



Proof of Concept 3

Ein Rollenspiel von Mr.Misfit

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	4
0.0 - Einführung.....	5
1.0 - Mechanik.....	6
1.1 - Die Erfolgsprobe.....	6
1.2 - Erfolgsgrade.....	6
1.2.1 - Positiv.....	6
1.2.2 - Negativ.....	6
1.3 - Die Vergleichend Probe.....	7
1.4 - Die Intervall-Probe.....	7
1.5 – Teamwork.....	7
1.6 – Ewiger Misserfolg.....	7
1.7 – Kritischer Misserfolg.....	7
1.8 – Kritischer Erfolg.....	8
1.9 - Zusammenfassung.....	8
2.0 - Attribute.....	9
2.1 - Macht.....	9
2.1.1 Macht-Leiste.....	9
2.2 - Geschick.....	9
2.3 - Geist.....	9
2.3.1 - Geist-Leiste.....	9
2.4 - Wille.....	9
2.5 - Einfluss.....	10
2.5.1 - Einfluss-Leiste.....	10
2.6 - Karma.....	10
2.6.1. – Karma Nutzen.....	10
2.6.2 – Karma Bekommen.....	10
2.6.3 – Karma Regenerieren.....	10
2.7 – Sub-Attribute.....	10
2.7.1 – Initiative Macht.....	11
2.7.2 - Initiative Einfluss.....	11
2.7.3 - Passive Verteidigung.....	11
2.7.4 - Bewegungsrate.....	11
2.8 - Zusammenfassung.....	11
3.0 – Fertigkeiten/Spezialisierungen.....	12
3.1 - Macht.....	12
3.2 - Geschick.....	13
3.3 - Geist.....	14
3.4 - Wille.....	15
3.5 - Einfluss.....	16
3.6 - Zusammenfassung.....	17
4.0 - Besonderheiten.....	18
4.1 - Zusammenfassung.....	28
5.0 - Konflikt.....	31
5.1 – Macht-Konflikt.....	31

5.1.1 - Initiative.....	31
5.1.2 - Haltung.....	31
5.1.3 - Aktionen.....	31
5.1.4 - Angriff.....	32
5.1.5 - Verteidigung.....	33
5.1.6 - Manöver.....	34
5.1.7 - Schaden.....	35
5.1.8 - Zustände.....	35
5.1.9 - Kampfende.....	36
5.1.10 - Überraschung.....	36
5.1.11 - Kurzübersicht.....	36
5.2 –Einfluss-Konflikte.....	36
5.2.1 - Beteiligte Parteien.....	36
5.2.2 - Initiative.....	36
5.2.3 - Manövertchnik.....	36
5.2.4 - Manöver.....	36
5.2.5 - Der Konflikt.....	37
5.2.6 - Rundenende.....	37
5.2.7 - Konfliktende.....	37
5.2.8 – Wechsel zu [Macht]-Konflikt.....	37
5.2.9 – Flucht aus Konflikt.....	38
5.2.10 - Kurzübersicht.....	38
5.3 - Zusammenfassung.....	38
6.0 – Zusatz-Regeln.....	39
6.1 – Erweiterung.....	39
6.1.1 - Heilung.....	39
6.1.2 - Krankheiten.....	39
6.1.3 - Gifte.....	39
6.1.4 – Sprache.....	40
6.1.5 – Lehren und Lernen.....	40
6.1.6 – Soziale Herkunft.....	40
6.1.7 – Barrieren.....	41
6.1.8 – Fallschaden und die Elemente.....	41
6.1.9 – Fahrzeugkampfgeln.....	42
6.2 – Optionalregeln.....	43
6.2.1 – Furcht.....	43
6.2.2 – Okkultismus.....	44
6.2.3 – Begleiter.....	46
6.2.4 – Ansehen.....	47
6.2.5 – Ausrüstungsmodifikationen.....	48
6.2.6 – Gesellschaften.....	48
6.2.7 – Großkonflikte.....	49
6.2.8 – Gewicht.....	51
6.2.9 – Haltbarkeit.....	52
6.2.10 – Kampfumstände.....	53
6.2.11 – Der Lauf der Zeit.....	53

7.0 – Erfahrung	56	10.1 - Kontrahenten.....	65
7.0.1 - Attribut Steigern.....	56	10.1.1 - Gesichtslose Masse	65
7.0.2 – Karma Steigern.....	56	10.1.2 - Handlanger	65
7.0.3 – Karma zurückkaufen	56	10.1.3 - Schurken.....	66
7.0.4 - Fertigkeit Steigern.....	56	10.2 – NSCs	66
7.0.5 – Neue Besonderheit.....	56	10.2.1 – Werte	66
7.0.6 – Sprachen	56	10.2.2 – Motivation	66
7.1 - XP - Anderer Nutzen	56	10.2.3 – Loyalität und Einfluss.....	66
7.1.1. - Ansehen Erwerben	56	11.0 – Glossar	67
7.1.2. - Neuer Begleiter	56	12.0 – Anhang.....	68
7.1.3 – Loyalität erhöhen.....	56		
7.2 – Typische XP-Belohnungen	56		
7.3 - Zusammenfassung	56		
8.0 - Ausrüstung.....	57		
8.1 - Waffen	57		
8.1.0.1 – Waffeneigenschaften	57		
8.1.1 – Antike	57		
8.1.2 – Mittelalterlich/Fantastisch	57		
8.1.3 – Renaissance	58		
8.1.4 – Neuzeit	58		
8.1.5 – Zukunft	58		
8.2 – Panzerung.....	58		
8.2.1 – Antike	58		
8.2.2 – Mittelalter/Fantastisch	58		
8.2.3 – Renaissance	59		
8.2.4 – Neuzeit	59		
8.3 – Alles Andere	59		
8.3.1 – Allgemeine Ausrüstung	59		
8.3.2 – Fahrzeuge	60		
8.3.3 - Fahrzeugwerte.....	60		
8.4 – Dienstleistungen.....	60		
8.4.1 – Mietlinge und Begleiter	60		
8.4.2 – Einheiten.....	60		
8.4.3 – Dienstleistungen	61		
8.4.4 – Bauprojekte	61		
8.5 – Soziale Herkunft	61		
9.0 - Charaktererschaffung.....	62		
9.1 Beispielcharaktere	63		
9.1.1 - Der Krieger	63		
9.1.2 - Der Gelehrte.....	63		
9.1.3 - Der Schwindler	63		
9.1.4 - Der Detektiv.....	63		
9.1.5 - Der Schatzsucher.....	63		
9.1.6 - Der Zen-Mönch.....	64		
9.1.7 - Der Fürst	64		
10.0 - Bestiarium.....	65		

Impressum

Einleitung

POC3 ist das Ergebnis harter und langer Arbeit in vielen schlaflosen Nächten. Ich hoffe es wird euch ebenso Spaß machen, wie es uns beim Basteln und Testen Spaß gemacht hat und wünsche viel Spaß mit dem System.

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

0.0 - Einführung

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

0.1 – Was ist ein Rollenspiel

0.2. – Spielleiter?

0.3 – Was brauche ich?

0.4 – Ein Beispiel von Rollenspiel

1.0 - Mechanik

Nachdem sie mit den eigentlichen Grundlagen vertraut sind, will ich nachfolgend ihnen die grundlegende Mechanik darstellen, auf der POC3 basiert.

Wie sie ja bereits wissen ist POC3 an allererster Stelle ein Würfelspiel. Ich hoffe also, sie haben ein paar zehenseitige Würfel, einen Stift, etwas Papier und viel Elán mitgebracht. Denn jetzt geht's rund.

1.1 - Die Erfolgsprobe

Die grundlegende Erfolgsprobe ist, wenn ein Spieler ein Ziel erreichen will, und der Spielleiter nur eine statische Opposition gegensetzt.

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

Zunächst bestimmt der Spielleiter eine Schwierigkeit. Das kann von 1 (Erfolg Garantiert!) bis zur Unendlichkeit (quasi unmöglich) gehen, gemeinhin jedoch 15 als oberem Ende der Schiene für die meisten Spieler.

Die bestimmte Zahl stellt den Mindestwert dar, den der Spieler mit seinen Würfeln erreichen muss, wenn er die Probe erfolgreich bestehen möchte.

Der Spieler nimmt nun seine Würfel und würfelt eine Anzahl entsprechend der passenden Fertigkeit.

Nachdem gewürfelt wurde, werden sie entsprechenden Ergebnisse angeschaut. Der Spieler wählt einen Würfel aus, den er aus der Probe als entsprechenden Zielwürfel nehmen möchte.

Dessen gewürfelte Zahl wird nun modifiziert. Zuerst durch das Attribut der dazugehörigen Fertigkeit. Im nächsten Schritt durch jeden Würfel, mit derselben Nummer. Davon wird dann 1 abgezogen für jede gewürfelte 1. Daraus ergibt sich dann das Endergebnis.

Das Endergebnis wird mit der vom Spielleiter genannten Schwierigkeit verglichen. Ist es mindestens gleichhoch, ist die Probe erfolgreich beendet. Ist dies nicht der Fall, so ist sie ein Misserfolg.

Beispiel: *Korgoth der Barbar möchte gerne durch den Fluss schwimmen. Korgoth besitzt die Fertigkeit Schwimmen auf einem Wert von 3 und das dazugehörige Attribut Macht auf einem Wert von 0. Der Spielleiter teilt Korgoth mit, dass die Schwierigkeit durch den Fluss zu schwimmen 5 beträgt. Er würfelt also 3W10 und bekommt als Ergebnis 1, 4, 6. Die 4 hilft nicht, da sie nicht reicht um die 5 zu erreichen und mit der 1 kommt Korgoth auch nicht weiter. Also wählt Korgoth die 6 aus. Da er keinen weiteren Würfel mit derselben Zahl erwürfelt hat, wird daraus kein Bonus gezogen. Ebenso ist die Attributmodifikation des Wurfresultates 0, da sein Attributbonus 0 beträgt. Da er jedoch eine 1 gewürfelt hat mit seinen Würfeln, muss das Endergebnis um 1 reduziert werden. Glücklicherweise ist es nur eine Eins, sonst wäre der negative Modifikator noch größer geworden. Somit schafft Korgoth es also, über den Fluss zu schwimmen.*

Etwas anders funktioniert es, wenn der Charakter die entsprechende Fertigkeit nicht bzw. auf 0 besitzt. Dann nämlich muss er 2 Würfel würfeln und das niedrigere von beiden Ergebnissen hinnehmen. Dabei gilt die Probe dann als nur mit einem Würfel geworfen, unabhängig wie viele Würfel er dann würfelt. Mehr dazu unter 1.8.

Ein Spieler darf nachdem er die Schwierigkeit einer Aufgabe vom Spielleiter mitgeteilt bekommen hat, von der Aufgabe zurücktreten.

1.2 - Erfolgsgrade

Hat ein Spieler eine Probe bestanden oder ist an ihr gescheitert, so wird der positive oder negative Erfolgsgrad (EG) festgestellt.

Der positive Erfolgsgrad bestimmt, wie gut die Aufgabe gemeistert wurde. Der negative Erfolgsgrad sagt an, wie schwer die Aufgabe gescheitert ist.

1.2.1 - Positiv

Ein Charakter sammelt einen Erfolgsgrad je 2 Punkte über dem Schwierigkeitswert. Hierzu vergleicht der Spieler den sein Wurfresultat, welchen er genutzt hat, um die Probe zu bestehen, mit dem Zielwert.

Ist der Zielwert also 2 und der Spieler besteht die Probe mit einer 4, hat er einen Erfolgsgrad erlangt. Je mehr Erfolgsgrade der Spieler ansammelt, umso besser löst er die Aufgabe, welche er angegangen hat.

Dif. +0-1	Gerade So	0 EG
Dif. +2-3	Gut	1 EG
Dif. +4-5	Sehr Gut	2 EG
Dif. +6-7	Ausgezeichnet	3 EG
Dif. +8-9	Herausragend	4 EG
Dif. 10+	Übermenschlich	5 EG

Positive Erfolgsgrade haben unterschiedliche Vorteile. Im Konflikt sorgt ein positiver Erfolgsgrad für mehr Schaden, während bei einer Fertigungsprobe die allgemeine Leistung gemessen werden kann.

Bestimmte Aufgaben oder Fähigkeiten können eine gewisse Zahl an Erfolgsgraden verlangen.

1.2.2 - Negativ

Besteht ein Spieler eine Probe nicht, so gibt es auch die umgekehrte Variante von negativen Erfolgsgraden. Negative Erfolgsgrade teilen uns mit, wie sehr der Charakter bei seiner Aufgabe gescheitert ist.

Um festzustellen, ob negative Erfolgsgrade vorliegen, nehmen sie die Schwierigkeit der Aufgabe und stellen sie die Differenz zum Zielwert fest. Pro Differenz von je 2 Punkten zum Zielwert erlangt der Spieler einen negativen Erfolgsgrad. Um das ganze etwas zu vereinfachen haben wir eine Tabelle hinzugefügt.

Dif. 1-2	Knapp Daneben	0 EG
Dif. 3-4	Ordentlich Verhauen	1 EG
Dif. 5-6	Riesiger Mist	2 EG

Ein negativer Erfolgsgrad hat nun den Effekt, dass der Spieler einen Nachteil erleidet. Dieser Nachteil sollte gemeinhin etwas sein, das die Schwierigkeit und die Aufgabe als solches repräsentiert.

Beispiel: *Korgoth der Barbar möchte über einen Drahtzaun klettern. Der Spielleiter teilt ihm mit, dass die Schwierigkeit dafür 6 beträgt. Glücklicherweise besitzt Korgoth die Fertigkeit Klettern auf 3 und wie bereits bekannt das Attribut Macht auf 0. Korgoth würfelt und bekommt 2, 4, 3. Somit scheitert Korgoth, da sein bestes Ergebnis eine 4 ist, an seiner Aufgabe. Er bleibt am Zaun hängen und stellt beim Klettern fest, dass, da er einen negativen Erfolgsgrad und somit einen Nachteil erlangt, sein Rucksack aufgerissen ist und all seine Sachen herausfallen.*

1.3 - Die Vergleichend Probe

Die vergleichende Probe fällt an, sobald dem Spieler nicht nur statische Opposition entgegensteht. Zumeist also Personen oder andere Spieler.

Beispiel: *Korgoth ist auf der Flucht vor einer Wache, als er eine Tür passiert und diese hinter sich versucht zuzuhalten. Die Wache hingegen, welche Korgoth verfolgt, versucht die Tür aufzubrechen. Hier ist eine vergleichende Probe angebracht.*

Bei einer vergleichenden Probe gibt der Spielleiter die Schwierigkeit dynamisch durch die Fähigkeiten des Kontrahenten bzw. der Kontrahenten wieder. Beide Seiten würfeln ihre entsprechenden Fertigkeiten mit Modifikationen.

Beispiel: *Die Wache hat auf dem Attribut Macht +1, weil der Spielleiter davon ausgeht, dass sie etwas muskulöser ist. Außerdem hat sie einen Fertigkeitwert von 2 auf Stärke. Die Wache würfelt und erhält eine 1 und 7. Durch ihren Attributmodifikator von +1 gleicht sich die gewürfelte 1 aus, somit ist ihr Endergebnis 7.*

Korgoth hingegen hat als Spielercharakter das gleiche Attribut auf 0 und einen Fertigkeitwert von 4. Er würfelt und bekommt 2, 6, 6, 6. Die 6 alleine reicht nicht aus, um die Tür gegenüber der Wache erfolgreich zuzuhalten. Da er jedoch weitere Sechser erwürfelt hat, darf er für jede weitere Sechse +1 auf sein gewählten Würfel addieren. Also hier +2. Somit kommt Korgoth auf ein Ergebnis von 8. Mit einer 8 liegt Korgoth damit höher als die 7 der Wache, es gelingt ihm von daher die Tür zuzuhalten.

Bei Gleichstand zwischen den Parteien gewinnt die Partei, die den höheren Attributmodifikator hat. Bei gleichem Attributmodifikator diejenige, mit dem besseren Fertigkeitwert, ist dieser auch gleich, wird von beiden 1W10 gewürfelt. Das höhere Ergebnis gewinnt.

1.4 - Die Intervall-Probe

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

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

Dabei würfelt ein der Spieler bei der Intervall-Probe unbeachtlich anderer Umstände grundsätzlich gegen eine Schwierigkeit von 6 mit seiner Fertigkeit. Jeder Punkt über

dem Erfolgswert wird nun zusammengezählt für jeden Intervall den der Spieler macht. Schafft er es bis Ablauf des letzten Intervalls oder bereits davor, die erforderliche Menge an Punkten anzusammeln, so gelingt die Probe. Andernfalls scheitert sie.

In der nachfolgenden Tabelle können sie typische Intervalle und Ausgedehnte Schwierigkeiten sehen.

Intervall	Schwierigkeiten
1-10 Sekunden	10
1 Minute	15
1 Stunde	25
1 Tag	30

1.5 – Teamwork

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

Bestimmen sie einen Charakter, der die notwendigen Voraussetzungen besitzt, die Aufgabe anzugehen. Üblicherweise ist dies der Charakter, der die besten Attribute/Fertigkeiten-Kombination für die Aufgabe besitzt. Der Anführer würfelt nun entsprechend seiner Fertigkeit und formuliert ein Endergebnis.

Im nächsten Schritt werden seine Helfer bestimmt. Würfeln entsprechend ihrer Fertigkeiten und formulieren ein Endergebnis. Das Ergebnis der Helfer ergibt eine Anzahl an Erfolgsgraden.

Sollte ein Helfer eine Fertigkeit nicht besitzen, so würfelt er mit 2W10, muss den niedrigeren Würfel wählen und halbiert das Endergebnis.

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

1.6 – Ewiger Misserfolg

Würfelt ein Spieler in einem Pool entsprechend, dass er gezwungen ist, ein Würfelergebnis von von 1 zu wählen, so scheitert die Probe. Dies wird in POC3 als ewiger Misserfolg bezeichnet. Unabhängig von allen weiteren Modifikatoren ist eine 1 immer ein Misserfolg, wenn sie gewählt wird.

1.7 – Kritischer Misserfolg

Würfelt ein Spieler in einem Würfelpool nur Einsen, so erlangt er einen kritischen Misserfolg. Ein kritischer Misserfolg ist ein spektakuläres und besonderes Scheitern, dass äußerst schlimme Effekte hinterlässt.

Dies kann eine vorzeitige Zündung von Sprengstoff ebenso sein, wie das Verhaspeln bei der Zauberformel für das Necronomicon.

Eine Besonderheit des kritischen Misserfolgs ist dabei der Negativ-Modifikator für die jeweiligen Attribute.

Besitzt ein Spieler eine Fertigkeit auf dem Wert 0, so gilt, dass er die Erfolgsprobe mit 2W10 würfelt und den niedrigeren Würfel als Ergebnis wählen muss. Eine besondere Bedingung kommt hinzu, wenn der Charakter an der Stelle auch ein negatives Attribut besitzt. Jeder Minuspunkt auf dem Attribut addiert einen virtuellen Würfel, den der Spieler mit würfeln muss, ohne dass er zur Würfelmenge zählt. Somit erhöht jeder Minuspunkt auf dem Attribut die Wahrscheinlichkeit für einen kritischen Patzer.

Je niedriger der Attributswert, umso schlimmer ist dabei auch der kritische Misserfolg.

1.8 – Kritischer Erfolg

Gelingt es einem Spieler, in einer Probe mindestens 4 oder mehr Erfolgsgrade anzusammeln, so hat er einen kritischen Erfolg geleistet.

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

1.9 - Zusammenfassung

Erfolgsprobe – Zielwert muss erreicht werden mit Fertigkeitwurf.

Vergleichende Probe – Eigenes Wurfresultat muss besser als Kontrahenten-Ergebnis sein. Besser ist höherer Wert.

Runden – Immer echt Runden!

Ewiger Misserfolg – 1 als gewählter Wurf

Kritischer Misserfolg – Nur Einsen im Wurf

Fertigkeit auf 0 – XW10 würfeln, mindestens 2, mehr wenn Negativer Attributsmodifikator, niedrigstes Ergebnis zählt, bei 1 Kritischer Misserfolg, da andere Würfel nur Virtuell!

Kritischer Erfolg – Mindestens 4 Erfolgsgrade, Effekt Herausragend!

2.0 - Attribute

Attribute stellen das inhärente Können oder Talent einer Person dar, die typischen Fähigkeiten, mit denen man geboren oder die angelernt sein können oder sich im Laufe eines Lebens ausprägen.

Ein Attribut geht von -5 bis +10.

- 5	Gefahr für die Allgemeinheit
- 4	Vollkommen Unfähig
- 3	Natürlicher Pechvogel
- 2	Zwei linke Daumen
- 1	Unbegabt
±0	Durchschnittlich
+ 1	Geübt
+ 2	Trainiert
+ 3	Talentiert
+ 4	Hochbegabt
+ 5	Meisterhaft
+ 6	Großmeisterhaft
+ 7	Heroisch
+ 8	Legendär
+ 9	Halbgöttlich
+ 10	Gottgleich

Üblicherweise wird sich eine typische Spielergruppe aber eher im Bereich von -1 bis +5 aufhalten.

2.1 - Macht

Das Attribut **[Macht]** umfasst die Konstitution, Ausdauer, Muskelkraft und Widerstandsfähigkeit gegenüber Widrigkeiten des täglichen Lebens und besonderer Natur.

Ein Charakter mit einem positiven Wert ist vielleicht muskulös, sehr groß oder einfach nur ein richtig harter Typ. Ein Charakter mit einem negativen Wert ist ungeschickt oder kränklich, hält wenig durch und hat eine niedrige Schmerztoleranz.

2.1.1 Macht-Leiste

Die **[Macht]**-Schadensleiste stellt die Überlebensfähigkeit des Charakters dar gegenüber physisch/körperlichem Schaden.

Jedes Kästchen stellt dabei einen Punkt Überlebensfähigkeit dar.

Jeder Spieler beginnt mit 8 Kästchen und modifiziert die Anzahl durch den Attributsmultiplikator. Also hat ein Charakter mit **[Macht] -3** 5 Kästchen, während einer mit **[Macht] +6** 14 Kästchen hat.

Sind alle seine Kästchen voll, liegt der Charakter im Todeskampf. Sollte ein Charakter mehr als 3 Schadenspunkte über seiner Schadensleiste einstecken, ist er tot.

Für je 3 angestrichene Kästchen Schaden erhält der Charakter -1 AWM auf alle Proben, dies repräsentiert Verletzungen und die Schwere derselben.

2.2 - Geschick

Das Attribut **[Geschick]** umfasst die Beweglichkeit und Geschicklichkeit, die Anmut aber auch die Schnelligkeit, mit der sich der Charakter bewegt.

Ein Charakter mit einem hohen Wert ist vielleicht sehr katzenleich beim Gehen, kann Verrenkungen durchführen, die anderen schon beim Zusehen Schmerzen bereiten oder hat Hände die zum Handwerk geboren sind. Ein Charakter mit einem niedrigen Wert ist tollpatschig, ungenau, steif oder einfach nur sehr unbeweglich, möglicherweise aufgrund großer Muskelmasse oder insgesamt großer Masse.

2.3 - Geist

Das Attribut **[Geist]** umfasst die Intuition, Logik, Reflexe und Weisheit, geistige Beweglichkeit und den theoretischen Rahmen, in dem ein Charakter sich bewegt.

Ein Charakter mit einem positiven Wert kann sehr gebildet und in der Lage sein, akademischen oder theoretischen Vorgängen zu folgen, oder durch Beobachtung Weisheiten schlussfolgern und verstehen. Ein Charakter mit einem negativen Wert ist vielleicht ungebildet, geistig langsam oder benutzt ein kleines Vokabular um sich wiederzugeben.

Ein Charakter mit einem negativen **[Geist]**-Wert muss nicht zwangsläufig dumm sein, aber er ist auch nur sehr selten die hellste Kerze auf der Torte.

2.3.1 - Geist-Leiste

Die **[Geist]**-Leiste stellt die Überlebensfähigkeit des Charakters gegenüber geistigem/Betäubungs- Schaden dar.

Jedes Kästchen stellt dabei einen Punkt Überlebensfähigkeit dar.

Jeder Spieler beginnt mit 8 Kästchen und modifiziert die Anzahl durch den Attributsmultiplikator. Also hat ein Charakter mit **[Geist] -3** 5 Kästchen, während einer mit **[Geist] +6** 14 Kästchen hat.

Sind alle Kästchen voll, so ist der Charakter ohnmächtig. Jedweder überzähliger Schaden wird dann direkt auf die **[Macht]**-Leiste gelegt.

Für je 3 angestrichene Kästchen Schaden erhält der Charakter -1 AWM auf alle **[Geist]**-/**[Wille]**/**[Einfluss]**-Proben, dies repräsentiert die Schmerzen und die Probleme, die damit einhergehen, wenn jemand starken Schmerzen unterliegt.

2.4 - Wille

Das Attribut **[Wille]** beschreibt die Willenskraft und das Ego, die Stärke der Persönlichkeit als auch die Standfestigkeit einer Person auf ihren Prinzipien.

Ein positiver Wert kann für einen wahren Sturkopf oder Prinzipientreuen Charakter stehen, während ein negativer Wert für eine Person steht, die sich oft von den Meinungen anderer leiten lässt, selten das Wort ergreift und in meist mit der Masse der Menschen mitläuft.

2.5 - Einfluss

Das Attribut **[Einfluss]** umfasst die sozialen Gepflogenheiten, das Benehmen und das Charisma, die Ausstrahlung, das Aussehen und Sozialisierbarkeit, mit welcher sich der Charakter bewegt und auf andere einwirkt.

Ein positiver Wert kann für eine besonders einnehmende Art, während ein negativer Wert für eine Person steht, die in jedes Fettnäpfchen im Dialog tritt und irgendwie immer unangemessen gekleidet ist oder sich verhält. Vielleicht ist sie auch einfach nur unglaublich hässlich.

2.5.1 - Einfluss-Leiste

Die **[Einfluss]**-Leiste stellt die Widerstandsfähigkeit des Charakters dar gegenüber sozialem Druck und anderen sozialen Mitteln dar.

Jeder Spieler beginnt mit 8 Kästchen und modifiziert die Anzahl durch den Attributsmodifikator. Also hat ein Charakter mit **[Einfluss] -3** 5 Kästchen, während einer mit **[Einfluss] +6** 14 Kästchen hat.

Ist die Leiste voll, so hat die entsprechende Person den sozialen Konflikt verloren und muss sich dem Druck beugen, also Tätigkeiten ergreifen, die andernfalls nicht durchgekommen wären.

Beachten sie, dass auf der Einfluss-Leiste kein überzähliger Schaden existieren kann. Er verfällt, sobald er vorkommt.

Für je 3 angestrichene Kästchen Schaden erhält der Charakter -1 AWM auf alle Einfluss-Proben, dies repräsentiert das schwindende Selbstbewusstsein des Charakters in **[Einfluss]**-Konflikten

2.6 - Karma¹

Das Attribut Karma ist ein besonderes, da es das gewisse Quäntchen Etwas beinhaltet, das dafür sorgt, dass die Spielercharaktere Herausforderungen meistern können, welche sie andernfalls hilflos gegenüber stehen würden.

Es fungiert also als eine Mischung aus Glück und Können, das sich zu grandiosen Taten vereinen lässt.

Ein Charakter mit einem hohen Karmawert bewegt sich müheloser als andere durch Gefahrenzonen und scheint irgendwie immer zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu sein.

Ein Charakter mit einem niedrigen Karmawert hat immer noch das Glück, das ihn auszeichnet, aber er ist eben nur manchmal mit diesen seltenen Momenten gesegnet, als Andere. Dazu kommt, dass er eher das Pech anziehen mag, als jemand, der mit einem hohen Karmawert ausgestattet ist.

Ein Karmawert von Null bedeutet, dass ein Charakter die mit dem Attribut verbundenen Fähigkeiten nicht mehr nutzen kann.

Anders als die anderen drei Attribute hat Karma selbst weder eine Schadensleiste, noch verbundene Fertigkeiten. Stattdessen steht Karma für sich allein genommen als Attribut. Zudem wird Karma nicht als +/- Wert verstanden,

sondern kann nur einen positiven Wert erreichen und schwankt in diesem auch während der Spielrunde.

2.6.1. – Karma Nutzen

Prinzipiell ist Karma ein Meta-Spielattribut. Es erlaubt dem Charakter bei bestimmten Situationen einen Vorteil heraus zu ziehen, welche ihm entweder das Leben retten oder an anderer Stelle ein Weiterkommen erlauben, wo der Weg ansonsten versperrt ist.

Um Karma zu verwenden benötigt der Charakter ein Karma-Attribut von mindestens Eins. Die Höhe des Karma-Attributs gibt an, wie oft ein Charakter im Rahmen eines Moduls sein Karma verwenden kann. Es fungiert dazu wie ein Punktepool.

Erklärt der Spieler die Nutzung von Karma, teilt er gleichzeitig mit, welche der möglichen Aktionen er nutzt und senkt seinen Karmawert bis zum Ende des Moduls um einen Punkt.

Die möglichen Aktionen sind wie folgt:

2.6.1.1 – Neuer Wurf

Für einen Karmapunkt kann der Charakter den kompletten Wurf wiederholen. Das neue Ergebnis gilt dann jedoch als bindend, selbst wenn es schlechter ist, als das ursprünglich erlangte.

2.6.1.2 – Schaden Negieren

Für die Ausgabe von einem Karmapunkt darf der Spieler einmal allen erlittenen Schaden in einer Probe abwenden.

2.6.1.3 – Kritischen Misserfolg abwenden

Die Verwendung eines Karmapunktes kann die Auswirkung eines kritischen Misserfolges in einen normalen Fehlschlag umwandeln. Hierzu muss der Karmapunkt permanent ausgegeben werden.

2.6.1.4 – Tod Verhindern

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

2.6.2 – Karma Bekommen

Karma kann durch XP erhöht oder zurück erlangt werden. Der Karma-Wert kann nicht höher als 10 sein.

2.6.3 – Karma Regenerieren

Traditionell wird Karma einmal pro Spieltermin aufgefrischt. Wenn ihre Spielrunde länger spielt, wären auch Auffrischungen am Ende eines Moduls möglich, aber letztlich obliegt die Frequenz dem Konsens der Gruppe.

2.6.4 – Karma-PingPong (OP)

Alternativ zu .2.4.1 kann das Ausgeben von Karma auch dazu genutzt werden, dieses dem Spielleiter zu kommen zu lassen, damit dieser dann das Karma wiederum für seine NPCs nutzen kann. Diese Nutzung wiederum gibt dann dem Spieler den Karmapunkt zurück. So wandert das Karma von SL zu Spieler und zurück. In dieser Variante wird es nicht von Spielabend zu Spielabend aufgefrischt gem. 2.4.3!

2.7 – Sub-Attribute

Eine Besonderheit der Attribute ist, dass sich aus manchen von ihnen weitere Attribute, so genannte Sub-Attribute oder

¹ Bezeichnet wird hier eine laienweise Verwendung des Begriffs aus einem westlichen Verständnis heraus.

„Abgeleitete Werte“ ergeben. Bei diesen handelt es sich um Initiative, also Schnelligkeit eines Charakters, PV für Passive Verteidigung, die Bewegungsrate und einige andere.

2.7.1 – Initiative Macht

Wenn eine Person in einem Konflikt landet, kommt es oft vor, dass sie eine Reaktion zeigt, welche aus einer Mischung aus Überraschung und langsamen Reflexen besteht.

In POC3 nennen wir diese Reaktion *Initiative*, und als abgeleiteter Wert teilt sie uns mit, wann ein Charakter in einer Konflikt-Situation das erste Mal aktiv handeln darf.

Initiative berechnet sich aus dem Wert $10 - ([\text{Macht}] + [\text{Wille}])$. Dabei wird für die Attribute der jeweilige Modifikator in die Gleichung eingesetzt. Dies kann dazu führen, dass ein Charakter eine höhere oder tiefere Initiative erreicht. Die Initiative kann aber niemals unter 1 liegen.

2.7.2 - Initiative Einfluss

Wird eine Person sozial in einen Konflikt verwickelt, so besitzt sie ebenso eine Initiative, als wenn sie sich in einen Kampf verwickeln lassen würden.

Diese Initiative wird durch die Fertigkeitwerte Rhetorik+Empathie errechnet. Das Ergebnis stellt als Festwert die Initiative im **[Einfluss]**-Konflikt dar.

2.7.3 - Passive Verteidigung

Die Passive Verteidigung stellt die defensiven Fähigkeiten eines Charakters dar, wenn er sich nicht aktiv versucht zu verteidigen, also diejenigen, wenn er sowieso versucht im normalen Schlagabtausch nicht getroffen zu werden indem er einfach nur den Kopf unten hält beim Laufen oder sich hektisch genug bewegt dass sein Kontrahent ihn schlechter treffen kann.

Die Passive Verteidigung berechnet sich als $4 + [\text{Macht}] + [\text{Geschick}] + [\text{Wille}]$.

2.7.4 - Bewegungsrate

Die Bewegungsrate stellt die Entfernung dar, die ein Charakter typischerweise in einer Zeit von 3 Ticks im Konflikt-System schafft, ohne sich großartig anzustrengen.

Die Bewegungsrate berechnet sich als $4 + \text{Athletik-Fertigkeit}$ in Metern.

2.8 - Zusammenfassung

Macht – Stärke und Ausdauer/Konstitution

Geschick – Geschicklichkeit und Anmut

Geist – Bildung und Weisheit, Intuition und Intelligenz

Wille – Ego bzw. Macht der Persönlichkeit

Einfluss – Fähigkeit, Andere zu Beeinflussen

Karma – Glück bzw. Schicksal

X-Schadensleiste – Lebenspunkte in Konflikten

3.0 – Fertigkeiten/Spezialisierungen

Fertigkeiten und Spezialisierungen sind die Fähigkeiten der Charaktere. Sie stellen die Trainierten Fähigkeiten des Charakters dar und kontrastieren so die natürlichen Begabungen, die aus den Attributen entstehen.

Jede Fertigkeit wird einem Attribut zugeordnet. Besitzt ein Spieler eine Fertigkeit nicht bzw. auf dem Wert von 0, so gilt sie als Ungeübt. Benutzt ein Charakter eine Fähigkeit Ungeübt, so würfelt er mit 2W10 und muss das schlechtere von beiden Ergebnissen wählen.

Beachten sie, dass der zweite Würfel nur virtuell gewürfelt wird.

Sofern nicht anders angegeben sind für Erfolgsproben die Grundschwierigkeiten wie X.X.X angegeben immer gegen 6.

3.0.1 - Fertigkeitwerte

Ein Charakter hat einen Fertigkeitwert zwischen 0 und 10. Ein Charakter kann keinen höheren Fertigkeitwert als 10 haben.

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

3.0.2 - Spezialisierungen

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

Sie geben für den speziellen Fall, dass sie zur Anwendung kommen, dem Charakter einen AWM von +1 auf sein Wurf-Ergebnis.

Ein Charakter darf in einer Fertigkeit niemals mehr als eine Spezialisierung haben. Er darf sich entscheiden, die Spezialisierung zu wechseln.

3.1 - Macht

[Macht]-Fertigkeiten bestechen durch ihre direkte Anwendbarkeit. Sie sind zumeist auf Kampf oder körperliche Tätigkeiten fixiert und dementsprechend auch in ihren Auswirkungen etwas ruppiger als andere.

3.1.1 - Athletik

Klettern/Schwimmen/Laufen/Balance

Mindestanforderung ohne Mali: Kletterausrüstung (Nur Klettern)

Unter Athletik fallen alle Arten von Anstrengungen körperlicher Natur.

Schroffe Steinwand Hochklettern	Schw. 8
Glatte Wand erklimmen	Schw. 12
Ruhigen Fluss durchschwimmen	Schw. 6

Gegen Usain Bolt Laufen	Schw. 14
Auf Holzstamm balancieren	Schw. 8

3.1.2 - Einhänder

Spezielle Waffe

Hierunter fallen alle für den Kulturkreis des Charakters typische Waffen, etwa Knüppel, Äxte, Schwerter, Zweihandwaffen etc.

3.1.3 – Exotische Waffen

Spezielle Waffe

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

3.1.4 - Kraftakt

Heben/Ziehen/Drücken

Stärke umfasst die reinen Muskelaufgaben, welche zumeist weniger Köpfchen als Körperkraft erfordern

Je 100 kg heben	+3
Je 100 kg ziehen	+2
Je 100 kg drücken	+1

3.1.5 - Parieren

Waffenlos/Geübt/Defensiv Entwaffnen

Mindestanforderung ohne Mali: Gleichwertige Waffe

Die Klingen kreuzen und ablenken, mit der Parierwaffe dagegen halten, durch geniale Klingenföhrung den Gegner entwaffnen sind alles Bestandteil von Parieren.

Parieren als Fertigkeit wird eigentlich nur im Konflikt-System genutzt, entweder als Einzelprobe für das Manöver oder als Vergleichende Probe in der Reaktiven Phase.

3.1.6 – Schwere Waffen

Spezielle Waffe

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

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

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

3.1.7 - Survival

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

Mindestanforderung ohne Mali: Passende Überlebensausrüstung

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

Extrem Lebensfeindlich (Wüste, Eis, All)	+6
Lebensfeindlich (Tundra, Dschungel, Wasser, Höhle)	+2
Durchschnittlich (Urban)	±0
In vertrauter Umgebung	-2
In fremdartiger Umgebung	+2

3.1.8 - Vitalität

Ausdauer/Konstitution/Härte

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

Ausdauer bei 20km Marathon	+4
Konstitution gegen Vergiftung	Nach Giftstärke
Härte ggn. Treffer	+ Erfolgsgrade ²

3.1.9 - Wurfaffen

Spezielle Waffe

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

3.1.10 - Zweihänder

Spezielle Waffe

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

3.2 - Geschick

[Geschick]-Fertigkeiten sind Fertigkeiten, welche sich um den Körper im Gegensatz zu Macht-Fertigkeiten drehen, also alles was mit filigranen Bewegungen und Präzision zu tun hat.

3.2.1 - Akrobatik

Sprung/Kunst

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

Weitsprung/1m	+1
Kunststück, Einfach	+2
Kunststück, Mittel	+4
Kunststück, Schwer	+6

3.2.2 - Ausweichen

Reflex/Trainiert/Umlenken

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

Die *Reflex*-Spezialisierung gibt nicht +1 AWM, sondern +1 PV.

Die *Umlenken*-Spezialisierung gibt nicht +1 AWM, sondern der Charakter schafft automatisch mindestens 1 Erfolgsgrad für das Manöver Umlenken.

² Siehe Konflikt-System X.X.X

3.2.3 - Feuerwaffen

Spezielle Waffe

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

Diese Fertigkeit umfasst jedoch nicht Flammenwerfer³ noch andere Waffen derartiger Natur wie Maschinengewehre etc., da sie unter Schwere Waffen fallen. Haubitzen und Mörser wiederum fallen unter Geschütze.

3.2.4 - Fingerfertigkeit

Trickdiebstahl/Gauklereien

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

Ein Taschendiebstahl geht als vergleichende Probe gegen die Wahrnehmung des Ziels. Ist das Ziel durch Umstände abgelenkt, erhält es -2 AWM auf die Wahrnehmungsprobe.

Gauklerei, Einfach	+2
Gauklerei, Mittel	+4
Gauklerei, Schwer	+6

3.2.5 - Handwerk

Metallararbeit/Holzarbeit/Mechanik/Feinmechanik

Mindestanforderung ohne Mali: Werkzeug

Im Handwerk finden sie alle Arten von Arbeitsfertigkeiten als Sammelbegriff für Beispiele wie Glasbläserei oder Schmieden.

Unter Handwerk fällt auch die Wartung von Gegenständen wie Waffen, Rüstungen oder Ausrüstungsteilen.⁴

Reparatur ohne Werkzeug	+4
Reparatur mit gutem Werkzeug	-2
Reparatur eines schlechten Objekts	-2
Reparatur Durchschnittliches Objekt	±0
Reparatur Meisterhaftes Objekt	+2
Reparatur High-Tech Objekt	+6
Reparatur Experimentelles Objekt	+10

3.2.6 - Heimlichkeit

Verstecken/Schleichen

Sei es die heimliche Fortbewegung oder das eigentliche Verstecken selbst, wird es immer hierüber abgehandelt.

Heimlichkeit wird zumeist als Vergleichende Probe gewürfelt.

Passende Tarnfarbe	+2 AWM
Unpassende Tarnfarbe	-2 AWM
Ungünstige Umgebung (Leere Gasse)	-2 AWM
Reichhaltige Umgebung (Dschungel)	+2 AWM

³ Feuerwaffen im ursprünglichen Sinne

⁴ Wartungsregeln sind entweder nach Spielleiterentscheid oder unter Nutzung von 6.2.10 möglich.

3.2.7 - Lenken

Tier/Bodenfahrzeug/Flugzeug/Boot

Mindestanforderung ohne Mali: -Fahrzeug mit Lenkwert ± 0

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

Beachten sie, dass ein Charakter mit einem Lenken-Wert von 0 trotzdem den Fahrversuch unternehmen kann, er wird nur sehr wahrscheinlich schiefgehen.

Einfaches Manöver (Rammen)	+2
Mittelschweres Manöver (Durch Hindernis fahren)	+4
Schweres Manöver (Auf Zwei Rädern)	+6

3.2.8 - Projektilwaffen

Spezielle Waffe

Bogen, Armbrust und Schleuder fallen unter diese Kategorie von Waffen.

3.2.9 – Schlösser Knacken

Mechanisch/Elektrisch

Mindestanforderung ohne Mali: - Dietrich-Set

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

Ohne Hilfsmittel	+4
Schlechtes Hilfsmittel (Hutnadel, etc.)	+2
Normales Hilfsmittel (Dietrich-Set)	± 0
Einfaches Schloss	-2
Durchschnittliches Schloss	± 0
Schweres Schloss	+3
Meisterhaftes Schloss	+6

3.2.10 – Waffenloser Kampf

Spezielle Kampfkunst

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

3.3 - Geist

[Geist]-Fertigkeiten hingegen sind zumeist auf indirekte Tätigkeiten und Wissen ausgelegt. Sie sind weniger dem Kämpfe als dem Gelehrten und einer Schicht von im dunkeln wandelnden Personen dienlich.

