

ARMAGEDDON

RPG - Teller System

Was ist Teller?	2
Die Welt von Armageddon	2
Armageddon im Teller System	2
Die Grundregeln.....	2
Teller	2
Spielmaterialien	3
Schwierigkeit.....	3
Beschreibung des Vorhabens.....	3
Risiko	3
Würfeln	4
Konkurrierende Würfe	5
Kritische Erfolge und Fehler.....	5
Charaktere.....	6
Attribute	6
Fertigkeiten.....	6
Abgeleitete Eigenschaften bzw. Nicht-Fertigkeiten	7
Sonstige Werte.....	7
Ausrüstung	8
Systeme.....	9
Waffen	15
Feuerraten	16
Fertigkeiten.....	17
Fertigkeiten.....	19
Allgemeine Fertigkeiten	19
Soziale Fertigkeiten	22
Wissensfertigkeiten.....	23
Kampffertigkeiten	23
Magiefertigkeiten	23
Kampf (obsolete)	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Genesis	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Ab hier ziemlich alter Stuff.....	Fehler! Textmarke nicht definiert.
Spezielle Fertigkeiten	24
Kampffertigkeiten	28
Magiefertigkeiten	32
Genesis.....	39

Was ist Teller?

Das Teller System hat das Ziel, ein optimales Storyteller-Rollenspielsystem zu sein. Dazu verbindet es ein möglichst realistisches System mit viel Spieler- und Spielleiter-Freiheit.

- Abgrenzung zu D20 mit Lockerheit, Genauigkeit, iOS und Android Apps, mehr Realitätsnähe, mehr Meisterintuition

Die Welt von Armageddon

Die Welt von Armageddon ist die Erde, 2008. Vor ein paar Jahren, am Tag der Abrechnung, ...

Eine alte Gottheit namens „Leviathan“ nähert sich der Realität, und die vereinten Kräfte der Allianz versucht dies zu verhindern. Dies umfasst viele übernatürliche Wesen, wie Hexen, Seher, Heilige, Atlanter, Dämonen, Engel, Halbgötter und viele mehr. Die Spieler übernehmen die Rolle eines dieser mächtigen Wesen, um die Bedrohung aufzuhalten, zurückzuschlagen, oder dabei unterzugehen. Diese Bedrohung, das nahende Chaos aus einer fremden Dimension, lässt alte Fehden, Himmel und Hölle, Gut und Böse, vergessen.

...

Armageddon im Teller System

Teller versucht ein besonders einfaches Regelwerk zu sein, mit dem besonders das Storytelling unterstützt und im Falle von Würfelwürfen recht realistisch gewürfelt werden kann. Die Welt von Armageddon bietet viel Regelwissen, dass es zu beherrschen gäbe, aber nur recht wenig, das ein Spieler wissen muss.

Die Grundregeln

Die Spieler spielen Figuren, die ihrer Fantasie und diesem Regelwerk entsprungen sind. Die Charaktere werden durch Werte und Fertigkeiten in Zahlen beschrieben, damit man quantifizieren kann, wie gut die Spielfiguren die verschiedensten Aufgaben meistern können. Dieser Werte nennt man **Stufen**.

Beispielsweise könnte bei einem Manöver mit einem Fahrzeug interessant sein, wie gut der Fahrer sein Fahrzeug beherrscht. Dazu würde die Stufen Fahren (z. B. Fahren 11) betrachtet werden.

Das Teller System sieht eine **Grundschwierigkeit von 10** vor. Das heißt, dass eine durchschnittliche Aufgabe für einen auf dem entsprechenden Gebiet durchschnittlich geschulten Charakter mit durchschnittlichen Attributen geschafft wird, wenn er zusammen eine Stufe von 10 erreicht. Der Fahrer aus dem Beispiel eben wird also durchschnittliche Manöver meistern können, evtl. auch welche, die leicht über die durchschnittliche Schwierigkeit hinausgehen (er hat im oben genannten Beispiel eine Stufe von 11).

Teller

Aber weiß der Charakter, ob dieses Manöver durchschnittlich schwer ist? Kann er sich gut genug einschätzen? Kann er die Situation gut genug einschätzen? Ja. Davon gehen

wir aus. Im Teller System ist dies zumindest die Annahme. Teller ist ein System, das versucht, das Rollenspiel der Rollenspieler zu unterstützen.

Der Spieler weiß aufgrund seiner Werte, ob sein Charakter eine Standardaufgabe ohne Hilfe schaffen kann. Im oben genannten Beispiel kann der Spieler seiner Figur Standardmanöver zutrauen - und sie einfach ohne Würfelprobe ausführen.

Spielmaterialien

Der Spielleiter benötigt mindestens einen kompletten Satz Rollenspieler-Würfel (vom vierseitigen bis zu 20-seitigen Würfel), und sollte zusätzlich noch einen W30 bereit halten (einen 30-seitigen Würfel). Außerdem werden Spielkarten benötigt, die dem Spiel beiliegen. Es handelt sich um einen Satz Wunden, einen Satz Power-Karten, einen Satz Bewegungsmarker und evtl. einige Spezialkarten zur Kurzbeschreibung von bestimmten Regeln, Fertigkeiten oder Eigenschaften.

Schwierigkeit

Die Schwierigkeit legt dabei der Spielleiter fest - und er hat immer das letzte Wort. Durch beliebig gestaltete Modifikatoren kann er die Schwierigkeit offensichtlich machen. So kann er sagen, dass die enge Kurve bei der hohen Geschwindigkeit WM-1 (Würfelmodifikator -1) hat. Der Charakter mit der Gesamtstufe 11 kann so leicht einschätzen, dass er diese Kurve nehmen kann.

Beschreibung des Vorhabens

Der Spieler kann durch eine Beschreibung des Vorhabens die Modifikatoren zu seinen Gunsten beeinflussen. Wenn er beispielsweise nur ein recht schlechter Fahrer ist und eine Stufe von 9 auf Fahren hat, kann er sagen dass er vor der Kurve abbremsen möchte, um sie vernünftig nehmen zu können. Die entsprechende Kurve langsam zu nehmen, ist dem Spielleiter leicht genug, damit der Spieler es auch mit einer Stufe von 9 schafft.

Risiko

Der Spielleiter kann Zufallselemente in seine Modifikatoren einbauen. Größere Risikospannen können durch vielseitigere Würfel realisiert werden, also Würfel mit höherer Augenzahl, kleinere durch Würfel mit kleinerer Augenzahl. Auch kleinere Augenzahlen als 1W4 lassen sich realisieren, indem man einen W3 und W2 mit einem W6 simulieren kann, indem man das Augenergebnis durch 2 (beim W3) oder durch 3 (beim W2) teilt und aufrundet.

Die beste Methode, um einen Risikowurf in seine Entscheidungen einzusetzen, ist eine, bei der man zwei verschiedenfarbige Würfel desselben Typs nutzt, bei denen man klar erkennen kann, dass ein Würfel ein hellerer und ein Würfel ein dunklerer Würfel ist. Beide werden gewürfelt, und der hellere Würfel zum Ergebnis addiert, und der dunklere subtrahiert.

Der SL bestimmt, dass die uneinsehbare Kurve einen negativen WM von (1W4-1) hat. Das ist weniger Vorhersehbar, und bedeutet ein Risiko für die Spielfigur, denn wenn sie sich auf das Manöver einlässt, wird der Spielleiter einen vierseitigen Würfel werfen, und von dem Ergebnis (1-4) eins abziehen, was dann der negative WM für die Aktion ist. Dieser WM von -0 bis -3 würde also

eine 50% Chance darstellen, dass der Charakter sein Manöver nicht so schafft, wie erwartet, da das Ergebnis unter 10 bleibt.

Wenn es sich um eine Kurve auf der falschen Fahrbahn der Straße handelt, die die Spielfigur bei hoher Geschwindigkeit nehmen will, dann hängt das Risiko sehr davon ab, ob dem Fahrzeug des Spielers zufällig ein Auto auf der Gegenfahrbahn entgegenkommt oder nicht. Hier wäre vielleicht ein Malus von 1W6 angebracht, den der Charakter mit den nur leicht überdurchschnittlichen Fahrfertigkeiten nur mit etwa 33% Wahrscheinlichkeit schaffen würde.

Möchte der Spielleiter nur ein wenig Varianz bei einem Riskanten Manöver einbauen, so könnte er auch einfach die Fahren-Stufe 12 des Spielers nehmen, und nimmt seinen weißen und roten W6. Der weiße zeigt eine 3 und wird zur Stufe addiert, der rote zeigt eine 5 und wird subtrahiert, so dass das Ergebnis $12+3-5=10$ ist, was so gerade noch für eine Aufgabe normaler Schwierigkeit reicht.

In jedem Fall sollte der Spielleiter es vorziehen, wenige Risikowürfe zu machen, und einfach mehr selbst zu bestimmen oder klare, feste Modifikatoren zu nennen.

Es ist zum Beispiel deutlich besser für den Spielfluss, wenn der Spieler einfach entscheiden kann, dass er die Kurve wohl schaffen wird, um dann vom Spielleiter zu erfahren, dass ihm ein Auto entgegen kommt, er ausweicht, dabei die Leitplanke schrammt, aber das Fahrzeug nach einem Schlenker gerade noch auf der Fahrbahn halten kann.

Würfel

Nicht immer werden Spieler mit einer Spielleiterentscheidung zufrieden sein. In Kampfsituationen oder wenn Spielfiguren gegeneinander agieren, dann gehen sie dabei nicht auf Nummer sicher, sondern versuchen ein möglichst gutes Ergebnis zu erzielen. Mit anderen Worten, sie riskieren, dass ein geringes, hohes oder durchschnittliches Ergebnis dabei herauskommt. In diesem Fall wird ein Würfelwurf notwendig.

Das Teller Spielsystem nutzt eine sogenannte „Mastertabelle“ in der ein Wert in eine Kombination von Würfeln umgerechnet wird, die man stattdessen würfelt und addiert.

Die Mastertabelle ist so aufgebaut, dass das durchschnittliche Ergebnis immer gleich der Stufe ist. Z. B. ist der durchschnittlich gewürfelte Wert von 2W6 die 7. Dies gilt von Stufe 4 bis Stufe 30, unter Stufe 4 ist das Ergebnis leicht schlechter, darüber leicht besser.

	Risikotabelle	Nummer-Sicher-Tabelle
Stufe	Würfel	Würfel
1	W3-1	1+W4-W4
2	W4-1	2+W4-W4
3	W4	3+W4-W4
4	2W4-1	4+W4-W4
5	2W4	5+W4-W4
6	W4+W6	6+W4-W4
7	2W6	7+W6-W6
8	W6+W8	8+W6-W6
9	2W8	9+W8-W8
10	W8+W10	10+W8-W8
11	2W10	11+W10-W10
12	W10+W12	12+W10-W10
13	2W12	13+W12-W12
14	2W12+1	14+W12-W12
15	2W12+2	15+W12-W12
16	2W12+3	16+W12-W12
17	W12+W20	17+W12-W12
18	W12+W20+1	18+W12-W12
19	W12+W20+2	19+W12-W12
20	W12+W20+3	20+W12-W12
21	2W20	21+W20-W20
22	2W20+1	22+W20-W20
23	2W20+2	23+W20-W20
24	2W20+3	24+W20-W20
25	2W20+4	25+W20-W20
26	2W20+2W4	26+W20-W20
27	2W20+2W4+1	27+W20-W20
28	2W20+2W6	28+W20-W20
29	2W20+2W6+1	29+W20-W20
30	2W20+2W8	30+W20-W20
31	2W20+2W8+1	31+W30-W30
32	2W20+2W10	32+W30-W30
33	2W20+2W10+1	33+W30-W30
34	2W20+2W12	34+W30-W30
35	2W20+2W12+1	35+W30-W30
36	2W20+2W12+2	36+W30-W30
37	2W20+2W12+3	37+W30-W30
38	3W20+W12	38+W30-W30
39	3W20+W12+1	39+W30-W30
40	3W20+W12+2	40+W30-W30

Durchschnittliche Werte für Attribute und Fertigkeiten von Menschen liegen bei 10. Die durchschnittliche Stufe und somit auch das Ergebnis für Menschen die 10. Auf den Charakterblättern ist eine verkürzte Mastertabelle aufgedruckt.

Konkurrierende Würfe

Wenn zwei Spielfiguren miteinander konkurrieren, werden direkt ihre Stufen bzw. die Ergebnisse ihrer Würfelwürfe verglichen, die gegebenenfalls noch vom Spielleiter modifiziert wurden.

Auf der Rennbahn fahren zwei Charaktere nebeneinander auf die Zielgerade ein, und die bessere Beschleunigung wird den Sieg entscheiden. Charakter 1 ist der besserer Fahrer, denn er hat Fahren 14. Charakter 2 hat zwar nur Fahren 13, aber sein Rennwagen hat eine bessere Beschleunigung, für die der Spielleiter WM+2 veranschlagt, und kommt so auf Stufe 15.

Wann immer der Spielleiter es für angebracht hält, kann er einfach aufgrund der Stufe entscheiden, was passieren wird. **Wenn die konkurrierenden Parteien sich allerdings bewusst übertreffen wollen, können Sie auch auf Risiko gehen, und auf ihre Stufe würfeln.**

Wenn es dem Spielleiter angebracht erscheint, dann kann er einfach bestimmen, wie es ausgeht. In diesem Fall würden beide Charaktere zuerst gleichauf liegen, aber Charakter 2 dann doch noch eine Nasenlänge eher im Ziel ankommen.

Da die beiden aber aufs Ganze gehen wollen, würfeln sie beide. Charakter 1 würfelt mit 2W12+1 eine 5 und eine 10, hat also insgesamt 16, und Charakter 2 würfelt mit 2W12+2 eine 7 und eine 4, hat also insgesamt eine 13. Der Spielleiter interpretiert, dass Charakter 2 schon in der Kurve schneller beschleunigt, Charakter 1 kurz in seinen Windschatten eintaucht, um dann auf der Zielgraden mit dem Schwung des fehlenden Luftwiderstands an Charakter 2 vorbeizuziehen und das Rennen mit einer Wagenlänge Vorsprung zu gewinnen.

Kritische Erfolge und Fehler

Kritischer Fehler ist eine Bezeichnung dafür, wenn etwas besonders schief geht. Das passiert immer dann, **wenn alle gewürfelten Würfel eine 1 oder eine 2 zeigen**. Diese Regel wird allerdings nur angewendet, wenn die Mastertabelle zum Einsatz kommt. Der Spielleiter kann allerdings bei gewöhnlicher Nutzung einer Fertigkeit (also ohne Würfelwurf) immer entscheiden, dass ein Wurf misslungen oder sogar ein kritischer Fehler ist.

Besonders gute Erfolge sind natürlich auch möglich. **Erwürfelt ein Spieler eine 15 oder mehr**, so handelt es sich um einen guten Erfolg, einen sogenannten **Erfolg+**. Dies bedeutet im Allgemeinen in etwa **einen 1,5fachen Effekt**, falls ein Effekt direkt quantifiziert werden kann, anderenfalls obliegt es dem Spielleiter, den besonders guten Effekt zu beschreiben bzw. die Auswirkungen zu definieren. **Erreicht die Würfelzahl eine 20 oder mehr**, so handelt es sich um einen besonders guten Erfolg, den **Erfolg++** der für einen **2fachen Effekt** steht. Diese Reihe setzt sich für jeweils 5 Punkte mehr fort. **So ist eine 25 und mehr ein Erfolg+++** (auch Erfolg 3+ genannt, mit dem 2,5fachen Effekt), eine 30 und mehr ein Erfolg 4+ (mit dreifachem Effekt) und so weiter. Dieses

System dient dazu, übermenschliche Werte zu simulieren, wie z. B. die Stärke eines Titanen oder die Schadenswirkung einer Panzergranate.

Charaktere

Die Spieler entscheiden die Handlungen der Spieler-Charaktere (SCs), die auf die Beschreibung der Umgebung, der Story und der Handlungen von Nicht-Spieler-Charakteren (NSCs) reagieren, die vom Spielleiter beschrieben werden, und auf die Handlungen der anderen Spielercharaktere. Ein Spieler sollte versuchen, seinen Charakter auf seinem Charakterbogen zu quantifizieren und zu beschreiben, damit er und die anderen Spieler eine gute Vorstellung von ihm und seinen Eigenschaften bekommen kann. Unter diesen Eigenschaften sind die Attribute, die Fertigkeiten und die Ausrüstung eines Charakters.

Attribute

Attribute sind dem Charakter innewohnende Eigenschaften die wichtigsten Werte eines Charakters, da gewöhnlich ein Attribut mit einer Fähigkeit addiert wird, um die Stufe zu errechnen. Jede Figur im Spiel hat alle dieser Attribute, wenn auch manchmal mit merkwürdigen Werten. So hat auch ein Hund das Attribut Intelligenz, wenn auch auf einer sehr niedrigen Stufe. Hat eine Figur beispielsweise eine hohe Geschicklichkeit, so ist es für Sie deutlich einfacher, die Fertigkeit Ausweichen zu nutzen, da diese üblicherweise mit Geschicklichkeit kombiniert wird.

