



Ein universelles Rollenspiel-Regelwerk von Mr.Misfit

- Version 23g

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	3
0 - Einführung.....	4
Die 0-Regel	7
1 - Mechanik	8
2 – Fertigkeiten	11
Sub-Eigenschaften	16
3 - Besonderheiten	18
4 - Konflikt	21
5 – Zusätzliche Regeln.....	25
Optional-Regeln.....	37
6 – Erfahrung und Charaktere	52
7 – Ausrüstung	55
8 – Kontrahenten und Feinde	59
9 – Charaktergrade und Module.....	62
10 – Design-Entscheidungen	64
11 – Anhang.....	65
12 – Index	70

Impressum

Autor – Mr.Misfit

Lektorat & Korrektorat -

Layout –

Tester -

Einleitung

d10 ist das Ergebnis harter und langer Arbeit in vielen schlaflosen Nächten. Ich hoffe es wird euch ebenso Spaß machen, wie es uns beim Basteln und Testen Spaß gemacht hat und wünsche viel Spaß mit dem System.

Mein besonderer Dank gilt all den Menschen, die bereit waren, mich dabei zu unterstützen, dieses Werk zu schreiben und zu testen, bis es bereit war, der breiten Öffentlichkeit präsentiert zu werden.

0 - Einführung

Auf den kommenden Seiten bekommen sie einen kurzen Überblick darüber, was ein Rollenspiel ist, worum es dabei geht, was Sie benötigen werden, um es spielen zu können und wie sowas im Spiel aussehen könnte.

Was ist ein Rollenspiel

Ein Rollenspiel ist eine gemeinsame soziale Tätigkeit von mindestens zwei Personen, welche sich zusammenfinden, um auf interaktive Weise eine Geschichte zu erzählen, zumeist geformt durch bestimmte Regeln, wie sie ab 1.0 präsentiert werden.

Rollenspiele können traditionell oder modern sein, in einem traditionellen Rollenspiel übernimmt ein Teilnehmer den Part des Spielleiters und die anderen den der Spieler, während in moderneren Exemplaren vielleicht kein Spieler Spielleiter ist oder sogar alle es sind. **d10** jedoch ist ein traditionelles Rollenspiel, es gibt also einen Spielleiter und Spieler/innen.

Der Spielleiter?

Für manche von Ihnen mag die Idee etwas besonderes sein, gibt es doch bei den meisten Spielen so etwas nicht, den Spielleiter.

Der Spielleiter ist die Person, welche die Umgebung und Welt präsentiert, den Spielern Augen und Ohren in diese Bereiche ist und ansonsten allgemein das Spiel regeltechnisch ein bisschen verwaltet.

Der Spielleiter ist in **d10** der letzte Schiedsrichter aller Streitigkeiten. Sein Wort gilt um eine Streitigkeit zu beenden, es sei denn, der Gruppenkonsens versteht dies anders.

Was brauche ich?

Um **d10** spielen zu können benötigen sie ein paar Dinge.

- Papier
- Schreibzeug
- Bis zu 10 zehnteilige Würfel, sogenannte W10
- Ein wenig Phantasie
- Mitmenschen¹

Was kann ich mit **d10** spielen?

Theoretisch alles.

Ernsthaft, **d10** ist als ein universelles Regelwerk aufgebaut, weshalb die Mechaniken und Regeln so gemacht sind, dass nach den Grundsystemen jedweder weiterer Inhalt optional und modifizierbar ist.

Sie wollen cthulhoiden Horror spielen? Nutzen Sie die Furcht-Regeln und begeben Sie sich auf die Reise in die Tiefen okkulten Gefilde.

¹ Sie können es auch ohne versuchen, aber grundsätzlich ist das in den meisten sozialen Kreisen verpönt, von den damit einhergehenden Schwierigkeiten einmal abgesehen.

Ein wenig Pulp-Action? Unter den Kontrahenten-Regeln sind explizit Regeln für Mooks unter der Bezeichnung GM enthalten, damit Sie sich auch als gnadenlose angelsächsische Shaolin-Abenteurer durch das Weltall ballern können.

Hochpolitik und Intrigen sind mehr euer Forté? Mit dem Einfluss-Konfliktsystem, den Optionalregeln zu Gesellschaften, Großkonflikten und Ansehen könnt ihr ganze Kriege und Intrigen ausmachen.

Eine wilde Mantel-und-Degen-Partie? Das Macht-Konfliktsystem mit seinen Kampfhaltungen, Manövern und den Optionalregeln zu Kampfstilen gibt eine Vielzahl an Möglichkeiten.

Vielleicht wollt ihr aber eigentlich nur eure bestehende Runde zu **d10** konvertieren?

Sie wollen als Monstren in einer Epoche leben und sich dabei mit Werwölfen oder Vampiren prügeln? Das Besonderheiten-System bedient diesen Gedanken und gibt Anstoß, wie weitere erschaffen werden können, zudem sind die Optionalregeln recht einfach auf das jeweilige Setting anpassbar.

Sie wollen als Gen-Manipulierte oder durch Naniten und Cybertechnologie veränderte Kriminelle die Straßen unsicher machen? Mit den Modifikationsoptionalregeln ist Ihnen geholfen!

Wie Sie sehen, es gibt viele Möglichkeiten, **d10** zu nutzen und letztlich ist nur eure Fantasie die Grenze.

Um aber einordnen zu können, welche Optionalregeln verwendet werden und wie sie dies nachprüfen, wurde das ORC-System entwickelt.

Das ist ein BuchstabenCode-System, das Ihnen helfen soll, einfacher zu ersehen, wie in kommenden Werken bestimmte Regelstrukturen genutzt werden und welche zur Anwendung kommen und welche nicht. Im Detail wird es in den Optionalregeln erläutert.

Ein Beispiel von Rollenspiel

Wir befinden uns in einem Wohnzimmer. Es ist das Wohnzimmer von **Bob**. **Bobs** Wohnzimmer ist mit knapp 40qm² gut situiert und beherbergt seinen großen Tisch, an dem **Bob** momentan mit einigen anderen Personen sitzt und die letzten Feinheiten des Systems durchgeht, bevor es an das eigentlich Charakter-Erschaffen und Generieren geht.

Bob: Okay, gut, alles klar soweit.

Neben **Bob** befinden sich **Jack**, **Lucy** und **Ann** im Raum.

Jack: Müssen wir was beachten?

Bob: Nichts was ich nicht noch ansagen kann.

Lucy: Immer diese spontanen Regeln.

Ann: Es ist ja nicht spontan, aber es muss ja nicht komplizierter sein, als es ist.

Bob: Jaaa...also. Ihr wisst jetzt ungefähr, wie das System funktioniert, aber richtig lernen kann man sicherlich besser

im aktiven Spiel. Schon eine Idee was für ein Setting es sein soll?

Lucy: Sci-Fi! Ich will Aliens und Laserwaffen!

Ann: Muss das sein? Ich hätt mal wieder Lust auf was Bodenständiges.

Jack: Bei dir heißt das also wieder was historisches. Ne, was wäre denn mal was abgefahrenes?

Lucy: Furries?

Jack: Geh mir wech. Nein, mal was mit den Sowjets. Zum Beispiel eine Zukunft in der sie das Weltraumrennen gewonnen haben.

Ann: Oh! So mit Reparieren heißt Draufhauen wegen „russische Technik“ *klatscht vor Freude in die Hände*

Jack: Genau! Und alle Raumschiffe sind wie alte Schiffe aus Anime aufgebaut, damit der Raumkampf entsprechend rustikal wirkt. Quasi dreckig und ungemütlich, aber Titanen der Weltraummeere, sozusagen.

Bob: Also wollt ihr Soviets in Space spielen?

Jack+Ann: Genau!

Lucy: Keine Furries?

Bob: Wäre es für dich ok, wenn wir Soviets in Space spielen?

Ann: Komm schon Lucy. Das wird sicherlich lustig.

Lucy: Wenn wir schon keine Furries haben, dann aber wenigstens Piraten!

Jack: Damit könnte ich leben. Sowjetische Weltraumpiraten. Das klingt sogar irgendwie cool.

Ann: Also sind wir uns einig?

Lucy: Von mir aus.

Bob: Ok, erstellt eure Charaktere entsprechend. Vergesst nicht, dass ihr zwar die volle Bandbreite an Ausrüstungsmöglichkeiten habt, aber Waffen und Rüstungen aus früheren Epochen deutlich schlechter auf moderne Technik ansprechen.

[Man erstellt emsig die Charaktere, schließlich macht Bob den Einstieg]

Bob: Ihr erwacht als mit einem lauten Zischen um euch herum die Dunkelheit gelüftet wird. Ihr befindet euch, jeder für sich, in einer Kapsel, etwas mehr als menschenhoch, und ihr liegt alle auf dem Rücken. Euch ist verdammt kalt und ihr habt kaum Kleidung jenseits einfachster Bedeckung an. Ihr befindet euch in einem dreckigen kleinen Raum, dessen Wände euch fast entgegen zu springen scheinen. Ihr könnt offene Verstrebungen in der Wand erkennen und an einer Seite läuft etwas Öl aus. Von Irgendwo zu eurer Rechten kommt ein leichtes rötliches Leuchten, das an- und abschwillt. Ihr hört leises Sirenengeheul.

Jack: Okay...das klingt seltsam. Ich will mir das mal angucken.

Lucy +Ann: Ich auch.

Bob: Ihr wollt euch aufrichten, bemerkt dann aber, dass ihr es nicht könnt. Irgendwas hält euch fest. Als ihr euch umschaut, erkennt ihr, dass ihr am ganzen Körper verteilt Schläuche und Kanülen habt, die in eurer Haut stecken und in denen seltsame Flüssigkeiten verschiedenster Färbung fließen.

Jack: Okay. Kann man die abmachen?

Bob: Klar. Willst du sie vorsichtig abziehen oder willst du dran rumreißen?

Jack: Hmm. Das wird schon seinen Zweck haben. Ich fange an, meine langsam abzuziehen.

Ann: Das mache ich auch.

Bob: Okay, das wird eine Weile dauern, es sind echt eine ganze Menge.

Lucy: Mir dauert das zu lange. Ich reiß mich einfach los.

Bob: Bist du dir sicher? Sie scheinen immerhin in deinem Körper zu stecken und du bist dir gerade nicht sicher, welche Funktion sie haben könnten.

Lucy: Mir egal. Losreißen.

Bob: Okay, du bröckelst einen Moment an den Schläuchen herum, fasst dann ein paar in einer Hand und fängst an zu reißen. Mit einem schmatzenden Geräuschen lösen sich die ersten, während die Saugstützen mit diversen Reißgeräuschen deinen Körper verlassen. Es tut tierisch weh. Du bekommst 2K Schaden.

Lucy: Okay, das muss ich jetzt auf meiner Schadensliste verzeichnen, richtig?

Bob: Genau. Einfach ankreuzen.

Lucy: Hab ich dadurch schon irgendwelche Nachteile?

Bob: Du hast keine Glasknochen, also brauchst du mindestens 3 Schaden, damit ein Effekt eintritt, Für den Moment tut dir nur deine Haut weh weil da teilweise Blut austritt in kleineren Mengen und du dir gerade alle Stöpsel und Anschlüsse vom Leib gerissen hast. Es brennt auch sehr, trotz der Kälte in der Kapsel.

Jack+Ann: Hey, haben wir uns schon befreit?

Bob: Noch nicht, wenn ihr vorsichtig sein wollt, dauert es noch ein paar Momente. Ihr könnt mit einem Wurf auf *Fingerfertigkeit* versuchen, euch zu befreien.

Ann: Wie geht das nochmal? Ich hab hier jetzt ein paar W10er.

Bob: Okay, Sehr gut. Ihr nehmt Würfel in Höhe eurer Fertigkeit, und würfelt. Jeder Würfel der eine Sechs oder höher anzeigt, ist ein Erfolg. Ihr wollt Erfolge..

Jack: Ich hab 0 in Fingerfertigkeit. Kann ich es trotzdem versuchen?

Bob: Klar, aber bei einer Fertigkeit von 0 musst du mit einem Würfel gegen 10 würfeln, statt wie die anderen 6.

Ann: Ha! Ich hab Fingerfertigkeit 3. Also hab ich 3 Würfel?

Bob: Korrekt, du würfelst drei gegen Schwierigkeit 6.

Jack: Gilt das immer?

Lucy: Solange er nichts anderes sagt vielleicht?.

Bob: Korrekt. Wie üblich ist es eine Ausnahme bestätigt die Regel-Begründung. Die Schwierigkeit kann sich verändern, allerdings gilt das für einige wenige Sonderfälle.

Jack: Okay.

Ann: Kriegen wir irgendwelche Boni?

Jack: Genau! Boni! Ich will mehr würfeln können.

Bob: Ihr seid gerade aus dem Kryoschlaf gekommen, eure Finger zittern und du bist ungeübt, du kriegst ganz sicher keinen Boni. Seid froh dass es keine Mali gibt. Würfeln bitte.

Jack und **Ann** würfeln. **Jack** würfelt eine 8, **Ann** würfelt 2, 7, 7.

Bob: Ahhh. Okay, Jack, du hast eine Fertigkeit von 0, gehst du gegen 10, da bringt dir die 8 leider nichts.

Jack: Wie, über 6 und trotzdem kein Erfolg. Mist.

Lucy: Du hast keine Schwierigkeit angesagt.

Bob: Wenn ich nichts ansage, ist es immer gegen 6, das ist in **d10** der Standard, die sogenannte Grund-SG.

Ann: Dann bin ich mit der 7 aber sicher drüber. Ich hab einen Erfolg.

Bob: Besser noch, **Ann**, du hast 2.

Ann: Für jeden Würfel, der die Schwierigkeit trifft?

Bob: Genau!.

Ann: Nice.

Bob: Okay, euch gelingt es also, mit etwas Fingerspitzengefühl aus dem Gewirr an Schläuchen zu befreien. Ihr kommt alle aus den Kapseln heraus und könnt euch gegenseitig betrachten. Wie seht ihr aus, von links nach rechts, Jack, Lucy, Ann.

Jack: Okay, ich bin knapp 2m groß, muskulös, so ein richtiger Stiernacken, keine Haare aber dafür fies von Kopf bis zum Fuß mit Tribals versehen. Besonders auffällig ist die fiese Narbe über dem rechten Auge, die dafür sorgt, dass es so richtig eklig weißlich aussieht und man das Gefühl hat, als würde mein Charakter einem immer irgendwie anstarren.

Ann: Einäugig?

Jack: Wir haben alle unsere Makel.

Lucy: Ich nicht. Ich bin eine spritzige kleine, quirlige Mischung mit Lila-Roten Haaren und knapp 1,40m groß, recht dünn und habe immer so ein fieses Grinsen auf den viel zu schmalen Lippen. Ach so, und als ihr einen Moment länger hinschaut könnt ihr einen buschigen Schwanz hinter ihr auftauchen sehen.

[Kollektives Aufstöhnen der restlichen Gruppe]

Ann: Okay, mein Charakter ist menschlich, knapp 1,70m groß, normal gebaut, nicht zu dick, nicht zu dünn, halt normal, hat zu einem Zopf gebundenen braune Haare, graue Augen und ein Gesicht wie ein Backstein.

Bob: Okay, ihr bemerkt dass eure Kapseln inzwischen an den Füßen warm werden und eine Art Aufwärme-Vorgang einleiten. Zu eurer linken könnt ihr eine Alarm-Leuchte sehen, die in einem roten Licht leuchtet, während ein altmodisches Display gegenüber von euch surrend zum Leben erwacht.

Lucy: Das guck ich mir mal an.

Bob: Du stellst dich vor das Display, aber musst feststellen, dass du zu klein dafür bist. Es ist einen knappen Kopf über dir angebracht.

Lucy: WTF? Wer hat das Schiff entworfen? Das ist diskriminierend für kleine Personen!

Bob: Nicht in der Sowjetunion.

Jack: Du kennst doch diesen Spruch, in Soviet Russia,...

Lucy: KÖNNEN WIR JETZT WEITERMACHEN?

Jack: Hey, okay, schon gut, beruhig dich mal. Ich gehe auch zum Display, nehme sie auf meine Schulter und gucke mir mal an, was man da sehen kann.

Ann: *Seufz* Ich gehe auch hin.

Bob: Okay, das Display ist neben einer jetzt offenbar werdenden Luke in einen angrenzenden Korridor, auf der in dicken leichten verblassten kyrillischen Zeichen Cryo-Kapseln steht. Auf dem Display ist eine Vielzahl von Farben und Schriftzeichen zu sehen, alles kyrillisch. Wenn du damit interagieren willst, musst du auf Elektronik würfeln.

Jack: Pfff..vergiss es, ich hab kaum Punkte in solchen Fertigkeiten, ich fass hier Garnichts an.

Lucy: Ich klopfe dir von oben auf die Schulter. „Halt mich fest Großer, ich will mir das mal ansehen.“

Lucy nimmt ihre Würfel und würfelt. Sie erwürfelt 2,6,10.

Lucy: Yay, eine 10.

Bob: Okay, so ist es für dich kein Problem mit der Konsole zu interagieren. Es ist ein einfaches Info-Display, das dir anzeigt, dass der Aufweck-Vorgang nach 327 Monaten eingeleitet worden ist, weil der Annäherungsalarm ausgelöst wurde. Ein Schiff nähert sich euch mit Kollisionskurs.

Ann: 327 Monate? *sie rechnet kurz im Kopf* 25 Jahre?

Jack: Heftig. Warum waren wir solange weg?

Bob: Das letzte, an das ihr euch erinnern könnt ist, dass ihr zu lebenslanger Haft auf einem Gefängnisboot am Rande des bekannten Raums verurteilt worden seid für eure Verbrechen. Ausgehend davon, wie ihr gerade aufgewacht seid und da ihr keinen eurer Wärter seht, scheint wohl etwas schief gegangen zu sein. Um genau zu sein, seid ihr euch

nicht mal sicher, ob dies das Gefängnisboot ist, auf dem ihr untergebracht werden solltet, aber eure Erinnerungen sind etwas unscharf. Es ist immerhin schon ein paar Jährchen her.

Jack: „Dreckige Kiste“ Ich trete gegen irgendwas gegen. Die Wand zum Beispiel.

Bob: Die Wand gibt nach. Du reißt anscheinend dabei einen Schlauch mit, der deinem Fuß nicht gewachsen ist. Im nächsten Moment zischt ein leichter weißlicher Dampf über den Fußboden aus dem gerissenen Schlauch.

Ann: Ganz toll. Trottel.

Lucy: Was ist mit dem Schiff?

Bob: So viele Infos kannst du an dieser Konsole darüber nicht abrufen. Nur so viel, dass es wohl eine unbekannte Kennung aussendet, aber was für eine Form, Größe oder welcher Art es ist kannst du nur raten. Du bist dir sicher, dass dieses Display nicht mit den Außensensoren verbunden ist. In diesem Moment taucht eine Nachricht auf dem Display auf. Unbekannte Objekte sind ins Schiff eingedrungen.

Jack: Wie, Objekte? So Personen mit Raumanzügen?

Bob: Vielleicht, aber wen fragst du das? `Das Display vor dir kann dir darauf scheinbar keine Antwort geben.

Ann: „Vielleicht wollen sie den Job nach 25 Jahren zu Ende bringen?“

Jack: `Vielleicht ist es auch nur die reguläre Wartungsmannschaft auf einer Dienst-Inspektion?

Bob: Selbst ohne Punkte in den Fertigkeiten weißt du, dass in diesem Falle das System sie nicht als „unbekannt“ auszeichnen würde.

Jack: Stimmt auch wieder. Hat das Ding eine Karte?

Bob: Klar, du kannst das gesamte Layout abrufen, vom Kommandodeck bis runter zum Landungsschott.

Ann: **Jack,** du kommst mit mir, wir besorgen uns aus der Rüstkammer etwas schwere Bewaffnung. Wollen wir doch mal sehen ob sie mit unserem Aufwachen rechnen konnten.

Jack: Okay, das kann ich machen.

Lucy: Ich will mir den Weg zum Kommandodeck einprägen, damit ich wenn ich da bin die Kanonen scharfmachen kann oder so. Wer sagt denn, dass dieses Schiff nicht über irgendwelche Bewaffnung verfügt...hehehe

Bob: Okay, noch während ihr losläuft hört ihr...

Werden unsere tapferen Charaktere jemals Neu-Kursk wiedersehen? Werden sie erfolgreiche Piraten, gegen jede Regel und allen Widerstand? Wer weiß....

Die 0-Regel

Zuletzt und bevor wir uns in den Teil über die eigentlichen Regeln stürzen, eine einzige soll vorab erläutert sein. Die sogenannte 0- Regel oder Nullte Regel.

Die Nullte Regel lautet wie folgt:

Es ist ein Spiel, zum Spaßhaben. Seid nicht verbissen, seid nicht verbohrt, genießt die Zeit. Und falls euch etwas nicht gefällt, ändert es. Es ist jetzt euer Spiel.²

² Innerhalb der üblichen Copyright-Regeln natürlich. Es ist eigentlich mein Spiel, aber ihr, die es spielt und leitet, dürft daran rumwerkeln wie es euch gefällt. Ich werde niemandem nachjagen, weil er es „nicht richtig spielt“.

1 - Mechanik

Nachdem sie mit den eigentlichen Grundlagen vertraut sind, will ich nachfolgend ihnen die grundlegenden Mechaniken vorstellen, auf denen **d10** basiert.

Wie Sie ja bereits wissen ist **d10** an allererster Stelle ein Würfelspiel. Ich hoffe also, sie haben ein paar zehneitige Würfel, einen Stift, etwas Papier und viel Elan mitgebracht. Denn jetzt geht's rund.

Schwierigkeitsgrade

Schwierigkeitsgrad ist die Bezeichnung für den zu erreichenden Wert, der in einem Fertigkeitwurf mit den Würfeln mindestens erreicht werden muss.

Es gilt, dass der Wurf immer gegen die Grund-Schwierigkeit von 6 geht. Dies wird im Weiteren als Grund-SG bezeichnet.

Würfel, die mindestens den Schwierigkeitsgrad erreichen, werden als Erfolge bezeichnet.

Erfolge

Erfolge sind der zweite Bestandteil des Würfelwurfes, denn typischerweise verlangt ein Wurf, auch eine Anzahl von sogenannten Erfolgen.

Erfolge sind alle Würfel, die einen Wert anzeigen, der mindestens gleich oder höher als die Grund-Schwierigkeit, also 6, sind.

Normale, ohne weitere Setzungen durch den Spielleiter zu machenden Würfe verlangen nach einem (1) Erfolg, aber besonders herausfordernde Tätigkeiten oder besondere Effekte können mehr Erfolge erfordern.

Zahl Erfolge	Schwere
1	Normal
2	Anstrengend
3	
4	Sehr Herausfordernd
5	
6	Schwer
7	
8	Sehr Schwer
9	
10	Absurd Schwer

Wird für etwas eine bestimmte Anzahl an Erfolgen verlangt, so wird dies mittels der Anzahl an Erfolgen mit einem E konnotiert, also 1E oder 3E etc. Es wird selten mehr als ein Erfolg/genauso viele wie der Kontrahent hat, verlangt.

Es können nicht mehr Erfolge gemacht werden, als ein Charakter Punkte in der entsprechenden Fertigkeit hat.

Modifikatoren

Würfe in d10 können einen Modifikator haben.

Ein Modifikator beeinflusst die Anzahl an Würfeln, die für einen Wurf zur Verfügung stehen. Der Modifikator wird immer in einer von 4 Stufen angesetzt und kann entweder positiv oder negativ sein.

Modifikator	Niveau
-6	Sehr Schwer
-3	Schwer
+3	Einfach
+6	Sehr Einfach

Ein Modifikator kann einen Wurf vereinfachen oder unmöglich machen. Wird durch ihn die Anzahl an Würfeln,

die zur Verfügung stehen, auf 0 oder weniger reduziert, so scheidet der Wurf automatisch.

Wurf-Explosion

Bestimmte Würfe können explodieren. Dies ist dann der Fall, wenn ein Wurf auf eine Fertigkeit gemacht wird, für die eine Spezialisierung anwendbar ist.

Ein Würfel explodiert, wenn eine 10 erwürfelt wurde. Ein explodierender Würfel kann erneut explodieren wenn eine weitere 10 gewürfelt wird. Sobald dieser Würfel keine 10 mehr erwürfelt, explodiert er nicht mehr, kann aber immer noch einen weiteren Erfolg ergeben.

Explodierende Würfel werden als Erfolge gewertet, welche **die normale Erfolgs-Grenze überschreiten** dürfen. Ein explodierender Würfel **darf nicht** durch Karma oder Glück erneut gewürfelt werden.

Die Erfolgsprobe

Die grundlegende Erfolgsprobe ist, wenn ein Spieler ein Ziel erreichen will, und der Spielleiter nur eine statische Opposition gegensetzt. Sie ist die am häufigsten genutzte Probe im Rollenspiel.

Beispiel: *Jemand möchte eine Mauer erklimmen. ein reißender Fluss muss durchschwommen werden. Eine verschlossene Tür versperrt den Weg.*

Zunächst bestimmt der Spielleiter eine Schwierigkeit und eine Anzahl an Erfolgen, die erreicht werden muss und der Spieler nimmt seine Würfel und würfelt Würfel entsprechend der passenden Fertigkeit.

Nachdem gewürfelt wurde, werden die entsprechenden Ergebnisse angeschaut. Jeder Würfel, der mindestens die Schwierigkeit oder höher zeigt, zählt als ein Erfolg. Daraus ergibt sich dann das Endergebnis.

Dieses Endergebnis stellt die Anzahl an gemachten Erfolgen gegen den SG dar. Hat der Spieler mindestens so viele Erfolge gegen die Schwierigkeit geschafft, wie verlangt wurde, so ist der Wurf **Erfolgreich**. Ist dies nicht der Fall, so ist es ein **Fehlschlag**.

Beispiel: **Ann** möchte die Rüstkammer des Schiffes zugänglich machen, aber die Tür ist verschlossen, weswegen sie sich entscheidet, das Schloss zu knacken. Hierfür hat sie wegen ihrer Schlösser-Knacken-Fertigkeit 3 Würfel. **Bob** teilt ihr mit, dass sie dafür 2 Erfolge benötigt beträgt. Sie würfelt also 3w10 und bekommt als Ergebnis 2, 6, 7. Da jeder Würfel gleich oder über 6 zählt, gelten hier also die 6 und die 7. Das heißt, sie hat 2 Erfolge geschafft. Mit 2 Erfolgen trifft sie genau die angesetzte Anforderung. Es gelingt **Ann** also, die Rüstkammer zu entriegeln.

Etwas anders funktioniert es, wenn der Charakter die entsprechende Fertigkeit nicht bzw. auf 0 besitzt. Dann würfelt er einen einzelnen Würfel gegen SG 10, unabhängig davon, wie viel einfacher der Wurf sonst wäre.

Ein Spieler darf nachdem er die Schwierigkeit einer Aufgabe vom Spielleiter mitgeteilt bekommen hat, von der Aufgabe zurücktreten, sofern die Umstände ihn nicht zwingen, zu handeln.

Wie häufig sie würfeln lassen wollen, hängt davon ab, wie schwer es sein soll. Grundsätzlich gilt, dass eine Probe nur

dann sinnvoll ist, wenn die Chance, dass sie scheitert einen Effekt auf den weiteren Fortgang der Ereignisse hat. Natürlich können sie auch darauf würfeln lassen, ob jemand seine Nudeln verkocht, aber dies ist mehr ein humoristischer, als ein sinnvoller Wurf.³

Die Vergleichend Probe

Die vergleichende Probe fällt an, sobald dem Spieler aktive, nicht-statische, Opposition entgegensteht. Darunter fallen alle Nichtspielercharaktere (NSCs) genauso wie Spielercharaktere (SCs).

Beispiel: Ann hat erfolgreich alle Waffen leergeschossen, welche sie aus dem Arsenal mitnehmen konnte und verlässt sich inzwischen gegen die Entermannschaft auf einen zweihändigen Schaublüssel- Da sie jetzt jedoch den Anführer der Entermannschaft gegenübersteht, muss sie irgendwie das ganze beenden bevor sie zu Schaden kommt. Sie stürmt auf ihn zu in der Hoffnung ihn mit einem Schlag auszuknocken, während der Anführer ihrem Ansturm ausweichen möchte. Das klingt nach einem guten Zeitpunkt für eine vergleichende Probe.

Bei einer vergleichenden Probe wird die Schwierigkeit dynamisch durch die Fähigkeiten des Kontrahenten bzw. der Kontrahenten wiedergegeben. Beide Seiten würfeln ihre entsprechenden Fertigkeiten.

Beispiel: Bob entscheidet sich, dem Anführer Ausweichen 2 zu geben. Er würfelt und erhält eine 1 und 7. Das ergibt ein Endresultat von 1 Erfolg.

Ann würfelt für den Angriff ihre drei Würfel und erwürfelt 1,7,7. Da sie somit einen Erfolg mehr als der Anführer hat, haut Sie Ihn um. Hätte sie nur eine einen Erfolg geschafft, wäre es hier zu einem Fehlschlag gekommen.

Sollten beide Seiten ein gleich hohes Ergebnis erzielen, so kann sich ein Unentschieden ergeben. Bei einem Unentschieden kommt es zu einem Fehlschlag für beide Seite mit kleineren Nachteilen als einem klaren Scheitern mit oftmals eher dramatischen als realen Nachteilen.

Ein Unentschieden sollte nur in Vergleichenden Proben passieren.

Die Intervall-Probe

Bei der Intervall Probe geht es darum, dass ein Spieler eine Herausforderung über einen gewissen Zeitraum oder **Intervall** versucht zu lösen, die mit einem Schwierigkeitsgrad versehen ist, der so hoch ist, dass er dies nicht mit einer einzelnen Probe bewältigen kann.

Bei einer ausgedehnten Probe, darf ein Spieler für jedes Intervall, den er an der Probe beteiligt ist, entsprechend der dazugehörigen Fertigkeit würfeln.

Intervall-Proben werden immer gegen den Grund-SG gewürfelt. Der Spieler sammelt dabei Erfolge für den Intervall. Schafft er es bis Ablauf des letzten Intervalls oder bereits davor, die erforderliche Menge an Erfolgen anzusammeln, so gelingt die Probe. Andernfalls scheitert sie.

Intervall	Schwierigkeiten	
1-10 Sekunden	5	Leicht
1 Minute	15	Normal
1 Stunde	25	Schwer
1 Tag	50	Sehr Schwer
1 Woche		

Beispiel: Lucy steht unter Druck. Seitdem die Energiekupplung geplatzt ist, hat sie versucht, eine Lösung zu finden, was sie dazu führte, tief in die Maschinerie zu krabbeln, während der Feind sich bereit macht, ihr Schiff zu rammen. Ihre einzige Hoffnung ist, rechtzeitig das Problem zu lösen und den Gegner aus den Wolken zu pusten, bevor er sie rammen kann. **Bob**, ausgehend davon das hier eine Intervall-Probe passen wäre, setzt den Intervall auf 1 Minute und die Schwierigkeit auf Grund-SG 8E. was bedeutet, dass sie in diesen Intervallen 8 Erfolge ansammeln muss, während er ihr 4 Intervalle gibt, das Problem zu lösen, bevor der Feind nahe genug ist, dass es einfach zu spät wäre. **Lucy** legt los und würfelt auf ihre Elektronik-Fertigkeit. Im ersten Intervall bekommt sie eine 2,6,10. Im zweiten Intervall würfelt sie 2,6,6 und erhält somit 3 Erfolge gesamt. **Bob** vertreibt die Zeit damit, zu erzählen, wie langsam aber sich der Annäherungsalarm durch das ganze Schiff zu dröhnen beginnt. Ihr dritter Wurf ist 5,7,7. Mit 2 Erfolgen schafft sie damit insgesamt 5 Erfolge gesamt. Es fehlen ihr noch 3 Erfolge und sie steht vor ihrem letzten Intervall. Ihre Hände sind schwitzig. Alle schauen zu, wie sie würfelt. Sie sammelt sich kurz, würfelt und bekommt... 6, 6, 9. 3 Erfolge. Sie schafft die letzten Erfolge somit im letzten Intervall und gerade so, als die Schiffe drauf und dran sind, zu kollidieren, lösen sich die Waffensysteme aus und atomisieren den Feind.

Teamwork-Proben

Manche Aufgaben können oder sollen nicht alleine bewältigt werden. Manchmal will auch einfach nur die Spielergruppe zusammen etwas schaffen. Für diesen Fall gibt es die Teamwork-Regeln.

Bestimmen sie einen Charakter, der die notwendigen Voraussetzungen besitzt, die Aufgabe anzugehen. Der Anführer würfelt nun entsprechend seiner Fertigkeit und formuliert ein Endergebnis.

Im nächsten Schritt werden seine Helfer bestimmt. Diese Helfer würfeln entsprechend ihrer halbierten Fertigkeit und zählen die gemachten Erfolge.

Sollte ein Helfer eine Fertigkeit nicht besitzen, so würfelt er mit einem Würfel gegen SG 10 anstatt der angesetzten Schwierigkeit.

Nun erhält der Anführer aus den Fertigkeitwürfen der Helfer deren Erfolge als Bonus auf sein eigenes Ergebnis. Abschließend wird dann wie in einer normalen Probe verfahren.

Wenn ein Helfer einen kritischen Fehlschlag erwürfelt, so wird dieser auch auf die Hauptprobe angewandt, um darzustellen, dass etwas katastrophalen schief geht, selbst wenn die eigentliche Probe erfolgreich sein sollte.

Beispiel: Nachdem sie sich erfolgreich der Entermannschaft entledigt und der viel zu knappen Rammbegegnung entgangen sind, möchten untere drei Anti-Helden Ann Jack und Lucy das Schiff einmal näher unter die Lupe nehmen und eventuelle kleinere Schäden am Schiff reparieren. Bob erklärt, dass sie hierzu eine Teamwork-Probe nutzen. Der SG ist 8 E5. Ann soll anführen, während Jack und Lucy als

³ Es sei denn natürlich sie befinden sich innerhalb des Plots in einem intergalaktischen Kochwettbewerb zwischen zwei Völkern, bei dem das Verkochen der Nudeln die Auslöschung ihrer Spezies zur Folge hätte. Wenn sie verstehen, was ich meine.

Teammitglieder helfen. Sie würfeln. **Ann** bekommt 2,4,7, was keine Erfolge ergibt. **Lucy** bekommt 10 und 10, was 2 Erfolge ergibt, während **Jack** eine 7 und 9, also einen einzelnen Erfolg ergibt, da er mit der 7 die 8 nicht trifft. Zusammen addiert ergeben sich 3 Erfolge womit sie den SG nicht treffen. **Bob** entscheidet, dass sie soweit reparieren, wie sie können, und vermutlich einige wichtige Systeme übersehen haben oder fehlerhaft repariert, was ihren Charakteren aber nicht unbedingt bewusst ist.

Fehlschlag

Macht ein Spieler in einem Wurf keine Erfolge oder werden diese alle durch eine gleichwertige oder höhere Anzahl von 1en negiert, so scheitert der Fertigkeitwurf.

Dies wird in **d10** als Fehlschlag bezeichnet. Ein Fehlschlag bezeichnet immer das Scheitern des entsprechenden Fertigkeitwurfes.

Ein Fehlschlag kann nur auftreten, wenn der Wurf entweder keine Erfolge aber auch keinen kritischen Fehlschlag aufweist oder die Erfolge unterhalb zum Bestehen des Wurfes notwendigen Zahl bleiben.

Kritischer Fehlschlag

Wird in einem Wurf mit mindestens 3 Würfeln von mindestens der Hälfte aller Würfel 1en erwürfelt, so ist dies ein kritischer Fehlschlag. Ein kritischer Fehlschlag ist ein spektakuläres und besonderes Scheitern, das äußerst schlimme Effekte zurück lässt.

Ein kritischer Fehlschlag kann eine vorzeitige Zündung von Sprengstoff sein, ebenso wie das Verhaspeln bei der Zauberformel für das Necronomicon oder die aus Versehen aktivierte Selbstzerstörungssequenz eines Raumschiffs.

Beispiel: **Lucy** möchte den Hyperantrieb des Schiffes ausprobieren und beginnt die Würfel ihrer Lenken-Fertigkeit zusammen zu sammeln. Sie würfelt mit ihren 3 Würfeln. Das Ergebnis ist... nicht gut. Mit bleichem Gesicht und schockierter Miene beobachtet sie, wie alle ihre Würfel auf 1 zum stehen kommen. Ein kritischer Fehlschlag. Ups. Als **Lucy** anfängt, den Hyperantrieb zu starten, geht etwas schief, vielleicht weil sie vorher mit den Energiekupplungen rumgespielt hat oder weil einige der „reparierten“ Systeme verrücktspielen und vom einen auf den anderen Moment finden sich unsere Charaktere auf einem Sprung in die Dunkelheit des Alls wieder, der im nächsten Moment in der Atmosphäre eines Planeten endet, während alle Systeme spontan runterfahren. Es scheint, als wäre der Crash unvermeidbar...

Kritischer Erfolg

Werden in einem Wurf von mindestens 3 Würfeln mindestens die Hälfte aller Erfolge eine 10 zeigen, so wird der Wurf als ein kritischer Erfolg behandelt.

Ein kritischer Erfolg ist ein Ergebnis, das mit solcher Exzellenz und Finesse gelingt, dass es andere in Erstaunen versetzen kann. Ein kritischer Erfolg kann besondere Effekte hervorrufen, die im Einzelnen vermerkt sind.

Beispiel: **Jack**, die Situation registrierend, greift sich **Lucy** und **Ann**, rennt mit ihnen zum Notfallboot, wirft sie beide rein und versucht die stecken gebliebene Hangar-Tür zu öffnen. Obwohl er nicht wirklich herkulische Stärke besitzt, versucht er sich am Kraftakt. **Bob** verbleibt skeptisch und

teilt ihm mit, dass es fast unmöglich ohne mechanische Hilfe ist und setzt den SG auf 9 -3W, aber **Jack** hat das Gefühl, keine andere Möglichkeit mehr zu haben. Er würfelt trotzdem mit 2 Würfeln weniger durch den Modifikator. 10, 10, 10, 7, 8, 2, 9, 10. Vier Erfolge. Ein kritischer Erfolg. Beeindruckt davon, sagt **Bob**, dass es ihm gelingt, mit seinem starken Willen und der Bereitschaft zum äußersten zu gehen, es ihm gelingt die Hangar-Tür zu öffnen, und während das Schiff im Sinken begriffen ist und er fast von den starken Winden herausgesogen wird, **Ann** und **Lucy** ihn auffangen und ins Rettungsboot ziehen, welches sie nutzen um im letzten Moment den Crash zu vermeiden und nun in der Atmosphäre umher tuckern über einer fremden Welt....

Fertigkeiten

Fertigkeiten stellen die Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters dar und werden in ihrem eigenen Kapitel behandelt.

Sie geben wieder, wie viele Würfel ein Charakter in einem Fertigkeitwurf würfeln darf, bevor Modifikatoren angewendet werden.

Zusammenfassung

Schwierigkeit (SG) – Zahl welche die Zielnummer darstellt, welche mit Würfelwurf und Boni erreicht oder überschritten werden soll

Erfolge (E) – Anzahl von Würfeln, die notwendigen Schwierigkeitsgrad mindestens erreicht oder übertroffen haben.

Modifikator (-xW) – Würfel-Anzahl-Veränderer, kommt in positiv und negativ, entweder 3 oder 6

Grund-Schwierigkeit – Schwierigkeit für nicht definierte Proben, immer auf 6.

Explodieren – Gewürfelte 10 darf erneut gewürfelt werden, bis keine 10 mehr gewürfelt wird. Jede 10 zählt als zusätzlicher Erfolg, kann Limit überschreiten.

Erfolgsprobe – Wurf gegen Schwierigkeit mit Fertigkeitwurf, benötigt mindestens einem Erfolg

Vergleichende Probe – Muss mehr Erfolge als Kontrahent haben.

Teamwork-Probe – Anführer und Teammitglieder würfeln, Mitglieder addieren Ergebnis zum Anführer-Ergebnis, Endresultat muss Schwierigkeit übertreffen.

Fehlschlag – Keine Erfolge im Wurf

Kritischer Fehlschlag – Nur 1er im Wurf, min 2W10

Fertigkeit auf 0 – 1W10 würfeln gegen Schwierigkeit 10.

Kritischer Erfolg – Mindestens 5 Erfolge mehr als notwendig

2 – Fertigkeiten

Fertigkeiten und Spezialisierungen sind die Fähigkeiten der Charaktere. Sie stellen die Kombination von trainierten und natürlichen Fähigkeiten der Charaktere dar.

Besitzt ein Charakter eine Fertigkeit nicht bzw. auf dem Wert von 0, so gilt sie als Ungeübt. Benutzt ein Charakter eine Fähigkeit Ungeübt, so würfelt er mit 1W10 gegen SG10 anstelle des Grund-SG.

Alle Fertigkeiten sind gleich aufgebaut. Zuerst kommt der Fertigungsname, dann eine Auflistung der möglichen Spezialisierungen, eventuell eine Angabe, was benötigt wird um die Fertigkeit ohne Modifikator zu nutzen, Kategorien sofern die Fertigkeit kategorisiert wurde, sowie eine Beschreibung der Fertigkeit sowie etwaiger Besonderheiten.

Verlangt eine Fertigkeit Werkzeug oder ähnliches als „Mindestanforderung“ bei der Benutzung, so erhält ein Wurf auf die Fertigkeit ohne diese Anforderung zu erfüllen automatisch einen **schweren** (-3W) Modifikator.

Fertigkeitswerte

Ein Charakter hat einen Fertigkeitswert zwischen 0 und 10. Kein Charakter kann höhere Fertigkeitswerte als 10 haben.

0	Ungeübt
1	Laie
2	Anfänger
3	Lehrling
4	Geübt
5	Geselle
6	Profi
7	Veteran
8	Experte
9	Meister
10	Legendär

Spezialisierungen

Spezialisierungen sind besondere Verbesserungen, welche erlauben, in einem Konflikt auf dem schmalen Grat auch das letzte Quäntchen Glück und Können für sich herauszuholen.

Sie geben für den speziellen Fall, dass sie zur Anwendung kommen, die Möglichkeit, dass der Wurf explodiert.

Kategorien

Manche Fertigkeiten haben aufgrund ihrer Natur den Nachteil, dass sie mehr abdecken, als sie inhaltlich sollten und sind deswegen begrenzungsbedürftig. Solche Fertigkeiten werden kategorisiert.

Bei der Steigerung der Fertigkeit muss eine Kategorie gewählt werden, und der volle Fertigkeitswert gilt nur für die Auswahl, während die restlichen ebenso hierunter gefassten Fertigkeiten nur mit dem gedrittelten (aufgerundet) Fertigkeitswert würfeln dürfen.

Möchte der Spieler eine andere Kategorie hinzufügen, so muss er für die Eröffnung mindestens XP in Höhe des allgemeinen Fertigkeitswerts zahlen, erhält die Fertigkeit aber auch sofort auf diesem Wert.