3.3.1 - Allgemeinwissen

Breitgefächert/MacGyver

Sei es das Wissen darum, warum das Huhn über die Straße ging oder welchen Fuß Columbus 1492 zuerst auf die Insel setzte, ob man mit Kaugummi und einer Batterie eine Atombombe bauen oder durch eine Heftzwecke und einen Sarg ein Jet-Ski.

Sache weithin bekannt	-2
Sache Allgemein bekannt	± 0
Sache eher unbekannt	+2
Sache sehr speziell	+4

Sache obskur	+6
MacGyver – Einfaches Objekt	+1
MacGyver – Schweres Projekt	+3
MacGyver - Albern	+6

3.3.2 - Computerwissen⁵/Mechanik

Hacking/Counter-Hacking <> Grob/Feinmechanik

Ob mit dem Commodore 64, OS/2 oder Windows 8.1, der Charakter kann mit den modernen Rechengernäten umgehen.

Alternativ in Settings, die nicht mit modernen Elektronikrechenmaschinen arbeiten, wird diese Fertigkeit zu Mechanik.

Einfache Maschine	± 0
Komplizierte Maschine	+3
Hochkomplexe Maschine	+6

3.3.3 - Geisteswissenschaften

Philosophie/Geschichte/Psychologie/Recht

Mit den Geisteswissenschaften werden all diejenigen Felder bezeichnet, die typischerweise nicht unter die Naturwissenschaften fallen.

Sache weithin bekannt	-2
Sache bekannt	± 0
Sache eher unbekannt	+2
Sache sehr speziell	+4
Sache obskur	+6

3.3.4 - Geschütze

Artillerie/Bordgeschütze

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

3.3.5 - Legenden & Mythen

Historisch/Obskur

Sei es der Epos von Gilgamesh oder die Legende von Elric von Melnibone, wenn es legendär und mythenhaft war oder ist, wird es hierunter archiviert.

Sehr Bekannt (Christl. Schöpfungsgesch.)	-2
Bekannt (Griech. Götter)	± 0
Wenig Bekannt (Aztek. Sagen)	+2
Sache sehr speziell (Sumer. Götter)	+4
Sache obskur (Herkunft von Gilgamesh)	+6

3.3.6 - Naturwissenschaften

Chemie/Biologie/Physik/Medizin/Geologie

Hierunter fallen alle Arten von typisch akademischem Wissen, das unter dieser Bezeichnung zu finden ist.

Sache weithin bekannt	-2
Sache Allgemein bekannt	± 0
Sache eher unbekannt	+2

⁵ Diese Fertigkeit wird in unpassenden Settings durch *Mechanik* ersetzt.

Sache sehr speziell	+4
Sache obskur	+6

Medizin:

Mindestanforderung ohne Mali: - Erste-Hilfe-Kasten

Objekt	Effekt
Verbandszeug	- 2 AWM
Erste-Hilfe-Kasten	±0 AWM
Arzt Tasche	+2 AWM
Operationsraum	+4 AWM

Es gilt, dass ein Charakter pro einen Fertigkeitpunkt ein Kästchen körperlichen oder geistigen Schaden heilen kann. Die Spezialisierung Medizin erhöht dies um Eins für körperlichen Schaden, während jeder Erfolgsgrad dies ebenso tut.

Der Schwierigkeitsgrad ist dabei 1, plus 2 Punkte für jedes ausgefüllte Kästchen sowie plus 3 für jedes überzählige Kästchen.

Startschwierigkeit	Basis 2
Pro ausgefülltem Kästchen	+2
Pro Überzähligem Kästchen	+3

3.3.7 - Orientieren

Kartographie/Natur/Urban

Mindestanforderung ohne Mali: Orientierungshilfsmittel

Objekt	Effekt
Karte	+1 AWM
Kompass	+1 AWM
Karte - Kompass	+3 AWM

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

Fremde Umgebung	+3
Vertraute Umgebung	-3

3.3.8 - Okkultismus

Spezielle Fähigkeit

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

3.3.9 - Recherche

Personenbefragung/Bibliotheksnutzung/Erinnern

Sei es durch die Beinarbeit die mit dem erschöpfenden Befragen von Personen verbunden ist oder das stundenlange Lesen in einer Bibliothek, mit dieser Fertigkeit wird alles umfasst, das dazu dient, Informationen zu erlangen. Selbst, wenn es darum geht, dich an eine bestimmte Information wieder zu erinnern.

3.3.10 - Wahrnehmung

Hören/Sehen/Schmecken/Fühlen/Riechen

Alle Fünf Sinne werden durch Wahrnehmung abgedeckt, sei es das Bemerkens des Geruchs von Kerosin in der Luft oder

den Geschmack eines besonders gefährlichen Giftes im Essen.

3.4 - Wille

[Wille]-Fertigkeiten sind zumeist Fertigkeiten die darauf aufbauen, dass Persönlichkeit und Ego Schlüsselemente sind.

3.4.1 - Befehlen

Kommandieren

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

Einheit kommandieren/Feld	+2
Einheit kommandieren/Einheit	-2

3.4.2 - Betören

Männlich/Weiblich

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

3.4.3 - Empathie

Armut/Unterschicht/Mittelschicht/Oberschicht/Luxus

Ab wann kann man erkennen ob man angelogen wird? Wodurch wird ersichtlich, ob dass der Gegenüber vielleicht nicht ganz die Wahrheit sagt, die man erwarten würde. Empathie ist eine Fertigkeit, bei welcher ein Charakter mittels der ihm zur Verfügung stehenden Menschenkenntnis die Gegenüber einschätzt.

3.4.4 - Handel

Feilschen/Hehlerei

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

Verkauf, Preis 150%	+8
Verkauf, Preis 125%	+6
Verkauf, Preis 100%	+4
Verkauf, Preis 75%	+2
Verkauf, Preis 50%	±0
Kauf je Preis -10%	+2
Kauf, je Preis +10%	-2

3.4.5 - Rhetorik

Schriftlicher Ausdruck/Mündliche Rede

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

3.4.6 - Schauspiel

Bühne/Frei

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

3.4.7 - Selbstbeherrschung

Schmerzunterdrückung

Sei es, dass versucht wird, der Folter zu widerstehen oder man nicht im unpassendsten Moment laut auflachen will, als man dem Gegenüber einen Gesichtsverlust beifügt.

3.4.8 - Straßenwissen

Gangs/Polizei/Schwarzmarkt

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

Fremde Umgebung	+2
Vertraute Umgebung	-2
Hehler finden	+2
Unterschlupf finden	+4
Untergrund-Treffpunkt finden	+4

3.4.9 - Tanzen

Traditionell/Modern

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

3.4.10 - Willensstärke

Sturheit/Training

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

3.5 - Einfluss

[Einfluss]-Fertigkeiten sind Interaktionsfertigkeiten. Mit ihnen werden Personen belogen, Aufführungen gespielt und Schmeicheleien durchgebracht. Sie sind das Handwerkszeug jedes Politikers und Barden und oftmals das Mittel der Wahl für nicht-aggressive Interaktion.

3.5.1 - Einschüchtern

Folter/Mental/Körperlich

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

3.5.2 - Etikette

Konzern/Bürokratie/Militär/Geistlich/Untergrund/Hofe

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

Kommen Charaktere in eine für sie ungewöhnliche Gegend, so können sie fremdartigen oder neuen Kulturen begegnen, die mit anderen Werten und Konzepten arbeiten, als sie es selbst gewohnt sind. Sie erhalten dann in sozialen Interaktionen einen Fremd-AWM von -6. Dieser kann durch ein Einleben für eine Dauer von (10 - [Sozial]) Wochen beseitigt werden.⁶

⁶ Durch die Besonderheit „Soziales Chamäleon“ verkürzt sich die Dauer auf (10-[Einfluss]) Stunden.

3.5.3 - Fälschen

Neuschaffen/Kopieren

Die Schaffung eines Passierscheins durch das Kopieren eines vorhandenen Originals oder komplett in Neuschöpfung. Je besser die Kopie, desto schwerer ihre Herstellung und desto höher der Mindestwurf, den der Prüfer zu bestehen hat, um die Fälschung zu entlarven.

3.5.4 - Glücksspiel

Falschspiel/Stochastik

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

3.5.5 - Lehren

Macht/Geschick/Geist/Wille/Einfluss

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

Explizite Regeln zum Lehren und Lernen finden sie unter 6.1.5.

3.5.6 - Täuschen

Betrug/Halbwahrheit/Bluffen

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

3.5.7 - Schmeicheln

Kompetenz/Indiskret

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

Ziel hat höhere Soziale Herkunft	+2 AWM
Ziel hat niedrigere Soziale Herkunft	-2 AWM

3.5.8 - Überreden

Überzeugen/Überreden

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

3.5.9 - Verhandeln

Geschäftlich/Politisch/Persönlich

Mit der Feder auf dem Pergament oder dem Schwert an der Kehle, Diplomatie ist die Kunst des Hohen Verhandeln. Jede Diskussion um Dienstleistungsvergütung fällt hier ebenso herunter wie das Aushandeln von Friedensverträgen.

3.5.10 - Umgang mit Tieren

Domestiziert/Wild

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

Wildtier	+4
Domestiziertes Tier	±0
Tier Trainieren (Nur Gezähmt/Domestiziert)	+2
Tier zähmen	+4
Tier beruhigen	+2
Tier aggressiv machen	-2

3.6 - Zusammenfassung

Macht-Fertigkeiten – Fertigkeiten zum Draufhauen

Geschick-Fertigkeiten – Fertigkeiten für flinke Finger

Geist-Fertigkeiten – Fertigkeiten, für die ihr Gehirnschmalz braucht.

Wille-Fertigkeiten – Alles was damit zu tun hat, wenn Andere euch ihre Meinung aufdrängen wollen.

Einfluss-Fertigkeiten – Alles was damit zu tun hat, wenn anders eure Meinung aufzudrängen.

Fertigkeitswert – Geht von Null bis Zehn. Null ist Kann-Nix und Zehn ist Großmeister.

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

Fertigkeitswert³ - Hat ein Spieler einen Wert von Null, würfelt Spieler 2 Würfel, wählt den schlechteren.

4.0 - Besonderheiten

Besonderheiten, oft auch Gaben oder Handicaps, Vor- und Nachteile genannt, hier unter dem Oberbegriff Besonderheiten zusammengefasst, sind Eigenschaften, welche dem Charakter helfen sich durch das gewisse Quäntchen von der Masse an anderen abzuheben.

Jede Besonderheit zeichnet sich durch einen Namen, die XP-Kosten bei der Charaktererschaffung und eine Beschreibung sowie einer Nennung des mechanischen Effekts aus.

Wenn eine Besonderheit in Stufen aufgeteilt ist, gilt, dass die Stufe niemals höher als 5 sein, welche man für die Besonderheit wählen kann. Ausnahme ist die Besonderheit Verbündeter, welcher sich nach den gezahlten Punktkosten, nicht der Stufe richtet.

Aberglaube (-5/-10)

Der Glaube, dass eine schwarze Katze unter einer Leiter oder ein roter Mond am Morgen Unglück bringen oder ähnliche Gedanken verfolgt den Charakter.

Begegnet ein Charakter etwas, das das Ziel seines Aberglaubens sein könnte, muss er einen Furcht-Test ablegen. Auf der zweiten Stufe bekommt er für diesen -4 AWM.

Abhängigkeit (-5/-10/-20)

Alkohol, Zigaretten, harte Drogen. Egal, gegen was es ist, der Charakter braucht es. Und zwar oft.

Auf der 1sten Stufe benötigt der Charakter etwas um seine Sucht zu befriedigen nur mindestens einmal pro Woche. Auf der 2ten Stufe braucht es der Charakter einmal pro Tag. Auf der 3ten Stufe einmal pro Stunde. Kann er seine Sucht nicht erfüllen, so erhält er für jedes Vielfache seiner Sucht-Zeitnotwendigkeit -1 AWM.

Albino (-20)

In deiner Haut, Haaren und Augen sind keine Farbpigmente existent. Deine Haut ist kalkweiß und deine Augen blutig-rot. Dein Aussehen verschreckt andere und dein Auftreten gilt als ein schlechtes Omen.

Du erhältst eine Allergie II gegen Sonnenlicht und alle deine **[Einfluss]**-Proben haben -1 AWM.

Allergie (-5/-10/-15)

Sei es gegen Bienenstich/e oder Nüsse, Wollstoffe oder Sonnenlicht, du hast eine Allergie dagegen.

Allergien kommen in 3 Stufen. Auf der ersten Stufe bleibt ein hartnäckiger Ausschlag, welcher auf alle Aktionen während er andauert für **[5-Vitalität, min.1]h** einen -1 AWM gibt. Auf der 2ten Stufe wird die Allergie gefährlich, da der Charakter für je Vitalität Minuten in welcher er dem Objekt ausgesetzt wird, mit 1 **[Geist]**-Schaden getroffen. Auf der 3ten Stufe wird dieser Schaden in **[Macht]**-Schaden umgewandelt.

Alt (-20)

Der Charakter ist alt. Sei es durch die Last der Jahre oder der Verlust des Lebensgefühls, er ist gebrechlich und oft genug ein Inanspruchnehmer von Rentner-Vorteilen

Der Charakter senkt **[Macht]** und **[Einfluss]** um 3, bekommt dafür aber 1 Punkt in **[Wille]** und erhält 25 freie XP die er beliebig auf Fertigkeiten verteilen darf, aber auch nur auf diese. Seine Bewegungsrate sinkt um 2.

Amphibisch (5)

Du hast Kiemen. Igitt. Mit ihrer Hilfe verlängert sich die Zeit, die du Unterwasser überleben kannst ohne Luft zu holen, auf Vitalität x 10 Minuten. Außerdem kannst du stundenlang im Wasser ausharren, ohne Nachteile zu befürchten müssen.

Analphabet (-5)

Der Charakter kann nicht lesen, und vermutlich nicht mal seinen eigenen Namen schreiben. Kurz, ihm fehlt Basis-Wissen und Ausbildung die in der heutigen Zeit jedes Kind der westlichen Welt haben würde. Vielleicht erkennt er noch das SOP-Schild und weiß dass er stehenbleiben muss, aber darüber hinaus kann er so gut lesen wie ein Kapuziner-Äffchen.

Ansehnlich (10)

Der Charakter ist für seine Kultur optisch ansprechend und verfügt damit über körperliche Merkmale, für die andere plastische Chirurgie oder sonstige Hilfen benötigen würden.

Der Charakter hat einen +1 **[Wille]**-AWM, solange sein Gegenüber dies wahrnehmen und darauf reagieren kann.

Arm (-5)

Es gibt Leute, die haben so viel Geld, die wissen gar nicht wohin damit. Dem Charakter geht es nicht so. Er weiß gar nicht, wo sein Geld ständig hinkommt, aber irgendwie hat er immer zu wenig, meistens besonders dann wenn er es braucht.

Der Charakter halbiert das ihm zur Verfügung stehende Geld für die Charaktererschaffung. Zudem scheint ihm Geld wie Sand durch die Hände zu rinnen, was dazu führt, dass er effektiv nach 24 Stunden 1% seines momentanen Reichtums verliert, ohne erklären zu können, wo das Geld hinfließt.

Athlet (5)

Dein Körper ist trainiert durch viele Stunden, sei es auf dem Feld oder im Studio.

Du verdoppelst die Bonusbewegung die du mit der Aktion Laufen erhältst und bekommst auf Athletik +1 AWM.

Aufmerksam (10)

Der Charakter hat ein Auge auf alles was um ihn herum passiert. Er erhält auf Wahrnehmungsproben +2 AWM.

Aura des Bizarren (10)

Um dich herum passieren oft Dinge, die unerklärlich oder seltsam sind. Du hast schon UFOs gesehen und Aliens, MIBs und Dimensionsreisende, Doktor Who und den Blob. Trotzdem glaubt dir meist niemand.

Wenn ein Charakter diese Aura hat, ist der Spielleiter verpflichtet, mindestens einmal pro Abend eine bizarre oder seltsame Begebenheit einzubauen, welche aber nur der Charakter mit dieser Aura erleben kann.

Ausgestoßener (-10)

Der Charakter war mal Teil einer größeren Organisation oder Gesellschaft, etwa der Marine, einer Firma oder Teil eines Nomadischen Stammesclans, aus welchem er aufgrund von negativen Umständen gehen musste.

Sei es, weil er unehrenhaft entlassen wurde, man ihn aufgrund von Korruption rausgeworfen oder er ein Tabu gebrochen hat, gegenüber der Gruppierung, aus der er ausgestoßen wurde hat der Charakter -5 Ansehen.

Diese Punkte sind fest, bis er entsprechend der Gruppierung Buße für seine Taten getan hat.

Außenseiter (-10)

Der Charakter ist ein Fremder in diesem Setting. Sei es der Chinese im Westernsetting, der Indianer im Europa der Renaissance oder der Europäer in Japan, er fällt auf wie ein bunter Hund. Man wird ihm grundsätzlich Hilfe verweigern und bei Verbrechen als erstes mit dem Finger auf ihn zeigen.

Außenseiter halbieren für **[Einfluss]**-Konflikte ihre Einfluss-Fertigkeiten gegenüber der Mehrheit des Setting, gegenüber denen sie Außenseiter sind.

Balancegefühl (5)

Dein außergewöhnlich gutes Balancegefühl hält dich auf den Beinen, egal ob auf einem Trapezseil oder beim Überqueren eines rutschigen Baumstammes auf einem reißenden Fluss.

Proben, für die die Spezialisierung Balance der Fertigkeit Athletik gilt, gelingen automatisch.

Begabung [Attribut] (30)

Die Steigerungskosten für das ausgewählte Attribut werden halbiert. Diese Modifizierung kann bereits bei der Charaktererschaffung stattfinden.

Diese Besonderheit kann nicht mehr als **einmal (1)** gewählt werden.

Begabung [Fertigkeit] (5)

Die Steigerungskosten für die ausgewählte Fertigkeit sinken für jede neue Stufe um 1 XP. Dies kann dazu führen, dass ein Fertigkeitsschritt 0 XP kostet. Eine Fertigkeit kann niemals weniger als 0 XP kosten.

Diese Besonderheit kann nicht mehr als **fünfmal (5)** gewählt werden.

Beidhändigkeit (10)

Der Charakter erhält keinen -4 AWM, wenn er eine Waffe in jeder Hand benutzt.

Diese Besonderheit kann nicht mit *Linkshänder* kombiniert werden.

Begrenzte Zeit (-5/-10/-20)

Deine Zeit läuft ab. Und wenn sie abgelaufen ist, kann dich nichts mehr retten. Je nachdem, auf welcher Stufe der Charakter die Besonderheit kauft, hat der Charakter nur noch eine gewisse Anzahl an Zeit, bevor er unweigerlich sterben wird, sei es an einer fatalen Bleivergiftung, einem schicksalhaften Unglück, Krebs oder etwas anderem unwiederbringlich tödlichem.

Die Stufen sind aufgeteilt in Jahre, Wochen, Tage, und je weniger Zeit er hat, umso mehr Punkte bekommt er für diese Besonderheit. Diese Besonderheit ist nicht kombinierbar mit Unsterblich.

Diese Besonderheit sollte mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

Berserker (-10)

Sei es aus Wahn, Drogen oder anderen Gründen, sobald du Blut siehst, siehst du Rot.

Sobald der Charakter sich in ein Körperliches Gefecht gegen mindestens 2 Kontrahenten begibt und er eine Verletzung erfährt oder zufügt, muss er sich in einen Berserkerzustand begeben, in dem er automatisch 1 Schadenspunkt mehr anrichtet und **[Furcht]** ignorieren darf, solange der Rausch andauert. Anders als im Kampfrausch erfährt der Berserker jedoch nicht, wie viel Schaden er einsteckt, während der Zustand andauert.

Ein Berserker sieht jede Person um sich als Feind an. Er wählt seinen nächsten Gegner danach, wer ihm am nächsten ist. Der Zustand kann maximal eine Anzahl von **[Macht]**-Runden stattfinden, bevor der Charakter aus Erschöpfung zurückweichen muss. Ein Charakter ist nach Beendigung des Berserkerzustands für die gleiche Dauer **[Erschöpft]**. Diese Besonderheit ist nicht kombinierbar mit Kampfrausch.

Besonderer Besitz (5)

Du besitzt ein Objekt von großem Wert, sei es weil es aus dem Nachlass deiner Familie stammt oder weil es dereinst von dir unter Mühen aufgebracht oder geschaffen wurde. Was auch immer es ist, für den Moment ist es dein.

Der Charakter besitzt ein Objekt oder Sache, dies kann ein Landhaus sein, aber auch ein Flugzeug, ein Fahrzeug oder eine alte Taschenuhr aus dem Zarenreich.

Das Objekt sollte mit dem Spielleiter abgesprochen sein. Im Gegensatz zum *Erbstück* ist der *Besondere Besitz* nicht geschützt.

Biigsamkeit (10)

Sei es durch Überstreckung oder weil du einfach nur so gelenkige Knochen hast, es ist für dich deutlich einfacher als für andere, bestimmte Verrenkungen zu machen.

Du erhältst +1 AWM auf Akrobatik und Waffenlos-Proben.

Breitgefächerte Bildung (5)

Zu sagen dass du dich konzentriert hast, trifft deinen Umstand nicht ganz. Statt dich auf ein paar Wissensgebiete zu beschränken, hast du Information wie ein Schwamm aufgenommen, egal für welches Wissensgebiet, und sei es noch so obskur oder nutzlos zum damaligen Zeitpunkt.

Du bekommst auf alle Wissens-Fertigkeit-Proben +1 AWM.

Dickköpfig (5/Stufe)

Dein Schädel ist so hart wie der Fels in der Brandung.

Für jede Stufe dieser Besonderheit bekommst du ein zusätzliches **[Geist]**-Schadenskästchen.

Einäugig/-armig/-händig/-beinig (-20)

Dem Charakter fehlt ein Auge oder eine Gliedmaße, wie ein Bein, ein Arm oder eine Hand.

Ein Charakter mit nur einem Arm oder einer Hand kann keine Zweihandwaffen benutzen, solange er seinen Nachteil nicht negiert.

Ein einbeiniger Charakter hingegen halbiert seine Bewegungsrate.

Ein einäugiger Charakter wiederum kann bekommt auf Wahrnehmungsproben zum Sehen und Fernkampfproben -4 AWM.

Eingebauter Kompass (5)

Egal ob Nord, ob Ost, ob Süd oder West. Alle Richtungen sind immer erkennbar für dich, egal in welche Richtung du blickst und wie oft du auch gedreht werden magst.

Du weißt immer, in welche Richtung welche Himmelsrichtung ist.

Eingeschränkte Wahrnehmung (-5/-10)

Sei es kurzsichtig, weitsichtig oder einfach nur schlechtsichtig, der Charakter hat Probleme damit, zu erkennen, was um ihn herum passiert.

Für 5 Punkte ist der Nachteil durch Hilfsmittel behebbar. Für 10 Punkte kann aufgrund der Besonderheit der Fehler nicht behoben werden.

Der Charakter erhält auf Fernkampf- und Wahrnehmungsproben -1 AWM.

Entfernungssinn (10)

Du besitzt die Fähigkeit, selbst auf reine Sicht noch Entfernungen zu bestimmen und bestimmte Messungen fallen dir deutlich leichter, als anderen.

Du erhältst einen Reichweiten-Abzug für Fernkampf-Proben erst eine Entfernung später, als andere, und alle Proben auf Entfernungsschätzungen und Orientieren haben bei dir +1 AWM.

Erbstück (5)

Der Siegelring des Vaters, die Brosche der Mutter mit dem Bild aus Kindheitstagen, das Familienschwert oder die Taschenuhr der Großeltern. Egal in welcher Form es vorkommt, es ist etwas, das dem Charakter viel bedeutet, und das nach seinen Beschreibungen existiert und ihn gleichzeitig identifizieren kann.

Ein Erbstück darf dem Spieler nicht dauerhaft ohne Kompensation durch den SL weggenommen werden, da es etwas darstellt, das den Charakter auch auszeichnet.

Gleichzeitig sollte es etwas sein, dass nicht die Besonderheit übermäßig ausreizt. Eine Handwaffe oder Rüstung mag noch akzeptabel sein, das Flugzeug des Großvaters ist es nicht mehr. Für solche Größenkategorien ist dann der *Besondere Besitz* da.

Farbenblind (-5)

Du kannst nur Grauschattierungen sehen. Rosen sind Grau, Veilchen sind Grau, du bist Grau. Alles ist Grau in Grau. Was für eine Grau-same Vorstellung.

Alle Fernkampf-Proben über Reichweite 4 verdoppeln ihren Reichweiten-AWM. Zudem bekommen alle Wahrnehmungsproben auf Sicht -1 AWM und du kannst Farben nur schwer unterscheiden oder überhaupt erkennen.

Feind (-10)

Jemand trachtet dem Charakter nach dem Leben und wird alles daran setzen, ihn umzubringen.

Der Feind ist leistungsmäßig auf der gleichen Stufe wie der Charakter und darf vom Spielleiter jederzeit ins Spiel gebracht werden, wobei er eine Herausforderung darstellen sollte. Den Feind zu besiegen stellt dabei einen Meilenstein dar, welcher entsprechend schwer sein sollte.

Flashbacks (-5/-10)

Der Charakter wird immer wieder von Erinnerungsfetzen heimgesucht, sei es weil er ein schreckliches Erlebnis nicht verarbeitet hat oder weil sein Unterbewusstsein ihn auf irgendetwas aufmerksam machen will. Der Effekt ist jedoch in jedem Fall, dass der Charakter beim Auslösen des Flashbacks für eine Zeit von N Minuten außer Gefecht gesetzt wird, wobei N gleich **[Geist]**-Attribut entspricht. Die Art und Häufigkeit des Auslösers sollte in Absprache mit dem Spielleiter erfolgen.

Sollte sich der Spieler entscheiden, die zweite Stufe des Nachteils zu erwerben, so verdoppelt sich die Dauer und der Spieler agiert innerhalb des Flashbacks als ob er es gerade durchleben würde, anstatt nur außer Gefecht zu sein.

Flink (5)

Der Charakter ist ungewöhnlich schnell in seinen Bewegungen, oftmals sogar so sehr, dass er andere dabei überrascht, wenn er etwas tut und schon zur Stelle ist.

Bei Initiative-Gleichstand darf der Charakter vor anderen in der gleichen Initiative agieren und seine Bewegungsrate erhöht sich um 1.

Fremdartige Weltsicht (-20)

Zu sagen, dass deine Ansichten etwas anders sind, als die Anderer, trifft es nicht ganz. Die gesamte Basis deiner Weltanschauung basiert auf grundsätzlich anderen Annahmen als die deiner Mitmenschen. Sei es, weil du ein Alien bist oder weil du als Unwesen einem anderen Lebenspfad folgst, alle deine Handlungen folgen dieser Weltsicht und erschweren deinen Umgang mit anderen, sobald es für sie erkennbar wird.

Im Umgang mit Anderen halbiert sich dein **[Einfluss]**-Attribut und alle Fertigungsproben auf **[Einfluss]** erhalten -4 AWM. Zudem fällt dir das Lernen von Anderen schwerer, da sie nicht mit dir arbeiten können, was die Schwierigkeit verdoppelt, dich etwas zu lehren. Ausserdem sind aufgrund deiner Andersartigkeit Empathie-Proben für dich mit einem AWM in Höhe des **[Wille]**-Attributs des Gegenübers versehen

Gefahrensinn (5)

Manch eine Persönlichkeit zeichnet sich dadurch aus, dass sie immer einige Sekunden vorher weiß, was sie erwarten wird.

Durch den Spielleiter oder durch Spieler-Veranlassung kann eine Karma-Probe gemacht werden, um eine Ahnung möglicher bevorstehender Gefahren zu erlangen. Die Schwierigkeit bestimmt sich dabei nach Spielleiter-Maßgabe. Beispiele entnehmen sie der unten stehenden Tabelle.

6	Leichtes Hindernis, Bürokratie
8	Mittleres Hindernis, bevorstehender Kampf
10+	Schweres Hindernis, feindliche Übermacht

Geistige Bindung (-15)

Wähle ein Objekt, das du mit dir tragen kannst. Du besitzt eine geistige Verbindung zu diesem Objekt, das dir erlaubt, solange es sich in **[Wille]** Meter, normal zu agieren. Sobald du dich jedoch aus diesem Bereich entfernst, verlierst du die Verbindung und wirst apathisch, emotionslos und verlierst Begabungen. Ob es daran liegt, dass dein Geist sich im Objekt befindet oder weil es etwas mit dir macht, dass keiner nachvollziehen kann, liegt im Ermessen.

Innerhalb der Reichweite des Objekts erleidet der Spieler keine Nachteile. Bewegt er sich aber aus der Reichweite von **[Wille]** Meter heraus, muss er alle Fertigkeiten und Attribute halbieren.

Geistig Unterentwickelt (-15)

Du bist geistig etwa so schnell wie ein Ziegelstein. Wenn dich jemand fragen würde, was 2+2 ist, raucht vermutlich dein Gehirn ab und die Atmung setzt aus.

Geistiger Schaden gegen dich ist verdoppelt und dein **[Geist]**-Wert darf niemals über ± 0 steigen.

Geizig (-5)

Du kannst und willst dich nicht von deinen Reichtümern trennen, selbst wenn es dich dein Leben kosten könnte. Du trägst Kleidungsstücke auch noch auf, selbst wenn sie bereits anfängt zu zerfallen, gibst niemals Trinkgeld und

eventuellen Gästen bereitest du maximal Wasser und Brot, denn mehr nimmst du ja auch nicht.

Jeder Versuch, Geld auszugeben ist mit einer Selbstbeherrschungs-Probe gegen 8 verbunden. Ist die Probe nicht erfolgreich, so kann der Charakter das Objekt nicht erwerben sondern will nach Wegen suchen, es anderweitig zu erlangen oder sonst wie eine günstigere Alternative zu erhalten. Besonders teure Objekte können den Schwierigkeitsgrad auf 10 anheben.

Gejagt (-5/-10/15)

Aus irgendeinem Grund trachtet dir jemand nach dem Leben. Das kann entweder wegen einem Kopfgeld sein, oder weil du in der Vergangenheit un- oder wissentlich etwas getan hast, das jemanden mächtigen sehr sauer auf dich gemacht hat.

Mit Stufe 1 hast du einen einzelnen Kopfgeldjäger, der hinter dir her ist. Mit Stufe 2 ist es eine Gruppe oder Vereinigung, die dem Spieler nach dem Leben trachtet. Mit Stufe 3 jagt eine Regierungsorganisation den Spieler mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln.

Beachten sie, dass die Häscher des Charakters leistungsmäßig mit diesem auf einer Stufe sind und vom Spielleiter mindestens einmal pro Modul eingebracht werden sollten, um die Besonderheit spielwirksam einzusetzen. Die Häscher von der Spur des Charakters zu entfernen sollte eine Herausforderung sein, welche bei Erfolg einen Meilenstein für den Charakter darstellt und den Nachteil entsprechend entkräftet.

Gesunder Menschenverstand (10)

Intuition oder der siebte Sinn sagen dir immer, wenn etwas, das du vorhast, besonders dämlich und lebensmüde ist. Dies hält dich nicht zwingend davon ab, kann aber ein warnender Hinweis sein.

Mit dieser Besonderheit ist der Spielleiter verpflichtet dich zu informieren, wenn eine geplante Aktion mögliche schwere negative Auswirkungen auf den Spieler hat.

Gier (-10)

Deine Gier nach etwas ist groß, so groß, dass sie dir im Weg stehen kann auf der Jagd nach anderen Dingen.

Wähle eine Sache, auf die sich die Gier konzentrieren soll. Wenn der Charakter mit dem Objekt seiner Gier konfrontiert wird, muss ihm eine Selbstbeherrschungs-Probe gegen 8 gelingen, um ihr nicht zu verfallen. Besonders schwere Verlockungen können gegen 10 gehen.

Glasknochen (-10/-15/-20)

Nicht jeder kann von sich behaupten, dass er selbst eine Wand durchlaufen kann und danach noch steht. Um genau zu sein kannst du schon glücklich sein, wenn du dir nicht beim Stolpern was brichst, denn du bist ungefähr so widerstandsfähig wie ein schmelzender Plastikbecher.

Deine Verletzungsmodifikatoren verschieben sich pro Stufe um einen Punkt nach vorne. Auf Stufe 1 von 3 nach 2 und so weiter.

Glück (20)

Wo andere ihr Leben lang Tickets kaufen müssen, hast du in der Lotterie des Lebens bereits gewonnen. Egal was du anfasst, irgendwie hast du immer das Glück, dass es dir gelingt.

Immer, wenn du in einer Probe keinen Erfolg hast aber haben könntest, darfst du einen einzelnen Würfel zusätzlich werfen.

Glück im Spiel (10)

Ein glückliches Händchen für die richtigen Würfel oder den Moment im Roulette, beim BlackJack oder im Poker kann entscheidend sein.

Du erhältst +2 AWM für Glücksspiel-Problem.

Gutaussehend (20)

Der Charakter ist dem Idealbild seiner Kultur extrem nahe und würde als Model sehr einfach leben können, da er optisch einem Adonis bzw. anderen Entsprechungen ähnelt.

Der Charakter hat einen +2 [Wille]-AWM, solange sein Gegenüber dies wahrnehmen und darauf reagieren kann.

Grotenhäßlich (-20)

Der Charakter ist so hässlich, dass nicht mal seine eigene Mutter ihn lieben würde. Selbst mit einer Tüte auf dem Kopf wäre er noch ansehnlicher als er aussehen würde, wenn man ihn ohne erblickte. Tiere fürchten ihn, Menschen meiden den Kontakt, soweit sie können.

Der Charakter hat einen -2 [Wille]-AWM, solange sein Gegenüber dies wahrnehmen und darauf reagieren kann.

Hart im Nehmen (5/Stufe)

Du bist richtig hart im Nehmen.

Für jede Stufe dieser Besonderheit bekommst du ein zusätzliches [Macht]-Schadenskästchen.

Haut wie Stein (5/Stufe)

Deine Haut ist von einem unmerklichen Muster von kleinen Rissen überzogen. Sei es, weil du Schuppenhaut besitzt oder eigentlich aus Stein bist, sie ist anders und mit steigender Härte auch erkennbar anders.

Der Charakter besitzt eine natürliche Panzerhaut, welche einen Panzerungswert = Stufe hat und eine Rüst-Qualität von 10-Vitalität. Wenn dies bemerkt wird, erhält der Charakter automatisch die Besonderheit *Gejagt I*.

Höhergestellt (10)

Du bist Adlig, oder Mitglied einer besonderer Kaste, vielleicht ein angesehener Religiöser Führer oder einfach nur ein besonders hoch beförderter Bürokrat. In jedem Fall bringt man dir aus diesem Grund mehr Achtung und deinen Worten mehr Gewicht entgegen, als wenn du es nicht wärst.

Du bekommst +1 [Einfluss]-AWM gegenüber Gruppierungen und Personen, die deine Stellung akzeptieren.

Immunität (10)

Bestimmte Krankheiten können dir weniger bis gar nichts anhaben, selbst wenn du unter ihren schlimmsten Vertretern wandelst.

Wähle eine Krankheit. Du bist immun gegen sie, kannst sie nicht erleiden und wirst niemals Nachteile durch sie fürchten. Gleichzeitig sind alle anderen Krankheiten auf -2 AWM gegen dich, um dich zu infizieren. Du kannst trotzdem infiziert sein und somit die Krankheit weiterverbreiten.

Jung (-20)

Der Charakter ist jünger als es durchschnittlich der Fall wäre. Sei es das Kind oder der Teenager, der Charakter wird durch sein Alter nicht für voll genommen, unabhängig davon, was er schon durchgemacht haben mag.

Charaktere mit diesem Nachteil senken ihr [Macht]/[Geschick]/[Geist]/[Wille]/[Einfluss]-Attribut um 1, erhalten dafür aber 6 Karmapunkte. Der Nachteil wird automatisch aufgehoben, sobald der Charakter der Altersgruppe entwächst.

Kampfrausch (10)

Du unterliegst einem dem Berserker nicht unähnlichen Zustand, der dich in einen Adrenalinrausch übergehen lässt, sobald du dich in einen Kampf begibst. Du unterscheidest dich aber insofern vom Berserker, als das du Freund und Feind noch unterscheiden kannst.

Sobald der Charakter sich in einen [Macht]-Konflikt gegen mindestens 2 Kontrahenten begibt, kann er sich in einen Kampfrausch begeben, in dem er automatisch 1 Schadenspunkt mehr anrichtet und Furcht ignorieren darf, solange der Rausch andauert. Anders als der Berserker erfährt der Charakter im Kampfrausch auch das Ausmaß seiner Verletzungen. Ein Kampfrausch kann maximal eine Anzahl von [Macht]-Runden stattfinden, bevor der Charakter aus Erschöpfung zurückweichen muss.

Ein Charakter ist nach Beendigung des Kampfrausches für die gleiche Dauer [Erschöpft]. Diese Besonderheit ist nicht kombinierbar mit Berserker.

Klauen(10/15/20)

Spitze Fingernägel oder tierhafte Pranken, Klauen statt Händen oder natürliche Fähigkeiten sorgen dafür, dass deine Hände Waffen sind, wo andere ihre Hände für das normale Leben verwenden würden.

Die Hände des Charakters verursachen 2/3/4M Schaden, sind aber gleichzeitig erschreckend für andere, was ihm -1 AWM auf [Einfluss]-Proben auf Stufe 1, -2 AWM auf Stufe 2 gibt. Zudem erhält der Charakter die Besonderheit *Gejagt I* und bekommt ab Stufe 2 einen +1 AWM auf Waffenlos, ab Stufe 3 +2 AWM auf Waffenlos.

Kränklich (-15)

Du bist eine körperlich nur sehr schwach entwickelte Person und Krankheiten und andere Probleme schütteln dich wesentlich häufiger als andere.

Die Stärke von Krankheiten gegen dich verdoppelt sich und dein **[Macht]**-Wert darf niemals über ± 0 steigen.

Lahm (-5)

Eine alte Sportverletzung oder etwas Ähnliches sorgen dafür, dass der Charakter bei weitem nicht so schnell laufen kann, wie er sonst könnte. Deine Bewegungsrate sinkt um 2.

Langsame Heilung (-10)

Du heilst langsamer als andere und regenerierst $0,5 \times ([\text{Macht}] + [\text{Geschick}])$ pro 8 Stunden.

Heilungsraten werden unter 6.1.1 beschrieben.

Linkshänder (5)

Anstatt mit Rechts, ist für den Charakter die linke Hand die dominante. Dadurch überrascht er Kontrahenten und erlangt leichte Vorteile im Konflikt.

Ein *Linkshänder* erhält +1 PV im Macht-Konflikt gegenüber Nahkampf-Angriffen. Diese Besonderheit kann nicht mit der Besonderheit *Beidhändigkeit* kombiniert werden.

Loyal (10)⁷

Der Charakter verliert niemals Loyalität am Ende eines Moduls, wohl aber wenn sein Anführer gegen ihn handelt bzw. versucht ihn für etwas zu opfern.

Mut (5)⁸

Der Charakter hat die seltene Fähigkeit, auch im Angesicht extremer Gefahr noch selbstsicher aufzutreten.

Der Charakter darf Furcht-Proben einmal wiederholen, wenn sie im ersten Versuch scheitern, muss aber das zweite Ergebnis akzeptieren, selbst wenn es schlechter ist als der erste Wurf.

Medium (-10)

Geister und Tote wandern umher und du bist ihr Kanal in unsere Existenzebene, manchmal als Sprachrohr, aber manchmal auch als direktes Gefährt.

Gegenüber Geistern und Geisterhaften Entitäten bekommst du einen -2 AWM auf Willensstärke.

Nachtaktiv (-10)

Sobald die Sonne den Horizont herabgesunken ist erwachst du zum Leben. Du kannst nicht erklären warum, aber als wird eine interne Uhr umgeschaltet, bist du am Tage zu wenig zu gebrauchen, aber nachts so aktiv wie die sprichwörtlichen Nachteulen.

Alle Proben die im Bereich von 6-18h gemacht werden erhalten -1 AWM, alle Proben im Bereich von 18-6h +1 AWM.

Nachtblind (-10)

Der Charakter hat ein Problem mit Dunkelheit. Sobald es einigermaßen dunkel wird, kann er schlicht nix mehr sehen.

Nachtsicht (5)

Sei es aufgrund seiner Herkunft, aufgrund von Genexperimenten oder durch natürliche Auslese, der Charakter hat die Fähigkeit erlangt, in der Nacht sehen zu können.

Ausgehend von wenigstens ein bisschen Licht besitzt er Restlichtsicht. Mit diesem Vorteil kann jedoch nicht in vollkommener Finsternis gesehen werden. Effektiv kann er, solange auch nur ein bisschen Helligkeit in den Bereich vordringt, und sei es durch Sternenlicht, normal sehen.

Effektiv vergrößert sich deine Sichtweite in unvollkommener Dunkelheit von 10m auf 20m.

Nerven aus Stahl (10)⁹

Egal was für eine Bedrohung du gegenüber treten musst, es gelingt dir immer wieder, sie auszuhalten, denn du hast Nerven aus Stahl. Du isst vermutlich auch zum Frühstück Stahlwolle mit Müsli.

Der Charakter erhält auf alle Furcht-Proben einen +2 AWM.

Neugier (-10)

Der Klassiker. Neugier ist eine Besonderheit, die einen Charakter dazu bringt, eine schon ans krankhafte grenzende Neugierde zu entwickeln. Egal worum es geht, er muss es wissen, ergründen, oder nachforschen. Immer!

