** Diese äußerst seltene Drachenform gehört zu den wohl gefährlichsten Kreaturen. Die meisten Bronze-Drachen sind von sehr hohem Alter mit entsprechenden Erfahrungen und Fähigkeiten, und sie leben zurückgezogen von den Geschehnissen.

## Roter Drache

ST: 190 + 1W12 x 10 [260] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W12 + 18 [25] RE: 1W6+7 [11]

IN: 1W6+13 [17] CH: 1W6+13 [17]

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB+ 200 [261]

AK: 2x [2W10+ KB+100] [272]

BW: 10 am Boden, 20 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 13, Vert-WM+30 (Schuppenhaut). An der Bauchunterseite nur Schutz 5, Vert-WM +10. Flugfähig. Zauberaabwehr + 50 und mehr. Säurespucken (s.u.).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-1W6+6 [10] (+112) 6W12 scharf (20, -, +5) oder Säurespucken-W8+6 [11] (+ 117) 8W6 Säure (18, -, -10) Kegel 10 Meter Länge, 90 Grad, 2 x Klaue-W6+6 [10] (+ 112) 3W12 scharf (9, -, +5), nach hinten Schwanzschlag-W6+6 [10] (+ 112) 5W12 (25, -, +15). Ausweichen-W6+6 [10] (+ 83). Hinsichtlich Säureangriff vgl. Kapitel Magie, Säureschwall-Zauber.

**Beschreibung:** Ähnelt dem Grünen Drachen, jedoch mit dunkelroten Schuppen. Deutlich seltener.

## Silberner Drache

ST: 250 + 1W12 x 10 [320] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W12 + 22 [29] RE: 1W6+8 [12]

IN: 1W6+16 [20] CH: 1W6+16 [20]

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB+ 220 [289]

AK: 2x [2W10+ KB+120] [320]

BW: 10 am Boden, 20 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 17, Vert-WM+30 (Schuppenhaut). An der Bauchunterseite nur Schutz 6, Vert-WM +10. Flugfähig. Zauberaabwehr + 80 und mehr. Feueratem (s.u.), Eishauch. Heißes Blut. Gestaltwandel+100 (nur selbst, nur in menschliche Gestalt).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+6 [10] (+ 112) 6W12+3 scharf (20, -, +5) oder Feueratem oder Eishauch (s. Weißer bzw. Grüner Drache), 2 x Klaue-W6+6 [10] (+112) 3W12+2 scharf (9, -, +5), nach hinten Schwanzschlag-W6+6 [10] (+ 112) 5W12+3 (25, -, +15). Ausweichen-W6+6 [10] (+ 85).

**Beschreibung:** Noch mächtiger als Bronze-Drachen sind Silberne Drachen, von denen fast nur Sagen berichten.

## Goldener Drache

ST: 260 + 1W12 x 10 [330] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W12 + 23 [30] RE: 1W6+9 [13]

IN: 1W6+18 [22] CH: 1W6+18 [22]

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB+ 250 [321]

AK: 2x [2W10+ KB+140] [422]

BW: 10 am Boden, 20 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 20, Vert-WM+30 (Schuppenhaut). An der Bauchunterseite nur Schutz 8, Vert-WM +15. Flugfähig. Zauberaabwehr + 100 und mehr. Feueratem (s.u.), Säurespucken, Eishauch, Heißes Blut. Gestaltwandel+100 (nur selbst, nur in menschliche Gestalt).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+6 [10] (+ 112) 7W12 scharf (20, -, +5) oder Feueratem (s. Grüner Drache) oder Eishauch (s. Weißer Drache) oder Säurespucken (s. Roter Drache), 2 x Klaue-W6+6 [10] (+112) 3W12+4 scharf (9, -, +5), nach hinten Schwanzschlag-W6+6 [10] (+ 112) 6W12 (25, -, +15) Ausweichen-W6+6 [10] (+ 87).

**Beschreibung:** Die mächtigste Drachenform ist der Goldene Drache, der fast schon Fähigkeiten eines Halbgottes hat. Angeblich nehmen diese Drachen gerne menschliche Gestalt an und schlüpfen in die Rolle von Herrschern und Priestern.

## Mehrköpfige Versionen

**Beschreibung:** Dies sind Varianten, die für alle obigen Drachenformen existieren können und zwei bis fünf Köpfe aufweisen. Dementsprechend steigt die Anzahl der möglichen Atem- und Bißangriffe; die LK und AK steigen um 10% je weiterem Kopf. Zudem ist der Verlust eines Kopfes nicht schädlich für den Gesamtdrachen hinsichtlich Koma usw. Abgetrennte Köpfe wachsen im übrigen binnen 1W6 Minuten nach. Glücklicherweise sind mehrköpfige Drachen wohl ausgestorben; ihre Entstehungsgeschichte kennt niemand mehr. Man stelle sich nur einen Goldenen Drachen mit fünf Köpfen vor...

## Echsenmensch (Menschenähnliche)

ST: 1W6+9 [13] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W6+9 [13] RE: 1W6+6 [10]

IN: 1W6+4 [8] CH: 1W6+5 [9]

AU: 1W6+2 [6]

LK: 2W10+2x KB [37] AK: 2x [2W10+ KB] [48]

BW: 6

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 5, Vert-WM + 10 (Lederhaut). Moralwert 75. Nickhäute/2, Schmerzunempfindlichkeit+2.

**Angriffsmöglichkeiten:** Krallen-W10+5 [11] (+ 91) 1W3+4 scharf, (1, 1, -5) Waffe-W10+5 [11], z.B. Streitaxt + 91, 3W8+2 scharf. Ausweichen-W6+2 [6] (+61).

**Beschreibung:** Echsenmenschen sind ein Volk von echsenartigen, menschenähnlichen Wesen. Sie erreichen ca. 1,80 m Größe und haben eine Schuppenhaut und einen Reptilienschädel mit tiefsitzenden gelben Augen ähnlich einem Krokodil, sowie einen Schwanz, auf den sie sich häufig stützen, wenn sie stehen. Üblicherweise trifft man Echsenmenschen in den Tiefen der Dschungel und Sümpfe, wo sie ganze Staaten errichtet haben und mitunter Reisende ihren Göttern opfern. Zudem gibt es immer wieder Gerüchte über Menschenfresserei. Bevorzugte Waffen sind Spieße



# 14. Bestiarium

und Beile, wobei die Echsenmenschen nur wenig von Metallverarbeitung verstehen, so daß sie meist Holz- oder Steinwaffen benutzen, so sie nicht andere erbeuten können.

## Einhorn

ST: W10+17 [23] GE: 1W6+8 [12]

KB: W10+10 [16] RE: 1W10+8 [14]

IN: tierisch plus CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB+5 [48]

AK: 2x [2W10 + KB+5] [64] BW: 13

**Besondere Fähigkeiten:** Zauberabwehr+120. Schutz 3 (Fell). Alle bösen Wesen erleiden in 5 Meter Umkreis WM-20 auf alle Erfolgswürfe. Außerdem Antimagische Sphäre mit Schutzwert 200 gegen schwarze Magie in 5 Meter Umkreis. Antimagia +75 bei Berührung mit Horn. Nachtsicht/2.

**Angriffsmöglichkeiten:** Hornstoß-W6+5 [9] (+98) 3W10-1 spitz (7, 2, - 5), Auskeilen-W6+5 [9] (+98) 2W6+3 (5, -, +5). Ausweichen-W6+4 [8] (+ 80).

**Beschreibung:** Einhörner gehören neben Drachen wohl zu den magischsten Wesen überhaupt, und viele Sagen ranken sich um sie. So gelten diese weißen pferdeähnlichen Kreaturen mit ihrem einzelnen Horn, das aus der Stirn entspringt, als Verkörperung der Mächte des Guten. Eine klassische Legende besagt, daß eine Jungfrau von reinem Herzen ein Einhorn zu zähmen vermag, so daß es sich von ihr reiten läßt und sie begleitet. Einhörner trifft man nur in den Tiefen der Wälder, und auch dort sind sie selten genug. Ihr Hornstoß ist wie eine schwere Lanze zu behandeln, mit allen Regeln für Sturmangriffe.

## Eistroll (Menschenähnliche)

ST: 2 x (1W6+7) [21] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W6+10 [14] RE: 1W6+5 [9]

IN: 1W6+5 [9] CH: 1W6+4 [8]

AU: 1W6+2 [6]

LK: 2W10+2 x KB [39] AK: 2x [2W10+ KB +5] [60]

BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 6, Vert-WM+10 (Haut). Moralwert 75. Kälteunempfindlich bis -50 Grad.

**Angriffsmöglichkeiten:** 2x Klauen-W10+5 [11] (+102) 4W3+2 spitz (2, 1, -5) oder Waffe-W10+5 [11], z.B. Schlachtext +102, 4W12+1 scharf. Ausweichen-W6+2 [6] (+58).

**Beschreibung:** Die Eistrolle sind ein blauhäutiges Volk, welches das ewige Eis bewohnt und sich dort vor allem unterirdisch bzw. im Inneren der Eisstrukturen aufhält. Die großen Grabklauen helfen ihnen hierbei sehr. Eistrolle sind zurückgezogen lebende Wesen, die aber auf Fremde oft ungestüm und wütend reagieren. Selten verlassen Eistrolle ihre Heimat und verdingen sich in der Fremde, meist in irgendeiner Form als Kämpfer. Sie können alle Waffen verwenden, bevorzugen aber zweihändige Schlagwaffen.

## Elementargeister (Eis, Erde, Feuer, Luft, Wasser)

**Besondere Fähigkeiten:** s.u. Außerdem Unsichtbarkeit+200 (1 AP, keine AK) und Teleportation+100 (nur auf sich selbst, 1 AP, keine AK).

**Beschreibung:** Elementargeister sind die Manifestationen der magischen fünf Elemente. Sie können von Zauberern beschworen werden, aber auch auf anderem Wege in diese Welt gelangen, z.B. finden sie Zugang in Regionen, in denen

ein Element noch rein und unverfälscht dominiert (das Ewige Eis, Vulkane, die Weiten der Ozeane usw.).

Alle Elementare ignorieren WM aufgrund von Beleuchtung, da sie bei Nacht so gut sehen wie am Tag. Schmerzen, Bewußtlosigkeit, Schock und Verwirrung betreffen sie ebenso wenig wie Gifte und Krankheiten.

Des weiteren unterscheidet man die manifestierte und die energetische Form. In manifestierter Form ist ein Elementar mit den unten beschriebenen Spieldaten vorhanden, während die energetische Form fast unsichtbar ist, der Geist in dieser aber auch nicht die physikalische Welt beeinflussen kann, außer mittels seiner besonderen Fähigkeiten.

Zaubersprüche, welche Effekte wie oben hervorrufen, sind nutzlos gegen Elementargeister. Gleiches gilt für nur auf lebende Materie wirkende Magie. Zudem sind Elementare gegen alle Angriffe immun, die sich ihres eigenen Elementes bedienen. Sie können mit ihrem Element verschmelzen und regenerieren dann je Minute 1W6 LK und AK.

Alle Elementare werden durch ihre ORDNUNG klassifiziert; diese gibt grob ihre Macht an. Dementsprechend sind viele ihrer Spieldaten von der Ordnung abhängig. Bei beschworenen Elementaren legt der Zauberer die Ordnung fest; freie Elementare könnten Ordnungen von 1 bis beliebig haben, Ordnungen über 10 sind jedoch extrem selten.

Stirbt ein Elementar während er sich gerade nicht auf seiner elementaren Heimatebene befindet, so kehrt er sofort dorthin zurück und regeneriert die Verletzungen, sofern er nicht durch direkte Magie einschließlich magischer Waffen getötet wurde.

## Eiselementar

ST: Ordnung x 3 + 10 GE: Ordnung x 2 + 10

KB: Ordnung x 2 + 10 RE: Ordnung + 5

IN: Ordnung/2 + 5 CH: 1

AU: 1

LK: 2W10+ 4 x Ordnung + 20

AK: 2x [2W10 + 2 x Ordnung + 10]

BW: 4

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 3+Ordnung/2 (Eispanzer). Vert-WM+15. Feuerempfindlich. Beherrscht Eismeister + 10 x Ordnung + 50 (nur bei Ordnung über 5), Eiswolke +10 x Ordnung +50, Kälteschutz +10x Ordnung + 50, Eisschutz + 10x Ordnung + 50, Kälte +10x Ordnung + 100; jeweils 1 AP und keine AK.

**Angriffsmöglichkeiten:** Eisarm + Ordnung x10+35 (Schaden wie Schwert je nach Stärke). Eisball + Ordnung x 10 + 12 (Schaden wie Wurfstein). Ausweichen + Ordnung x 11 +5.

**Beschreibung:** Eiselementare sehen meist aus wie große aufrecht gehende Eissterne, die mit ihren Armen zuschlagen können. Sie haben zwei weißglühende Augen und sind durchschnittlich um die zwei Meter groß; dies hängt aber stark von ihrer Ordnung ab.

## Erdelementar

ST: Ordnung x 4 + 10 GE: Ordnung

KB: Ordnung x 4 + 10 RE: Ordnung / 2+ 1

IN: Ordnung /2 + 5 CH: 1

AU: 1

LK: 2W10+ 8x Ordnung + 20

AK: 2x [2W10+ 4 x Ordnung +10]

BW: 2

# 14. Bestiarium

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 5+Ordnung (Felsen und Erde), Vert-WM+25. Stumpfe Waffen verursachen halben Schaden; spitze und scharfe Waffen verlieren ihren Schadensbonus. Wasserempfindlich. Immun gegen normale Feuer. Erdmeister + Ordnung x 10+50 (falls Ordnung über 5), Erdbeben + 10 x Ordnung; jeweils 1 AP und kein AK-Bedarf.

**Angriffsmöglichkeiten:** Armschlag + Ordnung x10 + 25 (Schaden wie Streitkeule). Erdgeschoß + Ordnung x 5 + 10 (Schaden wie Wurfbeil, aber stumpf). Ausweichen + Ordnung x 10 + 5.

**Beschreibung:** Erdelementare wirken meist wie ungeschlachte Gestalten aus Erde und Felsen. Sie sind die stärksten, aber auch schwerfälligsten Elementargeister.

## Feurelementar

ST: Ordnung +5                      GE: Ordnung x 3 + 10

KB: Ordnung x 2 + 10    RE: Ordnung x 2 + 10

IN: Ordnung / 2 + 5    CH: 1

AU: 1

LK: 2W10 + 4 x Ordnung + 20

AK: 2x [2W10 + 2 x Ordnung + 10]

BW: 6

**Besondere Fähigkeiten:** Nur durch brennbare Flüssigkeiten, magische Waffen oder Magie/ PSI zu treffen; immun gegen normale physikalische Angriffe (s. Geisterwesen), da immateriell. Gegner erhalten Angriffs-WM -25 wegen Blendwirkung der Flammen. Funke + 100 + 10x Ordnung, Hitze + 10 + 10x Ordnung, Feuerschutz + 50 + 10 x Ordnung, Hitzeschutz + 50+ 10 x Ordnung, Feuerstrahl + 50+ 10 x Ordnung, Feuermeister + 50 + 10 x Ordnung (nur falls Ordnung größer 5); jeweils 1 AP und kein AK-Verbrauch.

**Angriffsmöglichkeiten:** Feuerberührung + Ordnung x 10 + 40 (1W6 Feuer (1, -, -) je angefangene 2x Ordnung). Ausweichen + Ordnung x 11 + 25.

**Beschreibung:** Feurelementare erinnern an zwei Meter große sich bewegende Flammen mit zwei glühenden Augen.

## Luftelementar

ST: Ordnung                      GE: 10 + 5 x Ordnung

KB: 10 + Ordnung              RE: 5 x Ordnung + 10

IN: Ordnung/ 2 + 5              CH: 1

AU: 1

LK: 2W10 + 2 x Ordnung + 20

AK: 2x [2W10 + Ordnung + 10]

BW: 50 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** immateriell (s. Geisterwesen). Immun gegen elektrische Angriffe. Luftmeister+ 10x Ordnung + 50 (falls Ordnung größer 5), Blitzschlag+ 80+ 10 x Ordnung (10 Meter Basisreichweite), Telekinese+50+ 10 x Ordnung, Wind +50+ 10 x Ordnung, Fliegen (auf andere) + 50 + 10 x Ordnung, Wirbelwind + 30+ 10 x Ordnung.

**Angriffsmöglichkeiten:** keine. Ausweichen+15 x Ordnung + 100.

**Beschreibung:** Diese Wesen sehen meist aus wie flimmernde Zusammenballungen von Luft, sie können aber auch wie kleine Gewitterwolken mit glühenden Augen erscheinen.

## Wasserelementar

ST: Ordnung x 3 + 5                      GE: Ordnung x 2 + 5

KB: Ordnung x 3 + 10              RE: Ordnung +5

IN: Ordnung / 2+ 5

CH: 1

AU: 1

LK: 2W10 + 6 x Ordnung + 20

AK: 2x [2W10 + 3 x Ordnung + 10]

BW: 2 an Land, 10 im Wasser

**Besondere Fähigkeiten:** Bewegt sich im Wasser ohne Probleme in jeder Tiefe. RE und GE sind im Wasser zu verdoppeln. Schutz Ordnung/ 2, Vert-WM+15. Feuerempfindlich. Geschosse und spitze Waffen verursachen nur 1/5 Schaden; scharfe und spitze Waffen haben keinen Schadensbonus. Wassermeister + 10x Ordnung + 50 (falls Ordnung größer 5), Welle + 10x Ordnung + 50, Wasserstrahl + 50+ 10 x Ordnung, Wasseratmen(auf andere) + 50 + 10 x Ordnung, jeweils 1 AP und kein AK-Verbrauch.

**Angriffsmöglichkeiten:** Schlag + Ordnung x 10 + 25 (wie Kriegshammer). Möglich ist auch Einleiten eines UNK und ein Ertränkungsangriff (wie Festhaltenmanöver). Ausweichen + Ordnung x 10 + 10. Ausweichen und Angriff steigen im Wasser um 50% an.

**Beschreibung:** Wasserelementare erscheinen als Zusammenballung von Wasser in annähernd humanoider Form. Im Wasser sind sie praktisch unsichtbar und kommen nur ungern an Land.

## Elf (Menschenähnliche)

ST: 1W6+6 [10]                      GE: 1W6+8 [12]

KB: 1W6+6 [10]                      RE: 1W6+7 [11]

IN: 1W6+8 [12]                      CH: 1W6+8 [12]

AU: 1W6+10 [14]

LK: 2W10+ 2x KB [31]    AK: 2x [2W10+ KB] [42]

BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** wenigstens Dilettant Stufe 2, d.h. Zaubersprüche auswählen. Nachtsicht/1. Moralwert 80. Meist Schleichen+60 und besser. Optische Wahrnehmung+2. Perfektes Gleichgewicht.

**Angriffsmöglichkeiten:** Waffe-W10+5 [11], z.B. Schwert +78, 2W8+2 scharf. Ausweichen-W6+2 [6] (+64).

**Beschreibung:** Elfen sind ein nachtaktives Volk von sehr menschenähnlichen Wesen mit spitzen Ohren und von schlanker Gestalt. Sie sind ein altes Volk mit besonderen Beziehungen zur Magie; viele der mächtigsten Zauberer sind Elfen. Elfen sind unsterblich, was natürliche Alterung betrifft, und sie lieben das Schöne und Reine sowie die ursprüngliche Natur. Als Waffen bevorzugen Elfen Schwerter und Langbögen, sowie leichte Rüstungen. Elfenritter - die Leibwachen der Elfenhöfe - benutzen aber durchaus Plattenrüstungen und Zweihänder.

## Fee

ST: 1W6 [4]                      GE: 1W6+11 [15]

KB: 1W6+5 [9]                      RE: 1W6+12 [16]

IN: 1W6+8 [12]                      CH: 1W6+7 [11]

AU: 1W6+7 [11]

LK: 2W10+ 2x KB - 15 [14]    AK: 2x [2W10+ KB- 10] [20]

BW: 2 am Boden, 5 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Flugfähig. Angriffs-WM- 30 für alle Gegner wegen geringer Größe, sowie WM- 30 wegen Flugfähigkeit außer bei Flächen- und streuenden Waffen. Als natürliche Fähigkeiten (kein AK-Verbrauch, 1AP): Feengold+90, Feenmagie+90, Unsichtbarkeit + 90, Verlangsamten+70, Kontrolle von Tieren + 65.

# 14. Bestiarium

**Angriffsmöglichkeiten:** Waffe-W6+5 [9], z.B. Dolch +74, 1W4 spitz. Ausweichen-W6+6 [10] (+ 97), fliegend Aus-WM +20.

**Beschreibung:** Feen sind kleine Wesen, die geflügelten Menschen von 10 bis 15 cm Größe entsprechen. Sie sind ein friedliches, naturverbundenes Volk, das in den Tiefen der Wälder lebt und sich manchmal einen Spaß daraus macht, Menschen und anderen Wesen einen Streich zu spielen. Viele Feen sind erfahrene Zauberer. Feenkämpfer reiten gerne auf Falken oder anderen Tieren und benutzen spezielle Kristallwaffen und -rüstungen. Eine Kristallrüstung absorbiert einen Treffer voll ungeachtet des Schadens, zerspringt aber dabei in Scherben. Kristallwaffen verursachen soviel Schaden wie die Waffen normal großer Wesen, aber sie zerbrechen, sobald sie mehr als 15 Punkte Schaden in einem Hieb anrichten. Im übrigen haben Feenkämpfer eine Waffenerfahrung von W10+5 [11], was ihren Angriffswert entsprechend anhebt.

## Fischmensch (Menschenähnliche)

ST: 1W6+7 [11] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W6+7 [11] RE: 1W6+7 [11]

in: 1W6+7 [11] CH: 1W6+7 [11]

AU: 1W6+5 [9]

LK: 2W10+2 x KB [33] AK: 2x [2W10+ KB] [44]

BW: 3 an Land, 8 im Wasser

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 1, (Schuppenhaut). Atmet an Wasser und an Land. Amphibische Lebensweise. Abhängigkeit: Wasser, stündlich. Moralwert 75.

**Angriffsmöglichkeiten:** Waffe-W10+5 [11], z.B. Langspeer +88, 1W8+3 spitz. Ausweichen-W6+2 [6] (+ 63).

**Beschreibung:** Das Volk der Fischmenschen bewohnt Uferregionen und den Unterseebereich der Meere und großer Binnenseen. Sie sind friedliche Wesen, die an Menschen mit dem Unterkörper eines Fisches erinnern. Daher können sie sich an Land nur schlecht fortbewegen. Fischmenschen bevorzugen auch im Wasser verwendbare Waffen wie Speiße, Harpunen, Netz und Stichwaffen. Rüstungen verwenden sie fast nie.

## Fleischfressende Pflanze

LK, AK: keine

BW: 0

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 5, Vert-WM+10 (Rinde).

**Angriffsmöglichkeiten:** Umhüllen+100 (Meist überraschend; bei schwerem Treffer Umhüllung, sonst nur 1W6 Schaden. Umhüllte Wesen nehmen je Runde 1W6 Schaden, wobei Metalle nicht aufgelöst werden können. Sie gelten als im UNK festgehalten (gegen ST 20) und können sich freischneiden oder befreit werden, was 20 Schadenspunkte gegen das Blatt erfordert.) Eine Pflanze legt meist mehrere Blätter aus.

**Beschreibung:** Eine große fleischfressende Pflanze, welche in den Dschungeln zu finden ist. Diese Variante stellt Fallen, indem sie große Blätter am Boden auslegt. Sobald ein Lebewesen darauf tritt, wird es umhüllt und die Verdauungsflüssigkeit beginnt zu wirken.

## Geist (Geisterwesen)

ST: n.a. GE: 1W6+10 [14]

KB: 1W6+9 [13] RE: 1W6+14 [18]

IN: 1W6+7 [11] CH: 1W6+8 [12]

AU: 1W6+3 [7]

LK: 2W10 + 2x KB [37] AK: keine

BW: 6

**Besondere Fähigkeiten:** s. Geisterwesen. Kann Gegenstände bewegen (wie Objekte beleben+50 und höher ohne AK-Verbrauch und für 1 AP) oder völlig unsichtbar sein.

**Angriffsmöglichkeiten:** Berührung-W6+5 [9] (+ 87) 1W6 Schaden (1, -, -). Rüstung schützt nicht, sowie Energieraub (s. Magie) +90. Ausweichen-W6+6 [10] (+ 100).

**Beschreibung:** Ein Geist ist die Manifestation der Seele eines Toten, die aus verschiedenen Gründen diese Welt noch nicht verlassen hat. Er sieht wie eine schemenhafte Version des Wesens aus, das er zu Lebzeiten war. Es kann sich um das Ergebnis eines Fluches handeln; es kann aber auch ein sehr starkes Bedürfnis bestanden haben, noch irgend etwas zu regeln, z.B. sich zu rächen, etwas wiedergutzumachen usw. Geister sind nicht unbedingt böse, obwohl es auch solche gibt. Sie sind intelligent und man kann mit ihnen verhandeln. Wird ein Geist "getötet", so ist er nur vorübergehend gebannt und er regeneriert sich wie ein Mensch wieder. Nur durch Erfüllung seines Wunsches oder durch priesterliche Wunder kann ein Geist endgültig aus dieser Welt verbannt werden.

## Ghast (Untote)

ST: 1W10+10 [16] GE: 1W6+5 [9]

KB: 1W8+10 [15] RE: 1W6+5 [9]

IN: 1W6 [4] CH: 1

AU: 1

LK: 2W10+ 2 x KB [41] AK: keine

BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** s. Untote. Schutz 5, Vert-WM +5 (Lederhaut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+ 83) 2W6 scharf, (2, -, -) Klaue-W6+5 [9] (+ 83) 3W3+2 spitz (2, 1, -5). Ausweichen-W6 [4] (+47).

**Beschreibung:** Ghaste sind eine Art unabhängige niedrige Untote, die auf ungeklärte Weise aus tierischen Leichen zu entstehen scheinen. Sie ähneln großen Känguruhs mit scharfen Klauen und einem üblen Gebiß und sind vor allem in Gebieten anzutreffen, in denen schreckliche Geschehnisse abgelaufen sind. Die Angriffe von Ghasten haben eine erhöhte Chance, Krankheiten zu übertragen.

## Ghoul (Untote)

ST: 1W8+10 [15] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W8+ 9 [14] RE: 1W6+6 [10]

IN: 1W6+1 [5] CH: 1

AU: 1

LK: 2W10+ 2 x KB [39] AK: keine

BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** s. Untote. Schutz 3 (Lederhaut). Lähmungsgift: Bei LK-Verlust sofort Std-Probe: KB; bei Mißerfolg für 1W6 Runden gelähmt, dann neue Probe usw. Giftstufe 6.

**Angriffsmöglichkeiten:** 2 x Klauen-W6+5 [9] (+ 84) 3W3+2 spitz (2, 1, - 5). Ausweichen-W6 [4] (+ 51).

**Beschreibung:** Ghoule sind eine Art unabhängige Untote, die vermutlich aufgrund von Flüchen entstehen. Sie leben einzeln oder in Gruppen zusammen, z.B. auf alten Friedhöfen, und ernähren sich sowohl von Leichen als auch von Lebewesen, die sie mittels ihres Giftes lähmen. Ghoule übertragen zudem oftmals Krankheiten.

# 14. Bestiarium

## Gnom (Menschenähnliche)

ST: 1W6+4 [8]      GE: 1W6+9 [13]  
KB: 1W6+8 [12]      RE: 1W6+8 [12]  
IN: 1W6+7 [11]      CH: 1W6+7 [11]  
AU: 1W6+6 [10]  
LK: 2W10 +2 x KB [35] AK: 2x [2W10+ KB] [46]  
BW: 3

**Besondere Fähigkeiten:** Magieresistenz 30 gegen psychische / physische Magie. Infravision. Moralwert 75.

**Angriffsmöglichkeiten:** Waffe-W10+5 [11], z.B. Handaxt +87, 2W6-1 scharf. Ausweichen-W6+3 [7] (+ 72).

**Beschreibung:** Gnome ähneln Zwergen, sind aber kleiner (ca. 1 Meter). Sie leben meist unter Tage in Bergwerken, aber es gibt auch die Waldgnome, welche in den tiefsten Wäldern mit der Natur verbunden leben. Gnome haben eine ausgeprägte Resistenz gegen Magie und sie sind zähe Kämpfer, die leichte Äxte und passende Rüstungen bevorzugen.

## Golem (Belebte Materie)

ST: 2W10+25 [36]      GE: 1W6 [4]  
KB: 20      RE: 1W4 [3]  
IN: 1W6 [4]      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: speziell      AK: keine  
BW: 4

**Besondere Fähigkeiten:** s. Belebte Materie.

**Angriffsmöglichkeiten:** Faust-W6+5 [9] (+96) 6W3+2 (ab 12, 4, + 10) oder Waffe-W6+4 [8], z.B. Streitkeule + 91, 6W12+6 (hoher An-Code). Ausweichen-1 [1] (+ 15).

**Beschreibung:** Ein Golem ist eine magisch belebte Statue, die meist als Tempelwächter oder Schatzwächter Verwendung findet. Die Daten eines Golems variieren je nach seiner Größe und dem verwendeten Material: Er hat soviel LK, wie das entsprechende Material Strukturpunkte hat, und auch einen entsprechenden Schutzwert. Üblicherweise verwendet man als Material Stein, Holz oder Metall. Es ist jede Waffe denkbar; meist verwendet werden schwere Schlagwaffen. Sehr große Golems hätten mehr Stärke und damit Schaden.

## Greif

ST: 1W10+16 [22]      GE: 1W6+8 [12]  
KB: 1W10+12 [18]      RE: 1W6+8 [12]  
IN: tierisch plus      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10+ 2x KB + 5 [52] AK: 2x [2W10+ KB+5] [68]  
BW: 11 am Boden, fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Flugfähig. Schutz 3 (Fell). Nachtsicht/1.

**Angriffsmöglichkeiten:** Klauen-W6+5 [9] (+96) 2W6 scharf (2, -, -), Schnabel-W6+5 [9] (+96) 1W10 spitz. (3, -, -) Ausweichen-W6+3 [7] (+ 71). Fliegend Aus-WM+25.

**Beschreibung:** Der Greif sieht aus wie eine Mischung aus Löwe und Adler. Diese seltenen Kreaturen, deren Entstehungsgeschichte niemand kennt, leben einsam auf hohen Berggipfeln. Sie ernähren sich von Tieren mittlerer Größe, weswegen viele Bauern zur Jagd auf sie auffordern - sie fürchten um ihre Schafe. Greifen können von einem guten

Ausbilder abgerichtet werden, wenn dieser sie vom Aus-schlüpfen an betreut. Ein derart gezähmter Greif wird einen menschlichen Reiter akzeptieren und ist praktisch unbezahlbar.

## Halbling (Menschenähnliche)

ST: 1W6+3 [7]      GE: 1W6+10 [14]  
KB: 1W6+8 [12]      RE: 1W6+10 [14]  
IN: 1W6+7 [11]      CH: 1W6+7 [11]  
AU: 1W6+7 [11]  
LK: 2W10+2 x KB [35] AK: 2x [2W10+ KB] [46]  
BW: 3

**Besondere Fähigkeiten:** Meist Schleichen und Verstecken+75 und höher. Moralwert 65.

**Angriffsmöglichkeiten:** Waffe-W10+3 [9], z.B. Kurzschild + 87, 2W6-1 spitz. Ausweichen-W6+4 [8] (+ 82).

**Beschreibung:** Halblinge sind ein Volk kleiner menschenähnlicher Wesen von ca. 1,25 Meter Größe. Sie werden mitunter auch Hobbits genannt und sind friedfertige Wesen, die oft unter Menschen leben oder in die Ferne gehen. Besonders gerühmt sind ihre Kochkünste und ihr in keinem Verhältnis zur Größe stehender Appetit. Bevorzugte Waffen sind Schleudern und Kurzschwerter, Rüstungen werden nur selten getragen, und wenn, dann möglichst leichte.

## Harpie

ST: 1W6+6 [10]      GE: 1W6+7 [11]  
KB: 1W6+7 [11]      RE: 1W6+7 [11]  
IN: 1W6+7 [11]      CH: 1W6+5 [9]  
AU: 1W6+4 [8]  
LK: 2W10 + 2x KB [33] AK: 2x [2W10+ KB] [44]  
BW: 2 am Boden, 10 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Flugfähig. Verwirrung+85 (1 AP, kein AK-Verbrauch).

**Angriffsmöglichkeiten:** Krallen-W6+5 [9] (+77) 1W3+3 scharf (1, -, -). Ausweichen-W6+3 [7] (+ 68). Fliegend Aus-WM +20.

**Beschreibung:** Harpien sind Vogelkreaturen mit dem Oberkörper einer Frau. Sie leben in Schwärmen zusammen, meist auf entlegenen Bergen, und ernähren sich von allem, was sie finden können. Die meisten Harpien sind wahnsinnig, was mit ihrer Entstehungsgeschichte zusammenhängen könnte. Das wilde Geschrei der Harpien kann Gegner in übelste Verwirrung stürzen.

## Höllenhund

ST: 1W6+8 [12]      GE: 1W8+7 [12]  
KB: 1W6+8 [12]      RE: 1W8+7 [12]  
in: tierisch      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10+ 2x KB [35] AK: 2x [2W10 + KB] [46]  
BW: 9

**Besondere Fähigkeiten:** Infravision. Schutz 6, Vert-WM+10 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+81) 2W6+2 scharf (3, -, -), Feueratem-W8+5 [10] (+ 86) 2W6 Feuer (18, -, -10), 2 Meter langer Kegel von 90 Grad. Ausweichen-W6+3 [7] (+71).