Der allgemeine Fertigkeitswert orientiert sich immer an der niedrigsten zugehörigen Fertigkeitkategorie.

Allgemeinwissen

Breitgefächert/MacGyver/Erinnerung

Sei es das Wissen darum, warum das Huhn über die Straße ging oder welchen Fuß Columbus 1492 zuerst auf die Insel setzte, ob man mit Kaugummi und einer Batterie eine Atombombe bauen oder durch eine Heftzwecke und einen Sarg ein Jet-Ski. Zudem fällt unter diese Fertigkeit auch jedweder Versuch, sich an vergangenes zu erinnern.

Akrobatik

Sprung/Kunststück

Mit *Akrobatik* sind Verrenkungen und Weitsprung, Kunststücke und Ähnliches umfasst.

Architektur

Spezieller Baustil

Sei es, um die strukturelle Stabilität eines Gebäudes festzustellen oder Einzelheiten über seinen Erbauer und den Baustil herauszufinden, all diese Besonderheiten fallen hier runter.

Athletik

Klettern/Schwimmen/Laufen/Balance

Mindestanforderung: Kletterausrüstung (Nur Klettern)

Unter *Athletik* fallen alle Arten von Anstrengungen körperlicher Natur.

Ausweichen

Trainiert/Umlenken

Unter diese Fertigkeit wird alles gesetzt, was damit zu tun hat, wenn man nicht getroffen werden will.

Befehlen

Einheit/Armee

Der Charakter versucht seinem Gegner mit Autorität und Befehlsstimme dazu zu bewegen, seinem Willen zu folgen.

Unter diese Fertigkeit werden alle Arten des Kommandos gesammelt, also von Hierarchisch Oberen an Hierarchisch niedrigere.

Befehl agiert gegen **Willensstärke**

Beschattung

Spezielle Umgebung

Beschattung beschreibt alle Arten von Verfolgung und Observation eines Ziels oder eines Objekts über eine gewisse Distanz, sei es vom nahen oder aus großer Entfernung, über einen gewissen Zeitraum hinweg.

Betören

Männlich/Weiblich

Ein charmantes Lächeln an der richtigen Stelle, die Hand oder den Arm streifen, zur besten Zeit verführerisch blicken oder etwas ins Ohr hauchen.

Verführen und Betören, jemanden rumkriegen und für sich gewinnen fällt unter diese Kategorie von Fertigkeit.

Betören agiert gegen **Selbstbeherrschung**.

Chemie/Physik

Chemie/Physik

Alle Aspekte des akademischen aber auch alltäglichen Bestandteiles von Physik und Chemie fallen unter diese Fertigkeit.

Elektronik

Elektronische Kriegsführung/Hacking/Counter-Hacking

Ob mit dem Commodore 64, einem Oszillographen oder einem Radar, der Charakter kann mit den elektronischen Geräten umgehen.

In Settings, die nicht mit elektronischen Apparaten arbeiten, wird diese Fertigkeit nicht genutzt.

Einhänder

Spezielle Waffe

Kategorien: *Äxte/Schwerter/Knüppel/Speere*

Hierunter fallen alle typische einhändig geführten Waffen, wie Knüppel, Äxte, Schwerter, etc.

Einschüchtern

Folter/Mental/Körperlich

Die Androhung von Gewalt oder reine physische Präsenz können oftmals bereits Türen öffnen, wo andere draußen bleiben müssten.

Einschüchterung ist eine Form der Überzeugung durch Angst und Furcht vor den Auswirkungen die vom Einschüchternden angedroht werden.

Einschüchtern agiert gegen **Täuschen**.

Empathie

Körpersprache/Menschenkenntnis

Die richtigen Intentionen des Kontrahenten herauslesen ist eine Kunst, die nur die wenigstens vollendet beherrschen und kann dazu dienen, den Gegenüber mit der eigenen Ruhe zu verunsichern.

Ab wann kann man erkennen ob man angelogen wird? Wodurch wird ersichtlich, ob dass der Gegenüber vielleicht nicht ganz die Wahrheit sagt, die man erwarten würde.

Empathie ist eine Fertigkeit, bei welcher ein Charakter mittels der ihm zur Verfügung stehenden Menschenkenntnis die Gegenüber einschätzt über den Wahrheitsgehalt seiner Aussagen und seinem Wesen.

Empathie agiert gegen **Rhetorik**.

Etikette

Konzern/Bürokratie/Militär/Geistlich/Untergrund/Hofe

Sei es die korrekten Verhaltensweisen bei Hofe oder die richtige Anrede für den Generalkonsul einer feindlichen Militärmacht, sie alle fallen unter diese Fertigkeit.

Charaktere, in für sie fremden Kulturen, erhalten auf Würfe auf *Etikette* -6W. Dies kann durch ein Einleben für eine Dauer von (10-Etikette) Wochen beseitigt werden.

Etikette agiert gegen **Überreden**.

Exotische Waffen

Spezielle Waffe

Unter diese Fertigkeit fällt jede Art von Waffe welche gemeinhin aus dem kulturellen Gebrauch her unüblich wären, also alle Arten von Exotischen Waffen, wie Peitschen, Taser, Netzpistolen etc.

Fälschen

Neuschaffen/Kopieren

Die Schaffung eines Passierscheins durch das Kopieren eines vorhandenen Originals oder komplett in Neuschöpfung. Je besser die Kopie, desto schwerer ihre Herstellung und desto höher der Mindestwurf, gegen den die Erkennung versucht wird.

Fälschen ist eine Erfolgsprobe gegen einen SG entsprechend der Schwierigkeit und Art des Werks, das geschaffen/kopiert werden soll und gibt gleichzeitig den SG für das *Wert Schätzen* an, das gegen diese Fertigkeit agiert.

Feuerwaffen

Spezielle Waffe

Kategorien: *Mechanisch/Handfeuer/Automatik/Gewehr*

Pistolen und Revolver, Sturmgewehre und Schrotflinten werden hier umfasst ebenso wie Scharfschützengewehre und Hakenbüchsen.

Zusätzlich fallen hier herunter alle von Personen tragbare und benutzbare Fernkampfaffen früherer Machart, die nicht auf Muskelkraft/Geschick basieren, wie die Armbrust.

Fingerfertigkeit

Taschendiebstahl/Gauklereien

Mit Fingerfertigkeit wird die Fähigkeit beschrieben in Zaubertricks und schnellen Bewegungen den anderen dazu zu bringen, seine Aufmerksamkeit auf das falsche zu legen um dann schnell etwas zu entwenden oder kleinere Tricks aufzuführen.

Ein Taschendiebstahl geht als vergleichende Probe gegen die *Wahrnehmung* des Ziels. Ist das Ziel abgelenkt, erhält es -W entsprechend der Schwere der Ablenkung.

Geschichte

Spezielle historische Epoche

Im Rahmen der Geschichte wird jedes Themenfeld behandelt, das historisch auftauchen kann und Relevanz zu Aspekten des jeweiligen Moduls hat, in dem diese Fertigkeit angewandt wird.

Geschütze

Artillerie/Bordgeschütze/Mobil

Hierunter fallen alle Arten von Waffen wie Katapulte, Haubitzen und sonstige Stationär- bzw. Geschütz Waffen. Grundsätzlich also alle Waffen, deren Nutzung zumeist mathematische Kalkulationen zugrunde legen.

Glaube & Mythos

Alttertum/Moderne/Häresien/Kulte

Sei es der Epos von Gilgamesh oder die Legende von Elric von Melnibone, wenn es legendär und mythenhaft war oder

ist, wird es hierunter archiviert, ebenso wie wenn es der Weltkultur oder einer Religion angehört, von altertümlichen Religionen zu Häresien und modernen Kulturen.

Glücksspiel

Falschspiel /Spezielles Spiel

Von Black Jack und Roulette zu Canaster und Skat, Poker und Crabs sind alle Arten von Spielen hier enthalten.

Handel

Feilschen/Hehlerei

Wollt ihr etwas zum normalen Preis oder günstiger? Oder Teurer? Dann nutzt diese Fertigkeit.

Handwerk

Metallarbeits/Holzarbeit

Mindestanforderung: Werkzeug

Im *Handwerk* finden sie alle Arten von Arbeitsfertigkeiten als Sammelbegriff für Beispiele wie Glasbläserei oder Schmieden und es fällt auch die Wartung von Gegenständen wie Waffen, Rüstungen oder Ausrüstungsteilen hierunter.⁴

Kraftakt

Heben/Ziehen/Drücken/Schlagschlag

Kraftakt umfasst die reinen Muskelaufgaben, welche zumeist weniger Köpfechen, dafür aber mehr Körperkraft erfordern.

Lehren

Bestimmte Fertigkeit

Eine uralte Fertigkeit, berühmt mit Vertretern wie Aristoteles und Sokrates, dient sie dazu, anderen etwas beizubringen, was der Lehrende gemeinhin beherrschen sollte.

Ausgedehnte Regeln zum Lehren und Lernen finden sie unter den Zusatzregeln.

Lenken

Spezifisches Fahrzeug

Kategorien: *Automobil/Motorrad/Tier/Raumschiff/Boot/Flugzeug/Panzer*

Hier finden sie jedwede Art der Fortbewegung die nicht auf 2 Beinen stattfindet, also motorisiert, oder zu Pferd, zu Kamel oder im Flugzeug, auf dem Boot oder im Space Shuttle.

Lenken als Fertigkeit wird nur für besondere Manöver benutzt, nicht für das „Fahren von A nach B“. Wenn ein Charakter in *Lenken* ungeübt ist, hat er schlicht keine Ahnung, wie er mit dem Fortbewegungsmittel umzugehen hat. Das bedeutet nicht, dass er sich nicht ans Steuer setzen kann, aber es wird vermutlich amüsant und höchst gefährlich zu beobachten sein.

Mathematik

Spezielles Fachgebiet

Mit *Mathematik* werden alle Teilgebiete der Rechenkunst und der Zahlenkunde beinhaltet.

Mechanik

Grob/Feinmechanik/Fallen Stellen/Fallen Entschärfen

Mechanische Apparaturen, kleine Uhren und Zahnrad-Konstruktionen werden genauso wie mechanische Fallen und Konstruktionen unter diese Fertigkeit gefasst.

Medizin & Biologie

Erste Hilfe/Spezielles Fachgebiet

Mindestanforderung: - Verbandszeug

Mit dieser Fertigkeit werden sowohl alle Krankheiten, Vergiftungen als auch alle Arten von Verwundungen behandelt.

Es gilt, dass ein Kästchen körperlicher oder geistiger Schaden geheilt werden kann pro Erfolg. Besonders schwere Verletzungen können den SG des Wurfes erhöhen.

Metallurgie

Geologie/Verhüttung

Sobald es um Gestein, Kristall, Metall und Edelmetalle, ihre Verarbeitung sowie um Erze geht, ist diese Fertigkeit gefragt.

Nachforschung

Personenbefragung/Bibliotheksnutzung/Akademisch

Sei es durch die Beinarbeit die mit dem erschöpfenden Befragen von Personen verbunden ist oder das stundenlange Lesen in einer Bibliothek, mit dieser Fertigkeit wird alles umfasst, das dazu dient, Informationen zu erlangen.

Navigation

Spezielle Umgebung

Mindestanforderung: Orientierungshilfsmittel

In der Wildnis kann man verloren gehen, aber auch im Labyrinth des modernen Urbanen Dschungels kann der einzelne sich verlieren.

Okkultismus

Historisch/New-Age

Jedwede Art von Übernatürlichem oder gleich wie geartetem Glauben der nicht aus typischer Quelle herrührt, sei es als Wissen oder als Begründung für Kräfte besonderer Art ziehen hieraus ihren Anfang.

Parieren

Waffenlos/Bewaffnet/Defensiv Entwaffnen

Die Klänge kreuzen und ablenken, mit der Parierwaffe dagegen halten oder durch geschickte Klängenführung den Gegner entwaffnen, sind alles Bestandteil von *Parieren*.

Projektilwaffen

Spezielle Waffe

Kategorien: *Bogen/Schleuder/Blasrohr*

Bogen und Schleuder fallen unter diese Kategorie von Waffen ebenso wie gleichartige Waffen, aber beachtet, dass die Armbrust und gleichartige nicht mehr auf Muskelkraft/Geschick basierende Waffen nicht unter *Projektilwaffen* sondern *Feuerwaffen* fallen.

⁴ Wartungsregeln sind entweder nach Spielleiterentscheid oder unter Nutzung von DUR-ORC möglich.

Rhetorik

Schriftlicher Ausdruck/Mündliche Rede

Schöne Worte und der Appell an das Herz haben schon so manche Debatte für sich gewonnen, selbst wenn den Zuhörern hinterher klar war, dass die Argumentation vielleicht nicht ganz so stichhaltig war, wie man zuerst glauben wollte.

Rhetorik ist die Fähigkeit des sprachlichen Ausdrucks. Der geschwungene Redner, der geschliffene Satz, die Ansprache mitten ins Herz und der Appell an die großen Geister fallen unter diese Fertigkeit.

Rhetorik agiert gegen **Schmeicheln**.

Schauspiel

Bühne/Frei

Jedwede Art von Schauspielerei, sei es Shakespearesches Bühnenstück oder das Freilandtheater nach Karl-May-Festspielen.

Theoretisch ist jede Art von Interaktion ein bisschen Schauspielerei. Diese soziale Fähigkeit hingegen wird genutzt, um darzustellen, wenn ein Charakter sich verkleidet, um in einer bestimmten Aufmachung ihr Vorteil zu nutzen, oder von sich behauptet, er wäre jemand anderes als er wirklich ist.

Schauspielern agiert gegen **Empathie**.

Schleichen

Wüste/Tundra/Eis/Wasser/Dschungel/Urban/Höhle

Unter diese Fertigkeit wird jedwedes Fortbewegen in Heimlichkeit, sei es im Schatten der Nacht oder unter den wachsamen Augen von Sicherheitspersonal.

Schleichen wird als Vergleichende Probe gewürfelt, im Normalfall gegen *Wahrnehmung*.

Schmeicheln

Kompetenz/Indiskret

Freundliches Einschleimen, positiv auf Kompetenzen oder die berufliche oder soziale Position und andere Talente anspielen.

Wer schmeichelt, versucht den anderen damit für sich einzunehmen, dass er entweder auf dessen Fähigkeiten anspielt oder ihm versucht durch Indiskretion sympathischer gegenüber zu wirken.

Schmeicheln agiert gegen **Verhandeln**.

Schlösser Knacken

Mechanisch/Elektrisch/Digital
Mindestanforderung: - Dietrich

Unter diese Fertigkeit fallen alle Arten von *Schlösser Knacken*-Proben welche dem zumeist illegalen Betreten von Örtlichkeiten dienen soll.

Schwere Waffen

Spezielle Waffe

Kategorien: *Raketenwerfer/Flammenwaffen/Granatwerfer*

Schwere Waffen sind Waffen, die ihrer Natur nach zumeist nur mit beiden Händen und Training genutzt werden können, also Raketenwerfer, Flammenwerfer und ähnliche.

Gleichwohl handelt es sich hierbei nicht um Artillerie-, Bord- oder Schiffsgeschütze, also Waffen, die exakte Vorberechnung zum Treffen benötigen, da diese unter Geschütze fallen und alle leichteren Waffen und Schusswaffen.

In weniger fortschrittlichen Settings beschreibt Schwere Waffen alle ähnlichen Waffen, die noch nicht Katapult oder Trebuchet erreichen in ihrer Masse, wie die Balliste.

Selbstbeherrschung

Schmerzunterdrückung

Sei es, dass versucht wird, der Folter zu widerstehen oder man nicht im unpassendsten Moment laut auflachen will, als man dem Gegenüber einen Gesichtsverlust beifügt. Wann kann man noch an sich halten wegen der Versuchungen der Welt um einen herum? Wo beginnt die Kontrolle über den Geist und wo endet sie?

In der Selbstbeherrschung nutzt der Charakter seine mentale Kontrolle über den Körper als Kampfmittel im Konflikt.

Selbstbeherrschung agiert gegen **Einschüchtern**.

Sprachenlehre

Spezieller Sprachbaum

Es gibt unzählige Sprachen und Abarten derselben, sei es durch lokale Dialekte oder die Weitertragung derselben auf Handelswegen. Hier den Durchblick zu behalten oder sich gar mit fremden Sprachen zu beschäftigen, ist die Aufgabe der Sprachenlehre.

Staatskunst

Heraldik/Rechtskunde/Staatskunde

Falls sie sich fragen, welches Wappen auf dem Schild ist und zu wem das gehört, ob es ihrem Charakter erlaubt ist, eine Tat durchzuführen und wie sich eine Nation führen lässt, dann benötigen sie diese Fertigkeit.

Straßenwissen

Gangs/Polizei-Vorgehen/Schwarzmärkte/Hehler

Wissen, das typischerweise auf der Straße, in den Ghettos oder unter den unteren Klassen bekannt ist, gilt hier eingefasst.

Survival

Wüste/Tundra/Eis/Wasser/Dschungel/Urban/Höhle
Mindestanforderung: Passende Ausrüstung

Unter Survival sammelt sich jedwedes Finden von essbaren Sträuchern, Jagen von Tieren, das Suchen von Schlafplätzen oder das Unterscheiden von leeren und bewohnten Bärenhöhlen.

Tanzen

Traditionell/Modern

Hier sind enthalten traditionelle Tänze oder moderner Foxtrott, Disco oder Metal-Hopping, Posing oder Flamenco.

Täuschen

Lüge/Halbwahrheit/Bluff

Sei es das Versprechen von Reichtum oder Geheimnissen, die Andeutung von arkaner Macht oder die Behauptung, dass es alles zu seinem Vorteil wäre. Es sind alles Lügen.

Hier fallen alle Arten der eigentlich unwahren Aussage drunter, sei es die Behauptung der Himmel sei grün wenn er blau ist oder das geschickte Umformulieren der Wahrheit zu eigenen oder fremden Gunsten.

Täuschen agiert gegen **Etikette**.

Überreden

Spezielle Art

In dieser Fertigkeit werden alle Arten des typischen Überredens und Überzeugens zusammengefasst, die nicht unter eine der Sonder-Varianten passen, welche ansonsten existieren.

Aufgrund seiner Sonderstellung ist der SG für Proben in denen Überreden genutzt wird, immer um 2 höher als er wäre, wenn eine der anderen, spezielleren Formen der Überzeugung genutzt würde.

Überreden agiert gegen **Befehlen**.

Umgang mit Tieren

Spezielles Tier/Domestiziert/Wild

Hausschweine und Wildpferde, Ameisenbären und Grizzlybären, ihr gesamter Umgang und das Verhalten mit ihnen, fallen unter diese Fertigkeit.

Verkleidung

Spezielle Verkleidung

Mittels einer Verkleidung jemanden hinters Licht führen oder einfach nur verdammt gut in dieser Uniform aussehen fällt in beiden Fällen unter diese Fertigkeit.

Verkleidung als Fertigkeitwurf wird einmal abgelegt und stellt dann die notwendige Anzahl an Erfolgen dar, die jemand haben muss in einem Wurf auf *Wahrnehmung*, um die Verkleidung zu durchschauen.

Verhandeln

Geschäftlich/Politisch/Persönlich

Manchmal kann der Versuch, eine diplomatische Lösung zu finden, ein ebenso guter Ansatz zur Lösung des Problems sein. Sei es mit der Feder auf dem Pergament oder dem Schwert an der Kehle, Diplomatie ist die Kunst des Hohen Verhandeln.

Jede Diskussion um Dienstleistungsvergütung fällt hier ebenso herunter wie das Aushandeln von Friedensverträgen zwischen verfeindeten Nationen.

Verhandeln agiert gegen **Betören**.

Verstecken

Wüste/Tundra/Eis/Wasser/Dschungel/Urban/Höhle

Unter diese Fertigkeit wird jedwedes Verbergen der Person oder von Dingen abgehandelt.

Vitalität

Ausdauer/Konstitution/Härte

Mit Vitalität werden alle Dinge vereint, welche auf die Gesundheit gehen. Sei es die Ausdauer beim Laufen, die Fragen nach der Konstitution gegenüber Giften und Krankheiten oder die Härte gegenüber einem schweren Schlag, alle Proben auf diese Elemente gehen auf Vitalität.

Waffenloser Kampf

Spezieller Kampfstil

Im Waffenlosen Kampf enthalten sind Kampfkünste und Sportarten, welche den Körper zu einer Waffe machen.

Wahrnehmung

Hören/Sehen/Schmecken/Fühlen/Riechen

Alle Fünf Sinne werden durch Wahrnehmung abgedeckt, sei es das Bemerken des Geruchs von Kerosin in der Luft oder den Geschmack eines besonders gefährlichen Giftes im Essen.

Wert Schätzen

Gemälde/Skulpturen/Historische Artefakte/Land/Verkaufsware

Mittels einer Verkleidung jemanden hinters Licht führen oder einfach nur verdammt gut in dieser Uniform aussehen fällt in beiden Fällen unter diese Fertigkeit.

Willensstärke

Beeinflussung Widerstehen/Natürliche Sturheit

Sei es weil man ein Dickkopf ist oder die Sturheit eigentlich nur ein Anzeichen der geistigen Festung ist, die der Charakter um seinen Geist gezogen hat, Willensstärke ist die passende Fertigkeit.

Willensstärke agiert gegen **Schauspiel**.

Wurfaffen

Spezielle Waffe

Unter diese Fertigkeit fallen alle Arten von Fernkampfaffen, welche aufgrund der reinen körperlichen Fähigkeiten des Charakters ihre Fernkampfkapazität erreichen, also Wurfspeere und -dolche genauso wie Atl-Atls und Wurfsterne.

Zweihänder

Spezielle Waffe

Kategorien: *Schwerter/Äxte/Knüppel/Speere*

Unter diese Fertigkeit fallen alle Arten von Nahkampfaffen, die zwei Hände zur Benutzung benötigen, von Speeren (welche einhändig geführt werden können) zu Hellebarden und dem klassischen Zweihänder.

Sub-Eigenschaften

Neben den Fertigkeiten haben Charaktere in d10 auch sogenannte Sub-Eigenschaften, Fähigkeiten und Eigenschaften, die sie über die Fertigkeiten hinaus definieren.

Dazu gehört die STRESS-Leiste, die Meta-Eigenschaften Karma und die eiserne Reserve, die Bewegungsrate, die soziale Herkunft und die Initiative.

STRESS-Leiste

Im ersten Abschnitt der Sub-Eigenschaften behandeln wir die STRESS-Leiste. Jeder Spielercharakter hat eine STRESS-Leiste, auf welcher jedwede Art von Schaden, geistiger, körperlicher wie auch sozialer verzeichnet wird.

Die STRESS-Leiste besteht aus einer Anzahl an Kästchen, die quasi die Lebenspunkte/Hitpoints eines Charakters darstellen.

Die STRESS-Leiste stellt die Überlebensfähigkeit des Charakters gegenüber physischen, geistigem und Betäubungsschaden sowie sozialem Druck dar. Sie wird gefüllt mittels Schaden. Schaden erleidet ein Charakter, der

Jeder Spieler beginnt mit 10 Kästchen und kann diese Anzahl durch die Ausgabe von XP verändern, im positiven wie im negativen.

Ist mindestens die Hälfte der Kästchen eines Charakters gefüllt, erhält der Charakter den Zustand [*Blutig*], bis er den Schaden beseitigt. Dies bedeutet, dass er -3W auf alle Würfe bekommt.

Sind alle Kästchen eines Charakters gefüllt, bricht der Charakter zusammen. Sein Kampfgeist ist gebrochen, sein Widerstand beseitigt. Ein Charakter kann nicht mehr Kästchen füllen, als er verfügbare Kästchen hat.

Karma⁵

Im zweiten Abschnitt behandeln wir die Meta-Eigenschaft **Karma**. Karma ist ein nichtverfänglicher Begriff, der dazu dienen soll, dass Charaktere Besonderheiten auslösen und schaffen können und gleichzeitig um einen festen Wert für Glück einzurichten.

Karma Verwenden

Karma funktioniert dabei wie eine Fertigkeit, auf die gewürfelt werden kann, mit dem Unterschied, dass Karma immer gegen den Grund-SG gewürfelt wird und Karma im Spielverlauf sinken kann durch die Nutzung, da hiermit, weil es eine Meta-Eigenschaft ist, Bonuseffekte erreicht werden können.

Die Höhe des Karma-Werts gibt an, wie oft Karma verwendet werden kann. Es fungiert dazu wie ein Punktepool.

Wird Karma genutzt, muss gleichzeitig mitgeteilt werden, wofür und der Karmawert sinkt um einen Punkt, bis zu einem Minimum von 0. Diese Senkung ist nur temporärer Natur.

Karma-Aktionen

Karma kann für eine Reihe von Aktionen genutzt werden, die nachfolgend aufgeführt werden.

Besonderheit Aktivieren /Nutzen/Verändern

Für die Ausgabe von einem Karmapunkt darf ein Spieler:

Eine eigene *Besonderheit aktivieren*, um einen Modifikator von +3W auf einen Wurf zu erlangen oder passende Kontext-Vorteile.

Eine eigene *Besonderheit aktivieren*, um einen Wurf komplett zu wiederholen, muss aber das zweite Ergebnis akzeptieren, selbst wenn es schlechter ist.

Die *Aktivierung* einer eigenen *Besonderheit*, durch den Spielleiter für Nachteile, abwenden.

Eine fremde *Besonderheit nutzen*, um sich Vorteile oder dem Ziel Nachteile zu verschaffen.

Eine *Besonderheit* für die aktuelle Szene *schaffen* oder *verändern*, welche die Verhältnisse und die allgemeinen Umstände im Kampf oder außerhalb desselben verändern kann.

Karma Bekommen

Karma kann nur durch das Anspielen einer *Besonderheit* erlangt werden. Der Karma-Wert kann nicht höher als 10 sein.

Karma Wiederherstellen

Karma wird in d10 auf verschiedenem Wege zurück erhalten.

Ein Charakter erhält einen Karmapunkt wieder, wenn er willentlich eine *Besonderheit* für einen negativen Modifikator anspielt, oder zulässt dass andere für einen Karmapunkt dies tun.

Ansonsten wird Karma bei *Auffrischungen* wieder gewonnen. *Auffrischungen* passieren für gewöhnlich am Anfang jedes Moduls, können aber auch an den Beginn jeder Spielsitzung gelegt werden, je nachdem wie es ihrer Gruppe passt.

Bei einer *Auffrischung* erhält ein Charakter [5-Charaktergrad] Karma-Punkte wieder. Wie zu erkennen ist, erhalten Charaktere also mit steigendem Erfahrungsschatz weniger Karma. Dies soll darstellen, dass man sich irgendwann seinen eigenen Weg bahnen muss, da einem das Schicksal nicht mehr die Hand vor den Arsch hält.

Eiserne Reserve

Zudem verfügt jeder Charakter über eine sogenannte **Eiserne Reserve**. Damit gemeint die Fähigkeit eines Spielercharakters, auch im Angesicht größter Schrecken noch durchzuhalten und sich abzumühen, das gewisse Etwas, das aus einer normalen Person eine Persönlichkeit macht.

Tiefes Luftholen

Für die Ausgabe von einem Punkt Reserve darf ein Spieler sofort 5 Schadenspunkte von seiner STRESS-Leiste entfernen.

Adrenalinschub

Für die Ausgabe von einem Punkt Reserve darf ein Charakter im Konflikt seine Initiative um 4 Punkte verändern.

⁵ Dies hat keine spirituelle Bedeutung sondern heißt so, weil es besser klingt als „Schicksalspunkte“.

Glück gehabt!

Für die Ausgabe von einem Punkt Reserve kann die Auswirkung eines kritischen Fehlschlags in einen normalen Fehlschlag umwandeln.

Dem Tod von der Schippe gesprungen

Indem der Spieler einen Punkt Reserve permanent ausgibt und somit seinen Reserve-Wert gesamt senkt, darf er einmalig die Gefahr des Todes ausschließen für den Charakter.

Initiative

Wird ein Charakter in einen Kampf verwickelt, sei es sozialer oder körperlicher Art, so muss bestimmt werden, wie schnell dieser Charakter ist.

In **d10** nennen wir dies *Initiative*, und dieser Wert teilt uns mit, wann ein Charakter in einem Kampf das erste Mal aktiv handeln darf und wie viele Aktionspunkte er im Kampf hat.

Die *Initiative* (I) eines Charakters beträgt $5+1W10$. Es gilt, je niedriger die Initiative, umso besser.

Bewegungsrate

Die Bewegungsrate stellt die Entfernung dar, die ein Charakter typischerweise schafft, ohne sich großartig anzustrengen.

Die Bewegungsrate eines Charakters beträgt (*STRESS-Leiste Zahl Kästchen Gesamt/2*) Meter.

Soziale Position

Die letzte Sub-Eigenschaft ist die soziale Position. Eines der großen Merkmale für Herkunft und soziales Verhalten ist die soziale Schicht, aus welcher der Charakter stammt.

Während neuzeitliche Verhältnisse die Mobilität des Einzelnen innerhalb der sozialen Struktur verbessert haben, ist es übergreifend noch immer so, dass die Mitglieder der Schichten meist unter sich bleiben, sei es gewollt oder durch die äußere Gesellschaft erzwungen.

Charaktere haben dabei immer eine Herkunft, und einen aktuellen sozialen Stand, welche beide auf der Stufe basieren.

Der soziale Stand richtet sich dabei bei der Charaktererschaffung nach der sozialen Herkunftsgruppe und muss sich innerhalb dieser befinden, im normalen Spielverlauf sind die beiden aber ungebunden voneinander.

Effekte

Charaktere erhalten im Umgang mit anderen, deren soziale Herkunft sich um mehr als 3 Punkte unterscheidet, einen **schweren** (-3W) Modifikator auf soziale Fertigkeiten.

Zusammenfassung

Fertigkeit - Fähigkeit, die man würfelt

Fertigkeitswert – Geht von Null (0) bis Zehn (10) und weiter. Null ist Kann-Nix und Zehn ist Großmeister.

Fertigkeitswert² - Höhe gibt an, wie viele Würfel man würfelt.

Fertigkeitswert³ - Hat ein Spieler einen Wert von Null, würfelt 1 Würfel gegen Schwierigkeitsgrad 10, kann nicht explodieren.

Fertigkeiten – Stärke, Ausdauer, Durchhaltevermögen

Karma – Glück bzw. Schicksal

STRESS-Leiste – Lebenspunkte in Konflikten

Initiative – Schnelligkeit im Konflikt

Bewegungsrate – Geschwindigkeit in Metern die man sich pro Aktion, also in 3 Herzschlägen bewegen kann

Stufe	Art	Gruppe
0	Unfreie, Bettler, Sträflinge	Abschaum
1	Niederer Gesinde, Ungelerntes Landvolk	
2	Typische Arbeiterschaft, Gelernte Landvolk	Unterschicht
3	Soldaten, Angestellte	
4	Stadtbürger, Beamte, Handwerker	
5	Niederer Klerus, Gelehrte, Mediziner, Titularadel	Mittelschicht
6	Offiziere, Kunsthandwerker	
7	Niederer Adel, Hohe Offiziere, Klerus	
8	Patrizier, Hoher Klerus	Oberschicht
9	Hochadlige, Mafia-Boss	
10	Papst, Kaiser, Zar, Handelsmagnat	Luxus

3 - Besonderheiten

Besonderheiten, sind Eigenschaften, welche dem Charakter helfen sich durch das gewisse Etwas von der grauen Masse abzuheben, da sie uns ein Bild vom Charakter liefern darüber wer er eigentlich ist, mit wem er verbunden ist und was ihm wichtig sein kann.

Besonderheiten können Beziehungen darstellen, Glaubenssätze, Schlagwörter, Zitate, Beschreibungen, Gegenstände, also so ziemlich alles was den Charakter irgendwie beschreibt.

Zudem können Besonderheiten Boni verleihen, wenn sie anwendbar sind und die Spieler für die Nutzung Karma ausgeben. Wir nennen das *Besonderheit aktivieren* und es macht den Charakter besser bei dem, was er gerade tut.

Eine Besonderheit kann auch erlauben, Karma zurück zu bekommen, indem sie das Leben komplizierter macht. Immer wenn euch eine Besonderheit Schwierigkeiten machen könnte, könnt ihr selber entscheiden, dass euch die Besonderheit im Weg steht, was negative, aber spannende Folgen hat.

Alternativ kann die Besonderheit auch durch den Spielleiter aktiviert werden, um die Fähigkeiten oder Aktionen des Charakters zu begrenzen, wenn der Spieler dies nicht durch Ausgabe eines Karmapunktes verhindert.

So können *Besonderheiten Aktiviert, Genutzt* oder *Erzwungen* werden.

Besonderheiten Wählen

Besonderheiten sind zumeist der direkte Weg, dem Spielleiter zu sagen „Das will ich im Spiel sehen“. Falls ein Spieler eine Besonderheit namens *Todesverachtend* nimmt, sollte er also erwarten können, dass der Spieler ihn in tödliche Situationen packt.

Spielleiter wollen, dass Spieler ihre Besonderheiten nutzen, weswegen Spieler diejenigen wählen sollten, die sie nutzen wollen und der Spielleiter sollte sie dazu anhalten, dass sie solche wählen, welche sowohl interessant als auch nützlich sind.

Sobald ein Spieler eine Idee für eine Besonderheit hat, muss er sich entscheiden, wie er sie nennt. Besonderheiten können viele verschiedene Namen haben, was das manchmal etwas schwierig macht.

Negative Besonderheiten?

Manche Besonderheiten gelten als schlecht, weil sie direkt Negativ klingen. Das sind Besonderheiten wie *Säufer, Verlierer, Sturkopf* oder *Ehrlich*, und sie suggerieren Situationen, wo sich der Charakter in einer bestimmten Art und Weise verhalten würde, indem er die Wahrheit erzählt, wenn es schlecht für ihn ist, oder sich stur stellt, wenn er nur ein bisschen nachgeben müsste.

Warum solche Besonderheiten nehmen, wenn sie einem doch Probleme verursachen? Weil ihr diese Probleme wollt!

Als Regel gibt euch das *Aktivieren* solcher Besonderheiten Karmapunkte, welche das ganze System lenken, und jenseits davon bringen sie Interesse und Gefühl zu einem Charakter und einer Geschichte, wie es rein positive Besonderheiten

nicht können, da sie euch Spotlight beschweren, also die Aufmerksamkeit in der aktuellen Situation. Falls also jemand einen Vorteil daraus zieht, dass der Charakter ein Verlierer ist, ist das ein wichtiger Plot-Punkt und wir fokussieren unsere Aufmerksamkeit darauf. Damit dienen auch „schlechte“ Besonderheiten letztlich dem Spielpass.

Besonders ausgefuchste Spieler sind dabei sogar in der Lage, solche negativen Besonderheiten in ein positives Licht zu rücken. So kann ein Säufer von den Augen der Stadtwache übersehen werden, weil er eben nur ein weiterer Trinker ist, während jemand der Stur ist, sein Ziel mit mehr Elan und Energie versuchen wird zu erreichen. Das ist das Geheimnis der Besonderheiten. Die nützlichsten sind diejenigen, die am interessantesten sind und am interessantesten sind diejenigen, die nicht nur gut oder schlecht sind.

Da Besonderheiten eben ein so wichtiger Teil des Systems sind, kann man versuchen, ihre Qualität zu verstehen, indem man sich an dem kleinen [*Gut-Besser-Am Besten*] Leitfaden unterhalb orientiert.

Farblos	Potenzial	Exzellent!
Hart	Hart wie Stahl	ICH BIN DOGO!
Dunkle Vergangenheit	Ehemaliger Kultist	Schlangengott-Kultist
Bogenschütze	Geschulter Bogenschütze	Geschult von den elfischen Bogenschützen von Selenne

In jedem Fall impliziert die Farblose Variante zwar Nutzen, aber sie zeigt uns noch nichts Handfestes. Die Potenzial-Variante hingegen ist bestimmter, sie stellt gleichzeitig die ersten Möglichkeiten dar, den Charakter ins Spiel zu bringen, und die Exzellente Variante zeigt uns wie es am besten aussehen kann.

Story oder Situation

Besonderheiten fallen oft in eines von zwei Lagern. **Story**, oder **Situation**, und es sinnvoll welche aus beiden Bereichen zu haben.

Story-Besonderheiten suggerieren Plot, indem sie den Charakter mit der Außenwelt involvieren. Frag dich einfach, ob die Besonderheit, unabhängig vom Charakter, etwas ist mit dem andere Charaktere interagieren könnten. Seltsame Kulte, uralte magische Artefakte, böse Kreaturen, verborgene Horte, ferne Länder, Ehepartner und so weiter sind alles **Story**-Besonderheiten.

Situations-Besonderheiten suggerieren Situationen, in denen ein Charakter sich befinden könnte. Besonderheiten wie *Gerade Noch Rechtzeitig, Stur wie Dogo* oder *Der letzte Mann auf dem Platz* zeigen uns lebhaft Situationen, welchen wir begegnen können, ohne Kontext oder Grund zu nennen.

Das muss unterschieden werden, denn es kann passieren, dass Spieler diese Unterscheidung übersehen und nur **Situations**-Besonderheiten basteln. Oberflächlich sind diese attraktiver, da sie öfter einsetzbar sind und man sicherlich ein paar haben will.

Aber ein Charakter, nur mit **Situations**-Besonderheiten riskiert, schwierig einbaubar in den Plot zu werden. Darum sollten Spielercharaktere **Story**-Besonderheiten haben, welche dem SL einen einfachen Weg geben, sie zu integrieren. Zudem erlauben **Story**-Besonderheiten, Dinge zu erschaffen, wodurch Einfluss auf die Spielwelt genommen werden kann.

Besonderheiten anwenden

Man wendet eine Besonderheit an, indem erklärt wird, dass sie relevant ist. Dies kann durch Spieler oder Spielleiter geschehen. Danach wird überprüft, ob die Relevanz der Besonderheit für oder gegen den Charakter mit der Besonderheit arbeitet.

Wenn die Besonderheit für den Charakter arbeitet, muss sein Besitzer einen Karmapunkt ausgeben; falls die Besonderheit gegen den Charakter arbeitet, erhält der Besitzer einen Karmapunkt, es sei denn, er bezahlt einen solchen, um es zu verhindern.

Auf Grundlage dieses Prinzips funktionieren alle Arten von Besonderheiten, das *Aktivieren*, das *Nutzen* und auch das *Erzwingen*.

Besonderheiten Aktivieren

Eine Besonderheit kann, wenn sie für deine Situation relevant und sinnvoll ist, einen Bonus verschaffen. Dazu gibst du einen Karmapunkt aus und wir nennen das „*Besonderheit Aktivieren*“. Eine Besonderheit aktivieren macht einen Charakter besser bei dem, was er gerade tut, wodurch er entweder:

Einen soeben **gemachten** Wurf wiederholen

Auf seinen aktuellen, **zu machenden** Wurf +3 Würfel bekommt

Einen Kontext-Vorteil erlauben

Du kannst mehr als eine Besonderheit für einen einzigen Wurf oder eine Aktion aktivieren, aber du kannst nicht dieselbe Besonderheit mehr als einmal pro Wurf aktivieren. Ein wiederholter Wurf ist immer noch „derselbe Wurf“.

Der Spielleiter ist letzte Instanz darüber, wann eine Besonderheit sinnvoll ist und wann nicht. Wenn ein Spieler eine Besonderheit aktivieren will, sollte er versuchen die Aktion oder Aktivierung passend zur momentanen Situation, in der er sich befindet, zu beschreiben. Der Spielleiter sollte hierbei nicht die Nutzung von Besonderheiten begrenzen sondern versuchen die Spieler dazu anzuhalten, Besonderheiten sinnvoll zu nutzen, damit ihre Besonderheiten im Spiel interessant bleiben und nicht zu rein mechanischen Hilfsmitteln verkommen.

Besonderheit Aktivieren für Vorteile

Ein Spieler kann eine Besonderheit auch für Vorteile aktivieren, indem er einen Bonus rausholt, welcher nichts mit einem Würfelwurf zu tun hat. Dies kostet, wie das normale Aktivieren, einen Karmapunkt. So könnte ein Spieler eine Besonderheit über einen Kult aktivieren um zu erklären, dass der Kult einen Außenposten in der Stadt hat.

Besonderheiten Nutzen

Nutzen bedeutet eine Besonderheit aktivieren, die nicht deine eigene ist, was Szenen-Besonderheiten und die Besonderheiten anderer Charaktere beinhaltet. Dies heißt, dass du, wie als wenn du eine eigene Besonderheit aktivierst, einen Karmapunkt aus gibst um:

Den Wurf eines anderen **erschweren** in dem sich der Schwierigkeitsgrad (SG) um +2 erhöht

Einen Kontext-Vorteil zu erlauben

Um eine Besonderheit zu **nutzen**, muss der Charakter mit dem Objekt, dem Ort oder der Person direkt interagieren in einer Art und Weise, welche passend und sinnvoll ist. Das heißt, dass, falls die Szene die Besonderheit *Besonders Nebelig* besitzt (weil wir uns im Sumpf befinden zum Beispiel), nicht nur beschrieben werden, wie die Charaktere in und aus dem Nebel latschen, sondern die Besonderheit *Besonders Nebelig* kann auch **genutzt** werden.

Besonderheit Nutzen für Vorteile

Ein Charakter, der um die Besonderheit eines anderen weiß, darf diese **nutzen**, indem er einen Karmapunkt ausgibt um möglicherweise ein Erzwingen herbeizuführen, je nachdem was der Spieler erklärt und ob der Spielleiter akzeptiert.

Wenn die Situation sich als eines **Erzwingens** würdig erweist, sollte der Spielleiter damit fortfahren. Es ist eine Kettenreaktion, indem die **Nutzung** für den Vorteil passiert und der Spielleiter andeutet, ob es geklappt hat oder nicht. Falls es geklappt hat, zwingt der Spielleiter das Ziel, und weil es ein Zwingen ist, kann das Ziel einen Karmapunkt ausgeben (anstatt einen zu bekommen) um sich vom Zwang freizukaufen. Da es in der Hand des Spielleiters liegt, ob das Ziel sich freikaufen, geht der so ausgegebene Karmapunkt nicht an den Nutzenden, sondern wird einfach so verloren.

Besonderheiten Zwingen

Besonderheiten erlauben Spielern, mehr Karmapunkte anzusammeln, indem sie das Leben ihrer Charaktere verkomplizieren. Dies nennen wir eine **Besonderheit Erzwingen**.

Wenn der Spielleiter die Besonderheit von jemandem **erzwingt**, impliziert er, dass der Charakter in einer Position ist, wo die Besonderheit Probleme bereiten könnte. Spieler können ebenso den Spielleiter dazu bringen, die Besonderheit eines anderen Charakters zu **erzwingen**, indem sie diese nutzen, was mit gleicher Logik und Ergebnis funktioniert (Wie unter *Besonderheiten Nutzen für Vorteile* erklärt). Ein Charakter, dessen Besonderheit gezwungen wird, kann **einen Karmapunkt ausgeben**, um das **Erzwingen** zu ignorieren, oder das **Erzwingen** und die Begrenzung seiner Entscheidungsmöglichkeit akzeptieren und einen Karmapunkt erhalten. Wenn das Ziel den Karmapunkt akzeptiert, gilt die Besonderheit als **erzungen**.

