

# Unikum – Version 0.61

Unikum ist ein komplettes universelles Rollenspielsystem, das auf ein A4-Blatt passt. Damit das klappert, wurde es in Stichworten geschrieben. Rollenspielerfahrung wird vorausgesetzt.

**Nötiges Spielmaterial:** 1 sechsheufiger Würfel (W), Schreibmaterial und Schmierzettel für jeden Teilnehmer; Kampfplan mit Quadrat- oder Hexfeldern empfohlen, aber nicht nötig.

**Weitere Infos:** Entwickler von Unikum ist Jan Schulze Elshoff; mehr Informationen unter [www.fantastiker.de/unikum](http://www.fantastiker.de/unikum).

**Abrunden:** Bei Divisionen wird bei Unikum normalerweise abgerundet; Ausnahmen sind entsprechend angegeben.

## Attribute und Proben

Jeder Charakter hat sechs Attribute; jedes Attribut hat einen Wert, der bei menschlichen Charakteren zwischen -2 (sehr schlecht ausgebildet) und 6 (perfekt ausgebildet) betragen kann; mit Attributen werden *Proben* ausgeführt; typische Situationen für Proben sind im Folgenden angegeben.

**Stärke (STÄ):** Anheben einer schweren Last, Aufräumen einer Tür, Armdrücken.

**Gewandtheit (GEW):** ein Objekt hochklettern, einen Abgrund überspringen, mit einer Nahkampfwaffe angreifen.

**Wahrnehmung (WAH):** etwas Verborgenes oder schwer zu Erkennendes mit einem der fünf Sinne bemerken, an jemanden anschließen, mit einer Fernkampfwaffe angreifen.

**Empathie (EMP):** jemanden von etwas überzeugen, jemanden durchschauen, jemanden betören.

**Intelligenz (INT):** sein Allgemeinwissen oder sein Fachwissen auf einem bestimmtem Gebiet überprüfen, sich orientieren.

**Willenskraft (WIL):** jemanden einschüchtern, sich trotz Schmerzen oder Furcht zusammenreißen, der Beeinflussung durch übernatürliche Mächte widerstehen.

**Proben:** SL entscheidet, wann und mit welchem Attribut Proben ausgeführt werden. *Ablauf:* W + Attributwert; Ergebnis ist *Probenergebnis* (PE); PE muss vom SL festgelegte *Schwierigkeit* (normalerweise zwischen 3 und 6) wenigstens erreichen, damit Probe ein Erfolg ist; sonst ist Probe ein Misserfolg.

**Vergleichsproben:** keine Schwierigkeit, sondern Vergleich des PE mit PE eines anderen Charakters (oder mehrerer anderer Charaktere); Charakter mit höchstem PE hat Erfolg, die anderen Misserfolg; bei Gleichstand wird mit W gestochen.

**Eine gewürfelte 6:** bei gewürfelter 6 direkt noch mal würfeln; fällt erneut 6, ist Probe *Automatischer Erfolg*: Probe ist in jedem Fall Erfolg, egal wie hoch PE (auch bei Vergleichsprobe); bei anderen Ergebnissen wird zweiter Wurf ignoriert und erster normal gewertet.

**Eine gewürfelte 1:** bei gewürfelter 1 direkt noch mal würfeln; fällt erneut 1, ist Probe *Automatischer Misserfolg*: Probe ist in jedem Fall Misserfolg, egal wie hoch PE (auch bei Vergleichsprobe); bei anderen Ergebnissen wird zweiter Wurf ignoriert und erster normal gewertet.

## Konditionen

Jeder Charakter hat drei Konditionen; jede Kondition hat einen Wert, der jeweils aus einem anderen Wert berechnet wird; ändert sich dieser, ändert sich auch Konditionswert; Konditionswerte können nie geringer sein als 1.

**Ausdauer (AU):** 20 + STÄ ×3

**Wundschwelle (WS):** AU ÷2

**Tempo (TE):** 8 + GEW ÷2

**Schadensbonus (SB):** STÄ ÷2

## Charaktererschaffung

Dieses Kapitel beschreibt die Erschaffung eines neuen SC; jeder neue SC wird mit 20 *Entwicklungspunkten* (EP) erschaffen; müssen vollständig ausgegeben werden.

1.) **Konzept:** allgemeines Charakterkonzept, keine Details.

2.) **Talente und Einschränkungen:** beliebig viele Talente für EP kaufen; wird *Übernatürliche Begabung* gekauft, können auch weitere Kräfte gekauft werden (siehe Kapitel *Übernatürliche Kräfte*); automatisch und ohne Kosten Talent *Sprache* für Muttersprache; Einschränkungen können nach Bedarf gekauft werden, um zusätzliche EP zu erhalten.

3.) **Attribute und Konditionen:** alle Attributwerte starten bei 0; um jeweils höchstens 2 steigerbar oder senkbar; Steigerungen kosten 5 EP pro Schritt, Senkungen geben 5 EP pro Schritt dazu; danach Konditionswerte ausrechnen.

4.) **Ausrüstung:** für 20.000 \$ kann Startausrüstung (Waffen, Rüstung, Kleidung, Reiseausrüstung etc.) des Charakters gekauft werden; siehe Kapitel *Ausrüstung*; nicht ausgegebene \$ werden mit ins Spiel übernommen.

5.) **Details:** Einzelheiten zu Persönlichkeit, Aussehen und bisherigem Leben des Charakters überlegen; Namen festlegen.