# 14. Bestiarium

**Beschreibung:** Diese Wesen sind eine Art große Hunde, etwa von der Größe einer Dogge. Sie sind pechschwarz mit leicht roten Einschlügen und stammen vermutlich aus einer anderen Existenzebene. Üblicherweise findet man sie in alten Bauwerken oder in Tempeln oder bei Zaubereim als Wächter, wozu sie sehr gut geeignet sind, da ihr Feueratem eine nicht zu verachtende Trumpfkarte bildet.

## Hydra

ST: 2W10+25 [36] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W10+14 [20] RE: 1W6+7 [11]

IN: tierisch CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2x KB + 30 [81]

AK: 2x [2W10+ KB + 20] [102] BW: 4

**Besondere Fähigkeiten:** Regeneration, d.h. jede Runde wächst ihr ein neuer Kopf mit entsprechenden LK wie die Schwelle angibt, sobald ein Kopf ausgefallen ist. Spezielle Trefferzonenentabelle: 1-80 je ein Kopf (in Zehnerschritten), 81 bis 99 Rumpf, 100 lebenswichtig. Trefferzonen Auge, Gehirn, Hals, Ohr, Wirbelsäule und Gesicht haben keine Wirkung. Schutz 8, Vert-WM+15 (Schuppenhaut). Tödliches Gift (Stufe 16): Bei Treffer Std-Probe:KB, bei Fehlschlag jede Runde 1W12 Schaden, bis eine KB-Probe gelingt. Wirkungsdauer maximal 1W6 Minuten.

**Angriffsmöglichkeiten:** 8 x Biß-W6+5 [9] (+107) 1W12 scharf (4, -, -), giftig. Ausweichen-W6 [4] (+ 53).

**Beschreibung:** Die Hydra ist eine ca. 3 x 3 Felder bedeckende Kreatur, die aus einem Reptilienkörper mit acht Köpfen besteht. Sie ist extrem selten und äußerst kampfkraftig, da ihre Köpfe mit einem tödlichen Gift versehen sind und außerdem noch während eines Kampfes nachwachsen.

## Kentaur

ST: 1W6+13 [17] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W6+10 [14] RE: 1W6+7 [11]

IN: 1W6+5 [9] CH: 1W6+5 [9]

AU: 1W6+4 [8]

LK: 2W10 + 2 x KB+5 [] AK: 2x [2W10+ KB+5] []

BW: 11

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 1 (Fell). Oftmals (ca. 80%) Berserker. Willensschwäche-3. Moralwert 75.

**Angriffsmöglichkeiten:** Waffe-W10+5 [11], z.B. Langspeer + 97, 2W8+2 spitz, nach hinten Auskeilen-W6+5 [9] (+87) 2W6+1 (4, -, +5). Ausweichen-W6+2 [6] (+63).

**Beschreibung:** Kentauern sind eine Mischung aus Pferd und Mensch. Es handelt sich um Kreaturen mit einem menschlichen Oberkörper auf einem Pferderumpf, die zum Jähzorn neigen und oft blindwütig angreifen. Dennoch können sie auch treue Freunde darstellen. Bevorzugte Waffen sind Spieße aller Art, da hiermit Sturmangriffe möglich sind.

## Kobold (Menschenähnliche)

ST: 1w6+2 [6] GE: 1W6+11 [15]

KB: 1W6+7 [11] RE: 1W6+11 [15]

IN: 1W6+6 [10] CH: 1W6+3 [7]

AU: 1W6+4 [8]

LK: 2W10+ 2 x KB - 10 [23] AK: 2x [2W10+ KB -5] [34]

BW: 4

**Besondere Fähigkeiten:** Infravision. Zauberabwehr+20. Schutz 3 (Haut). Magische Fähigkeiten ohne AK-Verbrauch für je 1 AP: Unsichtbarkeit+70 und mehr, Holz verbiegen +50 und mehr, Metall erwärmen+50 und mehr, Feenmagie+70 und mehr, Objekte beleben+50 und mehr. Außerdem Schleichen und Verstecken wenigstens +75. Moralwert 10.

**Angriffsmöglichkeiten:** Krallen-W6+3 [7] (+ 67) 1W3+1 scharf (0, 0, -), Waffe-W6+4 [8], z.B. Kurzschrift + 72, 2W6-1 spitz. Ausweichen-W6+6 [10] (+95).

**Beschreibung:** Kobolde sind kleine menschenähnliche Wesen von ca. 1 Meter Größe und kleiner, deren Aussehen weit variieren kann. Manche sehen eher tierisch aus, andere ähneln Gnomen. Allen Kobolden gemeinsam ist jedoch die Lust, größeren Wesen Streiche zu spielen, wobei sie vor allem ihre magischen Fähigkeiten einsetzen. Kämpfen werden sie nur, wenn sie in die Enge getrieben werden, und bevorzugen dann kleine leichte Waffen wie Dolche und Kurzschnitter.

## Medusa

ST: 1W6+7 [11] GE: 1W6+8 [12]

KB: 1W6+7 [11] RE: 1W6+9 [13]

IN: 1W6+7 [11] CH: 1W6+7 [11]

AU: 1W6+4 [8]

LK: 2W10+ 2 x KB [33] AK: 2x (2W10+ KB) [44]

BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** Blickangriff (Versteinern): Sie kann jede Runde für je 1 AP einen Gegner anblicken (Reichweite = Sicht) und einen Versteinern-Zauber+ 80 und besser sprechen, ohne AK zu verbrauchen. Es ist eine Resistenz erlaubt, und bei Mißerfolg wird das Opfer wie unter Magie beschrieben versteinert. Es gilt WM-10 auf den Zaubervert je volle 5 Meter Entfernung zum Opfer. Kampf mittels eines Spiegels ist möglich: Berechnen Sie dem Kämpfer WM-60 auf Angriff, Abwehr und Ausweichen, aber er ist gegen den Blick immun. Gleiches gilt für alle Wesen ohne optische Wahrnehmung. Schutzwert 3 (Haut). Zauberabwehr+30.

**Angriffsmöglichkeiten:** Versteinern der Blick s.o. Außerdem Schlangehaupt-W6+5[9] (+80) 1W8 scharf (1, -, -5), Gift wie Giftschlange. Ausweichen-W6+2 [6] (+ 68).

**Beschreibung:** Eine Medusa sieht aus wie eine Frau, deren Haar aus Schlangen zusammengesetzt ist. Sie gehört zu den magischen Wesen und ist entsprechend selten. Nur wenige Helden rühmen sich, eine Medusa besiegt zu haben, denn ihr versteinender Blick ist nicht ungefährlich. Solange die Medusa nicht überrascht wird, ist davon auszugehen, daß sie jeweils einen Blickangriff ausführen kann, ehe irgendein anderer Angriff stattfinden darf.

## Mensch (Menschenähnliche)

ST: 1W6+7 [11] GE: 1W6+7 [11]

KB: 1W6+7 [11] RE: 1W6+7 [11]

IN: 1W6+7 [11] CH: 1W6+7 [11]

AU: 1W6+7 [11]

LK: 2W10+ 2x KB [33] AK: 2x [2W10+ KB] [44]

BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** keine

**Angriffsmöglichkeiten:** Waffe-W10+5 [11], z.B. Streitaxt + 88, 2W8+4 scharf. Ausweichen-W6+2 [6] (+ 63).

**Beschreibung:** Dies sind die Daten eines typischen menschlichen Kämpfers, wenn dieser nicht eigens als Charakter ausgearbeitet worden ist. Der Gegenwert dürfte zwi-

# 14. Bestiarium

schen 100 und 200 CP liegen; es handelt sich also um einen erfahreneren Kämpfer, wie z.B. einen Stadtgardisten mit gewisser Ausbildung. Grundsätzlich könnte jede gängige Waffe oder Rüstung verwendet werden; dies wird je nach Kultur und Budget variieren.

## Minotaur

ST: 1W10+15 [21]                      GE: 1W6+6 [10]  
KB: 1W6+11 [15]                      RE: 1W6+6 [10]  
IN: 1W6+5 [9]                      CH: 1W6+4 [8]  
AU: 1W6+3 [7]  
LK: 2W10+2 x KB [41] AK: 2x [2W10+ KB] [52]  
BW: 6

**Besondere Fähigkeiten:** häufig (ca. 60 % Chance) Berserker. Schmerzempfindlichkeit+2. Schutz 3 (Haut). Moralwert 70.

**Angriffsmöglichkeiten:** Faust -W10+5 [11] (+102) 3W3+3 (2, 1, -) oder Waffe-W10+4 [10], z.B. Schlachtaxt +97 4W12+1 scharf. Ausweichen-W6+1 [5] (+55).

**Beschreibung:** Minotauren sehen wie eine Mischung aus Mensch und Stier aus, d.h. es handelt sich um ca. zwei Meter große, kräftige Wesen mit einem Stieroberkörper und menschlichem Unterkörper. Sie neigen zum Jähzorn und greifen dann oft blindwütig an; antreffen wird man sie vor allem als Gladiatoren oder Wächter. Allgemein sind Minotauren sehr selten.

## Mumie (Untote)

ST: 1W10+22 [28]                      GE: 1W8+2 [7]  
KB: 1W8+14 [19]                      RE: 1W6+1 [5]  
IN: 1W6+1 [5]                      CH: 1  
AU: 1  
LK: 2W10 + 2 x KB+ 5 [54] AK: keine  
BW: 3

**Besondere Fähigkeiten:** s. Untote. Feuerempfindlich (+100% Schaden durch Feuer, oder 1W6 bei Kontakt). Schutz 5, Vert-WM+10 (Binden).

**Angriffsmöglichkeiten:** Faust-W6+7[11] (+ 108) 4W3+3, (2, 2, + 5) oder Waffe-W6+7 [11], z.B. Kriegsflegel + 108, 5W10+5 .Ausweichen-W4 [3] (+32).

**Beschreibung:** Die magisch belebte mumifizierte Leiche eines Wesens, die nach den Untotenregeln kämpft und in der Regel als Wächter von Grabkammern anzutreffen sein wird.

## Nachtmahr (Untote)

ST: 1W10+16 [22]                      GE: 1W6+4 [8]  
KB: 1W8+12 [17]                      RE: 1W6+2 [6]  
IN: 1W6+2 [6]                      CH: 1  
AU: 1  
LK: 2W10+ 2x KB [45]                      AK: keine  
BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** s. Untote. Sonnenlichtempfindlich (1W6 Schaden je Runde, bis vernichtet oder geflohen). WM-25 auf Erfolgswürfe bei Anwesenheit einer Lichtquelle, die wenigstens Fackellicht erreicht. Schutz 5, Vert-WM + 10 (Haut). Sobald das erste Opfer stirbt, haben alle Charaktere eine Panik-Probe auszuführen.

**Angriffsmöglichkeiten:** Umhüllung-W6+5 [9] (+ 90) 1W6 (2, -, +5). Bei einem Treffer und gewonnenen Duell ST+RE wird das Opfer umhüllt: Der Nachtmahr kann nicht mehr angreifen, sondern sondert eine Säure ab, die selbst Metall auflöst und dem Opfer je Runde 2W6 Schaden zufügt. Außerdem wirkt jeweils Energieraub+90 auf das Opfer. Umhüllte Wesen sind wie im UNK festgehaltene Wesen zu behandeln. Ausweichen -W6+3 [7] (+55).

**Beschreibung:** Nachtmahre sind eine Form unabhängiger Untoter, deren genaue Herkunft unklar ist. Angeblich entstehen sie, wenn ein Toter verflucht wurde. In jedem Fall spuken Nachtmahre meist in alten Gräbern, über alten Schlachtfeldern usw. herum, wo sie danach trachten, Lebenskraft zu stehlen. Sie sehen aus wie verwesende Leichen, die in dunkle Umhänge gekleidet sind. Wenn sie ein Opfer aufgelöst haben, lassen sie dessen Überreste zu Boden fallen und stürzen sich auf das nächste.

## Naturgeister

ST: Ordnung x 5                      GE: Ordnung x 3  
KB: Ordnung x 5                      RE: Ordnung x 3 + 10  
IN: 10+ Ordnung                      CH: 1  
AU: 1  
LK: 2W10 + 10 x Ordnung  
AK: 2x [2W10+ 5 x Ordnung]  
BW: 10

**Besondere Fähigkeiten:** Alle Naturgeister verhalten sich hinsichtlich Angriffen wie Geisterwesen, d.h. sie sind immateriell. In manifestierter Gestalt sind sie zwar verwundbar, haben aber einen Schutz von 5 x Ordnung gegen Angriffe, die sie in immateriellem Zustand nicht verwunden könnten. Zauberabwehr + 50 + Ordnung x 10. Unsichtbarkeit+100, Gestaltwandel+100 (nur selbst), Teleportation + 100 (nur selbst), Kontrolle von Tieren der Region + 50 + 15 x Ordnung, Kontrolle von Materie (wie Objekte beleben, Telekinese, ev. passende Magie wie Fesseln oder Pflanzenwuchs) in der Region + 50 + 15 x Ordnung. Alles jeweils 1 AP, kein AK-Verbrauch. Regeneration 1W6 je Minute.

**Angriffsmöglichkeiten:** keine. Ausweichen + 60 + 10 x Ordnung.

**Beschreibung:** Naturgeister sind die Manifestationen der Natur in einer bestimmten Domäne. Sie können sich nur innerhalb ihrer Domäne bewegen, d.h. ein Wüstengeist kann z.B. nicht in Gebirge vordringen. Auch hier ist die ORDNUNG entscheidend, die grob die Machtstufe angibt, und wie bei Elementaren festzulegen ist. Die allgemeinen Regeln für Elementargeister betreffen auch Naturgeister. Naturgeister können nicht existieren, wenn eine Domäne stark verschmutzt oder völlig leblos ist (High-Tech-Bauten, Atomtestgelände, Verklappungszonen); manchmal leben in diesen Regionen aber wahnsinnige Geister, welche jedoch alles andere als eine Hilfe sein werden.

Die wesentlichen Arten der Naturgeister sind für folgende Regionen zu unterscheiden: Wüste, Wald, Dschungel, Steppe, Sumpf, Bergland, Hochgebirge, Eiswüste, Meer, Binnengewässer, Städte, Kulturland.

## Nymphe

ST: 1W6+5 [9]                      GE: 1W6+7 [11]  
KB: 1W6+6 [9]                      RE: 1W6+8 [12]  
IN: 1W6+7 [11]                      CH: 1W6+8 [12]  
AU: 1W6+10 [14]  
LK: 2W10+ 2 x KB [29]                      AK: 2x [2W10+ KB] [40]  
BW: 5

# 14. Bestiarium

**Besondere Fähigkeiten:** Zauberabwehr+80. Kontrolle von Männern+99 (Mißlingen zehn Resistenzwürfe in Folge, ist der Bann dauerhaft). Moralwert 40.

**Angriffsmöglichkeiten:** Bloße Hand- W6+3 [7] (+ 65) 1W3+2, Ausweichen-W6+2 [6] (+ 65).

**Beschreibung:** Nymphen sind hochmagische Kreaturen, die in den unberührten Tiefen der Wälder leben. Sie sehen aus wie extrem hübsche Frauen, sind meistens nackt und gelten als Verkörperung weiblicher Sexualanziehungskraft. Häufig sind sie in Begleitung von Satyren.

## Oger (Menschenähnliche)

ST: 2W10+20 [31] GE: 1W8+2 [7]  
KB: 1W10+12 [18] RE: 1W8+2[7]  
IN: 1W6 [4] AU: 1W6 [4]  
CH: 1W4 [3]  
LK: 2W10+ 2 x KB +5 [52] AK: 2x [2W10+KB+5] [68]  
BW: 7

**Besondere Fähigkeiten:** Infravision. Ausgeprägter Geruchssinn (effektiv Riechenwert 20 bis 25). Schmerzunempfindlichkeit + 5. Berserkerkampf sehr häufig (ca. 80%). Schutz 5 (Haut). Moralwert 100.

**Angriffsmöglichkeiten:** Faust- [W8+6] [11] (+111) 4W3+3, (2, 2, + 5)), Waffe- [W8+5] [10] (z.B. Streitkeule +106, 6W12+4 (12, 3, + 15)). Ausweichen- [1W3] [2] (+ 31).

**Beschreibung:** Oger sind ca. 2,50 Meter große menschenähnliche Humanoide von kräftiger Statur und sehr geringer Intelligenz. Sie leben in kleinen Gruppen, arbeiten auch mitunter mit Orks zusammen, und interessieren sich vor allem für eines: Fressen, und zwar Menschenfleisch. Dementsprechend werden Verhandlungen mit Ogern die Ausnahme bleiben. An Waffen bevorzugen Oger plumpe zehnhändige Waffen wie Keulen und Äxte. Mitunter tragen sie auch Rüstungen bis hin zu Kettenhemden.

## Ork (Menschenähnliche)

ST: 1W6+12 [16] GE: 1W6+5 [9]  
KB: 1W6+11 [15] RE: 1W6+5 [9]  
IN: 1W6+4 [8] AU: 1W6+4 [8]  
CH: 1W6+4 [8]  
LK: 2W10+ 2 x KB [41] AK: 2 x [2W10+ KB] [52]  
BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** Moralwert 50. Infravision. Schmerzunempfindlichkeit+3.

**Angriffsmöglichkeiten:** Faust -[W6+6] [10] (+88) 2W3+2, Waffe- [W10+5] [11], z.B. Streitaxt+93) 3W8+3 scharf. Ausweichen- [1W4+2] [5] (+ 52).

**Beschreibung:** Orks sind ein durchaus menschenähnliches Volk von kräftigen Humanoiden, die sich in erster Linie vom Plündern ernähren. Es gilt das Gesetz des Stärkeren mit jeder Konsequenz, und die Intelligenz der meisten Orks ist unter dem menschlichen Durchschnitt.

Orks können alle Waffen verwenden, sind aber auf das angewiesen, was ihnen in die Hände fällt, da sie nicht selbst Waffen herstellen. Daher werden die meisten Waffen von schlechter Qualität sein, und Orks mit besseren Rüstungen als rostigen Kettenhemden oder z.B. mit Zweihandschwertern oder Armbrüsten werden extrem seltene Ausnahmen bleiben.

## Pegasus

ST: 1W10+15 [21] GE: 1W6+9 [13]

KB: 1W8+11 [16] RE: 1W6+8 [12]

IN: tierisch plus CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB +5 [48] AK: 2x [2W10+ KB+5] [64]

BW: 11 bis 13 am Boden oder fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Flugfähig. Zwei zusätzliche Gliedmaßen: Flügel. Schutz 3 (Fell). Zauberabwehr +10.

**Angriffsmöglichkeiten:** Auskeilen-W6+4 [8] (+ 91) 2W6+2 (3, -, +5). Ausweichen-W6+5 [9] (+ 82), fliegend Aus-WM +30.

**Beschreibung:** Der Pegasus ist das klassische geflügelte Pferd, d.h. ein pferdeähnliches Wesen mit zwei großen Flügeln. Pegasi sind seltene Wesen, die kaum noch angetroffen werden. Es handelt sich um friedliche Pflanzenfresser. Wenn ein erfahrener Ausbilder einen Pegasus von Jugend an aufzieht, kann er diesen an einen Menschen gewöhnen und sogar dazu bringen, mit diesem zu fliegen. Derart gezähmte Pegasi sind ähnlich Greifen praktisch unbezahlbar.

## Pfeilamöbe (Amöben)

ST: 1W10+30 [36] GE: 1W6 [4]  
KB: 1W6+13 [17] RE: 1W6 [4]  
IN: praktisch keine CH: n.a.  
AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB +20 [65]

AK: 2x [2W10 +KB+ 20] [96] BW: 1

**Besondere Fähigkeiten:** s. Amöben. Schutzwert 6, Vert-WM +5 (zähe Membran).

**Angriffsmöglichkeiten:** 1W6 x Kalkspitze-W6+5 [9] (+96) 2W6+1 spitz (11, -, - 20), bei Treffer und LK-Verlust Feststecken (Entfernen erfordert 1 AP und kostet nochmals 50% der verlorenen LK, oder Probe: Chirurgie und Basiszeit 1 Minute). Bloßes Durchtrennen des Fadens erfordert 10 Punkte Schaden. bei Körperkontakt 1W6 LK/ AK je Runde, Absorption (Erstickungsgefahr). Löst kein Metall auf. Die Pfeilzahl wird in jeder Runde neu festgestellt. Ausweichen-1 (+ 17)

**Beschreibung:** Eine seltene Form der Riesenamöbe, die ca. 3 bis zu 5 Felder bedeckt und ebenfalls keine Intelligenz besitzt. Sie kann Lebewesen auf bis zu 5 Meter Distanz, manchmal auch mehr, wahrnehmen und feuert pfeilartige Kalkspitzen auf sie ab, an denen ein Faden hängt. Bei einem Treffer bleibt das Geschloß stecken - es besitzt Widerhaken - und die Amöbe zieht das Opfer in der nächsten Runde zu sich heran, um es zu absorbieren. Lebensraum sind Höhlen und dunkle Wälder.

## Riese (Menschenähnliche)

ST: 2W10+30 [41] GE: 1W6+6 [10]  
KB: 1W10+13 [19] RE: 1W6+6 [10]  
IN: 1W6+7 [11] CH: 1W6+6 [10]  
AU: 1W6+5 [9]

LK: 2W10+ 2x KB+ 20 [69] AK: 2x[2W10+ KB+15] [90]

BW: 9

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 3 (Haut). Moralwert 75.

**Angriffsmöglichkeiten:** Faust-W10+5 [11] (+ 115) 5W3+3, (3, 3, + 5) Waffe-W10+5 [11], z.B. Schlachtaxt + 115, 7W12+2 scharf (10, 4, + 10). Ausweichen- W6[4] (+ 50).

# 14. Bestiarium

**Beschreibung:** Riesen sind ein sehr menschenähnliches Volk, das jedoch eine durchschnittliche Körpergröße von fünf Metern erreicht. Sie leben zurückgezogen in den Gebirgen, haben aber angeblich einst große Teile der Welt regiert. Sie sind als echte NSC zu betrachten; es gibt sogar Zauberer unter den Riesen, die vor allem auf dem Gebiet der Elementarmagie tätig sind. Außerdem sind die Riesen begnadete Waffenschmiede, so daß sie mit jeder denkbaren Waffe oder Rüstung versehen sein können. Wären nicht immer wiederkehrende Geschichten von menschenfressenden Riesen, man könnte meinen, keine Probleme mit diesen Giganten haben zu können.

## Riesenameise

ST: 1W6+9 [13]                      GE: 1W6+8 [12]  
KB: 1W6+9 [13]                      RE: 1W6+7 [11]  
IN: tierisch                              CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10+ 2 x KB [37]    AK: 2x [2W10+ KB] [48]  
BW: 6

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 7, Vert-WM+15 (Chitinpanzer). Lähmungsgift: bei Treffer Std:KB, bei Mißerfolg nach 1W6 Runden Wirkungseintritt: Lähmung für 2W6 Minuten (Stufe 9). Moralwert 100. Kann Säure verspritzen.

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+ 83) 2W6 scharf, (3, -, -) giftig. Säurespritzen-W6+3 [7] (+ 73), 5 m normal, 10 m weit, 2W6 Säureschaden (12, -, -40), Zielen+0. Ausweichen-W6+3 [7] (+ 69).

**Beschreibung:** Es handelt sich um eine riesenhafte Variante der normalen Ameise, die ca. zwei Meter Größe erreicht und ebenfalls als staatenbildend zu betrachten ist. Riesenameisen treten meist in Gruppen von 5 bis 50 Stück auf; sie betrachten alles als potentielle Beute, was nicht allzuviel größer ist als sie, und trachten danach, diese zu lähmen und in den Bau mitzunehmen.

## Riesen-Skorpion

ST: 1W6+12 [16]                      GE: 1W6+6 [10]  
KB: 1W6+11 [15]                      RE: 1W6+6 [10]  
IN: tierisch minus                      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10+ 2x KB [41]    AK: 2x [2W10+ KB] [52]  
BW: 7

**Besondere Fähigkeiten:** Nachtsicht/1. Schutz 10, Vert-WM+20 (Chitinpanzer). Gift: bei Treffer Std:KB, bei Mißerfolg nach 1W6 Runden Wirkungseintritt 2W6 Schaden je 10 Runden, jeweils neue Probe, Wirkungsdauer 1W6 Minuten. (Stufe 13).

**Angriffsmöglichkeiten:** 2 x Zange-W6+5 [9] (+ 84) 2W6 (4, -, + 5), gegen festgehaltene oder nach hinten Schwanzstachel -W6+5 [9] (+ 84) 1W8 spitz (4, -, - 5), giftig, vgl. Bärenartige. Ausweichen-W6+3 [7] (+ 65).

**Beschreibung:** Ein riesenhafter Skorpion von 2 bis 3 Meter Länge, der in den Tiefen der Wüsten und Bergländer anzutreffen ist. Er ist ein Einzelgänger, der sich von allem ernährt, was kleiner ist als er, und sich dabei auf sein starkes Gift verläßt, das schnell tödlich wirkt.

## Riesenamöbe (Amöben)

ST: 2x (1W10 + 30) [72]    GE: 1W6 [4]  
KB: 1W6+14 [18]                      RE: 1W6 [4]  
IN: praktisch keine                      CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10 + 2x KB + 100 [147]

AK: 2x [2W10+ KB+ 50] [158]    BW: 1

**Besondere Fähigkeiten:** s. Amöben. Schutzwert 6, Vert-WM+5 (zähe Membran).

**Angriffsmöglichkeiten:** Körperkontakt (1W6 LK/AK je Runde und Absorption, d.h. Erstickungsgefahr). Löst keine Metalle auf. Ausweichen-1 (+ 17).

**Beschreibung:** Eine riesenhafte einzellige Lebensform von um die 10 Meter Durchmesser, welche sich langsam voranbewegt und keine Intelligenz besitzt. Sie lebt meist in Höhlen oder dunklen Wäldern, wo sie alles absorbiert, was sie überrollt. Menschen und Tiere, die nicht verletzt sind, können sich ihr meist problemlos entziehen, solange nicht die Fluchtwege blockiert sind.

## Riesenfrosch

ST: 1W6+8 [12]                      GE: 1W6+6 [10]  
KB: 1W6+8 [12]                      RE: 1W6+7 [11]  
IN: tierisch minus                      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10+ 2x KB [35]                      AK: 2x [2W10+ KB] [46]  
BW: 5, oder Sprung bis zu 20 Meter je Runde

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 3 (Haut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Zunge-W6+5 [9] (+77) 1W6 (Festhalten und Verschlängen in der Folgerunde, falls nicht zu groß, s.u.) (5, -, + 5). Natürliche Waffe. Ausweichen-W6+3 [7] (+ 67).

**Beschreibung:** Der Riesenfrosch ist ein Frosch von ca. 1,50 Meter Schulterhöhe und 2,50 Meter Länge. Er frißt alle kleineren Wesen (seine Intelligenz ist gering), indem er diese mit seiner klebrigen Zunge zu fangen und dann zu verschlingen sucht. Beute bis maximal ca. 1 Meter Größe kann er in einem Schluck verschlingen - im Magen befindliche Wesen können nicht mehr handeln und nehmen je Runde 1W6 Schaden durch die Verdauungsprozesse. Die Säure kann zwar Leder, nicht aber Metalle auflösen.

## Riesenkäfer

ST: 1W6+11 [15]                      GE: 1W6+6 [10]  
KB: 1W6+11 [15]                      RE: 1W6+6 [10]  
IN: tierisch minus                      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10+ 2 x KB [41]    AK: 2x [2W10+ KB] [52]  
BW: 7

**Besondere Fähigkeiten:** Nachtsicht / 1. Schutz 11, Vert-WM + 25 (Chitinpanzer). Lähmungsgift: Bei Treffer Std:KB, bei Mißerfolg nach 1W6 Runden Wirkungseintritt: Lähmung für 1W4 Minuten (Stufe 6).

**Angriffsmöglichkeiten:** 2 x Zangen-W6+5 [9] (+ 83) 1W8 (3, -, + 5) (Festhalten), gegen Festgehaltene Biß-W6+5 [9] (+ 83) 2W6+1 spitz (3, -, -) (Lähmungsgift), vgl. Bärenartige. Ausweichen-W6+3 [7] (+65).

**Beschreibung:** Ein riesenhafter Käfer von ca. 1 Meter Schulterhöhe und 2 Meter Länge. Es handelt sich um einen Allesfresser, der angreift, was nicht wesentlich kleiner ist als er, und mit seinem Biß zu lähmen versucht. Gelähmte Wesen werden dann mit den Zangen zerteilt. Üblicher Lebensraum sind Wälder in wärmeren Klimazonen, da der Riesenkäfer als Insekt Kälte nicht gut verträgt.



# 14. Bestiarium

## Riesenspinne

ST:: 1W6+12 [16]                      GE: 1W8+6 [11]  
KB: 1W6+ 11 [15]                      RE: 1W8+6 [11]  
IN: tierisch minus                      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10+ 2x KB [41]              AK: 2x [2W10+ KB] [52]  
BW: 7

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 7, Vert-WM+10 (Chitinpanzer). Nachtsicht/2. Lähmungsgift: Bei Treffer sofort Std:KB, bei Mißerfolg Wirkungseintritt nach 1W3 Runden: Lähmung für 1W6 Minuten (Stufe 7). Gelähmte Opfer werden fortgeschleppt, falls nicht noch Kameraden kämpfen.

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+ 86) 2W8 spitz (2, -, -), Lähmungsgift. Ausweichen-W6+3 [7] (+ 68).

**Beschreibung:** Die Riesenspinne ist eine Spinne mit ca. 2 Meter Schulterhöhe und 3 bis 5 Meter Körperlänge. Sie spinnt keine Netze, sondern lauert in Wäldern versteckt auf Beute, die durchaus Menschengröße erreichen kann - wobei ihre geringe Intelligenz ihr nicht ermöglicht, Menschen von Wild zu unterscheiden.

Normalerweise versucht die Riesenspinne, ihr Opfer mittels ihres Bisses zu lähmen, einzuspinnen und wegzuschleppen. Irgendwann später wird es dann ausgesaugt.

Andere Varianten von Riesenspinnen sind denkbar, so z.B. eine netzspinnende Version. Deren Netze wären mit den durch den entsprechenden Zauberspruch entstehenden vergleichbar und mehrere Meter durchmessend, z.B. in Höhlen.

## Riesenwurm

ST:: 100 + 1W10 x 10 [160]              GE: 1W6+5 [9]  
KB: 1W8+12 [17]                      RE: 1W6+5 [9]  
IN: tierisch minus                      CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10+ 2x KB + 100 [145]  
AK: 2x [2W10+ KB+ 50] [156] BW: 7, auch in der Erde

**Besondere Fähigkeiten:** Tunnelgräber. Schutz 11, Vert-WM+25 (dicke Haut). Verschlingen (s.u.).

**Angriffsmöglichkeiten:** Verschlingen-W6+5 [9] (+104) 2W6 (25, -, + 15); bei Treffer wird ein Duell ST+RE gegen ST+RE geführt; siegt der Wurm, so hat er das Wesen verschluckt. Verschluckte Wesen erleiden je Runde 2W8 Schaden durch Magensäure, die auch Metall auflösen kann. Sie können sich nur durch Freischneiden befreien, was eine scharfe Waffe und wenigstens 50 Punkte Schaden gegen den Wurm erfordert, wobei jeder Schlag trifft und einer je Runde gestattet ist. Ausweichen-W6 [4] (+ 47).

**Beschreibung:** Riesenswürmer erreichen eine Länge von ca. 20 Meter bei einem Durchmesser von 1,5 bis zwei Meter. Sie leben in erster Linie in den großen Sandwüsten, es gibt aber auch Arten, die in Sümpfen aller Art existieren. Gefressen wird alles, was sich in einem Bissen verschlingen läßt.

## Sandwurm, Kleiner

ST: 1W8+12 [17]                      GE: 1W6+8 [12]  
KB: 1W8+11 [16]                      RE: 1W6+8 [12]  
IN: tierisch                              CH: n.a.  
AU: n.a.  
LK: 2W10 + 2 x KB [43]      AK: 2x [2W10+ KB] [54]

BW: 6, auch in der Erde

**Besondere Fähigkeiten:** Tunnelgräber. Schutz 5, Vert-WM+10 (Lederhaut).

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+ 89) 3W8 scharf (4, -, -). Ausweichen-W6+4 [8] (+76).

**Beschreibung:** Kleine Sandwürmer sind zwei bis drei Meter lange, wurmförmliche Kreaturen, die an riesenhafte Regenwürmer erinnern. Sie bewohnen das Innere der großen Sandwüsten und ernähren sich von allem, was an der Oberfläche in ihre Reichweite kommt. Dabei lauern sie meist in der Tiefe des Sandes und greifen beim ersten Mal überraschend an.

## Satyr

ST:1W6+6 [10]                              GE: 1W6+6 [10]  
KB: 1W6+7 [11]                              RE: 1W6+8 [12]  
IN: 1W6+5 [9]                              CH: 1W6+8 [12]  
AU: 1W6+6 [10]  
LK: 2W10+ 2x KB [33]      AK: 2x [2W10+KB] [44]  
BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** Zauberabwehr +80. Kontrolle von Frauen + 99 (mißlingen zehn Resistenzwürfe in Folge, so ist der Bann dauerhaft). Moralwert 40.