Es gibt die Attribute Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz und Persönlichkeit:

- **Stärke** (St) bedeutet Körperkraft, Ausdauer, Konstitution, wie viel er tragen kann, wie schnell er ist und wie viel Schaden er im Kampf anrichtet. Dieser Wert ist besonders wichtig, weil er bestimmt, wie schnell der Charakter von erlittenen Wunden behindert wird, wie leicht er Ohnmächtig wird und ab wie viel erlittenem Schaden der Charakter stirbt. Die Wundeschwelle, d. h. wieviel Schaden nötig ist, um dem Charakter eine kritische Wunde zuzufügen, ist gleich der Stärke-Stufe des Charakters. Die Todesschwelle eines Charakters ist die Anzahl der Wunden, die Ausreicht, um den Charakter zu töten., und entspricht der dreifachen Stärke-Stufe.

- **Geschicklichkeit** (Ge) gibt an, wie gut die Figur ihre Bewegungen koordinieren kann und wie schnell ihre Reflexe sind. Wichtig für den Kampf. Proben auf **Ausweichen** gegen Angriffe werden auf die doppelte Geschicklichkeit gewürfelt.

- **Intelligenz** (Int) steht für die mentale Stärke, Wissen, Logik und Verstand der Figur. Wichtig, da gewöhnlich alle mentalen und Wissensfertigkeiten auf Intelligenz basieren. Die **Wahrnehmungsstufe** entspricht der Intelligenz.

- **Seele** (Se) steht für Charisma, Willenskraft, Charakterstärke und die mystische Kraft der Seele des Charakters. Es bezeichnet auch die Wirkung des Charakters auf andere und steht für seine Ausstrahlung. Übernatürliche und soziale Fertigkeiten basieren oft auf diesem Attribut.

Fertigkeiten

Die Fertigkeiten umfassen erlernte und angeborene Fertigkeiten wie Reiten oder Klettern sowie natürliche und übernatürliche Fertigkeiten wie Zaubersprüche oder

Flug-Fertigkeiten. Zudem werden hier auch spezielle Fertigkeiten zusammengefasst, die nur einem bestimmten Zweck dienen, wie z. B. die Magischen Gesten, die ein Zauberer zum Wirken seiner Zaubersprüche brauchen könnte, oder spezielle Kampffertigkeiten wie den Kampfschrei oder den Rundumschlag.

Fertigkeiten werden im Kapitel Fertigkeiten beschrieben. Fertigkeiten haben einen Namen, eine Stufe, einen Basiswert und einen Lernfaktor, der die Schwierigkeit darstellt, diese Fertigkeit im Laufe des Spieles zu verbessern. Zudem kann man sich auf dem Charakterbogen noch die Praxispunkte eintragen, die der Spielleiter für die Anwendung oder das Training dieser Fähigkeit verteilt hat, und mit denen man die Stufe der Fähigkeit steigern kann. In einem „Sonstiges“-Feld kann notiert werden, welche zusätzlichen Effekte man für die Fähigkeit freigeschaltet hat.

Einer dieser Effekte ist beispielsweise die Meisterschaft der Fähigkeit. In diesem Fall wird ein Pluszeichen hinter den Fähigkeitsnamen geschrieben, z. B. Reiten+. Die direkte Auswirkung ist, dass nur noch ein kritischer Fehler auftritt, wenn alle gewürfelten Würfel für die Probe eine 1 zeigen (statt Einsen und Zweien). Alle Effekte werden im Kapitel Fertigkeiten beschrieben. Wie diese mit Charakterpunkten gesteigert werden können finden Sie im Kapitel Genesis.

Abgeleitete Eigenschaften bzw. Nicht-Fertigkeiten

Initiative

Wenn in bestimmten Situationen die Reihenfolge wichtig ist, in der die Spielfiguren handeln, spricht man in Rollenspielen meist um den Initiativwert. Beim Teller System entspricht der Initiativwert allerdings immer dem Intelligenzwert und kann nicht gesteigert werden.

Ausweichen

Die Fähigkeit, herannahenden Objekten auszuweichen, ist besonders in Kampfsituationen interessant. Bei Teller gibt es dafür keine eigene Fertigkeit. Wie Ausweichen funktioniert, ist unter Systeme erklärt. **Die entsprechende Stufe ist (Ge+2).** Eine weitere Möglichkeit des Ausweichens ist die Bewegung hinter eine Deckung. Wie Bewegung funktioniert, wird ebenfalls unter Systeme erklärt.

Gesunder Menschenverstand

Dies ist ebenfalls keine Fertigkeit des Teller Systems, soll aber beschreiben, dass eine Spielfigur ihre (vom Spielleiter bestimmte) Situation meist besser einschätzen kann, als sein Spieler. Ob eine Aufgabe mit einer bestimmten Fertigkeit für einen Charakter lösbar ist, kann dieser umso besser einschätzen, je höher seine entsprechende Fertigkeit ist. Ebenso kann ein Charakter recht gut erkennen, welche Aufgaben für ihn nicht lösbar sind, bzw. ob er zusätzliche Hilfe oder eine Vereinfachung der Aufgabe benötigt, damit diese für ihn (durch vom Spielleiter vergebene WM) lösbar ist.

Sonstige Werte

Charakterpunkte sind Punkte, die der Spieler verteilen kann, um Effekte seiner Fertigkeiten freizuschalten oder Werte zu steigern.

Praxispunkte werden bei jedem Einsatz einer Fertigkeit, allerdings höchstens einmal pro Szene, erworben, indem sich der Spieler auf dem Charakterbogen neben der Fertigkeit einen Praxispunkt in Form eines Striches einer Strichliste notiert. Sobald ein Spieler so viele Praxispunkte gesammelt hat, wie **seine aktuelle Stufe in der Fertigkeit**

Spieler können Situationen
immer gut einschätzen

Charakterpunkte sind allgemeine
Punkte zum Verbessern des Charakters

multipliziert mit dem Lernfaktor der Fertigkeit (↑) angibt, steigert sich sein Fertigkeitslevel um 1. Da es sich bei Armageddon um eine spielerfeindliche Welt handelt, wird beim Multiplizieren zum Nachteil des Spielers aufgerundet (angedeutet durch den Pfeil nach oben).

Ausrüstung

Der Charakter trägt oft Ausrüstung mit sich herum, wie Kleidung, Schmuck, Geld oder Rüstung und Waffen. Kleidung und Rüstung wird unten auf der Trefferzonentabelle eingetragen, diese schützt nur den Bereich, an den sie getragen wird. In der Trefferzonentabelle werden ansonsten noch die Wunden eingetragen, die der Charakter im Laufe der Spielsitzung erhält.

Waffen werden in der dafür vorgesehenen Waffentabelle auf dem Charakterbogen eingetragen, wo auch gleich weitere Werte notiert werden können, die man im Falle des Waffeneinsatzes benötigt. Die sonstige Ausrüstung wird auf der Rückseite des Charakterbogens eingetragen.

Systeme

Um in einem Rollenspiel Unstimmigkeiten zwischen Spielern und Spielleiter zu vermeiden, benötigt man gewisse Spielmechanismen.

Erläuterungen zum Würfelsystem

Es wird immer auf oder mit einem bestimmten Wert gewürfelt, der darstellen soll, wie gut die Spielfigur das entsprechende Gebiet beherrscht. Wie in den Grundregeln erklärt, muss dabei ein Gesamtergebnis von mindestens 10 erreicht werden, damit der Wurf erfolgreich ist, bzw. die Spielfigur die Probe bestanden hat. Dazu werden bestimmte Würfel benötigt, welche genau für welche Stufe zu würfeln sind, können der Mastertabelle entnommen werden. Die Mastertabelle ist die am meisten benutzte Tabelle im Teller System, daher ist sie sowohl auf dem Spielleiterbogen als auch auf den Charakterblättern abgedruckt.

Durch die Mastertabelle wird es möglich, dass der Durchschnittlich erwürfelte Wert jeder Stufe die Stufe selbst ist. Das bedeutet, dass Sie mit Stufe 13 durchschnittlich eine 13 würfeln.

Mit Stufe 10 haben Sie etwa 50% Chance, einen Erfolg zu erwürfeln. Manchmal ist das schon ganz gut, z. B. weil der Charakter bei jedem zweiten Angriff einen Treffer landet, manchmal ist es aber auch ziemlich schlecht, wenn der Charakter z. B. ein Instrument spielt und jedes zweite Mal die Noten nicht in die richtige Reihenfolge bringen kann. Die Unterschiede dabei werden über den Basiswert einer Fertigkeit gelöst, die beispielsweise bei der Fertigkeit Feuerwaffen niedriger ist, als bei der Fertigkeit musizieren. Trotzdem sollte sowohl Spielleiter als auch Spielern bewusst sein, dass dieselbe Stufe in unterschiedlichen Situationen gut, mittelmäßig oder auch sehr schlecht sein kann.

Rundensystematik

Spieler und Spielleiter können jederzeit während des Spieles auf das Rundensystem zurückgreifen, wenn es wichtig wird, darzustellen, wann welche Spielfigur agieren kann.

Initiative

Jede Spielfigur hat eine Initiative-Stufe, die ihrer Intelligenz-Stufe entspricht. In einer Actionsequenz beginnt der Spieler die Runde, der die höchste Initiative hat. Haben zwei Figuren denselben Initiativwert, so wird auf diesen gewürfelt. Die Figur mit dem höheren Ergebnis beginnt. Wenn es sehr wichtig ist, welche Spielfiguren zuerst handeln dürfen, so kann der Spielleiter auch alle Beteiligten auf Initiative würfeln lassen. Dann wird noch Reihenfolge der Ergebnisse gehandelt, beginnend mit dem Höchsten. Die einmal gemachte Initiativreihenfolge sollte notiert und nicht mehrfach erwürfelt werden. Kommen neue Akteure in eine Szene, müssen nur diese Würfeln und sich entsprechend in die Reihenfolge einfügen.

Die Runde

Teller arbeitet mit einem System, in welchem zehn Sekunden (10sec) einer Runde entsprechen. Des Weiteren werden Bewegungspunkte (BP) benutzt. Das bedeutet, dass jeder Spielfigur pro Runde eine bestimmte Anzahl (normalerweise 4) von BPs zur Verfügung hat, die er am Anfang der Runde auf seine Aktionen verteilen muss.

Initiative = Ge

Eine Runde sind 10 Sekunden und 4 BP

Ein Spieler könnte z. B. ansagen, dass seine Figur mit 4 BP zuerst 1BP verwendet, um drei Meter auf eine Wand hin zurück zu gehen (eine Bewegungsaktion), dann 2BP für einen Angriff mit seinem Bogen ausgibt und den letzten BP zum Ausweichen nutzt, oder aber zum Parieren oder Reagieren mit Fertigkeiten reserviert. Das Reservieren von BP ist selten sinnvoll, es sei denn man hat eine entsprechende Fähigkeit bzw. Manöver in der Hinterhand.

Kosten	Aktion
2 BP	Standardaktion
1 BP	Ausweichaktion
1 BP	Parade
0 BP	Parade gegen angegriffenen Gegner
0 BP	1m Bewegen (1x Runde)
1 BP	Gehen / Kampfbewegung (bis $Ge \times 1m$)
2 BP	Laufen (bis $Ge \times 2m$)
3 BP	Sprinten (bis $Ge \times 4m$)
2 BP	Normaler Angriff
3 BP	Zwei Angriffe (nur mit dem Modus 2x)
3 BP	Salve (nur mit dem Modus SM)
4 BP	Automatischer Feuerstoß (nur mit AM)

Wie viele BP ein Spieler hat, wird mit entsprechenden BP-Karten angezeigt. Werden diese genutzt, dreht man diese seitwärts. Wenn der Spieler wieder an der Reihe ist, dreht er die Karten wieder in aufrechte Position.

Bewegung

Der Wert Bewegung auf dem Charakterbogen steht für die Anzahl der Meter, die ein Wesen pro Runde mit normaler Geschwindigkeit, also weder laufend noch langsam gehend sondern irgendetwas dazwischen. Dies ist die normale Bewegungsart in Kampfsituationen, fällt aber trotzdem unter *gehen*.

Gehen: Beim Gehen legt ein Wesen pro Runde höchstens so viele Meter zurück, wie seine Bewegungsweite angibt. Gehen verbraucht 1BP. Eigentlich kann mit normaler Gehbewegung nur die Hälfte der Bewegungsweite zurückgelegt werden, aber eine etwas schnellere, wenn auch noch nicht laufende Bewegung (eben bis zu maximal B) verbraucht auch nur 1BP, so dass dies ebenfalls unter *Gehen* fällt.

Laufen: Laufen benötigt 2BP. Das Wesen legt in dieser Runde die doppelte Bewegungsweite in Metern zurück.

Sprinten: Sprinten verbraucht 3BP. Das Wesen legt in dieser Runde die *vierfache* Bewegungsweite zurück.

Der Angriff

Ein normaler Angriff kostet 2BP.

1.) Der Angreifer würfelt auf die Angriffsstufe, die sich aus der Stufe der von ihm benutzten Waffenfertigkeit und dem Angriffswert der Waffe ergibt. Diese ist normalerweise zuvor schon auf dem Charakterbogen neben der Waffe eingetragen.

Der Wurf wird dann evtl. noch durch situationsbedingte WM modifiziert, wie das Ausweichen eines Zieles. Ist der Wurf kein Erfolg, so ist der Angriff misslungen und wird beendet. Ansonsten notiert man das Ergebnis des Angriffs und kann zu Punkt 2 übergehen.

2.) Nun kann der Angegriffene den Angriff *parieren* oder versuchen, ihm spontan *auszuweichen* (siehe unten, *Ausweichen und Parieren*). Wurde nicht erfolgreich ausgewichen bzw. pariert, so kann man zu Punkt 3 übergehen; ansonsten ist der Angriff misslungen und wird beendet.

3.) Nun wird der Schaden bestimmt. Jeder Erfolgslevel (15, 20, 25, 30, etc.) erhöht den Schadenslevel um 1, bis zum Maximalschaden der jeweiligen Waffe. Handelt es sich um einen Angriff, der mehrere Trefferzonen treffen kann, kann der Angreifer den Schaden nun in beliebig viele Treffer, aber zu möglichst gleichen Teilen, aufteilen. *Beispiel: Ein automatischer Feuerstoß, der 5 Schaden erzeugt, kann nun in 3 Treffer à 2, 2 und 1 Schaden aufgeteilt werden, oder in zwei Treffer mit 3 und 2 Schaden. Oder der Angreifer belässt den Schaden bei einer Zone, und geht das Risiko ein, dass „nur“ eine kritische Wunde im Wert von 4 Schaden entsteht, da eine kritische Wunde der maximal mögliche Schaden eines Treffers ist.*

4.) Pro Treffer wird eine Karte aus dem Trefferzonenstapel gezogen. Befindet sich die Trefferzone hinter einer Deckung, wird die Deckung getroffen, und die Karte wieder ins Deck gemischt.

5.) Nun ist die Trefferzone und der Schaden bekannt. Von diesem wird zuerst die Rüstung (plus natürliche Rüstung) abgezogen. Danach darf der Spieler Zähigkeit ausgeben, um den Schaden einzelner Wunden zu reduzieren. *Zähigkeit regeneriert sich zum Startwert, sobald eine Spielfigur vollständig geheilt ist und sich ausgeruht hat.*

6.) Nun wird der verbleibende Schaden in den jeweiligen Trefferzonen angewendet, indem die entsprechende Karte vor den Spieler gelegt und in die dem Schaden entsprechende Richtung gedreht wird. Die Effekte der Karte treten in Kraft. Falls es nur eine leichte Wunde ist (1 Punkt Schaden), markiert der Spieler einen Punkt Schaden auf dem Charakterbogen, und mischt die Karte wieder ins Deck. Ansonsten sind die Auswirkungen des Schadens direkt auf der Karte angegeben und bleibt bis zu seiner Heilung vor dem Spieler liegen.

Ausweichen und Parieren

Ausweichen kostet 1BP und erfordert einen Ausweichwurf, wobei **Ge+2** benutzt wird. Es gibt also keine Ausweichen-Fähigkeit. Ausweichen sollte man, **bevor der Angriff gewürfelt wird**, und zwar in der Runde des Charakters. Der Charakter sagt während seiner Runde an, dass er gerne Ausweichen möchte.

Das Ergebnis des Ausweichwurfes **gilt für die gesamte Runde, bis der Charakter das nächste Mal an der Reihe ist** und wird bis dahin auf alle Angriffe angewendet, die den Charakter betreffen könnten. **Jeder Angriff auf den Ausweichenden bekommt WM-X, wobei X gleich dem Ergebnis des Ausweich-Wurfes minus 10 ist.** Es ist auch möglich, mehrfach auszuweichen. In diesem Fall wird aber nur das jeweils höchste Ausweich-Ergebnis als Wert genommen, den es zu übertreffen gilt.

Tim würfelt auf Ausweichen und erzielt eine 11, was WM-1 auf Angriffe gegen ihn bedeuten würde. Da aber mehrere Gegner auf ihn feuern, gibt er 1BP mehr aus, und würfelt noch einmal. Diesmal hat er eine 13, so dass der negative Modifikator beim Angriff auf ihn WM-3 ist. Immerhin.

Man kann zwar auch *spontan Ausweichen*, wenn man nicht am Zug ist. Dies kostet auch 1BP, den man nicht vorher ausgegeben haben darf, weicht damit aber nur einem Angriff aus.

Parade nennt man die gezielte Abwehr eines Angriffes durch eine Aktion, gewöhnlich durch eine Waffe oder einen Gegenstand. Parade kostet keine BP, sofern dies nicht bei der entsprechenden Waffe bzw. dem Manöver aufgeführt ist. Waffen (bzw. bestimmte Manöver bei waffenlosem Kampf) haben jeweils einen Parade-Wert, der angewendet werden kann, wenn der Charakter die entsprechende Waffe bereit hält bzw. die entsprechende Kampftechnik beherrscht. Es kann auch Fähigkeiten geben, bei denen man Parade-Manöver freischalten kann. Eine Parade kann zusätzlich zum Ausweichen angewandt werden, wenn genügend Bewegungspunkte zur Verfügung stehen.

