

EINFÜHRUNG INS ROLLENSPIEL

INHALT

DIE GRUNDLAGEN	2
Erfolgswürfe	2
Reaktionswürfe	3
Schadenswürfe	4
CHARAKTERE	4
Charakterpunkte (CP)	4
Attribute	4
Beispiel-Charakterbogen	5
Aussehen & Erscheinung	6
Sozialer Status	7
Vermögen	9
Freunde und Feinde	9
Vorteile	10
Nachteile	13
Marotten	16
Fertigkeiten	16
Ausrüstung	22
Waffentabelle	23
Verbesserung des Charakters	26
Andere Rassen	26
Tiere und Monster	27
WÄHREND DES SPIELS	28
Physische Heldentaten	28
Mentale Heldentaten	30
Kampf	30
Verletzung, Krankheit und Erschöpfung	35
MAGIE	38
SPIELWELTEN	40
Berufe	40
Spielzeit	41
Tech Level	41
Reisen zwischen den Welten	41
CHARAKTERBOGEN	43

GURPS Regeln von Steve Jackson

GURPS Light Regeln

zusammengestellt von Sean Punch

Illustration von Dan Smith

(»Tod« von Paul Kidby)

Übersetzung von Alexandra Velten

Redaktion: Andreas Finkernagel

Satz & Gestaltung: Maik Krüger Mediengestaltung



GURPS Light copyright © 1998 bei Steve Jackson Games, USA. Copyright © der deutschen Ausgabe 1999 bei Pegasus Spiele GmbH, Friedberg. *GURPS Light* ist für eine kostenlose Vervielfältigung bestimmt. Die Seiten dürfen fotokopiert werden. Es darf kein Geld dafür verlangt werden, außer den ursprünglichen Fotokopierkosten. Jede Veränderung des Textes ist ausdrücklich untersagt.

GURPS Light darf nicht, auch nicht teilweise, ohne schriftliche Genehmigung von Pegasus Press in ein anderes Produkt eingebaut oder sonstwie gewerblich vervielfältigt werden.

GURPS Light ist auch im PDF-Format über das Internet unter www.pegasus.de erhältlich. Die PDF-Datei darf unter den obengenannten Einschränkungen frei kopiert und über das Internet weiterverbreitet werden.

Besuchen Sie unsere Website unter www.pegasus.de, email: verlag@pegasus.de, snail-mail: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, bei Anfragen per Post bitte einen selbstadressierten, frankierten Rückumschlag beifügen.

Ein Rollenspiel ist ein Spiel, bei dem eine Art Schiedsrichter, der Spielleiter (kurz SL¹) mehrere Spieler durch ein »Abenteuer« führt, in dem sie die Rollen von verschiedenen Charakteren übernehmen.

Wie jedes Hobby hat auch das Rollenspiel seine eigene Fachsprache. Um dir das Verstehen der Begriffe zu erleichtern, die in diesem und anderen Rollenspielen verwendet werden, beginnen wir mit einigen Definitionen:

Rollenspiel: Ein Spiel, bei dem die Spieler die Rollen von erfundenen Personen oder Charakteren in einer fiktiven oder historischen Spielwelt übernehmen und versuchen, so zu agieren, wie diese Charaktere es tun würden.

Spielleiter (SL): Der Schiedsrichter, der die anderen Spieler mittels seiner Beschreibungen durch das Abenteuer geleitet und dieses gewöhnlich auch auswählt.

Charakter: So nennt man eine Person (sei sie Mensch, Tier oder etwas anderes), die vom SL oder von einem Spieler (dann heißt sie Spielercharakter und wird mit SC abgekürzt) gespielt wird.

Nichtspielercharakter (NSC): Jeder Charakter, der vom Spielleiter gespielt wird. Der Spielleiter kann viele verschiedene Charaktere kontrollieren, und darunter können wichtige und weniger wichtige sein.

Werte: Die Zahlen, die die Fähigkeiten eines Charakters beschreiben. Mit ihrer Hilfe kann man darstellen, was der Charakter tun kann und was nicht. Siehe S. 4.

Gruppe: Eine Gruppe von Spielercharakteren, die ein Abenteuer zusammen bestreiten.

Spielwelt: Der Hintergrund des Spiels; der Ort, an dem das Abenteuer stattfindet. Das kann die Scheibenwelt sein, eine vom Spielleiter erfundene Welt oder bereits veröffentlichtes Hintergrundmaterial, das speziell zum Rollenspielen gedacht ist.

Abenteuer: Die »Grundeinheit« des Spielens im Rollenspiel, manchmal auch Szenario genannt. Das eigentliche Rollenspiel ist erst dann zu Ende, wenn die Spieler aufhören wollen, aber ein einzelnes Abenteuer hat Anfang und Ende. Es kann über mehrere Spielsitzungen hinweg gespielt werden oder auch schon nach einem Abend vorbei sein.

Begegnung: Eine »Szene« eines Abenteuers. Ein Zusammenreffen der SCs mit einem oder mehreren NSCs.

Kampagne: Eine fortlaufende Reihe von Abenteuern. Eine Kampagne wird normalerweise mit immer denselben SCs und dem gleichen Spielleiter gespielt, wobei es sich auch um ein Team von Spielleitern handeln kann. Eine Kampagne kann von einer Spielwelt auf eine andere wechseln, wenn es einen logischen Grund dafür gibt.

Rasse: Die Spezies, der ein Charakter angehört. Es kommen in Rollenspielen häufig nichtmenschliche Charaktere vor, wie etwa Elfen, Zwerge oder auch so etwas ungewöhnliches wie Marsianer.

¹ Der Einfachheit halber werden immer nur die männlichen Begriffe gebraucht, das soll jedoch keinesfalls bedeuten, daß Frauen in irgendeiner Weise ausgeschlossen werden.

WAS IST GURPS?

GURPS steht für »Generisches Universelles Rollenspielsystem«, das Rollenspiel, aus dem diese Regeln stammen. Warum wird es so genannt?

Nun ...

»Generisch«: *GURPS* beginnt mit einfachen Regeln und stellt dann so viele optionale Details zur Verfügung, wie man möchte. Diese gekürzte Version enthält die Grundregeln, mit denen die meisten SL beginnen.

»Universell«: Das Grundregelsystem ist daraufhin konzipiert, den Realismus in den Vordergrund zu stellen. Daher kann es jede Situation bewältigen, sei sie nun historisch oder erfunden, sei es in der Vergangenheit, in der Gegenwart oder in der Zukunft.

»Rollenspiel«: Dies ist nicht nur ein Spiel, bei dem es um Kampf und Prügeleien geht. Die Regeln wurden geschrieben, um wahres Rollenspiel zu ermöglichen und zu fördern. *GURPS* ist ein Spiel, in dem du die Persönlichkeit eines anderen Charakters übernehmen kannst und für eine Weile dieser Charakter bist.

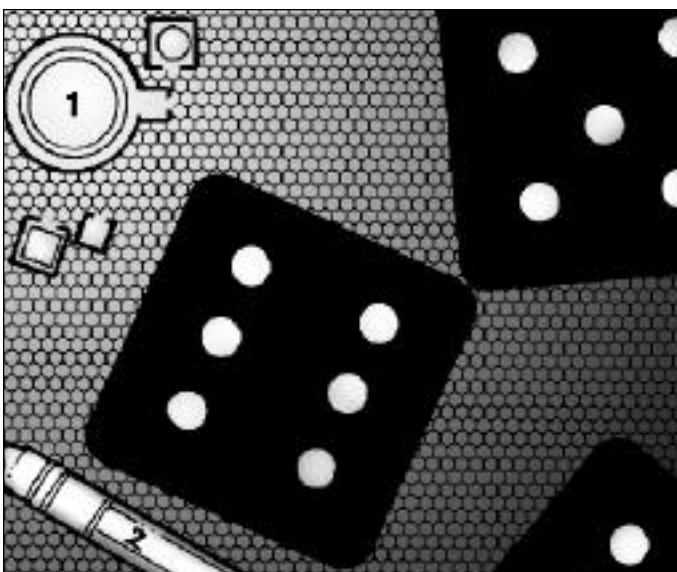
»System«: Bisher wurden über 150 Bücher für *GURPS* in acht verschiedenen Sprachen veröffentlicht. *GURPS* ist daher einer der weltweit anerkannten Standards für Rollenspiel.

ÜBER GURPS LIGHT

Auf diesen Seiten findest du die zusammengekürzte Essenz von *GURPS*: Alle Grundregeln sind enthalten, jedoch nicht die optionalen Regeln und Ausschmückungen, die neue Spieler oft verwirren. Sobald du dich mit diesen Regeln auskennst, kannst du dir das *GURPS Basisbuch* nehmen und dich ins Geschehen stürzen. Erfahrene Spielleiter, so hoffen wir, werden diese Regeln gut als Einführung für neue Spieler verwenden können.

BENÖTIGTES SPIELMATERIAL

Zum Spielen brauchst du diese Regeln, drei sechsseitige Würfel sowie Stift und Papier.



DIE GRUNDLAGEN

Für *GURPS* werden nur sechsseitige Würfel verwendet. Um die Höhe des Schadens im Kampf festzustellen — aber auch für einige andere Dinge — wird das System »Würfel+Wert« verwendet. Wenn eine Waffe $4W+2$ Schaden verursacht, bedeutet dies »würfle mit vier Würfeln und addiere 2 zum Ergebnis«. Genauso bedeutet $3W-3$ »würfle mit drei Würfeln und ziehe 2 vom Ergebnis ab«. Wenn nur » $2W$ « angegeben ist, so heißt das »würfle mit zwei Würfeln«. Für sehr große Zahlen können Ergebnisse auch multipliziert werden. » $2W \times 10$ « würde bedeuten »würfle mit zwei Würfeln und multipliziere das Ergebnis mit Zehn«.

ERFOLGSWÜRFE

Bei *GURPS Light* gibt es nur drei grundlegende Arten von Würfeln: *Erfolgswürfe*, *Reaktionswürfe* und *Schadenswürfe*.

Ein Erfolgswurf ist ein Wurf, der ausgeführt wird, wenn du eine Probe auf eine deiner Fertigkeiten oder Fähigkeiten ablegen mußt. Zum Beispiel könntest du gegen deine Stärke würfeln, wenn du verhindern willst, daß sich eine schwere Tür schließt.

Würfle mit drei Würfeln und addiere die Ergebnisse, wenn du einen Erfolgswurf machst. Wenn das Ergebnis niedriger oder gleich dem Fertigkeitswert ist, gegen den du würfelst, warst du erfolgreich. Andernfalls hast du versagt. Wenn du zum Beispiel gegen Stärke würfelst und dein Wert für Stärke 12 ist, gelingt die Probe bei einem Wurf von 12 oder weniger.

Daher wird der Wurf leichter, je höher der Wert ist, gegen den du würfelst.

Wann der SL würfelt

Normalerweise würfelt jeder Spieler für seinen eigenen Charakter. Es gibt jedoch zwei Ausnahmen:

Erstens: In einer Situation, in der der Charakter nicht wissen soll, ob er erfolgreich war, vor allem dann, wenn er versucht, Informationen zu erhalten, würfelt der SL verdeckt. Wenn der Wurf gelingt, gibt der SL dem Spieler die richtige Information. Andernfalls lügt der SL oder gibt gar keine Information preis.

Zweitens: In einer Situation, in der der Spieler einfach nicht wissen soll, was geschieht. Das schließt die meisten Wahrnehmungswürfe ein (siehe S. 30). Der SL sollte dann einfach verdeckt würfeln und dem Spieler nur das mitteilen, was dessen Charakter tatsächlich wahrnimmt.

Modifikatoren und effektiver Fertigkeitswert

Manchmal kann es auf einen Wurf *Modifikatoren* (*Boni oder Abzüge*) geben. Wenn du zum Beispiel verhindern willst, daß sich eine sehr schwere Tür schließt, könnte es sein, daß du gegen Stärke mit einem Abzug von -2 (kurz: $ST-2$) würfeln mußt, weil die Tür so schwer ist. In diesem Fall müßtest du mit einer Stärke von 12 eine 10 würfeln, um Erfolg zu haben.

Ebenso würdest du für eine sehr leichte Aufgabe einen Bonus auf deinen Versuch erhalten. Du könntest zum Beispiel gegen Dresieren $+4$ würfeln, um dich mit einem sehr zahmen Hund anzufreunden. Angenommen, deine Fertigkeit läge bei 12, dann wäre ein Wurf von 16 oder weniger erfolgreich.

Dein effektiver Fertigkeitswert für eine bestimmte Aufgabe ist dein Grundwert (dein eigentlicher Wert in dieser Fertigkeit) plus oder minus jeglicher angebrachter Modifikatoren. Im obigen Beispiel ist dein Grundwert 12, dein effektiver Fertigkeitswert jedoch 16. Du darfst nur dann würfeln, wenn dein effektiver Fertigkeitswert höher als 3 ist, es sei denn, es handelt sich um einen Verteidigungswurf (siehe S. 32).

Kritischer Erfolg und kritischer Fehler

Ein *kritischer Erfolg* ist ein besonders gutes Ergebnis bei einem Erfolgswurf. Ein *kritischer Treffer* ist ein kritischer Erfolg bei einem Angriff (siehe S. 32). Einen kritischen Erfolg kannst du auf folgende Arten erzielen:

Ein Wurf von 3 oder 4 ist immer ein kritischer Erfolg.

Ein Wurf von 5 ist ein kritischer Erfolg, wenn dein effektiver Fertigkeitswert 15 oder höher ist.

Ein Wurf von 6 ist ein kritischer Erfolg, wenn dein effektiver Fertigkeitswert 16 oder höher ist.

Der SL entscheidet, was geschieht, wenn du einen kritischen Erfolg erzielst. Es wird jedoch immer etwas Gutes sein. Je niedriger der Wurf ist, desto besser das Ergebnis.

Ein *kritischer Fehler* ist ein besonders schlechtes Ergebnis bei einem Erfolgswurf. Einen kritischen Fehler erzielst du so:

Ein Wurf von 18 ist immer ein kritischer Fehler.

Ein Wurf von 17 ist ein normaler Fehler, wenn dein effektiver Fertigkeitswert 16 oder höher ist, und ein kritischer Fehler, wenn dein effektiver Fertigkeitswert niedriger als 16 ist.

Jeder Wurf, dessen Ergebnis um 10 größer als dein effektiver Fertigkeitswert ist, ist ein kritischer Fehler. Das heißt, 16 bei einem Fertigkeitswert von 6, 15 bei einem Wert von 5 und so weiter.

Der SL entscheidet, was geschieht, wenn dir ein kritischen Fehler passiert. Es wird jedoch immer etwas Schlechtes sein. Je schlechter der Wurf, desto schlechter das Ergebnis.

Automatischer Erfolg

Manche Dinge sind völlig trivial. Wenn der gesunde Menschenverstand sagt, daß ein Fehler oder gar ein kritischer Fehler gar nicht möglich ist, dann ist kein Wurf nötig. Ist jedoch eine noch so kleine Chance auf einen Fehler vorhanden, muß gewürfelt werden. Den Laden an der Ecke zu finden erfordert keinen Wurf. Ein Ziel im Nahkampf zu treffen, erfordert selbst für einen erfahrenen Krieger einen Wurf, da seine Waffe zerbrechen oder er unerwartet auf einer Bananenschale ausrutschen könnte.

Wiederholte Versuche bei Erfolgswürfen

Manchmal hast du nur eine Chance, etwas zu probieren, und manchmal kannst du es immer wieder versuchen, bis du Erfolg hast. Manchmal wirst du nicht wissen, ob du Erfolg gehabt hast, bis es zu spät ist, es noch einmal zu versuchen. Manchmal schließlich kommt es auch vor, daß ein Fehlschlag dir eine Verletzung zufügt, du es dir aber leisten kannst, es einige Male zu probieren. Der SL sollte mit gesundem Menschenverstand zwischen diesen Fällen unterscheiden, je nachdem, in was für einer Situation sich die Spieler befinden. Es gilt:

- Wenn ein Fehler sie umbringt oder den Gegenstand ihrer Versuche zerstört, gibt es keine weiteren Versuche.
- Wenn ein Fehler auf irgendeine Weise Schaden anrichtet, bestimmt man das Ausmaß des Schadens und gibt dem Spieler nach einiger Zeit noch einen Versuch.

- Wenn ein Fehler keinen Schaden anrichtet, gibt man den Spielern nach einiger Zeit noch einen Versuch, jedoch mit einem Abzug von -1 für jeden bereits mißglückten Versuch.

Wettstreit der Fertigkeiten

Manchmal wird es nötig werden, daß zwei Charaktere ihre jeweiligen Fertigkeiten vergleichen, um einen Kampf oder einen Wettstreit auszutragen. Ein *Wettstreit der Fertigkeiten* ist eine Möglichkeit, einen Wettstreit schnell abzuhandeln, ohne ihn im einzelnen auszuspielen.

Wenn ein Wettstreit der Fertigkeiten angebracht ist, machen beide Charaktere einen Erfolgswurf auf den entsprechenden Fertigkeitswert. Jegliche Modifikatoren, die nötig werden sollten, werden eingerechnet.

Es gibt zwei Arten des Wettstreits:

Ein *schneller Wettstreit* ist normalerweise nach einer Sekunde vorbei, zum Beispiel, wenn zwei Charaktere nach derselben Waffe greifen. Jeder Charakter macht seinen Erfolgswurf. Wenn einer der beiden erfolgreich ist und der andere versagt, steht der Sieger fest. Wenn beide Erfolg haben oder versagen, gewinnt derjenige, der am deutlichsten erfolgreich war, oder dessen Versuch am wenigsten danebenging. Bei einem Unentschieden gewinnt niemand.

Ein *normaler Wettstreit* kann einige Zeit dauern, zum Beispiel beim Armdrücken. Jeder Charakter macht seinen Erfolgswurf. Wenn einer der beiden erfolgreich ist und der andere versagt, steht der Sieger fest. Wenn beide Erfolg haben oder versagen, bleibt die Situation unverändert und es wird erneut gewürfelt.

Die Zeit, die bei jedem Versuch verstreicht, hängt davon ab, worin der Wettstreit ausgetragen wird und bleibt dem SL überlassen. Im Kampf dauert jeder Versuch eine Sekunde. Wenn es sich hingegen um einen Wettstreit handelt, bei dem das Schicksal der Welt davon abhängt, wer einen bestimmten versteckten Hinweis in einer Bibliothek zuerst findet, könnte jeder Versuch Tage dauern.

Wenn beide Charaktere einen sehr hohen Fertigkeitswert haben, könnte der Wettstreit unendlich lange dauern. Daher sollte man ihn folgendermaßen verkürzen: Wenn die Fertigkeitswerte beider Charaktere über 14 liegen, reduziert man den höheren auf 14 und zieht den selben Betrag vom niedrigeren ab.

Irgendwann wird der eine Charakter seinen Wurf schaffen und der andere nicht. Dann ist derjenige, der den Wurf geschafft hat, der Sieger des Wettstreits.

REAKTIONSWÜRFE

Ein »Reaktionswurf« wird vom SL gemacht, um festzustellen, wie NSCs auf die Spielercharaktere reagieren. Dieser Wurf ist nicht unbedingt notwendig, denn der SL kann die Reaktion der NSCs auch vorher festlegen. Doch es macht oftmals mehr Spaß, die Würfel über eine Reaktion entscheiden zu lassen.

Um die Reaktion des Gegenübers festzustellen, würfelt der SL mit 3 Würfeln und schaut dann auf der *Reaktionstabelle* weiter hinten nach. Je höher der Wurf ist, desto positiver werden NSCs reagieren, und desto besser werden sie die Spielercharaktere behandeln.

Reaktionswürfe werden vor allem in potentiellen Kampfsituationen oder während des Handelns gemacht, sowie wenn die Spielercharaktere jemanden um Hilfe oder Informationen bitten. Außerdem wird hiermit das Verhalten und die Loyalität von angeheuerten NSCs bestimmt.

Reaktionsmodifikatoren

Ein *Reaktionsbonus* ist ein Faktor, der NSCs freundlicher reagieren läßt; ein *Reaktionsabzug* läßt sie weniger freundlich reagieren. Es gibt mehrere Arten von Reaktionsmodifikatoren:

Erst einmal besitzen alle SCs einen *persönlichen* Reaktionsmodifikator aufgrund ihres Aussehens und ihres Status, die auf den Wurf addiert oder davon abgezogen werden müssen.

Es kann manchmal auch sein, daß die *Situation* einen Reaktionsmodifikator erfordert. Es könnte Abzüge geben, wenn du jemandem ein schlechtes Geschäft anbietest oder eine zahlenmäßig weit überlegene Gruppe davon überzeugen willst, euch nicht anzugreifen. Ein gutes Geschäft anzubieten oder mit einem langjährigen Untergebenen zu verhandeln, könnte einen Bonus wert sein. Dies bleibt dem SL überlassen.

Vor allem aber sollte *passendes Verhalten* der Spieler Reaktionswürfe immer beeinflussen. Ein guter Ansatz sollte immer einen Bonus von +1 oder mehr wert sein, während völlig unangebrachte Verhalten einen Abzug von -1 oder -2 geben könnte.

Reaktionstabelle

Würfle mit drei Würfeln und beachte dabei alle Modifikatoren:

0 oder weniger: Verheerend. Der NSC haßt die Charaktere und wird genau entgegen ihren Interessen handeln. Alles ist möglich: ein Überfall, Verrat oder er macht die SC in der Öffentlichkeit lächerlich. Auch könnte ihnen die Hilfe versagt bleiben, selbst wenn es um Leben und Tod geht.

1 bis 3: Sehr Schlecht. Der NSC mag die Charaktere nicht und wird gegen sie handeln, aber nur, wenn es ihm nicht zuviel Aufwand bereitet. Das kann ein Angriff, ein sehr unfaires Handelsangebot oder Ähnliches sein.

4 bis 6: Schlecht. Dem NSC sind die Charaktere egal, und er wird wie oben gegen sie handeln, wenn es ihm Vorteile bringt.

7 bis 9: Dürftig. Der NSC bleibt unbeeindruckt. Er könnte die SC bedrohen, zuviel Geld von ihnen verlangen oder etwas ähnliches.

10 bis 12: Neutral. Der NSC ignoriert die Charaktere, soweit dies möglich ist. Sie interessieren ihn überhaupt nicht. Ein Handel wird routinemäßig und flüssig ablaufen, solange die Umgangsformen gewahrt bleiben.

13 bis 15: Gut. Der NSC mag die Charaktere und wird ihnen im Rahmen des Normalen und Alltäglichen helfen. Wenn es einen guten Grund gibt, wird er Bitten nicht abschlagen.

16 bis 18: Sehr gut. Der NSC hat eine hohe Meinung von den Charakteren, wird freundlich sein und ihnen gerne helfen. In den meisten Angelegenheiten wird er ihnen seine Hilfe direkt anbieten, genauso wie vorteilhafte Geschäfte.

19 oder besser: Exzellent. Der NSC ist sehr von den Charakteren beeindruckt und wird immer, so gut er kann, in ihrem Interesse handeln, wobei er vielleicht sogar sein Leben, seinen Besitz oder seinen Ruf aufs Spiel setzt.

SCHADENSWÜRFE

Ein »Schadenswurf« ist ein Wurf, der im Kampf gemacht wird, um festzustellen, wie schwer du deinen Feind verletzt hast. Viele Dinge haben Einfluß auf den endgültigen Schaden, den eine Verletzung anrichtet: Rüstung schützt natürlich den, der sie trägt, manche Waffen machen zusätzlichen Schaden, wenn sie die Rüstung durchdringen, und »kritische Treffer« erfordern gar keinen Schadenswurf. All diese Dinge werden unter Kampf erklärt (siehe S. 30).

CHARAKTERE

Der erste Teil des Spiels (und einer der wichtigsten dazu) besteht darin, einen Charakter zu erschaffen. Die Idee hinter einem Rollenspiel ist, die Rolle einer anderen Person zu übernehmen, nämlich die eines von dir entworfenen »Charakters«. *GURPS* läßt dich entscheiden, was für eine Art Held du sein willst.

Der normale Weg, einen Charakter zu erschaffen, ist es, ihn zu *gestalten*, genau so, als wäre er eine Person in einer Geschichte, die du schreibst. Du kannst dich von einem literarischen Helden oder einer Heldin inspirieren lassen, oder du kannst dein neues »Selbst« von Grund auf erschaffen. Sobald du zu wissen glaubst, was für eine Person du spielen willst, ist es Zeit, sie mittels der Regeln zum Leben zu erwecken!

Vorgeschichte des Charakters: Diese Vorgeschichte ist die Geschichte eines Spielercharakters, die von der Person geschrieben wurde, die ihn spielt. Dies ist eine große Hilfe beim Rollenspiel. Vielleicht möchtest du sogar erst die Vorgeschichte des Charakters schreiben (zumindest einen Teil davon) und erst dann die eigentlichen Werte des Charakters ausarbeiten. Eine Vorgeschichte kann sehr hilfreich sein, um einen Charakter mit Leben zu erfüllen. Man *muß* keine solche Geschichte für seinen Charakter schreiben, aber es ist durchaus empfehlenswert.

Falls du die Geschichte aufschreibst, solltest du sie dem SL zeigen, aber nicht unbedingt den anderen Spielern. Der Charakter hat sicherlich selbst vor seinen Freunden ein paar Geheimnisse.

CHARAKTERPUNKTE

Wenn du einen Charakter erschaffst, fängst du mit einer gewissen Anzahl von *Charakterpunkten* (CP) an, die du für die Fähigkeiten deines Charakters »ausgeben« kannst. Für die meisten Spielrunden schlagen wir 100 Punkte für einen heroischen Charakter vor. Andere Zahlen sind natürlich auch möglich, von ganz normalen Leuten für 25 Punkte oder Übermenschlichen von 300 und mehr Punkten.

Die folgenden Abschnitte beschreiben, wofür du die Charakterpunkte ausgeben kannst. Positive Eigenschaften, wie zum Beispiel große Kraft, Reichtum, gutes Aussehen oder Fertigkeiten *kosten* dich Punkte; je nützlicher sie sind, desto mehr Punkte kosten sie. Negative Eigenschaften wie zum Beispiel Schwäche, schlechte Augen, Armut oder Höhenangst *geben* dir Extrapunkte, die du für noch mehr positive Eigenschaften ausgeben kannst.

ATTRIBUTE

Vier Zahlen, die Attribute genannt werden, benutzt du, um deine Grundfähigkeiten festzulegen.

Stärke (ST) ist ein Maß für Stärke oder körperliche Kraft.

Geschicklichkeit (GE) ist ein Maß für Beweglichkeit und Koordinationsfähigkeit.

Intelligenz (IQ) ist ein Maß für Denkvermögen, Wachsamkeit, Anpassungsfähigkeit und generelles Hintergrundwissen.

Konstitution (KO) ist ein Maß für Energie und Gesundheit. KO steht außerdem für die Menge an körperlichem Schaden, den der Charakter hinnehmen kann. Wenn du genauso viel Schaden genommen hast, wie du KO besitzt, wirst du bald bewußtlos. Weiterer Schaden kann dich töten.

Diese vier Attribute werden als gleichwertig angesehen. Die Punktkosten für die Anfangsattribute stehen in der folgenden Tabelle. Ein Wert von 10 Punkten ist *umsonst*, denn 10 ist der Durch-

CHARAKTER BOGEN

Name: *Dai Blackthorn* Spezies: *raußenkind, Dieb*

Charakteristika: *1,65 m, 55 kg, helle Haut, dunkle Haar & Augen*

Überreste CP: *100*

Statistiken: CP *8*, GE *15*, IQ *12*, KO *12*

BEWEG: Grundbewegung *6,75*, BW *6*

Passive Wehr: Rüstung *8*, Gang (D-10) ST *16*, Max. W-100 *24*, Sub. X-100 *48*, Max. CP-100 *80*

Reaktion: keine

Waffen und Besitztümer:

Gegenstand	Typ	Schaden	W-5	FA	%	kg
Kl. Messer	Schn	1W-5	17	30	0,25	
		ST 1W-4				
Dolch	ST	1Q-4	17	200	1,25	
Diebeswerkzeug			30		-	
Kleidung			10	0,5		
Schuhe			40	1		
Lederjacke			50	2		
Ring			20	-		
Silbermünzen			10	-		

Gewicht *210* *13,75*

Waffenrechnung:

Waffe	St	DC	DZ	Stk
Messer	11	0	3	8
Dolch	12	0	3	8

Skills: Fallschirm *2*, Klettern *-*, Beredsamkeit *2*, Messer *4*, Wurfnesser *1/2*, Schlösser öffnen *4*, Taschendiebstahl *4*, Kurzschwert *4*, Verstoßenheit *2*, Gassenwissen *2*, Fallenkunde (über Schlösser öffnen) *1/2*

Vorteile, Nachteile und Marotten:

CP	Vorteil/Nachteil/Marotte
5	Richtungssinn
10	Ausgeprägtes Gehör (+5) Hören 17
5	Gelenkigkeit
15	Gefahreninstinkt
-15	Feind: Diesbesgilde (Wurfergebnis 6 oder weniger)
-10	Selbstüberschätzung
-15	Arm
-1	Reagiert empfindlich auf Anspielungen über seine zierliche Gestalt
-1	Angst zu ertrinken/mag keine Seen
-1	Keine Drogen und Alkohol
-1	Extravagant und angeberisch
0	Kann nicht lesen
-1	Liebt hochgelegene Plätze

Summe: Punkte *85*, Wunde *35*, Nachteile *-40*, Marotten *-5*, verbleibend *25*, Gesamt-CP *100*

Vorteile Seite 10,
Nachteile Seite 13,
Marotten Seite 16

Seite 34,
Fernkampfaffen-
tabelle Seite 25

Illustration: Finde
oder zeichne eine!

Zähle die einzelnen
Teile zusammen
und überprüfe die
Gesamtsumme

Wert	Kosten
1	-80
2	-70
3	-60
4	-50
5	-40
6	-30
7	-20
8	-15
9	-10
10	0
11	10
12	20
13	30
14	45
15	60
16	80
17	100
18	125

Jeder zusätzliche Punkt über 18 hinaus kostet 25 Charakterpunkte.

schnitt. Werte unter 10 haben negative Kosten — ja, sie geben dir Punkte zurück, die du anderweitig ausgeben kannst! Ein Attribut von 1 ist der niedrigste Wert, der für Menschen erlaubt ist. Es gibt für *keinen* Wert eine Obergrenze. Ein Wert von 10 ist dabei in jedem Fall der menschliche Durchschnitt; alles im Bereich von 8 bis 12 wird allgemein als »normal« angesehen. Werte über 16 sind sehr außergewöhnlich, und Werte über 20 sind übermenschlich.

AUSSEHEN UND AUFTRETEN

Hiermit werden die deinem Charakter eigenen »sozialen« Merkmale festgelegt: Aussehen, Benehmen und Verhalten. Merkmale mit positiven Punktwerten (z. B. überdurchschnittliches Aussehen, Stimme) gelten als *Vorteile* (S. 10). Andere (z.B. unterdurchschnittliches Aussehen, Abstoßende Angewohnheiten) haben negative Werte und gelten als *Nachteile* (S. 13). Wieder andere (z.B. Größe und Gewicht, Links- oder Rechtshänder) verleihen

deinem Charakter lediglich etwas Farbe.

Abstoßende Angewohnheiten -5, -10, -15

CP

Du benimmst dich oft oder ständig so, daß es auf andere abstoßend wirkt. Je schlimmer dein Verhalten ist, desto mehr Extrapunkte bekommst du. Überlege dir die Art des Verhaltens, wenn der Charakter erschaffen wird, und einige dich über den Bonus mit dem SL. Körpergeruch könnte -5 CP wert sein, ständig auf den Fußboden zu spucken würde dann -10 CP wert sein. Die Angewohnheiten, für die es -15 CP gibt, bleiben der Phantasie der Leute überlassen, die moralisch tief genug stehen, sie überhaupt zu wollen.

Pro -5 CP, die deine Angewohnheit wert ist, ziehe -1 von allen Reaktionswürfen ab, sofern dein Gegenüber in der Lage ist, das Problem wahrzunehmen. Dieser Abzug gilt nur für Mitglieder der eigenen Rasse, ob er in speziellen Fällen auch auf andere Rassen wirkt, muß der SL entscheiden.

Aussehen

Du kannst die physische Erscheinung deines Charakters selbst gestalten. Besonders gutes (oder schlechtes) Aussehen gilt als Vorteil (oder Nachteil). Gutes Aussehen kostet Punkte, schlechtes Aussehen gibt dir zusätzliche Punkte, die du anderweitig ausgeben kannst.

Abstoßend: Hierbei handelt es sich um jede Art besonders häßlichen Aussehens, die der Spieler sich ausdenken kann: ein Buckel, eine schwere Hautkrankheit, Schielen ... am besten mehrere Dinge auf einmal. Du hast einen Abzug von -4 auf alle Reaktionswürfe, außer bei Aliens oder Personen, die dich nicht sehen können. -20 CP

Häßlich: Eine ähnliche Erscheinung wie bei *Abstoßend* weiter oben, jedoch nicht ganz so schlimm — vielleicht nur strähniges Haar und schiefe Zähne. -2 auf Reaktionswürfe, Ausnahmen wie oben. -10 CP



Unattraktiv: Du siehst einfach etwas uninteressant aus. -1 auf Reaktionswürfe gegen Personen aus deiner eigenen Rasse, kein Abzug jedoch bei anderen Rassen. Dieses Merkmal ist zu gering, um von ihnen bemerkt zu werden. -5 CP

Durchschnittlich: Hierfür gibt es keine Boni oder Abzüge, du kannst leicht in der Menge untertauchen. Keine Punktkosten oder Zusatzpunkte.

Attraktiv: Du kannst nicht gerade an einem Schönheitswettbewerb teilnehmen, aber du siehst auf jeden Fall gut aus. +1 auf alle Reaktionswürfe deiner eigenen Rasse. 5 CP

Gutaussehend: Du könntest an Schönheitswettbewerben teilnehmen! +2 auf Reaktionswürfe von Personen des selben Geschlechts, +4 auf Reaktionswürfe des anderen Geschlechts, solange die Rassen gleich oder ähnlich sind. 15 CP

Wunderschön: Du nimmst an Schönheitswettbewerben teil, und du gewinnst. +2 auf Reaktionswürfe des selben Geschlechts, +6 (!) auf Reaktionswürfe des anderen Geschlechts. 25 CP

Beidhändigkeit

10 CP

Du kannst beide Hände mit gleichem Geschick benutzen. Der Abzug von -4 für das Benutzen der »falschen« Hand, den die meisten Leute bekommen, fällt bei dir weg, und du kannst mit jeder deiner Hände kämpfen oder handeln, obwohl das nicht unbedingt gleichzeitig möglich ist. Wenn man an einer der Hände oder Arme verletzt wird, so wird davon ausgegangen, daß es jeweils der linke war.