**Angriffsmöglichkeiten:** Faust-W6+5 [7] (+65) 1W3+2. (1, 1, -) Ausweichen-W6+2 [6] (+ 64).

**Beschreibung:** Satyrn sind bocksgesichtige Wesen mit Hufen, welche in den tiefen Wäldern leben. Sie sind hochgradig magische Wesen und meist Gefährten von Nymphen. Ihre Intelligenz ist gering, und sie bilden für viele Personen die Verkörperung männlicher Sexualkraft, ähnlich Nymphen für Männer.

## Schwarzalb (Menschenähnliche)

ST: 1W6+6 [10]                              GE: 1W6+8 [12]  
KB: 1W6+6 [10]                              RE: 1W6+7 [11]  
IN: 1W6+8 [12]                              CH: 1W6+8 [12]  
AU: 1W6+10 [14]  
LK: 2W10+ 2x KB [31]      AK: 2x [2W10+ KB] [42]  
BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** Nachtsicht/2. Mindestens Dilettant der Stufe 2 (magische Fähigkeiten festlegen). Moralwert 85. Schleichen+65 und besser. Optische Wahrnehmungen +2. Perfektes Gleichgewicht.

**Angriffsmöglichkeiten:** Waffe-W10+5 [11], z.B. Langschwert + 88, 2W8+2 scharf, Ausweichen-W6+2 [6] (+ 64).

**Beschreibung:** Schwarzalben, auch Dunelelfen genannt, ähneln Elfen weitestgehend, aber ihre Hautfarbe ist deutlich blasser. Es handelt sich um den finsternen Mächten zugewendete Elfen, welche ihre ursprüngliche Lebensweise aufgegeben haben und in erster Linie nach Macht und Einfluß streben. Sie leben in abgelegenen Wäldern, haben aber meist richtige Reiche errichtet. Elfen und Schwarzalben hassen einander (Reaktions-WM-50); andere Wesen, die nicht der Finsternis dienen, verabscheuen ebenfalls Schwarzalben (WM-10), aber es ist für sie oft nicht leicht, diese von Elfen zu unterscheiden. Bevorzugte Waffen der Schwarzalben sind Schwerter und Armbrüste, mit denen sie oft sehr gut umgehen können.

## Seelendieb (Untote)

ST: 1W6+4 [8]                              GE: 1W6+6 [10]

# 14. Bestiarium

KB: (1W8+8) x 2 [26]

RE: 1W6+8 [12]

IN: 1W8+14 [19]

CH: 1W6+7 [11]

AU: 1W6 [4]

LK: 2W10+ 2x KB [63] AK: keine

BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** s. Untote. Zauberabwehr +50 und höher, dazu alle magischen Fähigkeiten der Vergangenheit. Immun gegen normale Waffen, d.h. nur durch Magie, magische Waffen oder Energieangriffe zu verletzen. Alle Angriffe, gegen die Immunität besteht, richten keinen sichtbaren Schaden an, sondern gleiten einfach ab. Weihwasser ist nutzlos gegen Seelendiebe. Beachten Sie, daß alle Zaubersprüche ohne AK-Verbrauch gezaubert werden können, da die AK eines Seelendiebes effektiv unendlich ist, wie bei allen Untoten. Ein Seelendieb kann aber keine AK-Neuinvestitionen vornehmen.

**Angriffsmöglichkeiten:** wie im Leben (Waffe, Magie). Außerdem kann ihre Berührung Lebenskraft rauben: Wann immer ein Seelendieb den Körper eines Lebewesens direkt berührt, verliert dieses 2W6 LK und AK und 1W3 Punkte von zufällig zu bestimmenden Eigenschaften (s. Energieraub, Resistenzwurf gegen Zauberwert + 100 und mehr ohne AK-Verbrauch). Die geraubten Punkte werden dem Seelendieb gutgeschrieben, wobei LK und AK nach demselben Tempo wie Wertepunkte wieder verlorengehen. Ausweichen + 60 und mehr.

**Beschreibung:** Wenn ein Zauberer es schafft, den Spruch Todesbann (s. Magie) oft genug erfolgreich einsetzen, kann er eine Art von Unsterblichkeit erlangen, und zwar als Seelendieb. Ein Seelendieb ist ein höherer Untoter, d.h. er verwendet zwar die üblichen Regeln, hat aber einen eigenen Willen und oft hohe Intelligenz. Dazu kommen alle magischen und sonstigen Fertigkeiten eines oft langen Lebens, was Seelendiebe zu mächtigen Kreaturen macht.

Sie leben meist in einsamen Burgen oder anderweitig zurückgezogen, da sie ähnlich Vampiren als Kreaturen der Schwarzen Magie bzw. des Bösen von vielen unnachgiebig verfolgt werden. Ihr Aussehen ist das ungeheuer alter Lebewesen, d.h. pergamentartige Haut spannt sich über hervortretenden Knochen, aus der Entfernung erinnert der Kopf an einen Totenschädel usw. Dennoch verwest der Körper nicht.

Wie im Falle von Vampiren sollten auch Seelendiebe als NSC behandelt und ausgearbeitet werden, um Bestandteil eines Szenarios zu sein. Als Zufallsbegegnungen sind sie falsch platziert.

## Seeschlange

ST: 900+1W10x 100 [1.500] GE: 1W6+6 [10]

KB: 1W12+28 [35]

RE: 1W6+6 [10]

IN: tierisch

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2 x KB + 400 [481]

AK: 2x [2W10+KB+ 200] [592] BW: 10 schwimmend

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 11, Vert-WM+25 (Schuppenhaut). Schwimmt und taucht. Wasseratmen.

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß-W6+5 [9] (+105) 6W12+2 scharf (30, -, + 20), nach hinten Schwanzschlag-W6+5 [9] (+105) 12W12 (50, -, + 25), Rammstoß (s. Delphin, aber Tempo je Runde/5 x 8W6). Ausweichen-W6+2 [6] (+60).

**Beschreibung:** Seeschlangen sind riesige Kreaturen von wenigstens 20 Meter Länge, die in den Tiefen der Ozeane hausen. Sie gelten als der Schrecken der Seefahrer und sollen mitunter ganze Schiffe versenkt haben. Zum Glück sind Seeschlangen relativ selten.

## Skelett (Untote)

ST: 1W10+7 [13]

GE: 1W8 +5 [10]

KB: 1W8+5 [10]

RE: 1W8+6 [11]

IN: 1W6+1 [5]

AU: 1

CH: 1

LK: 2W10 +2 x KB [31]

AK: keine

BW: 6

**Besondere Fähigkeiten:** s. Untote. Alle Geschosse, Speiß- oder Stichwaffen verursachen je Treffer nur einen Punkt Schaden. Kein Zusatzschaden durch spitze oder scharfe Waffen.

**Angriffsmöglichkeiten:** Knochenhand- [W6+7] [11] (+90) 1W3+3 scharf (1, 1, -), Waffe- [W10+5] [11], z.B. Schwert + 90, 3W8-1 scharf. Ausweichen- 1W4 [3] (+47).

**Beschreibung:** Skelette sind die magisch belebten Knochen eines intelligenten Wesens. Sie haben fast keine eigenständige Intelligenz und benutzen die Regeln für Untote. Meist findet man sie als Wächter in Gräbern oder bei finsternen Zaubern. Ihre Ausrüstung kann aus beliebigen Waffen und Rüstungen, meist aber von schlechter bis sehr schlechter Qualität, bestehen.

## Skionai (Menschenähnliche)

ST: 1W6+10 [14]

GE: 1W6+9 [13]

KB: 1W6+8 [12]

RE: 1W6+8 [12]

in: 1W6+7[11]

CH: 1W6+6 [10]

AU: 1W6+5 [9]

LK: 2W10+ 2 x KB [35] AK: 2x [2W10+KB] [46]

BW: 5

**Besondere Fähigkeiten:** Nachtsicht/1, häufig (ca. jeder dritte) Berserker. Schutz 1 (Fell). Schleichen und Verstecken + 70 und höher. Moralwert 80.

**Angriffsmöglichkeiten:** Krallen-W10+5 [11] (+96) 2W3+3 scharf (1, 1, -), Waffe-W10+5 [11], z.B. Schwert + 96, 3W8+1 scharf. Ausweichen-W6+3 [7] (+72).

**Beschreibung:** Die Skionai sind ein Volk, das wie eine Mischung aus Menschen und Raubkatzen wirkt. Sie sind ca. 1,80 Meter groß und von kräftiger Statur mit eleganten Bewegungen. Ihre großen Augen und ihre vollen Mähnen deuten ebenso wie ihre einziehbaren Krallen, die Körperbehaarung und ihre ganze Natur eine Verwandtschaft mit Katzen an.

Es handelt sich um Lebewesen, welche ein ganzes Reich errichtet haben und dort friedlich leben, solange man sie in Ruhe läßt. Viele Skionai ziehen auch in die Welt hinaus, um ihr Glück zu machen oder einfach andere Länder zu sehen. Skionai-Kämpfer können beliebige Waffen und Rüstungen verwenden; sie bevorzugen Schwerter und Schilde sowie möglichst leichte Rüstungen.

## Troll (Menschenähnliche)

ST: 2W10+18 [29]

GE: 1W8+4 [9]

KB: 1W10+12 [18]

RE: 1W8+4 [9]

IN: 1W6+1 [5]

CH: 1W4 [3]

AU: 1W4 [3]

LK: 2W10+ 2 x KB +5 [52] AK: 2x [2W10+ KB +5] [68]

BW: 7

**Besondere Fähigkeiten:** Schutz 5, Vert-WM + 10 (Haut). Regeneration: Erhält am Anfang jeder Kampfrunde 2W10 LK

# 14. Bestiarium

und AK zurück. Schäden durch Säure, Feuer, Energiewaffen regenerieren nicht. Regeneriert selbst nach dem "Tod" noch. Infravision. Moralwert 80. Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht: WM-30 auf alle Würfe im Sonnenlicht. Schmerzunempfindlichkeit+4.

**Angriffsmöglichkeiten:** 2 x Klauen-W6+5 [9] (+102) 5W3+2 spitz (2, 1, -). Ausweichen-W6+2 [6] (+57).

**Beschreibung:** Das Volk der Trolle ist schon sehr alt. Es handelt sich um ca. 2,50 Meter große Wesen mit langen Klauen und scharfen Zähnen, die im wesentlichen unterirdisch oder in dunklen Wäldern leben. Ihre Intelligenz ist beschränkt, so daß Verhandlungen oft schwerfallen. Dennoch greifen auch Trolle nur an, wenn ein Motiv dafür besteht, und man kann sich mit ihnen durchaus zu einigen versuchen.

## Vampir (Untote)

ST: (1W8+6) x 2 [22]

GE: 1W8+6 [11]

KB: (1W8+6) x 2 [22]

RE: 1W8+7 [12]

IN: 1W8+7 [12]

CH: 1W8+7 [12]

AU: 1W8+6 [11]

LK: 2W10+ 2 x KB [55]

AK: keine

BW: 6 am Boden, 5 als Nebel, als Fledermaus oder Wolf s. dort

**Besondere Fähigkeiten:** Totale Nachtsicht. Empfindlichkeit gegen Sonnenlicht (1W6 Schaden je Runde, bis zu Staub zerfallen oder geflohen). Kontrolle von Tieren (Wölfe, Fledermäuse und ähnliche Kreaturen) +90 und höher ohne AK-Kosten. Kann sich in eine Fledermaus oder einen Wolf verwandeln (ohne Wurf, dauert 1W3 Runden) oder Nebelgestalt annehmen. Nebel ist wie ein Geisterwesen zu behandeln; der Vampir kann aber als Nebel nicht angreifen, sondern sich nur mit BW 5 bewegen. Vampire können kein fließendes Wasser überqueren und sie zeigen eine Scheu vor heiligen Symbolen; diese verletzen sie aber nicht. Knoblauch kann sie ebenfalls nicht verletzen, aber verursacht WM-30 auf alle ihre Erfolgswürfe und läßt sie mit 30% fliehen. Weihwasser schädigt sie wie Untote allgemein.

Vampire sind durch normale Waffen nicht zu verletzen (nur Magie, magische Waffen, Energiewaffen). Alle Angriffe, gegen die sie immun sind, kosten sie keine LK, können aber scheinbare Wunden hinterlassen, die sich schnell wieder schließen. Es gelten die üblichen Untoten-Regeln für Schmerzen usw. Zauberabwehr +90 und höher. Abhängigkeit von Blut, wenigstens eine Dosis je Woche.

Wird ein Vampir "getötet", so nimmt er Nebelgestalt an und sucht seinen Sarg auf. Er benötigt Heimerde, um sich zu regenerieren. Wird ein Vampir in schlafendem Zustand gestellt, kann man ihn töten, indem man einen Pflock durch sein Herz treibt und ihm den Kopf abtrennt.

**Angriffsmöglichkeiten:** Festhalten (wie Ultrahkampf), gehen Sie von Stufe 10 und mehr in einer passenden Technik aus. Aussaugen (nur gegen festgehaltene oder wehrlose Opfer, 1W6 LK und AK je Runde, kein Rüstungsschutz). Ausweichen + 60 und mehr.

Übliche Angriffsweise ist es, einen Kontrollzauber (+90 und mehr, bei entgegengesetztem Geschlecht WM+40, kein AK-Verbrauch) zu wirken um das willenlose Opfer auszusaugen. Ein Vampir wird meist nur saugen, bis er 20 Punkte Schaden verursacht hat. Mißlingt ihm aber eine Willenskraftprobe mit WM- 20 x Anzahl der Tage ohne Blutsaugen, so saugt er sein Opfer völlig leer, d.h. bis es stirbt. Ein leeresaugtes Opfer wird selbst zum Vampir, und zwar binnen 1W6 Tagen. Es muß jedoch dem Vampir, der es geschaffen hat, als Sklave dienen, bis dieser stirbt. Tod des Vampirs vernichtet alle Sklaven; Tod des Vampirs durch einen Sklaven (dies erfordert ein gewonnenes Willensduell Sklave gegen Vampir

und die Durchführung) befreit den Sklaven und macht ihn zum unabhängigen Vampir.

**Beschreibung:** Vampire gehören zu den höheren Untoten. Sie werden nicht durch weltliche Magie geschaffen, sondern entstehen auf anderem Wege. Graf Dracula ist das klassische Beispiel: Ein Wesen, das in der Dunkelheit lebt und sich von Blut ernährt, dabei unsterblich ist. Anders als die meisten Untoten sind Vampire hochintelligent und haben oft noch Fähigkeiten aus ihrer Vergangenheit, wie Magie oder Waffenfertigkeiten. Mitunter durchkreuzt aber aufwallende Blutgier alle möglichen positiven Absichten. Sie könnten jede Waffe verwenden, werden dies aber selten tun, da ihre Absicht ist, Menschen lebend in ihre Gewalt zu bringen.

Dennoch sollten Vampire nie einfach als zufällige Begegnung gewählt werden, sondern eine entscheidende Rolle im Szenario haben. Nicht nur ihre große Macht, auch die besonderen Umstände ihres Auftretens verlangen danach. Ein Vampir sollte wie ein Charakter (NSC) ausgearbeitet werden.

## Vampiramöbe (Amöben)

ST: 1W10+30 [36]

GE: 1W6 [4]

KB: 1W6+13 [17]

RE: 1W6 [4]

IN: effektiv keine

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB+20 [65] AK: 2x [2W10+KB + 20] [96]

BW: 1

**Besondere Fähigkeiten:** s. Amöben. Schutz 7, Vert-WM+10 (zähe Membran). Lähmungsgift: Bei Treffer Std:KB, bei Mißerfolg sofort Lähmung für 1W6 Minuten (Stufe 8) und Aussaugen: 1W6 LK/AK-Schaden je Runde, Rüstung schützt nicht, bis LK unter - Basis-LK gesunken.

**Angriffsmöglichkeiten:** 1W6 (d.h. jede Runde verschieden) x Tentakel-W6+5 [9] (+96) 1W8 (9, -, - 5), Lähmungsgift. Bei Körperkontakt automatisch 1W6 Schaden je Runde durch Absonderungen. Die Tentakelanzahl ist zu reduzieren, falls bereits welche mit dem Aussaugen von Opfern befaßt sind. Ausweichen-1 (+ 17). Tentakel zählen nicht als Gliedmaßen, da sie bei Bedarf aus dem Protoplasma gebildet werden.

**Beschreibung:** Eine seltene Form der Riesenamöbe, welche im Kampf mehrere Tentakel mit Saugfortsätzen einsetzt, um Opfer bis Menschengröße zu lähmen und auszusaugen. Hierbei zielen die Tentakel auf ungeschützte Körperstellen, welche die Amöbe sehr gut feststellen kann. Ausgesaugte Opfer sind praktisch nur noch eine vertrocknete Hülle.

Das Wesen ist völlig unintelligent und fast unbeweglich. Am häufigsten trifft man Vampiramöben in abgelegenen Höhlen. Sie sind ca. 3 bis 5 Felder groß.

## Vogelmensch (Menschenähnliche)

ST: 1W6+6 [10]

GE: 1W6+8 [12]

KB: 1W6+5 [9]

RE: 1W6+8[12]

IN: 1W6+6 [10]

CH: 1W6+6 [10]

AU: 1W6+4 [8]

LK: 2W10+ 2x KB [29] AK: 2x [2W10+ KB] [40]

BW: 5 am Boden, 8 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** alle Trefferschwelen an Gliedmaßen halbiert. Flugfähig. Zwei zusätzliche Gliedmaßen (Flügel). Moralwert 75.

**Angriffsmöglichkeiten:** Krallen-W10+4 [10] (+ 83) 1W3+3 scharf (1, 1, -), Waffe-W10+5 [11], z.B. Leichter Speer +88, 1W6+1 spitz. Ausweichen-W6+2 [6] (+66), fliegend Aus-WM+25.

# 14. Bestiarium

**Beschreibung:** Das Volk der Vogelmenschen besteht aus Humanoiden, denen auf Schulterhöhe zwei gefiederte Flügel wachsen, mit denen sie sich in die Luft erheben können. Vogelmenschenstämme leben meist auf unzugänglichen Berggipfeln oder an ähnlichen Orten. Es ist jedoch denkbar, daß mit ihnen Handel getrieben wird.

Im großen und ganzen sind sie vom Verhalten mit Menschen vergleichbar. Dies gilt auch für ihre Waffenwahl, wobei sie Spieße aller Art und Stichwaffen bevorzugen und allgemein allenfalls sehr leichte Rüstungen tragen, um fliegen zu können. Da die Knochen der Vogelmenschen sehr empfindlich sind, suchen sie den Nahkampf zu vermeiden.

## Werwesen

**Besondere Fähigkeiten:** Regeneration. Werwesen regenerieren alle Schäden außer solchen, die durch Magie, magische Waffen oder Silberwaffen erzeugt wurden, und zwar am Anfang jeder Kampfrunde 4W10 LK und AK, selbst wenn sie "tot" sein sollten. Nachtsicht/1. Verwundbarkeit: Silber (d.h. alle Schäden durch Silber steigen um 100% bzw. Kontakt mit Silber richtet 1W6 Schaden an.). Gestaltwandler.

**Beschreibung:** Werwesen sind Gestaltwandler, d.h. sie sind in der Lage, sowohl in menschlicher Gestalt als auch in der eines Tieres aufzutreten. Es handelt sich um hochgradig magische Wesen. Man unterscheidet hierbei zwei Typen: Werwesen, die als solche geboren wurden, und Werwesen, die Opfer der Krankheit der Lykanthropie wurden.

Die ersteren haben volle Kontrolle über ihre tierische und menschliche Form, und sie können sich frei verwandeln, ohne Vollmonde oder ähnliches beachten zu müssen. Die verwandelte Form entspricht der eines großen Exemplares der Tierart, wobei ihre geistigen Fähigkeiten unverändert bleiben. Also keine Mischformen aus Wolf und Mensch!

Infizierte hingegen sind zum Werwesen geworden, da sie LK durch ein Werwesen verloren haben (in diesem Fall führe man eine Std-Probe: KB mit WM-10 x LK-Verlust durch, bei Mißerfolg wird man zum Werwesen). Diese Lykanthropie ist eine Stufe-20-Krankheit. Lykanthropen verwandeln sich jeweils bei Vollmond oder wenn sie unter starkem Streß stehen oder verletzt werden und ihnen eine Probe wie bei Berserkern beschrieben mißlingt in verwandeltem Zustand bildet der Lykanthrop eine Mischform aus tierischer und menschlicher Form, wobei die tierischen Instinkte dominieren und sehr stark zum Ausbruch kommen. Lykanthropen werden meist töten, während sie verwandelt sind - und sie haben keine Erinnerungen hieran.

In beiden Fällen dauern Verwandlungen 1W6 Runden. Wird ein Lykanthrop in menschlicher Gestalt getötet, so verwandelt er sich im Moment des Todes in die Werform. Er regeneriert aber nicht mehr. Während der Umwandlung gelten bereits Werwesen-Regeln, aber das Werwesen kann nicht handeln. Immer wenn es sich von einer Form in die andere verwandelt, werden (1W6 + 4) x 10% aller erlittenen Schäden geheilt. Der verwandelte Zustand wird meist bis zum Verschwinden der Streßsituation, oft aber einige Stunden, anhalten.

Die menschliche Form eines Werwesens weist immer Züge auf, die auf die Wertierart hindeuten (z.B. stechende Augen und eine Hakennase bei Weradlern, ausgeprägte Haare und Muskeln bei Werbären, gelbliche Augen und knochiges Gesicht bei Werwölfen usw.). Weitere Werformen sind denkbar; es handelt sich immer um die in einer Region wichtigste Raubtierform. Im folgenden die speziellen Daten der einzelnen Werformen. Alle Mischformen haben hierbei halbe Intelligenz, AU = CH = 1. Die folgenden Daten beziehen sich auf reine Form und Mischform, wobei die im ersten Absatz notierten Fähigkeiten in beiden Formen vorhanden sind.

## Werwolf

Schmerzunempfindlichkeit+ 3, guter Geruchssinn (+10 Stufen)

**Reine Form:** Daten eines großen Wolfes (d.h. Wolfsmaximum, alle körperlichen Werte [ST, KB, GE, RE] um 2 anheben).

**Mischform:** ST + 50%, KB + 25% mit allen Wirkungen auf LK und AK. Blutlust. Bißangriff wie Wolfsmaximum. BW+1.

## Werbär

Berserker, Schmerzunempfindlichkeit +2

**Reine Form:** Daten eines großen Bären (d.h. Bärenmaximum, alle körperlichen Werte um 2 anheben).

**Mischform:** ST x 3, KB + 50%, mit allen Wirkungen. Kampftechnik wie Bär (2 x Pranken, ev. Biß). Blutlust.

## Wertiger

Schmerzunempfindlichkeit+2, Nachtsicht/2

**Reine Form:** Daten eines großen Tigers (d.h. Tigermaximum, alle körperlichen Werte um 2 anheben)

**Mischform:** ST x 2, KB +50%. Biß wie Tigermaximum, auch Pranken und Kampftechnik. Blutlust. BW+2.

## Weradler

Sehen + 5 Stufen, Teleskopsicht / 3. Flugfähig.

**Reine Form:** Daten eines großen Adlers (d.h. Adlermaximum, alle körperlichen Werte um 2 anheben).

**Mischform:** ST + 2, GE + 2, RE + 50%, KB+2. Klauenschaden wie Adler. Blutlust. Gleitflugfähigkeiten.

## Werhai

Berserker, Wasseratmen.

**Reine Form:** Daten eines größeren Hais (d.h. Haimaximum [nicht Großer Hai], alle körperlichen Werte um 2 anheben).

**Mischform:** ST x 3, KB+ 100%. Blutlust. Bißschaden wie Hai. Kann Schwimmen und Tauchen+99 und im Wasser atmen. Schwimmtempo x 2.

## Yeti (Menschenähnliche)

ST: 2 x (1W6+7) [21] GE: 1W6+5 [9]

KB: 1W6+13 [17] RE: 1W6+6 [10]

IN: 1W6+4 [8] CH: 1W6+4 [8]

AU: 1W6+2 [6]

LK: 2W10+ 2x KB [45] AK: 2x [2W10+ KB] [56]

BW: 6

**Besondere Fähigkeiten:** halber Schaden durch Kälteeffekte, resistent bis -30 Grad Celsius. Schutz 5, Vert-WM + 5 (Fell). Verstecken + 60 (in Eis und Schnee WM + 40), Schleichen +60. Infravision. Moralwert 65.

**Angriffsmöglichkeiten:** 2 xKlauen-W6+5 [9] (+90) 4W3+1 spitz (2, 1, -), selten Waffe-W6+5 [9], z.B. Streitkeule + 90, 4W12+6. Ausweichen-W4+2 [5] (+ 54).

**Beschreibung:** Yetis sind ein einzelgängerisches Volk von ca. 2,10 Meter großen, mit dichtem weißem Fell bedeckten Wesen, die im ewigen Eis der Berggletscher leben. Sie werden in der Regel sehr kontaktscheu sein, kämpfen aber, wenn sie in die Enge getrieben und bedroht werden. Ansonsten leben sie friedlich in den Bergen; es gibt aber Geschichten von Überfällen auf einzelne Reisende und sogar von Menschenfresserei.

## Zombie (Untote)

ST: 1W10+10 [16]

GE: 1W8+3 [8]

# 14. Bestiarium

KB: 1W10+10 [16]

RE: 1W6+3 [7]

IN: 1W6+1 [5]

AU: 1

CH: 1

LK: 2W10+ 2xKB [43] AK: keine

BW: 3

**Besondere Fähigkeiten:** s. Untote

**Angriffsmöglichkeiten:** Waffe- [W6+6] [10], z.B. Schwert+86, 3W8+2 scharf, Faust- [W10+5] [11] (+91) 2W3+3 (0, 0, -). Ausweichen-1W3 [2] (+33).

**Beschreibung:** Zombies sind magisch belebte Leichen von Menschen oder ähnlichen Wesen. Sie verrotten allmählich und sind daher alles andere als ein schöner Anblick. Beachten Sie die besonderen Regeln für Untote und ihre stark limitierte Intelligenz. Im übrigen können Zombies sowohl mit bloßen Händen als auch mit Waffen kämpfen - letztere werden ihnen aber meist nur in schlechter bis sehr schlechter Qualität zur Verfügung gestellt. Dies gilt auch für Rüstungen.

## Zwerg (Menschenähnliche)

ST: W6+9 [13]

GE: W6+7 [11]

KB: W6+9 [13]

RE: W6+7 [11]

IN: W6+7 [11]

CH: W6+6 [10]

AU: W6+5 [9]

LK: 2W10+ 2x KB [37] AK: 2x [2W10+ KB] [48]

BW: 4

**Besondere Fähigkeiten:** Infravision. Magieresistenz -20 gegen psychische / physische Magie. Lebenserwartung x 4. Willensstärke +1. Moralwert 75.

**Angriffsmöglichkeiten:** Waffe-W10+5 [11], z.B. Streitaxt + 91, 3W8+3 scharf, Ausweichen-W6+2 [6] (+63).

**Beschreibung:** Die Daten eines typischen zwergischen Kämpfers mit einiger Erfahrung. Zwerge leben in erster Linie unterirdisch. Sie sind ausgezeichnete Bergleute und Handwerker, die auch hervorragende Waffen herstellen. Zwergenkämpfer könnten mit jeder Art Waffe oder Rüstung versehen sein. Sie bevorzugen Kettenhemden, sowie als Waffen Äxte, Hämmer und Armbrüste. Die Dunkelzwerge sind eine sehr ähnliche Volksgruppe, die sich jedoch entschieden hat, den Mächten der Finsternis zu folgen. Sie haben dieselben Spieldaten, jedoch Moralwert 85, und werden von Zwergen gehaßt wie niemand sonst (Reaktions-WM - 50). Allgemein reagieren Zwerge sehr negativ auf Orks, d.h. Reaktions-WM -25, da sie diese als Schuldige für den Niedergang ihres Reiches ansehen. Elfen werden mißtrauisch betrachtet (WM- 10), da deren "Leichtlebigkeit" den erdverbundenen Zwergen suspekt scheint. Der letztere WM kann bei langen Bekanntschaften mit Elfen nachlassen.

## Zwergdrache

ST: 1W6+1[5]

GE: 1W6+9 [13]

KB: 1W8+6 [11]

RE: 1W8+7 [12]

IN: tierisch plus

CH: n.a.

AU: n.a.

LK: 2W10+ 2x KB-10 [23] AK: 2x [2W10+ KB - 5] [34]

BW: 3 am Boden, 10 fliegend

**Besondere Fähigkeiten:** Zauberabwehr + 80, immun gegen alle Feuerwirkungen, Schutz 3, Vert-WM+5 (Lederhaut). Flugfähig. Nachtsicht/2. Gegner erhalten Angriffs-WM-30 wegen Flugfähigkeit, nicht mit streuenden oder Flächenwaffen.

**Angriffsmöglichkeiten:** Biß- [1W6+6] [10] (+77) 1W6 scharf, (1, -, -), Feueratem-[1W8+6] [11] (+82), 1W6 Feuer, (18, -, -10), 1 Meter Kegel. Feueratem nur alle drei Runden; falls eingesetzt, in dieser Runde kein Biß. Ausweichen-[1W8+6] [11] (+92)

**Beschreibung:** De facto ein Miniaturdrache von ca. 80cm Länge zuzüglich Schwanz. Er kann sogar Feuer speien. Zwergdrachen sind extrem seltene magische Wesen; ein erfahrener Abrichter kann einen Zwergdrachen, wenn er ihn vom Ausschlüpfen an aufzieht, an sich gewöhnen. Ein solcher Drache gehorcht Befehlen wie ein Hund, ist aber noch etwas intelligenter. Miniaturformen anderer Drachenarten (hier die des gewöhnlichen Grünen Drachen) sind möglich.

## Zyklop (Menschenähnliche)

ST: 2W10+25 [36]

GE: 1W8+4 [9]

KB: 1W10+12 [18]

RE: 1W8+3 [8]

IN: 1W8+4 [12]

AU: 1W8+3 [8]

CH: 1W8+3 [8]

LK: 2W10+ 2x KB +20 [67] AK: 2x [2W10 + KB + 15] [88]

BW: 8

**Besondere Fähigkeiten:** einäugig mit entsprechenden Konsequenzen (bei Kampferten noch abzuziehen). Manche Zyklopen sind Berserker. Schutz 3 (Haut). Willensschwäche -4.

**Angriffsmöglichkeiten:** Faust- [1W10+5] [11] (+114) 5W3+3 (3, 3, +5), Waffe- [1W10+5] [11], z.B. Streitaxt + 114, 6W8+4 scharf, Felsbrockenwurf (10W6 und mehr). Ausweichen- [1W6] [4] (+45)

**Beschreibung:** Zyklopen sind ein Stamm einäugiger Riesen, die meist abgelegene Inseln oder Berggipfel bewohnen. Sie erreichen vier bis fünf Meter Körpergröße und neigen zu jähzornigen Phasen. Dennoch sind Zyklopen ausgezeichnete Handwerker; vor allem ihre Waffenschmiede sind berühmt. Dementsprechend werden Zyklopen entweder mit ihren Fäusten zuschlagen oder Felsbrocken werfen; sie könnten aber durchaus mit jeder Art von Waffe ausgerüstet sein.



# 15. Wunder und Religionen

## 15. Wunder und Religionen

### 15.1 Religionen

Das folgende Kapitel befaßt sich ausführlich mit Gottheiten und Glauben. Hierbei geht es von einer Welt aus, in welcher Götter direkten Einfluß auf die Geschehnisse nehmen können, indem sie ihren treuen Anhängern diverse Fähigkeiten verleihen. Dies wird in erster Linie für Fantasy-Welten interessant sein, aber es läßt sich wohl nirgendwo ausschließen.

### 15.2 Wie wird man Priester ?

Der Priesterstatus ist üblicherweise eine Auszeichnung und somit ein Vorteil, der durch Aufwendung von CP zu erwerben ist. Priester sind sozusagen Botschafter einer Gottheit. Sie weihen ihr Leben der Verkündung ihres Glaubens und dem Dasein im Sinne ihres Gottes. Dementsprechend wird jeder Kult zahlreiche Vorschriften hinsichtlich Verhalten, Kleidung usw. haben, die vom Priester einzuhalten sind. Je nachdem, wieviele Einschränkungen Priester eines Kultes zu beachten haben, und wie mächtig ihre Möglichkeiten sind, können die CP-Kosten des Priesterstatus variieren. Im Schnitt werden sie um die 200 CP betragen.

Verstöße gegen Vorschriften haben diverse mögliche Folgen. Denkbar sind Verlust von Glaubenspunkten, die Unmöglichkeit, Wunder zu wirken (einige oder alle) und vieles mehr bis hin zum Verlust des Priesterstatus. Der Spielleiter sollte entscheiden, wie schwerwiegend ein Verstoß gewesen ist. Eine Pilgerfahrt oder Queste kann auch hilfreich sein, um sich wieder zu reinigen.

Beispiele, wie man einen Kult gestalten könnte, finden sich in der Beschreibung der Welt Arimon. Sie können als Ideen für andere Fantasy-Welten dienen.

Priester haben verschiedene Vorteile: Zunächst haben sie die Möglichkeit, Wunder ihrer Gottheit zu wirken. Näheres weiter unten. Ein weiterer Vorteil ist ihr Ansehen bei den Gläubigen ihres Kultes. Dies kann unter Umständen, vor allem bei finsternen Dämonenanbetern, auch ein Handikap in der Öffentlichkeit sein. In vielen Welten sind Priester außerdem sehr geachtete Mitbürger, die, je nach Einfluß ihrer Religion, z.B. diplomatische Immunität genießen oder die Erlaubnis, Ehen zu schließen, haben könnten.