## Entwicklung und Rang

Bei Charaktererschaffung hat ein SC Rang 0, bei Spielbeginn Rang 1; je volle 20 ausgegebene EP steigt er in einen höheren Rang auf.

**EP-Vergabe:** SL vergibt am Ende jeder Spielsitzung 1 bis 3 EP (1 EP für eher wenige Gefahren, Herausforderungen oder Erfolge, 2 EP für durchschnittlich viele, 3 EP für viele).

**EP-Nutzung:** Spieler können zwischen zwei Spielsitzungen erhaltene EP ausgeben, um Attribute ihres Charakters zu steigern (pro Attribut nicht mehr als 2 Steigerungsschritte pro Rang) oder um neue Talente, höhere Talentstufen (pro Talent nicht mehr als 1 Talentstufe pro Rang) oder neue Übernatür-

liche Kräfte zu erlernen; Kosten wie bei Charaktererschaffung.

**Schicksal:** Jeder SC hat *Schicksal* in Höhe seines Rangs; Spieler kann Schicksal ausgeben, damit sein Charakter Schaden ignoriert oder (nicht dauerhaften) Zustand verliert; ausgegebenes Schicksal regeneriert sich zu Anfang von Abenteuer/Abschnitt.

**Glück:** Jeder SC hat *Glück* in Höhe seines Rangs; Spieler kann Glück ausgeben, um beliebigen gerade von ihm gemachten Würfelwurf zu wiederholen; ausgegebenes Glück regeneriert sich pro Tag in Spielwelt.

## Talente

Talente sind besondere Eigenschaften oder Fähigkeiten eines Charakters; können mit EP gekauft werden; sowohl bei Charaktererschaffung als auch im Spiel kaufbar, *Starttalente* (markiert mit \*) nur bei Charaktererschaffung; Talentstufen müssen nacheinander gekauft werden; pro Rang darf nur eine Stufe pro Talent gekauft werden; Talente dürfen nicht mit Talenten oder Einschränkungen kombiniert werden, die sie ersetzen oder ihnen widersprechen; SL kann neue Talente hinzuerfinden.

**Attraktiv\*:** +3 auf EMP-Proben, um andere Charaktere zu betören; weitere Vorteile nach SL-Ermessen. *Kosten:* 5 EP.

**Begleiter\*:** loyaler/befreundeter NSC folgt Charakter dauerhaft und ohne Bezahlung; wird wie ein SC erschaffen (siehe Kapitel *Charaktererschaffung*), allerdings mit 15 statt 20 EP; kann selbst nicht Talent *Begleiter* kaufen. *Kosten:* 15 EP.

**Fertigkeit 1–3:** Charakter erhält in Situationen, in denen die Fertigkeit passt, Bonus auf Attributproben in Höhe der Talentstufe ×2 (Beispiel: Fertigkeit *Nahkampf* gibt Bonus auf alle GEW-Proben zum Angreifen und Verteidigen mit Nahkampfwaffen oder waffenlos); in Klammern ist jeweils übliches Attribut für Proben angegeben; mit <sup>1</sup> gekennzeichnete Fertigkeiten wenigstens auf Stufe 1 nötig, um Probe bzw. Handlung ausführen zu können; SL kann bei Bedarf neue Fertigkeiten hinzuerfinden. *Fertigkeiten:* Nahkampf (GEW), Fernkampf (WAH), Heimlichkeit (WAH), Klettern (GEW), Schwimmen<sup>1</sup> (GEW), Medizin<sup>1</sup> (INT), Rhetorik (EMP), Spurenlesen<sup>1</sup> (WAH), Reiten<sup>1</sup> (WAH), Fahren<sup>1</sup> (WAH; gilt für eine Fahrzeugart), Pharmazutik<sup>1</sup> (WAH), Tischlern<sup>1</sup> (WAH), Schmieden<sup>1</sup> (WAH), Steinmetzen<sup>1</sup> (WAH), Musizieren<sup>1</sup> (WAH; gilt für eine Instrumentenart), Singen (WAH), Überlebenstechniken (WAH), Naturwissenschaften<sup>1</sup> (INT), Weltkunde<sup>1</sup> (INT), Esoterik<sup>1</sup> (INT), Informationstechnologie<sup>1</sup> (INT). *Kosten:* 5 EP/Stufe.

**Fliegen\*:** Charakter kann dauerhaft fliegen (von Natur aus, durch Superkräfte o. ä.); Flug zählt als eigene Fortbewegungsart; TE entspricht regulärem TE. *Kosten:* 15 EP.

**Groß:** großes Individuum einer menschengroßen oder normalgroßen Individuum einer großen Rasse; STÄ +3; Kosten für Rüstung und Kleidung ×2. *Kosten:* 15 EP.

**Große Macht 1–3:** pro Stufe MA +3; Charakter muss Talent *Übernatürliche Begabung* besitzen. *Kosten:* 10 EP/Stufe.

**Körperwaffen 1–3:** +1/Stufe auf SW bei waffenlosen Angriffen; *Stufe 1:* kein Malus auf waffenlose Angriff- und Verteidigungsproben; *Stufe 2:* +1 auf waffenlosen Angriffs- und Verteidigungsproben; *Stufe 3:* +1 auf Kritische Spanne bei waffenlosem Kampf. *Kosten:* 5 EP/Stufe.