Hört der Charakter von Umständen, die ihm fremd sind, so muss er eine Selbstbeherrschungsprobe gegen 8 ablegen, um dem Zwang zu widerstehen, nachzufragen oder sich sofort über die Umstände zu informieren.

Ohren eines Luchs (5)

Deine Ohren sind so scharf wie die eines Luchs. Selbst kleinste Geräusche entgehen dir selten.

Du bekommst +1 AMW auf Wahrnehmung zum Hören.

Okkulter Blitzableiter (-5)¹⁰

Aus irgendeinem Grund scheinst du alles abzubekommen. Feuerbälle gehen bevorzugt in deine Richtung, Blitze knicken zu dir um und selbst Heilende Fähigkeiten leiten sich auch mal ganz von selbst zu dir, auch und besonders wenn sie eigentlich auf ganz andere Ziele gehen sollen.

Wann immer eine Okkulte Fähigkeit gewirkt wird, für die du in Reichweite bist, musst du eine Karma-Probe gegen 8 ablegen. Gelingt dir diese nicht, so wirst du ebenso vom Effekt betroffen. Gelingt dir der Wurf, so funktioniert die okkulte Fähigkeit wie normal.

⁷ Diese Besonderheit ist nur wählbar für Begleiter-Charaktere mit den Optionalregeln für Begleiter nach 6.2.4

⁸ Diese Besonderheit ist nur wählbar, wenn die Optionalregel für Furcht nach 6.2.1 verwendet wird.

⁹ Diese Besonderheit ist nur wählbar, wenn die Optionalregel für Furcht nach 6.2.1 verwendet wird.

¹⁰ Diese Besonderheit ist nur wählbar, wenn die Optionalregel für Okkultismus nach 6.2.2 verwendet wird.

Dieser Effekt kann nur gegen gezielte Fähigkeiten in Kraft treten, Kegel- und Bereichsfähigkeiten sind hiervon nicht betroffen.

Okkulte Fähigkeiten (5/10/15/20)¹¹

Der Charakter besitzt die Fähigkeit, mit den Mächten zu arbeiten, die aus dem Jenseits, aus der Magie oder einfach aus seinem Training resultieren.

Er kann die Okkultismus-Fertigkeit nutzen, um okkulte Effekte nach 6.2.2 erzeugen.

Die Anzahl okkultur Fähigkeiten richtet sich dabei danach, wie viele Punkte der Charakter ausgibt, wenn er die Besonderheit wählt.

5	2 Fähigkeiten
10	3 Fähigkeiten
15	4 Fähigkeiten
20	5 Fähigkeiten

Okkulte Gewohnheit (-10)

Manchmal wird man seine bisherigen Verhaltensweisen etwas schwerer los, als man denken mag, was einem besonders bei Okkulten Fähigkeiten im Weg stehen kann. Sei es, weil man sich zwanghaft an bestimmte Rituale hält oder immer den Ersten Schnee des Winters für seine Fähigkeiten braucht, es sorgt dafür, dass man bestimmten Nachteilen unterliegt.

Der Charakter wählt eine Gewohnheit, typische sind **Rituale** (*Braucht Gestik, Gesprochenes Wort und langwierige Vorbereitungen zum Benutzen, was die Spruchdauer zu Minuten und Stunden hebt*), **Materialien** (*Erster Schnee des Winters, Spinneneier, Feuer des Berges etc.*) oder **Artefakt** (*Muss immer Artefakt in der Hand haben beim Wirken*).

Wird die Gewohnheit erfüllt, so funktioniert alles ohne Probleme, kann der Spieler die Gewohnheit nicht erfüllen, so halbiert er seine Okkultismus-Fertigkeit.

Okkulte Nase (5)

Du kannst es dir nicht verkneifen, aber an bestimmten Stätten großer Rituale, an den Orten mächtiger Wesenheiten oder im Angesicht des Okkulten zwick und juckt deine Nase.

Der Charakter kann andauernde oder vergangene okkulte Effekte nachspüren in einer Reichweite von [**Geist**]×2 Meter. Je stärker der Effekt, umso mehr kratzt und juckt es.

Okkultur Widerstand (10)¹²

Der Charakter ist aus welchen Gründen auch immer irgendwie nicht so recht von okkulten Fähigkeiten beeinflussbar, wie es andere sind.

Okkulte Fähigkeiten gegen ihn bekommen einen -2 AWM.

Pechmagnet (-15)

Anders als andere Personen scheint bei dir wirklich alles schief zu gehen.

Immer wenn der Charakter bei einer Probe mindestens 3 Würfel nutzt, muss er das zweithöchste Ergebnis wählen.

Phobie (-5/-10/-15)

Der Charakter hat panische Angst vor etwas, das er sich mitsamt der Besonderheit ausgewählt hat.

Wenn er dem Objekt seiner Angst begegnet, muss er eine Probe gegen [**Furcht**] mit -2 AWM pro Stufe der Phobie ablegen.

Prinzipien (-5/Stufe)

Deine Prinzipien bestimmen deine Weltsicht und dein Handeln. Sei es das Gesetz des Stärkeren oder der Schutz der Schwachen, wenn sie von Bedeutung sind, sind sie **von Bedeutung**.

Der Charakter wählt einen Grundsatz pro Stufe der Besonderheit. Ergibt sich eine Situation, in der das Prinzip angesprochen wird, und der Charakter handelt gegen dieses, erhält der Charakter -1 Karma, solange bis er Buße tut für seine Tat. Der Karmapunkt geht für alle Zwecke an den Spielleiter, nutzbar für Karma-Effekte für Kontrahenten.

Rastlos (-15)

Der Charakter ist unstet, kann die Füße nicht stillhalten, geradezu reisesüchtig. Egal wie sehr er sich danach sehnen mag, irgendwann tragen ihn seine Füße davon.

Sobald ein Charakter länger als [**Wille**] Tage an einem Ort verweilt hat, bekommt er ein inneres Verlangen danach, weiter zu ziehen. Für jeden darauffolgenden Tag erhält er 1 Sozial-Schaden bis er gezwungen ist, zu gehen.

Raubtiergeruch (-5)

Du riechst förmlich nach dem Jäger. Pferde scheuen in deiner Umgebung, Hunde bellen nach dir, Katzen kratzen und andere Wesen fliehen, sobald sie dich riechen.

Du erhältst -1 AWM auf Umgang mit Tieren.

Reich (5/10)

Geld regiert die Welt, und wenn schon nicht die reelle, dann zu mindestens deine persönliche. Vielleicht hast du reiche Eltern, oder einen Trustfond, bist insgeheim Börsenmakler oder kannst durch Handwedeln Geld erschaffen. Egal wie, du hast selten Geldprobleme.

Bei der Charaktererschaffung erhältst du das Doppelte an Geld. Für 10 Punkte bist du außerdem Nutznießer einer angelegten Geldsumme, die monatlich 100\$ an dich ausschüttet, solange du dich gesetzestreu verhältst und dich pünktlich bei der zugehörigen Stelle einfindest.

¹¹ Diese Besonderheit ist nur wählbar, wenn die Optionalregel für Okkultismus nach 6.2.2 verwendet wird.

¹² Diese Besonderheit ist nur wählbar, wenn die Optionalregel für Okkultismus nach 6.2.2 verwendet wird.

Riese (-10)

Du bist mindestens 2,1m (7f) groß und Kleidung und Ausrüstung müssen auf dich angepasst werden, damit du sie ohne Probleme nutzen kannst.

Größenanpassungen kosten 25% mehr. Ausrüstung, die nicht angepasst ist, erhält einen AWM von -3. Im Gegenzug Athletik/Schwere Waffen +1 AWM, Bewegungsrate +1.

Ruhige Hand (5)

Sei es ein Skalpell oder eine MP, deine Hand bleibt immer stabil in ihrer Position und in ihrem Ziel. Du darfst AWM durch „Unruhigen Untergrund“, sei es zu Pferd oder auf hoher See, ignorieren.

Scharfschütze (Je 5)

Ein kontrollierter Schuss ist alles was du brauchst, um die verwundbarste Stelle zu treffen.

Der Charakter erhält Zugang zum Manöver *Kontrollierter Schuss*. Zusätzlich zur Besonderheit wählt er unter drei möglichen Optionen für je 5 XP maximal 2 aus. Bei der Benutzung des Manövers muss angesagt werden, welchen Effekt der Spieler nutzt. Scharfschütze erhöht die Dauer des Angriffs mit der Waffe um 1 und wird unter 5.1.6.10 detaillierter beschrieben.

Diese sind +2 Schaden, -2 Panzerung oder +4 AWM für einen Fernkampfgriff.

Schlafstörungen (-10)

Immer wenn die Nacht kommt und andere ins Reich der Träume entfliehen, sitzt du da und leidest. Stundenlang liegst du wach, bis du endlich in den Schlaf der Erschöpfung fällst, wenn du denn überhaupt schlafen kannst, oder der Schlaf ist dermaßen unruhig, dass du ständig aufwachst.

Immer, wenn der Charakter schlafen gehen will, muss er eine Willensstärke-Probe gegen 6 ablegen. Gelingt diese nicht, so muss er wach bleiben und kann weder ruhen noch regenerieren und muss auf die nächste Ruheperiode hoffen. Für den Folgetag erhält der Charakter einen -1 AWM auf alle Fertigkeitstests. Gelingt der Wurf, so muss in der Folgenacht erneut gewürfelt werden, wobei sich der Schwierigkeitsgrad mit jeder erfolgreichen Nacht um +1 erhöht, bis er sich auf 6 zurücksetzt, wenn er einmal eine Nacht wach bleiben muss.

Schmerztoleranz (10/15/20)

Andere sind einfach nur extrem widerstandsfähig, aber du bist ein Titan unter den Harten. Egal wie stark die Verletzung, für dich ist das noch lange kein Hindernis.

Pro Stufe verschieben sich deine Verletzungsmodifikatoren um einen Punkt nach hinten. Auf Stufe 1 von 3 nach 4, Stufe 2 von 3 nach 5 und auf Stufe 3 von 3 nach 6.

Dieser Nachteil darf nicht mit *Glasknochen* kombiniert werden.

Schnell Alternend (-10)

Aus irgendeinem Grund hat dein Körper einen übersteigerten Alterungsprozess der dafür sorgt dass du schon mit 15 aussiehst wie 50 und die 40 vermutlich nicht mehr erleben wirst.

Du erhältst -1 auf **[Macht]** und **[Geist]**, aber +1 auf **[Einfluss]** für je 10 Lebensjahre, wegen der Behandlung, die du erfährst, verlierst aber gleichzeitig auch 1 Kästchen in allen Attributs-Leisten für dieselbe Spanne. Die Anzahl an Kästchen könne nicht unter 1 sinken je Leiste.

Schnelle Heilung (10)

Du heilst schneller als andere und regenerierst 1,5 x (**[Macht]**+**[Geschick]**) pro 8 Stunden.

Schwerhörig (-10)

Manche Leute können nicht hören, manche Leute wollen nicht hören. Ein Charakter, der schwerhörig ist, hat keine Entscheidungsfreiheit. Sei es, weil er durch die Welt läuft als hätte er Watte im Ohr oder sich fühlt als würde er stetig mit Ohrschützern rumlaufen. Selbst sein Gleichgewichtssinn wird dadurch beeinträchtigt.

Du bekommst auf Wahrnehmung im Bezug auf Hören und Akrobatik -1 AWM.

Schulden (-5/-10/-15)

Du hast Schulden, entweder bei einem Kredithai, einem übergroßen galaktischen Pizza-Alien oder einer größeren Bank. Und diese Schulden müssen eingetrieben werden.

Jede Stufe der Besonderheit addiert 500\$ auf den Schuldenberg des Charakters. Zudem erhöht die Stufe auch die Frequenz und Härte mit der die Schulden eingetrieben werden sollen.

Auf Stufe 1 kommt der Charakter einmal pro Modul an einen Schlägertrupp, bei Stufe 2 jagen bereits einzelne Kopfgeldjäger hinter dem Charakter her und bei Stufe 3 ist der Schuldenberg so bedeutend, dass kleinere Gruppen ein Interesse haben können, den Charakter für den Einflussgewinn auszuliefern und zu betrügen bzw. einzufangen. In jedem Fall sollte das Problem einmal pro Modul Thema werden.

Silberzunge (10)

Deine Zunge könnte aus Silber sein, so sehr bist du in der Lage, mit anderen zu sprechen.

Für Verhandeln-Proben bekommst du +2 AWM.

Skeptiker (10)¹³

Der Skeptiker zweifelt, sei es an dem was er erfährt, an dem was er liest oder an dem was er lernt. Insbesondere aber zweifelt er an den Seltsamkeiten, denen ein Spieler im Rollenspiel begegnen kann.

Ein Skeptiker darf Furcht-Test gegen okkulte Effekte und Kreaturen ignorieren, solange ihm nicht unmissverständlich

¹³ Diese Besonderheit ist nur wählbar, wenn die Optionalregel für Furcht nach 6.2.1.2 verwendet wird.

bewiesen werden kann, dass es sich nicht um drei Eichhörnchen in einem Kostüm handelt oder einen Wetterballon, der für das Phänomen verantwortlich ist.

Sonnenanbeter (10)

Der Charakter hat ein Problem mit Dunkelheit. In dem Moment, in dem die Sonne nicht mehr scheint, ist es, als laufe seine Batterie spontan und urplötzlich aus und er ist zu keiner großen Leistung mehr fähig. Solange er aber im Sonnenlicht arbeitet, kann er wahre Meisterleistungen vollbringen.

Alle Proben, die du unter dem direkten Einfluss von Sonnenlicht machst erhalten +1 AWM, alle Proben außerhalb desselben ± 0 AWM und sobald die Sonne untergeht, also ab 18-6h -1 AWM.

Soziales Chamäleon (5)

Deine Anpassungsfähigkeit führt dazu, dass du dich überall einfügen kannst, sei es aztekische Priesterschulen oder französische Straßengangs, indonesische Bars oder arabische Tempelgemeinden.

Solange du mindestens 10-[**Einfluss**] Stunden unter ihnen verbracht hast, ist es dir ein leichtes, dich an ihre Gepflogenheiten anzupassen und kaum mehr aufzufallen als ein Einheimischer. Du verlierst dann den *Fremd*-Malus.

Sozial Zurückgeblieben (-15)

Es ist nicht dein Aussehen, aber aus irgendeinem Grund trittst du unweigerlich in jedes Fettnäpfchen rein, das du finden kannst. Sei es das du den Frauen in den Ausschnitt oder den Männern in den Schritt starrst, als erster frisst wie ein Schwein bei einem Staatsempfang oder vor laufender Kamera auf Würdenträger/Stars übergibst ohne dich zu entschuldigen.

Sozialer Schaden gegen dich wird halbiert, dafür richtest du doppelten an, darfst aber niemals deinen [**Einfluss**]-Wert über ± 0 steigern.

Außerdem winkt dir in modernen Zeiten ein exklusiver Fernseh-Vertrag, wenn deine Eskapaden aufgezeichnet werden können, was dir -3 AWM auf alle [**Einfluss**]-Proben bringt, aber auch einen finanziellen Bonus von 2.000\$.

Temperaturunempfindlich (5)

Hohe oder besonders tiefe Temperaturen können dich nicht so beeinträchtigen, wie Andere davon betroffen sind, sei es, weil du Kälte besser ausstehst oder weil du in der Wüste wie ein Nomade umherreisen kannst, das Wetter kann dir weniger anhaben. Gleichzeitig bedeutet die Unempfindlichkeit aber auch, dass Temperaturen schlechter erkannt werden.

Extreme Wetterumstände behindern den Charakter weniger, Schadenswerte die aus Temperaturen resultieren, werden gegen ihn halbiert. Gleichzeitig hat der Charakter für Wahrnehmungs-Proben von Temperatur -2 AWM.

Temperaturempfindlich (-5)

Hohe oder besonders tiefe Temperaturen treffen dich mehr als andere. Sobald die Temperatur nur um wenige Grad

abweicht, schwitzt du wie in der Wüste und echte Hitze bringt dir schneller den Hitzeschlag.

Extreme Wetterumstände behindern den Charakter stärker und Schadenswerte aus Temperaturen werden gegen ihn verdoppelt. Wahrnehmungsproben für Temperaturen +2 AWM.

Weltfremd (-15)

Der Charakter hat die Jahre in der Vergangenheit damit verbracht, jenseits der für den Rest der Welt typischen Bereiche zu leben. Sei es Geld, Konzepte des Kapitalismus oder die Frage nach Staaten, Oberhäuptern oder wie Bürokratie funktioniert, der Charakter hat keine Ahnung davon und muss sich langsam erst einfinden.

Solange der Charakter die Besonderheit hat, bekommt er einen -3 AWM im Zusammenhang mit passenden Proben.

Überheblichkeit (-10/-20)

Du bist hochnäsiger und eingebildet bis zum geht nicht mehr, aber das ist auch in Ordnung, denn du bist sowieso etwas Besseres als alle Anderen, nicht wahr?

Du erhältst -1/-2 AWM auf [**Einfluss**]-Proben, weil deine Arroganz andere abschreckt.

Übermenschliche Reflexe (10)

Die Reflexe des Charakters sind so gut, dass sie für Umstehende nicht mehr begreifbar sind. Die Welt um dich herum ist langsam. Sehr langsam.

Der Charakter erhält +2 AWM auf Ausweichen und darf Schusswaffen parieren, solange dies mit seiner Waffe möglich ist.¹⁴ Zudem sinkt die Initiative M um 5 Punkte.

Überragende Mnemonik (5)

Du bist zu beeindruckenden Gedächtnisleistungen fähig und kannst bestimmte Dinge mit einer ans fotografische grenzenden Klarheit wiedergeben.

Immer, wenn du eine Recherche-Probe machst, um dich an etwas zu erinnern, erhältst du +1 AWM.

Unansehnlich (-10)

Sei es weil du eine Narbe hast, die sich ungünstig über dein Gesicht zieht, oder weil du diesen etwas seltsamen Duft versprühst, der sicherlich von einer Schilddrüsenunterfunktion kommt, aus irgendeinem Grund meiden dich andere.

Der Charakter hat einen -1 [**Wille**]-AWM, solange sein Gegenüber dies wahrnehmen und darauf reagieren kann.

Unauffällig (10)

Wenn man dich beschreiben müsste, wäre die Beschreibung vermutlich sehr generell gehalten, weil du in den Augen anderer irgendwie ein Allerweltsgesicht hast. Durchschnittlich groß, breit und irgendwie..normal

¹⁴ Er kann zum Beispiel nicht Kanonenkugeln ohne Turmschild oder etwas ähnlich massivem parieren.

aussehend. Wegen dieser Normalität wirst du auch gerne mal übersehen.

Alle Heimlichkeits-Proben haben +2 AWM.

Unfähigkeit [Attribut] (-30)

Wählbar für [Macht], [Geschick], [Geist], [Wille] und [Einfluss]. Das Attribut wird auf 0 gesetzt. Die Steigerungskosten für dieses Attribut sind verdoppelt. Darf nicht mit Begabung für dasselbe Attribut verbunden werden.

Wurden vorher Punkte dafür erhalten, dass der Spieler das gewählte Attribut von selbst schon niedriger gesetzt hat, so müssen diese zurück erstattet werden!

Diese Besonderheit kann nicht mehr als **einmal (1)** gewählt werden.

Unfähigkeit [Fertigkeit] (-5)

Wählbar für jede Fertigkeit. Die Fertigkeit wird auf 0 gesetzt. Die Steigerungskosten für die Fertigkeit werden verdoppelt.

Diese Besonderheit kann nicht mehr als **fünfmal (5)** gewählt werden.

Ungebildet (-5/Stufe)

Du bist zwar nicht der dümmste, aber selbst wenn du das Genius eines Stephen Hawking hast, nützt es dir wenig, weil dir die dazugehörige Bildung fehlt.

Immer, wenn eine Fertigungsprobe auf ein Wissensgebiet notwendig wird, erhältst du -Stufe AWM auf die Probe.

Unglücklicher Spieler (-10)

Wenn andere sich an den Roulette-Tisch sitzen, gehen sie meist mit nicht allzu vielen Verlusten. Wenn du dich an denselben Tisch setzt, gehst du nicht bevor du nicht noch Haus und Hof verspielt hast und die Schwiegermutter in die Sklaverei verkauft ist für dein letztes Hemd.

Alle Glücksspiel-Proben werden mit -2 AWM gemacht.

Un-Leben (-20)

Du bist anders. Entweder weil du ein Untoter bist, sei es ein Zombie oder etwas ähnlich Fantastisches oder weil du deinen Körper in eine Kombination aus Fleisch und Metall als Cyborg oder als Hirn in einem Androiden-Körper verwandelt hast.

Spieltechnisch können dich Effekte, welche Lebendige Personen beeinflussen würden, nicht beeinträchtigen. Mit deiner Umwandlung gehen Probleme einher. Alle [Einfluss]-Proben haben eine verdoppelte Schwierigkeit für dich und du bekommst die Besonderheit *Gejagt III* ohne die Punkte dafür, weil du eine Abscheulichkeit in den Augen der Autoritäten darstellst.

Außerdem kannst du nicht wie andere regenerieren durch Rast, sondern musst durch äußere Heilungsmittel, sei es Magie für den Zombie oder die mechanische Reparatur für den Cyborg deine Wunden pflügen.

Unscharf (15)

Egal womit der Charakter wahrgenommen wird, erwirkt immer irgendwie unscharf, solange es nicht das bloße Auge ist. Sei es durch ein Teleskop oder eine Kamera, mit einer Zielvorrichtung oder einen Sensor, irgendwie ist seine Form bzw. Position schwerer zu berechnen als bei anderen Zielen.

Als Effekt erhält der Charakter einen Bonus von [Geist] auf seine passive Verteidigung. Gleichzeitig ist der gleiche Wert ein negativer AWM, wenn es darum geht, ihn mit technischen Hilfsmitteln wahrzunehmen.

Zudem bekommst du die Besonderheit *Gejagt I* dazu, sobald eine Organisation das erste Mal auf deine seltsamen Umstände aufmerksam wird.

Unsterblich (50)

Die Mächte des Schicksals haben es sich zur Aufgabe gemacht, dich am Leben zu halten. Sei es durch einen Gammastrahlungsunfall oder Zauberei, Nekromantische Rituale oder ein Roboterherz, du bist Unsterblich.

Egal was dir widerfährt, du kannst nicht dauerhaft sterben. Du kannst aber Verletzungen erleiden, Narben davon tragen, und deine Heilungsrate bleibt unberührt. Außerdem kannst du immer noch Gliedmaßen verlieren, wenngleich du sie wie eine Cartoon-Figur wieder ansetzen kannst.

Diese Besonderheit ist nur mit Zustimmung des Spielleiters erlaubt.

Verbindungen (5/St.)

Dein Charakter hat Einfluss bei einer Fraktion oder Gruppierung, kennt die richtigen Leute oder ist einfach nur richtig beliebt bei diesen. Sei es, weil er Teil des organisierten Verbrechens ist oder weil er noch Leute aus seiner Zeit beim Lotto kennt.

Pro Stufe erhält der Charakter +1 Ansehen bei der Fraktion seiner Wahl, zudem kennt er bestimmte Vertreter und je nach Stufe kann er auch in gewisse geheime Kreise eingeführt sein.

Verbündeter (1 - 10)

Du besitzt einen Verbündeten in Form einer hochrangigen Persönlichkeit oder eines Lehrmeisters/Mentors oder ähnlichem, vielleicht auch einer Gruppierung oder Gilde/Konzerns. In jeden Fall darfst du einmal pro Modul auf die Hilfe deines Verbündeten zurückgreifen. In welcher Form die Hilfe ausfällt, bemisst sich nach der Menge an Punkten, die du dafür ausgegeben hast.

Bei einem Punkt bekommst du vielleicht einen guten Rat, bei 3 eine Kiste mit Munition, bei 5 einen Handlanger der dir helfen soll, bei 7 wird man dir ein Team zur Seite stellen für eine(1) Herausforderung und bei 10 wird man die gesamte Macht der Organisation/Persönlichkeit nutzen, um dir zu helfen, eine(1) Herausforderung zu überwinden.

Vergesslich (-5)

Du hast ein Gedächtnis wie ein Sieb und wo andere schon Schwierigkeiten haben, sich daran zu erinnern, wann der Geburtstag der Liebsten sein mag, hast du Schwierigkeiten,

dich daran zu erinnern, wo du heute Morgen gewesen bist und wieso du gerade auf das Schiff zusteuerst.

Immer, wenn du eine Recherche-Probe machst, um dich an etwas zu erinnern, erhältst du -1 AWM.

Wahnvorstellungen (-10)

Rosa Elefanten, Schattenkreaturen und Blutende Wände. Charaktere mit Wahnvorstellungen haben das volle Programm. Die Wahnvorstellungen sind jedoch nicht auf optische Reize beschränkt, der Charakter kann genauso unter Verfolgungswahn leiden oder anderen Wahnzuständen.

Aufgrund der ständigen Problematik hat der Charakter auf Wahrnehmung-Proben -2 AWM.

Zähigkeit (5/10)

Andere Personen, die Verletzungen dieses Grades davon getragen haben, fallen zumeist einfach um und sind auf der Stelle tot. Nicht so aber du. Du bist so hart, dass der Begriff Zäher Hund nur für dich erfunden wurde. Du musst nur aufpassen, dass du nicht dabei ausblutest.

Der Charakter darf selbst, wenn seine [**Macht**]- oder [**Geist**]-Leiste voll ist noch bis zu einer Anzahl von Schadenspunkten gleich seinem AWM für das dazugehörige Attribut agieren. Für 5 Punkte muss er sich eine von beiden Leisten aussuchen, für 10 Punkte gilt die Besonderheit für beide Leisten.

Zeichen (-5/Stufe)

Du besitzt ein Zeichen oder ein Stigma, das dich auszeichnet und für die Welt entstellt. Sei es durch ein alchemistisches Missgeschick oder weil du durch einen Unfall entstellt bist, der optische Eindruck verschreckt deine Umwelt.

Alle Fertigkeiten-Proben in [**Einfluss**]-Konflikten erhalten -1 AWM je Stufe. Die Stufe sollte dabei dem Zeichen angemessen sein. Eine alternative Haarfarbe ist maximal Stufe 2, während ein fehlender Schatten wenigstens Stufe 3 ist, sofern erkennbar und Schuppenhaut oder Gespaltene Zunge sehr leicht in die höhere Region wandern.

Zeitgefühl (5)

Mit einer nur sehr geringen Abweichung von wenigen Minuten kannst du die aktuelle Zeit bestimmen. Das Gefühl richtet sich dabei auch nach dem Kontext. In einem fantastischen Setting ist die Zeitbestimmung gröber als in einen Sci-Fi oder modernen Setting.

Zwei linke Hände (-5)

Manche Leute dürfen einfach nicht versuchen irgendetwas zu reparieren, da es ihnen ansonsten um die Ohren fliegt.

Alle Handwerk-Proben -1 AWM.

Zwergennase (5)

Deine Nase juckt förmlich wenn sich Wertgegenstände in der Nähe befinden und du bist dir sicher, dass du den einzigartigen Geruch von Gold überall raus riechen kannst..

Wann immer du dich auf eine Distanz von 2x[**Geist**] zu Edelmetallen oder Objekten aus diesen befindest, muss der Spielleiter dich darauf hinweisen.

Zwergenwuchs (-10)

Du bist maximal 1,5m (5f) groß und Kleidung und Ausrüstung müssen auf dich angepasst werden, damit du sie ohne Probleme nutzen kannst.

Größenanpassungen kosten 25% mehr. Ausrüstung, die nicht angepasst ist, erhält einen -3 AWM. Im Gegenzug Heimlichkeit/Ausweichen +1 AWM, Bewegungsrate -1.

4.1 - Zusammenfassung

Besonderheit – Vor- oder Nachteil für den Charakter. Wird in XP bezahlt.

Positive Besonderheiten -

Amphibisch	5	Unterwasser Vitalität×10 Min aushalten
Ansehnlich	10	+1 AWM [Wille]
Athlet	5	2x Bewegung Manöver <i>Laufen</i> + 1 Athletik-AWM
Aufmerksam	10	+2 AWM Wahrnehmung
Aura des Bizarren	10	Seltsame Dinge geschehen.
Balancegefühl	5	Balance-Problem gelingen automatisch.
Begabung [Attribut]	30	½ Steigerungskosten gewähltes Attribut, Max.1
Begabung [Fertigkeit]	5	-1XP Steigerungskosten Fertigkeit. Max.5
Beidhändigkeit	10	Kein -4 AWM für Zwei Waffen in Hand
Besonderer Besitz	5	Ein Objekt in deinem Besitz
Biigsamkeit	10	+1 AWM auf Waffenlos/Akrobatik
Breitgefächerte Bildung	5	+1 AWM auf alle Wissens-Fertigkeit-Proben
Dickköpfig	5/St.	+1 [Geist]-Kästchen/Stufe
Eingebauter Kompass	5	Weiß immer die Himmelsrichtungen
Entfernungssinn	10	Reichweiten-AWM erst eine Stufe später und +1 Orientieren-AWM
Erbstück	5	Besonderer Gegenstand, der den Charakter auszeichnet
Flink	5	Bei Initiative-Gleichstand Spieler zuerst, Bewegung +1
Gesunder Menschenverstand	10	SL muss bei gefährlichen Dingen vorwarnen.
Gefahrensinn	5	Karma-Probe um Gefahren zu erahnen ggn. 6/8/10
Glück	20	Darf einen zusätzlichen Glückswürfel nachwerfen, wenn Probe sonst scheitert
Glück im Spiel	10	+2 Glücksspiel-AWM
Gutaussehend	20	+2 AWM [Wille]
Hart im Nehmen	5/St.	+1 [Macht]-Kastchen/Stufe
Haut wie Stein	5/St.	+1P/Stufe natürlich, R-Q = 10-Vitalität
Höhergestellt	10	+1 [Einfluss]-AWM ggü. allen, die deinen Status akzeptieren
Immunität	10	Immun gegen eine Krankheit, andere -2 AWM zum Infizieren
Kampfrausch	10	+1 Schaden u. Ignoriert Furcht für [Macht] Runden bevor [Erschöpft]
Klauen	10/15/20	2/3/4M Grundschaden Waffenlosangriffe, Gejagt 1, -1 Einfluss AWM auf Stufe 1, -2 Stufe 3, +1 Waffenlos-AWM auf Stufe 2, +2 Stufe 3
Linkshänder	5	+1 PV ggn. Nahkampftackten
Loyal	10	Braucht keine Loyalitäts-Probe
Mut	10	Darf Furcht-Probe wiederholen
Nachtsicht	5	Sichtweite in Dunkelheit x 2
Nerven aus Stahl	10	+2 AWM bei Furcht-Proben
Ohren eines Luchs	5	+1 AWM Wahrnehmung beim Hören
Okkulte Fähigkeiten	5-20	Besitzt okkulte Fähigkeiten
Okkulte Nase	5	Kann in [Geist]×2m okkulte Effekte nachspüren
Okkulter Widerstand	10	-2 AWM für okkulte Fähigkeiten
Reich	5/10	2x Geld bei Erschaffung/+100\$ pro Monat bei Gesetzestreue/Pünktlichkeit

Ruhige Hand	5	Darf „Unruhiger Untergrund“ ignorieren
Scharfschütze	Je 5	Manöver „Kontrollierter Schuss“
Schmerztoleranz	5/10/15	Verletzungsmodifikatoren verschieben sich um 1 je Stufe nach Hinten
Schnelle Heilung	10	1,5 x ([Macht]+[Geschick]) Heilung bei Rast
Silberzunge	10	+2 AWM Verhandeln
Skeptiker	10	Kann Furcht-Test ignorieren
Sonnenanbeter	10	In Sonnenlicht +1 AWM, sonst ±0, von 18-6h -1 AWM.
Soziales Chamäleon	5	Nach 10-[Einfluss] Stunden Verlust des Fremd-Malus in neuer Umgebung
Temperaturunempfindlich	5	Halbierter Schaden aus extremen Temperaturen, -2 AWM Wahrnehmung für Temperaturfeststellung
Übermenschliche Reflexe	10	+2 AWM Ausweichen, Darf Schusswaffen Parieren, -5 Initiative M
Überragende Mnemonik	5	Recherche +1 AWM
Unauffällig	10	Heimlichkeit +2 AWM
Unschärf	15	+PV [Geist], Gejagt 1
Unsterblich	50	Kann nicht dauerhaft sterben
Verbindungen	5/St.	+1 Punkt Ansehen bei Fraktion nach Wahl/Stufe
Verbündeter	1-10	Spieler erhält Unterstützung von Gruppierung
Zähigkeit	5/10	Darf bis AWM überzählige Kästchen Schaden auf Leiste agieren.
Zeitgefühl	5	Weiß immer ungefähre Uhrzeit
Zwergennase	5	Kann Wertgegenstände in [Geist]×2m riechen

Negative Besonderheiten -

Aberglaube	-5/-10	Furcht-Test gegenüber Dingen/ -2 AWM
Abhängigkeit	-5/-10/-20	Suchtbefriedigen, sonst -1 AWM/Zeitspanne
Albino	-20	Allergie II Sonnenlicht, [Einfluss]-Proben -1 AWM
Allergie	-5/-10/-15.	Kontakt mit Allergie -> -1 AWM o. G/M Schaden
Alt	-20	-3 Macht/Einfluss, +1 Wille, +25 Fertigkeiten-XP, Bewegung -2
Analphabet	-5	Kann nicht lesen oder Schreiben
Arm	-5	½ Geld bei Erschaffung, -1% Geld/24h
Ausgestoßener	-10	Gegenüber verlassener Gesellschaft -5 Ansehen.
Außenseiter	-10	Ggü. Mehrheit ½ [Einfluss]
Begrenzte Zeit	-5/-10/-20	Charakter stirbt nach Zeitablauf
Berserker	-10	+1 Schaden u. Ignoriert Furcht, greift Freund und Feind an
Einäugig	-20	-4 AWM Fernkampf-Proben und Wahrnehmung beim Sehen
Einarmig/händig	-20.	Kann keine ZH-Objekte nutzen
Einbeinig	-20	½ Bewegung
Eingeschränkte Wahrnehmung	-5/-10	-1 AWM Fernkampf/Wahrnehmung, bei -5 behebbar, bei -10 nicht
Farbenblind	-5	Fernkampf-Proben ab R4 AWM×2, Wahrnehmung auf Sicht -1 AWM
Feind	-10	Gleichstarker Gegner will Charakter umbringen
Flashbacks	-5/-10	Flashback setzt Charakter für

		[Geist] Minuten außer Gefecht
Fremdartige Weltsicht	-20	½ [Einfluss], -4 AWM, Lehrzeit x2, Empathie -AWM = [Wille] Gegner
Geistige Bindung	-15	Außerhalb [Wille] Meter von Objekt ½ Fertigkeiten/Attribute
Geistig Unterentwickelt	-15	Geist-Schaden x2/Max. Geist-Wert ±0
Geizig	-5	Geld ausgeben -> Selbstbeherrschung ggn. 8/10
Gejagt	-5/-10/-15	Einmal pro Modul Hindernis durch Kopfgeldjäger/Team/Organisation
Gier	-10	Begegnung mit Objekt der Gier Selbstbeherrschung ggn. 8/10
Glasknochen	-10/-15/-20	Verletzungsmodifikatoren verschieben sich pro Stufe um 1 nach Unten
Grottenhässlich	-20	-2 AWM [Wille]
Jung	-20	Alle Attribute -1, +6 Karma
Kränklich	-15	[Macht] max. ±0, Krankheiten Stärke×2
Lahm	-5	Bewegungsrate -2
Langsame Heilung	-10	0,5 × ([Macht]+[Geschick]) Heilung bei Rast
Medium	-10	-2 AWM Willensstärke ggn. Geister
Nachtaktiv	-10	6-18 -1 AWM, 18-6 +1 AWM
Nachtblind	-10	Kann im Dunkeln nicht sehen
Neugier	-5/-10	Selbstbeherrschung ggn. 8/10, sonst muss ein Tatbestand ergründet werden
Okkulter Blitzableiter	-5	Bei Gezielten Okkulten Fähigkeiten Karma/8, sonst Treffer auf Dich
Okkulte Gewohnheit	-10	Spieler wählt Gewohnheit, die erfüllt werden muss, sonst ½ Okkultismus
Pechmagnet	-15	Ab 3+ Würfel-Proben immer zweithöchstes Ergebnis wählen
Phobie	-5/-10/-15	Furcht-Probe gegen Angst-Ziel -2 AWM/St.
Prinzipien	-5/St.	Pro Stufe 1 Grundsatz, wenn nicht befolgt, dann -1 Karma, wenn angesprochen, bis Buße getan.
Rastlos	-15	Nach [Wille] Tagen Schaden
Raubtiergeruch	-5	-1 AWM für Umgang mit Tieren
Riese	-15	Ausrüstung 25% teurer, sonst -3 AWM und +1 Athletik/SchwereWaffen AWM, +1 Bewegung
Schnell Alternd	-10	-1 Macht/Geist, +2 Einfluss, -1 Kästchen Macht/Geist je 10 Jahre
Schlafstörungen	-10	Willensstärke ggn. 6 bei Ruhe, Misserfolg -1 AWM für Folgetag, sonst jede Nacht Schwierigkeit +1 bis Misserfolg -> Reset
Schwerhörig	-10	-1 AWM Wahrnehmung beim Hören und Akrobatik
Schulden	-5/-10/-15	500\$ Schulden/Stufe, welche einmal pro Modul eingetrieben werden sollen
Sozial Zurückgeblieben	-15	Einfluss max. ±0, -3 Sozial-AWM u. finanzieller Bonus in Moderne
Temperaturempfindlich	-5	Schaden aus Extremtemperaturen ×2 u. Wahrnehmung Temperaturen +2 AWM
Überheblichkeit	-10/-20	[Einfluss] -1 AWM/Stufe
Unansehnlich	-10	-1 AWM [Wille]
Unfähigkeit [Attribut]	-30	Attribut auf 0 gesetzt, Steigerungskosten x 2, Max 1
Unfähigkeit [Fertigkeit]	-5	Fertigkeit auf 0 gesetzt, Steigerung XP x 2, Max 5

Ungebildet	-5/St.	- Stufe AWM auf Wissensfertigkeitstests
Unglücklicher Spieler	-10	Glücksspiel -2 AWM
Un-Leben	-20	Gejagt 3, kann nicht regenerieren
Vergesslich	-5	-1 AWM Recherche-Proben
Weltfremd	-15	-3 AWM auf passende Proben
Wahnvorstellungen	-10	-2 AWM Wahrnehmung
Zeichen	-5/St.	Du erhältst -1 AWM auf [Einfluss]-Fertigkeiten-Proben im Konflikt/Stufe
Zwei linke Hände	-5	-1 AWM Handwerk
Zwergenwuchs	-10	Ausrüstung 25% teurer, sonst -3 AWM und +1 Heimlichkeit/Ausweichen-AWM, -1 Bewegung

5.0 - Konflikt

POC2 beinhaltet verschiedene Konfliktsysteme mit denen man seinen Kontrahenten begegnen kann. Grundsätzlich gilt, dass sie nur zur Anwendung kommen, wenn eine vergleichende Probe angebracht ist, da für statische ein Konflikt so nie vorliegen kann.

Dazu teilt POC2 Konflikt in 3 Kategorien auf. **[Macht]**-Konflikte sind die typischen Kämpfe des Rollenspiels, hier fliegen Fäuste und rauchen die Colts, hier jagen Kugeln und Laserstrahlen. **[Geist]**-Konflikte sind Akademische Wissensduelle. **[Einfluss]**-Konflikte hingegen bestehen aus Diskussionen und Gesprächen.

Die Konflikte werden dabei auf Basis von sehr unterschiedlichen Systemen abgehandelt. Der **[Macht]**-Konflikt verwendet ein Echtzeit-System, das Aktionen während einzelner Momente abhandelt, während der **[Geist]**- und **[Einfluss]**-Konflikt ein Rundensystem verwenden, in dem jede Runde eine Zeiteinheit von 6 Sekunden darstellt.

5.1 – Macht-Konflikt

Der **[Macht]**-Konflikt stellt eine kämpferische Auseinandersetzung dar, die zumeist mit dem Tod oder der schweren Verwundung einer von beiden Parteien endet. Sie ist die gefährlichste aller Konfliktarten und sollte daher nur mit Bedacht gesucht werden.

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

5.1.1 - Initiative

Im ersten Schritt wird festgestellt, welcher Charakter wann handelt.

Dazu geben alle Charaktere ihren *Initiative Macht*-Wert an. Dieser gibt an, wie viele Momente nach Kampfbeginn ein Charakter das erste Mal aktiv handeln darf.

Prüfen sie zunächst, ob eine Seite überrascht ist, ansonsten fahren sie wie normal fort.¹⁵

Die notierte Initiative wird vor Kampfbeginn durch einen W10-Wurf modifiziert. Das Ergebnis wird auf die Initiative aufgeschlagen.¹⁶

Die Konflikteilnehmer werden nun anhand ihrer Werte platziert.¹⁷ Bei einem Gleichstand in der Reihenfolge geht ein NSC zuerst, es sei denn ein Spieler hat die Besonderheit *Flink*.

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

¹⁵ Überraschung wird unter 5.1.10 ausgeführt.

¹⁶ Manche Besonderheiten ermöglichen, die Initiative separat zu senken. Beachten sie, dass die Initiative niemals unter 1 sinken kann.

¹⁷ Dies kann durch das Sekundenblatt, welches am Ende des Regelwerks beigefügt ist, erleichtert werden. Es ist zu empfehlen, kleine Figuren, Marker oder ähnliches zu verwenden, um die Position von Spielern und Kontrahenten festzuhalten.