Schaden

Das Wesen würfelt eine Probe auf die *Schadensstufe der benutzten Waffe*, die sich aus unterschiedlichen Faktoren errechnet (normalerweise bei Nahkampfwaffen aus dem Stärke-Wert, bei Fernkampfwaffen handelt es sich oft um einen festen Wert). Vom Ergebnis dieser Probe wird die *Stufe der Rüstung* in der Trefferzone abgezogen. Das Ergebnis ist der *Schaden*, welcher immer mindestens 0 beträgt, und welcher nun Wunden verursachen kann.

Wundenlevel (Beschreibung), Beispiele

0 (leicht) Kratzer, Streifwunde, Blauer Fleck

1 (mittel) Fleischwunde

2 (schwer) Starke Verletzung, mit Abzug

3 (kritisch) Arm / Bein kaum noch benutzbar, deutlicher Abzug, Innere Verletzungen, Auge kaputt

Waffen haben dann auch ein Level und einen maximalen Level für Schaden:

Wenn nicht ausgewichen und nicht pariert wurde, und durch eine Karte bekannt ist, wo der Treffer landet, wird die evtl. vorhandene Damage Reduction abgezogen. Dann kann der getroffene Toughness ausgeben, um je eine Wunde bzw. Erschöpfung auf die nächst kleinere zu reduzieren. Leichte Wunden haben keine negativen Auswirkungen.

Mit Power kann man beim Angriff den Schaden oder den Maximalschaden um 1 erhöhen, je nachdem was besser ist, um den Angriff zu verbessern.

Restliche Wunden haben Konsequenzen in Form von negativen Modifikatoren, die man aber immer noch eine Runde lang mit Power ignorieren kann, die einen Adrenalinschub oder eine vergleichbare Energiereserve darstellt.

Bei insgesamt so viel Schaden, wie man Stärke hat, ist ein Charakter spätestens außer Gefecht. Das heißt, dass er in einem Ohnmachtsartigen Zustand ist, nur noch 1BP hat, nur noch 1m pro Runde kriechen kann, und jederzeit per Coup de Grace angreifbar ist.

Beispiele

Simon attackiert Tim mit einer leichten Pistole, über 10m Entfernung mit seiner Pistole und Stufe 13 (2W12). Er würfelt eine 10, was ausreicht, um zu treffen. Er gibt einen Punkt Power aus, um den Schaden zu verbessern. Tim hat in seiner letzten Runde alle BP ausgegeben und ist nicht ausgewichen. Tim trägt keinerlei Rüstung und steht hinter einer kleinen Deckung, die nur seine Beine schützt. Der Schaden der Pistole ist 2/3, durch die Power werden 3 Schaden angerichtet (also 5). Tim zieht eine Trefferzonenkarte, es handelt sich um eine blutende Wunde am Torso. Tim könnte seinen einen Punkt Zähigkeit ausgeben, um aus der Schwere eine Mittlere Wunde zu machen, doch er nimmt das 10% Risiko der Ohnmacht pro Runde in Kauf.

Simon hat noch 2 BP übrig, und feuert noch einmal. Hätte er dies von vorne herein vor gehabt, hätte er auch den 2x Modus nutzen können und nur 3BP für beide Schüsse ausgeben können. Schlecht überlegt. Sein Angriffswurf gelingt diesmal besonders gut (er hat eine 20, also einen Erfolg++). Jede zusätzliche Erfolgsstufe (bei 15, 20, 25 etc.) steigert den Schaden um 1, so dass Simon jetzt WM+4 auf seinen Schadenswurf anrechnen kann. Der Schaden der Pistole ist 2/3, durch den guten Angriff steigert sich der Wert der Pistole auf 4/3, so dass Simon sich entscheidet, noch einen weiteren Punkt Energie auszugeben, um auf 4/4 zu erhöhen. Als Trefferzone zieht er den rechten Oberarm, mit einer schmerzhaften Wunde. Tim entscheidet sich, nun seinen verbliebenen Zähigkeitspunkt auszugeben, um den Schaden auf 3 zu reduzieren. So bekommt er nun WM-2 durch die neue schwere Wunde, und hat jede Runde 10% Wahrscheinlichkeit, Ohnmächtig zu werden, aufgrund der Blutung. Insgesamt hat er 5 Schaden eingesteckt, bei 10 ist er definitiv kampfunfähig.

In der folgenden Runde möchte Simon Martin angreifen. Dieser ist durch ein 5/1 Punkte Schutzschild (5 Punkte künstliche Zähigkeit, ein Punkt künstliche Rüstung) am gesamten Körper geschützt und ist in seiner Runde Ausgewichen mit einem Ergebnis von 13, was WM-3 für jeden Angriffswurf auf ihn bedeutet. Da Simon vermutet, dass die Pistole hier nicht mehr genug Schaden verursachen wird, lässt er diese als freie Aktion einfach fallen und zieht mit 2 BP seine Schrotflinte, die er zwar nur mit Stufe 9 beherrscht (2W8), die aber Die Schrotflinte macht einen Schaden von 3/5. Der Angriffswurf zeigt eine 10, dies hätte zum Treffen gereicht, aber Martin ist ausgewichen, daher wird WM-3 angewendet und das Ergebnis ist nur eine 7. Wieder gibt Simon 2 weitere BP aus, um noch einmal zu feuern.

Der zweite Angriffswurf zeigt eine 14, was Martin trotz des Ausweichens noch mit einer 11 trifft. Laut Trefferzonenkarte wird Martins linker Arm getroffen. Nach Abzug des Schutzschildes (5/1) ergeben sich 2 Punkte Schaden, wobei Martin einen Punkt Zähigkeit, des Schildes ausgibt, um diesen auf leichten Schaden zu reduzieren. Martins Körper-Stufe ist 7 und er hat erst diesen einen Punkt Schaden genommen, erst bei 7 Punkten Schaden wäre er ausgeschaltet.

Power

Power steht für außergewöhnliche körperliche und geistige Leistungsfähigkeit. Gewöhnlich bekommt jeder Charakter 3 Powerkarten. Zauber oder Fertigkeiten, aber auch anstrengende Tätigkeiten können Power verbrauchen, bestimmte Tätigkeiten verbrauchen Power, um ausgeübt werden zu können. Dies ist bei der jeweiligen Fähigkeit beschrieben. Verbrauchte Powermarke wird an den Spielleiter gegeben, der diese zurückgibt, wenn der Charakter sich erholt hat. Alternativ kann man diese auch seitwärts drehen.

Man kann Power auch nutzen, um Stufen oder Würfe zu verstärken. Jeder Power Punkt steht dabei für 1W6, der zum Würfelergebnis einer Probe addiert wird.

Wunden

Wenn die Spielfigur so viel Schaden genommen hat, wie der Wert der Stärke angibt, liegt sie im Sterben und kann keine aktiven Handlungen mehr ausführen. Sie kann noch so viele Minuten lang gerettet werden, wie ihre Stärke angibt, danach ist sie tot.

Wenn ein verwundeter Körperteil definitiv nicht an einer Handlung beteiligt ist, kann der negative Modifikator für die physikalische Behinderung ignoriert werden z. B. wird eine schwere Beinwunde eine Probe auf „Schachspielen“ genauso wenig beeinflussen, wie einen Scharfschützen, der sich in eine komfortable, liegende Position gebracht hat, bevor er feuert.

Schaden	Auswirkung
Je Erschöpfung	WM-1 durch Erschöpfung
Eingesetzter Power-Punkt	1 Runde keine Auswirkungen durch Schmerzen oder Erschöpfungen

Flächenschaden: durchschnitt des Rüstungswertes

Schaden, der nicht auf eine bestimmte Trefferzone anzuwenden ist, wie beispielsweise **Flächenschaden** wie z. B. Schaden durch einen Schwarm von Rieseninsekten, muss der Spieler mit 1W6 feststellen, auf wie viele Zonen er den Schaden aufteilen muss. Dann kann der Spieler den Schaden zu seinem Vorteil aufteilen, wie er will, muss sich aber an die Anzahl der getroffenen Zonen halten, bzw. versuchen, dieser Nahe zu kommen, wenn das nicht möglich ist. Dabei darf aber nur einmal der durchschnittliche Rüstungsschutz angewandt werden, nicht der jeweilige Rüstungsschutz aller Trefferzonen, egal, wie der Spieler den Schaden aufteilt.

Bei Ohnmacht durch Blutverlust, entscheidet der Spielleiter wie lange diese andauert, jedoch ist eine Zeit zwischen einer Minute und einem Tag empfehlenswert.

Erschöpfungen und Power

Erlittene **Erschöpfungen** werden ebenfalls in dem dafür vorgesehenen Feld rechts von der Trefferzonentabelle eingetragen. Erschöpfungen verursachen je einen Modifikator von WM-1 und stehen für körperliche und geistige Entbehrungen oder Beeinträchtigungen.

Tim hat eine schwere Beinverletzung mit 10 Schaden im rechten Bein (WM-4) und eine leichte Armverletzung mit 2 Schaden am rechten Arm. Die Anzahl des Gesamt-Schadens liegt über seiner Stärke von 10, so dass er auch WM-2 durch Schmerzen erleidet. Zusätzlich hat er bereits 1 Erschöpfung erlitten (WM-1). Bei seiner Angriffsprobe erhält er WM-7, und hat dermaßen schwer verletzt kaum noch eine Chance, zu treffen. Nach dem Kampf kann er sich kurz erholen, wodurch die Erschöpfung verschwindet. Vor dem nächsten Ansturm der Zombies bringt er sich im Kirchturm in Position und legt sich so hin, dass sein Bein ihn nicht stört. Nun bekommt er nur noch WM-2 durch die Schmerzen, und ist zumindest wieder eine Hilfe für seine Kameraden.

Jederzeit kann ein Spieler einen **Power**-Punkt ausgeben, damit seine Spielfigur die Auswirkungen von Schmerzen und Erschöpfungen bis zur nächsten Runde ignorieren kann. Die Wirkung von physikalischen Beeinträchtigungen wirken jedoch weiterhin.

Pro Erschöpfung WM-1

1 Power ausgeben: Schmerzen und Erschöpfungen 1 Runde ignorieren

Heilung von Wunden und Erschöpfungen

Erschöpfungen verschwinden relativ schnell, abhängig davon, wie viele Erschöpfungen die Spielfigur hat. Wenn eine Spielfigur extrem erschöpft ist, verschwinden die Erschöpfungen langsamer. In der beistehenden Tabelle ist die Dauer angegeben, die je eine Erschöpfung bzw. eine Wunde benötigt, um zu verschwinden.

Erschöpfung	Dauer bis Erschöpfungen verschwinden	Anzahl Wunden pro Zone	Dauer der Heilung einer Wunde
Ab 10 Erschöpfungen	1 Monat	Ab 8 Wunden	1 Monat
Ab 6 Erschöpfungen	1 Tag	Ab 6 Wunden	2 Wochen
Ab 3 Erschöpfungen	1 Stunde	Ab 4 Wunden	1 Woche
Ab 1 Erschöpfung	10 Minuten	Ab 3 Wunden	3 Tage
Temporäre Erschöpfung	4 BP ausgeben	Ab 2 Wunden	1 Tag
		Ab 1 Wunde	8 Stunden Schlaf

Tim hat durch Hunger und Durst in einer Wüste insgesamt 7 Erschöpfungen erlitten, bevor er in einer Oase Hilfe erhalten hat. Seine schweren Entbehrungen benötigen also 2 Tage, 3 Stunden und 20 Minuten, bis er alle Erschöpfungen verloren hat.

Wunden heilen nicht so schnell wie Erschöpfungen. **Wunden heilen pro Trefferzone.**

Beispiel: 5 leichte Wunden in 5 verschiedenen Körperzonen sind nach 8 Stunden Schlaf geheilt. 5 Schadenspunkte in einer Trefferzone (mehr als kritischer Schaden) sind nach zwei Wochen, 4 Tagen und weiteren 8 Stunden Schlaf komplett geheilt.

Fertigkeiten und Fähigkeiten, die die Heilung von Wunden und Erschöpfungen verbessern, sind unter den jeweiligen Fertigkeiten zu finden.

Waffen

Waffen haben unterschiedliche Charakteristika, die sich die Spieler am besten direkt auf den Charakterbogen eintragen, damit man nicht ständig in Tabellen nachschauen und Werte errechnen muss.

Entfernung ist der Hauptfaktor, der beeinflusst, wie gut ein Ziel zu treffen ist. Entsprechende Tabelle sollte beim Kämpfen bereit liegen:

Umstand	Modifikator
<2m Entfernung	WM+2
<5m Entfernung	WM+1
<10m Entfernung	keiner
<20m Entfernung	WM-2
<40m Entfernung	WM-4
<60m Entfernung	WM-6
<80m Entfernung	WM-8
<100m Entfernung	WM-10
<200m Entfernung	WM-20
<500m Entfernung	WM-50
<1000m Entfernung (usw.)	WM-100
Ziel doppelt so groß wie ein Mensch	WM+2
Ziel halb so groß wie ein Mensch	WM-2
Schlechte Sicht	WM-2
Ziel unsichtbar	WM-4

Waffe	Entfernungs-WM
Zielen	WM+1
Zielen & Scope	WM+1 (Zielen) Nur 50% Abzug
Gewehre / Sniper	Nur 50% Abzug
Gewehr + Scope & Zielen	Nur 20% Abzug WM+1 (Zielen)
Sniper mit Scope & Zielen	Nur 5% Abzug WM+1 (Zielen)

Fernwaffe	Modus	Schaden (max)	RW (min Zielen)	Besonderes
Stein (5cm Ø)	1×	1/1		
Wurfmesser	1×	1/1		
Messer	1×	1/1		
Kurzbogen	1×	2/3		
Langbogen	1×	2/4		
Leichte Armbrust	1×	2/3		
Schwere Armbrust	1×	2/4		
Hold-out-Pistole	1×	2/2		
Pistole / Revolver	1×/2×	2/3		
Schwere Pistole	1×/2×	2/4		
Maschinenpistole	SM/AM	3/4		
Gewehr / Flinte	1×	3/5		
Schrotflinte	1×	3/6		
Sturmgewehr	1x/SM/AM	4/6		
Scharfschützengewehr	1×	4/6		Piercing 1
Maschinengewehr	SM/AM	4/8		
Raketenwerfer	1×	5/9		Flächenschaden
Handgranate	1×	5/9		Flächenschaden
Panzergeschütz	1×	6/10		Flächenschaden
Engelsschwert	1×	4/9		Piercing ∞

Feuerraten

1x bedeutet, dass eine gewöhnliche Angriffsaktion für **2BP** möglich ist. Wenn man mehrfach 2BP für einen einfachen Angriff ausgeben will, kann man das natürlich tun.

Feuerrate	BP	Effekt
1x	2	Einfacher Angriff
2x	3	Zwei Angriffe
SM	3	WM-1; Ergebnis -5: je +1 Kugel trifft
AM	4	WM-2; Ergebnis -3: je +1 Kugel trifft

2x bedeutet, dass man bis zu zwei Angriffe ausführen kann, wenn man will. Wenn man statt nur einem zwei Angriffe ausführen will, kostet der Angriff **3BP**. Dann werden zwei einzelne Angriffswürfe ausgeführt.

SM ist eine kurze Salve aus drei Geschossen, die ebenfalls **3BP** kostet. Man bekommt **WM-1** auf den Angriff wegen des heftigen Rückstoßes, hat aber die Chance, dass mehrere Kugeln das Ziel treffen. Der Angreifer **darf sein Angriffsergebnis um jeweils 5 Punkte reduzieren**, damit eine weitere Kugel das Ziel trifft, insofern das Gesamtergebnis noch bei 10 oder höher liegt. Alle Geschosse einer Salve treffen das Ziel in derselben Trefferzone. Es können bei einer Salve nicht mehr als die Anzahl der abgefeuerten Geschosse das Ziel treffen.

AM ist ein automatischer Feuerstoß der **4BP** kostet. Man bekommt **WM-2** auf den Angriff wegen des heftigen Rückstoßes, hat aber die Chance, dass mehrere Kugeln das Ziel treffen. Der Angreifer **darf sein Angriffsergebnis um jeweils 3 Punkte reduzieren**, damit eine weitere Kugel das Ziel trifft, insofern das Gesamtergebnis noch bei 10 oder höher liegt. Die getroffene Trefferzone der Geschosse eines automatischen

Feuerstoßes müssen jeweils einzeln ausgewürfelt werden. Es können bei einem automatischen Feuerstoß nicht mehr als die Anzahl der abgefeuerten Geschosse das Ziel treffen.

Der Verteidiger darf wie üblich noch spontan Ausweichen, falls er noch BP übrig hat, und muss dabei nur gegen das reduzierte Ergebnis ausweichen. Treffen mehrere Kugeln das Ziel, müssen mehrere Schadenswürfe gemacht werden, von denen auch jeweils einzeln Rüstung abgezogen wird. Der Schaden aller Treffer wird durch den *reduzierten* Angriffswurf erhöht.

Beispiel: Simon gibt einen automatischen Feuerstoß mit einem Sturmgewehr ab und erwürfelt trotz WM-2 noch eine 19. Er reduziert das Ergebnis um 3 auf 16, damit eine zusätzliche Kugel das Ziel trifft, und der Schaden jedes der beiden Geschosse wie üblich um 50% erhöht wird (aufgrund des Erfolges+, der ab einem Ergebnis von 15 und höher angerechnet wird).