Es gibt ein paar Wege, wie Besonderheiten das Leben eines Charakters schwerer machen können.

Zunächst kann eine Besonderheit die möglichen Aktionen und Entscheidungsfähigkeit begrenzen. Falls ein Charakter sonst mehrere Möglichkeiten hätte und das Begrenzen dieser durch eine Besonderheit Probleme für den Charakter verursachen würde, haben wir schon eine Begründung für ein mögliches Erzwingen der Besonderheit.

Während die Besonderheit die Art von Handlung diktieren mag, sollte es nicht die exakte Handlung selbst vorgeben, sondern in der Gewalt der Spieler bleiben. Das Erzwingen zeigt uns somit die Schwierigkeit der verbliebenen Wahlmöglichkeiten, indem es sie begrenzt.

Besonderheiten können auch Situationen verkomplizieren, anstatt sie einfach zu begrenzen. Wenn alles großartig läuft, aber eine Besonderheit uns in die Lage versetzen würde, die Dinge schwieriger zu machen oder eine unerwartete Wendung einzubauen, haben wir eine weitere Begründung

für ein Erzwingen. Komplikationen können auch aufgrund von Würfelerggebnissen aufkommen, wie dem Scheitern eines Fertigkeitwurfes. So könnte ein Charakter sich erfolgreich gegen *Täuschen* verteidigen, wäre aber beim Erzwingen seiner Besonderheit *Naiv* gefordert, den Wurf als kritischen Fehlschlag zu werten.

Manchmal verursacht eine Besonderheit auch eine Komplikation die noch nicht ersichtlich ist, weil sie im „Hintergrund“ passiert, wie wenn der Spielleiter die persönliche Nemesis eines Charakters einbringt. Der Spielleiter sollte in so einem Fall immer einen Karmapunkt an den entsprechenden Spieler geben, da es technisch ein Erzwingen ist, was die Situation verkompliziert, aber eigentlich ist es ein Dankeschön an den Spieler, da es für das Modul ein interessantes Element bietet und der Spieler sich nicht freikaufen kann.

Erzwingen und Funktion

Sowohl Spielleiter als auch Spieler können das Erzwingen einleiten.

Für den Spielleiter ist der Vorgang einfach. Er sagt an, dass die Besonderheit passend wäre und bietet dem Spieler einen Karmapunkt. Der Spieler akzeptiert nun entweder und nimmt entsprechende Handlungen vor oder bezahlt einen eigenen Karmapunkt um das Zwingen zu vermeiden.

Für den Spieler ist es ebenso. Er sagt an, dass er die Besonderheit erzwingt, erhält einen Karmapunkt, wertet einen eventuellen Wurf als kritischen Fehlschlag mit entsprechenden Konsequenzen, welche sich über diesen einzelnen Wurf heraus auf die gesamte Szene erstrecken sollten.

Eskalation

Sollte es zu einem dieser seltenen Momente großer Spannung oder Dramas kommen, kann der Spielleiter ein Zwingen **eskalieren** lassen. Diese Regel sollte nur zur Anwendung kommen, wenn der gezwungene Charakter ein definierendes Charaktermoment hat.

Eskalation kann nur geschehen, wenn ein Spieler sich gerade aus einem Zwingen gekauft hat und der Spielleiter ihm daraufhin einen zweiten Karmapunkt anbietet mit der Frage ***Bist du dir sicher...?***. Falls der Spieler akzeptiert, erhält er zwei Karmapunkte anstatt nur einen, falls er ablehnt kostet es ihn zwei. Schon so sehr selten, kann ein Spielleiter nach einer zweiten Ablehnung noch ein weiteres Mal eskalieren, was Belohnung und Ablehnen auf 3 Karmapunkte erhöht. Falls der Spieler bereit ist, auch hier drei Karmapunkte auszugeben um diesen wahrlich monströsen Zwang nicht zu erliegen, ist dieses Kapitel damit vorüber und es kann keine weitere Eskalation geben für diese Situation innerhalb der Szene.

Auch ein Spieler kann eine Eskalation durchführen. Wenn er seinen ersten Karmapunkt ausgibt, um ein Zwingen abzulehnen kann er so etwas sagen wie ***„Ich würde es nicht für nur einen Karmapunkt machen...“***. Die meisten Spielleiter werden die Situation erwägen und überlegen, ob es sich um einen Moment von besonderem Drama handelt. Falls nicht, nehmen sie den normalen Karmapunkt, ansonsten beginnt die Eskalation.

Eskalation sollte selten eingesetzt werden, da sie die Situation noch würzen kann, aber als Hauptgang das Essen verdirbt.

Beispiele

Nachfolgend ein paar Beispiel-Besonderheiten.

Don Camillo hat meine Familie getötet
Alles was ich will ist Frieden
Alles was mir blieb war das Tagebuch meines Großvaters
Alles zu seiner Zeit
Allzeit-Bereit!
Auf der Flucht vor der Mafia
Beste Bildung, die Geld kaufen konnte
Beurteile mich nicht nach meiner Größe!
Eine Blutige Vendetta
Das Gesetz an erster Stelle
Das ist kein Messer. DAS ist ein Messer.
Das Schwert meines Vaters
Denn Gott ist Mit Mir
Die UNSINKBAR, mein ganzer Stolz
Dissident
Dunkle Vergangenheit
Ehrencodex
Ein bekannter Name auf dem Feld
Ein guter Tag zum Sterben
Ein Leben mit dem Messer
Ein Name, an den man sich erinnert
Einäugig im Königreich der Blinden
Eine Person von Autorität
Erbe einer Familie
Erinnert dich an deinen Onkel
Fürchte dich vor dem Zorn eines geduldsamen Mannes
Hässlich wie die Nacht
Hat schon alles gesehen
Herz eines Kriegers
Hirn eines Narren
Ich bin der einzige, der meinen Bruder schlagen darf
Ich werde dich nur mit meinem linken Daumen töten
Ich zahle immer meine Schulden
Keine Gnade, Keine Grausamkeit
Kind Zweier Welten
Ladykiller
Lieber Ehrlich und Arm als Reich und Verlogen
Man braucht einen Dieb um einen Dieb zu fangen.
Mehr alles andere begehre ich Gold/Liebe/Familie/...
Mein alter Freund, der Zweihänder
Mein Glaube Fürchtet Nichts
Meine Heimat, meine Feste
Mitglied der Königsfamilie
Nerven aus Watte
Netzwerk der Spione
Nicht nur ein Hübsches Gesicht
Nichts zu Verlieren
Niemals ohne Handlanger
Ruhe in der See des Wahnsinns
Ruhm ist Ewig
Seele eines Killers, Herz eines Heiligen
Sie ist das schnellste Schiff im Sektor
Sie Starb in meinen Armen
Sieg durch Nettigkeit
Stille Stärke
Stolz kommt vor dem Fall
Todesverächter
Tugendhaft um der Tugend willen
Vertretbare Risiko-Nehmer
Wer braucht schon Verstärkung?
Wer Wagt, Gewinnt
Zorn des Königs

4 - Konflikt

d10 verwendet ein einfaches System mit denen man seinen Kontrahenten begegnen kann. Grundlegend gilt, dass sie nur zur Anwendung kommen, wenn eine vergleichende Probe angebracht ist, da für statische ein Konflikt so nicht vorliegen kann.

Dabei behandelt **d10** alle Konflikt gleich, sei es rauchende Colts oder Diskussionen und Gesprächen.

Der Konflikt wird dabei auf Basis eines Tick-Systems abgewickelt.

Ablauf

Er besteht aus mehreren Abschnitten, welche sich nachfolgend in Beginn, Initiative, Aktionen, Abtausch und Konfliktende aufteilen lassen.

Im Beginn wird festgestellt, welche Seiten es im Konflikt gibt und wer alles teilnimmt. In der Initiative wird festgestellt, wie schnell die Beteiligten handeln und wer wann agieren darf. Dies machen sie dann in Reihenfolge ihrer *Initiative* mittels Aktionen, bis der Konflikt klar beendet wurde, wo geprüft wird, ob der Konflikt endet. Ist das der Fall, ziehen wir uns aus dem Konfliktsystem zurück und kehren zum normalen Rollenspiel zurück, ansonsten geht der Konflikt wie normal weiter, bis ein Ende ersichtlich ist.

Beginn

Der Konflikt beginnt, wenn wenigstens 2 Seiten versuchen, sich gegenseitig Schmerzen zuzufügen oder böse Worte an den Kopf zu schmeißen oder ihre Intention, das zu tun, ersichtlich wird.

Ist der Konflikt begonnen, wird die *Initiative* festgestellt.

Initiative

Im zweiten Schritt wird festgestellt, welcher Charakter wann und wie viel handelt, indem die Initiative festgestellt wird.

Prüfen sie zunächst, ob eine Seite überrascht ist. Dies ist dann der Fall, wenn aus Plot-Gründen eine Seite die andere überrascht und somit etwas früher agieren kann. Hierzu machen alle Teilnehmer der möglicherweise überraschten Seite einen Wurf auf *Wahrnehmung* mit SG10 und erhalten den Zustand [Überrascht] wenn sie scheitern, ansonsten fahren sie wie normal fort.

Dazu würfeln in diesem Schritt alle Beteiligten entsprechend ihres *Initiative*-Wertes 1W10. Addieren sie auf ihr Wurfresultat 5. Das Endergebnis ist ihr *Initiative*-Wert für den Kampf. Dieser gibt an, wie viele Momente nach Kampfbeginn ein Charakter das erste Mal aktiv handeln darf.

Die Beteiligten werden nun anhand ihres *Initiative*-Wertes handeln. Bei einem Gleichstand in der Reihenfolge geht ein der Charakter zuerst, der zuerst auf der Position angelangt ist, oder, falls der Kampf gerade erst beginnt, die Person mit der besseren *Initiative*.

Um zu bestimmen, wer agiert, wird von 1 hochgezählt. Die Person, die zuerst erreicht wird, darf dann aktiv handeln und danach wechselt man zur nächsten und übernächsten Person entsprechend ihrer aktiven Initiative. So werden nach und nach alle abgehandelt.

Den Zeitpunkt, an dem ein Spieler jetzt handeln darf, also wenn sein *Initiative*-Wert erreicht ist, nennen wir Aktive Phase, denn es ist der Moment, in dem ein Spieler Aktiv handeln kann. Alles außerhalb dieses Zeitpunktes ist für den Spieler die Reaktive Phase, da er nur durch Reaktion handeln kann.

Aktionen

Charaktere können zu zwei verschiedenen Zeitpunkten handeln. Zum einen, wenn sie angegriffen werden, was zumeist in der für sie Reaktiven Phase geschieht, oder wenn ihre Aktive Phase begonnen hat.

Innerhalb der aktiven Phase stehen dem Charakter Handlungsmöglichkeiten in Form von Aktionen zur Verfügung. Um eine Aktion durchzuführen, kündigt er diese an und verändert seine Initiative entsprechend der Aktionsdauer.

Jeder Charakter kann sich in seiner Aktiven Phase seine Bewegungsrate in Metern bewegen, solange diese Bewegung als erstes in der Phase stattfindet.

Dabei gibt es 2 zu beachtende Aspekte in der aktiven Phase. Jede Aktion in der aktiven Phase hat eine Aktionsdauer von 3, während jedes Manöver immer eine Dauer von 5 hat.

Ein Charakter kann auch in der reaktiven Phase handeln. Hier hat jede Aktion eine Dauer von 2, auch wenn es sich dabei um ein Manöver handeln sollte.

Nachfolgend wird eine Übersicht der möglichen Aktionen aufgeführt.

Aktive Phase	Reaktive Phase
Laufen	Parieren
Einfache Handlung	Ausweichen
Manöver	Manöver
Volle Defensive	Soziale Verteidigung
Physischer Angriff	
Sozialer Angriff	
Abwarten	

Laufen

Als Aktion kann ein Charakter versuchen, sich schneller zu bewegen. Hierzu macht er einen Wurf auf *Athletik*, wobei er sich pro Erfolg dieselbe Bewegungsrate zusätzlich bewegen darf und den Zustand [Ziel In Bewegung] erhält bis zu seiner nächsten Aktion.

Physischer Angriff

Der Charakter kann einen physischen Angriff, also mit einer Waffe oder unbewaffnet, durchführen.

Sozialer Angriff

Der Charakter kann einen sozialen Angriff, also mit einer sozialen Fertigkeit, durchführen.

Volle Defensive

Der Charakter geht in die Defensive. Angriffe gegen ihn erhöhen ihren SG auf 10. Dieser Zustand hält an, bis er das nächste Mal eine aktive Phase hat.

Volle Defensive hat eine Aktionsdauer von 5, da es ein spezielles Manöver ist.

Manöver durchführen

Charaktere können komplexere Aktion, hier als Manöver bezeichnet, durchführen.

Manöver werden in ihrem eigenen Abschnitt beschrieben, haben aber immer eine Aktionsdauer von 5, es sei denn sie dienen der Verteidigung.

Einfache Handlung

Hierunter fallen alle Aktionen, die nicht woanders eingefasst sind. Einfache Handlungen benötigen niemals einen Fertigkeitwurf.

Abwarten

Ein Charakter kann sich entscheiden, abzuwarten. Er setzt seine Initiative um 3 hoch und agiert dann bei der veränderten Initiative erneut wie normal.

Angriff

Der Angriff besteht aus:

Erklärung der Intention
Festlegung des Ziels
Aktionsdauer bestimmen
Vergleich Erfolge
Angriff Fehlschlag?/Schaden
Panzerung Ja/Nein?
Ende Angriff

Zunächst legt der Angreifer fest, WEN er WOMIT angreifen will.

Hierzu erklärt er, dass er einen Angriff durchführen will. Im nächsten Schritt bestimmt er ob es sich um einen physischen oder sozialen Angriff handelt.

Ist es ein sozialer Angriff, bestimmt er die Fertigkeit mit der er angreift, würfelt entsprechend und geht dann zur Verteidigung des Ziels.

Ist es ein physischer Angriff, muss bestimmt werden, womit der Charakter angreift und welches Ziel, sowie ob er Manöver verwendet.

Benutzt der Angreifer eine Fernkampfwaffe, prüft er entsprechend seiner Reichweite und die Anzahl Reichweiten-Kategorien bis zum Gegner, ob er einen Malus erlangt. Jede Reichweiten-Kategorie über der Reichweite der Waffe gibt einen Modifikator von -3W.

Nachdem diese Faktoren bestimmt wurden, würfelt der Angreifer entsprechend seiner genutzten Fertigkeit, während wir zur Verteidigung schreiten.

Verteidigung

Das Ziel des Angriffs darf sich nun entscheiden, ob es sich verteidigen will.

Sich Verteidigen bedeutet, dass das Ziel sich darauf konzentriert, nicht getroffen zu werden bzw. die Worte des Gegenübers abprallen zu lassen. Möchte das Ziel sich verteidigen, würfelt der Angreifer gegen den Wurf des Verteidigers, ansonsten würfelt der Angreifer einfach statisch.

Entscheidet sich das Ziel für Verteidigung, so muss es sich entscheiden, ob es *Parieren* oder *Ausweichen* will. Er kann sich entscheiden, diese Fertigkeiten auch Ungeübt zu nutzen. Gleichzeitig darf auch ein Manöver durchgeführt werden.

Verteidigt sich ein Ziel, so erhöht sich sein *Initiative*-Wert um 2, es sei denn er hat sich seit seiner letzten Aktion schon einmal verteidigt, dann erhöht sich der Initiative-Wert nicht.

Der Verteidiger würfelt seine Fertigkeit. Beide Seiten vergleichen ihre gemachten Erfolge. Erfolge des Verteidigers negieren Erfolge des Angreifers genauso als wenn dieser 1en gewürfelt hat.

Erfolgreicher Angriff?

Besitzt der Angreifer am Ende keine Erfolge mehr, so scheitert der Angriff hier. Besitzt der Angreifer wenigstens einen Erfolg, ist der Angriff erfolgreich und wird fortgesetzt im nächsten Abschnitt.

Erfolge

Ist der Angreifer erfolgreich, kann er versuchen, mit seinen gemachten Erfolgen Zusatzeffekte auszulösen.

Pro 1 Erfolg	Schaden +1
ODER 1m Zurückwerfen	

Der Angreifer kann sich nun entscheiden, die Erfolge für einen der aufgezählten Effekte zu nutzen

Handelt es sich um einen sozialen Angriff, springen wir danach direkt zum Schaden.

Trefferzone

Als nächstes wird die Trefferzone bestimmt, sofern es kein Gezielter Angriff⁶ war. In letzterem Fall wird dieser Schritt übersprungen.

Die Trefferzone wird mittels 1W10 bestimmt. Bei einem geraden Ergebnis wird Rechts getroffen, bei Ungerade Links.

Nachdem die Trefferzone bestimmt wurde, wird geprüft, ob eventuelle Panzerung oder Rüstschutz den Schaden verringern kann.

Kopf	10
Torso	5-9
Arme	3-4
Beine	1-2

Panzerung

Wurde ein Charakter durch einen Angriff in einer Zone getroffen, so darf er versuchen, den Treffer mittels Panzerung zu negieren.

Hierzu vergleicht er die Panzerung der Trefferzone mit dem Schaden, den er erleidet.

Handelte es sich bei der Attacke um einen gezielten Angriff, so wird stattdessen nur die Panzerung der Trefferzone genommen, die angezielt wurde, statt einer zufälligen.

Besitzt das Ziel an der getroffenen Stelle Panzerung, prüft, ist ob der Schaden bis gleich oder über die Rüst-Qualität (R-Q) geht. Bei ersterem, wird die volle Panzerung vom Schaden abgezogen. Bei letzterem wird die halbierte Panzerung vom Schaden abgezogen.

Verursacht ein Angriff nach Abzug der Panzerung 0 Schaden, so endet der Angriff hier, da die Attacke wirkungslos war. Ein Angriff kann niemals negative Zahlenwerte als Schaden verursachen.

Besitzt ein Charakter keine Panzerung, erhält er den vollen Schaden. Besitzt ein Charakter mehr als eine Panzerung an

⁶ Da der normale Angriff kein Zielen beinhaltet, gehen wir hier davon aus, dass es sich um ein Manöver handeln würde.

einer Zone, so gilt nur diejenige mit der höchsten Rüstqualität.

Beispiel: **Jack**, der momentan eine Schutzweste mit Panzerung 3 und R-Q 4 trägt, wird durch einen Wurfspeer getroffen. Ein Wurfspeer hat einen Schadenswert von 3. Als Trefferzone wird der Torso bestimmt, also kommt seine Panzerung von 3 zum Tragen. Da der Schaden mit 3 Punkten unter seiner Rüst-Qualität von 4 ist, darf er die volle Panzerung vom Schaden abziehen. Durch den Abzug ergibt sich, dass der Angriff 0 Schaden verursacht. Somit prallt der Wurfspeer wirkungslos an seiner Schutzweste ab.

Desweiteren gilt, Panzerung mit einem Wert von 1 halbiert sich zu 0, nicht zu 1. Dies ist eine Ausnahmeregelung.

Vitalität

In diesem Schritt darf ein Charakter versuchen, allen Schaden, den er erlitten hat und welcher nicht durch seine Panzerung aufgehalten wurde, durch reine körperliche Härte wegzustecken.

Hierzu darf der getroffene Charakter einen Wurf auf Vitalität durchführen. Jeder Erfolg senkt den erhaltenen Schaden um 1. Wird dadurch der Schaden auf 0 reduziert, endet der Angriff hier. Ansonsten gehe weiter zum Schadensschritt.

Schaden

Im letzten Schritt erhält der angegriffene Charakter den Schaden, welchen der Angreifer anrichtet, nachdem Panzerung und Vitalität zum Einsatz kam.

Die Menge an Schaden, die ein Charakter jetzt erleidet, ist das endgültige Resultat nach Erfolgen und Panzerung. Die Attacke endet hier nach in jedem Fall.

Hat ein Ziel Schaden erlitten, kann es passieren, dass es die Besonderheit [Blutig] erhält. Das ist der Fall, wenn mindestens die Hälfte aller Kästchen auf seiner STRESS-Leiste voll sind. Die typischen Kampf-Besonderheiten werden in einem späteren Abschnitt aufgeführt.

Verteidigung

Ein Charakter kann entweder in der reaktiven oder aktiven Phase Verteidigen, in erster durch Fertigkeitseinsatz, in letzterer durch das Manöver Volle Defensive.

Aktion in eigener Phase

Als aktive Verteidigungs-Aktion steht dem Charakter nur die Volle Defensive offen.

Aktion in reaktiver Phase

In der Reaktiven Phase kann ein Spieler sich entscheiden, reaktiv zu verteidigen, indem er eine Verteidigungsfertigkeit oder ein Manöver nutzt.

Das sind: *Auszuweichen*, *Parieren* sowie eventuelle *Manöver*.

Manöver

Manöver sind besonders schwierige oder komplizierte Aktionen, welche oft nicht einfach so ausgeführt werden. Alle Manöver sind eine Aktion und man kann Manöver sowohl in der aktiven wie auch in der reaktiven Phase durchführen.

Alle Manöver der aktiven Phase haben eine Aktionsdauer von 5, alle Manöver der reaktiven Phase von 2.

Allen Manövern gemeinsam ist, dass sie gegen SG8 gewürfelt werden und man sich gegen diese auch mit SG8 wehrt.

Es gibt dabei in **d10** keine feste Liste von Manövern. Unter den Begriff Manöver fällt inhaltlich nämlich alles, was komplizierter ist als „Gegner hauen“, also auch ein Anstürmen, ein Ausfallschlag, eine Hieb in den der Charakter alle Stärke hineinlegt, ebenso wie da Entwaffnen aus der Parade heraus.

Manöver sind insofern frei gestaltet und ergeben ihren Effekt immer aus dem Kontext heraus. Nachfolgend sollen ein paar Beispielmanöver aufgeführt werden, mitsamt möglichen Effekten.

Ansturm	Jemanden anlaufen mit Umwerfen
Entwaffnen	Jemanden Entwaffnen
Niederwerfen	Jemanden zu Boden werfen
Ausfall	Eine Serie von mehreren Angriffen
Doppelschlag	Ein zweifacher Angriff mit einer Waffe
Zwillingsschlag	Ein gleichzeitiger Angriff mit zwei Waffen
Finte	Ein Verwirren des Gegners um eine Öffnung in der Verteidigung zu erzwingen
Gegenhalten	Ein Angriff in den feindlichen Angriff
Umlenken	Feindlichen Angriff auf anderes Ziel lenken

Kurzübersicht der Aktionen

Aktion	Effekt	Dauer
Abwarten	Initiative +3	3
Angriff	Attacke mit Fertigkeit u. Waffe/oder Sozial	3
Ausweichen	Angriff wird ausgewichen	2
Einf.	Alles was nicht unter anderen Aktionen	3
Handlung	enthalten ist	
Laufen	Bewegung × <i>Athletik</i> -Erfolge = Bewegung in M	3
Manöver (Aktiv)	Besonderes Manöver	5
Parieren	Angriff wird abgewehrt	2
Manöver (Reaktiv)	Besonderes Manöver	2
Volle Defensive	Feindliche Angriffe auf SG10 gegen Verteidiger	5

Schaden

Erfolgreiche Angriffe verursachen zumeist Schaden.

Ein physischer Angriff verursacht Schaden gleich dem Schaden der benutzten Waffe, modifiziert durch Panzerung und Vitalität des Getroffenen und eventuellen Erfolgen beim Angriff. Ein sozialer Angriff verursacht Schaden entsprechend der gemachten Erfolge im Angriff, modifiziert durch die Erfolge des Getroffenen..

Schaden wird durch Ankreuzen auf der STRESS-Leiste in Höhe des gemachten Schadens vermerkt.

Panzerung in d10

Je 4 volle Punkte Panzerung geben dem Charakter **-3W** auf *Ausweichen* und senken seine Bewegungsrate um 2.

Es gilt immer nur der höchste Panzerungswert, den ein Charakter trägt, nicht der aufaddierte.

Konflikt-Besonderheiten

Im Kampf kann ein Charakter verschiedene Besonderheiten erhalten, welche hier beispielhaft aufgeführt werden sollen. Wie normale Besonderheiten auch können sie genutzt oder aktiviert werden.

Zu Boden Gegangen

Der Charakter ist zu Boden gegangen, sei es weil er gestolpert ist, oder niedergeworfen wurde.

Angsterfüllt

Der Charakter hat Angst vor dem Kontrahenten. Diese Besonderheit kann *genutzt* werden.

Blind

Der Charakter kann nicht sehen. Diese Besonderheit kann *genutzt* werden.

Betäubt

Der Charakter kann sich nicht rühren, entweder weil er paralytisiert wurde oder weil er gerade gefesselt ist. Er ist so ziemlich wehrlos und darf keine Verteidigung durchführen.

Entsetzen

Der Charakter verspürt große Furcht vor dem Kontrahenten. Dies ist eine Steigerung von Angsterfüllt und kann somit mächtigere Modifikatoren verursachen. Diese Besonderheit kann *genutzt* werden.

In Bewegung

Der Charakter hat sich in seiner letzten aktiven Phase bewegt.

Er zählt bis zur nächsten Konfliktrunde als *Ziel in Bewegung*.

Überrascht

Der Charakter hat sich von seinen Kontrahenten überraschen lassen und wird nun von ihnen überrumpelt.

Ein Charakter, der überrascht ist, erhält *-3W* auf seine Verteidigung, bis zum Ende der ersten Konfliktrunde.

Blutig

Ist ein Charakter verwundet mit mindestens der halben STRESS-Leiste voller Schadenspunkte, so erhält er diese Besonderheit und *-3W* auf alle Aktionen.

Verwirrt

Ein verwirrter Charakter kann die Ereignisse des Geschehens um ihn herum nicht verarbeiten, verwechselt womöglich Freund und Feind und ist insgesamt benachteiligt.

Konfliktende

Sobald kein Kontrahent mehr kämpfen kann, oder eine Seite aufgibt, endet der Konflikt und die Gruppe kehrt zum freien Rollenspiel zurück.

Kämpfen noch Teilnehmer beginnt die nächste Kampfrunde in derselben Konstellation von vorne mit der Aktionsreihenfolge.

Überraschung

Bei einem Hinterhalt werden die Charaktere im Normalfall von den eintreffenden Kontrahenten überrascht.

Um dies widerzuspiegeln, macht jeder Charakter, der überrascht wird, einen Wurf auf *Wahrnehmung* mit SG10.

Bei mindestens einem Erfolg, ist der Charakter nicht überrascht, ansonsten gilt, dass er die Besonderheit [Überrascht] bekommt.

Ein überraschter Charakter erhält bis zu seiner ersten Aktion *-3W* auf seine Verteidigung. Die Besonderheit endet sobald der Charakter das erste Mal agiert hat.

Kurzübersicht

Kampfinitiative feststellen
Aktionsreihenfolge bestimmen
Handeln und Würfeln
Dauer Durchführen
Wiederholen bis Kampfbende

Zusammenfassung

Konflikte – Prügeleien/Krieg/Gespräche/Soziales

Initiative – 5+1W10

Kosten– Eine Angabe, was für eine Aktionsdauer eine Aktion hat (Normal 3, Manöver 5, Verteidigung 2)

Aktive Phase – Wenn jemand an der Reihe

Reaktive Phase – Wenn man nicht an der Reihe ist

Aktion – Eine Handlung in Aktiver Phase

Verteidigung – Verteidigen gegen einen Angriff durch Einsatz von Fertigkeiten

Angriff – Physikalischer oder Verbaler Versuch, dem Gegenüber weh zu tun

Ausweichen – Wegspringen, wenn jemand zuhaut

Laufen – Auch Rennen

Parieren – Angriff blocken oder wegschlagen

Einfache Handlung – Alles was kein Manöver ist

Erfolge im Konflikt– Ermöglichen zusätzliche Effekte und Schaden

Volle Defensive – Alles bis zur nächsten Aktion auf die Verteidigung setzen

5 – Zusätzliche Regeln

In diesem Abschnitt finden sie weiterführende Regeln, welche Dinge behandeln, die in den anderen Kapiteln nicht vorkommen oder nur am Rande erwähnt und weiterverwiesen wurden.

Heilung

Ein Charakter kann seine Wunden auf mehrere Arten behandeln.

Methode 1 ist durch Rast. Eine Rast hat eine Dauer von mindestens 8 Stunden und verlangt einen Wurf auf *Vitalität*. Pro Rast heilt ein Charakter 1 Schadenspunkt sowie +1 pro Erfolg im Fertigkeitswurf.

Methode 2 ist durch einen Wurf auf *Medizin&Biologie*. Hierzu macht der behandelnde Charakter den Fertigkeitswurf und heilt einen Schaden pro Erfolg.

Sollte ein Charakter durch temporäre Effekte oder Krankheiten Fertigkeitspunkte verloren haben, so regenerieren sich diese mit einem Punkt pro Stunde, sobald der Zustand erfolgreich bekämpft wurde, der diesen Verlust hervor gerufen hat.

Rast und Fertigkeit sind nicht die einzigen Methoden, Schaden zu heilen, aber okkulte Fertigkeiten oder Heiltränke/Hypnosprays sind aufgrund ihrer Gebundenheit an das jeweilige Setting hier nicht behandelbar.

Krankheiten

Krankheiten sind und waren durch die gesamte Menschheitsgeschichte hindurch eine der größten Gefahren und Gleichmacher von Bauern und Königen. Auch für Spielercharaktere, unabhängig vom Setting, können sie eine stetige Bedrohung darstellen, da ihre Omnipräsenz und Effekt ein steter Begleiter sind.

Alle Krankheiten funktionieren dabei gleich. Sie haben eine Infektionsbedingung, die, wenn erfüllt, mit ihrer Stufe gegen die Vitalität des Ziels würfelt. Dabei stellt die Stufe die Anzahl an Würfeln, dar, mit der die Krankheit würfelt, während das Ziel entsprechend mit Vitalität gegen würfelt. Bei Erfolg der Krankheit ist das Ziel infiziert.

Nachfolgend sollen mit Wundbrand und Grippe zwei Beispiele gezeigt werden.

Wundbrand

Entstehend aus einer offenen Verwundung, die nicht korrekt oder nur minimal behandelt wurde, ist Wundbrand (*Hier Gangrän*) und das daraus entstehende Wundfieber eine oftmals tödliche Bedrohung.

Infektion: Offene unbehandelte oder schlecht behandelte Wunde (3+ Schaden und *Medizin&Biologie*-Probe versagt).

Stufe: Gleich aktuellem Schaden des Charakters

Effekt: Der Charakter verliert die natürliche Heilung. Die Verletzung schmerzt, verfärbt sich und beginnt zu fäulen/nässen. Pro Tag nach Infektion erhält Kranker 2 Schaden.

Heilung: Behandlung durch Arzt durch Amputation (*Medizin&Biologie* SG8, 24+ Monate Ruhe) und Totgewebeentfernung (*Medizin&Biologie* SG10, 2+ Monate Ruhe)

Grippe

Die Grippe ist eine der häufigsten Krankheiten, die bei einem Menschen neben der einfachen Erkältung und einigen anderen auftreten kann.

Infektion: Offener Kontakt mit einem Infizierten (Luft oder Flüssigkeitskontakt) sowie ungenügender Schutz gegen entsprechende Klima-Verhältnisse.

Stufe: 5W

Effekt: Laufende Nase, Glieder- und Kopfschmerzen, Schüttelkrämpfe, Hohes Fieber, Schleimiger Auswurf, Übelkeit. Der Charakter heilt Schaden nicht mehr und alle Fertigkeitsproben erhalten -3W.

Heilung: Strenge Bettruhe und entsprechende Medikamente für (14-*Vitalität*) Tage. Für den Arzt ist der Wurf SG E2 +1E/Tag nach dem Ausbruch der Krankheit. Jeder Erfolg senkt die Heilungsdauer um 1 Tag.

Gifte

Gifte sind ein eine subtile Waffe, ihr Nachweis erst ein Mittel der Neuzeit und eine Vergiftung hat schon so manchen Konflikt verhindert oder erst heraufbeschworen.

Allen Giften gleich ist dabei, dass sie einen Effekt basierend auf ihrer Stufe haben. Im Gegensatz zu Krankheiten würfeln Gifte dabei nicht, sondern fügen einfach ihren Effekt zu.

Mögliche Gifteffekte können dabei sehr variantenreich sein, in Form von temporärem Schaden (Schlafgift), zur Betäubung (-W auf Fertigkeiten/Verteidigung) oder nur Schaden (Tödliche Gifte), zur Herbeiführung von Atemstillstand (Belladonna) oder erhöhter Lust (Kokain)etc.

Sprachen

Sprache ist ein bedeutender Teil der menschlichen Erfahrung. Durch Sprache übermitteln wir Konzepte und Gedanken, Erfahrungen und Erlebnisse. Ohne Sprache funktionieren unsere Kultur und ein Großteil menschlicher Interaktion nicht.

Jeder Charakter beherrscht eine Sprache auf einem Wert von 3. Dies ist seine Muttersprache. Sofern nicht anders festgelegt, kann ein Charakter seine Muttersprache lesen und in ihr schreiben mit einem Wert von 3.

Neue Sprachen werden mit 1XP pro Stufe erworben wie Fertigkeiten mit einem Maximalwert von 5. Sprechen und Lesen/Schreiben werden dabei separat erworben.

Würfe für Konflikte in denen Sprachen eine gewichtige Rolle spielen, begrenzen den maximal nutzbaren Fertigkeitswert auf die doppelte Stufe (*Stufe*×2), die der Charakter in der Sprache hat.

Für Settings, in denen Lesen/Schreiben eher unüblich ist, sollten die Kosten für das Verbessern von Lesen/Schreiben auf 2XP pro Punkt erhöht werden.

Lehren und Lernen

Manche Dinge können oder sollen vielleicht nicht über XP gelernt werden. Oder man fragt sich, warum einem der Mitspieler, der die besondere Geheimtechnik XY beherrscht, einem diese nicht beibringen kann, oder die tolle Finger-Geheimsprache VWX.

Zunächst muss ein Charakter bestimmt werden, der die erforderliche Fertigkeit lehren will. Es können nur Fertigkeiten gelehrt werden.

Der Lehrende Charakter muss die zu lehrende Fertigkeit auf mindestens Stufe 3 beherrschen, ebenso wie die Fertigkeit Lehren auf mindestens Stufe 1. Der Lernende Charakter muss die Fertigkeit auf einer Stufe unterhalb der, des Lehrenden besitzen.

Die Schwierigkeit des Lehrens ist ein Fertigkeitwurf für den Lehrenden auf *Lehren* mit einem Intervall von 1 Woche pro zu lernendem Punkt und einem SG entsprechend der Ziel-Stufe. Die Anzahl an notwendigen Erfolgen für den Wurf entspricht dabei der Ziel-Stufe wie unten angegeben. Bei Erfolg sinken für den Lernenden die XP-Kosten zur Steigerung der gelernten Fertigkeit bis zur Ziel-Stufe auf 1XP. Die Kosten können nicht unter 1XP sinken.

Ziel-Fertigkeitsstufe	SG	Erfolge
1-3	6	5
4-7	8	10
8+	10	20

Ein Charakter darf nach einem Lernvorgang, unabhängig von dessen Länge, nicht erneut profitieren, solange nicht darauf folgend weitere 4 Wochen verstrichen sind.

Barrieren

Eine Tür hält die Spielergruppe auf oder die nebenstehende Mauer. Trotzdem will der Charakter irgendwie sein Ziel, das zumeist dahinter liegt, erreichen. Hierzu will er vermutlich die Barriere zerstören oder beschädigen.

Barrieren, ein allgemeiner Begriff für alle Arten von Hindernissen, funktionieren als Objekte mit Panzerung und Rüst-Qualität. Sie haben einen Panzerungswert, und eine Rüst-Qualität. Nachfolgend ein paar Beispiele.

Objekt	Panzerung	R-Q
Leichte Barriere (Glas)	2	3
Gewöhnliche Barriere (Holz)	4	6
Starke Barriere (Eisen/Beton)	8	9

Barrieren, die Schaden in Höhe ihrer doppelten Panzerung erhalten ohne diesen zu negieren, brechen in einem mindestens 1×1m großem Bereich auf/zusammen.

Fallschaden und die Elemente

Ein Fall aus großer Tiefe kann schmerzhaft sein, ebenso wie extreme Temperaturen ausgesetzt sein, sei es -110°C auf dem Merkur oder 50+°C in den Wüsten der Erde oder der Effekt von aggressiver Nutzung der Elemente

Fallschaden

Fällt ein Charakter aus einer großen Höhe, so hat das zumeist negative Konsequenzen. In **d10** wird dies durch Fallschaden reflektiert.

Fallschaden ist Schaden, welchen ein Charakter erleidet, sobald er eine Distanz von mindestens 3 Metern oder mehr fällt. Über 3 Meter erhält ein Charakter 1 Schaden für jeden zusätzlichen Meter.

Man kann den Fallschaden auf 1/3 reduzieren, wenn einem ein Wurf auf *Akrobatik* mit mindestens einem Erfolg je 5 angefangene Meter schafft.

Beispiel: *Ann springt auf der Flucht vor den Häschern des Unterweltbosses über die Dächer der Siedlung und schafft*

den letzten Sprung nicht. Sie fällt 18m in die Tiefe. Da nur die Distanz ab dem vierten Meter zählt, gilt für den Fallschaden eine Distanz von 15m. Somit ergibt sich ein potentieller Fallschaden von 15. Da das ein bisschen mehr ist, als Ann aushält, würfelt sie auf Akrobatik mit 4 Würfeln gegen und hofft auf mindestens 3 Erfolge wegen 3×5 angefangener Meter. Sie würfelt 4,10,10,6. Das sind 3 Erfolge. Damit wird der Gesamtschaden auf ein Drittel (1/3) gesenkt. Ann kommt also unsanft auf und erhält nach dem tiefen Fall durch ihr glückliches Abrollen nur 5 Schaden.

Wetter

Schwerer Regen, Sandstürme, und heftiger Schneefall sind ein häufig genutztes Stilmittel im Rollenspiel. Dabei sollten sie sich fragen, ob das Wetter einen direkten Spieleffekt haben soll, oder nur die Szene durch Drama unterstützt.

Soll es nur den Hintergrund geben, ist der Effekt zu vernachlässigen. Wollen sie hingegen dem ganzen einen Effekt geben, so sollte dieser in Form eines einfachen Modifikators oder festen Effekts daherkommen, um den Spielfluss möglichst wenig zu unterbrechen..

Elementar-Effekte

Mit Elementar-Effekte beschreiben wir alles was durch die Elemente, wie einen Blitzschlag oder heiße Flammen verursacht wird. Dies wird zumeist in Form von Schaden gehandhabt.

Es ist empfehlenswert, dass Elementar-Effekte nach Kontext dienlich sind. Also kann eine Fackel ohne Probe oder Diskussion einen Strohhallen entzünden. Falls sie explizit Schadenswerte benötigen, erhöhen sie die normalen Schadenswerte um 1 oder 2 Punkte, verdoppeln den Schaden gegen besonders empfindliche Ziele und halbieren ihn gegen solche, die Resistent sind.

Fahrzeugkampffregeln

Eine Hochgeschwindigkeitsjagd mit Autos den Highway entlang jagen oder die Luftschlacht in den Himmeln über England, mit dem U-Boot durch die Dunkle See oder im Raumschiff durch das Asteroiden-Feld.

Um diesen besonderen Umständen Rechnung zu tragen, können sie die Fahrzeugkampffregeln nutzen.

Fahrzeugkämpfe zeichnen sich durch ein paar Besonderheiten aus. Sie besitzen Eigenschaften, besondere Nutzungsmöglichkeiten und Manöver, die sich nach der Fortbewegungsart richten.

Fahrzeug-Eigenschaften

Fahrzeuge besitzen eine Anzahl an Eigenschaften. Geschwindigkeit, Lenkwert, Sichtbarkeit, Typ, Passive Verteidigung, Panzerung, Rüst-Qualität und Bewaffnung.

Passive Verteidigung, Panzerung, Rüst-Qualität und Bewaffnung sollten bereits aus dem Konflikt bekannt sein und werden hier nicht weiter erläutert.

Geschwindigkeit beschreibt die Geschwindigkeit der Fortbewegung. Alle Geschwindigkeitswerte sind in km/h.

Lenkwert ist das Handling des Fahrzeugs und seine Steuerbarkeit. Dieser stellt einen Modifikator von **-6W** bis **+6W** für Würfe auf *Lenken* dar. Ein positiver Wert stellt ein

einfach zu steuerndes Fahrzeug dar, während ein negativer eine alte Mühle repräsentiert, die manchmal einfach bockt.

Sichtbarkeit beschreibt die optische Erkennbarkeit des Fahrzeugs. Ebenso wie der Lenkwert geht Sichtbarkeit als Modifikator von $-6W$ bis $+6W$ auf *Wahrnehmung* und *Nachforschung*. Ein positiver Wert zeugt von hoher Erkennbarkeit, während ein negativer dafür spricht, dass es kaum gesehen wird.

Typ beschreibt die Art des Fahrzeugs. Mögliche Arten sind *Tier, Automobil, Motorrad, Panzer, Flugzeug, Schiff, Raumfahrzeug*.

Beispiel: *Der historische Panzerkampfwagen III der Deutschen von 1938/39.*

Geschw.	Lenk	Sicht	Typ	Pnz	R-Q	Bewaffnung
20	± 0	+6	Panzer	7	10	PaK 36-8 DMG, R7

Fahrzeuge und Manöver

Man kann mit Fahrzeugen wie aus dem Konflikt bekannt Manöver durchführen. Darunter fallen alle besonderen Aktionen die mit Fahrzeugen durchgeführt werden sollen, wie jemanden Rammen, ein spontanes Abtauchen oder spezielle Fahrzeug-spezifische Bewegungen wie das Abtauchen eines U-Boots/Flugzeuges oder Raumschiffes.

Fahrzeug-Schadensleiste

Fahrzeuge besitzen nur STRESS-Leiste wie Charaktere. Die STRESS-Leiste eines Fahrzeugs berechnet sich nach $\text{Panzerung} \times 3$, beträgt aber immer mindestens 5.

Ideale

Je mächtiger und fähiger Spielercharaktere werden umso mehr Fähigkeiten sollten sie ansammeln. Um dies zu repräsentieren gibt es die Ideale. Ideale sind Fähigkeiten, Boni oder Effekte, welche Spielercharaktere erlangen, wenn sie eine Fertigkeit auf 5 oder 9 erhoben haben und erweitern wollen. Sie sollen darstellen, mit welcher Virtuosität die Charaktere in diesem Fach umgehen.

Stufe-5-Ideale stellen dabei Fähigkeiten von Gelehrten dar und Stufe-9-Ideale die von wahren Meistern ihres Fachs.