Charisma

5 CP/Stufe

Dies ist die natürliche Fähigkeit, andere zu beeindrucken und anzuführen. Jeder kann durch gutes Aussehen, entsprechende Manieren und hohe Intelligenz charismatisch wirken, aber echtes Charisma funktioniert unabhängig davon; entweder man hat es oder man hat es nicht. Es beeinflusst jeden Reaktionswurf von jedem intelligenten Wesen. Kosten: 5 CP für jeden Reaktionsbonus von +1.

Fettleibigkeit

-10 oder -20 CP

Du bist für deine Rasse ungewöhnlich dick.

Für -5 CP bist du *Übergewichtig*. Bestimme das Gewicht wie oben nach deiner ST und erhöhe es dann um 30%. Übergewichtig zu sein bringt in ernährungsbewußten Kreisen sowie in Gegenden mit schlechter Nahrungsversorgung einen Abzug von -1 auf Reaktionswürfe mit sich.

Für -10 CP bist du *Fettleibig*. Bestimme das Gewicht wie normal nach deiner ST und erhöhe es dann um 50%. Dies bringt einen Abzug von -1 auf *alle* Reaktionswürfe mit sich, und die KO darf nicht höher als 15 sein.

ST	Größe	Gewicht	ST	Größe	Gewicht
-	155 cm oder weniger	60 kg	10	172 cm	75 kg
-	157 cm	65 kg	11	175 cm	77 kg
5	160 cm	65 kg	12	177 cm	80 kg
6	162 cm	67 kg	13	180 cm	82 kg
7	165 cm	67 kg	14	182 cm	85 kg
8	167 cm	70 kg	15	185 cm	90 kg
9	170 cm	72 kg	16 oder mehr	187,5 cm	95 kg

Für -20 CP bist du *Besonders Fettleibig*. Bestimme das Gewicht wie normal nach deiner ST und erhöhe es dann um 100%. Dies bringt einen Abzug von -2 auf alle Reaktionswürfe mit sich, und die KO darf nicht höher als 13 sein.

In allen Fällen zählt das zusätzliche Gewicht als Belastung, derer du dich nicht entledigen kannst. *Ausnahme*: Dies zählt nicht, wenn du schwimmst. Wenn du Fettleibig oder Besonders Fettleibig bist, passen dir normale Kleidung und Rüstung nicht, und du erhältst -3 auf Verkleiden oder auf Beschatten, wenn du jemanden in einer Menschenmenge verfolgst.

Fettleibige Charaktere erhalten +5 auf Schwimmen. Sind sie nur Übergewichtig, bekommen sie auch nur einen Bonus von +2.

Größe und Gewicht keine Punktkosten

Die Spieler können sich die Größe und das Gewicht ihrer Charaktere im Rahmen des Normalen frei aussuchen. Zum Bestimmen einer Durchschnittsgröße oder eines Durchschnittsgewichts kann die untenstehende Tabelle verwendet werden. Deine durchschnittliche Größe richtet sich nach deinem Wert in ST. Abweichungen bis zu 15 cm bzw. 20 kg sind immer noch glaubwürdig, aber jemand mit einem Aussehen, das besser als durchschnittlich ist, sollte um nicht mehr als 20% von seinem Durchschnittsgewicht für die entsprechende Größe abweichen.

Pro 2,5 cm über 187,5 cm steigt das Durchschnittsgewicht um 5 kg.

Diese Tabelle geht von einem Mann aus dem 20. Jahrhundert aus. Bei Frauen werden 5 cm von der Größe abgezogen und 5 kg vom Gewicht. Soll ein historischer Charakter aus einer Zeit vor dem 19. Jahrhundert oder ein Scheibenweltcharakter gespielt werden, wird von der Durchschnittsgröße 7,5 cm abgezogen. Das Gewicht wird immer erst nach der Größe festgestellt.

Links- oder Rechtshänder keine Punktkosten

Entscheide Dich, ob du Links- oder Rechtshänder bist. Die Regeln gehen davon aus, daß du Rechtshänder bist, bis du dich anders entscheidest oder ein paar Punkte aus gibst, um beidhändig zu sein. Wenn du dich entscheidest, Linkshänder zu sein, und auf deine rechte Hand Kampfschaden ausgewürfelt wird, wird statt dessen deine linke Hand verletzt. Es gibt keine Punktboni oder Abzüge für Linkshänder.

Wann immer du etwas Wichtiges mit deiner »falschen« Hand tun willst, wie etwa ein Schwert zu führen oder einen Brief zu schreiben, erhältst du einen Abzug von -4. Dies gilt jedoch nicht für Dinge, die auch *normalerweise* mit der »falschen« Hand erledigt werden, wie zum Beispiel das Führen eines Schilds.

Schmächtig -5 CP

Du hast deutliches Untergewicht. Nachdem du deine Größe bestimmt hast, nimm das Durchschnittsgewicht und reduziere es um 1/3. Du kann die Vorteile Gutaussehend oder Wunderschön nicht nehmen, deine KO darf nicht höher als 14 sein und du erhältst -2 auf Verkleiden oder auf Beschatten, wenn du jemanden in einer Menschenmenge verfolgst.



Stimme 10 CP

Du hast von Natur aus eine klare, volle und attraktive Stimme. Du erhältst einen permanenten Bonus von +2 auf folgende Fertigkeiten:

Vortragen, Diplomatie, Politik, Savoir Faire, Verführen und Singen. Du erhältst außerdem +2 auf alle Reaktionswürfe von Leuten, die deine Stimme hören können.

SOZIALE STELLUNG

Dieser Abschnitt enthält Regeln, welche die *äußeren* sozialen Merkmale deines Charakters festlegen, also seinen Platz in der Gesellschaft. Genau wie im Abschnitt *Aussehen und Auftreten* sind Merkmale mit positiven Punktwerten Vorteile, während die mit negativen Punktwerten Nachteile sind. Die meisten dieser Merkmale haben nur innerhalb der eigenen Gesellschaft eine Bedeutung.

Exekutivgewalt 5, 10, 15 CP

Du bist ein Angestellter des Gesetzes, mit allen Rechten, Möglichkeiten und Einschränkungen, die das mit sich bringt. In manchen Zeiten und an manchen Orten hast du damit das Recht zu töten, manchmal bedeutet es aber auch kaum mehr als das Recht, ein Abzeichen zu tragen und Strafzettel auszustellen.

Die Punktkosten werden nach den Rechten und Privilegien festgelegt, die dem betreffenden Zweig der Exekutive zur Verfügung stehen. Im allgemeinen ist ein Polizist mit örtlicher Autorität, dem Recht, Verdächtige festzunehmen, dem Recht, mit einem entsprechenden Befehl Durchsuchungen vorzunehmen und *möglicherweise* dem Recht, eine verborgene Waffe zu tragen, 5 CP Exekutivgewalt wert.

Jemand mit nationaler oder internationaler Exekutivgewalt, jemand, der nicht verpflichtet ist, die Rechte von anderen zu wahren, jemand, der in verdeckten Operationen arbeiten darf, oder gar jemand, der relativ straffrei töten darf, muß für seine Macht 10 CP zahlen.

Eine Person mit drei oder mehr der obigen Rechte hat 15 CP Exekutivgewalt.

Exekutivgewalt geht normalerweise mit dem Nachteil Verpflichtungen (siehe S. 8) in entsprechender Ausprägung und einer Reputation (siehe S. 8) einher, die ein Vorteil oder ein Nachteil sein kann, oder auch beides.

Militärischer Rang 5 CP pro Rang

Genauso, wie Status (siehe S. 8) deine Stellung in der Gesellschaft widerspiegelt, repräsentiert Militärischer Rang (auch Dienstgrad genannt) deine Stellung in einer militärischen oder paramilitärischen Organisation. Jeder Rang hat Befehlsgewalt über die unteren Ränge, unabhängig von den persönlichen Fähigkeiten. Kosten: 5 CP pro Rang, bis Rang 8.

Die Titel können in den verschiedenen Organisationen variieren. Rekruten sind normalerweise Rang 0, Gefreite sind Rang 1 oder 2, Offiziere Rang 3 oder mehr, und Generäle oder etwas Vergleichbares sind mindestens Rang 7.

In vielen Ländern bringt Militärischer Rang automatisch einen Status mit sich, für den *nicht* extra gezahlt werden muß. Der »Standard« beträgt einen Rang kostenloser Status pro drei Militärischen Rängen (abgerundet). Militärischer Rang bringt fast immer bedeutende Verpflichtungen (siehe S. 8) mit sich.

Religiöses Amt 5 CP/Stufe

Dies ist der soziale bzw. politische Vorteil, als Geistlicher deiner Religion eingesetzt zu sein. Dein Rang spiegelt deinen Status und Einfluß in der Kirche wider. Du besitzt eine Anzahl von Möglich-

keiten und Privilegien, die ein einfaches Mitglied der Gemeinde nicht hat, vor allem einen Bonus von +1 *pro Rang* auf Reaktionswürfe von Mitgliedern deiner Religion oder denen, die deine Religion respektieren. Du wirst mit einem Titel angeredet, mit Pater, Schwester, Hochwürden oder Schamane, und du kannst verschiedene Zeremonien durchführen.

Reputation

variabel

Manche Leute sind so bekannt, daß ihre Reputation tatsächlich zum Vorteil oder Nachteil wird. Im Spiel beeinflusst die Reputation die Reaktionswürfe der NSCs. Die Einzelheiten deiner Reputation bleiben vollständig dir überlassen, du kannst für Tapferkeit bekannt sein, für Wildheit, dafür, grüne Schlangen zu essen, oder was immer du willst. Wenn du einen Ruf hast, wird entweder dein Name oder dein Gesicht genug sein, um einen »Reputationswurf« zu erfordern, um zu sehen, ob die Leute von dir gehört haben. Würfle für jede Person oder jede kleine Gruppe, die du triffst. Für eine große Gruppe von Menschen kann der SL mehrmals würfeln, wenn er will.

Es gibt drei Teile deines Rufs: *Art der Reputation*, *Betroffene Personengruppe* und *Bekanntheitsgrad*.

Art der Reputation beeinflusst den Reaktionsmodifikator, den du erhältst, wenn Leute dich erkennen. Für jeden Bonus von +1 auf den Reaktionswurf bis zu +4 beträgt der Preis 5 CP. Für jeden Abzug von -1 auf den Reaktionswurf bis zu -4 betragen die Kosten -5 CP.

Betroffene Personengruppe modifiziert den Wert deiner Reputation. Je größer die betroffene Gruppe von Personen ist, die von dir gehört haben könnten, um so mehr ist deine Reputation wert, und zwar folgendermaßen:

Jeder, den du in deiner Kampagne triffst: Benutze den normalen Wert.

Große Gruppe von Personen (alle Personen desselben Glaubens, alle Söldner, alle Händler): halber Wert, abgerundet.

Kleine Gruppe von Personen (alle Priester des Wazoo, alle gebildeten Personen im England des 12. Jahrhunderts, alle Magier im modernen Alabama): ein Drittel des Werts, abgerundet.

Ist die betroffene Gruppe so klein, daß du nach Meinung des SLs wohl nicht einmal einen von ihnen in einem normalen Abenteuer treffen wirst, zählt deine Reputation gar nicht.

Bekanntheitsgrad modifiziert ebenfalls den Wert deiner Reputation. Je öfter du von den Mitgliedern der »betroffenen Gruppe« erkannt wirst, desto größer ist deine Reputation.

Jedesmal: keine Modifikation.

Manchmal (Wurf von 10 oder weniger): halber CP-Wert, abgerundet.

Selten (Wurf von 7 oder weniger): ein Drittel des CP-Werts, abgerundet.

Sozialer Außenseiter

-5, -10, -15, -20 CP

Du gehörst zu einer Rasse, Klasse oder einem Geschlecht, das deine Kultur als zweitklassig ansieht. Man muß es dir ansehen können, daß du ein Außenseiter bist, sonst handelt es sich hierbei nämlich um eine Reputation. Der Punktbonus hängt vom Abzug auf den Reaktionswurf ab:

Bürger zweiter Klasse (z.B. eine Frau im Amerika des 19. Jahrhunderts): -5 CP. -1 auf alle Reaktionswürfe, außer von anderen Frauen.

Wertvoller Besitz (z.B. eine Frau im Amerika des 18. Jahrhunderts oder Japan des 16. Jahrhunderts): -10 CP. Dies äußert sich normalerweise in Form von eingeschränkter persönlicher Freiheit und/oder dem Fehlen von Anerkennung der Persönlichkeit.

Angehöriger einer Minderheit: -10 CP. -2 auf alle Reaktionswürfe von allen außer deinen eigenen Leuten, jedoch +2 auf Würfe von deinen eigenen Leuten.

Außenseiter, Gesetzloser oder Barbar (z.B. ein Indianer des 19. Jahrhunderts im Territorium des weißen Mannes): -15 CP. Dies gilt jedoch nur, wenn der »Barbar« sich außerhalb seiner Kultur aufhält. Du erhältst -3 auf alle Reaktionswürfe, aber +3 von deinem eigenen Volk, wenn du jemanden von ihnen außerhalb deiner Heimatkultur triffst.

Jeder, der einen Sozialen Außenseiter spielen will, muß sich daran halten ... man sollte die Schwierigkeiten, die dies verursacht, auf jeden Fall rollenspielerisch darstellen!

Status

variabel

Status zeigt deine *Klasse* in der Gesellschaft an. Jeder kann deinen Status feststellen, wenn er dich anschaut, deine Kleidung und dein Verhalten beobachtet. Wenn du einen sehr hohen Status hast, kann sogar dein Gesicht leicht erkannt werden, oder vielleicht rücken die Diener, die um dich herumschwirren, dich ins rechte Licht.

Status wird in »sozialen Rängen« gemessen, von -4, ein Stück Dreck, bis 8, was praktisch als Gottheit angesehen wird. Die Punktkosten betragen 5 pro Rang, d. h. Status 5 kostet 25 CP, während Status -3 ein *Nachteil* für -15 CP ist.

Oberschicht: Hoher Status bedeutet, daß du ein Mitglied der herrschenden Klasse in deiner Kultur bist. Daher werden nur die anderen in deiner Kultur unter dir stehen. Hoher Status bringt viele Privilegien mit sich, die von der Spielwelt abhängen; das hängt ganz vom SL ab. Aufgrund des bekannten Zusammenhangs zwischen Status und Vermögen (siehe unten) läßt dich ein Vermögensstand von Wohlhabend 5 CP weniger für hohen Status bezahlen. Du erhältst einen Rang Status effektiv umsonst.

Unterschicht: Du bist ein Diener, ein Krimineller oder ein Sklave. Dies ist jedoch nicht das selbe wie ein Sozialer Außenseiter (siehe S. 8).

Status als Reaktionsmodifikator: Wenn ein Reaktionswurf gemacht wird, kann der *relative* Status der beteiligten Charaktere die Reaktion beeinflussen. Höherer Status gibt dir normalerweise einen Bonus. Wenn du zum Beispiel Status 3 hast, würden alle vom Status 1 mit +2 auf dich reagieren. Negativer Status gibt dir normalerweise einen Abzug. Wenn dein Status negativ ist, werden alle mit höherem Status schlecht auf dich reagieren. Nimm den Unterschied zwischen deinem Status und dem des NSCs als Abzug, jedoch niemals mehr als -4. Niedrigerer Status kann dir einen Abzug geben. Wenn du mit einem NSC umgehst, der grundsätzlich freundlich gesinnt ist, tut dein Status nichts zur Sache, solange er positiv ist. Wenn der NSC jedoch neutral oder schon ärgerlich ist, wird ein niedrigerer Status die Situation verschlimmern.

Verpflichtungen

variabel

Du hast eine bedeutende Verantwortung gegenüber anderen, und du hast dich dieser Verantwortung verschrieben. Verpflichtungen können aus einem schwierigen Job entstehen, einer Verantwortung, die sich aus deinem Stand oder von anderen Verhältnissen ableitet. Verpflichtungen werden einem jedoch per Definition immer von außen auferlegt.

Der SL würfelt zu Beginn jedes Abenteuers, um zu sehen, ob in diesem Abenteuer »die Pflicht ruft«. Die Punktkosten der Verpflichtung hängen von der Häufigkeit ab, mit der sie die Aufmerksamkeit des Charakters fordert:

- Fast ständig (ein Wurf von 15 oder weniger): –15 CP
- Ziemlich oft (ein Wurf von 12 oder weniger): –10 CP
- Oft (ein Wurf von 9 oder weniger): –5 CP
- Selten (ein Wurf von 6 oder weniger): –2 CP

Damit eine Verpflichtung bedeutsam ist, sollte sie gefährlich sein. Ein normaler Job ist keine Verpflichtung. Wenn eine Verpflichtung nicht wenigstens ab und zu von dir verlangt, daß du dein Leben riskierst, senke ihren Wert um 5, was natürlich Verpflichtungen völlig wegfallen läßt, die seltener anfallen als »ziemlich oft«. Allerdings ist eine »Besonders Gefährliche Verpflichtung«, wie sie typisch ist für Spezialeinheiten und Ninja-Clans, wo du ständig im Einsatz bist und den Tod oder schwere Verletzungen riskierst, –20 CP wert.

VERMÖGEN

Reichtum und Armut sind relativ, sie hängen von der Spielwelt ab. Dein Vermögen legt fest,

- a) mit wieviel Geld du das Spiel beginnst,
 - b) wieviel Geld du pro Spielmonat verdienst, obwohl das auch von deinem Job abhängt,
 - c) wieviel Zeit du damit verbringen mußt, Geld zu verdienen.
- Alle Charaktere erhalten anfangs das Standardvermögen, es sei denn, sie haben extra Punkte für Vermögen ausgegeben oder haben den Nachteil Armut. Verschiedene Möglichkeiten des Vermögensstands sind unten aufgeführt. Um realistisch zu bleiben, sollten Charaktere mit einem festen Wohnsitz 80% ihres Anfangsvermögens in ihr Zuhause, in Kleidung und so weiter stecken, so daß für Abenteurerausrüstung nur 20% übrigbleiben.

In *GURPS* wird zur Angabe von Geldsummen unabhängig von der Spielwelt das Dollarzeichen (\$) verwendet. Das durchschnittliche Startkapital sind 1.000 \$ (das heißt, 1000 Kupfermünzen) in einer mittelalterlichen oder einer Fantasywelt, 750 \$ im späten 19. Jahrhundert und zu Beginn des 20., 5.000 \$ um 1950 und 15.000 \$ im späten 20. Jahrhundert.

Die Vermögensstände

Total pleite: Du hast keinen Job, keine sonstige Einnahmequelle und kein Geld. Dein einziger Besitz sind die Kleider, die du auf dem Leib trägst. Du bist entweder arbeitsunfähig oder es gibt keine Jobs. –25 CP

Arm: Dein Startkapital beträgt nur ein Fünftel des Durchschnitts für deine Gesellschaft. Du arbeitest etwa 50 Stunden pro Woche. Manche Jobs sind für dich unerreichbar, und kein Job, den du finden kannst, bringt dir genug Geld. –15 CP

Existenzminimum: Dein Startkapital beträgt nur die Hälfte des Durchschnitts für deine Gesellschaft. Du arbeitest etwa 40 Stunden pro Woche. Die meisten Jobs stehen dir offen, aber du verdienst nirgendwo viel. Dies trifft zum Beispiel auf den Studenten des 20. Jahrhunderts zu. –10 CP

Durchschnitt: Du erhältst genau das durchschnittliche Startkapital. Du mußt etwa 40 Stunden pro Woche arbeiten und hast einen durchschnittlichen Lebensstandard. Keine Punktkosten

Gut verdienend: Du gehst zur Arbeit, aber dein Lebensstandard ist besser als der Durchschnitt. Du arbeitest etwa 40 Stunden in der Woche. Dein Startkapital ist doppelt so hoch. 10 CP

Wohlhabend: Dein Startkapital ist fünfmal höher als der Durchschnitt, du lebst sehr gut. Dein Job nimmt nur 20 Stunden pro Woche in Anspruch. Dieser Vermögensstand und höhere dürfen nur mit der Einwilligung des Spielleiters gewählt werden! 20 CP

Reich: Dein Startkapital ist 20mal höher als der Durchschnitt. Du gehst nur 10 Stunden in der Woche deinen Geschäften nach, dies läßt sich kaum als »Job« bezeichnen. 30 CP

Stinkreich: Dein Startkapital ist 100mal höher als der Durchschnitt. Du verbringst 10 Stunden pro Woche mit deinen Geschäften. Du kannst fast alles kaufen, was du willst, ohne auf den Preis zu achten. 50 CP

Multimillionär: Wenn du schon Stinkreich bist, kannst du immer noch zusätzliche Vermögensstände kaufen. Jede zusätzliche Stufe erhöht dein Startkapital um den Faktor zehn, die erste Stufe würde also das Startkapital auf das 1000fache des Durchschnitts erhöhen. Jede Stufe gibt dir außerdem eine Stufe Status umsonst, bis zu einem Maximum von +2 (zusätzlich zur Stufe, die es sowieso schon für Wohlhabende Leute gibt). 25 CP/Stufe

FREUNDE UND FEINDE

Viele Charaktere kennen NSCs, die ihnen besonders gut oder besonders schlecht gesinnt sind. Mächtige Freunde, auf die du dich in Zeiten der Not verlassen kannst, sind ein *Vorteil*, schwächere Freunde, die du verteidigen mußt, sind ein *Nachteil*, genauso wie mächtige Feinde.

Häufigkeit des Erscheinens: Wenn ein Charakter solche Freunde oder Feinde hat, würfelt der SL einmal pro Abenteuer, um festzustellen, ob sie sich einmischen. Die Chance auf drei Würfeln, daß ein mächtiger Freund dir hilft oder einfach mal wieder auftaucht, oder daß ein weniger mächtiger Freund oder ein Feind dein Leben durcheinanderbringt, nennt man *Häufigkeit des Auftretens*. Damit wird der Wert eines NSCs als Vorteil oder Nachteil, nachdem alle anderen Faktoren berücksichtigt sind, folgendermaßen verändert:

Der NSC taucht fast jedesmal auf (auf einem Wurf von 15 oder weniger): dreifache Kosten.

Er erscheint ziemlich oft (ein Wurf von 12 oder weniger): doppelte Kosten.

Er taucht oft auf (ein Wurf von 9 oder weniger): normale Kosten.

Er taucht selten auf (ein Wurf von 6 oder weniger): halbe Kosten, aufgerundet.

Eine Bemerkung zur Macht der NSCs: Die Regeln weiter unten gehen von 100-Punkte-Charakteren aus, in einem Spiel mit mächtigeren oder weniger mächtigen Spielercharakteren müssen die Punktwerte entsprechend angepaßt werden.

Schützlinge

Ein NSC, für den du verantwortlich bist, ist ein *Schützling*, und er wird als Nachteil angesehen. Dies kann dein Kind sein, ein Freund, der Ehepartner oder jemand anderes, für den du dich verantwortlich fühlst. Wenn dein Schützling während eines Abenteuers entführt wird, mußt du so schnell wie möglich versuchen, ihn zu retten. Wenn dein Schützling Probleme hat und du ihm nicht sofort hilfst, kann der SL den Bonus an Charakterpunkten (siehe S. 26) streichen, den er dir brachte, weil du im Prinzip deinen eigenen Charakter nicht richtig gespielt hast. Zusätzlich erhältst du niemals Charakterpunkte, wenn an einem Spieleabend dein Schützling schwer verletzt oder gar getötet wird.

Der Schützling wird genau wie jeder andere Charakter erschaffen, außer, daß du statt 100 Punkten 50 oder weniger verwendest. Ein Schützling, der mit 0 oder weniger Punkten erstellt wurde, ist

–16 CP wert, einer mit 1 bis 25 Punkten ist –12 CP wert und ein Schützling, der 26 bis 50 Punkte zur Verfügung hatte, ist –6 CP wert. Ein Schützling mit 50 oder mehr Punkten gibt keinen Bonus mehr.

Je wichtiger der Schützling dir ist, desto mehr Punkte bringt er dir. Ist es ein Vorgesetzter, eine Bekanntschaft oder eine andere Person, bei der du die Risiken auf rationale Weise gegeneinander abwägst, dann *halbiere* den obigen Wert. Wenn es ein Freund ist, den du *immer* schützen mußt, es sei denn, es geht um etwas noch Wichtigeres, dann benutze den normalen Wert. Bei einer geliebten Person, deren Sicherheit immer zuerst kommt, *verdopple* die obigen Werte.

Dann wähle noch eine Häufigkeit des Erscheinens (siehe oben), die zur Geschichte des Schützlings paßt.

Kein Charakter kann für mehr als zwei Schützlinge zugleich Punkte bekommen.

Verbündete

Dies sind loyale Kameraden, treue Kumpel oder lebenslange Freunde, die kompetent genug sind, dich auf Abenteuern zu begleiten. Es gilt als Vorteil, einen Verbündeten zu haben. Ein Verbündeter ist ein NSC und sollte als ein solcher gespielt werden. Während Verbündete zwar meistens mit den Entscheidungen der Spielercharaktere übereinstimmen, so sind sie doch keine Hampelmänner. Außerdem sollte ein Spielercharakter keine Punkte während eines Spiels erhalten, in dem er einen Verbündeten betrügt, angreift oder ihn unnötig in Gefahr bringt.

Ein Verbündeter wird genau wie ein Spielercharakter erstellt. Ein Verbündeter, der mit 51 bis 75 Punkten erstellt wurde, ist keine Punkte wert und muß wie ein Schützling behütet werden. Ein Verbündeter, der mit 76 bis 100 Punkten erstellt wurde, kostet 5 CP, einer mit 101 bis 150 Punkten kostet 10 CP, und ein Verbündeter, der mit über 50 Punkten mehr als sein Spielercharakter erstellt wurde, ist eigentlich ein *Patron* (siehe unten).

Ein Verbündeter, der spezielle Fähigkeiten besitzt, wie etwa magische Fertigkeiten in einer nichtmagischen Welt, oder Ausrüstung, die weit über das Techlevel der Welt hinausgeht (siehe S. 41), kostet 5 bis 10 CP zusätzlich, je nach Entscheidung des SL.

Such dir genau wie beim Schützling eine Häufigkeit des Erscheinens aus, die zur Geschichte des Verbündeten paßt.

NSCs, die Verbündete sind, müssen ihrerseits auch Punkte zahlen, um ihre Spielercharaktere als Verbündete zu haben. Für einen normalen 100-Punkte-Charakter sind das 5 CP.

Patron

Der mächtigste NSC, den man zum Freund haben kann, ist ein *Patron*. Genau wie ein Verbündeter ist auch der Patron ein NSC, der vom Spieler erschaffen, jedoch vom SL gespielt wird. Ein Patron kann ein Ratgeber sein, Schutz gewähren, oder auch ein Arbeitgeber sein. Du kannst jedoch auch einen Job ohne einen Patron haben, denn ein Patron ist viel mehr als ein normaler Boß. Im Unterschied zum Verbündeten unternimmt der Patron keine Abenteuer zusammen mit einem Spielercharakter. Statt dessen bietet der Patron Rat, Wissen, Ausrüstung, Einfluß oder etwas Vergleichbares.

Der Wert des Patrons in Punkten hängt von seiner Macht ab. Eine einzelne mächtige Person, die mit mindestens 150 Punkten erschaffen wurde, oder eine Gruppe mit Besitz, der mindestens 1000mal das Startkapital auf dieser Welt wert ist, kostet 10 CP. Eine besonders mächtige Person mit mindestens 200 Punkten oder eine recht mächtige Organisation, die über mindestens das 10.000fache Startkapital verfügt, ist 15 CP wert. Eine sehr mächtige Organisa-

tion, die über das millionenfache Startkapital verfügt, ist 25 CP wert. Eine Regierung oder eine multinationale Organisation, deren finanzielle Macht unschätzbar ist, kostet 30 CP.

Falls ein Patron nützliche Ausrüstung zur Verfügung stellt und du sie später für eigene Zwecke behalten kannst, erhöht das die Punktkosten. In den meisten Fällen steigen die Kosten des Patrons um 5 CP. Wenn die Ausrüstung mehr wert ist als das durchschnittliche Startkapital der Kampagne, kostet es 10 CP mehr.

Wie bei einem Verbündeten kosten Spezialfähigkeiten des Patrons eventuell 5 CP extra. Die Entscheidung liegt beim SL.

Such dir zum Schluß noch eine Häufigkeit des Erscheinens aus.

Feinde

Ein NSC oder eine Organisation, die gegen dich arbeitet, ist ein *Feind*. Es liegt bei dir, die Art deines Feinds festzulegen, wenn du deinen Charakter erschaffst, und du mußt dem SL erklären, warum dein Feind hinter dir her ist. Der SL kann immer ein Veto einlegen, wenn ihm der Feind zu verrückt erscheint oder wenn er nicht in seine Kampagne paßt.

Der Punktwert eines Feinds wird vor allem von dessen Macht festgelegt. Je mächtiger der Feind ist, desto mehr Punkte ist er oder sie als Nachteil wert. Eine einzelne überdurchschnittliche Person, die mit 50 Punkten erstellt wurde, ist –5 CP wert. Eine einzelne sehr mächtige Person mit 100 Punkten oder eine Gruppe von durchschnittlichen Personen mit je 25 Punkten ist –10 CP wert. Eine mittelgroße Gruppe (6–20 Personen) ist –20 CP wert. Eine große Gruppe (20 bis 2000 Personen) oder eine mittelgroße Gruppe, zu der irgendwelche sehr mächtigen oder übermenschlichen Wesen gehören, ist –30 CP wert. Eine ganze Regierung oder eine andere außergewöhnliche Gruppe ist –40 CP wert.

Sobald du den grundsätzlichen Punktwert des Feinds festgelegt hast, kannst du dir eine Häufigkeit des Erscheinens aussuchen.

Da zu viele Feinde eine Kampagne stören können, darf kein Charakter mehr als zwei Feinde haben, und die addierten CP, die er durch sie erhält, dürfen 60 CP nicht übersteigen.

VORTEILE

Dies sind angeborene Fähigkeiten. Im allgemeinen darf der Charakter diese Fähigkeiten nur bei seiner Erschaffung erwerben. Danach gibt es keine weitere Möglichkeit, sie zu erhalten oder sich zu »verdienen«. Allerdings könnten Magie oder sehr weit entwickelte Technologie zu Ausnahmen führen! Jeder Vorteil besitzt Kosten in CP. Ein Charakter kann so viele Vorteile haben, wie er sich leisten kann.

Für manche Vorteile sind die Kosten fest, andere werden in Stufen erworben, zu einem bestimmten Preis pro Stufe.

Ausgeprägte Sinne

2 CP/Stufe

Du besitzt überdurchschnittliche Sinne. *Ausgeprägtes Gehör* gibt dir einen Bonus auf IQ, wenn du würfeln mußt, um etwas zu hören bzw. wenn der SL für dich würfelt. Bei *Ausgeprägtem Geruchs-* und *Geschmackssinn* erhältst du einen Bonus, wenn du würfeln mußt, um etwas zu riechen oder zu schmecken. *Ausgeprägtes Sehvermögen* gibt dir einen Bonus, wenn es etwas zu sehen gibt. Jeder Ausgeprägte Sinn ist ein einzelner Vorteil und kostet 2 Punkte für jeden +1 Bonus auf deinen Wurf. So kostet Ausgeprägtes Gehör +6 zum Beispiel 12 Punkte.

Empathie 15 CP

Du hast ein Gefühl für Menschen. Wenn du jemanden zum ersten Mal triffst, oder wenn du jemanden lange nicht gesehen hast, kannst du den SL bitten, gegen deinen IQ zu würfeln. Er wird dir dann sagen, was du bei dieser Person »spürst«. Bei einem mißlungenen Wurf wird der SL dich jedoch belügen. Wenn dieses Talent funktioniert, eignet es sich hervorragend, um Schwindler zu entlarven, herauszufinden, ob jemand von einem Geist besessen ist oder ähnliches, sowie um die wahre Loyalität von NSCs festzustellen. Du kannst dieses Talent auch benutzen, um herauszufinden, ob jemand lügt ... du wirst zwar nicht die Wahrheit erfahren, aber du findest heraus, ob jemand ehrlich zu dir ist oder nicht.

Gefahreninstinkt 15 CP

Du kannst dich nicht darauf verlassen, aber manchmal bekommst du dieses kribblige Gefühl in der Nackengegend, und du weißt, daß etwas nicht stimmt ... Wenn du Gefahreninstinkt besitzt, würfelt der SL im geheimen in jeder Situation gegen deinen IQ, in der es um einen Hinterhalt geht, unmittelbare Gefahr oder ein ähnliches Unglück. Bei einem gelungenen Wurf bekommst du eine Warnung, daß hier etwas nicht stimmt. Ein Wurf von 3 oder 4 bedeutet, daß du sogar die Art der Gefahr erfährst.

Gelenkigkeit 5 CP

Dein Körper ist ungewöhnlich beweglich. Du erhältst +3 auf Klettern sowie auf jeden Wurf, um dich aus Fesseln, Handschellen oder Seilen zu winden, und außerdem auf jeden Wurf gegen Mechanik, schließlich mußt du mit der Hand in die Maschine hineinkommen!

Gespür für Tiere 5 CP

Du verstehst Tiere und magst sie, und sie mögen dich. Du erhältst +2 auf alle Reaktionswürfe von wilden Tieren und +4 auf Reaktionswürfe von zahmen Tieren. Außerdem erhältst du einen Bonus von +4 auf Dressieren, Reiten und alle anderen Fertigkeiten, die mit Tieren zu tun haben. Du darfst allerdings niemals ein Tier ohne guten Grund töten, und du solltest versuchen, auch andere davon abzuhalten. Zu töten um zu essen ist völlig in Ordnung, und in einer Jagdsituation erhältst du einen Bonus von +3 auf das Finden von Wild.

Gesunder Menschenverstand 10 CP

Jedesmal, wenn du dabei bist, etwas zu tun, das der SL für extrem dumm hält, würfelt er im geheimen gegen deinen IQ. Bei einem erfolgreichen Wurf muß er dich warnen: »Solltest du dir das nicht vielleicht noch einmal überlegen?« Dieser Vorteil erlaubt einem impulsiven *Spieler*, einen sehr überlegten Charakter zu spielen.

Giftresistenz 5 CP

Gift schadet dir weniger; du bekommst +3 auf KO, wenn du Gift widerstehen mußt.

Glück 15 oder 30 CP

Manche Leute haben einfach das Glück gepachtet. Einmal pro Stunde, die gespielt wird, darfst du einen schlechten Wurf zweimal wiederholen und das beste Resultat benutzen. Wenn der SL würfelt, um z.B. zu sehen, ob ein bestimmter NSC auftaucht, oder um festzustellen, ob du etwas bemerkst, kannst du ihm mitteilen, daß du dein Glück benutzt. Dann muß er dreimal würfeln und das beste Ergebnis verwenden. 15 CP

Außergewöhnliches Glück funktioniert genauso, man kann es jedoch einmal pro halbe Stunde nutzen, anstatt nur jede ganze Stunde. 30 CP

Hochtechnologie 20, 50, 100 CP

Aus irgendeinem Grund verfügst du über Technologien, die denen der durchschnittlichen Spielercharaktere in deiner Kampagne deutlich überlegen sind. Je größer der Unterschied der Technologien ist, desto mehr ist dieser Vorteil auch wert. Der SL sollte mit diesem Vorteil etwas vorsichtig sein, da er einigen Spielercharakteren bessere Werkzeuge an die Hand gibt als anderen (siehe Techlevel, S. 41).