Der Status eines Priesters in seiner Religion ist gesondert mit CP zu bezahlen.

Die Macht eines Priesters wird bei Omnirole mittels des Glaubenswertes (kurz: Glauben) gemessen. Dieser ist eine Zahl zwischen 1 und unendlich. Bei Erschaffung eines Priestercharakters hat dieser 5 Glaubenspunkte, kann aber für je 2 CP einen weiteren Glaubenspunkt erwerben, bis zu einem vom Spielleiter festzulegenden Maximum. Beachten Sie, daß es später nicht mehr zulässig sein sollte, Glaubenspunkte zu kaufen.

Der Glaubenswert ist keine feste Größe, sondern er variiert im Spielverlauf. Bekehrungen und besonders gottgefälliges Handeln erhöhen den Glaubenswert, Wunder und Verstöße senken ihn. Achten Sie darauf, daß die Priester-Charaktere nicht beginnen, jeden Passanten zu bekehren, um Glaubenspunkte zu erhalten. Ein einzelnes Abenteuer sollte einem Priestercharakter nie mehr als 5 Glaubenspunkte bringen, es sei denn, es stand ganz im Zeichen der Gottheit, wie z.B. eine freiwillige Queste.

Es ist auch zulässig, daß ein Charakter nicht als Priester konzipiert wird, sondern sich später dazu entschließt eine solche Laufbahn einzuschlagen. Dies wird normalerweise auf prägende Ereignisse (z.B. der treue Anhänger eines Gottes bittet diesen verzweifelt um ein Wunder und gelobt, dafür zum Priester zu werden) zurückzuführen sein. In jedem Fall sind auch dann die nötigen CP in Form von Erfahrungspunkten aufzubringen, aber damit ist es noch nicht getan.

Die einzelnen Kulte werden Bedingungen an ihre Priesteranwärter stellen, z.B. die Ableistung einer Dienstzeit von leicht mehreren Jahren in einem ihrer Tempel, die Erfüllung einer Pilgerfahrt oder Queste, eine große Spende oder ähnliches. Im einzelnen sollte der Spielleiter hier je nach Kult und Situation des Bewerbers entscheiden.

### 15.3 Druiden

Druiden sind eine besondere Form von Priestern. Sie verehren nicht eine bestimmte Gottheit, sondern einen allumfassenden Naturgeist, der die gesamte Natur durchfließt.

Auch der Druidenstatus ist ein Vorteil, der mit CP zu bezahlen ist, und Druiden haben Einschränkungen ähnlich Priestern im allgemeinen zu beachten. Typisch sind Verbote, bestimmte Waffen zu verwenden, eine Verpflichtung, die Natur zu schützen, oder das Respektieren des verwandten Tiergeistes.

Womit wir zu einem wichtigen Abschnitt kommen: Druiden haben grundsätzlich eine besondere Bindung an einen Aspekt des Naturgeistes, der meist mit einer Tier- oder Pflanzenart in der Heimat des Druiden verbunden ist. In seltenen Fällen sind aber auch Ideen und Dinge wie Sonne, Mond, Wind oder das blühende Land denkbar. Je nach Geist wird der Druide bestimmte Verhaltensmuster und Vorschriften haben.

Ähnlich Priestern können auch Druiden Wunder wirken: Diese sind üblicherweise eine Zusammenstellung von Naturwundern (s. Wunder). Allgemeine Priesterwunder sind ihnen jedoch verschlossen. Heilige Stätten sind Steinkreise und vergleichbare Kultplätze, und auch ein Druide hat einen Glaubenswert.

Schließlich ist noch erwähnenswert, daß Druiden die Fähigkeit besitzen, die Energie des Landes für ihre Zwecke anzuzapfen. An geeigneten Orten (z.B. Kultstätten, oder aber durch Gelingen einer schwierigen Probe: IN mit einer Basiszeit von 1 Stunde zu finden) erholen sie sich hinsichtlich Erschöpfung und Verletzungen doppelt so schnell wie andere Charaktere.

Weitere Vorteile sollten vom Spielleiter entschieden und in die Kosten des Druidenstatus einberechnet werden. Der CP-Wert des Druidenstatus wird durchschnittlich 60 CP betragen.

### 15.4 Schamanen

Als Schamanen bezeichnet man vor allem bei barbarischen Stämmen vorkommende Priester. Sie beziehen ihre Macht nicht von einer Gottheit, sondern von den überall in der Natur existierenden Geistern, insbesondere von ihrem Totemgeist.

Schamanen haben normalerweise nicht die Möglichkeit, umfangreiche Wunder zu wirken. Statt dessen ermöglicht ihnen die enge Bindung zum Totemgeist normalerweise, zum Totem passende Magie mit besseren Aussichten zu wirken, d.h. ihre MP-Zahl verdoppelt sich.

*Beispiel: Für ein Bärenotem kämen Berserkerkampf, Stärke steigern, Körperbau steigern usw. in Frage. Bei einem Adlerotem denkt man wohl sofort an Fliegen, Schweben und Teleskop-sicht. Ein Forellenschamane könnte den Bonus für Wasseratmen oder die Kontrolle von Fischen erhalten usw.*

Außerdem gilt der Bonus immer für den Umgang mit ein bis drei Typen von Naturgeistern, nämlich jenen, die für die natürliche Umgebung des Totems typisch sind. Schließlich gilt noch, daß Totemtiere und zum Totem passende Naturgeister dem Schamanen gegenüber nie schlechter als neutral reagieren werden, solange dieser sie nicht provoziert - was die gleichen Auswirkungen hätte wie ein Verstoß eines Priesters gegen seine Glaubensvorschriften.

# 15. Wunder und Religionen

Die Kosten des Schamanenstatus sollten danach bestimmt werden, wieviele Bonusmagie dieser erhält. Werte zwischen 30 und 40 CP halten wir für einen guten Ansatz.

*Beispiel: Bei einem Wolfsschamanen wären dies Waldgeister, bei einem Tigerschamanen Dschungelgeister und bei einem Löwenschamanen Steppengeister usw.*

## 15.5 Gesegnete

Immer wieder gibt es Charaktere, die besonders unter dem Schutz einer Gottheit stehen. Dabei muß es sich nicht zwangsläufig um Priester handeln, obwohl viele Priester zugleich auch gesegnet sein werden - ja, im Extremfall könnte ein Gesegneter nicht einmal von seinem Glück wissen und demzufolge gar nicht die "richtige" Gottheit verehren.

Ein Segen der Götter ist ein Vorteil, und somit mit Charakterpunkten zu bezahlen. Er äußert sich üblicherweise darin, daß der Gesegnete besondere Fähigkeiten erhält, die er andernfalls nicht hätte. Die Einzelheiten werden vom Ausmaß des Segens sowie vom Kult abhängen. In jedem Fall sind für Gesegnete alle Besonderen Fähigkeiten aus dem Abschnitt Charaktererschaffung sowie alle aus dem Abschnitt über andere Rassen einschließlich angeborener magischer und anderer Fähigkeiten zugänglich. Die Wunderliste enthält für jeden Kult Vorschläge von Segnungen; der Spielleiter kann hier aber frei entscheiden.

Die CP-Kosten eines Segens entsprechen denen der Fähigkeit. Interessant ist, daß ein Segen auch später erworben werden kann, und es so z.B. möglich ist, nachträglich besondere Fähigkeiten wie Berserker oder ein fotografisches Gedächtnis zu erhalten. Dies ist natürlich mit Erfahrungspunkten zu bezahlen und wird wohl nur als Dankbarkeit für einem Gott geleistete Dienste eintreten.

Es gibt jedoch auch die Möglichkeit eines befristeten Segens. Dies gibt dem Spielleiter die Möglichkeit, z.B. für ein Abenteuer, in dem die Charaktere im Auftrag der Priesterschaft eines Gottes handeln, ihnen Fähigkeiten zu verleihen, die unerlässlich scheinen - ohne daß diese aber gleich dauerhaft sind. In diesem Fall müssen natürlich keine Erfahrungspunkte aufgebracht werden.

*Beispiel: Die Gruppe soll für die Priester eines Feuerkultes ein Objekt von der Elementarebene des Feuers holen. Um das Überleben dort zu ermöglichen erhalten alle Charaktere den Segen "Immunität gegen Feuer". Sobald der Gegenstand dann abgeliefert ist, erlischt der Segen wieder.*

Segen können verlorengehen, wenn ein Gesegneter wissentlich gegen die Interessen seines Gottes handelt oder wenn die Gottheit entsprechend entscheidet. Ähnlich Priestern könnten auch Gesegneten in diesem Fall die Möglichkeit geboten sein, durch eine Quest oder Pilgerfahrt den Segen zurückzugewinnen, aber dies ist Sache des Gottes und damit des Spielleiters.

Schamanen erhalten Zugang zu einer besonderen Form von Segen: Sie können Fähigkeiten ihres Totems erhalten. Beispiele wären ausgeprägter Geruchssinn für ein Wolfstotem, Berserker oder zusätzliche LK für ein Bärenstotem, Fliegen oder besonders gute Sicht für Adler usw.

## 15.6 Wunderliste

Wunder sind sozusagen die "Zaubersprüche" der Priester. Es handelt sich jedoch nicht um Magie, sondern Ergebnisse der direkten Einwirkung der Gottheiten auf die Welt.

Alle Wunder werden durch ihre Stufe näher klassifiziert. Diese gibt ihre Macht an. Es gibt im übrigen keine Fertigkeit, Wunder zu wirken, sondern die Erfolgschance hängt ausschließlich vom Glaubenswert (s.o.) eines Priestercharakters ab.

Man unterscheidet allgemeine und spezielle Wunder. Allgemeine Wunder stehen grundsätzlich allen Priestern offen; es handelt sich um Dinge wie Segen, Heilung usw. Allerdings könnten bestimmten Kulturen auch allgemeine Wunder vorenthalten sein; so wird es dem Priester eines Todesgottes nur sehr selten möglich sein, Tote wiederzubeleben!

Spezielle Wunder sind kultspezifisch. Dabei erfolgen im nächsten Abschnitt Vorschläge einer Einteilung. Diese werden sich je nach Welt unterscheiden, so daß der Spielleiter ohne weiteres z.B. Wunder eines Feuer- und eines Herrschaftskultes kombinieren könnte, wenn eine Gottheit beide Aspekte vereint. Wichtig ist nur, daß die Anzahl der speziellen Wunder nicht höher sein sollte als im folgenden vorgestellt; andernfalls sollten die CP-Kosten des Priesterstatus angehoben werden.

### 15.6.1 Allgemeine Wunder

#### Auferstehung

t= 12 h                      Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm              Kosten: 25

Stufe: 10

Ein Wesen, das vor maximal 7 Tagen gestorben ist, wird wiederbelebt. Der Wiederbelebte hat volle LK und AK und ist nach 1W6 Runden handlungsfähig. Er verliert jedoch dauerhaft 1W3 -1 Punkte KB. Sinkt dieser hierdurch auf Null, scheitert die Auferstehung. Das Wunder erfordert wenigstens  $52 - 1 = 51$  % der Körperteile des Toten. Fehlende Körperteile usw. werden durch das Wunder neu geschaffen.

Der Priester kann 2W6 Stunden keine Wunder mehr wirken und er verliert 50% seiner momentanen AK. Er ist in Gefahr, 2 Punkte KB zu verlieren, falls ihm nicht ein zweiter Wunderwurf mit denselben WM gelingt.

#### Blutsbrüder

t= 1 h                      Dauer: sofort

Reichweite: 1 m              Kosten: 8

Stufe: 2

Zwei Wesen ähnlicher Art (z.B. zwei Humanoide, maximaler Unterschied etwa Elf - Mensch) werden zu Blutsbrüdern, wenn sie zustimmen. Ein Wesen kann jeweils nur einen lebenden Blutsbruder haben.

Blutsbrüder sind aufeinander bezogen Empathen mit einer Reichweite von 1W100 Metern und einem Erfolgswert +99. Kämpfen sie Seite an Seite (maximal 5 Meter Distanz) erhalten sie WM+5 auf alle W100- Würfe und WM+1 auf andere Würfe. Ist einer der beiden kampfunfähig und wird durch den anderen verteidigt, kämpft dieser nach Berserkerregeln, aber ohne Verpflichtung zur Angriffskonzentration, IN-Senkung oder Senkung des Angriffswertes!

Effektiv ist bestehende Blutsbrüderschaft ein 25-CP-Vorteil.

Mit 5% Chance ist das Band so eng, daß die Blutsbrüder es sofort fühlen, wenn ihr Partner sich in Gefahr befindet, und auch die ungefähre Art der Gefahr.

#### Energiespende

t= 5 min                      Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm              Kosten: 5

Stufe: 4

Einem Wesen werden bis zu 10 durch Energieraub verlorene Wertepunkte geheilt, falls das Wunder binnen eines Monats angewendet wird.

#### Fluch

t= 20 sec                      Dauer: 1 h



# 15. Wunder und Religionen

Reichweite: 2 m      Kosten: 4

Stufe: 1

Ein Wesen wird verflucht, d.h. es erleidet WM-5 auf alle W100- Würfe und WM-1 auf alle anderen Würfe. Flüche sind nur gegen Wesen erlaubt, die sich gegen den Glauben des Priesters vergangen haben.

## Geas

t= 1 h      Dauer: speziell

Reichweite: 10 cm      Kosten: 10

Stufe: 5

Das Wunder erlegt einem Wesen ein Geas auf. Dessen Zustimmung ist nötig, oder es ist ein Resistenzwurf: phs oder psy, besserer Wert, mit WM+100 gestattet. Zustimmung kann aber erlangt werden, ohne ausdrücklich von einem Geas zu sprechen (z.B. Unterschreiben eines Vertrages, Geben eines Versprechens). Ein Geas besteht in der Verpflichtung, eine bestimmte Handlung auszuführen oder zu unterlassen. Beispiele sind eine Queste auszuführen, nie mit Schwertern zu kämpfen oder nicht gegen einen Vertrag zu handeln.

Geasa machen immun gegen alle Beherrschungsmagie, die sich gegen das Geas richtet und verleihen allgemein WM+30 auf Resistenzen gegen psychische Magie. Wer gegen sein Geas handelt, hat bei allen Proben nur noch halbe Werte, bis er ihm wieder folgt bzw. bis seit dem letzten Verstoß wenigstens ein Tag verstrichen ist.

Ein Geas muß in 20 Worten ausgedrückt werden. Es kann nur vom Priester desselben Kultes oder einem beliebigen Gott wieder entfernt werden, oder durch ein Zauberduell (Antimagia) mit WM-50 für den Bannenden. Ein Mißerfolg bei einem Entfernungsversuch kostet den Geas-Träger dauerhaft einen Punkt KB.

## Gift neutralisieren

t= 5 min      Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm      Kosten: 5

Stufe: 3

Das Wunder neutralisiert beliebige Gifte in einem Wesen oder Objekt (auch Giftgase in der Luft, maximal 2 Kubikmeter), heilt aber keine LK- oder AK-Verluste.

## Giftbremse

t= 1 sec      Dauer: 24 h

Reichweite: 10 cm      Kosten: 1

Stufe: 1

Die Wirkung aller Gifte im Körper eines Wesens wird um einen Faktor 1.000 verlangsamt. Entsprechend ermöglicht das Wunder einen Zeitgewinn, um z.B. einen Heiler zu finden.

## Gottes Wort

t= 5 min      Dauer: speziell

Reichweite: keine      Kosten: 5

Stufe: 3

Der Priester darf seiner Gottheit 1W3 Fragen stellen, weiß aber nicht, wie viele, bis die erste unbeantwortet bleibt. Jede dieser Fragen muß so formuliert werden, daß sie sich mit "Ja" oder "Nein" beantworten läßt, und sie wird wahrheitsgemäß beantwortet. Die Zukunft betreffende Fragen können nicht beantwortet werden.

Nach dem Einsatz dieses Wunders müssen wenigstens 2 Tage bis zur nächsten Anwendung verstreichen, oder die Glaubenskosten quadrieren sich je weiterem Gebrauch.

## Heilige Silbe

t= 1 sec

Dauer: sofort

Reichweite: speziell      Kosten: 8

Stufe: 6

In 10 Meter Umkreis um den Priester werden alle Wesen feindlicher Gesinnung (d.h. gut bei bösen Priestern, böse bei guten Priestern, bei neutralen Priestern extrem gut und extrem böse) betroffen: Ihnen steht ein Resistenzwurf: phs zu, und im einzelnen sind die Konsequenzen der folgenden Tabelle zu entnehmen. Für jede Kreatur ist dabei die Summe der Basiseigenschaften mit der entsprechenden Summe plus dem Glaubenswert des Priesters zu vergleichen. Ist mehr als ein Wesen im Wirkungsbereich, sind deren Wertesummen zu addieren.

Verhältnis Wertesumme Wesen zu Priester	Resistenz miß-	Resistenz gelungen
kleiner 1: 2	Zerstört	2W6 LK- und AK-Verlust
kleiner 1: 1	Getötet	1W6 LK- und AK-Verlust
kleiner 2: 1	Gelähmt für 1W6 Stunden	1W6 Runden desorientiert
kleiner 3: 1	gelähmt für 1W6 min	kein Effekt
kleiner 4: 1	gelähmt für 1W6 Runden	s.o.
kleiner 5: 1	WM-50 auf alle Proben für 1W6 Runden	s.o.
kleiner 10: 1	WM-30 auf alle Proben für 1W6 Runden	s.o.
ab 10: 1	1W6 Runden desorientiert	s.o.

Die Gesinnung eines Wesens ist üblicherweise neutral. Priester haben die Gesinnung ihres Kultes. Wesen der Finsternis wie z.B. viele Dämonen und Untote sind böse; Wesen des Lichts sind gut.

## Heilige Zuflucht

t= 1 sec

Dauer: sofort

Reichweite: speziell      Kosten: 3

Stufe: 1

Der Priester wird sofort in seinem Heimtempel oder - nach seiner Wahl - ins nächstgelegene Heiligtum seines Kultes versetzt. Allerdings ist er völlig nackt, d.h. Ausrüstung, Beute usw. bleiben zurück. Das Wunder ist durch weltliche Magie nicht zu verhindern.

## Heilung

t= 10 sec

Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm      Kosten: 3

Stufe: 2

Einem Wesen werden bis zu 1W10 LK und AK geheilt, wobei die Werte nicht über das Maximum ansteigen dürfen. Zwischen zwei Anwendungen auf dasselbe Wesen sollten wenigstens 12 Stunden liegen; andernfalls gilt je fehlender

# 15. Wunder und Religionen

Stunde ein kumulativer WM von -10. Das Wunder stoppt außerdem alle Blutungen.

## Kraftspende

t= 3 sec                      Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm    Kosten: 2

Stufe: 1

Das Wunder gibt einem Wesen 1W10 verlorene AK zurück, wobei aber nicht das Maximum überschritten werden darf. Zwischen zwei Anwendungen auf dasselbe Wesen sollten wenigstens 6 Stunden liegen; andernfalls gilt je fehlender 30 Minuten ein kumulativer WM von -10 auf den Wurf.

## Krankheit heilen

t= 5 min                      Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm    Kosten: 4

Stufe: 3

Das Wunder heilt alle Krankheiten, die auf ein Wesen wirken, aber keine LK- oder AK-Verluste.

## Regeneration

t= 5 min                      Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm    Kosten: 5

Stufe: 4

Abgetrennte/ verkrüppelte/ zerstörte Körperteile, d.h. Gliedmaßen oder Organe, eines Wesens wachsen binnen 10 Minuten neu nach. Das Wunder heilt aber keine LK- und AK-Verluste oder Wertminderungen mit Ausnahme solcher, die direkt durch Gliedmaßenverluste verursacht wurden.

## Segen

t= 20 sec                      Dauer: 1 h

Reichweite: 2 m              Kosten: 2

Stufe: 1

Ein Wesen wird gesegnet, d.h. es erhält WM+5 auf alle W100-Würfe und WM+1 auf alle anderen Würfe. Für Wesen gleichen Glaubens verdoppelt sich der Effekt.

## Supraheilung

t= 10 min                      Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm    Kosten: 6

Stufe: 4

Einem Wesen werden 2W10 LK und AK geheilt, wobei aber nicht die Maximalwerte überschritten werden können. Versteinerungen, Krankheit, Lähmung, Blindheit usw. werden geheilt. Zwei Wertminderungen lassen sich beheben; kritische Verletzungen werden mit Wurf Ergebnis / 3 % und verlorene oder verkrüppelte Körperteile mit Ergebnis / 5 % geheilt. Zwischen zwei Anwendungen auf dasselbe Wesen sollten wenigstens 3 Tage liegen; andernfalls gilt je fehlender 12 Stunden ein WM von - 10 kumulativ.

## Trank und Speise

t= 10 min                      Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm              Kosten: 1

Stufe: 1

Das Wunder erzeugt Nahrung und Wasser, und zwar 1W6 Rationen.

## Wiederbelebung

t= 8 h                              Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm              Kosten: 12

Stufe: 8

Ein seit maximal sieben Tagen verstorbenes Wesen wird wiederbelebt. Es hat für 2W6 Tage nur LK = AK = 1 und ist vollkommen handlungsunfähig; außerdem sinkt der KB dauerhaft um 1W3-2 Punkte. Sinkt der KB auf Null, ist der Tod unwiderruflich. Die Leiche muß vollständig sein. Andernfalls werden fehlende Körperteile auch nicht durch die Wiederbelebung ersetzt, d.h. das Fehlen lebenswichtiger Teile wie des Kopfes verhindert eine Wiederbelebung.

Der Priester kann 1W6 Stunden keine Wunder mehr wirken, und er verliert dauerhaft einen Punkt KB, falls ihm nicht ein zweiter Wunderwurf mit denselben WM gelingt. Außerdem verliert er 30% seiner momentanen AK.

## Wunsch

t= 1 sec                              Dauer: speziell

Reichweite: speziell              Kosten: 50

Stufe: 12

Die Gottheit erfüllt einen beliebigen Wunsch. Um die Macht dieses Wunders in den Griff zu bekommen, gilt es jedoch einiges zu beachten: Es ist nicht möglich, sich neue Wünsche zu wünschen. Außerdem darf der Wunsch maximal 10 Worte umfassen und es muß ein vollständiger Satz sein. Als wäre dies nicht schlimm genug, haben Götter die Tendenz, sehr buchstabengetreu Wünsche zu erfüllen.

Ist ein Wunsch nach Ansicht des Spielleiters im Sinne der Gottheit, so mag er ihn ohne Bedenken erfüllen. Wir müssen aber an Spieler denken, die sich ewiges Leben, gottgleiche Macht, 10.000 Erfahrungspunkte oder ähnliches wünschen. Hier sollte hart durchgegriffen werden, um das Spiel nicht zu ruinieren. Es gibt ein paar nette Ideen: Steine leben ewig, wer hat gesagt, daß man die CP auf Dauer erhält, was ist eigentlich "grenzenloser" Wohlstand, usw. Alles ist erlaubt, was nicht die Grenzen der Fairneß Spieler - Spielleiter überschreitet, d.h. solange der Spieler nicht an der Wunscherfüllung stirbt, okay.

## 15.6.2 Spezielle Wunder

### Feuer und Licht, Sonne:

**Segen:** Immunität gegen Feuer, Nat. Rüstung gegen Feuer, Temperatur-Toleranz (Hitze), Feuerstrahl, Feuerkugel, Funke, Feuerschutz

### Feuerball

t= 3 sec                              Dauer: sofort

Reichweite: 10 m              Kosten: 4

Stufe: 3

Auf einem Feld entsteht eine feurig glühende Kugel, welche explodiert und 1W8 Schaden verursacht. Der Schaden im Umkreis wird den Explosionsregeln entsprechend reduziert. Brennbare Materialien könnten entzündet werden. Es schützt der Nahkampfwert von Rüstungen.

### Funke

t= 1 sec                              Dauer: 2 min

Reichweite: 10 cm              Kosten: 1

Stufe: 1

Aus der Hand des Priesters entspringt eine Flamme, die wie eine Fackel leuchtet und brennbares Material entzündet, als handele es sich um eine Phosphorflamme.

# 15. Wunder und Religionen

## Sonnenstrahl

t= 3 sec Dauer: sofort

Reichweite: 25 m Kosten: 3

Stufe: 3

Das Wunder funktioniert nur bei Tageslicht unter freiem Himmel: Ein Feld wird von einem Strahl gebündelten Sonnenlichtes getroffen (An-Code 18, Aus-20), der 1W10 Schaden verursacht. Es gelten die Energie-Schutzwerte.

## Licht

t= 1 sec Dauer: 1 h

Reichweite: 20 m Kosten: 1

Stufe: 1

In einer Kugel mit 10 Meter Radius wird es taghell, d.h. alle WM durch schlechte Beleuchtung aufgehoben. Das Wunder besiegt Dunkelheits-Magie ohne Zauberduell.

## Flammenregen

t= 12 sec Dauer: 1 min

Reichweite: 50 m Kosten: 6

Stufe: 7

In einem Kreis mit 10 Meter Radius regnen Flammen vom Himmel. Das Wunder funktioniert nur unter freiem Himmel. Jedes Wesen und wichtige Objekt im Wirkungsbereich mit Ausnahme des Priesters wird einmal je Runde mit Angriffswert  $70 + 10 = 80$  angegriffen. Bei einem Treffer verursachen Flammen 1W8 Schaden (An-Code 16, Aus- 15). Es gilt hiergegen der Nahkampfschutzwert; brennbare Objekte könnten Feuer fangen.

## Feuerschutz

t= 1 sec Dauer: 10 min

Reichweite: 10 cm Kosten: 1

Stufe: 1

Ein Wesen oder Objekt wird gegen alle durch Feuer einschließlich sehr heißer und magischer Feuer hervorgerufenen Schäden geschützt.

## Transformation zu Feuer

t= 1 min Dauer: speziell

Reichweite: 5 m Kosten: 3

Stufe: 4

Dieses Wunder ermöglicht es, bis zu 1 Kubikmeter eines beliebigen Elementes, das in reiner Form (Luft, Eis, Erde, Wasser) vorkommen muß, in Feuer umzuwandeln. Das Feuer ist natürliches Feuer; findet es kein Brennmaterial, erlischt es nach 2 Minuten. Jede Ausdehnung des umgewandelten Elementes muß wenigstens 50 cm betragen.

## Feuermeister

t= 10 sec Dauer: 10 min (konz.)

Reichweite: 5 m Kosten: 5

Stufe: 5

Das Wunder verhält sich in jeder Hinsicht wie der entsprechende Zauberspruch.

## Feurelementar beschwören

t= 1W3 h Dauer: 30 min

Reichweite: keine Kosten: 5

Stufe: 4

Das Wunder ruft einen Feurelementar der 2.Ordnung herbei. Es gilt das für den entsprechenden Zauberspruch gesagte, jedoch wird der Elementar nie schlechter als neutral reagieren, d.h. auch nach einem mißlungenen Bindungsversuch nicht angreifen. Der Elementar ist in jedem Fall zu einem Dienst bereit.

## Feurelementar binden

t= 1W3 x 5 min Dauer: speziell

Reichweite: speziell Kosten: 5

Stufe: 6

Das Wunder verhält sich wie der entsprechende Zauberspruch, jedoch gilt das unter Feurelementar beschwören ausgesagte. Die Bindungszeit wird verdoppelt.

## Feurelementar rufen

t= 10 sec Dauer: speziell

Reichweite: speziell Kosten: 2

Stufe: 2

Ähnlich dem Zauberspruch, jedoch erscheint ein Elementar der 2.Ordnung, der in jedem Fall neutral oder besser reagiert und bereit ist, einen Dienst zu erfüllen.

## Feuerschild

t= 4 sec Dauer: 2 min

Reichweite: 10 cm Kosten: 3

Stufe: 3

Das Wunder sorgt dafür, daß ein Wesen von einer grell leuchtenden Flammensphäre umhüllt wird, die ihm selbst keinen Schaden zufügt. Jeder Angreifer, der nicht eine Fernkampfwaffe oder mindestens zwei Meter lange Nahkampfwaffe verwendet und einen Treffer erzielt, muß ein Duell: Angriffsfertigkeit gegen Wunderergebnis gewinnen, oder er erleidet 2W6 Feuerschaden. Unbewaffnete Angreifer erleiden in jedem Fall diesen Schaden gegen Hand/ Fuß. Das Wunder schützt außerdem gegen Kältemagie und -wunder wie ein Kälteschutz und alle Angreifer erleiden Angriffs-WM -20 wegen der flackernden Flammen.

## Lichtessenz

t= 10 sec Dauer: sofort

Reichweite: 10 m Kosten: 5

Stufe: 3

Das Wunder erzeugt Essenz von Licht. Diese kann in einem Blitz freigesetzt werden (wirkt wie Lichtblitz-Zauber) oder benutzt werden, um Licht zu spenden. In diesem Fall wird es in 1 km Umkreis taghell, und zwar für 2W6 Stunden. Sämtliche magische Dunkelheit wird ohne Duell zerstört.

## Weisheit, List, Magie:

**Segen:** Nat. Talent in Wissensfertigkeit, Fotografisches Gedächtnis, Antimagia, Antimag. Sphären, Umkehrschild, Nat. Talent in Zauberspruch, Illusionsmeisterschaft, Immunität gegen Magie, Magieresistenz.

## Illusionsmeister

t= 10 sec Dauer: 10 min

Reichweite: 20 m Kosten: 6

Stufe: 5

Dieses Wunder ermöglicht es, eine beliebige, alle Sinne betreffende Illusion innerhalb eines Bereiches von 8 Kubik-

# 15. Wunder und Religionen

meter zu erschaffen. Es gelten die normalen Illusionsregeln, wie sie im Kapitel Magie zu finden sind.

## Zungenrede

t= 10 sec                      Dauer: 30 min (konz.)

Reichweite: 1 m              Kosten: 3

Stufe: 3

Dieses Wunder verleiht einem Wesen die Fähigkeit, während der Wirkungsdauer die Sprachen aller intelligenten Wesen wie seine eigene Muttersprache zu verstehen und zu sprechen. Einzige Ausnahme sind Sprachen, deren Laute vom Körper des Zauberers nicht gebildet werden können: Diese kann er nur verstehen, nicht aber sprechen.

## Kontrolle

t= 5 sec                      Dauer: speziell (konz.)

Reichweite: 10 m              Kosten: 7

Stufe: 7

Das Wunder kann benutzt werden, um ein beliebiges Wesen, dem ein Resistenzwurf:psy mißlungen ist, zu kontrollieren. Die Kontrolle ist vollständig, aber das Wesen hat noch seinen Selbsterhaltungstrieb, kann also nicht zum direkten Selbstmord bewegt werden. Näheres im Abschnitt über Magie. Die Kontrolle kann enden, wenn der Priester verwundet wird, wenn die AK des kontrollierten Wesens auf Null oder die LK unter 50% des Maximums sinkt - in diesen Fällen ist jeweils ein neuer Resistenzwurf erlaubt. Bewußtlosigkeit des Wesens oder Handlungsunfähigkeit des Priesters beendet immer die Wirkung.

Andernfalls hält die Kontrolle jeweils maximal 24h bei Wesen tierischer Intelligenz, 10 min bei Wesen menschlicher Intelligenz und 2 min bei magischen Wesen u.ä. Kreaturen an; nach dieser Zeitspanne ist wie beim entsprechenden Zauberspruch ein neuer Resistenzwurf erlaubt.

## Lautlosigkeit

t= 1 sec                      Dauer: 10 min

Reichweite: 10 m              Kosten: 2

Stufe: 1

Ein Wesen erhält die Fähigkeit, sich völlig lautlos zu bewegen, d.h. alle Schleichen-Proben gelingen ohne zu würfeln. Dies gilt auch gegen technische Wahrnehmungshilfen.

## Totale Unsichtbarkeit

t= 2 sec                      Dauer: 10 min (konz.)

Reichweite: 1 m              Kosten: 4

Stufe: 4

Ein Wesen wird völlig unsichtbar, d.h. vor Entdeckung durch Sicht auf allen Spektren (normaloptisch, Infrarot, Ultraviolett) geschützt. Es ist aber nach wie vor zu hören, zu ertasten und zu riechen. Näheres im Kapitel Magie. Außerdem muß der Unsichtbare sich derart konzentrieren, daß er WM - (100 - 5) = - 95 auf alle körperlichen und geistigen Fertigkeiten einschließlich Abwehr und Ausweichen erhält, nicht aber auf Resistenzen.

## Plötzliche Verwirrung

t= 1 sec                      Dauer: 2W10 Runden

Reichweite: 10 m              Kosten: 3

Stufe: 4

Alle Wesen in einem Kreis von 5 Meter Durchmesser werden verwirrt, falls ihnen ein Resistenzwurf:psy mißlingt. Sie wissen nicht mehr, wo sie sich befinden, brechen begonnene Tätigkeiten (z.B. Konzentration) ab und stehen teilnahmslos

herum. In einer Kampfsituation werden mit 5% Chance Verbündete angegriffen und mit 5% Chance kommt es zu panischer Flucht.

## Antimagischer Schild

t= 10 sec                      Dauer: 2 min

Reichweite: speziell              Kosten: 10

Stufe: 5

Um den Priester entsteht ein unsichtbarer, kugelförmiger Schild von 1 Meter Radius, der sich mit ihm bewegt. Dieser kann von keiner Form weltlicher Magie durchquert werden, d.h. physische und psychische Zaubersprüche gegen das Innere des Schildes sind nicht möglich, und in seinem Inneren können auch keine physikalischen Effekte hervorgerufen werden. Außerhalb erzeugte physikalische Effekte (z.B. eine Eislanze) werden jedoch nicht behindert. Es ist im übrigen auch nicht möglich, innerhalb des Schildes irgendwelche Magie zu wirken - behandeln Sie sein Inneres wie eine Zone mit Manastufe Null.