**Kraftresistenz\*:** +2 auf WIL-Proben, um Auswirkungen Übernatürlicher Kräfte zu widerstehen; *Kosten:* 5 EP.

**Natürliche Rüstung\*:** Charakter gehört Rasse mit dichter Haut, Fell o. ä. an; natürliche RW zwischen 1 und 5 muss fest gewählt werden; natürliche Rüstung zählt zusätzlich zu getragener Rüstung. *Kosten:* RW ×5.

**Reich\*:** Charakter erhält bei der Charaktererschaffung 200.000 \$ statt 20.000 \$. *Kosten:* 10 EP.

**Reiterkampf:** auf Reittier kein Malus auf Angriffsproben, +1 Schaden und +1 auf WAH-Proben, um Reittier unter Kontrolle zu halten. *Kosten:* 5 EP.

**Rüstungsgewöhnung 1, 2:** Zustand *Behinderung* gilt um Talentstufe ×2 niedriger. *Kosten:* 5 EP für Stufe 1, 10 EP für Stufe 2.

**Sehr Reich\*:** Charakter erhält bei der Charaktererschaffung 2.000.000 \$ statt 200.000 \$. *Kosten:* 20 EP.

**Sehr Schnell\*:** Charakter gehört sehr schneller Rasse an; TE +4. *Kosten:* 20 EP.

**Schnell:** Charakter ist athletischer Läufer oder gehört schneller Rasse an; TE +2. *Kosten:* 10 EP.

**Schnellladen:** muss auf eine bestimmte Schusswaffe (z. B. Langbogen, Schwere Armbrust oder Revolver) spezialisiert werden; für diese ist Nachladezeit halbiert. *Kosten:* 10 EP.

**Sehr Groß\*:** besonders großes Individuum einer großen oder normalgroßen Individuum einer sehr großen Rasse; STÄ +6; Kosten für Rüstung und Kleidung ×4. *Kosten:* 30 EP.

**Sprache:** Beherrschung einer Sprache auf alltagstauglichem Niveau; Charakter beherrscht auch passende Schrift, wenn für Spielwelt üblich oder er mindestens INT 1 hat. *Kosten:* 5 EP.

**Steinreich\*:** Charakter erhält bei der Charaktererschaffung 20.000.000 \$ statt 20.000 \$. *Kosten:* 30 EP.

**Übernatürliche Begabung\*:** Charakter erhält zusätzliche Kondition *Macht* (MA; Berechnung: 3 + WIL) und kann Übernatürliche Kräfte (siehe Kapitel *Übernatürliche Kräfte*) erlernen und einsetzen; als Teil dieses Talents erhält Charakter Kräfte im Wert von 15 EP (nach eigener Wahl). *Kosten:* 15 EP.

**Waffenexperte 1–3:** muss auf eine bestimmte Waffe (z. B. waffenlos, Langschwert oder Revolver) spezialisiert werden; pro Stufe +1 auf Angriffs- und Verteidigungsproben und Schaden mit Waffe. *Kosten:* 5 EP/Stufe.

**Widerstandskraft\*:** Charakter hat sehr gute Abwehrkräfte; erhält +2 auf alle Würfe, um nicht krank zu werden und um Auswirkungen (auch Tödlichkeit) von Krankheiten und Ver-

giftungen zu widerstehen (siehe Kapitel *Abenteuersituationen*). *Kosten:* 5 EP.

## Einschränkungen

Einschränkungen können nur bei Charaktererschaffung gewählt werden; kosten keine EP, sondern bringen zusätzliche EP; Einschränkungen dürfen nicht mit anderen Talenten oder Einschränkungen kombiniert werden, die sie ersetzen oder ihnen widersprechen; SL kann neue Einschränkungen hinzuerfinden.

**Arm:** Charakter erhält bei der Charaktererschaffung 5000 \$ statt 20.000 \$. *Gutschrift:* 5 EP.

**Klein:** kleines Individuum einer menschengroßen oder normalgroßen Individuum einer kleinen Rasse; STÄ -3; Kosten für Rüstung und Kleidung ÷2. *Gutschrift:* 15 EP.

**Langsam:** Charakter ist lahm oder gehört einer langsamen Rasse an; TE -2. *Gutschrift:* 10 EP.

**Sehr Klein:** besonders kleines Individuum einer kleinen oder normalgroßen Individuum einer sehr kleinen Rasse; STÄ -6; Kosten für Rüstung und Kleidung ÷4. *Gutschrift:* 30 EP.

**Sehr Langsam:** Charakter gehört einer sehr langsamen Rasse an; TE -4. *Gutschrift:* 20 EP.

**Unattraktiv:** -3 auf EMP-Proben, um andere Charaktere zu betören; weitere Nachteile nach SL-Ermessen. *Gutschrift:* 5 EP.

## Ausrüstung

Alle Preise in diesem Kapitel sind in \$ angegeben (entspricht ungefähr Wert eines aktuellen US \$); empfohlenes Währungsmodell für Fantasywelt: 1 Goldmünze = 10 Silbermünzen = 100 Kupfermünzen (1 \$ = 1 Kupfermünze).