+1 TL: 20 CP +2 TL: 50 CP +3 TL: 100 CP

Ein Vorteil von mehr als 3 Techlevels ist für Spielercharaktere nicht angebracht, und NSCs werden dadurch zu Halbgöttern — besonders, wenn die Kampagne von TL 10 oder höher ausgeht.

Immunität gegen Krankheiten 10 CP

Dein Körper widersteht von Natur aus allen Krankheitserregern. Du wirst dir niemals eine Krankheit oder Infektion einfangen, selbst wenn deren Erreger dir mit Absicht injiziert wurden. Viren- und Pilzbefall gelten auch als Krankheiten, größere Parasiten wie der Bandwurm jedoch nicht. Du darfst diesen Vorteil nur wählen, wenn du mit einer KO von 12 oder besser anfängst. Die Immunität bleibt jedoch selbst dann erhalten, wenn die KO später unter 12 sinkt.

Kampfreflexe 15 CP

Du reagierst außergewöhnlich schnell und bist nur sehr selten für mehr als einen Moment überrascht. Du erhältst +1 auf jede aktive Verteidigung im Kampf (siehe S. 32). Du bist niemals erstarrt, wenn du überrascht wirst, und du hast einen Bonus von +6 auf jeden IQ-Wurf, mit dem du dich von Überraschung oder geistiger Blockade erholen willst (siehe S. 35).

Lesen und Schreiben variabel

Der SL entscheidet, was in seiner Kampagne in bezug auf Lesen und Schreiben die Norm ist; ob die meisten Leute lesen und schreiben können, es teilweise beherrschen oder Analphabeten sind. In den meisten Kampagnen mit hohem Techlevel können die Leute lesen und schreiben, in der Renaissance wurde es teilweise beherrscht, und Analphabetismus ist bei Fantasykampagnen und Welten mit niedrigem TL normal.

Es gilt als Vorteil, besser Lesen und Schreiben zu können als die Umgebung, während es ein Nachteil ist, es schlechter zu beherrschen.

Lesen und Schreiben: Du kannst jede Sprache, die du sprichst, auch schreiben (siehe Sprachen, S. 21) und bist nur durch deinen Fertigkeitenswert in dieser Sprache eingeschränkt. Dies ist 0 CP wert, wenn das in deiner Kampagne normal ist, 5 CP, wenn die meisten Leute Lesen und Schreiben nur teilweise beherrschen und 10 CP, wenn Analphabetismus vorherrscht.

Mühsames Lesen und Schreiben: Du verstehst einfache, alltägliche Worte und kannst nur sehr langsam lesen und schreiben, doch komplizierte Wörter, Gedichte usw. sind zu hoch für dich. Dies ist 0 CP wert, wenn das in deiner Kampagne normal ist, -5 CP, wenn die meisten Leute Lesen und Schreiben beherrschen und 5 CP, wenn Analphabetismus vorherrscht.

Analphabetismus: Du kannst überhaupt nicht lesen und schreiben. Dies ist 0 CP wert, wenn das in deiner Kampagne normal ist,

-5 CP, wenn die meisten Leute Lesen und Schreiben nur teilweise beherrschen und -10 CP, wenn alle lesen und schreiben können.

Magiebegabung 15 CP für Stufe 1, 25 CP für Stufe 2, 35 CP für Stufe 3

Du bist von Natur aus magisch begabt. Wenn du einen Spruch lernst (siehe S. 38), dann lernst du ihn genau so, als ob dein IQ gleich deines IQ plus deiner Stufe in Magiebegabung wäre. Wenn du einen magischen Gegenstand das erste Mal siehst, würfelft der SL gegen deinen IQ + Magiebegabung, um festzustellen, ob du die Magie bemerkst; ebenso, wenn du den Gegenstand zum ersten Mal berührst.

Musikalische Begabung 1 CP/Stufe

Du hast ein natürliches Talent für Musik und Musikinstrumente. Deine Stufe in Musikalische Begabung kommt dir als Bonus zugute, wenn du Singen oder ein Instrument erlernst. Das heißt, wenn du eine Musikfertigkeit lernst, benutzt du statt deines IQ für das Lernen IQ + Musikalische Begabung. Dieser Bonus wird für die Fertigkeit Singen auch auf deine KO addiert. Kosten: 1 CP pro +1 Bonus.

Nachtsicht 10 CP

Deine Augen gewöhnen sich schnell an Dunkelheit. Du kannst zwar nicht in völliger Finsternis sehen, doch wenn es auch nur etwas Licht gibt, kannst du immer noch recht gut sehen. Wenn der SL Abzüge wegen Dunkelheit anwendet, gilt das nicht für dich, es sei denn, es handelt sich um völlige Finsternis.

Richtungssinn 5 CP

Du weißt immer, in welcher Richtung Norden liegt, und du kannst einen Weg, den du im letzten Monat genommen hast, leicht zurückverfolgen, ganz gleich, wie vage oder verzweigt er sein mag. Die Fertigkeit ist in Umgebungen wie dem interstellaren Raum oder den Weiten der Astralebene nutzlos, aber sie kann durchaus unter Wasser, unterirdisch oder auf anderen Planeten angewandt werden. Besitzt man diese Fähigkeit, erhält man +3 auf Navigation.

Schmerzunempfindlichkeit 10 CP

Du bist genauso leicht zu verletzen wie jeder andere, doch du spürst es nicht so sehr. Wenn du im Kampf verletzt wirst, bist du niemals benommen und erhältst auch niemals den Abzug für Schock (siehe S. 35) in der nächsten Kampfrunde. Wenn du gefoltert wirst, indem du körperliche Schmerzen erdulden mußt, erhältst du +3 auf deinen Versuch, dem zu widerstehen. Der SL kann dich auch in anderen Situationen, in denen du Schmerz ertragen mußt, mit +3 würfeln lassen.

Schnelle Heilung 5 oder 10 CP

Dieser Vorteil ist nur verfügbar, wenn deine KO 10 oder mehr beträgt. Du erholst dich sehr schnell von allen Arten von Wunden. Wenn du würfelft, um verlorene KO wiederzuerhalten (S. 36) oder wenn du würfelft, um zu sehen, ob du dich von einer Verkrüppelung erholst, dann kannst du 5 zu deiner KO addieren. Diese Fertigkeit hilft dir nicht, Benommenheit oder ähnliches zu überwinden. Kosten: 5 CP

Sehr Schnelle Heilung: Wie oben, doch wenn du würfelft, um verlorene KO wiederzuerhalten, bringt dir ein erfolgreicher Wurf zwei Trefferpunkte statt einem. Kosten: 15 CP

Sprachbegabung 2 CP/Stufe

Dieser Vorteil läßt dich sehr schnell Sprachen lernen. Wenn du eine sprachliche Fertigkeit erlernst, addiere deine Stufe in Sprachbegabung zu deinem IQ. Siehe S. 21 für sprachliche Fertigkeiten.

Starker Wille 4 CP/Stufe

Du besitzt viel mehr Willenskraft als durchschnittliche Menschen. Deine Stufe in Starker Wille wird auf deinen IQ addiert, wenn du aus irgendeinem Grund einen Willenswurf machst (S. 30). Das schließt jeden Versuch mit ein, Ablenkung, Einschüchterung, Verführung, Folter, Hypnose oder Versuchen, deinen Geist auf magische Weise zu übernehmen, zu widerstehen. Dieser Vorteil hilft jedoch nicht gegen Schock im Kampf oder ähnliches. Wenn die Sachlage nicht klar ist, entscheidet der SL. Kosten: 4 CP pro Bonus von +1.

Wachsamkeit 5 CP/ Stufe

Du erhältst einen allgemeinen Bonus auf alle Wahrnehmungswürfe (siehe S 30) oder auf Würfe, bei denen der SL gegen deinen IQ würfelft, um zu sehen, ob du etwas bemerkst. Dieser Vorteil kann mit einem oder allen der Ausgeprägten Sinne kombiniert werden. Kosten: 5 CP für jeden Bonus von +1 auf deinen Wurf.

Wagemut 15 CP

Du scheinst immer Glück zu haben, wenn du Risiken eingehst. Jedesmal, wenn du ein unnötiges Risiko eingehst, erhältst du nach der Entscheidung des SL +1 auf alle Erfolgswürfe. Desweiteren darfst du bei einem kritischen Fehler noch einmal würfeln, wenn du gerade hohe Risiken eingegangen bist.

Beispiel: Wenn du von einer Gang mit Maschinenpistolen angegriffen wirst, erhältst du diesen Bonus nicht, wenn du hinter einer Mauer in Deckung gehst und das Feuer vorsichtig erwidert; wenn du aber über die Mauer springst und laut brüllend auf sie zu stürmst, erhältst du diesen Bonus.

Zähigkeit 10/25 CP

Deine Haut und dein Fleisch sind zäher als bei normalen Menschen. Dein Körper hat einen Wert für »Schadensresistenz« (SR) — siehe S. 22. Diese SR wird genauso behandelt wie die SR von Rüstung, man zieht sie vom verursachten Schaden ab, *bevor* der Schaden von Schnitt- und Stichwaffen multipliziert wird.

Zähigkeit läßt die Waffen nicht von dir abprallen. Sie verletzen immer noch die Haut, es kann sogar bluten. Doch du bist dann



nicht verletzt. Wenn jedoch eine vergiftete Waffe dich verletzt, verursacht das Gift den normalen Schaden.

Kosten: 10 CP für SR 1 oder 25 CP für SR 2. Höhere Werte für SR sind für »natürliche« Menschen nicht möglich.

Zielbewußtsein 5 CP

Wenn du dir etwas vornimmst, konzentrierst du dich auch darauf. Du erhältst einen Bonus von +3, wenn du an langwierigen Aufgaben arbeitest, doch es kann sein, daß du, während du von deiner Aufgabe besessen bist, andere wichtige Dinge völlig ignorierst. Mach einen Willenswurf, um dies zu vermeiden. Um Unterbrechungen zu bemerken, würfle mit einem Abzug von -3.

NACHTEILE

Dies sind Probleme, die erworben werden, bevor der Charakter das erste Mal gespielt wird. Als Regel gilt, daß der Charakter nur Nachteile erhalten kann, wenn er erschaffen wird.

Jeder Nachteil hat *negative* Kosten in Charakterpunkten; je schlimmer der Nachteil, desto höher sind diese Kosten. Nachteile geben dir also zusätzliche Charakterpunkte, die es dir erlauben, deinen Charakter auf andere Weise zu verbessern. Außerdem machen ein oder zwei Macken deinen Charakter interessanter und realistischer, das Rollenspiel macht dann mehr Spaß.

Später ist es auch möglich, sich von bestimmten Nachteilen »freizukaufen«, indem man CP in der Höhe des Werts des Nachteils ausgibt (siehe S. 26).

»Gute« Nachteile: Tugenden wie Ehrlichkeit und Pflichtgefühl sind als »Nachteile« aufgeführt, weil sie deine Handlungsfreiheit einschränken. So wird zum Beispiel eine ehrliche Person Probleme damit haben, zu lügen, selbst wenn es für eine gute Sache ist. Daher werden im Rahmen des Spiels einige Tugenden wie Nachteile behandelt. Wenn du also einen wahrhaft heldenhaften Charakter spielen willst, mußt du eigentlich gar keine »Charakterschwächen« nehmen. Du kannst deine Punkte bekommen, indem du die Nachteile wählst, die eigentlich Tugenden sind!

Einschränken von Nachteilen: Der SL sollte darauf aufpassen, wie viele Nachteile er den Spielern zu nehmen gestattet. Zu viele Nachteile machen aus dem Spiel einen Zirkus. *Ein Vorschlag:* Alle Nachteile sollten insgesamt nicht mehr als 40 CP wert sein! Dabei zählen negative soziale Merkmale (Armut, Häßlichkeit, schlechte Reputation, niedriger Status und so weiter), Schützlinge, Feinde sowie Punkte, die durch das Reduzieren eines Attributs auf unter 8 entstanden. Wenn jedoch nur ein einzelner Nachteil gewählt wurde, kann er jede beliebige Anzahl von CP gekostet haben.

Geistige Nachteile: Viele geistige Nachteile erlauben dem betroffenen Charakter, Willenswürfe zu machen, um die Folgen des Nachteils zu vermeiden. In diesen Fällen ist ein Wurf von 14 oder mehr immer noch ein Fehler. Sonst wären sehr kluge oder sehr willensstarke Charaktere den eigenen schlechten Angewohnheiten gegenüber fast immun — und so läuft es im Leben nicht!

Dickköpfigkeit -5 CP

Du willst immer deine Meinung durchsetzen. Spiel es aus, daß es im allgemeinen ziemlich schwierig ist, mit dir auszukommen! Deine Freunde müssen wahrscheinlich einige Beredsamkeitswürfe schaffen, damit sie dich von ihren völlig richtigen Plänen überzeugen können. Allen anderen reagieren auf dich mit einem Abzug von -1.

Ehrenkodex -5 bis -15 CP

Du bist stolz darauf, einige Prinzipien immer zu verfolgen. Es gibt verschiedene Formen des Ehrenkodex, doch alle fordern »tapferes« und »ehrenhaftes« Verhalten nach ihrer eigenen Definition. Ein Ehrenkodex kann auch »Stolz«, »Machismo« oder »Gesicht« genannt werden. Welchen Namen er auch immer trägt, es ist die Bereitschaft, eher den Tod zu riskieren als von anderen als unehrenhaft angesehen zu werden, was auch immer das bedeutet. Nur wer wirklich nach dem Ehrenkodex lebt, erhält die Punkte, die das als Nachteil wert ist.

Ein Ehrenkodex ist ein Nachteil, da er oft gefährliches, wenn nicht sogar wagemutiges Verhalten fordert. Außerdem kann eine ehrenhafte Person oft in unfaire Situationen gebracht werden, wenn ihr Feind um den Ehrenkodex weiß.

Der Punktwert eines bestimmten Kodex variiert, je nachdem, wieviel Ärger er seinem Anhänger bereitet, und wie willkürlich und irrational seine Anforderungen sind. Allgemein gilt, daß ein lockerer Kodex, der nur unter Seinesgleichen gilt, wie z.B. der Kodex eines Söldners oder Piraten, -5 CP wert ist, während ein strenger Kodex, der nur unter Seinesgleichen gilt (Kodex eines Gentleman) oder ein lockerer Kodex, der ständig gilt, wie der Kodex von Robin Hood, -10 CP wert ist. Ein strenger Kodex, der ständig gilt, wie der Ritterkodex, oder der Selbstmord fordert, wenn er verletzt wird (*Bushido*), ist -15 CP wert. Die endgültige Entscheidung trifft der SL!

Ehrlichkeit -5 CP

Du haßt es zu lügen, oder du bist zumindest sehr schlecht darin. Um über eine unangenehme Wahrheit zu schweigen (Lügen durch Unterlassung), mußt du einen Willenswurf machen. Um tatsächlich etwas Falsches zu sagen, mußt du einen Willenswurf mit einem Abzug von -5 machen! Ein mißlungener Wurf bedeutet, daß dir die Wahrheit herausrutscht, oder daß du dich ständig versprichst, so daß die Lüge offensichtlich wird.

Eifersucht -10 CP

Du reagierst sehr schlecht auf jeden, der klüger ist als du, besser aussieht, oder einfach besser dasteht. Du wirst jeden Plan ablehnen, der von einem »Rivalen« stammt; du haßt es, wenn jemand anders im Rampenlicht steht. Wenn ein NSC eifersüchtig ist, zieht der SL 2-4 Punkte von seinem Reaktionswurf gegenüber seinem »Rivalen« ab.



Einäugig -15 CP

Du besitzt nur ein gesundes Auge. Du könntest ein Glasauge tragen oder das fehlende Auge mit einer Augenklappe verdecken. Im Kampf erhältst du einen Abzug von -1 auf deine GE, ebenso auf alles, was Hand-Auge-Koordination erfordert. Außerdem erhältst du -3 auf Fernkampf, auf das Werfen von Gegenständen und auf das Fahren jeglicher Fahrzeuge, die schneller als ein Pferdewagen sind. Außerdem mußt du von allen Reaktionswürfen -1 abziehen, außer bei völlig fremden Wesen. Ausnahme: Wenn du den Vorteil Charisma hast, oder wenn du Gutaussehend oder Wunderschön bist, sieht die Augenklappe bloß romantisch aus, und es gibt keine Abzüge auf Reaktionswürfe.

Einarmig –20 CP

Du hast einen Arm verloren oder wurdest einarmig geboren. Es wird vorausgesetzt, daß du, falls du Rechtshänder bist, den linken Arm verloren hast, oder umgekehrt. Du kannst nicht gleichzeitig Schwert und Schild führen und auch keine zweihändige Waffe. Ebenso kannst du nichts tun, was zwei Arme erfordert. Alles, was nur eine Hand erfordert, kann jedoch ohne Abzug erledigt werden. Bei Grenzfällen ist es oft am besten, den Charakter die geplante Aktion mit einem Abzug von –4 auf die GE ausführen zu lassen, oder einfach zu überlegen, ob die Aktion realistisch ist.

Faulheit –10 CP

Du hast eine sehr starke Abneigung gegen körperliche Arbeit. Deine Chancen, eine Gehaltserhöhung oder eine Beförderung in deinem Job zu erhalten, sind nur halb so groß. Wenn du selbständig bist, wird dein Einkommen halbiert. Du mußt Arbeit, und insbesondere harte Arbeit, um jeden Preis vermeiden. Du solltest das auch rollenspielerisch darstellen!

Feigheit –10 CP

Du bist sehr vorsichtig, wenn es um dein körperliches Wohlergehen geht. Jedesmal, wenn es darum geht, ein Risiko einzugehen, das dieses Wohlergehen gefährdet, mußt du einen Willenswurf machen. Wenn die Gefahr besteht zu sterben, ziehe –5 ab. Wenn der Wurf fehlschlägt, mußt du es ablehnen, dich in Gefahr zu begeben, es sei denn, das bringt dich in *noch größere* Gefahr! Soldaten, Polizisten und so weiter reagieren auf dich mit –2, wenn sie einmal wissen, daß du ein Feigling bist.

Gehbehinderung –15, –25 oder –35 CP

Du bist in gewissem Maße in deiner Bewegungsfähigkeit eingeschränkt. Der Punktwert hängt von der Schwere der Behinderung ab.

Verkrüppeltes Bein: Eins deiner Beine ist nur schwer zu benutzen. Dein Bewegen und dein Ausweichen wird um 3 reduziert. Du erhältst auf jede Fertigkeit, die Gehen oder Laufen erfordert, einen Abzug von –3. Auf jeden Fall schließt das jegliches Kämpfen mit Handwaffen und jeglichen waffenlosen Kampf mit ein. Deine Fertigkeit im Fernkampf wird nicht eingeschränkt. –15 CP

Einbeinig: Du hast ein Bein verloren. Auf jede physische Fertigkeit, bei der die Beine benutzt werden, erhältst du einen Abzug von –6. Du kannst überhaupt nicht rennen; selbst wenn du Krücken oder ein Holzbein benutzt, hast du höchstens eine Bewegung von 2. Sonst kannst du nicht einmal gehen. Wenn du Zugang zu Prothesen des TL 6 (20. Jahrhundert) hast, kannst du die Abzüge auf die für ein verkrüppeltes Bein reduzieren, aber dann mußt du auch die Charakterpunkte wieder bezahlen. Technologie des TL 8 oder höher könnte das Bein ersetzen, wahrscheinlich sogar mit einem Bein, das besser ist als das alte, aber dann wäre es kein Nachteil mehr. –25 CP

Keine Beine oder Beidseitig Gelähmt: Du bist an den Rollstuhl oder an einen anderen fahrbaren Untersatz gefesselt. Wenn du ihn mit deinen eigenen Händen antreibst, beträgt deine Geschwindigkeit abgerundet 1/4 deiner ST. Du könntest auch huckepack oder auf einer Trage transportiert werden. Der SL sollte alle gerechtfertigten Schwierigkeiten für diese Behinderung zur Anwendung bringen. So kannst du z.B. nicht durch enge Türen gelangen, Treppen benutzen oder hohe Bordsteinkanten überwinden, du kannst nicht reisen, es sei denn in speziell ausgerüsteten Fahrzeugen; du kannst nicht effektiv kämpfen, außer mit Armbrüsten und Schußwaffen

oder Ähnlichem. Wenn du mit einer Handwaffe kämpfen mußt, erhältst du einen Abzug von –4. –35 CP

Geiz –10 CP

Wie Habgier (S. 14), nur daß du mehr darauf abzielst, zu behalten, was du schon besitzt. Du kannst sowohl habgierig als auch geizig sein! Jedesmal, wenn du aufgefordert wirst, Geld auszugeben, mußt du einen Willenswurf bestehen, und immer versuchen, das beste Geschäft für dich herauszuschlagen. Wenn die Summe sehr hoch ist, kann der Willenswurf mit einem Abzug von –5 oder noch mehr belegt werden. Ein fehlgeschlagener Wurf heißt, daß du es ablehnst, das Geld auszugeben. Wenn das Geld aber unbedingt ausgeben werden muß, versuchst du zu schachern und beklagst dich andauernd.

Habgier –15 CP

Du lechzt nach Reichtum. Jedesmal, wenn dir Reichtümer angeboten werden, sei es als Lohn für Arbeit, Beute aus einem Abenteuer, Diebesgut oder einfach als Köder, mußt du einen Willenswurf machen, wenn du der Verlockung widerstehen willst. Der SL kann den Wurf modifizieren, wenn es um relativ wenig Geld im Verhältnis zu deinem eigenen Besitz geht. Geringe Geldmengen werden einen reicheren Charakter nicht so sehr in Versuchung führen, während ein armer Charakter, sollte es um einen größeren Geldbetrag gehen, mit –5 würfeln muß. Ehrliche Charaktere (siehe unten) würfeln mit +5, um einem nicht ganz legalen Handel zu widerstehen, und mit +10, wenn es um ein echtes Verbrechen geht. Allerdings wird jeder habgierige Charakter früher oder später einmal etwas Illegales tun.

Impulsivität –10 CP

Du haßt es, nur zu reden und zu diskutieren. Du willst Action! Wenn du allein bist, handelst du erst und denkst dann. Wenn du in einer Gruppe bist und deine Freunde etwas erst einmal ausdiskutieren wollen, solltest du deine Meinung dazu — wenn überhaupt — sehr schnell kundtun, und dann etwas tun. Man sollte diese Eigenschaft auf jeden Fall rollenspielerisch 'rüberbringen! Wenn es unbedingt nötig ist, zu warten und zu überlegen, mußt du einen Willenswurf machen.

Jugend –2 bis –6 CP

Nach den Regeln deiner Kultur bist du noch nicht erwachsen, und zwar um ein bis drei Jahre. Jedes Jahr bringt dir –2 CP. Wenn du mit anderen wie ein Erwachsener umgehst, erhältst du –2 auf alle Reaktionswürfe. Du magst ihnen sympathisch sein, aber sie respektieren dich nicht vollständig. Es kann auch sein, daß du keinen Zugang zu Nachtclubs hast, nicht Auto fahren darfst, an Kriegsfeiern nicht teilnehmen darfst oder zu einer Gilde nicht zugelassen bist und so weiter, doch das hängt von der Spielwelt ab. Du mußt dir die verstreichende Zeit notieren und dich von dem Nachteil freikaufen, sobald du in deiner Gesellschaft »volljährig« bist, also normalerweise mit 18.

Pazifismus –15 CP

Du lehnt Gewalt ab. Es gibt zwei verschiedene Formen von Pazifismus bei *GURPS*:

Nur Selbstverteidigung: Du kämpfst nur, um dich oder jene, die sich in deiner Obhut befinden, zu verteidigen, und du wendest auch dann nur soviel Gewalt an, wie unbedingt nötig ist. Selbst Attacken, die einen Angriff verhindern könnten, sind verboten. Außerdem

mußt du dein Möglichstes dazu beitragen, daß auch andere Leute keinen Kampf beginnen.

Niemals Töten: Du darfst zwar kämpfen, du darfst sogar einen Kampf anfangen, doch du darfst niemals etwas tun, was wahrscheinlich jemanden tötet. Das schließt auch mit ein, daß du niemals verwundete Feinde zurücklassen darfst. Du mußt stets versuchen, auch deine Gefährten vom Töten abzuhalten. Wenn du jemanden tötest oder denkst, daß du verantwortlich für das Sterben eines Menschen bist, brichst du völlig zusammen. Würfle mit 3 Würfeln. Für so viele Tage bist du dann völlig nutzlos und kaum zu ertragen. Diese Stimmung solltest du auch rollenspielerisch 'rüberbringen! Während dieser Zeit mußt du für jegliche Art von Gewalt, *egal gegen wen*, einen erfolgreichen Willenswurf machen. -15 CP

Pflichtgefühl -5, -10, -15 oder -20 CP

Du empfindest ein selbstaufgelegtes Pflichtgefühl. Dieses Pflichtgefühl bewirkt, daß du die betreffende Person oder Personengruppe niemals hintergehen wirst, noch wirst du sie jemals im Stich lassen, wenn es Probleme gibt, und du wirst sie niemals leiden oder hungern lassen, wenn du es verhindern kannst. Wenn du für dein Pflichtgefühl bekannt bist, reagieren andere mit +2 auf dich, wenn sie dir in einer gefährlichen Situation vertrauen müssen. Wenn du ein Pflichtgefühl hast und dich nicht daran hältst, indem du gegen die Interessen derer handelst, für die du dich verantwortlich fühlen solltest, muß der SL eine Strafe für schlechtes Rollenspiel verhängen.

Der Spieler legt die Gruppe von Leuten fest, denen gegenüber der Charakter ein Pflichtgefühl empfindet, und der SL legt den Punktwert fest. *Beispiel:* Nur guten Freunden und Gefährten gegenüber (-5 CP), einer Nation oder einer anderen großen Gruppe von Leuten gegenüber (-10 CP), gegenüber jedem, den du persönlich kennst (-10 CP), allen Menschen gegenüber (-15 CP), allen lebenden Wesen gegenüber (-20 CP).

Phobien variabel

Eine »Phobie« ist die Furcht vor einem bestimmten Gegenstand, einer bestimmten Kreatur oder einem bestimmten Zustand. Viele Ängste haben einen guten Grund, doch eine Phobie ist eine völlig unbegründete, unlogische, krankhafte Furcht. Je gewöhnlicher ein Gegenstand oder eine Situation ist, desto höher ist der Punktwert der entsprechenden Phobie.

Wenn du an einer Phobie leidest, kannst du sie zeitweilig unterdrücken, indem du einen erfolgreichen Willenswurf machst ... doch die Furcht bleibt. Selbst wenn du die Phobie unterdrückt hast, werden von deiner GE und deinem IQ -2 abgezogen, solange die Ursache der Furcht noch in der Nähe ist, und du mußt alle zehn Minuten würfeln, ob die Angst dich nicht doch übermannt. Wenn der Willenswurf, den du machst, um die Phobie zu unterdrücken, fehlschlägt, windest du dich, fliehst, brichst in Panik aus oder reagierst in einer ähnlichen Weise, die ein vernünftiges Handeln ausschließt.

Wenn ein an einer Phobie Leidender mit dem gefürchteten Gegenstand bedroht wird, um ihm eventuell Informationen zu entlocken, muß er sofort einen Willenswurf +4 machen. Wenn ein Feind die Ursache der Furcht tatsächlich auf ihn losläßt, muß er wiederum einen Willenswurf machen. Wenn der Wurf fehlschlägt, bricht er völlig zusammen, was aber nicht unbedingt bedeuten muß, daß er auch redet und irgendwelche Geheimnisse preisgibt.

Einige übliche Phobien sind die Angst vor Blut (Hämophobie, -10 CP), vor Menschenansammlungen (Demophobie, -15 CP), vor Dunkelheit (Skotophobie, -15 CP), vor Hunden (Kynophobie, -5 CP), vor engen Räumen (Klaustrophobie, -15 CP), vor großen Höhen (Akrophobie, -10 CP), vor der Zahl 13 (Triskaidekaphobie, -5 CP), vor weiten, ungeschützten offenen Plätzen (Agoraphobie, -10 CP), vor Spinnen (Arachnophobie, -5 CP) und vor dem Unbekannten (Xenophobie, -15 CP).

Primitivität -5 CP pro Techlevel

Du stammst aus einer Kultur mit niedrigerem TL (siehe S. 41) als deine Kampagne. Du weißt nichts über die Ausrüstung, die über deinen TL hinausgeht, und hast auch keine dahingehenden Grundwerte. Du beginnst nur mit den Fertigkeiten und der Ausrüstung deiner eigenen Kultur.

Der Wert dieses Nachteils beträgt -5 CP für jeden TL, um den deine eigene Kultur weniger entwickelt ist als die Welt der Kampagne.

Du kannst keine mentalen Fertigkeiten erlernen, die mit High-Tech-Ausrüstung zu tun haben, bis du dich von diesem Nachteil losgekauft hast. Physische Fertigkeiten (Auto fahren, Waffenfertigkeiten und so weiter) allerdings darfst du ohne Abzüge lernen, wenn du einen Lehrer findest.

Pyromanie -5 CP

Du magst Feuer! Du magst es auch, Feuer zu legen. Um dies gut zu spielen, solltest du nie eine Gelegenheit auslassen, ein Feuer anzuzünden oder es zu bewundern, wenn dir eins unterkommt. Wenn es dringend notwendig werden sollte, kannst du einen Willenswurf machen, um deine Liebe zum Feuer zu unterdrücken.

Rechtschaffenheit -10 CP

Du mußt dem Gesetz folgen, und du bemühest dich stets, auch anderen Leuten diese Verhaltensweise nahezulegen. Du bist davon besessen, denn dieser Nachteil ist eigentlich eine andere Form eines *Ehrenkodex* (siehe S. 13). Auch, wenn es auf den ersten Blick nicht so aussieht, handelt es sich hier wirklich um einen Nachteil, denn er schränkt deine Möglichkeiten ein. Wenn du mit unsinnigen Gesetzen konfrontiert wirst, mußt du gegen IQ würfeln, wenn du die Notwendigkeit erkennen willst, sie zu brechen, und einen Willenswurf machen, um dich hinterher nicht freiwillig zu stellen! Wenn du dich niemals nicht rechtschaffen verhältst, kann dich der SL für schlechtes Rollenspiel bestrafen.

Du darfst lügen, wenn du dadurch nicht das Gesetz brichst. Ehrlichkeit (S. 13) ist ein anderer Nachteil.

Schwacher Wille -8 CP/Stufe

Du bist leicht zu überzeugen, einzuschüchtern, zu tyrannisieren, zu etwas zu zwingen und in Versuchung zu führen. Dein IQ wird bei jedem Willenswurf effektiv pro Stufe um -1 reduziert. Das schließt jegliche Versuche, dich abzulenken, zu verführen, zu foltern und dich geistig zu übernehmen mit ein. Schwacher Wille beeinflusst auch alle Versuche, Phobien zu unterdrücken und mentale Probleme zu umgehen.

Kein Charakter darf sowohl Starker Wille als auch Schwacher Wille besitzen.

Schwerhörigkeit -10 CP

Du bist nicht taub, doch dein Gehör ist nicht sehr gut. Du erhältst bei jedem Versuch zu hören -4 auf deinen IQ, so daß dein Wurf

dann IQ-4 anstatt dem ganzen IQ-Wert beträgt. Außerdem erhältst du -4 auf deinen Wurf gegen sprachliche Fertigkeiten (siehe S. 21), wann immer du jemanden verstehen mußt. Wenn du allerdings selbst sprichst, beeinträchtigt dieser Nachteil dich nicht.

Schwur -1 bis -15 CP

Du hast einen Eid geleistet, etwas zu tun oder etwas zu unterlassen. Um was für einen Eid es sich auch immer handeln mag, du nimmst ihn ernst. Wenn du dies nicht tun würdest, wäre es kein Nachteil. Über den genauen Wert des Schwurs entscheidet der SL, doch sollte er im Verhältnis zu den Unannehmlichkeiten stehen, die der Schwur dem Charakter verursacht. Ein belangloser Schwur wie »Trage immer rote Kleidung« ist eine Marotte (siehe S. 16) für -1 CP. Ein unbedeutender Schwur, wie etwa vegetarisch zu leben, ist -5 CP wert. Ein bedeutender Schwur wie »Benutze keine scharfen Waffen« ist -10 CP wert. Ein gewaltiger Schwur wie »Kämpfe immer mit der falschen Hand« ist -15 CP wert.

Sehfehler -10/-25 CP

Du bist entweder kurzsichtig oder weitsichtig, wie du willst. Wenn du kurzsichtig bist, kannst du Kleingedrucktes, das mehr als 30 cm entfernt ist, nicht mehr lesen, ebensowenig wie ein Straßenschild in mehr als 10 Metern Entfernung. Wenn du eine Waffe benutzt, erhältst du -2 auf deine Fertigkeitwürfe.

Wenn du weitsichtig bist, kannst du ein Buch nur mit großer Anstrengung lesen (dreifache Zeit), und du erhältst -3 auf deine GE bei jeder handwerklichen Arbeit.

Jeder Charakter aus einer Welt mit TL 5 oder höher kann eine Brille erwerben, die den Sehfehler völlig korrigiert, so lange sie getragen wird. Im 20. Jahrhundert gibt es dann Kontaktlinsen. Für jeden, der auf einem Techlevel anfängt, in dem der Sehfehler korrigiert werden kann, ist der Nachteil nur -10 CP wert. Für einen Charakter aus einer Zeit, in der dies nicht möglich ist, sind es -25 CP.

Selbstüberschätzung -10 CP

Du denkst, du seist viel mächtiger, intelligenter und kompetenter, als du tatsächlich bist, und du solltest dich so verhalten. Jedesmal, wenn der SL denkt, daß du zu vorsichtig bist, mußt du gegen deinen IQ würfeln. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf darfst du nicht vorsichtig sein, du mußt weitermachen, als hättest du die Situation im Griff. Ein Charakter, der an Selbstüberschätzung leidet, erhält +2 auf alle Reaktionswürfe von allen jungen und unerfahrenen NSCs, denn sie glauben wirklich, daß er so toll ist, wie er behauptet. Erfahrenen NSCs gegenüber erhält er -2. Das erfordert einiges an Rollenspiel. Jemand, der sich selbst überschätzt, kann stolz und angeberisch sein, oder still und entschlossen, man muß es aber auf jeden Fall ausspielen.