## Unauffälligkeit

t= 1 sec                      Dauer: 10 min (konz.)

Reichweite: 1 m              Kosten: 4

Stufe: 5

Ein Wesen erhält die Fähigkeit, sich relativ unbemerkt von anderen zu bewegen. Es ist nicht unsichtbar, aber es wird sozusagen ignoriert. Dies macht es möglich, sich an Wachen vorbeizubewegen oder einer Suche zu entgehen. Der Effekt endet aber sofort, wenn der Verzauberte jemanden angreift, bezaubert usw. Demzufolge ist es ein rein defensives Wunder. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter, was erlaubt ist.

## Schattenmeister

t= 7 sec                      Dauer: 2 min (konz.)

Reichweite: 10 m              Kosten: 5

Stufe: 4

Es entstehen 1W3 schattenhafte Wesen, die im Kampf eingesetzt werden können. Sie haben folgende Spieldaten:

Angriff + 50 + 15 = + 65, keine Abwehr

Schaden: 2W6+1W6 = 3W6, An-Code 5, Aus - 10

LK= 0, AK= 2W10 + 1W10 = 3W10.

Schatten haben Magieresistenz wie ihr Schöpfer.

## Magie bannen

t= 6 h                      Dauer: sofort

Reichweite: 5 m              Kosten: 15

Stufe: 8

Das Wunder bannt alle weltliche Magie (keine Wunder) in einem Objekt, Wesen oder Bereich von maximal 1 Kubikmeter. Gegen Wunder ist ein Duell (vgl. Antimagia) zu führen, gleiches kann bei Magie, welche direkt durch Götter gewirkt wurde, z.B. manchen Artefakten, der Fall sein. Der Priester kann anschließend 2W6 Stunden nicht zaubern und 1W6 x 10 Minuten keine Wunder mehr wirken.

## Totale Erkenntnis

t= 10 sec                      Dauer: 10 min (konz.)

Reichweite: 20 m              Kosten: 5

Stufe: 4

# 15. Wunder und Religionen

Der Priester erhält die Fähigkeit, viele Arten von Täuschungen zu durchschauen. Er sieht alles durch Magie verborgene oder veränderte in seiner wahren Gestalt, Unsichtbares, Auren aller Art, Illusionen, Erscheinungen usw. Im Falle weltlicher Magie durchschaut der Priester diese ohne Duell; gegen Wunder wird ein Duell mit WM+20 geführt. Näheres im Abschnitt Magie in der Beschreibung des Erkenntnis-Zaubers.

## Magie identifizieren

t= 5 sec                      Dauer: Konzentration  
Reichweite: 5 m              Kosten: 3  
Stufe: 3

Dieses Wunder identifiziert innerhalb eines Kegels von 90 Grad Öffnungswinkel alle wirkenden Zauber. Der Priester erfährt ihre Art und ihren genauen Ort. Selbst passive Siegel werden erkannt und die in ihnen gebundene Magie identifiziert. Bei Anwendung auf ein magisches Objekt enthüllt das Wunder sein Benutzungsritual und seine Wirkung, aber nur jeweils eine pro Einsatz.

## Lokalisation

t= 12 sec                      Dauer: 48 h  
Reichweite: 1.000 km        Kosten: 3  
Stufe: 4

Das Wunder zeigt die exakte Richtung und Distanz zu einem Objekt an, das der Priester wenigstens 7x7 = 49 Tage (Neuinvestitionen halbieren dies jeweils) in seinem Besitz hatte. Das Wunder kann auch ermitteln, wo sich ein Wesen aufhält (entsprechend Kontakt-, nicht Besitzzeit...). Das ganze ist wie ein Informationszauber zu behandeln.

## Wasser, Meer:

**Segen:** Nat. Talent Schwimmen, Bootfahren oder Tauchen, Amphibische Lebensweise, Wasseratmen, Kiemen, Meerestiere rufen.

## Wassermeister

Daten s. Feuermeister

## Wasserstrahl

t= 6 sec                      Dauer: 2 min (konz.)  
Reichweite: 10 m        Kosten: 3  
Stufe: 2

Aus den Händen des Priesters entspringt ein kräftiger Wasserstrahl, der unter Umständen als Waffe dienen kann (2W6 stumpfer Schaden, Angriffswert 65, An-Code 12, Aus +0). Trifft der Strahl ein Wesen, könnte dieses zu Boden geschleudert werden (Duell Stärke Wesen gegen Stärke des Strahls = 15). Im übrigen entstehen ca. 200 Liter Wasser während der Wunderdauer, was 10 Felder normale Feuer löscht oder bei zwei Feldern magischen Feuers ein Duell ermöglicht. Die Wassermenge steigt proportional mit Steigerung der Wunderdauer.

## Transformation zu Wasser

Daten s. Transformation zu Feuer. Die Wirkung ist dauerhaft.

## Sintflut

t= 10 sec                      Dauer: 2 min  
Reichweite: 25 m        Kosten: 4  
Stufe: 5

Ein beliebiges Gewässer (Fluß, Meer, See usw.) tritt mit einer großen Welle innerhalb eines 20 Meter breiten Bereichs über seine Ufer. Das Wasser bewegt sich mit 1 Feld

je Runde und könnte z.B. Felder unbrauchbar machen, Lebewesen mitreißen oder Zerstörungen anrichten. Nach Ende der Wirkung geht das Wasser ziemlich schnell wieder zurück.

## Großer Regen

t= 15 sec                      Dauer: 30 min  
Reichweite: 100 m        Kosten: 5  
Stufe: 6

Innerhalb eines Bereiches von 50 Meter Durchmesser, der unter freiem Himmel liegen muß, beginnt es heftig zu regnen. Der Regen führt zu WM-60 auf alle Sichtwürfe und ist derart stark, daß er alle normalen und magischen Feuer in seinem Bereich löscht. Feuer als Produkte von Wundern erfordern ein Duell. Des weiteren werden Schießpulver oder Bogensehnen unbrauchbar und Böden aus Erde oder Sand verwandeln sich in einen Matsch, auf dem man sich nur noch sehr langsam fortbewegen kann. Weitere Folgen entscheidet der Spielleiter, z.B. hinsichtlich Erdbeben.

## Wasserelementar beschwören

Daten s. Feuerelementar beschwören

## Wasserelementar binden

Daten s. Feuerelementar binden

## Wasserelementar rufen

Daten s. Feuerelementar rufen

## Wasseratem

t= 5 sec                      Dauer: 1 h  
Reichweite: 2 m        Kosten: 1  
Stufe: 1

Ein beliebiges Wesen erhält die Fähigkeit, unter Wasser zu atmen, als besäße es Kiemen. Das Wasser muß ausreichend Sauerstoff enthalten und es ist während der Wirkung des Wunders auch normale Luftatmung möglich. Die Reichweite bezieht sich auf den Moment der Aktivierung.

## Wasserwesen beherrschen

t= 5 sec                      Dauer: 24 h (konz.)  
Reichweite: 20 m        Kosten: 5  
Stufe: 4

Es handelt sich um ein Kontrollwunder, welches nur auf Wasserwesen (Fische, Fischmenschen, Wale, Kraken usw.) wirkt. Ein Wesen, dem ein Resistenzwurf: psy mißlingt, wird vom Priester kontrolliert, d.h. er kann alle Handlungen erzwingen, die nicht dem Selbsterhaltungstrieb widersprechen. Bewußtlosigkeit des Wesens oder Handlungsunfähigkeit des Priesters beendet die Wirkung. Wird der Priester verwundet, oder sinkt die AK des Wesens auf Null oder seine LK unter 50% des Maximums, so ist ein neuer Resistenzwurf erlaubt. Allgemein gelten die üblichen Regeln für Kontrollmagie.

## Schiffsseggen

t= 24 h                      Dauer: speziell  
Reichweite: 10 m        Kosten: 20  
Stufe: 5

Dieses Wunder wird benutzt, um ein im Bau befindliches oder fertiggestelltes Schiff zu segnen. Die Wirkung hält 1W10 Jahre an und wirkt auf Schiffe von maximal 500 Tonnen. Der Effekt ist, daß ein gesegnetes Schiff 5% mehr Strukturpunkte aufweist und bei allen mit ihm ausgeführten Proben (Schiff steuern, Navigation usw.) ein WM von +5 gilt. Wird ein Schiff während des Baus gesegnet, verdoppelt sich der Effekt des Wunders.

# 15. Wunder und Religionen

## Wasserwandeln

t= 3 sec                      Dauer: Konzentration  
Reichweite: 10 cm      Kosten: 1  
Stufe: 1

Ein Wesen erhält die Fähigkeit, auf der Oberfläche einer Flüssigkeit so zu laufen als wäre es festes Land. Das Wunder schützt nicht vor den Auswirkungen aggressiver Flüssigkeiten (wer über Säure läuft, sollte sich beeilen) und starke Wellen können das Tempo verringern oder GE-Proben erfordern, um Stürze zu vermeiden. Ein Sturz beendet die Wirkung sofort.

## Quelle

t= 1 min                      Dauer: speziell  
Reichweite: 10 cm      Kosten: 3  
Stufe: 2

Dieses Wunder ermöglicht es, daß aus einem Felsen oder einfach aus dem Boden Wasser hervorsprudelt wie aus einer richtigen Quelle. Wie lange das ganze anhält, hängt von der Beschaffenheit der Gegend (Grundwasserspiegel usw.) ab und ist Sache des Spielers.

## Herrschaft:

**Segen:** Nat. Talent Reden oder Politik, WM auf Reaktionswürfe, Kontrolle

## Burgensegen

t= 48 h                      Dauer: speziell  
Reichweite: 1 m      Kosten: 20  
Stufe: 10

Dieses Wunder wird verwendet, um eine im Bau befindliche Burg oder Festung zu segnen. Die Anlage muß in einer 50 Meter durchmessenden Kugel Platz finden können und erhält für 1W10 x 10 Jahre +30% Strukturpunkte und WM+10 auf alle Resistenzwürfe gegen Magie.

## Gefängnis

t= 5 min                      Dauer: sofort  
Reichweite: 1 m      Kosten: 25  
Stufe: 10

Ein beliebiges Wesen, das sich in einer 3 Meter durchmessenden Kugel unterbringen läßt, und dem ein Resistenzwurf: phs mißlungen ist, wird in einen Kerker auf der Astralebene versetzt. Dort vergeht für es keine meßbare Zeit. Eine Befreiung ist nur durch Rücknahme des Wunders durch den Priester oder Gott, oder durch Beschwören des Wesens und ein gelungenes Duell möglich.

## Goldener Schutz

t= 10 sec                      Dauer: 2 min  
Reichweite: 10 cm      Kosten: 4  
Stufe: 5

Die Ausrüstung eines Wesens wird gesegnet: Alle Teile haben 50% mehr Strukturpunkte, -10% auf Bruchchancen und +1 Schutzwert. Außerdem sind sie gegen Säure, Rost und ähnliche Angriffsformen immun.

## Massensuggestion

t= 30 sec                      Dauer: 1 min (konz.)  
Reichweite: 2 m      Kosten: 10  
Stufe: 9

Es ist dem Priester möglich, alle Wesen in einer Kugel von 5 Meter Radius, denen ein Resistenzwurf: psy mißlungen ist, zu beeinflussen. Es handelt sich nicht um eine echte Kontrolle, sondern der Priester schlägt Handlungen vor, und die Wesen führen diese aus. Aktionen, die dem Selbsterhaltungstrieb widersprechen, oder offensichtlich nachteilige Handlungen nach Maßgabe des Spielers (vgl. PSI-Regeln: Suggestion) führen zum Ende der Wirkung.

## Persönlichkeit

t= 1 min                      Dauer: 10 min  
Reichweite: speziell      Kosten: 3  
Stufe: 3

Der Priester hat während der Wirkung ein um 25%, mindestens aber 2 Punkte, erhöhtes Charisma und erhält WM+10 auf soziale Fertigkeiten wie z.B. Bereden, Diskutieren, Redekunst usw.

## Zeitfrost

t= 10 min                      Dauer: 2 h  
Reichweite: 10 m      Kosten: 20  
Stufe: 11

Innerhalb einer Kugel von 3 Meter Radius verstreicht während der Wirkungsdauer keine meßbare Zeit, d.h. innerhalb derselben befindliche Wesen erstarren regelrecht. Es ist nicht möglich, den zeitlosen Bereich zu betreten oder zu verlassen. Befindet ein Wesen sich genau auf der Grenze, so kann es nur überleben, wenn alle lebenswichtigen Organe sich auf einer Seite des Bereiches befinden. Näheres auch im Abschnitt Magie; im übrigen können Wesen nach den Explosionsregeln versuchen, den Bereich bei Entstehung zu verlassen.

## Zepter der Macht

t= 5 min                      Dauer: 1 h  
Reichweite: speziell      Kosten: 5  
Stufe: 8

In den Händen des Priesters oder eines vom ihm bestimmten Wesens erscheint ein heiliges Zepter. Dieses verleiht WM+20 auf alle mit Herrschaft verbundenen Fertigkeiten (Etikette, Politik usw.) und WM+20 auf alle Reaktionswürfe durch Gefolgsleute und Ranggleiche.

## Siegel der Herrschaft

t= 1 h                      Dauer: speziell  
Reichweite: 10 cm      Kosten: 10  
Stufe: 8

Ein Thron oder ein anderes mit Herrschaft verbundenes Objekt (Krone, Zepter usw.) kann nur noch von Berechtigten, d.h. üblicherweise dem legitimen Herrscher, verwendet werden. Alle anderen spüren einen starken Schmerz und der Gegenstand stößt sie ab.

## Reise in die Zeit

t= 6 h                      Dauer: sofort  
Reichweite: speziell      Kosten: 20  
Stufe: 11

Der Priester kann sich und bis zu 100 kg Materie, zu der er Körperkontakt hat, bis zu  $10^1$  Jahre in die Vergangenheit teleportieren. Zu möglichen Schwierigkeiten und Einschränkungen ist die Beschreibung des vergleichbaren Zauberspruches zu konsultieren.

## Königlicher Wächter

t= 6 h                      Dauer: sofort

# 15. Wunder und Religionen

Reichweite: 10 cm

Kosten: 20

Stufe: 9

Dieses Wunder ermöglicht es dem Priester, aus geeignetem Material (s. Magie) einen Golem zu erschaffen, welcher seinen Befehlen oder denen einer vom Priester gewählten Person gehorcht. Die Wirkung hält an, bis der Golem zerstört wurde.

## Gold lokalisieren

t= 1 min

Dauer: Konzentration

Reichweite: 10 km

Kosten: 4

Stufe: 5

Das Wunder ist wie Informationsmagie zu behandeln: Allerdings sucht es nicht nach bestimmten Wesen, sondern nach im Wirkungsbereich, einer Kugel, befindlichem Gold und zeigt Richtung und Distanz an.

## Wahrheit erkennen

t= 2 sec

Dauer: Konzentration

Reichweite: 10 m

Kosten: 4

Stufe: 2

Der Priester kann erkennen, ob Wesen innerhalb des Wirkungsbereiches die Wahrheit sagen oder nicht. Es ist nicht möglich, dieses Wunder durch weltliche Magie zu täuschen. Das Wunder ist als Informationszauber zu behandeln.

## Moral steigern

t= 4 sec

Dauer: 5 min

Reichweite: speziell

Kosten: 4

Stufe: 3

Alle Wesen in einem Kreis von 10 Meter Radius, die auf der Seite des Priesters kämpfen, werden von Mut erfüllt: Ihr Moralwert steigt um 30%, und sie erhalten WM+5 auf alle Angriffswürfe.

## Fruchtbarkeit, Leben, Erde:

Segen: Regeneration, Wiederbelebung, längere Lebensspanne, Immunität gegen Gift oder Krankheit, Heilung, Kraftspende, Empathie.

## Erdmeister

Daten s. Feuermeister

## Erdbeben

t= 7 sec

Dauer: 2W6 Runden

Reichweite: 50 m

Kosten: 6

Stufe: 4

In einem Kreis mit 20 Meter Radius ereignet sich ein heftiges Erdbeben. Labile Strukturen stürzen ein, stabile wie z.B. Gebäude mit 10%. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter. Alle Lebewesen im Wirkungsbereich verlieren je Runde 1W3 AK. Sie stürzen, falls eine Std-Probe: GE mißlingt; es ist eine Probe je Runde auszuführen. Zudem besteht je Wesen eine 2% Chance, daß sich unter ihm eine Erdspalte öffnet, was tödlich ist, sofern nicht ein Ausweichen nach Explosionsregeln gelingt. Alle Chancen gelten je Bebenrunde.

## Totale Heilung

t= 30 min

Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm

Kosten: 10

Stufe: 7

Das Wunder heilt einem Wesen alle Verletzungen mit Ausnahme des Todes. Gifte werden neutralisiert, Krankheiten

geheilt, fehlende Körperteile wachsen nach. Versteinerungen, Lähmungen usw. werden aufgehoben. Selbst Wertminderungen werden regeneriert. Aufgrund der Macht dieses Wunders kann der Priester anschließend 1W6 x 5 Minuten keine Wunder mehr wirken.

## Erdelementar beschwören

Daten s. Feuerelementar beschwören

## Erdelementar binden

Daten s. Feuerelementar binden

## Erdelementar rufen

Daten s. Feuerelementar rufen

## Lebenssphäre

t= 5 sec

Dauer: 5 min (konz.)

Reichweite: speziell

Kosten: 11

Stufe: 7

Um den Priester bildet sich eine unsichtbare, 2 Meter durchmessende Kugel aus Lebenskraft, welche sich mit ihm bewegt. Alle Untoten, welche von der Kugel berührt werden oder sich in ihr befinden, müssen einen Resistenzwurf: phs schaffen, und zwar einen je Runde, oder sie zerfallen zu Staub. Alle Lebewesen im Inneren der Kugel altern nicht, und sie erhalten WM+25 gegen alle Krankheiten, Gifte oder vergleichbare Gefahren. Die Wirkung von Heilungen im Inneren der Sphäre verdoppelt sich.

## Felderseggen

t= 1 h

Dauer: speziell

Reichweite: 10 m

Kosten: 5

Stufe: 4

Dieses Wunder wird während der Saatzeit benutzt, um bis zu 10 Hektar Felder zu segnen. Diese bringen 10% mehr Ertrag und die Pflanzen sind deutlich widerstandsfähiger gegen Krankheit, widriges Wetter und Ungezieferbefall.

## Traumwunder

t= 10 min

Dauer: speziell

Reichweite: 10 cm

Kosten: 5

Stufe: 5

Ein Lebewesen erlebt in einem Traum eine umfassende Vision über die nähere Zukunft. Informationen hierzu finden sich in den Magieregeln unter Vision, wobei das Wunder eine umfassendere und eindeutige Wirkung zeigt.

## Transformation zu Erde

Daten s. Transformation zu Feuer. Die Wirkung ist dauerhaft.

## Rollender Felsen

t= 20 sec

Dauer: 2 min

Reichweite: 5 m

Kosten: 4

Stufe: 4

Das Wunder erschafft einen ca. 3 Kubikmeter großen Felsen, welcher Befehlen des Priesters gehorcht. Der Felsen kann sich mit BW 5 bewegen, bergab auch deutlich schneller, und z.B. Wesen überrollen (3W6 Schaden) oder benutzt werden, um Hindernisse einzurennen. Die effektive Stärke des Felsens für solche Zwecke beträgt 30.

## Erneuerung

t= 5 min

Dauer: sofort

# 15. Wunder und Religionen

Reichweite: 10 cm      Kosten: 4

Stufe: 5

Das Wunder repariert einen Gegenstand von maximal 2 Kubikmeter Volumen wieder zu vollständiger Funktionsfähigkeit. Bei vollständig zerstörten Objekten (d.h. Strukturpunkte auf Null und weniger gesunken) gilt WM-100, und in diesem Fall ist es nicht möglich, die Magie eines magischen Objektes wiederherzustellen.

## Liebeswunder

t= 1 h      Dauer: speziell

Reichweite: 1 m      Kosten: 5

Stufe: 5

Der Priester kann die Verbindung von zwei Personen entgegengesetzten Geschlechtes segnen. Diese werden füreinander große Liebe empfinden und sich niemals wissentlich hintergehen oder anderweitig Schaden zufügen. Die Wirkung hält 1W10 Jahre an; das Wunder findet meist bei Hochzeiten Anwendung. Jedes Lebewesen kann nur unter der Wirkung eines Liebeswunders stehen; dieses kann auch durch ein Duell aufgehoben werden.

## Natur: (auch für Druiden geeignet)

**Segen:** Tier- oder Pflanzensprache, -kontrolle, Pflanzenwuchs, Baumbelbung, Zähmung, Nat.Talent in Natur-Fertigkeiten.

## Naturgeist beschwören

t= 1W6 h      Dauer: 30 min

Reichweite: speziell      Kosten: 5

Stufe: 5

Wie der entsprechende Zauberspruch, jedoch erscheint ein Naturgeist der 2.Ordnung. Dieser reagiert nie schlechter als neutral, ist in jedem Fall zu einem Dienst bereit und greift auch nach einem gescheiterten Bindungsversuch nicht an.

## Naturgeist rufen

t= 10 sec      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      Kosten: 2

Stufe: 2

Ähnlich dem Zauberspruch, jedoch erscheint ein Naturgeist der 2.Ordnung, der in jedem Fall neutral oder besser reagiert und bereit ist, einen Dienst zu erfüllen.

## Naturgeist binden

t= 1W3 x 5 min      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      Kosten: 5

Stufe: 6

Wirkt wie der entsprechende Zauberspruch, jedoch mit verdoppelter Bindungszeit und den unter Naturgeist beschwören vermerkten Besonderheiten.

## Tiere kontrollieren

t= 5 sec      Dauer: 24h (konz.)

Reichweite: 20 m      Kosten: 4

Stufe: 2

Das Wunder ermöglicht es, ein Tier vollständig zu kontrollieren, falls ihm ein Resistenzwurf:psy mißlingt. Es kann zu beliebigen Handlungen gezwungen werden, sofern diese nicht seinem Selbsterhaltungstrieb widersprechen. Die Kontrolle kann enden, wenn das Tier alle AK verliert oder seine LK unter 50% des Maximums absinkt, oder wenn der Priester verwundet wird. Diese Ereignisse erlauben jeweils

einen neuen Resistenzwurf. Bewußtlosigkeit des Tieres oder Handlungsunfähigkeit des Priesters beendet immer die Wirkung; allgemein gelten die Regeln für Kontrollmagie.

## Pflanzenreise

t= 5 sec      Dauer: sofort

Reichweite: 1 km      Kosten: 5

Stufe: 3

Dieses Wunder ermöglicht es dem Priester und bis zu 50 kg Materie, die er berührt, eine Pflanze zu betreten, zu der er Körperkontakt herstellen muß. Der Priester kann dann zu einer beliebigen anderen Pflanze der gleichen Art innerhalb der Reichweite reisen und wieder materialisieren. Einzige Bedingung ist, daß sich zwischen Start und Ziel unzerstörte Natur befindet. Es ist jedoch auch möglich, einfach nur für maximal 10 min innerhalb der Pflanze zu verweilen. Näheres hierzu im Abschnitt Magie unter Baum.

## Wundersames Wachstum

t= 5 sec      Dauer: 10 min

Reichweite: 25 m      Kosten: 4

Stufe: 3

In einem Kreis mit 10 Meter Radius beginnen alle Pflanzen, mit 100.000fachen Tempo zu wachsen, d.h. das Wachstum eines Jahres wird in 5 Minuten erreicht. Das Wachstum endet auf Befehl des Priesters, oder wenn die Pflanze ausgewachsen ist.

## Großes Wetterwunder

t= 1 h      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      Kosten: 8

Stufe: 8

Innerhalb eines Kreises von 10 Kilometer Durchmesser um den Priester läßt sich das Wetter beliebig verändern. Es ist völlig unerheblich, was für Wetter am Ort üblicherweise vorkommt. Selbst Schneestürme im Dschungel sind möglich. Die Wirkung hält zwischen wenigen Minuten und einigen Stunden an, je nachdem, wie extrem die Änderungen sind. Sehr drastische Wetteränderungen werden nach wenigen Minuten enden. Das Wunder ist übrigens sehr nützlich, um z.B. Stürme zu zerstreuen oder Regen zu schaffen.

## Transformation zu Holz

Daten s. Transformation zu Feuer. Das Wunder wirkt jedoch nur auf Metallobjekte, welche in Holz verwandelt werden. Die Wirkung ist dauerhaft.

## Pflanzenarmee

t= 10 sec      Dauer: 1 h

Reichweite: 50 m      Kosten: 14

Stufe: 9

Das Wunder belebt alle Pflanzen innerhalb eines Kreises um den Priester. Sie unterstützen ihn, d.h. könnten z.B. Wesen fesseln oder behindern (s. Pflanzenfessel). Ausreichend große Bäume, d.h. ab 5 Meter Höhe, werden zu Pseudo-Baumlingen, die sich wie unter Magie beim Zauber Baumbelbung beschrieben verhalten.

## Pflanzenfessel

t= 2 sec      Dauer: 5 min

Reichweite: 50 m      Kosten: 4

Stufe: 3



# 15. Wunder und Religionen

In einer Zone von 10 Meter Radius beginnen alle Pflanzen, die wenigstens Buschgröße erreichen können, zu wachsen und alle Wesen zu umklammern. Hierbei steht allen Wesen je Runde ein Duell GE gegen GE 15 zu. Bei Erfolg dürfen sie sich mit halber Geschwindigkeit bewegen, bei Mißerfolg werden sie festgehalten. Gefesselte Wesen können zwar handeln, sich aber nicht mehr bewegen. Auf Ausweichwürfe gilt WM-30. Eine Befreiung erfordert ein Duell ST gegen ST  $10 \pm 5 = 15$ , ein Versuch je Runde. Wesen, deren Stärke wenigstens das dreifache der Pflanzenstärke beträgt, können den Bereich ungehindert durchqueren, da die Pflanzen sie nicht aufhalten können.

## Insektenmasse

t= 10 sec                      Dauer: 2 min (konz.)

Reichweite: 10 m              Kosten: 5

Stufe: 6

Dieses Wunder ruft einen 3 Felder großen Schwarm von Insekten herbei, die vom Priester kontrolliert werden können. Sie haben folgende Spieldaten:

LK = AK = 10 je Feld, Schwarm, Schaden 1W3. Mit 10% Chance besitzt der Schwarm außerdem ein 1W6-Gift.

## Verrosten

t= 3 sec                      Dauer: speziell

Reichweite: 10 m              Kosten: 4

Stufe: 3

Ein beliebiger, aus unedlem oder halbedlem Metall bestehender Gegenstand von nicht mehr als 2 kg Masse verrostet binnen  $30 - 5 = 25$  Sekunden. Magische Objekte erfordern ein Duell. Verrostete Waffen und Rüstungen sinken um zwei Qualitätsstufen, verrostete Metalltüren lassen sich wie Holztüren einschlagen usw. Im einzelnen entscheidet der Spielleiter.

## Sphäre gegen Lebewesen

t= 5 sec                      Dauer: 2 min (konz.)

Reichweite: speziell              Kosten: 5

Stufe: 5

Um den Priester entsteht eine Kugelsphäre von 2 Meter Durchmesser, die sich mit ihm bewegt. Diese kann von keinem Lebewesen durchquert werden, d.h. bietet z.B. sehr guten Schutz vor Angriffen durch Tiere. Es ist nicht möglich, mittels des Wunders Tiere oder andere Lebewesen an eine Wand zu quetschen! In solchen Fällen endet die Wirkung sofort.

## Tod, Schlaf:

**Segen:** Nachtsicht, Totale Nachtsicht, Blindbewegung, Untote deaktivieren, Tod, Nat.Talent: Meucheln oder Hypnose.

## Zerschmettern

t= 10 sec                      Dauer: sofort

Reichweite: 1 m              Kosten: 15

Stufe: 9

Ein lebendes Wesen wird zu molekularem Staub zerschmettert, wenn ihm ein Resistenzwurf:phs mißlingt. Wiederbelebung ist nicht mehr möglich. Der Priester hat, wenn er dieses Wunder wirkt, ebenso wie nach einer Wiederbelebung zu verfahren, d.h. er ist in Gefahr, dauerhaft einen Punkt KB zu verlieren, falls ihm nicht ein zweiter Wurf gelingt, und er kann 3W6 Stunden keine Wunder mehr wirken.

## Massenschlaf

t= 3 sec                      Dauer: 6 h

Reichweite: 10 m              Kosten: 7

Stufe: 5

Alle Wesen innerhalb eines Kreises von 5 Meter Radius, deren Resistenzwurf: phs mißlingt, schlafen sofort ein. Sie können nur durch starke Reize (Wunden, heftiges Rütteln, sehr laute Geräusche) oder z.B. durch Magie (Aufwecken) wieder geweckt werden.

## Dunkle Essenz

t= 10 sec                      Dauer: 5 min

Reichweite: 20 m              Kosten: 6

Stufe: 5

Das Wunder erzeugt in einer 10 Meter durchmessenden Kugel eine absolute Dunkelheit, die auch für Infrarotsicht, UV-Sicht oder totale Nachtsicht undurchdringlich bleibt. Alle Lichtmagie im Bereich wird ohne Duell zerstört. Nur das Lichtessenzwunder kann die Wirkung mittels eines Duells beenden.

## Tödliche Schwaden

t= 8 sec                      Dauer: 6 Runden

Reichweite: 5 m              Kosten: 5

Stufe: 6

Es entsteht eine dunkle, 2 Meter durchmessende Wolke aus wirbelndem Giftgas (Stufe 5, Kontaktgift, 2W6 Schaden je Runde Kontakt). Diese Wolke bewegt sich nicht aus eigener Kraft und sie dehnt sich auch nicht aus, könnte aber benutzt werden, um z.B. einen Weg zu blockieren. Sie behindert im übrigen die Sicht mit WM-40.

## Amnesia

t= 10 sec                      Dauer: speziell

Reichweite: 5 m              Kosten: 5

Stufe: 4

Dieses Wunder löscht das Gedächtnis eines Wesens, dem ein Resistenzwurf: psy mißlungen ist, und zwar die Erinnerungen von 1W6 Tagen. Der Effekt kann nur durch passende Wunder (Supraheilung, totale Heilung) mittels eines Duells aufgehoben werden; weltliche Magie ist machtlos.

## Geister beschwören

t= 1W6 h                      Dauer: 30 min

Reichweite: speziell              Kosten: 6

Stufe: 6

Wirkt wie der entsprechende Zauberspruch. Es erscheint aber ein Geist 2.Ordnung, welcher sich neutral oder besser verhält und auch nach mißlungenem Bindeversuch nicht angreift. Außerdem ist er zu einem Dienst bereit.

## Geister rufen

t= 10 sec                      Dauer: speziell

Reichweite: speziell              Kosten: 3

Stufe: 3

Ähnlich dem Zauberspruch, jedoch erscheint ein Geist 2.Ordnung, welcher mindestens neutral reagiert und zu einem Dienst bereit ist.

## Geister binden

# 15. Wunder und Religionen

t= 1W6 x 20 min      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      Kosten: 6

Stufe: 7

Wie der Zauberspruch, aber mit verdoppelter Bindungszeit und den oben gemachten Anmerkungen.

## Kommunikation mit dem Jenseits

t= 5 min      Dauer: 1 min (konz.)

Reichweite: 10 m      Kosten: 5

Stufe: 3

Der Priester kommuniziert in Realzeit mit der Seele eines Toten. Dies sollte ausgespielt werden; der Spielleiter entscheidet über die Reaktionen der Seele und ob sie die Wahrheit sagt. Das Wunder gelingt nur, wenn sich der Ort des Todes oder wenigstens 51% der Leiche in Reichweite befinden und der Tod vor nicht mehr als  $2^2 = 4$  Jahren eingetreten ist.

## Ruhe

t= 2 sec      Dauer: 10 min

Reichweite: 25 m      Kosten: 4

Stufe: 3

Innerhalb einer Kugel von 10 Meter Radius wird absolute Stille erzeugt, d.h. es ist keine Schallübertragung möglich. Gesprochene Worte sind nicht zu hören (also keine verbalen Zauber möglich) und auf Schallübertragung basierende Waffen nutzlos. Geräusche von außen sind in der Zone nicht zu hören. Resistenzwürfe gibt es nicht, aber bei Entstehen der Zone können Wesen sich nach den Explosionsregeln verteidigen.

## Grauer Finger

t= 5 sec      Dauer: sofort

Reichweite: 10 cm      Kosten: 10

Stufe: 6

Ein Finger des Priesters verfärbt sich dunkelgrau. Berührt er nun damit ein Lebewesen, so wird der berührte Körperbereich sofort verkrüppelt, falls ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Dies ist an Kopf, Torso und lebenswichtigen Organen tödlich und verursacht sonst zusätzliche 2W6 Schaden. Heilung einer Verkrüppelung ist nur durch Wunder, nicht aber normale Magie möglich.

## Giftorn

t= 1 min      Dauer: speziell

Reichweite: 10 cm      Kosten: 7

Stufe: 5

Das Wunder sichert ein Schloß, z.B. an einer Tür oder Kiste, mit einem magischen Giftorn. Dieser ist durch Fallentechnik nicht zu entdecken und wird ausgelöst, sobald jemand versucht, das Schloß aufzubrechen. Der Orn ist mit einem Gift versehen (Stufe 5, 3W6 Schaden binnen 5 sec) und wirkt 1W10mal, bevor er verschwindet. Geeignete Magie oder Wunder kann den Orn mittels eines Duells entfernen.