Simon hätte das Ergebnis auch um 3×3 (also 9) auf 10 reduzieren können, damit insgesamt 4 Kugeln das Ziel treffen (dann ohne erhöhten Schaden), aber der Gegner hatte seine letzte Runde nicht voll ausgeschöpft und hätte nur gegen 10 Würfeln müssen, um dem Feuerstoß spontan auszuweichen, was Simon nicht riskieren wollte.

Charaktere

In dieser Kampagne haben wir drei Charaktere, einen Engel, einen Atlanter und einen Hexer.

Attribute, Werte

Der Engel hat durch seine himmlische Rüstung (ein Kraftfeld) entweder NR 1 (natürliche Rüstung) oder, wenn er 3 BP dafür ausgibt NR 4, was auf eine Fläche wirkt.

	Natürliche Rüstung	Zähigkeit	Besonderes
Engel	Kraftfeld 1 / 4	3	Regeneriert 1 pro Runde
Atlanter	0	3	Regeneriert 1 pro Runde
Hexer	0 (var)	1	

Zähigkeit / natürliche Rüstung / Größe

0 / 0 Kind / Halbling (1,20m)

1 / 0 Mensch (1,80m) (mit entsprechenden Feats kann man mehr Zähigkeit bekommen)

3 / 0 Engel (2,40m) 6 / 1 Troll (3,00m) 9 / 2 Giant (4,00m) 12 / 3 Titan (5,00m)

Oder Toughness / DR ist direkt abhängig von der Stärke. Beispiel:

<6: DR -1 (Wunden sind ein Level schwerer)

8: 1 12: 2 16: 3 18: DR+1 20: 4 24: 5 26: DR+2 28: 6 34: DR+3 ..

Hexerzauber

Der junge Hexer kennt folgende Zauber:

- Furcht einflößen
- Feuersterne
- Feuersonne

- Vereinigung (Communion)
- Schutzkreis
- Fernsicht
- Aura lesen

Neu:

- Schnell laufen (lange Beine, eine Schecke, die zertreten werden muss)
- Spinnenklettern (mit Spinnenbeinen, benötigt eine Spinne, die gegessen werden muss)
- Blitze werfen (≤ 10 Ziele; mit einem Seeadler, benötigt 7 BP)
- Erde schießen (bei Gerrit's Char nachgucken)

Fertigkeiten

Fertigkeiten haben eine **Stufe**, die als Basis genommen wird, um eine bestimmte Situation bestehen zu können, ob nun eine Probe gewürfelt wird oder ob der Spielleiter anhand der Stufe das Ergebnis entscheidet.

Basisfertigkeiten

Fertigkeiten haben einen Grundwert, der in Klammern hinter dem Wert aufgeführt ist. Dies ist der Wert, auf dem eine neu erlernte Fertigkeit beherrscht wird. Eine Fertigkeit neu erlernen kann ein Charakter durch das Ausgeben eines Charakterpunktes und die Investition entsprechender Lernzeit (in Form von Praxispunkten). Steht in Klammern der Hinweis, dass die Fertigkeit eine **Basisfertigkeit** ist, dann ist diese Fertigkeit bereits für jeden menschlichen Charakter vorgegeben, und stellt eine grundlegende Eigenschaft dar, die ein durchschnittlicher Mensch in seinen jungen Jahren spielerisch, oder als Teil der Erziehung oder Schulbildung, gelernt hat. Basisfertigkeiten werden durch die Charakterklasse vorgegeben und können im Verlaufe der Charaktererschaffung, der sogenannten Genesis, gesteigert werden.

Konzentrationen: WM-4
außerhalb der Konzentration

Einige Fertigkeiten haben ein sehr weites Spektrum, wie z. B. Athletik und die verschiedenen Wissensgebiete. Bei der Fähigkeitsbeschreibung sind daher **Konzentrationen** aufgeführt. Wenn ein Charakter eine dieser Fertigkeiten erlernt oder durch eine Grundfähigkeit beherrscht, kann er sich eine Konzentration aussuchen, auf die er sich beim Erlernen der Fähigkeit konzentriert hat. Zusätzliche Konzentrationen können ebenfalls in der Genesis oder später durch Erfahrung erworben werden.

Aufgaben, die im Bereich einer dieser Konzentrationen liegen, kann eine Spielfigur ohne Abzug ausführen. Für alle anderen Proben, die zwar in die Fähigkeit fallen, aber die nicht im Bereich einer Konzentration der Figur liegen, hat die Figur einen negativen Modifikator von WM-4.

Beispiel: Tim beherrscht Athletik auf 10. Er hat sich auf Schwimmen und Klettern konzentriert. Für eine Aufgabe im Bereich Schwimmen oder Klettern hat Tim also eine Stufe von 10. Für eine andere Athletik-Aufgabe, z. B. wenn es ums Laufen geht, hat Tim nur eine Stufe von 6.

Praxispunkte sind XP für
bestimmte Fertigkeit

Fertigkeiten kann man mit **Praxispunkten** steigern. Praxispunkte erwirbt ein Charakter, wenn er die Fähigkeit einsetzt, etwas über die Fähigkeit lernt oder die Fähigkeit bewusst trainiert. Neben Praxispunkten kann der Charakter aber auch **Charakterpunkte einsetzen**, um zusätzliche Konzentrationen oder besondere Fertigkeiten, die bei der jeweiligen Fertigkeiten-Beschreibung abgedruckt sind, zu erlernen. Dabei haben die Unter-Fertigkeiten, die man zusätzlich erlernen kann, diverse

Anforderungen, die als eine Baumstruktur aufgebaut sein können (bisher unklar).

Fertigkeitenbeschreibung

Fertigkeiten haben unterschiedliche Werte, die interessant sind. In Klammern hinter der Fähigkeit sind manchmal eine Zahl, und meist ein Attribut angegeben. Wenn eine Zahl angegeben ist, bedeutet das, dass ein durchschnittlicher menschlicher Charakter diese Fähigkeit automatisch mindestens auf der genannten Stufe beherrscht. Das genannte Attribut ist das Attribut, was gewöhnlich mit der Fähigkeit kombiniert wird.

Der **Basiswert** ist der Wert, bei dem eine Fertigkeit beherrscht wird, sobald man sie erworben hat. Die **Lernkosten** beschreiben die Erfahrungspunkte, die man ausgeben muss, um die Fähigkeit überhaupt anwenden zu können - man beherrscht die Fähigkeit dann mit dem Basiswert. Der **Lernfaktor** \otimes beschreibt die Schwierigkeit, mit der man eine neue Stufe erreichen kann. Um die Lernkosten für die nächste Stufe auszurechnen, multipliziert man den Lernfaktor (daher ist auch das Multiplikations-Zeichen in dem Lernfaktor-Zeichen \otimes versteckt) mit dem neuen Fertigkeitswert (aufrunden!). Der Lernfaktor beschreibt den Umfang der Fähigkeit - Fertigkeiten mit begrenztem Umfang sind leichter zu erlernen als Fertigkeiten mit einem sehr weiten Umfang.

Metawissen: Um die Gesamtzahl der Fertigkeiten nicht zu hoch werden zu lassen, sind die meisten Fertigkeiten, die allen zur Verfügung stehen, relativ breit gefasst und verfügen über einige Konzentrationen, die bei anderen Rollenspielen eigene Fertigkeiten wären. Es wurde versucht, Konzentrationen zu einer Fertigkeit zusammenzufassen, die in irgendeiner Weise verwandt sind, um das Problem zu beseitigen „Ich kann mich also gut Verstecken, aber keine Gegenstände tarnen?“. Daher ist der Lernfaktor (\otimes) auch sehr wichtig, um die Bandbreite einer einzelnen Fertigkeit zu beschreiben. Natürlich gibt es zwanzig Millionen andere Möglichkeiten, das System zu gestalten, aber mit weniger Fertigkeiten haben Spieler und Spielleiter auch seltener das Problem, dass 1. eine spezielle Fertigkeit von niemandem beherrscht wird und dass 2. man die falsche Fertigkeit für eine Aktion anwendet, da es eigentlich eine noch speziellere gibt.

Spezielle Fertigungsgebiete, wie z. B. die Magiefertigkeiten oder die Kampffertigkeiten sind nur für zaubernde bzw. sich auf Kampf spezialisierende Charakterklassen wichtig und daher einzeln aufgeführt. **Magiefertigkeiten** sind Fertigkeiten, mit denen Essenz gebündelt und Magie gewirkt werden kann. **Kampffertigkeiten** sind sehr spezielle Fertigkeiten, die einem Kämpfer mehr Optionen im Kampf ermöglichen.

Konzentrationen (Δ) sind Untergebiete einer Fertigkeit. Für jede Fertigkeit mit Konzentrationen, die ein Charakter beherrscht, kann ein Charakter sich in eines dieser Konzentrationen kostenlos aussuchen. Diese beschreibt das Gebiet, auf das sich der Charakter anfangskonzentriert hat. Für alle anderen Bereiche bekommt er WM-4 beim Einsatz. Dies bedeutet natürlich auch, dass wenn der Spielleiter die Stufe als um 4 reduziert betrachtet, wenn er ohne einen Würfelwurf bestimmt, ob eine Aktion erfolgreich war.

Allgemeine Fertigkeiten

Akrobatik (Ge-2) $\otimes 1$ Lernkosten: 30

Akrobatik beschreibt die Fähigkeit, mit seinem Körper spezielle Manöver durchführen zu können, wie z. B. Flic-Flac, Radschlag, Salto, verschiedene Sprünge, Abrollen, usw.

- Sprünge benötigen erst ab 3m weite bzw. 80cm Höhe einen Erfolgswurf. Für jeden Punkt, den das Würfelergebnis über 10 gelangt, kann der Springer 10cm Weite bzw. 2cm Höhe mehr springen. Schwer belastete Charaktere müssen hierbei die Nachteile für Überbelastung verdoppeln.

10: Gibt der Charakter mindesten einen BP für seine Bewegung aus, so kann er sich von seinem Gegner zu lösen, ohne dass dieser einen Freischlag ausführen darf, und sich

entsprechend seiner ausgegebenen BP bewegen. Gelingt die Aktion nicht, so war die Aktion erfolglos und der Gegner darf seinen Freischlag ausführen.

13: Man kann eine am Boden liegende Waffe mit einem Radschlag oder einer Rolle ohne Aufwand von BP aufheben. Trotzdem muss man sich zu der Position des am Boden liegenden Gegenstandes unter Einsatz von BP hinbewegen. Die akrobatische Einlage führt (erfolgreich oder nicht) zu einer *Erschöpfung*.

Fallschäden berechnen sich so: Stufe $([\text{Falltiefe in m}] - 1)^2$ Schaden. Maximale Schadensstufe: 60. Bei extrem hartem Boden (Stein, Metall): +5 Stufen. Bei gebremsten Fall (Heuhaufen, Zweige): halbe Schadensstufe. Bei Fall ins Wasser oder ähnlichem entsteht kaum Schaden, außer aus extremen Höhen (nach Ermessen des SL).

- Bei einem Fall kann ein Akrobat den Fallschaden verringern. Durch einen erfolgreichen Wurf wird die Formel normal benutzt, allerdings so, als wenn der Akrobat einen Meter weniger gestürzt wäre.

Erfolg+: Der Fall wird behandelt, als wäre der Akrobat 2m weniger gefallen.

Erfolg++: Der Fall wird behandelt, als wäre der Akrobat 3m weniger gefallen.

Erfolg+++: Der Fall wird behandelt, als wäre der Akrobat 4m weniger gefallen. Und so weiter.

Radschlag und hui! [40] Wenn der Charakter mittels Akrobatik eine Waffe ohne BP-Aufwand vom Boden aufheben will, so bekommt er *nicht* den WM-3 Modifikator, der normalerweise auf diese Probe angerechnet wird.

Athletik (Basisfertigkeit: St-3, ⊗ 2)

△ laufen, springen, Kraftakte, schwimmen...

Eine der Konzentrationen darf ein Charakter sich aussuchen, die er umsonst beherrscht, für alle anderen Konzentrationen wird ein WM-4 auf alle Stufen angewandt.

(Test, wie man den Skill Tree darstellen kann:) Specials:

A1 ○ Zusätzliche Konzentration erwerben (kann mehrfach erworben werden)

A2): *Akrobatisches Ausweichen*

Voraussetzung: Konzentration Akrobatik

Athletik (Akrobatik) Probe darf zum Ausweichen benutzt werden, kostet dann einen Bewegungspunkt.

A3): *Akrobatisches Ausweichen+*

Wenn man sich in der Runde bereits mit mindestens einem BP bewegt hat, kostet Akrobatisches Ausweichen keinen BP.

B1): *Spurten*

Voraussetzung: Konzentration Laufen

Wenn am Anfang der Runde ein BP von der Vorrunde nicht genutzt wurde, und in dieser Runde mindestens 2BP auf Laufen verwendet wird, kann ein zusätzlicher kostenloser BP (quasi aus der letzten Runde) in die Bewegung investiert werden.

B2):

B3):

C1 (A3+B3): Meisterschaft Athletik - Nur noch wenn alle Würfel eine 1 zeigen, ist eine Probe ein Patzer.

Berufe (Int-1) ⊗ 1 Lernkosten: 30

Beispielsweise Architekt, Softwareingenieur, Arzt, Koch, Rennfahrer, Bäcker, Seefahrer, Tiertrainer... jede Berufsfähigkeit muss einzeln erworben werden. Eine Fähigkeit, die sich direkt aus dem Beruf ableiten lässt, wie z. B. Medizin beim Arzt, oder das Abrichten eines Tieres beim Tiertrainer, kann mit der Stufe der jeweiligen Berufsfähigkeit ausgeführt werden. Berufe können alle Attribute als Basis haben, meist wird aber Intelligenz genutzt, da es sich beim Einsatz von Berufsfertigkeiten praktisch immer um die Berufserfahrung handelt. Berufe umfassen ebenfalls alles, was unter Handwerk zusammengefasst würde und zum Beispiel für folgende Tätigkeiten notwendig wären: Lederbearbeitung, Steinbearbeitung, Metallbearbeitung, Wachsbearbeitung, Textilwerken und Holzbearbeitung werden so ebenfalls durch entsprechende Berufe wie Grobschmiede, Waffenschmiede, Goldschmiede, Rüstungsmacher, Hufschmiede etc. abgebildet würden.

Die einzelnen Fertigkeiten können zum Ausüben jener Tätigkeit, mit allen zugehörigen Fertigkeiten genutzt werden, insofern diese Fertigkeiten nicht als eigene Fertigkeiten in diesem Abschnitt aufgeführt werden. In dem Fall sollte ein Spieler sich die entsprechende Fertigkeit einzeln erlernen und den Beruf unabhängig von der Fertigkeit steigern.

Computer (Int-2) ⊗2 Lernkosten: 30

△ Nutzung, Programmieren, Hacken, Nachforschung

Umfasst die gewöhnliche Benutzung, Recherche im Internet, Programmierung und Manipulation von Computersystemen und Software.

Diebeskunst (Ge-3) ⊗3 Lernkosten: 60

△ Fälschen, Schlösser öffnen, Taschendiebstahl, Fallen entschärfen, Taschenspielertricks

Elektronik (Int-3) ⊗1 Lernkosten: 40

Umfasst den Entwurf und die Konstruktion und Manipulation von elektrischen Systemen.

Fahren (Dex-2) ⊗1 Lernkosten: 30

△ Kfz, LKW, Motorrad, Schiffe, Kettenfahrzeuge, ...

Fangen und Werfen (Basisfertigkeit: Ge-5) ⊗1

△ Fangen, Werfen

Ortskunde (Se-5) ⊗ 0,5 Lernkosten: 30

△ je Ort

Ortskunde beschreibt die Fähigkeit, sich mit der Etikette eines bestimmten Kulturkreises auszukennen, die lokalen Gepflogenheiten zu kennen, Allgemeinwissen zu haben, was in diesem Kreis allgemein bekannt ist, die Geographie des Ortes zu kennen, usw. Je nach Größe des Ortes der Konzentration richtet sich auch der Umfang der Fertigkeit.

So sagt die Konzentration „Deutschland“ vor allem über etwas aus über Allgemeinwissen, gesamtdeutsche Geographie und Historie, allgemeine Kulturfragen in Deutschland, und ähnliches. Die Konzentration „Hamburg“ beschreibt einen geographisch deutlich spezifischeren Ort, womit aber auch mehr Detailwissen über eben diesen Ort vorhanden ist. So weiß ein Charakter mit einem hohen Wert in Ortskunde Hamburg, wo man sich bei den richtigen Leuten nach Informationen umzuhören kann, schnell die richtigen Ansprechpartner zu finden, wenn man etwas illegales erwerben oder einen Auftraggeber finden will, und ist immer informiert über örtliche Gerüchte, und Szeneinformationen.

Geschütze (Int-3) ⊗1 Lernkosten: 30

Dex wird zur Verwendung kleiner Geschütze genutzt, Stärke zur Verwendung großer Gegenstände. Dies ist bei den jeweiligen Geschützen notiert.

