

Dominikus

Dittes Scherkl

MULTI ERPS



Multiverse Role Playing System v1.1.2
© 2017-2020 Dominikus Dittes Scherkl

Logo by viopix Design & Beratung, Viola Renno

Dieses Werk wurde veröffentlicht unter Creative Commons
und darf frei vervielfältigt, verändert und weiter verbreitet werden.
Inspiriert durch ERPS by Ernst-Joachim Preussler
zum Download verfügbar auf www.erps.de

Für meinen 500.000 kt Rubin

Vielen Dank an die ersten Testrunden

Viktor Ahrens

Mathias Bleiber

Waldtraut Dittes Scherkl

Thomas Farr

Harald Grimm

Jennifer Heyl

Vanessa Heyl

Melanie Hohensee

Patrick Klein

Ernst-Joachim Preussler

Christian Roggy

Florian Schöninger

Benjamin Seyfarth

Kerstin Seyfarth

Silke Thümler

Inhaltsverzeichnis

| | | | | | |
|-----------|-----------------------------------|-----------|-----------|---------------------------------------|-----------|
| 1. | Einleitung | 7 | 3.8.1 | <i>Das Erwachen der Kräfte</i> | 19 |
| 1.1 | Was ist Rollenspiel? | 7 | 3.9 | Fertigkeiten | 20 |
| 1.2 | Das Multiversum | 8 | 3.10 | Anfangsausrüstung | 21 |
| 1.2.1 | <i>Hauptlinie</i> | 8 | 3.11 | Abgeleitete Werte | 21 |
| 1.2.2 | <i>Konsens</i> | 8 | 3.12 | Charakterabrundung | 23 |
| 1.2.3 | <i>Fremde Welten</i> | 8 | 3.12.1 | <i>Aussehen</i> | 23 |
| 1.3 | Warum Multiverps? | 8 | 3.12.2 | <i>Hintergrund</i> | 23 |
| 1.4 | Gleichberechtigung | 9 | 3.12.3 | <i>Name</i> | 23 |
| | | | 3.13 | Beispielcharakter | 23 |
| 2. | Grundlagen | 9 | 4. | Fertigkeiten und Lernen | 26 |
| 2.1 | Abkürzungen | 9 | 4.1 | Anwendung von Fertigkeiten | 26 |
| 2.2 | Material | 10 | 4.1.1 | <i>Grundlegende Konzepte</i> | 26 |
| 2.3 | Regelmechanismen | 10 | 4.1.2 | <i>Mindestwurf</i> | 26 |
| 2.3.1 | <i>Charakterwerte</i> | 10 | 4.1.3 | <i>Fertigkeitswurf</i> | 26 |
| 2.3.2 | <i>Würfe</i> | 11 | 4.1.4 | <i>Auswirkungen</i> | 26 |
| 2.3.3 | <i>Fertigkeiten</i> | 11 | 4.1.5 | <i>Wiederholungswurf</i> | 26 |
| 2.3.4 | <i>Heldenpunkte</i> | 11 | 4.1.6 | <i>Drama</i> | 26 |
| 2.3.5 | <i>Ergebnisrundung</i> | 11 | 4.1.7 | <i>Team Aktionen</i> | 27 |
| 2.3.6 | <i>Persönlichkeit</i> | 11 | 4.1.7 | <i>Gemischte Teams</i> | 27 |
| 2.3.7 | <i>Angriff</i> | 11 | 4.2 | Lernwurf | 27 |
| 2.3.8 | <i>Abwehr</i> | 11 | 4.2.1 | <i>Lernpunkte auf Konstitution</i> | 27 |
| 2.3.9 | <i>Was ist sonst noch anders?</i> | 11 | 4.3 | Lernen | 27 |
| 3. | Charaktererschaffung | 12 | 4.3.1 | <i>Steigern von Fertigkeitsstufen</i> | 27 |
| 3.1 | Persönlichkeit | 12 | 4.3.2 | <i>Fertigkeitennetz</i> | 28 |
| 3.1.1 | <i>Konzept</i> | 12 | 4.3.3 | <i>Umschichtung von Lernpunkten</i> | 28 |
| 3.1.2 | <i>Wesen und Gehabe</i> | 12 | 4.3.4 | <i>Erhalt von Lernpunkten</i> | 28 |
| 3.2 | Charakterpunkte | 13 | 4.3.5 | <i>Erlernen von Fertigkeiten</i> | 28 |
| 3.3 | Vor- und Nachteile | 13 | 4.3.6 | <i>Andere Lernmöglichkeiten</i> | 28 |
| 3.3.1 | <i>Physisch</i> | 13 | 4.3.7 | <i>Steigern von Attributen</i> | 28 |
| 3.3.2 | <i>Sozial</i> | 14 | 4.4 | Erfahrung und Stufenpunkte | 28 |
| 3.3.3 | <i>Psychisch</i> | 14 | 4.4.1 | <i>Macht</i> | 28 |
| 3.3.4 | <i>Übernatürlich</i> | 14 | 4.5 | Extras zu den Fertigkeiten | 29 |
| 3.4 | Basisattribute | 15 | 4.5.1 | <i>Spezialisierungen</i> | 29 |
| 3.5 | Sinneswerte | 16 | 4.5.2 | <i>Sammelfertigkeiten</i> | 29 |
| 3.6 | Grundfertigkeiten | 16 | 4.5.3 | <i>Techlevel</i> | 29 |
| 3.6.1 | <i>Stärke</i> | 16 | 4.6 | Waffen Fertigkeiten | 30 |
| 3.6.2 | <i>Geschicklichkeit</i> | 16 | 4.6.1 | <i>Abwehrwaffen</i> | 30 |
| 3.6.3 | <i>Konstitution</i> | 16 | 4.6.2 | <i>Fesselungswaffen</i> | 30 |
| 3.6.4 | <i>Reflexe</i> | 17 | 4.6.3 | <i>Geschütze</i> | 30 |
| 3.6.5 | <i>Charisma</i> | 17 | 4.6.4 | <i>Gewehre</i> | 30 |
| 3.6.6 | <i>Intellekt</i> | 17 | 4.6.5 | <i>Klingen</i> | 30 |
| 3.6.7 | <i>Psi-Kraft</i> | 17 | 4.6.6 | <i>Pistolen</i> | 30 |
| 3.7 | Vernetzung | 18 | 4.6.7 | <i>Projektilwaffen</i> | 30 |
| 3.8 | Prioritäten | 18 | 4.6.8 | <i>Schlagwaffen</i> | 30 |
| | | | 4.6.9 | <i>Schwere Waffen</i> | 30 |
| | | | 4.6.10 | <i>Stangenwaffen</i> | 30 |

| | | | | | |
|--------|----------------------------------|----|----------------------|--------------------------------|-----------|
| 4.6.11 | Stichwaffen | 31 | 4.10.3 | Elemente (Dir, Hit, Käl, Über) | 40 |
| 4.6.12 | Wurfaffen | 31 | 4.10.4 | Essenz (Bin, Gei, Zeit) | 40 |
| 4.6.13 | Attribut STR | 31 | 4.10.5 | Kontrolle (Beh, Hyp, Tau) | 41 |
| 4.7 | Körperliche Fertigkeiten | 31 | 4.10.6 | Materie (For, Tra, Umw) | 42 |
| 4.7.1 | Akrobatik | 31 | 4.10.7 | Muster (Flu, Sub, Vers) | 42 |
| 4.7.2 | Anzüge | 31 | 4.10.8 | Natur (Leb, Verw, Welt) | 43 |
| 4.7.3 | Fahrzeuge (S) | 32 | 4.10.9 | Regeneration (Ein, Gift, Wund) | 43 |
| 4.7.4 | Fingerfertigkeit | 32 | 4.10.10 | Selbst (Anp, Bew, Sel, Reg) | 43 |
| 4.7.5 | Heimlichkeit | 32 | 4.10.11 | Telepathie (Emp, Hal, Kom) | 44 |
| 4.7.6 | Kraftsport | 32 | 4.10.12 | Wahrnehmung (Mak, Mes, Mik) | 45 |
| 4.7.7 | Leichtathletik | 32 | 4.10.13 | Attribut PSI | 45 |
| 4.7.8 | Pilot | 33 | | | |
| 4.7.9 | Reiten | 33 | 5. Kampf | | 46 |
| 4.7.10 | Straßensport | 33 | 5.1 | Größenklasse | 46 |
| 4.7.11 | Sportfluggeräte | 33 | 5.2 | Kampfüberblick | 46 |
| 4.7.12 | Waffenloser Kampf | 33 | 5.3 | Initiative | 46 |
| 4.7.13 | Wintersport | 33 | 5.3.1 | Ablauf einer Runde | 46 |
| 4.7.14 | Attribute GES und KON | 33 | 5.3.2 | Bewegung | 47 |
| 4.8 | Soziale Fertigkeiten | 34 | 5.4 | Angriffswurf (Nahkampf) | 47 |
| 4.8.1 | Handwerk (S) | 34 | 5.4.1 | Angriffsaktionen | 47 |
| 4.8.2 | Hauswirtschaft | 34 | 5.4.2 | Abwehraktionen | 48 |
| 4.8.3 | Kultur (S) | 34 | 5.4.3 | Finte | 49 |
| 4.8.4 | Meditation | 34 | 5.4.4 | Trefferzone | 49 |
| 4.8.5 | Milieu (S) | 34 | 5.5 | Schadenswurf | 49 |
| 4.8.6 | Ökologie | 34 | 5.5.1 | Übung | 49 |
| 4.8.7 | Psi-Widerstand | 35 | 5.5.2 | Kritische Ergebnisse | 49 |
| 4.8.8 | Psychologie | 35 | 5.6 | Bruchfaktor | 49 |
| 4.8.9 | Rhetorik | 35 | 5.6.1 | Stecken bleiben | 49 |
| 4.8.10 | Spiele | 35 | 5.6.2 | Fesseln | 50 |
| 4.8.11 | Sprachen (S) | 35 | 5.6.3 | Bisse | 50 |
| 4.8.12 | Theater | 35 | 5.6.4 | Projektile | 50 |
| 4.8.13 | Verwaltung | 36 | 5.7 | Lernwurf | 50 |
| 4.8.14 | Attribute REX und CHA | 36 | 5.8 | Fernkampf | 50 |
| 4.9 | Geistige Fertigkeiten | 36 | 5.8.1 | Reichweite | 50 |
| 4.9.1 | Astrowissenschaften | 36 | 5.8.2 | Schussfrequenz | 51 |
| 4.9.2 | Elektronik | 36 | 5.8.3 | Bewegung | 51 |
| 4.9.3 | Planetenwissenschaften | 37 | 5.9 | Fahrzeugkampf | 51 |
| 4.9.4 | Forensik | 37 | 5.9.1 | Umrechnungsfaktor | 51 |
| 4.9.5 | Geisteswissenschaften | 37 | 5.9.2 | Durchschlag | 51 |
| 4.9.6 | Informatik | 37 | 5.9.3 | Geschützrunden | 51 |
| 4.9.7 | Ingenieur | 37 | | | |
| 4.9.8 | Kontrollzentrum | 37 | 6. Gesundheit | | 52 |
| 4.9.9 | Materialwissenschaften | 37 | 6.1 | Gesundheitszustand | 52 |
| 4.9.10 | Medizin | 38 | 6.2 | Schockpunkte | 52 |
| 4.9.11 | Psionik | 38 | 6.2.1 | Kurzfristige Anstrengung | 52 |
| 4.9.12 | Schriften (S) | 38 | 6.2.2 | Langfristige Anstrengung | 52 |
| 4.9.13 | Sozialwissenschaften | 38 | 6.3 | Verletzungsauswirkungen | 53 |
| 4.9.14 | Attribut IKT | 38 | 6.3.1 | Verletzungsauswirkungstabelle | 53 |
| 4.10 | Psi-Fertigkeiten | 39 | 6.3.2 | Auswirkungen über längere Zeit | 54 |
| 4.10.1 | Bewegung (Feld, Kin, Kor, Teil) | 39 | | | |
| 4.10.2 | Destruktion (Ang, Err, Imp, Zer) | 39 | | | |

| | | | | | |
|-----------|------------------------------|-----------|------------|------------------------------|-----------|
| 6.3.3 | Rüstungsschutz | 54 | 8.7 | Cyberware | 69 |
| 6.3.4 | Infektionen | 54 | 8.8 | Gifte und Drogen | 71 |
| 6.4 | Heilung | 55 | 8.9 | Campingkit | 72 |
| 6.4.1 | Erste Hilfe (Medizin) | 55 | | | |
| 6.4.2 | Behandlung durch Magie | 55 | 9. | Spielwelt | 73 |
| 6.4.3 | Wiederbelebung | 55 | 9.1 | Genesis | 73 |
| 6.4.4 | Natürliche Regeneration | 56 | 9.2 | Götter | 73 |
| 6.4.5 | Medizinische Behandlung | 56 | 9.3 | Taschenuniversen | 73 |
| 6.5 | Geistige Erschöpfung | 56 | 9.4 | Realitäten und Geister | 73 |
| 6.5.1 | Regeneration von Psi-Punkten | 57 | 9.5 | Hauptlinie | 74 |
| 6.5.2 | Geistig gesund bleiben | 57 | 9.6 | Die sieben Daseinsebenen | 74 |
| 6.5.3 | Wahnsinn | 57 | 9.7 | Wo sind wir? | 75 |
| 7. | Psi | 59 | 9.7.1 | Ordnung ... | 75 |
| 7.1 | Grundlagen | 59 | 9.7.2 | ... und Chaos | 75 |
| 7.2 | Zaubervorgang | 59 | 9.7.3 | Geh deinen Weg | 75 |
| 7.2.1 | Reichweite | 59 | 9.7.4 | Tu, was du willst | 75 |
| 7.2.2 | Interdimensionale Entfernung | 59 | 9.8 | Weltenwanderer | 76 |
| 7.2.3 | Wirkungsbereich | 59 | 9.9 | Wanderwelten | 76 |
| 7.2.4 | Dauer | 60 | | | |
| 7.2.5 | Zauberdauer | 60 | 10. | Konvertierung | 78 |
| 7.2.6 | Zaubern im Kampf | 60 | 10.1 | Lage anderer Universen | 78 |
| 7.2.7 | Wirkungsdauer | 61 | 10.2 | Was geht | 78 |
| 7.2.8 | Mindestwurf | 61 | 10.3 | Fantasy und Space ERPS | 78 |
| 7.2.9 | Psi-Kosten | 61 | 10.3.1 | Grundfertigkeiten | 78 |
| 7.2.10 | Ablenkung | 61 | 10.3.2 | Persönlichkeit | 79 |
| 7.3 | Psi-Widerstand | 61 | 10.3.3 | Vernetzung | 79 |
| 7.3.1 | Kraft | 62 | 10.3.4 | Ausrüstung | 79 |
| 7.3.2 | Seismannfelder | 62 | 10.3.5 | Fantasy ERPS spezifisch | 79 |
| 7.3.3 | Affront | 62 | 10.3.6 | Space ERPS spezifisch | 79 |
| 7.3.4 | Widerstandswurf | 62 | 10.3.7 | Fertigkeiten | 79 |
| 7.4 | Teamzauberei | 62 | 10.3.8 | Schaden umrechnen von W10 | 81 |
| 7.5 | Steigerung von Psi-Punkten | 63 | 10.4 | Andere ERPS Varianten | 81 |
| 7.6 | Reisen | 63 | 10.5 | Mage – the Ascension | 82 |
| 7.7 | Binden | 63 | 10.5.1 | Concept, Nature and Demeanor | 82 |
| 7.8 | Beschwören | 64 | 10.5.2 | Attributes | 82 |
| 7.8.1 | Macht | 64 | 10.5.3 | Traditions | 82 |
| | | | 10.5.4 | Abilities | 82 |
| 8. | Ausrüstung | 65 | 10.5.5 | Spheres | 83 |
| 8.1 | Preise | 65 | 10.5.6 | Backgrounds | 83 |
| 8.2 | Last | 65 | 10.5.7 | Quintessence | 83 |
| 8.3 | Waffen | 65 | 10.5.8 | Paradox | 83 |
| 8.3.1 | Nahkampfwaffen | 65 | 10.5.9 | Rotes, Experience | 83 |
| 8.3.2 | Fesselungswaffen | 66 | 10.5.10 | Cabal, Resonance | 83 |
| 8.3.3 | Fernkampfwaffen | 66 | 10.5.11 | Abschluss | 83 |
| 8.4 | Rüstungen | 67 | | | |
| 8.5 | Transportmittel | 67 | | | |
| 8.6 | Technik | 68 | | | |

| | | |
|------------|-----------------------------|------------|
| 11. | Spruchanhang | 84 |
| 11.1 | Die Sprüche alphabetisch | 84 |
| | <i>A</i> | <i>84</i> |
| | <i>B</i> | <i>89</i> |
| | <i>D</i> | <i>92</i> |
| | <i>E</i> | <i>93</i> |
| | <i>F</i> | <i>96</i> |
| | <i>G</i> | <i>98</i> |
| | <i>H</i> | <i>101</i> |
| | <i>I</i> | <i>102</i> |
| | <i>K</i> | <i>103</i> |
| | <i>L</i> | <i>106</i> |
| | <i>M</i> | <i>107</i> |
| | <i>O</i> | <i>110</i> |
| | <i>P</i> | <i>112</i> |
| | <i>Q</i> | <i>113</i> |
| | <i>R</i> | <i>113</i> |
| | <i>S</i> | <i>114</i> |
| | <i>T</i> | <i>116</i> |
| | <i>U</i> | <i>118</i> |
| | <i>V</i> | <i>119</i> |
| | <i>W</i> | <i>120</i> |
| | <i>Z</i> | <i>122</i> |
| 12. | Stichwortverzeichnis | 125 |

1. Einleitung

Multiverps ist ein sogenanntes Pen-and-Paper Rollenspiel, bei dem sich 3-6 Leute für mindestens drei Stunden zum Spielen real an einem Ort treffen.

1.1 Was ist Rollenspiel?

Vorweg: Unsere Art von Rollenspiel ist zum Spaß, im Wohnzimmer, ohne Publikum, ohne Verkleidungen, ohne Computer und üblicherweise jugendfrei.

Einer der Anwesenden ist der Spielleiter, der einen Plott vorbereitet hat, die anderen sind die Spieler, von denen jeder die Rolle eines Charakters in der Geschichte übernimmt. Das eigentliche Spiel besteht aus einem langen Dialog, in dem der Spielleiter den Rahmen erzählt und die Spieler die wesentlichen Entscheidungen treffen. Am besten sind 5 Leute. Je nach Abenteuer auch mehr oder weniger, aber vier Spieler sind meistens optimal, um voranzukommen, genügend Ideen zu entwickeln und jeden sich mal austoben zu lassen.

Alles, was man braucht, sind Papier, Bleistifte, Würfel und gute Laune. Ok, vielleicht noch die Regeln, Radiergummi, Spitzer, mehr Würfel, einen Taschenrechner, Chips und Cola, einen Zettel von einem guten Lieferservice, viel Zeit, nette Nachbarn oder nächste Woche eine andere Lokation ...

Lange bevor man so eine Runde beginnt, einigt man sich über das generelle Setting: In welcher Zeit oder auch Welt leben die Charaktere? Zu welchem Genre gehören die Geschichten (Horror, Krimi, Roadmovie, Quest, ...), und vor allem, nach welchen Regeln wird gespielt? Da gibt es nämlich ganz verschiedene Systeme.

Darin wird festgelegt, wie die Eigenschaften der Charaktere in Zahlen festgehalten werden und wie in Konfliktsituationen Entscheidungen getroffen werden (oft durch Würfel). Die Regeln können sehr detailliert sein. Kampfregeln, die z.B. den Ablauf in Runden unterteilen, in denen jeder jeweils eine Handlung hat. Schadensregeln, die beschreiben, welche Waffen was für Schaden verursachen, wann ein Charakter tot ist, oder wie er sich von Verletzungen erholt. Außerdem braucht es natürlich Regeln für alles, was in der Spielwelt geht aber nicht in der Realität. Etwa Magie, utopische Technologie oder auch schlicht kulturelle Unterschiede – vor allem wenn man Fremdassen spielt: Wie pflegt eine Fee ihre Flügel? Welche Alltagsdrogen wie Alkohol oder Nikotin benutzt eine unter Wasser lebende Rasse? Wie kämpft ein Wesen mit vier Armen?

Andere Regelsysteme sind weniger detailliert und überlassen viele Entscheidungen dem Spielleiter.

Auf jeden Fall sollten sich alle über die Regeln klar sein und sich damit vertraut machen. Denn während des Spiels sollte man vermeiden, über die Regeln zu diskutieren – im Zweifel hat der Spielleiter immer Recht.

Auch noch vor der eigentlichen Runde (aber oft erst am selben Abend) denken sich die Spieler Charaktere aus, die zum Welthintergrund passen (evtl. mit zusätzlichen Vorgaben vom Spielleiter). Diese werden nach den Regeln, auf die man sich geeinigt hat, zu Papier gebracht. Da steht dann zum Beispiel, wie groß, wie stark und wie geschickt ein Charakter ist; wie er aussieht und wie er gekleidet ist; was er bei sich trägt; was er gelernt hat und wie gut er darin jeweils ist und so weiter.

All das wird auf dem sogenannten Charakterbogen notiert, und später gilt: Was da nicht steht, hat oder kann der Charakter nicht, Punkt.

Der Spielleiter hat wie gesagt einen Plott vorbereitet, das heißt, eine Geschichte, die in der Welt, auf die sich alle geeinigt haben spielt. Die kann auch aufgeschrieben sein, aber nicht wie ein Roman, sondern mehr wie ein Drehbuch, in dem viele Orte und Begebenheiten beschrieben sind sowie mögliche Folgen der Handlungen der Spieler. Manches wird der Spielleiter nie brauchen, weil die Charaktere dort nicht lang gehen oder andere Entscheidungen getroffen haben. Denn das ist der Kern: Der Spielleiter beschreibt, was um die Charaktere vorgeht (und übernimmt dabei auch die Rolle aller anderen Personen oder Wesen die außer den Charakteren auftauchen), aber die Spieler entscheiden, was sie tun.

Deshalb wird ein Abenteuer niemals gleich ablaufen und sich meistens auch ganz anders entwickeln, als es der Spielleiter geplant hat. Der Spielleiter muss flexibel sein – oft können die Spieler auf Umwegen doch noch auf die richtige Spur gebracht werden – oder es geht halt anders aus als geplant. Vielleicht scheitern die Charaktere ja auch, das passiert.

Aber man sollte als Spielleiter immer im Auge haben, dass es allen Spaß machen sollte. Das ist nicht immer einfach. Deshalb ist es meistens gut, wenn man schon einige Erfahrung als Spieler gesammelt hat, bevor man sich als Spielleiter versucht.

Und so läuft dann eine Spielrunde ab: Der Spielleiter erzählt etwas, und die Charaktere beschreiben, wie sie darauf reagieren. Wenn sie etwas tun wollen, was nicht mit Sicherheit klappt, wird gewürfelt oder der Spielleiter entscheidet, was passiert. Und so geht es immer hin und her, ein einziger langer Dialog, bis die Charaktere ihre Aufgabe gelöst haben – oder der Abend, wie immer viel zu schnell, zu Ende geht und man sich vertagt.

1.2 Das Multiversum

In vielen Rollenspielsystemen sind die Entscheidungen zum Setting quasi schon getroffen, wenn man sich für das System entschieden hat. Das ist in Multiverps explizit nicht so. Das System bietet Regeln für viele Settings, für historische wie utopische. Wenn die Gruppe will, können die Charaktere auch zwischen verschiedenen Welten wechseln, alle möglichen Settings und Genres sind nur ein Wurmloch oder ein Dimensionstor weit entfernt.

Das System folgt weitgehend derselben Philosophie und denselben Regelkonzepten wie ERPS, nur das Setting und Genre eben nicht festgelegt sind. Die Charaktere sind Welten-Wanderer, sie sind sich anderer Dimensionen bewusst und können auch zwischen ihnen reisen. Je nach Setting verfügen sie durchaus über Superkräfte und ihnen stehen die Möglichkeiten der Magie offen. Das gilt in den meisten Szenarien für die wenigsten anderen Spielweltbewohner.

1.2.1 Hauptlinie

Auch wenn Multiverps dafür gedacht ist, dass man die Szenarien aller möglichen anderen Systeme spielen kann, so gibt es doch ein Setting, das die eigentliche Heimat des Systems darstellt.

In diesem sieht die Spielwelt unserer vertrauten Umgebung zum Verwechseln ähnlich. Es gibt zwar „übernatürliche“ Kräfte – egal ob man diese Magie, Psi, Mutantenkräfte, Superkräfte oder X-Faktor nennt – aber sie sind extrem dünn verteilt, weshalb wir ihnen in der Realität noch nie begegnet sind.

Außerdem gibt es eine endlose Vielfalt an Parallelwelten, die sich zum Teil nur durch ein wichtiges Ereignis in der Vergangenheit unterscheiden – und deshalb vielleicht ganz anders aussehen (etwa: Die Nazis haben den 2. Weltkrieg gewonnen).

Alle diese Welten, die nach den gleichen physikalischen Gesetzen funktionieren wie unsere, werden die *Hauptlinie* genannt.

Auf der Hauptlinie sind Psi-Kräfte so stark, dass die Mindestwürfe so hoch sind, wie im Spruchanhang beschrieben. Allerdings verfügt nur etwa jeder hunderttausendste Wille über sie. Zu diesen wenigen gehören die Charaktere.

Die Spieler werden Hauptlinie natürlich verändern – und wenn sie mal eine Zeitreise machen, werden sie nicht in dieselbe Welt zurückgelangen, wo sie herkamen. Aber genau das will man mit Zeitreisen ja auch erreichen, oder?

1.2.2 Konsens

Jeder Wille beeinflusst die Realität, auch die Willen von Wesen, die nicht über Psi-Kräfte ver-

fügen. Geschieht etwas, dass jemand für unmöglich hält, so wankt darunter seine geistige Stabilität, im schlimmsten Fall wird er darüber verrückt. Sein Wille versucht automatisch, das zu verhindern indem er sich Geschehnissen, die ihm zuwider laufen entgegenstemmt.

Der Konsens ist das, was der Durchschnitt aller Willen für möglich hält. Was dem Konsens widerspricht, dem stemmt sich nicht nur ein Wille entgegen, sondern alle in der Nähe.

1.2.3 Fremde Welten

Außer der Hauptlinie gibt es im Multiversum Welten, in denen Psi stärker oder weniger stark wirkt und welche in denen mehr Ordnung herrscht (Elementarwelten) oder weniger (Chaoswelten), außerdem welche in denen ganz andere physikalische Gesetze gelten. Verbunden werden all diese durch nicht-stoffliche Welten, sogenannte Geisterwelten und den Astralraum.

Die normalen Menschen auf Hauptlinie wissen nichts von anderen Universen, und auch wenn es einige Theorien gibt, so glaubt doch kaum jemand daran, dass man je andere Universen bereisen könnte.

Die Charaktere wissen es besser. Seit einem einschneidenden Erlebnis, das ihnen ihre Psi-Kräfte bewusst gemacht hat, spüren sie die Anwesenheit anderer Universen ständig (manche können sogar direkt die Geisterwelt sehen). Dies wird das „Erwachen“ genannt, und hat in den meisten Fällen mit einem (unfreiwilligen) Dimensionswechsel zu tun. Deshalb ist das Erste, was ein Charakter lernt, zu wissen, ob er sich in seiner Heimat-Dimension befindet oder nicht.

Einen Indikator werden die Charaktere bald entdecken: Ihre geistigen Punkte gehen umso schneller verloren, je weiter sie von ihrer Heimat entfernt sind.

1.3 Warum Multiverps?

Der Name ist eine spielerische Verknüpfung von „Multiversum“ und ERPS, der Vorlage, nach der ich dieses System entwickelt habe.

ERPS war schon vor seinem offiziellen Erscheinen 1995 mein Lieblings-Rollenspielsystem. Ich lernte es auf dem 3. ZeltCon 1992 kennen und war sofort begeistert. Mathematisch viel konsistenter als und lange nicht so furchtbar Tabellen-lastig wie die Systeme, die ich bis dahin kennengelernt hatte.

Inzwischen gibt es zahlreiche Ableger, und mir wurde schon vorgeworfen, noch keine eigene EPRS-Variante entwickelt zu haben. Da sich auf meinem Schreibtisch mittlerweile so viele Ideen

angesammelt haben, dass sich daraus ein neues System zu entwickeln meines Erachtens lohnt, hole ich das hiermit nach.