**Waffen:** Waffen haben *Schadenwert* (SW), der angibt, wie gefährlich sie sind; waffenlose Angriffe haben SW 0; *Beispiele für SW:* Knüppel 1, Dolch 2, Langschwert/Streitkolben/Streitaxt/Speer 4, Zweihandsschwert/Zweihandaxt 7, Kurzbogen 4, Langbogen 5, Leichte Armbrust 6, Schwere Armbrust 7, Wurfspieß/Wurfaxt 3, Wurfmesser 1, Steinschlosspistole 9, Musketen 11, moderne Pistole 12, modernes Gewehr 14, Schrotflinte/Maschinenpistole 17, Laserpistole 22; *Kosten:* SW<sup>2</sup> ×100 in \$; in Kampagnen, in denen Schusswaffen verbreitet sind, Preis ÷4.

**Fernkampfdaten:** Schusswaffen haben Reichweite in m und Nachladezeit in Aktionen (bezogen auf 1 Projektile bzw. ein Magazin), Wurfrahmen nur Reichweite in m; *Beispiele:* Kurzbogen 150/1, Langbogen 250/1, Leichte Armbrust 150/3, Schwere Armbrust 250/6, Wurfspieß 80, Wurfaxt 20, Wurfmesser 10; Steinschlosspistole 30/6, Muskete 100/8; Revolver 300/2; halbautomatische Pistole 300/2 (Magazin); halbautomatisches Gewehr 400/4 (Magazin), Schrotflinte 50/2, Maschinenpistole 150/3 (Magazin), Laserpistole 400/2 (Magazin).

**Rüstung:** Rüstungen haben *Rüstungswert* (RW), der angibt, wie gut sie gegen Schaden schützen; es gibt fünf Kategorien mit jeweils anderem RW: *ungerüstet* (normale Kleidung/nackt) 0, *leicht gerüstet* (Leder/Fell/dickes Tuch) 2, *mittelschwer gerüstet* (Kette/Schuppe) 4, *schwer gerüstet* (Platte/Kevlar) 6, *sehr schwer gerüstet* (futuristisches Material) 8; *Kosten:* RW<sup>2</sup> ×1000 in \$; in modernen und futuristischen Kampagnen Preis ÷4; Rüstung erzeugt Zustand *Behinderung*, der alle Proben bei körperlichen Tätigkeiten (auch Angriffe und Verteidigungen) um den Zustandswert erschwert; Höhe des Zustands ist RW ÷2; moderne und futuristische Rüstung erzeugt nur *Behinderung* 1.

**Schilde:** in Zweihand gehalten (nicht mit zweihändigen Waffen kombinierbar); +1 auf Verteidigungsproben, -1 auf Angriffsproben mit der Haupthand; *Kosten:* 500 \$.

**Sonstige Ausrüstung:** jeweils mit Preis in \$; *vormoderne Ära:* Rucksack 90, Wasserschlachlauch 80, Tagesproviand 20, Pechfackel 5, Feuerstein und Stahl 15, Zunderkästchen 25, Wundnadel 50, Fadenrolle 20, Verband 5, Hanfseil (pro m) 5, Wurfanker 300, Leinensack 10, einfache Kleidung 80, gute Kleidung 800, Pfeil 3, Bolzen 3, Zelt (2 Personen) 150, Schwarzpulver (1 Schuss) 3, Bleikugel (1 Schuss) 3, Arbeitspferd 3000, Reitpferd 8000, Schlachttross 100.000, Kutsche (Zweispänner) 2000; *moderne Ära:* einfaches Auto 10.000, Mittelklasse-Auto 50.000, Oberklasse-Auto 100.000+, Helikopter 400.000, Computer 1.500; *futuristische Ära:* Shuttle 500.000, kleines Raumschiff 2.000.000, großes Raumschiff 10.000.000.

**Kampf**

Kämpfe finden in *Runden* statt; eine Runde entspricht 3 s in Spielwelt; während einer Runde hat jeder Charakter einen *Zug*; Reihenfolge der Züge wird zu Beginn eines Kampfes durch *Initiative* festgelegt und bleibt für ganzen Kampf gleich; während seines Zugs kann ein Charakter eine *Aktion* ausführen und sich *fortbewegen*; nach letztem Zug in Runde beginnt neue Runde.

**Initiative:** für jeden Charakter entweder GEW- oder WAH-Probe (eigene Wahl); PE sind *Initiativewerte*; Initiativewerte werden mit jeweiligem Charakternamen in Liste notiert; Zugreihenfolge ergibt sich aus Höhe der *Initiativewerte*; Charakter mit höchstem Wert handelt zuerst, dann der mit nächsthöherem usw.; bei gleichen Ergebnissen Stechen durch Würfelwürfe; ähnliche NSC nutzen selben Initiativewert (SL-Entscheidung); ein Charakter kann in jeder Runde freiwillig auf einem niedrigeren Initiativewert handeln – sein tatsächlicher Initiativewert ändert sich dadurch nicht.

**Fortbewegung:** während seines Zugs kann ein Charakter über Strecke bis zu TE in m fortbewegen; Bewegung vor und nach Aktion möglich und beliebig aufteilbar; Charakter kann sich entscheiden, zu *sprinten*; Fortbewegung bis zum doppelten TE in m, aber im selben Zug *keine Aktion*.

**Aktionen und Reaktionen:** in seinem Zug kann ein Charak-

ter eine Aktion ausführen (es sei denn, er sprintet – siehe Abschnitt *Fortbewegung*) und so viele Reaktionen wie nötig; häufigste Aktion ist *Angriff* (mit Nah- oder Fernkampfwaffe oder waffenlos); Reaktionen auch außerhalb des Zugs möglich, aber nie vorsätzlich einsetzbar, sondern nur durch Auslöser (Handlung) eines gegnerischen Charakters); Reaktionen sind *Verteidigung* (gegen Angriff) und *Gelegenheitsangriff*.