Heimlichkeit (Basisfertigkeit: Ge-5) ⊗2

△ Schleichen, Verstecken, Tarnen, Beschatten

Diese Fertigkeit umschließt Schleichen, Verstecken, Tarnen (auch von Gegenständen), Beschatten und ähnliches. Es wird gegen die höchste Wahrnehmungsstufe (doppelte Intelligenz) der Personen gewürfelt, die durch diese Fertigkeit etwas nicht bemerken sollen. Der Spielleiter sollte situationsbedingte WM auf die Proben anwenden (klimpernde Rüstung beim Schleichen(-3), schlechte Sicht beim Verstecken(+3), offenes Gelände beim Tarnen eines Zelt(-3), Beschatten einer Person vom Dach eines Gebäudes aus(+2), usw.).

Klettern (Basisfertigkeit: St-5) ⊗1

Mechanik (Int) ⊗2 Lernkosten: 30

Medizin (Int) ⊗2 Lernkosten: 30

△ Krankheiten, Erste Hilfe, Chirurgie, ...

Musizieren (Ge-1) ⊗1 Lernkosten: 50

△ Seiteninstrumente, Blasinstrumente, ...

Nahkampfwaffen (Basisfertigkeit: St-5) ⊗2

△ Hieb Waffen, Stich Waffen, Klingen Waffen, Stab Waffen,...

Specials: A1) Gezielter Treffer, C2) Rundumschlag, C1) Schmetterschlag, A2) Finte, D1)

Kampfschrei, Meisterschaft, B1) Entwaffnen, B2) Knockout, ...

Für Waffen, die zu 2 Kategorien gehören, müssen beide beherrscht werden, um keinen Maluswert von WM-4 zu bekommen

Pilot (Dex-2) ⊗2 Lernkosten: 30

△ Flugzeuge, Hubschrauber, Raumschiffe, ...

Reiten (Dex-3) ⊗1 Lernkosten: 20

Schießen (Dex-3) ⊗2 Lernkosten: 30

△ Feuerwaffen, Bögen, Maschinengewehre, ...

Specials: Scharfschütze, Beidhändiges Schießen, Schnellschießen, Schnellziehen, ...

Singen (Pe-1) ⊗0,5 Lernkosten: 40

Spiele (In-3) ⊗0,5 Lernkosten: 15

Sport ((St+Dex)/2-2) ⊗2 Lernkosten: 20

Sprengstoffe (In-3) ⊗1 Lernkosten: 25

Tanzen (Ge-1) ⊗1 Lernkosten: 40

Waffenloser Kampf (Basisfertigkeit: St-3) ⊗2

Specials: A1) Gezielter Treffer, B2) Knockout, D1) Kampfschrei, B1) Entwaffnen, C1)

Parade, Meisterschaft, ...

Wahrnehmung (Basisfertigkeit: Int-3) ⊗2

△ Sehen, Hören, Schmecken/Riechen/Tasten

Auch Wahrnehmung gilt bei Teller als Fertigkeit, deren Stufe dem Intelligenzwert entspricht, und sich nicht ändert.

Soziale Fertigkeiten

Auftreten (Basisfertigkeit: Se-4) ⊗2

△ Ausstrahlung, Täuschen, Überzeugen, andere Unterhalten, Einschüchtern, Verhandeln

Auftreten ist die Fertigkeit, auf andere zu Wirken. Dazu gehört es, seine Meinung

deutlich zu präsentieren, andere zu überzeugen, zu unterhalten, zu betören, oder aber

zu verwirren, einzuschüchtern, zu belügen oder dazu zu bringen, dass etwas passiert.

Mit Auftreten kann man Auffallen und beeindrucken, oder langweilig und uninteressant

wirken. Auftreten wird auch benutzt, wenn ohne Interaktion eine erste Meinung über

jemanden gebildet wird.

Empathie (Basisfertigkeit: Se-4) ⊗2

△ Intentionen-Wahrheit-Charakterzüge erkennen, Informationen sammeln (inklusive Verhör), Diplomatisch sein (mit anderen gut stellen)

Empathie beschreibt die Fähigkeit, andere zu beobachten, ihre Aktionen, Reaktionen, Sprache, Mimik und Körpersprache zu interpretieren, wobei man auch zwischen den Zeilen liest. Mittels Empathie kann man sich in andere einfühlen, ihre Charakterzüge und Intentionen erkennen, und durch geschickte Wahl der Worte und Reize an Informationen kommen. Man kann sich mit dieser Fähigkeit Diplomatisch verhalten, Intentionen erkennen, Informationen sammeln, Vermutungen bestätigen und Einsicht in das Wesen anderer bekommen. Außerdem kann Empathie genutzt werden, um falsche Impulse anderer zu durchschauen.

Diese Fertigkeit wird immer angewandt, wenn durch soziale Interaktion Informationen erlangt werden sollen, man sich gut mit seinem Gegenüber stellen will, oder wenn den Auswirkungen der Fertigkeit Auftreten entgegengewirkt werden soll. Während die Fertigkeit Auftreten den ersten Eindruck bestimmt, bestimmt die Fertigkeit Empathie den „zweiten Eindruck“, nachdem man sich mit der anderen Person unterhalten hat, und stellt das Gefühl dar, was in der anderen Person hinterlassen wird.

Wissensfertigkeiten

Formalwissenschaften (Int) ⊗2 Lernkosten: 30

△ Mathematik, Informatik, Philosophie, Wirtschaftswissenschaft, Strategie

Geisteswissenschaften (Int) ⊗2 Lernkosten: 30

△ Geschichte, Religion, Kunst, Geographie, Sprachen

Sozialwissenschaften (Int) ⊗2 Lernkosten: 30

△ Ethnologie, Pädagogik, Psychologie, Soziologie, Religion, Politik, Parapsychologie

Naturwissenschaften (Int) ⊗2 Lernkosten: 30

△ Physik, Biologie, Chemie, Geologie, theoretische Medizin, Astronomie

Sprachen (Int) Lernkosten: 20

Kampffertigkeiten

Beidhändiger Kampf (Ge-3) ⊗2 Lernkosten: 40

Gezielte Attacke (Ge-5) ⊗1

Martial Arts (Ge-2) ⊗3 Lernkosten: 90

Paralysieren (St-3) ⊗2 Lernkosten: 30

Rundumschlag (St-3) ⊗1,5 Lernkosten: 40

Schmerzwiderstand (St-1) ⊗30 Lernkosten: 80

Schnellziehen (Ge-3) ⊗0,5 Lernkosten: 30

Überraschungsangriff (Ge) ⊗2 Lernkosten: 50

Magiefertigkeiten

Alte Sprache (In-1) Lernkosten: 35

▣ **Beschwörungsmagie** (Se-3) ⊗2 Lernkosten: 30

Beten (In-4) ⊗0,5

▣ **Blutritual** (Se-3) ⊗1 Lernkosten: 20

▣ **Geistesmagie** (Se-3) ⊗2 Lernkosten: 30

Hypnotisieren (In-3) ⊗2 Lernkosten: 30

▣ **Kreationsmagie** (Se-3) ⊗2 Lernkosten: 30⊗

▣ Liedermagie	(Se-3) ⊗ 2	Lernkosten: 20
▣ Magie lösen	(Se-3) ⊗ 2	Lernkosten: 30
▣ Magiewiderstand (aktiv)	(Se-3) ⊗ 10	Lernkosten: 80
▣ Magiewiderstand (passiv)	(Se-3) ⊗ 3	Lernkosten: 40
Magische Farben	(SE-3) ⊗ 1	Lernkosten: 20
Magische Gesten	(Ge-3) ⊗ 1	Lernkosten: 20
Magische Kreise	(Ge-3) ⊗ 1	Lernkosten: 25
Meditieren	(Se-3) ⊗ 2	Lernkosten: 40
Runen	(In-3) ⊗ 1	Lernkosten: 20
▣ Schwarze Magie	(Se-3) ⊗ 2	Lernkosten: 30
Segnen	(Se-3) ⊗ 2	Lernkosten: 40
Spruchkunst	(In-3) ⊗ 1	Lernkosten: 20
Tätowieren	(Ge-2) ⊗ 1	Lernkosten: 30
Träumen	(Se-3) ⊗ 1	Lernkosten: 20
▣ Verwandlungsmagie	(Se-3) ⊗ 2	Lernkosten: 30
▣ Wahrer Glaube	(Se-2) ⊗ 3	Lernkosten: 30
▣ Zweites Gesicht	(Se) ⊗ 3	Lernkosten: 50

Spezielle Fertigkeiten

Spezielle Fertigkeiten haben bestimmte Voraussetzungen, wenn diese nicht erfüllt sind können diese Fähigkeiten nicht erlernt werden.

Abrichten (ATTR-Se-3 ⊗ 0,5 Lernkosten: 20

Mittels dieser Fertigkeit kann sich ein Charakter andere halbintelligente Wesen wie z. B. Tiere vertrauter machen, und ihnen nach einiger Zeit auch Befehle und Kunststücke beibringen. Wenn der Abenteurer (20 - Seele [oder wahlweise 15 - Tierkundestufe]) Wochen mit dem Wesen zusammen war (mindestens aber zwei), stehen ihm während dieser Zeit drei Abrichten-Proben zu - jede benötigt einen vollen Tag, die der Charakter mit dem Wesen verbringen muss, um es zu dressieren.

Gelingen diese drei Proben (ein normaler Misserfolg kann von einem Erfolg+ einer der anderen beiden Proben wieder ausgeglichen werden), so ist das Tier jetzt ein Vertrauter des Abenteurers und handelt, wie es abgerichtet wurde. So kann ein Hund beispielsweise auf Befehl angreifen oder eine Fährte aufnehmen. Reitet eine Figur ein vertrautes Reittier, so werden alle Reiten-Proben, die der Abenteurer ausführt, mit WM+3 modifiziert.

SPECIAL: - Einem Meister dieser Fertigkeit ist es möglich, ein Tier mittels weniger Minuten abzurichten, wenn ihm eine Probe mit WM-6 gelingt.

Diebeskunst (SE-3) ⊗:3 Lernkosten: 60

△ Fälschen, Schlösser öffnen, Taschendiebstahl, Fallen entschärfen

Mittels Diebeskunst kann ein Charakter Dokumente fälschen, verschlossene Schlösser öffnen, Fallen entschärfen (aber nicht entdecken!) und Taschendiebstahl begehen.

Für Taschendiebstahl wird eine einfache Probe notwendig, gegen die sich das Opfer DBG mit Wahrnehmung wehrt. Wenn der Dieb nicht im Sichtbereich des Opfers ist und sich mittels Heimlichkeit angeschlichen hat, so bekommt das Opfer WM-6 auf den Wahrnehmungswurf.

- Es gibt Schlösser verschiedener Schwierigkeit, daher kann der Spielleiter je nach Schloss positive oder negative WM auf Proben ansetzen. Ähnliches gilt für Fallen, einige sind leichter, einige schwieriger zu entschärfen.

- Will eine Spielfigur ein Dokument fälschen, wird eine einfache Probe auf Diebeskunst fällig, gegen die später Wahrnehmung (DBG) gewürfelt wird (wenn der betreffende sich gut mit solchen Dokumenten auskennt, bekommt er WM+4 bis WM+8). Soll ein Gegenstand gefälscht werden, so wird zusätzlich zur Diebeskunst-Probe noch eine entsprechende Handwerk-Probe fällig, wobei das niedrigere Ergebnis als Ergebnis für den DBG-Wettstreit mit dem Getäuschten zählt. Das Opfer der Fälschung bekommt (wie bei den Dokumenten) positive WM, wenn er sich mit diesen Gegenständen gut auskennt.

Ernährungslehre (SE-3) ⊗ 1 Lernkosten: 20

Spezielle Fähigkeit eines Ernährungsberaters, Koches oder Sportlers.

Abenteurer mit der Fertigkeit Ernährungslehre können nicht nur aus den seltsamsten Zutaten ein mehr oder minder schmackhaftes Essen zubereiten, sondern kennen sich sehr genau mit gesunden Zutaten und gesunden Essensgewohnheiten aus und wissen auch was sie lieber nicht essen oder trinken sollten. Wenn ein Abenteurer mit Ernährungslehre immer nur gesundes Obst, Gemüse und magere Fleischeinlagen isst und sich beim Trinken auf Milch und Fruchtsäfte beschränkt, nie zuviel oder zuwenig zu sich nimmt und das immer zu geregelten Zeiten, der darf zu Beginn jedes Mondes einen Wurf auf Ernährungslehre machen und bekommt für den ganzen Mond lang (oder bis zu einem ernährungstechnischen Fehlverhalten) bestimmte Vorteile:

Erfolg: eine Bonusstufe auf Resistenz gegen Gifte und Krankheiten und einen zusätzlichen AP.

Erfolg+: Zwei Bonusstufen auf Resistenz gegen Gifte und Krankheiten und zwei zusätzliche APs.

Erfolg++: Wie Erfolg aber temporär +1 Stufe Stärke.

Erfolg+++: Wie Erfolg+ aber permanent +1 Stärke (höchstens 2mal, verschwindet bei falscher Ernährung wieder)

Guter Koch [50] Der Charakter kann toll kochen. Er bekommt WM+3, wenn er eine Ernährungslehre-Probe ablegt, um zu sehen, wie gut das fabrizierte Essen schmeckt. Beherrscht er Ernährungslehre nicht, so kann er zum Kochen stattdessen auf Intelligenz würfeln, bekommt aber dann nicht den WM-Bonus.

Fangen und Werfen (Ge-3) ⊗ 1

Diese Fertigkeit kommt zur Anwendung, wenn der Charakter einen schwierigen Fang ausführen will. Dabei kann es sich um ungewöhnlich schwere, sich schnell bewegende oder unhandlich geformte Objekte handeln. Einem *Experten* kann es auch gelingen, einen auf ihn abgeschossenen Flugpfeil aufzufangen. Einfache Fänge bekommen positive WM, so dass sie auch ohne die Fertigkeit erlernt haben zu müssen erfolgreich sein können.

- Um als *Experte* oder mit der Charaktereigenschaft *Geschosse fangen* eine Wurfwaffe oder einen Pfeil aufzufangen, muss eine DBG-Probe gegen den Angriffswurf des Angreifers erfolgreich sein (wie bei einer Parade). Das Auffangen einer Fernwaffe kostet 1 BP.

Geräusche nachahmen (Se-4) ⊗ 1

Diese Fertigkeit befähigt einen Abenteurer dazu, Geräusche und Stimmen ziemlich originalgetreu wiederzugeben. Der Abenteurer würfelt gegen die Intelligenz der Zuhörer. Wer als Zuhörer ein höheres Ergebnis als der Abenteurer erreicht, ist nicht von den Geräuschen überzeugt. Wessen Ergebnis das des Abenteurers um mindestens 10 übersteigt, ist sich bewusst, dass jemand das Geräusch nachgeahmt hat.

Der Spielleiter sollte großzügig negative WM gegen den Abenteurer einsetzen 1.) wenn er zu komplizierte oder absurde Geräusche nachzumachen versucht, wenn 2.) die

Zuhörer das echte Geräusch oder vor allem die echte Stimme genau kennen (falls der Charakter eine solche nachzumachen versucht) oder wenn 3.) das Geräusch absolut nicht in die Situation passt (wie Möwenschreie in einem unterirdischen Labyrinth.).

Hypnotisieren (Se-3) ⊗ 2 Lernkosten: 30

Der Abenteurer kann andere hypnotisieren. Dies hat keinen Zweck, wenn die andere Person nicht hypnotisiert werden möchte.

Eine erfolgreiche Hypnose lässt das Ziel keine Schmerzen mehr spüren und es tut praktisch alles, was der Hypnotiseur verlangt. Es kann so herumlaufen wie ein Kalb und wird während dieser Zeit wirklich denken, es sei ein Kalb, es kann Geheimnisse ausplaudern, es kann denken, dass ein Blitzschlag es trifft, wird zusammenzucken und danach vier Erschöpfungen (+: acht, ++: 8AP-Entzug, +++: tot oder lobotomisiert) erleiden, usw.

Hypnose kann jedoch auch Vorteilhaft angewendet werden : So kann die Intelligenz für einen Mond um +1 modifiziert werden (Erfolg+++ : Der +1 Bonus wird permanent. So kann Intelligenz höchstens einmal gesteigert werden.), eine Krankheit, ein Gift oder ein Fluch kann eventuell durch Hypnose kuriert werden, wozu diese allerdings zuerst richtig diagnostiziert werden müssen (mittels Heilen von Krankheit, Gifte oder Magie, je nach dem worum es sich handelt). Hypnose findet auch in einigen Zaubern Anwendung.

Klettern (St-3) ⊗ 1

Die Fähigkeit, mit oder ohne Kletterhilfen gefährliche Überhänge, ungefährliche Bäume, hohe oder niedrige Häuser und ähnliches zu erklettern. Ohne Kletterhilfen wie Steigeisen und Seil wird WM-3 angewandt. Es gibt sowohl positive WM wie z.B. +10 bei einem stabilen Baum mit vielen Griffmöglichkeiten, als auch negative WM, wie z.B. -10 für eine glatte Fläche mit wenig Griffmöglichkeiten, während einige Aktionen ohne Klettergerät oder Magie überhaupt nicht zu meistern sind, wie ein glatter Überhang ohne Griffmöglichkeiten. Lange Kletterei führt nach je 5 Minuten zu einer Erschöpfung.

Mechanik (Int-3) ⊗ 1

Gleichbedeutend mit der Fertigkeit Berufe (Mechaniker)?

Medizin (Int-2) ⊗ 1 Lernkosten: 20 umfasst Heilen von Krankheiten und Wunden und den ganzen anderen Kram, den man damit heute machen kann.