Lange hat mir noch ein Setting gefehlt, das nicht bereits von einer der anderen Varianten abgedeckt wird, und ich hatte auch kein Interesse eine Kopie anzubieten, denn: warum wechseln, wenn ich auch das Original spielen kann? Doch dann wurde mir klar, dass ich eigentlich schon seit vielen Jahren ein Setting bevorzuge, das noch nie von einem System besonders unterstützt wurde: das Reisen zu anderen Dimensionen. Oft sind Gruppen in anderen Dimensionen gewesen, aber die Regeln haben das immer schwierig gestaltet. Außerdem ist es auch für die Spieler schwierig, eine „doppelte Fremdrole“ zu spielen – also einen Charakter aus einer anderen Welt, der jetzt auch noch fremd in der Welt ist, in der er sich befindet. Beide Probleme versuche ich, mit diesem System zu lösen.

Ich habe diverse – auch sakrosankte – Dinge geändert, hauptsächlich um Sonderregeln so weit wie möglich zu vermeiden, die Konsistenz noch weiter zu erhöhen und den Raum möglicher Szenarien zu erweitern, ohne dass plötzlich passende Fertigkeiten fehlen oder nur in sehr speziellen Situationen einsetzbare Zusatzregeln nötig werden. Außerdem habe ich noch mehr Tabellen durch Formeln ersetzt, und auch die Formeln (für meinen Geschmack) weiter vereinfacht. Trotzdem hoffe ich, dass man Multiverps immer noch als eine ERPS-Variante erkennen kann.

1.4 Gleichberechtigung

Im folgenden Text wird für Charaktere wie Spieler ausschließlich die männliche Form verwendet. Dies erfolgt nur, um den Text möglichst knapp zu halten. Selbstverständlich gibt es in allen Berufen, Charakterklassen und Gruppen Personen jeden Geschlechts, verschiedenster Ethnien und aller möglichen sexuellen Orientierungen. Alle haben auch dieselbe Auswahl an Konzepten, Berufen, Wesen und Gehaben, Vor- und Nachteilen, Fertigkeiten und Spezialisierungen. Spielerinnen werden in keiner Weise bevorzugt oder benachteiligt und das Geschlecht eines Charakters und seines Spielers braucht nicht übereinzustimmen.

Das heißt aber nicht, dass das in der Welt, in der gespielt wird, auch so sein muss. Im Gegenteil gibt es viele Settings (oder auch nur Gegenden innerhalb eines Settings), die sehr stark Geschlechterrollen einfordern oder auf irgendeine andere Art von Äußerlichkeiten und Benehmen Wert legen, und Charakteren die nicht ins Konzept passen das Leben sehr schwer machen.

2. Grundlagen

2.1 Abkürzungen

| | |
|------|----------------------------------------------------|
| AGS | Auren und Geister sehen (Sinn) |
| ALP | allgemeine(r) Lernpunkt(e) |
| Amk | Aufmerksamkeit (Grundfertigkeit) |
| Ang | Destruktion / Angleichen (Psi-Spezialisierung) |
| Anp | Selbst / Anpassung (Psi-Spezialisierung) |
| Anp | Anpassung (Cyberware) |
| Apf | Anpassungsfähigkeit (Grundfertigkeit) |
| AU | Aktionsunfähig |
| Beh | Kontrolle / Beherrschen (Psi-Spezialisierung) |
| Bew | Selbst / Bewegung (Psi-Spezialisierung) |
| BEW | Beweglichkeit (Basisattribut) |
| BF | Bruchfaktor |
| Bin | Essenz / Bindungen (Psi-Spezialisierung) |
| BK | Belastungskategorie |
| BU | Bewegungsunfähig |
| CHA | Charisma (Basisattribut) |
| CYB | Cyberverträglichkeit (abgeleiteter Wert) |
| Dim | Dimension (Grundfertigkeit) |
| Dir | Elemente / Dirigieren (Psi-Spezialisierung) |
| Efv | Einfühlungsvermögen (Grundfertigkeit) |
| Eh | Erhältlichkeit |
| Ein | Regeneration / Einklang (Psi-Spezialisierung) |
| Emp | Telepathie / Empathie (Psi-Spezialisierung) |
| Err | Destruktion / Erregung (Psi-Spezialisierung) |
| EW: | Erfolgswurf |
| Feld | Bewegung / Kraftfelder (Psi-Spezialisierung) |
| FF | Fingerfertigkeit (Fertigkeit) |
| Flu | Muster / Fluchen und Segen (Psi-Spezialisierung) |
| Fok | Fokus (Grundfertigkeit) |
| For | Materie / Formen (Psi-Spezialisierung) |
| G | bei Zahlenangaben: Giga- (Milliarden) |
| Ged | Gedächtnis (Grundfertigkeit) |
| Gei | Essenz / Geister (Psi-Spezialisierung) |
| Gen | Genauigkeit (Grundfertigkeit) |
| GES | Geschicklichkeit (Basisattribut) |
| Ggw | Gleichgewicht (Grundfertigkeit) |
| Gift | Regeneration / Fremdkörper (Psi-Spezialisierung) |
| GK | Größenklasse |
| GLP | große(r) Lernpunkt(e) |
| GP | geistige(r) Punkt(e) |
| Gsp | Gespür (Grundfertigkeit) |
| GST | geistige Stabilität (abgeleiteter Wert) |
| GTK | geistige Tragkraft (abgeleiteter Wert) |
| Hal | Telepathie / Halluzinationen (Psi-Spezialisierung) |
| Hit | Elemente / Hitze (Psi-Spezialisierung) |
| Hkr | Haltekraft (Grundfertigkeit) |
| HRV | Hörvermögen (Sinn) |
| HU | Handlungsunfähig |
| Hyp | Kontrolle / Hypnose (Psi-Spezialisierung) |
| IKT | Intellekt (Basisattribut) |
| Imp | Destruktion / Impuls (Psi-Spezialisierung) |
| INI | Initiative (abgeleiteter Wert) |
| IRS | Infrarotsicht / Wärmestrahlung (Sinn) |
| k | bei Zahlenangaben: Kilo- (1000) |
| Käl | Elemente / Kälte (Psi-Spezialisierung) |
| Kin | Bewegung / Telekinese (Psi-Spezialisierung) |
| Knd | Kondition (Grundfertigkeit) |
| Kom | Telepathie / Kommunikation (Psi-Spezialisierung) |
| KON | Konstitution (Basisattribut) |
| Koo | Koordination (Grundfertigkeit) |
| Kor | Bewegung / Korrespondenz (Psi-Spezialisierung) |
| Ksp | Körperspannung (Grundfertigkeit) |
| Leb | Natur / Leben (Psi-Spezialisierung) |

| | |
|------|---------------------------------------------------|
| LP | Lernpunkt(e) |
| M | bei Zahlenangaben: Mega- (Millionen) |
| Mak | Wahrnehmung / Makrokosmos (Psi-Spezialisierung) |
| Mes | Wahrnehmung / Mesokosmos (Psi-Spezialisierung) |
| MFS | Magnetfeldsicht (Sinn) |
| Mik | Wahrnehmung / Mikrokosmos (Psi-Spezialisierung) |
| MU | Munition |
| MW | Mindestwurf |
| NRS | natürlicher Rüstungsschutz |
| NSC | Nichtspieler Charakter |
| OLF | olfaktorische Sinne (Geruch und Geschmack) (Sinn) |
| PP | Psipunkt(e) |
| Prio | Priorität |
| Prz | Präsenz (Grundfertigkeit) |
| PSE | Psionik/Spruchentwicklung (Fertigkeit) |
| PSI | Psi-Kraft (Basisattribut) |
| PSW | Psi-Widerstand (Fertigkeit) |
| PW: | Prüfwurf |
| Rea | Reaktion (Grundfertigkeit) |
| Reg | Selbst / Regeneration (Psi-Spezialisierung) |
| REX | Reflexe (Basisattribut) |
| RS | Rüstungsschutz |
| RW | Reichweite |
| SBO | Schadensbonus (abgeleiteter Wert) |
| SCH | Schnelligkeit (abgeleiteter Wert) |
| Seb | Selbstbewusstsein (Grundfertigkeit) |
| SEH | Sehkraft (Sinn) |
| Sel | Selbst / Geist (Psi-Spezialisierung) |
| SF | Schussfrequenz |
| Skr | Schnellkraft (Grundfertigkeit) |
| SP | Schockpunkt(e) |
| Spt | Spontaneität (Grundfertigkeit) |
| STR | Stärke (Basisattribut) |
| Sub | Muster / Subroutinen (Psi-Spezialisierung) |
| Tau | Kontrolle / Tauschen (Psi-Spezialisierung) |
| Teil | Bewegung / Teilchenbewegung (Psi-Spezialisierung) |
| Tim | Timing (Grundfertigkeit) |
| TL | TechLevel (technologische Entwicklungsstufe) |
| TP | Trefferpunkt(e) |
| Tra | Materie / Transferieren (Psi-Spezialisierung) |
| TRK | Tragkraft (abgeleiteter Wert) |
| TST | Tastsinn (Sinn) |
| Über | Elemente / Übergänge (Psi-Spezialisierung) |
| Umw | Materie / Umwandeln (Psi-Spezialisierung) |
| Unv | Unverträglichkeit (Cyberware) |
| USH | Ultraschall Hörvermögen (Sinn) |
| UVS | Ultravioletsicht (bis Gammastrahlung) (Sinn) |
| Vers | Muster / Verständnis (Psi-Spezialisierung) |
| Verw | Natur / Verwandlung (Psi-Spezialisierung) |
| Vit | Vitalität (Grundfertigkeit) |
| w | Würfel (W10++) |
| Welt | Natur / Umwelt (Psi-Spezialisierung) |
| Wkr | Willenskraft (Grundfertigkeit) |
| Wund | Regeneration / Verletzungen (Psi-Spezialisierung) |
| Zäh | Zähigkeit (Grundfertigkeit) |
| Zeit | Essenz / Zeit (Psi-Spezialisierung) |
| Zer | Destruktion / Zerfall (Psi-Spezialisierung) |

2.2 Material

Im Gegensatz zu ERPS verwendet Multiverps nicht 2W10, sondern 2W10++.

Der „W10++“ ist ein zwölfseitiger platonischer Körper, bei dem die Zahlen 1-10 einfach ihren Wert zählen (und nicht weitergewürfelt werden), die Zahlen 11 und 12 zählen 10 und werden weiter gewürfelt.

Das hat zur Folge, dass öfter weiter gewürfelt wird (1/6 statt bisher 1/10) und somit höhere Ergebnisse wahrscheinlicher werden (Erwartungswert 15 statt bisher 12,2). Außerdem kann jetzt auch eine 10 am Schluss liegen bleiben (was z.B. eine neue Trefferzone bedingt).

Die Einzelwahrscheinlichkeiten sind bis 14 kleiner als bei klassischen 2W10 (die 1-1 kommt nur noch mit 0,7% vor), Ergebnisse ab 15 werden häufiger (sehr hohe Ergebnisse viel häufiger).

Anomalien wie, dass die Wahrscheinlichkeit für 20 höher ist als die für 19 und 21 (genauso bei 29-30-31 und 39-40-41, ...), kommen nicht mehr vor. Die Verteilung ergibt eine glattere Exponentialkurve.

2.3 Regelmechanismen

Im Wesentlichen verwendet Multiverps dieselben Mechanismen wie ERPS, allerdings mit den im Folgenden beschriebenen Unterschieden:

2.3.1 Charakterwerte

Geruchssinn und Geschmackssinn sind zu den „olfaktorischen Sinnen“ (OLF) zusammengefasst und es gibt keinen Sinn „Intuition“. Teile davon werden in Multiverps durch „Gespür“ abgedeckt, aber häufiger hängt es von den gelernten Fertigkeiten eines Charakters ab, ob ihm etwa eine Situation komisch vorkommt. Einem Schreiner oder Bergarbeiter würde eher ein morscher Balken auffallen, als jemandem der noch nie viel mit Holz zu tun hatte. In dieser Situation würde also auf Handwerk/Holz + Gespür gewürfelt statt auf Intuition.

Ein neues Basisattribut „Reflexe“ (REX) ist hinzugekommen und „Wissen“ (oder in anderen ERPS-Varianten „Bildung“) wurde in „Intellekt“ (IKT) umbenannt. Darunter ist weiterhin nicht die Intelligenz eines Charakters zu verstehen, aber es hat auch nichts mit seinen Kenntnissen zu tun, weshalb die beiden alten Begriffe irgendwie unpassend klingen.

Alle Basisattribute sind nicht mehr komplett unveränderlich, sondern können gesteigert werden und bestehen aus drei Anteilen, die in andere Fertigkeiten einfließen.

2.3.2 Würfe

Auf Sinne und Basisattribute wird wieder wie im klassischen ERPS 1.0 ein Prüfwurf (PW:) gewürfelt (d.h. ein Wurf der nicht höher ausfallen darf als der Sinn oder das Attribut + eine Grundfertigkeit). Hierbei gelten Ergebnisse von der Hälfte oder weniger ($\leq 1/4$, $\leq 1/8$ usw.) als kritisch erfolgreich, das Doppelte oder mehr (Vierfache, Achtfache usw.) als kritischer Fehlschlag.

Außerdem gibt es den „halben Prüfwurf“ ($1/2$ PW), bei dem nur etwas Schlimmes passiert, wenn der Charakter kritisch versagt.

Auf alles Übrige werden wie bisher Erfolgswürfe gegen einen festzulegenden Mindestwurf (MW) durchgeführt. Kritische Ergebnisse sind jeweils +10, nach unten jeweils -10. Die Halbierungsregel funktioniert hier nicht, weil der Wurf ja modifiziert wird.

2.3.3 Fertigkeiten

Erfolgswürfe (EW:) werden nicht mehr nur im Psi-Bereich mit zwei Fertigkeiten ausgeführt (Psi-Einsatz + Bereich), sondern immer. Und es wird nicht immer dieselbe Fertigkeit hinzuaddiert (Psi-Einsatz), sondern je nach Situation unterschiedliche Grundfertigkeiten – allerdings nicht rein nach Spiel-leiter-Willkür, sondern schon nach festen Regeln.

Die Grundfertigkeit kann die Fertigungsstufe dabei maximal verdoppeln. Stattdessen gibt es jetzt keine Boni oder Mali mehr (wie in ERPS im Psi-Bereich schon immer).

2.3.4 Heldenpunkte

Es gibt in Multiverps keine Helden-, Drama- oder Stilpunkte. Aber die Charaktere können „Weltenwandern“ – mit einem PW:CHA+Dim können sie ganz kurz in Paralleluniversen wechseln oder die Eigenschaften anderer Dimensionen in ihrer Welt nutzen. Damit können sie ähnliche Effekte erreichen wie mit Heldenpunkten, etwa:

- einen Wurf, der um einen Punkt daneben gegangen ist, schaffen,
- einen beliebigen Wurf (ohne Zeitverlust) wiederholen,
- Hilfe von Statisten oder Kulissen bekommen oder
- bei einer Aktion als Erster dran sein.

Aber auch völlig andere Effekte sind möglich. Allerdings kosten solche Aktionen geistige Punkte!

2.3.5 Ergebnisrundung

Wenn gerundet wird, dann werden Bruchteile bis und einschließlich 0,5 abgerundet, höhere Bruchteile aufgerundet. Das gilt insbesondere auch für die Psi-Kosten.



2.3.6 Persönlichkeit

Die Persönlichkeit eines Charakters wird jetzt auch etwas formalisiert auf dem Bogen notiert (angelehnt an Mage), weil das eindeutig hilft, den Charakter besser zu verstehen, und damit zu besserem Rollenspiel führt.

2.3.7 Angriff

Im Kampf gibt es jetzt unterschiedliche Angriffstechniken, die auch unterschiedlich abgewehrt werden können. Ähnlich wie im Psi-Bereich gibt es jetzt drei Grundfertigkeiten, die jede unterschiedliche Angriffsstrategien unterstützen.

2.3.8 Abwehr

Es gibt keine Abwehr-Reaktion wie in Shit-ERPS oder anderen neueren Derivaten, sondern wie im klassischen Fantasy-ERPS wird die Abwehr vom Angriffswurf abgezogen! Allerdings ist die Abwehr nicht mehr fix die Waffen-Parade (plus diverse komplizierte Modifikationen), sondern der Charakter entscheidet, wie er abwehren will (Parade, Blockade, Ausweichen, Psi-Reaktion oder Sonderaktionen).

2.3.9 Was ist sonst noch anders?

- Der Charakterbogen bricht mit der Tradition im Porträt-Format angelegt zu sein, und nutzt stattdessen das Landschaftsformat, um alle 5 Fertigungsbereiche in einem Block nebeneinander darstellen zu können.
- Alle im Kampf relevanten Informationen sind auf der Vorderseite. Alle übrige Ausrüstung und Zusatzinformationen sind auf die Rückseite gewandert.
- In jedem Bereich gibt es jetzt fast gleichviele Fertigkeiten und kein Fertigkeitenetz mehr. Es sollten die Fertigkeiten aus jedem bisherigen ERPS-Derivat abgebildet sein, was hoffentlich ermöglicht, die Charaktere in jedem denkbaren Setting sinnvoll einzusetzen.
- Es gibt diverse neue Vor- und Nachteile, unter anderem zusätzliche Sinne: Ultraschall Hörvermögen (USH), Infrarotsicht (IRS), Ultravioletsicht (UVS), Magnetfeldsicht (MFS), sowie Auren und Geister sehen (AGS).
- Es werden jetzt mehrere Arten von Schaden unterschieden, aber immer noch nur eine übersichtliche Anzahl. Die Auswirkungstabellen berücksichtigen den Gesundheitszustand stärker und auch die Heilung wird detaillierter geregelt.
- Das Konzept der Teamzauberei wird jetzt auch auf andere Gemeinschaftsaufgaben angewandt.
- Auch für Paradowaffen gibt es jetzt ab und zu Lernpunkte (vom Angriffswurf abhängig).
- Die Einbindung eines Charakters in seine Heimat wird jetzt regeltechnisch erfasst über die „Vernetzungen“.
- Es wird Ausrüstung für alle möglichen Techlevel einheitlich beschrieben, von der Steinzeit bis zum Raumfahrtzeitalter.

3. Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung beginnt mit dem Konzept für einen Charakter: Persönlichkeit, Motivation, Beruf, Alter, Geschlecht, Rasse, Aussehen (Größe, Gewicht, Haut-, Haar- und Augenfarbe, ...) und nicht zuletzt der Name sollten festgelegt werden und der Hintergrund natürlich auch. Wer Lust dazu hat, kann sich auch über Details zu Aussehen (Frisur? Tattoos? Piercings?) und Kleidung, Wappen, Schrullen, Akzent oder Benehmen seines Charakters auslassen. Aber oft kommen Ideen zu all diesen Punkten erst im Laufe der regeltechnischen Schritte auf.

Diese sind: die Definition der grundlegenden Persönlichkeitsstruktur, die Festlegung der Basisattribute, Sinne und Grundfertigkeiten; die Auswahl von Vor- und Nachteilen (Reste werden noch auf Basisattribute und Sinne verteilt); die Festlegung der Vernetzung des Charakters und seiner Prioritäten und das Erlernen von Fertigkeiten. Danach darf noch Geld für die Anfangsausrüstung ausgegeben werden (in SF Szenarien fällt hierunter auch Cyberware – wer hier viel will, sollte zusehen, dass er über die nötigen Finanzmittel verfügt) und schließlich bekommt der Charakter seinen Namen und eine Hintergrundgeschichte, die erklärt wie er zu all den oben erwähnten Dingen und Eigenschaften gekommen ist. Wenn alles fertig ist, können dann auch die abgeleiteten Werte ausgerechnet und eingetragen werden.

Je nach Setting sind bestimmte Fertigkeiten für die Charaktere zu Beginn nicht erlernbar und die Anfangsausrüstung sieht völlig anders aus.

Das Standard-Setting von Multiverps ist unsere heutige (westliche) Welt, bloß dass es in ihr einige wenige Menschen gibt, die über Psi-Fertigkeiten verfügen (die sogenannten Magier). Alle Charaktere sind Magier, aber auch einige NSCs und nicht alle von diesen kommen von der Hauptlinie.

3.1 Persönlichkeit

3.1.1 Konzept

Jeder Mensch ist einzigartig, aber ein Charakterkonzept hilft dabei, ein Gefühl für seine Motive und Handlungsweisen zu bekommen. Man muss sich immer klar machen, dass ein Charakter nicht allein in der weiten Welt aufgewachsen ist. Man sollte sich daher Gedanken machen, wer die Person war (und ist), wie sie gelebt hat und wovon, welche Beziehungen sie hatte und wie sie zum Rest der Menschheit stand (und steht).

Man sollte klein anfangen, mit einer Grundidee, die ein einfaches Bild von ein, zwei Talenten des

Charakters vermittelt. Von da an kann man das Konzept zu einem Satz verfeinern und diesen benutzen, um zu entscheiden, wie sich der Charakter wahrscheinlich weiter entwickeln wird.

Sobald man ein Konzept hat, sollte man sich beim Rest der Charaktererschaffung darauf beziehen. Das Konzept bietet Ansatzpunkte für die Entwicklung und suggeriert passende Fertigkeiten und Schwächen. Aber Leute überraschen uns andauernd, man sollte also versuchen, an einigen Stellen Dinge in den Charakter einzubauen, die gegen den Strich zu sein scheinen. Das Konzept legt auch Persönlichkeitsstrukturen nahe und dient dazu, Ideen lossprudeln zu lassen.

Hier eine Liste von Beispiel-Konzepten, die aber nur als Inspiration dienen sollen. Jeder sollte seine eigene Vorstellungskraft benutzen, um seinen Charakter einzigartig zu machen:

Arbeiter (Fahrer, Landarbeiter, Lohnempfänger, Bediensteter, Bauarbeiter)

Außenseiter (Landstreicher, Flüchtling, Minderheitenangehöriger, Verschwörungstheoretiker)

B-Promi (Stümper, Veranstalter, Playboy, Schmeichler, Promi Partner)

Ermittler (Polizist, Kommissar, Agent, Privatdetektiv, Kopfgeldjäger)

Intellektueller (Student, Autor, Wissenschaftler, Philosoph, Sozialkritiker, Lehrer)

Jugendlicher (Ausreißer, Ausgestoßener, Straßenkind, Gang Mitglied)

Krimineller (Drogendealer, Mafioso, Einbrecher, Zuhälter, Knastbruder, Gangster, Dieb, Autoknacker)

Nachtschwärmer (Spieler, Prostituiertes, Raver, Kneipenhocker)

Profi (Ingenieur, Arzt, Programmierer, Anwalt, Selbständiger)

Rentner (Frührentner, Lottogewinner, Privatier, Invalide, Behinderter)

Reporter (Journalist, Nachrichtensprecher, Paparazzo, Showmaster, Redakteur)

Rumtreiber (Penner, Schmuggler, Drogenabhängiger, Biker, Säufer, Skinhead, Punker)

Söldner (Leibwächter, Eintreiber, Soldat, Glücksritter, Legionär)

Staatsdiener (Richter, Berater, Amtmann, Stadtrat, Redenschreiber)

Unterhalter (Musiker, Schauspieler, Artist, DJ, Künstler, Model)

3.1.2 Wesen und Gehabe

Jeder hat eine innere Lebenseinstellung die bestimmt, woraus er seine Motivation gewinnt und was ihm am Leben liegt, sein Wesen. Dieses hat, im

Gegensatz zum Konzept, nichts damit zu tun, wie man seinen Lebensunterhalt bestreitet, sondern wie man allgemein mit dem Leben klarkommt. Wann immer ein Charakter eine der Stärke seines Wesens in besonderer Weise entsprechende Erfahrung macht, bekommt er zwei GP zurück.

Davon unabhängig (aber aus derselben Liste von Möglichkeiten gewählt) gibt er sich anderen gegenüber auf eine bestimmte Weise, sein Gehabe. Während das Wesen oft verborgen ist, ist das Gehabe offensichtlich. Es gibt aber auch Charaktere, die ihr Wesen offen zeigen – dann sind die beiden einfach gleich. Wann immer ein Charakter die Schwäche seines Gehabes voll ausspielt (und er darunter dann zu leiden hat), bekommt er einen ALP.

- Abweichter (Grenzen überschreiten, Perversion)
- Adrenalin Junkie (Wagemut, tollkühn)
- Architekt (Vision, Obsession)
- Autokrat (Führung, selbstgerecht)
- Büßer (Verantwortung, mangelnde Bewältigung)
- Dirigent (Organisation, intolerant)
- Egoist (Stärke, mitleidlos)
- Einzelgänger (Selbständigkeit, Mangel an Empathie)
- Enthusiast (Leidenschaft, Unmäßigkeit)
- Fanatiker (Hingabe, Sturheit)
- Fürsorger (Mitgefühl, Ersticken)
- Griesgram (kritischer Blick, phantasielos)
- Hochstapler (Empathie, Heuchelei)
- Intrigant (Smart, Neid)
- Kavalier (Selbstdarstellung, Übertreiben)
- Klatschmaul (Aufmerksamkeit, Ausplaudern)
- Konformist (Zusammenarbeit, unselbständig)
- Lebemann (das Leben lieben, Hedonismus)
- Märtyrer (Opferbereitschaft, Selbstaufgabe)
- Masochist (Selbstaufopferung, Selbstzerstörung)
- Nesthäkchen (Unschuld, Unreife)
- Oberlehrer (Wissen, Logorrhö)
- Opportunist (Blick für Chancen, gewissenlos)
- Perfektionist (Genauigkeit, Verzetteln)
- Rebell (Individualität, Mangel an Richtung)
- Richter (gerecht, Mangel an Vision)
- Schelm (Mut, Selbstsucht)
- Stehaufmännchen (Beharrlichkeit, Misstrauen)
- Traditionalist (Kontinuität, selbstzufrieden)
- Visionär (Phantasie, Stolz)
- Wetteiferer (Streben, Rastlosigkeit)

3.2 Charakterpunkte

Charakterpunkte sind die Summe der Basisattribute + ein Drittel der Summe der Sinneswerte.

99 Punkte sind bereits auf die Startwerte der Basisattribute und Sinneswerte verteilt.

15 weitere Punkte darf jeder Charakter frei verteilen plus bis zu 30 Punkte die er für das in Kauf nehmen von Nachteilen bekommen kann. Für diese Punkte kann er Vorteile erwerben oder seine Basisattribute und Sinne über die Startwerte hinaus steigern. Jeder Punkt bringt einen Attributpunkt oder drei Sinnespunkte. Werte über 20 kosten doppelt und kein Attribut oder Sinn darf über 25 gesteigert werden. Einige Vor- und Nachteile schließen sich gegenseitig aus. Ob die Auswahl zusammenpasst, sollte der Spieler mit dem Spielleiter besprechen.

Werden Attribute gesteigert, steigen damit auch die Grundfertigkeiten, wobei keine je $\frac{2}{3}$ ihres Attributs übersteigen darf.

Zusatzregel: Der Spielleiter kann auch zulassen, alle 114 Punkte frei zu verteilen. Das dauert allerdings wesentlich länger und führt fast nie zu einem Ergebnis, dass man mit den Vorgabewerten nicht auch erreichen könnte. Wenn doch, sind die so entstandenen Charaktere oft unbalanciert und schwer zu spielen. Es wird daher nicht empfohlen.

3.3 Vor- und Nachteile

Jeder Charakter darf sich bis zu 4 Nachteile aussuchen und die dafür erhaltenen Punkte zu seinen Charakterpunkten addieren (maximal +30). Vorteile kosten entsprechend Charakterpunkte.

3.3.1 Physisch

- +21 Fragiler Körper** (Wundart Auswirkungen -1w)
- +20 Querschnittsgelähmt** (ohne Rollstuhl BU)
- +19 Wunder Punkt** (knockout bei Treffer an 10-10)
- +18 Tolpatsch** (3er sind auch Patzer)
- +17 Schmerz anfällig** (Zonen-Auswirkungen -1w)
- +16 Stumm**
- +15 Epileptiker** (11-11 oder 12-12 führt zu Anfall)
- +14 Alt** (min. 60, -2 auf alle körperlichen Würfe)
- +13 Schlechte Reflexe** (Ini -1, nie weiterwürfeln)
- +12 permanente Wunde**
 - 10 TP Wunde, die nicht regeneriert und wieder aufbricht, wenn sie magisch geheilt wurde. KON max. 20, kann nicht unwiderstehlich sein.
- +11 Verlorener Sinn**
- +11 Allergie** (kein Psi wenn Allergen präsent)
- +10 Lahm (SCH / 4)**
- +9 Deformiert**
 - Buckel, verkürztes Bein etc. in jedem Fall -1 auf alle körperlichen Würfe
- +8 Schlechte Wund-Regeneration** (halbe Heilungsrate)
- +7 Entstellt** (Schlimme, falsch verheilte Narben)

- +6 **Gezeichnet** (als Tier-Totem erkennbar)
- +5 **Drogenabhängig** (ohne Stoff -2 auf alles)
- +5 **Zwei linke Hände**

Braucht auch für einhändige Aktionen die zweite Hand frei, -2 auf zweihändige Aktionen.