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

5.1.2 - Haltung

Nachdem die Initiative festgestellt wurde, bestimmt jeder Charakter eine Haltung, die er bei Beginn des Konfliktes einnimmt. Ein Charakter kann in POC3 eine von drei Haltungen einnehmen. Haltungen oder Kampfhaltungen sind dabei Möglichkeiten, den Konflikt zu verändern, da sie erlauben, die Manöver in ihrer Dauer und ihrem Effekt zu verändern oder sogar Zugriff auf neue Manöver geben.

Es gibt drei mögliche Haltungen, die ein Charakter einnehmen kann. Beweglich, Normal und Schwer.

5.1.2.1 – Bewegliche Haltung

In der Beweglichen Haltung ist Geschwindigkeit alles da der Charakter versucht so flink wie möglich zu agieren in der Hoffnung möglich oft in die aktive Phase zu gehen und somit seinem Gegner voraus zu sein.

Sie kann effektiv als **Tod durch Tausend Nadelstiche** benannt werden.

Die Schnelle Haltung senkt die Dauer aller Aktionen um 1 Sekunde und erlaubt Zugriff auf Manöver, senkt aber auch allen verursachten Schaden um 2 Punkte.

5.1.2.2 – Normale Haltung

Die Normale Haltung ist die Standard-Haltung, welche ein Spieler im Spielverlauf einnimmt.

Ein Charakter in der normalen Haltung erhält +1 Passive Verteidigung.

5.1.2.3 – Harte Haltung

Die Harte Haltung läuft nach dem Prinzip **1 Shot, 1 Kill**.

Ein Charakter in der harten Haltung erhöht die Dauer aller Aktionen um 2 und den verursachten Schaden um 4 Punkte

5.1.2.4 – Haltung Wechseln

Ein Charakter kann seine Haltung während des Konfliktes ändern. Genaueres dazu finden sie unter der Aktion Haltung Wechseln

5.1.3 - Aktionen

Charaktere können zu zwei verschiedenen Zeitpunkten handeln. Zum einen, wenn sie angegriffen werden, was zumeist in der Reaktiven Phase geschieht, oder wenn ihre Aktive Phase begonnen hat. Die Verteidigung in der Reaktiven Phase wird unter 5.1.6 näher erläutert.

Innerhalb der aktiven Phase stehen dem Charakter einige Aktionen zur Verfügung. Um eine Aktion durchzuführen, kündigt er diese an und verändert seine Initiative nach der Modifikation durch die Aktion. Wir nennen das, was er tut eine Andauernde Aktion, da er mit ihr solange beschäftigt ist, bis er erneut dran ist oder in der Reaktiven Phase seine Aktion abbrechen muss.

Diese Initiative-Modifikation wird im folgenden **Dauer** für jede Aktion genannt und besteht aus einer Zahl welche auf

den Initiative-Wert des Charakters aufgerechnet wird und seine neue Initiative bildet.¹⁸

5.1.3.1 - Laufen

Jeder Charakter kann sich eine Distanz gleich seiner Bewegungsrate in Metern fortbewegen pro aktiver Phase.

Als einzelne Aktion kann diese Distanz vergrößert werden, um mehr Weg innerhalb in der Zeit zu schaffen. Hierzu macht der Charakter eine Athletik-Probe, dessen Endergebnis die zusätzliche Distanz in Metern ist, die er überbrücken kann.

Bewegung hat eine Dauer von 3.

Ein Charakter kann sich entscheiden, Bewegung in seiner Dauer zu um je 3 zu verlängern, um einen Zusatzwurf für mehr Distanz zu bekommen.

5.1.3.2 - Angriff

Der Charakter kann einen Angriff durchführen. Die typische Rollenspiel-Angriffsaktion wird dabei unter 5.1.5 näher erläutert.

Die Dauer des Angriffs richtet sich nach der benutzten Waffe.

5.1.3.3 – Volle Defensive

Der Charakter geht in die Defensive. Im Detail wird dies näher unter 5.1.5 erläutert. Hier nur so viel: Der Charakter modifiziert seine passive Verteidigung um **[Geschick×2]**.

Volle Defensive hat eine Dauer von 10.

5.1.3.4 - Manöver durchführen

Der Charakter kann ein Manöver, also ein komplexere Aktion durchführen. Eine Übersicht über die verschiedenen Manövern gibt es unter 5.1.6 Hier sei nur zu sagen, dass Manöver meist schwierig sind und gewisse Voraussetzungen haben, bevor man sie durchführen darf.

Die Dauer eines Manövers richtet sich nach dem Manöver.

5.1.3.5 - Einfache Handlung

Unter diesen Begriff fallen alle Arten von Aktionen, die nicht unter den anderen eingfasst sind. Also etwas trinken in der Aktionsphase, einen Satz sprechen, eine Tasche öffnen, einen Hebel ziehen oder sich bis zur Bewegungsrate bewegen, etc.

Eine einfache Handlung benötigt niemals einen Fertigkeitwurf und hat eine Dauer von 3 Sekunden.

5.1.3.6 – Haltung Wechseln

Ein Charakter kann sich entscheiden, seine Haltung zu wechseln. Hierzu verkündet er, in welche Haltung er jetzt übergeht und modifiziert die Initiative.

Haltung Wechseln hat eine Dauer von 5.

¹⁸ Ein typisches Problem bei einem solchen System ist, dass niemand einen unendlich langen Zeitstrahl nutzen kann. Deswegen wird, auch bei POC3 ein runder Zeitstrahl benutzt, welcher von 31 auf 1 springt. Beachten sie aber, dass jemand, der die 31 überschreitet, nicht auf 1 sondern auf 32 geht. Wenn sie diese Trennung im Kopf behalten, sollte es keine größeren Probleme geben.

5.1.3.7 – Abwarten

Ein Charakter kann sich entscheiden, abzuwarten. Damit lässt er seine Initiative hochlaufen, bis er sich entscheidet zu agieren.

Ein Charakter, der seine Aktion so nutzt und agiert, sobald ein Kontrahent das erste Mal dran ist wird behandelt, als habe er die Besonderheit *Flink*. Nutzen 2 Charaktere diese Aktion und wollen gleichzeitig agieren, so wird nach normalem Vergleich bestimmt, wer zuerst agieren darf.

5.1.4 - Angriff

Der normale Angriff, die Attacke quasi, erfordert einen eigenen Erklärungsbereich.

Der Angriff besteht aus:

Erklärung der Angriffsintention
Festlegung des Ziels
Bestimmung der Dauer
Vergleich mit Passiver/Aktiver Verteidigung des Ziels
Angriff Fehlschlag?/Schaden
Panzerung Ja/Nein?
Schaden wird zugefügt -> Härte-Probe erford.?
Ende Angriff

5.1.4.1 – Schritt 1

Der Spieler legt nun fest, WEN er mit welcher WAFFE angreifen will.

Hierzu erklärt er, dass er einen Angriff durchführen will und welche Waffe er auf welches Ziel anwendet. Dies bestimmt durch die Waffe und die Modifikation mit seiner Haltung die Dauer des Angriffs.

Im nächsten Schritt berechnet der Angreifer eventuelle Mali aus den Kampfumständen und verschiedenen Bedingungen.

Waffe in falscher Hand	-2
Beidhändig Bewaffnet ¹⁹	-4
Unruhiger Untergrund ²⁰	-6
FK: Blind Feuern	-4
FK: Salvenmodus	-4
Selbst in Deckung 50%+	-4
Mehrfach-Aktion ²¹	-1

Benutzt der Angreifer eine Fernkampf-Waffe, prüft er auf der unteren Tabelle seine Reichweite und die Anzahl Reichweiten-Kategorien bis zum Gegner.

Ist der Gegner weiter weg, als die Reichweite der Waffe erlaubt, erhält er für jede Reichweite über der Waffenreichweite -1 AWM zum treffen.

Nahkampf	3M	5M	10M	20M	50M	100M	500M	WWW
0	1	2	3	4	5	6	7	8

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

Beachten sie, dass die Entscheidung, sich aktiv zu verteidigen die Aktion des Ziels abbricht.

5.1.4.2 - Verteidigung - Aktiv

Entscheidet sich das Ziel für aktive Verteidigung, so muss es sich entscheiden, ob es Parieren oder Ausweichen will.

¹⁹ Der Malus wird durch die Besonderheit *Beidhändigkeit* negiert.

²⁰ Malus kann durch Besonderheit *Ruhige Hand* negiert werden

²¹ Ist ein Charakter mehrfach hintereinander dran, so erhält er für jede gleiche Aktion nach der ersten einen -1 AWM.

Diese Wahl besteht jedoch nur, wenn das Ziel diese Fertigkeiten auch besitzt.

Zudem kann nicht jeder Angriff pariert oder ausgewichen werden. Gegen einen Flächenangriff kann nicht ausgewichen werden, während eine Pistolenkugel nur schwerlich pariert werden kann.²²

Wenn aktiv verteidigt wurde, würfeln nach Ablauf der Dauer beide Seiten und vergleichen ihre Ergebnisse.

Gewinnt der Verteidiger, so ist der Angriff abgewehrt. Gewinnt der Angreifer, so trifft die Attacke.

Wurde der Angriff abgewehrt, endet die Attacke hier und der Charakter muss eine neue Aktion formulieren.

5.1.4.3 - Verteidigung - Passiv

Verteidigt ein Charakter passiv, so geht der Angriff auf seine Passive Verteidigung.

Die Passive Verteidigung, näher unter 5.1.5.3 erläutert ist ein Fester Wert, den der Angreifer mit seinem Würfelwurf wie bei der Erfolgsprobe erreichen muss.

Schafft er dies, der Angriff ist erfolgreich. Ist dies nicht der Fall, geht der Angriff fehl.

5.1.4.4 - Panzerung

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

Hierzu vergleicht er seinen allgemeinen Panzerungswert mit dem Schadenscode, durch den er getroffen wurde. Handelte es sich bei der Attacke um einen gezielten Angriff, so wird stattdessen nur der Panzerungswert der Trefferzone genommen.

Hat er anwendbare Panzerung, so würfelt er seinen Panzerungswert in Würfelzahl. Als Erfolgsschwierigkeit würfelt er gegen **Rüstqualität+Schadenswert**. Dabei negiert ein Treffer einen Schadenspunkt und jeder Erfolgsgrad einen weiteren.

Beispiel: *Korgoth, der eine Vollplattenrüstung mit Panzerung 10 trägt, wird durch eine Musketenkugel getroffen. Eine Muskete hat einen Schadenscode von 5M, 1G und 2PI.²³ Da es sich nicht um einen gezielten Angriff handelt, kommt sein allgemeiner Panzerungswert von 10 zum Tragen, der durch den Treffer um -2 modifiziert wird. Korgoth würfelt also mit 8 Würfeln gegen eine Schwierigkeit von 6 (da 5M+1G=6 und Rüstqualität 0 bei Vollplatte). Er schafft 1, 4, 5, 5, 8, 9 und 9. Korgoth wählt die 9 und erhält damit eine modifizierte 9. Somit negiert Korgoth 2 Schadenspunkte, da er mit der 9 einen Treffer gegenüber Schwierigkeit 6 hat und einen Erfolgsgrad zusätzlich.*

Hat der Charakter keine Panzerung, so muss er auch nicht für Schadens-Negierung würfeln.

Der Schaden richtet sich nach der Bewaffnung und Anzahl an Erfolgsgraden, die ein Charakter nutzt bzw. erlangt hat.

Beachten sie, dass alle Arten von Panzerung immer zuerst **[Macht]**- und erst danach **[Geist]**-Schaden negieren.

5.1.4.5 - Schaden

Im nächsten Schritt erhält der Angegriffene Charakter den Schaden, welchen der Angreifer anrichtet, nachdem die Panzerung angewendet wurde.

Jeder Erfolgsgrad erhöht den Schaden um 1 Punkt. Prinzipiell ist dies immer der höchste Schadenswert der Waffe, der erhöht wird, bei Gleichstand nach Charakter-Entscheid.

Nachdem der Schaden abgehandelt wurde, endet der Angriff.

Hat ein Ziel Schaden erlitten, kann er eventuell Schadensmodifikatoren hinnehmen müssen. Pro je 3 Kästchen, die er angekreuzt in seiner Leiste stehen hat bekommt der Charakter -1 AWM auf alle Aktionen, die er tätigen will, solange er verletzt ist.

Hat ein Charakter durch einen Treffer Schadenspunkte in Höhe seiner halben Anzahl an Schadenskästchen genommen, so muss er einen Vitalitätswurf gegen den Schadenswert als Schwierigkeit durchführen, und wird ansonsten umgeworfen wie beim Niederwerfen-Manöver.

5.1.5 - Verteidigung

Entscheidet sich ein Charakter, zu verteidigen, so muss unterschieden werden, ob er Aktiv oder Reaktiv verteidigt, da ihm in der Aktiven Phase die Volle Defensive zur Verfügung steht, während er in der Reaktiven auch auf Manöver zurückgreifen darf.

5.1.5.1 - Aktion in eigener Phase

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

Die Volle Defensive hat als Effekt, dass sich der Passive Verteidigungswert des Charakters um **[Geschickx2]** modifiziert und hat eine Dauer von 10, da der Charakter sich nur darauf konzentriert, den Kopf unten zu halten und bloß nicht getroffen zu werden.

5.1.5.2 – Aktion in fremder Phase

In der Reaktiven Phase kann ein Spieler sich entscheiden, entweder passiv zu verteidigen, verlässt sich dann aber auf den passiven Verteidigungswert, oder aktiv, indem er eines von mehreren Manövern durchführt, welche zur Verteidigung gehören.

Dies ist zum einen die Möglichkeit, Auszuweichen, Parieren, Gegenhalten, Defensiv Entwaffnen oder den feindlichen Angriff umzulenken.

Beachten sie, dass jenseits von Ausweichen und Parieren alle anderen Aktionen fortgeschrittene Manöver darstellen, die nicht zwingend genutzt werden müssen.

Zudem muss ein Spieler, damit er aktiv verteidigen kann, eine der beiden Fertigkeiten, Parieren oder Ausweichen haben.

5.1.5.3 - Passiv

Der passive Verteidigungswert berechnet sich nach **4+[Macht]+[Geschick]+[Wille]**, um festzustellen, wie gut sich ein Charakter verteidigt, ohne aktiv einzugreifen.

²² Dies ist in POC3 nur ausnahmsweise mit der Besonderheit *Übermenschliche Reflexe* erlaubt.

²³ Lassen sie sich von diesen Begriffen nicht irritieren. M steht für Macht, G für Geist und P für Panzerungsnegierend, was manche Waffen als Sonderregel haben.

Der passive Verteidigungswert (PV) kann durch die Volle Defensive oder bestimmte Ausrüstung erhöht werden.

5.1.5.4 - Passive Modifikatoren

Verschiedene Umstände können den passiven Verteidigungswert verändern. Dies kann zum einen ein Charakter in Deckung oder in schlechter Sicht sein. In der Tabelle wird zusammenfassend aufgeführt, welcher Modifikator für welche Situation angewandt wird.

Grundsätzlich sollten sie ansonsten davon ausgehen, dass ein leichter Umstand +2 PV und ein schwerer Umstand +4 PV gibt.

Modifikator	Situation
+2	Bis 25% Deckung
+4	25-50% Deckung
+8	Mehr als 50% Deckung
+2	Schlechte Sicht
+4	Keine Sichtlinie
+4	Nahkampf ²⁴
+2	Ziel bewegt sich

5.1.6 - Manöver

Zusätzlich zu den unter 5.1.3 aufgeführten Aktionen kann ein Charakter ein Manöver nach 5.1.3.4 durchführen.

Ein Manöver ist auch eine Aktion, allerdings sind nicht alle Aktionen zum gleichen Zeitpunkt durchführbar.

Sollte eine Aktion nur in der reaktiven Phase durchführbar sein, ist dies im Manöver vermerkt mit dem Kürzel (RP)

Zudem haben alle Manöver in der Überschrift einen Code von (S,N,H), dies bezeichnet die Haltung, in welcher das Manöver genutzt werden kann. Beachten sie also, dass nicht alle Haltungen alle Manöver nutzen können.

5.1.6.1 – Anstürmen (N,H)

Der Charakter nimmt Anlauf und rennt in den Gegner hinein im Versuch, seine Geschwindigkeit zu seinem Vorteil zu verwandeln. Der Charakter erhält einen -2 AWM aber verursacht +2 Schaden bei einem erfolgreichen Treffer.

Ein Ansturm-Manöver benötigt eine Mindestdistanz gleich der Bewegungsrate des Charakters, wenigstens aber 2 Meter.

Anstürmen hat eine Dauer von +3.

5.1.6.2 – Ausweichen (RP) (B,N)

Ausweichen kann nur in der reaktiven Phase durchgeführt werden. Es wird genutzt, um einem Angriff oder einer Bedrohung auszuweichen.

Ausweichen benötigt die Ausweichen-Fertigkeit.

Ausweichen hat eine Dauer von 2.

Aufgrund möglicher Spezialfälle gilt für Ausweichen eine Sonderregelung was die Dauer und das Nutzen in Reaktiver Phase angeht.

Ausweichen gegen mehrere Angriffe aus der gleichen Initiativephase benötigen nur einmal die Dauer für das Ausweichen. Der Hintergrund ist, dass der Charakter in einem solchen Fall schon ständig ausweicht und demzufolge eh nichts anderes tun kann. Auf gar keinen Fall sollten sie einen Spieler die Dauer jedes Mal aufaddieren lassen, da er ansonsten erst

bei einem vielfachen an Initiative wieder an der Reihe ist und sich das absurde Szenario nur noch verlängern würde.

5.1.6.3 - Defensives Entwaffnen (RP)(B,N)

Defensives Entwaffnen kann nur in der reaktiven Phase durchgeführt werden. Es ist eine Spezialisierung von Parieren und wird benutzt, um einen anderen Charakter seiner Waffe zu berauben. Defensives Entwaffnen kann nur im Nahkampf benutzt werden und benötigt die Parieren-Fertigkeit.

Um defensiv zu entwaffnen agiert der Spieler wie unter 5.1.4.2 beschrieben und bei einer erfolgreichen Abwehr mit mindestens 2 Erfolgsgraden verliert der Kontrahent die Waffe. Die Schwierigkeit ist dabei der Gesamtwert der Angriffswert des Kontrahenten.

Defensives Entwaffnen hat eine Dauer von +3

Beachten sie, dass der Charakter, selbst wenn das Entwaffnen nicht erfolgreich ist, immer noch den Angriff pariert, solange er die Schwierigkeit des Gegners trifft.

5.1.6.4 – Doppelschlag (B)

Mithilfe dieses Manövers ist dem Charakter erlaubt, gleichzeitig mit zwei Waffen gleichzeitig gegen einen Gegner vorzugehen.

Er würfelt einen Angriff mit einem -4 AWM, falls er die Besonderheit *Beidhändigkeit* nicht hat.

Ein Kontrahent muss sich gegen beide Angriffe separat mit [-1 AWM] verteidigen.

Doppelschlag hat eine Dauer von +3.

5.1.6.5 – Entwaffnen(B,N,H)

Entwaffnen ist ein Manöver, bei dem der Charakter versucht, seinen Gegner der Waffe zu berauben. Theoretisch würde man entwaffnen nur im Nahkampf anwenden, aber es ist praktisch auch möglich, mit einer Fernkampfwaffe den Gegner zu entwaffnen.

Hierzu erklärt der Charakter, dass er den Gegner entwaffnen möchte. Er benötigt im Angriff 1 Erfolgsgrad, um das Entwaffnen erfolgreich durchzuführen. Beachten sie, dass beim Entwaffnen kein Schaden verursacht wird.

Entwaffnen hat eine Dauer von +2.

5.1.6.6 – Finte (B,N)

Eine Finte ist eine angedeutete Attacke, welche dazu dient, den Gegner zu verwirren, oder eine Öffnung in seiner Verteidigung auszunutzen, welche sich bietet, wenn er glaubt, dass man ihn an einer Stelle angreifen will, dann aber auf einen anderen Punkt um schwingt.

Die Finte ist eine Attacke, die nicht durchkommt. Der Charakter, der die Finte macht, würfelt seinen Angriff wie normal. Wäre er erfolgreich, macht er aber keinen Schaden, sondern erhält stattdessen +2 AWM auf seine nächste Attacke auf dasselbe Ziel. Finte kann nur im Nahkampf durchgeführt werden.

Finte hat eine Dauer von +2.

²⁴ Gilt nur für Fernkampf-Angriffe!

5.1.6.7 – Gegenhalten (RP)(H)

Gegenhalten kann nur in der reaktiven Phase durchgeführt werden. Manchmal muss man den Gegner einfach nehmen, wie man ihn bekommt und sich voll reinwerfen. Beim Gegenhalten wirft sich der Charakter in die Attacke des Gegners und nimmt den Schaden, den der Gegner dadurch verursacht hin, während er gleichzeitig sich selbst in den Angriff wirft, um ebenso Schaden zu machen.

Gegenhalten kann nur im Nahkampf verwendet werden..

Mechanisch wird Gegenhalten wie aktive Verteidigung angesagt, aber der Würfelwurf dient dazu, die feindliche Verteidigung zu überwinden. Ist der Charakter erfolgreich, so verursacht er wie bei einem normalem Angriff Schaden, nimmt aber auch entsprechend Schaden.

Gegenhalten hat eine Dauer von +2.

5.1.6.8 – Kontrollierter Schuss (N)

Die Atmung geht zurück, alle Konzentration wird auf diesen einen Schuss gesetzt.

Kontrollierter Schuss ist ein Manöver, das nur verwendbar ist, wenn ein Charakter die Besonderheit *Scharfschütze* hat und eine Fernkampf-Waffe verwendet. Wenn der Charakter einen kontrollierten Schuss ansagt, erhält die Attacke +2 Schaden oder -2 P, oder +4 AWM für einen Treffer.

Kontrollierter Schuss hat eine Dauer von Waffendauer+1.

5.1.6.9 – Massiver Schlag (H)

Mit einem einzigen Hieb wird der Boden zerschmettert und die Umgebung zertrümmert. Der Charakter legt dabei alle seine Macht in diesen Treffer.

Bei Benutzung des Massiven Schlages wird der **[Macht]-AWM** auf den Schaden des Nutzens aufaddiert.

Massiver Schlag hat eine Dauer von +3.

5.1.6.10 – Niederwerfen (N,H)

Wenn ein Angriff zerschmetternd genug ist, kann er dazu führen, dass ein Charakter durch ihn zu Boden geworfen wird. Niederwerfen ist ein Manöver, das diese Möglichkeit fokussiert. Der Spieler macht wie gewohnt einen Angriff, sein Kontrahent verteidigt.

Ist der Spieler jedoch erfolgreich, verursacht er -1 Schaden und prüft die Schadenshöhe.

Ist der Schaden mindestens in Höhe der **[Macht]** des Angegriffenen, wird dieser zu Boden geworfen.

Niederwerfen hat eine Dauer von +2.

5.1.6.11 – Parieren (RP) (N,H)

Parieren kann man nur in der reaktiven Phase. Indem man pariert, versucht man aktiv den Angriff des Kontrahenten zu unterbinden.

Parieren benötigt die Parieren-Fertigkeit.

Parieren hat eine Dauer von 2.

Wie für Ausweichen gilt für Parieren aufgrund möglicher Spezialfälle eine Sonderregelung für die Nutzung in reaktiver Phase.

Parieren gegen mehrere Angriffe aus der gleichen Initiativephase benötigt nur einmal die Dauer für das Verteidigungsmanöver. Der Hintergrund ist, dass der Charakter in einem solchen Fall schon ständig pariert in derselben Dauer und demzufolge eh nichts anderes tun kann. Auf gar keinen Fall sollten sie einen Spieler die Dauer jedes Mal aufaddieren lassen, da er ansonsten erst bei einem vielfachen an Initiative wieder an der Reihe ist und sich das absurde Szenario nur noch verlängern würde.

5.1.6.12 – Umlenken (RP) (B)

Umlenken kann nur in reaktiver Phase verwendet werden. Umlenken kann nur im Nahkampf oder gegen Projektilwaffen²⁵ verwendet werden. Umlenken dient dazu, einen Angriff der auf den Charakter geht, auf ein anderes Ziel in Reichweite umzulenken.

Hierzu macht der Charakter eine normale aktive Verteidigung wie unter 5.1.4.2 beschrieben. Hat er bei der Abwehr mindestens einen Erfolgsgrad von 1, so kann er das Projektil oder die Waffe erfolgreich umlenken gegen ein anderes Ziel in Reichweite.

Umlenken benötigt die Ausweichen-Fertigkeit.

Umlenken hat eine Dauer von +2.

5.1.6.13 - Kurzübersicht der Manöver

Aktion	Effekt/Voraussetzung	Dauer	Haltung
Laufen	Bewegung + Athletik-Probe M	3	B,N,H
Angriff	Attacke	Waffe	B,N,H
Volle Defensive	+ ((Geschick)×2) PV	10	N
Einf. Handlung	-	3	B,N,H
Haltungswechsel	Beweglich, Normal, Hart	5	B,N,H
Ansturm	-2AWM, +2Schaden, Min. 2m	+3	N,H
Ausweichen	Nur mit Fertigkeit	2	B,N
Def. Entwaffnen	Min. 2 EG, Nur Nahk, braucht Parieren	+2	B,N
Entwaffnen	Min. 1 EG, Nur Nahkampf	+2	B,N,H
Finte	+2 AWM nächster Angriff	+2	B, N
Gegenhalten	Eigener Angriff in Feindlichen Angriff	+2	N, H
Niederwerfen	Ang. -1 Sch, Sch=[Macht]>Fall	+2	N, H
Parieren	Nur mit Fertigkeit	2	N, H
Umlenken	Min. 1 EG, Ang. wechselt Ziel, Bra. Ausw.	+2	B
Kontr. Schuss	+ Optionaleffekt beim Schuss	+1	N
Massiver Schlag	+ [Macht]-AWM auf Schaden	+3	H
Doppelschlag	Ang. 2 HW gzl. > Vert. -1 AWM	+3	B

5.1.7 - Schaden

Ist ein Angriff erfolgreich, so verursacht er Schaden entsprechend dem Schadenswert der Waffe, mit der angegriffen wurde, modifiziert durch die Panzerung des getroffenen Charakters und den Erfolgsgrad beim Angriff.

Für jeden Erfolgsgrad über dem passiven Verteidigungswert des Angegriffenen, verursacht die Attacke +1 Schadenspunkt in der gewählten Schadenskategorie.

Schaden wird durch das Ankreuzen der entsprechenden Leiste gekennzeichnet.

5.1.8 - Zustände

Im Kampf kann ein Charakter verschiedene Zustände erleiden.

5.1.8.1 - Am Boden

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

²⁵ Bogen, Armbrust, Schleuder etc. Keine Schwarzpulverwaffen. Ausnahme ist mit der Besonderheit *Übermenschliche Reflexe*, dann auch gegen Schwarzpulverwaffen.

Solange er am Boden ist, erhält er -1 AWM.

5.1.8.2 - Angsterfüllt²⁶

Der Charakter hat Angst vor dem Kontrahenten.

-1 AWM solange er gegen diesen Gegner kämpft.

5.1.8.3 - Erschöpft

Der Charakter unterliegt einer großen Anstrengung, von der er sich erst erholen muss.

Er hat einen AWM in Höhe der Dauer/3²⁷, die er im Kampfrausch/Berserkerstatus befand. Der AWM baut sich alle 3 Ticks um einen Punkt ab.

5.1.8.4 – Überrascht

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

Ein Charakter, der überrascht ist, darf sich nicht aktiv verteidigen, bis er das erste Mal an der Reihe ist.

5.1.9 - Kampfende

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

Da dieses Konfliktsystem keine Runden kennt, geht der Kampf ansonsten einfach nahtlos weiter.

5.1.10 - Überraschung

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

Um dies widerzuspiegeln, würfelt jeder Charakter, der überrascht wird, eine Wahrnehmungsprobe gegen die eigene Initiative M.

Bei Erfolg, ist der Charakter nicht überrascht, ansonsten gilt, dass er überrascht ist.

Ein überraschter Charakter darf sich für die Dauer seiner Überraschung nicht aktiv verteidigen und würfelt für seine Initiative im Konfliktsystem 2W10 und addiert den höheren von beiden auf seinen Initiative-Wert auf. Der Zustand endet, sobald der Charakter das erste Mal aktiv handeln darf.

5.1.11 - Kurzübersicht

Verzögerung feststellen
Aktionsreihenfolge bestimmen
Handeln und Würfeln
Dauer Durchführen
Wiederholen bis Kampfende

5.2 –Einfluss-Konflikte

Der [Einfluss]-Konflikt stellt all die Versuche dar, die dazu gehören, wenn jemand von etwas überzeugt oder für eine Sache inspiriert werden soll.

Der Konflikt läuft dabei in mehreren Schritten ab. Zuerst wird bestimmt, wer alles als Partei an der Diskussion teilnimmt. Danach wird mit Empathie+Rhetorik festgestellt,

welche Seite den höheren Wert hat. Sie beginnt die Diskussion. Sie wählt ein Manöver, gegen das sich die Gegenseite verteidigen muss. Nachdem das Manöver abgehandelt wurde, ist die Gegenseite dran mit ihrem Manöver. Dies geht solange, bis eine Seite genügend Schaden gesammelt hat, um aufzugeben oder sich zurückzieht.

Beachten sie, dass Einfluss-Konflikte niemals unter Spielern ausgetragen werden. Hierzu wird direkt Rollenspiel betrieben.

5.2.1 - Beteiligte Parteien

Sobald der Konflikt beginnt, bestimmen die jeweiligen Seite, welche Charaktere am Konflikt teilnehmen. Ein Charakter wird zum Hauptredner gemacht. Er stellt für seine Seite die [Einfluss]-Schadensleiste zur Verfügung. Jedes Mitglied auf seiner Seite stellt ihm ein zusätzliches Einfluss-Kästchen zur Verfügung, bis zu einem Maximum von 5 zusätzlichen Kästchen.

5.2.2 - Initiative

Im nächsten Schritt wird die Initiative der Seiten durch ihre Hauptredner bestimmt.

Hierzu addieren sie die Fertigkeiten Empathie+Rhetorik.

Die Seite mit dem höheren Wert beginnt die Diskussion.

5.2.3 - Manövertechnik

Nachdem die Parteien und der Hauptredner sowie die Initiative festgestellt wurden, geht es daran, dass die jeweiligen Manöver gegeneinander genutzt werden.

Der Angreifer bestimmt ein Manöver, das er benutzt, auf Basis einer sozialen Fertigkeit aus dem Bereich Wille oder Einfluss und würfelt entsprechend, während die Gegenseite mit der jeweiligen gegengesetzten Fertigkeit verteidigen muss.

Beachten sie, dass, wenn eine Fertigkeit nicht vorhanden ist, man mit 2W10 würfelt und den niedrigeren Wert wählen muss. Mehr dazu unter 1.8

Wird ein Manöver wiederholt, obwohl er Charakter es bereits vorher schon benutzt hat, erhält er für die erneute Benutzung einen kumulativen -2 AWM.

Hier wird dann entsprechend der normalen vergleichenden Mechanik mit Modifikation durch 5.2.4 Schaden verursacht, welcher wie in 5.1.7 durch Erfolgsgrade modifiziert werden kann.

5.2.4 - Manöver

Die Manöver des [Einfluss]-Konflikts lassen sich anhand der sozialen Fertigkeiten mit Bezug auf [Wille] und [Einfluss] bestimmen. Grundsätzlich gilt, dass jede Fertigkeit zum Angriff wie auch zur Verteidigung nutzbar ist.

5.2.4.1 – Wille

Nachfolgend werden zuerst die [Wille]-Fertigkeiten aufgezeigt. Alle Manöver haben eine kurze Beschreibung ihres Inhalts und teilen die Gegen-Fertigkeit mit.

²⁶ Nur wenn **nicht** mit Optionalregel Furcht nach 6.2.1 gespielt wird. Wird mit diesen gespielt, ersetzen diese den Zustand.

²⁷ (Min 1)

5.2.4.1.1 Befehlen

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

Befehl agiert gegen **Willensstärke**

5.2.4.1.2 - Betören

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

Betören agiert gegen **Selbstbeherrschung**.

5.2.4.1.3 - Empathie

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

Empathie agiert gegen **Rhetorik**.

5.2.4.1.4 - Rhetorik

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

Rhetorik agiert gegen **Schmeicheln**.

5.2.4.1.5 - Schauspielern

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

Schauspielern agiert gegen **Empathie**.

5.2.4.1.6 - Willensstärke

Sturheit und effektiver geistiger Schutz, das Bollwerk mentaler Stärke können leicht verwechselt werden, liegen sie doch nahe beieinander.

Willensstärke agiert gegen **Schauspiel**.

5.2.4.1.7 - Selbstbeherrschung

Wann kann man noch an sich halten wegen der Versuchungen der Welt um einen herum? Wo beginnt die Kontrolle über den Geist und wo endet sie? In der Selbstbeherrschung nutzt der Charakter seine mentale Kontrolle über den Körper als Kampfmittel im Konflikt.

Selbstbeherrschung agiert gegen **Einschüchtern**.

5.2.4.2 - Einfluss

Nachdem die ersten Manöver nun durch sind, wollen wir uns den [Einfluss]-Fertigkeiten widmen. Die Manöver sind ebenso wie ihre Gegenstücke beschrieben.

5.2.4.2.1 - Einschüchtern

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

Einschüchtern agiert gegen **Täuschen**.

5.2.4.2.2 - Etikette

Manchmal ist Höflichkeit eben doch eine Waffe.

Etikette agiert gegen **Überreden**.

5.2.4.2.3- Schmeicheln

Freundliches Einschleimen, positiv auf Kompetenzen oder dessen Fähigkeiten anspielen.

Schmeicheln agiert gegen **Verhandeln**.

5.2.4.2.4- Täuschen

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

Täuschen agiert gegen **Etikette**.

5.2.4.2.5- Verhandeln

Manchmal kann der Versuch, eine diplomatische Lösung zu finden, ein ebenso guter Ansatz zur Lösung des Problems sein, wie andere Versuche.

Verhandeln agiert gegen **Betören**.

5.2.4.2.6- Überreden

Es ist eine Kunst, seinen Gegenüber davon zu überzeugen, dass die eigenen viel besser sind als die Ideen der Anderen.

Überreden agiert gegen **Befehlen**.

5.2.5 - Der Konflikt

Der Konflikt selbst funktioniert rundenweise, wobei jede Seite Runde für Runde einen Angriff durchführt, gegen den die Gegenseite dann Verteidigen muss.

Alle erfolgreichen Manöver verursachen Schaden in Höhe der Fertigkeit des Hauptredners bei der Gegenseite +1 pro Erfolgsgrad.

5.2.6 - Rundenende

Nach 5 Runden wird geprüft, ob eine Partei genügend Schaden erlitten hat, um aufzugeben, oder ob eine Partei freiwillige aufgeben möchte. Ist dies nicht der Fall, wird der Dialog fortgesetzt.

5.2.7 - Konfliktende

Der Konflikt endet, wenn eine oder beide Seiten genügend Schaden erlitten haben, um ausgeschaltet zu werden. Ist dies der Fall, so gewinnt die Sieger-Seite.

Gleichwohl muss, sofern beide Seiten Schaden erlitten haben, vom Sieger Zugeständnisse gemacht werden. Ein Kompromiss muss überlegt werden. Nur ein Sieg ohne erlittenen Schaden bedeutet eine gewonnene Diskussion ohne Kompromiss und zu vollem Verständnis des Siegers.

5.2.8 - Wechsel zu [Macht]-Konflikt

Es steht einer Partei im Konflikt jederzeit frei, diesen abzubrechen und sofort in den [Macht]-Konflikt über zu gehen. Diese Handlung kann jederzeit angesagt werden, negiert aber nicht bereits erlittenen Schaden und bricht auch eine Schadensberechnung nicht ab.

5.2.9 – Flucht aus Konflikt

Alternativ besteht für einen Charakter, ausgehend davon, dass er die Möglichkeit besitzt, immer die Gelegenheit, sich einem sozialen Konflikt dadurch zu entziehen, dass er flieht.

Der Effekt einer solchen Flucht ist grundsätzlich rollenspielerisch zu lösen.

5.2.10 - Kurzübersicht

Teilnehmer
Hauptredner
Initiative
Schaden für Nervöse
Angriff/Verteidigung
Schaden
5 Runden – Ende?

Massiver Schlag – Angriff mit Schmackes

Parieren – Angriff blocken oder wegschlagen

Entwaffnen – Jemanden die Waffe aus der Hand nehmen

Finte – So tun als ob man angreift

Gegenhalten – In die Waffe schmeißen für mehr Schaden

Niederwerfen – Draufhauen bis er umfällt

Umlenken – Angriff auf jemand anderes leiten

Erfolgsgrad im Konflikt – Erhöht Schaden um 1 pro Grad

5.2.11 – Kurzübersicht Manöver

Befehlen	>	Willensstärke
Betören	>	Selbstbeherrschung
Einschüchtern	>	Täuschen
Empathie	>	Rhetorik
Etikette	>	Überreden
Rhetorik	>	Schmeicheln
Schauspielern	>	Empathie
Schmeicheln	>	Verhandeln
Selbstbeherrschung	>	Einschüchtern
Täuschen	>	Etikette
Überreden	>	Befehlen
Verhandeln	>	Betören
Willensstärke	>	Schauspiel

5.3 - Zusammenfassung

[Macht]-Konflikte – Prügeleien/Schießereien/Krieg

[Einfluss]-Konflikte – Gespräche/Soziales

Initiative [Macht] - Verzögerungswert

Initiative [Einfluss] – Rhetorik+Empathie

Runden – Eine Zeitspanne von 6 Sekunden

Aktive Phase – Wenn jemand an der Reihe

Reaktive Phase – wenn man nicht an der Reihe ist

Zug – Eine Ansammlung von 10 Runden, meist in Großkonflikten, der Einfachheit 1 Minute für Zeitberechnung.

Aktion – Eine Handlung in Aktiver Phase

Reaktive Verteidigung (RP) – Verteidigen gegen einen Angriff durch Einsatz von Fertigkeiten

Passive Verteidigung – $4+[Macht]+[Geschick]+[Wille]$, kann modifiziert werden

Anstürmen – Jemanden mit Anlauf umrennen

Ausweichen – Wegspringen, wenn jemand zuhaut

Doppelschlag – Angriff mit zwei Einhandwaffen gleichzeitig

6.0 – Zusatz-Regeln

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

6.1 – Erweiterung

In diesem Abschnitt sind die normalen Zusatzregeln aufgeführt. Diejenigen Regeln, welche zum normalen Spielablauf dazugehören und welche gemeinhin immer benutzt werden.

6.1.1 - Heilung

Ein Charakter heilt pro 8 Stunden Rast, welche er hat, eine Anzahl an Körper-Kästchen gleich **[Macht]+[Geschick]**, mindestens aber 1.

Wird die Rast in einem hochqualitativen Etablissement oder einem guten Bett gemacht, so erhöht sich die Regeneration um bis zu +2.

In freier Natur, auf felsigem Untergrund oder in unwirtlichen Umgebungen kann die Heilung beeinträchtigt sein. In diesem Fall sind Modifikatoren von bis zu **[Macht]+[Geschick]-2** Kästchen Heilung pro Nacht durchaus möglich.

Pro 10 Minuten Rast heilt ein Charakter ein **[Geist]**-Schaden.

[Einfluss]-Schaden wird nach jedem Konflikt sofort auf 0 zurück gesetzt.

6.1.2 - Krankheiten

Krankheiten und Seuchen sind ein typisches Problem gerade niedrig entwickelter Zivilisationen. Erst das Aufkommen der Industrialisierung der den Umstürzen in den Naturwissenschaften führten zu großflächigen Umschwüngen im medizinischen Wissen.

Für Spielercharaktere stellen Krankheiten durch ihren gefährlichen Lebensstil trotz allem ein oftmals gefährliches Problem dar, sei es durch eine gefährliche Umwelt oder weil sie durch das stetige Verletzen und das Zu-Sich-Nehmen von seltsamen Substanzen dafür sorgen, dass ihr Körper sehr bizarren Problemen ausgesetzt wird. Und Krankheiten verursacht.

Im Weiteren wird eine Reihe von Beispielkrankheiten dargestellt.

6.1.2.1 - Wundbrand

Wundbrand ist eine der ältesten Verletzungen mit denen die Menschheit arbeiten musste. Entstehend aus einer korrumpierten oder infizierten offenen Verwundung, die nicht korrekt oder nur minimal behandelt wurde, ist Wundbrand und das daraus entstehende Wundfieber einer der großen Killer für die Krieger gewesen.

Infektion: Offene unbehandelte oder schlecht behandelte Wunde (3+M Schaden). Infektion erfolgt bei erstem Behandeln (G/Naturwissenschaften) oder nach 24h mit einer Erfolgsprobe gegen Vitalität des Infizierten. Gewürfelt wird +1 Würfel pro Tag, der sich dieser Zustand fortsetzt.

Inkubationszeit: 24 Stunden

Effekt: Der Charakter verliert die Rast-Heilung. Der verletzte Abschnitt schmerzt, verfärbt sich und beginnt ohne weitere Behandlung zu fäulen und zu nässen. Für jeden Tag nach der Infektion erhält der Patient 1M,1G Schaden pro 24h.

Heilung: Behandlung durch einen Arzt mittels Arzneien oder Mitteln welche die Gesundheit wiederherstellen. Für den Arzt ist die Behandlungsschwierigkeit 1 +3/Tag nach dem Ausbruch der Krankheit.

6.1.2.2 - Lepra

Lepra ist eine Krankheit, bei der betroffene Körperteile nach und nach absterben und im Volksmund „abfallen“ bzw. am Körper zu faulen beginnen.

Infektion: Offener Kontakt mit einem Infizierten. (Luft oder Flüssigkeitskontakt) Erfolgsprobe ist 2W gegen Vitalität des zu Infizierenden.