## Furcht und Schrecken

t= 3 sec      Dauer: speziell

Reichweite: 10 m      Kosten: 6

Stufe: 5

Alle Wesen innerhalb eines 90-Grad-Kegels ausgehend vom Priester, denen ein Resistenzwurf: psy mißlingt, fliehen sofort in panischer Angst von diesem fort. Sie versuchen, wenigstens 50 Meter zwischen sich und den Priester zu

bringen und kehren auch nicht zurück, bevor nicht wenigstens 10 Minuten vergangen sind. Des weiteren werden sie während dieser Zeit nicht kämpfen, es sei denn, man treibt sie in die Enge. Im übrigen ist der Resistenzwurf bei Scheitern wie eine Panikprobe zu behandeln, d.h. entsprechend eine Auswirkung auf der Paniktafel zu bestimmen.

## Finsternis: (böse Priester, meist NSC)

**Segen:** Immunitäten aller Art, Nat. Talent Verhören oder Giftmischen, Schutzwerte, Angriffs-Reflexion.

## Böser Blick

t= 1 sec      Dauer: sofort

Reichweite: 5 m      Kosten: 5

Stufe: 4

Ein Lebewesen, dem der Resistenzwurf: phs mißlungen ist, beginnt innerlich zu verrotten. Es verliert jeden Tag um Mitternacht 1W6 LK. Diese können durch keine Macht einschließlich priesterlicher Wunder geheilt werden. Das Wunder endet mit dem Tod des Wesens, dem Tod des Priesters, der Rücknahme des Wunders durch den Priester oder durch ein passendes Wunder bzw. Magie (Duell, bei dem simultan, d.h. durch zwei Charaktere, Antimagia oder Magiebannen sowie Supraheilung oder Totale Heilung einzusetzen sind).

## Dämonen rufen

t= 10 sec      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      Kosten: 4

Stufe: 3

Wirkt wie der Zauberspruch, jedoch bezogen auf einen Dämon der 2.Ordnung, der in jedem Fall neutral oder besser reagiert und bereit ist, einen Dienst zu erfüllen.

## Dämonen beschwören

t= 1W6 h      Dauer: 30 min

Reichweite: speziell      Kosten: 7

Stufe: 6

Wie der Zauberspruch, aber es erscheint ein Dämon der 2.Ordnung, der neutral oder besser reagiert, auch bei einem mißlungenen Bindeversuch nicht angreift und in jedem Fall bereit ist, einen Dienst zu erfüllen.

## Dämonen binden

t= 1W3 x 10 min      Dauer: speziell

Reichweite: speziell      Kosten: 7

Stufe: 7

Wie der Zauberspruch, jedoch mit verdoppelter Bindungsdauer und ohne negatives Verhalten des Dämons bei Scheitern.

## Verrotten

t= 5 sec      Dauer: Konzentration

Reichweite: 5 m      Kosten: 10

Stufe: 6

Dieses Wunder beeinflusst alle Objekte aus organischer Materie innerhalb eines Kreises von 5 Meter Durchmesser und mit maximal 25 kg Masse. Diese verrotten sehr schnell, d.h. verlieren je Runde 4W6 % ihres Strukturpunktemaximums, bis das Wunder endet oder die Strukturpunkte Null erreichen. Schutzwerte sinken proportional zu Strukturpunktverlusten; magische Objekte erfordern Duell. Das Wunder wirkt nicht auf lebende Objekte mit Ausnahme von Pflanzen.

## Massentod

# 15. Wunder und Religionen

t= 10 sec Dauer: sofort

Reichweite: 5 m Kosten: 30

Stufe: 11

Alle Lebewesen innerhalb eines Kreises von 2 Meter Durchmesser, denen ein Resistenzwurf: phs mißlingt, brechen tot zusammen. Aufgrund der Macht dieses Wunders kann der Priester anschließend 1W6 Minuten keine Wunder mehr wirken, und er ist wie bei einer Wiederbelebung in Gefahr, 2 Punkte KB zu verlieren. Außerdem verliert er 50% seiner momentanen AK.

## Tor zur Hölle

t= 20 sec Dauer: 1 min

Reichweite: speziell Kosten: 40

Stufe: 12

Das Wunder öffnet ein Tor zu anderen Existenzebenen, deren Bewohner die Finsternis verehren oder gar darstellen. In jeder Runde besteht eine Chance von 10%, daß ein Wesen das Tor durchschreitet. Es wird zufällig festgelegt, um was für ein Wesen es sich handelt und wie es sich verhält - niemand, einschließlich des Priesters, ist sicher! Es ist äußerst wahrscheinlich, daß durch das Tor kommende Kreaturen alles angreifen, was sie sehen. Spieldaten sollten wie für Dämonen festgelegt werden; die Ordnung kann mit 1W100 wie folgt erwürfelt werden

Wurf	Resultat
1 - 10	Ordnung 1 bis 2
11 - 20	Ordnung 3 bis 4
21 - 30	Ordnung 5 bis 6
31 - 40	Ordnung 7 bis 8
41 - 60	Ordnung 10 und mehr
61 - 80	Ordnung 15 und mehr
81 - 90	Ordnung 20 und mehr
91 - 99	Ordnung 30 und mehr
100	Gottgleiche Macht

Erlischt das Tor, so verschwinden noch vorhandene Wesen mit 99% Sicherheit ebenfalls.

## Pestilenz

t= 12 sec Dauer: speziell

Reichweite: 10 cm Kosten: 10

Stufe: 7

Ein Lebewesen, dem ein Resistenzwurf: phs mißlingt, wird von einer Krankheit befallen. Diese hat Stufe 5 und kostet es je 10 Minuten 1W6 LK und AK (jeweils Resistenzwurf, bei Erfolg kein Schaden), bis drei Resistenzwürfe in Folge gelungen sind, das Wesen stirbt oder die Krankheit durch magische, psionische oder priesterliche Macht geheilt wird. Normale Medizin ist machtlos. Die Krankheit ist ansteckend; sie überträgt sich 1 Meter weit auf andere Lebewesen mit einer Chance von 5% je Minute.

## Untote schaffen

t= 2 min Dauer: sofort

Reichweite: speziell Kosten: 20

Stufe: 10

Dieses Wunder erfordert das Vorhandensein von Leichen oder Skeletten in der Umgebung. Innerhalb von 10 Meter Umkreis um den Priester erwachen diese als Untote unter seinem Befehl, welche bis zu ihrer Vernichtung existieren. Das Wunder ist am effektivsten auf einem Friedhof oder z.B. Schlachtfeld - man kann damit rechnen, daß dort jeder Quadratmeter einen Untoten hervorbringt. Nähere Angaben zur Intelligenz von Untoten hinsichtlich ihres Befehlsverständnisses im Abschnitt Magie.

## Seelenraub

t= 10 sec Dauer: speziell

Reichweite: 10 cm Kosten: 12

Stufe: 7

Ein Lebewesen, dem ein Resistenzwurf: phs mißlingt, bricht tot zusammen und der Priester raubt dessen Seele. Er muß ein Gefäß bereithalten, das vorher eine Stunde vorbereitet wurde, um die Seele aufzunehmen. Eine Wiederbelebung ist erst dann möglich, wenn die Seele befreit wurde. Die Seele kann dem Gefängnis nicht entkommen; der Priester kann aber mit ihr kommunizieren. Wird das Gefängnis zerstört, wird die Seele mit 25% zu einem Geisterwesen; andernfalls verläßt sie diese Welt.

## Massendesintegration

t= 5 sec Dauer: sofort

Reichweite: 5 m Kosten: 25

Stufe: 11

Dieses Wunder ermöglicht es, alle innerhalb einer Kugel von 3 Meter Durchmesser befindlichen Wesen und Objekte zu Staub aufzulösen, falls ihnen ein Resistenzwurf: phs mißlingt. Magische Objekte erfordern ein Duell. Näheres im Kapitel Magie unter Desintegration.

## Höhere Untote rufen

t= 20 sec Dauer: 2W6 Runden

Reichweite: speziell Kosten: 12

Stufe: 10

Der Priester ruft mit CH % Wahrscheinlichkeit einen höheren Untoten (Seelendieb, Vampir oder ähnliches ganz nach Spielleiterentscheidung) herbei, falls sich ein solcher in 1 km Umkreis befindet. Die Chance ist wie bei Rufen-Sprüchen üblich kumulativ je weiteren 20sec Ritual. Der gerufene Untote gehorcht Befehlen des Priesters; ihm steht jedoch ein Resistenzwurf zu, und bei Mißlingen weigert er sich, zu kommen. Näheres im Abschnitt Rufen-Sprüche unter Magie.

## Wahnsinn

t= 5 sec Dauer: speziell

Reichweite: 1 m Kosten: 7

Stufe: 5

Ein Lebewesen, dem ein Resistenzwurf: psy mißlingt, wird wahnsinnig. Wahnsinnige werden vom Spielleiter kontrolliert; sie handeln nach einem Zufallsmuster und könnten z.B. toben, stammeln, panisch fliehen, irgendwo herumsitzen usw. Der Wahnsinn kann nur durch Magie (Supraheilung) oder priesterliche Macht enden, oder wenn dem Opfer eine schwierige Probe: Intelligenz gelingt, wobei ein Versuch je Woche gestattet ist.

## Krieg, Sturm:

**Segen:** Berserker, Berserkerkampf, Nat. Talent Waffenfertigkeit, Natürliche Schutzwerte gegen Waffen, Immunitäten.

## Donnerschlag

# 15. Wunder und Religionen

t= 3 sec Dauer: sofort

Reichweite: 20 m Kosten: 4

Stufe: 4

Vom Priester ausgehend bewegt sich eine Schockwelle mit lautem Donnern innerhalb eines 90-Grad-Kegels. Alle Ziele in diesem Bereich werden getroffen und erleiden 1W6 Schaden (An-Code 17, Aus-10). Es gilt der Nahkampfschutzwert. Zusätzlich hat jeder im Wirkungsbereich eine Std-Probe: KB zu schaffen, oder er ist 1W6 Runden taub.

## Luftelementar rufen

Daten s. Feuerelementar rufen

## Luftelementar binden

Daten s. Feuerelementar binden

## Luftelementar beschwören

Daten s. Feuerelementar beschwören

## Blitz

t= 2 sec Dauer: sofort

Reichweite: 5 m Kosten: 3

Stufe: 2

Es entsteht ein Blitz elektrischer Energie, der sein Ziel trifft und 1W10 Schaden verursacht (An-Code 18, Aus- 12). Metallrüstungen schützen nicht gegen den Blitz; ansonsten gilt der Energieschutzwert. Blitze können nicht durch Metallgitter oder z.B. aus einem Metallobjekt (wie einem Auto) abgefeuert werden; ein Ziel in einem Faradayschen Käfig (z.B. Autos) ist gegen Blitze immun. Elektrische Geräte werden bei einem Treffer meist kurzgeschlossen. Im Einzelfall entscheidet der Spielleiter.

## Berserkerangriff

t= 6 sec Dauer: 2 min

Reichweite: 1 m Kosten: 4

Stufe: 3

Ein Lebewesen wird zu einem Berserkerkämpfer: Es benutzt die Berserkerregeln und erhält 25% mehr LK und AK, als es gerade besitzt, wobei ausdrücklich die Maximalwerte überschritten werden dürfen. Verletzungen kosten zuerst die Zusatz-LK und AK. Schließlich wird noch die Waffenfertigkeit auf eine Mindeststufe von  $5+2 = 7$  angehoben.

## Kämpfer rufen

t= 15 sec Dauer: 2W6 Runden

Reichweite: 10 m Kosten: 10

Stufe: 6

Der Priester beschwört mit CH % Chance 1W3 Kämpfer aus der Sphäre der Helden herbei, die seinen Befehlen gehorchen. Die Chance steigt wie bei Rufen-Magie üblich bei längerem Ritual an. Die Kämpfer haben dabei im Durchschnitt folgende Spieldaten:

ST 15, GE 15, KB 15, IN 10. LK 40, AK 50. Angriff mit Waffe (meist Schwert oder Zweihandwaffe) + 100, Ausweichen + 75, Rüstung Kettenrüstung oder besser.

Der Spielleiter kann im Einzelfall entscheiden. Stirbt ein Kämpfer, so kehrt er einfach in seine Herkunftswelt zurück.

## Gewittersturm

t= 8 sec Dauer: 10 min

Reichweite: 50 m Kosten: 6

Stufe: 4

In einem Kreis von 10 Meter Radius tobt ein Gewitter. Das Wunder funktioniert nur unter freiem Himmel. Es regnet (normale Feuer erlöschen) und donnert. Wesen im Wirkungsbereich werden mit 25% Chance für 1W6 Runden taub, falls ihnen eine Std-Probe: KB mißlingt. Bogensehnen werden mit 25% Chance unbrauchbar, Pulver naß usw. Mit 10% Chance brechen Blitze auf ein Wesen herab und verursachen 1W8 elektrischen Schaden (s. Blitz für Verteidigung). Alle Würfe sind einmal je Wesen und Runde fällig. Wesen im Wirkungsbereich haben halbe Bewegungsweite und es gelten die Sicht-WM von Teilbeleuchtung.

## Sturmwind

t= 4 sec Dauer: 5 min

Reichweite: 10 m Kosten: 7

Stufe: 5

In einem Kreis von 5 Meter Radius entsteht ein kleiner Wirbelsturm. Das mittlere Feld ist das Auge des Sturms (kann bei sehr großem Bereich je nach Spielleiterentscheidung auch mehrere Felder umfassen), wo der Sturm keine Wirkung zeigt. Alle Fernkampfangriffe, welche den Sturm passieren, erhalten WM-50. Primitive Geschosse (Pfeile, Wurfgeschosse) können ihn überhaupt nicht durchqueren. In jedem Fall hebt der Sturm Objekte mit einem Einzelgewicht bis zu 20 kg an und trägt diese in 1W12 Meter Höhe. Nach Ende des Wunders stürzen sie entsprechend ab. Wesen, die vom Sturm bedroht sind (d.h. ihr Gewicht fällt in die kritische Kategorie) dürfen ein Duell ST gegen ST des Sturmes versuchen. Letztere beträgt Objektgewichtsgrenze/ 5 Punkte. Bei Erfolg bleiben die Wesen am Boden, müssen aber je Runde ein Duell schaffen. Bewegung in Sturmfeldern kann maximal 1 Feld je Runde betragen. Wenn der Priester es wünscht, kann sich der Sturm selbst mit 1 Feld/ Runde bewegen; er muß sich dann aber auf die Bewegung konzentrieren.

## Zerschmetternde Axt

t= 8 sec Dauer: 2 min

Reichweite: 10 cm Kosten: 7

Stufe: 5

In den Händen des Priesters oder eines von ihm bestimmten Charakters erscheint eine glühende Axt oder andere Waffe. Diese gilt als magische Waffe, ist unzerbrechlich, kann nicht aus der Hand gegeben werden und hat folgende Daten: Sie verursacht Schaden, als würde sie von einem Kämpfer mit Stärke  $10 \pm 5 = 15$  geführt und hat WM+20 auf Angriff und Abwehr. Alle Rüstungen und Schutzwerte werden gegen sie halbiert. Es sind normale Angriffswürfe auszuführen. Wird der Waffenträger außer Gefecht gesetzt, verschwindet die Axt.

## Rüstungswunder

t= 10 sec Dauer: 1 h

Reichweite: speziell Kosten: 6

Stufe: 5

Das Wunder segnet alle Rüstungen in 10 Meter Umkreis: Sie bieten einen Punkt mehr Schutz, der Vert-WM steigt um 5 an und die Strukturpunkte erhöhen sich um 20%.

## Waffenwunder

t= 10 sec Dauer: 1 h

Reichweite: speziell Kosten: 6

Stufe: 5

Das Wunder segnet alle Waffen in 10 Meter Umkreis: Sie erhalten WM +5 auf Angriff und Abwehr, verursachen einen Punkt mehr Schaden und erhalten einen Abzug von 10% auf Bruchchancen.

# 15. Wunder und Religionen

## Luftmeister

Daten s. Feuermeister

### Eis, Winter:

**Segen:** Immunitäten oder Schutz gegen Kälte, Eis, Temperatur-Toleranz (Kälte), Nat. Talent Schlitten oder Überleben Eiswüste, Perfektes Gleichgewicht, Polariserte Augen.

### Hagelschlag

t= 10 sec                      Dauer: 2 min

Reichweite: 50 m              Kosten: 6

Stufe: 6

In einem Kreis von 10 m Radius beginnt es zu hageln. Das Wunder funktioniert nur unter freiem Himmel. Alle Wesen und wichtigen Objekte im Wirkungsbereich werden einmal je Runde mit Angriffswert  $70 + 10 = 80$  angegriffen. Hagelkörnchen haben An-Code 15, Aus-10 und verursachen 1W4 Schaden. Es gilt der Nahkampfschutzwert. Nebeneffekt ist, daß der Wirkungsbereich sehr schnell von Eis übersät und damit glitschig wird.

### Eiselementar rufen

Daten s. Feuerelementar rufen

### Eiselementar beschwören

Daten s. Feuerelementar beschwören

### Eiselementar binden

Daten s. Feuerelementar binden

### Eisnebel

t= 3 sec                      Dauer: 4W10 Runden

Reichweite: 20 m              Kosten: 4

Stufe: 2

Eine drei Meter hohe, fünf Meter breite und drei Meter lange Wolke aus flirrenden Eiskristallen entsteht. Wesen, die ein Feld innerhalb der Wolke betreten, müssen eine Std-Probe: KB ausführen. Bei Erfolg verlieren sie 1W8 AK, andernfalls 1W4 LK und 1W12 AK. Rüstung schützt nur, wenn sie auch gegen Kälte konstruiert ist (z.B. Raumanzüge). Wesen, die sich bei Entstehung auf einem der Wolkenfelder befinden, können versuchen, sich nach den Explosionsregeln zu retten.

### Eislanze

t= 2 sec                      Dauer: sofort

Reichweite: 20 m              Kosten: 3

Stufe: 2

Ein eisiges Geschöß wird auf ein Ziel abgefeuert, wo es 1W8 Schaden (spitze Waffe) verursacht. Es gilt der Nahkampfwert von Rüstungen und das Geschöß hat An-Code 15 und Ausweich-WM-10.

### Transformation zu Eis

Daten s. Transformation zu Feuer. Die Wirkung ist dauerhaft, allerdings wird Eis meist mit der Zeit schmelzen.

### Eisschutz

t= 1 sec                      Dauer: 10 min

Reichweite: 10 cm              Kosten: 1

Stufe: 1

Ein Wesen wird vor allen Schäden durch Eis oder Kälte aller Art geschützt.

## Eismeister

Daten s. Feuermeister

### Vereisung

t= 3 sec                      Dauer: sofort

Reichweite: 1 m              Kosten: 6

Stufe: 4

Ein Lebewesen mit Körperflüssigkeit, dem ein Resistenzwurf: phs mißlingt, wird eingefroren, d.h. es erstarrt zu Eis. Die Wirkung kann nur durch Magie oder Wunder (Duell) beendet werden. Eingefrorene Wesen sind handlungsunfähig, aber sie altern auch nicht und benötigen weder Luft noch Ernährung. Das Eis gewährt ihnen 10 Punkte Schutz. Gelingt eine Rückverwandlung, muß eine Std-Probe:KB gelingen oder das Opfer überlebt die Beanspruchung nicht.

### Schneesturm

t= 10 sec                      Dauer: 5 min

Reichweite: 25 m              Kosten: 3

Stufe: 4

In einer Kugel von 5 Meter Radius tobt ein Schneesturm. Dieser senkt die Temperatur um 25 Grad Celsius, verursacht einen Sicht-WM von -50 und produziert entsprechend Schnee, so daß der Boden mit einem rutschigen Belag bedeckt wird.

### Eisiger Spiegel

t= 4 sec                      Dauer: 1 min

Reichweite: 1 m              Kosten: 5

Stufe: 3

Ein Wesen wird von einem eiskalten Kugelfeld von 2 Meter Durchmesser umgeben, das ihm selbst keinen Schaden zufügt. Alle auf den Schild treffenden Angriffe müssen sich mit einer Barriere mit Schutzwert 10 auseinandersetzen. Außerdem gilt WM-20 auf alle Angriffswürfe wegen der Blendwirkung des Eises. Der Schild bewegt sich mit dem Wesen; er kann nicht von innen durchdrungen werden. Angriffe, welche Lichtstrahlen in irgendeiner Form benutzen (z.B. Laser) werden reflektiert, d.h. treffen den Angreifer nach den unter Reflektieren im Kapitel Magie aufgeführten Regeln.

### Eiseskälte

t= 5 sec                      Dauer: 5 min

Reichweite: 10 m              Kosten: 4

Stufe: 3

Innerhalb einer Kugel von 5 Meter Durchmesser sinkt die Temperatur um 60 Grad Celsius ab. Näheres zu Auswirkung großer Kälte findet sich im entsprechenden Abschnitt.

## 15.7 Einsatz von Wundern

Wunder werden ähnlich Zaubersprüchen eingesetzt. Sie bestehen aus einem Gebet zur Gottheit, das meist laut gesprochen wird; dies ist aber nicht notwendig. Gedanken oder leises Murmeln reichen aus.

Dementsprechend hat jedes Wunder eine Konzentrationszeit, und diese kann entsprechend den Magie-Regeln verkürzt oder verlängert werden.

Nach Ablauf der Konzentrationszeit erfolgt der Wunderwurf. Für diesen gilt:  $1W100 + 1,5 \times (CH + IN) + \text{Glauben}$ .

Der Glaubenswert eines Priesters wird wie oben beschrieben bestimmt. Für die Berechnung des Wunderwurfes sind Glaubenswerte über 100 als 100 anzusehen.

# 15. Wunder und Religionen

Ein Ergebnis von wenigstens 100 ist ein Erfolg. Gibt es ein Desaster, so sind dessen Auswirkungen auf der folgenden Tabelle zu bestimmen:

Wurf 1W100	Effekt
1 - 10	normaler Fehlschlag
11 - 50	Gottheit ist erzürnt: 1W6 Stunden keine Wunder mehr zu wirken
51 - 70	Gottheit ist erzürnt: Priester verliert 50% seiner Glaubenspunkte
71 - 90	Gottheit ist erzürnt: Priester kann keine Wunder mehr wirken, bis er sich in einem Tempel geläutert hat, was wenigstens 1W6 Tage dauert. Außerdem verliert er 50% seiner Glaubenspunkte.
91 - 99	Gottheit ist sehr erzürnt: s.o., aber erforderlich ist eine Queste oder Pilgerfahrt zum Zentraltempel
100	Gottheit ist extrem wütend: Ein Blitz oder eine ähnliche Unmutsäußerung fügt dem Priester ohne Abwehrchance 1W100 Schaden zu.

Auf den Wunderwurf sind als WM - 10 x Stufe des Wunders (s.o.) anzurechnen. Außerdem könnte der Spielleiter auf Situations-WM zwischen -50 und +50 entscheiden, wenn ihm ein Wunder in einer Situation besonders schlecht (gut) zum Kult des Priesters zu passen scheint. Besonders passende Wunder könnten auch noch Kostenreduktionen zur Folge haben.

Zwei wichtige Unterschiede gibt es zwischen Wundern und Zaubersprüchen, abgesehen natürlich davon, daß Wunder keine Magie sind und somit weder von Magieresistenzen usw. noch von unterschiedlichen Manastufen betroffen sind. Der erste Unterschied liegt darin, daß nicht AK, sondern vielmehr Glaubenspunkte verbraucht werden. Genau wie bei der Magie wird hier ein zweiter Wunderwurf ausgeführt, um die Höhe des Verlustes zu bestimmen. Die Kostenreduktionen liegen bei 1 Glaubenspunkt je vollen 10 Punkten über 90 beim Würfelergebnis. Dabei kann ein Priester nie weniger Glauben als 1 haben; entsprechend darf er auch keine Wunder versuchen, die ihn mehr Glauben kosten könnten, als er hat. Wunder sind immer verbal und mental; das Hinzufügen somatischer oder materieller Komponenten ist nicht möglich. Die Glaubenskosten sind unabhängig vom Ritual.

Der zweite Unterschied liegt darin, daß die Magiepunkteregel für Wunder nicht gilt. Einzig die Neuinvestitionsregel ist anzuwenden. Dies hängt damit zusammen, daß man seine Gottheit wesentlich konkreter anspricht, als ein Magier das Mana benutzt.

Wunder, die schädigende Wirkungen haben, können einen Resistenzwurf vom Opfer verlangen. Dieser erfolgt wie bei Magie üblich. Alle Effekte, welche sich gegen physikalische Magie richten, wirken auch gegen Wunder, es sei denn, es wird ausdrücklich etwas gegenteiliges ausgesagt. Schutzzauber und Talismane bzw. Amulette gegen psychische oder physische Magie haben dagegen auf Wunder keinerlei Wirkung.

## Wunder im Heiligtum

In einem Heiligtum ihrer Gottheit können Priester Wunder wirken, ohne Glauben zu verbrauchen. Um zu verhindern,

daß dies zu maßlosen "Neuinvestitionen" von Null Punkten führt, sollte eine Beschränkung auf zehn Neuinvestitionen aufrechterhalten werden.

## 15.8 Abschlußbemerkungen

Das vorgeschlagene System ist nur eine Möglichkeit, die besonderen Kräfte von Priestern darzustellen. Es wäre auch ohne weiteres denkbar, alle priesterlichen Wunder mit Hilfe des Magiesystems zu simulieren und den Einfluß der Götter mit Hilfe der Regeln für natürliche Talente und angeborene magische Fähigkeiten einzubinden. Dies ist jedoch Geschmackssache; mir schwebte immer eine klare Trennung von Wundern und Magie vor.

# 15. Wunder und Religionen

## Wundertabelle

Wunder	Einordnung	Stufe	t	Dauer	Reichweite	Kosten
Auferstehung	allgemein	10	12 h	sofort	10 cm	25
Blutsbrüder	allgemein	2	1 h	sofort	1 m	8
Energiespende	allgemein	4	5 min	sofort	10 cm	5
Fluch	allgemein	1	20 sec	1 h	2 m	4
Geas	allgemein	5	1 h	speziell	10 cm	10
Giftneutralisierung	allgemein	3	5 min	sofort	10 cm	5
Giftbremse	allgemein	1	1 sec	24 h	10 cm	1
Gottes Wort	allgemein	3	5 min	speziell	keine	5
Heilige Silbe	allgemein	6	1 sec	sofort	speziell	8
Heilige Zuflucht	allgemein	1	1 sec	sofort	speziell	3
Heilung	allgemein	2	10 sec	sofort	10 cm	3
Kraftspende	allgemein	1	3 sec	sofort	10 cm	1
Krankheit heilen	allgemein	3	5 min	sofort	10 cm	3
Regeneration	allgemein	4	5 min	sofort	10 cm	5
Segen	allgemein	1	20 sec	1 h	2 m	2
Supraheilung	allgemein	4	10 min	sofort	10 cm	6
Trank und Speise	allgemein	1	10 min	sofort	10 cm	1
Wiederbelebung	allgemein	8	8 h	sofort	10 cm	12
Wunsch	allgemein	12	1 sec	speziell	speziell	50
Feuerball	Feuer	3	3 sec	sofort	10 m	4
Funke	Feuer	1	1 sec	2 min	10 cm	1
Sonnenstrahl	Feuer	3	3 sec	sofort	25 m	3
Licht	Feuer	1	1 sec	1 h	20 m	1
Flammenregen	Feuer	7	12 sec	1 min	50 m	6
Feuerschutz	Feuer	1	1 sec	10 min	10 cm	1
Transformation zu Feuer	Feuer	4	1 min	speziell	5 m	3
Feuermeister	Feuer	5	10 sec	10 min (konz.)	5 m	5
Feurelementar beschwören	Feuer	4	1W3h	30 min	keine	5
Feurelementar rufen	Feuer	2	10 sec	speziell	speziell	2
Feurelementar binden	Feuer	6	1W3 x 5 min	speziell	speziell	5
Feuerschild	Feuer	3	4 sec	2 min	10 cm	3
Lichtessenz	Feuer	3	10 sec	sofort	10 m	5
Illusionsmeister	Weisheit	5	10 sec	10 min	20 m	6
Zungenrede	Weisheit	3	10 sec	30 min (konz.)	1 m	3
Kontrolle	Weisheit	7	5 sec	speziell (konz.)	10 m	7
Lautlosigkeit	Weisheit	1	1 sec	10 min	10 m	2
Totale Unsichtbarkeit	Weisheit	4	2 sec	10 min (konz.)	1 m	4
Plötzliche Verwirrung	Weisheit	4	1 sec	2W10 Runden	10 m	3
Antimagischer Schild	Weisheit	5	10 sec	2 min	speziell	10
Unauffälligkeit	Weisheit	5	1 sec	10 min (konz.)	1 m	4
Schattenmeister	Weisheit	4	7 sec	2 min (konz.)	10 m	5
Magie bannen	Weisheit	8	6 h	sofort	5 m	15
Totale Erkenntnis	Weisheit	4	10 sec	10 min (konz.)	20 m	5
Magie identifizieren	Weisheit	3	5 sec	Konzentration	5 m	3
Lokalisation	Weisheit	4	12 sec	48 h	1000 km	3
Wassermeister	Wasser	5	10 sec	10 min (konz.)	5 m	5
Wasserelementar beschwören	Wasser	4	1W3h	30 min	keine	5
Wasserelementar rufen	Wasser	2	10 sec	speziell	speziell	2
Wasserelementar binden	Wasser	6	1W3 x 5 min	speziell	speziell	5
Wasserstrahl	Wasser	2	6 sec	2 min (konz.)	10 m	3
Transformation zu Wasser	Wasser	4	1 min	speziell	5 m	3

# 15. Wunder und Religionen

Wunder	Einordnung	Stufe	t	Dauer	Reichweite	Kosten
Sintflut	Wasser	5	10 sec	2 min	25 m	4
Großer Regen	Wasser	6	15 sec	30 min	100 m	5
Wasseratem	Wasser	1	5 sec	1 h	2 m	1
Wasserwesen beherrschen	Wasser	4	5 sec	24 h (konz.)	20 m	5
Schiffssegen	Wasser	5	24 h	speziell	10 m	20
Wasserwandeln	Wasser	1	3 sec	Konzentration	10 cm	1
Quelle	Wasser	2	1 min	speziell	10 cm	3
Burgensegen	Herrschaft	10	48 h	speziell	1 m	20
Gefängnis	Herrschaft	10	5 min	sofort	1 m	25
Goldener Schutz	Herrschaft	5	10 sec	2 min	10 cm	4
Massensuggestion	Herrschaft	9	30 sec	1 min (konz.)	2 m	10
Persönlichkeit	Herrschaft	3	1 min	10 min	speziell	3
Zeitfrost	Herrschaft	11	10 min	2 h	10 m	20
Zepter der Macht	Herrschaft	8	5 min	1 h	speziell	5
Siegel der Herrschaft	Herrschaft	8	1 h	speziell	10 cm	10
Reise in die Zeit	Herrschaft	11	6 h	sofort	speziell	20
Königlicher Wächter	Herrschaft	9	6 h	sofort	10 cm	20
Gold lokalisieren	Herrschaft	5	1 min	Konzentration	10 km	4
Wahrheit erkennen	Herrschaft	2	2 sec	Konzentration	10 m	4
Moral steigern	Herrschaft	3	4 sec	5 min	speziell	4
Erdbeben	Fruchtbarkeit	4	7 sec	2W6 Runden	50 m	6
Totale Heilung	Fruchtbarkeit	7	30 min	sofort	10 cm	10
Erdmeister	Fruchtbarkeit	5	10 sec	10 min (konz.)	5 m	5
Erdelementar beschwören	Fruchtbarkeit	4	1W3h	30 min	keine	5
Erdelementar rufen	Fruchtbarkeit	2	10 sec	speziell	speziell	2
Erdelementar binden	Fruchtbarkeit	6	1W3 x 5 min	speziell	speziell	5
Lebenssphäre	Fruchtbarkeit	7	5 sec	5 min (konz.)	speziell	11
Feldersegen	Fruchtbarkeit	4	1 h	speziell	10 m	5
Traumwunder	Fruchtbarkeit	5	10 min	speziell	10 cm	5
Transformation zu Erde	Fruchtbarkeit	4	1 min	speziell	5 m	3
Rollender Felsen	Fruchtbarkeit	4	20 sec	2 min	5 m	4
Erneuerung	Fruchtbarkeit	5	5 min	sofort	10 cm	4
Liebeswunder	Fruchtbarkeit	5	1 h	speziell	1 m	5
Naturgeist beschwören	Natur	5	1W6 h	30 min	speziell	5
Naturgeist rufen	Natur	2	10 sec	speziell	speziell	2
Naturgeist binden	Natur	6	1W3 x 5 min	speziell	speziell	5
Tiere kontrollieren	Natur	2	5 sec	24 h (konz.)	20 m	4
Pflanzenreise	Natur	3	5 sec	sofort	1 km	5
Wundersames Wachstum	Natur	3	5 sec	10 min	25 m	4
Großes Wetterwunder	Natur	8	1 h	speziell	speziell	8
Transformation zu Holz	Natur	4	1 min	speziell	5 m	3
Pflanzenarmee	Natur	9	10 sec	1 h	50 m	14
Pflanzenfessel	Natur	3	2 sec	5 min	50 m	4
Insektenmasse	Natur	6	10 sec	2 min (konz.)	10 m	5
Verrosten	Natur	3	3 sec	speziell	10 m	4
Sphäre gegen Lebewesen	Natur	5	5 sec	2 min (konz.)	speziell	5
Zerschmettern	Tod	9	10 sec	sofort	1 m	15
Massenschlaf	Tod	5	3 sec	6 h	10 m	7
Dunkle Essenz	Tod	5	10 sec	5 min	20 m	6
Tödliche Schwaden	Tod	6	8 sec	6 Runden	5 m	5
Amnesia	Tod	4	10 sec	speziell	5 m	5
Geister beschwören	Tod	6	1W6 h	30 min	speziell	6
Geister rufen	Tod	3	10 sec	speziell	speziell	3
Geister binden	Tod	7	1W6 x 20 min	speziell	speziell	6
Kommunikation mit dem Jenseits	Tod	3	5 min	1 min (konz.)	10 m	5
Ruhe	Tod	3	2 sec	10 min	25 m	4
Grauer Finger	Tod	6	5 sec	sofort	10 cm	10
Giftdorn	Tod	5	1 min	speziell	10 cm	7
Furcht und Schrecken	Tod	5	3 sec	speziell	10 m	6



# 15. Wunder und Religionen

Wunder	Einordnung	Stufe	t	Dauer	Reichweite	Kosten
Böser Blick	Finsternis	4	1 sec	sofort	5 m	5
Dämonen rufen	Finsternis	3	10 sec	speziell	speziell	4
Dämonen beschwören	Finsternis	6	1W6 h	30 min	speziell	7
Dämonen binden	Finsternis	7	1W3 x 10 min	speziell	speziell	7
Verrotten	Finsternis	6	5 sec	Konzentration	5 m	10
Massentod	Finsternis	11	10 sec	sofort	5 m	30
Tor zur Hölle	Finsternis	12	20 sec	1 min	speziell	40
Pestilenz	Finsternis	7	12 sec	speziell	10 cm	10
Untote schaffen	Finsternis	10	2 min	sofort	speziell	20
Seelenraub	Finsternis	7	10 sec	speziell	10 cm	12
Massendesintegration	Finsternis	11	5 sec	sofort	5 m	25
Höhere Untote rufen	Finsternis	10	20 sec	2W6 Runden	speziell	12
Wahnsinn	Finsternis	5	5 sec	speziell	1 m	7
Donnerschlag	Krieg	4	3 sec	sofort	20 m	4
Luftmeister	Krieg	5	10 sec	10 min (konz.)	5 m	5
Luftelementar beschwören	Krieg	4	1W3h	30 min	keine	5
Luftelementar rufen	Krieg	2	10 sec	speziell	speziell	2
Luftelementar binden	Krieg	6	1W3 x 5 min	speziell	speziell	5
Blitz	Krieg	2	2 sec	sofort	5 m	3
Berserkerang	Krieg	3	6 sec	2 min	1 m	4
Kämpfer rufen	Krieg	6	15 sec	2W6 Runden	10 m	10
Gewittersturm	Krieg	4	8 sec	10 min	50 m	6
Sturmwind	Krieg	5	4 sec	5 min	10 m	7
Zerschmetternde Axt	Krieg	5	8 sec	2 min	10 cm	7
Rüstungswunder	Krieg	5	10 sec	1 h	speziell	6
Waffenwunder	Krieg	5	10 sec	1 h	speziell	6
Hagelschlag	Eis	6	10 sec	2 min	50 m	6
Eismeister	Eis	5	10 sec	10 min (konz.)	5 m	5
Eiselementar beschwören	Eis	4	1W3h	30 min	keine	5
Eiselementar rufen	Eis	2	10 sec	speziell	speziell	2
Eiselementar binden	Eis	6	1W3 x 5 min	speziell	speziell	5
Eisnebel	Eis	2	3 sec	4W10 Runden	20 m	4
Eislanze	Eis	2	2 sec	sofort	20 m	3
Transformation zu Eis	Eis	4	1 min	speziell	5 m	3
Eisschutz	Eis	1	1 sec	10 min	10 cm	1
Vereisung	Eis	4	3 sec	sofort	1 m	6
Schneesturm	Eis	4	10 sec	5 min	25 m	3
Eisiger Spiegel	Eis	3	4 sec	1 min	1 m	5
Eiseskälte	Eis	3	5 sec	5 min	10 m	4

# Glossar

## Glossar

### Abenteuer

Unter diesem Begriff, man findet auch die Bezeichnung Szenario, versteht man das Geschehen in der Spielwelt während eines Rollenspiels. Es handelt sich um das Drehbuch der Ereignisse, aber auch um das, was dann tatsächlich passiert, sozusagen den "gemeinsamen Film". Eine ausführliche Erläuterung findet sich im Kapitel Szenariodesign.