**Beispiele für Aktionen:** Angriff mit Nahkampfwaffe (oder waffenlos), Angriff mit Fernkampfwaffe, Übernatürliche Kraft anwenden, Waffe ziehen oder Gegenstand hervorholen, Gegenstand vom Boden aufheben, vom Boden aufstehen.

**Angriff (Aktion):** Zielkreatur muss sich in Reichweite der eingesetzten Waffe befinden; Angreifer führt *Angriffsprobe* aus: GEW-Probe (bei Angriff mit Nahkampfwaffen oder waffenlosem Angriff) oder WAH-Probe (bei Angriff mit Fernkampfwaffen); wenn Gegner Reaktion *Verteidigung* wählt (Normalfall), führt er *Verteidigungsprobe* (siehe nächsten Abschnitt) aus; PE von Angriffs- und Verteidigungsprobe werden verglichen; hat Verteidiger Erfolg, wird Angriff abgewehrt; hat Angreifer Erfolg, trifft Angriff und verursacht *Schaden* (siehe dort); bei Fernkampfangriff muss PE der Angriffsprobe außerdem wenigstens 4 betragen (sonst kein Treffer); kann Gegner sich nicht verteidigen, trifft Nahkampf- oder waffenloser Angriff immer, wenn Angriffsprobe keinen Automatischen Misserfolg ergibt.

**Verteidigung (Reaktion):** Wenn ein Angriff auf einen Charakter ausgeführt wird, kann dieser als Reaktion eine Verteidigung ausführen. Dabei handelt es sich um eine GEW-Probe, die bei Verteidigung gegen einen Fernkampfangriff einen Malus von 5 erhält. Ein Charakter, der sich eines Angriffs auf ihn nicht bewusst ist, kann keine Verteidigung ausführen.

**Gelegenheitsangriff (Reaktion):** Wenn bestimmter Auslöser auftritt, kann Charakter, der nicht am Zug ist, als Reaktion Nahkampfangriff oder waffenlosen Angriff auf Charakter ausführen, der am Zug und in Reichweite ist. *Auslöser:* Charakter am Zug bewegt sich fort, führt einen Fernkampfangriff aus, wendet Übernatürliche Kraft an oder steht vom Boden auf (weitere Auslöser nach SL-Entscheidung). Pro Auslöser kann Charakter nur einen Gelegenheitsangriff ausführen, aber selber Auslöser kann für mehrere Charaktere gelten; Gelegenheitsangriff unterbricht Handlung des Charakters, der am Zug ist; ansonsten Abwicklung wie Aktion *Angriff*; Gegner (Charakter am Zug) kann sich wie gewöhnlich verteidigen.

**Gezielter Angriff (Aktion):** ein Angriff auf eine verletzliche Zone des Gegners; Angriffsprobe -1, *Kritische Spanne* +1.

**Wuchtiger Angriff (Aktion):** ein Angriff mit besonders viel Wucht (nur mit Nahkampfwaffen, waffenlos oder mit Wurfaffen). Angriffsprobe -1, Schaden +3 + STÄ +6.

**Angriff vorbereiten (Aktion):** Charakter stellt sich auf sein Ziel ein, um sicheren Treffer zu landen; Spieler wählt ein bestimmtes Ziel; bei nächstem Angriff gegen dieses Ziel erhält er +1 auf seine Angriffsprobe; bei anderer Aktion verfällt Bonus.

**Entwaffnen (Aktion):** Angriff, um Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen (nur mit Nahkampfwaffen oder waffenlos); Angriffsprobe -2; normaler Schaden oder kein Schaden (Entscheidung des Angreifers); dann STÄ-Vergleichsprobe zwischen Angreifer und Gegner – gewinnt Angreifer, wird Gegner entwaffnet.

**Zu-Fall-Bringen (Aktion):** Angriff, um Gegner zum Sturz zu bringen (nur mit Nahkampfwaffen oder waffenlos); Angriffsprobe -2; normaler Schaden oder kein Schaden (Entscheidung des Angreifers); dann STÄ-Vergleichsprobe zwischen Angreifer und Gegner – gewinnt Angreifer, stürzt Gegner zu Boden.

**Ergreifen (Aktion):** Angriff, um Gegner zu packen (nur waffenlos möglich); normale Angriffsprobe (-2 für waffenlos); trifft Angriff, kein Schaden, sondern STÄ-Vergleichsprobe: verliert Gegner, ist er gepackt und kann sich weder fortbewegen noch Aktion ausführen; in seinem Zug kann er als Aktion versuchen, sich zu befreien: STÄ-Vergleichsprobe, bei Erfolg kommt er frei; Greifer kann Ergreifen in folgenden Runden waffenlos oder mit kurzen Waffen (Messern, Dolchen o. ä.) angreifen.

**Schaden:** trifft Angriff den Gegner, wird Schaden ermittelt, den Waffe verursacht; dazu wird *Schadenswurf* ausgeführt: zu W wird SW der eingesetzten Waffe addiert; bei Nahkampfwaffen, waffenlosen Angriffen und Wurfaffen wird außerdem noch der SB addiert; Ergebnis ist *Gesamtschaden*; davon wird nun RW des Gegners abgezogen (falls dieser Rüstung hat); übrig bleibender Schaden ist *Effektiver Schaden* und wird auf Charakterbogen des Getroffenen notiert; Effektiver Schaden kann Charakter *angeschlagen* oder *kampfunfähig* machen (siehe entsprechende Abschnitte weiter unten).