- +4 **Kurzatmig** (mehr Schockpunktschaden)
- +3 **Klein** (130cm oder weniger, TRK -1)
- 3 **Gute Reflexe I** (Ini +1, 11..12 weiter würfeln)
- 3 **Katzenhafte Balance** (Balancieren + 5)
- 3 **Schlangemensch** (Winden + 5)
- 4 **Keine Blutung** (TP Verluste um 5 verringert, aber Organschäden treten trotzdem auf)
- 5 **Schmerzunempfindlich** (Zonen-Auswirkungen +1w)
- 6 **Gute Reflexe II** (Ini +2, 10..12 weiter würfeln)
- 6 **Resistent** (keine Infektionen, Wundart-Auswirkungen +1w)
- 8 **Beidhändigkeit** (Doppelangriff nur Koo -2)
- 9 **Riese** (über 220cm und über 150kg, TRK+2,5)
- 11 **Zusätzlicher Sinn** (USH, IRS, UVS oder MFS auf 10)
- 12 **Gute Reflexe III** (Ini +3, 9..12 weiter würfeln)

3.3.2 Sozial

- +19 **Pazifist** (keine aggressiven Kräfte)
 - +15 **Verfolgt** (Hexenjäger sind hinter ihm her)
 - +14 **auf Bewährung** (Alle beäugen ihn misstrauisch)
 - +10 **Ehrenkodex** (handelt immer nach Gegner)
 - +8 **Ungeduldig** (handelt immer bei Initiative)
 - +7 **Aufbrausend** (PW:GST+Prz um nicht ausfallend zu werden wenn provoziert)
 - +7 **Rachsüchtig** (ist immer hinter jemandem her, der ihm irgendwann mal was getan hat)
 - +7 **Kann nicht lügen** (PW:GST+Wkr zum Verschweigen)
 - +6 **Letzte Worte** (Rede vor dem finalen Erfolg)
 - +6 **Triebgesteuert** (jede Person des bevorzugten Geschlechts wirkt unwiderstehlich)
 - +5 **Dunkles Geheimnis** (Konsequenzen wenn es heraus kommt)
 - +4 **Schüchtern** (-3 auf soziale Fertigkeiten, wenn Fremde anwesend sind)
 - +4 **Weichherzig** (PW:GST+Efv bei Gewaltszenen)
 - +3 **Doppelgänger** (wird für irgendeinen Promi gehalten)
 - 2 **Taktgefühl** (begeht keine Fauxpas)
 - 4 **Unwiderstehlich** (auf das andere Geschlecht)
- Der Charakter bekommt Rhetorik +3, wenn er jemanden zu verführen versucht und seine Gesprächspartner bekommen Wkr -3, wenn sie dem Charakter widersprechen wollen.
- 10 **Wahre Liebe** (+3 GP am Ende jeder Sitzung, verzweifelte Aktionen, wenn sie in Gefahr ist)

3.3.3 Psychisch

- +18 **Schlafwandler** (glaubt nicht an Magie)
 - +13 **Begriffsstutzig** (Lernwürfe erschwert)
 - +9 **Analphabet** (kann keine Schriften lernen)
 - +6 **Amnesie**
- Keine Erinnerung, Spielleiter definiert Werdegang und Vernetzungen geheim.
- +5 **Zwangsstörung**
- Fasst bestimmte Sachen nicht an, tut irgendwas immer dreimal, tritt nicht auf Fugen, ...
- PW:GST+Wkr um das zu vermeiden.
- +5 **Sprachstörung** (Stotterer, Tourette, starkes Lispeln)
 - +5 **Phobie** (PW:GST+Wkr sonst Rückzug)
 - +4 **Untalentiert** (eine Fertigkeit kostet doppelte LP)
 - +3 **Alpträume** (verringerte Psi-Regeneration)
 - +3 **Langschläfer** (10 Stunden Ruhephase)
 - 2 **Orientierungssinn**
- Weiß immer, wo Norden ist und findet jeden gegangenen Weg zurück.
- 3 **Rechenkünstler**
- Spieler darf jederzeit Taschenrechner benutzen, auch wenn der Charakter gerade um sein Leben rennt.
- 3 **Zeitgefühl** (weiß immer die genaue Zeit)
 - 4 **Kurzschläfer** (4 Stunden Ruhephase)
 - 4 **Konzentriert** (keine Abzüge durch Ablenkung)
 - 5 **Photographisches Gedächtnis**
- Erinnert sich immer automatisch und detailgetreu an alles, was er selbst erlebt hat. Ged +5 beim Auswendiglernen.
- 7 **Talent** (eine Fertigkeit kostet halbe LP)
 - 7 **Berserker**
- PW:GST+Zäh bei Schaden. Bei Erfolg: Kampfrausch, der Charakter ignoriert alle Auswirkungswürfe. Dieser endet drei Runden, nachdem keiner mehr steht oder unter -40 TP. Sonst PW:GST+Wkr, bei Misslingen werden auch Freunde angegriffen! Am Ende des Rausches Auswirkungswurf gegen den größten Treffer während des Kampfes und Gesundheitszustand eine Kategorie schlechter als aufgrund der TP, unter -30 bewusstlos.
- 8 **Eiserner Wille**
- Nicht bewusstlos bei -40 SP, Zauber normal aufrechterhalten bis -40 PP, Wkr +5 bei Willensproben (z.B. Kontrollzauber oder Verhör).
- 9 **Lernfähigkeit** (Lernwürfe erleichtert)
 - 10 **Kein Schlaf nötig**
 - 13 **Zielgenau** (Trefferzone nach würfeln)

3.3.4 Übernatürlich

- +12 **Psi-Anfälligkeit** (nur 1w Psi-Widerstand)
- +6 **Bedingte Magie** (Psi nur mit einer bestimmten Zutat)

+4 Tierfeind (alle Tiere hassen den Charakter)

+4 Narrenzunge

Was der Charakter sagt, tendiert dazu, wahr zu werden. Ab und zu äußert er ungewollt eine unbequeme Wahrheit, wenn er sich nicht auf die Zunge beißt.

+3 Echo – von einem magischen Effekt umgeben (kein Schatten / kein Spiegelbild / Glitzern in der Nähe / ...).

-2 Grüner Daumen (+5 auf Pflanzenkontrolle)

-2 Saloon Trick (fester kleiner Effekt kostenlos)

-3 Persönliche Waffe

Der Charakter kann sich eine bestimmte Waffe auswählen, auf die er einen permanenten Bonus von +1 bekommt. Er ist außerdem in der Lage, diese Waffe bei Zerstörung durch eine übernatürliche Kraft wieder zusammzusetzen (Dauer: 2 Runden). Geht sie verloren, kehrt sie auf seltsamen Wegen bald wieder zu ihm zurück.

-5 Gefahrensinn (kann nicht überrascht werden)

-6 Langlebig (dreifache Lebenserwartung, Alter sollte >60 sein, +1 GLP)

-7 Mentale Stabilität (Widerstandswurf verbessert)

-7 Kanal Seelenreise über Meditation, alle Dimensionswechsel kosten einen GP weniger.

-8 Gut ausgerüstet

Der Charakter hat einen Einsatzgürtel oder sonstiges Kleidungsstück mit vielen Taschen (Last 0,5), in dem er alle möglichen passenden Ausrüstungsgegenstände mit sich führt. Falls er irgendeine Kleinigkeit benötigt, kann es sein, dass er dies in seiner Ausrüstung mit sich führt. Jedes Mal, wenn er etwas sucht, darf er 1w würfeln. Außer bei einer 1..2 hat er den gewünschten Gegenstand dabei. Einmal „gefunden“ Gegenstände kann sich der Spieler auf die Liste der mitgeführten Gegenstände schreiben.

-9 Avatar Seelenverwandter in anderer Dimension, hilft gelegentlich, stellt aber auch Forderungen.

-10 Alterslos (keine Alterung, Alter sollte >150 sein, +2 GLP)

-11 Orakel

Sieht Zeichen, wenn der Spielleiter meint, da sind welche. In gewöhnlichen Dingen oder in Träumen, gelegentlich auch in plötzlichen Visionen. Erfordert Psionik (Okkultismus oder New Age) um die Zeichen richtig zu interpretieren.

-12 Arkan verschmilzt mit dem Welthintergrund, verschwindet aus dem Gedächtnis, Heimlichkeit +2, Beschatten +5.

-14 Formwandler (hat eine Tiergestalt)

-15 Drittes Auge (zusätzlicher Sinn „Auren und Geister Sehen“ AGS auf 10)

-16 Glückspilz (1-1 kein Patzer)

Vor- und Nachteile (ebenso wie Cyber-Implantate und Superkräfte, die es im Standard-Setting von Multiverps zumindest zu Beginn noch nicht gibt) werden auf dem Charakterbogen unter „Besondere Merkmale“ eingetragen.

3.4 Basisattribute

Die sieben Basisattribute beschreiben die grundlegenden körperlichen und geistigen Eigenschaften eines Charakters. Bei normalen Menschen liegen sie im Bereich von 3 bis 20, selten auch bis 25. Fremdrassen können auch schon mal Werte bis 30 haben, was Menschen durch Cyberware, Superkräfte oder Magie auch erreichen können.

Stärke (STR): die rohe Muskelkraft eines Charakters. Sie setzt sich zusammen aus Schnelkraft (Skr), Haltekraft (Hkr) und Körperspannung (Ksp). Wichtig für Kämpfer aller Art.

Geschicklichkeit (GES): die motorische Koordinationsfähigkeit eines Charakters. Sie setzt sich zusammen aus Gleichgewicht (Ggw), Koordination (Koo) und Genauigkeit (Gen). Wichtig für Kämpfer und Sportler.

Konstitution (KON): die Lebenskraft eines Charakters. Sie setzt sich zusammen aus Kondition (Knd), Zähigkeit (Zäh) und Vitalität (Vit). Wichtig für jeden, der ab und zu seine heimischen vier Wände verlässt.

Reflexe (REX): die Schnelligkeit der Signalverarbeitung eines Charakters. Sie setzt sich zusammen aus Reaktion (Rea), Spontaneität (Spt) und Timing (Tim). Wichtig für jeden, der oft schnell Entscheidungen treffen muss.

Charisma (CHA): die Ausstrahlung und Persönlichkeit eines Charakters, nicht sein Aussehen. Sie setzt sich zusammen aus Selbstbewusstsein (Seb), Präsenz (Prz) und Einfühlungsvermögen (Efv). Wichtig für jeden, der Auftritt oder Handel treibt.

Intellekt (IKT): die geistige Aufnahmefähigkeit eines Charakters, nicht seine Intelligenz oder seine Bildung. Sie setzt sich zusammen aus Anpassungsfähigkeit (Apf), Gedächtnis (Ged) und Aufmerksamkeit (Amk). Wichtig für jeden überwiegend geistig tätigen Charakter.

Psi-Kraft (PSI): die Fähigkeit des Charakters, magische Kräfte zu wirken, sein Zaubertalent. Sie setzt sich zusammen aus Dimension (Dim), Willenskraft (Wkr), Fokus (Fok) und Gespür (Gsp). Wichtig für Zauberer aller Art.

Zu Beginn verteilt jeder Charakter die Werte 3, 6, 9, 12, 15, 18 und 21 auf seine sieben Basisattribute (wer unbedingt einen totalen Durchschnittstypen spielen will, darf auch stattdessen alle Werte auf 12 setzen). Diese können noch mit Charakterpunkten gesteigert werden.

3.5 Sinneswerte

Die Sinneswerte werden für die Wahrnehmung der Charaktere im Spiel benötigt. Die Sinne sind durch technische Hilfsmittel, oder kurzfristig durch Magie steigerbar. Mit der **Sehkraft** (SEH) können Hinterhalte und Fallen entdeckt werden. Das **Hörvermögen** (HRV) kann anschleichende Feinde entlarven oder beim Belauschen eines Gespräches eine Rolle spielen. Mit den **olfaktorischen Sinnen** (OLF) Geruchssinn und Geschmackssinn kann auf Entfernung ein Lagerfeuer oder Raubtiergeruch wahrgenommen werden und sie sind hilfreich beim Kosten von vergifteten Speisen. Mit dem **Tastsinn** (TST) können z.B. kleine Hebel, Ritzen oder versteckte Knöpfe aufgefunden oder ein leichter Luftzug wahrgenommen werden.

Andere Wesen haben zum Teil andere oder auch zusätzliche Sinne wie **Ultraschall** (USH) oder **Infrarotsicht** (IRS), die nachts oder unter Tage sehr hilfreich sind; einen **Magnetfeld Sinn** (MFS), mit dem man immer weiß, wo Norden ist und auch elektrische Felder sehen kann; einen Sinn für **Ultraviolett** bis Gammastrahlung (UVS) der, eine geeignete Strahlenquelle vorausgesetzt, eine Art Röntgenblick ermöglicht; oder auch einen magischen Sinn, der ermöglicht, **Auren und Geister** zu sehen (AGS). Es mag Sinne geben, für was immer sonst messbar ist. Auch hier können die Charaktere mit Cyberware, Superkräften und Magie einiges verbessern. Zumindest die oben erwähnten fünf Sinne können als Vorteile erworben werden.

Zu Beginn verteilt jeder Charakter die Werte 2, 8, 14 und 20 auf seine 4 Sinneswerte (oder setzt alle auf 11). Diese können noch mit Charakterpunkten gesteigert werden.

3.6 Grundfertigkeiten

Jedes Attribut besteht aus drei Grundfertigkeiten (Psi aus vier), von denen eine je nach Situation zu Fertigkeitwürfen hinzukommt.

Jedes Basisattribut wird gleichmäßig auf die dazugehörigen Grundfertigkeiten verteilt (15 wird also zu 5 5 5), Dimension (Dim) muss mindestens 2 sein (PSI 3 ergibt Dim 2 und eine von Wkr, Fok oder Gsp 1, die anderen beiden 0).

Danach dürfen noch bis zu 15 Punkte umgeschichtet werden (mit 2 Punkten würde aus 5 5 5 also 7 4 4 oder 6 6 3). Keine Grundfertigkeit darf dadurch unter 0 kommen oder mehr als $\frac{2}{3}$ ihres Attributs ausmachen.

3.6.1 Stärke

Schnellkraft (Skr): die Fähigkeit den eigenen Körper in Bewegung zu setzen. Diese Fähigkeit bestimmt die Schnelligkeit eines Charakters und zum Teil wie beweglich er ist. Sie fließt in Fertigkeiten wie Springen, Fangen und Ausweichen ein.

Haltekraft (Hkr): die Fähigkeit, etwas längere Zeit entgegen einwirkenden Kräften an seinem Platz zu halten. Diese Fähigkeit bestimmt, was ein Charakter an Gepäck mitnehmen kann, was er hochheben oder wenigstens schieben kann. Sie fließt in Fertigkeiten wie Heben, Klettern und Schmieden ein.

Körperspannung (Ksp): die Fähigkeit eine Kraft in einem Moment aufzubauen oder freizugeben. Diese Fähigkeit bestimmt, ob ein Charakter etwa einen Schlag abfangen kann und wie viel Schaden er anrichtet.

3.6.2 Geschicklichkeit

Gleichgewicht (Ggw): die Fähigkeit, wechselnde Beschleunigung auszugleichen und dabei die Orientierung nicht zu verlieren. Diese Fähigkeit bestimmt mit, wie beweglich ein Charakter ist. Sie fließt bei vielen Tätigkeiten in die körperlichen Fertigkeiten ein.

Koordination (Koo): die Fähigkeit mehrere komplizierte Bewegungsabläufe oder auch geistige Tätigkeiten zu koordinieren, ohne durcheinander zu kommen (Multitasking). Diese Fähigkeit bestimmt, wie gut ein Charakter mit zwei Waffen gleichzeitig kämpfen oder auch andere Dinge gleichzeitig tun kann. Sie fließt in Fertigkeiten wie Turnen, Tanzen und Klettern sowie beim Anwenden von Fertigkeiten während man schon mit etwas anderem beschäftigt ist ein.

Genauigkeit (Gen): die Fähigkeit eine ruhige Hand zu bewahren und Bewegungen mit hoher Präzision auszuführen. Diese Fähigkeit ist entscheidend fürs Zielen und für Feinarbeiten.

3.6.3 Konstitution

Kondition (Knd): die Fähigkeit körperliche Anstrengungen lange Zeit durchzuhalten. Diese Fähigkeit bestimmt mit, wie viel Schaden ein Charakter überstehen kann und wie lange er im Kampf durchhält. Sie fließt in Fertigkeiten wie Dauerlauf, Anzüge und Rudern ein.

Zähigkeit (Zäh): die Fähigkeit Schmerzen auszuhalten. Diese Fähigkeit bestimmt mit, wie viel Schaden ein Charakter überstehen kann und wie stark er unter Verletzungen leidet. Sie fließt in Fertigkeiten wie Tief-Tauchen und Hohe-g-Belastung ein.

Vitalität (Vit): die Fähigkeit Giften und Infektionen zu widerstehen und die Regenerationsfähigkeit. Diese Fähigkeit bestimmt mit, wie viel Schaden ein Charakter überstehen kann, wie lange Krankheiten und Vergiftungen bei ihm wirken, wie schnell er heilt und wie viel Cyberware sein Körper verträgt. Sie fließt in der Regel nicht in Fertigkeiten ein.

3.6.4 Reflexe

Reaktion (Rea): die Fähigkeit die Umgebung oder eine Situation schnell zu erfassen und zu reagieren. Diese Fähigkeit bestimmt die Initiative eines Charakters und zum Teil wie beweglich er ist. Sie fließt in manchen Situationen in Sinnesproben ein.

Spontaneität (Spt): die Fähigkeit, auf unerwartete Situationen innovativ zu reagieren. Diese Fähigkeit ist entscheidend bei vielen sozialen Interaktionen und beim Gegenzaubern. Sie fließt in Fertigkeiten wie Rhetorik und Theater sowie bei jeder Art von Improvisation ein.

Timing (Tim): die Fähigkeit etwas so anzufangen, dass es im genau richtigen Moment fertig wird. Diese Fähigkeit ist entscheidend für aufeinander abgestimmte Aktionen.

3.6.5 Charisma

Selbstbewusstsein (Seb): die Fähigkeit zu wissen was man will und was man kann und das Selbstwertgefühl. Hierzu gehören auch Mut und Zivilcourage. Diese Fähigkeit bestimmt mit die geistige Stabilität eines Charakters. Sie fließt in die meisten Fertigkeiten ein, wenn es darum geht, sich zu überwinden.

Präsenz (Prz): die Fähigkeit, die Aufmerksamkeit anderer auf sich zu ziehen und zu halten sowie selbstsicher aufzutreten. Diese Fähigkeit bestimmt, wie lange von dem Charakter erteilte Befehle wirken und fließt in viele soziale Fertigkeiten ein.

Einfühlungsvermögen (Efv): die Fähigkeit die Bedürfnisse anderer Lebewesen zu erkennen und auf sie einzugehen. Diese Fähigkeit reduziert die Cyberverträglichkeit eines Charakters. Sie fließt in viele soziale Fertigkeiten ein.

3.6.6 Intellekt

Anpassungsfähigkeit (Apf): die Fähigkeit schnell zu begreifen, worauf es ankommt und sich in ungewohnter Umgebung schnell mit den notwendigen Kenntnissen vertraut zu machen. Diese Fähigkeit bestimmt mit die geistige Stabilität eines Charakters, fließt aber nur in Fertigkeiten ein, wenn es darum geht, Objekte zu improvisieren.

Gedächtnis (Ged): die Fähigkeit sich Erlebtes und Gelerntes zu merken und sich bei Bedarf schnell daran zu erinnern. Diese Fähigkeit ist entscheidend, wenn von einem Ereignis keine anderen Aufzeichnungen existieren. Sie fließt bei Wissensproben in alle Fertigkeiten ein und bei Sinnesproben, wenn es um Erinnerungen geht.

Aufmerksamkeit (Amk): die Fähigkeit Dinge auch nebenbei mitzubekommen oder aus kleinen Hinweisen die richtigen Schlüsse zu ziehen sowie auch mehrere Informationen gleichzeitig aufnehmen zu können. Diese Fähigkeit fließt oft bei Sinnesproben ein (speziell beim Wachehalten) und bei Schulungen in alle Fertigkeiten.

3.6.7 Psi-Kraft

Dimension (Dim): Die Fähigkeit, magische Energien über die Grenzen unserer Raumzeit zu senden oder von dort herbeizurufen und dadurch Verbindungen zu anderen Universen herzustellen und vor allem selbst die Dimensionen wechseln zu können. Diese Fertigkeit fließt bei allen Zaubern ein, die Wesen oder Dinge aus anderen Existenzebenen betreffen. In Multiverps haben nur die Charaktere und ausgewählte NSCs diese Fähigkeit, normale Spielweltbewohner nicht.

Willenskraft (Wkr): die Fähigkeit, Dingen den eigenen Willen aufzuzwingen sowie Teile seines Willens abzuspalten, damit diese sich selbständig auf etwas konzentrieren können. Diese Fähigkeit bestimmt die geistige Tragkraft und zum Teil die geistige Stabilität eines Charakters. Sie fließt bei der Herstellung von Artefakten sowie bei manchen Proben auf Basisattribute ein, wenn es ums Durchhalten geht.

Fokus (Fok): die Fähigkeit, an einer Sache längere Zeit konzentriert zu arbeiten und seine geistigen Kräfte zu bündeln und dafür unwichtige Dinge ausblenden zu können, um magische Energien auf ein Ziel zu lenken und dort zu entladen. Diese Fertigkeit bestimmt mit, wie stark der Charakter unter PP-Verlusten leidet und fließt in alle Angriffszauber und Zauber die einen statischen Effekt erzeugen ein sowie in viele geistige Fertigkeiten, wenn es um Konzentration geht.

Gespür (Gsp): die Fähigkeit Gefahren und übersinnliche Präsenzen intuitiv zu erfassen und bestimmte Handlungen deshalb zu vermeiden sowie magische Energien zu steuern und über einen längeren Zeitraum in einer Position zu halten. Diese Fähigkeit reduziert die Cyberverträglichkeit eines Charakters. Sie fließt in alle aufrechterhaltenen Zauber und in Zauber die einen dynamischen Effekt erzeugen ein, sowie in manche Sinnesproben und

beim Brechen von aufrechterhaltenen Zaubern und dem Bannen von Artefakten.

3.7 Vernetzung

Jeder ist in seine Umgebung eingebunden, hat Freunde und Verwandte, kennt Leute, Orte und Verbindungen, hat Besitztümer und Informationsquellen, ist in Vereinen und hat Arbeitgeber, Kunden, Vermieter, Kollegen. All das kann sehr lokal begrenzt sein, oder sich selbst über Dimensionen hinweg auswirken und reicht von geringem bis zu sehr mächtigem Einfluss:

| Punkte | Reichweite | Macht |
|--------|------------------|-----------------|
| 0 | kein Zugang | |
| 1 | lokal | minimal |
| 2 | regional | gering |
| 3 | Landesweit | nützlich |
| 4 | Weltweit | stark |
| 5 | interdimensional | richtig mächtig |

In Multiverps werden 8 Arten von Vernetzung erfasst, auf die die Charaktere 24 Punkte verteilen dürfen (Reichweite und Macht müssen unabhängig gesteigert werden, bei der Erschaffung maximal 8 Punkte auf eine Vernetzung):

Einfluss: Der Charakter ist bekannt und kann Gefallen einfordern oder auch direkt Entscheidungen treffen. (Politiker, Aufsichtsrat, Rockstar, Adelliger)

Finanzmittel: Der Charakter kann Geld auftreiben (pro Sitzung je nach Macht 0 / 500 / 2.000 / 10.000 / 80.000 / 1 Mio. €). Das muss nicht unbedingt sein eigenes Vermögen sein (Familie, Organisation, Firma).

Kontakte: Der Charakter kennt Leute, die er um weltliche Informationen, Aufträge oder Hilfe bitten kann. Natürlich nicht unbedingt kostenlos. Es sollten <Macht> verschiedene Sorten von Kontakten definiert werden.

Medium: Der Charakter hat eine Verbindung zum Astralraum, die ihm manchmal ermöglicht, Geister zu sehen und mit ihnen zu reden. Sie kommen, um sich helfen zu lassen. Die Reichweite gibt an, aus welcher Entfernung der Effekt noch wirkt.

Mentor: Der Charakter hat einen Lehrer, der ihn persönlich betreut und ihm gerne alles beibringt, was er kann. Ihn kann der Charakter immer um Rat fragen, aber Mentoren sind nicht immer verfügbar und kommen gelegentlich auch mit Aufgaben für den Charakter.

Ortskenntnis: Der Charakter kennt magische Orte, von denen man eventuell auch in andere Dimensionen gelangt, und hat auch Zugang zu diesen.

Quellen: Der Charakter hat Zugriff auf geheime Informationsquellen. Quellen erlauben jederzeit, neue Bereiche zu lernen. Man muss mit konkreten Fragen kommen, um in den Quellen suchen zu können. Eventuell kann man darüber Dimensionen oder mächtige Wesen lokalisieren.

Unterstützung: Der Charakter kann Leute mobilisieren, die die Gruppe aktiv unterstützen (je nach Macht 0 / 5 / 20 / 100 / 800 / 10.000). (Familie, Fans, Organisation).

Es sollte aus dem Charakter Hintergrund hervorgehen, wie die Vernetzungen genau aussehen (er ist zum Beispiel aus einer reichen, weit verzweigten Familie und hat daher Finanzmittel 4/3 und Unterstützung 2/5 oder er ist ein wichtiger Kirchenmann und hat deshalb Kontakte 4/2, weil er praktisch jeden Pfarrer und jeden Missionar auf der Welt um Hilfe bitten kann). Ein entsprechender Hinweis sollte auf dem Charakterbogen notiert werden (hier: Familie bzw. Kirche).

Vernetzungen können nicht mit Lernpunkten gesteigert werden, sondern ändern sich höchstens aufgrund von Ereignissen im Spiel. Insbesondere können sie auch geringer werden – wenn die Gruppe etwa ihre Operationsbasis verlegt oder gar die Welt wechselt oder wenn es sich ein Charakter mit seinen Kontakten verdirbt.

Der Spielleiter darf gerne weitere Vernetzungen definieren, sollte dann aber auch entsprechend mehr Punkte verteilen.

3.8 Prioritäten

Ein Charakter hat vor Beginn seiner Abenteuerkarriere normalerweise eine Ausbildung erhalten bzw. wurde von seiner Umwelt dauerhaft geprägt. Er musste also „Prioritäten“ in bestimmten Lebensbereichen setzen. In Multiverps werden alle Fertigkeiten fünf verschiedenen Bereichen zugeordnet, in denen der Charakter seine Erfahrung sammeln kann.

Diese Bereiche sind:

- Waffen (W)
- Körperlich (K)
- Sozial (S)
- Geistig (G)
- Psi (P)

Im nächsten Kapitel werden die zu jedem Bereich gehörenden Fertigkeiten aufgeführt. Durch die Verteilung von Prioritätspunkten wird ein Charakter unwiderruflich auf seine Vorlieben festgelegt, da Prioritäten für immer Erhalten bleiben und weder steigen- noch austauschbar sind.

Jeder neugeschaffene Charakter hat fünf (oder sechs) Prioritätspunkte zur Verfügung, die er auf die Fertigungsbereiche verteilen darf. Jedem Bereich ist ein Wert von 0 bis 2 zuzuteilen.

Priorität 0: ein vom Charakter vernachlässigter Bereich. Er hat dort wenig Erfahrung. Spieltechnisch wird jeder Lernpunkt (LP), den er in diesem Bereich erhält, halbiert, Basisattribute steigern kostet 4 Punkte extra.

Priorität 1: ein normal entwickelter Bereich. Spieltechnisch bleibt jeder LP auch ein LP, Basisattribute steigern kostet 2 Punkte extra.

Priorität 2: ein Spezialbereich des Charakters. Jeder erhaltene LP wird verdoppelt, Basisattribute steigern kostet nichts extra.

Zunächst werden 5 Punkte verteilt. Auf Waffen dürfen nur Punkte verteilt werden, nachdem körperlich mindestens einen Punkt zugeteilt bekommen hat, auf Psi nur, nachdem geistig mindestens 1 ist. Bei Waffen + Psi < 2 darf noch ein Punkt zusätzlich auf K, S oder G verteilt werden, wer alles auf eins setzt (der „Alleskönner“ oder Abenteurer), bekommt als Ausgleich soziale Priorität 2.