Tyrann -10 CP

Du magst es, Leute herumzuschubsen, wann immer du es ungestraft tun kannst. Je nach Persönlichkeit und Position kann es sich hierbei um physische Angriffe handeln, intellektuelle Belästigungen oder du behandelst eine Person einfach wie Luft. Um übertriebenes Tyrannisieren in unpassenden Situationen zu vermeiden, mußt du einen Willenswurf machen, doch um deinen Charakter richtig zu spielen, solltest du möglichst jeden tyrannisieren. Niemand mag einen Tyrannen, daher erhältst du -2 auf jegliche Reaktionswürfe.

Unbeherrschtheit -10 CP

Du hast deine Gefühle nicht völlig unter Kontrolle. Wann immer du unter Streß stehst, mußt du einen Willenswurf machen. Ein fehlgeschlagener Wurf bedeutet, daß du deine Beherrschung verlierst, du mußt dich dann in Beleidigungen ergehen, angreifen oder auf andere Weise gegen die Ursache des Stresses vorgehen.

Völlerei -5 CP

Du liebst gutes Essen und Trinken etwas zu sehr. Wenn du kannst, solltest du immer Extraproviand mit dir herumschleppen. Du solltest niemals freiwillig eine Mahlzeit verpassen. Wenn dir ein leckerer Happen oder ein guter Wein angeboten werden und du der Verlockung aus irgendeinem Grund widerstehen willst, solltest du einen Willenswurf machen. Völlerei ist keine schlimme Schwäche, allerdings wird sie natürlich bald für jeden, den du triffst, offensichtlich sein.

Zwanghaftes Verhalten -5 bis -15 CP

Du hast eine Angewohnheit; meistens, doch nicht immer, eine schlechte, der du täglich nachkommen mußt. Du verschwendest einiges an Zeit, um deinem Laster zu frönen.

Beispiele für zwanghaftes Verhalten sind Glücksspiele, sich zu einer anderen Person hingezogen zu fühlen, ständiges Diskutieren oder sogar, sich regelmäßig zu schlagen.

Im allgemeinen muß ein Willenswurf gemacht werden, wenn der Spieler will, daß sein Charakter das zwanghafte Verhalten bei einer bestimmten Gelegenheit oder an einem bestimmten Tag vermeidet. Es ist sehr schlechtes Rollenspiel, wenn man versucht, die Angewohnheit oft zu umgehen!

Der genaue Punktwert des Nachteils hängt davon ab, um was für ein Verhalten es sich handelt, wieviel Geld es kostet und wieviel Ärger es dem Spielercharakter macht. Der SL entscheidet letztendlich darüber.

MAROTTEN

Eine Marotte ist ein weniger wichtiger Persönlichkeitszug. Es ist kein Vorteil, doch es ist auch nicht unbedingt ein Nachteil, es ist nur etwas, was deinem Charakter eigen ist. So ist zum Beispiel ein bedeutender Nachteil wie Habgier eben ein Nachteil; wenn du aber einfach nur darauf bestehst, immer in Gold bezahlt zu werden, dann ist das eine Marotte.

Du darfst bis zu fünf Marotten zu -1 CP nehmen, so daß du, solltest du dies tun, 5 CP mehr hast, die du für andere Dinge ausgeben kannst. Diese Punkte zählen nicht zu der Höchstzahl an Punkten hinzu, die du in deiner Kampagne durch Nachteile bekommen darfst.

Es gibt nur einen Nachteil bei Marotten: Du *mußt* sie ausspielen. Wenn du als Marotte »Mag keine großen Höhen« nimmst und ohne Zögern auf Bäume und Klippen kletterst, wann immer es nötig ist, muß der SL eine Strafe für schlechtes Rollenspiel verhängen. Die Punkte, die du dadurch verlierst, werden dich mehr kosten, als du für die Marotte bekommen hast. Such dir also keine Marotte aus, die du nicht auch ausspielen willst!

Beispiele für Marotten sind bestimmte Überzeugungen und Ziele, Vorlieben und Abneigungen, Angewohnheiten, Arten, sich auszudrücken, Besonderheiten bei der Kleidung und so weiter.

FERTIGKEITEN

Eine »Fertigkeit« ist eine bestimmte Art von Wissen. Karate, Auto-mechanik, und die englische Sprache haben etwas gemeinsam: Im Rollenspiel sind diese Dinge alle *Fertigkeiten*.

Jede deiner Fertigkeiten wird durch eine Zahl dargestellt, die *Fertigkeitswert* genannt wird. Je größer die Zahl ist, desto besser beherrschst du die Fertigkeit. Wenn du etwas zu tun versuchst, würfelst du (oder der SL) mit drei Würfeln gegen die betreffende Zahl, mit den Modifikatoren, die der SL für nötig hält. Wenn dein Wurf *niedriger oder gleich* dem (modifizierten) Wert deiner Fertigkeit ist, hast du Erfolg. Ein Wurf von 17 oder 18 ist jedoch immer ein Fehlschlag.

Bestimmte Fertigkeiten funktionieren auf verschiedenen Techlevels (kurz »TL«) unterschiedlich. Diese Fertigkeiten sind mit /TL gekennzeichnet. Siehe auch S. 41 für Techlevel.

Das Erlernen von Fertigkeiten

Um eine Fertigkeit zu erlernen oder zu verbessern, mußt du Charakterpunkte ausgeben. Die Fertigkeiten werden aufgeteilt in *mentale* und *physische* Fertigkeiten. Die Tabellen weiter unten zeigen die Punktkosten für das Lernen jeder Fertigkeit.

Die erste Spalte zeigt den Fertigkeitswert, den du erreichen möchtest, *relativ zum zugehörigen Attribut*. Dabei handelt es normalerweise um GE für physische und IQ für mentale Fertigkeiten. Ausnahmen sind bei den entsprechenden Fertigkeiten vermerkt. Wenn deine GE 12 ist, dann würde dein Wert von »GE-1« also 11 sein, »GE« wäre 12, GE+1 wäre 13 und so weiter.

Die übrigen Spalten enthalten die Kosten in CP, die nötig sind, um diese Werte in den Fertigkeiten von verschiedener Schwierigkeit — leicht, durchschnittlich, schwer und sehr schwer — zu lernen. Schwierigere Fertigkeiten kosten mehr Charakterpunkte zum Lernen!

Physische Fertigkeiten

Dein endgültiger Fertigkeitswert	Schwierigkeit der Fertigkeit		
	Einfach	Durchschnittlich	Schwer
GE-3	—	—	1/2 CP
GE-2	—	1/2 CP	1 CP
GE-1	1/2 CP	1 CP	2 CP
GE	1 CP	2 CP	4 CP
GE+1	2 CP	4 CP	8 CP
GE+2	4 CP	8 CP	16 CP
GE+3	8 CP	16 CP	24 CP
GE+4	16 CP	24 CP	32 CP

Mentale Fertigkeiten

Dein endgültiger Fertigkeitswert	Schwierigkeit der Fertigkeit			
	Leicht	Durchschnittlich	Schwer	Extrem Schwer
IQ-4	—	—	—	1/2 CP
IQ-3	—	—	1/2 CP	1 CP
IQ-2	—	1/2 CP	1 CP	2 CP
IQ-1	1/2 CP	1 CP	2 CP	4 CP
IQ	1 CP	2 CP	4 CP	6 CP
IQ+1	2 CP	4 CP	6 CP	8 CP
IQ+2	4 CP	6 CP	8 CP	12 CP

Weiteres Erhöhen folgt demselben Schema: 8 zusätzliche CP pro Stufe einer physischen Fertigkeit, 4 pro Stufe einer sehr schweren mentalen Fertigkeit und 2 pro Stufe aller anderen mentalen Fertigkeiten.

Das Limit der Anfangsfertigkeiten

Das *Maximum* an Charakterpunkten, das ein Anfängercharakter für Fertigkeiten ausgeben kann, ist der doppelte Wert seines Alters. So kann ein 18jähriger Charakter beispielsweise nicht mehr als 36 CP für Fertigkeiten ausgeben. Dieses Limit gilt nicht für Fertigkeiten, die erlernt werden, nachdem der Charakter erschaffen wurde.



Grundwerte von Fertigkeiten

Die meisten Fertigkeiten haben einen »Grundwert«. Dies ist die Stufe, auf der du die Fertigkeit *ohne Ausbildung* ausüben kannst. Niemand kann jede Fertigkeit beherrschen, der Grundwert kann aber dein Leben retten. Eine Fertigkeit hat einen Grundwert, wenn es etwas ist, das jeder tun kann, und sei es nur ganz dilettantisch.

So ist zum Beispiel der Grundwert für Schlösser Öffnen IQ-5. Wenn dein IQ 11 ist und du ohne jedes Training ein Schloß öffnen mußt, schaffst du es mit einem Wurf von 6 oder weniger. Warum? Weil 11 minus 5 gleich 6 ist, also ist 6 dein Grundwert auf Schlösser Öffnen. Du plagst dich mit dem Schloß herum, schiebst eine Kreditkarte in den Schlitz, wie der Detektiv in einem Film, den du einmal gesehen hast ... und manchmal funktioniert es!

Manche Fertigkeiten, besonders die sehr schweren, haben *keinen* Grundwert.

Die Liste der Fertigkeiten

Die Auflistung jeder Fertigkeit enthält folgende Informationen:

Name: Der Name der Fertigkeit. Wenn die Fertigkeit auf verschiedenen Techlevels unterschiedlich funktioniert, wird dies ebenfalls angezeigt, z.B. »Schmied/TL.«

Typ: Die Art der Fertigkeit (mental oder physisch) und ihre Schwierigkeit (leicht, durchschnittlich, schwer oder sehr schwer).

Grundwert: Der Wert, der benutzt wird, wenn die Fertigkeit selbst nicht beherrscht wird, zum Beispiel »GE-6«. Wenn es mehr

als einen möglichen Grundwert gibt, wird der mit dem höchsten Wert benutzt.

Beschreibung: Eine kurze Beschreibung der Einsatzmöglichkeiten der Fertigkeit und wann, und wie oft, gewürfelt werden muß. Der SL sollte es erlauben, daß Routineaufgaben mit einem einzigen Wurf erledigt werden. Ist die Aufgabe schwieriger oder leichter, oder wird die Fertigkeit unter erschwerenden oder leichteren Bedingungen benutzt, so wird der Wert der Fertigkeit modifiziert — siehe S. 28.

Akrobatik *(physisch/schwer) GE-6*

Dies ist die Fähigkeit, akrobatische und gymnastische Kunststücke vorzuführen, sich abzurollen, richtig zu fallen und so weiter. Für jeden Trick ist ein eigener Wurf notwendig.

Anführen *(mental/durchschnittlich) ST-5*

Dies ist die Fähigkeit, eine Gruppe in einer gefährlichen oder belastenden Situation zu koordinieren. Würfle, wenn du NSCs in gefährlichen Situationen führen willst.

Beeinflussungsfertigkeiten *(mental/variiert) Grundwert variiert*

Es gibt verschiedene Arten, andere zu beeinflussen, und jede ist eine eigene Beeinflussungsfertigkeit. Bei einem erfolgreichen Wurf wird ein NSC positiv reagieren. Mißlingt der Wurf, reagiert er negativ, es sei denn, man setzt Diplomatie als Ersatz ein, dann wird er bei einem mißlungenen Wurf nie negativer reagieren als bei einem mißlungenen normalen Reaktionswurf. Um einen NSC tatsächlich zu manipulieren oder ihn zu etwas zu zwingen, mußt du einen Kurzen Wettstreit mit deinem Fertigkeitwert gegen seinen Willen gewinnen. Zu den Methoden, andere zu beeinflussen, gehören z.B.:

Diplomatie (M/S): Verhandeln und Kompromisse eingehen. Grundwert ist IQ-6.

Beredsamkeit (M/D): Lügen und Täuschen. Grundwert ist IQ-5.

Einschüchtern (M/D): Drohungen und Gewalt. Grundwert ist ST-5.

Savoir Faire (M/E): Benehmen und Etikette, vor allem in höheren Gesellschaftsschichten. Grundwert ist IQ-4.

Verführen (M/D, basiert auf KO, nicht auf IQ): Ausnutzen von gutem Aussehen und Charme, vor allem dem anderen Geschlecht gegenüber. Grundwert ist KO-3.

Gasenwissen (M/D): Kontakte und, normalerweise, leichtes Einschüchtern, allerdings nur im Umgang auf der Straße und mit »Kriminellen«. Grundwert ist IQ-5.

Beschatten *(mental/durchschnittlich) IQ-6*

Dies ist die Fähigkeit, einer anderen Person durch eine Menschenmenge zu folgen, ohne bemerkt zu werden. Mach alle 10 Minuten einen Kurzen Wettstreit der Fertigkeiten gegen den Sehenwurf des Beschatteten. Wenn du verlierst, verlierst du das Ziel aus den Augen, oder es bemerkt dich!

Boxen *(physisch/durchschnittlich) kein Grundwert*

Professionelles Training im Faustkampf. Würfle gegen Boxen, wenn du zuschlägst, um festzustellen, ob du triffst, und addiere 1/5 (abgerundet) deines Fertigkeitwerts zum Schaden. Du kannst mit deinen bloßen Händen Angriffe mit 2/3 deines Werts in Boxen parieren, doch bei Tritten werden dir -2 und bei Waffen, die auf andere Art als zum Stoßen eingesetzt werden, -3 abgezogen.

Computer Bedienen/TL *(mentall/leicht) IQ-4*

Dies ist die Fähigkeit, mit einem Computer umzugehen. Würfle immer dann, wenn du Daten aufrufen oder ein Programm starten willst, oder wenn du eine ähnliche Aufgabe zu erfüllen hast.

Computer Programmieren/TL *(mentall/schwer) kein Grundwert*

Dies ist die Fähigkeit, Computerprogramme zu schreiben und sie nach Fehlern zu durchsuchen. Würfle, um ein Programm zu schreiben, dessen Fehler zu beheben oder eins zu identifizieren.

Diagnostizieren/TL *(mentall/schwer) IQ-6*

Dies ist die Fähigkeit festzustellen, was mit einer verletzten oder kranken Person nicht stimmt, oder woran ein Toter gestorben ist. Würfle einmal pro Diagnose.

Dressieren *(mentall/schwer) IQ-6*

Dies ist die Fähigkeit, mit allen Arten von Tieren zu arbeiten und sie zu trainieren. Wenn du ein Tier trainierst, ist täglich ein Wurf notwendig.

Elektronik/TL *(mentall/schwer) kein Grundwert*

Dies ist die Fertigkeit, elektronische Geräte zu entwerfen und zu bauen. Bei einen erfolgreichen Wurf kannst du die Aufgabe eines seltsamen Geräts erkennen, einen Fehler feststellen, ein Gerät reparieren oder ein neues Gerät entwerfen.

Elektronik Bedienen/TL *(mental/durchschnittlich)*

IQ-5

Dies ist die Fähigkeit, elektronische Geräte zu benutzen. Für das normale, alltägliche Benutzen der Ausrüstung ist kein Wurf notwendig. Es sollte nur in Notsituationen gewürfelt werden.

Entfesseln *(physisch/schwer) GE-6*

Dies ist die Fähigkeit, sich selbst von Seilen, Handschellen und ähnlichen Fesseln zu befreien. Der erste Versuch, sich zu befreien, dauert eine Minute, alle weiteren Versuche dauern zehn Minuten.

Erste Hilfe/TL *(mentall/leicht) IQ-5*

Dies ist die Fähigkeit, eine Verletzung im Kampf notdürftig zu versorgen (siehe S. 36). Würfle einmal für jede Verletzung.

Fälschen/TL *(mentall/schwer) IQ-6 oder GE-8*

Dies ist die Fähigkeit, einen falschen Paß, eine falsche Banknote oder etwas ähnliches herzustellen. Würfle einmal für jedes Fälschen.

Fahrzeug Lenken *(physisch/variiert) Grundwert variiert*

Für jede Klasse von Fahrzeugen ist eine eigene Fertigkeit erforderlich, um das entsprechende Fahrzeug führen zu können. Würfle das erste Mal, um loszufahren und dann jedes Mal, wenn du auf ein Hindernis triffst. Schlägt der Wurf fehl, verlierst du Zeit oder baust gar einen Unfall. Fahrzeugfertigkeiten haben Grundwerte von GE-4 (leicht), GE-5 (durchschnittlich) oder GE-6 (schwer), motorisierte Fahrzeuge einmal ausgenommen, deren Grundwerte auf IQ basieren, mit denselben Abzügen. Verfügbare Fahrzeugfertigkeiten: *Fahrradfahren (P/E)*, *Bootsfahren (P/D)* für *Ruderboote*, *Autofahren (P/D)*, *Motorradfahren (P/E)*, *Pilot (P/D)* für Flugzeuge, und *Motorboote (P/D)*.

Fallenkunde /TL *(mental/durchschnittlich) IQ-5*
Dies ist die Fertigkeit, Fallen und Überwachungsanlagen zu bauen und zu umgehen. Würfle, um eine Falle zu bauen, zu entdecken, zu entschärfen oder wieder scharf zu machen.

Fotografieren/TL *(mental/durchschnittlich) IQ-5*
Dies ist die Fertigkeit, eine Kamera zu benutzen, ebenso wie eine Dunkelkammer und so weiter. Würfle einmal pro Bild oder pro entwickeltem Film.

Geisteswissenschaften *(mentalschwer) IQ-6*
Jedes akademische geisteswissenschaftliche Fachgebiet (wie Geschichte, Literatur, Sprachwissenschaft oder Theologie) ist eine eigene mentale/ schwere Fertigkeit mit dem Grundwert IQ-6. Würfle gegen diese Fertigkeit, wenn du dich erinnern willst, wo etwas erwähnt wurde, oder um eine kritische Analyse vorzunehmen.

Gestik *(mental/leicht) IQ-4*
Dies ist die Fähigkeit, mittels einfacher, improvisierter Handzeichen zu kommunizieren. Würfle einmal für jeden allgemeinen Sachverhalt, den du mitteilen willst.

Glücksspiel *(mental/durchschnittlich) IQ-5*
Dies ist die Fertigkeit, Glücksspiele zu spielen. Ein erfolgreicher Wurf gegen Glücksspiel verrät dir, ob in einem Spiel gemogelt wird, du entdeckst einen anderen Spieler in einer Gruppe von Fremden, oder er läßt dich in einer schwierigen Situation die Chancen abschätzen.

Handeln *(mental/durchschnittlich) IQ-5*
Dies ist die Fähigkeit, als Händler aufzutreten, Waren zu kaufen und zu verkaufen. Mit einem erfolgreichen Fertigkeitwurf kannst du den Wert normaler Waren einschätzen, einen Markt finden und so weiter.

Karate *(physisch/schwer) Kein Grundwert*
Dies ist die Fertigkeit des geübten Zuschlagens und Zutretens. Wenn du schlägst oder trittst, verwende anstelle deiner GE deinen Wert in Karate zum Treffen und addiere 1/3 des Fertigkeitwerts (abgerundet) zum Schaden. Außerdem kannst du Angriffe (auch bewaffnete) mit 2/3 deines Fertigkeitwerts parieren. Du darfst nur geringe Belastung haben, wenn du Karate anwendest.

Klettern *(physisch/durchschnittlich) GE-5 oder ST-5*
Dies ist die Fähigkeit, Berge zu erklimmen oder auf Bäume, Gebäude und so weiter zu klettern. Würfle einmal, wenn du anfängst zu klettern. Längere Kletterpartien können mehrere Würfe erfordern. Siehe S. 28.

Kochen *(mental/leicht) IQ-4*
Dies ist die Fähigkeit, eine schmackhafte Mahlzeit auch mit einfachen Zutaten zuzubereiten. Würfle einmal pro Mahlzeit.

Kriminaltechnologie/TL *(mentalschwer) Kein*

Grundwert

Die allgemeine Wissenschaft der Kriminologie im Labor. Würfle, um ein Beweisstück zu analysieren.

Kriminologie/TL *(mental/durchschnittlich) IQ-4*
Dies ist die Lehre vom Verbrechen und der Psychologie der Verbrecher. Würfle, um Hinweise richtig einzuordnen, um voraussagen, wie ein Krimineller sich verhalten wird und so weiter.

Künstler *(mental/schwer) IQ-6*
Dies ist die Fähigkeit, sowohl exakt als auch schön zu zeichnen oder zu malen. Würfle einmal pro Bild.

Lehren *(mental/durchschnittlich) IQ-5*
Dies ist die Fähigkeit, andere anzuleiten. Der SL kann einen oder mehrere Würfe verlangen, wenn du einem anderen Charakter eine Fertigkeit beibringen willst.

Mechanik *(mental/durchschnittlich) IQ-5*
Dies ist die Fertigkeit, normale mechanische Probleme an den Maschinen deines TL zu erkennen und zu reparieren. Würfle einmal pro Diagnose oder Reparatur.

Medizin /TL *(mentalschwer) IQ-7*
Dies ist die allgemeine professionelle Fertigkeit, den Kranken zu helfen, Medikamente zu verschreiben und Pflege anzuordnen. Diese Fertigkeit wird verwendet, wenn der SL einen Wurf verlangt, um die allgemeine medizinische Kompetenz zu überprüfen.

Meteorologie/TL *(mental/durchschnittlich) IQ-5*
Bei dieser Fertigkeit handelt es sich um das Studieren des Wetters und die Fähigkeit, es voraussagen, die richtigen Instrumente vorzusetzen. Würfle einmal pro Vorhersage.

Musizieren *(mental/schwer) Kein Grundwert*
Dies ist die Fähigkeit, ein Musikinstrument zu spielen. Jedes Instrument erfordert eine eigene Fertigkeit. Würfle einmal pro Ausführung.

Nahkampfwaffe *(physisch/variiert) Grundwert variiert*
Jede Klasse von Nahkampfwaffen erfordert eine eigene Fertigkeit, gegen die du würfelst, wenn du angreifst. Mit den meisten Handwaffen kann man auch parieren (S. 33), und zwar mit halbem Fertigkeitwert, es sei denn, es wird etwas anderes angegeben. P/E-Waffen haben einen Grundwert von GE-4, für P/D-Waffen liegt er bei GE-5 und für P/S-Waffen bei GE-6.

Verfügbare Fertigkeiten:

Axt/Streitkolben (P/D): Jede kurze oder mittlere nicht ausbalancierte Einhandwaffe wie etwa eine Axt, eine Keule oder Spitzhacke.

Totschläger (P/E): Der gewöhnliche Totschläger. Keine Parade.

Breitschwert (P/D): Jede 60 bis 120 cm lange, ausbalancierte Einhandwaffe.

Fechten (P/D): Das Rapier oder der Säbel. Der Wert der Parade ist 2/3 des Werts für Fechten, nicht die Hälfte. Du darfst nicht mehr als Geringe Belastung haben, um Fechten zu können.

Flegel (P/S): Jede nicht ausbalancierte Waffe, deren Kopf mit einer Kette oder einem Seil am Griff befestigt ist, wie etwa ein Flegel, ein Morgenstern oder ein Nunchaku. Jeder Versuch, eine Flegelwaffe zu blocken, geschieht mit -2, jeder Versuch, sie zu parieren, mit -4. Mit Messern oder Fechtwaffen kann man Flegel überhaupt nicht parieren!

Energieschwert (P/D): Eine Waffe, die einen kurzen Strahl aus Energie aufbaut und dann wie ein Schwert geführt werden kann. Ein typisches Energieschwert vom Techlevel 11 hat eine Reichweite von 1, verursacht 8 Würfel Schnittschaden oder 4 Würfel Stich-

schaden, kostet 3000 \$, wiegt 1 kg und sieht wie eine Taschenlampe aus, solange es nicht angeschaltet wird. Es dauert eine Runde, es zu aktivieren, und eine weitere Runde, bis der Strahl sich formt und stabilisiert. Die Energiezelle hält etwa fünf Minuten.

Messer (P/E): Jede Art von Messer, Dolch oder Stilet.

Wurfmesser (P/E): Jede Art von Messer, das man werfen kann.

Stangenwaffen (P/D): Jede sehr lange nicht ausbalancierte Stangenwaffe, wie z.B. eine Stabaxt oder eine Hellebarde.

Kurzschwert (P/D): Jede ausbalancierte, einhändige Waffe, die zwischen 30 und 60 cm lang ist, wie ein Kurzschwert, Gladius oder auch ein Schlagstock.

Speer (P/D): Jede Art von Speer, Wurfspeer, Bajonett, Lanze oder eine ähnliche lange, spitze Waffe.

Kampfstab (P/H): Jede Art von Kampfstab oder Stange, die wie ein Kampfstab eingesetzt und beidhändig benutzt wird. Die Parade findet mit 2/3 des Fertigkeitwerts statt, nicht mit der Hälfte.

Zweihandaxt/-streitkolben (P/D): Jede Art von langer, nicht ausbalancierter zweihändiger Waffe, wie etwa eine Streitaxt oder Stabkeule.

Zweihandschwert (P/D): Jede lange (1,20 bis 1,50m), ausbalancierte, zweihändige Waffe.

Naturkunde (mental/schwer) IQ-6

Ein allgemeines Wissen über Tiere und Pflanzen und die Natur in ihren verschiedenen Formen. Würfle, um Pflanzen oder Tiere zu identifizieren.

Naturwissenschaften (mental/schwer) IQ-6

Jedes Gebiet wie etwa Botanik, Chemie, Geologie, Physik oder Zoologie ist eine Fertigkeit (mental/schwer) mit dem Grundwert IQ-6. Würfle gegen diese Fertigkeit, um dich an allgemeines Wissen aus diesem Gebiet zu erinnern, um Daten zu analysieren, Laborarbeit zu verrichten und so weiter.

Navigation/TL (mentalschwer)Kein Grundwert

Dies ist die Fähigkeit, seine augenblickliche Position anhand der Sterne, der Meeresströmungen usw. festzustellen. Ein erfolgreicher Wurf verrät dir, wo du bist, ob zu Land oder zu Wasser.

Okkultismus (mental/durchschnittlich) IQ-6

Dies ist die Lehre vom Mysteriösen und Übernatürlichen. Würfle, um ein magisches oder mystisches Ritual oder einen Glauben zu identifizieren.

Ortskunde (mentalleicht) IQ-4,

jedoch gilt der Grundwert nur,

wenn man in der entsprechenden Gegend lebt oder gelebt hat

Dies ist die Fertigkeit, mit den Leuten, der Politik und der Landschaft einer Gegend vertraut zu sein. Würfle für jede Information, die du benötigst.

Raufen (physisch/leicht) kein Grundwert

Dies ist die Fertigkeit des unregelmäßigen waffenlosen Kampfs. Wenn du zuschlägst oder zutrittst, würfle gegen Raufen, um zu treffen, und addiere 1/10 deines Fertigkeitwerts auf den Schaden. Du kannst waffenlose Angriffe mit 2/3 deines Fertigkeitwerts parieren.

Recherchieren (mental/durchschnittlich) IQ-5

Dies ist die allgemeine Fertigkeit der Recherche in Bibliotheken oder auf elektronischem Weg. Bei einem erfolgreichen Wurf gegen

Recherchieren findest du eine nützliche Information, wenn es etwas zu finden gibt.

Rechtswissenschaften (mental/schwer) IQ-6

Mit einem erfolgreichen Wurf gegen Rechtswissenschaften findest du die richtige Antwort auf eine Frage über das Gesetz heraus, leitest sie dir her oder erinnerst dich daran. Eine wirkliche Verhandlung wird mit einem Kurzen Wettstreit der Werte in Rechtswissenschaften abgewickelt.

Reiten (physisch/durchschnittlich) GE-5

Dies ist die Fertigkeit, ein Tier zu reiten. Für jede Tierart muß eine eigene Fertigkeit gelernt werden. Würfle zum ersten Mal, wenn du auf das Tier steigst und dann jedesmal, wenn du auf eine schwierige Situation triffst, während du reitest.

Rennen (physisch/schwer) Kein Grundwert

Diese Fertigkeit basiert auf KO, nicht auf GE. Sie gibt deine Übung im Sprint und im Langstreckenlauf wieder. Wenn du diese Fertigkeit gelernt hast, teile deinen Fertigkeitwert durch 8 (nicht abrunden) und addiere das Ergebnis zu deiner Geschwindigkeit, wenn ein Wert für Bewegung bestimmt werden soll. Dies betrifft jedoch nur die Bewegung zu Land. Siehe S. 26.

Schauspielern (mental/durchschnittlich) IQ-5

Dies ist die Fähigkeit, Stimmungen, Gefühle und Stimmen nachzuahmen und über eine längere Zeitspanne hinweg überzeugend zu lügen. Mache einen Kurzen Wettstreit der Fertigkeiten gegen den IQ der Person, die du zu täuschen versuchst.

Schild (physisch/leicht) GE-4

Dies ist die Fertigkeit, einen mittelalterlichen Schild oder einen Polizeischild zu benutzen. Die aktive Verteidigung eines Schilds — dein Wert für Abblocken (S. 32) — ist gleich deinem halben Fertigkeitwert.

Schlösser Öffnen/TL (mental/durchschnittlich) IQ-5

Die ist die Fertigkeit, Schlösser ohne den Schlüssel oder die Kombination zu öffnen. Jeder Versuch, ein Schloß zu öffnen, dauert eine Minute und erfordert einen Wurf, doch einen Safe zu knacken, kann viel länger dauern!

Schmied/TL (mental/durchschnittlich) IQ-5

Dies ist die Fähigkeit, Nichtedelmetalle mit den Händen zu bearbeiten, vorausgesetzt, man hat die richtigen Werkzeuge. Würfle einmal pro Arbeitsstunde.

Schußwaffen (physisch/variiert) Grundwert variiert

Schußwaffen sind Fernkampfaffen, die Geschosse verschießen. Darin unterscheiden sie sich von **Wurfwaffen** (siehe S. 29). Jede Klasse von Schußwaffen erfordert eine eigene Fertigkeit, gegen die du würfelst, wenn du angreifst. P/E-Fertigkeiten haben einen Grundwert von GE-4, P/D-Fertigkeiten haben einen Grundwert von GE-5 und P/S-Fertigkeiten haben einen Grundwert von GE-6. Wenn du Fertigkeiten benutzt, die mit /TL gekennzeichnet sind, kannst du 1 zu deinem Fertigkeitwert addieren, wenn dein IQ 10-11 ist, und 2, wenn er über 12 liegt.

Fertigkeiten zu Geschosswaffen:

Strahlenwaffen/TL (P/E): Jede Art von Strahlenwaffe wie Laser, Blaster oder Stunner.

Schwarzpulverwaffen/TL (P/E): Jede Art von Schwarzpulverwaffe wie die Muskete, die Pistole oder die Flinte.

Bogen (P/S): Der Langbogen, Kurzbogen und alle ähnlichen Bögen, ebenso wie der moderne Kompositbogen.

Armbrust (P/E): Alle Armbrüste, ebenso wie die Armbrustschleuder, die Kugeln statt Bolzen verschießt.

Feuerwaffen /TL (P/E): Jede Art von Pulverwaffe des 20. Jahrhunderts mit Magazin ist eine eigene Schußwaffenfertigkeit. Dazu gehören Pistolen, Flinten, Gewehre und automatische Waffen.

Schleuder (P/S): Die Schleuder und die Stabschleuder.

Schwimmen (physisch/leicht) ST-5 oder GE-4
Diese Fertigkeit wird sowohl fürs Schwimmen benutzt als auch, um einen Ertrinkenden zu retten. Würfle, wenn du schwimmst, tauchst oder versuchst, jemanden zu retten.

Singen (physisch/leicht) KO-4
Das Erlernen dieser Fertigkeit basiert auf KO, nicht auf GE. Dies ist die Fähigkeit, für eventuelle Zuhörer mit schöner Stimme zu singen. Würfle einmal pro Sangesdarbietung.

Sozialwissenschaften (mentall/schwer) IQ-6
Jedes Gebiet wie Anthropologie, Archäologie, Psychologie oder Soziologie ist eine Fertigkeit (mental/schwer) mit dem Grundwert IQ-6. Würfle gegen diese Fertigkeit, um dich an allgemeines Wissen aus diesem Gebiet zu erinnern oder Verhaltensmuster zu identifizieren, die typisch für einen Menschen, eine Kultur oder eine Gesellschaft sind und so weiter.

Sprachen
Sprachen werden wie Fertigkeiten behandelt. Der Vorteil Sprachbegabung (S. 12) vereinfacht das Lernen von Sprachen.

Sprachliche Fertigkeiten (mental/variiert) *Kein*

Grundwert

Jede Sprache ist eine eigene mentale Fertigkeit. Deine Muttersprache ist anfangs gleich deinem IQ, und sie zu steigern kostet einen CP pro Stufe. Alle anderen Sprachen werden wie jede andere Fertigkeit gesteigert. Die Schwierigkeit der Sprachen ist unterschiedlich.

Einfach: Pidgin-Englisch, Esperanto und ähnliche.

Durchschnittlich: Die meisten Sprachen: Französisch, Chinesisch, Elfish, Rumänisch und so weiter.

Schwer: Baskisch, Navajo und die meisten außerirdischen Sprachen.

Extrem Schwer: Außerirdische Sprachen, die nicht mit menschlichen Sprechwerkzeugen gesprochen oder mit einfachen mechanischen Hilfsmitteln dargestellt werden können.

Wenn sich zwei Leute in einer Sprache zu unterhalten versuchen, die nicht die Muttersprache von zumindest einem der beiden ist, muß gegen die entsprechende sprachliche Fertigkeit gewürfelt werden, um zu sehen, ob sie sich verstehen.

Sprengen/TL (mentall/durchschnittlich) IQ-5
Dies ist die Fähigkeit, Dinge mit Sprengstoff in die Luft zu jagen. Ein Wurf gegen Sprengen ist immer notwendig, wenn du Sprengstoff benutzt.

Springen (physisch/leicht) *Kein Grundwert*
Dies ist die antrainierte Fertigkeit, deine Kraft beim Springen optimal einzusetzen (siehe S. 28) Würfle einmal pro Sprung.

Spurenlesen (mentall/durchschnittlich) IQ-5
Dies ist die Fähigkeit, einem Menschen oder einem Tier auf seinen Spuren zu folgen. Mit einem erfolgreichen Wurf gegen Spurenlesen wird die Spur aufgenommen. Alle 5 Minuten muß dann ein weiterer Wurf gemacht werden.

Steinmetz (physisch/leicht) IQ-3
Dies ist die Fähigkeit, mit den richtigen Werkzeugen etwas aus Stein zu erbauen. Würfle einmal pro Arbeitsstunde.

Taktik (mentall/schwer) IQ-6
Dies ist die Fähigkeit, den Feind zu überlisten, wenn es um einen Kampf Mann gegen Mann oder in kleinen Gruppen geht. Während eines Kampfs kannst du mit einem erfolgreichen Wurf gegen Taktik manchmal Informationen über die Pläne des Feindes erfahren, wenn der SL es zuläßt.