**Kritischer Treffer:** bei gewürfelte 6 direkt noch mal würfeln; fällt etwas anderes als 6, wird zweiter Wurf ignoriert und Schaden normal bestimmt (mit erstem Würfelergebnis); fällt erneut 6, wurde *Kritischer Treffer* erzielt (Gegner wurde an besonders verletzlicher Stelle getroffen); zuerst wird Schaden regulär berechnet, wobei Würfelergebnis als 6 gewertet wird; dann wird *Kritischer Schaden* ermittelt: Würfelwurf; Ergebnis  $\pm 2$  bei winzigem,  $\times 1$  bei sehr kleinem,  $\times 2$  bei kleinem,  $\times 3$  bei mittelgroßem,  $\times 4$  bei großem,  $\times 5$  bei sehr großem und  $\times 6$  bei riesigem Angreifer; Kritischer Schaden wird zum regulären Schaden addiert; in manchen Situationen (z. B. bei Aktion *Gezielter Angriff*) wird *Kritische Spanne* eines Schadenswurfs vergrößert: dann kann bereits 5 oder weniger (je nach Vergrößerung der Spanne) Kritischen Treffer auslösen; vergrößerte Spanne gilt auch für den zweiten Wurf (zur Überprüfung).

**Kampfunfähigkeit:** ist *auf einmal* erlittener Effektiver Schaden wenigstens so hoch wie WS eines Charakters, kann dieser

*kampfunfähig* werden; zur Überprüfung W: bei 1–3 erhält Charakter Zustand *Kampfunfähig*, bei 4–6 keine weiteren Auswirkungen; Charakter erhält außerdem Zustand *Kampfunfähig*, wenn *insgesamt* erlittener Effektiver Schaden wenigstens so hoch ist wie seine maximale AU (in dem Fall keine Überprüfung); kampfunfähiger Charakter kann sich nicht mehr fortbewegen und keine Aktionen oder Reaktionen mehr ausführen; wird kampfunfähiger Charakter attackiert, kann dieser automatisch getötet werden (Entscheidung des Angreifers); sobald wenigstens 1 Punkt Schaden geheilt wird und Schaden geringer ist als maximale AU, verliert Charakter Zustand *Kampfunfähig*.

**Angeschlagenheit:** ist *insgesamt* erlittener Effektiver Schaden wenigstens so hoch wie WS eines Charakters, erhält dieser Zustand *Angeschlagen*; dadurch Malus von 1 auf alle Proben sowie auf TE; wurde soviel Schaden geheilt, dass dieser niedriger ist als WS, verliert Charakter Zustand *Angeschlagen*.

**Fernkampfmofifikatoren:** pro 50 m, die Ziel entfernt ist, -1 auf Angriffsprobe; befindet sich Ziel in Nahkampf, -1 auf Angriffsprobe; Abzüge durch Deckung nach SL-Entscheidung.

**Kampf mit zwei Waffen:** Charakter kann mit Aktion Angriff zwei statt einem Angriff ausführen; in dem Fall Angriffsprobe mit Waffe in Haupthand -3, mit Waffe in Zweithand -6.

**Waffenloser Kampf:** Charaktere ohne getragene Waffen erhalten -2 auf Angriffs- und Verteidigungsproben; waffenlose Angriffe haben SW 0 und zählen als Nahkampfangriffe.

**Überzahl:** Charakter erhält für jeden Gegner nach dem ersten, in dessen Nahkampfreichweite er sich befindet, -1 auf Angriffs- und Verteidigungsproben (kumulativ, höchstens -3).

**Hinterhältiger Angriff:** liegt vor, wenn Gegner sich des Angriffs nicht bewusst ist (siehe *Angriff (Aktion)*); trifft Angriff, Kritische Spanne +2.

**Berittener Kampf:** bei Fortbewegung gilt TE vom Reittier (Pferd hat 15); Reittier kann sprinten und Reiter trotzdem Aktion ausführen; Reiter erhält -1 auf Angriffsproben und +1 auf Schaden; erleidet Reittier Schaden, WAH-Probe gegen 5, damit es nicht flieht (nur mit Talent *Fertigkeit Reiten* möglich).

## Abenteuersituationen

**Rasten:** Charakter braucht wenigstens 6 Stunden Schlaf pro Tag; schläft er weniger, erhält er Zustand *Erschöpft* (-1 auf alle Proben), bis er wieder 6 Stunden schläft; schläft er weniger 3 Stunden, muss für ihn am Ende jedes Tages ab dem zweiten WIL-Probe gegen 4 (+1 für jeden weiteren Tag) ausgeführt werden – bei Misslingen schläft er ein.

**Nahrung und Wasser:** Charakter braucht wenigstens 0,5 kg Essen und 0,5 l Wasser o. ä. pro Tag; bei zu wenig Essen nach erstem Tag Zustand *Hunger 1* und alle weiteren 4 Tage *Hunger +1*; bei zu wenig Wasser nach erstem Tag Zustand *Durst 1* und pro weiterem Tag Zustand *Durst +1*; Zustände geben jeweils -1 auf alle Proben des Charakters (unabhängig vom Wert des Zustands); erreicht einer der Zustände 5, wird Charakter ohnmächtig; erreicht er 6, stirbt er. *Suche nach Nahrung:* pro Stunde WAH-Probe gegen 5 oder mehr; bei Erfolg W kg Nahrung +1 kg pro Punkt PE über Schwierigkeit; *Suche nach Wasser:* pro Stunde WAH-Probe gegen 4 oder mehr; bei Erfolg soviel Wasser wie mitgeführt werden kann.