Inkubationszeit: Vitalität x 4 Monate (Min.1)

Effekt: Knoten und Geflechte sowie fleckenförmige dunkle Verfärbungen ziehen sich über den gesamten Körper. Betroffene Stellen werden taub und beginnen einen Zerfall der sich nach und nach auch auf die inneren Organe ausbreitet. **[Macht]** des Infizierten sinkt pro Monat um 1, Fertigkeitswerte sind halbiert, Sozial-Proben 2x Negativer AWM. Er gilt als sozial Aussätziger.

Heilung: Nur ärztlich oder durch okkulte Mittel. Ärztlich ist die Behandlungsschwierigkeit 8 +1/Tag nach dem Ausbruch der Krankheit. Bei Erfolg tritt die Heilung in 10-Vitalität Monaten ein. Bei Okkulten Mitteln tritt die Heilung nach Wunsch und Fähigkeiten des Okkultisten gegen gleiche Schwierigkeit ein.

6.1.2.3 - Grippe

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

Infektion: Offener Kontakt mit einem Infizierten (Luft oder Flüssigkeitskontakt) sowie ungenügender Schutz gegen entsprechende Klima-Verhältnisse. Erfolgsprobe ist 3W gegen **[Macht]** des zu Infizierenden.

Inkubationszeit: Vitalität x 12 Stunden (Min.1)

Effekt: Laufende Nase, Glieder- und Kopfschmerzen, Schüttelkrämpfe, Hohes Fieber, Schleimiger Auswurf, Übelkeit. Der Charakter heilt **[Geist]**-Schaden nicht mehr. Eventuelle Fertigkeitsproben -2 AWM.

Heilung: Strenge Bettruhe und entsprechende Medikamente für 14 Tage - Vitalität. Für den Arzt ist die Behandlungsschwierigkeit 4 +1/Tag nach dem Ausbruch der Krankheit. Jeder Erfolgsgrad senkt die Heilungsdauer um 1 Tag.

6.1.3 - Gifte

Ähnlich wie Krankheiten haben Gifte Effekte, die meist erst nach und nach auftreten. Gifte sind zumeist schwer zu bekommen und nur von Alchemisten oder Chemikern sicher zubereitbar, in ihrer Wirkung aber nicht zu vernachlässigen, da sie den Ausgang ganzer Imperien beeinflussen können.

Gifte treten dabei in verschiedenen Stärken auf. Je schwächer ein Gift, umso geringer seine Wirkung. Modifizieren sie daher die Giftwirkungen entsprechend der Tabelle.

6.1.3.1 - Giftstärke

Sehr Schwach	Effekt $\times \frac{1}{4}$
Schwach	Effekt $\times \frac{1}{2}$
Mittel	Effekt $\times 1$
Stark	Effekt $\times 2$
Überdosiert	Effekt $\times 4$

6.1.3.2 - Beispielgifte

Im Nachfolgenden sind ein paar Beispielgifte aufgezählt. Es steht ihnen als Spielleiter natürlich frei, jederzeit weitere hinzuzufügen. Gifte werden wie Krankheiten in der Heilung behandelt.

6.1.3.2.1 - Schlafgift

Schlafgift dient besonders zu einem Zweck. Den Kontrahenten ins Land der Träume zu schicken. Und diesen Zweck erfüllt es.

Effekt: 8G Schaden bei Zunahme.

Verfügbarkeit: Gering

Preis: 25 bis 250, nach Stärke

6.1.3.2.2 - Betäubungsgift

Betäubungsgift wird oftmals im Kampf verwendet, da schon geringe Mengen die Bewegungsfähigkeit des Gegners verringern können.

Effekt: -4 [Macht]-AWM

Verfügbarkeit: Mittel

Preis: 50 bis 600, nach Stärke

6.1.3.2.3 - Tödliches Gift

Dieses Gift hat nur einen Zweck. Den Gegner umzubringen. So schnell und effizient wie nur möglich.

Effekt: 8M Schaden bei Einführung in Blutkreislauf

Verfügbarkeit: Sehr, sehr gering

Preis: 600 bis 10.000 nach Stärke

6.1.4 – Sprache

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

Jeder Charakter beherrscht mindestens eine Sprache auf einem Startwert von 3. Dies ist seine Muttersprache und gemeinhin auch die Sprache, welcher sich die gesamte Gruppe bedient.

Neue Sprachen werden gleich Fertigkeiten erworben und funktionieren auch wie diese. Der einzige Unterschied ist, dass neue Punkte in einer Sprache immer nur 1 XP kosten, niemals mehr.

Sprachen die einer Sprachfamilie angehören, können nach einer Sprachen-Probe gegen 6 verstanden werden, selbst wenn der Charakter die spezifische Sprache nicht besitzt.

Proben für Konflikte in denen Sprachen eine gewichtige Rolle spielen begrenzen den maximal nutzbaren Fertigkeitswert auf die Stufe, die der Charakter in der Sprache hat.

6.1.5 – Lehren und Lernen

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

Zu diesem Zweck gibt es die Lehr-Regeln. In diesem Regelabschnitt geht es darum, wie man einem Mitspieler Dinge beibringen kann, damit er Dinge einfacher lernen kann und somit keine oder weniger XP aufwenden muss.

Zunächst muss ein Charakter bestimmt werden, der die erforderliche Fertigkeit/Besonderheit lehren will.

Dieser muss die Fertigkeit/Besonderheit auch auf einem Niveau von mindestens 3 beherrschen, um sie überhaupt lehren zu dürfen. Der Lernende wiederum darf die Fertigkeit/Besonderheit nicht eben so gut wie der Lehrende besitzen.

Zudem muss der Lehrende die Fertigkeit *Lehren* besitzen.

Die Schwierigkeit des Lehrens ist eine Ausgedehnte Probe mit einem Intervall von 1 Woche pro bei zu bringendem Punkt und 5 pro Punkt, der beigebracht werden soll.

Wurde einem Spieler etwas beigebracht und das Lehren beendet, darf er nicht für wieder vom selben Charakter gelehrt werden, solange nicht mindestens 4 Wochen vergangen sind seit dem letzten Lehr-Versuch.

6.1.6 – Soziale Herkunft

Eines der großen Merkmale für Herkunft und soziales Verhalten ist die soziale Schicht, aus welcher der Charakter stammt.

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

Um die Systematik der sozialen Herkunft einzubauen gibt es das Soziale Herkunftssystem

6.1.6.1 - Effekte

Charaktere im Umgang mit anderen, die nicht aus derselben Schicht stammen, erleiden einen -AWM in Höhe der Stufendifferenz zwischen ihnen für alle [Einfluss]-Proben.

Dieser -AWM wird halbiert, wenn die Stufendifferenz von oben berechnet wird. Also erleidet ein Charakter mit Stufe 5 Sozialer Herkunft nur einen -1 AWM mit jemandem aus Stufe 3 [Einfluss]-Proben abzulegen, während jemand aus Stufe 3 -2 AWM gegen Stufe 5 hat.

6.1.6.2 – Stufe 1 - Armut

Sie kommen von der Straße oder aus ärmlichsten Verhältnissen, sei es die Slums der Großstadt oder den verarmten Landwirtschaftlichen Bezirken des Landes. Sie sind froh, wenn sie mal nicht hungern müssen und der Gedanke an Urlaub oder Erholung ist ihnen zutiefst fremd.

6.1.6.3 – Stufe 2 - Unterschicht

Ihre Familie konnte sich nicht viel leisten, vielleicht ein kleines abgewracktes Haus am Stadtrand oder eine etwas engere Wohnung in einem der Wohnblocks der Stadt. Ihr Leben spielte sich vermutlich innerhalb der Großfamilie ab, die in ihrer Behausung untergebracht war, denn Privatsphäre ist etwas für Leute mit Geld.

6.1.6.4 – Stufe 3 - Mittelschicht

Sie kommen aus mittelständischen Verhältnissen, haben vielleicht in einem kleinen Reihenhäuschen gelebt oder ein ordentlichen Stadtwohnung. Platz war nie das große Problem für sie, vielleicht hatten sie sogar eigene Räume, aber sie haben nicht großartig über ihre Verhältnisse gelebt. Sie konnten sich etwas leisten.

6.1.6.5 – Stufe 4 - Oberschicht

Sie haben vermutlich im großzügigen Stadthaus ihrer Familie gelebt oder auf dem Anwesen auf dem Lande. Ihre Familie beschäftigt vermutlich einen Sicherheitsdienst oder einige Mietlinge, die für Schutz und Service sorgen, zudem haben sie weniger Probleme mit Ämtern und vermutlich auch vollen Zugriff auf alle Bildungs- und Lebensmöglichkeiten. Sie fahren jährlich in den Urlaub oder haben ferne Ländereien bereist.

6.1.6.6 – Stufe 5 - Luxus

Sie kommen aus der ganz großen Liga. Ihre Familie oder sie selbst besitzen mehrere Anwesen, vermutlich haben sie weite Reisen hinter sich und bei Privatlehrern vom besten Kaliber gelernt, Gewalt kennen sie wenn nur aus den Erzählungen anderer und sie können ohne Probleme an jedwede Verlockung oder Erleichterung des Lebens kommen.

6.1.6.7 – Anwendung

Neben der reinen Anwendung als Einfluss-AWM interagiert das Sozialherkunfts-System auch mit dem Lauf-der-Jahre-Optionalregelsystem. Es steht ihnen frei, auf dessen Nutzung zu verzichten.

6.1.7 – Barrieren

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

Barrieren, ein allgemeiner Begriff für alle Arten von Hindernissen, funktionieren eigentlich wie Objekte mit Panzerung und Rüst-Qualität. Sie haben eine gewisse Härte, eine Panzerung die ihre Widerstandsfähigkeit darstellt und eine Rüst-Qualität, welche für Haltbarkeit steht. Nachfolgend sollen ein paar Beispiele aufgeführt sein, grundsätzlich gilt, Barrieren können genauso angegriffen werden, wie andere Objekte und ihr PV ist immer 2.

Objekt	Panz.	R-Q
Holztür	3	8
Metalltür	5	5
Eisengatter	4	6

Holz wand	4	8
Stein wand	8	0
Ziegelsteinmauer	6	0
Plast-Betonwand	10	-2
Glaswand	1	8

6.1.8 – Fallschaden und die Elemente

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

6.1.8.1 - Fallschaden

Fällt ein Charakter aus einer großen Höhe, so hat das zumeist negative Konsequenzen. In POC3 wird dies durch Fallschaden reflektiert.

Fallschaden ist normaler **[Macht]**- und **[Geist]**-Schaden, welcher ein Charakter erleidet, sobald er eine Distanz von mindestens 3 Metern oder mehr fällt.

Aber einer Distanz von 3 Metern erhält ein Spieler 1M an Schaden für jeden Meter und 1G für jede 3 Meter zusätzlich.

Ein Charakter kann den Fallschaden auf $\frac{1}{3}$ reduzieren, wenn er eine Akrobatik-Probe gegen 6 +2 je 5 angefangene Meter schafft.

Beispiel: *Korgoth der Barbar hat auf der Flucht vor den Wachen des Patriarchen den Sprung über die Dächer gewagt und ist daneben gesprungen. Er fällt 18 Meter in die Tiefe. Da nur die Distanz ab dem vierten Meter zählt, gilt für den Fallschaden eine Distanz von 15 Metern. Somit ergibt sich ein potentieller Fallschaden von 15M,5G. Da das ein bisschen mehr ist, als Korgoth aushält, würfelt er auf **[Geschick]**/Akrobatik mit 4 Würfeln und +1 AWM gegen 12. Er würfelt 4,10,10,6. Er wählt die 10 und erhält +2 als Gesamtbonus. Somit kommt er auf 12 und schafft es gerade so sich abzufedern. Damit wird der Gesamtschaden durch 3 geteilt. Korgoth kommt also unsanft auf und erhält 5M und 2G.*

6.1.8.2 – Wetter

Schwerer Regen oder ein Sandsturm, ein Sturm auf hoher See oder heftiger Schneefall, leichte Bewölkung und stetiger Sonnenschein. Der Einfluss des Wetters ist jenseits von Sci-Fi-Settings fast unumgänglich von Bedeutung.

Grundsätzlich sorgt jedes Wetter, das nicht gerade nur Bewölkung oder Sonnenschein darstellen soll, für Folgen für die Spieler.

Am sinnvollsten sollten sie es dabei einfach handhaben, um den Effekt nicht zu komplex und unhandlich zu machen.

Jede Art von Unwetter sorgt für -2 AWM auf Wahrnehmung und Fernkampf-Proben, sorgt für den Konflikt-Effekt *Schlechte Sicht* und verringert die Bewegungsrate um 1. Ist es ein besonders schweres Unwetter können sie die Modifikatoren einfach verdoppeln.

6.1.8.3 – Elementarschaden

Jemanden mit einer Fackel schlagen oder mit einem Laser verbrennen? Was für Schaden macht ein Blitz und wie wirkt sich eigentlich der Schaden durch übermäßig viel Wasser aus?

Grundsätzlich gilt, aller Elementarschaden ist immer im Kontext bezogen anzuwenden und zumeist in die Waffe oder den Schadenscode integriert.

Für alle anderen Extrafälle sollen sie nachfolgend ein paar Beispiele bekommen.

Effekt	Schaden.
Blitzschlag	8M
Kaminfeuer	5M
Ertrinken	6G/Minute
Erfrieren	1G/Minute
Steinschlag	12M

6.1.9 – Fahrzeugkampfregeln (OP)

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

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

Zunächst einmal muss genauso wie bei den Großkonflikt-Regeln der Tatsache Rechnung getragen werden, dass sie primär **[Macht]**-Konflikte beinhalten. Zusätzlich verändert die Nutzung von Fahrzeugen die Kampfumstände.

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

6.1.9.1 - Fahrzeug-Eigenschaften

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

Passive Verteidigung, Panzerung, Rüst-Qualität und Bewaffnung ist bereits aus dem Konflikt-System bekannt und wird nicht tiefer erläutert.

Geschwindigkeit beschreibt die Beschleunigung und Geschwindigkeit die pro Bewegung gemacht wird. Alle Geschwindigkeitswerte werden in Kilometer/Stunde angegeben. Geschwindigkeit ist ein nicht würfelfarbener Festwert.

Lenkwert ist das Handling des Fahrzeugs und seine Steuerbarkeit. Dieser wird gleich den Attributen von -5 bis +5 gehandhabt. Er fungiert als AWM für Lenken-Proben. Ein positiver Wert ist somit gut, ein negativer schlecht.

Sichtbarkeit beschreibt die optische Erkennbarkeit des Fahrzeugs. Ebenso wie Lenkwert geht Sichtbarkeit als AWM von -5 bis +5 auf Wahrnehmungsproben und Recherche-Proben. Ein positiver Wert zeugt also von hoher Wiedererkennbarkeit, während ein negativer Wert dafür spricht, dass es kaum gesehen wird/wurde.

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

Beispiel: *Der Pzkw III, oder Panzerkampfwagen III der Deutschen aus dem Zweiten Weltkrieg von 1939.*

Geschw.	Lenk	Sicht	Typ	PV	Pnz	R-Q	Bewaffnung
20	±0	+4	Panzer	4	7	0	PaK 36 - 6M, R7

6.1.9.2 - Fahrzeug-Manöver

Fahrzeuge haben eine Sammlung an neuen Manövern, die zumeist nur von ihnen genutzt werden können. Jedes Manöver hat eine Dauer und eine Nennung des Typs, das sie benutzen kann.

6.1.9.2.1 - Beschleunigen

Typ: Alle; Dauer 3

Der Charakter macht ein Fahrmanöver, bei dem sich die Geschwindigkeit erhöht. Die Geschwindigkeit erhöht sich für eine kurze Dauer pro Beschleunigen Manöver um 5%.

Dies erfordert eine Lenken-Probe gegen eine Schwierigkeit von 4+(2 je 5%) die erreicht werden müssen.

Also um eine Beschleunigung von 105% zu erreichen ist eine Lenken-Probe gegen 6 erforderlich. Für eine Beschleunigung von 110% ist die Probe gegen 8 etc. Der Lenkwert des Fahrzeugs modifiziert die Probe.

6.1.9.2.2 - Fahrzeugwaffe abfeuern

Typ: Alle Bewaffnete Dauer: Je Waffe

Der Fahrer oder Schütze, je nachdem wie die Position besetzt ist, feuert die Fahrzeugwaffen oder Bordgeschütze an.

Grundsätzlich sind alle Waffen, die am Fahrzeug selbst befestigt sind über *Schwere Waffen* abzufeuern, es sei denn, es sind offensichtliche Geschütz Waffen, wobei sie dann *Geschütze* benötigen.

Einfache Waffen, die eben nicht am Fahrzeug befestigt sind und realistisch benutzbar sind, werden über ihre jeweiligen Waffenfertigkeiten benutzt.

6.1.9.2.3 - Abtauchen

Typ: Flugzeug/Schiff(Tauchfähige) Dauer: 6

Flugzeuge und U-Boote sowie andere tauchfähige Schiffe können mit diesem Manöver ein sofortiges Abtauchen in tiefere Luftschichten oder Wassertiefen durchführen.

Das Manöver benötigt aufgrund seiner Natur eine Lenken-Probe gegen 8. Ist diese erfolgreich, erhält das Fahrzeug +X PV in Höhe der erreichten Erfolgsgrade×3. Ansonsten bringt das Manöver keine Vorteile.

6.1.9.2.4 - Flugmanöver

Typ: Flugzeuge Dauer: 3

Besondere Manöver wie Rollen oder spontanes Abnicken, das Zurück-fallen-lassen des Flugzeuges, ein Ausweichmanöver oder eine Notlandung sind immer Flugmanöver.

Flugmanöver-Effekte werden im Kontext bestimmt, sind aber meist ein vorbereitender Effekt (+3 AWM für nächstes Manöver) oder ein Schutz-Effekt (+4 PV) oder werden finteilweise eingesetzt um den Gegner zu verwirren (-3 AWM für nächstes gegnerisches Manöver)

6.1.9.2.5 - Rammen

Typ: Alle Dauer: 6

Bei diesem Manöver wird mit Geschwindigkeit das Ziel-Objekt durch das eigene Fahrzeug mindestens gestreift, meist voll getroffen.

Ein Ramm-Manöver verursacht den doppelten Panzerungs-Wert als [Macht]-Schaden und das rammende Fahrzeug erhält den Panzerungs-Schaden des Gegnerischen Fahrzeugs ebenso zurück. In beiden Fällen wird Panzerung angewendet.

Ein Ausnahmefall ist das Rammen mit einem Flugzeug. Das Rammen mit einem Flugzeug oder Fluggerät als solches endet normalerweise mit der Vernichtung des Fluggeräts und dem Tod der Insassen. Ausnahme ist die Nutzung eines Schleudersitzes.

Sie sollten generell Spieler mit der Besonderheit *Gesunder Menschenverstand* auf diesen Umstand hinweisen.

6.1.9.3 - Fahrzeug-Schadensleiste

Fahrzeuge besitzen nur eine Schadensleiste. Die Schadensleiste berechnet sich nach $\text{Panzerung} \times 3$.

6.2 – Optionalregeln

In diesem Regelabschnitt werden Optionalregeln aufgeführt. Diese sind mit (OP) geführt. Eine mit diesem Kürzel gezeichnete Zusatzregel sollte nur nach Absprache mit der gesamten Gruppe gemacht werden, da sie in ihrer Art geeignet sind, das Spielgeschehen deutlich und nachhaltig zu beeinflussen.

6.2.1 – Furcht

Angst ist einer der großen Gleichmacher. Furcht vor dem Unbekannten, dem, was sich draußen in der Dunkelheit verbringt. Was Man nicht kennt, und auch nicht sehen kann.

Furcht in POC3 funktioniert auf Basis eines Fünf-Schritt-Systems. Dieses kann auf dem Boden des Charakterbogens gefunden werden

Die 5 Stufen der Furcht sind Normal, Angst, Entsetzen, Paranoia und Nervenzusammenbruch. Nachfolgend sprechen wir dabei von den 5 Stufen wie die Stufen einer Leiter, das heißt Normal ist die höchste Stufe, Zusammenbruch ist die niedrigste.

Je weiter ein Charakter rutscht, umso schlimmer ist seine geistige Gesundheit. Seltsame Phänomene stellen sich ein und man fängt an Dinge zu sehen, die vielleicht nicht wirklich oder nicht so da sind. Zudem trägt jede Stufe Mali für den Spieler mit sich, welche sich auf seine Tätigkeiten auswirken.

Im Rahmen der Furcht-Regeln wird oft von höheren und tieferen Stufen geredet werden. Grundsätzlich gilt, dass die Stufen gleich einer Tabelle angeordnet zu betrachten sind. Je höher die Stufe, umso besser, bis zum Maximum von Normal, je niedriger die Stufe, umso schlechter, bis zu einem Minimum von Zusammenbruch.

Alle Effekte von Furcht-Stufen sind kumulativ. Also erhält ein Charakter auf Entsetzen auch die Nachteile der Angst,

ebenso wie jemand in Paranoia die Nachteile von Angst und Entsetzen mitnimmt.

6.2.1.1 – Normal

Dies ist die normale Stufe, auf welcher ein Spieler sich den Großteil seiner Zeit befindet.

Ein Charakter auf dieser Stufe hat keinerlei Auswirkungen zu befürchten.

6.2.1.2 – Angst

Ein Charakter in Angst hat etwas gesehen oder erlebt, das ihm Schweiß auf die Stirn getrieben hat. Sei es, dass er einer Schlägerei beiwohnte, oder erlebte, wie jemand sich vor seinen Augen das Leben nahm, seine Sinne sind leicht flüchtig.

Ein Charakter auf dieser Stufe erhält einen -1 AWM auf alle Proben.

6.2.1.3 – Entsetzen

Die Begegnung mit einer Nahtoderfahrung oder einer Abscheulichkeit von jenseits der Sterne kann einen Charakter in Entsetzen versetzen. Dies ist ein Zustand, der oft damit verbunden ist, dass der Charakter mit der Möglichkeit seines Todes direkt konfrontiert wird und als solche diese auch verarbeiten können muss.

Ein Charakter auf dieser Stufe halbiert alle Fertigkeiten.

6.2.1.4 – Paranoia

Adrenalin und Angst um das eigene Leben beginnen sich zu mischen. Schlaflosigkeit und Verfolgungswahn machen sich breit. Möglicherweise leidet der Charakter auch unter Wahnvorstellungen, sieht Kreaturen in Schatten und Finger oder Tentakel die nach ihm greifen wollen, verdächtigt Freund und Feind gleichermaßen unter einer Decke zu stecken.

Auf dieser Stufe erhält ein Charakter einen -2 AWM auf alle Proben.

6.2.1.5 – Zusammenbruch/Psychotischer Anfall

Verfällt ein Charakter in diesen Zustand, so ist er effektiv ausgeschaltet für den Anfang. Er schreit, brüllt, kratzt Freunde und Feinde, verhält sich wie es typisch ist im Wahn, den er gerade erleidet.

Ist ein Charakter mit der Besonderheit *Berserker* behaftet, so verfällt er in diesen, anstatt auf der unteren Tabelle einen Effekt festzustellen.

Auf dieser Stufe wird zunächst geprüft, wie sich der Zusammenbruch äußert. Hierzu zieht der betroffene Spieler einen W10 und nutzt das Ergebnis der anliegenden Tabelle.

Wurf	Ergebnis
1-2	Schreiend Davonlaufen
3-4	Sabbernd zusammenbrechen
5-6	Erstarren
7-8	Nächstmögliches Ziel Angreifen
9-10	Katonische Starre

6.2.1.6 – Furcht auslösen

Furcht kann aus verschiedenen Gründen ausgelöst werden. Je nachdem, wie die Persönlichkeit des Furcht-Erfahrenden beschaffen ist, variiert sie auch von Person zu Person. Dies

kann jedoch und soll hier auch nicht aufgrund der Komplexität der Materie

Um aber trotzdem dem Anspruch gerecht zu werden, ein funktionierendes Furcht-System beinhalten zu können, soll im nachfolgenden ein kleiner Katalog von Ereignissen aufgeführt werden, welcher eine Furcht-Probe mitsamt der Schwierigkeit darstellt.

6.2.1.6.1 - Ereignis

Ereignis	Schwier.
Erste Mal eine Leiche sehen	+2
In einer Leiche stochern	+4
Erste Mal Untote sehen	+4
Einem Massaker beiwohnen	+4
Tragödie ansehen	+4
Tragödie auslösen	+6
Tod eines Freundes	+4
Tod eines engen Freundes	+8
Ein vom Himmel fallender Kopf	+4
Unaussprechliche Kreatur sehen	+6
Eine Grausame Wahrheit erfahren ²⁸	+8
Eschatologisches Ereignis ²⁹	+12

Beachten sie, dass all diese Exemplare nur Beispiele sind. Es kann immer eine Vielzahl von weiteren Dingen geben, welche nicht hier erfassbar sind, weil sie dem gesunden Menschenverstand entspringen.

Zudem sollte im Normalfall nicht mehr als ein Modifikator angewandt werden, wenn es die Situation nicht unbedingt erfordert.

6.2.1.6.2 – Schwierigkeiten allgemein

Stufe	Schwier.
Normal -> Angst	4
Angst -> Entsetzen	6
Entsetzen -> Paranoia	8
Paranoia -> Zusammenbruch	10

Beachten sie, dass ein Furcht-Effekt niemals dazu führen kann, dass ein Spieler zwei Stufen springen muss.

Die Schwierigkeit ist nach dem Niveau gebaut, das ein Spieler erreichen muss, um zu verhindern, dass er auf die nächste Stufe rutscht.

6.2.1.6.3 – Die Furcht-Probe

Löst ein Ereignis eine Furcht-Probe aus, so ist ein Wurf auf Selbstbeherrschung nötig, um die Probe zu bestehen.

Gelingt ihm dies, so erleidet der Charakter keine weiteren Nachteile. Schafft er dies nicht, so rutscht er auf die nächsttiefere Furcht-Stufe.

Beispiel: *Korgoth der Barbar, der geistig nicht gerade die hellste Birne ist, steht vor einer unaussprechlichen Kreatur aus einer Anderswelt, welche ihn angreifen wird wollen. Korgoth sieht diese Kreatur zum ersten Mal und empfindet sie als eklig. Der Spielleiter verlangt eine Furcht-Probe von Korgoth. Als Schwierigkeit legt er fest, dass Korgoth von Normal auf Angst wechseln würde und eine*

unaussprechliche Kreatur sieht. Damit ergibt sich eine Schwierigkeit von 8. Korgoth besitzt einen Selbstbeherrschungs-Wert von 3 und sein Wille ist auf ±0. Korgoth würfelt 3W10. Er erwürfelt 2,6,6. Tja, damit kommt Korgoth gerade mal auf 7. Somit verliert Korgoth die Furcht.-Probe und verfällt in Angst vor der Kreatur. Seine Furcht-Stufe sinkt auf Angst nach 6.1.2.

6.2.1.7 – Furcht-heilen

Furcht zu heilen funktioniert ähnlich wie die normale Heilung auf Basis eines einfachen Intervallsystems von 6.6. Aber Achtung!, der Intervall steigt mit jeder Furchtstufe deutlich.

6.2.1.7.1 - Normal

Auf Normal ist keine Heilung möglich oder von Nöten.

6.2.1.7.2 - Angst

Auf Angst benötigt ein Charakter eine volle Minute Ruhe, um auf die nächsthöhere Stufe wechseln zu dürfen.

6.2.1.7.3 - Entsetzen

Auf Entsetzen benötigt der Spieler bereits eine volle Stunde, um seine Fassung zur Genüge wieder zu erlangen und auf die nächsthöhere Stufe zu wechseln.

6.2.1.7.4 - Paranoia

Auf Paranoia benötigt der Spieler einen vollen Tag bzw. 24 Stunden Ruhe, um auf die nächst höhere Stufe

6.2.1.7.5 - Zusammenbruch

Erleidet der Spieler einen Zusammenbruch, so ist ein geistiger Zustand dermaßen im Eimer, dass er eine volle Woche von 7 Tagen bzw. 168 Stunden Ruhe benötigt, ehe er auf die nächst höhere Stufe wechselt.

Alle Intervalle stellen dabei den Heilungsprozess im natürlichen Verfahren dar.

6.2.1.7.6 – Heilung von außen

Sollte ein Charakter mit der Spezialisierung Naturwissenschaft/Medizin intervenieren wollen, so gilt als Erfolgsschwierigkeit die Furcht-Probenstufe. Ist er erfolgreich mit der Probe, so verringert sich die Heilungsdauer um 10% sowie zusätzliche 10% je Erfolgsgrad. Im umgekehrten Fall, also bei einem Misserfolg verlängert die Pfuscherei die Heilungsdauer entsprechend.

Es ist dem Spielleiter im Rahmen einer Gruppenabsprache natürlich vorbehalten, diese Regeln abzuändern um mehr oder weniger Realismus einzubringen. Ein typisches Beispiel wären die Cthulhu-Regeln, welche für die Wiederherstellung der geistigen Gesundheit oft diverse Wochen oder Monate in Anspruch nehmen lassen können.

6.2.2 – Okkultismus

Ausgehend davon, dass sie Okkultismus nicht nur als reine Wissensfertigkeit behandeln wollen, können sie unter diese Fertigkeiten alles aufziehen, was als übernatürliche Fähigkeit funktionieren soll, also Magie, Psionik aber auch seltsame außerweltliche Rituale für das Herbeirufen von Wesenheiten von jenseits der Dunkelheit, aber auch von Göttern gegebene Fähigkeiten

²⁸ Gemeint ist hier eine Wahrheit, die das eigene Weltbild verschieben oder zerstören kann, z.Bsp. die Erkenntnis, dass man in Wirklichkeit der Sohn des Großvaters oder adoptiert ist, aber auch ein dunkles Geheimnis der Familie oder über das möglicherweise bevorstehende Ende der Welt.

²⁹ Die Art des Ereignisses bestimmt sich nach dem persönlichen Glaubenssatz des Charakters. Für einen Christen wäre dies das Jüngste Gericht, für einen Asatru Ragnarök.

6.2.2.1 – Okkulte Fähigkeiten

Eine Okkulte Fähigkeit benutzen als Aktion ist dabei für den Körper-Konflikt eine eigene Handlung/Aktion, die ihre Basis auf Geist/Okkultismus hat.

Die Schwierigkeit richtet sich dabei nach dem Effekt, der geschaffen werden soll. Hierzu kündigt der Spieler als Aktion an, dass er eine Okkulte Fähigkeit nutzen will und berechnet dann den Schwierigkeitswert. Trifft er diesen einer Okkultismus-Probe, so gelingt die Fähigkeit. Die Schwierigkeit kann niemals unter 2 sinken.

Nachfolgend wird in mehreren Schritten erläutert, wie eine Okkulte Fähigkeit zusammen gebaut wird. Beachten sie, dass für die Rechnung der Schwierigkeit der Grundwert 2 ist.

Schritt 1 – Ziel-Art

Im ersten Schritt wird festgestellt, um was für ein Ziel es sich für die Fähigkeit handelt. Soll es auf den Okkultisten selbst gehen oder auf etwas „fremdes“.

Ziel – Selbst	+ 0
Ziel – Fremd	+ 1

Schritt 2 - Reichweite

Im zweiten Schritt wird die Reichweite der Fähigkeit bestimmt. Die Reichweite kann dabei von Fingerspitzenweit (Berührung) bis zum kompletten Sichtfeld gehen (Sicht), je nachdem wie viel Distanz überbrückt werden muss.

Reichweite - Berührung	+ 0
Reichweite – 3m	+ 1
Reichweite – 5m	+ 2
Reichweite – 10m	+ 4
Reichweite 30m	+ 8
Reichweite – Sicht	+ 12

Schritt 3 – Art der Reichweite

Dann geht es um die Art der Reichweite. Soll nur ein Ziel oder eine Reihe von ihnen betroffen sein innerhalb der Reichweite, so ist es ein Einzelziel, umso schwerer je mehr Einzelziele es sind. Soll es hingegen wie ein Kegel im Effekt vom Okkultisten ausgehend, so ist es ein Kegel-Effekt und wenn es ganz hart wird, kann der Okkultist von sich ausgehend einen Bereich wählen mit der Größe Reichweite, welcher dann die entsprechenden Ziele trifft.

Je Einzelziel	+ 2
Kegel³⁰	+ 4
Bereich	+ 8

Schritt 4 – Effekt

In diesem Abschnitt kommen wir zu den meisten Rechnungsvarianten. Soll der Effekt darin bestehen, dass sich die Panzerung eines Ziels verbessert oder verschlechtert? Oder wollen sie jemandem eine Kopfnuss verteilen? Möchten sie mit quasi-telekinetischen Effekten einen Container bewegen?

+/- Passive Verteidigung	+ Wert
+/- Panzerung	+ Wert x 2
+/- X Fertigkeit	+ Wert/2
+/- X Attribut	+ Wert x 3
Schaden/Heilung N G	+ Wert x 2

³⁰ Kegel und Bereichs-Effekte werden vom Okkultisten ausgehend gerechnet.

Schaden/Heilung N K	+ Wert x 3
Beschwören Wesen St.X	+ Wert
Manipulation – Je 25 kg	+ 2
Effekt – Klein	+ 4
Effekt – Mittel	+ 8
Effekt - Groß	+ 12

Schritt 5 – Wirkungsdauer

Wie lange soll der Effekt anhalten? Die Dauer als Zahl bestimmt sich nach dem Schwierigkeitswert. Soll er nur ein paar Sekunden anhalten, über Minuten oder gar Stunden? Oder vielleicht Tage? Jahre? Jahrhunderte?

Dauer - Sekunden	+ 1
Dauer - Minuten	+ 2
Dauer - Stunden	+ 3
Dauer – Tage	+ 6
Dauer – Woche	+ 12
Dauer - Monat	+ 24
Dauer - Jahr	+ 48
Dauer - Jahrzehnt	+ 96

Schritt 6 – Dauer

Natürlich benötigt im normalen Konflikt-System ein Effekt auch eine Dauer. Diese berechnet sich aus der Schwierigkeit/3 und kann im nächsten Schritt modifiziert werden.

Schritt 7 – Vorbereitungszeit

Wie lange soll die Vorbereitung für den Spruch dauern? Brauch der Okkultist den Effekt sofort, so wird der Schwierigkeitsgrad voll angerechnet, aber für jede Runde die er vorher Rituale oder Formeln sprechen oder sonst wie ausbringen muss, verringert sich die Schwierigkeit, bis zu einem Maximum von – 12.

Zauberzeit +Dauer X	- Wert
----------------------------	---------------

Schritt 8 – Ergebnis

Im letzten Schritt rechnen sie nun alle gewählten Modifikatoren zusammen. Beachten sie, dass Sie mit Ausnahme von Schritt 4 immer nur einen Eintrag auswählen können, um eine Okkulte Fähigkeit zu bestimmen. Also kann ein Effekt nicht Sekunden UND Tage dauern, genauso wenig wie der Effekt in einem Kegel UND Radius erfolgen kann.

Charaktere können okkulen Fähigkeiten, die auf ein Fremdes Ziel gehen ausweichen, als wäre es ein normaler Angriff. Beachten sie, dass nur Ausweichen hier sinnvoll ist, nicht Parieren.

Desweiteren sind okkulte Fähigkeiten immer eine Gefahr für diejenigen, die mit ihnen herumspielen. Für jedes Vielfache des [Geist]-Attributswert das die Schwierigkeit erreicht, bekommt derjenige, der die Fähigkeit benutzt, einen Geist-Schadenspunkt. Dieser kann, sofern der Spieler mehr Schaden bekommt, als er ansammeln kann, durchaus in Körper-Schaden umgewandelt werden.

Je nachdem, wie sie die okkulen Fähigkeiten einbinden wollen, könne sie den Zugriff dadurch begrenzen, dass sie die Besonderheit „Okkulte Fähigkeiten“ einbauen.

Effekt	+ Schwier.
Ziel – Selbst	+ 0

Ziel – Fremd	+ 1
Reichweite - Berührung	+0
Reichweite – 3m	+1
Reichweite – 5m	+ 2
Reichweite – 10m	+4
Reichweite 30m	+8
Reichweite – Sicht	+ 12
Je Einzelziel	+ 2
Kegel³¹	+ 4
Bereich	+ 8
+/- Passive Verteidigung	+ Wert
+/- Panzerung	+ Wert x 2
+/- X Fertigkeit	+ Wert/2
+/- X Attribut	+ Wert x 3
Schaden/Heilung N G	+ Wert x 2
Schaden/Heilung N K	+ Wert x 3
Beschwören Wesen St.X	+ Wert
Manipulation – Je 25 kg	+ 2
Effekt – Klein	+ 4
Effekt – Mittel	+ 8
Effekt - Groß	+ 12
Dauer - Sekunden	+ 1
Dauer – Minute	+ 2
Dauer – Stunde	+ 3
Dauer – Tag	+ 6
Dauer – Woche	+ 12
Dauer – Monat	+ 24
Dauer – Jahr	+ 48
Dauer – Jahrzehnt	+ 96
Zauberzeit +Dauer X	- X

6.2.2.2 - Okkulte Abwehr

Wird ein Charakter von einer okkulten Fähigkeit getroffen und ist dieser Tatsache bewusst, darf er sich entscheiden, dagegen zu agieren.

Möchte er dies tun, so würfelt er eine Probe auf [Wille]/Willensstärke gegen das Ergebnis des Okkultisten.

Ist er erfolgreich, so wehrt er den Effekt ab, er zerfließt quasi um ihn herum. Scheitert er, so erleidet er den Effekt wie normal.

6.2.2.3 - Okkulte Abwehr als Okkultist

Besitzt der Charakter selbst Okkultismus, so darf er sich entscheiden, diesen gegen seinen Kontrahenten zu versuchen. In diesem Fall würfelt er [Geist]/Okkultismus gegen das Ergebnis des feindlichen Okkultisten.

Ist er erfolgreich, so wird der okkulte Effekt auf den wirkenden Okkultisten zurückgeworfen. Ist er nicht erfolgreich so trifft der Effekt wie normal.

Die Nutzung von Okkultismus schließt die Nutzung von Willensstärke aus, sofern das Ziel des Effekts der Okkultist selbst ist.

Ein Okkultist darf sich entscheiden, eine okkulte Fähigkeit abzuwehren, die nicht gegen ihn geht. Dies schließt nicht die Nutzung von Willensstärke des ursprünglichen Ziels aus.

6.2.3 – Begleiter

Was wäre ein ordentlicher Superheld ohne seinen Sidekick, Han ohne Chewie. Aber nicht alle Arten von Begleitern müssen so namenhaft sein. Eine typische Heldentruppe braucht vielleicht einen Chronisten oder einen Packesel, aber wie auch immer man diese Person letztlich betiteln mag, regeltechnisch handelt es sich in POC2 immer um Begleiter.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, an einen Begleiter zu kommen. Sei es rollenspielerisch, dass der Charakter eine Person so beeindruckt, dass sie sich ihm anschließen möchte, oder weil der Spieler die Punkte dafür ausgibt, weil er einen zugewiesen bekommt im Rahmen seiner Position oder weil er die Kontrolle über jemanden übernimmt.

Begleiter sind effektiv so etwas wie „Kleine Helden“. Sie sind nicht die Spielercharaktere, aber sie können das Zünglein an der Waage sein oder die Spieler bei Dingen unterstützen, welche ihnen selbst Probleme bereiten könnten.

Achtung: Kein Spieler darf mehr als einen Begleiter haben. Es ist nach Absprache zu regeln, wer diese darstellt, entweder der entsprechende Spieler selbst oder der Spielleiter.

Ein Begleiter funktioniert dabei wie ein Handlanger nach 10.1.2. Im nachfolgenden schlüsseln wir auf, wie sich ein Begleiter zusammen baut und welchen Möglichkeiten er unterliegt.

6.2.3.1 - Begleiter basteln

Um einen Begleiter zu erschaffen, basteln wir diesen auf Basis einer einfachen Formel:

6.2.3.1.1 - Die Formel

(Stufe) + [(Besonderheiten-XP/5) <= 10] + Loyalität(1-5)

6.2.3.1.2. – Erläuterung der Formel

Ein Begleiter setzt sich aus drei Informationen zusammen.

Welche Höhe hat sein Stufe? Dies bestimmt die grundlegenden Kosten. Egal wie viele Vergünstigungen ein Spieler sonst einbaut, der Kostenfaktor für den Begleiter kann und darf niemals unter diesen Wert fallen.

Im nächsten Schritt wählt ein Spieler Besonderheiten für den Begleiter. Um dies bezahlbar zu machen, werden die XP-Kosten der Besonderheit für den Begleiter durch Fünf geteilt. Ein Begleiter darf nicht mehr als 10 Punkte in Besonderheiten investieren und auch nicht mehr als 10 Punkte aus Besonderheiten herausbekommen.

Im letzten Schritt wird der Loyalitätswert festgelegt. Der Loyalitätswert muss eine Mindesthöhe von 1 haben.

Am Ende steht die Gesamtsumme an XP, die ein Spieler ausgeben muss, um den Begleiter zu erwerben.

6.2.3.2 - Loyalität

Loyalität ist eine Maßgabe dafür, wie sehr der Begleiter zum Spieler steht und hält und welche Mittel und Widrigkeiten er auf sich nehmen würde, um diesem zu helfen.

Loyalität teilt sich in fünf Stufen auf.

³¹ Kegel und Bereichs-Effekte werden vom Okkultisten ausgehend gerechnet.

6.2.3.2.1 - Stufe Eins

Auf der ersten Stufe, Eins (1), hält ein Begleiter nicht mehr oder weniger zum Spieler als ein dahergelaufener Mietling. Er wird jeden Befehl hinterfragen und verweigern, sofern er nicht durch einen Sozial-Konflikt dazu gezwungen wird zu agieren.

Behält ein Begleiter am Ende eines Moduls einen Loyalitätswert von Null, so wird er aus den Diensten des Spielers treten, sofern dieser ihm nicht eine seinen Fähigkeiten entsprechende Bezahlung liefert. Die Kosten für einen solchen Begleiter entnehmen sie 8.4.1.