### Abwehrwurf (Parade)

Der Abwehrwurf ist eine Form der Verteidigung im Kampf, bei der versucht wird, den Angriff mittels einer Waffe oder eines Schildes zu parieren. Es handelt sich um eine Probe, die erfolgreich ist, wenn man wenigstens dasselbe Gesamtergebnis wie der Angreifer erreicht hat. Vorteil der Parade ist, daß sie weniger anstrengend ist als ein Ausweichwurf.

### Angriffswurf

Ein Angriffswurf, mitunter auch Attacke genannt, ist eine Probe, mit deren Hilfe ein Charakter im Kampf bestimmt, ob er sein Ziel getroffen hat oder nicht. Ein Treffer liegt ab einem Gesamtergebnis von 100 vor, dann steht dem Gegner aber meist noch ein Verteidigungswurf zu.

### Ausdauerkraft (AK)

Die Ausdauerkraft ist das Potential eines Charakters, Durchhalteleistungen wie Kämpfe, Dauerläufe usw. zu verkraften. Anstrengungen kosten AK. Sinkt diese auf Null, ist der Charakter erschöpft und der Bewußtlosigkeit nahe.

### Ausweichwurf

Der Ausweichwurf ist eine Möglichkeit der Verteidigung gegen einen Angriff. Es handelt sich um eine Probe, welche gelungen ist, wenn ihr Ergebnis wenigstens das des gegnerischen Angriffswurfes erreicht. Ausweichwürfe simulieren hierbei Bewegungen, um den Angriff zu vermeiden, d.h. sich ducken, zur Seite springen usw.

### Besondere Fähigkeit (Vorteil)

Unter diesem Begriff sammelt Omnirole Fähigkeiten eines Charakters wie z.B. Nachtsicht oder Empathie, welche man nicht mehr später erlernen, sondern nur von Geburt an besitzen kann. Allerdings gibt es für manche Spielwelten durchaus Ausnahmen. Jede Besondere Fähigkeit ist gegen Zahlung von Charakterpunkten zu erwerben.

### Charakter

Eine Bezeichnung für eine Figur in der fiktiven Welt des Rollenspiels, sozusagen für die Rolle. Ein Charakter ist vergleichbar mit einer handelnden Person eines Films; er wird normalerweise durch eine gewisse Menge von Informationen, d.h. Zahlen und anderen Angaben, näher in seinen Kenntnissen und Schwächen definiert. Man unterscheidet weiterhin Spieler- und Nichtspieler-Charaktere. Ein Charakter muß hierbei keinesfalls menschlich sein, aber es handelt sich immer um ein intelligentes Wesen - eine Falle oder ein hungriger Bär sind keine Charaktere.

### Charakterpunkt (CP)

Charakterpunkte sind eine Rechengröße, die der Bewertung eines Charakters dient. Sie werden bei der Erschaffung eines Charakters benutzt, messen aber auch seine späteren Fortschritte. Grob gesagt gibt die Anzahl Charakterpunkte die potentielle Macht eines Charakters an, je mehr er hat, um so mächtiger ist er normalerweise.

### Dauerschaden

Ein Dauerschaden ist eine schwere Verletzung, deren Auswirkungen nicht von selbst verschwinden. Beispiele sind Verlust der Sehkraft oder des Gebrauchs eines Armes oder Beines, meist als Ergebnis eines Gefechts.

### Desaster

Ein Desaster ist die schlimmste Form des Fehlschlages. Es tritt ein, wenn ein Probenergebnis unter Null liegt. Die Folgen eines Desasters sind meist übel: zerbrochene Werkzeuge, ein Resultat, das dem Gegenteil der Absicht entspricht usw. Es ist auch die Bezeichnung Kritischer Fehler gebräuchlich.

### Duell

Ein Duell ist eine Auseinandersetzung von wenigstens zwei Charakteren, bei dem diese ihre Fertigkeitenkenntnisse in einem Bereich oder auch zwei Eigenschaftswerte messen. Beispiele sind Armdrücken, ein Wetttrinken oder das Werfen auf eine Zielscheibe. Der Sieger ist normalerweise der mit dem höheren Gesamtergebnis bei den auszuführenden Proben.

### Einfache Probe

Bei dieser Form der Probe auf eine Eigenschaft (siehe Basiseigenschaften) wird  $1W100 + 10 \times \text{Eigenschaftswert}$  gewürfelt, was relativ gute Erfolgsaussichten ergibt.

### Erfahrungspunkte (EP, AEP, FEP)

Erfahrungspunkte messen die gesammelten Erfahrungen eines Charakters. Sie werden für erfolgreichen Fertigkeiteneinsatz (FEP = Fertigkeitserfahrungspunkte) und für erfolgreiches Lösen eines Szenarios (AEP = Allgemeine Erfahrungspunkte) vergeben, wobei der Spielleiter über die Menge entscheidet. EP können dann benutzt werden, um Fertigkeiten und Eigenschaften zu verbessern oder neue dazuzulernen.

### Feind

Ein Feind ist ein geschworener Gegner eines Charakters und damit eine Art Handicap, das man bei der Charaktererschaffung erwerben kann und dann CP einbringt. Feinde könnten zum Beispiel die Mafia, die Polizei oder auch der Bruder eines einst unterlegenen Gegners sein, der Rache geschworen hat. Nicht zu verwechseln sind Feinde mit Gegnern, welche den Spielern im Szenario als dessen Elemente begegnen - letztere bringen keine CP ein, und sind meist keine Dauereinrichtung.

### Fernkampf

Als Fernkampf gilt jeglicher Kampf mit Distanzwaffen, gleich ob geworfen, geschossen oder was auch immer. Üblicherweise ist die Verteidigung gegen Fernkampfangriffe schwieriger als im Nahkampf.

### Fertigkeit

Fertigkeiten sind Kenntnisse eines Charakters, deren Ausübung mit Unsicherheit verbunden ist, d.h. nicht immer mit hundertprozentiger Wahrscheinlichkeit gelingt. Beispiele sind der Schwertkampf, das Steuern eines Autos, Kenntnisse des Rechts oder die Bedienung eines Funkgerätes. Die Fertigkeitstufe mißt gemeinsam mit dem aus ihr berechneten Fertigkeitwert die Erfahrung eines Charakters, d.h. die Tiefe seiner Kenntnisse.

### Fertigkeitsprobe / Fertigkeitswurf

Dies ist eine Probe, mit deren Hilfe man bestimmt, ob der Einsatz einer Fertigkeit erfolgreich war (Ergebnis von wenigstens 100) oder nicht.

# Glossar

## Gegenspieler

Eine besondere Möglichkeit im Rollenspiel ist die Verwendung von einer Art Co-Spielleiter, des Gegenspielers, dessen Aufgabe es ist, die Gegner der Spielercharaktere zu führen. Vorteil dieser Methode ist, daß der Gegenspieler im Gegensatz zum Spielleiter nicht alle Informationen besitzt, so daß meist realistischere und fairere Ergebnisse die Folge sind und der Spielleiter sich auch besser auf seine neutrale Stellung konzentrieren kann.

## Grundeigenschaft (Basiseigenschaft)

Die Grund- oder Basiseigenschaften sind die wesentlichen Daten über einen Charakter. Sie messen grob sein körperliches und geistiges Potential und werden bei der Charaktererschaffung festgelegt, können sich aber später durchaus noch verändern. Man unterscheidet: Stärke, Geschicklichkeit, Reaktion, Körperbau, Intelligenz, Aussehen und Charisma.

## Handicap

Ein Handicap ist ein Nachteil, der einen Charakter schwächt. Beispiele sind Blindheit, Phobien oder eine Drogensucht. Hierbei gibt es üblicherweise zwei Wege, ein Handicap zu erwerben: Freiwillig bei der Charaktererschaffung - was Charakterpunkte einbringt - oder später als Folge eines Szenarios, z.B. nach einer Gefechtsverletzung. In letzterem Fall senkt das Handicap den CP-Wert des Charakters. Wird ein Handicap geheilt, müssen normalerweise die gutgeschriebenen CP wieder durch EP bezahlt werden.

## Handlung

Eine Handlung ist jede Aktion eines Charakters, dies spielt vor allem im Kampf eine Rolle. Normalerweise kann immer nur eine Handlung zur gleichen Zeit ausgeführt werden, aber es gibt gewisse Ausnahmeregeln. Typische Handlungen sind Angreifen, Zaubern, eine Fertigkeit anwenden, Laufen, Aufstehen usw.

## Initiativewurf

Der Initiativewurf ist normalerweise 1W10 + Reaktion des Charakters. Er ermittelt seinen Handlungszeitpunkt im Kampf; je höher, desto besser. Normalerweise handeln Charaktere in der umgekehrten Reihenfolge, d.h. es beginnen jene mit der schlechtesten Initiative. Charaktere mit höherem Wert dürfen aber jederzeit "die Initiative ergreifen" und vorher handeln, um z.B. eine Flucht zu verhindern. Allgemein haben sie den Vorteil, die Handlungen der anderen beobachten und jederzeit eingreifen zu können.

## Konzentrierte Handlung

Eine Konzentrierte Handlung ist eine besondere Form der Handlung, die sehr viel Aufmerksamkeit des Charakters erfordert. Beispiel sind Zauberrituale. Wenn eine konzentrierte Handlung durchgeführt wird, kann der Charakter sich nur eingeschränkt verteidigen. Sollte er es dennoch versuchen oder zum Beispiel verletzt werden, besteht die Gefahr des Abbruchs der Konzentrierten Handlung und damit von deren Scheitern.

## Kritischer Fehler

siehe Desaster

## Kumpel

Ein Kumpel, auch Partner oder Freund genannt, ist ein Nichtspieler-Charakter, der eine besondere Bindung an den Charakter besitzt. Er ist bei der Charaktererschaffung durch Aufwendung von CP zu erwerben. Es handelt sich um einen relativ

verlässlichen und loyalen Partner, der zum Beispiel ein alter Kampfgefährte sein könnte.

## Lebenskraft (LK)

Die Lebenskraft mißt bei Omnirole das Potential eines Charakters, Verletzungen und andere Schädigungen seiner Gesundheit zu verkraften. Sinkt sie auf Null oder darunter, gerät er in Lebensgefahr und könnte sogar sterben.

## Leichter Treffer (Leichter Schaden)

Man spricht von einem Leichten Treffer, wenn ein Angriff durch eine erfolgreiche Verteidigung vermieden wurde. Üblicherweise gehen dann nur AK durch die Anstrengung der Abwehr- oder Ausweichbewegung verloren.

## Magie

Magie ist eine Kraft, welche mittels einer Energie, die Mana genannt wird, in manchen Spielwelten, vor allem der Fantasy, die Naturgesetze manipulieren und zahllose verschiedene Effekte hervorrufen kann. Ein Charakter, welcher mit Magie umgehen kann, heißt Zauberer.

## Magiepunkt (MP)

Im Omnirole-Magiesystem benutzt man Magiepunkte, um Zaubersprüchen variable Auswirkungen zu geben. Je nach dem Ergebnis des Zauberspruches stehen mehr oder weniger MP zur Verfügung, die der Zauberer dann benutzen kann, um z.B. die Reichweite, Wirkung oder Dauer eines Zauberspruches anzuheben.

## Mana

Dies ist die Energie, welche die Grundlage der Magie bildet. Man mißt hierbei ein Mananiveau, das angibt, wie gut eine Welt für die Anwendung von Magie geeignet ist - je höher, desto einfacher. Eine Mana-0-Welt ist absolut magielos.

## Moralprobe

Eine Moralprobe, auch Moralwurf, überprüft die Loyalität von NSCs in einem Kampf. Sie wird ausgeführt, wenn es zu kritischen Situationen wie starken Ausfällen, überlegenen Gegnern usw. kommt. Ein Mißerfolg führt zur Flucht oder Kapitulation der NSC. Je höher der Moralwert, desto geringer ist übrigens die Wahrscheinlichkeit, daß eine Truppe den Kampf abbricht.

## Nahkampf

Ein Nahkampf ist der Kampf auf kurze Distanz mit Nahkampfwaffen, d.h. z.B. Schwertern, Äxten usw. Er besteht normalerweise aus Angriffen, Paraden und Ausweichwürfen.

## Nichtspieler-Charakter (NSC)

Dies sind Charaktere, deren Rolle nicht durch Spieler, sondern durch den Spielleiter oder auch einen Gegenspieler übernommen wird. Sie könnten den Spielern gegenüber neutrale Personen (z.B. der Barkeeper), Gegner (z.B. eine Räuberbande) oder auch Verbündete (z.B. ein Kontakt bei der Polizei) sein.

## Panikprobe

Eine Panikprobe ist eine Willensprobe, mit der überprüft wird, wie ein Charakter auf besondere geistige Erschütterungen reagiert. Dies sind vor allem Begegnungen mit furchterregenden Kreaturen, schreckliche Ereignisse in der Nähe oder auch Konfrontation mit dem Objekt einer Phobie. Eine mißlungene Panikprobe kann Resultate von Ohnmacht und panischer Flucht bis hin zum Wahnsinn oder gar Tod haben.

# Glossar

## Potentieller Glücksfall

Ein potentieller Glücksfall tritt ein, wenn bei einem Wurf mit 1W100 die Würfel eine 99 oder 100 anzeigen. In diesem Fall darf nochmals gewürfelt und das neue Würfelresultat addiert werden.

## Potentielles Desaster

Wenn bei einer Probe mit 1W100 die Würfel eine 11 oder 22 anzeigen, so heißt dies potentielles Desaster. In diesem Fall wird das Würfelresultat nicht wie sonst üblich zum Wert addiert, sondern sofort nochmals 1W100 geworfen und dessen Resultat subtrahiert.

## Probe

Als Probe bezeichnet man bei Omnirole eine Aktion, bei der mit Hilfe eines Würfelwurfes festgestellt wird, ob eine geplante, mit Unsicherheit verbundene Handlung Erfolg hatte oder nicht. Als Erfolg gilt ein Gesamtergebnis von wenigstens 100 bei einem Verfahren von  $1W100 + \text{Probenwert}$ . Proben werden hierbei nach ihrer Schwierigkeit klassifiziert (vgl. Standard-, schwierige, einfache Probe) oder es wird auch von einem ...-WURF gesprochen.

## Probe: Schmerzen

Eine Probe: Schmerzen überprüft mit 1W100 zuzüglich dem entsprechenden Wert, ob ein Charakter den ihm zugefügten Schmerzen widerstehen kann. Dies ist ab einem Resultat von 100 der Fall.

## PSI-Fähigkeit

Als PSI-Fähigkeit definiert Omnirole alle Kräfte des Geistes, wie zum Beispiel Telepathie oder Telekinese. Im Gegensatz zu Magie kommen die Kräfte vom Charakter selbst. Hierbei wird die Fähigkeit durch eine Kraftstufe gemessen, welche das Machtpotential angibt. Es sind auch die Begriffe PSI-Begabung oder -Talent anzutreffen.

## PSI-Fertigkeit

Die PSI-Fertigkeit gibt den Ausbildungsstand eines Charakters im Einsatz einer bestimmten PSI-Fähigkeit an. Sie dient ganz normal dazu, Proben auszuführen, und entspricht in dieser Hinsicht jeder anderen Fertigkeit.

## Reaktionswurf

Mittels eines Reaktionswurfes läßt sich überprüfen, wie Nichtspieler-Charaktere auf die Spieler reagieren. Das Ergebnis kann von blinder Feindschaft über Neutralität bis hin zu totaler Unterwürfigkeit reichen und wird beeinflusst durch die Situation, das Vorgehen der Spielern, den Einsatz passender Fertigkeiten und durch Eigenschaften wie Aussehen, Charisma und das Ansehen.

## Rollenspiel

Dies ist der Oberbegriff für das Genre, dem Omnirole angehört. Ein Rollenspiel ist ein Spiel, das in einer fiktiven Welt stattfindet, meist ohne Spielbrett und andere greifbare Dinge - die Ereignisse laufen als Dialog von Spielern und Spielleiter in der Phantasie ab. Dabei übernimmt jeder Spieler die Rolle einer Figur in der Spielwelt.

## Schutzherr

Ein Schutzherr, auch Patron, ähnelt einem Kumpel, ist aber anders orientiert. Auch er muß bei der Charaktererschaffung gegen CP erworben werden, ist aber eher im Hintergrund angesiedelt und stellt zum Beispiel Informationen, Ausrüstung oder seinen Einfluß zur Verfügung. Gängige Beispiele sind eine

Organisation für ihre Mitglieder, der reiche Mäzen eines Super-teams, ein Magier für seine Untergebenen usw. Keinesfalls ist aber jeder Auftraggeber der Spieler zugleich ihr Schutzherr.

## Schwerer Treffer (Schwerer Schaden)

Ein Schwerer Treffer liegt in einem Kampf vor, wenn die Verteidigung gegen einen Angriff erfolglos blieb. Es handelt sich um echte Verletzungen, d.h. der Angriff hat den Körper getroffen.

## Schwierige Probe

Eine Eigenschaftsprobe, bei der  $1W100 + 2 \times \text{Eigenschaftswert}$  gewürfelt wird. Die Erfolgsaussichten sind vergleichsweise gering.

## Spielercharakter

Dies ist ein Charakter, der von einem Spieler geführt wird, und damit die Person, deren Rolle ein Spieler in der Spielwelt ausfüllt. Ein Spieler kann durchaus mehrere Charaktere haben, sollte aber je Szenario immer nur einen davon verwenden.

## Spielleiter

Der Spielleiter ist im Rollenspiel zugleich Schiedsrichter und Regisseur. Er präsentiert den Spielern die Welt, in der das Rollenspiel stattfindet, er übernimmt die Rollen der Nichtspieler-Charaktere und er entscheidet bei Regelfragen über den Ausgang. Eine ausführliche Erklärung findet sich im Kapitel Grundsätzliche Mechanismen und im Abschnitt über Szenarios.

## Spielwelt

Die Spielwelt ist die Bezeichnung für den Hintergrund des Rollenspiels. Es könnte sich um die Werke eines bestimmten Autors (Tolkiens Mittelerde, Moorcocks Junge Königreiche aus der Elric-Saga), um eine historische Epoche (z.B. die Renaissance, die viktorianische Ära) oder eine eigene Entwicklung (Arimon) handeln. Üblicherweise definiert man eine Welt anhand gewisser Informationen über Technik, Gesellschaft, Charaktere, Rassen usw.

## Standard-Probe

Eine Eigenschaftsprobe mit  $1W100 + 5 \times \text{Eigenschaftswert}$  und damit die am häufigsten anzutreffende Form der Eigenschaftsprobe.

## Szenario

siehe Abenteuer

## Ultranahkampf (UNK)

Der Ultranahkampf ist ein Kampf auf aller kürzeste Distanz, oft praktisch auf demselben Fleck. Diese Kampfweise simuliert in erster Linie Raufereien aller Art, wird aber auch benutzt, um z.B. jemanden gefangenzunehmen.

## Unfall

Ein Unfall kann das Resultat einer mißlungenen Probe, die als gefährlich eingestuft war, sein. Er verursacht normalerweise in irgendeiner Form Schaden, zum Beispiel könnte ein Reparaturversuch bei einem Unfallergebnis den Schaden noch verschlimmern haben.

## Verteidigungswurf

Der Verteidigungswurf ist eine besondere Probe im Kampf, mit der man nach einem möglichen Treffer, d.h. erfolgreichen Angriffswurf des Gegners, bestimmt, ob der Angriff tatsächlich die Verteidigung durchdringen kann. Man unterscheidet Ab-

# Glossar

wehr- und Ausweichwürfe, die jeweils an entsprechender Stelle erklärt sind.

## Willensprobe

Eine Willensprobe überprüft, ob die Willenskraft eines Charakters ausreicht, um einer bestimmten Situation zu widerstehen. Es wird  $1W100 + \text{Willenswert}$  geworfen, und ab einem Ergebnis von 100 war die Probe ein Erfolg und der Charakter bleibt standhaft. Willensproben treten zum Beispiel ein, wenn jemand gefoltert oder in Versuchung geführt werden soll.

## Wunder

Omnirole definiert unter Wunder die besonderen Begabungen, welche Priester in manchen Spielwelten besitzen. Sie können dann direkt ihre Gottheit anrufen und um einen bestimmten Effekt, zum Beispiel eine Heilung, einen Segen oder ein Erdbeben, bitten. Die Wirkung von Wundern ähnelt der von Zaubersprüchen, dennoch handelt es sich nicht um Magie.

## Würfel

Würfel dienen bei Omnirole als Zufallszahlengenerator. Sie werden zum Beispiel benutzt, um den Ausgang einer unsicheren Aktion zu bestimmen. Üblich ist die Abkürzung W für Würfel, gefolgt von einer Zahl, welche die Anzahl der Seiten des Würfels angibt. W6 ist zum Beispiel ein sechsseitiger Würfel.

## Würfelmodifikation (WM)

Eine Würfelmodifikation ist eine Zahl, die zum Ergebnis eines Würfelwurfes zu addieren ist. Hierbei kann eine Würfelmodifikation natürlich auch negativ sein.

## Zauberspruch

Als Zauberspruch wird eine besondere Form von Fertigkeit definiert. Ein Zauberspruch gibt einem Charakter die Möglichkeit, mittels Magie einen bestimmten Effekt hervorzurufen, zum Beispiel einen Feuerball zu werfen oder eine Wunde zu heilen. Im Omnirole-Magiesystem sind Zaubersprüche üblicherweise zentrales Element.

## Zauberwurf

Ein Zauberwurf ist eine Probe, mit deren Hilfe man bestimmt, ob ein Einsatz von Magie den gewünschten Effekt erreicht hat oder nicht. Ein Erfolg liegt ab einem Ergebnis von 100 vor.

## **Abkürzungsverzeichnis**

Ab-Code	Abwehrcode
ABF	Absorptionsfähigkeit
AEP	Allgemeiner Erfahrungspunkt
AK	Ausdauerkraft
An-Code	Angriffscode
AP	Aktionspunkt
AU	Aussehen
Aufr.	aufrechterhalten
Aus-WM	Ausweichmodifikator
BS	Bronzestück
BW	Bewegungsweite
CH	Charisma
CP	Charakterpunkt
DDW	Durchdringungswurf
D-Faktor	Durchschlagsfaktor
EP	Energiepunkt, Erfahrungspunkt
EX	Explosiv
FEP	Fertigkeitserfahrungspunkt
GD	Golddublone
GE	Geschicklichkeit
imp	improvisiert
IN	Intelligenz
KB	Körperbau
Konz.	Konzentration
KR	Kampfrunde
LK	Lebenskraft
MA	Magiestufe
Mini	Mindestentfernung
NSC	Nichtspieler-Charakter
PB	Panzerbrechend
PBEX	Panzerbrechendes Explosivgeschoss
Phk	Physikalisch
Phs	Physisch
PS	PSI-Stärke
psy	Psychisch
RE	Reaktion
RP	Rumpfpunkt
Rück	Rückstoß-WM
SP	Systempunkt
Spez	Spezialisierungspflichtig
SS	Silberstück
ST	Stärke
t	Konzentrationszeit
TS	Technikstufe
UNK	Ultranahkampf
Vert-WM	Verteidigungs-WM
W	Wendigkeit
W10	Zehnseitiger Würfel
W100	Prozentwurf
W12	Zwölfseitiger Würfel
W3	Dreiseitiger Würfel
W4	Vierseitiger Würfel
W6	Sechseitiger Würfel
W8	Achtseitiger Würfel
WK	Willenskraft
WM	Würfelmodifikation
ZS	Zinnstück

# Index

## Index

Abhängigkeit.....	27	Autoteleportation .....	167
Abrichten.....	43	Balancieren .....	44
Absorptionsfähigkeit.....	85	Ballistik.....	66
Absteigen vom Pferd.....	80	Ballons .....	210
Abstürze.....	210	Bannen magischer Effekte.....	112
Abwehrwert .....	63	Banshee.....	265
Abwehrwurf.....	63	Bär .....	263
Abweichende Heimatschwerkraft .....	27	Bardenlieder.....	113
Adept.....	99	Bardenmusik.....	44
Adler.....	261	Bärenartige.....	257
Akrobatik .....	43	Barrieren .....	82
Aktionen .....	59	Basilisk.....	266
Aktionspunkte.....	59	Bauchredner .....	44
Aktivierungswurf .....	37	Baum.....	125
Alarmsiegel.....	128	Baumbelegung.....	125
Albinismus.....	15	Baumling.....	266
Alchimie.....	43, 106	Befreiung.....	44
Allergie .....	27	Beiboote .....	212
Allgemeinen Erfahrungspunkte .....	185	Beidhänder.....	13
Alterung.....	184	Belastungsstufen .....	179
Alterungsstopp .....	136	Belebte Materie .....	257
Amnesia .....	133, 294	Bereden .....	44
Amöben .....	257	Bergbau .....	44
Amphibische Lebensweise.....	27	Berserker .....	13
An-Code .....	64	Berserkergang.....	296
Anführer .....	190	Berserkerkampf.....	13
Angestellte.....	189	Berserkerpilz .....	108
Angriffs-Reflexion.....	28	Berserkerwahn .....	131
Angst.....	188	Berufe .....	54
Animal-Telepathie.....	174	Berührungsmagie.....	100
Ansehen .....	19	Besatzungstreffer.....	251
Anthropologie .....	43	Beschleunigen .....	245
Anti-Gift-Trank .....	107	Beschleunigung .....	143, 168
Antimagia .....	128	Beschwörungen .....	112
Antimagische Sphäre .....	128	Beschwörungszauber .....	147
Antimagischer Schild .....	288	Besitztümer .....	19
Antipsi .....	173	Besondere Fähigkeiten.....	25
Anwerben .....	43, 189	Bestiarium .....	257
Archäologie .....	43	Betäuben.....	77
Architektur.....	43	Betäubung.....	136
Armbrüste .....	53, 195	Bewegungsaktionen.....	74
Art der Magie erkennen .....	140	Bewegungsweite.....	12
Artilleriewaffen.....	53	Bewegungszauber .....	143
Artillerist .....	44	Bewußtlosigkeit .....	183
ärztliche Behandlung.....	183	Bienen .....	259
Astrale Projektion .....	151	Bildhauerei .....	44
Astrale Sicht.....	150	Biochemie .....	44
Astralraum.....	150	Bionik .....	225
Astrogation .....	44	Bißangriff .....	28
Astrologie .....	44	Blasrohr.....	53
Astronomie .....	44	Blauwal.....	262
Atemgifte .....	181	blind .....	15
Auferstehung.....	284	Blindbewegung.....	14
Aufrechterhaltene Sprüche.....	102	Blindheit .....	136
Aufwecken.....	133	Blitz .....	296
Ausbilder .....	54	Blitzschlag.....	123
Ausdauerkraft.....	12	Blitz-Waffe .....	122
Ausdauernd.....	28	Bluter.....	15
Ausgeprägter Geruchssinn .....	28	Blutgifte.....	181
Ausgeprägter Tastsinn.....	28	Blutrituale .....	113
Ausschleusen.....	245	Blutsbrüder .....	284
Aussehen .....	11	Blutung stillen.....	136
Aussehen steigern / senken .....	136	Blutungen .....	69
Ausweichen.....	44	Bodenziele.....	209
Ausweichstatus .....	78	Bögen.....	53
Ausweichwert.....	64	Bogenzu Pferd .....	44
Ausweichwurf.....	63	Bola.....	53, 73
Automatisches Feuer .....	83	Bombenabwurf.....	210