Die folgende Tabelle listet alle 22 erlaubten Kombinationen auf, zusammen mit einer ungefähren Entsprechung der Charakterklasse aus anderen Rollenspielsystemen mit mittelalterlichen Settings:

| W | K | S | G | P | Klasse |
|---|---|---|---|---|-----------------------|
| 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | Magier, Hexer |
| 0 | 1 | 0 | 2 | 2 | Beschwörer |
| 0 | 0 | 2 | 1 | 2 | Priester |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | Schamane |
| 0 | 2 | 0 | 1 | 2 | Adept |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | Kriegspriester |
| 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | Alchimist |
| 0 | 1 | 2 | 2 | 1 | Gelehrter, Herold |
| 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | Mönch, Wanderprediger |
| 0 | 2 | 2 | 1 | 1 | Barde |
| 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | Dieb |
| 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | Abenteurer |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 0 | Händler |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | Waldläufer |
| 1 | 2 | 2 | 1 | 0 | Seefahrer |
| 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | Assassine |
| 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | Ordenskrieger |
| 2 | 1 | 0 | 2 | 0 | Ninja |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | Glücksritter |
| 2 | 1 | 2 | 0 | 0 | Barbar |
| 2 | 2 | 0 | 1 | 0 | Söldner |
| 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | Krieger |

3.8.1 Das Erwachen der Kräfte

Die magischen Kräfte eines Charakters erwachen meist durch ein einschneidendes Erlebnis, etwa

einen Unfall oder eine Gewalttat. „Unnatürliche“ Vor- oder Nachteile sind meistens im selben Zusammenhang entstanden.

Bei Charakteren mit Psi-Priorität 2 ist dieses Ereignis meist schon sehr früh aufgetreten, in der Kindheit oder auch schon vor der Geburt. Entsprechend früh haben sie auch gelernt, dass man diese Kräfte besser für sich behält und sich auch für Berufe entschieden, in denen absonderliche Eigenheiten toleriert werden oder sogar nützlich sind. Außerdem hatten sie reichlich Zeit, andere mit ähnlichen Fähigkeiten zu finden und sich entsprechenden Gemeinschaften anzuschließen, einen Mentor oder Quellen zu finden.

Charaktere mit Psi-Priorität 1 haben ihre Kräfte erst in ihrer Jugend, oder als junge Erwachsene entdeckt, und kämpfen noch damit, sie in ihr Leben zu integrieren. Viele führen ein Doppelleben, um sich ab und zu ausleben zu können.

Charaktere mit Psi-Priorität 0 wurden erst durch ein Ereignis in jüngster Vergangenheit, das zu einem Dimensionswechsel oder einer Zeitanomalie führte, auf die Existenz ihrer Kräfte gestoßen, vielleicht auch erst unmittelbar vor dem ersten Abenteuer. Sie müssen sich nun, beruflich wie privat, völlig neu orientieren.

Hier die Tabelle, mit den auf Hauptlinie üblichen Klassifizierungen:

| W | K | S | G | P | Klasse |
|---|---|---|---|---|----------------------|
| 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | Cybermagier |
| 0 | 1 | 0 | 2 | 2 | Dimensions-Ingenieur |
| 0 | 0 | 2 | 1 | 2 | Evangelist |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | Schamane |
| 0 | 2 | 0 | 1 | 2 | Adept |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | Schatten |
| 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | Thaumaturg |
| 0 | 1 | 2 | 2 | 1 | Freimaurer |
| 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | Druide |
| 0 | 2 | 2 | 1 | 1 | Schausteller |
| 0 | 2 | 2 | 2 | 0 | Experte |
| 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | Suchender |
| 1 | 1 | 2 | 2 | 0 | Handlungsreisender |
| 1 | 2 | 1 | 2 | 0 | Globetrotter |
| 1 | 2 | 2 | 1 | 0 | Seefahrer |
| 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | Hexenjäger |
| 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | Lohn-Magier |
| 2 | 1 | 0 | 2 | 0 | Agent |
| 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | Sicherheitsberater |
| 2 | 1 | 2 | 0 | 0 | Ordnungshüter |
| 2 | 2 | 0 | 1 | 0 | Fremdenlegionär |
| 2 | 2 | 1 | 0 | 0 | Soldat |

Cybermagier sind die klassischen Nerds, die freie Natur noch nie und andere Umgebungen, als ihre heimischen vier Wände, nur gelegentlich mal gesehen haben. Sie leben im Internet und tun Dinge mit ihren Computern, die andere schlicht für unmöglich halten würden.

Dimensions-Ingenieure versuchen, auf neuartige Weise Technik und Magie zu verbinden, um dadurch in andere Universen zu reisen und diese zu erforschen. Der Kontakt mit ihnen kann gefährlich sein, weshalb sie oft isoliert leben.

Evangelisten haben (oft religiöse aber auch weltliche oder ganz fremdartige) Wahrheiten über das Multiversum erfahren, und versuchen nun, alle von ihren Erkenntnissen zu überzeugen.

Schamanen leben nach der Art alter Überlieferungen und gehören oft einer indigenen Minderheit an. Sie sind meist wichtige Ansprechpartner in ihrer Gemeinde und stellen auch eine Verbindung zwischen unserer und der Welt der Ahnen dar.

Adepten streben ein Gleichgewicht von Körper und Geist sowie von Vergangenheit und Zukunft an, verlieren darüber aber oft etwas den Bezug zum Hier und Jetzt.

Schatten gehören einem Kult an, der versucht mit der Wirklichkeit zu verschmelzen, um aus dem Verborgenen die Feinde der Menschheit heimzusuchen.

Thaumaturgen sind etwas verschrobene Künstler, die ihre besonderen Fähigkeiten in ihre Arbeiten einfließen lassen, die oft nicht ganz ungefährlich sind.

Freimaurer gehen meist gewöhnlichen Berufen nach und leben ihre speziellen Fähigkeiten in geheimen Zirkeln aus.

Druiden sind Streiter für Gaia. Zu ihren Überzeugungen gehört, dass nichts Gutes je passiert, wenn man nicht selbst dafür sorgt. Sie sind körperlich und geistig fit, kämpfen aber eher nicht mit der Waffe in der Hand.

Schausteller ziehen oft umher und treiben die eine oder andere Form von Performance Kunst. Sie sind meist extrovertiert und unstet.

Experten haben meistens einen hochqualifizierten zivilen Job und ein gemütlich eingerichtetes Leben und sind mit der Erfahrung anderer Welten oft total überfordert.

Suchende haben meistens schon viele Berufe und Hobbys ausprobiert, aber nie wirklich ihr Ding gefunden, weil sie es nicht geschafft haben ihre besonderen Fähigkeiten in ihr mundanes Leben zu integrieren. Manche haben eigene Firmen, die aber mangels Fokus nicht so richtig gut laufen.

Handlungsreisende sind oft beruflich in vielen Ländern unterwegs, bewegen sich davon abgesehen aber auch meist auf ausgetretenen Wegen und sind entsprechend überwältigt von der neuen Situation.

Globetrotter reisen viel, auch an ungewöhnliche Orte, oder organisieren sogar beruflich Reisen und kommen daher mit dem Konzept anderer Welten gut klar.

Seefahrer kennen die Einsamkeit von Jobs in weitgehender Isolation und gewöhnen sich schnell an die neuen Möglichkeiten.

Hexenjäger sind nicht immer hinter Menschen her, aber sie haben Spaß an der Jagd und ganz neuartige Methoden, ihrer Beute habhaft zu werden. Ähnlich wie Evangelisten sind sie meist von der Wichtigkeit ihrer Mission überzeugt.

Lohn-Magier haben oft beim Militär gedient, aber erkannt, dass sie mit ihren Fähigkeiten unmöglich lange in einer festen Hierarchie unbemerkt bleiben können. Sie bieten daher ihre Dienste meist wechselnden Auftraggebern an.

Agenten werden regelmäßig in unbekannte und gefährliche Situationen geworfen, weshalb sie mit anderen Dimensionen keine Probleme haben.

Sicherheitsberater schätzen die Geborgenheit einer funktionierenden Gesellschaft und gehen meist eher pragmatisch mit den neuen Möglichkeiten um.

Ordnungshüter sind in der Regel bestrebt, den Status quo zu verteidigen und entsprechend entsetzt über die neuen Gefahren, die in einem Multiversum lauern.

Fremdenlegionäre müssen oft Gefahren ins Auge blicken und sehen vor allem die Vorteile, die die neue Situation ihnen bietet.

Soldaten sind es gewohnt, nicht alles um sie herum zu verstehen, aber das ist auch gar nicht nötig. Hauptsache jemand sagt, was zu tun ist.

3.9 Fertigkeiten

Die Charaktere in Multiverps sind von Beginn an relativ gut ausgebildet (300 LP), was allerdings nicht heißt, dass sie alles können, sondern dass sie einige Fertigkeiten schon ziemlich hoch beherrschen. Um das zu erreichen (und den Verteilungsprozess erheblich zu beschleunigen), darf der Spieler zuerst 20 große Lernpunkte (GLP) verteilen, die jeweils etwa 14 allgemeinen Lernpunkten entsprechen, und danach noch 20 allgemeine Lernpunkte.

Auf jede Fertigkeit dürfen maximal 5 GLP gelegt werden.

Die GLP geben Stufen nach folgender Tabelle, wobei noch einige ALP übrigbleiben können (+x) oder zusätzlich aufgewendet werden müssen (-x) um die jeweilige Stufe zu erreichen:

| GLP | Prio 0 | Prio 1 | Prio 2 |
|-----|--------|--------|--------|
| 1 | 3 +2 | 5 -1 | 7 |
| 2 | 5 -2 | 7 | 10 |
| 3 | 6 | 9 -2 | 12 +1 |
| 4 | 7 | 10 | 14 +1 |
| 5 | 8 -2 | 11 +2 | 16 -1 |

Für die übrigen ALP können weitere Fertigkeiten erlernt werden, ohne die später nötigen 3 ALP für Stufe 1.

Außerdem dürfen auch Spruch-Prozente gekauft (1 ALP für 90%, 3 ALP für 80%, 6 ALP für 70%) oder schon erlernte Fertigkeiten noch weiter gesteigert werden.

Es dürfen ALP aufgehoben werden (auch Halbe).

| ALP | Prio 0 | Prio 1 | Prio 2 |
|-----|--------|--------|--------|
| 1 | | 1 | 1 +½ |
| 2 | 1 | | 2 +½ |
| 3 | | 2 | 3 |
| 5 | | | 4 |
| 6 | 2 | 3 | |
| 8 | | | 5 +½ |
| 10 | | 4 | |
| 11 | | | 6 +½ |
| 12 | 3 | | |
| 14 | | | 7 |
| 15 | | 5 | |

3.10 Anfangsausrüstung

Jeder hat normale Kleidung, einen Rucksack mit Campingkit (siehe Kapitel 8.9) und Basisausrüstung zur Ausübung jeder erlernten Fertigkeit.

Bei Fertigkeiten größere Maschinen zu bedienen (Fahrzeuge, Geschütze, Anlagen, ...) sowie bei Waffen: Lizenzen diese zu bedienen. Von kleineren Waffen besitzt der Charakter dann auch ein Exemplar, von größeren nur, wenn er noch aktiv einen Beruf ausübt, für den er sie benötigt.

Implantate gibt es auf Hauptlinie noch nicht, und auch keine Superkräfte.

Weitere Ausrüstung hängt von der Vernetzung Finanzmittel ab. Der Charakter kann das Fünffache dessen, was er pro Sitzung an Geld aufreiben könnte, plus 2000 € für Ausrüstung ausgeben.

3.11 Abgeleitete Werte

Cyberverträglichkeit (CYB): die Fähigkeit des Körpers, mit technischen Veränderungen klarzukommen. Sie hängt stark von der Vitalität ab und Charaktere mit hohem Einfühlungsvermögen oder gutem Gespür vertragen nur wenige Implantate.

$$CYB = Vit + 15 - Efv - Gsp \text{ (mindestens 0)}$$

Ist CYB 0, so schadet jedes Implantat der geistigen Gesundheit des Charakters. Ein Charakter, dessen CYB schon voll durch Implantate ausgeschöpft ist, kann sein Gespür oder Einfühlungsvermögen nicht mehr steigern. Er sollte dringend seine Vitalität steigern. Wird CYB überschritten, sinkt seine geistige Stabilität um 1 pro 0,5 Punkte Überschreitung.

Geistige Stabilität (GST): die Fähigkeit, mit stark vom Weltbild des Charakters abweichenden Eindrücken fertig zu werden, ohne den Verstand zu verlieren. Sie bestimmt die Anzahl geistiger Punkte des Charakters und hängt von Selbstbewusstsein, Anpassungsfähigkeit und Willenskraft sowie der Unverträglichkeit eingebauter Implantate eines Charakters ab (Letzteres nur, wenn $Unv > CYB$).

$$GST = Seb + Apf + Wkr - 2*(Unv - CYB)$$

Schadensbonus (SBO): Die Körperspannung modifiziert direkt, wie viel Schaden ein Charakter beim Zuschlagen anrichten kann. Auf Fernkampfwaffen (außer Wurfaffen) hat der Schadensbonus keinen Einfluss.

$$SBO = Ksp/2 - 2$$

Last: eine Mischung aus Gewicht und Handlichkeit. Ein unhandlicher Gegenstand mag relativ leicht sein (etwa eine Leiter) und trotzdem eine hohe Last darstellen, Kleidung und Rüstung sind schwer, belasten aber kaum, weil sie optimal verteilt sind. Im Schnitt entspricht Last 1 etwa 2 kg.

Tragkraft (TRK): Die Last, die ein Charakter mit sich herumtragen kann, ohne irgendwelche Einschränkungen hinnehmen zu müssen. Jedes Vielfache darüber hinaus erhöht die Belastungskategorie (BK) um 1, wodurch sich die Beweglichkeit (BEW), die Initiative (INI) und die Schnelligkeit (SCH) des Charakters verringern und auch die Ausübung verschiedener Fertigkeiten erschwert wird. Die Tragkraft ergibt sich direkt aus der Haltekraft des Charakters.

$$TRK = Hkr^2/16 + 4 \text{ (auf 0,5 gerundet)}$$

| Hkr | TRK | Hkr | TRK | Hkr | TRK |
|-----|-----|-----|------|-----|------|
| 0 | 4 | 7 | 7 | 14 | 16 |
| 1 | 4 | 8 | 8 | 15 | 18 |
| 2 | 4 | 9 | 9 | 16 | 20 |
| 3 | 4,5 | 10 | 10 | 17 | 22 |
| 4 | 5 | 11 | 11,5 | 18 | 24 |
| 5 | 5,5 | 12 | 13 | 19 | 26,5 |
| 6 | 6 | 13 | 14,5 | 20 | 29 |

Geistige Tragkraft (GTK): Versucht ein Charakter, Dinge magisch zu bewegen, wird anstelle der Haltekraft die Willenskraft zur Berechnung der Belastung verwendet. Auf Seelenreisen werden auch BEW, INI und SCH durch das „geistige Gepäck“ beeinflusst und die Belastungskategorie hängt von der geistigen Tragkraft ab.

$$GTK = Wkr^2/16 + 4 \text{ (auf 0,5 gerundet)}$$

Beweglichkeit (BEW): Unbelastet hängt die Beweglichkeit eines Charakters von seiner Schnellkraft, seinem Gleichgewicht und seiner Reaktion ab. Pro Belastungskategorie verliert er 20% BEW, pro BK über 5 weitere 2.

$$BEW = Skr + Ggw + Rea$$

Initiative (INI): Die Initiative bestimmt, wann der Charakter in einer Kampfunde an der Reihe ist (und ob er eventuell zusätzliche Handlungen hat) und hängt von der Beweglichkeit und der Reaktion ab. Pro Belastungskategorie verliert er 20% INI, pro BK über 5 weitere 2. Dazu kommen eventuell noch Modifikationen wegen guter (oder schlechter) Reflexe und/oder Cyberimplantaten. Diese gelten bei jeder Belastung voll!

$$INI = (BEW + Rea)/3$$

Schnelligkeit (SCH): Die Schnelligkeit bestimmt, wie viele Meter sich ein Charakter pro Kampfunde bewegen kann und hängt von seiner Schnellkraft und der Belastung ab. Die Geschwindigkeit, die ein Mensch einige Zeit rennen kann, beträgt etwa $SCH/2$ km/h. Bei einem Pferd entspricht das dem Trab und bei Fahrzeugen der sicheren Reisegeschwindigkeit. Kurz sprinten kann ein Mensch (und spurtschnelle Tiere wie Pferde oder Katzen) etwa $SCH*0,8$ km/h, was allerdings einen Wurf auf Leichtathletik+Skr erfordert, normal gehen entspricht $SCH/5$ km/h. Pro Belastungskategorie sinkt die Schnelligkeit um 3, ab BK 3 kommt nur noch die halbe Schnellkraft hinzu, ab BK 6 nichts mehr.

$$SCH = 25 - BK*3 + Skr^*$$

| BK | Last ≤ | BEW | INI | SCH |
|----|--------|-------------|-------------|----------|
| 0 | TRK | Skr+Ggw+Rea | (BEW+Rea)/3 | Skr+25 |
| 1 | TRK*2 | 80% | 80% | Skr+22 |
| 2 | TRK*3 | 60% | 60% | Skr+19 |
| 3 | TRK*4 | 40% | 40% | Skr/2+16 |
| 4 | TRK*5 | 20% | 20% | Skr/2+13 |
| 5 | TRK*6 | 0 | 0 | Skr/2+10 |
| 6 | TRK*7 | -2 | -2 | 7 |
| 7 | TRK*8 | -4 | -4 | 4 |
| 8 | TRK*9 | -6 | -6 | 1 |

Mehr als das 9fache der Tragkraft kann man nur mit einem Wurf auf Kraftsport+Hkr hochheben und sich damit nicht dauerhaft fortbewegen.

Die Belastungskategorie kommt auch noch als Malus auf viele körperliche Tätigkeiten wie Klettern oder Schwimmen.

Trefferpunkte (TP): Die Trefferpunkte geben die Lebenskraft eines Charakters an und hängen direkt von seiner Konstitution und Kondition ab. Verletzungen aber auch Gifte und Krankheiten führen zum Verlust von Trefferpunkten. Fallen sie unter 0, erleidet der Charakter Verletzungsauswirkungen, fallen sie unter -40, steht sein Tod unmittelbar bevor.

$$TP = KON + Knd$$

Schockpunkte (SP): Die Schockpunkte geben die Ausdauer eines Charakters an und hängen von seiner Konstitution und Kondition ab. Anstrengungen führen zum Verlust von Schockpunkten. Fallen sie unter 0, erleidet der Charakter (leichtere) Verletzungsauswirkungen, fallen sie unter -40 bricht er erschöpft zusammen und überzählige Punkte werden als TP-Verluste gewertet.

$$SP = KON + Knd$$

Psi-Punkte (PP): Die Psi-Punkte geben die Zauberkraft eines Charakters an und hängen direkt von seiner Psi-Kraft ab. Aktiv zu zaubern und das Senken von Widerstandswürfen kostet ihn Psi-Punkte. Außerdem führen Verletzungen im Astralraum zu PP Verlusten. Fallen sie unter 0, erleidet der Charakter Psi-Auswirkungen, fallen sie unter -40 ist er sofort und unwiederbringlich tot.

$$PP = PSI$$

Geistige Punkte (GP): Die geistigen Punkte geben die psychische Toleranz eines Charakters an und hängen direkt von seiner geistigen Stabilität ab. Die Konfrontation mit grauenvollen oder dem Weltbild des Charakters stark widersprechenden Situationen sowie Willensakte (siehe Drama, 4.1.6) und die Kontrolle anderer Wesen oder Objekte kosten den Charakter geistige Punkte. Fallen sie unter 0, erleidet er geistige Auswirkungen, fallen sie unter -40 wird er wahnsinnig.

$$GP = GST$$

Berechnet werden die abgeleiteten Werte deshalb erst so spät in der Charaktererschaffung, weil einige von vielen Faktoren (selbst der Ausrüstung) beeinflusst werden.

3.12 Charakterabrundung

3.12.1 Aussehen

Der Spieler kann das Aussehen seines Charakters beliebig festlegen, es sollte aber natürlich zum Konzept und den gewählten Vor- und Nachteilen passen und zumindest die folgenden Dinge definieren:

Haupthand (auf dem Charakterbogen unter „Rüstungsschutz die Trefferzone „Arm links“ oder „Arm rechts“ ankreuzen), Spezies (auf Hauptlinie wohl immer Mensch, aber man kann ja nie wissen), Geschlecht, Alter, Größe, Gewicht, Haar-, Haut- und Augenfarbe, Besonderheiten.

Auch der Stil von Kleidung, Frisur, Schmuck, Piercings und Tattoos, Akzent, Dialekt und Ausdruck geben dem Charakter zusätzlichen Charme.

3.12.2 Hintergrund

Ein Spieler sollte sich ohnehin Gedanken über den Hintergrund seiner Figur machen, aber einige Dinge müssen auch auf jeden Fall aufgeschrieben werden:

- Werdegang (Herkunft, Ausbildung, wichtige Ereignisse, etwa wie die Magie erwacht ist, ...)
- Es muss erklärt werden, welcher Art die Vernetzungen des Charakters sind (auch wie es kommt, dass sie die angegebene Macht und Reichweite haben).
- Diverse Vor- und Nachteile erfordern eine Beschreibung der näheren Umstände.
- Die meisten Waffen- und auch einige andere Fertigkeiten erfordern Erklärungen, wie der Charakter dazu gekommen ist, diese zu erlernen.
- Hohe Fertigkeitswerte wurden sicher im Rahmen einer Berufsausbildung erworben. Diese sollte auch zum Hintergrund passen.

All das passt natürlich nicht auf den Charakterbogen, und das soll es auch nicht, da es nicht unbedingt jeden was angeht.

3.12.3 Name

Schließlich und endlich braucht der Charakter auch noch einen Namen. Charaktere ohne Namen sind inakzeptabel. Viele haben eher mehrere Namen (Eigen- und Familiennamen, Spitznamen, Tarnnamen, Titel, ...). Hier gibt es keine Einschränkungen, aber der Name sollte natürlich auch zum Hintergrund (Herkunft, Fertigkeiten) passen. Titel wie Doktor oder Professor setzen mindestens eine geistige Fertigkeit auf Stufe 11 voraus (zumindest wenn es offizielle Titel sein sollen).

Und damit ist die Charaktererschaffung dann auch abgeschlossen. Viel Spaß beim Spielen!

3.13 Beispielcharakter

(3.1.1 + 3.1.2) Ein Spieler beschließt, eine Prostituierte (Nachtschwärmer) zu spielen, und trägt das entsprechend unter Konzept ein. Sie soll eine vorwitzige Frau sein, die immer wieder Rückschläge erlitten hat, aber sich nie unterkriegen ließ und es so inzwischen zu einigem Wohlstand gebracht hat.

Dazu wählt er als Gehabe Lebefrau (sie ist Bordellbesitzerin und hat damit gewisse Klischees zu erfüllen) aber ihr Wesen ist Stehaufmännchen (in dem Gewerbe muss man oft dicke Bretter bohren).

(3.3) Sie soll ungeduldig (+8) und aufbrausend (+7) aber dafür unwiderstehlich (-4) sein und einen Gefahren- (-5) und Orientierungssinn (-2) sowie gute Reflexe II (-6) haben, was sie insgesamt 2 Charakterpunkte kostet.

(3.4 + 3.5) Mit den übrigen 13 Punkten setzt er die Basisattribute auf STR 3+1, GES 12+3, KON 6, REX 9+2, CHA 21+1 (kostet 2 Punkte!), IKT 15 und PSI 18+2 sowie die Sinne auf SEH 8+2 (2*1/3), HRV 20+1 (2/3), OLF 2+5 (5*1/3) und TST 14 (sie lebt von ihrem Charisma und davon alle wichtigen Gerüchte zu hören).

(3.6) Er teilt die Grundfähigkeiten wie folgt auf:

STR: Skr 2, Hkr 1+1, Ksp 1-1 (1);

GES: Ggw 5+5, Koo 5-4; Gen 5-1 (5);

KON: Knd 2, Zäh 2, Vit 2 (0);

REX: Rea 4+3, Spt 4-1, Tim 3-2 (3);

CHA: Seb 7, Prz 8, Efv 7 (0);

IKT: Apf 5+1, Ged 5-2, Amk 5+1 (2) und

PSI: Dim 5, Wkr 5+4, Fok 5-3, Gsp 5-1 (4)

(Sie ist mehr auf Agilität als auf Stabilität ausgerichtet).

(3.7) Sie hat Finanzmittel 1/4 (ihr Bordell wirft eine Menge ab, worauf sie aber wirklich nur von dort aus zugreifen kann), Kontakte 2/3 (man lernt eine Menge Leute aus der Gegend über das Geschäft kennen, für sie besonders wichtig: Hells Angels, Weißer Ring und Diamantenhändler), Ortskenntnis 4/4 (sie hat eine ganz eigene Theorie, in was für einem Muster magische Orte über die Welt verteilt sind) und Unterstützung 4/2 (sie kann in fast jedem Hurenhaus der Welt Mädels mobilisieren).

(3.8) Geistig und Sozial sind für den Charakter am wichtigsten, außerdem soll sie körperlich ein bisschen was können, aber eher wenig mit Waffen zu tun haben, daher wählt der Spieler die Prioritäten 0, 1, 2, 2, 1 (Freimaurer), was auch gut zum Konzept passt, da sie ihre Magie im Geheimen einsetzt, um ihre Position zu verbessern.

(3.9) Für ihre GLP lernt sie im Waffenbereich Fesselungswaffen (Peitsche) 3 und Pistolen (Taser) 3 (+4 ALP); im körperlichen Bereich Akrobatik (Balancieren) 5 und Fingerfertigkeit (Stehlen) 7 (-1 ALP); im sozialen Bereich Handwerk 12, Psycho-

logie (Manipulieren) 7, Rhetorik (Verführen) 7 und Sprachen 7 (+1 ALP); im geistigen Bereich Psionik (Spruchentwicklung) 7 und Schriften 12 (+1 ALP); im Psi-Bereich Bewegung (Teilchenbewegung) 7, Materie (Umwandeln) 5, Selbst (Regeneration) 5 und Wahrnehmung (Mesokosmos) 5 (-3 ALP).

Insgesamt hat sie danach noch 22 ALP zu vergeben, die sie verteilt auf Körperlich: Fahrzeuge 1, Heimlichkeit (Schleichen) 1, Leichtathletik (Schwimmen) 2, Straßensport (Fahrrad) 1 und waffenloser Kampf (Ausweichen) 1; Sozial: Hauswirtschaft (Eventmanagement) 1, Kultur 2, Meditation (Psi-Regeneration) 2, Milieu 2, Psi-Widerstand (Artefakte) 2, Spiele (Schummeln) 1, Theater (Tanz) 3 und Verwaltung (Recht) 1; Geistig: Geisteswissenschaften (Historik) 1, Ingenieur (Fahrzeuge) 1, Medizin (erste Hilfe) 1, Materialwissenschaften (Pharmazie) 2 und Sozialwissenschaften (Ökonomie) 1; Psi: Telepathie (Empathie) 1.

In den Sammelfertigkeiten erlernt sie die Spezialisierungen Fahrzeuge: PKW +2; Handwerk: Schlosserin +4, Mechanikerin +2 und Elektrikerin +2 und damit die Gruppe Feinmechanik auf -2, Silberschmiedin +6 und damit die Gruppe Metall auf -2, Bondage +4 und Stricken +2 und damit die Gruppe Seilkunst auf -2, Zeichnerin +2 und Bildhauerin +2; Kultur: arabisch +2 und westlich +2; Milieu: Unterwelt +2 und Unternehmen +2; Sprachen: Arabisch MS, Deutsch +4, Englisch +2, Französisch +2, Indisch +2, Chinesisch +2 und Spanisch +2; Schriften: Arabisch +4, Latein +2, Sanskrit +2, Hebräisch +2, Kanji +2, Fälschen +4, Kalligraphie +2, Stenographie +2, Zinken +2 und Noten +2.

(3.10) Sie hat außer ihrem Campingset einen Taser, eine Peitsche, einen Auto-Führerschein, einen Badeanzug, ein Fahrrad, ein Kartenspiel, ein Ballkleid, einen Werkzeugkasten, Block und Stift, einen Verbandskasten und einen Sackkarren. Außerdem stehen ihr 402.000 € für weitere Anschaffungen zur Verfügung, wovon sie 300.000 € für eine Eigentumswohnung in Frankfurt plus Doppel-Garage, 30.000 € für eine Schlosserwerkstatt in der einen Garage und weitere 30.000 € für einen schicken aber nicht mehr ganz neuen Sportwagen ausgibt, sowie je 500 € für ein Smartphone und eine Handtasche. Die übrigen 41.000 € notiert sie sich als Vermögen (1.000 in bar und 40.000 auf einem Konto).

(3.11) Es ergeben sich diese abgeleiteten Werte:

CYB ist Vit 2 + 15 - Efv 7 - Gsp 4 = 6,

GST ist Prz 8 + Apf 6 + Wkr 9 = 23,

SBO ist -1, TRK 4 und GTK 9.

BEW ist Skr 2 + Ggw 10 + Rea 7 = 19,

INI 9+2 (wegen gute Reflexe II) und SCH 27.

Sie hat 8 TP, 8 SP, 20 PP und 23 GP.