6.2.3.2.2 - Stufe Zwei

Auf Stufe Zwei (2) ist ein Begleiter nicht viel mehr als ein Mietling, welcher der Sache des Spielers zugeneigt ist. Er wird einfachen Anfragen, welche keine große Gefahr für ihn darstellen, ohne Probleme nachkommen.

Schwierigere Aufgaben oder Ereignisse welche ihn vor lebensgefährliche Situation stellen benötigen weiterhin einen erfolgreichen sozialen Konflikt, damit er sie durchführt.

6.2.3.2.3 - Stufe Drei

Auf Stufe Drei (3) hat der Begleiter angefangen, die Sache des Spielers für sich anzunehmen.

Lebensgefährliche Aufgaben benötigen weiterhin einen erfolgreichen sozialen Konflikt damit er sie durchführt.

6.2.3.2.4 - Stufe Vier

Auf Stufe Vier (4) ist der Charakter der Sache ergeben. Er wird sich nicht freiwillig ins Messer stürzen, aber durchaus in lebensgefährliche Situationen begeben, um den Willen des Spielers zu erfüllen.

Mit dieser Stufe verschwindet die Notwendigkeit des sozialen Konflikts gegenüber dem Spieler.

6.2.3.2.5 - Stufe Fünf

Auf Stufe Fünf (5) wird ein Begleiter für die Sache des Spielers all seinen Reichtum zur Verfügung stellen und versuchen, proaktiv den Anweisungen und Befehlen seines Meisters zuvor zu kommen, in dem er sie versucht vorauszuahnen.

Ein Begleiter dieser Stufe ist mehr als nur loyal, er ist für die Spieler fanatisch und würde sich auf dessen Order auch ins Messer stürzen. Gleichzeitig handelt er selbst aufgrund seines Fanatismus nicht zwingend logisch und verschiedene Handlungen, die er ergreift, ohne dass er dazu die Anweisung bekommen hat, können für den Spieler problematisch werden.

Auf dieser Stufe benötigt der Spieler weder soziale noch andere Aktivitäten um einen Befehl ausgeführt zu bekommen.

6.2.3.2.7 – Loyalitätsverlust und -gewinn

Loyalität ist eine launische Geliebte. Sie muss stetig erhalten werden, ansonsten sinkt sie, bis sie schließlich gänzlich verschwindet.

Grundsätzlich gilt, dass am Ende eines Moduls die Loyalität eines Begleiters um einen (1) Punkt sinkt.³²

Um diesem Verlust entgegen zu wirken, kann ein Spieler eine Probe auf die Loyalität des Begleiters machen. Hierzu begibt er sich in einen Sozial-Konflikt mit diesem. Ist der Spieler erfolgreich, so wird der Loyalitätsverlust verhindert.

Verliert der Spieler den Loyalitäts-Konflikt, so verliert der Begleiter zwei (2) Punkte. Beachten sie, dass dies dazu führen kann, dass er sich in seinen Werten verbessert.

Ein Begleiter erhält nach einer Anzahl von Modulen entsprechend seiner aktuellen Loyalitätsstufe einen weiteren Attributspunkt. Er verbessert sich somit umso langsamer, je loyaler er ist. Gleichzeitig wird der aktuelle Erfahrungsstand immer auch auf die jeweilige Loyalitätsstufe angewandt.

Beispiel: *Spieler A hat einen Begleiter B. Dieser hat in Modul 1 einen Loyalitätswert von 3, würde also drei volle Module benötigen, um sich zu verbessern. Am Ende des Moduls macht A keinen Loyalitätskonflikt und die Loyalitätsstufe von B sinkt für Modul 2 auf den Wert von 2. Damit verringert sich auch die Anzahl notwendiger Module um 1. Am Ende von Modul 2 macht A einen Loyalitätskonflikt mit B, und A gewinnt diesen. Damit bleibt B auf Loyalitätswert 2. Außerdem schließen sie das 2te Modul ab, wodurch B eine Stufe erhält.*

Am Ende eines Moduls, und ausgehend davon, dass der Spieler einen Loyalitätskonflikt erfolgreich beendet hat, darf er für einen XP die Loyalität des Begleiters um eine Stufe steigern.

6.2.3.2 - Begleiter-Aktionen

Beachten sie, dass ein Begleiter niemals in einen Sozial- oder Geist-Konflikt eingreifen darf, um seinem Herren Boni zu verleihen. Diese Möglichkeit ist nur richtigen Spielercharakteren vorbehalten.

Ansonsten kann ein Begleiter genauso wie ein Spielercharakter alle normalen Aktionen ergreifen, die dieser auch ergreifen könnte.

6.2.3.3 - Begleiter und andere Spieler

Wie ein Begleiter auf die anderen Spieler reagiert ist abhängig von der Fassung desjenigen, der den Begleiter spielt. Gehen sie jedoch davon aus, dass offene oder klar feindselige Haltungen grundsätzlich negativ für den Spielfrieden sein können.

6.2.3.4 - Begleiter und Einfluss

Sollten sie mit dem Einfluss-System spielen, so erhält ein zu interagierender Charakter mit dem Begleiter Einfluss auf Basis des ersten Kennenlernens. Beachten sie, dass für eventuelle Sozialkonflikte der Einfluss-Wert das Sozial-Attribut des Kontrahenten entsprechend modifiziert.

6.2.4 – Ansehen

Ansehen ist eine Mechanik die die Interaktion mit Gruppierungen verschiedener Größe und von Personen auf eine abstrakte Form erlaubt.

³² Hintergrund hierfür ist Balancing, da es bewusst nicht sehr realistisch gehalten ist.

Hierzu wird den entsprechenden Parteien ein sogenannter Ansehens-Wert zugeteilt, der die Basis für weitere Interaktionen ist und ähnlich [**Einfluss**] funktioniert..

6.2.4.1 - Der Ansehens-Wert

Ansehen für eine Organisation oder Gruppierung wird durch eine Zahl dargestellt. Diese kann von -5 (Äußerster Hass) bis zu +5 (Verehrung) reichen, oder bei 0 (Indifferenz) stehen.

Verehrung	+5
	+4
	+3
Gemocht	+2
Akzeptiert	+1
Indifferenz	0
Antipathie	-1
Abscheu	-2
	-3
	-4
Offener Hass	-5

Je nachdem, wie hoch oder tief der Wert ist, verhalten sich die jeweiligen Gruppierungen dabei anders gegenüber dem Spieler und Sozial-Konflikte ihnen gegenüber werden erleichtert oder erschwert.

6.2.4.2 - Ansehen-Effekt

Der Effekt von Ansehen gegenüber einer Gruppierung ist zunächst einmal der, dass der Spieler bei [**Einfluss**]-Konflikten der Spieler den Ansehen-Wert als AWM bekommt.

Beispiel: *Ein Spieler mit Ansehen +3 bei Fraktion A möchte eine Wache der Fraktion überzeugen, ihn durch das Tor in die Fraktionsbasis zu lassen. Er hat [**Einfluss**] von +1 aber durch seinen Einfluss darf er für den Sozial-Konflikt so agieren, dass er +3 AWM bekommt zusätzlich zu anderen Boni. Dies sollte seine Aufgabe deutlich erleichtern.*

6.2.4.3 - Ansehen Gewinnen

Der Zugewinn von Ansehen hat meist mit großen Taten und einer sehr langfristigen Sichtweise zu tun. Gute Taten sind schnell vergessen. Deshalb ist ein Ansehensgewinn immer mit Rollenspiel-Anforderungen verbunden.

Beispiele für Ansehensgewinn können Pro-Bono-Aufgaben für die Gruppierung sein, oder die Zur-Verfügung-Stellung von Ressourcen in Zeiten der Not, ebenso wie das Überlassen von wichtigen oder kriegsentscheidenden Kenntnissen.

Ansehensgewinn sollte dabei stets miteinander ab gewägt sein. Selbst wichtige Zugeständnisse sollten das Ansehen nicht einfach so um Fünf oder gar Zehn Punkte anheben. Ein oder zwei Punkte sind zumeist ausreichend.

Alternativ zum Rollenspiel besteht für Spieler die Möglichkeit Ansehen durch XP zu kaufen. Hierzu bezahlt der Spieler für jede Stufe bis zur Zielstufe an Ansehen die er erreichen will, die Kosten in XP. Beachten sie, dass dies entsprechend 7.1.1 nur am Ende eines Moduls gemacht werden kann.

6.2.4.4 - Ansehen Verlieren

Es ist ein Kreuz, Ansehen zu gewinnen, ihn zu verlieren aber wesentlich einfacher. Es ist eine der grausamen

Wahrheiten, dass gute Taten vergessen und schlechte in Erinnerung bleiben.

Als Faustregel gilt, wann immer der Charakter dabei beobachtet wird, wie er etwas tut, das der Gruppierung schaden könnte und dies auch berichtet wird, also der Zeuge oder die Überwachungskamera vom Spieler nicht vorher ausgeknipst wird (was seine eigenen Nachteile mit sich bringt), verliert der Spieler einen Punkt Ansehen.

Sollte ein Spieler sich explizit gegen eine Gruppierung wenden, indem er Geheimnisse verrät oder verkauft, kann der Fall durchaus bis zu 5 Punkte betragen. Jedoch gilt hier die gleiche Maxime wie auch für 6.5.3, kein Sprung sollte sofort derartig groß sein, dass die Gruppierungswerte Ping-Pong spielen.

6.2.5 – Ausrüstungsmodifikationen

Jedwede Art von Ausrüstung kann mit einer Modifikation erworben werden. Die Modifikationen modifizieren den Preis entsprechend.

Niedlich	Der Gegenstand ist niedlich	Preis x 2
Schön	Künstlerisch wertvolles Design	Preis x 2
Haltbar ³³	Hält deutlich mehr aus als andere Exemplare seiner Art	Preis x 3
Meisterlich	+1 Treffen (Waffen) oder +1 PV (Rüstung)	Preis x 5
Alt	Benutzt und droht bald kaputtzugehen	Preis x 0,8
Hässlich	Sieht scheußlich aus	Preis x 0,8
Kitschig	Unzeitgemäßes Design	Preis x 0,8
Stinkend	Riecht seltsam. Immer!	Preis x 0,7
Verflucht	Kann nicht abgelegt werden, wenn angelegt	Preis x 0,5
Kaputt ³⁴	Unbenutzbar ohne Reparatur	Preis x 0,5
Selbst-Bewegend	Kann von alleine latschen, ohne bewegt zu werden	Preis x 100
Leuchtend	Leuchtet in Farbe	Preis x 20
Intelligent	Kann reden und quatschen	Preis x 50
Plus Eins	+1 Schaden (Waffen) oder +1 Panzerung (Rüstung)	Preis x 10

Diese Modifikationen können dem Spielsystem dabei einen entsprechenden „pulpigen“ oder fantastischen Touch verleihen, oder den Ton etwas zu leicht ansetzen. Sie sind daher ausdrücklich als Optionalregel enthalten.

6.2.6 – Gesellschaften

Manchmal reicht die abstrakte Darstellung einer Firma oder Gruppierung nicht, manchmal will aber auch man ein Spieler auf einer anderen Ebene als nur auf der eigentlichen Spieler-Interaktionsebene erreichen oder ermöglichen.

Für diese Fälle beinhaltet POC3 das Gesellschaftssystem. Dieses ermöglicht den Spielern und dem Spielleiter, in einer vereinfachten Form, Großkonzernen und Gruppierungen, Kulturen und Königreichen, Flotten und Sternenreichen Gestalt zu geben, indem sie mit Attributen und Besonderheiten ausgestattet werden und eine eigene Resolutionsmechanik bekommen, auf deren Basis sie agieren können.

³³ Interagiert mit Optionalregel 6.13

³⁴ Interagiert mit Optionalregel 6.13

6.2.6.1 – Gesellschaften und Eigenschaften

Gesellschaften haben, genauso wie Spieler Attribute. Diese teilen sich auf in Macht, Einfluss und Wirtschaft und können von -5 bis +10 gehen, wie normale Attribute. Zusätzlich besitzen Gesellschaften aber auch noch eine Stufe. Diese stellt dar, auf welcher Ebene sie handeln kann und wie viele Würfel sie für ihre Unterfangen würfeln darf.

6.2.6.1.1 - Macht

Macht als Attribut ist eine Mischung aus militärischer Macht, also der Anzahl an Soldaten und ihrem Ausbildungsgrad ebenso wie dem kontrollierenden Territorium, das eine Gesellschaft hält. Ein hoher Machtwert kann also für große Truppenstärke ebenso wie ein gigantisches Territorium stehen.

Beachten sie, dass wir hier von Macht im abstrakten Sinne sprechen. Wenn wir eine genaue Aufschlüsselung haben wollen, wie viele Einheiten oder welcher Ausbildungsgrad und Bewaffnung eine Armee/Flotte hat, so blicken sie nach 6.2.7.

6.2.6.1.2 - Einfluss

Einfluss wird primär im diplomatischen Bereich genutzt und stellt dar, welches Gewicht die Entscheidungen der Gesellschaft auf dem politischen Parkett besitzen. Eine Gesellschaft mit hohem Einfluss besitzt oft Wissen über andere und kann mittels Erpressung oder Beeinflussung anderer Gesellschaften seine Ziele erreichen wo eine direkte Konfrontation wirkungslos wäre.

6.2.6.1.3 - Wirtschaft

Wirtschaft als Attribut stellt die Stärke der einheimischen Wirtschaft dar, den Reichtum der Ländereien, Planeten oder entsprechenden Güter, auf welche die Gesellschaft zurück greifen kann. Je niedriger, umso ärmer, je höher, umso produktiver oder reicher ist sie.

6.2.6.2 - Stufen

Eine Gesellschaft hat immer eine Stufe. Diese bestimmt die Anzahl an Würfeln, die der Gesellschaft für ihre Unterfangen zur Verfügung stehen. Die Stufen gehen von 0 bis 5.

Auf Stufe 0 ist eine Gesellschaft vielleicht eine kleine Abenteuerbande. Alle typischen Fantasy-Gruppen sind eine Stufe-0-Gesellschaft.

Auf Stufe 1 handelt es sich schon um eine Gruppe, mit eigener Identität und einer Mitgliederzahl die bis und über 10 gehen kann.

Auf Stufe 2 beginnen sich feste Strukturen zu formen und wir sprechen von einer Organisation, möglicherweise mit festem Sitz und einer Charter, deren Einflussbereich sich beginnt auch über den lokalen Sitz hinaus auszustrecken.

Mit Stufe 3 kommen wir in den Bereich wirklich mächtiger Gesellschaften. Ab hier beginnen Herrschaftsbereiche von Adligen, Grafschaften und kleine Königreiche oder wirklich mächtige Handelsunternehmen. Die Mitgliederzahl kann in die Zehntausende gehen und Entscheidungen beginnen eine politische Dimension anzunehmen.

Mit Stufe 4 ist die Gesellschaft ein Global-Player, in Fantasy-Settings vielleicht ein mächtiges Adelshaus, in modernen Settings ein Großkonzern und in Sci-Fi-Settings

ein Sternenreich. Stufe-4-Gesellschaften befehligen Flotten und Armeen, keine Einheiten mehr und wenn sie von Geld sprechen reden wir von Millionen und Milliarden, nicht mehr von einzelnen Münzen.

Stufe 5 schließlich bezeichnet Interplanetare Imperien und gigantische Konglomerate die den modernen Corp-State bilden. Auf dieser Stufe ist die Spitze erreicht. Viel höher geht es nicht. Entscheidungen hier beeinflussen immer das gesamte Feld und Stufe-5-Gesellschaften gelten gemeinhin als die Supermächte der Spielwelt.

6.2.6.3 – Gesellschaftsaktionen

Um mit ihren Attributen nun etwas anzufangen, kann eine Gesellschaft Aktionen ergreifen. Pro Monat kann eine Gesellschaft als solche eine Aktion ergreifen.

Diese Aktion wird vom Spielleiter entsprechend der Schwierigkeit bewertet und in eine der drei Kategorien eingeteilt, welche den Attributen entspricht.

Möchte eine Gesellschaft also eine Silbermine überfallen, ist dies eine Probe auf ihren Machtwert mit dem Ziel ihren Wirtschaftswert zu steigern.

In dieser Manier können sie die meisten Aktionen behandeln, welche eine Gesellschaft versuchen kann.

Beachten sie, dass Stufe-0-Gesellschaften 2W10 würfeln und das niedrigere Ergebnis wählen müssen, sofern die Aktion abstrahiert wird. Andernfalls sollte sie im Rollenspiel gelöst werden.

6.2.6.4 – Konflikte zwischen Gesellschaften

Es kann und wird vorkommen, dass eine Gesellschaft gegen eine andere Gesellschaft aktiv wird. In diesem Fall können die einzelnen Aktionen genutzt werden, wie unter 6.2.7 beschrieben.

Ein Erfolg senkt jedoch das entsprechende Attribut des Feindes, wenn dieser es nicht schafft sich zu wehren. Es gilt dabei zu beachten, dass eine Gesellschaft sich immer entscheiden darf, einen Kampf nicht zu führen und den Verlust hinzu nehmen, andernfalls wird eine einfache vergleichende Probe zwischen beiden Parteien geführt.

Die Schadensleisten der Kontrahenten berechnen sie gleich ihren Attributberechnungen. Also $\text{Macht} = 8 + [\text{Macht}]$, $\text{Wirtschaft} = 8 + [\text{Wirtschaft}]$ und $\text{Einfluss} = 8 + [\text{Einfluss}]$.

Alternativ steht es ihnen frei, für Konflikte zu 6.2.7 zu greifen.

6.2.7 – Großkonflikte

Sei es im epischen Kampf verschiedener Nationen oder die Feldschlacht vor den Toren der Stadt, der Krieg zwischen zwei oder mehreren Parteien kann oftmals eine Ebene aufnehmen, welche auf den ersten Blick zu monumental für das normale Konflikt-System sein mag.

Um dies trotzdem veranschaulichen zu können, sei ihnen hier eine Erweiterung des Konfliktsystems zur Konfliktlösung im großen Stil, für den Kampf Einheit gegen Einheit und Armee gegen Armee darstellen soll.

Eines der großen Probleme von Großkonflikten ist, dass es sich bei ihnen letztlich immer um militärische

Konfrontationen handelt. Eine Debatte über wissenschaftliche Themen kann mit dem normalen Konfliktsystem abgehandelt werden, ebenso wie ein Sozial-Konflikt zwischen zwei Parteien sehr einfach gelöst werden kann. Somit bleibt uns nur der große **[Macht]**-Konflikt. Aus diesem Grund präsentieren wir auch nur diesen hier. Es steht ihnen als Spielgruppe natürlich frei, auch die anderen Konflikt-Mechaniken entsprechend hoch zu hieven.

6.2.7.1 - Einheiten und Armeen

Um zu verstehen, womit gearbeitet wird, müssen wir zunächst feststellen, was eine Einheit und was eine Armee ist. Eine Armee ist immer ein Verbund aus Einheiten. Gemeinhin sollte die Größe einheitlich festgelegt sein, für alle Rechnungszwecke wird in diesem Regelwerk davon ausgegangen, dass 10 Einheiten eine Armee bilden.

Eine Einheit bezeichnet im Normalfall eine Gruppe von Personen, die als Verband im Kampf agieren. Dies kann eine Gruppe Schwertkämpfer sein, eine Brigade von NAVY Seals oder eine Abteilung von Raumkampf-Zerstörern.

Einheiten werden als Gesichtlose Masse behandelt.³⁵ Der Unterschied zur normalen GM aus dem Bestiarium ist die Besonderheit. Eine Einheit im Großkonfliktsystem besitzt immer eine Besonderheit, welche sie zu einer von vier Truppentypen macht.

Die Besonderheiten für Einheiten werden nachfolgend tabellarisch aufgeschlüsselt: Die Kosten in **[Macht]**-Punkten gelten dabei je Stufenpunkt, den die Einheit aufweisen soll.

Typ	Kosten/St.	Effekt
Normal	1	Keine Änderung
Schnell	3	Verdoppelte Bewegung, 2x Stufe ggn. Schwer
Schwer	3	Reichweite x2/Fernkampf
Defensiv	2	½ Bewegung, 2x Defensiver AWM ³⁶

Zudem werden Einheiten aufgeteilt in Waffengattung. Diese teilen sich auf in Infanterie/Kavallerie/Artillerie.

Gattung	Effekt
Infanterie	Schaden×1,5 ggn. Kavallerie
Kavallerie	Schaden×1,5 ggn. Artillerie, Bewegung ×1,5
Artillerie	Schaden×1,5 ggn. Infanterie, ½ Bewegung

Eine Einheit, deren Schadensleiste voll ist, gilt dabei als aufgerieben, nicht zwangsläufig vernichtet, wobei das aber auch den Umständen entsprechend sich ändern kann.

6.2.7.2 – Reihenfolge

Grundsätzlich gilt, dass im Großkonflikt zunächst die Ebene klar sein muss, in der gehandelt wird. Ist das Schlachtfeld ein Planet oder nur die Wiese vor der Stadt? Ist es die Stadt selbst oder gleich das gesamte Universum? Diese Entscheidungen der Größe beeinflussen die Art, in der die Schlacht verläuft. Je größer die Ebene, umso abstrakter behandelt werden muss die eigentliche Schlacht selbst.

Im 1. Schritt wird also die Eben der Schlacht bestimmt.

Im 2ten Schritt werden die Teilnehmer festgestellt. Welche Seiten nehmen mit welchen Einheiten daran teil?

Schritt 3 beinhaltet eine Sichtung des Schlachtfeldes. Es ist zu empfehlen, dass sie das Schlachtgebiet wenigstens skizzenhaft erfassen, eine detailliertere Darstellung durch Bodenpläne und Marker für die Einheiten ist empfehlenswert, aber kein Muss.

Nachdem diese Schritte abgehandelt wurden, werden beide Armee aufgestellt und es wird für jede Einheit die Initiative bestimmt.

Nachdem die Initiative bestimmt wurde, werden für alle Einheiten Manöver auf Basis ihrer Initiative durchgeführt. Die Initiative bestimmt sich dabei nach der folgenden Tabelle.

Typ	Ini/St.
Normal	2
Schnell	2,5
Schwer	1
Defensiv	1,5

Die Einheiten agieren dabei entsprechend ihrer Initiative nacheinander.

In dieser Art wird so reihum jede Einheit tätig. Haben Einheiten dieselbe Initiative, so agieren feindliche Einheiten zuerst, es sei denn, ein Spielercharakter mit der Besonderheit Flink ist einer Einheit angeschlossen, dann agiert diese auf gleicher Initiative zuerst.

Wenn alle Einheiten reihum gehandelt haben, wird geprüft ob ein Ende der Schlacht erkennbar ist. Wenn eine Seite mehr als die Hälfte ihrer Einheiten verloren hat, wird eine Rückzugsprobe für sie fällig. Diese ist ein **[Wille]**/Befehlen-Probe gegen 12 für den Führer der Armee.

Es ist dem Spielleiter nach persönlichem Entscheid vorbehalten, ob eine Einheit sich aufgrund von Umständen oder persönlichen Verlusten von selbst frühzeitig zurückzieht.

6.2.7.3 - Einheiten-Manöver

Ist eine Einheit an der Reihe zu agieren, steht ihr eine Anzahl von Manövern zur Verfügung, welche durch den Kommandeur befohlen werden.

6.2.7.3.1 - Bewegen

Die Einheit kann sich eine Distanz gleich ihrer Stufe bewegen. Eine schnelle Einheit verdoppelt diese Distanz, eine Defensiv halbiert sie.

6.2.7.3.2 - Angreifen

Eine Einheit kann sich entscheiden, einen Angriff auszuführen. Die Reichweite für den Angriff bestimmt sich nach der Waffengattung, mit der die Einheit ausgerüstet ist.

Eine nur mit Nahkampfwaffen gerüstete Einheit, kann nur Nahkampfangriffe durchführen, während nur mit Fernkampfwaffen gerüstete nur Fernkampf-Angriffe durchführen können.

Eine mit beiden Arten von Waffen ausgerüstete Einheit muss sich zwischen einer Angriffsart entscheiden.

Greift eine Einheit eine andere an, so wird eine normale Konflikt-Runde ausgetragen.

³⁵ Siehe 10.1.1 – Gesichtlose Masse zur weiteren Erläuterung

³⁶ Gemeint ist hier, dass der AWM sich verdoppelt, wenn die Einheit verteidigen muss.

Bestimmte Angriffe werden dabei mit Boni versehen. Einheiten haben immer eine Blickrichtung, und ein Angriff in eine Seite ist +1 AMW, während ein Angriff in den Rücken +2 AMW ist.

6.2.7.3.3 - Befestigen

Eine Einheit kann sich entscheiden, ihre Position zu befestigen. Eine befestigte Einheit erhält +3 PV zur Verteidigung, solange sie die befestigte Position nicht verlässt pro Befestigungsmanöver, bis zu einem Maximum von Stufe/3 Befestigungsmanövern.

6.2.7.3.4 - Warten

Hat eine Einheit keinen Befehl bekommen oder gab es ein Problem in der Befehlsvergabe, so ist dies das automatische Manöver, das gewählt wird.

Eine Einheit, die wartet, tut nichts, erhält aber +1 PV.

6.2.7.4 - Spieler-Einfluss

Im Großkonflikt verliert sich der Einzelne im Getümmel der Schlacht. Um ihm aber, da die Spieler die besonderen Charaktere sein sollen, trotzdem das entsprechende Gewicht beizumessen, gibt es im Rahmen einer Schlacht bestimmte Positionen, die besetzt werden können.

6.2.7.4.1 - Einheitenbeitritt

Spieler können einer Einheit beitreten. Ein Spielercharakter addiert +1 Würfel auf die Stufe der Einheit und addiert seinen AWM/2 auf Würfe der Einheit.

Ein Spieler, der alleine gegen eine Einheit antritt, drittelt seinen AWM und Fertigungswürfe um die Schwierigkeit darzustellen, gegen eine organisierte Einheit alleine anzutreten.

Spieler können Feldpositionen einnehmen. Diese sind Feldkommandeur, Feldadjutant und Einheitenkommandeur.

6.2.7.4.2 - Feldkommandeur

Der Feldkommandeur stellt die Befehlsgewalt über die gesamte Streitmacht. Er ist zumeist nicht direkt an der Front und gibt Befehle für Einheiten, um diese zu Manövern zu bewegen.

Ist eine Einheit an der Reihe zu agieren, würfelt der Feldkommandeur auf Wille/Befehlen gegen 8. Ist er erfolgreich, darf er ein Manöver nach eigener Wahl an die Einheit geben, welches diese ausführt.

Besitzt die Einheit einen Einheitenkommandeur, ist keine Probe nötig, da der Einheitenkommandeur direkt entscheidet.

Ist die Probe nicht erfolgreich, agiert die Einheit mit dem Manöver *Abwarten*.

6.2.7.4.3 - Feldadjutant

Der Feldadjutant ist der zweite Mann der Streitmacht, unterstützt den Feldkommandeur und leitet Befehle weiter oder sichtet Schlachtveränderungen.

Der Feldadjutant gibt dem Feldkommandeur einen Bonus-AWM in Höhe seines eigenen [Wille]/3 und darf für alle Befehlen-Proben als Teamwork machen.

Im Todesfall des Feldkommandeurs kann der Feldadjutant die Position übernehmen mit einer Probe auf Wille/Befehlen gegen 12.

6.2.7.4.4 - Einheitenkommandeur

Der Einheitenkommandeur leitet die Einheit, führt seine Leute an der Front und kämpft in vorderster Reihe mit.

Besitzt eine Einheit einen Einheitenkommandeur, so gibt dieser die Befehle für die Einheit. Hierzu würfelt er [Wille]/Befehlen gegen 4. Befehle des Feldkommandeurs an seine Einheit haben keinen Effekt, solange der Einheitenkommandeur dies nicht will.

Der Einheitenkommandeur als Spieler agiert wie ein Einheitenbeitritt durch den Spieler.

6.2.8 – Gewicht

Ein typisches Problem ist, dass ein Spieler sich oftmals keine oder zu viele Gedanken darüber macht, wie viel ihr Charakter mit sich herumschleppt.

Sei es, weil der Bogenschütze in seinem Köcher sein Leben lang immer 5000 Pfeile mit sich rumschleppt oder dem Spieler, der eigentlich überall nur in Rüstung, mit Waffen und ohne jedwede Art von Ausrüstung umherzulaufen.

Für diese Fälle existiert die Optionalregel Gewicht. Für die Gewichtsregel gilt übrigens, niemals runden!

6.2.8.1 – Trage-Limit

Sie weist jedem Spieler eine bestimmte Menge an Trage-Punkten zu, welche sich nach dem [Macht x 3] berechnet. Diese geben die Menge an Dingen vor, die ein Charakter mit sich tragen kann, bevor er überlastet ist.

Charaktere die 0 oder weniger als Machtwert haben, entnehmen ihre Trage-Limits der folgenden Tabelle.

Macht	Limit
±0	2,5
-1	2
-2	1,8
-3	1,5
-4	1,2
-5	1

6.2.8.2 – Trage-Limit

Damit ist auch deutlich, welche Stufen von Gewicht es geben kann. Ein Charakter trägt entweder Unterhalb seines Trage-Limits, gleich, oder über seinem Trage-Limit.

Trägt er unterhalb, gibt es kein Problem. Trägt er gleich, kleine Mali, aber immer noch ok. Trägt er über dem Trage-Limit, wird er mit harten Mali arbeiten müssen.

6.2.8.3 – Objekte und Trage-Punkte

Jedes Objekt hat dabei einen Wert an Trage-Punkten, der mindestens 0,1 betragen muss. Diese werden aufaddiert, und ergeben am Ende den Trage-Wert, den der Charakter mit sich schleppen muss, wenn er alles davon mitnehmen will. Die Punkte stellen dabei dar, wie schwierig es sein kann, Objekte dieser Art mit sich zu befördern.

6.2.8.4 - Mali

Die Mali sind dabei wie folgt:

Unterhalb Trage-Limit	Keine Mali
Gleich Trage-Limit	-2 [Macht]-AWM
Oberhalb-Trage-Limit	-4 [Macht]-AWM

6.2.8.5 - Getragenes

Objekte und Ausrüstungsgegenstände ebenso wie Waffen und Rüstungen haben am Körper getragen nur den halben Gewichtswert.

6.2.9 – Haltbarkeit

Ein typisches Problem ist die Haltbarkeit. Keine Waffe, egal wie gut in der Qualität, hält ewig. Keine Kanone, die nicht mal repariert werden muss, kein Geschütz, das nicht mal gereinigt werden müsste.

6.2.9.1. - Systematik

Grundsätzlich lassen sich Objekte in bis zu fünf mögliche Kategorien einteilen, was ihre Haltbarkeit angeht.

Diese reichen von Niedrigqualitativ auf Stufe Eins bis zu Fast nicht Kaputtzubekommen auf Stufe 4 sowie einer geheimen fünften Stufe für Experimentelle Objekte.

Die Stufe wird dabei verwendet, um herauszufinden, was man mit einem Objekt machen kann, bis es repariert werden muss.

6.2.9.2 - Haltbarkeitsstufen

Haltbarkeit wird in mehrere Stufen eingeteilt. Jede Stufe hat dabei einen Bereich, der die Anzahl an Benutzungen darstellt, ehe die Haltbarkeit eines Objekts nachlässt.

Für Kampfobjekte ist dabei grundsätzlich die Zahl an Encountern gemeint, da es unnötig kompliziert wäre, bei Objekten die Einzelnutzung abzuzählen und es für Panzerung oder Rüstung sogar schnell albern wäre, weil sie wesentlich häufiger kaputtgehen würden, als Waffen aufgrund der Trefferhäufigkeit, die für sie gegeben ist.

Jede Stufe hat dabei einen Preismodifikator, eine Reparaturschwierigkeit für die Handwerksfähigkeit sowie eine kurze Tabelle mit den Effekten, die sie auslöst, wenn sie erreicht wird.

Ein Objekt kann eine Anzahl von Zeiten gewartet werden, die seinem Start-Haltbarkeitswert entspricht. Sobald die Wartung erneut versucht wird, sinkt die Haltbarkeitsstufe dauerhaft auf die nächstniedrigere. Beachten sie, dass dies niemals für Stufe 5 - Gegenstände funktionieren kann.

Wartung wird mithilfe der Handwerksfertigkeit betrieben. Die Grundschwierigkeit für die Wartung beträgt 2 plus 3 für jede Stufe über der ersten. Also Schwierigkeit 5 für Stufe 2, Schwierigkeit 8 für Stufe 3, Schwierigkeit 11 für Stufe 4 und Schwierigkeit 14 für Stufe 5.

Geht ein Objekt auf eine Stufe unter 1, so ist es endgültig kaputt. Es kann schlicht nicht mehr repariert werden, sondern muss neu gefertigt werden, wobei seine alten Komponenten nach Spielleiter-Entscheidung den Preis um bis zu 20% senken kann, je nachdem ob es ein Neubau mit den alten Teilen ist oder ein Neuerwerb eines gleichwertig anderen Objektes.

Die Reichweiten der Haltbarkeitsstufe werden in der Tabelle zusammengefasst.

Schlecht	1-2
Durchschnittlich	3-5
Meisterlich	6-7

High-Tech	8-9
Experimentell	10

Um zu bestimmen, welche Haltbarkeit ein erworbener Gegenstand hat, wird für alle relevanten eine Karte vom Deck gezogen, bis die erste in Reichweite der Stufe zum Vorschein kommt, welche dann die Haltbarkeit für den Gegenstand bestimmt.

Diese Haltbarkeit ist damit die Anzahl an Nutzen, bevor sich die Stufe verschlechtert.

6.2.9.2.1 - Schlecht(1)

Objekte auf dieser Stufe stehen kurz davor, kaputt zu gehen oder sind im Allgemeinen so niedrigwertig, dass ihre Verwendung eher aus Notwendigkeit, denn wirklich freiwillig erfolgt.

Preismodifikator	0,5
Reparaturschwierigkeit	4
Effekte	Rüstungen halbieren ihren Panzerungswert, Waffen ihren Schaden.

6.2.9.2.2 - Durchschnittlich(2)

Auf dieser Stufe stehen alle für den Standard-Preis gekauften und erhaltenen Objekte. Die Mehrzahl an Dingen, die ein Charakter im Laufe seines Lebens nutzen wird, sind von durchschnittlich, weil nicht besonderer, Qualität.

Preismodifikator	x1
Reparaturschwierigkeit	6
Effekte	Keine.

6.2.9.2.3 - Meisterhaft(3)

Meisterhafte Objekte werden meist von Meistern ihres Fachs erschaffen. Eine besonders edle Klinge, eine gut geschmiedete Rüstung, ein Gewehr mit einem angepassten Griff und Lauf, eine Laserwaffe mit effizienteren Energieschienen, alle sind Erscheinungen von Meisterhandwerkern.

Preismodifikator	x5
Reparaturschwierigkeit	8
Effekte	Rüstungen und Waffen erhalten +1 PV

6.2.9.2.4 - High-Tech(4)

Sei es weil ihre Fertigung durch die Einbindung von modernsten Fasern oder eine besondere, schwer zu erschaffende Metall-Legierung beinhaltet, High-Tech Objekte sind teuer und haltbar, aber sehr schwer in Stand zu halten.

Preismodifikator	x10
Reparaturschwierigkeit	12
Effekte	Rüstungen +1 Panzerung Waffen +1 Schaden

6.2.9.2.5 - Experimentell(5)

Fremdartig und vermutlich deutlich komplizierter zu reparieren als den alten Toaster, ist experimentelle Technik nicht durch Wartung erreichbar und nur schwer in Stand zu halten.

Reparaturschwierigkeit	16
Effekte	Experimentelle Objekte

folgen ihren eigenen Regeln was Zusatzeffekte angeht.

Gegenstände können nicht mit der Haltbarkeit Experimentell gekauft werden, sie können nur so erhalten werden.

6.2.9.2.6 - Anmerkung

Beachten sie, dass diese Regeln mit den Regeln für Ausrüstungsmodifikation aus 6.9 interagieren können. In diesem Falle kommt es auf die Modifikation an. Ein Gegenstand der haltbar ist, XX, während ein kaputter Gegenstand XX, sobald er repariert wurde.

6.2.10 – Kampfumstände

In Kämpfen kann es Probleme und Ablenkungen geben, manchmal ist spontan ein schlechtes Wetter da, manchmal geht im falschen Moment die Munition aus.

Um all diese Umstände Rechnung zu tragen, bieten sich diese Zusatzregeln an.

Kampfumstände werden alle 40 Ticks ausgelöst und, wenn sie genutzt werden. Mit Kampf ist hierbei der [Macht] Konflikt gemeint.

Um Kampfumstände zu nutzen würfelt eine Seite, üblicherweise diejenige, die nicht als erstes agiert, einen W10 und schaut auf der unteren Tabelle nach, welcher Umstand ausgelöst wurde.

6.2.10.1 – Umstände

In der nachfolgenden Tabelle werden die jeweils ausgelösten Umstände behandelt. Ihre Effekte werden dem folgend erläutert.

1-2	Munitionsmangel
3-4	Wechselhaftes Wetter
5-6	Fehlfunktionen
7	Querschlägergefahr
8	Eingreifen von außen
9	Schlechte Sicht
10	Allgemeines Unglück

6.2.10.1.1 – Munitionsmangel

Aus irgendeinem Grund ist plötzlich die Munitionskammer leer.

Ein Charakter, der eine Waffe benutzt, die Munition benötigt, muss eine Aktion aufwenden, um die Waffe im Eifer des Gefechts nachzuladen. Dieser Effekt tritt unabhängig von der Art der Waffe auf, also kann er für einen Bogen genauso auftreten wie für eine Handfeuerwaffe oder eine Artilleriestellung.

6.2.10.1.2 – Wechselhaftes Wetter

Das Wetter verschlechtert sich spontan, sei es durch einen plötzlichen Regenschauer oder einen aufkommenden Sandsturm.

Alle Angriffe haben einen -4 AWM.

6.2.10.1.3 – Fehlfunktionen

Kugeln bleiben stecken und Bögen brechen, Waffen zerschellen und Rüstungen zerfallen.

Jeder Angriff, der mindestens einen positiven oder negativen Erfolgsgrad hat, erzwingt für den Angreifer und den

getroffenen, jeweils eine Karte zu ziehen. Spielt die Runde mit den Haltbarkeitsregeln, so gelten diese, ansonsten legen diese vorher Gerade/Ungerade fest und wenn sie ihr Gewähltes treffen, so passiert nichts, andern falls kommt es zu einer Fehlfunktion.

Eine Kugel verhakt sich in der Kammer oder die Bogensehne reißt oder die Rüstung wird schwer beschädigt und verliert einen Panzerungspunkt oder die Axt wird beschädigt und macht einen Schadenspunkt weniger.

6.2.10.1.4 – Querschlägergefahr

Jeder Fernkampfangriff, der nicht trifft, hat eine 50%-Chance ein anderes Ziel zu treffen.

Der Spieler würfelt einen Angriff für das nächststehende andere Ziel³⁷ zum weitest entfernten und prüft ob er einen von denen stattdessen trifft. Dies kann zu einem Eigentreffer führen.

6.2.10.1.5 – Eingreifen von außen

Eine dritte Partei wendet sich dem Kampfgeschehen zu. Sei es eine plötzliche auftauchende Polizeistreife oder eine Gruppe von Reitern, ein Trupp von Robotern oder ein paar Wildtiere. Je nach Spielleiter-Entscheid agiert die dritte Partei und kann am Kampf teilnehmen oder ihn wieder verlassen.

6.2.10.1.6 – Schlechte Sicht

Nebel oder plötzlich auftretender Hitzedampf sorgen dafür, dass sich die Sicht plötzlich enorm verschlechtert. Der Umstand dauert nur diese Runde an, aber alle Angriffe halbieren ihren Fertigkeitwert.

6.2.10.1.7 – Allgemeines Unglück

Es gibt Tage an denen nichts so wirklich klappt. Alle beteiligten Parteien würfeln mit -1 AWM und müssen das zweithöchste Ergebnis wählen.

Besitzt ein Charakter die Besonderheit Pechmagnet, so darf er stattdessen maximal das dritthöchste Ergebnis wählen, sofern möglich.

6.2.11 – Der Lauf der Zeit

Ein Element großer Geschichten ist der Lauf der Geschichte. Kaum ein Abenteurer erlebt alle seine großen Ereignisse in einem Zeitraum von 2 Wochen sondern zumeist verteilt in einen Zeitraum von Jahren oder sogar Jahrzehnten.

Um solcherart die Entwicklung von Charakteren darzustellen, bieten wir nachfolgend ein Regelsystem an, mit dem ihre Charaktere altern und vielleicht sogar sterben werden, deren Geschichte also mehr der Geschichte einer Dynastie, als einer Einzelperson entsprechen mag. Natürlich steht ihnen immer frei, auf Nachfolge-Charaktere zu wechseln oder eine neue Dynastie zu beginnen.

6.2.11.1 - Zwischen-Phase

Der Lauf der Jahre führt eine neue Phase, die Zwischen-Phase ein. Die Zwischen-Phase tritt bei Nutzung des Systems zwischen zwei Modulen auf.

Die Zwischen-Phase sollte sinnvoll angewendet werden. Es macht zum Beispiel keinen Sinn, eine Zwischen-Phase einzuführen zwischen zwei inhaltlich direkt verbundenen

³⁷ Vom ursprünglichen Ziel ausgehend

Modulen, die keinen Freiraum lassen. Nachfolgend wird davon ausgegangen, dass sie so auch verfahren.

In der Zwischen-Phase werden verschiedene Dinge gemacht, um den Zeitablauf zu simulieren und die Tätigkeiten der Spieler-Charaktere in derselben Zeit.

In der Zwischen-Phase wird festgestellt, wie viele Jahre vergehen, welche Ereignisse in diesen auftreten, inwiefern die Charaktere altern, wie ihre finanziellen und persönlichen Umstände sich verändern, welche Fähigkeiten sich verbessern oder verschlechtern und wie ihre familiäre Situation sich entwickelt.