# Index

Bootssteuer .....	44	Dyslexie .....	16
Böser Blick .....	136, 294	Echsenmensch .....	268
Boxen .....	53, 76	Echte Nachtsicht .....	28
Breitseiten .....	215, 247	einarmig .....	16
Breitseitwaffen .....	211	einäugig .....	16
Bruchgefahr .....	71	einbeinig .....	16
Brücke .....	144	einfache Probe .....	179
Bücherwurm .....	266	Einfrieren .....	119
Buchführung .....	44	EinhandÄxte .....	53
Buckler .....	53	einhändig .....	16
Burgensegen .....	290	EinhandSchwerter .....	53
Chamäleon-Effekt .....	28	Einhorn .....	269
CHang-Kraut .....	108	Einnahmegifte .....	181
Charakter .....	11	Einschläfern .....	170
Charaktererschaffungsverfahren .....	11	Eis bewegen .....	119
Charakterpunkte .....	11	Eis erzeugen .....	119
Charakterrassen .....	25	Eis zerstören .....	119
Charisma .....	11	Eiselementar beschwören .....	119, 297
Charisma steigern / senken .....	133	Eiselementar binden .....	119, 297
Chemie .....	44	Eiselementar rufen .....	119, 297
Chimära .....	266	Eiselementargruppe beschwören .....	119
Chirurgie .....	44	Eiselementargruppe binden .....	119
Clairaudience .....	172	Eiselementargruppe rufen .....	119
Clairvoyance .....	171	Eiseskälte .....	298
Clone .....	136	Eisfläche .....	119
Cryokinese .....	170	Eisgeschoß .....	119
Cybertech .....	225	Eisiger Schild .....	119
Dämon beschwören .....	147	Eisiger Spiegel .....	298
Dämon binden .....	147	Eislanze .....	297
Dämon rufen .....	147	Eismeister .....	119, 297
Dämonen .....	266	Eisnebel .....	297
Dämonen beschwören .....	295	Eisschutz .....	120, 297
Dämonen binden .....	295	Eistroll .....	269
Dämonen rufen .....	295	Eis-Waffe .....	120
Dämonengruppe beschwören .....	147	Eiswand .....	120
Dämonengruppe binden .....	147	Eiswolke .....	120
Dämonengruppe rufen .....	147	Eiszauber .....	119
Das Freie Magiesystem .....	153	Elefant .....	259
Dauerhafte Magie .....	102	Elektrizitäts-Sinn .....	28
Dehydrieren .....	117	Elektrokinese .....	171
Dekompression .....	187	Elektronik .....	45
Delphin .....	261	Elementargeister .....	269
Desaster .....	10	Elf270 .....	
Design .....	44	Emotionen erkennen .....	140
Desintegration .....	131, 171	Empathie .....	14, 169
D-Faktor .....	66	Empfindlicher Knochenbau .....	28
Dichten .....	45	Energielanze .....	124
Didaktik .....	45	Energiepunkte .....	197
Diebstahl .....	45	Energieschock .....	131
Dilettant .....	99	Energiespende .....	137, 284
Dimensionstor .....	144	Energieversorgung .....	235
Discount .....	38	Entermanöver .....	215, 251
Diskutieren .....	45	Entwaffnungsangriffe .....	70
Distanz-Größen-Wert .....	61	Erdbeben .....	121, 291
Donnerschlag .....	296	Erde bewegen .....	121
Dornenwand .....	125	Erde erzeugen .....	121
Drachen .....	267	Erde verwandeln .....	121
Drachenbann .....	108	Erde zerstören .....	121
Drehbuch .....	240	Erdelementar beschwören .....	121, 291
Drehen .....	75	Erdelementar binden .....	121, 291
Dreibestützen .....	82	Erdelementar rufen .....	121, 291
Drogensucht .....	15	Erdelementargruppe beschwören .....	121
Druck-Toleranz .....	28	Erdelementargruppe binden .....	121
Druiden .....	283	Erdelementargruppe rufen .....	121
Duelle .....	10	Erdmeister .....	122, 291
Dunkelheit .....	62, 124	Erd-Waffe .....	121
Dunkle Essenz .....	293	Erdzauber .....	121
Durchdringungswurf .....	85, 248	Erfahrungspunkte .....	185
Durchhalteleistungen .....	182	Erhöhte Bewegungsweite .....	29
Durst .....	182	Erhöhte Sprungkraft .....	29



# Index

Erhöhtes Schlafbedürfnis .....	29	Feuerwand .....	116
Erhöhtes Schwimmtempo .....	29	Feuerzauber .....	114
Erinnerung .....	45	Feuriger Schild .....	116
Erkenntnis .....	140	Finte .....	73
Erleichtern .....	131	Fischerei .....	45
Erneuerung .....	292	Fischmensch .....	271
Erste Hilfe .....	183	Flammenregen .....	116, 287
Ersticken .....	182	Flammenstab .....	109
ertrinken .....	50	Fledermaus .....	259
Erwürgen .....	77, 182	Flegel .....	53
ESP .....	171	Fleischfressende Pflanze .....	271
Etikette .....	45	Flexible Rüstungen .....	65
Eule .....	264	Flexibler Körper .....	29
Eunuch .....	16	Fliegen .....	29, 144
Exo-Biologie .....	45	Flong-Blatt .....	108
Exoteleportation .....	167	Flottengefechte .....	254
Exotische Lebensbedingungen .....	29	Fluch .....	285
Explosionen .....	84, 206, 214, 251	Flugzeugstarts .....	212
Explosivgeschosse .....	196	Fotografie .....	45
Fachvokabular .....	18, 191	Fotografisches Gedächtnis .....	14, 140
Fahrtstufen .....	203	Frequenzsehen .....	172
Fahrzeug .....	45	Führung .....	45
Fahrzeuggefechte .....	203	Funke .....	116, 286
Fairneß .....	238	Funkempfang .....	29
Falke .....	260	Funksenden .....	29
Fallen .....	241	Funktionswert .....	234
Fallensensor .....	140	Furcht .....	133
Fallentechnik .....	45	Furcht und Schrecken .....	294
Fallschirmspringen .....	45	Garbe .....	83
Fälschung .....	45	Geas .....	285
Farbwolke .....	133	Gedanken lesen .....	140
Faustkampf		Gedanken senden .....	140
Schaden .....	20	Gedankenlesen .....	169
Fechtwaffen .....	53, 63	Gedankenschild .....	169
Fee .....	270	Gedankensenden .....	170
Feengold .....	133	Gedankensonde .....	170
Feenmagie .....	131	Gefahrensinn .....	141
Fehlende Tiefenwahrnehmung .....	29	Gefängnis .....	290
Fehlschüsse .....	61	Gefechtsrunden .....	243
Feinde .....	17	Gefolgsleute .....	189
Feldersegen .....	291	Gefrieren .....	120
Fernkampf .....	61	Gegenspieler .....	239
Fertigkeiten .....	17, 41	Geheime Fertigkeitssproben .....	41
Fertigkeitsduelle .....	42	Gehen .....	74
Fertigkeits-Erfahrungspunkte .....	185	Gehirn .....	68
Fertigkeitsproben .....	41	Geist .....	271
Fesseln .....	125	Geister beschwören .....	148, 294
Fesselungsangriffe .....	73	Geister binden .....	148, 294
Festhalten .....	77	Geister rufen .....	148, 294
Fetisch .....	152	Geisterwesen .....	257
Fetischherstellung .....	152	geistige Fertigkeiten .....	18
Feuer .....	179	Geländekunde .....	45
Feuer bewegen .....	114	Geländelauf .....	46
Feuer erzeugen .....	114	Gelübde .....	16, 17
Feuer zerstören .....	114	Genetik .....	46
Feuerball .....	286	Geologie .....	46
Feuerelementar beschwören .....	114, 287	Gerätetauchen .....	46
Feuerelementar binden .....	114, 287	Geschichte .....	46
Feuerelementar rufen .....	115, 287	Geschicklichkeit .....	11
Feuerelementargruppe beschwören .....	115	Geschicklichkeit steigern / senken .....	137
Feuerelementargruppe binden .....	115	Gesegnete .....	284
Feuerelementargruppe rufen .....	115	Geselligkeit .....	46
Feuerkugel .....	115	Gesinnungssensor .....	141
Feuermeister .....	115, 287	Gestaltwandel .....	131
Feerrate .....	82	Gestaltwandler .....	29
Feuerschild .....	287	Gesteigerte Stärke .....	29
Feuerschutz .....	115, 287	Gewitter .....	123
Feuerstrahl .....	116	Gewittersturm .....	296
Feuer-Waffe .....	115	Gezielte Angriffe .....	70
Feuerwaffen .....	82	Ghast .....	271

# Index

Ghoul.....	271	Immateriell.....	30
Gift.....	137	Immunität.....	30
Gift erkennen.....	137	Immunität gegen Bewußtlosigkeit.....	30
Gift neutralisieren.....	137, 285	Immunität gegen Krankheiten.....	30
Giftbremse.....	137, 285	Immunität gegen Schmerzen.....	30
Giftorn.....	294	Improvisation.....	47
Gifte.....	258	Improvisierte Fertigkeiten.....	42
Giftmischen.....	46	improvisierte Waffen.....	79
Giftresistenz.....	30, 181	Individualauflader.....	172
Giftschlange.....	264	Informations- und Sinneszauber.....	140
Gift-Stachel.....	30	Informationsbeschaffende Zaubersprüche.....	112
Glaubenspunkte.....	283	Infravision.....	30, 141
Glaubenswert.....	283	Ingenieur.....	47
Glück.....	184	Initiative.....	59, 203, 211, 244
Glücksspiel.....	46	Insektenmasse.....	293
Glückswert.....	13, 184	Insektenschwarm.....	126
Gnom.....	272	Intelligenz.....	11
Gold lokalisieren.....	291	Intelligenz steigern / senken.....	134
Goldener Schutz.....	290	Intensität.....	128
Goldschmied.....	46	Jagd.....	47
Golem.....	272	Journalismus.....	47
Gorilla.....	263	Judo.....	53, 76
Gottes Wort.....	285	Jugend.....	137
Grauer Finger.....	294	Juwelier.....	46
Gravitationsmeister.....	144	Kalligraphie.....	47
Greif.....	272	Kälte.....	120, 180
Großer Regen.....	289	Kälteschutz.....	120
Großes Wetterwunder.....	292	Kaltschmelze.....	132
Großkatzen.....	257	Kampf des Reiters.....	79
Grundeigenschaften.....	11	Kampf im Wasser.....	81
Hagelschlag.....	120, 297	Kampf in Rüstung.....	47
Hai.....	261	Kampfbereich.....	60
Halbling.....	272	Kämpfer rufen.....	296
Handikaps.....	15	Kampfrunde.....	59, 203
Handlungsreihenfolge.....	59	Kampfstab.....	53, 71
Handlungsschauplätze.....	240	Kampfstäbe.....	63
Hastige Proben.....	41	Karate.....	53, 76
Hastiger Hieb.....	78	Karten.....	240
Hauptrotor.....	208	Kartografie.....	47
Heckrotor.....	208	Katze.....	260
Heckruder.....	208	Kaufmann.....	47
Heilige Silbe.....	285	Kein Nahrungs- und Flüssigkeitsbedarf.....	31
Heilige Zuflucht.....	285	Keine Atmung.....	31
Heiligtum.....	298	keine Greiforgane.....	31
Heiltrank.....	107	keine Manipulatoren.....	31
Heilung.....	137, 168, 182, 285	Kentaur.....	273
Hellebarden.....	53	Kettenrüstung.....	193
Heraldik.....	46	Keulen.....	53
Hilmon-Beere.....	108	Kevlar.....	194
Hinterhalt.....	63	Kiemen.....	31
Hitze.....	116, 180	Kinder.....	20
Hitzeschutz.....	116	Klettern.....	47
Hobbys.....	54	Klingenwand.....	148
Höhenangst.....	16	Kobold.....	273
Höhere Untote rufen.....	296	Kochen.....	47
Höllenhund.....	272	Kollisionen.....	246
Holster.....	195	Koma.....	183
Holz bearbeiten.....	46	Kommunikation.....	47
Holz verbiegen.....	126	Kommunikation mit dem Jenseits.....	294
Horn.....	30	Komponenten (Zaubersprüche).....	102
Hund.....	260	Königlicher Wächter.....	291
Hunger.....	181	Konservieren.....	138
Hydra.....	273	Kontakte.....	20
Hyperphysik.....	46	Kontaktgifte.....	181
Hypno-Kontrolle.....	173	Kontrolle.....	288
Hypnose.....	46, 173, 174	Kontrolle von Tieren / Humanoiden / allen Wesen.....	134
Illusionen.....	113	Konvertermagen.....	31
Illusionsmeister.....	288	Konzentration auf Fertigkeiten.....	42
Illusionsmeisterschaft.....	134	Koordination.....	31
Illusionszauber.....	113	Kopfrechentalent.....	14

# Index

Körperbau.....	11	Lied der Zähmung.....	150
Körperbau steigern / senken .....	138	Lied des Schlafes.....	149
körperliche Fertigkeiten .....	18	Lied des Tanzes.....	149
Körperwert.....	225	Lokalisation .....	289
Kosmopsychologie .....	47	Lokalisieren .....	141
Kraft spenden.....	138	Losreißen .....	77
Kraftakte.....	182	Löwe.....	260
Kraftfeld (groß).....	144	Loyalität .....	189
Kraftfeld (klein).....	144	Loyalitätsproben .....	190
Kraftfokus.....	151	Luft anhalten .....	32
Kraftspende.....	286	Luft erzeugen .....	122
Krafttrank.....	107	Luft zerstören .....	122
Krallen.....	31	Luftelementar beschwören .....	123, 296
Krankheit erkennen .....	138	Luftelementar binden.....	123, 296
Krankheit heilen.....	138, 286	Luftelementar rufen .....	123, 296
Krankheiten .....	181	Luftelementargruppe beschwören.....	123
Krankheiten behandeln.....	47	Luftelementargruppe binden .....	123
Krankheitsresistenz.....	31	Luftelementargruppe rufen .....	123
Kräuterkunde.....	47, 108	Luftgefechte .....	207
kritische Fehler.....	10	Luftmeister .....	123, 297
Kritische Fehler bei der Verteidigung .....	64	Luftzauber .....	122
Kritische Fehler beim Angriff.....	63	Lügensensor .....	141
Kritische Fehler beim Zaubern .....	100	Machal-Kraut.....	108
Krokodil .....	262	Magie .....	99
Kumpel .....	19	Magie bannen.....	288
Kunststofftechnik .....	47	Magie identifizieren .....	289
Kürzere Lebensspanne .....	31	Magiekunde.....	48
Kurzschwerver .....	53	Magiepunkte.....	103
Ladehemmung .....	63	Magier .....	99
lahmes Bein.....	16	Magieresistenz .....	32
Landwirtschaft.....	48	Magiesensor.....	141
Längere Lebensspanne.....	31	Magiestufe .....	12
Langlebigkeit .....	14	Magiewissen .....	48, 105
Lanzen.....	53	Magische Experimente.....	109
Laserwaffen.....	83, 197	Magische Gedichte .....	154
Laserzielgerät.....	195	Magische Gegenstände .....	110
Lasso.....	53, 73	Magisches Licht .....	109
Laufen .....	48, 74	Magnet-Sinn.....	32
Lauschen.....	48	Malerei .....	48
Lautlosigkeit .....	288	Mammut .....	260
Lebenskraft .....	12	Mana anzapfen.....	128
Lebenssphäre.....	291	Manablitz.....	134
Lebenswichtige Organe.....	68	Mana-Störung .....	128
Lebewesen-Sensor.....	126	Manastufen .....	102
Lecks.....	215	Massendesintegration .....	296
Leder bearbeiten.....	48	Massengefechtsverfahren.....	217
Legalität.....	193	Massenschlaf.....	293
Lehrmeister .....	54	Massensuggestion .....	290
Leichter Schaden .....	65	Massentod .....	295
Lernen .....	54	Materieumwandlung.....	170, 171
Lernfaktor .....	17	Mathematik.....	48
Lesen/Schreiben .....	18	Medizin.....	273
Levitation .....	167	Medusa .....	248
Licht .....	124, 287	Mehrfachangriffe.....	86
Lichtblitz.....	124	Mehrfachzauberei .....	102
Lichtessenz.....	287	Mensch .....	274
Lichtgeschwindigkeit .....	253	Menschen einordnen.....	48
Lichtschild .....	124	Menschenähnliche .....	257
Lichtschutz.....	124	Metall abkühlen .....	120
Liebesbann.....	126	Metall erwärmen .....	116
Liebeswunder.....	292	Metallgeschoß.....	122
Lied der Amnesie .....	150	Metallurgie.....	48
Lied der Furcht.....	149	Metallwand .....	122
Lied der Illusionen .....	150	Metamagie.....	128
Lied der Kontrolle .....	149	Meucheln .....	48
Lied der Liebe.....	150	Mikroskopsicht.....	32, 141, 172
Lied der Schande .....	150	Milieuwissen.....	48
Lied der Vertreibung .....	150	Mindestentfernungen .....	62
Lied der Verwirrung.....	150	Mindestgeschicklichkeit .....	60
Lied der Wut.....	149	Mindeststärke.....	60

# Index

Minotaur .....	274	Pflanzenwuchs .....	127
Monster rufen .....	148	Phobie .....	188
Moral steigern .....	291	Phobien .....	16
Moralwurf .....	191	Physik .....	49
Moralwürfe .....	190	physikalische Sprüche .....	101
Mumie .....	274	physische Sprüche .....	101
Musizieren .....	48	Piranha .....	264
Muttersprache .....	18	Plattenrüstung .....	194
Nachforschungen .....	48	Platzbedarf von Waffen .....	72
Nachladen .....	78	Plötzliche Verwirrung .....	288
Nachtmahr .....	274	Polarisierte Augen .....	32
Nachtsicht .....	14	Politik .....	49
Nadlerwaffen .....	197	Positionswechsel .....	75
Nahkampfangriff .....	60	Pottwal .....	261
Naturgeist beschwören .....	126, 292	Präkognition .....	172
Naturgeist binden .....	126, 292	Priester .....	283
Naturgeist rufen .....	126, 292	Privatsphäre .....	129
Naturgeister .....	274	Probe .....	10
Naturkunde .....	48	Programmieren .....	49
Natürliche Angriffsformen .....	76	PSI-Block .....	165
Natürliche Rüstung .....	32	PSI-Kräfte .....	163
Natürlicher Reflektorschutz .....	32	psionische Resistenz .....	173
Natürlicher Schutz .....	14	PSI-Schlag .....	170
Natürliches Fertigkeitstalent .....	14	PSI-Sinn .....	171
Naturzauber .....	125	PSI-Stärke .....	12, 164
Navigation .....	48	psychische Sprüche .....	101
Nebel .....	62, 117	Psychologie .....	49
Netz .....	53, 73, 127	Psychometrie .....	172
Nickhaut .....	32	Pteranodon .....	263
Niederreiten .....	80	Punktfeuer .....	85, 249
Niederschlag .....	70	Pyrokinese .....	170
Niedertrampeln .....	80	Qualität von Waffen .....	193
NSC .....	238, 239	Quelle .....	290
Nuklearphysik .....	48	Rabe .....	264
Null-g-Bedingungen .....	187	Radioaktivität .....	191
Null-g-Training .....	49	Rammen .....	207, 246
Nymphe .....	275	Rasse .....	12
Objekt verwandeln .....	132	Rauch .....	180
Objekte beleben .....	144	Raumgefechte .....	243
Oger .....	275	Raumgefechtstaktik .....	49, 254
Okkultismus .....	49	Raumpilot .....	49
Omnilingua .....	142	Reaktion .....	11
Orichalkum .....	108	Reaktion steigern / senken .....	138
Orientierung .....	14, 49, 142	Reaktionswürfe .....	185
Ork .....	275	Rechnen .....	48
Orter .....	170	Recht .....	49
Ortung .....	49	Redekunst .....	49
Panik .....	188	Reduzierte Atmung .....	32
Panik-Probe .....	188	Reduzierte Bewegungsweite .....	32
Panzerkleidung .....	194	Reduzierter Nahrungs- und Flüssigkeitsbedarf .....	32
Parade .....	63	Reduziertes Schlafbedürfnis .....	32
Paranoia .....	16	Reflektieren .....	145
Parierdolch .....	53	Reflektorpanzer .....	194
Parierdolche .....	72	Regelinterpretation .....	237
Pegasus .....	275	Regelstreitigkeiten .....	237
Peiler .....	172	Regeneration .....	33, 138, 286
Peitsche .....	53, 71, 73	Regeneration von AK .....	33
Perfektes Gleichgewicht .....	32	Regeneration von Dauerschäden .....	33
Periphere Sicht .....	32	Regeneration von kritischen Verletzungen .....	33
Permanente Magie .....	105	Regionales Wissen .....	49
Permanente Runenmagie .....	106	Reichweite von Nahkampfwaffen .....	72
Permanenz .....	129	reine Substanzen .....	107
Persönlichkeit .....	290	Reinigung .....	127
Pestilenz .....	295	Reise in die Zeit .....	291
Pfeilamöbe .....	275	Reiten .....	49
Pferd .....	264	Reiterkampf .....	49, 79
Pflanzenarmee .....	293	Religionen .....	283
Pflanzenfessel .....	293	Religionskunde .....	49
Pflanzenreise .....	292	Reparaturen .....	191, 215, 252
Pflanzensprache .....	127	Resistenzwurf .....	104

# Index

Riechen .....	49	Schlafbedürfnis .....	31
Riese .....	276	kein .....	31
Riesenameise .....	276	Schlangenmeister .....	127
Riesenamöbe .....	276	Schleichen .....	50, 134
Riesenfrosch .....	276	Schleudern .....	53
Riesenkäfer .....	276	Schlittenfahren .....	50
Riesenkrake .....	263	Schloß .....	145
Riesen-Skorpion .....	276	Schlösser öffnen .....	50
Riesenspinne .....	277	Schlüssel .....	145
Riesenwurm .....	277	Schmecken .....	49
Rind .....	265	Schmerz .....	134
Ring .....	53, 76	Schmerzen .....	69
Schaden .....	20	Schmerzresistenz .....	12
Riposte .....	86	Schmerzunempfindlichkeit .....	139
Ritterturniere .....	80	Schmied .....	50
Rituelle Magie .....	105	Schneesturm .....	298
Robotik .....	49	Schneider .....	50
Robotpsychologie .....	50	Schnellader .....	195
Rollender Felsen .....	292	Schnelles Fe .....	62
Rollenspiel .....	9	Schnelles Gehen .....	74
Rollenspieler .....	237	Schnelles Laden .....	78
Rost .....	132	Schnellkraut .....	108
Rückstoß .....	82	Schnell-WM .....	62
Rückstoßdämpfer .....	196	Schulterstützen .....	82
Rudern .....	50	Schuppenpanzer .....	194
Ruderschiffe .....	216	Schußbereich .....	204, 211
Ruhe .....	182, 294	Schußwaffen .....	53
Ruhestand .....	242	Schutzanzüge .....	50
Rumpfpunkte .....	203, 210, 243	Schutzhaut .....	139
Rundumhieb .....	74	Schutzherr .....	20
Rundumsicht .....	33, 142	Schutzschirme .....	85, 248
Rune der (Kategorie) .....	129	Schutzsiegel .....	130
Rune der Aktivierung .....	129	Schutzsphäre .....	135
Rune der Distanz .....	129	Schutzwert (einer Rüstung) .....	65
Rune der Erlaubnis .....	129	Schutzzauber .....	112
Rune der Intensität .....	129	Schwache manuelle Geschicklichkeit .....	33
Rune der Permanenz .....	130	Schwache(r) Manipulator(en) .....	33
Rune der Verzögerung .....	130	Schwanz .....	33
Runenmagie .....	105	Schwärme .....	257
Rüstungsstabilität .....	72	Schwarzalb .....	277
Rüstungswunder .....	297	Schwarze Magie .....	113
Rüstungszauber .....	129	Schweben .....	145
Säbelzahn tiger .....	260	Schwere Waffen .....	53
Sagenkunde .....	50	Schwerer Schaden .....	65
Salven .....	215, 247	Schwerkraftbedingungen .....	186
Sandwurm .....	277	Schwertwal .....	261
Satyr .....	277	schwierige Probe .....	179
Sauerstoffmaske .....	123	Schwur .....	16
Säureschutz .....	138	Scotophobia .....	16
Säureschwall .....	117	Sechster Sinn .....	14
Säure-Waffe .....	117	Seegefechte .....	210
Schaf .....	264	Seelendieb .....	278
Schalldämpfer .....	195	Seelenraub .....	295
Schamanen .....	283	Seemannschaft .....	50
scharf .....	66	Seeschlange .....	278
Scharfschütze .....	50, 86	Segelschiffe .....	216
Schattenmeister .....	288	Segen .....	286
Schattenmeisterschaft .....	134	Seilkunde .....	50
Schauspielerei .....	50	Siegel der Herrschaft .....	291
Scheintod .....	138	Singen .....	51
Schiedsrichter .....	237	Sinne .....	12
Schiff steuern .....	50	Sintflut .....	289
Schiffbau .....	50	Skelett .....	278
Schiffssegen .....	290	Skifahren .....	51
Schild .....	145, 167	Skionai .....	278
Schilde .....	53	Sofortige Sprüche .....	102
Schildstöße .....	72	Sonar .....	33
Schirmbelastung .....	85, 248	Sonnenstand .....	210
Schlachtroß .....	265	Sonnenstrahl .....	125, 287
Schlaf .....	134, 182	Speerschleuder .....	53

# Index

Sphäre gegen Lebewesen .....	293	Telekinese .....	146, 166
Sphärenreise .....	145	Teleoptik .....	142, 172
Spiegelkämpfer .....	135	Telepathie .....	169
Spieler .....	238	Teleportation .....	146, 167
Spielleiter .....	9, 237	Telepsimatrie .....	168
Spieße .....	53	Teleskopsicht .....	34, 142, 172
Spießwaffe .....	60	Temperatur-Toleranz .....	34
Spinnenklettern .....	33, 145	Temporalkontrolle .....	146
spitz .....	66	Thaumaturgische Zauber .....	128
Splittergeschosse .....	196	Tiere kontrollieren .....	292
Splitterschäden .....	84	Tiere rufen .....	127
Sporne .....	34	Tiergestalt .....	127
Sprachen .....	18, 191	Tierkontrolle .....	175
Sprachtalent .....	14	Tierkunde .....	51
Sprechen mit dem Jenseits .....	142	Tiermedizin .....	51
Sprengstoff .....	51	Tiersprache .....	127, 174
Springen .....	51, 145	Tiger .....	260
Spruchrollen .....	109	Tod .....	67, 139
Spurenlesen .....	51	Todesbann .....	139
Spurten .....	74	Todesnebel .....	148
Stabilisieren .....	139, 183	Tödliche Schwaden .....	293
Standard-Probe .....	179	Töpferei .....	51
Stärke .....	11	Tor zur Hölle .....	295
Stärke steigern / senken .....	139	Totale Dunkelheit .....	125
Starke Verdauung .....	34	Totale Erkenntnis .....	289
Starke(r) Manipulator(en) .....	34	Totale Heilung .....	291
Starre .....	139	Totale Unsichtbarkeit .....	288
Starre Waffen .....	204	Tote aktivieren .....	149
Startkapital .....	19	Tragflächen .....	208
Stegosaurus .....	263	Tragkraft .....	179
Stein bearbeiten .....	51	Training .....	54
Steingeschoß .....	122	Trank der Amnesie .....	107
Steinwand .....	122	Trank der Wahrheit .....	107
Steward .....	51	Trank und Speise .....	286
Stichwaffen .....	53	Transformation zu Eis .....	297
Stille .....	146	Transformation zu Erde .....	292
Stimmen imitieren .....	51	Transformation zu Feuer .....	287
Strauß .....	265	Transformation zu Holz .....	293
Streifschüsse .....	205, 248	Transformation zu Wasser .....	289
Streuende Waffen .....	84	Traumwunder .....	292
Strukturlaufen .....	169	Trautes Heim .....	130
Strukturpunkte .....	81	Trefferlokalisierung .....	66
Strukturschaden .....	81	Treibsand .....	122
Strukturumwandlung .....	168	Triceratops .....	262
stumm .....	17	Trittschaden .....	76
stumpf .....	66	Troll .....	279
Sturmangriff (zu Pferd) .....	80	Trunk der Erkenntnis .....	107
Sturmangriffe .....	72	Trunk der Rüstung .....	107
Sturmwind .....	296	Tunnelgräber .....	34
Sturz vom Pferd .....	80	Turmwaffen .....	204, 211
Stürze .....	180	Tyrannosaurus Rex .....	262
Suggestion .....	173	Übergewicht .....	17
Suggestivblock .....	174	Überleben .....	51
Supraheilung .....	139, 286	Überlichtflüge .....	245
Supraheilungs-Trank .....	107	Überraschung .....	63
Systempunkte .....	203, 210, 243	Überzeugen .....	135
Systemschäden .....	206	Ultrahorchen .....	34
Szenarios .....	237	Ultranahkampf .....	77
Taktik .....	51	Ultrasprechen .....	34
Talisman .....	152	Umkehrschild .....	130
Talismanherstellung .....	152	Umrennen .....	75
Tanzen .....	51	Unabhängige Augen .....	34
Tarnung .....	135	Unauffälligkeit .....	288
Taschenspielerei .....	51	Unbeweglichkeit .....	34
taub .....	17	Unfälle .....	41, 207
Taubheit .....	139	Unhandliche Waffen .....	78
Tauchen .....	51	Universale Verdauung .....	34
Technikstufe .....	188	Universaler Schutz .....	130
Teilkettenrüstung .....	193	Universelle Fertigkeiten .....	42
Teilnahmslosigkeit .....	135	Unpraktische Größe .....	34

# Index

Unsichtbare.....	62	Wasserelementar binden.....	118, 289
Unsichtbares erkennen.....	142	Wasserelementar rufen.....	118, 289
Unsichtbarkeit.....	34, 125	Wasserelementargruppe beschwören.....	118
Unsichtbarkeits-Trank.....	107	Wasserelementargruppe binden.....	118
Untote.....	257	Wasserelementargruppe rufen.....	118
Untote schaffen.....	295	Wasserkampf.....	52
Unvermögen in Fertigkeit.....	17	Wassermeister.....	118, 289
Vakuum.....	187	Wasserstrahl.....	118, 289
Vakuum-Tauglichkeit.....	35	Wasser-Waffe.....	118
Vampir.....	279	Wasserwandeln.....	118, 290
Vampiramöbe.....	279	Wasserwesen beherrschen.....	289
Vampirfledermaus.....	259	Wasserzauber.....	117
Velociraptor.....	262	Welle.....	118
Verbesserte manuelle Geschicklichkeit.....	35	Weltdesign.....	241
Vereisung.....	297	Wendigkeit.....	208, 244
Verfolgen.....	51	Werfen.....	52
Verführung.....	52	Werteduelle.....	179
Vergrößerung.....	132	Wertekräuter.....	108
Verhören.....	52	Werteproben.....	179
Verhüllen.....	135	Werwesen.....	280
Verkleiden.....	52	Wettervorhersage.....	123
Verkleinerung.....	132	Wetterzauber.....	123
verkrüppelt.....	69	Wiederbelebung.....	35, 286
Verkürzte Bewußtlosigkeit.....	35	Wiederkehr.....	149
Verlangsamung.....	146	Wildschwein.....	265
Verletzungen.....	67	Willenskraft.....	12
Verringerte Größe.....	35	Willensprobe.....	307
Verrosten.....	293	Wind.....	124
Verrotten.....	127, 295	Windstärke.....	216
Verschwimmen.....	125	Wirbelwind.....	124
Verstärkter Geruchssinn.....	143	Wirtschaft.....	52
Verstärkter Geschmackssinn.....	143	WM.....	10
Verstärktes Gehör.....	143	Wolf.....	265
Verstecken.....	52	Wunder.....	283, 307
Versteinerung.....	133	Wundersames Wachstum.....	292
Verteidigungs-WM.....	35	Wunsch.....	286
Verteidigungs-WM durch Rüstung.....	64	Wurfbeile.....	53
Verteidigungswurf.....	306	Würfel.....	9, 307
Verwaltung.....	52	Würfelmodifikation.....	10, 307
Verwandlungs-Trank.....	107	Wurfspeere.....	53
Verwandlungszauber.....	131	Wurfwaffen.....	54
Verwirrung.....	70, 135	Würgeschlange.....	264
Verwundbarkeit.....	35	Xenophobie.....	16
Verzögerung.....	130	Yeti.....	280
Vision.....	143	Zähmung.....	128
Vogelmensch.....	280	Zauber des Geistes.....	133
Vollzauberer.....	99	Zauber des Körpers.....	136
Vom Gegner lösen.....	75	Zauber lesen.....	131
Vorsichtige Proben.....	41	Zauber schreiben.....	131
Vulkanausbruch.....	117	Zauber von Licht und Dunkelheit.....	124
Wachgabe.....	14, 143	Zauberabsorption.....	104
Waffe aufheben.....	78	Zauberabwehr.....	35, 104
Waffe wechseln.....	78	Zauberblick.....	143
Waffe ziehen.....	52	Zauberbonus.....	109
Waffenkunst.....	52, 86	Zauberduell.....	111
Waffenloser Kampf.....	53, 76	Zauberfokus.....	151
Schaden.....	20	Zauber kategorien.....	101
Waffentechnik.....	52	Zauberlieder.....	113, 149
Waffenwunder.....	297	Zaubern in Metallrüstung.....	102
Waffenzauber.....	130	Zauberrohr.....	143
Wahnsinn.....	135, 296	Zauberresistenz.....	104
Wahrheit erkennen.....	291	Zauber ritual.....	102
Wahrnehmung.....	52	Zauberschrift.....	52
Wandpassage.....	140	Zauberspeicher.....	109
Wasser bewegen.....	117	Zauberspruch.....	307
Wasser erzeugen.....	117	Zauberstäbe.....	109
Wasser zerstören.....	117	Zauberstimme.....	136
Wasseratem.....	289	Zauberwert.....	100
Wasseratmen.....	118	Zauberwurf.....	100, 307
Wasserelementar beschwören.....	118, 289	Zeichen.....	52

# Index

Zeichensprachen.....	18	Zünder.....	174
Zeitdilatation .....	252	Zungenrede.....	288
Zeitfrost .....	290	Zureiten.....	52
Zeitgefühl .....	15	Zurückdrängen.....	75
Zeitmessung.....	143	Zusätzliche AK.....	36
Zeitreise.....	146	Zusätzliche Arme .....	35
Zeitverkürzung.....	101	Zusätzliche Augen .....	36
Zeitverlängerung.....	101	Zusätzliche Beine.....	36
Zeppeline.....	210	Zusätzliche LK .....	35
Zepter der Macht .....	290	Zuversicht .....	136
Zerbrechen von Waffen.....	71	Zweidimensionalität.....	133
Zermalmende Hand.....	146	ZweihandÄxte.....	54
Zerschmettern .....	293	Zweihandkampf.....	52, 72
Zerschmetternde Axt.....	297	ZweihandSchwerter .....	54
Zerschmetternde Faust.....	147	Zwerg .....	281
Zielen.....	73	Zwergdrache .....	281
Zielfernrohre.....	61, 195	Zyklop.....	281
Zombie .....	281		