(3.12.1) Der Charakter ist ein Mensch, weiblich, 32 Jahre alt, 178cm groß, 98kg schwer, rechts-händig, hat lange dunkelbraune Haare, dunkle Augen und braune Haut, aufreizend gekleidet und mit reichlich Schmuck ausgestattet.

(3.12.2) Ihr Hintergrund ist hier in das Notizenfeld des Charakterbogens eingetragen, aber natürlich kann ein Charakter einen deutlich ausführlicheren Hintergrund haben und das Notizen-Feld wird während der Spielabende gebraucht, deshalb sollte man sonst besser zusätzliche Blätter für die Geschichte verwenden.

(3.12.3) Der Spieler nennt seinen Charakter: Lyratelle ab Šeek.



Charakterbogen

Multivers v1.1.0 © 2019
by Dominikus Dittes Scherkl

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------------|-----|----------------|-----|-----------------|-----|----------------|-----|-----------------|-----|-----------------|-----|-----------------|-----|-----------------|-----------|------------|-----------|----------|--|
| Basisattribute | STR | 4 _w | GES | 15 _k | KON | 6 _k | REX | 11 _s | CHA | 22 _s | IKT | 15 _g | PSI | 20 _p | Belastung | Dim | 5 | Rüstung: | |
| | Skr | 2 | Ggw | 10 | Knd | 2 | Rea | 7 | Seb | 7 | Apf | 6 | Wkr | 9 | | Waffen: | 0,7 | | |
| | Hkr | 2 | Koo | 1 | Zäh | 2 | Spt | 3 | Prz | 8 | Ged | 3 | Fok | 2 | | Gepäck: | 0,1 (9,2) | | |
| | Ksp | 0 | Gen | 4 | Vit | 2 | Tim | 1 | Efv | 7 | Amk | 6 | Gsp | 4 | | Insgesamt: | 0,8 (9,9) | | |

Spieler: Dominikus Dittes Scherkl
Name: Lyraelle at Saak (w)
Konzept: Prostituierte
Wesen: Stehaufwännchen
Gehabe: Lebefrau
Heimat-Dimension: Hauptlinie
Beschreibung: 178cm, 98kg, 32. Lange gewellte dunkelbraune Haare, dunkle Augen, braune Haut. Trägt viel Schmuck und ist aufreizend gekleidet.
Stufenpunkte:
Allgemeine LP:

| Sinneswerte | abgel. Werte | durch Belastung modifizierte Werte | | | | | Rüstungsschutz | | | | | Wunden | | | | |
|-------------|--------------|------------------------------------|------|-----|-----|-----|--------------------|-------------|-----|-----|-----|--------|------|------|---------|---------|
| SEH 10 | CYB 6 | BK | Last | BEW | INI | SCH | Haupt- / Nebenzone | 1 | 2,3 | 4,5 | 6,7 | 8..0 | Last | Zone | Schaden | Heilung |
| HRV 21 | GST 23 | 0 | ≤ 4 | 19 | 9+2 | 27 | 1 | Kopf | | | | | | / | | |
| OLF 7 | SBO -1 | 1 | ≤ 8 | 15 | 7+2 | 24 | 2 | Arm rechts | ⊗ | | | | | / | | |
| TST 14 | TRK 4 | 2 | ≤ 12 | 11 | 5+2 | 21 | 3 | Arm links | ○ | | | | | / | | |
| | GTK 9 | 3 | ≤ 16 | 8 | 4+2 | 17 | 4 | Bein links | | | | | | / | | |
| | | 4 | ≤ 20 | 4 | 2+2 | 14 | 5 | Bein rechts | | | | | | / | | |
| | | 5 | ≤ 24 | 0 | 2 | 11 | 6..0 | Rumpf | | | | | | / | | |

| Waffen | | | | | | | | | | Gesundheitszustand | | | | |
|----------|--------------|-----|-------|---------|-----|----|----|-----|------|--------------------|----|----|----|---------------|
| Waffe | Fertigkeit | Ini | Stufe | Schaden | RW | SF | MU | BF | Last | TP | SP | PP | GP | Auswirkungen: |
| Taser | Pistolen | +3 | 3 | 3w A 5m | 3/1 | 1 | 20 | 0,2 | | 8 | 8 | 20 | 23 | |
| Peitsche | Fesselungsw. | -1 | 3 | 2w-3V | - | - | 20 | 0,5 | | | | | | |

| Waffen Fertigkeiten | Prio: 0 | Körperliche Fertigkeiten | Prio: 1 | Soziale Fertigkeiten | Prio: 2 | Geistige Fertigkeiten | Prio: 2 | Psi-Fertigkeiten | Prio: 1 |
|-------------------------------|----------|---------------------------------|----------|------------------------------|----------|-----------------------------|----------|-------------------------|----------|
| Fertigkeit | Stufe LP | Fertigkeit | Stufe LP | Fertigkeit | Stufe LP | Fertigkeit | Stufe LP | Fertigkeit | Stufe LP |
| Abwehrwaffen | | Akrobatik Balancieren | 5 | Handwerk | S 12 | Astrowiss. | | Bewegung Teil | 7 |
| Fesselungswaffen Peib. | 3 | Anzüge | | Hauswirtschaft Event | 1 | Elektronik | | Destruktion | |
| Klingen | | Fahrzeuge | S 1 | Kultur | S 2 | Forensik | | Elemente | |
| Schlagwaffen | | Fingerfertigkeit Stehlen | 7 | Meditation Psi-Reg. | 2 | Geisteswiss. | | Essenz | |
| Stangenwaffen | | Heimlichkeit Schleichen | 1 | Milieu | S 2 | Informatik Historik | 1 | Kontrolle | |
| Stichwaffen | | Kraftsport | | Ökologie | | Ingenieur Fahrzeuge | 1 | Materie Wand | 5 |
| | | Leichtathletik Schwimmen | 2 | Psi-Widerstand Artef. | 2 | Kontrollzentrum | | Muster | |
| Geschütze | | Pilot | | Psychologie Manip. | 7 | Materialwiss. Pharma | 2 | Natur | |
| Gewehre | | Reiten | | Rhetorik Verführen | 7 | Medizin erste Hilfe | 1 | Regeneration | |
| Pistolen Taser | 3 | Sportfluggeräte | | Spiele Schummeln | 1 | Planetenwiss. | | Selbst Reg | 5 |
| Projekttilwaffen | | Straßensport Rad | 1 | Sprachen | S 7 | Psonik Sprüche | 7 | Telepathie Emp | 1 |
| Schwere Waffen | | Waffenlos Ausweichen | 1 | Theater Tanz | 3 | Schriften | S 12 | Wahrnehmung Meso | 5 |
| Wurfwaffen | | Wintersport | | Verwaltung Recht | 1 | Sozialwiss. Ökonomie | 1 | | |

| Sprachen & Schriften | Psi-Sprache | Bekannt | Besondere Merkmale | Immobilien & Vermögen |
|-----------------------|-------------|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Arabisch MS | Spruch | # Name Spieler Ann. | Nachteile ungeduldig +8 aufbrausend +7 | Posten Ort Wert Eigentumswohnung Frankfurt 300k€ Doppelgarage+Werkstatt Frankfurt 30k€ Konto Bank 40k€ Bar Tasche 1000€ |
| Deutsch +6 | % | | Vorteile unwiderstehlich -3 Gefahrensinn -5 Orientierungssinn -2 gute Reflexe II -5 | Ausrüstung Gegenstand wo getragen Last Camping-Kit Auto 5 Werkzeugkasten Auto 2 Verbandskasten Auto 1 Sackkarren Garage 1 Handtasche am Körper 0,1 Auto Fahrerschein Handtasche - Block und Stift Handtasche - Smartphone Handtasche - Kartenspiel Handtasche - Badeanzug Auto 0,1 Ballkleid Auto 1 |
| Englisch +2 | | | Transportmittel Name, Beschreibung TRK SCH RS TP Jaguar XF Cabrio creme weiß 30 400 5 20 Damenrad 12 60 - 10 | Notizen Geboren im Irak als vierte Tochter einer wohlhabenden Familie. Sie wurde einem arabischen Schleich zur Frau versprochen und daher in ein Bordell geschickt um dort zu einer professionellen Kurtisane ausgebildet zu werden. Dieses wurde aber als sie 11 war im Irak-Krieg zerstört. Zusammen mit einigen anderen Mädchen flieht sie ins Ausland. Auf der Reise über den Balkan bemerkt sie, dass sie Wege gehen kann, die niemand sonst sieht. So gelingt es ihr, die Ungarische Grenze zu überwinden. In Deutschland wird sie als Flüchtling anerkannt und beginnt eine Ausbildung zur Schlosserin. Sie findet einen Job als Hausmeisterin - wie der Zufall es will in einem Bordell. Nach einiger Zeit gelingt es ihr, in das Geschäft einzusteigen. Heute kann sie aus dem Geschäft eine Menge Geld abzwacken und kommt viele Leute in der Gegend. Zur Not kann sie in jedem Hurenhaus auf der Welt Unterstützung bekommen. |
| Französisch +2 | | | | |
| Indisch +2 | | | | |
| Spanisch +2 | | | | |
| Chinesisch +2 | | | | |
| Arabisch +4 | | | | |
| Latein +2 | | | | |
| Sanskrit +2 | | | | |
| Fältschen +6 | | | | |
| Kalligraphie +2 | | | | |
| Stenographie +2 | | | | |
| Kulturen & Milieus | | | | |
| arabisch +2 | | | | |
| westlich +2 | | | | |
| Unterwelt +2 | | | | |
| Unternehmen +2 | | | | |
| Weitere Schriften | | | | |
| Ziaken +2 | | | | |
| Noten +2 | | | | |
| Hebräisch +2 | | | | |
| Kanji +2 | | | | |
| Fahrzeuge & Handwerke | | | | |
| PKW +2 | | | | |
| Schlosserin +4 | | | | |
| Mechanikerin +2 | | | | |
| Elektrikerin +2 | | | | |
| Feinmechanik -2 | | | | |
| Silberschmiedin +6 | | | | |
| Metall -2 | | | | |
| Bondage +4 | | | | |
| Stricken +2 | | | | |
| Seilkunst -2 | | | | |
| Zeichnerin +4 | | | | |
| Bildhauerin +2 | | | | |

4. Fertigkeiten und Lernen

4.1 Anwendung von Fertigkeiten

4.1.1 Grundlegende Konzepte

Multiverps liegen dieselben Konzepte zugrunde wie ERPS, d.h. der Spielleiter definiert die Schwierigkeit einer Aktion durch einen Mindestwurf (MW), den der Spieler mit der Fertigkeit + der passenden Grundfertigkeit + 2W10++ erreichen muss, um erfolgreich zu sein.

4.1.2 Mindestwurf

Mit der Verwendung zweier Fertigkeiten und den höheren Erwartungswerten der 2W10++ verschieben sich auch die Kategorien der Mindestwürfe:

| | |
|------------------|--------|
| Trivial (90%) | 13..16 |
| Einfach (75%) | 17..19 |
| Leicht (50%) | 20..23 |
| Mittel (30%) | 24..27 |
| Schwer (15%) | 28..33 |
| Sehr schwer (5%) | 34..40 |
| Extrem (1%) | 41..52 |
| Unmöglich (0,2%) | 53+ |

Dabei wird davon ausgegangen, dass jemand, der behauptet etwas zu können, etwa Stufe 7 besitzt, wozu noch die Grundfertigkeit kommt (durchschnittlich 5). Ein wirklich gut ausgebildeter Charakter (Stufe 12 + Grundfertigkeit 8) schafft auch schwere Aufgaben meistens.

4.1.3 Fertigkeitwurf

Es wird immer mit einer Fertigkeit + einer Grundfertigkeit +2w gewürfelt. (Abgekürzt: EW:Fertigkeit/Spezialisierung+Grundfertigkeit).

Die Grundfertigkeit wird allerdings höchstens bis zur Fertigungsstufe angerechnet. Hat ein Charakter die Fertigkeit nicht erlernt, so darf er die 11 nicht weiter würfeln und bekommt -5 auf den Wurf. Viele Fertigkeiten setzen außerdem passendes Werkzeug voraus, um überhaupt einen Wurf zu erlauben. Ein Meister seines Fachs (Stufe 11 oder höher) kann vielleicht auch Werkzeug improvisieren, bekommt dann aber trotzdem -4 auf seinen Wurf.

4.1.4 Kritische Ergebnisse

Ergebnisse je 10 Punkte über dem MW sind kritisch erfolgreich, je 10 Punkte unter dem MW kritisch fehlgeschlagen. Die 1-1 (Patzer) verschlechtert die Kategorie noch zusätzlich um 1 und ist niemals ein Erfolg.

4.1.5 Wiederholungswurf

Ist ein Charakter nach einem normalen Misserfolg noch in der Lage dazu und hat die nötige Zeit, so kann er eine Aktion beliebig wiederholen. Ist die Zeit begrenzt oder die Aktion kritisch fehlgeschlagen, ist meist keine Wiederholung möglich. In manchen Situationen kann der Spielleiter aber noch eine hektische Wiederholung (mit MW+2) zulassen.

Traut sich ein Charakter eine Aktion nicht zu (einfacher Misserfolg, etwa beim Springen über eine Schlucht), so zögert er nur, was nicht allzu viel Zeit kostet. In so einem Fall ist immer eine Wiederholung mit MW+2 erlaubt. Scheitert er erneut, traut er sich wirklich nicht und hat keinen weiteren Versuch – er sollte etwas anderes probieren.

4.1.6 Drama

Die Charaktere sind Welten-Wanderer, ganz unabhängig davon, wie gut sie zaubern können. Deshalb dürfen sie bei allen Aktionen zusätzlich kurz in eine Parallelwelt wechseln oder die Eigenschaften einer anderen Dimension nutzen, vorausgesetzt ihnen gelingt ein PW:CHA+Dim. Der Mindestwurf kann dadurch natürlich deutlich schwerer werden, da das ja koordiniert werden muss, und derartige Aktionen verursachen zudem auf die Dauer psychische Defekte. Sie kosten den Charakter 1 GP pro zusätzlichem Effekt, den er benötigt, wobei verschwinden und wieder auftauchen als zwei Effekte zählt. PP kostet das aber nicht, und es sind auch keine Psi-Fertigkeiten dafür nötig. Beispiele:

- Distanz-Nahkampf: Die Aktion erfolgt durch eine Dimension, in der alles um bis zu PSI Meter verschoben ist, wodurch ein so weit entfernter Gegner im Nahkampf angegriffen werden kann (MW+3, 1 GP),
- Wandlauf: Ein Charakter nutzt die Gravitation einer um 90° gedrehten Dimension, um eine Wand hoch zu laufen (max. SCH Meter, MW+2, 1 GP),
- Flammenschwert: Die Waffe kurz in einer Feuer-Dimension in Lava tauchen und dann mit der glühenden Waffe zuschlagen (Schaden +3 V, MW+5, 2 GP),
- Flucht: Wechsel in eine Dimension, in der eine Barriere nicht vorhanden ist, durchlaufen und zurück (MW+5, 2 GP).

Zudem kann man ähnliche Effekte erzielen, wie sie in anderen Systemen mit Helden- oder Dramapunkten möglich wären:

- Bonus: Ein Ruck verändert eine Aktion, die um einen Punkt nicht geklappt hat, so dass es doch ein Erfolg war (1 GP).
- Nochmal: Ein Mini-Zeitsprung versetzt den Charakter zurück an den Beginn der Aktion und er

darf den Wurf erneut durchführen. Das Ergebnis kann dabei nicht schlechter werden, als es vorher war (2 GP).

- Hilfe: Umstehende Statisten oder Gegenstände aus der Umgebung kommen einem Gegner ganz zufällig in den Weg, so dass dessen Aktion misslingt oder der Charakter Zeit für eine zusätzliche Aktion bekommt (1 GP).
- Erster: Der Charakter kann seine Initiative mit dem schnellsten unter den Helden tauschen, wenn dieser einwilligt (1 GP).

4.1.7 Team Aktionen

Viele Aufgaben sind zu schaffen, aber nicht allein und bei den Fertigkeitwürfen kommt es mehr darauf an, wie lange es dauert. Solche Aktionen erfordern mehrere Erfolge, und alle die Mitarbeiten steuern Erfolgswürfe bei. Jeder, der den MW schafft, bringt einen Erfolg, jeder kritische Erfolg zählt zwei Erfolge und so weiter. Misserfolge bringen das Projekt nicht voran und kritische Misserfolge fressen sogar Erfolge auf (verzögern das Projekt).

Eine 1-1 zählt auch als ein Erfolg, aber das Endprodukt hat dann einen entscheidenden Fehler, der unbemerkt bleibt und am Schluss alles zerstört (beim Haus bauen: Eine Wand stürzt ein, beim Zaubern: Der beschworene Dämon reißt sich zum Schluss doch noch los).

Sind mehrere Patzer gefallen, dürfen die Folgen ruhig drastisch ausfallen (es war eine tragende Wand und sie stürzt auf Teilnehmer, der freie Dämon greift die Gruppe an, ...).

Haben die Erfolge nicht gereicht, kann das Projekt fortgesetzt werden, wenn noch Zeit ist (dann haben alle einen weiteren Wurf – eventuell können auch Teilnehmer hinzukommen oder ausscheiden). Gibt es allerdings einen festen Termin (oder eine Wiederholung wäre aus anderen Gründen nicht erlaubt), dann ist das Projekt gescheitert.

Je zwei Erfolge mehr als nötig gelten als ein kritischer Erfolg.

Es ist oft möglich (oder nötig), eine Aufgabe, die allein sehr schwer wäre, auf mehrere Leute aufzuteilen. In dem Fall wird der MW verdreifacht und dann durch die Anzahl Teilnehmer+2 geteilt. Jeder Teilnehmer muss einen Erfolg beisteuern.

| Team | MW | Team | MW | Team | MW |
|------|------|------|-----|------|-----|
| 1 | 100% | 6 | 38% | 11 | 23% |
| 2 | 75% | 7 | 33% | 12 | 21% |
| 3 | 60% | 8 | 30% | 13 | 20% |
| 4 | 50% | 9 | 27% | 14 | 19% |
| 5 | 43% | 10 | 25% | 15 | 18% |

Auch wenn die resultierenden MW niedrig klingen: Man unterschätze nie die Gefahr der 1-1, die hier dramatisch wahrscheinlicher wird (allein 0,7%, zu dritt 2%, zu fünft schon 3,4%, zu zehnt 6,6% ...), und alle müssen es schaffen!

4.1.8 Gemischte Teams

Es kann vorkommen, dass für eine Aufgabe ein Team unterschiedliche Fertigkeiten einsetzen muss (z.B. eine OP, bei der einige Chirurgen mit Medizin und ein Anästhesist mit Materialwissenschaft/Pharmazie zusammenarbeiten). In so einem Fall muss in jeder beteiligten Disziplin mindestens ein Erfolg erzielt werden. Ein kritischer Erfolg eines Chirurgen kann also nicht den Misserfolg des Anästhesisten ausgleichen. Ansonsten gelten dieselben Regeln wie für andere Team-Aktionen.

4.2 Lernwurf

In Multiverps wird durch Praxis gelernt, genau wie in ERPS, das heißt, es wird noch einmal derselbe Wurf durchgeführt. Wenn dieser diesmal misslingt, lernt der Charakter daraus. Je nach Priorität bekommt er einen halben, einen ganzen oder zwei ganze Lernpunkte.

Neu ist: Hat ein Charakter einen doppelt kritischen Erfolg erreicht, so reicht schon ein normaler Erfolg, um einen Lernpunkt zu erhalten.

Hat ein Charakter gepatzt (1-1) und die Folgen überlebt, so hat er auch einen Lernwurf, der aber auch misslingen muss.

Bei (gelungenen) Team-Aktionen würfelt jeder Teilnehmer einen Lernpunktwurf für sich allein.

4.2.1 Lernpunkte auf Konstitution

Überlebt ein Charakter eine schwere Wunde (21 oder mehr Punkte Schaden, die ihn unter 0 TP bringen), so erhält er automatisch (ohne Wurf) einen Lernpunkt auf Konstitution. Überlebt er eine extreme Wunde (41 oder mehr Schaden und er kommt unter -20), so erhält er zwei LP auf Konstitution.

4.3 Lernen

4.3.1 Steigern von Fertigkeitsstufen

Um eine Fertigkeit zu steigern, werden Lernpunkte in Höhe der neuen Stufe benötigt. Es gibt keine Verdoppelung ab Stufe 11. Die Formel für die Gesamtlernpunktkosten lautet also:

$$LP = \text{Stufe} * (\text{Stufe}+1) / 2$$

Grundfertigkeiten steigen automatisch, wenn Attribute gesteigert werden, siehe 4.3.7.

4.3.2 Fertigkeitennetz

Die Multiverps Fertigkeiten sind nicht miteinander verbunden. Jede Fertigkeit muss für sich gelernt werden.

4.3.3 Umschichtung von Lernpunkten

Es ist generell erlaubt, Lernpunkte für eine Fertigkeit 2:1 gegen Lernpunkte für eine andere Fertigkeit im selben Bereich zu tauschen. Das ist manchmal sinnvoll, wenn zum Steigern etwa nur noch ein halber LP fehlt, aber insgesamt verliert der Charakter dadurch nur.

4.3.4 Erhalt von Lernpunkten

Zusätzlich zum Lernen durch Praxis gibt es allgemeine Lernpunkte (ALP), die nicht an eine Fertigkeit oder einen Bereich gebunden sind und die auch zum Erwerb von Psi-Sprüchen, zum Erlernen neuer Fertigkeiten sowie zum Steigern der Basisattribute verwendet werden können.

ALP werden als Belohnung für das Bestehen von Abenteuern vom Spielleiter vergeben. Als Faustregel gilt: Jeder Charakter erhält zu Beginn der Spielsitzung 1 ALP sowie am Ende der Sitzung 2 ALP + 1 ALP pro Stunde Spielzeit. Zusätzliche ALP kann der Spielleiter jederzeit für besonders gute Ideen oder gutes Rollenspiel an einzelne Spieler vergeben, insbesondere wenn der Nachteil des Gehabes eines Charakters ausgespielt wird. Ein gutes Maß hat man gefunden, wenn die Charaktere etwa je die Hälfte ihrer Erfahrung durch Praxis und durch ALP gewonnen haben.

Die ALP müssen nicht sofort ausgegeben, sondern können beliebig gesammelt werden. Auch schon bei der Charaktererschaffung.

4.3.5 Erlernen von Fertigkeiten

Der Erwerb einer komplett neuen Fertigkeit (außer bei der Erschaffung) kostet unabhängig von der Priorität des Bereiches, in dem sie liegt 3 ALP.

Die neu erlernte Fertigkeit hat dann Stufe 1. Es gibt keine Stufe 0. Fertigkeiten, die nicht mindestens Stufe 1 haben, sind nicht erlernt.

Zusätzlich zu den ALP sollte der Charakter einen Grund haben, die neue Fertigkeit zu erlernen (etwa weil er sie dringend gebraucht hätte und ihre Anwendung bei Anderen gesehen hat) und die Gelegenheit sie zu erlernen (vor allem Zeit und einen Lehrer).

4.3.6 Andere Lernmöglichkeiten

Selbstverständlich können die Charaktere ihre Fertigkeiten auch trainieren – was Zeit kostet und

einen Lehrer erfordert, der die Fertigkeit besser beherrscht (und der einen Grund haben muss, sein Wissen weiter zu geben). So etwas sollte also besser Teil eines Abenteuers sein. Etwa wenn ein Charakter aus irgendeinem Grund auf die anderen Warten muss und so die Zeit (und das nötige Geld?) für ausgiebiges Training oder Studium hat oder wenn die Gruppe als Belohnung von einem dankbaren Meister Lektionen erhält.

Was solche Fortbildungen bringen, kann der Spielleiter situationsbedingt entscheiden.

4.3.7 Steigern von Attributen

Jedes Basisattribut kann für ALP gesteigert werden. Das kostet so viele Punkte wie die Stufe der höchsten Grundfertigkeit des Attributs (bei Prio 2), +2 bei Priorität 1 bzw. +4 bei Prio 0. Für STR gilt die Waffen-Priorität, für GES und KON die körperliche Priorität, für REX und CHA die soziale, für IKT die geistige und für PSI die Psi-Priorität. Allerdings darf kein Attribut über 30 gesteigert werden.

Steigt das Attribut, so steigt auch eine der zugehörigen Grundfertigkeiten, die der Charakter frei wählen kann, wobei keine mehr als $\frac{2}{3}$ des Attributs ausmachen darf.

Beispiel: Ein Charakter hat Stärke 21, und zwar verteilt auf Hkr 14, Skr 2 und Ksp 5. Außerdem hat er Waffen-Priorität 1. Es kostet ihn also 16 ALP seine Stärke auf 22 zu steigern (14 für die höchste Grundfertigkeit +2 für Prio 1), egal ob er damit Ksp auf 6 oder Skr auf 3 erhöhen möchte. Hkr darf er allerdings im Moment nicht auf 15 steigern, da das mehr als zwei Drittel von 22 wären.

4.4 Erfahrung und Stufenpunkte

Als Maß für die Erfahrung eines Charakters hat sich die Summe der für all seine Fertigungsstufen bei Priorität 1 nötigen LP als gut erwiesen.

Bei Multiverps werden zusätzlich noch die Spruchprozente mitgerechnet, wobei 90% einen, 80% 2, 70% 3, 60% 4 und 50% 5 Punkte zählen.

Diese Summe wird Stufenpunkte genannt und ist ideal um Charaktere zu vergleichen und ein ausgewogenes Team zu bilden.

4.4.1 Macht

Für magische Zwecke ist oft ein Maß für die gesamte Gefährlichkeit einer Person nötig (dass allerdings besser sein muss als z.B. die „Stufe“ in anderen Systemen). Dieses Maß wird nicht nur auf Charaktere, sondern auch auf gewöhnliche Spielweltbewohner, Tiere und Artefakte angewandt. Siehe Kapitel 7.8.1.

4.5 Extras zu den Fertigkeiten

Keine Fertigkeit ist selbstverständlich, jeder muss alles mit Lernpunkten gelernt haben. Selbst in einer modernen Gesellschaft kann z.B. nicht jeder lesen und schreiben. Nur seine Muttersprache hat jeder automatisch gelernt.

Auf nicht erlernte Fertigkeiten darf nur in Ausnahmefällen überhaupt gewürfelt werden, und dann mit -5 und Elfer dürfen nicht weiter gewürfelt werden.

4.5.1 Spezialisierungen

Da das System nicht hunderte oder tausende von Fertigkeiten auf dem Charakterbogen darstellen kann (ganz abgesehen davon, dass die ja nie jemand lernen oder auch nur brauchen könnte), sind viele unterschiedliche Tätigkeiten oder Wissensgebiete unter einer Fertigkeit zusammengefasst. Um dennoch genauer zu fassen, womit sich ein Charakter wirklich auskennt, gibt es unter jeder Fertigkeit eine Reihe (meistens vier bis sechs, im Psi-Bereich drei bis vier) Spezialisierungen.

Ein Charakter kann immer eine Spezialisierung einer Fertigkeit mit +2, auf alle anderen Spezialisierungen hat er seine normale Stufe.

Bei jedem Steigern einer Fertigkeit darf er sich anders spezialisieren.

4.5.2 Sammelfertigkeiten

Die Ausnahme bilden die sechs sogenannten Sammelfertigkeiten (Fahrzeuge, Handwerk, Kultur, Milieu, Schriften und Sprachen), die sehr viele, stark unterschiedliche Spezialisierungen haben und auf dem Charakterbogen mit S markiert sind. Diese wird man nie komplett erlernen können. Mit jeder Stufe erwirbt man eine weitere Spezialisierung und darf eine der schon vorhandenen ändern. Mehrmals dieselbe Spezialisierung lernen gibt jeweils +2 auf diese.

Alle anderen Spezialisierungen werden wie komplett nicht erlernte Fertigkeiten behandelt (normal kein Wurf erlaubt, -5, Elfer nicht weiter würfeln).

Beherrscht ein Charakter mindestens 3 Spezialisierungen in einer Gruppe (bei Fahrzeugen und Handwerken sind diese in der Spezialisierungsliste angegeben, bei den anderen Fertigkeiten definiert das der Spielleiter) so kann er auch alle anderen Spezialisierungen dieser Gruppe mit -2.

Beispiel: Ein Charakter spricht Englisch, Deutsch und Dänisch, was alles germanische Sprachen sind. Damit kann er alle anderen germanischen Sprachen wie Niederländisch, Mittelhochdeutsch, Afrikaans, Schwedisch, Norwegisch oder Jiddisch auch, bekommt auf diese aber einen -2 Malus.