Charaktere können pro Stufe 1 Ideal wählen. Sobald ein Charakter eine Fertigkeit auf Stufe 10 hat, darf er weitere Ideale kaufen, zuerst die Stufe-5-Ideale, gefolgt von den Stufe-9-Idealen.

Stufe-5-Ideale kosten 3 XP, Stufe-9-Ideale kosten 5 XP. Jedes weitere Ideal kostet dann die dreifache XP-Summe, also kostet das zweite und dritte Stufe-5-Ideal jeweils 9XP und für die Stufe-9-Ideale jeweils 15XP.

Manche Ideale benötigen zur Wahl derselben zwingend ein Vor-Ideal. Dies ist in der Beschreibung vermerkt.

Beachten Sie, dass Ideale das Spiel deutlich verkomplizieren können. Sie stellen daher fortgeschrittene Spielmechaniken dar.

Akrobatik

Schlängenmensch (5)

Verdrehung und Verrenkungen unnatürlicher Art lassen es zu, dass Charakter sich selbst in kleinste Zwischenräume

quetschen kann, bis zu einem Raum in Größe von $1/4$ der Charakterhöhe.

Weitsprung (5)

Der Charakter darf seine Sprungdistanz verdoppeln bei *Akrobatik*.

Abrollbewegung (5)

Senke Fallschaden immer um *Akrobatik* Punkte.

Leben am Abgrund (9)

Benötigt für Bewegungen nur einen Untergrund mit der Breite eines Nagels.

Sprung ins Nichts (9)

Fallschaden wird halbiert oder um *Akrobatik*+2 Punkte gesenkt, je nachdem, was mehr Schaden verhindert. Benötigt *Abrollbewegung*.

Hochsprung (9)

Kann Sprunghöhe bis *Akrobatik* $\times 3$ erreichen.

Allgemeinwissen

Breitgefächertes Wissen I (5)

Darf andere akademische Fertigkeit durch *Allgemeinwissen* mit SG8 ersetzen.

Verwirrende Menge an Wissen (5)

Erfolgreiches *Allgemeinwissen* gibt +Schaden=Erfolge auf den nächsten sozialen Angriff.

McGyver I (5)

Erhält $+3W$ um etwas zu McGyvern.

Breitgefächertes Wissen II (9)

Darf andere akademische Fertigkeit durch *Allgemeinwissen* mit SG7 ersetzen. Benötigt *Breitgefächertes Wissen I*. Kann nicht für obskures Wissen eingesetzt werden.

Das ist wie (9)

Wurf auf *Allgemeinwissen* -SG gibt $+W$ =Erfolge auf nächste Fertigungsprobe. Kann nur einmal alle 12h eingesetzt werden.

McGyver II (9)

Erhält $+3W$ um etwas zu McGyvern. Benötigt *McGyver I*.

Architektur

Baustile I(5)

Erhält $+3W$ zur Erkennung von Baustilen.

Baumeister I(5)

Erhält $+3W$ zu allen Proben zur Planung und zum Bau eines Gebäudes.

Struktur & Statik(5)

Fertigkeitswürfe zur Ermittlung idealer Sprengpunkte sowie zur Mengenberechnung von Sprengstoff für die Vernichtung von Objekten erhalten $+3W$.

Baumeister II(9)

Erhält $+3W$ zu allen Proben zur Planung und zum Bau eines Gebäudes. Benötigt *Baumeister I*.

Baustile II(9)

Erhält $+3W$ zur Erkennung von Baustilen. Benötigt *Baustile I*.

Fall von Größe(9)

Vom Charakter eingesetzter Sprengstoff gegen Objekte erhält +Schaden=Erfolge nach Wurf auf *Architektur*.

Athletik

Affengleich (5)

Senkt den Grund-SG für Klettern um 1 auf SG5

Sprinter (5)

Darf bei Aktion Laufen Bewegung nach Ergebnis-Berechnung verdoppeln.

Wasserkind (5)

Senke negativen Modifikatoren im Wasser um 1 Stufe.

Freiklettern (9)

Ignoriere jegliche negativen Modifikatoren zum Fehlen einer Kletterausrüstung unabhängig vom SG der zu besteigenden Wand.

Wandläufer (9)

Kann an Wänden entlanglaufen mit 1 Erfolg= 1 Meter

Unter Strom (9)

Charakter zählt immer als [Ziel In Bewegung].

Ausweichen

Ausweichen I (5)

Darf einen Würfel um 1 hoch oder runter drehen, nachdem *Ausweichen* gewürfelt wurde.

Mitführende Bewegung (5)

Darf beim Ausweichen im Nahkampf *Waffenloser Kampf*/3 als +W nutzen.

Weichen in Linien (5)

Gegnerische Fernkampf-Angriffe gegen den Charakter erhalten -3W, solange dieser [Ziel In Bewegung] hat.

Ausweichen II (9)

Darf zwei Würfel um 1 hoch oder runter drehen, nachdem *Ausweichen* gewürfelt wurde. Benötigt *Ausweichen I*.

Leben in Bewegung (9)

Gegnerische Angriffe gegen den Charakter erhalten -3W, solange dieser [Ziel In Bewegung] hat. Benötigt *Weichen in Linien*.

Aus der Luft pflücken (9)

Erhält +3W beim Manöver Umlenken.

Befehlen

Vorbereiteter Plan (5)

Legt vor Beginn einer Schlacht einen Plan fest. Solange sich Untergebene dran halten, erhalten sie +3W. Der Charakter muss hierzu mindestens Feldadjutant sein.

Inspirieren (5)

Erfolgreiches *Befehlen* gibt der zu inspirierenden Einheit +3W für ihre nächste Aktion.

Herausforderer (5)

Ausgesprochene Herausforderung muss bei angenommen werden wenn dem Herausgeforderten nicht ein Wurf auf *Selbstbeherrschung* mit SG8 gelingt.

Taktiker (9)

Kann Konflikt-Manöver mit Einheit durchführen, sofern logisch anwendbar. Das können Sachen wie eine *Finte*, ein *Ansturm* und ähnliches sein.

Strategie (9)

Erhält +3W als Feldherr in einer Schlacht.

Letztes Gefecht (9)

Darf einmal pro Schlacht alle Schadenspunkte seiner Einheit streichen, solange der Charakter eine Einheit kommandiert. Die Einheit gilt am Ende der Schlacht als vernichtet.

Beschattung

Schatten in der Nacht(5)

Alle Proben auf Wahrnehmung gegen Beschattenden haben -3W solange es zwischen 18h und 6h ist.

Verfolger I(5)

Erhält +3W zur Beschattung eines Ziels.

Schatten im Licht(5)

Alle Proben auf Wahrnehmung gegen Beschattenden haben -3W solange es zwischen 6h und 18h ist.

Raubtierhafter Jäger(9)

Senkt den Grund-SG gegenüber tierischen und tierhaften Zielen auf SG4.

Einer von Vielen(9)

Kontrahent erhält, solange Charakter sich in einer Menschenmenge befindet, keinen Wurf auf *Wahrnehmung* um Präsenz festzustellen.

Verfolger II(9)

Erhält +3W zur Beschattung eines Ziels. Benötigt *Verfolger I*.

Betören

Verführerisch I (5)

Erhält +3W auf *Betören* zur Verführung.

Kopf verdrehen (5)

Kann Ziel Besonderheit [Verwirrt] als Einfache Handlung mit *Betören* gegen *Willensstärke* des Ziels im Kampf geben, solange Ziel sich des Charakters bewusst ist.

Lippenbekenntnis (5)

Darf *Betören* für *Täuschen* anwenden in entsprechenden Proben gegen SG 8.

Verführerisch II (9)

Erhält +3W für *Betören* zur Verführung. Benötigt *Verführerisch I*

Entflammter Leib (9)

Erfolgreiches *Betören* gibt NSC Verlangen nach Charakter, was ihm -6W zur Verteidigung gegen soziale Angriffe gibt, solange der Charakter Angreifer ist.

Preis der Lust (9)

Erfolgreiches *Betören* gegen SG8 und mindestens 8h mit Ziel lassen das Ziel für die nächsten 24h zu einem willfähigen Helfer des Charakters werden.

Chemie & Physik

Alchemist (5)

Erhält +3W zur Schaffung von Chemikalien/Substanzen

Wissenschaftler I (5)

Erhält +3W auf *Chemie & Physik*.

Substitut(5)

Der Charakter kann seltene/fehlende Elemente für die Schaffung von Substanzen mit -3W substituieren.

Wissenschaftler II (9)

Erhält +3W auf *Chemie & Physik*. Benötigt *Wissenschaftler I*.

Logische Verbindung (9)

Darf auf Wurf mit akademischem Hintergrund halben Fertigkeitswert als +W erlangen.

Gesetze der Wirklichkeit(9)

Erfolgreiche *Chemie&Physik* mit SG10 ermöglicht die Festlegung einer physikalischen Regelung für die Dauer einer Szene, ohne dass der Spieler hierfür einen Karmapunkt ausgeben muss.

Einhänder

Doppelschlag (5)

Der Charakter darf jedem erfolgreichen Angriff sofort einen weiteren, gleich gearteten mit Aktionsdauer 0 nachfolgen lassen. Dies macht seinen Angriff aber sofort zu einem Manöver.

Ausfall (5)

Der Charakter darf bis zu einer Anzahl von Angriffen gleich seinem Fertigkeitswert mit Aktionsdauer 3 als normalen *Angriff* attackieren, wobei jede Attacke nach der ersten keine Zusatzdauer hat. Die Angriffserie endet, wenn der Charakter einmal nicht trifft oder die Anzahl an Angriffen ausgeschöpft hat.

Schildschlag (5)

Der Charakter erhält +3W, wenn er jemanden mit einem Schild schlägt. Schildschlag wird immer mit *Kraftakt* gewürfelt und ist ein Manöver.

Lebensmüde (9)

Manöver, während der Charakter [BLUTIG] ist, erhöhen den verursachten Schaden um die Hälfte.

Zwei-Waffen-Meister (9)

Bei Nutzung von zwei Einhandwaffen wird der SG für Angriffe/Manöver im Kampf um 2 gesenkt.

Durchschlagender Hieb (9)

Alle Angriffe des Charakters haben PB.

Einschüchtern

Subtile Bedrohung (5)

Der Charakter darf für alle sozialen Angriffe *Einschüchtern* verwenden zum Angreifen, anstelle der normal genutzten Fertigkeit, ohne einen Modifikator zu erhalten.

Folterer I (5)

Einschüchtern verursacht +1 Schaden.

Einer wie Hundert (5)

Verursacht [Angsterfüllt] bei Kontrahenten.

Aura der Furcht (9)

Darf gegen alle sozialen Fertigkeiten mit *Einschüchtern* verteidigen anstatt des normalen Manövers.

Folterer II (9)

Einschüchtern verursacht +1 Schaden. Benötigt *Folterer I*

Einer wie Tausend (9)

Verursacht [Entsetzen] bei Kontrahenten.

Elektronik

Techniker I (5)

Erhält +3W auf *Elektronik*.

Techniker II (9)

Erhält +3W auf *Elektronik*. Benötigt *Techniker I*.

Empathie

Durchschauen I (5)

Erhält +3W auf *Empathie*.

Verständnis (5)

Erhält +3W um [Furcht], [Angsterfüllt] und [Entsetzen] zu heilen, was er mit diesem Ideal darf.

Person Einschätzen (5)

Kann persönliche Haltung zum Spielercharakter einschätzen (*Liebe/Sympathie/Neutral/Antipathie/Hass*).

Durchschauen II (9)

Erhält +3W auf *Empathie*.

Lesen wie in einem Buch (9)

Kann Motivation des Gegenübers erkennen mit *Empathie*.

Fähigkeiten Einschätzen (9)

Kann Fertigkeiten des Gegenübers einschätzen mit 33% Genauigkeit je 2 Erfolge mittels *Empathie*.

Etikette

Sprachliche Wendung (5)

Darf *Einschüchtern* als Manöver im sozialen Konflikt mit *Etikette* würfeln

Zwischen Tür und Angel (5)

Trifft der Charakter jemanden zum ersten Mal und erhält einen Fehlschlag in einer sozialen Probe ihm gegenüber, hat dies keine negativen Konsequenzen. Dies gilt nicht für nachfolgende Fertigkeitwürfe.

Kurzlebige Freundschaft (5)

Für die Ausgabe eines Karma-Punktes kann der Charakter einen Fremden kurzzeitig für eine Dauer von *Etikette* Minuten zu einem Freund machen und bekommt +3W auf soziale Fertigkeitwürfe ihm gegenüber.

Richtig Fragen (9)

Der SG für *Etikette* wird auf 4 gesetzt, um Informationen vom Ziel zu erhalten, welche durch das Wissen und die Perspektive des Ziels begrenzt und gefärbt sind.

Giftige Worte (9)

Etikette verursacht +2 Schaden.

Rüstung der Höflichkeit (9)

Erhält gegen soziale Angriffe 1 Punkt Panzerung.

Fälschen

Geübter Fälscher I (5)

Erhält +3W für *Fälschen*.

Schnelles Werk (5)

Kann mit -3W eine Fälschung herstellen in 10-*Fälschen* Minuten, solange er das Original mindestens einmal intensiv untersucht hat. Die Fälschung ist „augenscheinlich“ echt.

Künstlerblick (5)

Charakter senkt SG um festzustellen, ob ein Objekt eine Fälschung ist oder nicht, um 2.

Unentdeckte Meisterwerke (9)

Vom Charakter geschaffene Objekte die keine Original-Entsprechung haben, sind für Beobachter nur mit -6W als Fälschung zu enttarnen.

Wie Echt (9)

Jenseits des Alters ist das Objekt vom Original nicht unterscheidbar, solange es nicht ein Schnelles Werk ist.

Geübter Fälscher II (9)

Erhält +3W für *Fälschen*. Benötigt *Geübter Fälscher I*.

Feuerwaffen

Deckungsschütze (5)

Erhält +3W gegen Ziele in Deckung.

Heckenschütze (5)

Ziele, die sich des Schützen nicht bewusst sind erhalten -6W zur Verteidigung. Hierzu zählen alle Ziele, die den Schützen nicht sehen können oder überrascht sind.

Schnellschütze I (5)

Darf als Manöver *Waffenfertigkeit*/3 Angriffe mit SG8 durchführen, maximal jedoch eine Zahl=Schuss der Waffe.

Schnellschütze II (9)

Darf als Manöver *Waffenfertigkeit*/3 Angriffe mit SG6 durchführen, maximal jedoch eine Zahl=Schuss der Waffe. Benötigt *Schnellschütze I*.

Ausschalten (9)

Kann für je 2 Erfolge eine Gliedmaße des Gegners ausschalten bei erfolgreichem Angriff für 3 Runden. 1 Bein (Bewegung halbiert), Alle Beine (Bewegung 1/4), Arm (Unbenutzbar).

Kernschuss (9)

Benutzt der Charakter eine Waffe, auf die er spezialisiert ist, verursacht er +1 Schaden für jede Reichweite unter ihrer maximalen.

Fingerfertigkeit

Langfinger (5)

Erhält +3W für *Fingerfertigkeit* auf Taschendiebstahl.

Versteckte Taschen (5)

Es kann ein Objekt von maximal Handgröße verborgen werden, ohne dass dem Gegenüber *Wahrnehmung* zusteht. Dies ist nur möglich, solange es plausibel ist. Weiß der Gegenüber, dass der Spielercharakter das Ideal hat, so darf trotz allem eine vergleichende Probe gemacht.

Verborgene Gesten (5)

Kann verschiedene Gesten oder Handbewegungen verbergen. *Wahrnehmung* zum Bemerkten erhält -6W.

Wie aus der Luft gezogen (9)

Charakter darf einen beliebigen Gegenstand bis Gewicht entsprechend (STRESS-Leiste/2) zücken, sofern er ihn besitzt und er plausibel diesen hätte an sich bringen können.

Aufmerksamkeit Ablenken (9)

Wird der Charakter bei einer illegalen Tat erwischt, kann einen Umstehenden der erwischten Tat beschuldigen mit SG8 glaubhaft von sich ablenken.

Präziser Eingriff (9)

Der Charakter erhält keine Modifikatoren durch Schaden oder externe Umstände auf *Fingerfertigkeit*.

Geschichte

Fehler Erkennen...(5)

Erkennt der Spieler ein historisches Gleichnis, kann er dieses verkünden um +3W auf den nächsten Fertigkeitwürf zur Lösung des Problems zu erhalten.

Historiker I (5)

Erhält +3W auf *Geschichte*.

Feldforscher(5)

Erfolgreicher Wurf auf *Geschichte* gibt +3W auf *Wahrnehmung* in Ruinen und bedeutenden Stätten.

Historiker II (9)

Erhält +3W auf *Geschichte*. Benötigt *Historiker I*.

...und wiederholen(9)

Erkennt der Spieler ein historisches Gleichnis, kann er dieses verkünden um +3W auf den nächsten Fertigkeitwurf zur Lösung des Problems zu erhalten oder +6W wenn er sich an die historische Lösung des Problems hält.

Historische Erinnerung(9)

Der Charakter kann historische Details und Vorgänge selbst ohne Hinweise rekonstruieren, solange er sich am korrekten Ort befindet und ihm ein Wurf auf *Geschichte* gelingt.

Geschütze

Mitziehen (5)

Kann Besonderheit [Ziel in Bewegung] ignorieren.

Re-Kalibrierung (5)

Die Reichweite von Geschützen, die der Charakter nutzt, wird um 1 erhöht.

Belagerungswaffenexperte (5)

Barrieren halbieren ihre Panzerung bei einem erfolgreichen Angriff vor Abzug von PB durch die Waffe.

Knapp Daneben ist Fast Zielgenau (9)

Waffen mit der Eigenschaft MZ-X treffen mit 0 Erfolgen, sollte der Angriff so fehlschlagen. Dies gilt nicht, wenn durch 1en oder Verteidigung weniger Erfolge erzielt wurden, als 0.

Doppelte Treibladung (9)

Einmal pro Kampf kann der Schaden des Geschützes verdoppelt werden, es wird dabei aber zerstört.

Genau DA hin! (9)

Der Angriff mit dem Geschütz trifft, selbst bei einem Fehlschlag, der Schaden sinkt aber um 1 +2 je fehlenden Erfolg.

Glücksspiel

Spielerwissen (5)

Darf andere Fertigkeit durch *Glücksspiel* mit SG8 ersetzen.

Spielerglück I (5)

Erhält +3W auf *Glücksspiel*.

Manipulation I (5)

Darf zwei Würfel um 1 hoch oder runter drehen nachdem auf *Glücksspiel* gewürfelt wurde.

Spielerglück II (9)

Erhält +3W auf *Glücksspiel*. Benötigt *Spielerglück II*.

Manipulation II (9)

Darf zwei weitere Würfel um 1 hoch oder runter drehen nachdem auf *Glücksspiel* gewürfelt wurde. Benötigt *Manipulation I*.

Zeichen von Glück und Unglück (9)

Charakter darf misslungene Karma-Proben einmal wiederholen, solange kein kritischer Fehlschlag gewürfelt wurde. Das zweite Ergebnis ist bindend, auch wenn es schlechter ist.

Handel

Feilscher I (5)

Kann beim Feilschen den Kaufpreis um 20% senken mit SG8.

Silberzunge (5)

Erfolgreiches *Täuschen* vor dem Handel gibt +3W für einen nachfolgenden Wurf auf *Handel*.

Goldenes Lächeln I (5)

Erhält +3W für *Handel*.

Feilscher II (9)

Kann beim Feilschen den Kaufpreis um weitere 30% senken mit SG8. Benötigt *Feilscher I*.

Goldenes Lächeln II (9)

Erhält +3W für *Handel*. Benötigt *Goldenes Lächeln I*.

Falscher Wert (9)

Erfolgreiches *Täuschen* vor dem Handel erhöht Grundwert des Verkaufsobjekts um 10% pro Erfolg.

Handwerk

Gut Ausgebildet (5)

Behandelt alle Handwerke, als wäre er auf sie spezialisiert. Spezialisierungen können explodieren.

Russische Technik (5)

Kann mittels Wurf auf *Kraftakt* ein Objekt vollständig „reparieren“. Nach einer weiteren Nutzung ist es jedoch sofort erneut kaputt und benötigt umfangreiche Wartungsarbeit, abhängig von der Komplexität des Objekts.

Fachmann (5)

Kann Ausrüstungshaltbarkeit um einen Punkt über Start verbessern, jedoch nicht auf Experimentell.

Meister seines Fachs (9)

Kann Ausrüstung der Haltbarkeitsstufe High-Tech erschaffen. Benötigt Absprache mit SL.

Akkord (9)

Für je 2 Erfolge bei der Fertigung eines Objekts kann eine Kopie desselben angefertigt werden, dessen Haltbarkeit ein Punkt niedriger ist als bei der vorhergehenden Version. Dies kann mit sinkender Haltbarkeit fortgesetzt werden, bis die niedrigste Stufe erreicht wurde.

Einzigartig (9)

Kann ein Objekt mit Haltbarkeitsstufe Experimentell herstellen. Das Objekt kann nicht erneut so gebaut werden, wohl aber als billige Kopie schlechter repliziert werden. Benötigt Absprache mit SL.

Kraftakt

Entfesselt (5)

Erhält +3W um sich aus Verstrickungen zu befreien, unabhängig von der Art der Verstrickung.

Muskelberg (5)

Erhält +3W für *Kraftakt*.

Bulldozer (5)

Verdoppelt *Kraftakt* gegen unbewegliche Ziele.

Stärke des Herakles (9)

Erhält +3W für *Kraftakt*. Benötigt *Muskelberg*.

Muskelgedächtnis (9)

Darf vor körperlichen Herausforderungen *Kraftakt* würfeln und erhält +3W auf nachfolgenden Fertigkeitwurf.

Unaufhaltsam (9)

Darf *Kraftakt* anstelle *Athletik* würfeln und senkt Panzerungs-R-Q um *Kraftakt*-Fertigkeitswert.

Glaube und Mythos

Sagenhaft I (5)

Erhält +3W für *Glaube&Mythos*.

Sagenhaftes Gleichnis (5)

Erhält +3W für einen sozialen Fertigkeitwurf. Kann nur einmal alle 12h eingesetzt werden.

Wie in den Legenden (5)

Darf andere nicht-körperliche Fertigkeit durch *Glaube&Mythos* mit SG8 ersetzen.

Sagenhaft II (9)

Erhält +3W für *Glaube&Mythos*. Benötigt *Sagenhaft I*.

Mythische Stärke (9)

Erhält nach einem Wurf auf *Glaube&Mythos* +3W auf *Kraftakt* für die restliche Szene.

Jäger Verlorenen Wissens (9)

Erhält nach Wurf auf *Glaube&Mythos* +3W auf den nächsten akademischen Fertigkeitwurf. Kann nur einmal alle 12h eingesetzt werden.

Lehren

Lehrmeister I (5)

Erhält +3W auf *Lehren*.

Begabter Lehrer I (5)

Reduziert die Zeit zum *Lehren* um ¼.

Weisheit (5)

Kann nach erfolgreichem Wurf auf *Lehren* mit SG8 die Haltung einer Person zum Spielercharakter für den Rest der Szene verbessern.

Lehrmeister II (9)

Erhält +3W auf *Lehren*. Benötigt *Lehrmeister I*.

Begabter Lehrer II (9)

Reduziert die Zeit zum *Lehren* um ¼. Benötigt *Begabter Lehrer I*.

Belehrung (9)

Darf einmal pro Konflikt eine soziale Fertigkeit im Angriff mit *Lehren* ersetzen mit +3W. Erhält bei Nutzung sofort 2 Schaden.

Lenken

Geschwindigkeitskitzel (5)

Das Fahrzeugmanöver Beschleunigen erhöht die Geschwindigkeit pro Erfolg um 10% statt 5%.

Profi am Steuer (5)

Behandelt negative Lenkwerte von -3 wie ±0 und erhöht positive Lenkwerte von ±0 auf +3.

Altmodisch (5)

Kann *Lenken* für Reparatur und Arbeit an altmodischen Pferdegespannen nutzen, anstatt *Handwerk* und *Umgang mit Tieren*.

Legendärer Fahrer (9)

Behandelt negative Lenkwerte bis -6 wie ±0 und erhöht positive Lenkwerte um 1 Modifikator. Benötigt *Profi am Steuer*.

Windschatten (9)

Kann die Sichtbarkeit des Fahrzeugs für 5 Konfliktrunden auf -6 senken. Kann nur einmal alle 12h eingesetzt werden.

Kein Kratzer (9)

Darf einmal pro Kampf erlittenen Schaden am Fahrzeug komplett wegstreichen.

Mathematik

Grundzüge (5)

Kann +3W aus einem erfolgreichen Wurf auf *Mathematik* für eine einzelne nachfolgende Aktion erhalten.

Fehler-Kalkül (5)

Der Charakter darf einen Wurf auf *Mathematik* machen, wenn er mittels *Geschütze* nicht getroffen hat, und das neue Ergebnis verwenden, anstatt dem zuerst gemachten.

Heureka(9)

Darf einmal pro Modul eine Fertigkeit durch *Mathematik* mit SG 8 ersetzen.

Mechanik

Fallenmeister I (5)

Erhält +3W um eine Falle zu manipulieren. Dies kann eine Entschärfung sein, aber auch ein gewolltes Auslösen.

Fallenmeister II (9)

Erhält +3W um eine Falle zu manipulieren. Dies kann eine Entschärfung sein, aber auch ein gewolltes Auslösen. Benötigt *Fallenmeister I*.

Medizin&Biologie

Mediziner I (5)

Erhält +3W für Würfe auf *Medizin* und heilt pro 2 Erfolge 3 Kästchen Schaden.

Kunstvoll(5)

Gescheiterte *Medizin*-Würfe haben keinen Nachteil für den Patienten, unabhängig davon, wie sehr der Wurf fehlschlug.

Auge für Blut(5)

Kann mittels *Medizin&Biologie* den exakten Gesundheitszustand eines Anderen feststellen mit SG 8.

Mediziner II (9)

Erhält +3W für Würfe auf *Medizin* und heilt immer mindestens ein Kästchen Schaden, unabhängig vom Ergebnis. Benötigt *Mediziner I*.

Gesegnete Hände(9)

Der Charakter kann durch einen Wurf auf *Medizin* mit SG10 selbst tot geglaubte Personen retten, sofern ihr Dahinscheiden nicht länger als 1 Minute zurück liegt.

In einer Nacht(9)

Die erfolgreiche Behandlung durch den Charakter erlaubt dem Patienten, innerhalb einer einzigen 8h-Rast alle Schadenspunkte zu heilen, die er angesammelt hat.

Metallurgie

Nase für Erz(5)

Charakter kann Erz förmlich riechen. Befindet sich eine Erzquelle beliebiger Art in *Wahrnehmung*×2 Meter, kann der Charakter dies wahrnehmen.

Gleiche Qualität(5)

Der Charakter kann seltene oder fehlende Elemente für die Schaffung von metallischen Komponenten substituieren für einen Erfolg pro Substitut.

Reinheit im Zahn(5)

Charakter kann Reinheit von Metall mittels eines Bisses feststellen. *Metallurgie* SG8 pro Erfolg ist der Reinheitsgrade mit 25% Genauigkeit bestimmbar.

Formbarkeit (9)

Barrieren senken ihre Panzerung gegen den Charakter um die Stufe seiner *Metallurgie-Fertigkeit*.

Nachforschung

Gedankenpalast (5)

Würfe auf *Nachforschung*, um sich an etwas zu erinnern, senken ihren SG um 2.

Schnelleser I (5)

Senkt Intervall zur Erforschung von Tatsachen um ¼.

Eine Frage des Tonfalls (5)

Darf einmal pro Szene halben *Nachforschung*-Wert auf *Überreden* aufaddieren.

Schnelleser II (9)

Senkt Intervall zur Erforschung von Tatsachen um ¼.. Benötigt *Schnelleser I*.

Genialer Einfall (9)

Erfolgreicher Wurf auf *Nachforschung* SG 10 erlaubt eine Tatsache über den nachgeforschten Sachverhalt festzulegen. Benötigt Absprache mit SL, verwendet keinen Karmapunkt.

Laufendes Archiv (9)

Benötigt keinerlei Bibliothek oder andere Quellen um Sachverhalte zu erforschen, erhöht aber alle Zeiträume um einen Intervall.

Okkultismus

Blut und Macht (5)

Für je 2 Schaden auf sich selbst erhält der Okkultist +1 automatischen Erfolg bei der Nutzung von okkulten Fähigkeiten. Die Quelle des Schadens darf der Okkultist selbst sein.

Eiserner Wille (5)

Der Okkultist erhält seinen halben *Okkultismus* zusätzlich zur Abwehr von okkulten Fähigkeiten.

Gleichnis der Macht (5)

Der Okkultist darf Okkulte Fertigkeiten 1:1 verschrotten und sofort neue Okkulte Fertigkeiten dafür bauen, ohne Zeit dafür einsetzen zu müssen.

Zwilling (9)

Für je -3W die ein Okkultist für den Wurf auf eine okkulte Fähigkeit auf sich nimmt, erzeugt er eine Kopie der Okkulten Fähigkeit mit demselben Effekt und einem neuen Ziel. Sinkt durch den Modifikator der Fertigkeitwert auf 0 oder weniger, scheitert die Fähigkeit automatisch.

Verzerrte Realität (9)

Okkultist erzeugt ihm vorteilhafte Terrainveränderungen für Runden=Stufe der okkulten Fertigkeit. Dies gibt ihm +3W auf alle Aktionen während dieser Zeit und für alle anderen -3W. Das Aussehen des Terrains bestimmt sich nach Maßgabe des Okkultisten. Die Größe des Terrains bezieht sich für die entsprechende Dauer auf die gesamte Szene.

Sturm der Macht (9)

Alle durch Okkulte Fähigkeiten erzeugten Effekte ohne Bereich- oder Kegel erhalten die Bereich-Komponente mit Durchmesser Fertigkeitsstufe Meter und dem Ziel als Mittelpunkt oder die Kegel-Komponente mit gemachte Erfolge×15° Kegel ohne zusätzliche Modifikatoren für den Wurf.

Parieren

Taktischer Vorteil (5)

Kann Erfolge eines Kontrahenten bei pariertem Nahkampfangriff für +3W auf eigenen Angriff benutzen. Es verfällt, wenn der so gemacht Angriff nicht trifft oder in der nächsten aktiven Phase des Charakters nicht genutzt wird.

Meisterparade I (5)

Erhält +3W auf und zum *Parieren*.

Waffentausch (5)

Bei erfolgreichem Manöver in der reaktiven Phase kann der Charakter sich der Waffe des Gegners bemächtigen, sofern er dies wünscht.

Riposte (9)

Darf bei gescheitertem gegnerischem Nahkampfangriff sofort einen freien Aktionsdauer-0 Angriff wie ein Manöver machen.

Meisterparade II (9)

Erhält +3W auf und zum *Parieren*. Benötigt *Meisterparade I*

Gabe des Fechters (9)

Erhält +3W für die Benutzung von Fechtwaffen und darf alle Manöver damit auf SG6 statt SG8 würfeln.

Projekttilaffen

Schnelllader I (5)

Senkt die Aktionsdauer zum Laden von Projekttilaffen, für die der Charakter eine Spezialisierung hat, um 1.

Durchschlagender Schuss (5)

Verursacht ein erfolgreicher Treffer Schaden \geq Panzerung des Ziels an der Trefferzone, darf ein zweiter Angriff gegen ein dahinter positioniertes Ziel gemacht werden. Es gelten dieselben Regeln für dieses Ziel. Die maximale Anzahl an so erreichbaren Zielen ist Fertigkeitwert/2.

Mobiler Schütze (5)

Das Nachladen darf mit der Aktion *Laufen* kombiniert werden was die Aktionsdauer um Eins (1) erhöht auf Vier (4).

Schnelllader II (9)

Senkt die Aktionsdauer zum Laden von Projekttilaffen, für die der Charakter eine Spezialisierung hat, um 1. Benötigt *Schnelllader I*.

Blindschuss (9)

Kann Blind auf ein Ziel oder auf ein Ziel ohne sichtbare Position schießen.

Tödlicher Schuss (9)

Einmal pro Konflikt kann ein Manöver mit einer Fernkampf-Waffe auf den Kopf mit Schaden \geq Stufe des

Kontrahenten diesen sofort ausschalten. Dieser Effekt kann nicht bei Spielern verursacht werden. Der Charakter muss auf die Waffe spezialisiert sein.

Rhetorik

Messerscharfe Zunge (5)

Soziale Angriffe mit *Rhetorik* verursachen +1 Schaden.

Worte ohne Inhalt (5)

Darf einmal pro Konflikt den Schaden eines sozialen Angriffs ignorieren.

Debattier-Klub (5)

Kann jede andere soziale Fertigkeit im Konflikt durch *Rhetorik* mit -3W Modifikator ersetzen.

Ohne Worte (9)

Kann sich komplett ohne Worte, nur durch Gestik und Mimik verständigen. Besitzt der Angesprochene nicht mindestens *Wahrnehmung* 5, ist keine Verständigung erreichbar

Ablenken (9)

Erfolgreiche *Rhetorik* zur Verteidigung im Konflikt gibt +3W auf nächsten sozialen Angriff.

Argument Fortführen (9)

Erfolgreiche *Rhetorik* zum Angriff im Konflikt gibt +3W auf nächste Verteidigung.

Schauspiel

Giftiger Humor (5)

Kann mit erfolgreichem *Schauspiel* Ziel -3W für sozialen Fertigkeitwurf geben.

Bewegendes Spiel (5)

Erfolgreiches *Schauspiel* gibt +3W gegenüber Anwesenden für *Schauspiel* Minuten.

Die Welt als Bühne (9)

Darf *Schauspiel* statt *Täuschen* verwenden, wo es um Personen geht.

Bekanntheitsgrad (9)

Erfolgreiches *Schauspiel* gibt +3W auf soziale Fertigkeitwürfe gegenüber dem Ziel, das den Charakter wahrnehmen und verstehen können muss. Kann nur einmal alle 12h eingesetzt werden.

Persönliche Masken (9)

Der Charakter ist in der Lage sein Gehabe und ganze Art so zu verändern, dass er selbst mit einfachsten Mitteln von Freunden für einen Fremden gehalten werden kann und von Fremden für einen vertrauten Bekannten.

Schmeicheln

Honigworte I (5)

Erhält +3W auf *Schmeicheln*.

Süße Worte (5)

Erfolgreiches *Schmeicheln* gibt dem Ziel -3W zur Verteidigung gegen den Schmeichler. Nur Ziele, welche den Charakter wahrnehmen und verstehen können sind hiervon betroffen. Dies funktioniert nicht, wenn das Ziel in einem Kampf mit dem Charakter ist.

Falscher Stolz (5)

Erfolgreiches *Schmeicheln* gegen SG8 bei Freunden gibt diesen +3W für *Schmeicheln* Minuten, bei Kontrahenten -3W für die gleiche Zeit.

Honigworte II (9)

Erhält +3W auf *Schmeicheln*. Benötigt *Honigworte I*.

Ewiger Optimismus (9)

Erhält im Konflikt Panzerung 1 gegen sozialen Schaden.

Speichellecker (9)

Wenn dem Charakter die Chance gegeben wird, in einem Konflikt aufzugeben und er dies tut, so erleidet er keine Nachteile durch das Aufgeben oder seine bisherigen

Handlungen.⁷ Diese Fähigkeit kann nur einmal pro Modul verwendet werden.

Schleichen

-> Siehe *Verstecken*

Schlösser Knacken

Ruhige Hände (5)

Halbiert alle Modifikatoren für Würfe auf *Schlösser Knacken*, dies beinhaltet äußere Umstände genauso wie Verletzungen der Hände oder das fehlende Werkzeug.

Talentierte Finger (5)

Erhält +3W auf *Schlösser Knacken* um Safes zu öffnen.

Geübt (5)

Erhält +3W auf *Schlösser Knacken*.

Unangetastet (9)

Bei der ersten Begegnung mit einem Schloss muss ein Wurf auf Karma SG10 gemacht werden. Bei Erfolg ist das Schloss nur für den Charakter unverschlossen. Dieser Effekt betrifft nur das Schloss, nicht auch eventuelle Alarmvorrichtungen oder Fallen.

Denken wie ein Schurke (9)

Kann *Schlösser Knacken* anstelle von *Nachforschung* nutzen, bei der Begutachtung von Orten, an denen ein Verbrechen geschehen ist mit +3W.

Werkzeug? Was für Werkzeug? (9)

Kann *Schlösser Knacken* ohne Hilfsmittel oder Werkzeug zu benötigen und erhält niemals einen Modifikatoren darauf.

Schwere Waffen

Harter Griff (5)

Versuche, den Charakter zu entwaffnen erhalten -6W.

Marke Eigenbau (5)

Solange der Charakter mindestens leichte Modifikationen zur Selbst-Anpassung mittels Handwerk-Fertigkeit an der Waffe durchgeführt hat, verursacht sie +2 Schaden und hat PB in seinen Händen.

Das Letzte Bisschen Leistung (5)

Erhöht die Reichweite von schweren Waffen um 1 in den Händen des Charakters.

Zorn Gottes (9)

Alle Angriffe des Charakters mit Explosivwaffen auf die er sich spezialisiert hat, erhalten MZ 10. Waffen die bereits MZ 10 haben erhöhen ihren MZ-Wert um 10.

Bis zur Unendlichkeit (9)

Darf für einen Angriff pro Konflikt die normale Reichweite der Schweren Waffe ignorieren. Sie hat Reichweite ∞ für diesen einen Angriff.

Herr des Feuers (9)

Flammen-basierte Waffen treffen im Einzugsbereich nur die Ziele, die angesagt werden, nicht aber Ziele die der Charakter nicht treffen will, die aber sonst mit im Einzugsbereich stehen.

Selbstbeherrschung

Innere Stärke (5)

Erhält +3W gegen alle Versuche der Beeinflussung und Manipulation von Dritten.

Offenheit (5)

Erhält +3W auf alle sozialen Fertigkeiten im Konflikt, wenn die Intention des Charakters ehrlich ausgesprochen wird vor dem Konflikt.

Unempfindlich I (5)

Erhält +3W um Folter durch Einschüchterung zu widerstehen, unabhängig von ihrer Form.

Getrieben (9)

Darf einmal pro Modul ein Erzwingen durch den Spielleiter ablehnen, ohne einen Karma-Punkt zahlen zu müssen. Gilt nicht für Eskalation.

Unaufhaltbar (9)

Darf einmal pro Konflikt allen erlittenen Schaden aus einer sozialen Fertigkeit ignorieren.

Unempfindlich II (9)

Erhält +3W um Folter durch Einschüchterung zu widerstehen, unabhängig von ihrer Form. Benötigt *Unempfindlich I*.

Sprachenlehre

In fremden Zungen (5)

Erfolgreiche *Sprachenlehre* mit SG8 erlaubt eine fremde Sprache bis zum Ende der Szene wie Muttersprache einzusetzen.

Tote Sprachen (5)

Der Charakter hat ein Talent dafür, Sprachen zu lernen, die seit langem aus dem Gebrauch entfallen sind. Tote Sprachen sind für ihn in ¼ der Zeit erlernbar und der erste Punkt ist umsonst. Dies gilt für ein Maximum an toten Sprachen gleich seiner Stufe in *Sprachenlehre*.

Sprach-Genie (9)

Erfolgreiche *Sprachenlehre* mit SG6 erlaubt eine fremde Sprache bis zum Ende der Szene wie Muttersprache einzusetzen. Benötigt *In Fremden Zungen*.

Erlernte Wahrheiten (9)

Darf *Sprachenlehre* für andere akademische Fertigkeiten mit SG8 einsetzen.

Staatskunst

Jurist I (5)

Erhält +3W auf *Staatskunst* und bei Fertigkeitwürfen im Zusammenhang mit Recht.

Staatsgelehrter I (5)

Erhält +3W auf *Staatskunst*.

Herold I (5)

Erhält +3W um Heraldik zu identifizieren

Jurist II (9)

Erhält +3W auf *Staatskunst* und bei Fertigkeitwürfen im Zusammenhang mit Recht. Benötigt *Jurist I*.

Staatsgelehrter II (9)

Erhält +3W auf *Staatskunst*. Benötigt *Staatsgelehrter I*.

Herold II (9)

Erhält +3W um Heraldik zu identifizieren. Benötigt *Herold I*.

Straßenwissen

Harte Schule des Lebens (5)

Darf für andere Wissensfertigkeit mit *Straßenwissen* gegen SG8 würfeln.

Du bist Wen du kennst (5)

Senkt SG um 4 um mit *Straßenwissen* Fehler/Schwarzmarkt/Spielhöhlen zu finden.

Überlebenssinn (5)

Darf für Überraschung mit *Straßenwissen* +3W anstatt mit *Wahrnehmung* würfeln.

Zehntausend Meilen (9)

Der Charakter halbiert Eingewöhnungszeit in fremder Umgebung für Besonderheit [Fremd].

Spinne im Netz (9)

Der Charakter sitzt einer Spinne gleich inmitten eines Informationsnetzwerkes von ungeahntem Ausmaße.

Unabhängig davon wie er an dieses Netzwerk herangekommen ist, kann er mit seiner Hilfe fast jede Information herausfinden, egal wie versteckt oder obskur. Hierzu ist ein Intervall-Wurf auf *Straßenwissen* notwendig.

⁷ Es ist quasi als ob er eine „Kommt-Aus-Dem-Gefängnis“-Karte besitzt.

Netzwerk der Straße (9)

Du wirst informiert, wenn sich jemand entscheidet gegen dich vorzugehen oder eine Entscheidung etwas zu deinen Ungunsten ändert, deine Kontakte finden einen Weg es dir mitzuteilen. Der Intervall für die Information hängt vom Vorgehen gegen dich ab.

Erhöhte Ladenpreise	1 Stunde
Grundstücksenteignung	1 Tag
Geplantes Attentat	1 Woche

Survival

Anpassungsfähig (5)

Erhält +3W in allen lebensfeindlichen Umgebungen.

Auge für Spuren (5)

Erhält +3W zur Spurensuche.

Spurloses Wandern (5)

Verfolger auf Spurensuche erhalten -3W, um die Spur des Charakters zu finden.

Natur als Waffe (9)

Darf in einem spezialisierten Terrain *Survival* als Angriffsfähigkeit nutzen anstatt von Waffenfertigkeiten.

Umgebungskundig (9)

Der Charakter kann alle Modifikatoren aus einer lebensfeindlichen Umgebung seiner Wahl ignorieren. Die Umgebung wird bei Wahl des Ideals festgelegt. Es kann nicht All gewählt werden.

Erzfeind (9)

Der Charakter hasst etwas mit lodender Inbrunst, was ihm gegen das Etwas ungeahnte Kräfte verschafft. Der Charakter wählt einen Erzfeind. Dies kann eine Gesellschaft/Person/Sache⁸ sein. Je nachdem was er wählt erhält er unterschiedliche Boni gegen diese. Die Boni beschränken sich auf +W. Besiegt der Charakter seinen Erzfeind, so verliert er für eine Dauer von (10-*Survival*) Tagen das Ideal, ehe er es nach Ablauf der Zeit automatisch wieder erhält und einen neuen Erzfeind wählen darf.⁹

Erzfeind	W
Gesellschaft (Stufe 0-2)	+3
Gesellschaft (Stufe 3-5)	+6
Handlanger	+3
Schurke	+3
Sache	+3

Täuschen

Lügner I (5)

Erhält +3W auf *Täuschen* beim Lügen.