6.2.11.1.1 – Zeit Vergeht

Im ersten Schritt sollten sie feststellen, wie viel Zeit vergeht. Der Gang der Zeit wird mit 6W10 gewürfelt. Die gewürfelten Augenzahlen werden zusammen addiert und ergeben die Anzahl an Monaten, die bis zum nächsten Modul vergehen.

Die Mindestzeit, die vergeht sind 6 Monate, die maximal mögliche 60, also 5 Jahre. Es steht es ihnen frei, die Anzahl an Würfeln zu verändern.

6.2.11.1.2 – Ereignisse

Für jede Zwischen-Phase würfelt jeder Spieler einmal auf der Ereignis-Tabelle mit 3W10. Dadurch erhält er ein Ergebnis zwischen 3 und 30, dessen Effekt in der Tabelle unterhalb abgelesen werden kann.

Wurf	Ereignis	Effekt
3	Langweilige Zeit	Nichts passiert
4	Tragödie	Eine Tragödie in der Familie oder Bekanntschaft des Charakters
5	Reise	Charakter hat Reise-Erlebnis
6	Erbe	Charakter erbt ein Objekt im Wert von $XW10 \times XW10$ § ³⁸
7	Krieg	Krieg bricht aus, Charakter wird einberufen ³⁹
8	Illegale Machenschaften	$\pm XW10$ \$ > Glücksspiel/8
9	Flüchtige Liebschaft	Nachkommenschaft möglich
10	Bürgerkrieg	Teilnahme/Flucht ⁴⁰
11	Solo-Spielereignis	Spieler und SL > Solo-Szenario
12	Bürokratie	Charakter wird mit Bürokratie konfrontiert ⁴¹
13	Neues Wissen erlangt	Spieler erhält Fertigkeit auf 1
14	Sozialer Aufstieg	Karma/8, bei Erfolg Aufstieg in sozialer Herkunft
15	Sozialer Abstieg	Karma/10, bei Misserfolg Abstieg in sozialer Herkunft
16	Religiöse Erfahrung	Charakter hat eine tiefe religiöse Erfahrung
17	Mysteriöses Geschenk	Charakter erhält Objekt unbekannter Herkunft ⁴²
18	Freundschaft	Charakter erlangt Freund
19	Rivalität	Charakter erlangt Rivalen
20	Zeuge eines Verbrechens	Charakter wird Zeuge eines Verbrechens
21	Lebensretter	Charakter rettet eine Person, erhält Begleiter St.1/Loy3
22	Verflucht	Charakter wird durch seltsame alte Frau verflucht (-1 Karma temp.)

³⁸ X wird mittels W10 festgestellt.

³⁹ W10-Wurf auf 1 > kritische Verletzung. Kann Einberufung ablehnen, erhält aber in Heimat *Gejagt I*.

⁴⁰ Charakter wird in Bürgerkrieg verwickelt. Bei Teilnahme wie Krieg, ansonsten Flucht aus dem Heimatland mitsamt Ergebnis in Absprache

⁴¹ **[Einfluss]**-Konflikt gegen Stufe X-GM, bei Misserfolg Nachteil in Absprache

⁴² Bestimmen sie die Art des Objekts mit 1W10 – 1-3 Obskur (Menschliche Knochen, Chinesische Fingerfalle), 4-6 Gewöhnlich (Socken, Armbanduhr), 7-9 Teuer (Edelstein, Diamantcollier), 10 Legendär (Schwert der Familie, Väterlicher Ring, etc)

23	Unschuldig Beschuldigt	Charakter wird für Verbrechen angeklagt, das er nicht begangen hat ⁴³
24	Wildes Tier	Charakter wird von Tier angefallen ⁴⁴
25	Feuer	Ein Feuer bricht aus, das Eigentum vernichtet
26	Seuche	Epidemie bricht aus, Probe oder Charakter wird krank
27	Talentierte	Charakter erlangt +1 Ansehen für seine höchste Fertigkeit bei allen passenden Fraktionen
28	Kinder?!	Person mit Kind bezichtigt Charakter, Vater/Mutter des Kindes zu sein und lässt dieses mit ihr.
29	Attentäter	Ein Mordanschlag auf den Charakter wird verübt ⁴⁵
30	Doppelereignis	Würfle sie 2x auf der Tabelle und kombinieren sie das Ergebnis

Sie sollten das gewürfelte Ereignis in Zusammenarbeit mit dem Spieler kurz umreißen und ausarbeiten.

Ein Ereignis kann nicht in direkter Folge erneut passieren. Wenn sie also für einen längeren Zeitraum mehrere Ereignisse erwürfeln, sollten sie darauf achten, dass nicht dieselben Ereignisse ständig passieren.

6.2.11.1.3 – Alterung

Ab gewissen Altersbereichen treten Probleme auf. Sobald der Charakter das 35ste Lebensjahr überschritten hat wird für alle 24 Monate, die er durchläuft, ein Wurf auf der Alterungstabelle notwendig, ab dem 50sten Lebensjahr alle 12 Monate, ab dem 65sten Lebensjahr alle 6 Monate.

Ergebnis	Effekt
1	Karma sinkt um 1
2	Fertigkeit sinken um 1
3	Attribut sinkt um 1
4	Attribut und Fertigkeit sinkt um 1
5-7	Fertigkeit sinkt um 1
8-9	Attribut sinkt um 1
10	Nichts passiert

Es steht dem Spieler, der das Ergebnis gewürfelt hat frei, sich zu entscheiden, welches Attribut und/oder welche Fertigkeit sinkt. Beachten sie, dass Attribute nicht unter -5 und Fertigkeiten nicht unter 0 sinken können.

Ein Charakter, der in seinen Attributen eine Negativ-Summe von 10 oder mehr Punkten erreicht hat, gilt als bettlägerig. Er wird zu diesem Zeitpunkt als unspielbar beiseitegelegt, da er aufgrund der Umstände auf das Lebensende zugeht.

6.2.11.1.4 – Finanzielle Umstände

Alle 12 Monate, die durchlaufen werden, verändert, sich die finanzielle Situation des Charakters.

Um die finanziellen Wirren und Umstände darzustellen, die ein Charakter durchläuft, würfelt der Spieler 1W100⁴⁶. Das Ergebnis stellt in Prozenten die Summe dar, die der Spieler in der Zeit durchgebracht hat von seinen finanziellen Mitteln.

⁴³ Stellen sie das Verbrechen mit 1W10 fest – 1 Diebstahl, 2 Mord, 3 Betrug, 4 Unterschlagung, 5 Raub, 6 Einbruch, 7 Brandstiftung, 8 Körperverletzung, 9 Spionage, 10 Landesverrat -> **[Einfluss]**-Konflikt gegen GM, bei Misserfolg Nachteil in Absprache

⁴⁴ **[Macht]**-Konflikt gegen Stufe X-Handlanger, bei Misserfolg Nachteil in Absprache

⁴⁵ Dieses Ereignis sollte ausgespielt werden > **[Macht]**-Konflikt gegen Stufe X-GM

⁴⁶ Ein W100 besteht zumeist aus 2W10 von denen einer die Zehner, einer die Einser-Stelle darstellt.

Desweiteren sinkt alle 24 Monate der Wert aller Objekte im Charakterbesitz um 25%, um den Effekt von Stil und Mode sowie Gebrauch darzustellen.

Zudem kann ein Spieler versuchen, jährlich Geld mittels seiner Profession zu erwirtschaften. Hierzu wird die für die Profession passende Fertigkeit ausgewählt der Spieler würfelt frei. Das gewählte Ergebnis wird $\times 100$ gerechnet und ergibt eine Summe die der Charakter in der Zeit verdient hat.

6.2.11.1.5 – Gesellschaftliche Umstände

Sollten die Spieler eine Gesellschaft führen, so wird für diese für jedes Attribut eine Probe auf ihre Stufe gegen Schwierigkeit 4(+2 pro Stufe) durchgeführt.

Jeder Misserfolg senkt das Attribut um einen Punkt, ansonsten bleibt der Wert erhalten.

Beachten sie, dass Gesellschaften ihre Würfel aus der Stufe, nicht den Attributen ziehen. Eine Stufe 0-Gesellschaft würfelt also 2W10 und wählt den niedrigeren und behandelt die höheren Stufen wie gewöhnlich.

6.2.11.1.6 – Übung und Nachlässigkeit

Im Lauf der Jahre werden manche Heroen rostig und andere erst zu richtigen Muskelpaketen.

Ein Charakter darf sich entscheiden, für eine Anzahl von Fertigkeiten Trainieren zu gehen. Training kostet eine Zeit von (Neue Stufe) $\times 3$ Monate und erhöht die Fertigkeit des Charakters um einen Punkt ohne Investition von Erfahrungspunkten. Nur Fertigkeiten können auf diese Weise gesteigert werden. Eine Fertigkeit kann nicht über 10 gesteigert werden.

Ein Charakter darf sich entscheiden, seine vorhandenen Fähigkeiten zu erhalten. Hierzu muss er eine Anzahl von Monaten aufwenden in einem Jahr, die Fertigungsstufe/3 entspricht.

Fertigkeiten, die nicht erhalten werden und einen Wert von 5 oder höher haben, sinken nach Ablauf von 24 Monaten um einen Punkt, bis zu einen Wert von 4.

Fertigkeiten, die nicht erhalten werden und einen Wert von 3 oder höher haben, sinken nach Ablauf von 48 Monaten um einen Punkt bis zu einem Wert von 2.

Fertigkeiten können durch Nicht-Erhaltung nicht unter 2 sinken.

6.2.11.1.7 – Familiäre Situation

Charaktere können heiraten, Nachkommen zeugen, versuchen sich scheiden zu lassen oder Romanzen beginnen.

Wenn der Charakter unverheiratet oder bereits in einer Liebschaft ist, kann dieser Schritt übersprungen werden.

Dies gilt ebenso, wenn Spieler oder Spielleiter dies wünschen.

6.2.11.1.7.1 - Ehe und Beziehung

Wenn ein Charakter sich noch nicht in einer Ehe oder Liebschaft befindet, kann er eines von beiden oder beides anstreben. Ein Charakter, der sich bereits in einer Ehe befindet, kann keine zweite Ehe anstreben, solange er noch verheiratet ist, wohl aber die Scheidung oder eine Liebschaft.

6.2.11.1.7.2 – Nachkommenschaft

Sofern Anlass dazu im eigentlichen Rollenspiel bestand, besteht die Möglichkeit, dass der Charakter Nachkommen gezeugt hat. Dies kann auf der nachfolgenden Tabelle geprüft werden. Gleichmaßen ist nachzuprüfen, falls der Charakter momentan eine Romanze verfolgt oder sich in einer Ehe befindet. Gewürfelt wird mit 1W10.

Wurf	Ergebnis
1-3	Nichts passiert
4	Mutter und Kind sterben bei Geburt
5	Kind geboren, Mutter stirbt bei Geburt
6	Zwillinge geboren
7-10	Kind geboren

Sollte ein Kind geboren werden, bestimmen sie das Geschlecht zufällig (W10, Gerade Männlich, Ungerade Weiblich) oder nach Absprache.

Kinder, die außerhalb der Ehe geboren werden, gelten zumeist als Bastardkinder oder illegitim und sind keine anerkannten Erben, wohl aber mögliche zukünftige Spielercharaktere.

Für jede 12 Monate, die ein Kind in der Familie existiert, können sie auf der unten aufgeführten Tabelle für das Überleben des Kindes würfeln, bis es ein Alter von 12 Jahren erreicht hat. Modifizieren sie den Wurf nach der durchschnittlichen sozialen Herkunft der Eltern.⁴⁷

Wurf	Ergebnis
1-3	Kind stirbt
4-5	Kind erkrankt, aber überlebt
6-10	Kind lebt

6.2.11.1.8 – Übergang

Mit Abschluss überprüfen sie noch einmal die Richtigkeit der Spielwerte und stürzen sich dann ins nächste Modul.

Gemeinhin sollten die alten Charaktere, sofern sie nicht explizit auf die Besonderheit *Alt* hin spielen, in einem Alterszeitraum von 45-60 Jahren beiseitegelegt und durch eine jüngere Generation ersetzt werden.

⁴⁷ Stufe 1 -2, Stufe 2 -1, Stufe 3 ± 0 , Stufe 4 +1, Stufe 5 +2

7.0 – Erfahrung

Im Laufe ihrer Abenteuer werden die Spielercharaktere Erfahrungspunkte in Form von XP sammeln. Gemeinhin sollte das zwischen 1 und 3 Erfahrungspunkten sein, welche sie natürlich auch ausgeben wollen. Dafür haben sie verschiedene Möglichkeiten.

7.0.1 - Attribut Steigern

Ein Attribut zu steigern kostet $(\text{Neue Stufe} \times 2) + 10$ XP, also 12 für +1, 14 für +2, 22 für +6 etc.

7.0.2 – Karma Steigern

Um den Karmawert des Charakters zu erhöhen, kostet jeder neue Punkt 5 XP. Beachten sie, dass ein Charakter keinen neuen Karmapunkt kaufen kann, solange er nicht die bisher verlorenen zurück gekauft hat.

7.0.3 – Karma zurückkaufen

Ein Charakter kann gegen 1 XP einen verbrannten oder permanent verlorenen Karmapunkt wieder erlangen. Dies muss er tun, sollte er sein Karma steigern wollen und bereits permanente Karmapunkte verloren haben.

7.0.4 - Fertigkeit Steigern

Eine Fertigkeit zu steigern kostet [Neue Stufe] der Fertigkeit in XP. Ebenso wie beim Attribut Steigern müssen die vorherigen Stufen ebenso erreicht oder bezahlt sein. Also kostet eine Steigerung von 2 auf 5 die Summe von Stufe 3, 4 und 5 kombiniert, also 14 XP.

7.0.5 – Neue Besonderheit

Um eine neue Besonderheit zu erwerben, müssen die Kosten der Besonderheit in XP bezahlt werden. Zusätzlich ist das Einverständnis des Spielleiters vonnöten, da sie in Zusammenarbeit mit diesem entwickeln sollten, warum sie diese Besonderheit quasi „über Nacht“ entwickeln.

Ein Charakter kann im laufenden Spiel nur positive Besonderheiten erwerben. Negative Besonderheiten werden durch Umstände erworben.

7.0.6 – Sprachen

Um eine neue Sprache auf 1 zu lernen oder eine bekannte um einen Punkt zu erhöhen bezahlt der Spieler einen XP.

7.1 - XP - Anderer Nutzen

XP können auch für andere Zwecke als den reinen Fähigkeitsfortschritt verwendet werden.

7.1.1. - Ansehen Erwerben⁴⁸

Ist das Ende eines Moduls erreicht, so darf ein Spieler gegen die entsprechenden Kosten sich bei einer Fraktion Ansehen erwerben. Dies sollte in Zusammenarbeit mit dem Spielleiter ausgearbeitet werden, damit die Form bestimmt werden kann, die der Kauf des Ansehens darstellt.

Zusätzlich sollten sie überlegen, ob jedweder Ansehens-Kauf möglich oder sinnvoll ist. Bei einer Gruppierung Ansehen zu kaufen, die man innerhalb des Moduls auf -5 Ansehen gebracht hat ist eher unwahrscheinlich wenn man nicht gerade einen Doppelagenten für die Gesellschaft spielt.

7.1.2. - Neuer Begleiter⁴⁹

Der Spieler kann sich einen Handlanger zulegen. Hierzu berechnet er entsprechend der Tabellen aus 6.2 die XP-Kosten für den Begleiter und erwirbt diesen, sofern die Einwilligung des Spielleiters zur Verfügung steht.

Beachten sie, dass ein guter Grund von Nöten ist, warum sie auf ein Mal einen loyalen Gefolgsmann dabei haben sollten.

7.1.3 – Loyalität erhöhen

Sollte ein Spieler bereits über einen Begleiter verfügen, so darf er, sofern er einen Loyalitätskonflikt gewonnen hat, für einen XP dessen Loyalität um eine Stufe erhöhen, bis zu einem Maximum von 5.

7.2 – Typische XP-Belohnungen

Im Normalfall sollte ein Spielabend eine XP-Spanne von 2-5 Erfahrungspunkten haben, je nachdem ob

7.3 - Zusammenfassung

Attribut Steigern	(Neue Stufe×2)+10 XP
Karma Steigern	5 XP/Stufe
Karma-Rückkauf	1 XP pro Punkt
Fertigkeit Steigern	Neue Stufe in XP
Neue Besonderheit	Besonderheit in XP
Sprachenpunkt	1 XP pro Punkt
Ansehen kaufen	Neuer Ansehenswert in XP
Begleiter	Begleiterkosten in XP
Loyalität Erhöhen	1 XP
XP pro Sitzung	2-5 XP

⁴⁸ Nur in Verbindung mit der Optionalregel für Einfluss nach 6.5

⁴⁹ Nur in Verbindung mit der Optionalregel für Begleiter/Handlanger nach 6.4

8.0 - Ausrüstung

In diesem Abschnitt widmen wir uns allen Dingen rund um die Ausrüstung.

8.1 - Waffen

Eine Vielzahl von Waffen sind auf dem Markt erhältlich. Beachten sie, dass die Verfügbarkeit im Kontext des Settings und in Absprache mit dem Spielleiter erfolgen sollte. Alle Preise sind in [Standardwährung für Setting] ->, stellvertretend hier also Dollar

Waffen werden nur aufgeführt, sofern sie neu für die Zeit, in der sie auftauchen, sind.

8.1.0.1 – Waffeneigenschaften

Waffen haben verschiedene Besonderheiten, diese werden mittels der Anmerkungen und einer Abkürzung benannt. Nachfolgend werden die Abkürzungen erläutert: Sollten Meter-Angaben vonnöten sein, beachten sie, dass immer ein Radius, nicht der Durchmesser des Bereichs angegeben wird.

- x H	Haltbarkeit – Waffentreffer senkt Haltbarkeit bei gegnerischer Waffe um Wert, sofern gegnerische Waffe nicht gleichwertiges Metall
- x P	Die Waffe zieht dem Ziel den Wert an Panzerungspunkten ab.
+x P	Waffe gibt Ziel Wert an Panzerungspunkten ⁵⁰
+x PV	Der Träger erhält, solange er mit der Waffe umgehen kann, den Wert als Bonus auf seine Passive Verteidigung.
D x	Dauer – Anzahl Ticks, die ein Angriff an Zeit braucht
E x	Explosiv – Waffe verursacht in X Metern ihren Schadenswert ohne Abzüge
F	Furcht – Waffe erzwingt Furcht-Probe ⁵¹
IS	Ignoriert Schilde
L x	Laden – Dauer, die zum Nachladen benötigt werden, bevor die Waffe erneut abgefeuert werden kann
MZ x	Mehrere Ziele – Waffe kann mehr als ein Ziel mit Angriff treffen, sofern kein Ziel weiter als X Meter vom Ziel entfernt ist. Jeder Meter vom Ziel -1M,-1G und +1 P für Nebestehende
NvP	Die Waffe ist nur vom Pferde aus einhändig führbar und benötigt ansonsten beide Hände.
R x	Reichweite – Beschreibt Reichweite, bis zu der die Waffe keinen AWM zum Feuern gibt.
S	Schuss – Wie viel Munition die Waffe trägt bevor sie nachgeladen werden muss.
SM	Die Waffe kann im Salvenmodus feuern. Salvenmodus ist -4 AWM auf Treffen, aber erhöht den Schaden um +2M und kostet 6 Kugeln.
W	Weite – Die Waffe hat Länge von mehr als 2 Meter. Angriffe gegen Träger haben einen -2 AWM.
ZH	Die Waffe benötigt zur Benutzung beide Hände.

8.1.1 – Antike

Aufgrund der besonderen Natur der Bewaffnung aus der Zeit, sind für die Waffe entsprechende Wertemodifikation in Form des benutzten Waffenmetalls enthalten.

Bezeichnung	Schaden ⁵²	Eigensch.	Preis
Tritt/Schlag/Biss	1G	D3	0
Peitsche	1G	D2, R1	30
Improvisierte Handwaffe ⁵³	1G	D3	0
Einhandwaffe K	2M	D3	2-55
Einhandwaffe G	2G	D3	1-25

⁵⁰ Wenn nicht anders vermerkt, ist die Rüst-Quali solcherart gegebener Panzerung [10-Vitalität], ansonsten wird der eigentliche Panzerungswert erhöht.

⁵¹ Nur wenn sie mit den Furcht-Optionalregeln spielen.

⁵² M ist Machtschaden, G ist Geistschaden

⁵³ Beinhaltet Sachen wie ein Stock, eine Glasflasche, ein Stuhl, ein Stuhlbein, etc.

Zweihandwaffe K	3M,1G	ZH, D5	110
Zweihandwaffe G	3G, 1M	ZH, D5	110
Wurfwaffe	1G	1S, D2, R2	2
Schleuder	1G	1S, D2, L1, R4	1
Kurzbogen	1M	1S, D3, L2, R3	5
Kompositbogen	2M	1S, -2P, D5,L2, R3	200
Katapult(Früh)	6M, 2G	1S, R6, D10, L10, MZ 1	1.000
Onager(Spät)	7M,3G	1S, R6, D9, L10, MZ 1	2.000
Balliste	5M	-3P, 1S,D3 R5, L8	500
Waffe – Stein	-1M/G		0
Waffe - Kupfer	-	-1 H	×½
Waffe - Bronze	-	-2 H	×1
Waffe - Eisen	+1M/G	-4 H, -1 P	×5

8.1.1.1 – Gewicht

Bezeichnung	Gewicht
Kleine Handwaffe	2
Große Handwaffe	5
Wurfwaffe	0,5
Kurzbogen	1
Kompositbogen	2
Katapult	20
Onager	25
Balliste	20
Waffe - Stein	×2
Waffe - Kupfer	×½
Waffe - Bronze	×1
Waffe - Eisen	×1,5

8.1.2 – Mittelalterlich/Fantastisch

Nahkampfwaffen in Mittelalter sind gemeinhin aus Eisen. Stahl wird als Modifikation in der Liste angegeben.

Bezeichnung	Schaden	Eigensch.	Preis
Lanze, Turnier-	6G	NvP, D4	75
Lanze, Kriegs-	6M	NvP, D4, -4P	200
L. Armbrust	2M	-2P, 1S, D4, L5, R4	45
Langbogen	2M	1S, D4, L2, R5	60
S. Armbrust	3M	-3P, 1S, D5, L7, R4	120
Mangonel	6M,1G	R6, D8, L8, 1S, MZ 3	1.500
Trebuchet	8M, 1G	R7, D10, L10, S1, MZ 5	3.000
Frühe Kanone (Ab 1350)	2G	1S, R2, D7, L15, MZ 2, F, -4P	4.500
Bombarde (Ab 1400)	6M, 4G	1S, D10, L20, MZ 5, -4P, -6H, F	8.000
Waffe - Stahl	+1M/G	-6H	×5

8.1.2.2 – Gewicht

Bezeichnung	Gewicht
Lanze	6
Armbrust, Leicht	3
Armbrust, Schwer	5
Langbogen	3

Belagerungswaffe	45
Waffe - Stahl	×1,2

8.1.3 – Renaissance

Bezeichnung	Schaden	Eigensch.	Preis
Einhandwaffe	2M	+1 PV, D3	10
Zweihandlangwaffe	4M	ZH, W, D5	50
Hakenbüchse (14 J.)	2M	ZH, -2P, D5, 1S, L, R3	50
Arkebuse (14 J.)	2M, 1G	ZH, -2P, D5, 1S, L5, R3	110
Muskete (15 J.)	3M	ZH, -3P, D4, 1S, L5, R4	600
Luntenschlossgewehr (15 J.)	3M	ZH, -2P, D4, 1S, L5, R4	250
Luntenschlosspistole (15 J.)	2M, 1G	-1P, D4, 1S, L5, R1	120
Steinschlossbüchse (17 J.)	3M	ZH, -3P, D3, 1S, L5, R5	250
Steinschlosspistole (17 J.)	2M, 1G	-1P, D3, 1S, L5, R2	120
Granate (Früh)	2M, 1G	-1P, D2, R1, F, MZ 2	25
Granate (Spät)	3M, 2G	-2P, D2, F, MZ 3, R1	50

8.1.3.2 - Gewicht

Bezeichnung	Gewicht
Fechtwaffe	1
Pistole	3
Arkebuse	5
Büchse	4
Granate	0,5

8.1.4 – Neuzeit

Bezeichnung	Schaden	Eigensch	Preis
Pistole, Leicht	2M	6S, L2, D2, R2	20
Pistole, Schwer	3M	9S, L2, D2, R2	50
Taser (Ab 1976)	4G	1S, L3, D2, R1	45
Maschinenpistole⁵⁴	2M, 1G	30S, SM, L2, D2, R2	55
Jagdgewehr	3M, 1G	5S, -2P, L4, D3, ZH, R6	50
Scharfschützengewehr	5M, 1G	2S, -5P, ZH, L5, D4, R7	250
Schrotflinte	Muni	L5, D3, R3	20
- Vollmantelkugel	3M	-3P	
- Schrotgeschoss	4G, 2M	+3P, MZ 2	
Sturmgewehr	3M	24S, -1P, SM, L2, D3, ZH, R5	220
LMG	4M	50S, -2P, ZH, SM, L8, D4, R6	600
SMG	5M	100S, -3P, ZH, SM, L8, D5, R6	650
Raketenwerfer	8M	1S, -5P, ZH, L6, D8, R5, E 4	1000
Geschütz	10M	1S, -10P, L20, D10, R7, E 10	12.000
Granate	6M	-3P, D2, R2, F, E 3	40
Sprengstoff⁵⁵	6M	-5P, D10, F, E5	80

8.1.4.2 - Gewicht

Bezeichnung	Gewicht
Handfeuerwaffe	2
Gewehr	4
Raketenwerfer	5
Geschütz	16+
Sprengstoff	0,5

8.1.5 – Zukunft

Verwenden sie hier einfach Begriffe wie „Laser-Schrotflinte“ mit den Werten aus der Neuzeit, es kommt effektiv auf dasselbe raus.

8.2 – Panzerung

Schutz vor Gewalt war schon immer ein wichtiges Thema in der Menschheitsgeschichte, sei es durch die frühen Lamellar-Rüstungen der Römer, die Plattenrüstungen

französischer Kreuzritter oder die Kevlarwesten der modernen Polizei, seit jeher entwickeln wir Schutzkleidung gegen die Widrigkeiten der jeweiligen Zeiten.

Panzerung hat einen Namen, einen Panzerungswert (für die Würfel-Anzahl), eine Rüst-Qualität (Schwierigkeit die durch Schaden modifiziert wird) sowie einen Bereich, den sie abdeckt.

8.2.1 – Antike

Bezeichnung	Panz.	R-Q	Bereich	Preis
Lederhelm	2	9	Kopf	2
Metallhelm, offen	5	5	Kopf	10
Metallhelm, zu	6	5	Kopf	15
Fellrüstung	1	9	Torso	5
Lederrüstung	2	9	Torso	8
Gehärtete	3	8	Torso	10
Lederrüstung				
Brustplatte⁵⁶	4	7	Torso	20
Lamellen-Panzer	10	0	Torso	80
Eichenholz-Platte	6	4	Torso	15
Kleiner Holzschild	3	6	Wahl	3
Großer Holzschild	5	6	Wahl	5
Leinen-Kriegsrock	1	9	Torso	2
Panzerhemd	5	5	Torso	35
Schuppenpanzer	6	5	Torso	45
Kettenpanzer	8	4	Torso	55
Ringpanzer	8	10	Torso	65
Metall - Kupfer	-4	+4	-	½
Metall - Bronze	±0	±0	-	×1
Metall - Eisen⁵⁷	+1	-1	-	×2
Metall - Stahl	+4	-4	-	×10

Gegen Waffen aus späteren Epochen halbieren sie den Panzerungswert.

8.2.1.1 - Gewicht

Bezeichnung	Gewicht
Lederhelm	0,5
Metallhelm	1
Fellrüstung	1
Lederrüstung	1,2
Brustplatte	2
Lamellen-Panzer	4
Eichenholz-Platte	4
Holzschild, kl/gr	1/1,5
Panzerhemd	3
Schuppen-/Kettepanzer	4,5
Ringpanzer	5

8.2.2 – Mittelalter/Fantastisch

Bezeichnung	Panz.	R-Q	Bereich	Preis
Holzhelm	2	8	Kopf	1
Kavalleriestiefel	2	7	Beine	5
Lederarmschienen	2	7	Arme	5
Kl. Metallschild	6	6	Wahl	25
Stahlhandschuhe	6	4	Arme	15
Verstärkter Helm	6	5	Kopf	15
Kettenhemd	4	4	Torso	30
Gr. Metallschild	6	2	Wahl	45
Kettenrüstung	4	4	Beine, Torso	60
Turmschild	8	0	Wahl	60
Plattenrüstung	8	0	Voll	110
Prunkharnisch	10	-2	Torso, Arme	250
Metall - Stahl	±0	±0	-	±0

Gegen Waffen aus späteren Epochen halbieren sie den Panzerungswert.

8.2.2.1 - Gewicht

Bezeichnung	Gewicht
-------------	---------

⁵⁴ Bis 1950 immer Zweihändig zu führen

⁵⁵ Die Werte für mehrere Exemplare addieren sich auf.

⁵⁶ Für die Brustplatte muss eine Metallsorte gewählt werden

⁵⁷ Rüstung aus Eisen verliert mit jedem Treffer nach dem ersten jeweils einen permanenten Panzerungspunkt.

Non-Metallhelm	0,5
Metallschild	5
Kettenrüstung	4
Brustplatte	3
Turmschild	6
Platten/Harnisch	8

8.2.3 – Renaissance

Bezeichnung	Panz.	Rüst-Quali	Bereich	Preis
Kürass	5	2	Torso	50
Dickes Leder	2	5	Torso, Arme, Beine	5

Gegen Waffen aus späteren Epochen halbieren sie den Panzerungswert.

8.2.3.1 - Gewicht

Bezeichnung	Gewicht
Kürass	3
Dickes Leder	2

8.2.4 – Neuzeit

Bezeichnung	Panz.	R-Q	Bereich	Preis
Eisenplatte (Ab 1880)	8	2	Torso Front	20
Flakschutzweste (20.Jh)	4	6	Torso	55
Kugelsichere Weste (20.Jh) ⁵⁸	4	6	Torso	40
Kevlarweste (Ab 1980)	5	4	Torso	100
Lederne Bikerjacke	2	6	Torso	25
Gefütterter Mantel	2	6	Arme, Torso	40
Aufruhr-Bekämpfungsschild	6	4	Wahl	120
SWAT-Polizeihelm	6	4	Kopf	120
SWAT-Polizeirüstung	6	2	Voll	250

Gegen Waffen aus früheren Epochen addieren sie +1 Panzerung, gegen Waffen aus späteren Epochen halbieren sie den Panzerungswert.

8.2.4.1 - Gewicht

Bezeichnung	Gewicht
Eisenplatte	6
Flakschutzweste	4
Kugelsichere Weste	4
Kevlarweste	3
Bikerjacke	1
Gefütterter Mantel	3
Aufruhr-Schild	4
SWAT-Helm	2
SWAT-Rüstung	6

8.3 – Alles Andere

Unter dieser Kategorie wird jedwede Art von Ausrüstung gefasst, welche nicht typischerweise unter die anderen fallen würde.

8.3.1 – Allgemeine Ausrüstung

Hierunter fallen die typischen Dinge die im Alltag benötigt werden können, von Fackeln bis zu Zündhölzern.

Bezeichnung	Preis	Gewicht
Alchemika	15-200	0,1
Angel	10	0,5
Arkane Werk	50-5000	1
Arzt Tasche	10	2
Brecheisen	5	0,5
Brille (ab 14.Jh.)	25	0,1
Buch	3-200	0,5

Dietrich-Set	5	0,2
Erste-Hilfe-Kasten	5	1
Fackeln (5)	5	0,1
Fernglas	900	1
Fernrohr	50	0,2
Feuerholz/1 Tag	1	2
Feuerzeug (ab 20.Jh)	5	0,1
Fischfangnetz	3	3
Flachmann (0,4l)	5	0,2
Gasfackel (Ab 20. Jh)	15	0,1
Gasmaske (Ab 20.Jh)	30	1
Gift	Siehe	Nach Behältnis
Händlerwaage	30	0,5
Handschellen	15	0,2
Handspiegel	10	0,1
Holo-Projektor(ab 21.Jh.)	200	5
Kamera (19.Jh)	400	1
Kamera (20.Jh)	150	0,5
Kartenmaterial	20-∞	0,1
Kiste, klein	15	0,5
Kiste, Truhe	40	2
Kleidung, Schlecht	3	0
Kleidung, Durchschnittlich	8	0
Kleidung, Gut	20	0
Kleidung, Luxus	50+	0
Kletterhaken	4	0,5
Koch-/Essgeschirr	3	0,5
Kristallkugel	35	2
Lederschürze	3	0
Leiter	3	2
Lupe	50	0,1
Mahlzeit, Einfach	1	0
Mahlzeit, Teuer	5+	0
Mobiltelefon(ab 21. Jh)	50	0,3
Munition ⁵⁹	3/5 Schuss	0,2
Murmeln, 100 Stücl	2	0,5
Musikinstrument, Klein	5	1-10
Musikinstrument, Groß	50	
Nachtsichtgerät (Ab 21.Jh)	200	2
Nähzeug	1	0,1
Notebook (ab 21.Jh.)	150	2-5
Öl (100ml)	2	0,2
Paddel	2	1
Parfüm	15-60	0,1
Phiolen, Blei	10	0,3
Phiolen, Glas	25	0,1
Rammbock (Schieben)	1.600	200
Rammbock (Tragen)	400	50
Rasiermesser	1	0,1
Regenschirm	5	1
Religiöses Symbol	5	0,1
Rucksack	3	0
Sattel	10	2
Satteltaschen	12	1
Schaufel	2	0,5
Schloss	40	0,5
Schloss (fein)	10	0,5
Schloss (grob)	5	1
Schminkset	5	0,2
Schmuck, Billig	10	0,1
Schmuck, Normal	25	0,1
Schmuck, Teuer	100	0,1
Schmuck, Absurd	500	0,1
Schneeschuhe	5	0,5
Schreibzeug	3	0,2
Schweizer	25	0,4

⁵⁹ POC3 geht davon aus, dass Sie mit einer dramatischen Menge an Munition arbeiten, aber für den Fall, dass Sie es bevorzugen, Munition zu zählen, ist hier ein Kosten-Menge/Wert angegeben.

⁵⁸ Panzerungswert sinkt mit jedem Treffer nach dem ersten dauerhaft um 1.

Taschenmesser		
Seife	3/5pz	0,1
Seil, Hanf	2/10m	1/10m
Siegelwachs	2	0,1
Spielkarten	1	0,1
Spitzhacke	5	0,5
Strickleiter	5	1
Stoffpuppen	5	0,1
Stundenglas	10	0,5
Sturmfeuerzeug (ab 20.Jh)	10	0,2
Sturmlaterne	10	0,1
Tagesproviand	3	0
Taschenlampe (ab 20.Jh)	5	0,2
Taschenuhr (ab 16.Jh)	15	0,1
Umhängetasche	2	0,5
Uniform	20	0
Verbandszeug	3	0,2
Waffenpflegeset	10	0,5
Wappenrock	10-50	0,5
Wasserschlauch	1	0
Werkzeug	25	1
Woldecke	2	0,3
Zaumzeug	3	0,5
Zelt (2Pers.)	10	2
Zelt (4Pers.)	15	5
Zündhölzer	1	0

8.3.2 – Fahrzeuge

Bezeichnung	Preis
Pferd/Reittier	150
Pferd/Zugtier	75
Esel/Zugtier	30
Ochse/Zugtier	80
Ziege	15
Offener Holzwagen	400
Western-Holzwagen	800
Kutsche	500
Streitwagen	200
Schlitten	90
Sänfte	200
Ruderboot	400
Kleines Segelboot	6.500
Kleines Segelschiff	30.000
Kleiner Transporter	4.000
PKW (20.Jh)	500
PKW (21.Jh)	1.500
Motorrad (20.Jh)	200
Motorrad (21.Jh)	1.500
Fahrrad (Ab 18.Jh)	80
Qualität - Gebraucht	×½
Qualität - Normal	×1
Qualität - Gut	×2

Die Qualität sorgt für eine Wertmodifikation welche unter den Fahrzeugwerten im Detail aufgeführt wird.

8.3.3 - Fahrzeugwerte

Name	Typ	Lenk	Sicht	PV	Panz.	R-Q
Tier, Wild	Tier	-2	+1	6	2	8
Tier, Domestiziert	Tier	±0	±0	4	2	8
Automobil (1880)	Auto	-2	+3	4	2	8
Automobil (1920)	Auto	-1	±0	4	4	8
Automobil (1950)	Auto	±0	±0	4	4	7
Automobil (2000)	Auto	+1	-1	4	4	7

Holzwagen	Wagen	-2	-2	4	2	8
Streitwagen	Wagen	+1	+2	8	2	6
Boot	Schiff	-1	±0	6	2	9
Schiff	Schiff	±0	+1	4	5	6
Kriegsschiff (Galeere)	Schiff	-1	+1	4	4	6
Kriegsschiff (Segel)	Schiff	±0	+2	4	5	4
Kriegsschiff (Dampfschiff)	Schiff	±0	+3	4	6	2
Kriegsschiff (Nuklear)	Schiff	±0	+5	4	8	0
Kriegsschiff (Weltraum)	Raum	±0	+5	4	10	-1
Motorrad (1910)	Motorrad	±0	+2	4	1	9
Motorrad (1940)	Motorrad	+1	+1	6	2	8
Motorrad (2000)	Motorrad	+1	+1	8	3	7
Fahrrad	Wagen	±0	±0	4	0	10
Pzkw III	Panzer	±0	+4	4	7	0
Gebraucht	-	-1	-1	-2	-2	+2
Gut	-	+1	+1	+2	+2	-2

8.4 – Dienstleistungen

Unter diese Kategorie von Kosten fallen alle Arten von Dienstleistungen, von Hotelkosten zu den Monatlichen Kosten eines Mietlings oder Begleiters oder militärischen Einheiten und Bauprojekten.

8.4.1 – Mietlinge und Begleiter

In der nachfolgenden Tabelle werden die typischen Kosten aufgeführt, die für einen Gefolgsmann der entsprechenden Qualifikation aufgebracht werden müssen. Die Preise sind dabei nach Tag/Woche/Monat gesetzt und gelten pro Stufe. Mietlinge sind dem Grundpreis nach mit einer Loyalität von 2 erworben.

Modifizieren sie den Preis um 50% nach oben oder unten, je nachdem ob der Spieler die Loyalität nach oben oder unten verschieben möchte.

Mietlinge werden dabei nach den Archetypen bezeichnet und bieten auch dementsprechende Fähigkeiten an. Die Archetypen sind detailliert unter 9.1 beschrieben.

Bezeichnung	Preis (T/W/M)
Begleiter	1/7/28
Krieger	7/49/196
Gelehrter	3/21/84
Schwindler	2/14/56
Detektiv	6/42/168
Schatzsucher	4/28/112
Zen-Mönch	5/35/140
Fürst	8/56/224

8.4.2 – Einheiten

Bezeichnung	Preis (T/W/M)
Normale Infanterie	250/1.750/7.000
Schwere Infanterie	300/2.100/8.400
Defensive Infanterie	400/2.800/11.200
Normale Kavallerie	500/3.500/14.000
Schwere Kavallerie	750/5.250/21.000
Schnelle Kavallerie	950/6.650/26.600
Normale Artillerie	400/2.800/11.200
Schwere Artillerie	600/4.200/16.800

8.4.3 – Dienstleistungen

Bezeichnung	Preis
Übernachtung, Schlecht	2
Übernachtung, Mäßig	5
Übernachtung, Teuer	25
Übernachtung, Luxus	100
Mahlzeit, Schlecht	0,5
Mahlzeit, Mäßig	5
Mahlzeit, Teuer	20
Mahlzeit, Luxus	50
Genussmittel, Schlecht	3
Genussmittel, Mäßig	10
Genussmittel, Teuer	75
Genussmittel, Luxus	500+
Badehaus, Billig	5
Badehaus, Teuer	75
Schmied, Grob	10
Schmied, Waffen	15
Schmied, Rüstungen	20
Schmied, Kunst	75
Mediziner, Allgemein	10
Mediziner, Spezialisiert	25
Alchemist, Geselle	25
Alchemist, Meister	75
Bordell, Billig	5
Bordell, Normal	20
Bordell, Teuer	75
Universitäre Dienste	50
Schreibstube	0,5
Postdienste	1
Stallnutzung, Menschen	1
Stallnutzung, Tiere	5
Miete, Absteige	1/7/28
Miete, Mietskaserne	2/14/56
Miete, Kleine Wohnung(25 qm)	4/28/112
Miete, Große Wohnung	8/56/224
Miete, Landhaus	15/105/420
Miete, Stadthaus	45/315/1.260
Miete, Stall	1,5/10,5/42
Reise, zu Fuß	0
Reise, Wagen/5km	2
Reise, Bahn/5km	5
Reise, Flugzeug/5km	10

8.4.4 – Bauprojekte

Alle Bauprojekte die für Gebäudeabschnitte stehen, werden pro Meter Höhe berechnet.