4.5.3 Techlevel

Bei allen Fertigkeiten die Geräte zur Ausübung benötigen kann der TechLevel (TL) der Umgebung, in der man sie erlernt hat, notiert werden. Für die Steinzeit wäre das 2, für eine mittelalterliche Welt 4, in FuCK-ERPS (~1780) 5, in Pulp-ERPS (~1920) 6, heutzutage (~2020) 7, in GuM-ERPS (~2060) 8, in der Space-ERPS Welt (~2300) 10, in StarTrek 11, im Hammliton-Commonwealth 12 und im Kultur-Universum 13. Es ist natürlich möglich, explizit den Umgang mit antiken Geräten zu erlernen, doch zu höher entwickelten Geräten muss man erstmal Zugang haben, bevor man den Umgang damit erlernen kann.

Ein Charakter beherrscht immer auch Geräte von TL -2 bis TL +1. Geräte mit einem TL außerhalb des erlernten Bereichs gelten als nicht erlernte Spezialisierung. Steigert ein Charakter die Fertigkeit, während er einen solchen unbekanntem Gegenstand benutzt, erweitert sich der TL auf einen Bereich zwischen dem Ursprünglichen und dem neuen TL.

Beispiel: Ein Ritter der Gewehre auf TL 4 beherrscht (Armbrust) und nun den Umgang mit einer Muskete (TL 6) erlernt, notiert jetzt TL 4..6. Lernt er auch noch ein Lasergewehr kennen, erweitert sich der Bereich auf TL 4..8.

Solange die Charaktere nur auf einem festen TL spielen, braucht dieser nicht notiert zu werden.

4.6 Waffen Fertigkeiten

Dieser Bereich umfasst den Umgang mit allen zum Töten gedachten Gerätschaften sowie der grundlegenden Taktiken, für die die Waffengattungen jeweils besonders geeignet sind. Auf Hauptlinie werden die meisten Charaktere, die keinen Militär-Beruf ausüben, hier wenig Erfahrung haben.

4.6.1 Abwehrwaffen

(Schild, Kampfstab, Parierdolch)

Zu den Abwehrwaffen gehören, neben allen Formen von Schilden, der Parierdolch und der Kampfstab. Sie alle dienen dazu, einen Angriff abzufangen, statt ihm auszuweichen. Insbesondere Schilde können auch Fernkampfangriffe und Angriffe von Tieren abwehren.

4.6.2 Fesselungswaffen

(Peitsche, Netz, Bola, Lasso, Kescher, Bootshaken, Kette, Nunchaku)

Waffen mit Reichweiten zwischen Nahkampf und Fernkampf, die nicht vorwiegend zum Verletzen, sondern zur Fesselung des Gegners oder um diesen zu entwaffnen dienen.

4.6.3 Geschütze

(Abwehrsysteme, Energiegeschütze, Fahrzeuggeschütze, Lenkwaffen, Projektilgeschütze)

Projektilgeschütze sind fest installiert (oder auch beweglich, aber nur so lange nicht in Betrieb), nach TL gestaffelt sind darunter Katapult, Balliste, Kanone, Flak oder Railgun zu verstehen.

Energiegeschütze sind ebenfalls fest installiert, haben aber keinen Rückstoß und schießen nicht ballistisch, sind also einfacher in der Handhabung.

Fahrzeuggeschütze sind fest in Fahrzeuge installiert und auf den Einsatz während der Fahrt optimiert.

Lenkwaffen werden wie Geschütze abgefeuert, aber danach per Kontrollzentrum gesteuert: Raketen, Torpedos.

Abwehrsysteme sind speziell dafür gedacht, Lenkwaffen zu eliminieren.

Geschütze benötigen generell mehrere Personen und/oder technische Unterstützung zur Bedienung.

4.6.4 Gewehre

(Armbrust, Büchse, Vorderlader, Muskete, Jagdgewehr, Schrotflinte, Scharfschützengewehr, MG, Lasergewehr, Sonargewehr)

Alle tragbaren Schusswaffen mit langem Schaft, die zwei Hände zum Abfeuern benötigen. Sie sind nach wie vor die effektivsten Tötungsinstrumente

für den persönlichen Einsatz, die die Menschheit bisher erfunden hat.

4.6.5 Klingen

(Sichel, Säbel, Langschwert, Breitschwert, Bihänder, Katana, Handaxt, Streitaxt, Schlachtbeil, Sense, Motorsäge)

Massiver gebaute Klingen und Äxte, die vor allem schlagend aber zur Not auch stechend eingesetzt werden können.

4.6.6 Pistolen

(leichte Armbrust, Revolver, Pistole, Automatik, Taser, Laser, Phasor)

Alle Schusswaffen, die mit einer Hand abgefeuert werden können. Sie sind besonders leicht, schnell und gut zu verbergen. Zum Laden werden normalerweise trotzdem beide Hände benötigt.

4.6.7 Projektilwaffen

(Blasrohr, Kompositbogen, Kurzbogen, Langbogen, Schleuder, Speerschleuder, Stabschleuder, Zwillie)

Geräte zum Beschleunigen von Projektilen, die grundlegend anders als Pistolen und Gewehre zu bedienen sind. Bei ihnen wird der Schadensbonus noch zur Hälfte eingerechnet. Insbesondere Bogen sind auch auf Hauptlinie noch immer als Sportgeräte beliebt.

4.6.8 Schlagwaffen

(Keule, Kriegshammer, Schlagstock, Stabkeule, Streitkolben, Morgenstern, Kriegsflügel)

Massive Waffen, die auf Wucht setzen. Ihr wesentlicher Vorteil liegt in der praktisch überall gegebenen Verfügbarkeit, ansonsten sind technisch höherentwickelte Waffen fast immer vorzuziehen.

4.6.9 Schwere Waffen

(Flammenwerfer, Granatwerfer, Gatling Gewehr, Ionenstrahler, Panzerfaust, Railgun, Raketenwerfer)

Schusswaffen, die von einer Person getragen werden können, aber ohne Stativ nicht abgefeuert werden sollten. Es benötigt viel Kraft, um den Rückstoß abzufangen oder wenigstens teilweise auszugleichen. Sie verursachen Fahrzeuglevel Schaden und sind auch vor allem für den Einsatz gegen Fahrzeuge gedacht.

4.6.10 Stangenwaffen

(Dreizack, Hellebarde, Lanze, Pike, Speer)

Waffen mit langem Schaft und Spitze, die vor allem stechend und in Schlachtreihe, insbesondere

auch effektiv gegen Pferde eingesetzt werden. Auch unter Wasser einsetzbar. Die Hellebarde kann zusätzlich auch wie eine Klingenwaffe schlagend eingesetzt werden, ist dafür aber schwerer und unhandlicher.

4.6.11 Stichwaffen

(Messer, Dolch, Kurzsabert, Degen, Florett, Lasersabert)

Klingenwaffen, die leicht gebaut sind und vor allem gut stechend eingesetzt werden können. Sie eignen sich besonders, um Lücken in Panzerung zu treffen. Gut zu verbergen und auch unter Wasser tauglich.

4.6.12 Wurfwaffen

(Kugeln, Diskus, Speer, Darts, Äxte/Hämmer, Klingen, Granaten, Bumerang)

Ausgewuchtete Wurfobjekte, die gezielt geworfen werden können. Unwuchtige Objekte werden über Leichtathletik geworfen und taugen generell nicht besonders als Waffen. Beim Werfen wird der Schadensbonus zur Hälfte eingerechnet.

4.6.13 Attribut STR

Das Attribut Stärke (STR) wird auch mit der Waffenpriorität gesteigert.

4.7 Körperliche Fertigkeiten

Dieser Bereich umfasst alle sportlichen Fertigkeiten, die man allein mit seinem Körper (und dem Sportgerät) ausüben kann oder für die man vorwiegend manuelle Fähigkeiten benötigt. Auf Hauptlinie treiben die meisten den einen oder anderen Sport, aber viele dieser Fertigkeiten sind nicht nur als Hobby nützlich.

4.7.1 Akrobatik

(Balancieren (Ggw), Null-g-Bewegung (Ggw), Tauchen (Zäh), Turnen (Koo), Winden (Gen))

Tätigkeiten die große Gelenkigkeit und vollen körperlichen Einsatz verlangen und besonders stark unter Einschränkungen der Beweglichkeit leiden.

Zu Balancieren gehören stark das Gleichgewicht fordernde Tätigkeiten wie auf einem Seil laufen, Einrad fahren oder auf Stelzen gehen.

Null-g-Bewegung ist der sichere Umgang mit Schwerelosigkeit und stark schwankender Gravitation (z.B. Rhönrad).

Zum Tauchen gehören noch Luft anhalten und Druckausgleich sowie die Orientierung unter Wasser.

Zum Turnen gehören die klassischen Geräte Barren, Bock, Bodenturnen, Pferd, Reck, Ringe und Schwebebalken. Im Abenteuer fallen darunter dann Aktionen wie am Seil schwingen, Hindernisse überwinden oder unter einem Rolltor durchhechten.

Winden trainiert die Gelenkigkeit und benutzt diese um unmögliche Bewegungen zu vollführen und dadurch in Öffnungen zu gelangen, die normalerweise zu schmal oder eng wären. Dickere Kleidung und erst recht starre Rüstungsteile behindern extrem bei der Ausübung dieser Fertigkeit (allerdings hilft Winden dabei, diese an- oder ausziehen).

4.7.2 Anzüge

(Kampfpanzer, Nanoanzug, Raumanzug, Rüstung, Schutzanzug, Taucheranzug)

Anzüge sind alle Formen schwerer Bekleidung, die die Beweglichkeit einschränken und dem Schutz vor bestimmten Umweltbedingungen dienen. Diese Fertigkeit ist notwendig, um die Vorteile solcher Anzüge voll nutzen zu können und verringert deren Nachteile. Pro Stufe Last -2%.

Kampfpanzer sind quasi auf Beinen gehende Fahrzeuge, die mit Waffen und Technik so vollgestopft sind, dass nur noch der Pilot hineinpasst. Spieltechnisch (RS und Schaden) gelten sie als Fahrzeuge (GK 1..2). Auf Hauptlinie gibt es sowas noch nicht.

Nanoanzüge enthalten ähnliche Techniken wie Kampfpanzer, aber in normale Kleidung integriert (und entsprechend weniger leistungsfähig). Auf Hauptlinie gibt es nur Vorläufer davon, Exoskelette und sogenannte „wearable“ Computer.

Raumanzüge verfügen oft über viele Features von Nanoanzügen, bedecken aber den ganzen Körper und erfordern oft zusätzliche Bewegungsabläufe um mit externen Kabeln, Magnetschuhen, Schubdüsen etc. zurechtzukommen.

Taucheranzüge sind ähnlich wie Raumanzüge, aber insbesondere frühe Modelle sind extrem klobig und auch hier sind spezielle zusätzliche Kenntnisse nötig.

Bei den meisten Schutzanzügen ist die wesentliche neue Fertigkeit sich in ihnen so zu bewegen, dass sie nicht beschädigt werden, bei Rüstungen sich so an sie zu gewöhnen, dass die normale Beweglichkeit möglichst wenig eingeschränkt wird.

4.7.3 Fahrzeuge (S)

(Boote, Fuhrwerke, Schwebefahrzeuge, Ketten- und Schienenfahrzeuge, Kraftfahrzeuge, Schiffe)

Dies ist eine Sammelfertigkeit. Sie umfasst den Umgang mit allen massentauglichen Boden- und Wasserfahrzeugen mit relativ unkomplizierter Steuerung bei moderaten Geschwindigkeiten sowie die Kenntnis aller notwendigen Teile (Umgang mit den Tieren, Gangschaltung, Segel hissen, Tanken, ...) und der Verkehrsregeln. Auch einfache Reparaturen wie Rad wechseln oder Kühlwasser nachfüllen gehören hierzu. Auf Hauptlinie kann die überwiegende Mehrheit der Erwachsenen Kraftfahrzeuge fahren.

Die Fahrzeugtypen sind gruppiert in: Boote (Motorboot, Segelboot, Jetski, Ruderboot, Kataran), Fuhrwerke (Karren, Kutsche, Streitwagen, Hundeschlitten), Schwebefahrzeuge (U-Boot, Hovercraft, Grav-Fahrzeug, Luftschiff), Ketten- und Schienenfahrzeuge (Dampflok, Triebwagen, Schienenbus, Raupe, Schneemobil, Panzer), Kraftfahrzeuge (PKW, Laster, Bus, Geländewagen, Motorrad, Trike) und Schiffe (Flussschiff, Segelschiff, Dampfer, Tanker, Flugzeugträger, Kreuzfahrtschiff, Yacht).

4.7.4 Fingerfertigkeit

(Fangen (Rea), Feinarbeit (Gen), Stehlen (Tim), Tricks (Koo), Waffe ziehen (Koo))

Alle körperlichen Tätigkeiten, bei denen überwiegend nur die Hände eingesetzt werden. Die halbe Stufe in Fingerfertigkeit kommt als Bonus zu Handwerk/Feinmechanik, Theater/Instrument, Spiele/Schummeln, Elektronik/Feinelektronik und Forensik/Spuren verwischen.

4.7.5 Heimlichkeit

(Ablenkung (Spt), Beschatten (Rea), Schleichen (Ggw), Verbergen (Efv))

Die Kunst sich unauffällig und leise zu bewegen. Das ist am einfachsten, wenn man allein unterwegs ist. Beim Schleichen werden normalerweise zwei Würfe durchgeführt: ein EW:Schleichen+Ggw gegen den vom SL genannten MW und auf der Gegenseite ein PW:HRV+Amk desjenigen, der am besten hört, + Anzahl weiterer Lauscher. Ist der EW ein einfacher Erfolg, braucht die Gegenseite einen Krit, um dennoch etwas zu hören, bei einem Misserfolg reicht der Gegenseite ein einfacher Erfolg, entsprechend verschoben bei höheren oder niedrigeren Ergebnissen. Genauso läuft es bei Verbergen und Beschatten, nur dass hier statt HRV SEH zum Einsatz kommt. Ablenkung wird gebraucht, wenn man schon entdeckt wurde und wieder in die Schatten verschwinden will.

Wenden mehrere Leute gleichzeitig Heimlichkeit an (dumme Idee), so steigt der MW um die Anzahl zusätzlicher Personen und es müssen Anzahl Personen Erfolge erreicht werden (ein kritischer Erfolg kann also einen einfachen Misserfolg ausgleichen). Je zwei Erfolge mehr als notwendig zählen als kritische Erfolge, pro zwei fehlenden Erfolgen ist es ein kritischer Misserfolg.

4.7.6 Kraftsport

(Heben, Klettern, Kugelstoßen, Rudern, Schmie-den)

Alle Arten von kraftintensiven Tätigkeiten wie Gewichtheben, Klimmzüge machen, den Schmiedehammer schwingen oder die Ruderbank zu drücken sind Kraftsport. Nützlich im Abenteuer wird das, wenn man einen Kameraden am Seil hochziehen will oder einen Fels aus dem Weg wuchten muss. Hier kommt meistens Hkr hinzu, bei längeren Tätigkeiten Knd.

4.7.7 Leichtathletik

(Ballspiel, Laufen, Schwimmen, Springen, Werfen) (Knd, Koo, Skr, Gen)

Alles, wo es darum geht, die Arme und Beine schnell und koordiniert zu bewegen. Im Gegensatz zu den olympischen Disziplinen auch mit Gepäck, durch unwegsames Gelände, unter feindlichem Beschuss und mit ungeeignetem Equipment.

Springen und Werfen erfordern Skr für die Weite oder Höhe und Gen zum Zielen. Technische Sprungdisziplinen (Stabhochsprung, Dreisprung) erfordern Koo. Laufen und Schwimmen brauchen Knd für Langstrecken, Skr für Sprintstrecken und Koo für Hindernisstrecken.

Ball sport umfasst viele Sportarten (Baseball, Billard, Cricket, Fußball, Golf, Handball, Hockey, Rugby, Tennis, Tischtennis, Volleyball, Wasserball ...). Der wesentliche Punkt hierbei ist, dass zusätzlich zu Laufen, Springen und Werfen hier auch noch die Ballkontrolle benötigt wird, weshalb oft Koo hinzukommt.

4.7.8 Pilot

(Bodenfzg., Flugzeuge (Koo), Hohe-g-Belastung (Zäh), Raumfzg., Wasserfzg.)

Die Fertigkeit komplexe Fahrzeuge, vor allem Fluggeräte, auch bei extrem hohen Geschwindigkeiten sicher zu steuern oder schwierige Manöver durchzuführen, wo Dinge wie Seitenbeschleunigung über Leben und Tod entscheiden können. Wer keinen entsprechenden Beruf hat, wird vermutlich nicht über diese Fertigkeit verfügen. Die Autos und Motorboote der 1920er Jahre (TL 6) benötigten auch noch einen Piloten.

4.7.9 Reiten

(Spezialisierung auf die Tierart) (Ggw, Efv, Zäh)

Die Fertigkeit sich auf dem Rücken eines Tieres zu halten und dieses zu lenken. Würfe sind normalerweise nur notwendig, wenn komplizierte Situationen auftreten oder der Reiter ungewöhnliche Aktionen von seinem Reittier verlangt. Manches, wie das Reittier angreifen zu lassen, geht ohne ein entsprechend ausgebildetes Reittier gar nicht.

Auf Hauptlinie ist Reiten hauptsächlich ein Hobby.

4.7.10 Straßensport

(Fahrrad, Hoverboard, Rollschuhe, Skateboard)

Mit Muskelkraft betriebene Fortbewegungsmittel, die einen halbwegs ebenen Untergrund voraussetzen.

Fahrrad umfasst alle Arten kaum motorisierter Zweiräder, vom Roller über Hochrad bis zum Klapprad, Mountainbike, BMX und Rennrad. Auch Pedelec, Tandem und Rikscha fallen hierunter.

Rollschuhe umfasst natürlich auch Inline-Skates.

Hoverboards haben einen eigenen Antrieb werden aber mit dem Körper ausbalanciert bzw. gesteuert. Hierunter fallen auch Segways.

Auf Hauptlinie können vermutlich die meisten zumindest Rad fahren auf 1.

4.7.11 Sportfluggeräte

(Ballon fahren, Drachen fliegen, Fallschirm springen, Kitesurfen, Paragliding, Raketenrucksack)

Umfasst die Beherrschung leichter Einpersonens-Fluggeräte, die mit dem Körper gesteuert werden.

Hierzu gehören insbesondere *nicht* Flugzeuge, auch nicht Segelflugzeuge. Anspruchsvolle und teure Sportarten, die sicher nicht jeder ausübt.

4.7.12 Waffenloser Kampf

(Ausweichen (Skr), Grifftechnik (Hkr), Schlagtechnik (Ksp), Wurftechnik (Ggw))

Kampfsport. Eigentlich eine Waffenfertigkeit, aber da hierbei der Körper als Waffe eingesetzt wird, zählt diese Fertigkeit zum körperlichen Bereich, selbst dann, wenn als Waffe einzustufende Hilfsmittel wie Schlagringe benutzt werden.

Ausweichen sind alle Techniken, die versuchen aus der Reichweite des Gegners zu kommen oder nicht dort zu sein, wo die Waffe lang streicht.

Grifftechnik sind alle Methoden den Gegner festzuhalten und zu manövrieren. Hiermit kann auch ein Ringkampf eingeleitet werden. Solange man einen Gegner im Griff hat, kann dieser nicht angreifen, sondern sich nur zu befreien versuchen.

Schlagtechnik sind alle Tritte und Schläge, um dem Gegner direkt zu schaden. Boxen und Karate fallen weitgehend hierunter.

Wurftechnik sind alle Methoden die Kraft des Gegners umzulenken und ihn dadurch aus dem Gleichgewicht zu bringen oder sogar zu schleudern.

4.7.13 Wintersport

(Schlitten, Schlittschuh, Ski, Snowboard)

Mit Muskelkraft oder Hangabtriebskraft betriebene Fortbewegungsmittel die einen glatten Untergrund mit niedrigem Reibwert (etwa Schnee oder Eis) voraussetzen. Sehr beliebte Sportarten, die sicher viele auf Hauptlinie zumindest leidlich beherrschen.

Unter Schlitten sind auch Bob und Skeleton subsumiert, allerdings nicht Gespanne, da dort die Kontrolle der Tiere die Hauptsache ist.

Schlittschuh umfasst alle Laufstrecken (Skr) sowie Eiskunstlauf (Koo), Eistanz (Efv) und Eishockey (Knd).

Ski umfasst Abfahrt (Zäh), Slalom (Ggw), Langlauf (Knd), Springen (Skr) und Trickski (Koo), spezielle Snowboard Disziplinen sind Halfpipe und Buckelpiste.

4.7.14 Attribute GES und KON

Die Attribute Geschicklichkeit (GES) und Konstitution (KON) werden auch mit der körperlichen Priorität gesteigert.

4.8 Soziale Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten, die das Zusammenleben mit anderen Lebewesen angenehmer machen oder überhaupt erst ermöglichen und die nicht nur aus Büchern erworben werden können, sondern praktische Erfahrung erfordern. Die Charaktere werden das meiste hier vermutlich oft brauchen.

4.8.1 Handwerk (S)

(Feinmechanik, Holz/Papier, Leder/Stoff, Metall, Seilkunst, Stein/Ton/Glas)

Dies ist eine Sammelfertigkeit. Es gibt natürlich hunderte verschiedener Handwerksberufe, die nach den Basismaterialien, mit denen man sich auskennen muss, gruppiert sind:

Holz/Papier (Dachdecker, Drucker, Holzfäller, Maler, Papiermacher, Schnitzer, Schreiner, Streicher, Tischler, Zeichner, Zimmermann), Leder/Stoff (Abdecker, Gerber, Metzger, Näher, Sattler, Schlachter, Schneider, Schuster, Tätowierer), Stein/Ton/Glas (Bergmann, Bildhauer, Glasbläser, Glaser, Edelsteinschleifer, Maurer, Steinmetz, Stuckateur, Töpfer), Metall (Dreher, Gießer, Hütter, Küfer, Schmied, Schweißer, Spengler, Werkzeugmacher) sowie Feinmechanik (Elektriker, Goldschmied, Installateur, Mechaniker, Mechatroniker, Schlosser, Uhrmacher) und Seilkunst (Fischer, Seiler, Spinner, Teppichknüpfer, Wantengast, Weber, Bondage, Häkeln, Sticken, Stricken).

Auf Hauptlinie hat fast jeder, der nicht studiert hat, mindestens ein Handwerk erlernt. Lebensmittelhandwerk fällt unter Hauswirtschaft, nicht unter Handwerk.

4.8.2 Hauswirtschaft

(Eventmanagement, Kochen, Logistik, Packen, Ressourcenplanung)

Dies umfasst alle Kenntnisse, die man benötigt, um einen größeren Haushalt am Laufen zu halten (also das Berufsbild des Maiers oder heutzutage des Einzelhandelskaufmanns). Dazu gehört zu wissen, wovon wie viel gebraucht wird (vor allem Lebensmittel), wo man das möglichst günstig bekommt, wie man das lagert und unterbringt, wie lange was hält und so weiter und auch das Zubereiten von Mahlzeiten (Koch, Bäcker, Konditor). Und natürlich den Überblick zu behalten, was alles vorhanden ist und wo. Eigentlich eine Fertigkeit, die jeder braucht, die aber oft sträflich vernachlässigt wird.

4.8.3 Kultur (S)

(Afrikanisch, Arabisch, Europäisch, Fernöstlich, Indisch, Slawisch, Südamerikanisch ...)

Dies ist eine Sammelfertigkeit. Sie umfasst die Kenntnis dessen, was in einer Kultur üblich ist und wie man sich zu benehmen hat ebenso wie die Ursprünge und Wurzeln einer Kultur, die Legenden auf denen sie gründet und die Moralvorstellungen, nach denen man in ihr lebt. Etikette, Kulturenkunde, Religion, Sagenkunde. Mit jeder Stufe ist der Charakter mit einer weiteren Kultur vertraut. Die meisten begnügen sich hier mit Stufe 1 oder 2.

4.8.4 Meditation

(Entspannung (SP), Psi-Regeneration (PP), Selbstfindung (GP), Seelenreise, Team-Magie)

Techniken, den eigenen Geist in Einklang mit sich selbst, dem Universum oder anderen Personen zu bringen. Kann eingesetzt werden um in kürzerer Zeit seine Psi-Punkte zu regenerieren, sich von Strapazen zu erholen oder gemeinsam zu zaubern.

Ein Charakter kann effektiv seine Stufe in Meditation an Stunden pro Tag meditieren. Eine Stunde Meditation bringt 3 PP oder 2 Langzeit-SP oder 1 GP zurück. Außerdem kann Meditation eingesetzt werden, um mit anderen Dimensionen in Verbindung zu treten, wenn man den übernatürlichen Vorteil „Kanal“ hat. Die Stunden kann man auf verschiedene Meditationstechniken aufteilen.

Meditation ist auch nötig, um mit mehreren Zauberern gemeinsam einen Effekt zu bewirken. Jeder muss dabei Meditation mindestens auf Stufe (Anzahl weiterer Teilnehmer) gelernt haben.

4.8.5 Milieu (S)

(Medien, Militär, Politik, Polizei, Religionsgemeinschaft, Unterwelt, Wirtschaft, Wissenschaft ...)

Dies ist eine Sammelfertigkeit. Der Charakter kennt sich in bestimmten Subkulturen aus und kann sich deshalb in ihnen bewegen, ohne aufzufallen, und leichter Informationen von ihnen bekommen. Außerdem kann er auch anderen gegenüber ein Mitglied der entsprechenden Subkultur vorspielen. Mitunter erfordert diese Fertigkeit allerdings eine entsprechende Bekleidung (und hilfreich ist die allemal).

4.8.6 Ökologie

(Fauna, Flora, Klima, Nahrung, Umwelttechnik)

Hierunter ist weniger die Wissenschaft, als vielmehr die Erfahrung im Umgang mit Pflanzen und Tieren sowie den Prinzipien der Nachhaltigkeit und den Zusammenhängen in Ökosystemen zu verstehen sowie die Fertigkeit, ohne äußere Hilfsmittel in einem solchen Ökosystem zu überleben oder damit zu wirtschaften, ohne es zu zerstören.

Fauna bezieht sich auf die Kenntnis der verschiedensten Tierarten sowie deren Bedürfnisse, was Nahrung und Lebensraum angeht (Fischerei und Tierzucht). Auch die grundlegende medizinische Versorgung von Tieren fällt hierunter.

Flora bezieht sich auf die Kenntnis der verschiedenen Pflanzenarten sowie deren Verwendungsmöglichkeiten, wo man sie findet und wie man sie vermehrt (Land- und Forstwirtschaft).

Klima beschäftigt sich mit den Einflussfaktoren für das Wetter in einer Region, was für ein Ökosystem sich für das örtliche Klima am besten eignet und was man tun kann, um das Wetter zu verändern (Raumplanung).

Nahrung bezieht sich auf die Kenntnis dessen, was essbar ist und was nicht, was der Körper alles zum Überleben braucht, wann und warum etwas schlecht wird und wie es auf den Körper wirkt (Lebensmittelbiologie).

Umwelttechnik ist alles was mit technischen Mitteln versucht, den Einfluss größerer Veränderungen (wie Städte und Verkehr) auf die Umwelt so gering wie möglich zu halten, Ökosysteme zu erhalten, wiederherzustellen oder zu schaffen.

4.8.7 Psi-Widerstand

(Artefakte (Wkr), Außerweltliches (Dim), Entladungen (Fok), Manipulationen (Gsp))

Jeder kann versuchen, einem Zauber zu widerstehen. Aber gezielt geistige Kraft aufwenden um die Chancen zu verbessern erfordert eine Ausbildung. Jeder Charakter kann den Widerstandswurf vor dem Würfeln beliebig senken (nicht ins negative), plus nach dem Würfeln maximal um seine Stufe in Psi-Widerstand (hier auch ins negative). Spezialisierungen sind die vier Arten von Magie, die gewirkt werden können.

4.8.8 Psychologie

(Einschätzen (Efv), Manipulieren (Ses), Massenphänomene (Gsp), Therapie (Amk), Verhören (Prz), Xenopsychologie (Apf))

Der praktische Einsatz der Wissenschaft vom Verstand. Hilft dabei zu erkennen was einen Menschen motiviert und ob er lügt. Damit kann man ihm helfen, seine Probleme zu lösen, aber man kann auch Dinge aus ihm herausbekommen, die er lieber verschweigen würde oder ihn zu Handlungen bewegen, die er sonst vermieden hätte.

4.8.9 Rhetorik

(Argumentieren (Amk), Befehlen (Prz), Marketing (Ses), Überreden (Efv), Verhandeln (Apf), Verführen (Wkr))

Die Kunst der Kommunikation mit Worten. Wird üblicherweise verwendet, um auf die eine oder andere Art etwas zu (ver-)kaufen. Spezialisierungen sind die unterschiedlichen Techniken, mit denen man versucht, sein Gegenüber zum gewünschten Verhalten zu bringen. Nicht jede davon eignet sich für jedes Handelsgut.