Hohle Versprechungen (5)

Wenn Charakter Versprechen bricht oder Täuschung auffliegt erhält der Charakter keine negativen Modifikatoren hieraus.

Antäuschen (5)

Ein erfolgreicher Wurf auf *Täuschen* mit SG8 gibt Kontrahenten -3W auf die physische Verteidigung gegen die Angriffe des Charakters bis Ende des Konfliktes.

Lügner II (9)

Erhält +3W auf *Täuschen* beim Lügen. Benötigt *Lügner I*.

Sein oder Nichtsein (9)

Der Charakter verfügt über die Fähigkeit, seine Identität zu wechseln wie andere die Unterhose. Er erhält +3W auf *Täuschen* um sich als eine andere Person auszugeben, solange diese Person nicht anwesend oder dem Ziel nur grob oder gar nicht bekannt ist.

Legendärer Bluff (9)

Darf einmal pro Spielsitzung Wurf auf *Täuschen* mit SG2 würfeln, um eine andere Person oder Fraktion etwas

Glauben zu machen. Die Behauptung muss möglich sein, aber nicht zwingend wahrscheinlich sein.

Überreden

Beeinflussung I (5)

Erhält +3W auf *Überreden*.

Harte Schale I (5)

Senkt erhaltenen Schaden um 1 bei Verteidigung mit *Überreden*.

Weicher Kern I (5)

Feind im Konflikt erhält 1 Schaden mehr bei Nutzung von *Überreden*.

Beeinflussung II (9)

Erhält +3W auf *Überreden*. Benötigt *Beeinflussung I*.

Harte Schale II (9)

Senkt erhaltenen Schaden um 1 bei Verteidigung mit *Überreden*. Benötigt *Harte Schale I*

Weicher Kern II (9)

Feind im Konflikt erhält 1 Schaden mehr bei Nutzung von *Überreden*. Benötigt *Weicher Kern I*.

Umgang mit Tieren

Ruhig Brauner! (5)

Fertigkeitswürfe, um ein Tier zu beruhigen senken den SG um 2.

Natürliche Heilkunde (5)

Darf *Umgang mit Tieren* anstatt *Medizin* für Wurf auf Heilung bei Tieren nutzen.

Tierhafter Begleiter (5)¹⁰

Erhält einen Stufe-4 Tier-Begleiter entsprechend COM-ORC mit Loyalität 4 und *Loyal*.

Tierfreund (9)

Tiere verhalten sich Neutral gegenüber Charakter, greifen nur an, wenn er sie oder ihre Abkömmlinge direkt bedroht

Meister der Bestien (9)

Kann einfache Tatsache durch *Umgang mit Tieren*-Wurf gegenüber Tier mit SG8 herausfinden, sofern das Tier von dieser Tatsache Kenntnis genommen hat oder hätte nehmen können. Einfache Tatsachen können Anzahl von Personen, grobes Aussehen, Furcht-Grad (Wie sehr hat sich das Tier vor dem Nachgefragten gefürchtet) und ähnliches sein.

Anspornen (9)

Erfolgreicher Wurf gibt dem Tier +3W bis Ende der Szene.

Verhandeln

Verhüllte Drohung (5)

Kann *Verhandeln* statt *Einschüchtern* gegen *Täuschen* benutzen im sozialen Konflikt.

Harte Verhandlung I (5)

Kann zusätzlichen überzähligen Schaden aus sozialen Fertigkeiten in Höhe der halben STRESS-Leiste nehmen, bevor er ausgeschaltet wird.

Meister-Diplomat (5)

Solange der Charakter der Grund für eine negative Situation oder Stimmung ist, erhält er +3W um das Ziel im Konflikt trotz der Situation zu beeinflussen.

Harte Verhandlung II (9)

Kann zusätzlichen überzähligen Schaden aus sozialen Fertigkeiten in Höhe der halben STRESS-Leiste nehmen, bevor er ausgeschaltet wird. Benötigt *Harte Verhandlung I*

Hinauszögern (9)

Einmal pro Konflikt kann der Charakter allen Schaden aus sozialer Quelle wegstreichen, den er bisher erlitten hat. Hierfür erlangt die Gegenseite ab sofort einen +3W Modifikator auf alle sozialen Fertigkeiten.

⁸ Typische Beispiele sind Rettung des Regenwaldes oder Atomkraftgegner.

⁹ Sollte ein Erzfeind erneut auftauchen, nachdem er bereits einmal besiegt wurde, so muss er trotz dessen als neuer Erzfeind gewählt werden.

¹⁰ Dieses Ideal ist nur bei Benutzung von COM-ORC wählbar.

ICH bin wichtig! (9)

Solange der Charakter aktiv im Konflikt ist, erhalten alle sozialen Angriffe **-3W** und verursachen 1 Schaden weniger. Dies gilt für beide Seiten. Dieses Ideal ist nicht kumulativ.

Verstecken

Lautloser Schritt (5)

Kann gehen, ohne dabei Geräusche zu verursachen. Eventuellen Kontrahenten steht keine *Wahrnehmung* zur Verfügung, um das festzustellen.

Wie ein Schatten (5)

Erhält **+3W** auf *Verstecken* zum Verbergen in Umgebung von Schatten

Hinterhältig (5)

Ein Angriff auf den Rücken eines Kontrahenten verdoppelt den Schaden.

Schattengleich (9)

Kann beim *Schleichen* innerhalb selbst leichter Schatten nicht entdeckt werden, solange er jegliche andere Geräusche oder Zeichen vermeidet.

Stiller Lauf (9)

Kann Laufen, ohne dabei Geräusche zu verursachen, welche durch *Wahrnehmung* ermittelt werden könnten. Benötigt *Lautloser Schritt*.

Gesicht in der Masse (9)

Erhält **+3W** bei Vergleichenden Fertigkeitwürfen gegen *Beschattung* und *Wahrnehmung* in Menschenmengen.

Vitalität

Hart (5)

Aktionen und Manöver, die dich zu Boden oder zurück werfen sollen, benötigen 3 Erfolge zusätzlich.

Ausdauernd (5)

Einmal pro Tag kannst du die Besonderheit [Erschöpft] ignorieren.

Widerstandsfähig (5)

Krankheiten oder Gifte verdoppeln die Zeit, die sie brauchen um dich zu betreffen **ODER** halbieren ihre Wirkungsdauer bzw. bei Giften ihre Giftstärke. Wähle eines von beiden bei Wahl des Ideals.

Stahlhart (9)

Du kannst nicht zu Boden oder zurück geworfen werden durch Aktionen oder Manöver. Benötigt *Hart*.

Zäh (9)

Kann überzähligen Schaden in Höhe von *Vitalität*×2 einstecken bevor der Charakter ausgeschaltet wird.

Immun: Gifte/Krankheiten (9)

Du bist immun gegen jedwede Sorte Gift **ODER** jedwede Sorte Krankheiten. Wähle eines von beiden bei Wahl des Ideals. Benötigt *Widerstandsfähig*.

Waffenloser Kampf

Stählerne Hände (5)

Addiert *Waffenlos*/2 auf Grund-Schaden für waffenlose Angriffe.

Körper aus Eisen (5)

Charakter erhält Panzerung 3 mit R-Q 5 für seinen nackten Torso. Diese Panzerung zählt nicht für eventuelle Modifikatoren aus Panzerung. Sollte der Charakter Kleidung oder Eigenschaften haben, die eine bessere R-Q geben, ersetzen diese das Ideal, solange er sie am Leib trägt/besitzt.

Kämpfen wie Wasser (5)

Bei erfolgreicher Anwendung eines Manövers darf sich der Charakter nach dem Manöver erneut bis zu seiner vollen Bewegungsrate bewegen. Er erhält damit [Ziel In Bewegung].

Knock-Out (9)

Ein erfolgreicher waffenloser Angriff, dessen Schaden die Stufe/*Vitalität* des Kontrahenten erreicht, erzwingt einen

sofortigen Wurf auf *Vitalität*/Härte mit SG=Schaden, bei Erfolg erhält das Ziel [Betäubt] bis zur nächsten Aktion des Charakters, bei Fehlschlag fällt es sofort in Ohnmacht.

Blindkampf (9)

Ignoriert [Blind] oder sonstige Sichtbehinderungen.

KI (9)

Ein erfolgreicher waffenloser Angriff verursacht eine Besonderheit nach Wahl (nur wenn anwendbar).

Wahrnehmung

Auge für Details (5)

Erhält **+3W** auf alle Proben zum Bemerken von Kleinigkeiten oder besonders wichtigen Details.

Schneller Blick (5)

Kann sich an eine Szene durch *Wahrnehmung* mit **-3W** erinnern, mit 25% Genauigkeit pro Erfolg.

Lippenlesen (5)

Der Charakter kann Lippenlesen gegen SG +1/Reichweite.

Fokussierte Sinne (9)

Darf sich entscheiden, sich auf einen Sinn zu fokussieren, was ihm **+6W** für *Wahrnehmung* mit diesem Sinn gibt, aber **-6W** für alle anderen. Der Effekt dauert immer eine ganze Szene lang an. Mögliche Sinne sind Geruch, Gehör, Tasten, Schmecken, Sicht.

Sprunghafte Reflexe (9)

Darf einmal pro Kampfrunde die Initiative-Position mit einem Anderen zu tauschen.

Stete Wachsamkeit (9)

Kann nicht die Besonderheit [Überrascht] erlangen. Der Charakter würfelt nicht mehr für Überraschung. Er agiert so, als ob ein normaler Konflikt beginnt.

Wert Schätzen

Auge des Künstlers (5)

Darf *Wert Schätzen* nutzen um Menschen in Archetyp/Fähigkeiten einzuschätzen. Jeder Erfolg gibt 25% Präzision.

Worte Schätzen Lernen (9)

Wert Schätzen kann anstatt einer anderen Fertigkeit im Konflikt verwendet werden, wobei der Wurf **-3W** erhält.

Willensstärke

Dickschädel (5)

Vergleichende Proben gegen *Einschüchterung* halbieren ihren Fertigkeitwert gegen den Charakter.

Klarer Kopf I (5)

Erhält **+3W** gegen [Verwirrung], [Betäubt], [Angsterfüllt] und [Entsetzen].

Letztes Wort (5)

Darf im Konflikt einem gegnerischen sozialen Angriff mit einem Gegenhalten-gleichen sozialen Angriff kontern.

Geistige Festung (9)

Kann durch äußere Einflüsse nicht mental manipuliert werden.

Klarer Kopf II (9)

Erhält **+3W** gegen [Verwirrung], [Betäubt], [Angsterfüllt] und [Entsetzen]. Benötigt *Klarer Kopf I*.

Abgeschottet (9)

Der Charakter gewinnt automatisch Vergleichende Würfe gegen *Einschüchtern* durch körperliche Folter mit 0 Erfolgen. Benötigt *Dickschädel*.

Wurfaffen

Arme wie ein Bär (5)

Die Reichweite spezialisierter Wurfaffen erhöht sich um *Kraftakt*/3.

Mitten ins Auge (5)

Treffer auf Zone 10 mit einer Wurfaffe verursachen +1 Schaden und lassen das Ziel erblinden bis zur nächsten Phase des Verteidigers.

Geschosshagel I (5)

Darf in einem Angriff *Kraftakt/3* Angriffe als Manöver mit SG8 durchführen.

Geschosshagel II(9)

Darf in einem Angriff *Kraftakt/3* Angriffe als Manöver mit SG6 durchführen. Benötigt *Geschosshagel I*.

Blitzgleicher Einschlag (9)

Alle Angriffe mit Wurf Waffen, für die der Charakter spezialisiert ist, bekommen PB.

Präziser Treffer (9)

Darf immer die Trefferzone eines erfolgreichen Treffers festlegen, unabhängig davon, ob das Manöver Gezielter Schlag angewandt wurde. Wird das Manöver Gezielter Schlag genutzt, erhält der Charakter +1 Erfolg wenn der Wurf trifft.

Zweihänder

Sichelschnitt(5)

Kann als normaler Angriff alle Ziele in einem 90° Winkel vom Charakter aus angreifen und treffen.

Mit Anderer Seite (5)

Kann als Manöver angesagt werden, ein solcherart gemachter erfolgreicher Angriff gibt dem Ziel immer die Besonderheit [Betäubt] bis Ende des Konflikts oder wenn sie genutzt wird.

Zurückwerfen (5)

Kann bei einem erfolgreichen Treffer einen Erfolg nutzen, um den Gegner 2 Meter/Erfolg zurückzuwerfen. Solcherart verwendete Erfolge werden verbraucht und können nicht für andere Effekte genutzt werden.

Mächtiger Sichelschnitt (9)

Kann als normaler Angriff alle Ziele in einem 180° Winkel vom Charakter aus angreifen und treffen. Benötigt *Rundumschlag*.

Fester Griff (9)

Kann eine Zweihandwaffe mit einer Hand führen und somit zwei (2) Zweihandwaffen gleichzeitig schwingen für Manöver und Angriffe.

Bruchschlag (9)

Kann bei einem erfolgreichen Angriff erklärt werden, was den Waffenschaden verdreifacht, aber auch die Waffe um eine Stufe beschädigt. Eventuelle dritte Boni werden erst **nach** der Verdreifachung aufaddiert.

Optional-Regeln

In diesem Regelabschnitt werden Optional-Regeln aufgeführt. Diese Zusatzregeln sollten nur nach Absprache mit der gesamten Gruppe genutzt werden, da sie in ihrer Art geeignet sind, das Spielgeschehen deutlich und nachhaltig zu beeinflussen.

ORC

ORC steht für OptionRegelContent oder Optionale Regelinhalt. ORC ist das Code-System das genutzt werden soll, um darzustellen, welche Sub- oder Optional-Systeme in verschiedenen Runden und Erweiterungen für **d10** benutzt werden.

Hierzu bekommt jede Optional-Regel ein Drei-Buchstaben-Kürzel. Aus Gründen der Internationalität wird dabei auf das jeweilige englische Wort abgestellt.

Wahn und Sinn [MAD]

Es gibt Dinge, die kein Mensch jemals vollständig verarbeiten kann. Ereignisse, die uns tiefer schädigen, als nur an der Oberfläche. Manche zerbrechen an ihnen, andere stumpfen ab, bis sie eines Tages nur noch ausgehöhlte Existenzen sind, Monstren in Menschenhaut.

Im MAD-ORC nutzen wir hierzu 5 Aspekte, eingeteilt in **Gewalt**, **Okkultes**, **Hilflosigkeit**, **Isolation** und das **Selbst**. Jeder dieser Aspekte repräsentiert dabei einen Teil der menschlichen Persönlichkeit und hat 2 eigene Werte, die für alle Aspekte gleich behandelt werden. Das sind **Abhärtung** und **Scheitern**. **Abhärtung** geht von 1-10 und stellt **MAD-Würfe** dar, die erfolgreich bestanden wurden, während **Scheitern** von 1-5 geht und **MAD-Würfe** darstellt, bei denen versagt wurde.

Die Aspekte

Im MAD-ORC kennen wir 5 Aspekte. **Gewalt**, **Okkultes**, **Hilflosigkeit**, **Isolation** und das **Selbst**. Wird MAD-ORC in einem Setting ohne okkulte Inhalte genutzt, ist zu empfehlen, dass der Okkulte Aspekt ignoriert wird.

Alle Aspekte werden nachfolgend gleich aufgebaut. Es gibt eine kurze Beschreibung des Aspekts, eine Übersicht darüber, wann für den Aspekt ein MAD-Wurf notwendig wird und was die Stufen von Scheitern und Abhärtung für den jeweiligen Aspekt bedeuten.

Gewalt

Unter diesem Aspekt werden alle Arten von Gewalt, sei es gegen sich selbst oder gegen andere, durch eigene Hand oder von Händen Dritter eingeteilt.

MAD-Würfe für Gewalt kommen, wenn man einer Folterung beiwohnt (2), jemanden im Kampf tötet (4), selbst foltert (6), gefoltert wird (8) oder eine geliebte Person vor den eigenen Augen getötet wird (10)

Punkte in **Scheitern** bedeuten, dass der Charakter bei Auftreten von Blut oder Gewalt zusammensackt (2) und instinktiv davor zurück schreckt (4), während weitere Punkte in **Abhärtung** den Charakter gegenüber Gewalt unempfindlicher werden lassen (2), abstumpfen (6), bis das Leben selbst keinerlei Wert mehr hat (10).

Okkultes

Mit dem okkulten verbinden wir die Welt hinter der Welt, dem Beweis dafür, dass 2+2 manchmal doch 5 ist, oder die Tatsache, dass Magie trotz aller Widersinnigkeit doch funktionieren kann. Es greift damit dein Verständnis der Welt, der Wirklichkeit und ihrer Funktionsweise an.

MAD-Würfe für Okkultes kommen, wenn man Kreaturen sieht, die nicht existieren könnten (2), den Beweis für Magie oder das Übernatürliche (4), jemand Bekanntes vor den eigenen Augen durch Okkultes getötet wird (6), man Tiere mit menschlichen Gesichtszügen (8) oder die Toten auferstehen sieht (10)

Punkte in **Scheitern** bedeuten, dass der Charakter etwas abergläubischer ist und öfter von Alpträumen geplagt wird (2) oder das stetige Gefühl, dass jemand, ETWAS den Charakter beobachtet, während das Gefühl, zu träumen selbst im Wachzustand vorherrscht (4), während weitere Punkte in **Abhärtung** den Charakter über die Intuition anderer lächeln lässt (2), bis zur vollkommenen Akzeptanz der Mächte, die unser Universum kontrollieren und andere behaupten sie hätten Kontrolle über ihr Leben (6), bis alles normal ist, egal wie sehr es logisch absurd sein mag, denn sprechende Gebüsche sind so normal wie Hunde, Regen oder der Sonnenschein (10).

Hilflosigkeit

Ein Gefühl von Kontrolle über unser Leben ist elementar für unsere Selbstsicherheit, selbst wenn es ungerechtfertigt ist. Wenn es um Hilflosigkeit geht, kann ein Charakter seine Fähigkeit verlieren, zu bestimmen, wie sehr er Kontrolle über eine Situation ausübt. Ein Gefühl von Machtlosigkeit im Angesicht der Umstände, oder die Unfähigkeit, echte Hindernisse, durch einen fatalen Sinn für persönliche Fähigkeit, zu erkennen.

MAD-Würfe für Hilflosigkeit kommen, wenn man eine Arbeitsstelle verliert, die man wirklich liebte (2), man in eine Grube von Maden gezwungen wird (4), Bildmaterial vom Ehebruch des Ehepartners anschaut (6), eine geliebte Person sterben sieht (8) oder der eigene Körper unaussprechliches tut, während man im vollen Bewusstsein darüber nichts dagegen tun kann (10).

Punkte in **Scheitern** bedeuten, eine Tendenz dafür zu haben, übermäßig nervös oder pessimistisch zu sein, wenn kleinste Dinge schiefehen (2) und schließlich es schwierig finden, überhaupt zu vertrauen, denn alles kann falsch sein, oder nur darauf warten dich zu betrügen (4), während weitere Punkte in **Abhärtung** den Charakter etwas fatalistischer/pessimistischer werden lassen (2), bis hin zu großer Aufregung über kleinste Dinge und dem Vertrauen darin, dass selbst zusammenhängend wirkende Ereignisse vollkommen zufällig sein können (6), bis die Unterscheidung von „absichtlichen“ und „zufälligen“ Ereignissen vollkommen verschwommen ist und die Idee, dass wir Herr über unser Schicksal sind für dich vollkommen absurd wird (10).

Isolation

Mit Isolation sprechen wir von einer subtileren Gefahr. Menschen stützen sich auf andere Menschen für Rückmeldung und Input. Ohne sie können wir uns nicht selbst beurteilen, da wir keinen Spiegel mehr haben. Gegen Isolation abzuhärten bedeutet, soziale Gepflogenheiten zu ignorieren und entgegen der Erwartungen zu agieren,

während diejenigen, die Isolation erlitten haben anfangen, sich an andere zu klammern.

MAD-Würfe für Isolation kommen, wenn man mehrere Tage verbringt, ohne Kontakt mit anderen Menschen zu haben (2), von einer Nahestehenden Person in die Anstalt eingewiesen wird (4), eine Woche in einer Einzelzelle verbringt (6), Tiefgreifend, schmerzhaft und mit Gewalt von einer geliebten Person betrogen werden (8) oder selbst von nächsten und engen Freunden wie ein Fremder behandelt wirst (10).

Punkte in **Scheitern** bedeuten, dass der Charakter nervös bei neuen Leuten ist, aufgeregt, einen guten Eindruck zu machen (2) und Panik-Attacken bekommt, wenn er allein gelassen wird (4), während weitere Punkte in **Abhärtung** den Charakter etwas hochnäsiger oder reservierter erscheinen lassen (2), ohne Geduld für seine Mitmenschen oder Empathie (6), schließlich es egal werden lässt, was andere über ihn denken. Nicht nur weil es ihn nicht interessiert, sondern weil er es nicht mehr verstehen kann. Denn wir sind alle alleine, am Ende (10).

Das Selbst

Das Selbst ist eine Mischung aus Schuld und Selbsthass, aber auch das Verständnis unserer eigenen Persönlichkeit. Anders gesagt, Descartes lehrte „Ich denke, also bin ich“. Beim Selbst geht es darum, wie unsicher der Charakter über das Ich in dieser Aussage ist.

MAD-Würfe für Selbst kommen, damit konfrontiert wird, dass das eigene Selbstbildnis falsch ist (2), gelogen wird, um einen zentralen Persönlichkeitsaspekt selbst vor engsten Mitmenschen zu verbergen (4), jemand absichtlich in die Irre geführt wird, dass die Wahrheit herauszufinden wahrlich schmerzhaft wäre (6), jemanden zu töten den du liebst (8) oder absichtlich alles, wofür du dein Leben lang gearbeitet hast, zu vernichten (10).

Punkte in **Scheitern** bedeuten, dass der Charakter manchmal dieses Gefühl von Dissoziation mit sich selbst hat (2) und schließlich sich so fühlt, als würde er alles was er tut wie von außerhalb betrachten, als wäre man nur ein passiver Beobachter des eigenen Körpers (4), während weitere Punkte in **Abhärtung** den Charakter manchmal etwas unecht oder künstlich wirken lassen (2), den Sinn für eine Verbindung zu sich selbst verliert, dass er nicht mal mehr weiß was er über seine Mitmenschen fühlt (6), bis Leben nur noch über die Notwendigkeiten ist, denn die Fähigkeit, Dinge zu mögen oder zu hassen ist verloren gegangen und man wie eine Maschine durchs Leben geht (10).

Der MAD-Wurf

Der **MAD-Wurf** funktioniert in allen Aspekten gleich. Zunächst muss ein solcher Wurf durch ein Ereignis ausgelöst werden. Ist das der Fall, gibt der Spielleiter eine Stufe an, welche der Wurf hat. Stufen können von 1-10 gehen. Hat ein Charakter für den Aspekt **Abhärtung** in mindestens der Stufe, so muss er keinen Wurf durchführen. Andernfalls wird ein Wurf auf *Willensstärke* notwendig, mit einer Anzahl an Erfolgen gleich der halben Stufe des Ereignisses. Ist er erfolgreich, erlangt er einen weiteren Punkt **Abhärtung**, ansonsten einen Punkt **Scheitern**.

Wahnsinn und Folgen

Erlangt ein Charakter einen Punkt Scheitern, so muss er eine von 3 Reaktionen wählen und durchführen: **Panik**, **Paralyse** oder **Aggression**.

Bei **Panik** ergreift der Charakter schlagartig die Flucht vor dem Objekt des Wahns und versucht sich vor diesem zu verbergen, bei **Paralyse** ist der Charakter starr wie Stein, oder sogar gänzlich katatonisch, während bei **Aggression** der Charakter mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln das Objekt des Wahns angreifen wird, um es zu vernichten. Bei jeder der 3 Reaktionen darf der Charakter alle weiteren MAD-Würfe bis Ende der Szene ignorieren. Er ist schon zu kaputt, als dass er sich darum scheren würde.

Hat ein Charakter seinen **zehnten Punkt Abhärtung** erlangt, so ist er in diesem Aspekt vollkommen abgestumpft. Dies hat alleine genommen noch keine Auswirkungen. Hat ein Charakter hingegen in 2 Aspekten 10 Punkte Abhärtung oder in allen Aspekten eine Summe von 35 Punkten oder mehr, so ist er geistig so instabil geworden, ein Soziopath. Er verliert jegliche Boni auf seine Fertigkeiten und kann weder Karma noch eiserne Reserve einsetzen, bis er durch Behandlung den Weg in die Menschlichkeit zurück findet. Hat ein Charakter auf allen Aspekten 10 Punkte Abhärtung erlangt, so ist er nur noch eine Bestie in menschlicher Haut, eine Kreatur, für die die Beschreibung Mensch nicht mehr zu trifft. Es ist zu empfehlen, einen solchen Charakter beiseite zu legen.

Hat ein Charakter seinen **fünften Punkt Scheitern** erlangt so muss er für den entsprechenden Aspekt keine MAD-Würfe mehr ablegen, sondern wählt sofort eine Reaktion des Scheiterns aus. Desweiteren muss er, sollte es das erste Mal sein, dass er seinen 5ten Punkt in dem Aspekt erlangt, eine geistige Besonderheit (*Phobie, Flashbacks, Blackouts, Obsession, Trauma-Bonding, Suchtverhalten*) wählen. Ein Charakter kann nur maximal einmal eine solche Besonderheit pro Aspekt erhalten.

Heilung

Charaktere können gegen Abhärtung und Scheitern vorgehen. Hierzu müssen sie sich in eine entsprechende Behandlung begeben. Diese kann, je nachdem, wie das Setting dies behandelt unterschiedlich ausfallen. Im antiken Griechenland kann hierzu wochenlange Gruppen-Meditation und Gespräche mit Weisen gehören, im Mittelalter kann ein Rückzug in den Konvent dazu gehören oder viele Stunden der Rücksprache mit dem persönlichen Konfessor, während in der Moderne ein Psychiater bzw. allgemein psychiatrische Hilfe geleistet werden kann. Ein Charakter kann sich dabei nicht selbst helfen.

Ihnen allen gemein ist, dass der Kampf gegen die Punkte des MAD-ORC zeitaufwendig und schwierig ist. Die behandelnde Instanz muss hierzu über einen gewissen Zeitraum von mindestens einer Woche Ruhe und Vertrauen aufbauen können. Schließlich kann der Behandelnde einen Wurf auf *Medizin&Biologie* gegen die *Selbstbeherrschung* des Behandelten machen. Bei Erfolg kann jeder übrig gebliebene Erfolg einen Punkt Abhärtung bzw. jede 2 Erfolge einen Punkt Scheitern abbauen, je nach Maßgabe des Behandelten.

Sollte MAD-ORC genutzt werden, startet jeder Charakter mit 3 Punkten in Scheitern und 1 Punkt Abhärtung.

Okkultismus [OCC]

Ausgehend davon, dass sie Okkultismus nicht nur als reine Wissensfertigkeit behandeln wollen, können sie unter diese Fertigkeiten alles aufziehen, was als übernatürliche Fähigkeit funktionieren soll, also Magie, Psionik aber auch seltsame außerweltliche Rituale für das Herbeirufen von Wesenheiten von jenseits der Dunkelheit, aber auch von Göttern gegebene Fähigkeiten

Okkulte Fähigkeiten

Okkulte Fähigkeiten werden, nach einem Baukastenprinzip gebastelt und funktionieren in der Anwendung für gewöhnlich wie Fertigkeiten. Das heißt sie werden wie solche erworben und ebenso gewürfelt, sofern es sich um aktive Fertigkeiten handelt.

Baukasten

Okkulte Fähigkeiten werden nun nach einem Baukasten-System entworfen, das in einigen wenigen Schritten eine okkulte Fertigkeit erschafft.

Hierzu legen wir bestimmte Bestandteile der neuen Fähigkeit fest. Grundsätzlich gilt, dass okkulte Fähigkeiten wie normale Fertigkeiten funktionieren, gekauft und gesteigert werden.

Schritt 1 - Name

Zunächst muss ein Name für die Fähigkeit bestimmt werden.

Beispiel: *Wir möchten eine Fähigkeit namens Blitzstrahl erzeugen. Diese soll unseren Feinden Angst einjagen und uns gleichzeitig die Möglichkeit geben, mit Blitzen um uns zu werfen.*

Schritt 2 - Effekt

Jetzt stellen wir fest, was der Effekt der Fertigkeit sein soll. Dabei kommt es darauf an, was wir mit der Fähigkeit machen wollen.

Dient die Fähigkeit dazu, jemanden zu verletzen oder zu töten? Dann wird sie vermutlich Schaden verursachen. Soll sie Wunden schließen oder heilen, die Laufgeschwindigkeit erhöhen oder die körperlichen Fähigkeiten verbessern? Lustige Symbole in die Luft schreiben oder ein Erdloch öffnen?

Gleichzeitig sollte beachtet werden, dass der Effekt noch nicht die Stärke bzw. die Mächtigkeit desselben festlegt. Dies passiert erst später in der Anwendung der Fähigkeit.

Beispiel: *Unser Blitzstrahl ist ein Ausstoß von elektrischer Energie aus unseren Händen, der Schmerzen verursachen soll, quasi wie in Star Wars. Da er aber gleichzeitig eigentlich reine Energie ist, soll er Schaden machen können.*

Welche Art von Schaden er verursacht oder heilt, hängt dabei von der Art des Effekts ab und ihrem Interpretationswillen. Dieser Schritt ist inhaltlich der komplizierteste, weil die meisten Elemente der Fähigkeit hier geregelt werden müssen. Gleichwohl gilt, die Reichweite, Art und Dauer einer Fähigkeit fällt nicht hier herunter, da sie dynamisch festgestellt werden, sobald die Fähigkeit angewendet wird.

Grundsätzlich funktionieren alle okkulten Fähigkeiten auf maximal 1m Reichweite und Einzelziel, mit sofortiger

Anwendung und einer Dauer gleich ihrer angewandten Stufe in Konfliktrunden (6-Sekunden-Intervallen).

Ergebnis

Unser Blitzstrahl ist theoretisch fertig, kostet uns aber nun auch genauso viel wie eine normale Fertigkeit. Nachdem wir also *Okkulte Fähigkeiten* erworben haben, kaufen wir Stufe 1 für den Blitzstrahl und dann so weiter, je besser wir ihn können wollen.

Nach demselben Muster können sie jetzt aber jede okkulte Fähigkeit bauen.

Anwendung

Wie benutzt man okkulte Fähigkeiten? Genauso wie Fertigkeiten.

Sie sagen an, dass sie die Fähigkeit benutzen wollen, benennen das Ziel und eventuelle Modifikationen die sie an der Fähigkeit vornehmen wollen und würfeln gegen SG8. Sofern es auf eine vergleichende Probe hinausläuft, macht das Ziel das ebenso gegen SG8. Am Ende werden die gemachten Erfolge verglichen. Die Seite, die mehr Erfolge erlangt hat, gewinnt den Wurf, und sollte das der Okkultist sein, gibt die übrig gebliebene Zahl von Erfolgen dann den Effekt an, der ausgelöst wird.

Im **ersten** Schritt benennt der Okkultist die Tatsache, dass er die okkulte Fähigkeit anwenden will. Hierzu erklärt er, dass er sie benutzen möchte.

Im **zweiten** Schritt erklärt der Okkultist das Ziel seiner Fähigkeit. Hierbei wird auch festgestellt, ob es sich um eine Erfolgs- oder Vergleichende Probe handelt.

Im **dritten** Schritt wird festgestellt welche Veränderungen gemacht werden müssen und welche der Okkultist zusätzlich nutzen möchte für die Fähigkeit. Jede Veränderung ist ein negativer Modifikator.

Dauer: Bis nächste Szene	-3
Dauer: Erfolge Szenen	-6
Ziel: Je weitere 3	-3
Kegel: Je 45°	-3
Bereich: je 3m Radius	-3
Reichweite: Bis 5m	±0
Reichweite: Bis 30m	-3
Reichweite: Sichtfeld	-6

Im **vierten** Schritt und nachdem alle Modifikationen entsprechend eingerechnet wurden, würfelt der Okkultist seine Probe auf die okkulte Fähigkeit wie ein Manöver gegen SG8. Er zählt danach alle Erfolge, die er erlangt hat. Erlangt er nicht wenigstens einen, so scheitert die Fähigkeit an dieser Stelle. Erlangt er mindestens 1 Erfolg, kann das Ziel, sofern nicht statisch, sich verteidigen, andernfalls geht es mit dem **sechsten** Schritt weiter.

Bei einer vergleichenden Probe versucht das Ziel der okkulten Fähigkeit, sofern es überhaupt will, sich zu wehren. Ist eine Verteidigung nicht erwünscht, so geht es mit dem **sechsten** Schritt weiter.

Bei der Verteidigung kommt es darauf an, womit sich das Ziel verteidigen will. Es kann, sofern zulässig, versuchen *Auszuweichen*, die Fähigkeit sofern möglich *Parieren*, ihr mit *Willensstärke* widerstehen wenn sie geistig manipulieren soll, oder sie mit einer anderen okkulten Fähigkeit zu kontern. Jedwede Verteidigung gegen okkulte Effekte wird dabei wie eine Verteidigung gegen Manöver behandelt.

Wurde verteidigt, vergleichen beide Seiten die gemachten Erfolge. Die Erfolge des Verteidigers werden dabei von denen des Okkultisten abgezogen. Sinken dadurch die Erfolge des Okkultisten auf 0, wurde die Fähigkeit abgewehrt. Verbleibt nach der Verteidigung wenigstens 1 Erfolg für den Okkultisten, geht es mit dem **sechsten** Schritt weiter.

Im **sechsten** Schritt wird, ausgehend davon, dass Erfolge für den Okkultisten übrig sind, der Effekt durchgeführt und die Dauer der Fähigkeit festgestellt. Dazu wird geprüft wie viele Erfolge noch da sind und welchen Effekt sie auslösen, wobei der Okkultist nach eigener Maßgabe entscheiden darf, ob er Erfolge für den Effekt nutzen oder verfallen lassen möchte. Als Effekt gilt, dass pro Erfolg 2 Schaden verursacht oder geheilt werden können, oder vergleichbar entsprechend Lasten bewegt, Objekte manipuliert oder Kreaturen herbeigerufen werden können.

Alle okkulten Fertigkeiten werden als Manöver behandelt, was Dauer und Ziel-Schwierigkeit angeht.

Begrenzungen

Je nach Setting kann eine Begrenzung der okkulten Fähigkeiten angesetzt sein. Dies kann sich in einen Meta-Spielwert gleich dem Karma und der eisernen Reserve handeln, quasi Magiepunkte, oder einem abgeleiteten Wert durch die Fertigkeiten, Besonderheiten oder andere Aspekte.

Meta-Spielattribute

Beispiele wie Astralpunkte (DSA), den Entzug (Shadowrun) oder die Zauber-Slot-Mechanik (DnD) sind Beispiele für Meta-Spielattribute, die als Zweck eine Begrenzung vorsehen. Hier kann nur vorgeschlagen werden, sich an der Idee und dem Konzept zu orientieren, das genutzt werden soll. Oftmals können bereits vorhandene Systeme dabei als Inspirationsquelle dienen.

Abgeleiteter Wert

Alternativ kann ein bereits vorhandener Wert als Maßstab gelten, beispielsweise durch Punktekosten für okkulte Fähigkeiten die sich durch Fertigkeiten präsentieren. Ein praktisches Beispiel ist die Fertigkeit Okkultismus. Jeder Punkt kann dabei gleichzeitig genutzt werden, um pro Punkt einmal eine okkulte Fähigkeit auszulösen.

Wie Oft?

Allen diesen Mechaniken gemein ist, dass sie dafür sorgen, dass diese Begrenzung selbst eine Begrenzung erfährt. So gilt zwar eine Begrenzung der Nutzung der okkulten Fähigkeiten, die aber pro Tag gelten, oder pro Woche, oder pro Meta-Attributs-Zeitraum. Beispiele hierfür sind Astralpunkte-Regeneration (DSA) oder die Slot-Auffrischung (DnD).

Passiver Okkultismus

Im Gegensatz zu aktiv zu nutzenden okkulten Fertigkeiten kann ein Charakter, je nach Setting, auch okkulte Fertigkeiten haben, die passive Boni oder Fähigkeiten verleihen, sei es durch Superstärke, das Bonuswürfel gleich seiner Stufe auf Kraftakt und unbewaffnete Nahkampfangriffe verleiht oder Super-Geschwindigkeit, das Bonuswürfel auf Athletik und Ausweichen verleihen könnte, ebenso wie Teleportation, das dem Charakter erlauben kann, sich gleich der Stufe ohne Fertigkeitwurf zu teleportieren. Besonders Superhelden-Settings basieren hierauf.

Begleiter [COM]

Was wäre ein ordentlicher Superheld ohne seinen Sidekick, Han ohne Chewie.. Begleiter sind effektiv so etwas wie „Kleine Helden“. Sie sind nicht die Spielercharaktere, aber sie können das Zünglein an der Waage sein oder die Spieler bei Dingen unterstützen, welche ihnen selbst Probleme bereiten könnten.

Ein Spieler kann einen Begleiter durch Rollenspiel oder durch XP-Einsatz erlangen, dieser funktioniert dabei wie ein Handlanger nach Kontrahenten-Regeln mit einigen Zusätzen.

Achtung: Ein Spieler darf maximal einen Begleiter haben.

Begleiter basteln

Um einen Begleiter zu erschaffen, basteln wir diesen auf Basis einer einfachen Formel:

Die Formel

$$\text{(Stufe[1-10])} + \text{Loyalität(1-5)} = \text{XP-Kosten}$$

Erläuterung der Formel

Ein Begleiter setzt sich aus drei Informationen zusammen. Seiner Stufe und seinem Startloyalitätswert.

Die Höhe der Stufe gibt an, wie viele Würfel der Begleiter für seine Fertigkeiten hat, während die Loyalität angibt, wie ergeben der Begleiter der Sache des Spielercharakters ist. Addieren sie die beiden Werte zusammen, um die Gesamtsumme an XP, die ein Spieler ausgeben muss, um den Begleiter zu erwerben, zu erhalten.

Besonderheiten

Wie Spielercharaktere können auch Begleiter Besonderheiten haben. Diese sollten nach Absprache und passend zum Begleiter sein.

Loyalität

Loyalität ist eine Maßgabe dafür, wie sehr der Begleiter zum Spieler steht und hält und welche Mittel und Widrigkeiten er auf sich nehmen würde, um diesem zu helfen. Sie teilt sich in fünf Stufen auf.

Stufe Eins

Der Begleiter hält nicht mehr oder weniger zum Spieler als ein dahergelaufener Mietling. Er wird jeden Befehl hinterfragen und gefährliche Aufgaben verweigern.

Stufe Zwei

Der Begleiter ist nicht viel mehr als ein Mietling, welcher der Sache des Spielers zugeneigt ist. Er wird einfachen Anfragen, welche keine große Gefahr für ihn darstellen, ohne Probleme nachkommen.

Stufe Drei

Der Begleiter hat angefangen, die Sache des Spielercharakters für sich anzunehmen und geht auch schwierigen Aufgaben nicht mehr aus dem Weg.

Stufe Vier

Der Begleiter ist der Sache ergeben. Er wird sich nicht freiwillig ins Messer stürzen, aber durchaus in lebensgefährliche Situationen begeben, um den Willen seines Meisters zu erfüllen.

Stufe Fünf

Der Begleiter steht für die Sache des Spielers mit all seinem Reichtum zur Verfügung und versucht, pro-aktiv den Anweisungen und Befehlen desselben zuvor zu kommen..

Ein Begleiter dieser Stufe ist mehr als nur loyal, er ist für die Sache fanatisch und würde sich auf Order auch ins Messer stürzen.

Loyalitätsverlust und -gewinn

Loyalität ist eine launische Geliebte. Sie muss stetig erhalten werden, ansonsten sinkt sie, bis sie schließlich gänzlich verschwindet.

Grundsätzlich gilt, dass am Ende eines Moduls in dem der Begleiter Gefahren ausgesetzt war, die Loyalität desselben um einen (1) Punkt sinkt.¹¹

Hat ein Begleiter am Ende eines Moduls einen Loyalitätswert von Null, so wird er aus den Diensten des Spielers treten, sofern dieser ihm nicht eine seinen Fähigkeiten entsprechende Bezahlung liefert. Dabei verliert der Begleiter seinen Begleiter-Status nicht, kann aber den Spielercharakter verlassen.

Ein Spieler kann gegen den Verlust vorgehen. Hierzu begibt er sich in einen Konflikt mit dem Begleiter, in welchem nur soziale Fertigkeiten genutzt werden dürfen. Ist der Spieler erfolgreich, so wird der Verlust auf 0 gesenkt.

Verliert der Spieler den Konflikt, so wird der Verlust um 1 erhöht. Beachten sie, dass dies dazu führen kann, dass der Begleiter sich in seinen Werten verbessert.

Ein Begleiter erhält nach einer Anzahl von Modulen entsprechend seiner aktuellen Loyalitätsstufe eine weitere Stufe. Er verbessert sich somit umso langsamer, je loyaler er ist. Gleichzeitig wird der aktuelle Erfahrungsstand immer auch auf die jeweilige Loyalitätsstufe angewandt.

Beispiel: *Spieler A hat einen Begleiter B. Dieser hat in Modul 1 einen Loyalitätswert von 3, würde also drei volle Module benötigen, um sich zu verbessern. Am Ende des Moduls macht A keinen Loyalitätskonflikt und die Loyalitätsstufe von B sinkt für Modul 2 auf den Wert von 2. Damit verringert sich auch die Anzahl notwendiger Module um 1. Am Ende von Modul 2 macht A einen Loyalitätskonflikt mit B, und A gewinnt diesen. Damit bleibt B auf Loyalitätswert 2. Außerdem schließen sie das 2te Modul ab, wodurch B eine Stufe erhält.*

Am Ende eines Moduls darf der Spieler, ausgehend davon, dass er einen Loyalitätskonflikt gewonnen hat, für einen XP die Loyalität des Begleiters um eine Stufe steigern.

Begleiter-Aktionen

Ein Begleiter kann genauso wie ein Spielercharakter alle normalen Aktionen ergreifen, die dieser auch ergreifen könnte.

Begleiter und andere Spieler

Wie ein Begleiter auf andere Spielercharaktere reagiert ist abhängig von dem, welcher den Begleiter verkörpert. Gehen sie jedoch davon aus, dass offene oder klar feindselige

Haltungen grundsätzlich negativ für den Spielfrieden sein können.