Heilen von Krankheiten (alt)

Diese Fertigkeit beschreibt das Wissen über Krankheiten und deren Bekämpfung. Jede Krankheit hat einen *Behandlungsmodifikator* (der auf die Heilen von Krankheit-Probe angewandt wird) und einen *Diagnosemodifikator*, da man bei einem Erkrankten zuerst die Symptome richtig deuten muss, um zu erkennen, um welche Krankheit es sich handelt, bevor man sie behandeln kann. Es kann dabei sowohl positive als auch negative WM geben, je nach Art der Krankheit und wie leicht man sie erkennt ("Du siehst das er scheinbar krank ist." [WM-10] oder "Du bemerkst, wie sich am ganzen Körper blaue Pusteln bilden, die sich zu eitrigen Beulen ausweiten und bald platzen werden, während der arme Mann an Schüttelfrost leidet und hohes Fieber hat " [WM+10]).

Heilen von Wunden (Int-2) ⊗ 1 Lernkosten: 20 (alt)

Mittels dieser Fertigkeit ist man fähig, eine Wunde zu desinfizieren, einen Heilsamen Kräuterverband oder einen professionellen, gutsitzenden Druckverband anzulegen, eine große Wunde zuzunähen, ein gebrochenes Bein zu schienen, schnell genug Adern

abzudrücken und das Gift aus einer Wunde zu saugen, eine Beule mit kaltem Wasser zu kühlen, usw.

Ein normaler Erfolg behandelt nur eine Wunde und verhilft zu 1W6 LP, ein Erfolg+ behandelt alle Wunden und verhilft zu 2W6 LP, ein Erfolg++ bringt sogar 3W6 LP und ein Erfolg+++ gibt 4W6 LP zurück und die Wunden sind in kürzester Zeit verheilt.

Behandelte Wunden benötigen 2 LP weniger Heilung als normal und Wunden, die durch einen Erfolg+++ behandelt wurden, heilen in der Hälfte der normalen Zeit.

Musizieren (Se-2) ⊗ 1 Lernkosten: 50

Der Abenteurer kann Noten lesen und spielt ein Instrument seiner Wahl. Diese Fertigkeit ist sehr wesentlich für viele Zauberlieder und findet auch in der normalen Magie Anwendung. Der Grad des Erfolges entscheidet die Güte der Musik und die Reaktion von anderen. Will ein Charakter das Musizieren mit einem anderen Instrument erlernen, muss er diese Fertigkeit erneut erlernen und hat dann einen eigenen Fertigkeitswert für jedes beherrschte Instrument.

Schwimmen (St-2) ⊗ 1

Der Charakter geht im Wasser nicht einfach so unter, da er von anderen Abenteurern, Fischen oder Hunden (o.ä.) eine Technik abgeguckt hat, wie man das macht. Nach jeweils 5 Minuten erleidet der Schwimmer *zwei Erschöpfungen*, was (genau wie die Schwimmgeschwindigkeit) von Belastungen wie Rüstungen, Kleidung, Waffen, Rucksäcken u.ä. modifiziert werden sollte. Die Bewegungsgeschwindigkeit im Wasser wird halbiert, es ist trotzdem möglich, schneller oder langsamer zu schwimmen, was genauso funktioniert, wie gehen, laufen oder sprinten auf festem Boden.

Tauchen und Luft anhalten: Ein normaler Mensch muss nach 60sec wieder Luft holen, es sei denn, er schafft einen Erfolgswurf auf *Schwimmen*. Gelingt die Probe, so hat der Charakter für weitere 20sec Luft, dann muss er wieder eine *Schwimmen*-Probe mit WM-1 machen. Gelingt diese, so kann er weitere 20sec die Luft anhalten. Bei der nächsten Probe bekommt er WM-2 und so weiter. Mißlingt eine Probe, so muss der Charakter sofort auftauchen, kann er das nicht, bekommt er den Angst-Moralmodifikator von WM-2 und jede Runde Schaden der Stufe 10, allerdings keine Wunden.

Nach einem Tauchvorgang bekommt der Charakter so viele Erschöpfungen, wie er Proben ablegen musste.

Singen (Se-1) ⊗ 0,5 Lernkosten: 40

Der Charakter kann singen (und tut nicht nur so...). Über Güte des Gesangs (und somit auch über die Reaktion des Publikums) entscheidet eine Singen-Probe. Singen ist eine elementare Fertigkeit für jegliche Musikanten und kann auch zu magischen Zwecken benutzt werden.

Spiele (In-3) ⊗ 0,5 Lernkosten: 10

Diese Fertigkeit beschreibt die Fähigkeit eines Abenteurers, Spiele, die vorwiegend auf Strategie und nicht auf Glück basieren, zu spielen und zu gewinnen. Spieler würfeln gegeneinander mit Spiele.

Sportspiele (3, Dex)

△ en: Schlägerspiele, Mannschafts-Ballspiele, ...)

Sprachen (In?) Lernkosten: 20

Der Abenteurer beherrscht eine Sprache in Wort und Schrift. Bei dem Erwerb einer neuen Sprache sucht sich der Abenteurer eine Neue der verfügbaren Sprachen aus, zu denen auch die Gebärdensprache zählt. Das Erlernen jeder neuen Sprache kostet ebenfalls 20 Karma (auch während der Charaktererschaffung), wobei man sich die Anzahl der beherrschten Sprachen unter *Stufe* aufschreiben kann.

Lernstunden sind nur durch einen Lehrer zu erhalten, außer die Abenteurer halten sich in einer Gegend auf, wo sie viel von der neuen Sprache aufschnappen können. In diesem Fall kann der Spielleiter je nach persönlicher Einschätzung Lernstunden verteilen. Spieler müssen die Lernstunden für die verschiedenen Sprachen getrennt aufschreiben, da das Lernen von z.B. Englisch nicht beim Lernen von Gebärdensprache hilft.

Die Beherrschung einer Sprache schließt das Lesen und Schreiben dieser Sprache mit ein. Will man eine Sprache ohne die zugehörige Lesen/Schreiben-Fähigkeit erwerben, sinkt der \otimes auf {12}. Wenn man danach noch Lesen/Schreiben nachlernen will, läuft dies auch nach den oben aufgeführten Regeln zum Steigern von Sprachen und hat einen \otimes von {12}.

Sprachen: Sukkhon (Echsenmenschen), Elfisch, Schwarzalbis, Menschenzunge, Zwergisch, Hobbit, Koboldi (Feen und andere kleine magische Wesen), Dunkle Zunge (Orks, Trolle und solche), Goddhon (Hölle), Fennir (Sprache der Katzenmenschen)

Sprengstoffe (Int-3) \otimes 1 Lernkosten: 25

Diese Fertigkeit umfasst das Wissen über die Herstellung, Anwendung und Entschärfung von Sprengstoff. Die Wirkung von Sprengstoffen hängt von Menge und verdecktem Sprengstoff-Wurf des Spielleiters ab : *Fehler-* : Bumm. *Fehler:* Sprengstoff wird nicht zünden. *Erfolg:* Sprengstoff zündet schneller oder langsamer als erwartet. ab *Erfolg+:* Alles läuft wie geplant.

Natürlich kann der Abenteurer auch mit Zündern und Feuerwerkskörpern umgehen.

Tanzen (Dex-1) \otimes 1 Lernkosten: 40

Der Abenteurer versteht es, sich (mit oder ohne Partner!) fließend zu Musik zu bewegen. Tänze können beim Publikum Bewunderung, Erregung oder Ruhe auslösen, je nachdem, was der Tänzer erreichen will und wie gut sein Erfolg war .

Taschenspielertricks (Dex-3) \otimes 1 Lernkosten: 30

Mit *Taschenspielertricks* kann ein Charakter Falschspiel betreiben, Karten mischen wie Terence Hill im Wilden Westen, gezinkte Würfel und Karten benutzen, in der Brille des Gegenspielers dessen Karten erkennen, usw. Die Probe wird gegen die Fertigkeit Wahrnehmung der den Charakter beobachtenden und der beeinflussten Personen gewürfelt. Alle Personen, deren Wurf höher als der des Charakters sind, durchschauen die Aktionen des Charakters, unabhängig davon, ob die Probe des Taschenspielers erfolgreich war oder nicht.

Kampffertigkeiten

Beidhändiger Kampf (Dex-3) \otimes 2 Lernkosten: 40

Der Abenteurer kann mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen, die beide Einhandwaffen sein müssen. Während er dies tut, kann er seine Waffenfertigkeiten nur begrenzt ausnutzen, da der zweihändige Kampf ein ganzes Stück schwieriger ist, als der Kampf mit einer Waffe. Die Stufe seiner Waffenfertigkeiten wird daher als höchstens so hoch behandelt, wie seine Stufe in beidhändiger Kampf ist.

- Der zweite Angriff kostet nur 1BP.

- Solange der Charakter noch nicht den Grad Experte im beidhändigen Kampf erreicht hat, muss die Zweitwaffe außerdem recht kurz sein, d.h. sie sollte höchstens etwa 60cm lang sein, da zwei lange Waffen nur von extrem erfahrenen Kämpfern gehandhabt werden können.
- Ein Charakter mit zwei Waffen darf sich aussuchen, mit welcher seiner Waffen er parieren möchte.

Gezielte Attacke (Dex-5) ⊗ 1

Der erfolgreiche Einsatz dieser Fertigkeit (die keine BP benötigt) direkt vor dem Angriffswurf hat zur Folge, dass der Charakter auf eine bestimmte Trefferzone zielt (bzw. auf ein wichtiges Ziel wie Kehlkopf oder Herz, dafür sind die Werte in Klammern angegeben). Zielt der Kämpfer auf den Kopf, so werden zusätzlich WM-2 angewendet. Je nach Erfolg wird dadurch ein Malus auf die eigentliche Attacke angewandt :

Erfolg: WM-4 (bzw. WM-12) Erfolg+: WM-3 (bzw. WM-10)

Erfolg++: WM-2 (bzw. WM-8) Erfolg+++: WM+/-0 (bzw. WM-6).

- Statt auf einen bestimmtes Körperteil zu zielen, kann der Charakter seine Zielübung auch einsetzen, um einen Bonus von WM+2 auf seinen Angriffswurf zu erhalten, falls die Probe auf Gezielte Attacke erfolgreich war.
- Misslingt die Probe auf Gezielte Attacke, so gilt der gesamte Angriff als Fehlschlag.
- Man kann ohne Fertigungsprobe aber mit WM-1 auf den Angriffswurf auf die oberen oder unteren Trefferzonen des Opfers zielen, wobei man dann einfach beim Auswürfeln der Trefferzone 1W6 bzw. 1W8+4 würfelt

Martial Arts (Dex-2) ⊗ 3 Lernkosten: 90

Martial Arts ist die Bezeichnung für fernöstliche Kampfkünste, bei denen die 'Künstler' geistige Energien freisetzen, mit der sie z.B. übermenschliche Geschwindigkeit erreichen oder die Schwerkraft ihrer Körper manipulieren. Martial Arts muss auf eine von mehreren möglichen Waffentypen bzw. Waffenlosen Kampftechniken spezialisiert werden. Nähere Regeln für die Anwendung dieser Fertigkeit finden sie im Kapitel Kampf unter der Überschrift Martial Arts.

Paralysieren (St-3) ⊗ 2 Lernkosten: 30

Wendet man diese Fertigkeit an, die im Kampf 1BP verbraucht, so versucht man, einen Gegner im Nahkampf ohnmächtig oder handlungsunfähig zu schlagen, indem man ihn mit stumpfen Waffen oder einem stumpfen Teil der Waffe am Kopf trifft. Zuerst muss die Absicht des Paralysierens angekündigt werden, worauf ein (wegen Änderung der Angriffstechnik) erschwerter Angriffswurf folgt (der natürlich trotzdem seine 2BP verbraucht):

Hieb Waffen **WM-2**. Stäbe oder waffenlose Kampf **WM-4** Andere Waffen **WM-6**

Trifft der Angriff (d.h. es gelang auch nicht, ihn zu parieren oder ihm auszuweichen), so wird ein Wurf auf Paralysieren notwendig (mit WM-4, außer für Stäbe, waffenlosen Kampf oder Hieb Waffen). Bei Erfolg erleidet der Getroffene einen K.O.-Treffer, es sei denn, ihm gelingt eine Ausdauerprobe mit WM-[(Schadensstufe, die der Angreifer normalerweise verursacht hätte)÷2].

Mit Stich-, Schuss- (außer Steinschleuder) und bestimmten anderen Waffen (wie Wurfsternen, Morgensternen oder Peitschen) kann man nicht paralysieren (Spilleiterentscheidung).

Rundumschlag (St-3) ⊗ 1,5 Lernkosten: 40

Der Abenteurer kann im Kampf mittels eines Rundumschlages im Nahkampf mehrere Gegner auf einmal angreifen, wenn sich diese in der Reichweite seiner Waffe befinden. Rundumschläge können nur mit Äxten, Hieb Waffen und Schwertern ausgeführt werden. Die Ziele dürfen nicht von anderen Wesen/Objekten verdeckt werden.

Gegen jeden einzelnen Gegner wird ein Angriffswurf mit (WM-2 pro Ziel des Angriffes) nötig (man kann einen Rundumschlag auch gegen einen Gegner einsetzen). Die Stufe des Angriffswurfes darf nicht über der Fertigungsstufe in Rundumschlag liegen. Da der Angriff sehr viel wuchtiger verläuft, steigt der Schaden um WM+3. Aufgrund dieser Wucht ist ein solcher Rundumschlag ist sehr viel schwerer zu parieren, und ein Angegriffener, der den Angriff parieren will, bekommt einen Malus von WM-3 auf seine Parade. Gelingt allerdings eine Parade, so ist der Rundumschlag gebremst und verursacht auch allen folgenden potentiellen Zielen keinen Schaden mehr (gilt aber alles nicht für's Ausweichen). Beim Rundumschlag werden die Opfer entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn angegriffen und es werden alle dieser Charaktere angegriffen, d.h. der Abenteurer kann nicht ein Ziel angreifen, dann eines auslassen um dann den zweiten Angriff gegen ein drittes mögliches Ziel zu lenken. Der Einsatz von Rundumschlag benötigt 4 BP (die einzelnen Angriffswürfe kosten keine zusätzlichen Aktionen) und senkt die Initiative des Charakters in dieser Runde um 10 (so dass der Charakter später als normal handelt).

(Beispiel: Ein Krieger mit Äxte 27 und Rundumschlag 24 möchte die vier Orks angreifen, die ihn umzingelt haben. Die Angriffswürfe würden mit Stufe 27 und WM-8 ausgeführt werden ($[WM-2] \times 4$), hätte der Krieger mindestens Rundumschlag 27. Da er aber nur Stufe 24 beherrscht, werden die Angriffswürfe alle mit Stufe 24 durchgeführt, und dann mit WM-8 modifiziert.)

Schmerzwiderstand (St-2) (ATTR-1 ⊗ 30 Lernkosten: 80

Bekommt einen Schmerzen WM weniger als gewöhnlich pro Stufe

Der Charakter besitzt eine höhere Widerstandsfähigkeit gegen Schmerzen. So kann der Charakter eine Anzahl Wunden (Wunden-Zustandsmodifikator)= seiner Stufe ignorieren.

Außerdem wird der negative Schmerzen-Zustandsmodifikator ignoriert, selbst von schmerzverursachenden Giften oder magischen Quellen, wenn eine *Schmerzwiderstand*-Probe mit +15 Stufen mindestens ein Erfolg+ ist. Bei einem normalen Erfolg werden die Modifikatoren halbiert.

Schnellziehen (Dex-3) ⊗ 0,5 Lernkosten: 30

Gelingt die Probe auf Schnellziehen und befindet sich die Waffe in einer Schnellzieh-Position, so benötigt der Charakter nur 1 BP um seine Waffe zu ziehen. Befand sie sich nicht in einer Schnellzieh-Position, so ist mindestens ein Erfolg+ nötig, um den BP zu sparen.

Überraschungsangriff (Dex-2) ⊗ 2 Lernkosten: 50

Der erste Angriff eines Charakters in einer Kampfszene kann ein überraschender Angriff sein, wenn in entsprechenden Situationen eine vorhergehende Heimlichkeitsprobe nach den dort aufgeführten Regeln gelungen ist (damit der Angriff aus dem Hinterhalt bzw. völlig unerwartet geschieht). Daraufhin wird eine Probe auf Überraschungsangriff fällig. Bei Erfolg kann dem nun folgenden Angriff weder ausgewichen noch kann er pariert werden, wenn es dem Opfer nicht gelingt, mit einer Wahrnehmungs-Probe mindestens das Ergebnis der Überraschungsangriff-Probe zu erreichen. Gewinnt das Opfer diesen DBG-Wurf, so bekommt der Angreifer keine Boni auf Angriff oder Schaden.

Angriffsmodifikatoren je nach Erfolgsniveau der Überraschungsangriff-Probe:

Erfolg: Die Stufe für diesen Angriff und den Schaden wird um +2 erhöht

Erfolg+: Der Modifikator beträgt +4

Erfolg++: der Modifikator beträgt +7

Erfolg+++: der Modifikator beträgt +10.

Wahlweise kann der Charakter den Stufen-Modifikator statt für Angriffs- und Schadenswurf für Angriffs- und Paralysierungswurf benutzen. Der Paralysierungswurf erfolgt nach den unter dieser Fertigkeit aufgezählten Regeln. Der Angriff und der Paralysierungswurf nehmen wie gewöhnlich 2BP und 1BP ein. Der Einsatz der Fertigkeit Überraschungsangriff benötigt 2BP, die allerdings in der Runde vor dem eigentlichen Angriff verbraucht wird (quasi als Vorbereitung darauf).