Tanzen (physisch/durchschnittlich) GE-5
Dies ist die Fähigkeit, die Tänze deiner Kultur gut tanzen zu können und neue Tänze schnell zu lernen. Würfle einmal pro Tanz.

Tarnen (mentall/leicht) IQ-4
Dies ist die Fähigkeit, natürliche Materialien oder Farben zu benutzen, um dich oder deine Position zu verbergen. Würfle einmal pro Person, Fahrzeug oder Lagerplatz, den du tarnen willst.

Taschendiebstahl (physisch/schwer) GE-5
Dies ist die Fähigkeit, jemandem einen kleinen Gegenstand, ein Messer oder eine Börse vom Körper zu stehlen. Würfle einmal pro Diebstahl. Wenn das Opfer gewarnt ist, wird dies wie ein Kurzer Wettstreit gegen den IQ des Opfers behandelt.

Technik/TL (mentall/schwer) *kein Grundwert*
Dies ist die Fähigkeit, komplexe Maschinen zu bauen und zu entwerfen. Bei einem erfolgreichen Wurf kannst du die Aufgabe einer seltsamen Maschine erkennen, ein Problem feststellen, eine Maschine reparieren oder eine neue Maschine entwerfen.

Überleben (mentall/durchschnittlich) IQ-5
Dies ist die Fähigkeit, von dem zu leben, was man in der Wildnis findet, Nahrung und Wasser zu finden, Hindernisse zu umgehen, sich etwas zum Schutz zu bauen usw. Für jede Art von Gelände ist eine eigene Fertigkeit Überleben erforderlich.

Verbergen (mentall/durchschnittlich) IQ-5
Dies ist die Fertigkeit, Gegenstände am eigenen Körper oder am Körper von anderen zu verstecken und solche Gegenstände zu finden. Würfle einmal pro Gegenstand.

Verfassen (mentall/durchschnittlich) IQ-5
Dies ist die Fähigkeit, klar und unterhaltsam zu schreiben. Würfle einmal pro Artikel, oder täglich, wenn es sich um eine längere Arbeit handelt.

Verhören (mental/durchschnittlich) IQ-5
Dies ist die Fähigkeit, einen Gefangenen zu verhören. Dazu mußt du einen Wettstreit der Fertigkeiten mit deinem Wert in Verhören gegen den Willen des Gefangenen gewinnen.

Verkleiden (mental/durchschnittlich) IQ-5
Dies ist die Fähigkeit, dich selbst wie jemand anderes aussehen zu lassen. Mach einen Kurzen Wettstreit der Fertigkeiten (Verkleiden gegen IQ) für jede Gruppe oder jede Person, die von deiner Verkleidung getäuscht werden soll.

Verstohlenheit (physisch/durchschnittlich) IQ-5 oder GE-5
Dies ist die Fähigkeit, sich zu verstecken und sich leise zu bewegen. Mache eine Kurzen Wettstreit der Fertigkeiten mit deinem Wurf auf Verstohlenheit und dem Hören desjenigen, vor dem du dich verstecken willst.

Vortragen (mental/durchschnittlich) IQ-5
Dies ist die Fähigkeit, Geschichten zu erzählen und ohne Vorbereitung zu sprechen, auch Reden Halten genannt. Würfle einmal pro Rede oder Geschichte.

Waffenschmied/TL (mental/durchschnittlich) IQ-5
Dies ist die Fähigkeit, Waffen und Rüstung des entsprechenden Techlevels herzustellen und zu reparieren. Du mußt würfeln, um eine Waffe herzustellen, zu reparieren oder um ein Problem bei einer Waffe festzustellen.

Werfen (physisch/schwer) Kein Grundwert
Dies ist die Fertigkeit, alles werfen zu können, was nicht zu schwer ist. Werfen läßt dich sowohl genauer (Würfle gegen Werfen, um alles werfen zu können, was du auch anheben kannst) als auch weiter (Addiere die Hälfte des Werts in Werfen zu deiner ST, wenn du die Wurfweite bestimmst) werfen. Würfle für jeden Wurf einmal. Siehe S. 29.



Wurfwaffen (physisch/leicht) GE-4
Dies ist die Fähigkeit, jegliche Wurfwaffen zu werfen. Es handelt sich dabei für jede Waffe um eine eigene Fertigkeit: Messerwerfen, Axtwerfen, Speerwerfen usw.

Zimmern (mentalleicht) IQ-4 oder GE-4
Dies ist die Fähigkeit, etwas aus Holz zu bauen, vorausgesetzt, man hat die richtigen Werkzeuge. Würfle einmal pro Arbeitsstunde.

Zeichensprache (mental/durchschnittlich) Kein Grundwert
Damit ist jede der vielen echten Zeichensprachen gemeint. Jede Art der Zeichensprache ist eine eigene Fertigkeit und wird wie jede andere Sprachliche Fertigkeit behandelt.

AUSRÜSTUNG

Nun mußt du dich entscheiden, was du an Ausrüstung besitzt. Normalerweise setzt der SL einen vernünftigen Preis und ein Gewicht für jeden Gegenstand fest, den ein Spieler gern hätte. Spielt die Kampagne in der heutigen Zeit, kann er den Spielern sogar echte Kataloge an die Hand geben! Waffen und Rüstung jedoch sind ein besonderer Fall, da sie kompliziertere Spielregeln erfordern. Dieser Abschnitt wird dir genug Informationen geben, damit du deine Kampfausrüstung vorausschauend auswählen kannst.

Ein Hinweis zum Einkaufen: Du beginnst mit soviel Geld, wie dir laut Startkapital deiner Kampagne und deiner eigenen Vermögensstufe zusteht (siehe S. 9). Der SL stellt dir Listen mit Preis, Gewicht und anderen Informationen zur Verfügung und entscheidet auch über alles andere, was du haben möchtest. So hat zum Beispiel der Beispielcharakter auf S. 5 einige Dinge, die nicht auf den Listen weiter unten stehen. Ziehe den Preis für jeden Gegenstand, den du kaufst, von deinem Startkapital ab, so daß du immer weißt, wieviel Geld Dir noch bleibt.

Rüstung

Rüstung ist im Kampf lebenswichtig. Schwere Rüstung gibt dir den besten Schutz, aber sie macht dich langsam! Ein weiteres Hindernis ist dein Vermögen, denn die beste Rüstung ist oft sehr teuer.

Rüstung schützt dich in zweifacher Weise. Einmal wird ihre *Passive Verteidigung* (PV) zu deinem Verteidigungswurf hinzugezählt, solange du sie trägst. Ihre *Schadensresistenz* (SR) schützt dich, wenn du tatsächlich getroffen wirst. In beiden Fällen sind höhere Werte besser. Siehe S. 33.

Rüstungswerte

Für jede Art Rüstung sind die folgenden Informationen aufgelistet:
Allgemeine Beschreibung: Der Name des Gegenstands und wie er benutzt wird.

Passive Verteidigung (PV): Dieser Wert wird zu deinem Verteidigungswurf addiert und gibt wieder, daß manche Schläge einfach von der Rüstung abprallen. Die PV einer Rüstung bewegt sich im allgemeinen zwischen 1 und 6.

Schadensresistenz (SR): Je höher der Wert ist, desto mehr Schutz gewährt die Rüstung. Dies ist die Anzahl der Trefferpunkte, die von einem Schlag, der dich trifft, abgezogen werden. Wenn du z.B. eine Rüstung mit SR 6 trägst und der Angreifer 8 Trefferpunkte

Art	PV	Preis	Gewicht
Buckler	1	25\$	1 kg
Kleine Schilde	2	40\$	4 kg
Mittlere Schilde	3	60\$	7,5 kg
Große Schilde	4	90\$	12,5 kg

Art: Der Schildtyp
PV: Addiere diesen Wert auf deine Verteidigung, selbst wenn du keine Ahnung hast, wie man einen Schild benutzt.
Gewicht: Das Gewicht des Schildes in kg.
Preis: Der Preis des Schildes in \$.

würfelt, erleidest du nur 2 davon.

Gewicht: Das Gewicht wird in kg angegeben, es wird zu deiner Belastung hinzugezählt. (Siehe Geschwindigkeit, Bewegung und Belastung auf S. 24)

Preis: Der Preis der Rüstung in \$.

ANTIKE/MITTELALTERLICHE NAHKAMPFWAFFEN

Die einzelnen Waffen sind nach Gruppen aufgelistet, entsprechend der Fertigkeit, die angewendet werden muß, um sie zu benutzen. Für Waffen, die auf unterschiedliche Art eingesetzt werden können, sind mehrere Zeilen in der Tabelle vorgesehen — eine für jede mögliche Angriffsart.

Typ ist die Art des Schadens (S. 24), den die Waffe verursacht.

Schaden ist der Wurf (S. 24) für den Schaden, den du deinem Gegner verursachst.

Reichweite bezeichnet die Distanz, auf welcher die Waffe benutzt werden kann, falls du mit Figuren auf einer Karte aus Hexagonen spielst. Dieser Wert wird in *GURPS Light* nicht verwendet, doch er verbleibt in der Tabelle, damit sie sich nicht von der in *GURPS* unterscheidet.

Bei *Gewicht* wurde das Gewicht einer Scheide bei Messern, Schwertern und ähnlichen Waffen mit berücksichtigt.

Min ST ist die »Minimalstärke«. Wenn du schwächer als dieser Wert bist, erhältst du für jeden Punkt Unterschied –1 auf deinen Fertigkeitwert, denn die Waffe ist zu groß für dich!

Waffe	Typ	Schaden	Reichweite	Preis	Gewicht	Min ST	Anmerkungen
AXT/STREITKOLBEN (GE-5)#							
Axt	sch	sw+2	1	50 \$	2 kg	12	1 Runde zum Bereitmachen
Streitkolben	que	sw+3	1	50 \$	2,5 kg	12	1 Runde zum Bereitmachen
TOTSCHLÄGER (GE-4)							
Totschläger	que	stoß	H	20 \$	0,5 kg	7	Kein Parieren möglich
BREITSCHWERT (GE-5, Kurzsword –2 oder Lasersword –3) Regeln für Lasersworder befinden sich auf S. 19.							
Breitsword	sch	sw+1	1	500 \$	1,5 kg	10	Breitsworder haben üblicherweise keine Spitze
	que	stoß+1	1				
Leichte Keule	que	sw+1	1	10 \$	1,5 kg	10	
FECHTWAFFEN (GE-5) Parierregeln für Fechtwaffen befinden sich auf S. 33.							
Degen	st	stoß+1	1	400 \$	0,5 kg	–	Maximaler Schaden 1W+1
Rapier	st	stoß+1	1,2	500 \$	0,75 kg	–	Maximaler Schaden 1W+1
Säbel	sch	sw	1	700 \$	1 kg	7	Stoß: Maximaler Schaden 1W+2
	st	stoß+1	1				
FLEGEL (GE-6) Für Versuche, Flegelwaffen zu parieren, gilt ein Abzug von –4. Fechtwaffen können keine Flegelwaffen parieren.#							
Morgenstern	que	sw+3	1	80 \$	3 kg	12	1 Runde zum Bereitmachen
Flegel	que	sw+4	1,2*	100 \$	4 kg	13	Zweihandwaffe, 1 Runde zum Bereitmachen
MESSER (GE-4)							
Großes Messer	sch	sw–2	H,1	40\$	0,5 kg	–	Maximaler Schaden 1W+2
	st	stoß	H				Werfbar, Maximaler Schaden 1W+2
Kleines Messer	sch	sw–3	H,1	30\$	0,25 kg	–	Maximaler Schaden 1W+1
	st	stoß–1	H				Werfbar, Maximaler Schaden 1W+1
Dolch	st	stoß–1	H	20\$	0,125 kg	–	Werfbar, Maximaler Schaden 1W
STANGENWAFFEN (GE-5) Alle Stangenwaffen müssen zweihändig geführt werden.							
Glaive	sch	sw+3	2,3*	100 \$	4 kg	11	2 Runden zum Bereitmachen
	st	stoß+3	1-3*				Nach dem Stoßen 1 Runde zum Bereitmachen
Stangenaxt	sch oder que	sw+4	2,3*	120 \$	5 kg	12	Nach dem Schwingen 2 Runden zum Bereitmachen
Hellebarde	sch	sw+5	2,3*	150 \$	6 kg	13	Nach dem Schwingen 2 Runden zum Bereitmachen
	st	sw+4	2,3*				Nach dem Schwingen 2 Runden zum Bereitmachen, kann steckenbleiben
	st	stoß+3	1-3*				Nach dem Stoßen 1 Runde zum Bereitmachen
KURZSCHWERTER (GE-5, Breitsword –2 oder Lasersword –3)							
Kurzsword	sch	sw	1	400 \$	1 kg	7	Säbel können auch mit der Fertigkeit Kurzsword eingesetzt werden
	st	stoß	1				
Schlagstock	que	sw	1	20 \$	0,5 kg	7	Kurze, gut ausbalancierte Waffe
	que	stoß	1				
SPEER (GE-5 ODER KAMPFSTAB–2)							
Wurfspeer	st	stoß+1	1	30 \$	1 kg	–	Hauptsächlich zum Werfen
Speer	st	stoß+2	1*	40 \$	2 kg	9	Einhändig geführt, werfbar
		stoß+3	1,2*				Zweihändig geführt
KAMPFSTAB (GE-5 oder Speer–2) Kampfstäbe müssen zweihändig geführt werden.							
Kampfstab	que	sw+2	1,2	10 \$	2 kg	6	Parierwert 2/3 des Fertigkeitwertes für Kampfstab
	que	stoß+2	1,2*				
ZWEIHANDAXT/-STREITKOLBEN (GE-5) Diese Waffen müssen zweihändig geführt werden. #							
Streitaxt	sch	sw+3	1,2*	100 \$	4 kg	13	1 Runde zum Bereitmachen
Streichhammer	que	sw+4	1,2*	80 \$	6 kg	14	1 Runde zum Bereitmachen
ZWEIHANDSCHWERT (GE-5 oder Lasersword –3) Diese Waffen müssen zweihändig geführt werden.							
Bihänder	sch	sw+3	1,2*	800 \$	3,5 kg	12	Bihänder haben normalerweise keine Spitze
	que	stoß+2	2				

* Erneutes Bereitmachen nach dem Umgreifen nimmt 1 Runde in Anspruch.

Muß nach einem Einsatz zum Parieren erst wieder bereitgemacht werden.

Art	TL	PV	SR	Preis	Gewicht
Straßenkleidung	alle	0	0	verschieden	0,5 kg
Textilrüstung	1-4	1	1	180\$	7 kg
Lederweste*	1-8	1	1	50\$	2 kg
Leichte Lederrüstung	1-4	1	1	210\$	5 kg
Schwere Lederrüstung	1-4	2	2	350\$	10 kg
Kettenhemd	3-4	3*	4*	550\$	22,5 kg
Schuppenpanzer	2-4	3	4	750\$	25 kg
Halber Plattenpanzer	2-4	4	5	2000\$	35 kg
Leichter Plattenpanzer**	3-4	4	6	4000\$	45 kg
Schwerer Plattenpanzer**	3-4	4	7	6000\$	55 kg
Kugelsichere Weste*	6	2	3	220\$	8,5 kg
Kevlar (leicht)*	7	2*	4*	220\$	2,5 kg
Kevlar (schwer)*	7	2*	12*	420\$	4,5 kg
Leichte Körperüstung	7+	6	15	270\$	11 kg
Mittlere Körperüstung	8+	6	25	1520\$	16 kg
Schwere Körperüstung	9+	6	50	2520\$	26 kg

* PV 1, SR 2 gegen Durchbohren

** Alle Kampffertigkeiten -1 wegen Helm; Sehen und Hören mit -3

* Schützt nur den Torso

* Schützt nur Torso und Arme

Schilde

Schilde sind im mittelalterlichen Kampf sehr wertvoll, und sie können einen Kämpfer sowohl passiv als auch aktiv schützen. Einmal hält der Schild viele Schläge automatisch auf, ganz ohne besonderes Zutun des Kämpfers. Je größer der Schild ist, desto besser funktioniert dies. Das ist die *Passive Verteidigung* (PV) des Schilds. Zum anderen kannst du auch aktiv einen Schlag »abblocken«. Dies ist eine *Aktive Verteidigung* (siehe S. 32).

Ein Schild hat keine »Schadensresistenz«; er verringert den Schaden von einem Schlag, der dich einmal getroffen hat, nicht. Du bist schwerer zu treffen, durch aktive und passive Verteidigung, doch das ist auch alles!

Waffen

Du solltest dich für die richtigen Waffen zuerst nach deinen Fertigkeiten entscheiden, und erst dann deine Stärke und dein Geld in Betracht ziehen. Wenn du eine Waffe nicht benutzen kannst, kauf sie nicht. Hochentwickelte Waffen funktionieren bei jedem, der weiß, wie man sie benutzt. Mittelalterliche Waffen wie Keulen und Schwerter richten mehr Schaden an, wenn sie von einer starken Person geführt werden.

Grundschaden von

Waffen

Der *Grundschaden* ist der Schaden, den eine Waffe macht, bevor man ihre Spitze oder ihre Schneide in Betracht zieht. Der Schaden wird durch »Würfel+Bonus« angezeigt (siehe S. 2). So bedeutet zum Beispiel »2W+1«, daß du mit zwei Würfeln würfelst und zum Ergebnis 1 addierst. So würde ein Wurf von 7 bedeuten, daß du 8 Trefferpunkte verursachst.

ST	Stoß	Schwung
	(Faust, Speer usw.)	(Schwert, Keule usw.)
4 oder weniger	0	0
5	1W-5	1W-5
6	1W-4	1W-4
7	1W-3	1W-3
8	1W-3	1W-2
9	1W-2	1W-1
10	1W-2	1W
11	1W-1	1W+1
12	1W-1	1W+2
13	1W	2W-1
14	1W	2W
15	1W+1	2W+1
16	1W+1	2W+2
17	1W+2	3W-1
18	1W+2	3W
19	2W-1	3W+1
20	2W-1	3W+2

Angriffsarten

Es gibt hauptsächlich zwei Formen des Angriffs mit einer Waffe, per *Stoß* oder per *Schwung*. Ein geschwungener Angriff verursacht mehr Schaden, da die Waffe wie ein Hebel wirkt und deine ST vervielfacht. Die folgende Tabelle gibt an, wieviel Grundschaden eine Waffe macht, wenn man von der ST des Kämpfers ausgeht. Die einzelnen Spalten zeigen die Anzahl der Würfel, die verwendet werden, um den Schaden zu ermitteln.

Verschiedene Schadensarten und Schadensboni

Waffen verursachen im allgemeinen drei verschiedene Arten von Schaden: *Stichschaden*, *Schnittschaden* und *Quetschschaden*.

Stichwaffen verursachen Schaden durch ihre scharfe Spitze. Wenn du von einer Stichwaffe getroffen wirst, wird der Schaden, den die Rüstung nicht abhält, *verdoppelt*.

Schnittwaffen verursachen den Schaden durch ihre Schneide. Wenn du von einer Schnittwaffe getroffen wirst, wird der Schaden, den die Rüstung nicht abhält, *um 50% erhöht*.

Quetschwaffen verursachen den Schaden mit ihrer stumpfen Oberfläche. Sie verursachen keinen zusätzlichen Schaden.

Minimalschaden: Wenn du mit einem Schnitt- oder Stichangriff oder mit einer Kugel triffst, machst du immer zumindest einen Punkt Grundschaden. Wenn du also mit einem Dolch triffst, der 1W-4 Schaden verursacht, und eine 2 würfelst, macht er immer noch einen Punkt Schaden. Wenn du jedoch deinen Gegner mit einem Quetschangriff triffst, kann es sein, daß du *gar keinen* Schaden verursachst.

Maximalschaden: Manche Waffen, besonders Stichwaffen wie Dolche, können nur eine bestimmte Menge an Schaden verursachen, ganz gleich, wie stark man ist.

Aufschreiben der Waffenwerte

Preis und *Gewicht* werden direkt von den *Waffentabellen* auf den Charakterbogen (siehe S. 43) übertragen.

Mindeststärke ist die minimale ST, die erforderlich ist, um die Waffe richtig zu führen. Du kannst immer noch mit einer Waffe kämpfen, wenn du eigentlich zu schwach dafür bist, doch für jeden Punkt ST, um den du zu schwach bist, erhältst du -1 auf die Waffenfertigkeit.

Der *Schaden* wird auch von der Waffentabelle übertragen. Manche Waffen können auf verschiedene Art benutzt werden. So können zum Beispiel manche Schwerter zum Schwingen für einen Schnittangriff oder zum Stoßen für einen Stichangriff benutzt werden. Bevor du mit einer Waffe angreifst, mußt du ankündigen, welche Art von Angriff du wählst. Um den Schaden zu ermitteln, nimmst du dann deinen Grundschaden für diese Art des Angriffs und addierst den Schaden, der auf der Waffentabelle für deine Waffe angegeben ist. Ist deine ST also 10, dann ist dein Grundschaden für Schwung 1W. Wenn also ein Breitschwert »Schwung+1« Schaden verursacht, beträgt dein Schaden mit dem Breitschwert 1W+1.

Fernkampfwaffen: Wenn du eine Fernkampfwaffe hast, und das ist alles, was geworfen oder abgefeuert werden kann, dann übertrage die Werte von der *Fernkampfwaffentabelle*.

Geschwindigkeit, Belastung und Bewegung

Dein Wert für *Geschwindigkeit* (oder *Grundgeschwindigkeit*) legt deine Reaktionszeit und deine Laufgeschwindigkeit fest. Er leitet sich von deiner KO und GE ab und zeigt, wie schnell du ohne Belastung laufen kannst (siehe unten). Eine durchschnittliche Person hat eine Geschwindigkeit von 5; das heißt, ohne Belastung kann sie 5 Meter pro Sekunde laufen.

ANTIKE/MITTELALTERLICHE FERNKAMPFWAFFEN

Die einzelnen Waffen sind nach Gruppen aufgelistet, entsprechend der Fertigkeit, die angewandt werden muß, um sie zu benutzen. Der einzige Wert für Reichweite, der in *GURPS Light* wirklich zählt, ist Max, die maximale Reichweite der Waffe in Metern. Die maximale Reichweite einer Wurf-Waffe hängt von der Stärke des Werfenden ab!

Waffe	Typ	Schaden	Reichweiten				Preis	Gewicht	Min ST	Anmerkungen
			SS	ZG	1/25	Max				
WURFAXT (GE-4)										
Wurfaxt	schn	sw+2	10	2	ST	STx1	60 \$	2 kg	11	
BÖGEN (GE-6) Zweihandwaffen, 2 Runden zum Bereitmachen										
Kurzbogen	st	stoß	12	1	STx10	STx15	50 \$/ 2 \$	1 kg	7	Maximalschaden 1W+3
Normaler Bogen	st	stoß+1	13	2	STx15	STx20	100 \$/ 2 \$	1 kg	10	Maximalschaden 1W+4
Langbogen	st	stoß+2	15	3	STx15	STx20	200 \$/ 2 \$	1 kg	11	Maximalschaden 1W+4
Kompositbogen	st	stoß+3	14	3	STx20	STx25	900 \$/ 2 \$	2 kg	10	Maximalschaden 1W+4
Köcher							10 \$	0,25 kg		Für 10 Pfeile/Bolzen
ARMBRÜSTE (GE-4) Zweihandwaffen, 4 Runden zum Bereitmachen (8, wenn die Mindest-ST nicht erfüllt ist)										
Armbrust	st	stoß+4	12	4	STx20	STx25	150 \$/2 \$	3 kg	7	3W
Armbrustschleuder	que	stoß+4	12	2	STx20	STx25	150 \$/0,1 \$	3 kg	7	Verschießt kleine Bleikugeln
WURFMESSER (GE-4)										
Großes Messer	st	stoß	12	0	ST-2	ST+5	40 \$	0,5 kg	-	Maximalschaden 1W+2
Kleines Messer	st	stoß-1	11	0	ST-5	ST	30 \$	0,25 kg	-	Maximalschaden 1W+1
Dolch	st	stoß-1	12	0	ST-5	ST	20 \$	0,12 kg	-	Maximalschaden 1W
SCHLEUDER (GE-6) 2 Hände zum Laden, 1 zum Feuern, 2 Runden zum Bereitmachen										
Schleuder	que	sw	12	0	STx6	STx10	10 \$	0,25 kg	-	Verschießt Steine
Stabschleuder	que	sw+1	14	1	STx10	STx15	20 \$	1 kg	-	Verschießt Steine
WURFSPEER (GE-4 oder Speerschleuder -4)										
Wurfspeer	st	stoß+1	10	3	ST	STx2	30 \$	1 kg	7	
Speer	st	stoß+3	11	2	ST	ST	40 \$	2 kg	9	
Werfen oder GE-3										
Stein	que	stoß-1	12	0	STx2	STx3	-	0,25 kg	-	

FEUERWAFFEN

Feuerwaffen haben drei zusätzliche Werte: *FG*: Die Feuergeschwindigkeit der Waffe. Dies ist die Anzahl der Schüsse, die der Schütze pro Runde abgeben kann. *Schuß*: Für soviel Schuß kann die Waffe geladen werden. *TL*: Der Techlevel der Waffe (Siehe S. 41). Die Preise gelten für den TL, auf dem die Waffe erstmals benutzt wurde, daher sollten die Preise dem gegenwärtigen TL angepaßt werden. So kann zum Beispiel eine 38er Special, die im Jahre 1900 20 \$ kostete (TL 6, Startkapital 750 \$), 1998 (TL 7, Startkapital 15.000 \$) 400 \$ kosten.

Waffe	Typ	Schaden	SS	ZG	Gt	FG	Schuß	Min ST	Preis	TL
PISTOLEN — Verwende die Fertigkeit Schußwaffen/TL (Pistole)										
38er Special	que	2W-1	10	2	1 kg	3	6	8	\$20	6
Luger	que	2W+2	9	4	1,4 kg	3	8	9	\$25	6
45er Colt	que	2W	10	2	1,4 kg	3	7	10	\$30	6
Walther PPK	que	2W-1	10	2	0,6 kg	3	7	8	\$75	6
44er Mag. Revolver	que	3W	10	2	1,6 kg	3	6	11	\$100	7
Glock 17	que	2W+2	10	3	1 kg	3	17	9	\$450	7
SCHROTLINTE — Verwende die Fertigkeit Schußwaffen/TL (Schrotflinte)										
Remington 12G	que	4W	12	5	4 kg	3	5	12	\$235	7
GEWEHR — Verwende die Fertigkeit Schußwaffen/TL (Gewehr)#										
Winchester .44-40	que	3W	13	7	3,5 kg	2	6	10	\$40	5
Winchester .30-30	que	5W	13	8	3,5 kg	2	6	10	\$475	5
Lee-Enfield .303	que	6W+1	14	10	5,1 kg	1	10	12	\$130	6
M1 Garand .30-06	que	7W+1	14	11	5 kg	3	8	12	\$590	6
AR-15 .223	que	5W	12	11	4 kg	3	20	9	\$540	7
STRAHLENWAFFEN — Verwende die Fertigkeit Schußwaffen/TL (Strahlenwaffen)										
Laserpistole	st	1W	9	7	1 kg	4	20	-	\$1000	8
Lasergewehr	st	2W	15	13	2,5 kg	3	12	-	\$2000	8
Blaster	st	6W	10	6	1 kg	3	20	8	\$2000	9
Blastergewehr	st	12W	14	13	5 kg	3	12	9	\$3000	9

Addiere deine GE und deine KO. Teile das Ergebnis durch 4. Das Ergebnis ist deine Grundgeschwindigkeit, nicht aufrunden! Wenn deine Grundgeschwindigkeit zum Beispiel 5,25 ist, kannst du dich ohne Belastung 5 Meter pro Sekunde bewegen. Ab und zu ist jedoch eine 5,25 besser als eine 5!

Belastung

Deine *Belastung* ist das Gesamtgewicht, das du mit dir herumträgst. Belastung verringert deine Bewegungsweite. Es macht außerdem Schwimmen und Klettern sehr viel schwieriger.

Deine *Belastungsstufe* ist ein Maß für dieses Gewicht relativ zu deiner Stärke. Eine starke Person kann mehr tragen als eine weniger starke, daher wird das Verhältnis von Gewicht und Stärke, die Belastungsstufe, folgendermaßen festgelegt:

Gewicht von bis zu ST:

Ohne Belastung. Es gibt keinen Abzug.

Gewicht von bis zu 2xST:

Geringe Belastung. Bewegungsabzug von -1

Gewicht von bis zu 3xST:

Mittlere Belastung. Bewegungsabzug von -2.

Gewicht von bis zu 6xST:

Starke Belastung. Bewegungsabzug von -3.

Gewicht von bis zu 10xST:

Extreme Belastung. Bewegungsabzug von -4. Ein *Gewicht von mehr als 20xST* kannst du nicht mehr als ein paar Meter weit tragen. Das absolute Maximum, das du tragen kannst, ist 30xST.

Bewegung

Deine *Bewegung* ist die Strecke, die du in einer Sekunde tatsächlich laufen kannst. Um deine Bewegung zu bestimmen, zählst du das Gesamtgewicht aller deiner Besitztümer zusammen und bestimmst deine Belastungsstufe. Dann ziehst du deinen Bewegungsabzug von deinem Wert für Geschwindigkeit ab (*abrunden*). Das Ergebnis ist dein Wert für Bewegung. Dies ist immer eine ganze Zahl.

Deine Bewegung bestimmt

- 1) wie schnell du dich bewegen kannst. Wenn du die Fertigkeit Rennen hast, addiere 1/3 deines Fertigkeitswerts zu deiner Grundgeschwindigkeit, jedoch nur in diesem Fall. Aufgerundet wird erst ganz am Schluß! Rennen beeinflusst deine Geschwindigkeit nicht, aber es erhöht deine Bewegung.
- 2) wann du dich bewegst.
- 3) deine Verteidigung durch Ausweichen (S. 32). Deine *aktive Verteidigung* ist gleich deiner Bewegung. Je weniger Gewicht du zu tragen hast, desto schneller kannst du ausweichen.

Deine Bewegung kann niemals 0 werden, sei denn, du bist bewußtlos, kannst deine Beine nicht benutzen oder du hebst gerade mehr als 15mal deine Stärke.

VERBESSERUNG DES CHARAKTERS

Am Ende jeder Spielsitzung kann der SL *zusätzliche Charakterpunkte* für gutes Spielen vergeben. Dies sind die gleichen Punkte, die du zum Erschaffen eines Charakters verwendest. »Gutes Spielen« umfaßt alles, das euch im Abenteuer voranbringt oder auch gutes Rollenspiel, am besten beides. Dazu gehört auch, seine Nachteile und Marotten auszuspielen.

Jeder Charakter erhält seine eigenen zusätzlichen Punkte. Typisch sind 1-3 Punkte, wobei 5 Punkte die absolute Obergrenze sind und nur bei *absolut phantastischem* Spiel vergeben werden soll-

ten. Dabei gibt es keine Punkte für eine Sitzung, während der dein Schützling (S. 9) getötet, ernsthaft verwundet oder gekidnappt und nicht befreit wurde.

Diese zusätzlichen Punkte werden von den Spielern dazu verwendet, ihre Charaktere weiterzuentwickeln und zu verbessern. Im allgemeinen werden diese Punkte genauso verwendet wie bei der Charaktererschaffung, doch es gibt einige kleine Unterschiede:

Attribute: Um eins deiner Attribute (ST, GE, IQ oder KO) zu verbessern, mußt du die Differenz der Punktkosten bei der Erschaffung des alten und des neuen Werts in Charakterpunkten *zweimal* bezahlen. *Beispiel:* Um deine ST von 10 (Anfangskosten 0) auf 11 (Anfangskosten 10) zu steigern, müßtest du 20 CP bezahlen.

Vorteile: Die meisten Vorteile sind angeboren und können nicht später noch »gekauft« werden. Ausnahmen sind Dinge wie Kampfflexe und Lesen und Schreiben, die gelernt werden können, und soziale Vorteile wie Status, die man in manchen Gesellschaftsformen erwerben kann. Um einen Vorteil zu erwerben, muß der Charakter die entsprechende Summe in Charakterpunkten ausgeben.

Nachteile: Ein Charakter kann keine zusätzlichen Punkte bekommen, indem er sich später noch Nachteile erwirbt. Du kannst jedoch die meisten Nachteile, die du von Anfang an hast, später loswerden, indem du dich von ihnen mit genauso viele Punkten »loskaufst«, wie du für den Nachteil am Anfang erhalten hast, sofern sich Spieler und SL auf eine *logische* Erklärung dafür einigen können.

Fertigkeiten: Zusätzliche Charakterpunkte können dazu verwendet werden, deine Fertigkeiten zu verbessern oder neue zu kaufen. Normalerweise muß es sich dabei um Fertigkeiten handeln, die nach der Meinung des SLs in dem Abenteuer, für das die Charaktere sie bekommen haben, auch tatsächlich benutzt wurden. Wenn du eine Fertigkeit verbesserst, belaufen sich die Kosten auf die Differenz deiner augenblicklichen Stufe und den Kosten der neuen Fertigungsstufe.

ANDERE RASSEN

Auf vielen Spielwelten, so auch auf der Scheibenwelt, gibt es Charaktere, die keine Menschen sind. In diesen Regeln wird eine *Rasse* als eine einzelne Spezies mit ihrem typischen kulturellen Hintergrund definiert.

Rassenschema

Welche Regeln für eine fremde Rasse gelten, wird durch ihr *Rassenschema* festgelegt, eine Reihe von Modifikatoren für Attribute, Vorteile, Nachteile, Marotten und Fertigkeiten, die bei jedem Wesen dieser Rasse zu finden sind. Wie bei der Charaktererschaffung hat auch jedes dieser Elemente einen Wert in Charakterpunkten. Wenn man die Werte aller dieser Elemente addiert, erhält man den Punktwert des Rassenschemas. Alle Elemente eines Rassenschemas müssen zusammen erworben werden, und zwar von allen Individuen dieser Rasse. Daher hat das Rassenschema einen gemeinsamen Preis, den *Rassenpreis*. Normalerweise ist es die Sache des Spielleiters, Rassenschemata zu erstellen und Rassenpreise festzulegen.

Modifikatoren für Attribute

Mit den Modifikatoren für Attribute werden die Attribute eines *durchschnittlichen* Wesens einer fremden Rasse festgelegt, sofern diese Rasse einen oder mehrere von 10 verschiedenen Durchschnittswerten besitzt, also nicht der menschlichen Norm ent-

spricht. Diese Werte werden nach der Tabelle auf S. 4 ausgerechnet, wobei Attribute über 10 als Boni zählen und Werte unter 10 als Abzüge. Ein Abzug von -1 auf den IQ würde einen durchschnittlichen IQ von 9 für diese Rasse ergeben und -10 CP kosten, während ein Bonus von +3 auf ST eine durchschnittliche ST von 13 für diese Rasse ergeben und 30 CP kosten würde.