Ansehen [RES]

Ansehen ist eine Mechanik die die Interaktion mit Gruppierungen verschiedener Größe und von Personen auf eine abstrakte Form erlaubt.

Hierzu wird den entsprechenden Parteien ein sogenannter Ansehens-Wert zugeteilt, der die Basis für weitere Interaktionen ist und als Modifikator für soziale Fertigkeitwürfe funktioniert.

Der Ansehens-Wert

Ansehen für eine Organisation oder Gruppierung wird durch eine Zahl dargestellt. Diese kann von -6 (Äußerster Hass) bis zu +6 (Verehrung) reichen, oder bei 0 (Indifferenz) stehen.

Verehrung	+6
	+5
	+4
Gemocht	+3
	+2
Akzeptiert	+1
Indifferenz	0
Antipathie	-1
	-2
Abscheu	-3
	-4
	-5
Offener Hass	-6

Je nachdem, wie hoch oder tief der Wert ist, verhalten sich die jeweiligen Gruppierungen dabei anders gegenüber dem Spieler und soziale Fertigkeitwürfe ihnen gegenüber werden erleichtert oder erschwert.

Ansehen-Effekt

Der Effekt von Ansehen gegenüber einer Gruppierung ist zunächst einmal der, dass der Spieler bei sozialen Fertigkeitwürfen und Konflikten den Ansehen-Wert als Modifikator bekommt. Dabei wird ein Wert von unter 3 immer als ± 0 behandelt, ein Wert von 3-5 als ± 3 und ein Wert von 6 als ± 6 .

Beispiel: **Jack** mit Ansehen +3 bei der Fraktion des Interplanetaren Expeditionskorps möchte ihrer Wachen überzeugen, ihn durch das Tor in den Außenposten zu lassen. Er erhält für soziale Fertigkeitwürfe gegen diese Wache +3W. Dies sollte seine Aufgabe deutlich erleichtern.

Desweiteren kann Ansehen in einem gewissen Rahmen auch als ein Punktepool verstanden werden, den der Charakter ausgeben kann.

Ansehen Gewinnen

Der Zugewinn von Ansehen hat meist mit großen Taten und einer sehr langfristigen Sichtweise zu tun. Gute Taten sind schnell vergessen. Deshalb ist ein Ansehensgewinn immer mit Rollenspiel-Anforderungen verbunden.

Beispiele für Ansehensgewinn können Pro-Bono-Aufgaben für die Gruppierung sein, oder die Zur-Verfügung-Stellung von Ressourcen in Zeiten der Not, ebenso wie das Überlassen von wichtigen oder kriegsentscheidenden Kenntnissen.

Ansehensgewinn sollte dabei stets miteinander ab gewägt sein. Selbst wichtige Zugeständnisse sollten das Ansehen

¹¹ Hintergrund hierfür ist Spielgleichgewicht, da es bewusst nicht sehr realistisch gehalten ist.

nicht einfach so um Fünf oder gar Zehn Punkte anheben. Ein oder zwei Punkte sind zumeist ausreichend.

Alternativ zum Rollenspiel besteht für Spieler die Möglichkeit Ansehen durch XP zu kaufen. Hierzu bezahlt der Spieler für jede Stufe bis zur Zielstufe an Ansehen die er erreichen will, die Kosten in XP. Beachten sie, dass dies entsprechend den Erfahrungsrichtlinien nur am Ende eines Moduls gemacht werden kann/sollte und nicht höher als +3 gehen kann.

Ansehen Verlieren

Es ist ein Kreuz, Ansehen zu gewinnen, ihn zu verlieren aber wesentlich einfacher. Es ist eine der grausamen Wahrheiten, dass gute Taten vergessen und schlechte in Erinnerung bleiben.

Als Faustregel gilt, wann immer der Charakter dabei beobachtet wird, wie er etwas tut, das der Gruppierung schaden könnte und dies auch berichtet wird, also der Zeuge oder die Überwachungskamera vom Spieler nicht vorher ausgeknipst wird (was seine eigenen Nachteile mit sich bringt), verliert der Spieler einen Punkt Ansehen.

Sollte ein Spieler sich explizit gegen eine Gruppierung wenden, indem er Geheimnisse verrät oder verkauft, kann der Fall durchaus bis zu 6 Punkte betragen. Jedoch gilt dass kein Sprung sofort derartig groß sein sollte, dass die Gruppierungswerte Ping-Pong spielen.

Modifikationen [MOD]

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, Modifikationen anzuwenden. Das können körperliche Modifikationen sein aber auch Ausrüstungsmodifikationen oder Fahrzeugmodifikationen.

Ausrüstung

Jedwede Art von Ausrüstung kann mit einer Modifikation erworben werden. Die Modifikationen modifizieren den Preis entsprechend.

Verziert	Gegenstand ist aufwendig verziert	Preis x 2
Haltbar¹²	Hält deutlich mehr aus als andere Exemplare seiner Art	Preis x 3
Meisterlich	Angriffs-SG -1 oder R-Q +1	Preis x 5
Alt	Benutzt, droht bald kaputtzugehen	Preis x 0,8
Makel	Das Objekt ist hässlich/kitschig/stinkt.	Preis x 0,8
Verflucht	Kann nicht abgelegt werden, wenn ausgerüstet	Preis x 0,5
Kaputt¹³	Unbenutzbar ohne Reparatur	Preis x 0,5
Selbst-Bewegend	Bewegt sich von selbst	Preis x 10
Leuchtend	Leuchtet in Farbe	Preis x 3
Intelligent	Kann reden	Preis x 20
Plus Eins	+1 Schaden/Panzerung	Preis x 5

Diese Modifikationen können dem Spielsystem dabei einen entsprechenden „pulpigen“ oder fantastischen Touch verleihen, oder den Ton etwas zu leicht ansetzen.

Körperlich

In diesem Abschnitt geht es um die Möglichkeit von oftmals futuristischen oder Cyberpunk-Settings gegebener Körpermodifikation, sei es durch direkte Mensch-Maschine-Interface, Nanoware oder die Fleischmanipulation von Gentechnik und anderen Mitteln.

In der nachfolgenden Tabelle wird eine Reihe an Effekten aufgelistet sowie die Kosten, die dafür veranschlagt werden. Als Grundkosten werden 100\$ veranschlagt. Der Preis muss für jedes Modifikationsobjekt einzeln errechnet und gemacht werden.

Effekt	Preis
+1 Fertigkeiten-W	+ 500
-1 Fertigkeiten-SG	+2.500
+1 Panzerung	+ 500
Kleiner Effekt	+ 250
Mittlerer Effekt	+ 750
Großer Effekt	+ 2.000

Eine kleine Bestimmung der Effekte durch Beispiele soll nachfolgend aufgelistet sein.

Effekt	Beispiel
Klein	Sichtmodifikation, Fingerklauen, Sehnerv-Rekorder
Mittel	Gliedmaße, Schmutzbehälter, Cyberimplantatwaffe
Schwer	Flügel, Raptor-Beine, Schädelbombe

Beispiel: **Jack** will ein paar Cyberaugen haben. Als Effekt veranschlagt **Jack**, dass er Infrarot- und Nachtsicht haben will. Sichtmodifikationen sind kleine Effekte und Jack will 2 davon haben. Da die Grundkosten 100\$ betragen, ergibt sich mit den beiden kleinen Effekten ein Preis von 600\$. Somit kosten **Jacks** künstliche Augen mit Infrarot- und Nachtsicht-Funktion 600\$.

Fahrzeug

Dieser Abschnitt behandelt die Modifikation von Fahrzeugen mitsamt ihren Werten.

Art	Preis
± 10% Geschwindigkeit	± 25%
± Lenkwert	± 30 %
± Sichtbarkeit	± 10%
± Panzerung	± 40%
± Rüst-Qualität	± 15%
+ Bewaffnung	+ Waffenpreis × 2
- Bewaffnung	- Waffenpreis

In der nachfolgenden Tabelle werden die erreichbaren Maximalwerte in alle Richtungen aufgelistet.

Wert	Max. Positiv	Max. Negativ
Geschwindigkeit	+ 50%	- 50%
Lenkwert	+6	-6
Sichtbarkeit	+6	-6
Panzerung	10	0
Rüst-Qualität	10	0

Für Bewaffnung gilt, dass immer von der entsprechenden Waffe ausgegangen wird. Bei mehreren Modifikationen werden die Preis-Veränderungen nacheinander angewandt, angefangen mit der niedrigsten zur höchsten.

Gesellschaften [SOC]

Manchmal reicht die abstrakte Darstellung einer Firma oder Gruppierung nicht, manchmal will aber auch man ein Spieler auf einer höheren Ebene agieren. Für diese Fälle beinhaltet **d10** das Gesellschaftssystem. Dieses ermöglicht Großkonzernen und Gruppierungen, Kulturen und Königreichen, Flotten und Sternenreichen Gestalt und Interaktion zu geben.

Gesellschaften und Eigenschaften

Gesellschaften haben Eigenschaften, Stufen und Besitztümer. Ihre Eigenschaften teilen sich auf in Macht, Präsenz und Wirtschaft. Stufen hingegen stellen dar, auf welcher Ebene die Gesellschaft handeln kann und wie viele Würfel sie für ihre Unterfangen würfeln darf. Beide gehen von 0 bis 10. Zudem besitzt eine Gesellschaft Besitztümer, welche die Eigenschaften praktisch repräsentieren.

¹² Interagiert mit DUR-ORC, wird dann zu Objekt der nächsthöheren Qualitätsstufe.

¹³ Interagiert mit DUR-ORC, Objekt ist *Kaputt*

Autorität

Autorität ist eine Mischung aus militärischer Macht, also der Anzahl an Soldaten und ihrem Ausbildungsgrad ebenso wie dem kontrollierenden Territorium, das eine Gesellschaft hält.

Präsenz

Präsenz stellt dar welches Gewicht die Entscheidungen der Gesellschaft auf dem politischen Parkett besitzen.

Wirtschaft

Wirtschaft stellt den Reichtum oder die Wirtschaftsleistung dar, die Ressourcenvielfalt der Planeten oder entsprechenden Güter, auf welche die Gesellschaft zurück greifen kann.

Wert	Autorität/Wirtschaft/Präsenz
0	Keine/Überschuldet/Keine
1-3	Gering/Schlecht/Gering
4-6	Gewöhnlich/Gesund/Regional
7-9	Hoch/Luxus/Bedeutend
10	Absolut/Dekadent/Enorm

Stufen

Eine Gesellschaft hat eine Stufe. Diese bestimmt die Anzahl an Würfeln, die ihr für Aktionen zur Verfügung stehen. Die Stufen gehen von 0 bis 10.

Stufe	Größe
0	Abenteurergruppe
1	Lokale Söldnercharter
2	Ansässiges Gildehaus
3	Adlige Marsche
4	Kleine Handelsgesellschaft
5	Baronien, Regional aktive Unternehmen
6	Grafschaften
7	Kleinkönigreiche, Herzogtümer
8	Königreiche, Großkonzerne
9	Multinationale Entitäten
10	Imperien u. vergleichbare

Besitztümer

Besitztümer dienen dazu, die Eigenschaftswerte einer Gesellschaft plastisch greifbar zu machen. Hierzu können keine echten Vorgaben gemacht werden.

So kann eine Handelsgesellschaft über ein Netzwerk von Silberminen verfügen oder eine Söldnertruppe über einen berühmten Schmied, die Silberminen stellen einen Teil der Wirtschaft dar, während der Schmied sowohl für Präsenz als auch Autorität stehen kann.

Ebenso können sie für Autorität militärische Besitztümer, insbesondere Festungen oder militärische Hochposten darstellen. Aber hier fallen keine Militäreinheiten herunter, da sie aufgrund ihrer Abhandlung im reinen SOC-ORC nur abstrakt, nicht aber greifbar vorhanden sind.

Gesellschaftsaktionen

Eine Gesellschaft kann Aktionen ergreifen. Für eine gleichwertige Zeitspanne (typisch ist 1 Monat) kann eine Gesellschaft eine Aktion durchführen.

Diese Aktion wird vom Spielleiter entsprechend der Schwierigkeit bewertet. Möchte eine Gesellschaft also eine Silbermine aufbauen, ist dies eine Probe auf ihre Stufe gegen den Grund-SG, bei der bei Erfolg ihr Reichtum verbessert wird. Ein Misserfolg dabei nicht gleichzeitig heißen, dass die Aktion ein Fehlschlag war, aber es könnte sich ein Problem manifestiert haben, wie eine

erdbebengefährdete Region oder Monster aus der Tiefe der Minen, was den Erfolg verhinderte.

In dieser Manier können sie die meisten Aktionen behandeln, welche eine Gesellschaft versucht.

Beachten sie, dass Stufe-0-Gesellschaften 1W10 gegen SG10 würfelt, sofern die Aktion abstrahiert wird. Andernfalls sollte sie im Rollenspiel gelöst werden.

Konflikte zwischen Gesellschaften

Es kann und wird vorkommen, dass eine Gesellschaft gegen eine andere Gesellschaft aktiv wird.

In diesem Fall können sie einen einfachen Konflikt auf Basis eines vergleichenden Wurfes durchführen, wobei jeder Wurf als Angriff auf eine Eigenschaft dient. Ein Erfolg senkt jedoch die entsprechende Eigenschaft des Feindes, wenn dieser es nicht schafft sich zu wehren, was er durch einen gleichwertigen Wurf auf seine Stufe macht. Es gilt dabei zu beachten, dass eine Gesellschaft sich immer entscheiden darf, einen Kampf nicht zu führen und den Verlust hinzu nehmen, andernfalls wird eine einfache vergleichende Probe zwischen beiden Parteien geführt.

Die STRESS-Leiste einer Gesellschaft berechnet sich als (10 + Stufe). Alternativ steht es ihnen frei, für Konflikte zum WAR-ORC zu greifen.

Besonderheiten von Gesellschaften

Ebenso wie Charaktere und NSCs können Gesellschaften Besonderheiten haben. Die Besonderheiten der Gesellschaft sollten dabei vom Kontext und in Absprache von Spieler und Spielleiter festgelegt werden.

Großkonflikte [WAR]

Ab einer gewissen Abstraktionsebene kann es dazu kommen, dass der direkte Personenkonflikt nicht mehr ausreicht, die Größe der Ereignisse darzustellen. Dies ist besonders dann der Fall, wenn es zu Schlachten verfeindeter Heere kommt oder beim Krieg.

Zu diesem Zweck soll mit dem WAR-ORC ein einfaches, schnelles System zur Abhandlung der jeweiligen Kampfsituation gegeben werden.

Hierzu erläutern wir zuerst die Komponenten und anschließend den Ablauf eines Großkonfliktes. Dabei werden die Teilnehmerkategorien aufgeführt, die Einheitenarten, die verfügbaren Positionen sowie das Schlachtfeld.

Armeen, Einheiten und Charaktere

Im WAR-ORC werden alle Teilnehmer unter einer von drei Kategorien geführt. **Armeen**, **Einheiten** und **Charaktere**.

Eine **Armee** ist eine Ansammlung von militärischen Truppenverbänden und besteht aus 1-10 Einheiten. Eine **Einheit** hingegen ist Kampfkraft in einer variablen Größenordnung (10 Soldaten/100 Schlachtschiffe/1000 Raumkreuzer), die aber immer als eine Einheit zusammengefasst werden und mechanisch gleich behandelt werden. Mit **Charakteren** bezeichnen wir Spielercharaktere, da sie sich Einheiten anschließen oder alleine auf dem Schlachtfeld auftreten können.

Die Einteilung in **Armee** ist dabei eine funktionelle, da sie uns erlaubt eine übergeordnete Ebene für Einheiten-Ansammlungen zu bilden und zu kommandieren.

Einheiten werden als Gesichtlose Masse (GM) behandelt. Dabei haben sie eine STRESS-Leiste, eine Hauptbewaffnung, eine Art (Infanterie/Artillerie/Kavallerie) und eine Bewegungsrate. Eine Einheit, deren STRESS-Leiste voll ist, gilt dabei als aufgerieben, nicht vernichtet, außer es ist anders geregelt.

Charaktere werden wie normal behandelt, mit der Ausnahme, dass, falls sie alleine gegen eine Einheit antreten, alle ihre Fertigkeiten durch 3 geteilt werden, und sie Einheiten beitreten können für Boni oder um Positionen besetzen. Es steht ihnen frei, die Möglichkeit des Einzelkampfes gänzlich auszuschalten, wo sie absurd oder schlicht nicht sinnvoll wären, wie in Raumbkämpfen oder bei Seeschlachten, oder die Drittelung aufzuheben, weil ihre Spieler wie Götter übers Schlachtfeld wandern sollen.

Einheitenarten

In WAR-ORC kann jede Einheit in eine von 3 Arten eingeteilt werden. Das sind **Infanterie**, **Artillerie** und **Kavallerie**.

Infanterie beschreibt alle Truppen deren effektive Kampfreichweite im Nahkampf oder im Kampf über kurze Distanzen liegt. Infanterieeinheiten haben eine Bewegungsrate von 1 Feld und können Angriffe auf Einheiten in ihrem Feld machen.

Artillerie beschreibt alle Truppen mit hoher Fernkampfreichweite, von Geschützen bis zu Langbogenschützen. Sie haben eine Bewegungsrate von 1 Feld und können einen Angriff auf angrenzende Felder durchführen. Artillerie kann nicht feuern, wenn sie sich bewegt hat.

Kavallerie beschreibt alle mobilen Truppen, sei es mit Motorrädern oder Pferden ausgestattet. Sie haben eine Bewegungsrate von 2 und können Angriffe auf Einheiten in ihrem Feld machen. Kavallerie darf einen Angriff zwischen seinen Bewegungsschritten machen.

Positionen

Das WAR-ORC kennt eine Reihe an Positionen die, auch von Spielercharakteren, eingenommen werden können. Hierzu gehören der **Kommandant**, der **Adjutant**, die **Unterstützung** sowie der **Einheitenführer**.

Der **Kommandant** leitet die Armee und führt die entsprechenden Würfe auf *Befehlen* durch. Er entscheidet, wann welche Einheit agiert und wie, falls seine Befehle nicht durch den Einheitenkommandeur überschrieben werden.

Der **Adjutant** dient im Stab des Kommandanten und übernimmt bei dessen Ausfall die Position und ist ansonsten dafür zuständig, Hilfestellungen strategischer und taktischer Natur zu geben. Zudem kann er den Kommandant in Proben mittels Teamwork unterstützen.

Die **Unterstützung** wird in Form von Spielercharakteren, die eine Einheit nicht anführen, dargestellt, oder zusätzliche Einheiten, welche eine Einheit verbessern oder ihr besondere Fähigkeiten geben sollen, wie ein Rammbock, oder ein SMG-Trupp. Unterstützung verleiht einer Einheit einen **+3W** Modifikator auf alle Proben.

Der **Einheitenführer** steht der einzelnen Einheit vor und hat das letzte Wort über die Aktion der Einheit. Es obliegt ihm, ob eventuellen Befehlen des Kommandanten Folge geleistet wird, oder ob eine eigene Aktion gestartet wird.

Schlachtfeld

Das Schlachtfeld des WAR-ORC besteht aus 11 Abschnitten. Den zwei Aufstellungszonen der jeweiligen Armeen und dem Schlachtfeld. Dabei handelt es sich um eine abstrakte Darstellung eines normalen Schlachtfeldes.

Aufstellungszone #1		
Nordwestliche Flanke	Nördliches Zentrum	Nordöstliche Flanke
Westliche Flanke	Zentrum	Östliche Flanke
Südwestliche Flanke	Südliches Zentrum	Südöstliche Flanke
Aufstellungszone #2		

Bestimmte Schlachtfelder können Einschränkungen oder Hindernisse haben. So kann ein Fluss zwischen 2 Feldern fließen und Bewegungskosten um 1 erhöhen, oder ein Feld kann durch Ruinen und Geröll für Kavallerie unbegebar sein.

Es steht ihnen frei, statt dieses abstrahierten Schlachtfeldes eine Hexfeld-Karte oder eine einfache Skizze zu verwenden.

Ablauf

Der Ablauf eines nach WAR-ORC laufenden Konflikts in die Schritte **Teilnehmer**, **Initiative**, **Aktion**, **Reaktion**, **Ende** eingeteilt.

Zuerst werden die **Teilnehmer** bestimmt, in Form der Einteilung in Armeen, Arten der Einheiten und Positionen von Charakteren.

Initiative wird dadurch bestimmt, dass die Kommandanten der Armeen mittels Konflikt-Regeln ihre aktuelle Initiative bestimmen. Der höchste Wert bestimmt dabei, in welcher Reihenfolge die Armeen agieren dürfen.

Sobald die Initiative bestimmt wurde, darf die jeweilige Seite **Aktion** ergreifen, indem sie eine Einheit ihrer Seite wählen und einen Wurf auf *Befehlen* mit SG8 machen. Bei Erfolg kann diese Einheit eine vorher gewählte Aktion durchführen. Bei Misserfolg darf diese Einheit nicht von sich aus agieren. Wird die Einheit von einem Einheitenführer angeführt, so wird der Wurf auf *Befehlen* stattdessen gegen SG6 von diesem durchgeführt, wonach er sich entscheiden darf, eine eigene Aktion anstatt des Befehls auszuführen. Nur Charaktere können Einheitenführer sein.

Nachdem eine Seite gehandelt hat, wird auf die gegnerische Seite gewechselt, welche ebenso eine Einheit als **Reaktion** aktivieren darf mitsamt Aktion und Wurf auf *Befehlen*.

Dies wird fortgeführt bis alle Einheiten beider Seiten einmal durchgegangen wurden. Hernach wird geprüft, ob die Schlacht zu **Ende** ist. Dazu muss sich entweder eine Seite sich vom Feld zurückgezogen, ergeben oder auf unter 33% Einheitenzahl gebracht worden sein. Andernfalls beginnt die nächste Schlachtrunde mit der Aktion in Initiative-Reihenfolge.

Gewicht [WEI]

Ein typisches Problem ist, dass ein Spieler sich oftmals keine oder zu viele Gedanken darüber macht, wie viel ihr Charakter mit sich herumschleppt.

Sei es, weil der Bogenschütze in seinem Köcher sein Leben lang immer 5000 Pfeile mit sich rumschleppt oder dem Spieler, der eigentlich überall nur in Rüstung, mit Waffen und ohne jedwede Art von Ausrüstung umherzulaufen.

Für diese Fälle existieren die Gewichtsregeln. Für die Gewichtsregel gilt übrigens, niemals runden!

Trage-Limit

Sie weist jedem Spieler eine bestimmte Menge an Trage-Punkten zu, welche sich nach der STRESS-Leiste berechnet. Diese geben die Menge an Dingen vor, die ein Charakter mit sich tragen kann, bevor er überlastet ist.

Das Trage-Limit eines Charakters bestimmt sich dabei als (Größe STRESS-Leiste/3).

Ein Charakter kann maximal bis zu seinem doppelten Trage-Limit transportieren, bevor er durch das schiere Gewicht zusammenbricht.

Damit ist auch deutlich, welche Stufen von Gewicht es geben kann. Ein Charakter trägt entweder Unterhalb seines Trage-Limits, gleich, oder über seinem Trage-Limit.

Trägt er unterhalb, gibt es kein Problem. Trägt er bis zu Gleich dem Limit, bekommt er einen $-3W$ Modifikator. Trägt er über dem Trage-Limit, muss er mit einem $-6W$ Modifikator kämpfen.

Objekte und Trage-Punkte

Jedes Objekt hat dabei einen Wert an Trage-Punkten, der mindestens 0,1 betragen muss. Diese werden aufaddiert, und ergeben am Ende den Trage-Wert, den der Charakter mit sich schleppen muss, wenn er alles davon mitnehmen will. Die Punkte stellen dabei dar, wie schwierig es sein kann, Objekte dieser Art mit sich zu befördern.

Modifikatoren

Die Modifikatoren sind dabei wie folgt:

Unterhalb Trage-Limit	Nix
Gleich Trage-Limit	$-3W$
Oberhalb-Trage-Limit	$-6W$

Getragenes

Objekte und Ausrüstungsgegenstände ebenso wie Waffen und Rüstungen haben am Körper getragen nur den halben Gewichtswert.

Haltbarkeit [DUR]

Ein typisches Problem ist die Haltbarkeit. Keine Waffe, egal wie gut in der Qualität, hält ewig. Keine Kanone, die nicht mal repariert werden, kein Geschütz, das nicht mal gereinigt werden müsste.

Systematik

Alle Objekte haben einen Zustand, der von *Normal*, zu *Beschädigt*, *Schwer Beschädigt* und schließlich *Kaputt* reicht.

Diese 4 Stufen der Haltbarkeit bestimmen aber nur einen Aspekt der Haltbarkeit. Das andere Element der Haltbarkeit ist die Qualität.

Qualität wird dabei in 5 Stufen gemessen, welche von *Legendär*, *Meisterhaft* und *Normal* zu *Schlecht* und *Zerbrechlich* reichen.

Haltbarkeitsstufen

Haltbarkeit wird in vier Stufen eingeteilt. Jede Stufe hat dabei einen Bereich, der die Anzahl an Benutzungen darstellt, ehe die Haltbarkeit eines Objekts nachlässt.

Für Kampfobjekte ist dabei grundsätzlich die Zahl an Begegnungen gemeint, da es unnötig kompliziert wäre, bei Objekten die Einzelnutzung abzuzählen und es für Panzerung oder Rüstung sogar schnell albern wäre, weil sie wesentlich häufiger kaputtgehen würden, als Waffen aufgrund der Trefferhäufigkeit, die für sie gegeben ist.

Jede Stufe hat dabei einen Preismodifikator, eine Reparaturschwierigkeit für die Fertigkeit *Handwerk* sowie eine kurze Tabelle mit den Effekten, die sie auslöst, wenn sie erreicht wird.

Wartung wird mithilfe *Handwerk* betrieben. Der SG für die Wartung bestimmt sich nach der Haltbarkeitsstufe. Geht ein Objekt kaputt, kann es schlicht nicht mehr repariert werden, sondern muss neu gefertigt werden, wobei seine alten Komponenten nach Spielleiter-Entscheid den Preis um bis zu 20% senken kann, je nachdem ob es ein Neubau mit den alten Teilen ist oder ein Neuerwerb eines gleichwertig anderen Objektes.

Die Haltbarkeitsstufe und die Anzahl der Nutzungen bis der Verfall auf die nächst-niedrigere Stufe passiert werden dabei in der Tabelle unten zusammengefasst.

Zustand	Nutzungen	Preis
Normal	20	x1
Beschädigt	10	x0,8
Schwer Beschädigt	5	x0,5
Kaputt	-	x0,2

Qualität

Die Haltbarkeit eines Objekts wird aber nicht nur durch seinen aktuellen Zustand, sondern auch die Qualität des Objekts bestimmt.

Die Qualität, die in 5 Stufen geht bestimmt dabei, wie die Nutzungen modifiziert werden und ob eventuelle Zusatzeffekte für das Objekt gelten. Zudem haben alle Qualitätsstufen auch eine preisliche Reichweite, in der sie vorkommen.

Qualität	Nutz.	Preis	Effekt
Legendär	x5	x50	+1 R-Q/-1 Waffen-SG
Meisterhaft	x2	x5	+1 Panzerung/Schaden
Normal	x1	x1	Keine besonderen
Schlecht	x0,8	x0,8	-1 Panzerung/Schaden
Zerbrechlich	x0,5	x0,5	½ Panzerung./Schaden

Anmerkung

Diese Regeln können mit MOD-ORC interagieren. Dabei kommt es auf die Modifikation an. Ein Gegenstand der HALTBAR ist, erhöht seine Nutzungen um eine Stufe, nicht aber die gesamte Qualität, während ein Gegenstand der KAPUTT ist, selbsterklärend sein sollte.

Kampfumstände [CEV]

In Kämpfen kann es Probleme und Ablenkungen geben, manchmal ist spontan ein schlechtes Wetter da, manchmal geht im falschen Moment die Munition aus. Um all diese Umstände Rechnung zu tragen, bieten sich diese Zusatzregeln an.

Kampfumstände werden alle 3 Runden ausgelöst und, wenn sie genutzt werden und finden nur im Konflikt statt.

Um Kampfumstände zu nutzen würfelt eine Seite, üblicherweise diejenige, die nicht als erstes agiert, einen W10 und schaut auf der unteren Tabelle nach, welcher Umstand ausgelöst wurde.

Umstände

In der nachfolgenden Tabelle werden die jeweils ausgelösten Umstände behandelt. Ihre Effekte werden dem folgend erläutert.

1-2	Munitionsmangel
3-4	Wechselhaftes Wetter
5-6	Fehlfunktionen
7	Querschlägergefahr
8	Eingreifen von außen
9	Schlechte Sicht
10	Allgemeines Unglück

Es kann dabei immer nur ein Kampfumstand zur Zeit aktiv sein.

Munitionsmangel

Aus irgendeinem Grund ist plötzlich die Munitionskammer leer.

Ein Charakter, der eine Waffe benutzt, die Munition benötigt, muss eine Aktion aufwenden, um die Waffe im Eifer des Gefechts nachzuladen.

Dieser Effekt tritt unabhängig von der Art der Waffe auf, also kann er für einen Bogen genauso auftreten wie für eine Handfeuerwaffe oder eine Artilleriestellung.

Wechselhaftes Wetter

Das Wetter verschlechtert sich spontan, sei es durch einen plötzlichen Regenschauer oder einen aufkommenden Sandsturm.

Alle Angriffe haben $-3W$.

Fehlfunktionen

Kugeln bleiben stecken und Bögen brechen, Waffen zerschellen und Rüstungen zerfallen.

Jeder erfolgreiche Angriff und jede Verteidigung, erzwingen einen Wurf auf Karma, ist dies erfolgreich, so passiert nichts, andern falls kommt es zu einer Fehlfunktion.

Eine Kugel verhakt sich in der Kammer oder die Bogensehne reißt oder die Rüstung wird schwer zerschlagen und verliert einen Panzerungspunkt oder die Axt macht einen Schadenspunkt weniger.

Querschlägergefahr

Jeder Fernkampfangriff, der nicht trifft, hat eine 50%-Chance ein anderes Ziel zu treffen. Hierzu wird für jeden Fernkampfangriff der danebengeht, ein Wurf auf Karma gemacht. Bei Fehlschlag kommt es zu einem Querschläger.

Der Spieler würfelt dann einen Angriff für das nächststehende andere Ziel¹⁴, falls er trifft wird dieses getroffen, andernfalls geht er weiter bis zum weitest entfernten und prüft ob er einen derer stattdessen trifft. Dies kann zu einem Eigentreffer führen. Trifft er gar nicht, so geht der Schuss insgesamt fehl.

Eingreifen von außen

Eine dritte Partei wendet sich dem Kampfgeschehen zu. Sei es eine plötzliche auftauchende Polizeistreife oder eine Gruppe von Reitern, ein Trupp von Robotern oder ein paar Wildtiere. Je nach Spielleiter-Entscheid agiert die dritte Partei und kann am Kampf teilnehmen oder ihn wieder verlassen.

Schlechte Sicht

Nebel oder plötzlich auftretender Hitzedampf sorgen dafür, dass sich die Sicht plötzlich enorm verschlechtert. Der Umstand dauert nur diese Runde an, aber alle Angriffe halbieren ihren Fertigkeitswert.

Allgemeines Unglück

Es gibt Tage an denen nichts so wirklich klappt. Alle beteiligten Parteien würfeln wie normal und sowohl 1en, 2en als auch 3en negieren Erfolge.

Der Lauf der Zeit [TGB]

Ein Element großer Geschichten ist der Lauf der Geschichte. Kaum ein Abenteurer erlebt alle seine großen Ereignisse in einem Zeitraum von 2 Wochen sondern zumeist verteilt in einen Zeitraum von Jahren oder sogar Jahrzehnten.

Um solcherart die Entwicklung von Charakteren darzustellen, bieten wir nachfolgend ein Regelsystem an, mit dem ihre Charaktere altern und vielleicht sogar sterben werden, deren Geschichte also mehr der Geschichte einer Dynastie, als einer Einzelperson entsprechen mag. Natürlich steht ihnen immer frei, auf Nachfolge-Charaktere zu wechseln oder eine neue Dynastie zu beginnen.

Zwischen-Phase

Der Lauf der Jahre führt eine neue Phase, die Zwischen-Phase ein. Die Zwischen-Phase tritt bei Nutzung des Systems zwischen zwei Modulen auf.

Die Zwischen-Phase sollte sinnvoll angewendet werden. Es macht zum Beispiel keinen Sinn, eine Zwischen-Phase einzuführen zwischen zwei inhaltlich direkt verbundenen Modulen, die keinen Freiraum lassen. Nachfolgend wird davon ausgegangen, dass sie so auch verfahren.

In der Zwischen-Phase werden verschiedene Dinge gemacht, um den Zeitablauf zum simulieren und die Tätigkeiten der Spieler-Charaktere in derselben Zeit.

In der Zwischen-Phase wird festgestellt, wie viele Jahre vergehen, welche Ereignisse in diesen auftreten, inwiefern die Charaktere altern, wie ihre finanziellen und persönlichen Umstände sich verändern, welche Fähigkeiten sich verbessern oder verschlechtern und wie ihre familiäre Situation sich entwickelt.

Zeit Vergeht

Im ersten Schritt sollten sie feststellen, wie viel Zeit vergeht. Der Gang der Zeit wird mit 6W10 gewürfelt. Die

¹⁴ Vom ursprünglichen Ziel ausgehend

gewürfelten Augenzahlen werden zusammen addiert und ergeben die Anzahl an Monaten, die bis zum nächsten Modul vergehen.

Die Mindestzeit, die vergeht sind 6 Monate, die maximal mögliche 60, also 5 Jahre. Es steht es ihnen frei, die Anzahl an Würfeln zu verändern.

Ereignisse

Für jede Zwischen-Phase würfelt jeder Spieler einmal auf der Ereignis-Tabelle mit 3W10. Dadurch erhält er ein Ergebnis zwischen 3 und 30, dessen Effekt in der Tabelle unterhalb abgelesen werden kann.

Wurf	Ereignis	Effekt
3	Langweilige Zeit	Nichts passiert
4	Tragödie	Eine Tragödie in der Familie oder Bekanntschaft des Charakters
5	Reise	Charakter hat Reise-Erlebnis
6	Erbe	Charakter erbt ein Objekt im Wert von $XW10 \times XW10$ \$ ¹⁵
7	Krieg	Krieg bricht aus, Charakter wird einberufen ¹⁶
8	Illegale Machenschaften	$\pm E W100$ \$-> Glücksspiel SG8
9	Flüchtige Liebschaft	Nachkommenschaft möglich
10	Bürgerkrieg	Teilnahme/Flucht ¹⁷
11	Solo-Spielereignis	Spieler und SL > Solo-Szenario
12	Bürokratie	Charakter wird mit Bürokratie konfrontiert ¹⁸
13	Neues Wissen erlangt	Spieler erhält Fertigkeit auf 1
14	Sozialer Aufstieg	Karma SG8, bei Erfolg Aufstieg in sozialer Herkunft
15	Sozialer Abstieg	Karma SG10, bei Fehlschlag Abstieg in sozialer Herkunft
16	Religiöse Erfahrung	Charakter hat eine tiefe religiöse Erfahrung
17	Mysteriöses Geschenk	Charakter erhält Objekt unbekannter Herkunft ¹⁹
18	Freundschaft	Charakter erlangt Freund
19	Rivalität	Charakter erlangt Rivalen
20	Zeuge eines Verbrechens	Charakter wird Zeuge eines Verbrechens
21	Lebensretter	Charakter rettet eine Person, erhält Begleiter St.1/Loy3
22	Verflucht	Charakter wird durch seltsame alte Person verflucht (-1 Karma temp.)
23	Unschuldig Beschuldigt	Charakter wird für Verbrechen angeklagt, das er nicht begangen hat ²⁰
24	Wildes Tier	Charakter wird von Tier angefallen ²¹
25	Feuer	Ein Feuer bricht aus, das Eigentum vernichtet
26	Seuche	Epidemie bricht aus, Vitalität oder Charakter wird krank
27	Talentierte	Charakter erlangt +1 Ansehen für seine höchste Fertigkeit bei allen passenden Fraktionen
28	Kinder?!	Person mit Kind bezieht Charakter, Vater/Mutter des Kindes zu sein und lässt dieses mit ihr.
29	Attentäter	Ein Mordanschlag auf den Charakter wird verübt ²²
30	Doppelereignis	Würfel sie 2x auf der Tabelle und kombinieren sie das Ergebnis

Sie sollten das gewürfelte Ereignis in Zusammenarbeit mit dem Spieler kurz umreißen und ausarbeiten.

Ein Ereignis kann nicht in direkter Folge erneut passieren. Wenn sie also für einen längeren Zeitraum mehrere

¹⁵ X wird mittels W10 festgestellt.

¹⁶ W10-Wurf, auf 1 > kritische Verletzung. Kann Einberufung ablehnen, wird dann aber in der Heimat gesucht wegen Einberufungsflucht.

¹⁷ Charakter wird in Bürgerkrieg verwickelt. Bei Teilnahme wie Krieg, ansonsten Flucht aus dem Heimatland mitsamt Ergebnis in Absprache

¹⁸ Sozialer Konflikt gegen Stufe X-GM, bei Fehlschlag Nachteil in Absprache

¹⁹ Bestimmen sie die Art des Objekts mit 1W10 – 1-3 Obskur (Menschliche Knochen, Chinesische Fingerfalle), 4-6 Gewöhnlich (Socken, Armbanduhr), 7-9 Teuer (Edelstein, Diamantcollier), 10 Legendär (Schwert der Familie, Väterlicher Ring, etc)

²⁰ Stellen sie das Verbrechen mit 1W10 fest – 1 Diebstahl, 2 Mord, 3 Betrug, 4 Unterschlagung, 5 Raub, 6 Einbruch, 7 Brandstiftung, 8 Körperverletzung, 9 Spionage, 10 Landesverrat -> Sozialer Konflikt gegen GM, bei Fehlschlag Nachteil in Absprache

²¹ Kampf gegen Stufe X-Handlanger, bei Fehlschlag Nachteil in Absprache, für Art des Tieres 1w10 1-Kleintier, 2-5 Großkatze, 6-7 Bär, 8- Schlange, 9-Mythologische Bestie, 10-Nutztier

²² Dieses Ereignis sollte ausgespielt werden > Kampf gegen Stufe X-GM

Ereignisse erwürfeln, sollten sie darauf achten, dass nicht dieselben Ereignisse ständig passieren.

Alterung

Ab gewissen Altersbereichen treten Probleme auf. Sobald der Charakter das 35ste Lebensjahr überschritten hat wird für alle 24 Monate, die er durchläuft, ein Wurf auf der Alterungstabelle notwendig, ab dem 50sten Lebensjahr alle 12 Monate, ab dem 65sten Lebensjahr alle 6 Monate.

Ergebnis	Effekt
1	Karma sinkt um 1
2	Fertigkeit sinken um 1
3	Fertigkeit sinkt um 2
4	Karma und Fertigkeit sinkt um 1
5-7	Fertigkeit sinkt um 1
8	Ein Ideal geht verloren
9	Eine Spezialisierung geht verloren
10	Nichts passiert

Es steht dem Spieler, der das Ergebnis gewürfelt hat frei, sich zu entscheiden, welche Fertigkeit sinkt. Beachten sie, dass Fertigkeiten nicht unter 0 sinken können.

Ein Charakter, der mehr als die Hälfte seiner mit 35 gehaltenen ursprünglichen Fertigkeitspunkte verloren hat, gilt als bettlägerig. Er wird zu diesem Zeitpunkt als unspielbar beiseitegelegt, da er aufgrund der Umstände auf das Lebensende zugeht.

Finanzielle Umstände

Alle 12 Monate, die durchlaufen werden, verändert, sich die finanzielle Situation des Charakters.

Um die finanziellen Wirren und Umstände darzustellen, die ein Charakter durchläuft, würfelt der Spieler 1W100²³. Das Ergebnis stellt die Summe in Prozent dar, die der Spieler in der Zeit durchgebracht hat von seinen finanziellen Mitteln.

Hat ein Spieler keine Barschaft, so ist er gezwungen Schulden zu machen, um sich über Wasser zu halten für den laufenden Zeitraum. Für jeden Punkt Sozialer Herkunft wird 1W10 gewürfelt, die Ergebnisse werden addiert und $\times 10$ gerechnet. Sie stellen so die Summe dar, die der Charakter an Schulden erhält.

Desweiteren sinkt alle 24 Monate der Wert aller Objekte im Charakterbesitz um 25%, um den Effekt von Stil und Mode sowie Gebrauch darzustellen.

Zudem kann ein Spieler versuchen, jährlich Geld mittels seiner Profession zu erwirtschaften. Hierzu wird die für die Profession passende Fertigkeit ausgewählt der Spieler würfelt wie normal. Die erzielten Erfolge werden $\times 100$ gerechnet und ergeben eine Summe die der Charakter in der Zeit verdient hat.

Gesellschaftliche Umstände

Sollten die Spieler eine Gesellschaft führen, so wird für diese für jede Eigenschaft einen Wurf auf ihre Stufe gegen SG8 durchgeführt.

Ein Fehlschlag senkt die Eigenschaft um einen Punkt, ansonsten bleibt der Wert erhalten.

²³ Ein W100 besteht zumeist aus 2W10 von denen einer die Zehner, einer die Einser-Stelle darstellt.

Übung und Nachlässigkeit

Im Lauf der Jahre werden manche Heroen rostig und andere erst zu richtigen Muskelpaketen.

Ein Charakter darf sich entscheiden, für eine Anzahl von Fertigkeiten Trainieren zu gehen. Training kostet eine Zeit von (Neue Stufe)×3 Monate und erhöht die Fertigkeit des Charakters um einen Punkt ohne Investition von Erfahrungspunkten. Nur Fertigkeiten können auf diese Weise gesteigert werden. Eine Fertigkeit kann nicht über 10 gesteigert werden.

Ein Charakter darf sich entscheiden, seine vorhandenen Fähigkeiten zu erhalten. Hierzu muss er eine Anzahl von Monaten aufwenden in einem Jahr, die Fertigkeitsstufe/3 entspricht.

Fertigkeiten, die nicht erhalten werden und einen Wert von 5 oder höher haben, sinken nach Ablauf von 24 Monaten um einen Punkt, bis zu einen Wert von 4.

Fertigkeiten, die nicht erhalten werden und einen Wert von 3 oder höher haben, sinken nach Ablauf von 48 Monaten um einen Punkt bis zu einem Wert von 2.

Fertigkeiten können durch Nicht-Erhaltung nicht unter 2 sinken.

Familiäre Situation

Charaktere können heiraten, Nachkommen zeugen, versuchen sich scheiden zu lassen oder Romanzen beginnen.

Wenn der Charakter unverheiratet oder bereits in einer Liebschaft ist, kann dieser Schritt übersprungen werden.

Dies gilt ebenso, wenn Spieler oder Spielleiter dies wünschen.