Magiefertigkeiten

Alte Sprache (ATTR-1 Lernkosten: 35

Der Abenteurer spricht eine Anzahl alter und nicht gebräuchlicher Sprachen und kann die zugehörige Schrift lesen und schreiben. Die Kenntnis einiger dieser alten Sprachen ist für bestimmte Zauberformeln wichtig, aber Proben auf diese Fertigkeit werden nicht nötig. Die Stufe beschreibt die Anzahl alter Sprachen, die der Charakter beherrscht und kann um eine gesteigert werden, indem der Charakter die Grund-Lernkosten (d.h. 25) nochmals bezahlt. Jedes Mal bei Erwerb einer neuen Stufe kann der Charakter sich eine weitere alte Sprache aus der folgenden Liste aussuchen:

Sukkathra (Alte Echsenpriestersprache), Elbisch (alte Elfensprache), Latein (alte Menschensprache), Draghon (kann nur mit *Energiestimme* gesprochen werden; Sprache der Drachen), Drarfrok (alte Zwergensprache), Alfennra (alte Katzenmenschenprache)

▣**Beschwörungsmagie** (SE-3) ⊗ 2 Lernkosten: 30

Diese Fähigkeit ermöglicht einem Charakter, Beschwörungszauber mit eigener Magie zu speisen, so dass ein magischer Effekt stattfindet. Lesen sie im Kapitel MAGIE nach, wie genau diese Fähigkeit einzusetzen ist. Magieaktivierende Fertigkeit.

Beten (ATTR-16 ⊗ 0,5

In einer Welt, in der es Götter gibt, ist es manchmal ganz hilfreich, wenn man weiß, wie man sie zum Zuhören bringen kann. Auch rituelle Gebete und das Wissen um die richtige Wortwahl im Gespräch mit einem bestimmten Gott werden von dieser Fähigkeit umfasst.

▣**Blutritual** (SE-3) ⊗ 1 Lernkosten: 20

Das Blutritual wird meist zu magischen Zwecken genutzt. Der Praktizierende fügt sich meist mit einem rituellen Messer eine oder mehrere leichte Schnittwunden zu und verliert dabei eine bestimmte Menge Blut in Form von Lebenspunkten. Ein Blutritual benötigt 3 BP, wobei man sich die entsprechende Wunde zufügt.

Blutsbrüderschaft: Zwei Personen können eine Blutsbrüderschaft eingehen, indem sich beide mit einem Messer, Dolch oder Klingenwaffe aus dem Besitz der anderen Person eine Wunde in der rechten Handfläche zufügen und sich dann die verwundete Hand für einen kräftigen Händedruck geben, während eine Person (egal ob werdendes Blutsgeschwister oder eine dritte Person) eine Probe auf Blutritual mit WM-2 würfelt. Ein Charakter kann immer höchstens ein Blutsgeschwister haben.

Erfolg: Ein Blutsgeschwister bemerkt, wenn das andere sich in Schwierigkeiten befindet, außer, das Gefährdete hat es selbst noch nicht bemerkt. Stirbt ein Blutsgeschwister, so erleidet das andere einen Tag lang WM-3 wegen Schmerzen

Erfolg+: wie oben, aber wenn beide im Team an ein und derselben Aufgabe arbeiten (z.B. Kampf) und sich dabei in max. etwa 5m Entfernung zueinander befinden, werden alle ihre Erfolgsproben mit WM+1 modifiziert.

Erfolg++: wie oben, außerdem haben beide eine telepathische Verbindung zueinander.

Erfolg+++: Wie oben, außerdem wird die Hälfte jedes Schadens, den ein Blutsgeschwister erleidet, auf das andere Blutsgeschwister umgeleitet. Wenn ein Blutsgeschwister stirbt, erleidet das andere einen LP-Schaden der Stufe 50.

▣**Geistesmagie** (SE-3) ⊗ 2 Lernkosten: 30

Diese Fähigkeit ermöglicht einem Charakter, Zauber der Geistesmagie mit eigener Magie zu speisen, so dass ein magischer Effekt stattfindet. Lesen sie im Kapitel MAGIE nach, wie genau diese Fähigkeit einzusetzen ist. Magieaktivierende Fertigkeit.

▣ **Kreationsmagie** (SE-3) ⊗ 2 Lernkosten: 30

Diese Fähigkeit ermöglicht einem Charakter, Kurationszauber mit eigener Magie zu speisen, so dass ein magischer Effekt stattfindet. Lesen sie im Kapitel MAGIE nach, wie genau diese Fähigkeit einzusetzen ist. Magieaktivierende Fertigkeit.

▣ **Magie lösen** (SE-3) ⊗ 2 Lernkosten: 30

Eine magische Fertigkeit, die nur von Charakteren erlernt werden kann, die auch eine MA-Fertigkeit beherrschen (Ausnahme: Geisterjäger und Seher). Sie ermöglicht das Auflösen eines Zaubers, Fluches oder magischen Banns bei Personen, Gegenständen und Orten. Nach der Anwendung erleidet der Entzaubernde drei Erschöpfungen. Die Anzahl der Erschöpfungen kann bei der Auflösung äußerst mächtiger Magie viel höher sein (Spielleiterentscheidung).

- *Personen* müssen dazu zuerst entweder Hypnotisiert (Probe!) werden oder der Zauberer macht ein Blutritual (Probe!) bei dem er sich leicht in die Fingerspitzen sticht (4LP) und dem Ziel eine leichte Schnittwunde an der Stirn (8LP) zufügt, um kurz darauf mit magischen Gesten (Probe!) die magische Energie aus dem Ziel zu ziehen. Jetzt wird die Magie lösen-Probe fällig.

- Bei *Gegenständen* oder *Objekten* wird die Hypnotisieren-(bzw. die Blutritual) Probe durch eine Runen-Probe ersetzt, wobei der Charakter mit weißer Kreide eine Wasserrune auf den Gegenstand zeichnet.

- Zur Entzauberung von *Orten* ist eine Probe auf Magische Kreise notwendig, da der Charakter einen solchen um den Ort herum zeichnen muss (gewöhnlich in einer Maximalentfernung gleich der Magie lösen-Stufe in Metern).

Magie lösen kann auch ohne diese Fertigkeiten genutzt werden, es gibt allgemeine Zauberformeln, die Magie lösen als MA-Fertigkeit benutzen, die von jedem erlernt werden können, der Magie lösen beherrscht.

▣ **Magiekunde** (ATTR-15) ⊗ 1 Lernkosten: 30

Die Fertigkeit beschreibt das Wissen eines Abenteurers über Magie. Auf einen Magiekunde-Wurf werden WM angewendet, wenn das gesuchte Wissen allgemeiner oder spezifischer Natur ist. Beispiele: Magisches Grundwissen WM+4, allgemein bekannte Zauber WM+2, andere Zauber WM+/-0, ungewöhnliche Zauber WM-2, nahezu unbekannte Zauber WM-4, spezifisches Wissen über z.B. Reichweite eines Zaubers WM-6.

Oft können magische Flüche, Krankheiten, Gifte oder Wunden auch durch relativ einfache Rituale gebannt werden, die nicht die Anwendung einer magischen Fertigkeit nötig machen. Wenn man eine Verzauberung mit einfachen Riten bannen möchte, muss man zuerst eine Magiekunde-Probe machen, die nach Einschätzung des Spielleiters je nach Offensichtlichkeit des Zaubers/Rituals modifiziert werden kann. War diese erfolgreich, so kennt der Abenteurer die Ursache der Verzauberung und ob und wie dieser Zauber gelöst werden kann. Entsprechende Hinweise finden sie in der Beschreibung eines Zaubers.

▣ **Magiewiderstand (aktiv)** (ATTR-3) ⊗ 10 Lernkosten: 80

Wenn ein Abenteurer mit dieser Fähigkeit bemerkt, dass jemand einen Zauber wirken möchte, und in dieser Runde noch nicht gehandelt hat, darf er eine #Probe auf

Magiewiderstand (aktiv) würfeln, die 4 BP kostet. Dann wird sein Ergebnis als negativer WM auf das Ergebnis des Zauberers mit der magieaktivierenden Fertigkeit angewandt. Bei Einsatz dieser Fertigkeit verliert der Abenteurer 1AP. Dauert das Zaubern desjenigen, den der Charakter mit Magiewiderstand (aktiv) behindert möchte, längere Zeit an, so kann der Zauber mehrfach gestört werden (jede Runde einmal, kostet jedesmal 1AP und erhöht jedesmal den negativen WM). Der Zauberer, der gestört wird, bemerkt dieses allerdings und ist sich des negativen WM, der auf seine finale Probe angewandt wird, voll bewusst. Daher kann er natürlich auch seinen Zauber abbrechen, wenn er denkt, das dieser eh nicht funktionieren würde.

▣ **Magiewiderstand (passiv)** (SE-3) ⊗ 3 Lernkosten: 40

Zauber, die den Abenteurer beeinflussen, müssen zuerst die Magiewiderstandskraft des Charakters überwinden. Dazu würfelt der Charakter mit dem passiven Magiewiderstand eine Probe auf denselben, wenn immer er Ziel von Magie wird, und vergleicht das Ergebnis mit dem der Probe auf die magische Fertigkeit des Zauberers. Ist das Ergebnis des Magiewiderstandes höher, als der des Magie-Wirkenden, so kann die Magie den Abenteurer nicht beeinflussen und hat keine oder nur verminderte Wirkung auf ihn (was aber nichts an der eigentlichen Magie ändert! Ein Flächenzauber wird trotzdem alle anderen Ziele im Zielgebiet beeinflussen und Nebeneffekte finden trotzdem statt!) oder was er bei sich trägt. ACHTUNG: Die passive Magieresistenz wirkt automatisch, benötigt keine BP und wirkt nicht gegen hilfreiche Magie.

Psychische Resistenz [100] WM+4 gegen psy-Zauber.

Physische Resistenz [100] WM+4 gegen phs-Zauber.

Magische Farben (SE-3) ⊗ 1 Lernkosten: 20

Der Charakter kennt sich aus mit der Wirkung, die bestimmte Farben auf die Ströme der Magie haben und beherrscht die Kunst des Farbmischens, damit diese für magische Zwecke nutzbar ist. Hierbei ist die Abstimmung von Farbnuancen wichtig, die ein kaum ein anderer auseinanderhalten könnte.

Magische Gesten (ATTR-Ge-3 ⊗ 1 Lernkosten: 20

Durch diese Fertigkeit kennt ein Charakter in der Magie benutzte Gesten und kann sie anwenden. Dies ist eine sehr übliche Methode der Zauberkraftfokussierung, die in vielen Zauberformeln Anwendung findet.

Magische Kreise (SE-3) ⊗ 1 Lernkosten: 25

Der Charakter kann Magische Kreise erstellen. Auch ohne eine magieaktivierende Fertigkeit ist es dem Charakter möglich, einen einfachen oder doppelten Schutzkreis zu erstellen, eine Voraussetzung dafür ist allerdings, dass er sich mit *Runen* auskennt (Siehe *Magische Kreise* im Hauptteil des Kapitels Magie und *Schutzkreis* unter allgemeine Magie im selben Kapitel).

Meditieren (ATTR-Pe-3 ⊗ 2 Lernkosten: 40

Durch Meditation kann man entweder die natürliche Regeneration seines Körpers rapide Beschleunigen, dann gilt jede meditierte Stunde als zwei (Misserfolg: null, Erfolg+: drei, Erfolg++: vier und Erfolg+++: fünf) Stunden Schlaf (wobei max. 4 Std. pro Probe meditiert werden und der Körper auch entsprechend mehr Nahrung benötigt), oder man meditiert um seinen Geist zu fokussieren. Dies dauert eine Stunde und gewährt für die nächsten 24 Stunden einen Bonus von WM+1 (ab Erfolg++:WM+2) auf eine vorher bestimmte Fertigkeit oder auf die Anwendung eines vorher bestimmten

Attributes. Diese Art der Meditation wirkt nicht kumulativ und der Meditierende erleidet nach der Meditation *zwei Erschöpfungen*.

Runen (SE-3) ⊗ 1 Lernkosten: 20

Der Charakter besitzt Wissen über Runen und ihre magischen Wirkungen und kann die Runen in magischer Wirkungsweise mit Kreide, Farbe oder durch einritzen reproduzieren.

▣**Schwarze Magie** (SE-3) ⊗ 2 Lernkosten: 30

Mittels der Fertigkeit Schwarzer Magie ist ein Charakter fähig, die unter Schwarze Magie im Kapitel Magie angegebenen Zauber auszuführen. Magieaktivierende Fertigkeit.

Segnen (SE-3) ⊗ 2 Lernkosten: 40

Mit dieser Fähigkeit, die als Handlung gezählt wird, ist es Geweihten möglich, den Segen ihres Gottes auf sich selbst oder andere herabzurufen. Hierfür machen sie zuerst eine Probe auf Alte Sprachen und dann auf Segnen. Bei Erfolg werden alle Proben des Gesegneten, der bei der 1min dauernden Segnung berührt werden muss, in den nächsten 24 Stunden mit WM+1 modifiziert. Eine Person mehrfach zu segnen, hat keine zusätzlichen Auswirkungen. Die Segnungen von Anhängern verschiedener Götter wirken allerdings kumulativ.

Durch eine einfache Probe auf Segnen angewandt auf ein Gefäß mit Wasser kann das Wasser zu Weihwasser werden.

Am Ende jeder Runde, in welcher der Geweihte eine Segnung vollbracht hat, erleidet er einen 2AP-Entzug.

Spruchkunst (ATTR-In-3 ⊗ 1 Lernkosten: 20

Spruchkunst beschreibt die Fähigkeit eines Zauberers, Zauberformeln korrekt zu artikulieren und zu intonieren, so dass sie magiefokussierend wirksam werden können und somit den zugehörigen Zauber auslösen können. Diese Fertigkeit ist für viele Zaubersprüche, die auf Zauberformeln basieren, essentiell.

Tätowieren (ATTR-18 ⊗ 1 Lernkosten: 30

Durch den Einsatz einer speziellen Farbe und einer Nadel kann ein Charakter mit Tätowieren ein Motiv permanent in die Haut einprägen. Eventuell vorhandene magische Kräfte eines Motivs (z.B. eine magische Rune in einem magischen Farbton) werden dadurch ebenfalls permanent. Wird für ein solches magisches Motiv bestimmte Farbe verwendet (d.h. wenn beim entsprechenden Ritual die Fertigkeit Malerei benötigt wird), dann wird die Tätowieren-Probe mit WM-6 modifiziert. Erfolge:

Fehler - : Tätowierung misslungen, Schaden Stufe 25, Narbe entsteht;

Fehler: Tätowierung misslungen, Schaden Stufe 15;

Erfolg: Tätowierung gelungen, Ergebnisse von gespeicherter Magie sinken um 1W4-1, Schaden Stufe 12;

Erfolg+: Tätowierung gelungen, Ergebnisse von gespeicherter Magie sinken um 1W4-2, Schaden Stufe 10; Erfolg++: Tätowierung gelungen, Schaden Stufe 8; ab Erfolg+++: Tätowierung gelungen, Schaden Stufe 8.

Träumen (SE-3) ⊗ 1 Lernkosten: 20

Mit dieser Fertigkeit kann der Charakter bewusst träumen, d.h. seine Träume in gewissem Maße selbst beeinflussen (für jede Veränderung: Probe) und sich im

nachhinein auch wieder an den Inhalt der Träume erinnern (Probe!). Diese Fertigkeit wird für einige Zauber benötigt.

▣ **Verwandlungsmagie** (SE-3) ⊗ 2 Lernkosten: 30

Diese Fähigkeit ermöglicht einem Charakter, Verwandlungsauber mit eigener Magie zu speisen, so dass ein magischer Effekt stattfindet. Lesen sie im Kapitel MAGIE nach, wie genau diese Fähigkeit einzusetzen ist. Magieaktivierende Fertigkeit.

▣ **Wahrer Glaube** (ATTR-18 ⊗ 3 Lernkosten: 30

Dies ist die Magieaktivierende Fertigkeit, die Priester von Göttern zu Geweihten macht. Der Abenteurer fokussiert seinen Geist und erlaubt seinem Gott, durch ihn Zauber zu wirken. Gelingt der Einsatz von Wahrer Glaube nicht, so ist dies meist ein Zeichen dafür, dass der Gott die von ihm geforderte Magie nicht wirken will.

▣ **Zweites Gesicht** (ATTR-20 ⊗ 3 Lernkosten: 50

Die Fähigkeit ist eine übersinnliche Wahrnehmungsmöglichkeit die entweder gezielt oder unwillkürlich auf Entscheidung des Spielleiters aktiv werden kann. In jedem Falle ist eine Probe auf Zweites Gesicht durchzuführen. Bei Erfolg erfährt der Charakter, je nach Erfolgsgrad mehr oder weniger, durch eine Art Tagtraum von ... was auch immer ! Dies können Informationen über den Plan des Oberschurken sein, verschwommene Eindrücke, die einen Charakter der Gruppe als Dunklen Engel entlarvt oder eine plötzliche Warnung vor einem Hinterhalt. Dieser Tagtraum kann Geräusche, Gerüche, Tast- und Geschmackseindrücke mit einschließen und/oder symbolisch verschlüsselt sein, je nach Erfolgsgrad und Spielleiterlaune. Will der Spieler auf diesem Weg an Informationen gelangen, von denen der Spielleiter meint, dass der Charakter sie nicht auf diesem Weg erreichen sollte, so kann der Spielleiter die Probe erschweren oder ohne Wurf als Misserfolg deklarieren. Auf jeden Fall ist jeder Einsatz von Zweites Gesicht, egal ob willkürlich oder nicht, mit einem 2AP-Entzug verbunden.