Jeder Charakter bezahlt ganz normal für seine Attribute und verrechnet *erst dann* die Modifikatoren für die Rasse. So würde z.B. ein Charakter aus einer Rasse mit +3 ST 20 CP zahlen, um ST 12 zu erhalten und dann den Modifikator für die Rasse verrechnen, womit er dann einen Wert von 15 hätte.

Vorteile, Nachteile und Marotten

Eine fremde Rasse könnte eigentlich jeden Nachteil oder Vorteil besitzen, den ein einzelner Mensch haben könnte, solange man es begründen kann. Marotten von Rassen sind kleinere Nachteile, die alle Wesen dieser Rasse betreffen. Sie können sehr gut dazu verwendet werden, die »Persönlichkeit« einer Rasse zu beschreiben. Nachteile und Marotten von Rassen zählen nicht zu den -40 Punkten in Nachteilen und den -5 Punkten in Marotten, die weiter vorne vorgeschlagen wurden.

Fertigkeiten

Eine Rasse kann Fertigkeiten haben, die alle ihre Mitglieder automatisch erwerben. In den meisten Fällen wird es sich dabei um angeborene oder instinktive Fertigkeiten handeln. So kann zum Beispiel eine Rasse mit sehr dickhäutigen Füßen die Fertigkeit Verstohlenheit besitzen. Eine Fertigkeit, die über die Rasse gelernt wird, stellt man zum Beispiel mit »Verstohlenheit mit GE« dar. Allerdings variiert die tatsächliche Fertigungsstufe eines Individuums dann noch, da ja noch sein eigenes Attribut mit einfließt. Die Punktkosten von Fertigkeiten von Rassen wird anhand der Tabelle auf S. 4 festgelegt. Diese Fertigkeiten können durch Erfahrung verbessert werden, genau wie ganz normale erworbene Fertigkeiten.

ST	Schaden
1-2	1W-5
3-5	1W-4
6-8	1W-3
9-11	1W-2
12-15	1W-1
16-20	1W
21-25	1W+1
26-30	1W+2
31-35	2W-1
36-40	2W
41-45	2W+1
46-50	2W+2
Und so weiter...	

Beschreibung von Rassen

Sobald den Regeln Genüge getan ist, mußt du dir eine Beschreibung der Rasse ausdenken. Es muß beschrieben werden, wie die

Rasse aussieht, welche Umwelteinflüsse zusammenkommen mußten, um der Rasse ihre jetzigen Nachteile und Vorteile zu geben, wie die Rasse zusammenlebt und sich gesellschaftlich organisiert, wie sie denkt und wie sie mit anderen auskommt.

Es ist leicht herauszufinden, wie fremde Rassen aussehen und sogar wie sie auftreten. Das Schwierigste daran, ein Wesen einer fremden Rasse zu spielen, ist es festzulegen, wie es denkt, und darum geht es beim Rollenspiel ja schließlich!

Wenn du die Vorteile und Nachteile einer Rasse aussuchst, solltest du es vermeiden, Punkte für Unterschiede zu vergeben, die lediglich kosmetischer Natur sind und die Anatomie betreffen. Statt dessen solltest du dich auf die Fertigkeiten konzentrieren, die das Spielen tatsächlich beeinflussen. Die wichtigste Sache, an die man sich immer erinnern sollte, wenn man neue Rassen erschafft, ist, daß die äußere Erscheinung einer Rasse nur ein *kosmetischer Effekt ist!*

TIERE UND MONSTER

Tiere und Monster werden oft im Spiel vorkommen. Der Punktwert dieser Wesen ist irrelevant, der SL gibt ihnen lediglich einige vernünftige Fähigkeiten. Ein paar Hinweise zu Tieren und Monstern:

Attribute: Die Attribute haben dieselbe Bedeutung wie für Menschen, mit einer Ausnahme: Bei Tieren oder Monstern müssen die Trefferpunkte nicht gleich der KO sein. Die KO legt nur fest wie robust ein Tier ist, doch die Trefferpunkte hängen sehr von der Größe des Tiers ab. Daher können sehr große oder sehr kleine Kreaturen mehr oder weniger Trefferpunkte als ihre KO haben.

Fähigkeiten und Fertigkeiten: Die meisten Kreaturen haben sehr gute Sinne. Der »allgemeine« Wurf, mit dem ein Tier etwas wahrnehmen, also sehen, hören, riechen oder schmecken kann, beträgt unabhängig vom IQ des Tiers immer 14, obwohl das variieren kann. Manche Tiere haben so etwas wie Fertigkeiten. So kann ein Bluthund zum Beispiel Spurenlesen auf der Fertigungsstufe 18 besitzen!

PV und SR: Viele Kreaturen haben eine dicke Haut, einen Panzer oder Fettpolster, die wie Rüstung schützen.

Angriffswurf: Ein Tier würfelt gegen seine GE, wenn es angreift. Es werden dieselben Modifikatoren wie beim Menschen verwendet.

Schaden: Benutze die Tabelle weiter unten, denn der Klauen- oder Bißschaden eines Tiers hängt von seiner ST ab. Wenn ein Fleischfresser zubeißt, gilt das als Schnittschaden, wobei die gesamte

REIT- UND ZUGTIERE

Art	ST	GE	IQ	KO	Bewegung	Preis	Gewicht	Bemerkungen
Esel	25	10	4	13	8	1000\$	250 kg	
Kleines Maultier	30	10	4	14	8	1000\$	400 kg	Zu klein zum Reiten
Großes Maultier	40	10	4	14	9	2000\$	700 kg	
Pony	30	10	4	13	13	1500\$	400 kg	
Rassepferd	32	9	4	13	18	4000+\$	550 kg	Manche sind noch schneller!
Reitpferd	35	9	4	14	12	1200\$	600 kg	Normales Reitpferd
Kavalleriepferd	40	9	4	15	16	4000\$	700 kg	Ein leichtes Schlachtroß
Schweres Schlachtroß	50	9	4	16	15	5000\$	950 kg	Meist sehr gefährlich
Zugpferd	60	9	4	16	12	2000\$	1000 kg	
Ochse	80	8	4	17	8	1500\$	1250+ kg	
Kamel	40	9	4	15	10	1500\$	700 kg	Bösartig, trinkt wenig

ST mit einberechnet wird. Der Biß eines Pflanzenfressers ist ein Quetschgriff, der mit der halben ST errechnet wird. Der Biß eines Tiers, selbst der eines Fleischfressers, kann auch gar keinen Schaden anrichten.

Grundgeschwindigkeit Dies ist die Bewegung der Kreatur, außer im Fall von Reit- und Zugtieren.

Ausweichen Dies ist die einzige aktive Verteidigung der meisten Tiere, und ihr Wert ist gleich der halben GE oder der halben Bewegung, es gilt der bessere Wert. Das Maximum für Ausweichen ist 10.

Belastung und Bewegung: Belastung funktioniert bei Tieren genauso wie bei Menschen, die Belastungsstufe reduziert den Wert für Bewegung. Die Belastungstabelle für Vierbeiner ist jedoch eine andere:

Ohne Belastung (bis zu ST): Die Bewegung wird nicht beeinträchtigt.

Geringe Belastung (bis zu 3xST): Die Bewegung wird um 2 reduziert.

Mittlere Belastung (bis zu 5xST): Die Bewegung wird um 4 reduziert. Nur wenige Tiere können mehr als 5mal ihre ST auf dem Rücken tragen.

Starke Belastung (bis zu 7,5xST): Die Bewegung wird um 6 reduziert.

Extreme Belastung (bis zu 10xST): Die Bewegung wird um 8 reduziert, jedoch nicht auf weniger als 2.

Maximale Belastung (bis zu 15xST): Die Bewegung wird auf 1 reduziert. Nur ein sehr gutmütiges Tier wird versuchen, eine so schwere Last zu heben.

WAHREND DES SPIELS

Wir haben jetzt die Regeln für das Erschaffen und Ausrüsten von Charakteren gesehen. Jetzt geht es darum, wie man tatsächlich etwas tut. Im Grunde genommen beschreibt der SL die Situation und fragt jeden Spieler, was sein Charakter tut. Die Spieler antworten, und der SL sagt ihnen, was als nächstes geschieht. Es wird allerdings einen Punkt geben, an dem der SL nicht mehr sicher ist, daß die Charaktere die von den Spielern angesagten Aktionen auch durchführen können ... »Du springst über die Schlucht und hältst WAS in der Hand?« ... und hier kommen die Würfel ins Spiel.

PHYSISCHE HELDENTATEN

Rennen

Im Kampf ist Rennen nur eine Reihe von Bewegungsmanövern. Deine Laufgeschwindigkeit ist gleich deinem Wert für Grundgeschwindigkeit plus dem Bonus, den du für die Fertigkeit Rennen erhältst (S. 20) und plus einem »Sprintbonus« von einem Meter pro Sekunde, wenn du mehr als eine Runde in gerader Linie läufst. Dieser Wert wird jedoch durch Belastung (S. 24) noch verringert.

WAS TUN BEI REGELFRAGEN?

Bei jeder Regelfrage ist das Wort des SL Gesetz. Er legt fest, welche optionalen Regeln benutzt werden und entscheidet über alle speziellen Fragen, die auftauchen. Ein guter SL sollte Regelfragen immer mit den Spielern diskutieren, bevor er entscheidet, doch ein guter Spieler sollte eine einmal gefällte Entscheidung des SL auch akzeptieren.

Wenn einmal eine Situation auftaucht, die nicht von den Regeln abgedeckt wird, gibt es verschiedene Techniken, die man anwenden kann:

Erfolgswürfe. Würfle mit 3 Würfeln gegen die Stärke des Charakters, seine Geschicklichkeit, seinen Fertigkeitswert oder gegen etwas anderes. Erfolgswürfe werden benutzt, wenn es darum geht, ob jemand eine bestimmte Sache tun kann.

Zufallswürfe. Für Fragen wie »Sind die Schlüssel im Auto?« ist oft ein Zufallswurf das beste. Der SL legt die Chancen fest und würfelt dann. Er entscheidet, wie hoch die Wahrscheinlichkeit einer Möglichkeit ist und überläßt den Rest dem Schicksal.

Spielleiterentscheidung: Du brauchst überhaupt keine Würfel. Wenn es nur eine »richtige« Antwort gibt, die zur Handlung paßt, dann ist dies auch die Antwort.

Wenn du deine *Langstreckengeschwindigkeit* errechnest, die im Gegensatz zur Bewegung im Kampf dann zum Einsatz kommt, wenn du eine Strecke von einigen hundert Metern läufst, runde die Geschwindigkeit nicht ab. Mit einer Grundgeschwindigkeit von 5.5 könntest du in 10 Sekunden eine Strecke von 65 Metern laufen, wenn du keine Belastung hast.

Springen

Wenn du normalerweise über etwas springst, sollte der SL die Sache mit einem »OK, du bist 'rübergesprungen« abtun und das Spiel sollte weitergehen. Im Kampf über ein »normales« Hindernis zu springen, kostet einen Bewegungspunkt extra, gelingt aber automatisch. Nur wenn ein Hindernis besonders schwierig zu überwinden ist, solltest du dir ausrechnen, ob der Charakter den Sprung tatsächlich schafft.

Die maximale Entfernung für Sprünge hängt von deinem Wert für ST ab, und zwar folgendermaßen:

Hochsprung: ST mal 7,5 minus 25 cm. Wenn du mindestens vier Meter Anlauf hast, kannst du 60 cm höher springen.

Weitsprung aus dem Stand: (ST-3)x30 Zentimeter.

Weitsprung mit Anlauf: Wie oben, nur daß du pro Meter Anlauf, den du hast, 30 cm weiter springst, bis zum Doppelten der normalen Entfernung für Weitsprung.

Die Fertigkeit Springen: Wenn du diese Fertigkeit hast, kannst du deine Stufe in Springen statt deiner ST in den obigen Formeln verwenden.

Klettern

Alles, was schwieriger zu erklimmen ist als eine Leiter, erfordert einen Wurf gegen Klettern. Ein Wurf wird fällig, wenn du zu klettern anfängst, und dann ein weiterer alle fünf Minuten. Schlägt ein Wurf fehl, stürzt du ab. Die Modifikatoren des Wurfs hängen davon ab, wie schwierig etwas zu erklimmen ist; siehe untenstehende Tabelle. Außerdem wird deine Belastungsstufe von deinem Wert für Klettern abgezogen.

Art der Kletterpartie	Modifikator	Kurze Kletterpartie	Lange Kletterpartie
Leiter aufwärts	Kein Wurf	3 Sprossen/sek	1 Sprosse/sek
Leiter abwärts	Kein Wurf	2 Sprossen/sek	1 Sprosse/sek
Gewöhnlicher Baum	+5	30 cm/sek	10 cm/sek
Normaler Berg	0	15 cm/sek	3 m/min
Steile Mauer	-3	6 cm/sek	1,20 m/min
Modernes Gebäude	-3	3 cm/sek	60 cm/min
Seil aufwärts	+2	30 cm/sek	6m/min
Seil abwärts, ohne Ausrüstung	-1	60 cm/sek	9m/min
Mit Ausrüstung	-1	3,60 m/sek	3,60 m/sek

Dinge anheben und bewegen

Im allgemeinen kann der SL die Charaktere alles heben lassen, was nötig ist, ohne einen Wurf zu machen, doch wenn es um sehr schwere Dinge geht, kann eine Probe gegen ST notwendig werden. Das Maximum an Gewicht, das du heben kannst, ist durch die ST festgelegt.

Heben mit einer Hand: 3xST in kg.

Heben mit zwei Händen: 12xST in kg.

Auf dem Rücken tragen: 15xST in kg. Du kannst also mehr tragen, als du selbst anheben kannst. Bemerkung: Pro Sekunde, die du mehr als 10xST in kg trägst, verlierst du einen Erschöpfungspunkt (siehe S. 37).

Schieben und umwerfen: 12,5xST in kg, oder 25xST in kg mit Anlauf.

Geringfügig verschieben: 50xST in kg.

Ziehen: Über eine raue Oberfläche kannst du nur etwa soviel ziehen, wie du auch tragen kannst. Wenn du etwas über eine flache, gerade Oberfläche ziehst, kannst du das endgültige Gewicht halbieren.

Etwas auf Rädern zu ziehen: Wie beim Ziehen, doch das endgültige Gewicht wird bei einem zweirädrigen Karren durch 10 oder bei einem vierrädrigen Wagen durch 20 geteilt. Wenn das Gewicht auf einer guten Straße gezogen wird, wird das endgültige Gewicht nochmals halbiert.

Dinge im Kampf aufheben: Im Kampf wird ein leichter Gegenstand mit dem Manöver Bereitmachen aufgehoben, was eine Sekunde dauert. Es dauert hingegen 2 Sekunden, einen schweren Gegenstand, dessen Gewicht in kg größer als deine halbe ST ist, aufzuheben.

Werfen

Alles, was du anheben kannst, d.h. alles mit einem Gewicht von 12mal deiner ST oder weniger, kann auch geworfen werden. Um damit ein Ziel zu treffen, würfle gegen GE-3 oder die Fertigkeit Werfen. Um etwas ungefähr in einen Bereich zu werfen, würfle gegen GE oder Werfen. Wie weit du werfen kannst, hängt vom Gewicht des Gegenstands und deiner ST ab. Wähle in der Tabelle weiter unten das Gewicht aus, das dem des Gegenstands am nächsten kommt, und nimm die dort aufgelistete Entfernung mit dei-

ner ST mal. Das Ergebnis ist die Entfernung in Metern, die du den Gegenstand werfen kannst.

Die Fertigkeit Werfen: Wenn du die Fertigkeit Werfen hast, teile den Wert durch 6 und addiere das Ergebnis zu deiner ST, wenn du errechnen willst, wie weit du etwas werfen kannst.

Werfen im Kampf: Wenn du etwas im Kampf wirfst, ganz gleich ob du damit angreifen willst oder nicht, wird ein Angriffsmanöver notwendig (S. 30). Erst jedoch mußt du es aufheben, wie oben beschrieben. Um herauszufinden ob du triffst, mußt du gegen Werfen oder gegen die passende Fertigkeit für Wurfaffen würfeln.

Wenn etwas mehr wiegt als 12mal deine ST, vergiß die Formeln. Du kannst es einfach nicht werfen.

Wenn du von einem stumpfen Gegenstand getroffen wirst, hängt der Schaden, den er verursacht, von dem Gewicht des Gegenstands und der ST ab, mit der er geworfen wurde.

ST	0,25 bis 5 kg	5 bis 50 kg	25 bis 50 kg	mehr als 50 kg
5-6	1W-5	1W-4	1W-5	—
7-8	1W-4	1W-3	1W-3	—
9-10	1W-3	1W-2	1W-2	1W-3
11-12	1W-2	1W-1	1W-1	1W-2
13-14	1W-1	1W	1W	1W
15-16	1W	1W+1	1W+2	1W+2
17-18	1W+1	1W+2	2W-2	2W-1
19-20	1W+2	2W-2	2W-1	2W

Ein zerbrechlicher Gegenstand oder ein Charakter, der geworfen wird, erleidet Schaden in derselben Höhe wie das Ziel. Würfle den Schaden für den Gegenstand und das Ziel getrennt aus.

Schwimmen

Wenn du kurze Strecken schwimmst, ist deine Bewegung gleich 1/10 deines abgerundeten Werts in Schwimmen mit einem Minimum von einem Meter pro Sekunde. Über lange Strecken kannst du in 10 Sekunden deinen Wert in Schwimmen minus deine *doppelte* Belastung in Metern zurücklegen. Schwimmen kann Erschöpfung verursachen, siehe S. 37.

Würfle zum ersten Mal gegen Schwimmen, wenn du ins Wasser steigst, und dann einmal alle fünf Minuten. Ziehe deine *doppelte* Belastung ab und addiere 3, wenn du mit Absicht ins Wasser gegangen bist. Fettleibige Charaktere (S. 7) erhalten hier einen Bonus. Wenn der Wurf fehlschlägt, verlierst du einen Erschöpfungspunkt (S. 37) und mußt 5 Sekunden später nochmals würfeln und so weiter, bis du entweder 0 ST erreichst und ertrinkst, gerettet wirst, oder den Wurf schaffst. Wenn der Wurf gelingt, würfelst du nur wieder alle fünf Minuten.

Wurfdistanztabelle

Gewicht	Entfernung in Metern
0,5 kg	3,5
0,75 kg	3
1 kg	2,5
1,5 kg	1,9
2 kg	1,5
2,5 kg	1,2
3,75 kg	1
5 kg	0,8
7,5 kg	0,7
10 kg	0,6
12,5 kg	0,5
15 kg	0,4
20 kg	0,3
25 kg	0,25
30 kg	0,2
40 kg	0,15
50 kg	0,1
100 kg	0,05

Schwimmen kann eingesetzt werden, um einen Ertrinkenden zu retten. Würfle Schwimmen mit -5 plus oder minus die Differenz deiner ST und der ST des Ertrinkenden.

Reisen

Die Strecke, die du in einem Tag reisen kannst, egal ob zu Fuß oder zu Pferd, hängt direkt von deiner Belastung ab. Unter idealen Reisebedingungen könnte eine Gruppe, die gut in Form ist, sich die folgenden Strecken für einen Tagesmarsch vornehmen:

Ohne Belastung: 80 km

Geringe Belastung: 65 km

Mittlere Belastung: 50 km

Starke Belastung: 30 km

Extreme Belastung: 15 km

Eine Gruppe ist immer nur so schnell wie ihr langsamstes Mitglied. Ganz gleich, wieviel Kilometer du am Tag zurücklegst, du wirst immer etwa die gleiche Zeit dafür brauchen. Doch je mehr Gepäck du trägst und je schlechter die Reisebedingungen sind, desto langsamer mußt du gehen und desto häufiger mußt du rasten.

Gruppen mit Fahrzeugen bewegen sich mit der Geschwindigkeit des Fahrzeugs, je nach Gelände. Es sollte jedoch nicht vergessen werden, daß es gefährlich ermüdend und langweilig ist, mehr als 8 Stunden am Tag oder mehr als 4 Stunden in einem Stück ein Fahrzeug zu steuern. In solchen Fällen könnte ein Wurf gegen die entsprechende Fertigkeit Fahrzeug Lenken notwendig werden, um einen Unfall zu vermeiden.

MENTALE HELDENTATEN

Hören

Um ein leises Geräusch zu bemerken, mußt du gegen Hören würfeln, und zwar mit einem Bonus in der Höhe deines Ausgeprägten Gehörs, wenn du diesen Vorteil besitzt. Der SL kann diesen Wurf erschweren oder erleichtern, je nachdem, ob ein Geräusch lauter oder leiser ist, ob es andere Geräusche gibt und so weiter. Wenn ein Geräusch einmal gehört wurde, erfordert es noch einen Wurf gegen IQ, um seine *Bedeutung* zu verstehen. Taube Charaktere können gar nichts hören!

Schmecken und Riechen

Dies sind zwei Spielarten desselben Sinns. Um einen Geruch oder einen bestimmten Geschmack zu bemerken, mußt du gegen deinen IQ würfeln, und zwar mit einem Bonus in der Höhe deines Ausgeprägten Geruchs- und Geschmackssinns, wenn du diesen Vorteil besitzt. In manchen Fällen kann der SL einen extra IQ-Wurf verlangen, mit dem es die *Bedeutung* eines Geruchs zu verstehen gilt, den jeder bemerkt.

Sehen

Um etwas sehr Kleines oder Verstecktes zu bemerken, mußt du gegen Sehen würfeln, und zwar mit einem Bonus in der Höhe deines Ausgeprägten Sehvermögens, wenn du diesen Vorteil besitzt. Der SL kann diesen Wurf erschweren oder erleichtern, wenn etwas besser oder weniger gut versteckt ist. Bei Dunkelheit kann es Abzüge von -1 bis zu -9 geben, je nachdem, wie dunkel es ist. Eine kurz-sichtige Person erhält -6 auf Sehen von Objekten, die mehr als einen Meter entfernt sind, eine weitsichtige Person erhält -6 auf Sehen von Objekten innerhalb von einem Meter Entfernung.

Blinde Charaktere oder Charaktere in völliger Dunkelheit sehen gar nichts.

Wahrnehmungswürfe

Zu den Wahrnehmungswürfen gehören Würfe gegen Sehen, Hören und Schmecken/Riechen. Alle Wahrnehmungswürfe werden gegen den IQ des Charakters gemacht. Der Vorteil Wachsamkeit gilt als Bonus für *alle* Wahrnehmungswürfe.

Willenswürfe

Wenn jemand mit einer sehr beängstigenden Situation konfrontiert wird oder einen mentalen Nachteil überwinden muß, sollte der SL einen Willenswurf verlangen. Normalerweise ist der Wille gleich dem IQ, dann ist dies nur ein IQ-Wurf. Wenn der Charakter jedoch den Vorteil Starker Wille oder den Nachteil Schwacher Wille hat, wird dies zum IQ addiert beziehungsweise davon abgezogen.

Mit einem erfolgreichen Willenswurf hat der Charakter seine Furcht, seinen Nachteil oder was auch immer überwunden. Bei einem fehlgeschlagenen Wurf fürchtet sich der Charakter oder widersteht nicht länger seinem Nachteil. Jeder Willenswurf von 14 oder höher ist ein automatischer Fehlschlag. Dies gilt *nicht* für Willenswürfe, die gemacht werden, um Beeinflussungsfertigkeiten und Gedankenkontrolle zu widerstehen.

Wenn jemand desweiteren einen IQ von über 14 hat, behandle diesen so, als hätte er nur IQ 14, und *bevor* du den Abzug für Schwachen Willen verrechnest. Wenn du einen IQ von 14 oder mehr hast und 3 Stufen Schwacher Wille, dann ist dein Wille also nur 11.

KAMPF

So gewaltverherrlichend und gefährlich es auch sein mag, Kampf kommt in Abenteuergeschichten ständig vor, und die Spielercharaktere werden wohl nicht darum herumkommen, auch ab und zu zu kämpfen. Hier zeigen wir ein einfaches System, um solche Situationen auszuspielen.



Reihenfolge im Kampf

Die Charaktere agieren nacheinander, bis sie alle einmal am Zug waren bzw. eine Runde vorbei ist, dann wird von neuem begonnen. Die *Reihenfolge*, in der sie handeln, ist wie folgt:

Vergleiche die Bewegung aller Charaktere vor Beginn des Kampfs. Der Charakter mit dem höchsten Wert ist zuerst am Zug, der zweithöchste ist als nächstes dran und so weiter. Wenn zwei Werte gleich hoch sind, ist derjenige mit der höchsten *Grundgeschwindigkeit* zuerst am Zug. Hier ist dann zum Beispiel auch 5,5 besser als 5,25. Wenn die Werte immer noch *gleich* sind, wird um die erste Position gewürfelt.

Dein Zug *beginnt*, wenn du dir ein Manöver auswählst und endet, wenn du dir das nächste Manöver aussuchst, also nachdem alle anderen Charaktere einmal agieren konnten. Jeder Zug repräsentiert *eine* Sekunde Echtzeit.

^{*}Das komplette GURPS-Regelwerk beinhaltet die Kampfregeln für Fortgeschrittene, die es erlauben, eine Karte zu verwenden, die in Hexagone aufgeteilt ist, die einen Meter breit sind. Wenn dir in einem GURPS-Buch die Einheit »Hex« begegnet, bedeutet das dasselbe wie Meter.

Manöver

Indem du eins der folgenden Manöver auswählst, beginnst du deine Runde. Welches Manöver du auswählst, hat auch Einfluß auf deine Verteidigung (S. 32), solltest du vor Beginn deiner nächste Runde angegriffen werden. Du wählst erst dann eine Verteidigung aus, wenn du tatsächlich angegriffen wirst, aber das Manöver, das du aussuchst, entscheidet über die Verteidigungsstrategien, die du anwenden kannst.

Bewegen

Bewege dich, ohne jedoch etwas anderes zu tun, von freien Handlungen einmal abgesehen, siehe unten. Du kannst jede Art aktiver Verteidigung anwenden.

Bewegung und irgendwelche besonderen Handlungen sind völlig abstrakt, es wird dazu kein Spielbrett benötigt*. Wenn die Einzelheiten der Bewegung wichtig sind (»Wie lange dauert es, wenn ich quer durch den Raum renne und den Edelstein nehme?«), dann entscheidet der SL. Die Anzahl in Metern, die du in einer Sekunde laufen kannst, ist gleich deinem Wert für Bewegung.

Positionsänderung

Wechsle aus der aufrechten Position in die liegende, aus der knienden in die aufrechte, oder ändere deine Position in anderer Weise. Es dauert allerdings zwei Runden, um von der liegenden in die aufrechte Position zu kommen. Erst kniest du, dann erst stehst du. Ausnahme: Du kannst aus der aufrechten in die kniende Position gelangen und im selben Zug angreifen, oder umgekehrt.

Du kannst jede Art von Verteidigung anwenden, während du die Position wechselst. Die folgende Tabelle faßt die Eigenschaften der verschiedenen Positionen im Kampf zusammen.

Positionstabelle

Position	Angriff	Verteidigung
Aufrecht	Normal	Normal
Hockend	-2 auf Fernkampfwaffen -2 auf Angriffe gegen dich	Normal gegen andere
Kniend	-2 auf Fernkampfwaffen -2 auf Angriffe gegen dich	-2 auf jede aktive Verteidigung
Kriechend	Kann nicht mit Fernkampfwaffen angreifen -4 auf Angriffe gegen dich	-3 auf jede aktive Verteidigung
Sitzend	-2	Wie kniend
Liegend	-4, außer mit Armbrust und Feuerwaffen	Wie kriechend

Bereitmachen

Mach eine Waffe oder einen anderen Gegenstand bereit zum Kampf. Eine Waffe ist nicht bereit, wenn sie sich in der Scheide oder im Halfter befindet. Eine Axt, ein Streitkolben oder eine andere schwere Waffe ist nicht mehr bereit, nachdem sie einmal geschwungen wurde und muß erst erneut bereitgemacht werden, bevor sie wieder eingesetzt werden kann. Bei manchen Waffen dauert das Bereitmachen nach dem Benutzen mehr als eine Sekunde.

Du kannst mit einer Waffe parieren, oder einen Schlag mit einem Schild abblocken, sobald du die Waffe bereitgemacht hast, also in derselben Runde! Du kannst auch jede andere aktive Verteidigung benutzen, während du einen Gegenstand bereitmachst.

Ausnahme: Wenn du eine Schußwaffe bereitmachst, indem du nachlädst, ist deine einzige Verteidigung das Ausweichen, und wenn du ausweichst, verlierst du diese Runde für das Nachladen.

Du kannst jedoch, selbst wenn du beidhändig bist, niemals eine Waffe in einer Runde bereitmachen, in der du mit einer anderen angreiffst.

Nachladen

Verwende das Manöver Bereitmachen dazu, deine Schußwaffe nachzuladen. Dies nimmt mehrere Runden in Anspruch. Mit einer Schleuder brauchst du beispielsweise eine Runde, um den Stein bereitzumachen und eine Runde, um ihn in die Schleuder zu legen. Wenn du nicht zielst, kannst du in der dritten Runde schießen. Bei Armbrüsten dauert dies viel länger. Erst einmal mußt du die Armbrust spannen. Dies dauert bei einer Armbrust, die für deine ST gedacht ist, 2 Runden, oder länger bei einer schwereren Armbrust. Dann mußt du den Bolzen bereitmachen (eine Runde) und mit ihm die Armbrust laden (eine Runde).

Einige Nachladezeiten:

Schleuder: 2 Sekunden zum Nachladen, kann jede dritte Runde abgefeuert werden.

Bogen: 2 Sekunden zum Nachladen, kann jede dritte Runde abgefeuert werden.

Armbrust (für deine oder eine geringere ST): 4 Sekunden zum Spannen und Nachladen, kann jede fünfte Runde abgefeuert werden. Wenn eine bis zu 2 höhere ST erforderlich ist: 8 Sekunden zum Spannen und Nachladen, kann jede neunte Runde abgefeuert werden.

Feuerwaffen: Das Auswechseln von Magazinen für Schußwaffen, die dies erlauben, dauert 3 Sekunden. Revolver benötigen 3 Sekunden für die Vorbereitung, plus je eine zusätzliche Sekunde für jede geladene Patrone.

Zielen

Ziele mit einer Fernkampfwaffe auf ein bestimmtes Ziel. Du mußt dein Ziel ansagen. Dein Angriff erhält einen Abzug von -4, wenn du eine Fernkampfwaffe abfeuerst, ohne zu zielen, es sei denn, dein effektiver Fertigkeitwert ist mindestens so hoch wie die Schnappschußzahl der Waffe. Diese sind auf der Waffentabelle aufgelistet. Wenn du eine Runde lang zielst, dann greifst du mit deinem normalen Fertigkeitwert plus der Zielgenauigkeit der Waffe an, die ebenfalls in den Waffentabellen verzeichnet ist. Du kannst bis zu drei weitere Runden lang zielen und erhältst pro Runde, die du zielst, nochmals +1 auf den Angriff.

Du kannst jede Art von Verteidigung einsetzen, während du zielst, doch es stört deine Konzentration beim Zielen und du verlierst alle bereits angesammelten Boni. Wenn du verletzt wirst, während du zielst, mußt du einen Willenswurf machen, oder du verlierst dein Ziel.

Angreifen

Greife einen Gegner mit deiner bereitgemachten Waffe an. Der SL hat immer die Möglichkeit, aus Gründen, die mit der Kampfsituation zu tun haben, zu entscheiden, daß manche der Kämpfenden bestimmte Gegner nicht angreifen können. Wenn der Kampf in einem sehr eingeschränkten Gebiet stattfindet, sollte für Bögen und ähnliche Schußwaffen immer nur ein Schuß erlaubt sein, dann muß mit Handwaffen weiter gekämpft werden.

Du kannst in derselben Runde, in der du angreiffst, mit einer bereitgemachten Waffe parieren, einen Angriff mit einem Schild abblocken oder ausweichen.

Massiver Angriff

Greif einen Gegner mit Händen, Füßen oder einer bereitgemachten Waffe an. Du hast drei Möglichkeiten:

- Führe zwei Angriffe gegen denselben Gegner, wenn du zwei bereitgemachte Waffen hast oder eine Waffe, die nach einem Angriff nicht wieder bereitgemacht werden muß.
- Führe einen einzelnen Angriff, doch zähle +4 zu deinem Fertigkeitswert hinzu!
- Führe einen Angriff mit deinen normalen Fertigkeitswerten, doch wenn du triffst, verursachst du +2 Schaden.

Wenn du allerdings eine der Formen des massiven Angriffs wählst, darfst du bis zu deiner nächsten Runde *überhaupt keine aktive Verteidigung* benutzen!

Massive Verteidigung

Verteidige dich und mache nichts weiter in dieser Runde. Wenn dein Verteidigungswurf gegen einen Angriff fehlschlägt, darfst du es mit einer anderen Verteidigung *nochmals* versuchen ... mit anderen Worten, du erhältst zwei Verteidigungswürfe mit zwei *verschiedenen* aktiven Verteidigungen gegen denselben Angriff. Du kannst jedoch nur *zweimal* pro Runde abblocken und *zweimal* parieren, wenn du Massive Verteidigung wählst, und du kannst nicht *zweimal* mit einer Waffe parieren, die nach einmaligem Einsatz erst wieder bereitgemacht werden muß.

Zeitaufwendige Handlung

Dies ist eine variable Wahl, die es dir erlaubt, die eine Sekunde für eine Aktion zu nutzen, die mehrere Sekunden dauert, wie zum Beispiel ein Schloß zu öffnen oder eine Bombe zu entschärfen. Der SL entscheidet, wie viele Runden eine zeitaufwendige Handlung in Anspruch nimmt. Generell ist keine Verteidigung außer Ausweichen während einer zeitaufwendigen Handlung möglich, doch der SL kann dies von Fall zu Fall regeln. Jede Art von Verteidigung kann dich auch beim dem stören, was du gerade zu tun versuchst.

Freie Handlungen

Es gibt Dinge, die du während jedes Manövers tun kannst. Dazu gehört Reden, eine Waffe oder einen anderen Gegenstand fallenzulassen oder sich hinter einer Deckung zu ducken (nicht hinzuknien).

Der Angriff

Wenn du das Manöver *Angreifen* oder *Massiver Angriff* gewählt hast, darfst du versuchen, einen Gegner zu treffen. Du kannst jeden Gegner angreifen, es sei denn, der SL entscheidet, daß der Angriff aus irgendeinem Grund nicht möglich ist.

Du kannst nur dann angreifen, wenn deine Waffe auch *bereitgemacht* ist. Eine nicht ausbalancierte Waffe wie etwa eine Axt muß nach einem Angriff erneut bereit gemacht werden, so daß du nur jede zweite Runde angreifen kannst.