**Reisegeschwindigkeit:** TE  $\pm 2$  km pro Stunde (nicht gerundet); es zählt TE des langsamsten Reisenden; nicht mehr als 8 Stunden Marsch pro Tag möglich.

**Springen:** mit Anlauf ist Sprungweite in m TE  $\pm 2$  + PE  $\pm 4$  einer GEW-Probe; ohne Anlauf die Hälfte; Distanz bei Hochsprung ist TE  $\pm 5$ ; Berechnungen werden nicht gerundet.

**Fallschaden:** wenn fallender Charakter aufkommt, erleidet er Schaden; normaler Schadenswurf; SW ist 0 +1 pro 3 volle m Fallstrecke (kein Schaden bei weniger als 3 m); Kritischer Treffer möglich; Rüstung zählt.

**Brennen und Feuerschaden:** bei Entzündungsgefahr W: bei 1–3 fängt Charakter oder Objekt Feuer; brennender Charakter erhält Zustand *Brennend*; dadurch erleidet Charakter pro Runde 1 Effektiven Schaden (kein W, Rüstung zählt nicht); jede weitere Runde wird Schaden um 1 erhöht.

**Erstickten:** bei bewusstem Luftanhalten kann Charakter 3 min ohne Luft auskommen, bei erzwungenem 30 s; danach wird Charakter ohnmächtig (und stirbt schließlich, falls er keine Möglichkeit zum Atmen erhält).

**Vergiftung und Krankheit:** Krankheit gibt Charakter Zustand *Krank*, Vergiftung Zustand *Vergiftet*; dadurch jeweils -1 auf alle Proben; eventuell weitere Auswirkungen je nach Art von Gift oder Krankheit (SL-Entscheidung); Vergiftung tritt bei entsprechendem Auslöser immer auf, bei Konfrontation mit Krankheit wird gewürfelt: bei 1–3 wird Charakter krank, sonst nicht; bei Tödlichkeit von Gift oder Krankheit wird gewürfelt: bei 1–3 stirbt Charakter, ansonsten kein weiterer Effekt (bei tödlichen Giften nur eine Probe, bei tödlichen Krankheiten in gewissen Tagesabständen, SL-Entscheidung); Dauer und Heilbarkeit von Vergiftung oder Erkrankung SL-Entscheidung.

**Wundheilung:** Charakter heilt automatisch pro volle Stunde ein Zehntel seiner AU an Schaden; Wunden eines Charakters können einmal pro Tag mithilfe des Talents *Fertigkeit Medizin* versorgt werden: INT-Probe gegen 5 – bei Erfolg heilt Charakter am Ende nächster Stunde zusätzlich ein Zehntel seiner AU plus ein weiteres Zehntel pro PE-Schritt über 5.

## Übernatürliche Kräfte

Charaktere mit Talent *Übernatürliche Begabung* können *Übernatürliche Kräfte* wirken; Natur und Herkunft der Kräfte legt Spieler bei Charakterschaffung fest (zusammen mit SL); über-

natürlich Begabte haben besondere Kondition *Macht* (MA); MA muss bezahlt werden, um Übernatürliche Kräfte einzusetzen (hat Charakter nicht genug MA, kann er entsprechende Kraft nicht wirken); Regenerierung von MA: 1 pro 3 volle Stunden.

Übernatürliche Kräfte sind in drei *Kraftstufen* (KS) kategorisiert; Kräfte der dritten Stufe sind die stärksten; um Kraft zu erlernen, muss EP-Betrag in Höhe von KS  $\times 5$  gezahlt werden.

Es folgen Beispiele für Kräfte (mit KS in Klammern hinter Name); SL kann neue Kräfte hinzuerfinden.

**Licht (KS 1):** immaterielle und nicht-entzündliche Lichtquelle von der Helligkeit einer Öllaterne entsteht innerhalb von 3 + WIL m; 1 Stunde; kann frei innerhalb Reichweite bewegt werden; kann Reichweite nie verlassen (bewegt sich mit).

**Windstoß (KS 1):** heftiger Windstoß; geht vom Anwender aus; 6 m lang und 3 m breit; Windstärke legt Anwender durch WIL-Probe fest: PE  $\times 30$  ist Windgeschwindigkeit in km/h; für Kreaturen im Wirkungsbereich jeweils STÄ-Probe -2, verglichen mit vorheriger WIL-Probe; unterlegte Kreaturen fallen zu Boden; über Schaden an Objekten entscheidet SL.

**Kraft erkennen (KS 1):** Anwender erkennt Anzahl und Position gerade aktiver Übernatürlicher Kräfte innerhalb von 9 + WIL m um ihn herum; mit Talent *Fertigkeit Esoterik* kann Kraft innerhalb von 1 m kann nach 3 min Untersuchung mit erfolgreicher INT-Probe gegen 6 identifiziert werden.