Bezeichnung	Preis
Holzbau/ Meter ²	2,5
Fachwerk/ Meter ²	5
Lehmziegelbau/ Meter ²	6
Steinbau/ Meter ²	7,5
Keller/Meter ²	10
Wehrhaft	×2
Möbliert	×2

Möbelstück	25
Je Fensterladen	5
Je Ölpapierfenster	8
Je Glasfenster	30
Holzzaun/Meter	2
Steinerne Hofmauer/Meter	2,5
Holzpalisade/Meter	4
Steinerne Wehrmauer/Meter	12
Graben/m ²	2
Erdhügel/m ²	1,5
Einfaches Tor	50
Wehrtor	250
Gepflasterter Hof/Meter ²	1
Einfacher Brunnen	20
Verzierter Brunnen	100
Verziert	×5
Holzkate (12m ²)	200
Holzhütte (20m ²)	300
Fachwerkhaus (50m ²)	5.000
Stallungen	120
Kapelle, Holz	800
Kapelle, Stein	1.560
Kleine Kirche, Holz	1.250
Kleine Kirche, Stein	7.500
Große Kirche, Holz	2.500
Große Kirche, Stein	15.000
Kathedrale	45.000
Brücke, Holz/m ²	4
Brücke, Stein/m ²	9

8.5 – Soziale Herkunft

Beispielhaft sollen hier die Kosten dargestellt sein, die das Leben auf einer bestimmten sozialen Schicht verlangt.

Stufe	Preis/12 Monate
1	0
2	500
3	1000
4	2.500
5	10.000

9.0 - Charaktererschaffung

Um einen POC2-Charakter zu erstellen, werden wir im nachfolgenden Abschnitt durch mehrere Bereiche gehen. In jedem Bereich gehen wir kurz auf die verschiedenen Elemente der Charaktererschaffung ein und Besonderheiten werden erwähnt.

Schritt 1 - Konzept

Denken sie sich ein Konzept für den Charakter aus. Das Konzept sollte kompatibel zu ihrer Spielgruppe und dem Setting sein, in dem sie spielen.

Schritt 2 – Start-XP

Sie erhalten N XP. Diese benutzen sie für die Charaktererschaffung. Welche Zahl N ist, sollte die Spielgruppe gemeinsam entschieden haben.

Anfänger	125 XP
Veteranen	240 XP
Vollprofis	350 XP

Schritt 3 - Attribute

In diesem Schritt verteilen sie XP auf ihre Attribute.

Alle Attribute beginnen auf 0.

Die Attribute stellen die Modifikatoren dar, welche sie für Fertigkeitstests bekommen. Jeder Punkt in Macht, Geschick, Geist, Wille oder Einfluss kostet sie (Neue Stufe×2)+10 XP und werden unter 2.0 erklärt.

Attributswert	XP Einzel/Gesamt
+1	12/12
+2	14/26
+3	16/42
+4	18/60
+5	20/80

Beachten sie, dass es ihnen freisteht, die Attribute ins Negative zu kaufen. Hierdurch erlangen sie Zusatzpunkte. Entnehmen sie der nachfolgenden Tabelle, wie viele Punkte sie pro Negativpunkt erlangen.

Attributswert	XP Einzel/Gesamt
-1	12/12
-2	14/26
-3	16/42
-4	18/60
-5	20/80

Schritt 4 – Karma

Im nächsten Schritt bestimmen sie ihren Karma-Wert. Karma ist ein Spezial-Attribut, beginnt aber ebenso wie die anderen Attribute auf einem Wert von Null und wird unter 2.6 erklärt-

Jeder neue Karma-Punkt kostet 5 XP.

Schritt 5 – Fertigkeiten

In diesem Schritt verteilen sie XP auf ihre Fertigkeiten.

Alle Fertigkeiten beginnen auf 0.

Fertigkeiten bestimmen, wie viele Würfel sie für entsprechende Proben werfen dürfen.

Jede Fertigkeit kostet die neue Fertigungsstufe in XP. Also 1 XP für Stufe 1, 2 für Stufe 2, 3 für Stufe 3, etc. Also kostet Stufe 2 gesamt 3 XP, Stufe 3 6 XP und so weiter. Sie werden unter 3.0 erklärt.

Schritt 6 – Sprachen

Der Charakter erhält eine Sprache seiner Wahl mit dem Fertigkeitwert 3. Dies ist seine Muttersprache. Weitere Sprachen werden wie für 1 XP pro Punkt erworben und wie Fertigkeiten genutzt. Sprache wird unter 6.1.4 erläutert.

Schritt 7 – Besonderheiten

In diesem Schritt können sie mit den verbliebenen XP Besonderheiten erlangen oder durch Besonderheiten XP bekommen, die sie rückwirkend auf die anderen Bereiche verteilen.

Ein Charakter startet ohne Besonderheiten, muss bei der Charaktererschaffung aber mindestens eine Besonderheit wählen und darf nicht mehr als 50 Punkte aus Besonderheiten bekommen. Sie stehen ab 4.0.

Schritt 8 – Abgeleitete Werte

In diesem Schritt berechnen wir die Schadenskästchen für die jeweiligen Charaktere. Für jede Schadensleiste gilt, ein Charakter hat 8 Kästchen + AWM. Nicht vergessen, immer echt runden.

Zudem wählen sie in diesem Abschnitt ihre Soziale Herkunft nach 6.1.6 und 8.5

Zudem können sie die jeweiligen Angaben einfüllen, die auf dem Charakterbogen enthalten sind, darunter fallen die Konflikt-Werte, der Passive Verteidigungs-Wert $4 + (\text{Macht} + \text{Geschick} + \text{Wille})$ oder die Bewegungsrate ($4 + \text{Athletik-Wert in Meter}$).

Schritt 9 – Einkaufen

Ihr Charakter erhält nun 200\$ zum Einkaufen und für die soziale Herkunft. Nicht ausgegebenes Geld verfällt am Ende der Charaktererschaffung. Ausrüstung finden sie ab 8.0.

Andernfalls gehen sie davon aus, dass ihr Charakter eine für seine bisherige Karriere typische Standardausrüstung haben wird. Vergessen sie beim Spiel mit Gewicht nicht dasselbe.

Abschließend erhält der Charakter noch $[\text{Einfluss}] \times W10_{(\text{Min.1})}$ welche ab Spielstart zur Verfügung stehen.

Schritt 10 – Fertig

Ihr Charakter ist fertig. Rahmen sie ihn ein und zeigen sie ihn all ihren Freunden. Oder spielen sie ein paar Runden POC3. Es bleibt ihnen überlassen...

Dieser kleine Hinweis noch vorweg. Alle Erfahrungspunkte, die bei Spielstart nicht ausgegeben werden, verfallen nicht, sondern werden mit ins Spiel hinüber genommen. Es ist mir zwar schleierhaft, warum man das tun sollte, aber hey, es ist jetzt ihr Charakter, machen sie mit ihm was sie wollen.

9.0.1 - Zusammenfassung

Attribut Steigern	(NeueStufe×2)+10XP/Punkt
Karma Steigern	5 XP/Stufe
Fertigkeit Steigern	Neue Stufe in XP
Spezialisierung	1 XP (Fertigkeit min.1)
Besonderheit	XP entsprechend
Sprache lernen/steigern	1 XP pro Punkt

9.1 Beispielcharaktere

Unten finden sie eine Auflistung von Beispielcharakteren. Jeder Charakter entspricht dabei einer bestimmten Art von Attributs-Verteilung um einen Archetyp darzustellen. Keinesfalls sollen sie als Gesetz stehen, vielmehr sind sie Richtlinien, was mit dem System an Charakter-Unterschieden erreichbar ist.

Aus demselben Grund existiert die Archetypen-Zeile auf dem Charakterbogen. Indem das eigene Konzept schnell und einfach so benannt werden kann, ist es deutlich einfacher, gewisse Rollen innerhalb einer Spielrunde zu verteilen, ähnlich den Klassensystemen früherer Zeiten.

Alle Archetypen wurden soweit möglich nach dem Muster 75/40/10 gebaut.

9.1.1 - Der Krieger

Der Krieger ist eine Mordmaschine. Er ist die ultimative Entsprechung des Kampfes und findet seine Erfüllung in allen Dingen in denen der Tod herrscht. Als solche ist er auch als Charakter dazu ausgelegt, vor allem rücksichtslos und perfekt zu töten. Dafür ist er tumb und sozial unbedarft.

Der Krieger ist ein Archetyp, der sich besonders auf Macht und Geschick verlässt und darüber seine anderen Qualitäten vernachlässigt.

9.1.1.1 - Attribute

Macht +3/Geschick +3/Geist -1/Wille 0/Einfluss -1/Karma 3 (75)

9.1.1.2 - Fertigkeiten und Spezialisierungen

Athletik 2/Einhänder 3/Pariieren 3/Kraftakt 2/Vitalität 2/Ausweichen 3/Pariieren 2/Waffenlos 1/ Survival 1/Selbstbeherrschung 3/Wahrnehmung 1/Einschüchtern 1 (40)

9.1.1.3 - Besonderheiten

Beidhändigkeit (10)

9.1.1.4 - Kombinierte Werte

Passive Verteidigung: 10 / Bewegungsrate 6

Macht-Leiste 11/Geist-Leiste 7/Einfluss-Leiste 7

Initiative Macht 7/ Initiative Einfluss 0

9.1.2 - Der Gelehrte

Der Gelehrte ist in all den Dingen ausgebildet, die ihm durch seine Bildungsstätte mitgegeben wurden. Bücher, Unterricht, Lehrstunden und viel Übung haben ihn dorthin gebracht wo er jetzt ist und er wird sich das sicherlich nicht von irgendwem streitig machen lassen. Der Gelehrte ist ein Bücherwurm, ein genialer Denker, aber gleichzeitig ein Schwächling und in Gesellschaft ein Tölpel.

Der Gelehrte ist ein Archetyp, besonders auf Geist spezialisiert hat und darüber alle anderen Bereiche verkommen lassen hat.

9.1.2.1 - Attribute

Macht -1/Geschick 0/Geist +6/Wille -1/Einfluss -1/Karma 2 (76)

9.1.2.2 - Fertigkeiten und Spezialisierungen

Allgemeinwissen 3/Moralwissenschaften 3/Naturwissenschaften 3/Religion 1/Legenden 2/Okkultismus 2/Straßenwissen 1/Wahrnehmung 1/Allgemeinwissen 3/Rhetorik 1/Recherche 3(40)

9.1.2.3 - Besonderheiten

Reich I, Verbündeter IX (9)

9.1.2.4 - Kombinierte Werte

Passive Verteidigung:2/ Bewegungsrate 4

Macht-Leiste 7/Geist-Leiste 14 /Einfluss-Leiste 7

Initiative Macht 12/ Initiative Einfluss 1

9.1.3 - Der Schwindler

Der Schwindler ist der liebenswerte Schurke, der die Damen bezaubert und den Herren gleichzeitig das Geld stiehlt. Er hat immer einen kessen Spruch auf den Lippen und weiß wie er sich aus jeder Gelegenheit winden kann. Er ist grazil und flink, sozial unschlagbar gewandt, aber jeder Schlag haut ihn und der Hellste bei seinen Raubzügen wird er auch nicht sein.

Der Schwindler ist ein Archetyp, welcher sich auf den reinen Sozial-Bereich beschränkt und diesen besonders ausbildet, während der Körper und Geist vernachlässigt.

9.1.3.1 - Attribute

Macht 0/Geschick +1/Geist 0/Wille +1/Einfluss +3/Karma 2 (76)

9.1.3.2 - Fertigkeiten und Spezialisierungen

Einschüchtern 3/Überreden 3/Schauspiel 2/Etikette 2/Betören 2/Schmeicheln 2/Rhetorik 1/Befehl 1/Täuschen 1/Willensstärke 2/Selbstbeherrschung 2/Empathie 2/Straßenwissen 2 (39)

9.1.3.3 - Besonderheiten

Soziales Chamäleon, Flink (10)

9.1.3.4 - Kombinierte Werte

Passive Verteidigung: 6 / Bewegungsrate 5

Macht-Leiste 8/Geist-Leiste 8 /Einfluss-Leiste 11

Initiative Macht 9/ Initiative Einfluss 3

9.1.4 - Der Detektiv

Der Detektiv kennt jeden, weiß alles und weiß wie er mit wem umzugehen hat. Er sieht die Dinge, wie sie sind und untersucht sie. Oft ist er ein Wissenschaftler oder ein orthodoxer Denker, der mit seinen Methoden anecken kann und sich mit seinen Fähigkeiten sucht in sozialer Umgebung die Wogen zu glätten, die seine Ergebnisse erzeugen.

Der Detektiv ist ein Archetyp, der sich auf sein Geschick und seine sozialen Fähigkeiten verlässt, um seine Fälle zu lösen, wenn gleich er oft nicht unbedingt der hellste oder mächtigste Genosse ist.

9.1.4.1 - Attribute

Macht -1/Geschick +2/Geist 0/Wille +2/Einfluss +2/Karma 2 (76)

9.1.4.2 - Fertigkeiten und Spezialisierungen

Heimlichkeit 4/Schlösser Knacken 3/ Naturwissenschaften 2/ Einschüchtern 2/Überreden 2/ Etikette 3/Empathie 2/Straßenwissen 2/Ausweichen 2 (39)

9.1.4.3 - Besonderheiten

Unauffällig (10)

9.1.4.4 - Kombinierte Werte

Passive Verteidigung: 7/ Bewegungsrate 4

Macht-Leiste 7 /Geist-Leiste 8 /Einfluss-Leiste 10

Initiative Macht 9/ Initiative Einfluss 2

9.1.5 - Der Schatzsucher

Der Schatzsucher bereist die ganze Welt und weiß was er sucht, denn er hat sich in langer Arbeit darauf vorbereitet

das herauszufinden, nach dem er jagt. Sei es eine Ruine in der Sahara oder eine Pyramide in den Dschungeln Südamerikas. Aber auch in den Bibliotheken Venedigs und Oxfords ist dieser Charakter zuhause, denn Schätze werden nicht nur in der Fremde gefunden.

Der Schatzsucher ist ein Archetyp, der sich auf seinen Einfluss und Geist beschränkt, um an seine Schätze zu kommen, wodurch er seine körperlichen Eigenarten vernachlässigt.

9.1.5.1 - Attribute

Macht -1/Geschick +2/Geist +3/Wille -1/Einfluss +2/Karma 1 (75)

9.1.5.2 - Fertigkeiten und Spezialisierungen

Ausweichen 2/Nahkampf 2/Feuerwaffen 2/Fingerfertigkeit 2/Wahrnehmung 3/Heimlichkeit 3/Naturwissenschaften 2/Allgemeinwissen 2/Straßenwissen 2/Recherche 2/Orientieren 2/Lenken 1 (40)

9.1.5.3 - Besonderheiten

Eingebauter Kompass, Gefahrensinn (10)

9.1.5.4 – Kombinierte Werte

Passive Verteidigung: 4/ Bewegungsrate 4

Macht-Leiste 7/Geist-Leiste 11 /Einfluss-Leiste 10

Initiative Macht 12/ Initiative Einfluss 0

9.1.6 - Der Zen-Mönch

Der Zen-Mönch hat seinen Körper ebenso wie seinen Geist trainiert und kennt seine Fähigkeiten und weiß was er mit ihnen erreichen kann, wenngleich er dies nicht immer richtig kommunizieren kann. Der Mönch ist vermutlich nicht der cleverste, aber er weiß oft, wie man auch unter bestimmten Regularien noch seinen Spaß haben kann und seine Erfahrungen mit den einfachen Volk macht ihn zu einem idealen Vermittler.

Der Mönch ist ein Archetyp, der sich auf seine Macht und Wille konzentriert, um den Körper auf kommende Prüfungen vorzubereiten, vergisst dabei aber oft die höheren Herausforderungen der Welt.

9.1.6.1 - Attribute

Macht +3/Geschick 0/Geist -1/Wille +3/Einfluss 0/Karma 0 (72)

9.1.6.2 - Fertigkeiten und Spezialisierungen

Ausweichen 2/Nahkampf 2/Waffenlos 2/Parieren 2/Survival 2/Etikette 2/Handel 2/Rhetorik 2/Überreden 2/Täuschen 1/Kraftakt 2/Zweihänder 2/Vitalität 3/ Willensstärke 2 (43)

9.1.6.3 - Besonderheiten

Ansehnlich (5)

9.1.6.4 – Kombinierte Werte

Passive Verteidigung: 10/ Bewegungsrate 4

Macht-Leiste 11/Geist-Leiste 7/Einfluss-Leiste 8

Initiative Macht 4/ Initiative Einfluss 2

9.1.7 - Der Fürst⁶⁰

Der Fürst ist der Jack-of-all-Trades, ein Alleskönner, der in keiner Disziplin ein Profi aber in allen fähig ist. Er kann alles irgendwo ein bisschen, weiß aber gleichzeitig auch,

wenn er fragen muss, um weiter zu kommen, wenn er selbst nicht agieren kann.

Der Fürst stellt den Archetypen dar, der sich gleichmäßig in alle Richtungen übt, um jeder Bedrohung gewappnet zu sein.

9.1.7.1 - Attribute

Macht +1/Geschick +1/Geist +1/Wille +1/Einfluss +1/Karma 3 (75)

9.1.7.2 - Fertigkeiten und Spezialisierungen

Athletik 1/Einhänder 2/Parieren 2/Vitalität 2/Ausweichen 2/Waffenlos 1/Allgemeinwissen 1/Geisteswissen 1/Wahrnehmung 2/Empathie 2/Selbstbeherrschung 2/Tanzen 1/ Willensstärke 1/Etikette 1/Täuschen 2/Überreden 3/Verhandeln 2 (40)

9.1.7.3 - Besonderheiten

Linkshänder, Breitgefächerte Bildung (10)

9.1.7.4 – Kombinierte Werte

Passive Verteidigung: 7/ Bewegungsrate 5

Macht-Leiste 9 /Geist-Leiste 9/Einfluss-Leiste 9

Initiative Macht 8/ Initiative Einfluss 2

⁶⁰ Die Bezeichnung ist vermutlich etwas verwirrend. Sie kommt daher, dass Fürsten oftmals gezwungen waren, politisch gebildet, sozial fähig und wehrhaft zu sein, um ihren Herrschaftsanspruch durchzusetzen.

10.0 - Bestiarium

In diesem Abschnitt wollen wir auf die verschiedenen Arten von Kontrahenten eingehen, welche den Spielern begegnen können. Hierzu müssen wir erst ein paar mechanische Erklärungen machen.

10.1 - Kontrahenten

Grundsätzlich lässt sich Opposition gegenüber den Spielern in drei Arten einteilen. Als Gesichtlose Masse, als Handlanger und als Schurke. Dabei funktionieren alle drei nach grundlegend gleichen Mustern.

Sie alle besitzen mindestens eine Schadensleiste gleich den Schadensleisten der Spieler, einen Würfelpool dessen Zahl sich aus der Stufe ergibt und eine Passive Verteidigung und Initiative-Werte für **[Macht]**- und **[Einfluss]**-Konflikte.

Durch die Natur der Sache als Widersacher besitzen Feinde dabei keine Einzelfertigkeiten, da sich dies als insgesamt unnötig umfangreich gestalten würde, sie zu behandeln oder zu notieren. Dafür besitzen sie allesamt eine Stufe. Die Stufe geht von 1 bis 10 und gibt gleichzeitig an, wie viele Würfel der Feind für Proben würfeln darf. GMs und Handlanger haben immer einen AWM von ± 0 . Schurken haben einen AWM der gleich ihrer halben Stufe ist.

Die Passive Verteidigung für Kontrahenten berechnet sich dabei als $(\text{Stufe} \times 2)$. Die Initiative für Macht ist $(10 - (\text{Stufe} / 2))$, die Initiative für Einfluss ist = Stufe. Die Kästchen der Kontrahenten berechnen sich dabei nach ihrer Art. Für die GM $(\text{Stufe} \times 2)$, für Handlanger $(\text{Stufe} \times 2) + 2$ und für Schurken $\text{Stufe} \times 3$.

Nachfolgend werden die Besonderheiten der drei Arten von Kontrahenten aufgeschlüsselt.

10.1.1 - Gesichtlose Masse

In der ersten Form, als Gesichtlose Masse (GM) werden alle Kontrahenten als ein Gegner behandelt, der gemeinsam agiert und auch besiegt wird. GMs haben nur eine einzige Leiste in der sich die Schadensleisten kombinieren und können damit sehr schnell zu Fall gebracht werden.

Die GM kann nur zwei Dinge tun, wenn sie eine aktive Phase erhält. Das ist Angreifen und Weglaufen. Die Ausnahme ist, wenn ein Handlanger oder Schurke ihre Handlung mittels Wille/Befehlen kontrolliert. Dann steht ihnen durch diesen die volle Bandbreite an Aktionen offen.

Die Stufe der GM gibt gleichzeitig ihre Qualität an. So ist eine Stufe von 1 vermutlich ein unorganisierter Mob mit ein paar spitzen Dingen zum werfen, während eine Stufe von 5 eine trainierte und ausgerüstete Gruppe von Soldaten bezeichnen würde und 10 ein Crack-Team der Besten Persönlichkeiten einer ganzen Spezies auf ihrem Feld darstellt.

Was die Größe angeht bleibt das ganz ihnen überlassen. Eine GM kann aus 2 Mitgliedern, aber auch aus 200 bestehen. Einheiten des Großkonflikt-Systems fungieren zum Beispiel als GMs.

Die Gesichtlose Masse kann dabei alles Mögliche sein, ein Rudel Wölfe, eine Horde Zombies oder ein wilder Mob von Hinterwäldlern auf der Suche nach Liberalen.

10.1.1.1 – Beispiele

Um das Prinzip etwas näher zu bringen, sollen im Folgenden ein paar Beispiele genannt werden, wie entsprechende GMs aussehen können:

Rudel Wölfe [2]

Stufe 2; PV 4; I M 9; I E 2; K 4

Waffen: Krallen – 2M, NK

Gruppe Soldaten (Kalter Krieg) [5]

Stufe 5; PV 10; I M 7; I E 5; K 10

Waffen: Sturmgewehr – 3M, R5

Panzerung: Flakschutzweste – P4, R-Q 6

Truppe Hexenjägern [3]

Stufe 3; PV 6; I M 8; I E 3; K 6

Waffen: Einhandwaffe M – 2M, NK

Panzerung: Dickes Leder – P2, R-Q 5

Korvetten-Geschwader (WW2) [4]

Stufe 4; PV 8; I M 8; I E 4; K 8

Waffen: Stand-SMG 6M R5

Panzerung: Korvettenhülle – P5 R-Q 5

Weltraum-Kreuzer-Flottille (Sci-Fi)[6]

Stufe 6; PV 12; I M 7; I E 6; K 12

Waffen: Schiffsgeschütz 10M R7

Panzerung: Kreuzerhülle – P10 R-Q -1

10.1.2 - Handlanger

Handlanger hingegen sind meist nur leicht schwächer als die Spieler und, obwohl sie auch nur eine Leiste besitzen, besitzt jeder Handlanger eine solche, kann also nicht wie die GM gemeinsam in die Flucht geschlagen werden.

Das ist auch das bezeichnende Feature von Handlangern, da sie als Einzelpersonen wie eine Gesichtlose Masse eine Schadensleiste besitzen, welche durch ihre Gesamt-Attribut bestimmt wird.

10.1.2.1 - Beispiel

Um das Prinzip etwas näher zu bringen, sollen im Folgenden ein paar Beispiele genannt werden, wie entsprechende Handlanger aussehen können.

Straßengänger (2)

Stufe 2; PV 3; I M 9; I E 2; K 6

Waffen: Einhandwaffe M – 2M, NK

Panzerung: Lederne Bikerjacke – P2, R-Q 6

Schlachtschiff HMS Colossus [Sci-Fi](8)

Stufe 8; PV 16; I M 6; I E 8; K 18

Waffen: Schiffsgeschütz-Batterie 14M, -4P R8

Panzerung: Schlachtschiffhülle– P12 R-Q -4

Soldat der Besatzungsarmee (5)
Stufe 5; PV 10; I M 7; I E 5; K 12

Waffen: Sturmgewehr – 3M, R5

Panzerung: Flakschutzweste – P4, R-Q 6

10.1.3 - Schurken

Schurken hingegen stellen die Großen Feinde und stärksten Kontrahenten der Spieler dar. Sie sind ihnen meist leicht überlegen, besitzen eine Leiste für jedes Attribut und sind im Normalfall alleine bereits eine Herausforderung für die Spieler. Eine Vielzahl an Storys dreht sich darum, sie zu bekämpfen oder zu unterwandern.

Ein Schurke ist ein Kontrahent, der alleine bereits einer Gruppe einheizen kann. Er hat im Schnitt doppelt so viel Erfahrung und Startwerte gegenüber den Spielern, seine Ressourcen sind bedeutend und seine Besonderheiten stark und mächtig.

Gleichzeitig sind Schurken eher selten OneShot-Gegner, was nicht heißt dass sie es niemals sein sollten, nur, dass es vermutlich für die Handlung meist sinnvoller ist, wenn sie eine lange Vorbereitungszeit haben.

Alternativ kann der Schurke natürlich präsent, aber unantastbar sein. Der Politiker mit dem Erpressungsmaterial gegen die Spieler oder der Agenturchef der die Familie gefangen hält. Der Drogenbaron, der als einziger weiß, wo das geheime Artefakt versteckt ist, das die Spieler brauchen oder wollen und sie ausnutzt um für ihn Arbeit zu erledigen.

10.1.3.1 - Beispiel

Um das Prinzip etwas näher zu bringen, sollen im Folgenden ein paar Beispiele genannt werden, wie entsprechende Schurken aussehen können.

Drogenbaron (7)
Stufe 7; AWM +4, PV 14; I M 6; I E 7; K 26

Waffen: LMG – 4M, -2P

Panzerung: Weißer Anzug (Kevlarweste) – P4 R-Q 6

Besonderheit: Hart im Nehmen 5

Politiker (5)
Stufe 5; AWM +3, PV 10; I M 7; I E 5; K 15

Waffen: Taser – 4G, R1

Panzerung: Polyester-Anzug (Dickes Leder) – P2, R-Q 5

Besonderheit: Höhergestellt, Verbündete 5

Renaissance-Kriegsfürst (9)
Stufe 9; AWM +5, PV 18; I M 5; I E 9; K 27

Waffen: Zweihandwaffe, Stahl – 4M

Panzerung: Prunkharnisch – P10, R-Q -2

Besonderheit: Riese, Kampfrausch

10.2 – NSCs

Nachfolgend soll erläutert werden, wie ein vollwertiger NSC funktioniert und aufgebaut wird, der nicht von Grund auf als Kontrahent der Spieler geplant ist.

Sollten sie einmal einen Schnellwert für einen NSC benötigen, so nehmen sie einfach ± 0 als Attributs und 3 als Fertigkeitswert.

10.2.1 – Werte

10.2.2 – Motivation

10.2.3 – Loyalität und Einfluss

11.0 – Glossar

Erfolgsprobe – Zielwert muss erreicht werden mit Fertigkeitwurf.

Vergleichende Probe – Eigenes Wurfresultat muss besser als Kontrahenten-Ergebnis sein. Besser ist höherer Wert.

Runden – Immer echt Runden!

Ewiger Misserfolg – 1 als gewählter Wurf

Kritischer Misserfolg – Nur Einsen im Wurf

Fertigkeit auf 0 – XW10 würfeln, mindestens 2, mehr wenn Negativer Attributmodifikator, niedrigstes Ergebnis zählt, bei 1 Kritischer Misserfolg, da andere Würfel nur Virtuell!

Kritischer Erfolg – Mindestens 4 Erfolgsgrade, Effekt Herausragend!

Macht – Stärke und Ausdauer/Konstitution

Geschick – Geschicklichkeit und Anmut

Geist – Bildung und Weisheit, Intuition und Intelligenz

Wille – Ego bzw. Macht der Persönlichkeit

Einfluss – Fähigkeit, Andere zu Beeinflussen

Karma – Glück bzw. Schicksal

X-Schadensleiste – Lebenspunkte in Konflikten

Macht-Fertigkeiten – Fertigkeiten zum Draufhauen

Geschick-Fertigkeiten – Fertigkeiten für flinke Finger

Geist-Fertigkeiten – Fertigkeiten, für die ihr Gehirnschmalz braucht.

Wille-Fertigkeiten – Alles was damit zu tun hat, wenn Andere euch ihre Meinung aufdrängen wollen.

Einfluss-Fertigkeiten – Alles was damit zu tun hat, wenn andere eure Meinung aufzudrängen.

Fertigkeitswert – Geht von Null bis Zehn. Null ist Kann-Nix und Zehn ist Großmeister.

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

Fertigkeitswert³ - Hat ein Spieler einen Wert von Null, würfelt Spieler 2 Würfel, wählt den schlechteren.

Besonderheit – Vor- oder Nachteil für den Charakter. Wird in XP bezahlt.

[Macht]-Konflikte – Prügeleien/Schießereien/Krieg

[Einfluss]-Konflikte – Gespräche/Soziales

Initiative [Macht] - Verzögerungswert

Initiative [Einfluss] – Rhetorik+Empathie

Runden – Eine Zeitspanne von 6 Sekunden

Aktive Phase – Wenn jemand an der Reihe

Reaktive Phase – wenn man nicht an der Reihe ist

Zug – Eine Ansammlung von 10 Runden, meist in Großkonflikten, der Einfachheit 1 Minute für Zeitberechnung.

Aktion – Eine Handlung in Aktiver Phase

Reaktive Verteidigung (RP) – Verteidigen gegen einen Angriff durch Einsatz von Fertigkeiten

Passive Verteidigung – $4 + [\text{Macht}] + [\text{Geschick}] + [\text{Wille}]$, kann modifiziert werden

Anstürmen – Jemanden mit Anlauf umrennen

Ausweichen – Wegspringen, wenn jemand zuhaut

Doppelschlag – Angriff mit zwei Einhandwaffen gleichzeitig

Massiver Schlag – Angriff mit Schmackes

Parieren – Angriff blocken oder wegschlagen

Entwaffnen – Jemanden die Waffe aus der Hand nehmen

Finte – So tun als ob man angreift

Gegenhalten – In die Waffe schmeißen für mehr Schaden

Niederwerfen – Draufhauen bis er umfällt 36

Umlenken – Angriff auf jemand anderes leiten

Erfolgsgrad im Konflikt – Erhöht Schaden um 1 pro Grad

Attribut Steigern	(Neue Stufe×2)+10 XP
Karma Steigern	5 XP/Stufe
Karma-Rückkauf	1 XP pro Punkt
Fertigkeit Steigern	Neue Stufe in XP
Neue Besonderheit	Besonderheit in XP
Sprachenpunkt	1 XP pro Punkt
Ansehen kaufen	Neuer Ansehenswert in XP
Begleiter	Begleiterkosten in XP
Loyalität Erhöhen	1 XP
XP pro Sitzung	2-5 XP

12.0 – Anhang

Kontrahenten-Bogen

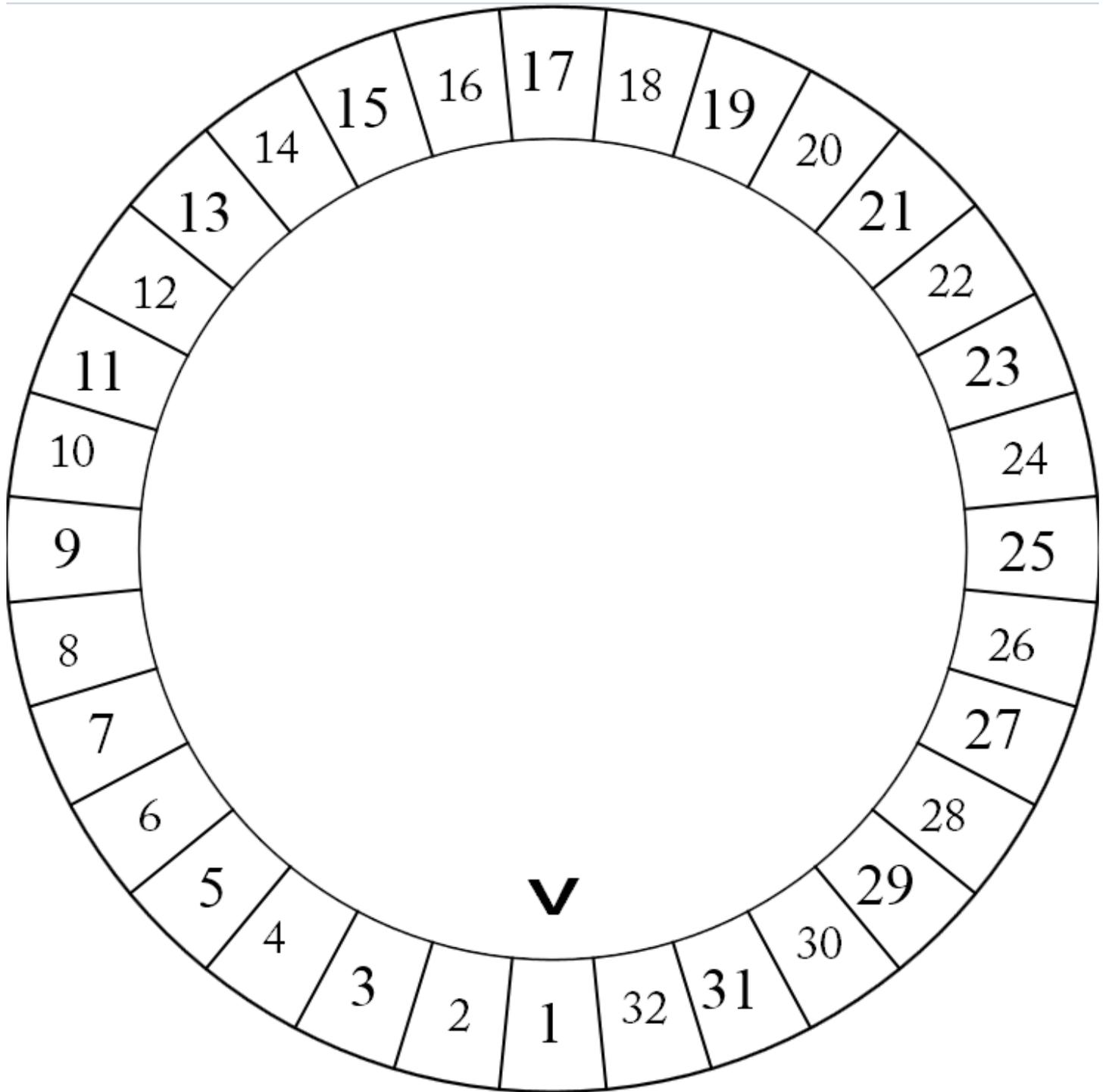
Bezeichnung			Schaden/Macht	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Art	GM/HL/S	Ini M	20-(Stufe/2)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Stufe	1-10	Ini E	Stufe	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PV	Stufex2			31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Panz	Art/Panzerung		Schaden/Einfluss	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R-Q	10 -> -2			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Waffe	Schaden/-P, D, L, Reichweite			21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Besonderheiten				31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Anmerkungen													

Bezeichnung			Schaden/Macht	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Art	GM/HL/S	Ini M	20-(Stufe/2)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Stufe	1-10	Ini E	Stufe	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PV	Stufex2			31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Panz	Art/Panzerung		Schaden/Einfluss	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R-Q	10 -> -2			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Waffe	Schaden/-P, D, L, Reichweite			21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Besonderheiten				31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Anmerkungen													

Bezeichnung			Schaden/Macht	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Art	GM/HL/S	Ini M	20-(Stufe/2)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Stufe	1-10	Ini E	Stufe	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PV	Stufex2			31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Panz	Art/Panzerung		Schaden/Einfluss	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R-Q	10 -> -2			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Waffe	Schaden/-P, D, L, Reichweite			21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Besonderheiten				31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Anmerkungen													

Bezeichnung			Schaden/Macht	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Art	GM/HL/S	Ini M	20-(Stufe/2)	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Stufe	1-10	Ini E	Stufe	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
PV	Stufex2			31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Panz	Art/Panzerung		Schaden/Einfluss	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
R-Q	10 -> -2			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Waffe	Schaden/-P, D, L, Reichweite			21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
Besonderheiten				31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
Anmerkungen													

POC3 Charakterbogen			Archetyp			Macht			1			2			3 ⁻¹			4			5			6 ⁻²			7			8																																																																																																																
Name			XP Gesamt			8+AWM			9 ⁻³			10			11			12 ⁻⁴			13			14			15 ⁻⁵			16																																																																																																																
Rasse/Kultur			XP Benutzt			Geist			1			2			3 ⁻¹			4			5			6 ⁻²			7			8																																																																																																																
Größe			Alter			8+AWM			9 ⁻³			10			11			12 ⁻⁴			13			14			15 ⁻⁵			16																																																																																																																
Aussehen			Einfluss			1			2			3 ⁻¹			4			5			6 ⁻²			7			8																																																																																																																			
			8+AWM			9 ⁻³			10			11			12 ⁻⁴			13			14			15 ⁻⁵			16																																																																																																																			
Macht	0	Geschick	0	Geist	0	Wille	0	Einfluss	0	Karma	Aktuell	Gesamt	Athletik	0	Akrobatik	0	Allgemeinwissen	0	Befehlen	0	Einschüchtern	0	Sprachen		Wert	Einhänder	0	Ausweichen	0	Computer/Mechanik	0	Betören	0	Etikette	0	Muttersprache		3	Exot. Waffen	0	Feuerwaffen	0	Geisteswissenschaften	0	Empathie	0	Fälschen	0				Krafttakt	0	Fingerfertigkeit	0	Geschütze	0	Handel	0	Glücksspiel	0				Pariere	0	Handwerk	0	Legenden	0	Rhetorik	0	Lehren	0				Schwere Waffen	0	Heimlichkeit	0	Naturwissenschaften	0	Schauspiel	0	Schmeicheln	0				Survival	0	Lenken	0	Okkultismus	0	Selbstbeherrschung	0	Täuschen	0				Vitalität	0	Projekttilwaffen	0	Orientierung	0	Straßenwissen	0	Überreden	0				Wurfwaffen	0	Schlösser Kn.	0	Recherche	0	Tanzen	0	Verhandeln	0				Zweihänder	0	Waffenloser K.	0	Wahrnehmung	0	Willensstärke	0	Umgang mit Tieren	0			
Spezialisierungen						Passive Verteidigung						4 + (Macht+Geschick+Wille)			Bewegung			5+Athletik Meter																																																																																																																												
						Initiative M						10 - (Macht+Wille) [Min.1]			Geld			[Einfluss] x W10 \$																																																																																																																												
						Initiative E						Empathie+Rhetorik			Trage-Limit			[Macht] x 3																																																																																																																												
															Soziale Herkunft			1/2/3/4/5																																																																																																																												
Waffe	Schaden	Fertigkeit	Reichweite	Dauer	Laden	Haltbarkeit	Anmerkungen																																																																																																																																							
Besonderheiten						Panzerung			Rüst-Q	Wo?	Anmerkungen																																																																																																																																			
Okkulte Fähigkeit	Effekt			Schwierigkeit		Ausrüstung			Gewicht	Ausrüstung			Gewicht																																																																																																																																	
Begleiter	Name																																																																																																																																													
Attribut	Besonderheiten																																																																																																																																													
Loyalität																																																																																																																																														
Erfahrung	1	2	3	4	5																																																																																																																																									
Schadensleistung	1	2	3	4	5	6	7																																																																																																																																							
Kampfhaltung																																																																																																																																														
Bewegliche Haltung	Normale Haltung				Harte Haltung																																																																																																																																									
Dauer -1/Schaden -2	+1 PV				Dauer +2/Schaden +4																																																																																																																																									
Kleine Manöverkunde			Macht			Einfluss						Ansehen		Wert																																																																																																																																
Laufen	Bewegung + Athletik-Probe M		D 3	B,N,H		Befehlen	>	Willensstärke																																																																																																																																						
Angriff	Attacke		Je Waffe	B,N,H		Betören	>	Selbstbeherrschung																																																																																																																																						
Volle Defensive	+ ((Geschick)-2) PV		D 10	N		Empathie	>	Rhetorik																																																																																																																																						
Einfache Handlung	-		D 3	B,N,H		Einschüchtern	>	Täuschen																																																																																																																																						
Haltungswechsel	Beweglich, Normal, Hart		D 5	B,N,H		Etikette	>	Überreden																																																																																																																																						
Ansturm	-2AWM, +2Schaden, Min. 2m		D +3	N,H		Rhetorik	>	Schmeicheln																																																																																																																																						
Ausweichen	Nur mit Fertigkeit		D 2	B,N		Schmeicheln	>	Verhandeln																																																																																																																																						
Def. Entwaffnen	2+ EG, Nur Nahk., braucht Pariere		D +3	B,N		Selbstbeherrschung	>	Einschüchtern																																																																																																																																						
Entwaffnen	1+ EG, Nur Nahkampf		D +2	B,N,H		Schauspielern	>	Empathie																																																																																																																																						
Finte	+2 AWM nächster Angriff		D +2	B,N		Täuschen	>	Etikette																																																																																																																																						
Gegenhalten	Angriff in Feindliche Attacke		D +2	N,H		Überreden	>	Befehlen																																																																																																																																						
Niederwerfen	Ang. -1 Sch, Sch=[Macht]-Fall		D +2	N,H		Verhandeln	>	Betören																																																																																																																																						
Pariere	Nur mit Fertigkeit		D 2	N,H		Willensstärke	>	Schauspiel																																																																																																																																						
Umlenken	1+ EG, Angriff Non Ziel, Answ!		D +2	B																																																																																																																																										
Kontril. Schuss	+ Optionaleffekt beim Schuss		D +1	N		Angst	Entsetzen	Paranoia	Zusammenbruch																																																																																																																																					
Massiver Schlag	+ [Macht]-AWM auf Schaden		D +3	H		-1 AWM ->	½ FK ->	-2 AWM ->	Anfall																																																																																																																																					
Doppelschlag	Ang. 2 HW grl. > Vert. -1 AWM		D +3	B		1 Min.	1 Std.	1 Tag	1 Woche																																																																																																																																					
Attribut +1 = 12/14/16/...XP, Pro Stufe -1 12/14/16/...XP zurück; Fertigkeit Neue Stufe = XP; Sprache 1 Punkt = 1 XP; Besonderheit Kosten = XP; Einfluss Wert = XP; Begleiter Stufe = XP																																																																																																																																														



WWW - Weit Weit Weg

500 Meter

100 Meter

50 Meter

20 Meter

10 Meter

5 Meter

3 Meter

Nahkampf