Jeder Angriff wird mit drei Würfeln abgewickelt. Der erste ist dein *Angriffswurf*. Wenn der Wurf gelingt, ist auch dein Angriff gelungen. Jetzt muß dein *Gegner* einen *Verteidigungswurf* machen (S. 32), um festzustellen, ob er sich gegen deinen Schlag verteidigen kann. Wenn ihm der Wurf gelingt, wird er nicht getroffen. Wenn ihm jedoch der Verteidigungswurf mißlingt, hat dein Schlag getroffen und du machst einen *Schadenswurf*.

Dein Angriffswurf ist ein normaler Erfolgswurf. Bestimme hierzu deinen effektiven Fertigkeitswert, also deinen Wert für diese

Fertigkeit plus oder minus aller *Modifikatoren* für die Waffe, die du verwendest.

Zu den eventuellen Modifikatoren gehören:

Schlechte Sicht: -1 bis -9 (Spielleiterentscheidung), -10 in völliger Dunkelheit.

Einäugig: -1 bei Angriffen mit Handwaffen, -3 bei Fernkampfwaffen.

Blind: -6, plötzlich erblindet -10.

Unsicherer Stand: -2 oder mehr, nach der Entscheidung des SL.

Angreifer in ungewöhnlicher Position (z.B. kopfüber hängend): -2 oder mehr, nach der Entscheidung des SL.

Angreifer kriecht und liegt: -4

Angreifer kauert, sitzt oder kniet: -2

Angriff mit der falschen Hand: -4 (keinen Abzug bei Beidhändigkeit)

Schild: -2 auf Angriffe, wenn du einen großen Schild benutzt, denn der ist dir im Weg.

Geringere ST als die Mindest-ST für deine Waffe: -1 für jeden Punkt Unterschied

Wunden: Abzug ist gleich den Trefferpunkten, die du in der letzten Runde verloren hast. Der Vorteil Schmerzunempfindlichkeit eliminiert diese Abzüge.

Würfle nun mit 3 Würfeln. Wenn das Ergebnis niedriger oder gleich deinem effektiven Fertigkeitswert ist, war dein Wurf gut genug, um deinen Gegner zu treffen, und er muß würfeln, um sich zu verteidigen. Sonst hast du ihn verfehlt!

Kritische Treffer: Ganz gleich, wie hoch dein Fertigkeitswert ist, mit einem Wurf von 3 oder 4 triffst du immer, und zwar mit einem *kritischen Treffer*. Ein Wurf von 5 oder 6 kann ein kritischer Treffer sein, je nach Fertigkeitswert. Wenn dein effektiver Fertigkeitswert 15 oder höher ist, dann ist ein Wurf von 5 ein kritischer Treffer. Wenn dein effektiver Fertigkeitswert 16 oder höher ist, dann ist ein Wurf von 6 ein kritischer Treffer.

Bei einem kritischen Treffer trifft dein Schlag automatisch, dein Gegner erhält *keinen* Verteidigungswurf. Wenn du sogar eine 3 würfelst, dann würfelst du keinen Schaden aus, dein Schlag richtet dann immer den größtmöglichen Schaden an. So wäre zum Beispiel der Maximalschaden eines Schlags mit 1W6+2 dann 6+2 oder 8 Trefferpunkte. Alle anderen kritischen Treffer umgehen den Verteidigungswurf, doch verursachen normalen Schaden.

Automatische Fehler: Ganz gleich, wie hoch dein Fertigkeitswert ist, mit einem Wurf von 17 oder 18 verfehlt du immer dein Ziel.

Die Verteidigung

Wenn du einen Angriffswurf machst, hast du deinen Gegner noch nicht tatsächlich getroffen, es sei denn, du hast einen kritischen Treffer erzielt. Du hast einen Schlag gelandet, der *gut genug* war, um ihn zu treffen, *es sei denn*, er verteidigt sich.

Die Verteidigung deines Gegners setzt sich aus seiner *passiven* Verteidigung (Rüstung und Schild) plus seiner *aktiven* Verteidigung (Ausweichen, Blocken oder Parieren) zusammen. Die passive Verteidigung schützt ihn immer, doch die aktive Verteidigung muß aus den Arten der Verteidigung ausgewählt werden, die im Augenblick »erlaubt« sind. Das hängt vom Manöver ab, das er in der letzten Runde gewählt hat — siehe S. 30.

Der Angegriffene würfelt dann mit 3 Würfeln. Ist der Wurf *niedriger oder gleich* seiner gesamten Verteidigung, hat er den Schlag abgeblockt, ihn pariert oder ist ihm ausgewichen. Andernfalls war seine Verteidigung nicht erfolgreich und dein Schlag hat getroffen.

Wenn dein Schlag deinen Gegner getroffen hat, kannst du den Schaden auswürfeln.

Ein Verteidigungswurf von 3 oder 4 ist *immer* erfolgreich, selbst wenn deine gesamte Verteidigung 1 oder 2 ist! Ein Wurf von 17 oder 18 schlägt immer fehl.

Dein Gegner darf keinen Verteidigungswurf machen, wenn du einen kritischen Treffer erzielst hast.

Aktive Verteidigung

Es gibt drei Arten von *aktiver Verteidigung*, die dich vor einem Angriff schützen können. Wenn du angegriffen wirst, kannst du als Teil deines gesamten Verteidigungswurfs *eine* aktive Verteidigung auswählen. Wenn du *massive Verteidigung* gewählt hast, darfst du *zwei* verschiedene Verteidigungswürfe mit verschiedenen Arten der Verteidigung machen.

Deine aktive Verteidigung hängt von deiner Situation ab, *besonders* von dem letzten Runde ausgewählten Manöver. Manche Manöver schränken deine Verteidigung ein, so daß du nicht zwischen allen Arten auswählen kannst. Ein benommener Charakter verteidigt sich mit -4.

Manchmal hast du auch *gar keine* aktive Verteidigung. Ein »Freund«, der dich in den Rücken stößt, der Schuß eines Scharfschützen oder eine unerwartete Mine — das sind Angriffe, gegen die keine aktive Verteidigung möglich ist.

Der Vorteil Kampfflexe gibt dir +1 auf deine aktive Verteidigung.

Ausweichen

Deine Verteidigung durch Ausweichen ist gleich deinem Wert für Bewegung, allerdings *nicht* durch die Fertigkeit Rennen modifiziert. Bei einem *Tier* ist der Wert für Ausweichen seine halbe Bewegung oder seine halbe GE, je nachdem, welcher Wert besser ist. Das Maximum ist dann 10.

Du kannst *jedem* Angriff ausweichen, solange du vorher von dem Angriff wußtest. Du kannst in einer Runde beliebig oft ausweichen.

Abblocken

Du mußt einen bereitgemachten Schild haben, den du zum Abblocken eines Angriffs verwendest. Dein Verteidigungswert für das Abblocken ist dein abgerundeter halber Fertigkeitwert für Schild. Im allgemeinen kannst du mit einem Schild jede Handwaffe parieren, ganz gleich, ob mit ihr zugestoßen, sie geschwungen oder geworfen wurde. Außerdem kannst du Pfeile oder ähnliche weniger weit entwickelte Geschosse damit abblocken. Du kannst jedoch *keine* Kugeln oder Strahlenwaffen abblocken, die viel zu schnell sind, um von einem Schild aufgehalten werden zu können. Die *passive* Verteidigung eines Schilds hilft jedoch gegen alle Schußwaffen.

Du kannst pro Runde nur einen Angriff abblocken, es sei denn, du hast das Manöver *Massive Verteidigung* gewählt.

Parieren

Alle Handwaffen (Klingen, Keulen, Äxte, Speere, Stangenwaffen) können sowohl zum Angriff als auch für die Verteidigung benutzt werden. Wenn du mit einer Waffe parierst, zählt dein abgerundeter *halber* Fertigkeitwert mit dieser Waffe als aktive Verteidigung. Wenn du also einen Fertigkeitwert von 20 auf Schwert hättest, dann würde deine Verteidigung beim Parieren mit dem Schwert 10 betragen.

Du kannst nur parieren, wenn deine Waffe auch *bereitgemacht* ist. Wenn du mit einer nicht ausbalancierten Waffe angreifst, muß

diese anschließend erneut bereitgemacht werden. So kannst du zum Beispiel nicht mit einer Axt parieren, wenn du in derselben Runde bereits damit angegriffen hast; du mußt sie erneut bereitmachen.

Eine Parade mit einer Waffe kann nichts anderes als Handwaffen aufhalten. Eine weitere Ausnahme: Wenn eine Waffe dreimal ihr Gewicht oder mehr pariert, hat sie eine Chance von 1/3, zu zerbrechen. Wenn dies geschieht, gilt die Parade dennoch.

Du darfst nur einen Angriff pro Runde parieren, es sei denn, du hast zwei Waffen, was dir erlaubt, einmal mit jeder Waffe zu parieren, oder du hast das Manöver *Massive Verteidigung* gewählt, was dir erlaubt, zweimal zu parieren, oder zweimal mit jeder Waffe, wenn du mehrere hast.

Wenn du einen waffenlosen Angriff mit einer Waffe parierst, kannst du den Angreifer verletzen. Würfle dann sofort gegen deine eigene Waffenfertigkeit, allerdings mit -4, wenn der Angreifer Karate angewendet hat. Wenn du triffst, hat deine Parade den Arm oder das Bein des Gegners direkt getroffen; du kannst dann ganz normal Schaden auswürfeln.

Einige besondere Regeln zum Parieren:

Wurfwaffen können pariert werden, jedoch mit -1. Wurfmesser und andere kleine geschleuderte Waffen werden nur mit -2 pariert.

Mit *Messern* und ähnlich kleinen Waffen kann nur mit -1 pariert werden.

Flegel können nur mit -4 pariert werden.

Mit *Kampfstäben* kann man mit 2/3 des Fertigkeitwerts parieren, anstatt mit 1/2.

Fechtwaffen sind ein ganz eigener Kampfstil, bei dem die Verteidigung betont wird, so daß Fechter gezwungen werden, besser als andere Kämpfer zu parieren. Wenn du die Fertigkeit Fechten und eine entsprechende Waffe hast (ein leichtes Schwert, ein Rapier oder einen Säbel), die nicht größer als ein kleiner Schild und nicht schwerer als »geringe Belastung« ist, dann beträgt deine Parade 2/3 deines Fertigkeitwerts für Fechten (abgerundet). Außerdem parierst du *zweimal* pro Runde, anstatt nur einmal. Mit dem Manöver *Massive Verteidigung* kannst du so oft parieren, wie du willst!

Passive Verteidigung

Wenn du angegriffen wirst, kannst du auch eine passive Verteidigung haben, die in Form von Schild und Rüstung zu deinem Vorteil wirkt. Passive Verteidigung schützt dich *ständig*, selbst wenn du bewußtlos bist oder nicht mit einem Angriff rechnest. Wenn du eine passive Verteidigung besitzt, und sei sie noch so gering, hast du mit einem Wurf von 3 oder 4 Erfolg!

Rüstung: Die passive Verteidigung einer Rüstung hängt von der Art der Rüstung ab und liegt zwischen 1 und 6.

Schild: Die passive Verteidigung eines Schilds hängt von dessen Größe ab. Ein Buckler hat eine Verteidigung von 1, ein großer Schild von 4. Ein Schild schützt dich nicht vor Angriffen von hinten.

Schaden und Verletzungen

Schadenswürfe

Wenn dein Gegner seinen Verteidigungswurf nicht schafft, hast du ihn getroffen und darfst einen Schadenswurf machen. Dieser Wurf verrät dir, wieviel Schaden du bei deinem Ziel angerichtet hast. Die Anzahl der Würfel, die du für einen Schadenswurf benutzt, wird durch deine Waffe und, bei Waffen niedriger Techlevels, durch deine Stärke festgelegt.

Wenn dein Gegner Rüstung trägt, wird die Schadensresistenz (SR) der Rüstung vom ausgewürfelten Schaden abgezogen. Der Vorteil Zähigkeit kann auch zu einer zusätzlichen SR führen, die genauso wie Rüstung wirkt und auf die SR der Rüstung addiert wird.

Wenn du Glück hast, würfelst du genug Schaden, um die Rüstung deines Gegners zu überwinden und du kannst ihn verletzen!

Verletzungen

Wenn der Gesamtschaden *höher* ist als die Schadensresistenz deines Gegners (Rüstung, Haut usw.), werden die überzähligen Trefferpunkte als Schaden verrechnet. *Beispiel:* Wenn du dein Schwert schwingst, ist dein »Grundschaden« 2W. Du würfelst mit zwei Würfeln und erhältst eine 8. Dein Ziel hat 3 Punkte SR, also kommen 5 Trefferpunkte durch. Dann addierst du 50%, da du Schnittschaden verursacht hast (2 Punkte, da immer abgerundet wird). Das Ergebnis ist 7. Also nimmt das Ziel 7 Trefferpunkte Schaden.

Folgen von Verletzungen

Es wird davon ausgegangen, daß immer der Torso verletzt wird, da spezielle Trefferzonen in *GURPS Light* zu weit führen würden. Ziehe die Trefferpunkte von deinem Wert für KO ab. Siehe auch S. 35–37.

Schock: Wenn du verwundet wirst, wird dein Angriffswert in der nächsten Runde um die Trefferpunkte reduziert, die du gerade hinnehmen mußtest. Wenn du mehrere Wunden in einer Runde bekommst, werden alle Abzüge verrechnet.

Zusammenbruch und Benommenheit: Wenn dir eine Wunde zugefügt wird, durch die du *mehr als die Hälfte* deiner KO verlierst, mußt du gegen deine ursprüngliche KO würfeln. Wenn der Wurf mißlingt, *brichst du zusammen*.

Ganz gleich, ob du zusammenbrichst oder nicht, in jedem Fall bist du *benommen*. Du erhältst bis zur nächsten Runde –4 auf jede aktive Verteidigung. Danach mußt du erneut gegen deine ursprüngliche KO würfeln. Bei einem gelungenen Wurf erholst du dich und kannst in dieser und den folgenden Runden normal handeln. Bei einem mißlungenen Wurf bist du immer noch benommen und stehst (oder liegst) weiter da, ohne irgendwelche Manöver machen zu können, und du erhältst weiter –4 auf jede aktive Verteidigung!

Schwere Wunden: Wenn du *unter 3 oder weniger Trefferpunkte* sinkst, werden deine Bewegung und dein Ausweichen halbiert und abgerundet. Deine Wunden machen dich langsamer!

Bewußtlosigkeit: Wenn du so schwer verwundet bist, daß deine KO auf *Null oder weniger* sinkt, hältst du dich nur noch durch reine Willenskraft bei Bewußtsein. Am Beginn jeder Runde, wenn deine KO bei null oder weniger steht, mußt du gegen deine *ursprüngliche* KO würfeln, die allerdings durch den Vorteil Starker Wille und den Nachteil Schwacher Wille modifiziert wird, sofern du einen der beiden hast. Bei einem gelungenen Wurf kannst du in deiner Runde normal agieren, bei einem mißlungenen verlierst du das Bewußtsein. Du mußt jede Runde würfeln, bis ein Wurf mißlingt und du bewußtlos wirst.

Tod: Wenn deine KO doppelt negativ wird (zum Beispiel bei –10, wenn du KO 10 hast), riskierst du es zu sterben. Siehe S. 35.

Fernkampfaffen

Wurfwaffen

In *GURPS Light* kann jeder jeden mit einer Handwaffe treffen (na ja, jedenfalls meistens). Es kann aber dennoch vorkommen, daß du

eine Waffe werfen möchtest. Wenn du eine Waffe wirfst, dann würfle *nicht* gegen deine Waffenfertigkeit, sondern gegen die Fertigkeit Werfen. Bei einem Schnappschuß, wenn du also nicht zielst, erhältst du –4. Siehe *Zielen*, S. 31.

Wenn eine Waffe geworfen werden kann, ist das für jede Waffe eine *eigene* Fertigkeit. Die Fertigkeit, die benötigt wird, um eine Waffe zu werfen, ist immer »leicht« zu lernen und hat einen Grundwert von GE–4.

Außerdem gibt es eine allgemeine Fertigkeit Werfen. Dies ist eine »schwere« Fertigkeit, doch wenn du diese Fertigkeit beherrscht, kannst du damit alles werfen — ein Messer, einen Baseball, einen Ziegelstein oder einen Speer. Dein Ziel kann einer Wurfwaffe ausweichen, sie parieren oder abblocken.

Wenn du triffst, machst du normalen Schaden. Ganz gleich, ob du triffst oder nicht, die Waffe fällt in jedem Fall zu Boden. In einem großen Kampf sollte dich der SL die Waffe überhaupt nicht mehr aufheben lassen, und in einem kleineren Kampf kann er würfeln um festzustellen, wie viele Runden es dauert, bis du die Waffe aufgehoben hast!

Schußwaffen

Schußwaffen werden wie alle anderen Waffen behandelt; würfle deinen Angriffswurf, laß den Gegner seinen Verteidigungswurf machen und würfle dann den Schaden aus. In *GURPS Light* wird davon ausgegangen, daß alle Angriffe auf relativ kurze Entfernung stattfinden, wenn der SL nicht etwas anderes festlegt. Würfle gegen deine Waffenfertigkeit, um mit einer Schußwaffe zu treffen. Bei einem Schnappschuß, wenn du nicht zielst, greifst du mit –4 an; siehe *Zielen*, S. 31. Das Ziel eines Schußangriffs kann ausweichen, doch es kann nicht parieren. Pfeile und Bolzen können mit einem Schild blockiert werden, doch weiter entwickelte Geschosse nicht.

Bögen und Schleudern schießen nicht jede Runde. Bei einem Bogen zum Beispiel dauert das Bereitmachen zwei Sekunden, so daß man nur jede dritte Runde angreifen kann. Siehe *Bereitmachen*, S. 31.

Modifikatoren für den Fernkampf

Vielleicht möchte der SL die folgenden situationsbedingten Modifikatoren zur Anwendung bringen. Wenn das Ziel

liegt oder kriecht: –4 (–7 mit Deckung)

kauert, sitzt oder kniet: –2 (–4 mit Deckung)

hinter jemand anderem gedeckt ist: –4

nur teilweise zu sehen ist: –3.

Explosionen

Explosionen machen auf einfach *alles* in der näheren Umgebung Sprengschaden. Granaten aus dem Zweiten Weltkrieg verursachen zwischen 2 und 5 Würfel Schaden, je nach Typ. Selbst 5 kg TNT würden 6W mal 20 Würfel Schaden verursachen. Jeder innerhalb eines Radius von 2 m erhält den vollen Schaden. Für weiter entfernte Ziele teilt man den Schaden pro 2 Meter Entfernung durch 4 (1/4 bei 2 Metern, 1/16 bei 4 Metern und so weiter). Nur eine völlig geschlossene Rüstung oder die SR eines verschlossenen Fahrzeugs schützen gegen Sprengschaden.

Explosionen können außerdem Splitter auslösen; diese Splitter streuen in einem Radius von 5 Metern mal der Anzahl der Würfel für den Sprengschaden. Die Chance, getroffen zu werden, hängt dabei von mehr Faktoren ab, als hier berücksichtigt werden können (Deckung, Position, Art der Explosion). Der SL sollte einfach eine Chance festlegen, die er für vernünftig hält, und würfeln! Jeder,

der getroffen wird, nimmt Schnittschaden, zwischen 1W–4 von Sand oder Kies und 2W von Granatsplittern.

Waffenloser Kampf

Manchmal muß man auch ohne Waffen kämpfen. Dies nennt man dann Waffenloser Kampf. Jeder kann ohne Waffen kämpfen, doch es gibt gewisse Fertigkeiten wie Raufen oder Karate, die dich zu einem effizienteren Kämpfer machen.



Schlagen

Ein Schlag ist ein Angriff. Dein »Fertigkeitswert« für einen Schlag ist der beste Wert aus GE, Raufen und Karate. Der Schaden wird durch deine ST festgelegt, er beträgt Stoßschaden–2 und verursacht Quetschschaden, der von der Tabelle auf Seite 24 abgelesen wird. *Beispiel:* Mit ST 12 ist dein Stoßschaden 1W–1, dein Schlag verursacht also 1W–3 Schaden.

Mit einem Schlagring oder mit den Handschuhen einer Plattenrüstung verursachst du +2 Schaden beim Zuschlagen. Mit einem Stein oder einer Rolle Münzen in der Hand verursachst du +1 Schaden, wenn du zuschlägst. Die Fertigkeiten Karate und Raufen geben besondere Boni auf deinen Schaden. Genaueres ist bei den Beschreibungen der Fertigkeiten zu finden.

Treten

Ein Tritt wird genauso abgehandelt wie ein Schlag, doch du würfelst zusätzlich mit –2, und du verursachst direkt Stoß/Quetschschaden — oder Stoßschaden +1, wenn du schwere Stiefel oder etwas ähnliches trägst. Wenn du zutrittst und *nicht triffst*, mußt du einen GE-Wurf oder einen Fertigkeitwurf machen, damit du nicht umfällst!

Parieren mit den bloßen Händen

Wenn du mit den bloßen Händen kämpfst, kannst du einen *Schlag* oder einen *Tritt* parieren, indem du deine halbe GE als Parade verwendest. Wenn du eine im waffenlosen Kampf anwendbare Fertigkeit besitzt, hast du eine bessere Parade, nämlich 2/3 deines Fertigkeitswerts in Raufen oder Karate (abgerundet).

Wenn du eine Waffe mit der bloßen Hand parierst, erhältst du –3 auf deine Verteidigung, es sei denn, du parierst einen *Stoß* oder du setzt Karate ein. Bei einer mißlungenen Parade trifft die Waffe dich. Der Angreifer darf sich aussuchen, ob er sein ursprüngliches Ziel oder deinen Arm treffen will. Wenn dein Arm mehr Schaden als deine halbe KO nimmt, wird er automatisch *verkrüppelt* (siehe S. 35).

VERLETZUNGEN, KRANKHEITEN UND ERSCHÖPFUNG

Das Leben eines Abenteurers besteht nicht nur aus Ruhm und Erfolg. Du wirst müde, dreckig, du kannst sogar *verletzt* werden oder gar *sterben*.

Wunden und andere Verletzungen verursachen körperlichen Schaden oder »Trefferpunkte«. Dein Wert für KO zeigt, wieviel Trefferpunkte du hinnehmen kannst. Ein Charakter, der auf 0 Trefferpunkte sinkt, wird bald bewußtlos werden. Es ist jedoch möglich, mit negativen Trefferpunkten zu überleben.

ferpunkte sinkt, wird bald bewußtlos werden. Es ist jedoch möglich, mit negativen Trefferpunkten zu überleben.

Allgemeiner Schaden (Verlorene Trefferpunkte)

Wenn jemand oft verwundet wird, wird er mit der Zeit schwächer werden und irgendwann zusammenbrechen, selbst wenn keine der Verletzungen besonders schwer ist. Schreibe deine Trefferpunkte auf deinem Charakterbogen mit. Die Folgen verlorener Trefferpunkte sind die folgenden:

3, 2 oder 1 verbliebene Trefferpunkte: Deine Bewegung und dein Ausweichen werden halbiert, da die Wunden dich taumeln lassen.

0 oder weniger verbliebene Trefferpunkte: Du läufst Gefahr, sofort zusammenzubrechen. Würfle zu Beginn jeder Runde gegen deine ursprüngliche KO, wobei Starker oder Schwacher Wille mit verrechnet werden. Bei einem mißlungenen Wurf verlierst du das Bewußtsein.

–KO verbliebene Trefferpunkte: Du mußt deinen KO-Wurf schaffen, andernfalls stirbst du. Ein weiterer Wurf wird pro weitere 5 verlorene Trefferpunkte erforderlich.

–5x KO: Sofortiger Tod. Du hast das sechsfache deiner ursprünglichen Trefferpunkte verloren, solche Verletzungen kann niemand überleben.

Schock

Wenn du verletzt wirst, werden dein IQ und deine GE um diese Zahl reduziert, *jedoch nur in deiner nächsten Runde*. *Beispiel:* Wenn du für 3 Trefferpunkte verletzt wirst, haben deine GE, IQ und die Fertigkeiten nächste Runde einen Abzug von –3. Aktive Verteidigung basiert jedoch nicht auf GE.

Die Abzüge wirken sich vor allem auf die Angriffe mit Waffen aus, doch sie zählen genauso für alle anderen Anwendungsmöglichkeiten von GE, IQ und den Fertigkeiten. Daher ist es vielleicht ratsam, nach einer Runde, in der du schwer verletzt wurdest, zu fliehen, Massive Verteidigung oder etwas ähnliches zu versuchen, anstatt sofort einen Gegenangriff zu starten.

Dies ist jedoch nur ein vorübergehender Effekt, der vom Schock herrührt. In deiner nächsten Runde funktionieren deine Fertigkeiten wieder ganz normal.

Zusammenbruch

Wenn jemand auf einen Schlag *mehr als die Hälfte* seiner KO verliert, muß er sofort gegen seine ursprüngliche KO würfeln. Wenn der Wurf mißlingt, *fällt er zu Boden* und ist *benommen*, siehe unten. Wenn der Wurf gelingt, bleibt er stehen, doch er ist trotzdem benommen.

Benommenheit

»Benommen« ist jemand dann, wenn er *mehr als die Hälfte* seiner KO in Schaden auf einen Schlag verliert.

Wenn du benommen bist, erhältst du –4 auf jede Art aktiver Verteidigung bis zu deiner nächsten Runde. Dann mußt du anschließend gegen deine ursprüngliche KO würfeln. Bei einem erfolgreichen Wurf kannst du *diese Runde* ganz normal handeln. Bei einem mißlungenen Wurf bist du immer noch benommen und stehst in der Gegend herum. Du bist so lange benommen, bis du einen KO-Wurf einmal schaffst und dich wieder konzentrieren kannst. Du kannst in der Runde normal handeln, in der du die Benommenheit abschüttelst.

Mentale Benommenheit: Wenn jemand überrascht ist oder unter Schock steht, kann er auch mental benommen sein. Die Folgen

dieser Benommenheit sind genau dieselben, doch du mußt statt des KO-Wurfs einen IQ-Wurf machen, um sie abzuschütteln. Du bist nicht *verletzt*, du bist *verwirrt*.

Verkrüppeln

Manchmal kann der SL entscheiden, daß ein bestimmter Körperteil verletzt wurde (von einer Falle, einer vergeigten Parade oder Attacke mit der bloßen Hand oder ähnlichen Mißgeschicken). Wenn in diesem Fall auf einen Schlag Schaden auf einen Arm, ein Bein oder eine Hand gemacht wird, ist dieser Körperteil verkrüppelt. Eine Hand oder ein Fuß werden verkrüppelt, wenn sie *mehr als 1/3* deiner KO in Trefferpunkten nehmen. Ein Arm oder ein Bein wird verkrüppelt, wenn *mehr als deine halbe* KO in Trefferpunkten darauf entfallen.

Zur Vereinfachung wird jeder Körperteil, der nutzlos geworden ist, als »verkrüppelt« bezeichnet. Mit einem verkrüppelten Arm oder einer verkrüppelten Hand kannst du nicht angreifen oder auch nur etwas halten, und die Folgen eines verkrüppelten Fußes oder Beins sind im Nachteil Gehbehinderung beschrieben. Für jeden verkrüppelten Körperteil mußt du einen KO-Wurf machen. Bei einem gelungenen Wurf wird der Körperteil wieder funktionieren, sobald der Charakter *alle* seine Trefferpunkte wiedererlangt hat. Bei einem Mißerfolg ist der Körperteil für 1 W Monate nicht zu verwenden. Bei einem kritischen Fehler ist er *abgetrennt* oder auf andere Weise für immer nutzlos geworden.

Erste Hilfe

Der größte Teil der durch Verletzungen verlorenen Trefferpunkte ist eher dem Schock als tatsächlichen körperlichen Verletzungen zuzuschreiben. Daher kann eine prompte Behandlung nach einem Kampf verlorene Trefferpunkte wiederherstellen.

Durch einfaches Verbinden, *selbst wenn es von einer völlig ungeübten Person gemacht wird*, wird ein verlorener Trefferpunkt pro Kampf wiederhergestellt, ganz gleich, wie schwer die Verletzung war. Dies dauert 30 Minuten pro Person.

Erste Hilfe, also ein erfolgreicher Fertigkeitwurf gegen erste Hilfe oder den entsprechenden Grundwert, stellt eine variable Anzahl Trefferpunkte wieder her, je nach Techlevel der Fertigkeit Erste Hilfe (siehe Tabelle) und Art des Erfolgs. Das Minimum der wiederhergestellten Trefferpunkte ist immer 1. Dies gilt jedoch *nicht* zusätzlich zum einfachen Verbinden... manchmal ist Erste Hilfe auch nicht besser als simples Verbinden.

Kritischer Erfolg oder Fehler: Bei einem kritischen Erfolg erhält der Verletzte das Maximum an KO für diesen Techlevel zurück. Bei einem kritischen Fehler verliert der Verletzte 2 Trefferpunkte, und Verbinden hilft nicht.

Techlevel	Zeit pro Person	Wiederhergestellte Trefferpunkte
1	30 Minuten	1W-4
2,3	30 Minuten	1W-3
4	30 Minuten	1W-2
5	20 Minuten	1W-2
6, 7	20 Minuten	1W-1
8 und höher	10 Minuten	1W

Natürliche Heilung

Langsame Erholung heilt jede Anzahl von Trefferpunkten. Am Ende jedes Tags, an dem der Verletzte geruht hat und akzeptables Essen hatte, darf er gegen seine *ursprüngliche* KO würfeln. Bei einem erfolgreichen Wurf erhält der Verletzte einen Trefferpunkt zurück. Der

SL kann den Wurf nach oben oder unten modifizieren, wenn die Bedingungen besonders gut oder besonders schlecht sind.

Wenn sich der Verletzte unter der Aufsicht eines kompetenten Arztes (Medizin 12 oder besser) befindet, erhält er +1 auf alle Heilungswürfe.

Bewußtlosigkeit

Dies hängt von der Schwere der Verletzungen ab. Wenn deine KO noch positiv ist, würfelst du jede Stunde gegen KO, um zu sehen, ob du aufwachst. Wenn du nicht mehr als 2 Trefferpunkte verloren hast, würfelst du alle 15 Minuten.

Wenn deine KO negativ, doch noch nicht doppelt negativ ist, erlangst du das Bewußtsein in soviel Stunden wieder, wie deine KO negativ ist, oder nach einem Maximum von 12 Stunden. *Beispiel*: Deine KO ist nach dem Kampf auf -8. Du wirst, immer noch mit -8 KO, in 8 Stunden aufwachen. Wenn du aufwachst, kannst du um Hilfe rufen oder in Sicherheit robben.

Wenn deine KO auf »doppelt negativ« gesunken ist, z.B. -10 oder weniger bei einer ursprünglichen KO von 10, bist du in schlechter Verfassung. Wenn du einen Wurf gegen deine ursprüngliche KO schaffst, wachst du wie oben nach 12 Stunden auf und kannst versuchen, dir selbst zu helfen. Wenn der Wurf mißlingt, stirbst du, wenn dir nicht innerhalb von KO x Stunden geholfen wird.

Andere Unannehmlichkeiten

Abenteurer stehen oft Gefahren gegenüber, wie zum Beispiel ...

Feuer

Durch Feuer zu laufen verursacht 1W-3 Schaden pro Sekunde, tatsächlich im Feuer zu *stehen* dagegen 1W-1. Rüstung schützt dich vollständig vor normaler Hitze oder Feuer, doch nur für eine Zeit in Runden, die dreimal dem Wert für SR der Rüstung entspricht. Danach schützt sie immer noch vor Feuer, doch um der Hitze des Feuers zu widerstehen, mußt du jede Runde einen Wurf gegen KO schaffen. Ein mißlungener Wurf kostet dich einen Punkt Erschöpfung (S. 37). *Beispiel*: Schwere Lederrüstung schützt dich 6 Runden lang vor allem Schaden, dann mußt du anfangen, KO-Würfe zu machen.

Stürze

Wenn du stürzt, würfle den Schaden wie folgt aus:

1 oder 2 Meter: (1W-4) Schaden pro Meter

3 oder 4 Meter: (1W-3) pro Meter

5 oder mehr Meter: (1W-3) pro Meter

Wenn auf etwas Weichem landest, ziehe pro Meter 1 Punkt ab. Mit einem erfolgreichen Wurf auf Akrobatik kannst du die Höhe des Sturzes um 5 Meter verringern.

Die Höchstgeschwindigkeit, die ein Objekt beim Fallen erreichen kann, variiert bei Menschen, ist jedoch normalerweise nach 3 oder 4 Sekunden des freien Falls erreicht. Daher wird jeder Sturz aus mehr als 50 Metern Höhe wie ein Sturz aus lediglich 50 Metern Höhe gehandhabt.

Zur Vereinfachung wird festgelegt, daß Rüstung gegen Sturzschaden mit ihrer halben SR schützt.

Fallende Gegenstände

Wenn du von einem fallenden *harten* Gegenstand getroffen wirst, kannst du den Schaden folgendermaßen errechnen: Runde das Gewicht des Gegenstands auf die nächsten 5 Kilo ab und runde die

Höhe, aus der er gefallen ist, auf die nächsten 10 Meter ab. Multipliziere die Anzahl der 5-Kilo- und 10-Meter-Schritte miteinander. Das Ergebnis ist die Anzahl der Würfel, mit denen du den Schaden auswürfelst. Zur Vereinfachung wird bei fallenden Gegenständen jede Fallhöhe über 200 Meter wie 200 Meter gehandhabt.

Beispiel: Ein Stein mit einem Gewicht von 10 kg, der 30 Meter fällt, verursacht $(2 \times 3) = 6$ Würfel Schaden.

Ein sehr *leichter* Gegenstand oder ein Gegenstand, der eine sehr kurze Strecke fällt, verursacht weniger Schaden. Gewichte von weniger als 2 kg sollten wie 5 kg und Fallhöhen von weniger als 2 Metern wie 10 Meter gehandhabt werden, doch der endgültige Schaden sollte halbiert werden. *Weiche* Gegenstände, wie zum Beispiel Lebewesen, verursachen nur den halben Schaden für ihr jeweiliges Gewicht.



Gift

Gifte werden in Kontaktgifte, die nur die Haut berühren müssen, blutwirksame Gifte, die in den Körper durch eine Wunde oder eine Injektion eintreten müssen, Speisegifte, die geschluckt werden müssen und Atemgifte, die eingeatmet werden müssen, unterteilt.

Gift findet man oft auf Waffen, auf Pfeilen, Nadeln oder Stacheln in Fallen, im Essen oder Trinken, das von einem verräterischen Feind angeboten wird, oder im Biß bestimmter Tiere.

Die Wirkung der einzelnen Gifte bleibt dem SL überlassen. Vom Schaden einmal abgesehen, können Gifte zeitweilig ST, GE oder IQ verringern, und damit auch alle entsprechenden Fertigkeiten und Fähigkeiten.

Als Regel gilt, daß jeder Vergiftete einen modifizierten KO-Wurf machen darf, um die Wirkung des Gifts zu vermeiden. Je stärker das Gift, desto schwerer der KO-Wurf. Manche besonders starken Gifte zeigen auch dann noch eine abgeschwächte Wirkung, wenn man ihnen widersteht!