**Energiegeschoss (KS 1):** Geschoss aus übernatürlicher Energie; Ziel ist Kreatur oder Objekt innerhalb von 10 + WIL  $\times 10$  m; Objekt wird automatisch getroffen; bei Kreatur führt Anwender Fernkampfangriff mit WIL statt WAH durch; Verteidigung wie gegen Fernkampfangriff; trifft Geschoss, Schaden mit SW 6.

**Geräusche (KS 1):** ein bestimmter Punkt innerhalb von 5 + WIL  $\times 5$  m ein oder mehrere naturgetreue Geräusche (auch Sprache); Geräuschkulisse kann höchstens 10 s dauern.

**Verbesserung (KS 1):** beliebige Kreatur innerhalb von 3 m (bei Aktivierung) erhält für 1 min Bonus von 1 + WIL  $\pm 3$  auf alle Proben und Schaden mit jeder Waffe.

**Explosivgeschoss (KS 2):** Geschoss aus übernatürlicher Energie; Ziel ist Punkt in 10 + WIL  $\times 10$  m; dort explodiert Geschoss und verursacht dadurch Schaden mit SW 9 an alle Kreaturen und Objekte innerhalb von 3 m vom Punkt; Kreaturen können Explosion mit GEW-Probe gegen 9 ausweichen.

**Schutzaura (KS 2):** Anwender erhält für 5 min (zusätzlichen) RW von 4 + WIL  $\pm 2$ .

**Beschwörung (KS 2):** Kraft muss separat für jeweils bestimmte Art von Kreatur (z. B. Zombie oder Dämon) erlernt werden; Aktivierung dauert 1 min und kostet bei mächtiger Kreatur 2 weitere MA, bei sehr mächtiger 4 weitere; Anwender muss WIL-Probe gegen 3 (bzw. gegen 6 bei mächtiger oder 9 bei sehr mächtiger Kreatur) gelingen, um Kreatur zu unterwerfen; bei Misslingen scheitert Beschwörung und Kreatur verschwindet; bei Kritischem Misserfolg gelingt Beschwörung, aber Kreatur attackiert Anwender; erfolgreich beschworene Kreatur bleibt für 30 + WIL  $\times 30$  min (mächtige für 10 + WIL  $\times 10$  min, sehr mächtige für 3 + WIL  $\times 3$  min); Kreatur führt jeden Dienst aus, den Anwender verlangt und zu dem sie imstande ist.

**Heilung (KS 2):** Kreatur innerhalb von 3 m heilt 5 + WIL  $\times 5$  erlittenen Schaden.

**Illusion (KS 2):** Anwender erzeugt Illusion von maximal 2 + 2  $\times$  WIL m<sup>3</sup> (min. 2 m<sup>3</sup>) Größe und innerhalb von höchstens 20 m von ihm; kann alle Sinne beeinflussen und wirkt täuschend echt; solange in Sichtweite, kann Anwender Illusion frei verändern; ansonsten ist sie eine unveränderte Szene (keine Bewegung, kein Geräusch); Illusion bleibt 10 min; Aufrechterhaltung möglich; für andere Charaktere, die Illusion begegnen und Grund zum Zweifel haben, wird jeweils WIL-Probe gegen WIL-Probe +1 des Anwenders ausgeführt; bei Erfolg durchschauen Charaktere Illusion.

**Vision (KS 2):** Anwender befragt Gott, Geister o. ä., um Wahrheit über Personen, Objekte oder Ereignisse der Vergangenheit oder Gegenwart zu erfahren; Aktivierung dauert 10 min; Anwender stellt entsprechende Frage, die SL wahrheitsgemäß mit „ja“ oder „nein“ beantworten muss; ist Beantwortung nicht möglich, sagt er: „keine Antwort“; pro Tag kann Kraft bis zu 1 + WIL Male vom selben Charakter verwendet werden.

**Fliegen (KS 3):** Anwender erhält für 3 + WIL  $\times 3$  min Fähigkeit, auf übernatürliche Weise zu fliegen; im Flug ist sein TE 10.

**Unsichtbarkeit (KS 3):** Anwender wird mitsamt aller Ausrüstung, die er tragen kann, für 1 + WIL min unsichtbar; Aufrechterhaltung möglich.

**Teleportation (KS 3):** Anwender versetzt sich mitsamt aller Ausrüstung, die er tragen kann, an einen Ort, den er kennt oder sehen kann innerhalb von höchstens WIL  $\times 300$  m (wenigstens 300 m) Entfernung; Aktivierung dauert 3 Züge.

**Paralyse (KS 3):** Ziel ist Kreatur innerhalb von 10 m; für sie wird WIL-Probe gegen WIL-Probe +1 des Anwenders ausgeführt; gewinnt Anwender, ist Kreatur für Rest der Runde und nächste WIL  $\times 2$  Runden vollständig gelähmt; Aufrechterhaltung möglich.

**Kontrolle (KS 3):** Ziel ist Kreatur innerhalb von 10 m; für sie wird WIL-Probe gegen WIL-Probe +1 des Anwenders ausgeführt; gewinnt Anwender, steht Kreatur für Rest der Runde und nächste WIL Runden vollständig unter geistiger Kontrolle des Anwenders; Ziel kann nicht zu direkt selbstmörderischen Tätigkeiten gezwungen werden; Aufrechterhaltung möglich.

**Inferno (KS 3):** ab Punkt in höchstens 20 + WIL  $\times 20$  m nehmen alle Kreaturen und Objekte innerhalb von 6 m Radius Schaden mit SW 12; keine Verteidigung möglich; Aktivierung dauert 3 Züge.