4.8.10 Spiele

(Pokerface (Wkr), Rätsel (Efv), Schummeln (Gen), Stochastik (Amk), Strategie (Ged), Taktik (Apf))

Dies umfasst die Kenntnis wichtiger Strategie- und Brettspiele, verschiedener Glücksspiele und Rätsel. Dazu gehören auch die Wahrscheinlichkeitsverteilungen und Taktiken, ebenso wie verschiedene Arten, die Regeln zu umgehen, ohne dabei erwischt zu werden. Schummeln kommt auch als Bonus zu allen Sinneswürfen, mit denen man Betrüger zu entlarven versucht. Eine sehr beliebte Hobbyfertigkeit.

4.8.11 Sprachen (S)

(Afroasiatisch, Anatolisch, Austroasiatisch, Austronesisch, Bantu, Germanisch, Hellenisch, Indianisch, Indoiranisch, Keltisch, Khoisan, Maya, Niger-Kongo, Nilosaharanisch, Romanisch, Semitisch, Sinotibetisch, Slawisch, Tai-Kadai, Trans-Neuguinea, Tupí, Uto-Aztekisch)

Dies ist eine Sammelfertigkeit. Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache mehr oder weniger perfekt (+8). Mit jeder Stufe dieser Fertigkeit erlernt der Charakter eine weitere Sprache oder vertieft seine Kenntnisse in einer so weit, dass er sie fast akzentfrei sprechen kann und auch Dialekte und feine Nuancen versteht. Lippenlesen und Linguistik sowie Zeichensprachen und Gebärdensprachen gehören auch zu den Sprach-Spezialisierungen.

Die oben erwähnten sind die größten Sprachgruppen der Erde, aber es gibt noch viele weitere. Die Sprachen von Fremdassen dürften ähnlich divers sein.

4.8.12 Theater

(Musizieren, Schauspiel, Show, Singen, Stimme nachahmen, Tanzen)

Diese Fertigkeit umfasst die verschiedenen Bühnenkünste.

Musizieren meint vor allem die Beherrschung verschiedener Musikinstrumente (z.B. Geige, Flöte, Laute, Gitarre, Klavier), Schauspiel umfasst Mimik und Gestik (Pantomime) aber auch Textsicherheit und Vortragen, Show bezieht sich auf Choreographie und Performance, die geplante Bewegungsabläufe sowie Publikumsinteraktion erfordern. Singen beinhaltet auch Rapp, Poetry-Slam und Gebete

inkantieren. Stimme nachahmen umfasst Tiergeräusche, Bauchreden, Beatboxen und natürlich auch die Stimmen anderer Menschen zu imitieren.

Tanzen umfasst die Beherrschung verschiedener Gesellschaftstänze (Tango, Walzer, Foxtrott, ...) sowie die allgemeine rhythmische Bewegung.

4.8.13 Verwaltung

(Archiv, Erfassung, Planung, Recht)

Dies umfasst die Kenntnis der geltenden Gesetze und Verfahrensweisen, was die Behörden von den Bürgern erwarten und wie man an gewünschte Informationen kommt. Jeder sollte sich hier zumindest etwas auskennen, wenn er in der modernen Gesellschaft nicht völlig untergehen will.

4.8.14 Attribute REX und CHA

Die Attribute Reflexe (REX) und Charisma (CHA) werden auch mit der sozialen Priorität gesteigert.

4.9 Geistige Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten, die intellektuell anspruchsvoll sind und im Wesentlichen allein im stillen Kämmerlein (oder einer dafür notwendigen Umgebung) ausgeübt werden könnten. Wer studiert hat, kennt sich vermutlich in einer dieser Fertigkeiten sehr gut aus (Stufe 8 oder höher). Sie alle setzen die Kenntnis wenigstens einer Schrift voraus.

4.9.1 Astrowissenschaften

(Astrologie, Astronomie, Dimensionskunde, Mathematik, Navigation, Physik)

Die Naturwissenschaften, die sich mit Raum und Zeit im großen Maßstab beschäftigen, dem was auch Phänomene außerhalb eines Planeten erklärt, die die Funktionsweise des Multiversums als Ganzes zu erklären versuchen. Spezialisierungen sind die verschiedenen Herangehensweisen und Fragestellungen.

Die Mathematik bietet die Werkzeuge, um zu ergründen, was für Universen möglich sind (Geometrie, Topologie, Analysis, Zahlentheorie), die Physik beschäftigt sich mit den allgemeinen Eigenschaften eines bestimmten Universums (Mechanik, Optik, Thermodynamik, Quantenmechanik, Relativitätstheorie), die Dimensionskunde klassifiziert verschiedene Universen und bestimmt deren Position zueinander sowie Verbindungen und Übergänge. Die Astronomie klassifiziert die großen Strukturen in einem Universum (Planeten, Sterne, Galaxien, Cluster) und untersucht deren Interaktionen. Die Astrologie versucht, den Willen eines Universums anhand astronomischer Phänomene zu ergründen, da sich große Strukturen immer auch im Kleinen wiederholen.

Die Daten, die all diese Wissenschaften sammeln, werden zur Navigation innerhalb eines und zwischen verschiedenen Universen benötigt, um gangbare Wege zu finden.

4.9.2 Elektronik

(Feinelektronik, Geräte, Netzwerke, Sensoren, Zünder)

Eigentlich eher ein Handwerk, aber so kompliziert, dass sie im wahrsten Sinne des Wortes ein Studium erfordert und obendrein in der modernen Gesellschaft so wichtig, dass sie als eigene Fertigkeit herausgestellt werden muss.

Feinelektronik umfasst vor allem die Bearbeitung von Leiterplatten (Layout, Chips ein/auslöten, Überbrücken), Geräte umfasst vor allem die Verkabelung von Komponenten sowie die Kenntnis, was für ein Gerät alles benötigt wird (Schalter, Lämpchen, Aktoren, Sensoren), Netzwerke umfasst

alle Arten von Kommunikation und Koordination zwischen Geräten (LAN, WLAN, Powerline), Sensoren umfasst die Konstruktion verschiedenster Messfühler (Druck, Temperatur, Licht, Feuchtigkeit) und Zünder umfasst die Konstruktion spezieller Aktoren, die Sprengstoff fein aufeinander abgestimmt zur Explosion bringen.

4.9.3 Planetenwissenschaften

(Evolutionsbiologie, Geologie, Hydrologie, Meteorologie, Vulkanologie)

Alle Naturwissenschaften, die Aspekte der komplexen Systeme eines (belebten) Planeten zum Gegenstand haben.

Evolutionsbiologie umfasst auch Zoologie und Botanik; Geologie umfasst auch Geographie, Mineralogie, Kristallographie, Petrologie und Paläontologie; Hydrologie umfasst auch Ozeanographie und Glaziologie; Meteorologie umfasst auch Geophysik und Geodäsie; Vulkanologie umfasst auch Plattentektonik und Seismologie.

4.9.4 Forensik

(Laboranalyse, Obduktion, Spuren verwischen, Tatort Analyse, Tierspuren)

Die Wissenschaft von der Rekonstruktion vergangener Ereignisse aus Indizien. Vom klassischen Spurenlesen über die Bestimmung eines Todeszeitpunkts aus dem Entwicklungsstand von Fliegen- eiern bis zu Gesichtsrekonstruktionen aus Schädel- fragmenten kann man hier so viel herausfinden, dass es schon fast an Magie grenzt.

4.9.5 Geisteswissenschaften

(Archäologie, Ethik, Historik, Kunst, Philosophie, Theologie)

Wissenschaften, die sich im weitesten Sinne mit anthropologischen Themen auseinandersetzen. Sie versuchen die kulturellen Errungenschaften der Vergangenheit zu bewahren und bieten verschiedene Methoden auf der Suche nach dem Sinn des Lebens. Sie werden oft als im strengen Gegensatz zu den Naturwissenschaften stehend angesehen.

4.9.6 Informatik

(Anwendungen (Ged), Algorithmen (Amk), Entwicklung (Apf), Hacken (Spt), Hardware (Gen))

Hierzu gehört die Informationstheorie, aber vor allem die Computerwissenschaften, vom Umgang mit Tools und Anwendungssoftware über den Entwurf logischer Bausteine und großer Programme bis zum Bau (und zur Umgehung) von Sicherheitsmaßnahmen.

4.9.7 Ingenieur

(Anlagen, autonome Systeme, Bauwerke, Fahrzeuge, Sprengtechnik, Waffensysteme)

Die Ingenieurwissenschaften beschäftigen sich mit den Grundlagen für Planung, Bau und Betrieb technischer Anlagen. Diese Fertigkeit umfasst den Entwurf, vor allem aber auch die Wartung und Reparatur solcher Systeme, was für die Charaktere am interessantesten sein dürfte. Dies ist aber trotzdem eher eine theoretische Fertigkeit, mit der man weiß, wo welches Teil hingehört und warum (und wie und wodurch man es ersetzen oder verbessern könnte). Hiermit kann man herausfinden, wo ein Fehler oder eine Schwachstelle liegt. Dann konkret etwas umzubauen ist eher Handwerk oder Elektronik.

4.9.8 Kontrollzentrum

(Anlagen, autonome Systeme, Bodenfg., Raumfg., Wasserfg.)

Die Kenntnis wichtiger Zusammenhänge über den Aufbau einer Anlage und ihrer Steuerung, um sie optimal einsetzen zu können. Diese Fertigkeit bezieht sich vor allem auf Monitore und Fernsteuerungen, weil die Anlagen entweder so groß sind, dass sie nicht von einer einzelnen Person überblickt werden können oder sich in großer Entfernung oder außer Sicht befinden.

4.9.9 Materialwissenschaften

(Analyse, Extraktion, Mikrobiologie, Pharmazie, Synthese, Toxikologie)

Die Naturwissenschaften, die sich mit den Eigenschaften verschiedener Materialien in relevanten Mengen beschäftigen (Chemie sowie Teilgebiete von Physik und Biologie).

Analyse findet die Eigenschaften eines Materials heraus (Zusammensetzung, Dichte, Härte, Schmelzpunkt, Halbwertszeit, chemische Reaktionen, Wirkung auf Lebewesen, ...) oder identifiziert es.

Extraktion beschäftigt sich damit, welche Stoffe in welchen Pflanzen, Tieren oder Mineralien vorkommen und wie man sie daraus gewinnen kann.

Synthese beschäftigt sich mit der Herstellung eines neuen Materials aus anderen Stoffen, auch der großtechnischen Produktion eines Stoffes. Auch Photochemie fällt hierunter.

Die Mikrobiologie beschäftigt sich im Wesentlichen mit einer Klasse von Materialien: DNS. Wie man sie erzeugt, liest, verändert und wie sich das auf eine Zelle auswirkt.

Pharmazie und Toxikologie beschäftigen sich mit der Wirkung chemischer Substanzen auf den menschlichen Körper oder andere Lebewesen und

wann und wie man sie anwendet. Die Pharmazie legt dabei den Schwerpunkt auf Heilmittel, die Toxikologie auf Gifte. Beide Spezialisierungen beinhalten die Anästhesie.

4.9.10 Medizin

(Biotechnologie, Erste Hilfe, Facharzt, Notfallmedizin, Pflege, Xenomedizin)

Die Wissenschaft vom Aufbau und der Funktionsweise des menschlichen Körpers sowie der Techniken diese wieder herzustellen (oder auch zu verbessern und zu verändern). Die in Abenteuern wichtigen Spezialisierungen sind:

Erste Hilfe – stabilisieren, Knochen einrenken, Brüche schienen, Blutungen stillen, Wunden nähen. Das wird nach Kämpfen meist am dringendsten benötigt. Auf Hauptlinie haben die Meisten hier Grundkenntnisse.

Notfallmedizin – Problem diagnostizieren und Medikamente auswählen, kompliziertere Eingriffe, die möglichst schnell notwendig sind, durchführen: Magen auspumpen, Fremdkörper entfernen, innere Verletzungen nähen, ... zudem fallen hierunter alle Arten von Operationen, wenn kein Facharzt verfügbar ist: Zahn ziehen, Herzmassage, Wiederbelebung, Amputationen, ... unter Tech-Level 6 ist diese Spezialisierung nicht wählbar, außerdem benötigt man einen gut ausgestatteten Arztkoffer (Last 5) um sie ausüben zu können.

Biotechnologie – Implantatchirurgie und Gentechnik. Auch Cyberimplantate ein- oder ausbauen und reparieren fällt hierunter, was in Zukunfts-Settings ein wichtiger Bereich ist. Nur in einer modernen Klinik (ab TL7) einsetzbar.

Xenomedizin – die Anatomie von Fremdassen oder Fabelwesen ist oft sehr verschieden von der des Menschen. Für Charaktere, die selbst keine Menschen sind, fällt die Behandlung von Menschen unter Xenomedizin. Aufwändigere Eingriffe an Tieren (Veterinärmedizin) fallen auch unter Xenomedizin.

Pflege – nicht zu unterschätzen, um wieder gesund zu werden. Wunden müssen regelmäßig neu verbunden werden, der Zustand geprüft und im Bedarfsfall Maßnahmen getroffen werden, bettlägerige Patienten müssen richtig gelagert werden, ...

Facharzt – alle übrigen Spezialisierungen vom Augenarzt bis zum Zahnarzt. Will sich ein Spieler wirklich auf ein anderes Gebiet der Medizin festlegen, wird er wissen, auf welches.

4.9.11 Psionik

(New Age, Okkultismus, Psi-Technik, Spruchentwicklung)

Die Wissenschaft von der Funktionsweise der Magie und von Techniken ihrer Verwendung, auch Magietheorie genannt. Dies umfasst auch die Kenntnis verschiedener magischer Traditionen (alt-hergebrachter wie moderner) sowie die Nutzbarmachung solcher Techniken für den persönlichen Gebrauch. Tatsächliche technische Anwendungen gibt es auf Hauptlinie bisher nicht, aber andere Rassen haben hier Erstaunliches geleistet.

Wer den übernatürlichen Vorteil „Orakel“ hat, sollte sich auf Okkultismus oder New Age spezialisieren, um mehr mit seinen Visionen anfangen zu können. Für alle übrigen Zauberer besonders interessant ist Spruchentwicklung, da hierüber Prozente erworben werden.

4.9.12 Schriften (S)

Dies ist eine Sammelfertigkeit. Mit jeder Stufe wird eine neue Schrift erlernt oder eine der erlernten verbessert. Die Kenntnis wenigstens einer Schrift ist die Voraussetzung dafür, andere geistige Fertigkeiten höher als Stufe 2 erlernen zu können.

Stufe 3 bedeutet wenig Erfahrung im Schreiben und Schwierigkeiten beim Entziffern von fremden Handschriften. Zum Lesen sehr umfangreicher Schriften (z.B. Chinesisch) kann auch Stufe 9 erforderlich sein, um wirklich jedes Zeichen zu kennen. Zu den Schriften zählen auch die Notation von Musik, Braille und Zinken. Außerdem sind auch Grafologie, Fälschen, Kalligraphie und Stenographie Spezialisierungen dieser Fertigkeit.

4.9.13 Sozialwissenschaften

(Jura, Medien, Ökonomie, Pädagogik, Politik, Soziologie)

Alle Wissenschaften, die sich mit dem Zusammenleben in Gemeinschaften und den daraus entstehenden Regeln und Normen auseinandersetzen. Dies sind aber vorwiegend theoretische Kenntnisse, die sich mit den möglichen und aus neutraler Perspektive sinnvoll erscheinenden Regeln beschäftigen, und nur am Rande mit den in einer konkreten Gemeinschaft praktisch angewandten Regeln (die von sinnvoll oft weit entfernt sind).

4.9.14 Attribut IKT

Das Attribut Intellekt (IKT) wird auch mit der geistigen Priorität gesteigert.

4.10 Psi-Fertigkeiten

Diese umfassen alle Arten von „Zauberei“. Unter PSI wird im engeren Sinne ein allein durch Willenskraft bewirkter Effekt verstanden. Echte Zauberer bedienen sich aber darüber hinaus auch Ritualen, Gesten und Zaubersprüchen – manchmal auch materieller Komponenten – um die Wirkung drastisch zu verstärken oder auch um den Einsatz von PSI zu verschleiern.

Zur Illustration ist bei jeder Spezialisierung eine Liste von Effekten aufgeführt, die über diese gezaubert werden können. Die vollständige Spruchbeschreibung dazu findet sich im alphabetischen Spruchanhang. Effekte, die über mehrere Spezialisierungen realisierbar sind, sind bei jeder davon aufgeführt, eventuell mit einem Verweis, unter welcher Bezeichnung er im Anhang zu finden ist.

Der Spielleiter kann das Erlernen von Bereichen, die für ein Setting unpassend sind, verbieten oder einschränken (etwa die Mindestwürfe erhöhen oder spezielle Voraussetzungen fordern).

4.10.1 Bewegung (Kor, Feld, Teil, Kin)

Dieser Bereich umfasst Effekte, die mit dem Auslösen oder Verhindern von Bewegungen zusammen hängen. Tatsächlich wird hiermit das Zusammenspiel der Naturkräfte lokal verändert.

Korrespondenz (Kor) stellt Abkürzungen zwischen scheinbar weit voneinander entfernten Orten her. Dabei werden keine Dinge, sondern die Orte selbst in einer höheren Dimension bewegt. Hierunter fällt vor allem auch die klassische Teleportation:

- Dämon beschwören → s. Beschwören
- Dämonen austreiben → s. Austreibung
- Dimensionen falten
- Elementar beschwören → s. Beschwören
- Fenster
- Flimmern
- hohen Dämon beschwören → s. Beschwören
- hohen Elementar beschwören → s. Beschwören
- Person beschwören → s. Beschwören
- Person partiell beschwören → s. Beschwören
- Portal
- Teleportation
- Weg verkürzen

Kraftfelder (Feld) erzeugen Bewegung auf (sub-)atomarer Ebene – die bekannten vier Naturkräfte (Gravitation, Elektromagnetismus, starke- und schwache Kernkraft). Hiermit werden diese direkt beeinflusst:

- Dämpfungsfeld
- Elektronische Kommunikation

- Gravitationsfeld
- Licht
- Magnetfeld
- Ramme
- Schweben → s. Levitation
- Wand

Teilchenbewegung (Teil) erzeugt schwache aber hochkomplexe Kraftfelder, die verwendet werden, um optische, haptische oder akustische Effekte zu erzeugen:

- Bild-Illusion → s. Illusion
- Geräusch-Illusion → s. Illusion
- Oberfläche ändern
- olfaktorische Illusion → s. Illusion
- Stille
- Unsichtbarkeit
- Tast-Illusion → s. Illusion

Telekinese (Kin) bewegt makroskopische Objekte mit reiner Willenskraft, ist also das, was klassischerweise unter PSI verstanden wird (neben Telepathie):

- Beschleunigen
- Fliegen
- Lähmen
- Levitation
- Magische Hand
- Mikrofinger
- Objekte schleudern
- Schutzschild → s. Objekte ablenken
- Stupsen → s. Konzentration stören
- Verlangsamen

4.10.2 Destruktion (Ang, Err, Imp, Zer)

Aggressive Effekte, die ein Ziel direkt beeinflussen. Es sind auch flächige Effekte möglich. Im Prinzip wird hier auch auf das Muster, das Gewebe der Wirklichkeit, zugegriffen, allerdings auf primitive, zerstörerische Weise, vom Zupfen bis zum Zerreißen. Die Effekte erschüttern das Ziel oder zehren es gewissermaßen aus (Materialermüdung).

Angleichen (Ang) vermischt die Materialien innerhalb eines Ziels miteinander, wodurch es seine Struktur verliert, verblasst, und schließlich funktionsunfähig wird:

- Bleiche
- Elektronik zerstören
- Entgraten
- Lähmen
- Manifestieren
- Watte

Erregung (Err) übersteuert die Funktionen eines Ziels, wodurch es verkrampft, überhitzt und schließlich zerreißt, schmilzt oder explodiert:

- Angst → s. Gedanken oder Gefühl eingeben
- Fieber
- Herzflimmern
- Krampf
- Maschine überhitzen
- Panik

Impuls (Imp) entlädt im Ziel eine Energie, die eine bestimmte Sorte Teilchen in schnelle Bewegung versetzt:

- Blenden
- Elektromagnetischer Puls
- Knall
- Objekte ablenken
- Ruck → s. Konzentration stören
- Schockstrahl
- Schockwelle

Zerfall (Zer) löst die Bindungen innerhalb eines Ziels, wodurch es morsch, spröde und porös wird und schließlich zu Staub zerfällt:

- Altern lassen
- Auflösung
- Fäulnis
- Materialermüdung
- Schmerzen
- Seil lösen
- Verletzen

4.10.3 Elemente (Dir, Hit, Käl, Über)

Magische Effekte, die mit der Änderung des Aggregatzustandes sowie Temperaturveränderungen innerhalb eines Aggregatzustandes zu tun haben. In manchen Kulturen werden die wichtigsten Aggregatzustände (Fest, Flüssig, Gasförmig) sowie das Hinzufügen und Entnehmen von Energie (Hitze, Kälte) mit den „Elementen“ Erde, Wasser, Luft, Feuer und Eis assoziiert. Es gibt allerdings noch zwei weitere Aggregatzustände: Plasma (nur Atomkerne und freie Elektronen) und Kondensat (erstarrt unter den Sprungpunkt zur Supraleitung).

Dirigieren (Dir) bringt die chemischen Elemente in der Umgebung dazu, sich aus Verbindungen zu lösen oder neue einzugehen oder sich neu zu sortieren. Auch Effekte, die Mischungen verschiedener Aggregatzustände trennen oder erzeugen, können hierüber gezaubert werden, etwa Wasser aus der Luft zu extrahieren oder eine kleine Windhose verursachen:

- Elementare bannen → s. Austreibung
- Elementar beschwören → s. Beschwören

- Element sammeln
- Elemente mischen
- hohen Elementar beschwören → s. Beschwören
- Objekte ablenken
- Strömung erzeugen
- Windstoß → s. Strömung erzeugen

Hitze (Hit) wandelt winzige Mengen vorhandener Materie in große Mengen Energie jeder gewünschten Form um:

- Energie aufladen
- Feuerball
- Feuerfläche → s. Oberfläche ändern
- Flammenstrahl
- Kälteschild
- Licht
- Objekt entzünden
- Temperatur erhöhen

Kälte (Käl) erschafft verschwindend geringe Mengen an Materie und entzieht der Umgebung dadurch bestimmte Formen von Energie:

- Dunkelheit
- Eisfläche → s. Oberfläche ändern
- Eisstrahl
- Energie absaugen
- Frostball
- Hitzeschild
- Objekt löschen → s. Erstarren
- Temperatur senken

Übergänge (Über) verändert temporär die Übergangseigenschaften eines Materials (Sprungpunkt, Schmelzpunkt, Siedepunkt und Ionisationspunkt), indem es die elementaren Bindungskräfte manipuliert:

- Erstarren (Schmelzpunkt erhöhen)
- Kondensieren (Siedepunkt erhöhen)
- Licht
- Supraleiter zerstören (Sprungpunkt verringern)
- Supraleitung (Sprungpunkt erhöhen)
- Verdampfen (Siedepunkt verringern)
- Verflüssigen (Schmelzpunkt verringern)
- Wasserfläche → s. Oberfläche ändern

4.10.4 Essenz (Bin, Gei, Zeit)

Alle Arten von Zauberei, die sich mit reinen, körperlosen Willen befassen. Dies betrifft die Dimensionen, in denen es keine Körper gibt (die Geisterwelten und den Astralraum), die zwischen freien Willen und der physischen Welt wirkenden Effekte und den inhärenten Willen einer Dimension (die zeitliche Entwicklung anhand von Quantenwahrscheinlichkeiten).

Bindungen (Bin) kann die Effekte, die andere Zauberer geschaffen haben, auflösen oder neue Bindungen herstellen. Insbesondere können Verwandlungen und Kontrollzauber gebrochen und Artefakte zerstört sowie beschworene Wesen gebannt und auch sonstige geistige Beeinträchtigungen (Flüche, Wahnsinn) behandelt werden:

- Artefakt zerstören → s. Subroutine löschen
- Austreibung
- Bannkreis
- Dämonen austreiben → s. Austreibung
- Elementare bannen → s. Austreibung
- Fluch aufheben → s. Bann brechen
- Gegenhypnose → s. Bann brechen
- Geister austreiben → s. Austreibung
- Golem bannen → s. Subroutine löschen
- Kontrolle brechen → s. Bann brechen
- Kraft übertragen
- Rückverwandlung → s. Bann brechen
- Tote wiedererwecken
- Verankerung lösen → s. Subroutine löschen
- Verstand stabilisieren
- Zombie bannen → s. Subroutine löschen

Geister (Gei) ermöglicht Kontakt mit den nicht-stofflichen Ebenen des Multiversums und / oder ihren Bewohnern (z.B. Ahnen und Naturgeister) herzustellen:

- Ahnen rufen → s. Willen rufen
- Attribut erhöhen (REX, CHA, IKT)
- Aura verbergen
- Ebene wechseln
- Geister austreiben → s. Austreibung
- Geister sehen
- Naturgeist beschwören → s. Geister beschwören
- Naturgeist rufen → s. Willen rufen
- Seele binden → s. Objekt beleben
- Seelenreise
- Tote beschwören → s. Geister beschwören

Zeit kann den inhärenten Willen eines Universums manipulieren. Das kann sehr gefährlich sein, weshalb man sich auf die allereinfachsten Effekte dieser Art beschränken sollte:

- Altern lassen
- In die Zukunft reisen → s. Zeitreise
- In die Vergangenheit reisen → s. Zeitreise
- Objekt reparieren
- Realitätsveränderung
- Vergangenheit sehen → s. Zukunft sehen
- Verjüngen
- Wahrscheinlichkeit verändern
- Zeitgefühl
- Zeit verlangsamen
- Zukunft sehen

4.10.5 Kontrolle (Beh, Hyp, Tau)

Hiermit kann der Wille eines anderen Wesens zeitweilig unterworfen werden (kostet GP) oder sein Geist kann dauerhaft manipuliert werden. Zudem kann man sich mit Kontrolle Teile fremder Willen zunutze machen.

Beherrschen (Beh) erlaubt dem Zauberer, die Ziele direkt gehorchen zu lassen. Die Befehle müssen hörbar gesprochen werden. Sie funktionieren aber auch, wenn das Opfer taub ist oder die Sprache des Zauberers nicht beherrscht. Eine verbale Kontrolle kann entweder durch den Spruch *Gedanken senden* oder eine Modifikation von +6 auf den Mindestwurf umgangen werden:

- Befehle erteilen
- Dämon unterwerfen → s. Willen unterwerfen
- Elementar unterwerfen → s. Willen unterwerfen
- Geist unterwerfen → s. Willen unterwerfen
- Handlungen beherrschen
- Konzentration stören
- Lähmen
- Tierkontrolle

Hypnose (Hyp) lenkt die Gedanken eines Wesens in eine bestimmte Richtung und beeinflusst sie dann verbal – oft dauerhaft und sehr schwer feststellbar, dauert aber seine Zeit:

- Antihypnose
- Aushorchen
- Amnesie heilen
- Beeinflussen
- Gedächtnis ändern
- Gegenhypnose → s. Bann brechen
- Hypnose erkennen
- Hypnotisieren
- Liebeszauber

Tauschen (Tau) erlaubt dem Zauberer, Teile seines Geistes wie Fertigkeiten oder die Kontrolle über Körperteile mit dem Opfer zu tauschen (natürlich stets im Sinne des Zauberers):

- Erinnerung kopieren
- Erinnerung löschen
- Fertigkeit kopieren
- Fertigkeit löschen
- Fremder Arm
- Körper tauschen
- Übernehmen

4.10.6 Materie (For, Tra, Umw)

Jegliche Magie, welche der Veränderung oder Beeinflussung toter Materie dient.

Formen (For) verändert nicht die vorhandene Materie eines Objekts, sondern gibt ihr nur eine neue äußere Form. Diese Effekte sind in der Regel dauerhaft (oder nutzen sich nur mechanisch ab):

- Kletterhilfe
- Materiewalze
- Objekt reparieren
- Objekt zerbrechen
- Waffe schärfen

Transferieren (Tra) erlaubt es, Materie auch interdimensional neu anzuordnen und damit Dinge zu vermehren, verschwinden zu lassen oder auch neues zu erschaffen. Diese Effekte sind nie dauerhaft:

- Flimmern
- Masse verändern
- Materievolumen erzeugen
- Materiewerfer
- Objekt herbei zaubern
- Objekt kopieren
- Objekt verschwinden lassen

Umwandeln (Umw) verändert die innere Struktur und die Eigenschaften eines Materials (auch Kombinationen gelten als Umwandlung). Dies ist in der Regel nicht dauerhaft, außer das neue Material ist in sich stabil:

- Atomkerne umwandeln
- Dichte verändern
- Elektronik reparieren / verändern
- Licht
- Objekt verstärken (stabiler machen)
- Rüstungsschutz

4.10.7 Muster (Flu, Sub, Vers)

Umfasst Effekte, die Knoten in der Grundstruktur des Multiversums manipulieren, die von manchen das Gewebe der Wirklichkeit genannt wird. Das Herstellen von Artefakten benötigt immer Vorbereitungen aus diesem Bereich, da Willen solche Knoten sind und Artefakte einen Teil des eigenen Willens benötigen, um zu funktionieren.