Die Beschreibung eines Gifts sollte folgendes enthalten:

Name, allgemeine Beschreibung und Quelle

Art: Kontakt-, Speise-, Atemgift oder blutwirksames Gift, oder auch eine Kombination.

Preis pro Dosis (eine Dosis ist genug, einen Menschen oder eine Waffe zu vergiften).

Wirkung des Gifts, wenn ihm nicht widerstanden wird. Die meisten Gifte wirken langsam, die Zeit muß angegeben werden. Wenn nicht anders angegeben, haben zusätzlichen Dosen keine zusätzliche Wirkung.

KO-Wurf, um dem Gift zu widerstehen.

Wirkung des Gifts auf jemanden, der ihm widersteht, falls es dann überhaupt wirkt.

Krankheit

In fernen Ländern können einen Abenteurer die seltsamsten Krankheiten heimsuchen. Das Einführen von Krankheiten ist eine gute Gelegenheit für den SL, eine morbide Phantasie zu entwickeln!

Jeder, der sich in einer mit einer Krankheit verseuchten Gegend aufhält oder einem Krankheitsträger begegnet, befindet sich in Gefahr. *Ausnahme:* Der Vorteil Immunität gegen Krankheiten schützt dich vollständig vor Krankheiten. Den meisten Krankheiten kann mit einem KO-Wurf, der heimlich vom SL gemacht wird, widerstanden werden. Würfle einmal pro Tag gegen KO, bei einem mißlungenen Wurf hast du dich angesteckt. Wende dabei die ungünstigsten Modifikatoren von der Tabelle an:

Jeden Kontakt mit eventuell Erkrankten vermieden: KO+4

Den Laden oder die Wohnstatt eines Erkrankten betreten: KO+3

Auf kurze Entfernung mit einem Erkrankten gesprochen: KO+2

Einen Erkrankten kurz berührt: KO+1

Die Kleider, Bettwäsche usw. eines Erkrankten benutzt: KO

Das gekochte Fleisch eines Erkrankten (hoffentlich eines Tiers!) gegessen: KO

Das rohe Fleisch eines Erkrankten (siehe oben!!) gegessen: KO-1

Längerer Kontakt mit noch lebenden Kranken: KO-2

Küssen oder anderweitiger intimer Kontakt mit einem Erkrankten

(Wobei es sich hoffentlich nicht um ein Tier handelt hat):

KO-3

Diese Chancen werden nicht aufaddiert, und es wird jeden Tag erneut gewürfelt. Der SL kann bei einer schweren Seuche die Würfe erschweren oder sie bei einer weniger ansteckenden Krankheit erleichtern.

Symptome

Die Symptome einer Krankheit zeigen sich normalerweise 24 Stunden, nachdem man sich angesteckt hat. Die meisten Krankheiten sind erst dann ansteckend, wenn sich auch Symptome zeigen. Zu den typischen Symptomen gehören tägliche KO-Verluste, was den Kranken gefährden und mehrere Tage andauern kann, Verlust von ST, GE oder IQ, Erschöpfung, Schnaufen, Keuchen, Punkte auf der Haut, Schwellungen oder Ekzeme. Schwere Symptome könnten Delirium, Blindheit oder Bewußtlosigkeit und so weiter sein.

Diagnose

Wenn die Symptome einer Krankheit offensichtlich werden, sollte der SL für jeden Charakter gegen dessen Wert auf Diagnose oder gegen IQ-6 würfeln. Bei einem Erfolg hat er die Krankheit identifiziert. Völlig neue Krankheiten können nicht erkannt werden, doch bei einem sehr guten Wurf könnte die Informationen gerade genug sein, um zu helfen.

Erholung

Normalerweise muß jeder Erkrankte täglich einen KO-Wurf machen, wahrscheinlich mit einem Abzug. Dieser Wurf hängt von der Krankheit ab, genau wie die Folgen eines mißlungenen Wurfs. Bei einer »Standardkrankheit« könntest du bei einem mißlungenen Wurf einen Punkt KO verlieren und bei einem Erfolg einen Punkt KO wiederbekommen.

Du bist genesen, sobald du alle durch die Krankheit verlorenen KO-Punkte wiedererlangt hast. Wenn es eine Krankheit erlaubt, daß du mit KO-Würfen versuchen kannst, dich zu erholen, dann ist die Krankheit bei einer 3 oder 4 verschwunden, wenn auch die verlorenen Trefferpunkte ganz normal heilen müssen.

Bei manchen Krankheiten kann die Genesung durch bestimmte Medikamente unterstützt werden. Bei den meisten Krankheiten verbessert die Pflege eines Arztes die Chance auf Genesung, genau wie bei Verletzungen.

Erschöpfung

Erschöpfung spiegelt verlorene Stärke wider, genauso wie Verletzungen verlorene Konstitution widerspiegeln. Wenn deine ST 10 beträgt, kannst du 10 »Erschöpfungspunkte« verlieren, bevor du vor Erschöpfung ohnmächtig wirst. Du solltest alle Verluste von Erschöpfung mitschreiben. Erschöpfung hat keinen Einfluß auf deine KO.

Du kannst Erschöpfungspunkte durch Anstrengungen, durch das Laufen langer Strecken, durch Hitzschlag und so weiter verlieren. Außerdem verlierst du am Ende jedes Kampfs, der mehr als 10 Sekunden gedauert hat, Erschöpfungspunkte, und zwar genau deine Belastung plus 1. Es ist harte Arbeit, in Rüstung zu kämpfen!

Während deine ST aufgrund von Erschöpfung reduziert ist, wird jeder Fertigkeitwurf, jeder Versuch, etwas zu heben oder jede andere Anwendung von ST mit dem reduzierten Wert durchgeführt. Ebenso wird auch dein Wert in jeder auf ST basierenden Fertigkeit entsprechend deiner Erschöpfung reduziert.

Der Grundschaten, den du mit deinen Waffen verursachst, bleibt unverändert. Dies ist nur zur besseren Spielbarkeit, um das ständige Bestimmen des neuen Waffenschadens zu vermeiden!

Ebenso bleibt deine Bewegung unverändert, bis deine ST auf 3 gesunken ist. Von nun an wird deine Bewegung halbiert und abgerundet.

Wenn die Erschöpfung deine ST auf 0 reduziert, wirst du bewußtlos und ruhst dich automatisch aus, bis deine ST wieder auf 1 steigt und du erwachst. Du kannst niemals »negative« Erschöpfung oder ST haben.

Einige Beispiele für Erschöpfung

Wandern: Jede Reisestunde verlierst du Erschöpfung in Höhe deiner Belastungsstufe +1. In heißem Klima werden nochmals +1 addiert.

Laufen oder Schwimmen: Alle 100 Meter, die du zurücklegst, mußt du gegen KO würfeln. Bei einem mißlungenen Wurf verlierst du 1 Erschöpfungspunkt.

Überanstrengung: Wenn du mehr als 20mal deine ST trägst oder eine sehr schwere Last schiebst oder ziehst, kostet dich das 1 Erschöpfungspunkt.

Durchwachte Nächte: Eine Nacht ohne Schlaf kostet dich 5 Erschöpfungspunkte. Nur die halbe Nacht zu schlafen, kostet dich 2 Erschöpfungspunkte.

Erholung

Wer erschöpft ist, kann die verlorene ST wiederbekommen, indem er sich ausruht. Reden und Denken sind erlaubt, doch herumzulaufen und alle noch anstrengenderen Aktivitäten sind kein Ausruhen! Pro 10 Minuten, die du dich ausruhst, regeneriert sich ein Punkt. Wenn du eine anständige Mahlzeit zu dir nimmst, während du dich ausruhst, kann der SL dir einen weiteren geheilten Erschöpfungspunkt zugestehen.

Diejenigen Erschöpfungspunkte allerdings, die du durch eine durchwachte Nacht verloren hast, erhältst du nur zurück, wenn du eine ganze Nacht schläfst. Dann erhältst du sämtliche verlorenen Erschöpfungspunkte zurück.

MAGIE

Magie ist eine launische übernatürliche Kraft, die manchmal dazu verwendet werden kann, wundersame Heldentaten zu vollbringen.

Grundlagen

Magiebegabung: Der Vorteil (siehe S. 12), für Magie empfänglich zu sein.

Magier: Jemand mit Magiebegabung.

Zauber: Eine magische Fertigkeit. Zauber sind normalerweise mentale/schwere Fertigkeiten. Wenn du Zauber erlernst, addierst du deine Magiebegabung auf deinen IQ, so daß jemand mit IQ 15 und Magiebegabung 3 Zauber lernt, als hätte er IQ 18. Du mußt mindestens 1 Punkt pro Zauber ausgeben.

Zauberer: Jeder, der Zauber beherrscht.

Einen Zauber sprechen: Eine Zauberfertigkeit anwenden. Dies erfordert einen Wurf gegen die eigene Fertigungsstufe für diesen Zauber.

Zaubernder: Die Person, die den Zauber anwendet.

Ziel: Das Ziel des Zaubers, das auch eine sein Person kann, auch der Zaubernde, ein Ort oder ein Gegenstand.

Mana: Die Quelle der Magie. Seine Stärke (Manastufe) ist von Ort zu Ort verschieden, je nachdem, wie es der SL in seinem Szenario festgelegt hat. Auf der Stufe Kein Mana funktioniert Magie nicht. Auf der Stufe Manaarm können nur Magier Zauber sprechen, und auch sie nur mit -5 auf ihrem Fertigkeitswert. Auf der Stufe Normales Mana können Magier ihre Zauber mit ihrem vollen Fertigkeitswert sprechen. Auf der Stufe Manareich kann jeder Zauber mit dem vollen Fertigkeitswert sprechen.

Eigenschaften von Zaubern

Jeder Zauber hat einige grundlegende Eigenschaften:

Zauberzeit: Die Zeit, die benötigt wird, um den Zauber zu aktivieren. Soweit nicht anders festgelegt, ist die Zauberzeit 1 Sekunde.

Dauer: Die Zeitspanne, die der Zauber anhalten wird. Ein Spruch gilt solange als »aktiv«, bis seine Dauer endet, und so lange gibt er dem Zaubernden -1, falls dieser weitere Zauber spricht.

Kosten: Die Anzahl der ST-Punkte, die kurzfristig vom Zaubernden »ausgegeben« werden, um den Spruch zu wirken (siehe Erschöpfung, S. 37). Einen dieser ST-Punkte erhält der Zauberer alle 10 Minuten zurück, solange er sich ausruht.

Voraussetzung: Die Mindestwerte für IQ und Magiebegabung müssen erfüllt werden, und manche Zauber muß man auf der Stufe 12 oder höher beherrschen, bevor man sie anwenden kann. Manche Sprüche haben keine Voraussetzung.

Zaubern

Um einen Zauber zu sprechen, muß sich der Zauberer für die ganze »Zauberzeit« konzentrieren. Zu Beginn der nächsten Runde würfelt er dann gegen seine Fertigkeit für diesen Zauber. Er erhält -1 für jeden seiner Zauber, der »aktiv« ist und -5, wenn er das Ziel nicht sehen oder berühren kann. Die Magieresistenz des Ziels, wenn es denn eine besitzt, wird ebenfalls vom Fertigkeitswert abgezogen.

Wenn der Wurf gelingt, zahlt der Zaubernde die Kosten und der Zauber wird aktiviert, bei einem kritischen Erfolg zahlt er gar keine Kosten! Wenn der Zauber mißlingt, zahlt der Zaubernde 1



ST und es geschieht nichts weiter; bei einem *kritischen Fehler*zahl der Zaubernde die vollen Kosten, und außerdem passiert ihm ein kleineres Mißgeschick (ein schlechter Geruch, ein heller Blitz, ein wenig Schaden usw.). Ganz gleich, was geschieht, der Zaubernde kann diese Runde, nachdem er gewürfelt hat, ganz normal handeln; das Würfeln zählt nicht als Handlung für diese Runde.

Ablenkung: Ein Zauberer, der gepackt, gestoßen oder verwundet wird beziehungsweise dazu gezwungen ist, einen Aktiven Verteidigungswurf zu machen (S. 32), während er sich konzentriert, kann abgelenkt werden. Er muß einen Willenswurf -3 schaffen, sonst verliert er seinen Zauber.

Verletzungen: Ein Zauberer, der verletzt wird, während er einen Zauber spricht, erhält einen Abzug in der Höhe seiner Wunden.

Aufrechterhalten von Zaubern

Manche Zauber kann man *aufrechterhalten*: Wenn die Zauberdauer abgelaufen ist, kann man zusätzliche ST ausgeben, um den Zauber noch einmal so lange, also eine weitere Dauer, aufrechtzuerhalten. Dies kann so oft wiederholt werden, wie der Zauberer die ST ausgeben kann. Wenn es möglich ist, einen bestimmten Zauber aufrechtzuerhalten, werden die »Kosten zum Aufrechterhalten« aufgeführt.

Beenden von Zaubern

Ist ein Zauber einmal gesprochen, bleibt er für die gesamte Dauer aktiv. Wenn ein Zauberer den Spruch vorher beenden will, verliert er einen Punkt ST.

Zauberklassen

Jeder Zauber gehört zu einer der folgenden Klassen: *Regulärer Zauber*, *Flächenzauber*, *Geschoßzauber* oder *Widerstehbarer Zauber*. Reguläre Zauber funktionieren nach den beschriebenen Regeln.

Flächenzauber wirken in einem bestimmten Umkreis. Statt »Kosten« besitzen sie »Grundkosten«, die mit dem gewünschten Radius in Metern malgenommen werden. Das Ergebnis sind die endgültigen Kosten des Zaubers in ST. Wenn der Zauber gelingt, gilt er für die gesamte Fläche.

Ein *Geschoßzauber* erscheint in der Hand des Zaubernden, sobald der Zauberwurf gelungen ist. Dann wirft der Zauberer ihn wie eine Wurfmaschine (S. 29). Der Angriffswurf wird jedoch gegen die Fertigkeit *Zauber Werfen* (physisch/leicht) gemacht. Wenn der Wurf gelingt, verletzt der Zauber das Ziel wie in der Beschreibung des Zaubers angegeben.

Widerstehbare Zauber werden wie ein Kurzer Wettstreit (S. 3) abgehandelt. Der Zaubernde würfelt dabei gegen seinen Fertigkeitwert für diesen Zauber, der wie gewöhnlich modifiziert wird. Das Ziel würfelt daraufhin gegen ein bestimmtes Attribut und modifiziert den Wurf gegebenenfalls durch *Starker Wille* oder *Magieresistenz*. Gegen welches Attribut er würfeln muß, kann der Beschreibung des Zaubers entnommen werden. Der Zaubernde muß den Wettstreit gewinnen, damit der Zauber dem Ziel etwas anhaben kann.

EINIGE GÄNGIGE ZAUBER

Es gibt wesentlich mehr Zauber, siehe beispielsweise im Band *GURPS Magie*.

Feuerball

Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, eine Kugel aus Feuer in seiner Hand zu erschaffen. Falls sie gegen etwas trifft, verursacht sie Schaden und verschwindet dann in einer Explosion aus Feuer, die Brennbares entzünden kann.

Zauberzeit: 1 Sekunde pro 1W Schaden.

Dauer: bis der Feuerball geworfen wird

Kosten: 1 bis 3, der Feuerball verursacht 1W Schaden pro ausgegebenem Punkt ST (maximal 3).

Voraussetzung: Magiebegabung, Feuer Erschaffen, Feuer Formen

Geschoßzauber

Feuer Entzünden

Der Zauber entzündet einen leicht brennbaren Gegenstand, der jedoch nicht lebendig sein darf.

Dauer: 1 Sekunde

Kosten: hängen von der gewünschten Hitze ab. Mit 1 kann man eine Kerze oder Zunder in 1 Sekunde entzünden, mit 2 Papier in 1 Sekunde, jemandes Kleidung in 4 Sekunden, mit 3 trockenes Feuerholz oder jemandes Kleidung in 1 Sekunde, Leder in 2 Sekunden und schweres Holz in 6 Sekunden, und mit 4 kann man Kohle in 1 Sekunde sowie schweres Holz in 4 Sekunden entzünden. Ebenso beim Aufrechterhalten.

Regulärer Zauber

Feuer Erschaffen

Dieser Zauber erschafft Feuer, ganz ohne Brennmaterial. Das Feuer füllt die gesamte Fläche aus, entzündet alles Brennbare und verursacht Schaden wie bei den Regeln für *Feuer* (S. 36) beschrieben. Der Zauber kann jedoch nicht *innerhalb* eines Gegenstands aufgelöst werden.

Dauer: 1 Minute

Grundkosten: 2, Aufrechterhalten kostet die Hälfte.

Voraussetzung: Feuer Entzünden

Flächenzauber

Feuer Formen

Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, Feuer zu bewegen und seine Form zu verändern, wobei das Ausmaß des Feuers jedoch unverändert bleibt. Das Feuer kann pro Sekunde 5 Meter weit bewegt werden, jedoch nur an einen Ort, wo es weiter brennen kann.

Dauer: 1 Minute

Grundkosten: 2, Aufrechterhalten kostet die Hälfte.

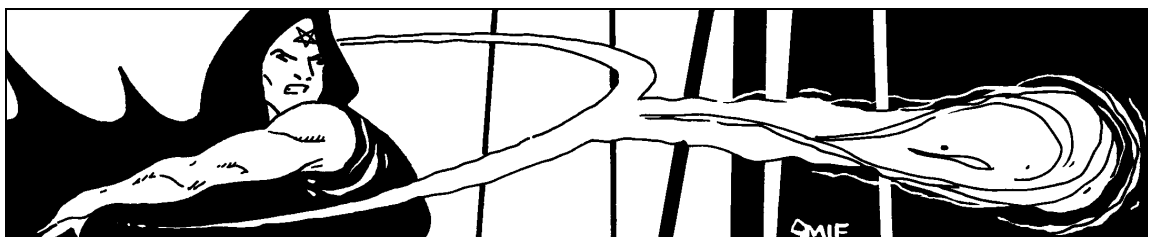
Voraussetzung: Feuer Entzünden

Flächenzauber

Geringere Heilung

Der Zauber stellt bis zu 3 Punkte KO des Ziels wieder her. Nachdem der Zauber einmal angewendet wurde, wird vom Fertigkeitwert pro bereits erfolgtem Versuch -3 abgezogen, wenn der Zau-

Regulärer Zauber



ber auf ein Ziel am selben Tag mehr als einmal vom selben Zaubernden angewendet wird.

Dauer: Die Verletzung ist vollständig geheilt.

Kosten: 1 bis 3, in der Höhe der geheilten KO.

Voraussetzung: Konstitution verleihen

Konstitution Verleihen Regulärer Zauber

Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, zeitweilig verlorene KO des Ziels in jeder Höhe wiederherzustellen, doch wenn der Zauber endet, kehren die Verletzungen zurück. Der Zauber kann jedoch die KO nicht über ihren ursprünglichen Wert hinaus erhöhen.

Dauer: 1 Stunde

Kosten: 1 pro wiederhergestelltem Punkt KO. Kann nicht aufrechterhalten werden.

Voraussetzung: Stärke verleihen

Licht Regulärer Zauber

Der Zauber erzeugt ein schwaches Licht wie eine Kerzenflamme. Der Zaubernde kann das Licht pro Sekunde 5 Meter weit bewegen, indem er sich konzentriert.

Dauer: 1 Minute

Kosten: 1 zum Sprechen, 1 zum Aufrechterhalten

Magie Entdecken Regulärer Zauber

Dieser Spruch verrät dem Zaubernden, ob ein bestimmter Gegenstand magisch ist. Bei einem kritischen Erfolg erfährt er sogar den genauen Zauber.

Zauberzeit: 5 Sekunden

Dauer: sofort

Kosten: 2

Voraussetzung: Magiebegabung

Schild Regulärer Zauber

Der Zauber erhöht die passive Verteidigung (PV) des Ziels. Diese PV verhält sich wie Rüstung.

Dauer: 1 Minute

Kosten: Der doppelte Wert, um den die PV erhöht wurde, bis zu +5 PV, also 10 ST. Das Aufrechterhalten kostet die Hälfte.

Voraussetzung: Magiebegabung 2

Schlaf Widerstehbar durch KO

Das Ziel schläft ein, d. h. es fällt hin, wenn es stand, und schläft 8 Stunden lang, wenn es nicht geweckt wird. Wenn es erwacht, ist es mental benommen (S. 36) und muß einen IQ-Wurf schaffen, um sich zu erholen.

Zauberzeit: 3 Sekunden

Dauer: sofort, der folgende Schlaf ist nicht magischer Natur

Kosten: 4

Voraussetzung: Verwirrung

Schnelligkeit Regulärer Zauber

Der Zauber erhöht die Bewegung und das Ausweichen des Ziels um 1, 2 oder 3.

Zauberzeit: 2 Sekunden

Dauer: 1 Minute

Kosten: Pro zusätzlichem Punkt auf Bewegung und Ausweichen (maximal jeweils 3) kostet der Zauber 2 zum Zaubern und 1 zum Aufrechterhalten.

Stärke verleihen

Regulärer Zauber

Dieser Zauber erlaubt es dem Zaubernden, seine ST auf jemanden zu übertragen, um dessen verlorene ST wiederherzustellen. Der Zauber kann jedoch die ST nicht über ihren ursprünglichen Wert hinaus erhöhen.

Dauer: Die verlorene ST des Ziels wird sofort wiederhergestellt, die ST des Zaubernden erholt sich ganz normal.

Kosten: beliebig, da die ST in gleicher Menge ausgeben wie wiederhergestellt wird.

Voraussetzung: Magiebegabung oder der Vorteil Empathie.

Torheit

Widerstehbar durch IQ

Der Zauber reduziert zeitweilig den IQ des Ziels. Die Zauberfertigkeiten und alle anderen auf IQ basierenden Fertigkeiten werden ebenfalls reduziert.

Dauer: 1 Minute

Kosten: 1 Punkt für jeden Punkt IQ, der reduziert werden soll, maximal 5. Das Aufrechterhalten kostet die Hälfte (aufgerunde).

Voraussetzung: IQ 12 oder mehr.

Verwirrung

Widerstehbar durch KO

Das Ziel sieht normal aus und verhält sich normal, doch nimmt einfach nicht mehr wahr, was um es herum geschieht und erinnert sich später auch nicht mehr daran. Jede Verletzung bricht den Zauber, genauso wie ein erfolgreicher Widerstandswurf.

Zauberzeit: 2 Sekunden

Dauer: 1 Minute

Kosten: 3 zum Sprechen, 2 zum Aufrechterhalten

Voraussetzung: Torheit

SPIELWELTEN

Wenn du einen neuen Hintergrund für deine Spielrunden schreiben willst, fängst du am besten mit der Liste weiter unten an. Sie ist keinesfalls erschöpfend, doch wenn du dir die Zeit nimmst, die dort genannten Dinge zu beschreiben, hast du einen guten Anfang gemacht.

Kultur und Sitten

Fertigkeiten und Berufe

Monster und Tiere

Technologie und Kommunikation

Waffen und Kampf

Besondere Vorteile und Nachteile

Abenteuerhintergrund

Medizin

Transportmittel

Karten

Politik und Religion

Manastufen

BERUFE

Es liegt am SL, zu entscheiden, was für Berufe es in seiner Spielwelt gibt. Ein Beruf wird durch verschiedene Eigenschaften definiert:

Beschreibung: Der Name des Berufs, und was genau er umfaßt.

Vorausgesetzte Fertigkeiten: Die Fertigkeiten, die zur Ausübung des Berufs notwendig sind, und die minimale Stufe, auf der man

sie dafür beherrschen muß. Manche Berufe haben auch bestimmte Vorteile als Voraussetzung.

Berufserfolgswürfe: Am Ende jedes Monats, den der Charakter arbeitet, muß er gegen eine der für seinen Beruf vorausgesetzten Fertigkeiten würfeln, die vom SL ausgesucht wird. Bei besonders schwierigen Berufen kann auch ein Abzug nötig werden. Berufe ohne Voraussetzungen können allgemeine Erfolgswürfe haben (z.B.: alle Charaktere würfeln gegen 12) oder einen Wurf gegen ein Attribut (z.B. ST oder IQ). Wenn du keinen kritischen Erfolg oder Fehler würfelst, kannst du einfach dein monatliches Gehalt kassieren und fortfahren. Bei einem kritischen Erfolg erhältst du eine permanente Gehaltserhöhung von 10%. Bei einem kritischen Fehler können verschiedene Dinge passieren. Normalerweise verliert der Charakter den Job, doch der SL kann gerne auch anderweitig kreativ werden.

Monatliches Gehalt: Die Geldsumme, die der Charakter bei einem erfolgreichen Wurf verdient. Es sollte nicht vergessen werden, daß ein Job nie besonders viel Geld einbringt, es sei denn, die Wirtschaft steht unter irgendeiner Art von Druck oder Kontrolle von außen. Es kann aber auch sein, daß der Job sehr schwierig (schwerer Erfolgswurf) oder sehr gefährlich ist, wobei dann ein mißlungener Erfolgswurf schlimme Folgen haben kann. Des weiteren kann ein Job eine bestimmte Ausbildung (schwierige vorausgesetzte Fertigkeiten) oder einen privilegierten Status (bestimmte Voraussetzungen in Bezug auf Status oder Vermögen, siehe *Vermögensstände*, unten) erfordern.

Vermögensstände: Jeder Beruf hat eine *Vermögensstufe*, es gibt *arm*, *Existenzminimum*, *durchschnittlich*, *gut verdienend* und *reich*. Dies ist der minimale Vermögensstand, den der Charakter haben muß, um diesen Beruf auszuüben. Sehr reiche und stinkreiche Charaktere können »reiche« Berufe ausüben, doch sehr reiche Leute bringen bei jedem Job das doppelte angegebene Gehalt nach Hause, und die Stinkreichen erhalten das Zehnfache des angegebenen Gehalts!

SPIELZEIT

Spielzeit ist die Zeit, die in der Spielwelt verstreicht. Der SL entscheidet, wieviel Zeit verstrichen ist.

Die Zeit innerhalb einer Abenteuers

Kampf wird in »langsamer« Zeit abgehandelt. Eine Kampfrunde entspricht einer Sekunde. Es kann eine Minute dauern, eine Kampfrunde abzuhandeln, besonders dann, wenn die Spieler unerfahren sind oder es sich um eine große Schlacht handelt. Doch im Kampf geht es normalerweise um Leben und Tod, und du solltest als SL den Spielern Zeit zum Überlegen geben.

Unterhaltungen, Versuche, ein Schloß zu knacken oder einer Falle zu entkommen und ähnliche Situation werden in »Echtzeit« abgehandelt. Wenn die Spieler zehn Minuten darüber diskutieren, wie man am besten mit einem Händler redet, stehen ihre *Charaktere* tatsächlich zehn Minuten vor dem Laden und reden.

Gewöhnliche Reisen und so weiter werden in »schneller« Zeit abgehandelt. Wenn die Gruppe zum Beispiel einer Spur folgt, kann der SL die Zeit zwischen wichtigen Ereignissen einfach übergehen. Teile den Spielern einfach mit, wann sie jemanden treffen, wann sie in eine Stadt kommen oder wann die Nacht hereinbricht. Die restliche Zeit kann einfach komprimiert werden.

Die Zeit zwischen den Abenteuern

In einer fortlaufenden Kampagne ist es wichtig, die Zeit zwischen den Abenteuern mitzuschreiben. Dabei kann es sich immer um denselben Zeitraum handeln, oder der SL und die Spieler können sich auch einfach auf die »logische« Zeit einigen, die zwischen dem Ende des einen Abenteuers und dem Anfang des nächsten verstreicht. Meist ist es nicht schlecht, ein oder zwei Monate verstreichen zu lassen, damit die Charaktere Zeit zur Erholung haben, etwas Geld mit ihren »normalen« Jobs verdienen können und so weiter.

Natürlich darf zwischen den *Spielrunden* keine Zeit verstreichen, wenn du ein Abenteuer nicht an einem Abend beenden konntest. Wenn du aufhören mußt, während die Gruppe gerade von einem wütenden Tyrannosaurus Rex verfolgt wird, kommt der Tyrannosaurus kein Stück näher, nur weil in der »echten« Welt eine Woche verstreicht, bevor du wieder zum Spielen kommst!

TECHLEVEL

Ein Techlevel (TL) beschreibt ganz allgemein die höchsten technologischen Errungenschaften einer Kultur. Es ist möglich, daß ein Ort, eine Nation oder eine Welt sehr unterschiedliche TL in verschiedenen Bereichen hat. Techlevel reichen von 0 bis 16. Hohe TL erscheinen jemandem von entsprechend niedrigem TL wie Magie!

Die üblichen Techlevel sind:

- 0 Steinzeit: Feuer, Hebel, Sprache.
- 1 Bronzezeit (Griechenland): Rad, Schrift, Ackerbau.
- 2 Eisenzeit (Rom): Aquädukt.
- 3 Mittelalter (vor 1450): Stahlwaffen, Mathematik mit der Null.
- 4 Renaissance/Kolonialzeitalter (1450–1700): Schießpulver, Buchdruck.
- 5 Industrielle Revolution (1701–1900): Massenproduktion, Dampfmaschine, Telegraph.
- 6 1./2. Weltkrieg (1901–1950): Autos, Flugzeuge, Funk.
- 7 Moderne (1951–2000): Kernkraft, Computer, Laser, Raketen.
- 8 Raumfahrt (2001–2050?): unterlichtschnelle Raumfahrt, Fusionsreaktoren, Implantate.
- 9 Interstellare Raumfahrt: überlichtschnelle Raumfahrt, Computer mit eigenem Bewußtsein, künstliche lebensverlängernde Maßnahmen
- 10 Antimaterie: Antimaterieenergie, künstliche Schwerkraft, einfacher überlichtschneller Funk.
- 11 Energie: Kraftfelder, Traktorstrahlen, komplexer überlichtschneller Funk.
- 12 Gravitation: Antischwerkraft, Gravitationkompensatoren, Personenschutzschilde.
- 13 Weltenformer: Vollständiges Terraforming von Planeten.
- 14 Dysonisch: Konstruktion von Welten, Ringwelten und so weiter.
- 15 MU: Materieumwandlung, Kosmische Energie.
- 16 Was ihr wollt!

Charaktere und Techlevel

Fertigkeiten: Manche Fertigkeiten funktionieren auf jedem Techlevel unterschiedlich. Dies wird durch ein »/TL« bei der Beschreibung der Fertigkeit angezeigt. Solltest du diese Fertigkeit nehmen, mußt du TL durch den Techlevel ersetzen, auf dem du die Fertig-

keit gelernt hast. Ein Techniker würde in beispielsweise einer mittelalterlichen Welt Technik/TL 3 lernen, während ein moderner Techniker Technik/TL 7 lernen würde. Im Spiel gelten diese als *unterschiedliche Fertigkeiten*.

Es kann vorkommen, daß Charaktere aus einem anderen Techlevel stammen. Es gilt dann als Vorteil, von einem höheren TL als dem Kampagnenstandard zu kommen, und als Nachteil, von einem niedrigeren TL zu kommen. Um dies darzustellen, kannst du den Vorteil Hochtechnologie (S. 11) oder den Nachteil Primitivität (S. 15) verwenden.

REISEN ZWISCHEN VERSCHIEDENEN SPIELWELTEN

Eines der Hauptziele des *GURPS*-Systems ist es, es den Spielern zu erlauben, von Spielwelt zu Spielwelt zu wechseln, ohne jedesmal völlig neue Regeln lernen zu müssen. Ein Spieler kann an mehreren Kampagnen teilnehmen, die alle an unterschiedlichen Orten oder zu unterschiedlichen Zeiten spielen, und jedesmal einen anderen Charakter verkörpern. Jeder Charakter bleibt in seiner eigenen Welt. Doch die Charaktere können auch von einer Welt in die andere wechseln. Dies geschieht auf zwei Arten:

- 1) Ein Spieler kann einen Charakter in einer Spielwelt erschaffen und ihn dann in eine andere Welt bringen. Ein Beispiel wäre ein mittelalterlicher Zauberer, der durch einen Zauber mehrere hundert Jahre in die Zukunft geschleudert wurde und nun an einem Abenteuer zur Zeit des Zweiten Weltkriegs teilnimmt.
- 2) Eine ganze Kampagne kann sich über mehrere Welten erstrecken. So könnte die Gruppe beispielsweise die Besatzung eines interstellaren Raumschiffs sein, das Handel treibt. Sie müssen auf einem primitiven Planeten notlanden, und bis sie sich zum Raumhafen auf der anderen Seite der Welt durchgeschlagen haben, sind sie im Grunde genommen im 12. Jahrhundert gelandet!

Unterschiede der Welten

Generell gilt: Je verschiedener zwei Welten sind, desto schwieriger sollte es für die Spielercharaktere sein, freiwillig von einer in die andere zu wechseln. Zu den wichtigsten Gegensätzen gehören:

- Welten mit sehr niedrigen und Welten mit sehr hohem TL
- Welten, die vor allem oder ausschließlich von Menschen bewohnt werden und Welten mit vielen verschiedenen Rassen
- Von Kriegen und Seuchen heimgesuchte Welten und friedliche, fast dekadente Welten

Natürlich können einige dieser Gegensätze, oder auch alle, auf dem selben Planeten vorkommen, doch sie werden nicht direkt nebeneinander existieren. Daher sollte der SL die Reisen zwischen sehr gegensätzlichen Welten *schwierig* gestalten. Dadurch wird etwas erreicht, was in den meisten Spielen sehr selten ist, es wird dadurch nämlich sowohl der Realismus verbessert als auch die Spielbarkeit. Die Spieler werden es zu schätzen wissen, daß Regeländerungen *nicht ohne Vorwarnung* erfolgen.

GURPS IM INTERNET

Das Rollenspiel *GURPS* ist sehr stark im World Wide Web vertreten. Die deutsche Website von Pegasus Press findest du unter <http://www.pegasus.de>. Die (englische) Website von Steve Jackson Games befindet sich auf <http://www.sjgames.com>, und die *GURPS*-Seiten findest du dort unter <http://www.sjgames.com/gurps>.

Es gibt so viel Material im Internet, so viele Artikel, Abenteuer, Beschreibungen von Welten, Charakteren usw., daß du mit *GURPS Light* und einem Netzanschluß bis an dein Lebensende spielen könntest, ohne jemals einen Pfennig auszugeben. Wir hoffen jedoch, daß dir das System so gut gefällt, daß du dir hin und wieder ein Buch kaufst ...

Außerdem kannst dir noch die Online-Magazine *Ringbote* (www.pegasus.de/ringbote) und *Pyramid* (<http://www.sjgames.com/pyramid>) anschauen. In diesen Magazinen geht es nicht nur um *GURPS* oder Rollenspiele, sondern um Spiele jeglicher Art wie etwa Computerspiele, Brettspiele, Kartenspiele ... die ganze Palette.