Ehe und Beziehung

Wenn ein Charakter sich noch nicht in einer Ehe oder Romanze befindet, kann er eines von beiden oder beides anstreben. Ein Charakter, der sich bereits in einer Ehe befindet, kann keine zweite Ehe anstreben, solange er noch verheiratet ist, wohl aber die Scheidung oder eine Romanze.

Romanze

Ein Charakter kann sich jederzeit entscheiden, eine Romanze zu beginnen. Hierzu bestimmt er die Person, ihr Geschlecht und ihre soziale Herkunft. Eine Romanze kostet den Charakter 10% der sozialen Herkunft der Person die er mit der Romanze verwickelt alle 12 Monate.

Kann der Charakter den Betrag nicht aufbringen, so war er nicht in der Lage, das Interesse oder die Gesundheit der Person zu erhalten und sie hat ihn verlassen.

Beachten sie, dass Ehe nicht dieselbe Aufrechterhaltungskosten hat. Romanzen können zu Nachkommenschaft führen. Ein Charakter kann eine Anzahl von Romanzen gleich seinem *Schmeicheln*-Fertigkeitswert haben, mindestens aber eine.

Ehe

Ein Charakter kann die Ehe anstreben, wobei es umso einfacher ist, je weniger es ihm bedeutet, welchen Einfluss er dabei hat.

Gleichzeitig kann es schwierig sein, jemanden für eine Ehe zu finden, wenn die eigenen Voraussetzungen einen behindern.

Besteht bereits eine Romanze, kann eine solche versucht werden, in eine Ehe zu überführen. Dies ist ein Wurf auf *Überreden* mit SG 8 E3. Je 12 Monate, die die Romanze bereits besteht senkt den SG um 1, bis zu einem Minimum von 2.

Scheitert er bei der Probe, so muss er mindestens 12 Monate warten, ehe er einen erneuten Versuch unternehmen darf, ohne dabei einen Bonus auf den Wurf für die Wartezeit zu erhalten. Würfelt der Spieler einen Fehlschlag, so bricht die Romanze, die versucht wurde zu heiraten, ab. Ein kritischer Fehlschlag sorgt für einen sofortigen Abbruch aller Romanzen.²⁴

Einen zufälligen Ehepartner zu finden, ist ein Wurf auf *Überreden* mit SG 10. Ist der Wurf erfolgreich, bestimmen sie nach der nachfolgenden Tabelle den zufälligen Ehepartner mit einem Wurf für jede Kategorie.

Wurf	Alter	Soziale Herkunft	Motivation	Beziehung
1	20	Abschaum	Ambitioniert	Liebe
2	24	Unterschicht	Spontan	Freundschaft
3	28	Unterschicht	Loyal	Neutral
4	32	Unterschicht	Selbstsüchtig	Neutral
5	36	Mittelschicht	Zufrieden	Neutral
6	40	Mittelschicht	Bürokratisch	Lieblos
7	44	Mittelschicht	Theatralisch	Lieblos
8	48	Oberschicht	Heroisch	Hass
9	52	Oberschicht	Selbstlos	Hass
10	56	Oberschicht	Oberflächlich	Vendetta

Der Wurf benötigt einen Erfolg für jede Spalte, die der Spieler bestimmen möchte von links nach rechts, also Alter/Soziale Herkunft/Motivation.

Scheidung

Ein Charakter kann die Scheidung versuchen. Dies kann Setting-spezifische Besonderheiten haben, grundsätzlich gilt jedoch folgende Regelungen.

Eine Scheidung senkt die Geldmittel des Charakters um W100 %, mindestens aber um 10. Mit einer Probe auf *Staatskunst* mit SG10 E1 kann der Charakter dabei den Verlust um 10% senken. Jeder Erfolg senkt den Verlust um weitere 10%.

Nachkommenschaft

Sofern Anlass dazu im eigentlichen Rollenspiel bestand, besteht die Möglichkeit, dass der Charakter Nachkommen gezeugt hat. Dies kann auf der nachfolgenden Tabelle geprüft werden. Gleichmaßen ist nachzuprüfen, falls der Charakter momentan eine Romanze verfolgt oder sich in einer Ehe befindet. Gewürfelt wird mit 1W10, das Ergebnis wird durch den Technologie-Level modifiziert.²⁵

Wurf	Ergebnis
1-3	Nichts passiert
4	Mutter und Kind sterben bei Geburt
5	Kind geboren, Mutter stirbt bei Geburt
6	Kind Stillgeburt, Mutter überlebt
7	Zwillinge geboren
8-10	Kind geboren

²⁴ Beachten sie die Unterscheidung von Fehlschlag und Scheitern bei einer Probe. Die Probe nicht schaffen ist dabei zu scheitern, aber eine 1 zu haben ist ein ewiger Fehlschlag

²⁵ Alle Zeiten vor Renaissance -3, Renaissance -1, Moderne +1

Sollte ein Kind geboren werden, bestimmen sie das Geschlecht zufällig (W10, Gerade Männlich, Ungerade Weiblich) oder nach Absprache.

Kinder, die außerhalb der Ehe geboren werden, gelten zumeist als Bastardkinder²⁶ oder illegitim und sind keine anerkannten Erben, wohl aber mögliche zukünftige Spielercharaktere.

Für jede 12 Monate, die ein Kind in der Familie existiert, können sie auf der unten aufgeführten Tabelle für das Überleben des Kindes würfeln, bis es ein Alter von 12 Jahren erreicht hat. Modifizieren sie den Wurf nach der durchschnittlichen sozialen Herkunft der Eltern²⁷ und dem aktuellen technologischen Stand²⁸.

Wurf	Ergebnis
1-3	Kind stirbt
4-5	Kind erkrankt, aber überlebt
6-10	Nichts passiert

Übergang

Mit Abschluss überprüfen sie noch einmal die Richtigkeit der Spielwerte und stürzen sich dann ins nächste Modul.

Gemeinhin sollten die alten Charaktere, sofern sie nicht explizit auf eine Besonderheit hin spielen, in einem Alterszeitraum von 45-60 Jahren beiseitegelegt und durch eine jüngere Generation ersetzt werden.

Kampfstile [FAR]

In diesem Regelabschnitt soll es um die Art und Weise gehen, in der Spieler in die Lage versetzt werden, sogenannte Kampfstile zu entwickeln, mittels denen sie ihre Charaktere noch einzigartiger und tödlicher machen.

Kampfstile werden nach einem einfachen System aufgebaut. Jeder Kampfstil hat eine Stufe von 0 bis 5, genannt Ränge, und einen Effekt, der auf jeder Stufe als Bonus steht. Erreicht ein Spieler den entsprechenden Rang in einem Kampfstil, so erlangt er den Bonus, sofern er die Voraussetzungen erfüllt, ausgehend davon, dass welche existieren.

Sie entwerfen einen Kampfstil, indem sie ihm einen Namen geben, eine Kurz-Beschreibung, eine Voraussetzung und entsprechend der Rang-Fähigkeiten-Tabelle eine Auswahl an Rang-Boni nebst einer dazugehörigen Fertigkeit.

Einen Kampfstil-Rang zu erwerben, von 0 an gerechnet, kostet 1 + [Anzahl bereits erworbener Kampfstil-Ränge] in XP.

Nachfolgend wird aufgelistet, welcher Effekt welchem Rang zugehörig ist und welche Voraussetzungen er haben kann.

Rang-Fähigkeiten

Jeder Kampfstil verfügt über 5 Stufen, sogenannte Ränge. Diese stellen den Fortschritt ihres Charakters in diesem Kampfstil dar.

Beachten sie, dass gleichartige Boni nicht aufaddiert werden, sondern sich jeweils ersetzen. Ein höherer Rang ersetzt

somit bei einem höheren gleichartigen Bonus denselben des niedrigeren Ranges.

Rang 1

Auf dem ersten Rang hat sich der Charakter angefangen, mit dem Kampfstil zu befassen, vielleicht ein paar Handgriffe gesehen, aber eigentlich noch kein tieferes Training in dem, was er tut. Er ist für alle Belange ein Anfänger.

+1 Erfolg bei [Manöver]
+1 STRESS-Leiste
Laufen +Bewegungsrate×2
Volle Defensive +6W

Rang 2

Auf dem zweiten Rang hat der Charakter die Grundlagen verinnerlicht und beherrscht schon ein paar Kniffe. Er ist kompetent in diesen Bereichen.

Verteidigung SG-1 ²⁹
+1 Schaden bei [Manöver]
+ 2 Panzerung R-Q 0+[Vitalität]
+2 Initiative
SG-1 bei [Manöver]

Rang 3

Der Charakter hat den langen Weg zur Selbst-Verbesserung begonnen. Er ist fähig und bisweilen recht gut darin, mit den durchschnittlichen Herausforderungen fertig zu werden. Er ist ein Profi.

- 1 Aktionsdauer bei [Manöver]
+1W Fertigkeit
+1 Schaden bei [Kampffertigkeit]
Ignoriert Deckung mit Kampfstil
Besonderes Kampfstil-Manöver

Rang 4

Erfahrung und Weisheit beginnen sich zu verbinden und ergeben die Fähigkeitsspanne. Selbst anstrengende Herausforderungen sind ohne große Anstrengung lösbar. Der Charakter ist ein Veteran geworden.

- 2 Dauer bei [Manöver]
+4 Initiative
+ 4 Panzerung R-Q 0+[Vitalität]
Verteidigung SG-2 ³⁰
+2 Schaden bei [Manöver]

Rang 5

Mit Rang 5 ist der Charakter ein Meister seines Faches. Es gibt wenig, wenn überhaupt etwas, das ihn andere lehren können und der einzige Pfad nach vorne ist darin, das Gelernte zu verinnerlichen und an neuen Herausforderungen zu testen.

- 1 Aktionspunktekosten bei allen Manövern
- 3 Aktionsdauer bei [Manöver]
+3W Fertigkeit
+2 Schaden bei [Kampffertigkeit]

Voraussetzungen und Fertigkeit

Jeder Kampfstil hat neben einer Bezeichnung und einer kurzen Beschreibung auch eine Voraussetzung und eine dazugehörige Fertigkeit.

²⁶ Bastard wird hier im klassischen Sinne von unehelichen Kindern, nicht als Kind von verschiedenen Eltern genutzt.

²⁷ Stufe 0-2 -2, Stufe 3-7 ±0, Stufe 8-10 +2

²⁸ Alle Zeiten vor der Moderne -2 auf den Wurf

²⁹ Dieser Bonus kann nur einmalig gewählt werden. Andere Kampfstile-Ränge die denselben Bonus geben, geben stattdessen keinen Bonus.

³⁰ Dieser Bonus kann nur einmalig gewählt werden. Andere Kampfstile-Ränge die denselben Bonus geben, geben stattdessen keinen Bonus. Ersetzt niedrigere Boni derselben Art.

Voraussetzungen

Grundsätzlich hat jeder Kampfstil eine Voraussetzung. Dies ist dazugehörige Fertigkeit auf einem Mindest-Wert von 1, sowie entsprechend dem zu erwerbenden Rang ein entsprechender Fertigkeitwert. Ein Charakter der Rang 5 in einem Kampfstil erwerben will, muss also auch mindestens die Fertigkeit auf Stufe 5 haben.

Eine erhöhte Voraussetzung verändert auch den Kampfstil. Für je 2 Fertigkeitpunkte mehr, die erforderlich sind, kann von Rang 1 an gerechnet eine weitere Rang-Fähigkeit gewählt werden. Sie können der unten stehenden Tabelle entnehmen, welche Stufe für welchen zusätzlichen Rang notwendig ist.

Fertigkeit	Max. Bonus-Rang
1	Keine
3	Bis Rang 1
5	Bis Rang 2
7	Bis Rang 3
9	Bis Rang 4

Beachten sie, dass nur eine weitere Rang-Fähigkeit gewählt werden kann. Mit anderen Worten, auf Stufe 3 eine zusätzliche Rang-Fähigkeit bis Rang 1, auf Stufe 5 bis Rang 2, Stufe 7 bis Rang 3 und auf Stufe 9 bis Rang 4.

Zudem verändert dies nicht die Voraussetzung der Fertigungsstufe und der Rangstufe. Ein Kampfstil, der erst auf Stufe 9 überhaupt erlernbar ist, benötigt nicht Stufe 14 in einer Fertigkeit, um Rang 5 zu erlangen, sondern nur Stufe 5.

Fertigkeit

Ein Kampfstil besitzt eine dazugehörige Fertigkeit, auf die er sich auswirkt. Es sind nur für den Kampf und Konflikt nutzbare Fertigkeiten für Kampfstile verwend- und wählbar.

Fertigkeit
Einhänder
Exotische Waffen
Parieren
Schwere Waffen
Wurfaffen
Zweihänder
Ausweichen
Feuerwaffen
Projektilwaffen
Waffenloser Kampf
Befehlen
Betören
Empathie
Rhetorik
Schauspiel
Einschüchtern
Etikette
Täuschen
Schmeicheln
Überreden
Verhandeln

Ruhm [GLO]

Ehre, Ruhm und Sagen. Legendenbildung und Mythos. Sei es die Geschichten von Herakles oder Gilgamesh, sie alle erlangten in den Sagen Ruhm und somit Unsterblichkeit im kollektiven Bewusstsein.

Das Ruhm-System nun dient dazu, eine solche Möglichkeit auch für die Spielercharaktere zu bieten.

Arten des Ruhms

Zunächst einmal muss unterschieden werden, da es verschiedene Arten von Ruhm gibt. Es gibt innerhalb des Ruhm-Systems einen allgemeinen Anzeiger für den Ruhm des Charakters, dies ist der Ruhm-Wert.

Dazu kommt noch die persönliche Integrität. Hierbei wird quasi die Art des Ruhms festgestellt, inwiefern der Charakter bekannt ist, ob er berühmt, oder berüchtigt ist.

Der Ruhm-Wert

Der normale Ruhm-Wert ist ein reiner Zählwert und stellt als Zahl dar, wie bekannt der Charakter ist.

Größe der Tat	Ruhm
Ordinär	0
Klein	1
Normal	10
Außergewöhnlich	100
Legendär	1.000

Es geht dabei um eine allgemeine Bekanntheit. Ein Charakter beginnt gemeinhin mit einem Ruhm-Wert von 0.

In verschiedenen Abständen gibt es dabei Stufen, die jenseits einer reinen Zahl angeben, wie bekannt der Charakter ist. Diese reichen von Unbekannt, Lokal Bekannt, Regional Bekannt, Überregional Bekannt, Legendär

Im Folgenden wird eine Auflistung des erreichbaren Ruhm-Niveaus mitsamt Personen-Beispielen gegeben.

Ruhm	Stufe	Beispiel
0	Unbekannt	Fast Jeder
100	Lokal Bekannt	Örtliche Bürgermeister
500	Regional Bekannt	Siegfried
1.000	Namhaft	Ritter der Tafelrunde, Robin Hood
5.000	Bedeutend	König Arthus, Darth Vader, Micky Maus
10.000+	Legendär	Jesus, Mohammed, Buddha

Ruhm-Beispiele

Ruhm wird für Taten vergeben und die Größe der Tat ist oft ebenso wichtig wie die Art der Tat.

Nachfolgend ein paar Beispiele für außergewöhnliche Taten.

Tat	Ruhm
Kleines Ritterturnier Gewinnen	100
Große Schlacht gewonnen	400
Schlacht schlagen und überlebt	100
Eine Dame von hohem Stand ehelichen	100
Langer Geschwindigkeitsrekord	150
Gesellschaft steigt 1 Stufe auf	250
Genialer Schachzug (Milit./Ökon./Pol.)	200

Integrität

Die Persönliche Integrität ist ein Mittel, um Ehre und Verhalten des Charakters darzustellen. Hierbei misst Integrität in 6 Stufen, wie rein die Weste des Charakters ist.

Jemand, der niemals Abmachungen oder Versprechungen bricht, sich aber egozentrisch und selbstsüchtig verhält, ist dabei trotz allem integer, während ein betrügender, arroganter oder aggressiver Charakter, dessen Versprechen keinen Pfifferling wert sind, einen schlechten Ruf sammeln wird.

Stufen der Integrität

Es gibt 6 Stufen der Integrität, von Edel, Ehrbar, Gewissenhaft zu Wankelmütig, Rücksichtslos und Verräterisch. Zu Beginn seiner Laufbahn legt der Spieler für

den Charakter dessen Start-Integrität durch. Jedes Mal wenn der Charakter Ruhm sammelt, wird die Integrität durch die Summe seiner Handlungen modifiziert.

Stufe	Effekt (W)
Edel	+2 Rhetorik-, -2 Einschüchtern
Ehrbar	+1 Handel, -1 Täuschen
Gewissenhaft	+1 Willensstärke, -1 Etikette
Wankelmütig	+1 Etikette, -1 Willensstärke
Rücksichtslos	+1 Einschüchtern, -1 Rhetorik
Verräterisch	+2 Täuschen, -2 Handel

Je höher die Integrität des Charakters, umso mehr kann man von einem Guten Ruf sprechen, während bei niedriger Integrität geradezu erwartet wird, dass man durch den Charakter hintergangen wird.

Korruption [COR]

Verbindungen [ASO]

Connection-Mechanik

Erschöpfung [EXH]

Erschöpfungs-Mechanik > -1W pro Punkt Erschöpfung > Magie oder okkulte Fähigkeiten geben 1 Punkt Erschöpfung beim Nutzen

Hintergrund [BKG]

Hintergrund – aka Lifepath-Mechanik ähnlich Cyberpunk 2020 oder echter Lifepath...

6 – Erfahrung und Charaktere

Im Laufe ihrer Abenteuer werden die Spielercharaktere Erfahrungspunkte in Form von XP sammeln. Gemeinhin sollte das zwischen 1 und 3, manchmal auch bis zu 5 Erfahrungspunkte sein, welche sie natürlich auch ausgeben wollen. Dafür haben sie verschiedene Möglichkeiten.

Fertigkeit Steigern

Eine Fertigkeit zu steigern kostet [Neue Stufe] der Fertigkeit in XP. Es müssen die vorherigen Stufen ebenso erreicht oder bezahlt sein. Also kostet eine Steigerung von 2 auf 5 die Summe von Stufe 3, 4 und 5 kombiniert, also 12 XP.

Es ist zu empfehlen, dass Fertigkeitssteigerungen auf einen Punkt pro Sitzung pro Fertigkeit begrenzt werden, wenn sie einen allmählichen Anstieg simulieren wollen.

STRESS-Leiste erweitern

Die STRESS-Leiste zu erweitern kostet 30 XP pro Kästchen.

Fertigkeits-Ideal kaufen

Der Charakter kann, sofern er für eine entsprechende Fertigkeit mindestens Stufe 5 oder 9 erreicht hat, ein Ideal der entsprechenden oder einer niedrigeren Stufe erwerben. Ein Stufe-5-Ideal kostet 3 XP, ein Stufe-9-Ideal 5 XP.

Weitere Ideale können mit Fertigkeitsstufe 10 einer Fertigkeit gekauft werden, wenn der Charakter mindestens ein 5er und 9er-Ideal besitzt. Dann kostet jedes weitere Stufe-5-Ideal kostet 9 XP und Stufe-9-Ideal 15 XP.

Sprachen

Um eine neue Sprache auf 1 zu lernen oder eine bekannte um einen Punkt zu erhöhen bezahlt der Spieler einen (1) XP.

Kampfstil-Rang³¹

Einen Kampfstil um eine Stufe auf den nächsthöheren Rang zu heben kostet sie XP in Höhe von 1 + Anzahl Kampfstil-Ränge die sie bereits besitzen.

XP - Anderer Nutzen

XP können auch für andere Zwecke als den reinen Fähigkeitsfortschritt verwendet werden.

Ansehen Erwerben³²

Für je 2 XP kann ein Spieler Ansehen bei einer Gesellschaft erwerben. Ein Spieler kann maximal zu einem Ansehen von +2 durch Ansehenskauf kommen, und auch nur, wenn das aktuelle Ansehen nicht negativ ist.

Neuer Begleiter³³

Der Spieler kann sich einen Begleiter zulegen. Hierzu berechnet er entsprechend der Tabellen die XP-Kosten für den Begleiter und erwirbt diesen, sofern die Einwilligung des Spielleiters zur Verfügung steht.

Beachten sie, dass ein guter Grund von Nöten ist, warum sie auf ein Mal einen loyalen Gefolgsmann dabei haben sollten.

Loyalität erhöhen

Sollte ein Spieler bereits über einen Begleiter verfügen, so darf er, sofern er einen Loyalitätskonflikt gewonnen hat, für

einen XP dessen Loyalität um eine Stufe erhöhen, bis zu einem Maximum von 5.

Eiserne Reserve Anheben

Ein Spieler kann, sofern er es sich leisten kann, einen Punkt an eiserner Reserve erwerben. Jeder Punkt kostet 10 XP pro Punkt und kann nicht über das Maximum von 5 steigen.

Typische XP-Belohnungen

Im Normalfall sollte ein Spielabend eine XP-Spanne von 3-8 Erfahrungspunkten (XP) haben, je nachdem, wie viel sie geschafft haben und wie sehr die Spieler belohnt werden sollen. Für die Berechnung an XP wird davon ausgegangen, dass die XP pro Sitzung verteilt werden. Die nachfolgende Tabelle listet ein paar mögliche Belohnungsgründe und Höhen auf.

3 – 8	Pro Sitzung
10 – 15	Modul-Abschluss
8-10	Kleiner Plot-Meilenstein
20+	Großer Plot-Meilenstein ³⁴

Erfahrung Verschrotten

Im Laufe der Spielzeit kann ein Spielercharakter feststellen, dass er bestimmte erlernte Fähigkeiten oder Ideale nicht in dem Maße benutzen oder gebrauchen kann, das er ursprünglich erwartet hätte und die Punkte lieber zurück oder gar nicht ausgegeben hätte.

Für solche Fälle kann gemachte Erfahrung verschrottet werden. Effektiv heißt dies, dass der Spieler den Fertigkeitswert entfernt und für je fünf (5) ausgegebene XP zwei (2) zurückerhält.

Zusammenfassung

Fertigkeit Steigern	Neue Stufe in XP
STRESS-Leiste	30 XP/Kästchen
Ideal kaufen 5/9	3 XP/5 XP
Weitere Ideale 5/9	9 XP/15 XP
Sprache	1 XP/Stufe
Ansehen kaufen	2 XP/Punkt
Kampfstil-Rang	1 + Anzahl Kampfstil-Ränge
Begleiter	Begleiter-Kosten in XP
Loyalität Erhöhen	1 XP
Reserve Erhöhen	10 XP pro Punkt, Max 5
Ø XP pro Sitzung	5-10 XP
Verschrotten	2XP pro 5XP Verschrottet

³¹ Nur bei Benutzung von FAR-ORC

³² Nur bei Benutzung von RES-ORC

³³ Nur bei Benutzung von COM-ORC

³⁴ Diese kommen typischerweise in Kampagnen vor, wo die Übergänge der einzelnen Module oftmals fließend, wenn überhaupt erkennbar, sind.

Charaktererschaffung

Um einen **d10**-Charakter zu erstellen, werden wir im nachfolgenden Abschnitt durch mehrere Bereiche gehen. In jedem Bereich gehen wir kurz auf die verschiedenen Elemente der Charaktererschaffung ein und Besonderheiten werden erwähnt.

Schritt 1 - Konzept

Denken sie sich ein Konzept für den Charakter aus. Das Konzept sollte kompatibel zu ihrer Spielgruppe und dem Setting sein, in dem sie spielen.

Schritt 2 – Start-XP

Sie erhalten N XP. Diese benutzen sie für die Charaktererschaffung. Welche Zahl N ist, sollte im Vorfeld gemeinsam entschieden werden, da es auch festsetzt, welchen Grad an Herausforderungen der Charakter angehen kann oder können sollte.

Stufe	XP	Grad
Anfänger	100 XP	0
Fortgeschritten	400 XP	II
Veteran	800 XP	IV
Profi	1200 XP	VI
Meister	1600 XP	VIII

Schritt 3 – Besonderheiten

In diesem Schritt vergeben die Charaktere Besonderheiten. Jeder Charakter muss mindestens 4 Besonderheiten haben. Beachten sie hierzu die Übersicht der auch aufgeführten Beispielbesonderheiten.

Schritt 4 – Fertigkeiten

Verteilen sie hier XP auf ihre Fertigkeiten.

Alle Fertigkeiten beginnen auf 0.

Fertigkeiten bestimmen, wie viele Würfel für Fertigungsproben gewürfelt werden. Fertigkeiten können keinen negativen Wert haben.

Jede Fertigkeit kostet die **neue Stufe in XP**. Also 1 XP für Stufe 1, 2 für Stufe 2, 3 für Stufe 3, etc. Also kostet Stufe 2 gesamt 3 XP, Stufe 3 6 XP und so weiter.

Schritt 5 – STRESS-Leiste

Jeder Spielercharakter beginnt in der Charaktererschaffung mit 10 Kästchen in der STRESS-Leiste.

Für jeweils **30 XP** kann ein weiteres Kästchen dazugekauft werden. Es gibt kein Maximum an erwerbbaaren Kästchen.

Schritt 6 – Karma und Reserve

Jeder Spielercharakter beginnt das Spiel mit 5 Karmapunkten und nur 1 Punkt Eiserne Reserve.

Für jeweils **10 XP** kann ein weiterer Punkt eiserner Reserve dazugekauft werden. Ein Charakter kann maximal 5 Punkte an eiserner Reserve haben.

Schritt 7 – Sprachen

Der Charakter erhält eine Sprache seiner Wahl mit dem Fertigkeitswert 3. Dies ist seine Muttersprache. Weitere Sprachen werden wie für **1 XP pro Punkt** erworben und wie Fertigkeiten genutzt.

Schritt 8 – Abgeleitete Werte

In diesem Schritt werden die Zusatzwerte bestimmt.

Wählen sie ihre Soziale Herkunft (1-10) und notieren sie ihre Bewegungsrate (STRESS/2).

Schritt 9 – Einkaufen

Ihr Charakter erhält nun 200\$ zum Einkaufen und für die soziale Herkunft. Nicht ausgegebenes Geld verfällt am Ende der Charaktererschaffung. Ausrüstung finden sie ab Kapitel 8.

Andernfalls gehen sie davon aus, dass ihr Charakter eine für seine bisherige Karriere typische Standardausrüstung haben wird. Vergessen sie beim Spiel mit Gewicht nicht dasselbe.

Abschließend erhält der Charakter noch 3W10\$ welche ab Spielstart zur Verfügung stehen.

Schritt 10 – Fertig

Ihr Charakter ist fertig. Rahmen sie ihn ein und zeigen sie ihn all ihren Freunden. Oder spielen sie ein paar Runden **d10**.

Beachten sie, dass alle XP, die bei der Charaktererschaffung nicht ausgegeben werden, mit ins normale Spiel genommen werden.

Zusammenfassung

Fertigkeit Steigern	Neue Stufe in XP
STRESS-Leiste	30 XP/Kästchen
Fertigkeit Steigern	Neue Stufe in XP
Spezialisierung	1 XP (Fertigkeit min.1)
Besonderheit	XP entsprechend
Sprache lernen/steigern	1 XP pro Punkt
Eiserne Reserve	10 XP pro Punkt

Beispielcharaktere

Unten finden sie eine Auflistung von Beispielcharakteren entsprechend dem Charaktergrad und Archetypen. Der Charaktergrad präsentiert die theoretische Verteilung von Fähigkeiten auf dem jeweiligen Charaktergrad, während der Archetyp einen Proto-Charakter darstellt. Keinesfalls sollen sie als Gesetz stehen, vielmehr sind sie Richtlinien, was mit dem System an Charakter-Unterschieden erreichbar ist.

Aus diesem Grund existiert die Archetypen-Zeile auf dem Charakterbogen. Indem das eigene Konzept schnell und einfach so benannt werden kann, ist es deutlich einfacher, gewisse Rollen innerhalb einer Spielrunde zu verteilen, ähnlich den Klassensystemen früherer Zeiten.

Grad	Ø Erfahrung
0	0-199
I	200-399
II	400-599
III	600-799
IV	800-999
V	1000-1199
...	Je +200

Der Krieger

Der Krieger ist der archetypische Muskelprotz aus Film und Fernsehen, der bekannte Bodybuilder oder starke Mann für alle Aufgaben.

Fertigkeiten (55)			
Waffenfertigkeit	3	Vitalität	3
Waffenfertigkeit	3	Kraftakt	2
Ausweichen	3	Athletik	1
Pariieren	3	Stufe-1-Fertigkeiten	6
Stufe-2-Fertigkeiten	1	Stufe-3-Fertigkeiten	1
Rest (0)			
Karma 5		Reserve 1	
Besonderheiten			
Schnell wie ein Fuchs			
Legendärer Muskelprotz			
Ausgebildet von einem Shaolin-Meister in den Bergen von Detroit			
Niemand außer Haus ohne meine treue .45er			
Sub-Eigenschaften			
Bewegungsrate		7	
Soziale Herkunft		4-5	
Initiative		5+1W10	
STRESS-Leiste		13	

Der Gelehrte

Der Gelehrte ist eine Mischung aus Indiana Jones und jedem klugen Mann, der etwas wissen muss. Schnell bei der Sache, kennt akademische Kontakte rund um die Welt, scheut keine Gefahren, egal wie wahnwitzig sie auch sein mögen.

Fertigkeiten (55)			
Allgemeinw..	4	Staatskunst	3
Rhetorik	3	Medizin	2
Nachforschung	4	Wahrnehmung	2
Etikette	3	Stufe-1-Fertigkeiten	6
Stufe-2-Fertigkeiten	1	Stufe-3-Fertigkeiten	1
Rest (20)			
Karma 5		Reserve 3	
Besonderheiten			
Die Beste Bildung, die man für Geld kaufen kann			
Ein Leben für die Wissenschaft			
Blindschleiche			
Netzwerk aus Bekannten			
Sub-Eigenschaften			
Bewegungsrate		5	
Soziale Herkunft		5-6	
Initiative		5+1W10	
STRESS-Leiste		10	

Der Schurke

Der Schurke ist als Archetyp ein liebenswürdiger Ganove, ein Streuner und Hochstapler, der niemals gut und ehrlich, aber immer mit ganzem Herzen bei der Sache ist. Er ist Han Solo oder der Grey Mouser, der Archetyp aller Schurken mit einem Herz aus Gold.

Fertigkeiten (55)			
Schleichen	4	Athletik	3
Schlösser Kn	3	Täuschen	2
Verstecken	4	G Glücksspiel	2
Ausweichen	3	Stufe-1-Fertigkeiten	8
		Stufe-2-Fertigkeiten	1
Rest (20)			
Karma 5		Reserve 3	
Besonderheiten			
Leiser Schritt			
Ganovenehre			
Finger wie Magneten			
Ich kann es nicht gewesen sein, ich war ganz woanders...			
Sub-Eigenschaften			
Bewegungsrate		5	
Soziale Herkunft		2-5	
Initiative		5+1W10	
STRESS-Leiste		10	

7 – Ausrüstung

In diesem Abschnitt widmen wir uns allen Dingen rund um die Ausrüstung.

Waffen

Eine Vielzahl von Waffen sind auf dem Markt erhältlich. Beachten sie, dass die Verfügbarkeit im Kontext des Settings und in Absprache mit dem Spielleiter erfolgen sollte. Alle Preise sind in [Standardwährung für Setting] -> , stellvertretend hier also \$ollar

Waffen werden nur aufgeführt, sofern sie neu für die Zeit, in der sie auftauchen, sind.

Waffeneigenschaften

Waffen haben verschiedene Besonderheiten, diese werden mittels der Anmerkungen und einer Abkürzung benannt. Nachfolgend werden die Abkürzungen erläutert: Sollten Meter-Angaben vonnöten sein, beachten sie, dass immer ein Radius, nicht der Durchmesser des Bereichs angegeben wird.

E x	Explosiv – In X Metern Umkreis um Einschlag erleiden alle Betroffenen vollen Schaden
F	Furcht – Verursacht [Angsterfüllt] bei Kontrahenten nach Treffer
H³⁵	Haltbarkeit – Treffer senkt Haltbarkeit bei verteidigender Waffe um 3, sofern getroffene Waffe nicht gleichwertiges Metall
IS	Ignoriert Schilde – Gegen die Waffe ist kein Schild als Panzerung verwendbar
MZ x	Mehrere Ziele – Waffe kann mehrere treffen, bis X Meter vom Ziel entfernt. Pro Meter vom Einschlag -1K,-1G und +1P
NvP	Nur vom Pferd - Waffe vom Pferde aus einhändig, sonst zweihändig
PB	Panzerbrechend – Waffe mit Durchschlag, senkt Panzerung des Ziels um 3
PN	Panzerungsnegierend- Waffe Ignoriert Panzerung.
R x	Reichweite – Entfernung, ab welcher es -W auf Angriff gibt
S	Schuss – Anzahl Kugeln in Waffe
SM	Salvenmodus - . Besonderheit, kann genutzt werden
V	Verteidigung– Waffe gibt +3W auf Parieren
W	Weite –Waffe hat Länge von 2+ Metern, Besonderheit kann genutzt werden
ZH	Zweihändig - Die Waffe benötigt zur Benutzung beide Hände

Antike

Aufgrund der besonderen Natur der Bewaffnung aus der Zeit, sind für die Waffen entsprechende Modifikation in Form des benutzten Waffenmetalls enthalten.

Bezeichnung	Schaden	Zusatz	Preis
Tritt/Schlag/Biss	1		0
Peitsche	1	R1	30
Improvisierte Handwaffe ³⁶	1		0
Einhandwaffe	2		2-55
Zweihandwaffe	4	ZH	110
Wurfwaffe	1	1S, R2	2
Schleuder	1	1S, R4	1
Kurzbogen	1	1S, R3	5
Kompositbogen	2	1S, PB, R3	200
Katapult(Früh)	8	1S, R6, MZ 1, PN	1.000
Onager(Spät)	10	1S, R6, MZ 1, PN	2.000
Balliste	5	1S, R5, PB	500
Waffe – Stein	-1		0
Waffe - Kupfer	-		×½
Waffe - Bronze	-	H	×1
Waffe - Eisen	+1	H	×5

³⁵ Nur bei Verwendung von DUR-ORC

³⁶ Beinhaltet Sachen wie ein Stock, eine Glasflasche, ein Stuhl, etc.

Mittelalterlich/Fantastisch

Nahkampfwaffen in Mittelalter sind gemeinhin aus Eisen. Stahl wird als Modifikation in der Liste angegeben.

Bezeichnung	Schaden	Zusatz.	Preis
Lanze, Turnier-	6	NvP	75
Lanze, Kriegs-	6	NvP, PB	200
L. Armbrust	3	1S, R4, PB	45
Langbogen	2	1S, R5	60
S. Armbrust	5	1S, R5, PN	120
Mangonel	7	R6, 1S, MZ 3	1.500
Trebuchet	9	R7, 1S, MZ 5	3.000
Frühe Kanone (Ab 1350)	2	1S, R2, MZ 2, F, PB	4.500
Bombarde (Ab 1400)	10	1S, MZ 5, PB, H, F	8.000
Waffe - Stahl	+1	H	×5

Renaissance

Bezeichnung	Schaden	Zusatz.	Preis
Fecht-Einhandwaffe	2	V	10
Zweihandlangwaffe	4	ZH, W, R2	50
Hakenbüchse (14 J.)	4	ZH, 1S, R3, PB	50
Arkebuse (14 J.)	5	ZH, 1S, R3, PB	110
Muskete (15 J.)	4	ZH, 1S, R4, PN	600
Luntenschlossgewehr (15 J.)	5	ZH, 1S, R4, PN	250
Luntenschlosspistole (15 J.)	5	1S, R1, PB	120
Steinschlossbüchse (17 J.)	5	ZH, 1S, R5, PN	250
Steinschlosspistole (17 J.)	5	1S, R2, PB	120
Granate (Früh)	5	R1, F, MZ 2, PB	25
Granate (Spät)	7	R1, F, MZ 3, PN	50

Neuzeit

Bezeichnung	Schaden	Zusatz	Preis
Pistole, Leicht	2	6S, R2	20
Pistole, Schwer	3	9S, R2	50
Taser (Ab 1976)	4	1S,R1	45
Maschinenpistole ³⁷	3	30S, SM, R2	55
Jagdgewehr	4	5S, ZH, R6	50
Scharfschützengewehr	6	2S, ZH, R7, PB	250
Schrotflinte	Muni		20
- Vollmantelkugel	3	PB, R3	
- Schrotgeschoss	6	R1, MZ 2	
Sturmgewehr	3	24S, SM, ZH, R5	220
LMG	4	50S,ZH, SM, R6, PB	600
SMG	5	100S, ZH, SM, R6, PB	650
Raketenwerfer	8	1S, ZH, R5, E 4, PB	1000
Geschütz	10	1S, R7, E 10, PN	12.000
Granate	6	R2, F, E 3, PB	40
Sprengstoff ³⁸	6	F, E5, PN	80

Zukunft

Verwenden sie hier einfach Begriffe wie „Laser-Schrotflinte“ mit den Werten aus der Neuzeit, es kommt effektiv auf dasselbe raus.

Gewicht

Bezeichnung	Gewicht
Arkebuse/Büchse	5/4
Armbrust, Leicht/schwer	3/5
Balliste	20
Belagerungswaffe	45
FeuerwaffeEin-/Zweihändig	2/4
Granate	0,5
Große Handwaffe	3
Handwaffe	2
Katapult/Onager/Geschütz	20/20/16+
Kurz-/Lang/Kompositbogen	1/3/2
Langze	4
Raketenwerfer	4
Sprengstoff	0,5
Bronze/Eisen/Kupfer/Stahl/Stein	×1×1,5××½×1,2×2
Wurfwaffe	0,5

³⁷ Bis 1950 immer Zweihändig zu führen

³⁸ Die Werte für mehrere Exemplare addieren sich für jedes nach dem ersten mit den halben Werten auf.

Panzerung

Schutz vor Gewalt war schon immer ein wichtiges Thema in der Menschheitsgeschichte, sei es durch die frühen Lamellar-Rüstungen der Römer, die Plattenrüstungen französischer Kreuzritter oder die Kevlarwesten der modernen Polizei, seit jeher entwickeln wir Schutzkleidung gegen die Widrigkeiten der jeweiligen Zeiten.

Panzerung hat einen Namen, Panzerungswert, Rüst-Qualität sowie einen Bereich/Zone, den sie abdeckt. Panzerung mit einem Wert von 1 wird auf 0 gesenkt, wenn die R-Q überschritten wird.

Antike

Bezeichnung	Panz.	R-Q	Zone	Preis
Lederhelm	1	1	Kopf	2
Metallhelm, offen	4	5	Kopf	10
Metallhelm, zu	5	5	Kopf	15
Fellrüstung	1	2	Torso	5
Lederrüstung	2	2	Torso	8
Gehärtete Lederrüstung	3	2	Torso	10
Brustplatte ³⁹	4	3	Torso	20
Lamellen-Panzer	5	8	Torso	80
Eichenholz-Platte ⁴⁰	6	6	Torso	15
Kleiner Holzschild	3	4	Wahl	3
Großer Holzschild	5	4	Wahl	5
Leinen-Kriegsrock	1	1	Torso	2
Panzerhemd	5	5	Torso	35
Schuppenpanzer	6	5	Torso	45
Kettenpanzer	7	6	Torso	55
Ringpanzer	8	6	Torso	65
Metall - Kupfer	+4	+4	-	½
Metall - Bronze	±0	±0	-	×1
Metall - Eisen ⁴¹	+1	+1	-	×2
Metall - Stahl	+2	+2	-	×10

Gegen Waffen aus späteren Epochen halbieren sie den Panzerungswert.

Mittelalter/Fantastisch

Bezeichnung	Panz.	R-Q	Zone	Preis
Holzhelm	2	4	Kopf	1
Kavalleriestiefel	2	3	Beine	5
Lederarmschienen	2	2	Arme	5
Kl. Metallschild	3	6	Wahl	25
Stahlhandschuhe	6	6	Arme	15
Verstärkter Helm	6	5	Kopf	15
Kettenhemd	4	6	Torso	30
Gr. Metallschild	5	6	Wahl	45
Kettenrüstung	4	6	Beine, Torso	60
Turmschild	6	8	Wahl	60
Plattenrüstung	8	10	Voll	110
Prunkharnisch	10	12	Torso, Arme	250
Metall - Stahl	±0	±0	-	±0

Gegen Waffen aus späteren Epochen halbieren sie den Panzerungswert.

Renaissance

Bezeichnung	Panz.	R-Q	Zone	Preis
Kürass	5	8	Torso	50
Dickes Leder	2	5	Torso, Arme, Beine	5

Gegen Waffen aus späteren Epochen halbieren sie den Panzerungswert.

Neuzeit

Bezeichnung	Panz.	R-Q	Zone	Preis
Eisenplatte (Ab 1880)	8	8	Torso Front	20
Flakschutzweste (20.Jh)	4	4	Torso	55
Kugelsichere Weste (20.Jh) ⁴²	4	4	Torso	40

³⁹ Für die Brustplatte muss eine Metallsorte gewählt werden

⁴⁰ Panzerungswert sinkt mit jedem Treffer nach dem ersten dauerhaft um 1.

⁴¹ Rüstung aus Eisen verliert mit jedem Treffer nach dem ersten jeweils einen permanenten Panzerungspunkt.

⁴² Panzerungswert sinkt mit jedem Treffer nach dem ersten dauerhaft um 1.

Kevlarweste (Ab 1980)	5	6	Torso	100
Lederne Bikerjacke	2	4	Torso	25
Gefütterter Mantel	2	4	Arme, Torso	40
Aufrohr-Bekämpfungsschild	6	6	Wahl	120
SWAT-Polizeihelm	6	6	Kopf	120
SWAT-Polizeirüstung	6	8	Voll	250

Gegen Waffen aus früheren Epochen addieren sie +1 Panzerung, gegen Waffen aus späteren Epochen halbieren sie den Panzerungswert.

Gewicht

Bezeichnung	Gewicht
Aufrohr-Schild	4
Bikerjacke	1
Brustplatte	3
Dickes Leder	2
Eichenholz-Platte	4
Eisenplatte	6
Fellrüstung	1
Flakschutzweste	4
Gefütterter Mantel	3
Holzschild, kl/gr	1/2
Kavalleriestiefel	0,2
Kettenrüstung	4
Kevlarweste	3
Kugelsichere Weste	4
Kürass	3
Lamellen-Panzer	4
Lederhelm	0,5
Lederrüstung	1,2
Metallhelm	1
Metallschild, kl/gr	1/5
Panzerhemd	3
Platten/Harnisch	8
Ringpanzer	5
Schuppen-/Kettenpanzer	4,5
SWAT-Helm	2
SWAT-Rüstung	6
Turmschild	6
Verstärkter Helm	0,8

Alles Andere

Unter dieser Kategorie wird jedwede Art von Ausrüstung gefasst, welche nicht typischerweise unter die anderen fallen würde.

Allgemeine Ausrüstung

Hierunter fallen die typischen Dinge die im Alltag benötigt werden können, von Fackeln bis zu Zündhölzern.