Befähigungen

Diese Charaktereigenschaften können auch nach der Charaktererschaffung im Spiel noch erlernt werden, allerdings müssen die nötigen Lernstunden bei einem Lehrer erworben werden, der die entsprechende Eigenschaft selbst beherrscht.

Arschtritt [80] Gelingt dem Charakter ein Ausweichen, so kann er 1BP ausgeben und sofort seinem Gegner einen Tritt verpassen (wie normaler Angriff mit waffenloser Kampftechnik). Gelingt der Angriff (und weicht das Opfer nicht aus), so erhält das Ziel zwar keinen Schaden, muss aber einen BP ausgeben, um nicht hinzufallen. Hat es keinen BP in der aktuellen Runde übrig, so kann es bei Erfolg einer Geschicklichkeitsprobe einen BP aus der kommenden Runde verbrauchen, um nicht hinzufallen. Bei Mißerfolg stürzt es unwiderruflich.

Diese Fähigkeit funktioniert nicht gegen Wesen mit guten Gleichgewichtssinn oder Wesen, die auf mehr als zwei Beinen gehen.

Energiestimme [100] Wenn der Abenteurer Energiestimme einsetzt, verändert sich seine Stimme indem sie voller ungewöhnlicher Kraft zu vibrieren beginnt. Diese Fähigkeit ist wesentlich für viele Zauberlieder und findet auch in der normalen Magie Anwendung. Außerdem ist sie Grundvoraussetzung, um *Draghon* zu sprechen, die alte Drachensprache. Die Energiestimme zu aktivieren zählt nicht als Aktion.

Finte [80] Im Nahkampf kann der Charakter mit dieser Eigenschaft versuchen, eine Attacke vorzutäuschen, um dann in die offene Deckung zu schlagen. Das

Täuschungsmanöver verbraucht 1BP und führt am Ende der Runde in jedem Fall zu einer *Erschöpfung*. Die dazu nötige Probe wird direkt nach dem entsprechenden Angriffswurf gewürfelt, falls dieser erfolgreich war und noch bevor Ausweichen- oder Paradeproben gewürfelt werden. Als Probe auf diese Eigenschaft dient eine Angriffsprobe, mit denselben Modifikatoren, die auch auf die eigentliche Angriffsprobe angewandt wurden. Ist diese Probe erfolgreich und das Ergebnis höher als Ergebnis des Angriffswurfes, so muss der Verteidiger beim Ausweichen oder seiner Parade gegen das höhere Ergebnis der Finte-Probe und nicht wie üblich gegen das des Angriffswurfes würfeln. Effektiv kann so das Ergebnis des Angriffswurfes gesteigert werden. Ein kritischer Fehler beim Täuschen führt zu einem Bonus für den Verteidiger von WM+4 auf den Ausweichen- oder Paradowurf.

Keine Ahnung von tuten und blasen [-90] Der Charakter wirkt auf andere sehr unerfahren und benimmt sich dermaßen ungeschickt, dass viele versuchen, den Charakter bei sozialer Interaktion (z.B. Feilschen, Täuschen, Spielen) übers Ohr zu hauen. Und der arme Charakter hat wirklich entsprechend wenig Erfahrung und bekommt bei entsprechenden Proben WM-3. Indem man je 30 Karma ausgibt, kann man diese Eigenschaft im Spiel stufenweise abbauen und den Modifikator um eins senken. Hat man somit dreimal 30 Karma ausgegeben, so verliert der Charakter diese Eigenschaft.

Powerrundumschlag [100] Der Charakter, der diese spezielle Kampfeigenschaft erworben hat, benutzt einen weitaus heftigeren Rundumschlag als andere Charaktere. Als Voraussetzung für diese Eigenschaft muss der Charakter mindestens Stärke 24 und die Fertigkeit *Rundumschlag* aufweisen, außerdem muss der Rundumschlag mit einer Axt oder einem Schwert ab Größe 7, einem Naginata oder einer Hellebarde durchgeführt werden.

Versucht nun ein Opfer des Rundumschlages, diesen zu parieren, bekommt er WM-3 auf seine Parade. Außerdem wird der Rundumschlag nicht gestoppt, wenn eine Parade eines Opfers gelungen ist.

Redegewandt [80] Gute Rhetorik Fertigkeiten geben dem Charakter einen Vorteil von WM+3 auf die Persönlichkeits- oder auf andere Proben, bei denen es darum geht, andere zu überzeugen oder mit einer Ansprache zu beeindrucken.

Sprinter [40] Der Sprintmultiplikator des Charakters steigt um 1.

Stylist [30 bzw. 60] Der Charakter verbessert seine Attraktivität nachträglich durch Schmike, bestimmte Kleidung, das zurechtmachen der Haare, usw. Das braucht zwar seine Zeit, steigert aber die Charaktereigenschaft *Attraktiv* um +1 (bzw. +2).

Unterlaufen grosser Waffen [50] Der Benutzer dieser Kampftechnik kann mit einer kleinen Waffe (die zum Unterlaufen grosser Waffen geeignet ist; siehe Beschreibung der Waffe) den Benutzer einer grossen Waffe (die unterlaufen werden kann; siehe Beschreibung der Waffe) im Kampf so bedrängen, dass er nicht mehr ordentlich mit seiner Waffe ausholen kann und somit im Kampf sehr stark behindert wird. Gelingt dem Benutzer dieser Kampftechnik ein Unparierter Angriff, so kann er eine Probe auf *Geschicklichkeit* ablegen, gegen die sich der Kämpfer mit der grossen Waffe DBG mit einer Probe auf *Ausweichen* wehren kann (wobei *beide Kämpfer eine Erschöpfung erleiden*). Gewinnt der Kämpfer, der versucht, die Verteidigung seines Gegners zu unterlaufen, so gelingt ihm dies und der andere Kämpfer leidet von nun an an dem

Bedrängt-Zustandsmodifikator von WM-3 auf alle Aktionen, bis er sich wieder von seinem Gegner gelöst hat. Um dies zu versuchen, kann er 2BP ausgeben, und würfelt dann eine Geschicklichkeitsprobe DBG gegen die Geschicklichkeit seines Kontrahenten. Bei Erfolg hat er sich aus der Bedrängnis gelöst.

Waffenfertigkeiten

Die hier aufgelisteten Waffenfertigkeiten umfassen mehrere Waffengruppen. Hat man die Waffenfertigkeit erlernt, so beherrscht man *eine der darunter aufgelisteten Waffengruppen*, so lang man noch *Unerfahren* mit dieser Fertigkeit ist. Erreicht man den Grad *Standard* mit der Waffenfertigkeit, so beherrscht man bereits zwei der aufgeführten Waffengruppen. Ab dem Grad *Experte* beherrscht man alle Waffengruppen, die unter der entsprechenden Fertigkeit aufgeführt sind.

Dies ist die Schablone der Fertigkeitenbeschreibung:

Fertigkeit (Grundwert) (ATTR-Attribut-Wert ⊗ Wert Lernkosten:
Wert

Geschütze (SE-3) ⊗ 1 Lernkosten: 25
primitive Geschütze (wie z.B. Katapulte oder Ballistas).

Hieb Waffen (SE-3) ⊗ 1,5
Äxte, Keulen, Hämmer sowie die meisten improvisierten Waffen.

Kampfsport (SE-3) ⊗ 3 Lernkosten: 30
(Egal welchen Grad man in der Waffenfertigkeit erreicht hat, beherrscht man immer nur eine der Kampfsport-Waffengruppen. Man kann aber auch diese Fertigkeit mehrfach erlernen.)
Boxen, Karate, KungFu, Kickboxen.

Schilde (ATTR-16 ⊗ 1
Kleine Schilde, Große Schilde.

Klingenwaffen (ATTR-16 ⊗ 1,5
Einhänder, Anderthalbhänder, Zweihänder.

Stäbe und Speere (ATTR-16 ⊗ 2
Stäbe, Speere.

Stichwaffen (SE-3) ⊗ 1,5
kleine Stichwaffe, große Stichwaffe.

Wurfwaffen (ATTR-16 ⊗ 2
kleine Wurfwaffen, größere Wurfwaffe, improvisierte Wurfgeschosse.

Prügeln (SE-3) ⊗ 0,5
(Hiermit ist eine Angriffsform gemeint, die sich weniger auf bestimmte Techniken als auf den Einsatz von bloßer Kraft Wert legt.)

Peitschen (ATTR-18 ⊗ 2 Lernkosten: 50

Blasrohre (ATTR-18 ⊗ 1 Lernkosten: 45

Würgeschlingen (ATTR-18 ⊗ 1 Karmakoste

Zaubersprüche

Feuersterne (Lernkosten X)

Rw: 60m Wb: je 1 Ziel Zd: 3BP Wd: K*

Voraussetzungen: Runen 8, Sprache (Latein), Spruchkunst 12, Magische Gesten

Wirkung: Angriff mit Magische Gesten, Schaden 8

Es werden beliebig viele essbare und unverdorbene Früchte benötigt. In jede zu benutzende Frucht muss eine kleine Feuerrune geritzt werden (2BP pro Frucht, wenn ein Messer zur Hand ist). Für die eigentliche Zauberprobe wird ein lateinischer Zauberspruch aufgesagt (3BP).

Jede vorbereitete Frucht verwandelt sich daraufhin in einen kleinen, ca. 10cm durchmessenden Feuerball. Diese Feuerbälle umkreisen den Zauberer, bis dieser den Zauber fallen lässt. Die Konzentration auf den Zauber ist geringfügiger Natur und verbraucht keine BP.

Mit seiner Fertigkeit Magische Gesten kann der Zauberer die Feuerbälle nun zum Angriff in bis zu 60m Entfernung einsetzen. Der Schaden ist Stufe 8.

Verbindung (Communion)

Rw: 0m Wb: 20m Zd: 10min Wd: K*, max. 1 Stunde

Voraussetzungen: Meditation 12, Sprache (Alt-Griechisch), Spruchkunst 12

Wirkung: Verbindung mit Umgebung, Sehen ins Geisterreich, Kommunikation mit Lebewesen und Geistern

Fernsicht

Rw: 200m Wb: Kegel, Sichtweite Zd: 3BP Wd: K*

Voraussetzungen: -

Wirkung: Erzeugt ein kleines physisches Auge, das aussieht wie ein kleiner D&D-Betrachter; Sicht überlagert eigene Sicht, kann fallen gelassen werden, wenn man will, Auge verschwindet dann.

Geifer, 1AP, 1AE (Elemente)

Rw: 1m Wb: 1x1m Zd: 2BP

20 Karma, Voraussetzungen: Alkohol

(Beschreibung für Feuerversion, es gibt auch Säure) Der Zauberer nimmt ca. 0,01 Liter Alkohol in den Mund (1BP) und gibt 2BP dafür aus, ein Ziel innerhalb von einem Meter mit einem Sprühnebel aus dem Alkohol und seinem Speichel zu bespucken (Spucken hat einen Angriffswert von 12 und einen Lernfaktor von {0,5}), wobei gleichzeitig eine Elementarmagie-Probe mit WM-2 ausgeführt wird. Gelingt diese, so erhitzt sich das Gemisch und richtet je nach Erfolgsgrad Hitze- oder Feuerschaden an (bei Feuerschaden hat es sich entzündet), gegen die Rüstung nur mit (abgerundetem) halben Wert schützt. Der Angriff mit Feuergeifer gilt als Angriff mit einer flächendeckenden Waffe.

Normaler Erfolg: 1W6 Hitzeschaden. Guter Erfolg: 2W6 Hitzeschaden.

Kritischer Erfolg: 3W6 Feuerschaden. Ultimativer Erfolg: 4W6 Feuerschaden.

Schutzkreis, 2AP, 2AE

Rw: - Wb: 3m Ø Zd: 11 - 15 min Wd: 24h

Voraussetzungen: Runen 18

Um einen einfachen Schutzkreis zu zeichnen macht der Charakter eine *Magische Kreise*-Probe (**1min**) und zeichnet so einen einfachen magischen Kreis (*Ergebnis merken!*) mit 3m Durchmesser. An der Innenseite des Kreises wird nun ein 2cm breites Band aus Schutzrunen angebracht, wobei die Art der Runen abwechselnd eine Schutzrunen und eine Rune, die das symbolisiert, vor dem der Schutzkreis schützen soll, ist (**10min**). Dies kann folgendes sein: magische Wesen (alle Wesen, die die spezielle Fähigkeit *Magischer Angriff* besitzen), Zauberei, einer bestimmten Art von Wesen (z.B. Menschen, Elfen, Mäuse, Dämonen, Geister...) oder einem der fünf Elemente Feuer, Wasser, Metall, Luft und Erde.

Ein Wesen (magisch oder nicht) kann auf seine Seele-Stufe würfeln, DBG gegen das Ergebnis der *Magische Kreise*-Probe, wobei der Kreis *nicht* seine Wirkung verliert und weiter funktioniert, auch wenn er durchbrochen wurde. Ein Wesen erleidet bei dem Versuch, den Kreis zu durchdringen, **zwei Erschöpfungen**. Soll ein Zauber durch einen vor Zauberei schützenden Schutzkreis gezaubert werden, so durchdringt die Magie den Kreis, wenn das Ergebnis auf die entscheidende magieaktivierende Fertigkeit des eindringenden Zauberers höher ist als das Ergebnis der Probe für diesen Schutzkreiszauber. Misslingt die Probe des Wesens oder handelt es sich um ein unintelligentes und unbeseeltes Element (z. B. ein Pfeil mit Metallspitze bei einem Schutzkreis gegen Metall), so kann der Schutzkreis davon nicht überquert werden.

- Für einen Schutzkreis und die benutzten Runen benötigt man Magische Kreide.
- Die Fertigkeit *Magische Kreise* gilt für diesen Zauber ausnahmsweise als MF.
- Werden der Kreis oder die Runen stark beschädigt, verliert der Kreis seine Wirkung.

Aura lesen, 1AP

Rw: Sicht Wb: 1 Objekt Zd: 2BP Wd: 1min

25 Karma, Voraussetzungen: keine

Dieser Zauber wirkt auf Sichtweite (die nicht künstlich oder magisch vergrößert ist) und auf ein Wesen, einen Ort oder einen Gegenstand. Der Zauberer würfelt dazu auf eine beliebige seiner MF und gibt aufgrund der nötigen Konzentration 2 BP aus. Gelingt der Zauber, so kann der Zauberer die Aura des Wesens/Gegenstandes/Ortes erkennen.

Genesis

Charakterklassen

... sind sowas wie Skilltrees

Haben "freigeschaltete" Skills auf einem Basislevel

Engel hat beispielsweise die niedrige Helferlein Stufe, dann den Ex-Engel und danach den Lesser und dann den Greater Seraphim-Level, über deren Grenzen man eigentlich nie aufsteigt, aber die jeweils neue Skills oder Abilities des Trees freischalten.

Magie (Nekromantie, Hexenwerk, Thaumaturgie)

Seher Fertigkeiten & Kräfte (u. a. Götterkräfte, Gestaltwandlerei, u. Ä.)

Durchschnittswert ist für Menschen 5, Totales Minimum und Maximum sind 2 bzw 8. Attribut wird mit einem Fertigkeitswert kombiniert, die in durchschnittlicher Kenntnis ebenfalls den Wert 5 haben, so dass 10 der totale Durchschnittswert für Proben und auch für die Zielzahl ist. Abgeleitete Pseudo-Fertigkeiten wie Wahrnehmung gibt es erstmal nicht, stattdessen macht man Proben auf doppelten Attributswert.

- Nur noch Wunden, die den entsprechenden Körperteilen zugeteilt werden und entsprechend behindern bzw. ab einer gewissen Schwelle nach Stärke Wert noch mehr behindern und irgendwann tödlich sind.

- eine Charakterklasse definiert sich eigentlich auch nur durch einen Skill-Tree. Es gibt XP, mit denen man alles außer Attributen steigern kann, und Training Points, die der Spielleiter für bestimmte Fertigkeiten verteilen kann, die ein Spieler trainiert oder genutzt hat.

- besondere Fertigkeiten, Knacks:

* luck ist entweder Bonus, oder zufällige Abenteueränderung durch glücklicherweise vorhandenes Detail --> dafür gibt es Luck Karten!

*

- Fertigkeiten, die über Attribute zu Regeln sind:

- Wahrnehmung: Doppelte Intelligenz

- Wundenheilung --> Jeden Tag Heilen maximal (Stärke) Wunden, aber nur max. eine pro Region

- Schadenskonzept: Waffentypen verursachen bestimmten Schaden, der Erhöht wird durch Erfolg. Nahkampfschaden wird durch Stärke bestimmt. Jede Waffe kann spezielle Effekte haben. Konter werden ebenfalls bei der Waffe beschrieben, sind üblicherweise aber einfach Schaden.

- Fernwaffen ermöglichen Multifire, haben aber keine Parade oder Kontermöglichkeit.

Bewegungskonzept

4BP, 3BP = Aktion, 1BP = Nebenaktion wie laufen, Ausweichen, etc., einige Dinge kosten dann 0BP, zum Beispiel Parieren des ersten Gegners

- Aktionen können Bewegung, Angriff, Ausweichen, Paraden oder was nicht-kampfiges sein