Bezeichnung	Preis	Gewicht
Alchemika	15-200	0,1
Angel	10	0,5
Arkane Werk	50-5000	1
Arzt Tasche	10	2
Brecheisen	5	0,5
Brille (ab 14.Jh.)	25	0,1
Buch	3-200	0,5
Dietrich-Set	5	0,2
Erste-Hilfe-Kasten	5	1
Fackeln (5)	5	0,1
Fernglas	900	1
Fernrohr	50	0,2
Feuerholz/1 Tag	1	2
Feuerzeug (ab 20.Jh)	5	0,1
Fischfangnetz	3	3
Flachmann (0,4l)	5	0,2
Gasfackel (Ab 20.Jh)	15	0,1
Gasmaske (Ab 20.Jh)	30	1
Händlerwaage	30	0,5
Handschellen	15	0,2
Handspiegel	10	0,1
Holo-Projektor(ab 21.Jh.)	200	5
Kamera (19.Jh)	400	1
Kamera (20.Jh)	150	0,5
Kartenmaterial	20-∞	0,1
Kiste, klein	15	0,5
Kiste, Truhe	40	2

Kleidung, Schlecht	3	0
Kleidung, Durchschnittlich	8	0
Kleidung, Gut	20	0
Kleidung, Luxus	50+	0
Kletterhaken	4	0,5
Koch-/Essgeschirr	3	0,5
Kompaß	5	0,1
Kristallkugel	35	2
Lederschürze	3	0
Leiter	3	2
Lupe	50	0,1
Mahlzeit, Einfach	1	0
Mahlzeit, Teuer	5+	0
Mobiltelefon(ab 21 Jh)	50	0,3
Munition ⁴³	3/5 Schuss	0,2
Murmeln, 100 Stücl	2	0,5
Musikinstrument, Klein	5	1-10
Musikinstrument, Groß	50	
Nachtsichtgerät (Ab 21.Jh)	200	2
Nähzeug	1	0,1
Notebook (ab 21.Jh.)	150	2-5
Öl (100ml)	2	0,2
Paddel	2	1
Parfüm	15-60	0,1
Phiolen, Blei	10	0,3
Phiolen, Glas	25	0,1
Rammbock (Schieben)	1.600	200
Rammbock (Tragen)	400	50
Rasiermesser	1	0,1
Regenschirm	5	1
Religiöses Symbol	5	0,1
Rucksack	3	0
Sattel	10	2
Satteltaschen	12	1
Schaufel	2	0,5
Schloss	40	0,5
Schloss (fein)	10	0,5
Schloss (grob)	5	1
Schminkset	5	0,2
Schmuck, Billig	10	0,1
Schmuck, Normal	25	0,1
Schmuck, Teuer	100	0,1
Schmuck, Absurd	500	0,1
Schneeschuhe	5	0,5
Schreibzeug	3	0,2
Schweizer Taschenmesser	25	0,4
Seife	3/5pz	0,1
Seil, Hanf	2/10m	1/10m
Siegelwachs	2	0,1
Spielkarten	1	0,1
Spitzhacke	5	0,5
Strickleiter	5	1
Stoffpuppen	5	0,1
Stundenglas	10	0,5
Sturmfeuerzeug (ab 20.Jh)	10	0,2
Sturmlaterne	10	0,1
Tagesproviant	3	0
Taschenlampe (ab 20.Jh)	5	0,2
Taschenuhr (ab 16.Jh)	15	0,1
Umhängetasche	2	0,5
Uniform	20	0
Verbandszeug	3	0,2
Waffenpflegeset	10	0,5
Wappenrock	10-50	0,5
Wasserschlauch	1	0
Werkzeug	25	1
Wolldecke	2	0,3
Zaumzeug	3	0,5
Zelt (2Pers.)	10	2
Zelt (4Pers.)	15	5
Zündhölzer	1	0

Fahrzeuge

Bezeichnung	Preis
Pferd/Reittier	150
Pferd/Zugtier	75
Esel/Zugtier	30

Ochse/Zugtier	80
Ziege	15
Offener Holzwagen	400
Western-Holzswagen	800
Kutsche	500
Streitwagen	200
Schlitten	90
Sänfte	200
Ruderboot	400
Kleines Segelboot	6.500
Kleines Segelschiff	30.000
Kleiner Transporter	4.000
PKW (20.Jh)	500
PKW (21.Jh)	1.500
Motorrad (20.Jh)	200
Motorrad (21.Jh)	1.500
Fahrrad (Ab 18.Jh)	80
Qualität - Gebraucht	×½
Qualität - Normal	×1
Qualität - Gut	×2

Die Qualität sorgt für eine Wertmodifikation welche unter den Fahrzeugwerten im Detail aufgeführt wird.

Fahrzeugwerte

Name	Typ	Lenk	Sicht	Panz.	R-Q
Tier, Wild	Tier	-3	+3	2	2
Tier, Domestiziert	Tier	±0	±0	2	2
Automobil (1880)	Auto	-3	+3	2	2
Automobil (1920)	Auto	-3	±0	4	2
Automobil (1950)	Auto	±0	±0	4	3
Automobil (2000)	Auto	+3	-3	4	3
Holzswagen	Wagen	-3	-3	2	2
Streitwagen	Wagen	+3	+3	2	4
Boot	Schiff	-3	±0	2	1
Schiff	Schiff	±0	+3	5	4
Kriegsschiff (Galeere)	Schiff	-3	+3	4	4
Kriegsschiff (Segel)	Schiff	±0	+3	5	6
Kriegsschiff (Dampfschiff)	Schiff	±0	+3	6	8
Kriegsschiff (Nuklear)	Schiff	±0	+6	8	10
Kriegsschiff (Weltraum)	Raum	±0	+6	10	11
Motorrad (1910)	Motorrad	±0	+3	1	1
Motorrad (1940)	Motorrad	+3	+3	2	2
Motorrad (2000)	Motorrad	+3	+3	3	3
Fahrrad	Wagen	±0	±0	0	0
Pzkw III	Panzer	±0	+6	7	10
Gebraucht	-	-	-	-2	-2
Hochwertig	-	+	+	+1	+1

Dienstleistungen

Unter diese Kategorie von Kosten fallen alle Arten von Dienstleistungen, von Hotelkosten zu den Monatlichen Kosten eines Mietlings oder Begleiters oder militärischen Einheiten und Bauprojekten.

Mietlinge und Begleiter

In der nachfolgenden Tabelle werden die typischen Kosten aufgeführt, die für einen Gefolgsmann der entsprechenden Qualifikation aufgebracht werden müssen. Die Preise sind dabei nach Tag/Woche/Monat gesetzt und gelten pro Stufe. Mietlinge sind dem Grundpreis nach mit einer Loyalität von 2 erworben.

Modifizieren sie den Preis um 50% nach oben oder unten, je nachdem ob der Spieler die Loyalität nach oben oder unten verschieben möchte.

Mietlinge werden dabei nach den Archetypen bezeichnet und bieten auch dementsprechende Fähigkeiten an. Die Archetypen sind detailliert im 6.Kapitel beschrieben.

⁴³ d10 geht davon aus, dass Sie mit einer dramatischen Menge an Munition arbeiten, aber für den Fall, dass Sie es bevorzugen, Munition zu zählen, ist hier ein Kosten-Menge/Wert angegeben.

Bezeichnung	Preis (T/W/M)
Begleiter	1/7/30
Krieger	9/63/270
Gelehrter	8/56/224
Schwindler	7/49/196
Detektiv	6/42/180
Schatzsucher	4/28/112
Zen-Mönch	5/35/150
Taugenichts	3/21/84

Einheiten

Bezeichnung	Preis (T/W/M)
Normale Infanterie	250/1.750/7.000
Schwere Infanterie	300/2.100/8.400
Defensive Infanterie	400/2.800/11.200
Normale Kavallerie	500/3.500/14.000
Schwere Kavallerie	750/5.250/21.000
Schnelle Kavallerie	950/6.650/26.600
Normale Artillerie	400/2.800/11.200
Schwere Artillerie	600/4.200/16.800
Defensive Artillerie	800/5.600/22.400

Dienstleistungen

Bezeichnung	Preis
Übernachtung, Schlecht	2
Übernachtung, Mäßig	5
Übernachtung, Teuer	25
Übernachtung, Luxus	100
Mahlzeit, Schlecht	0,5
Mahlzeit, Mäßig	5
Mahlzeit, Teuer	20
Mahlzeit, Luxus	50
Genussmittel, Schlecht	3
Genussmittel, Mäßig	10
Genussmittel, Teuer	75
Genussmittel, Luxus	500+
Badehaus, Billig	5
Badehaus, Teuer	75
Schmied, Grob	10
Schmied, Waffen	15
Schmied, Rüstungen	20
Schmied, Kunst	75
Mediziner, Allgemein	10
Mediziner, Spezialisiert	25
Alchemist, Geselle	25
Alchemist, Meister	75
Bordell, Billig	5
Bordell, Normal	20
Bordell, Teuer	75
Universitäre Dienste	50
Schreibstube	0,5
Postdienste	1
Stallnutzung, Menschen	1
Stallnutzung, Tiere	5
Miete, Absteige	1/7/28
Miete, Mietskaserne	2/14/56
Miete, Kleine Wohnung(25 qm)	4/28/112
Miete, Große Wohnung	8/56/224
Miete, Landhaus	15/105/420
Miete, Stadthaus	45/315/1.260
Miete, Stall	1,5/10,5/42
Reise, zu Fuß	0
Reise, Wagen/5km	2
Reise, Bahn/5km	5
Reise, Flugzeug/5km	10

Bezeichnung	Preis
Holzbau/ Meter ²	2,5
Fachwerk/ Meter ²	5
Lehmziegelbau/ Meter ²	6
Steinbau/ Meter ²	7,5
Keller/Meter ²	10
Wehrhaft	×2
Möbliert	×2
Möbelstück	25
Je Fensterladen	5
Je Ölpapierfenster	8
Je Glasfenster	30
Holzzaun/Meter	2
Steinerne Hofmauer/Meter	2,5
Holzpalisade/Meter	4
Steinerne Wehrmauer/Meter	12
Graben/m ²	2
Erdhügel/m ²	1,5
Einfaches Tor	50
Wehrtor	250
Gepflasterter Hof/Meter ²	1
Einfacher Brunnen	20
Verzierter Brunnen	100
Verziert	×5
Holzkate (12m ²)	200
Holzhütte (20m ²)	300
Fachwerkhaus (50m ²)	5.000
Stallungen	120
Kapelle, Holz	800
Kapelle, Stein	1.560
Kleine Kirche, Holz	1.250
Kleine Kirche, Stein	7.500
Große Kirche, Holz	2.500
Große Kirche, Stein	15.000
Kathedrale	45.000
Brücke, Holz/m ²	4
Brücke, Stein/m ²	9

Bauprojekte

Alle Bauprojekte die für Gebäudeabschnitte stehen, werden pro Meter Höhe berechnet.

8 – Kontrahenten und Feinde

In diesem Abschnitt wollen wir auf die verschiedenen Arten von Kontrahenten eingehen, welche den Spielern begegnen können. Hierzu müssen wir erst ein paar mechanische Erklärungen machen.

Grundsätzlich lässt sich Opposition gegenüber den Spielern in drei Arten einteilen. Als Gesichtslose Masse, als Handlanger und als Schurke. Dabei funktionieren alle drei nach grundlegend gleichen Mustern.

Sie alle besitzen mindestens eine Schadensleiste gleich den Schadensleisten der Spieler, einen Würfelpool dessen Zahl sich aus der Stufe ergibt und Sub-Eigenschaften.

Durch die Natur der Sache als Widersacher besitzen Kontrahenten dabei keine Einzelfertigkeiten, da sich dies als insgesamt unnötig umfangreich gestalten würde, sie zu behandeln oder zu notieren. Dafür besitzen sie allesamt eine Stufe. Die Stufe geht von 1 bis 10, und gibt gleichzeitig an, wie viele Würfel der Spielleiter für Proben würfeln darf.

Die Initiative (KI) ist 15-(Stufe). Die Schadenskästchen der Kontrahenten berechnen sich dabei nach ihrer Art. Für die GM (Stufe×2), für Handlanger (Stufe×2)+2 und für Schurken (Stufe×3).

Initiative	15-(Stufe)
STRESS Gemeine Masse	Stufe × 2
STRESS Handlanger	Stufe × 2+2 _(Min.8)
STRESS Schurken	Stufe × 3 _(Min.8)

Nachfolgend werden die Eigenheiten der drei Arten von Kontrahenten aufgeschlüsselt.

Gesichtslose Masse

In der ersten Form, als Gesichtslose Masse (GM) werden alle Kontrahenten als ein Gegner behandelt, der gemeinsam agiert und auch besiegt wird. GMs haben nur eine einzige Leiste in der sich die Schadensleisten kombinieren und können damit sehr schnell zu Fall gebracht werden.

Die GM kann nur zwei Dinge tun, wenn sie eine aktive Phase erhält. Das ist Angreifen und Weglaufen. Die Ausnahme ist, wenn ein Handlanger oder Schurke ihre Handlung mittels *Befehlen* kontrolliert. Dann steht ihnen durch diesen die volle Bandbreite an Aktionen offen.

Die Stufe der GM gibt gleichzeitig ihre Qualität an. So steht eine Stufe von 1 vermutlich für einen unorganisierten Mob, der bestenfalls mit ein paar spitzen Dingen wirft, während eine Stufe von 5 eine trainierte und ausgerüstete Gruppe von Soldaten bezeichnet und 10 ein Crack-Team der Besten einer ganzen Spezies auf ihrem Feld darstellt.

Was die Größe angeht bleibt das ganz ihnen überlassen. Eine GM kann aus 2 Mitgliedern, aber auch aus 200 bestehen. Einheiten des Großkonflikt-Systems fungieren zum Beispiel als GMs.

Die Gesichtslose Masse kann dabei alles Mögliche sein, ein Rudel Wölfe, eine Horde Zombies oder ein wilder Mob von Hinterwäldlern auf der Suche nach Liberalen.

GMs handeln dabei immer so, dass sie niemals mehr als eine Aktion pro Spieler/Gegner ergreifen und fliehen, sofern möglich und situationsbedingt sinnvoll, nachdem sie das

erste Mal Schaden erlitten haben. Auf höheren Stufen (5+) kann sich dies verschieben auf einen späteren Zeitpunkt.

Beispiele

Um das Prinzip etwas näher zu bringen, sollen im Folgenden ein paar Beispiele genannt werden, wie entsprechende GMs aussehen können:

Name	Wölfe
Stufe	2
STRESS	4
Initiative	13
Waffe	Krallen – 2
Panzerung	Fell – P1 / R-Q1

Name	Soldaten (Kalter Krieg)
Stufe	5
STRESS	10
Initiative	10
Waffe	Sturmgewehre – 3, R5
Panzerung	Flakweste – P4 / R-Q4

Name	Hexenjäger
Stufe	3
STRESS	6
Initiative	12
Waffe	Einhandwaffe – 2
Panzerung	Dickes Leder – P2 / R-Q5

Name	Korvetteneschwader (2.WK)
Stufe	4
STRESS	8
Initiative	11
Waffe	Stand-MGs – 6, R5, PB
Panzerung	Schiffsrumpf – P5 / R-Q5

Name	Raumkreuzer-Flottille
Stufe	6
STRESS	12
Initiative	9
Waffe	Schiffsgeschütze – 10, R7, PB
Panzerung	Kreuzerrumpf – P10 / R-Q11

Handlanger

Handlanger stehen eine Ebene über der Gemeinen Masse und sind die typischen Feinde, welchen Spielern gegenüber treten, da sie eine Einzelperson darstellen, die nicht unbedingt mächtiger oder härter als ein Spielercharakter ist, aber durch die Tatsache, dass jeder von ihnen eine Schadensleiste hat, eine deutlich größere Bedrohung darstellt.

Das ist auch das bezeichnende Feature von Handlangern, da sie als Einzelpersonen wie eine Gesichtslose Masse eine Schadensleiste besitzen, welche durch ihre Stufe bestimmt wird.

Gemeinhin sollten sie nicht mehr als [*Spieler-Anzahl* + 2] Handlanger auftauchen lassen, da bereits diese Zahl eine Herausforderung für die meisten Spielergruppen darstellt, besonders wenn die Stufe derselben auf dem Ø-Fertigkeitswert der Gruppe liegt.

Beispiel

Um das Prinzip etwas näher zu bringen, sollen im Folgenden ein paar Beispiele genannt werden, wie entsprechende Handlanger aussehen können.

Name	Straßengänger
Stufe	2
STRESS	8
KI/SI	13
Waffe	Einhandwaffe – 2
Panzerung	Bikerjacke – P2 / R-Q4

Name	Mittelalterlicher Kriegsfürst
Stufe	9
STRESS	27
Initiative	6
Waffe	Zweihandwaffe, Stahl – 4
Panzerung	Prunkharnisch – P10 / R-Q 12
Besonderheit	

Name	Schlachtschiff HMS Colossus [Sci-Fi]
Stufe	8
STRESS	16
Initiative	7
Waffe	Schiffsgeschütz-Batterie – 14, R8, PN
Panzerung	Schlachtschiffumpf – P12 / R-Q14

Name	Soldat der Besatzungsarmee
Stufe	5
STRESS	12
Initiative	10
Waffe	Sturmgewehr – 3, R5
Panzerung	Flakweste – P4 / R-Q4

Schurken

Schurken stellen die Großen Feinde und stärksten Kontrahenten der Spieler dar. Sie sind ihnen meist leicht überlegen, besitzen eine Leiste für jedes Attribut und sind im Normalfall alleine bereits eine Herausforderung für die Spieler. Eine Vielzahl an Storys dreht sich darum, sie zu bekämpfen oder zu unterwandern.

Ein Schurke ist ein Kontrahent, der alleine bereits einer Gruppe einheizen kann. Er hat im Schnitt doppelt so viel Erfahrung und Startwerte gegenüber den Spielern, seine Ressourcen sind bedeutend und seine Besonderheiten stark und mächtig.

Gleichzeitig sind Schurken eher selten OneShot-Gegner, was nicht heißt dass sie es niemals sein sollten, nur, dass es vermutlich für die Handlung meist sinnvoller ist, wenn sie eine lange Vorbereitungszeit haben.

Alternativ kann der Schurke natürlich präsent, aber unantastbar sein. Der Politiker mit dem Erpressungsmaterial gegen die Spieler oder der Agenturchef der die Familie gefangen hält. Der Drogenbaron, der als einziger weiß, wo das geheime Artefakt versteckt ist, das die Spieler brauchen und sie ausnutzt um für ihn Arbeit zu erledigen, oder der unantastbare Politiker, der sich durch ein Netzwerk an Verbindungen vor den Spielern schützt.

Beispiel

Um das Prinzip etwas näher zu bringen, sollen im Folgenden ein paar Beispiele genannt werden, wie entsprechende Schurken aussehen können.

Name	Drogenbaron
Stufe	7
STRESS	21
Initiative	8
Waffe	LMG – 4, R6, PB
Panzerung	Weißer Anzug (Kevlar) – P4 / R-Q 4
Besonderheit	

Name	Imperialistischer Politiker
Stufe	5
STRESS	15
Initiative	10
Waffe	Taser – 4, R1
Panzerung	Polyester-Anzug – P1 / R-Q 1
Besonderheit	

Besonderheiten

Kontrahenten können genauso wie Spielercharaktere Besonderheiten haben, um darzustellen, was an ihnen so anders oder speziell ist.

Unterscheidung

Der Unterschied ist, dass Kontrahenten Zugriff auf eine Reihe von Besonderheiten haben, welche nur für sie existieren und effektiv etwas anders benutzt werden, als man das von den normalen Besonderheiten erwarten würde.

Das fängt schon mit den Kosten an. Kontrahenten-Besonderheiten funktionieren nach einem einfachen 3-Schritt-System und ein Kontrahent hat Punkte für Besonderheiten gleich seiner Art, zudem kann ein Kontrahent Besonderheiten verlieren, was weiter unten erklärt wird.

Also hat ein hochstufiger Kontrahent mehr Besonderheiten, als ein niedrigstufiger. Dies ist aber kein Zwangsverhalten. Ein Kontrahent kann, muss aber keine Besonderheit haben.

Systematik

Kontrahenten-Besonderheiten zeichnen sich dadurch aus, dass sie in 3 Schritte unterteilt werden. Die Gemeine Masse hat bis zu 1 Besonderheit, der Handlanger bis zu 2, der Schurke bis zu 3.

Besonderheiten Abbauen

Kontrahenten können ihre Besonderheiten verlieren. Dies kann auf 2 Arten passieren.

Variante 1 ist der Punkteabbau. Hierbei pfuschen die Spieler den Kontrahenten so ins Handwerk, dass ihre Leistungen nach und nach die Besonderheiten des Bösewichts senken. Dies kann auch passieren, wenn sie ihm begegnen und dabei besiegen, wie auch immer das von statten gehen mag. Ein Kontrahent, der einen Konflikt verliert, verliert einen Punkt auf seine Besonderheiten.

Variante 2 ist durch Kontext-Ereignisse. Ein Schurke hat den Krayt-Drachen unter seiner Kontrolle? Wenn der Drache tot ist, ist es keine Besonderheit mehr, also verliert er sie. Ein geschrumpfter Riese ist kein Riese mehr, ein gestürzter Politiker nicht mehr höhergestellt.

NSCs

Nachfolgend soll erläutert werden, wie ein vollwertiger NSC funktioniert und aufgebaut wird, der nicht von Grund auf als Kontrahent der Spieler geplant ist.

Sollten sie einmal einen Schnellwert für einen NSC benötigen, so nehmen sie einfach 3/6/9 als Fertigkeitswert.

Werte

Von den Schnellwerten einmal abgesehen, besteht ein NSC aus mehreren Dingen, angefangen mit den Werten. Da kein Charakter wirklich perfekt ist, wird er für etwas eine Begabung haben und in anderen Dingen etwas schlechter sein.

Um das darzustellen, gibt es für jede Erfahrungsstufe eine Reihe an Beispielattributen die beliebig verteilt werden können, um die Attribute festzulegen.

Befähigung	Ø-Fertigkeit
Anfänger	1-2
Veteran	3-4
Meister	5-7
Legende	8-10

Ebenso gibt es eine Verteilung für die jeweiligen Schritte was die Fertigkeiten anbelangt. Diese ist jedoch nicht so fest wie bei den Attributen. Stattdessen bekommt der NSC einfach eine Anzahl an Punkten die entsprechend verteilt werden können.

Natürlich hat ein NSC noch ein bisschen mehr als nur Werte. Er besitzt eine Ausrüstung, diese können sie einfach nach den Umständen bestimmen, und eine Motivation.

Motivation

Die Motivation ist eines der schwereren Elemente für viele. Theoretisch ist ein NSC mehr als nur eine Ansammlung von Werten und einem Nutzen für die Spieler, er ist eine lebendige Gestalt innerhalb der Spielwelt mit Wünschen, Träumen und Hoffnung.

Kann sowas mechanisch abgebildet werden? Eigentlich nicht? Aber kann es als Hilfestellung verzeichnet werden? Sicherlich.

Zu diesem Zweck besitzt jeder NSC eine Motivation, welche sich in eine von mehreren Kategorien einteilt, die in der nachfolgenden Tabelle erläutert werden.

Beachten Sie, dass jede Motivation alleine steht und die jeweils anderen ausschließt, aber nicht bedeutet, dass der NSC nur seiner Motivation nach arbeitet. Vielmehr ist sie sein Hauptantrieb in allem was er tut.

Motivation	Effekt
Ambitioniert	Der Aufstieg nach Oben bestimmt Denken und Handeln. Wenn er einen Vorteil erblickt, der ihn weiterbringt, wird er ihn nutzen.
Spontan	Impulsivität und spontane Aktionen treiben ihn, der sich lieber in der Strömung des Jetzt verliert, als auf das Morgen zu hoffen.
Loyal	Sich nur in der Rolle als Untergebener zu verstehen, muss kein Nachteil sein. Man kennt seinen Platz in der Welt, weiß, wo Oben und Unten ist und wie die Dinge sich gehören. So ist es, und so soll es bleiben.
Heroisch	Gerechtigkeit und Recht, für das Gute und das Höhere Wohl stehen an der ersten Stelle und die persönliche Ehre in den eigenen Augen wie in den Augen anderer überwiegt selbst den gesunden Menschenverstand.
Selbstsüchtig	Gier herrscht und sei es auch nur für kleine Vorteile, selbst wenn sie langfristig negativ sein können, solange in diesem Moment die Selbstsucht befriedigt wurde. Hier ist die persönliche Befriedigung das oberste Gebot.
Zufrieden	Eigentlich ist so, wie es gerade ist, alles in Ordnung. Es gibt keinen großen Grund oder eine Sache, für die es sich zu kämpfen lohnt und das Leben reicht genau so, wie es verläuft.
Bürokratisch	Alles muss seine Richtigkeit haben, sei es der Antrag vor dem Büro oder das Verhalten in der Gesellschaft. Es gibt eine Rangordnung und eine korrekte Etikette, und die können ja nicht ohne guten Grund erfunden worden sein. Oder?
Theatralisch	Leben ist Leiden, Leben ist Drama. Was des einen Problem ist, ist des anderen Freude und sei es auch noch so kitschig oder bizarr.
Selbstlos	Das Leben existiert für die Anderen, denn in deren Glück existiert auch das eigene. Selbst wenn die Arbeit bis zur völligen Erschöpfung gereicht, wird die Person sich noch aufopfern, um für andere da zu sein.
Oberflächlich	Das eigene Befinden geht vor und selbst das eigentlich

nur auf einer sehr banalen Ebene. Freundschaften, Beziehungen und Tätigkeiten sind flüchtig und was auf den einen Tag noch interessant erscheinen mag, ist am nächsten schon Passé.

Loyalität/Einfluss/Ansehen

Genau wie andere Personen, besitzt ein NSC einen möglichen Loyalitätswert, ausgehend davon, dass er überhaupt in einer Beziehung zu Spielercharakteren steht.

Ebenso wird er genauso vom Ansehen bestimmter Personen und Fraktionen beeinflusst.

9 – Charaktergrade und Module

In diesem Kapitel beschäftigen wir uns mit Charaktergraden und einer sinnvollen Art, wie man sie in die entsprechenden Module einbringen kann.

Charaktergrad

Zunächst einmal, alle Spieler haben Charaktergrade. Der Charaktergrade wird durch die durchschnittlichen Fertigkeitswerte bestimmt, die ein Charakter haben wird auf einem entsprechenden XP-Niveau.

Dabei gibt es mehrere Charaktergrade. Notiert werden sie im Normalfall mit einem römischen Kürzel von I fortlaufend hinter den Archetypen, ähnlich den Stufen aus Rollenspielen früherer Zeiten.

Grad	Ø Erfahrung
0	0-199
I	200-399
II	400-599
III	600-799
IV	800-999
V	1000-1199
...	Je +200

Der Charaktergrad kann dabei als Indikator für die allgemeine Kompetenz der Charaktere gewertet werden, da er impliziert, wie viele Punkte der Spieler für seinen Charakter einsetzen konnte und somit ein gewisses Kompetenzniveau darstellt. Dabei werden die Grade quasi wie Stufen behandelt, wenn ein Vergleichsmaßstab vonnöten wäre.

Anfangszeit – 0XP bis 599XP

Auf den ersten Graden von Grad 0 bis einschließlich Grad II sind die Charaktere oftmals noch wenig fähig oder spezialisiert und für sie stellen viele Hindernisse noch Herausforderungen dar.

Fortgeschritten – 600XP bis 999XP

Auf den Graden III und IV werden die Charaktere langsam spezialisiert und in die Lage versetzt, sich auch auf breite Hindernisse oder Aufgaben erheblichen Schwierigkeitsgrades einzustellen.

Experten – 1000XP bis 1599 XP

Auf den Graden V, VI und VII sind die Charaktere spezialisiert, teilweise auch hochgradig, werden vermutlich die ersten 10er-Fertigkeiten oder vollen Ideale gesammelt haben und wurden in die Lage versetzt auch schwierigen Aufgaben Herr zu werden.

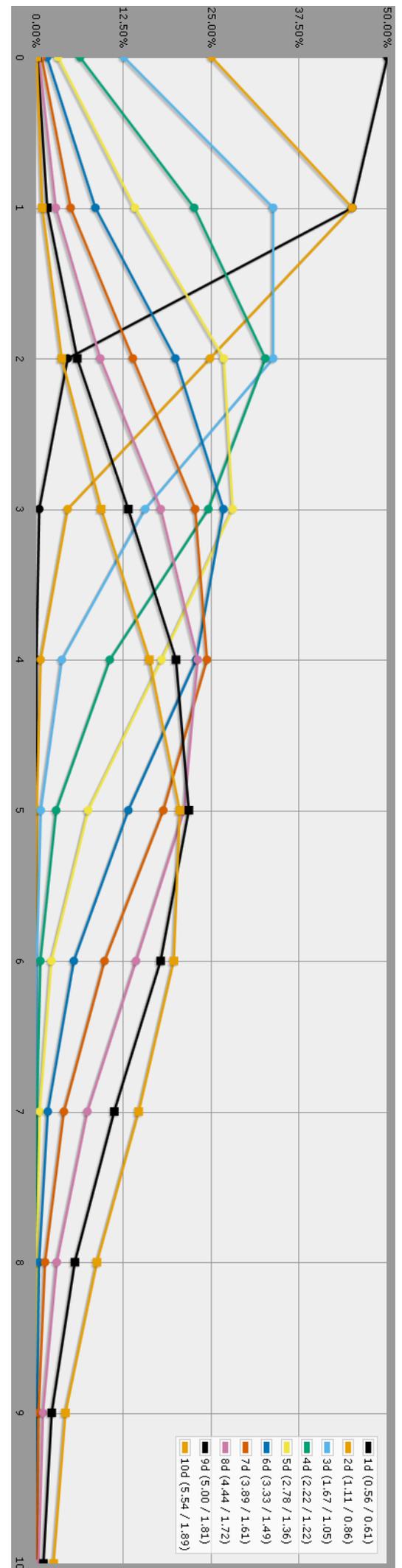
Meister des Fachs – 1600XP+

Ab Charaktergrad VIII sollten Charaktere in der Lage sein, auch schwierigen Herausforderungen trotzen zu können, und jeder einzelne ist bereit und fähig, sein Können in Spezialisierung und Tiefe aufzufahren.

Module

Wahrscheinlichkeiten

Nachfolgend bekommen sie eine Übersicht über die jeweiligen Erfolgswahrscheinlichkeiten was die jeweiligen Würfelstufen angeht sowie die Einarbeitung der Wahrscheinlichkeit.



„Warum ist die Charaktererschaffung ganz hinten?!“

Diese Frage aus meiner allerersten Testrunde ist für mich wohl ein Dreh- und Angelpunkt im Design. Als ich anfang, **d10** zu schreiben, damals noch unter dem Arbeitstitel POC3, hatte ich mich geärgert, dass die meisten Rollenspiele immer davon ausgingen, dass die Spieler/innen ihre Charaktere eigentlich ohne Wissen der darunterliegenden und oft wichtigen Mechaniken machen sollten, unterbrochen von stetigem Hin- und Herblättern.

Das Blättern konnte ich nicht besiegen und natürlich die Natur des Spielers ebenso wenig. Aber in meinen Gedanken funktioniert das System.⁴⁴ Indem er sieht, dass die Charaktererschaffung ganz am Ende steht, soll der Leser motiviert werden, sich erst mit den Inhalten des Systems vertraut zu machen, ehe er sich Hals über Kopf in den Wahnsinn stürzt, der durch die Charaktererschaffung ausgemacht wird.

Ob ich dieses Ziel überhaupt hätte erreichen können, ist letztlich auch irrelevant.

Entstanden ist **d10** dabei als direkte Reaktion auf **DPC**⁴⁵ „.

Ursprünglich mit POC1 angefangen, das damals noch ein rein auf Würfeln funktionierendes Minimal-Rollenspiel sein sollte, das vollkommen ohne Charakterblatt und Regeln auf einem A4-Blatt auskommen musste, versuchte ich mit POC2 meine Finger an einem Würfellosen Voll-Rollenspiel, das nur mittels eines Pokerdecks spielbar sein sollte, um somit Tür und Tor für neue Anwendbarkeit zu finden.

Zu schade, dass der Pokerboom schon seit einiger Zeit vorbei ist. **d10** schließlich fand seinen Anfang in der Tatsache, dass ich erkennen musste, dass würfelloste Rollenspiele letztlich immer noch die größte Resonanz und Spielbarkeit finden, auch wenn die Gründe dafür vielleicht nicht ebenso erkennbar sind.

Und somit begann meine Queste in der Frage, wie ich am besten vorgehen sollte. Die Fixierung auf den W10 war schnell gefunden. Zu voll der Markt mit Alternativen im Bereich von W6 bis W20.

Mit diesem Grundgedanken ging ich wildern in den Rollenspielen der Welt. Das Würfelsystem extrahiert aus *Vampire: The Masquerade*, die Aspekte aus *FATE*, das Wunden-System aus *Shadowrun*, die Optionalität aus *GURPS*, das Wahnsinn-System angelehnt an *Cthulhu* und geklaut aus *Unknown Armies*, die sozialen Fertigkeiten aus *Song of Ice and Fire*, der Kampf eine Mutation *Splittermonds*, das Magiesystem in Anlehnung an *REIGN* und viele andere, die Kontrahenten-Regelung aus *Savage Worlds* und und und. Das Ganze noch ordentlich vermischt und mit einer Prise Individualität vermennt ergab schließlich **d10**.

Ich hoffe, ihr habt mit dem System genauso viel Spaß beim Spielen, wie ich es beim Schreiben und Testen hatte.

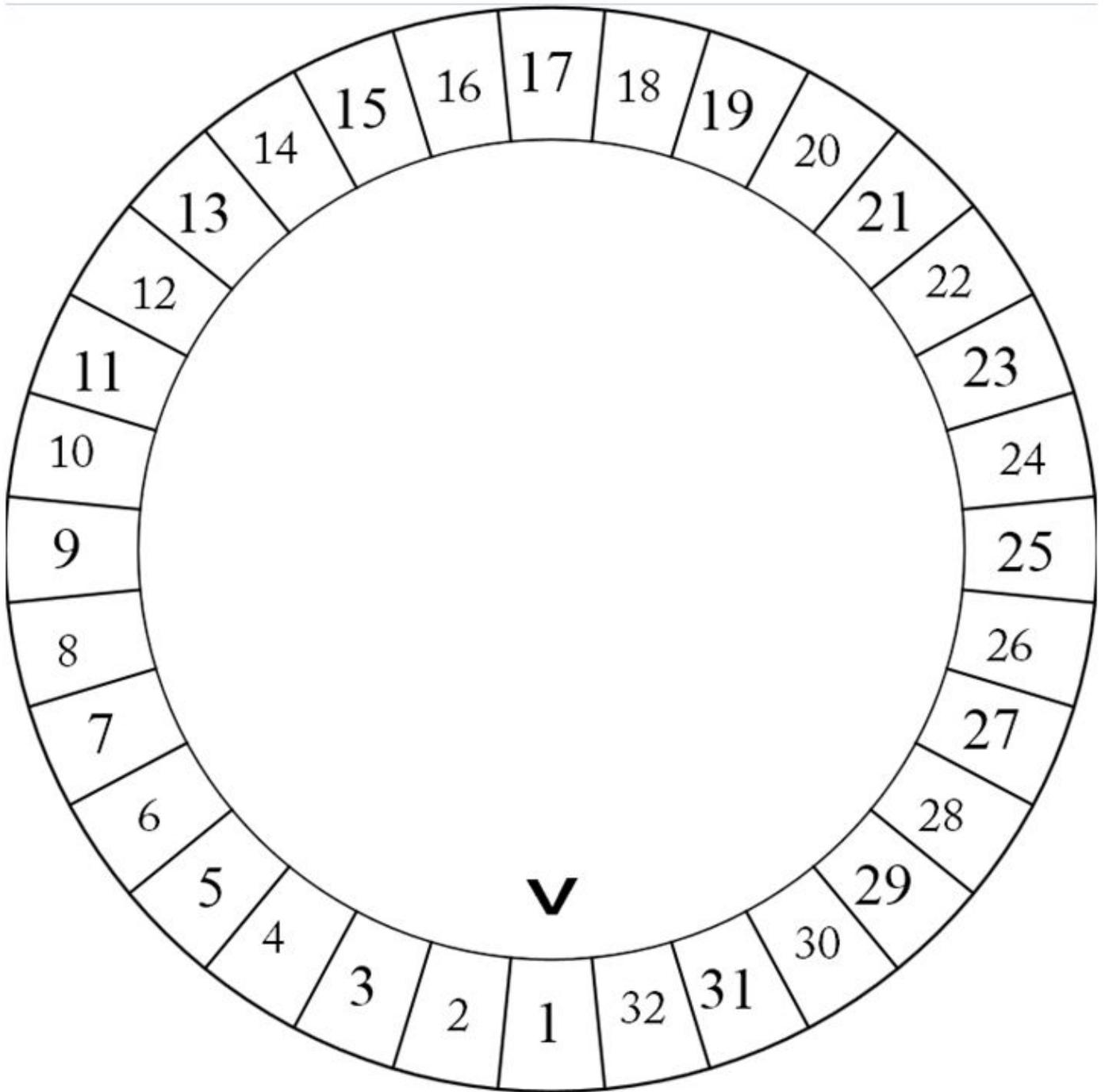
⁴⁴ Nach dem Gedanken „Wenn man sonst schon nichts hat“

⁴⁵ Diceless Poker Card Roleplaying Game

11 – Anhang

Abkürzungsverzeichnis

ASO – Verbindungen ORC
CEV – Kampfumstände ORC
COM – Begleiter ORC
COR – Korruption ORC
DUR – Haltbarkeit ORC
E - Erfolge
EXH – Erschöpfung ORC
FAR – Kampfstil ORC
GLO – Ruhm ORC
GM – Gemeine Masse
HL - Handlanger
I – Initiative
MAD – Wahn&Sinn ORC
MOD – Modifikationen ORC
NSC . Nichtspielercharakter
OCC - Okkultismus
ORC – OptionalRegelContent
RAC – Rasse ORC
RES – Ansehen ORC
R-Q – Rüstungs-Qualität
S - Schurke
SC – Spielercharakter
SG – Schwierigkeitsgrad
SL – Spielleiter
SOC – Gesellschaft ORC
TGB – Lauf der Zeit ORC
WAR – Großkonflikte ORC
WEI – Gewicht ORC
W – Modifikator - Würfel



12 – Index

O

O-Regel 7

A

Abwarten 22
Akrobatik..... 11
Allgemeinwissen 11
Alter 47
Angriff 22
Angsterfüllt 24
Ansehen [RES]..... 41
Architektur 11
Athletik..... 11
Ausrüstung 55
Ausrüstung, Allgemein 56
Ausrüstung, Einheiten..... 58
Ausrüstung, Fahrzeuge 57
Ausrüstung, Mietlinge/Begleiter..... 57
Ausweichen
 Fertigkeit 11

B

Barrieren 26
Bauprojekte 58
Befehlen 11
Begleiter [COM] 40
Beispielcharaktere 54
Beschattung 11
Besonderheiten..... 18
Betäubt 24
Betören 11
Bewegungsrate 17
Blind 24
Blutig 24

C

Charaktererschaffung 53
Charaktergrade 62
Chemie/Physik 12

D

Der Lauf der Zeit [TGB] 46
Design 64
Dienstleistungen 58

E

Einfache Handlung 22
Einhänder 12
Einschüchtern 12
Elektronik 12
Elementar-Effekte 26
Empathie 12
Ende
 Konflikt 24
Entsetzen 24
Erfahrung 52
Erfolge 8
 Konflikt 22
Erfolgsprobe 8
Erschöpfung [EXH] 51

Etikette..... 12
Exotische Waffen 12

F

Fahrzeugkampf 26
Fallschaden 26
Fälschen 12
Fehlschlag 10
Fertigkeiten 11
 Kategorien..... 11
 Spezialisierungen 11
 Wert 11
Feuerwaffen..... 12
Fingerfertigkeit..... 12

G

Geschichte..... 12
Geschütze..... 12
Geschwindigkeit..... 26
Gesellschaften [SOC]..... 42
Gesichtslose Masse 59
Gewicht [WEI] 45
Gifte 25
Glaube&Mythos 12
Glücksspiel 13
Großkonflikte [WAR]..... 43

H

Haltbarkeit [DUR]..... 45
Handel 13
Handlanger..... 59
Handwerk..... 13
Heilung 25
Hintergrund [BKG]..... 51

I

Ideale 27
In Bewegung 24
Initiative 21
Initiative 17
Integrität 50
Intervall-Probe 9

K

Kampfstile [FAR]..... 49
Kampfumstände [CEV] 46
Karma 16
Konflikt
 Aktionen..... 21
Konfliktablauf..... 21
Korruption [COR]..... 51
Kraftakt 13
Krankheiten..... 25
Kritischer Erfolg..... 10
Kritischer Fehlschlag 10

L

Laufen 21
Lehren 13
Lehren und Lernen 25

Lenken.....	13	Sprachenlehre	14
Lenkwert	26	Staatskunst.....	14
M		Straßenwissen.....	14
Manöver.....	23	Survival.....	14
Mathematik	13	T	
Mechanik	13	Tanzen.....	15
Medizin/Biologie.....	13	Täuschen	15
Metallurgie.....	13	Teamwork-Probe	9
Modifikationen [MOD].....	42	Trefferzone	22
Modifikatoren	8	Typ	27
Motivation	61	U	
N		Überrascht	24
Nachforschung	13	Überraschung.....	24
Navigation	13	Überreden.....	15
NSC.....	60	Umgang mit Tieren	15
O		V	
Okkultismus	13	Verbindungen [ASO]	51
Okkultismus [OCC]	39	Vergleichend Probe.....	9
ORC	37	Verhandeln.....	15
P		Verkleidung.....	15
Panzerung	22, 56	Verstecken	15
Parieren		Verteidigung.....	22
Fertigkeit.....	13	Verwirrt.....	24
Projektilwaffen.....	13	Vitalität.....	15
R		Konflikt.....	23
Ränge, Kampfstil-.....	49	Volle Defensive	21
Reserve	16	W	
Rhetorik.....	14	Waffen	55
Ruhm [GLO].....	50	Waffeneigenschaften.....	55
S		Waffenloser Kampf	15
Schaden		Wahn und Sinn [MAD]	37
Konflikt.....	23	Wahrnehmung.....	15
Schaden.....	23	Wahrscheinlichkeiten	63
Schauspiel	14	Wert Schätzen.....	15
Schleichen	14	Wetter	26
Schlösser Knacken.....	14	Willensstärke	15
Schmeicheln	14	Wurf-Explosion	8
Schurken	60	Wurfwaffen	15
Schwere Waffen.....	14	Z	
Schwierigkeitsgrad	8	Zu Boden Gegangen	24
Selbstbeherrschung	14	Zusätzliche Regeln.....	25
Sichtbarkeit	27	Zustände	24
Soziale Herkunft.....	17	Zweihänder	15
Sprachen	25		