Effekte, die den „Schicksalsfaden“ einer Person stärken oder schwächen (bis hin zum Tod!), werden gemeinhin als Segen oder Fluch bezeichnet. Sie erfordern stets eine verbale Beschreibung und tendieren dazu, Nebenwirkungen zu haben, da Änderungen des Musters an einer Stelle unausweichlich Änderungen an anderen, unvorhersehbaren Stellen

mit sich bringen, damit das Gewebe insgesamt stabil bleiben kann.

Fluchen und Segen (Flu) wird oft von Göttern unterstützt, wenn in deren Namen gesprochen wird. Sie wirken besonders stark auf Opfer, die an genau diesen Gott glauben. Außerdem sorgen die Götter dafür, dass die Nebeneffekte die Richtigen treffen – ein Priester braucht sich darum deshalb keine Sorgen zu machen:

- Altern lassen
- Fluch aufheben → s. Bann brechen
- Fruchtbarkeit
- Glück
- Grundumsatz ändern
- Haarwuchs
- Pech → s. Glück
- Unfruchtbarkeit → s. Fruchtbarkeit
- Verjüngen
- Wahrscheinlichkeit verändern
- Warzen

Subroutinen (Sub) verknüpfen einen Teil des eigenen Musters mit einem Objekt, wodurch dieses zu einem Artefakt wird (kostet GP):

- Artefakt aufladen
- Artefakt vorbereiten
- Artefakt zerstören → s. Subroutine löschen
- Beobachter
- Golem bannen → s. Subroutine löschen
- Golem schaffen → s. Objekt beleben
- Markieren
- Seele binden → s. Objekt beleben
- Verankerung lösen → s. Subroutine löschen
- Zauber verankern
- Zauberabwehr
- Zauberreflexion
- Zombie bannen → s. Subroutine löschen
- Zombie schaffen → s. Objekt beleben

Verständnis (Vers) entwirrt das Muster der Fäden, um Unbekanntes zu erforschen oder zu entschlüsseln – etwa eine Sprache zu verstehen, die man nie zuvor gehört hat:

- Antimagiesphäre
- Artefakt verstehen
- Buchlesezauber
- Diagnose
- Schrift verstehen
- Sprache verstehen
- Tiersprache

4.10.8 Natur (Leb, Verw, Welt)

Dieser Bereich umfasst Umweltkontrolle (Wetter, Land, Meer, Tiere und Pflanzen) sowie Verwandlungen. Es kann nach dem Zaubern etwas dauern, bis die Effekte eintreten.

Leben (Leb) beeinflusst andere Lebewesen mit schwachem Willen (Tiere, Pflanzen oder Mikroben) im Rahmen ihrer natürlichen Möglichkeiten:

- Altern lassen
- Angst → s. Gedanken oder Gefühl eingeben
- Beruhigen → s. Gedanken oder Gefühl eingeben
- Licht
- Mit Bäumen reden
- Pflanzenkontrolle
- Pflanzenwachstum
- Tiere rufen
- Tierfreundschaft
- Tierkontrolle
- Tiersprache
- Verjüngen

Verwandlung (Verw) erlaubt, die physische Gestalt beliebiger Lebewesen zu verändern:

- Attribut erhöhen (STR, GES, KON)
- Aussehen ändern
- Geschlecht wechseln
- Klauenhände
- Klebehände
- Rückverwandlung → s. Bann brechen
- Rüstungsschutz
- Verwandeln
- Wasseratem

Umwelt (Welt) beeinflusst die natürliche Umgebung – auch die scheinbar unbelebten Bestandteile darin – in größerem Umkreis. Das funktioniert generell am Besten außerhalb von Gebäuden auf einer Planetenoberfläche:

- Blitz
- Donner → s. Knall
- Erdbeben
- Licht
- Naturgeist rufen → s. Willen rufen
- Naturgeist bannen → s. Austreibung
- Naturgeist beschwören → s. Geister beschwören
- Maßgefühl
- Monsterwelle
- Strömung steuern
- Wetterkontrolle
- Wind rufen

4.10.9 Regeneration (Ein, Gift, Wund)

Jede Magie, die belebte Wesen heilen und wiederherstellen kann. Der Zauberer kann sich hiermit auch selbst heilen. Diese Effekte benötigen immer etwas Zeit.

Einklang (Ein) beseitigt Disharmonien zwischen Körper und Geist und stellt die innere Struktur des Körpers wieder her, wodurch Schmerzen und andere negative Effekte gelindert werden:

- Auswirkungen heilen
- Auszehrung heilen
- Diagnose
- Erschöpfung lindern
- Rückverwandlung → s. Bann brechen
- Tote wiedererwecken
- Verjüngen
- Verstand stabilisieren

Fremdkörper (Gift) spürt Gifte, Viren, Bakterien und sonstige Verunreinigungen im Körper von Lebewesen auf und dämmt sie ein oder entfernt sie:

- Gift erkennen
- Gift neutralisieren
- Infektion heilen → s. Gift neutralisieren
- Körper stabilisieren
- Krankheit heilen

Verletzungen (Wund) stellt die physische Funktionsfähigkeit des Körpers eines Lebewesens wieder her, auch wenn dieses bereits tot ist:

- Anomalie richten
- Blutung stillen
- Quetschungen heilen
- Schnittwunden heilen
- Verbrennungen heilen

4.10.10 Selbst (Anp, Bew, Sel, Reg)

Alle Magie aus anderen Bereichen (außer Destruktion, Elemente, Materie, Kontrolle und Telepathie), die nur auf den Zauberer selbst wirkt. Für sehr egozentrische Zauberer ist es viel effektiver, diesen Bereich zu lernen anstatt mehrere andere.

Anpassung (Anp) umfasst alle Effekte aus den Bereichen Muster/Segen und Natur/Verwandlung, die auf den Körper des Zauberers selbst wirken:

- Attribut erhöhen (STR, GES, KON)
- Aussehen ändern
- Diagnose
- Fruchtbarkeit
- Geschlecht wechseln
- Gestaltwandel → s. Verwandeln
- Grundumsatz ändern
- Haarwuchs

- Klauenhände
- Klebehände
- Rüstungsschutz
- Wasseratem

Bewegung (Bew) umfasst die selbstbezogenen Effekte aus dem gleichnamigen Bereich:

- Beschleunigen
- Fliegen
- Flimmern
- Oberfläche ändern
- Schweben → s. Levitation
- Stille
- Teleportation
- Unsichtbarkeit
- Weg verkürzen

Geist (Sel) umfasst alle Effekte aus den Bereichen Essenz, Muster und Wahrnehmung, die auf den Geist des Zauberers selbst wirken:

- Alle Zeit der Welt
- Attribut erhöhen (REX, CHA, IKT)
- Gedanken abschirmen
- Glück
- Seelenreise
- Sinn erhöhen
- Sprache verstehen
- Tiersprache
- Zeitreise
- Zusätzlicher Sinn

Regeneration (Reg) umfasst alle Selbstheilungseffekte:

- Anomalie richten
- Auswirkungen heilen
- Auszehrung heilen
- Blutung stillen
- Erschöpfung lindern
- Gift erkennen
- Gift neutralisieren
- Infektion heilen → s. Gift neutralisieren
- Körper stabilisieren
- Krankheit heilen
- Quetschungen heilen
- Schnittwunden heilen
- Verbrennungen heilen

4.10.11 Telepathie (Emp, Hal, Kom)

Neben der Telekinese ist dies *der* klassische Psi-Bereich. Hierunter fallen alle magischen Effekte, welche Gedanken oder Gefühle übertragen, manipulieren oder spüren können oder die Wahrnehmung anderer verändern.

Empathie (Emp) beeinflusst die Gefühle anderer Willen oder nimmt sie wahr. Hier können generell auch große Mengen von Wesen gleichzeitig betroffen sein:

- Ablenkung → s. Konzentration stören
- Alle Zeit der Welt
- Gedanken oder Gefühl eingeben
- Gefühle senden
- Gefühle spüren
- Gefühle unterdrücken
- Liebeszauber
- Willen spüren

Halluzinationen (Hal) beeinflussen die Wahrnehmung anderer Willen und gaukeln ihnen Dinge vor, die nicht da sind:

- Bild-Illusion → s. Illusion
- Blindheit → s. Blenden
- Geräusch-Illusion → s. Illusion
- Olfaktorische Illusion → s. Illusion
- Realitätsverlust
- Tast-Illusion → s. Illusion
- Taubheit → s. Knall oder Watte

Kommunikation (Kom) kann die bewussten Gedanken anderer Willen wahrnehmen oder die eigenen zu diesen übertragen:

- Ahnen rufen → s. Willen rufen
- Dämon rufen → s. Willen rufen
- Elementar rufen → s. Willen rufen
- Gedanken abschirmen
- Gedanken lesen
- Gedanken senden
- Gedankenverbindung
- Hellhören → s. Hellsicht
- Hellsicht
- Hilferuf → s. Gefühle senden
- Inkarnation senden
- Naturgeist rufen → s. Willen rufen
- Tiere rufen

4.10.12 Wahrnehmung (Mak, Mes, Mik)

Jegliche Magie, die Dinge entdeckt oder auf Entfernung aufspürt. Auch Effekte, die die natürlichen Sinne erweitern, oder neue Sinne hinzufügen fallen hierunter.

Makrokosmos (Mak) erfasst große und weit entfernte oder nicht im Sichtbereich befindliche Objekte:

- Formen erkennen
- Hellsicht
- Hellhören → s. Hellsicht
- Lokalisieren
- Objekt finden → s. Lokalisieren
- Ort finden → s. Lokalisieren
- Person finden → s. Lokalisieren
- Raumgefühl
- Seelenreise
- Zoom

Mesokosmos (Mes) erfasst Dinge von alltäglicher Größe in näherer Umgebung, die mit den zur Verfügung stehenden Sinnen nicht genau genug wahrgenommen werden:

- Dämonen erkennen
- Geister sehen
- Impression
- Leben spüren
- Magie erkennen
- Sinn erhöhen (SEH, HRV, OLF, TST, ...)
- Willen spüren
- Zeitgefühl
- Zusätzlicher Sinn (AGS, IRS, USH, MAG, ...)

Mikrokosmos (Mik) erfasst Objekte, die zu klein oder fein verteilt sind, um sie mit bloßem Auge zu erkennen oder die nur sehr kurz sichtbar sind:

- Beobachter
- Bereich erkennen
- Diagnose
- Elektronik steuern
- Gedanken lesen
- Gift erkennen
- Lupe
- Maßgefühl
- Zeitlupe

4.10.13 Attribut PSI

Das Attribut PSI wird auch mit der Priorität des Psi-Bereichs gesteigert.

5. Kampf

Kampf sollte nicht der wesentliche Teil eines Rollenspiels sein, aber ab und zu sind Konflikte unvermeidlich. Dieses Kapitel bietet eine Simulation von Kampfsituationen, die natürlich nicht die volle Komplexität abbilden kann, aber spielbar ist und ausreichend Optionen bieten sollte, um nicht in hirnlose Würfelorgien abzugleiten.

5.1 Größenklasse

In Multiverps hantieren die Charaktere mit Objekten, die gewaltige Größenunterschiede aufweisen. Wenn man mit einer Pistole auf eine Stadtmauer schießt, hat das bestenfalls einen geringen Effekt. Umgekehrt macht es wenig Sinn, den Schaden auszuwürfeln, wenn man mit einer Kanone auf Spatzen schießt (und trifft). Um etwas Ordnung in die Sache zu bringen, werden Objekte anhand ihrer Größenklasse (GK) unterschieden. 0,2m³ bis unter 2m³ ist GK 0, jeweils das 10fache Volumen ist dann eine Größenklasse mehr, jeweils ein 10tel eine Größenklasse weniger.

Kämpfe kann es zwischen Beteiligten unterschiedlicher Größenklasse geben. Zunächst natürlich Personen, aber selbst in der Antike gab es schon größere Einheiten: Wagen und Katapulte und natürlich Städte und befestigte Stellungen.

Für Kämpfe werden drei Gruppen unterschieden:

- Personen (GK 0 oder weniger)
- Fahrzeuge (GK 1 bis 2) und
- Festungen (GK 3 oder mehr)

Jede Waffe ist für den Einsatz gegen eine bestimmte Kategorie gedacht, meistens für Gegner derselben Kategorie, von der sie auch benutzt werden, manchmal aber auch für eine der anderen, was dann explizit bei den Waffendaten angegeben wird. Große Raumschiffe haben z.B. oft Anti-Fahrzeug-Waffen an Bord, um sich auch kleiner Raumjäger erwehren zu können.

5.2 Kampfüberblick

Personenkämpfe sind, wie in ERPS, in Kampfunden zu je 5 Sekunden unterteilt, in denen jeder Teilnehmer mindestens einmal aktiv handeln darf. Durch einen Initiative-Wurf zu Beginn jeder Runde wird bestimmt, wann (und wie oft) jeder an der Reihe ist. Danach werden die Handlungen gemäß dieser Reihenfolge durchgeführt. Der Kampf endet, wenn eine Partei gewonnen hat oder keiner ihn fortsetzen kann oder will.

Dieses Kapitel beschreibt zunächst Nahkämpfe zwischen Personen, dann Fernkampf allgemein und

schließlich die Besonderheiten beim Kampf, wenn Fahrzeuge oder Festungen beteiligt sind.

5.3 Initiative

Zu Beginn einer Kampfunde würfelt jeder noch aktionsfähige Teilnehmer mit 1w und addiert den Wert INI aus der aktuellen Tragkraftkategorie seiner Beweglichkeitstabelle auf dem Charakterbogen. Außerdem addiert er den waffenabhängigen Initiativbonus (der Wert *Ini* in der Waffentabelle auf dem Charakterbogen) der Waffe, die er gerade führt und plant, in dieser Runde einzusetzen.

Ein zaubernder oder sonstige Aktionen ausführender Charakter hat Waffen-Ini 0.

Überraschung oder zusätzliche sehr kurze Aktionen (z.B. Waffe ziehen oder aufstehen) können die Initiative zusätzlich verringern.

Normalerweise werden nur 12er weitergewürfelt, mit schlechten Reflexen gar nicht, mit guten Reflexen auch 11er (I), 10er (II) oder sogar 9er (III). Weiterwürfeln zählt immer 10 Punkte, egal wie viele Augen der Würfel tatsächlich gezeigt hat (das vereinfacht das Rechnen). Verletzte oder schwer beladene Kampfteilnehmer sind allerdings bei kleinen Zahlen eventuell gar nicht dran oder haben Abzüge auf ihre Aktionen.

Erreicht ein Teilnehmer ein Ergebnis von 21 bis 40, hat er eine zusätzliche Handlung, bei 41 bis 60 zwei zusätzliche Handlungen, und für jeweils 20 mehr eine weitere Handlung in der laufenden Runde.

Erreicht ein Kampfteilnehmer ein negatives Ergebnis, so ist er in dieser Runde überhaupt nicht dran. Seine Handlung beginnt aber in der nächsten Runde bei 20+Ini (es sei denn, er erzielt für die neue Runde ein höheres Ergebnis).

5.3.1 Ablauf einer Runde

Nachdem alle Kampfteilnehmer ihre Initiative ermittelt haben (der Spielleiter für die NSC), zählt der Spielleiter, beginnend mit dem höchsten Ergebnis, die Initiative nach unten und hält inne, sobald ein Teilnehmer an der Reihe ist. Dieser führt seine aktive Handlung durch. Abwehraktionen finden automatisch unmittelbar mit einem Angriff statt und sind unabhängig von der Initiative. Hatte der Teilnehmer zusätzliche Handlungen, so ist er 20 IP später wieder an der Reihe. Die Runde endet, sobald die Initiative 0 erreicht wird.

Haben zwei Kampfteilnehmer gleiche Initiativergebnisse, so handeln sie auch völlig synchron, es sei denn nur einer der beiden hat einen abgepassten Angriff angesagt. Dieser ist dann zuerst dran. Es ist

möglich, dass sich zwei Kampfteilnehmer gleichzeitig verletzen, bewusstlos schlagen oder töten.

Charaktere können bei gleichzeitiger Initiative ihre Handlungen nach taktischen Gesichtspunkten nacheinander ausführen (die NSC tun das ja auch).

Die Verzögerung von Handlungen ist jederzeit möglich (außer bei ungeduldigen Charakteren). Es handelt sich dann um eine Abwarthandlung, der Kampfteilnehmer darf zu jedem Zeitpunkt wieder in die Initiative einsteigen.

Werden Zusatzhandlungen unter die nächste Initiativegrenze für weitere Handlungen verzögert, verfallen sie.

Hat ein Teilnehmer bis 0 nicht gehandelt, beginnt er in der nächsten Runde bei einer Initiative von 20 (außer sein nächstes Würfelerggebnis ist höher).

5.3.2 Bewegung

Der Wert Schnelligkeit (SCH) gibt an, wie viele Meter sich ein Charakter in einer Kampfrunde (5s) bewegen kann, wenn er rennt (was einen Fertigkeitwurf erfordert).

Pro Handlung kann sich ein Charakter bis zu 2m bewegen, ohne dass das seine Konzentration beeinträchtigt oder er Abzüge auf die eigentliche Handlung erhält.

Bis SCH / 2 (Laufen) kann der Charakter noch andere Handlungen ausführen, die keine hohe Konzentration erfordern (nicht zaubern oder einen Knoten lösen), erhält aber -1 auf Fertigkeitwürfe, es sei denn, diese benötigen die schnelle Bewegung (z.B. Weitsprung) oder sie ist nützlich dafür (z.B. ein Sturmangriff).

Darüber hinaus ist dann die Bewegung die eigentliche Handlung (Rennen).

Ein Charakter, der sich bewegt, verliert Punkte von seiner Initiative, und zwar anteilig im selben Verhältnis wie die zurückgelegte Strecke zur gewählten Geschwindigkeit (Laufen oder Rennen).

Andere kurze Bewegungen kosten eine fixe Anzahl an IP z.B.:

| | |
|---------------------------------------|-------------|
| Waffe ziehen | 5-Ini IP |
| Vom Boden aufstehen | 8+BK IP |
| Etwas fallen lassen | 1 IP |
| Etwas hinlegen/stellen (kein Schaden) | 3 IP |
| Etwas vom Boden aufheben | 3+Last/2 IP |

Kommt der Charakter aufgrund von Bewegung unter eine Initiativegrenze (41, 21, 1), verliert er eine Handlung.

5.4 Angriffswurf (Nahkampf)

Jedem stehen pro Runde 3 Aktionen zur Verfügung. Pro 20 Initiative bekommt man eine weitere Aktion (Angriff, volle Parade oder Ausweichen).

Die beiden Abwehraktionen haben auch Kampfteilnehmer, die aufgrund negativer Initiative (Belastung oder Bewegung) keine aktive Handlung mehr in dieser Runde ausführen können.

Wer mit einer Waffe kämpft, kann

- einmal angreifen, einmal parieren und einmal ausweichen oder
- zweimal parieren (einmal voll und einmal normal) und einmal ausweichen.

Wer zwei Waffen führt, darf

- einen Doppelangriff durchführen und einmal ausweichen, oder
- mit einer Waffe angreifen, mit der anderen voll parieren und einmal ausweichen oder
- zweimal voll parieren und einmal ausweichen.

Wer einen Schild führt, darf auch mit dem Schild blockieren, statt auszuweichen.

Wer nicht angreift, hat eine beliebige aktive Aktion (auch volle Parade) und zwei Abwehraktionen.

Es dürfen nicht mehr als zwei Abwehraktionen gegen einen Angriff addiert werden, und sie dürfen nicht aus einer Quelle stammen.

5.4.1 Angriffsaktionen

Der Mindestwurf um im Kampf zu treffen ist normalerweise 17. Dagegen wird gewürfelt mit der Waffenfertigkeit des Angreifers plus einem Teil einer seiner Grundfertigkeiten minus der Abwehr des Verteidigers.

Es gibt sechs verschiedene Angriffsaktionen, jede Waffe eignet sich besonders gut für zwei von diesen, aber nicht so sehr für die anderen. Nur bei den Aktionen, für die die Waffe gut ist, wird die volle Grundfertigkeit addiert, für die anderen nur die Hälfte.

Wuchtiger Angriff (gut mit Klingen, Schlagwaffen, Stangenwaffen und Schild):

Der Angreifer addiert einen beliebigen Teil seiner Fertigkeit Körperspannung (Ksp) zu seinem Angriffswurf hinzu. Wenn er trifft, addiert er den Rest zum Schaden hinzu.

Gezielter Angriff (gut mit Stichwaffen, Fesselungswaffen und Parierdolch):

Der Angreifer addiert einen beliebigen Teil seiner Fertigkeit Genauigkeit (Gen) zu seinem Angriffswurf hinzu. Wenn er trifft, darf er den Rest verwenden, um die Trefferzone zu modifizieren.

Abgepasster Angriff (gut mit Einhandwaffen und Kampfstab):

Ein abgepasster Angriff ist nur möglich, wenn der Angreifer zusammen mit seiner Fertigkeit Timing (Tim) die Initiative seines Gegners erreicht.

Alle Punkte von Tim, die er nicht zum Erreichen der gegnerischen Initiative verbraucht hat, darf der Angreifer zu seinem Angriffswurf hinzuaddieren.

Rundumschlag (nur mit zweihändiger Waffe):

Der Angreifer darf maximal $Ksp/2$ Gegner attackieren. Wenn kein Bruchfaktor gewürfelt wird (er trifft oder der Gegner weicht aus) oder der Gegner dadurch entwaffnet wird, darf er den nächsten Gegner angreifen, allerdings mit -2, den übernächsten mit -4 usw.

Doppelangriff (gut mit Einhandklingen):

Der Angreifer addiert seine Fertigkeit Koordination (Koo) -5 zu seinem Angriffswurf hinzu. Wenn er trifft, richtet er mit beiden Waffen Schaden an. Wenn er nicht trifft, weil der Gegner ausweicht oder blockiert, richtet er trotzdem mit der leichteren Waffe Schaden an. Wird er allerdings pariert, würfelt er mit einer Waffe Bruchfaktor, aber der Gegner würfelt BF mit seiner Waffe + der anderen Waffe des Angreifers!

Wenn er kritisch verfehlt oder auch ohne die gegnerische Abwehr nicht getroffen hätte, richtet er keinen Schaden an.

Schlachtreihe (gut mit Stangenwaffen):

Der Angreifer addiert seine Fertigkeit Timing (Tim) zu seinem Angriffswurf hinzu. Wird er pariert, trifft er stattdessen einen benachbarten Gegner. Weicht sein Gegner aus, stört er den Angriff eines benachbarten Gegners. Diese Aktion ist nur möglich, wenn sich zwei Schlachtreihen gegenüberstehen (oder eine Schlachtreihe einem Mob).

5.4.2 Abwehraktionen

Es gibt drei Möglichkeiten einen Angriff abzuwehren: Ausweichen, parieren und blockieren.

Ausweichen geht dem Angriff aktiv aus dem Weg. Das ist nicht so effektiv gegen gezielte Angriffe, weil bei diesen explizit die Bewegung einberechnet und nachverfolgt wird. Dafür ist es besonders effektiv gegen Rundumschläge, die Blockaden und Paraden eher hinwegfegen.

Beim Ausweichen wird bei ausreichend Platz die volle Stufe in Waffenloser Kampf/Ausweichen oder Skr verwendet (bei zweimal Ausweichen: nicht zweimal dieselbe Fertigkeit). In engen Gängen oder im dichten Gedränge nur die halbe Stufe.

Parieren lenkt die Waffe des Gegners mit der eigenen ab. Das ist nicht möglich gegen Fernkampfangriffe und nicht so effektiv gegen abgepasste Angriffe, da diese ja genau die Schwächen in der Abwehr suchen. Dafür ist es besonders effektiv gegen Doppelangriffe, denen man schlecht auswei-

chen kann und die auch schlecht beide gleichzeitig blockiert werden können.

Für die Parade wird die halbe Stufe der Waffe verwendet (außer: Abwehrwaffen, diese verwenden die volle Stufe, dafür aber nur die halbe Stufe zum Angriff). Wird aufgrund einer Parade nicht getroffen, kommt es zum Bruchfaktor Wurf und der Parierende bekommt einen Lernpunktwurf. Bei einer vollen Parade wird die ganze Stufe der Waffe verwendet. Gegen abgepasste Angriffe kann nur eine Paradowaffe eingesetzt werden, aber es wird nur die halbe Stufe angerechnet.

Blockieren fängt die ganze Wucht des Angriffs auf, was nur mit einem Schild möglich ist. Das ist nicht so effektiv gegen wuchtige Angriffe, da dabei trotzdem Schaden durchkommt und der Schild zerstört werden kann. Dafür ist es besonders effektiv in einer Schlachtreihe, wo man weder gut ausweichen noch parieren kann. Außerdem können auch Fernkampfangriffe blockiert werden.

Für eine Blockade wird die ganze Schildstufe verwendet. Gegen wuchtige Angriffe verhindert das aber nicht den Treffer, sondern zählt nur als zusätzliche BF/4 Punkte Rüstungsschutz und die Trefferzone ist automatisch der Schildarm. Übertrifft der Schaden den Bruchfaktor, ist der Schild zerstört. Ansonsten wirkt die Blockade wie eine Parade. Es empfiehlt sich also, Blockaden nur gegen relativ leichte Waffen einzusetzen.

Psi-Reaktion: Ausweichen geht auch über Psi Bewegung oder Selbst, Blockade geht auch über Psi Materie oder Elemente (was aber ein Affront ist, wenn es jemand sieht), Parade geht auch über Psi Bewegung, Destruktion/Impuls oder Natur/Pflanzenkontrolle, wenn Gewächse in der Nähe sind.

Parade ist ein unauffälliger Affront, Zeugen müssen erst SEH würfeln, ob sie das mitbekommen.

Psi-Reaktionen kosten in jedem Fall einen Psi-Punkt und der Bereich kann in dieser Runde nicht mehr für die aktive Aktion verwendet werden, auch wenn der Gegner nicht trifft oder eine Finte macht. Dafür wird die volle Stufe im entsprechenden Bereich verwendet.

Sonderaktion: Es kann auch die halbe Stufe in irgendeiner anderen Fertigkeit zum Ausweichen oder Blockieren verwendet werden, wenn der Spieler logisch erklären kann, was für eine Aktion er damit durchführen will – etwa auf einen Tisch springen (Leichtathletik), eine Tür zuwerfen (Fingerfertigkeit), sich an einem Seil davon schwingen (Akrobatik), ...

5.4.3 Finte

Nachdem der Verteidiger seine Reaktion angesagt hat, kann der Angreifer seine Attacke als Finte erklären, wenn er seine Erfolgschancen als zu gering ansieht. Damit trifft er natürlich nicht, aber er läuft auch nicht Gefahr, zu patzen und er nimmt seinem Gegner damit eine Abwehraktion weg. Angriff und Parade verfallen zwar, Psi-Reaktionen kosten aber trotzdem einen PP!

5.4.4 Trefferzone

Ein Würfel bestimmt die Hauptzone, der andere die Nebenzone. Welcher was bedeutet, muss vor dem Wurf festgelegt werden, weshalb es nötig ist, unbedingt zwei verschiedenfarbige Würfel zu benutzen (außer mit Zielgenauigkeit, wo das nach dem Wurf festgelegt werden darf).

| Trefferzonen | | | | | | | |
|------------------|-------------|-------|---------------|--------------|--------------------|-------------------|--------------|
| Haupt-/Nebenzone | 1 | 2 | 3 | 4, 5 | 6, 7 | 8, 9, 0 | |
| 1 | Kopf | Stirn | Augen Nase | Mund Kinn | Hals | Seite | Seite |
| 2 | Arm rechts | Hand | Ellenbogen | | Schul- ter | Unter- arm | Ober- arm |
| 3 | Arm links | | | | | | |
| 4 | Bein links | Fuß | Knie | Hüfte | Unter- schenkel | Ober- schenkel | |
| 5 | Bein rechts | | | | | | |
| 6..0 | Rumpf | Herz | Brust | Bauch | Seite | Seite | |

Bei gezielten Angriffen darf der Angreifer die getroffene Zone noch pro Punkt Genauigkeit (Gen), der nicht für den Angriffswurf verbraucht wurde, um eins verschieben. Verschiebt er die Hauptzone, wird die Nebenzone immer 6, was er aber auch noch mit Punkten ändern kann.

Hat der Angreifer getroffen und steht fest, wo genau, folgt der

5.5 Schadenswurf

Der Schaden, den der Angreifer anrichtet, hängt von der verwendeten Waffe und der Art der Angriffsaktion ab. Von dem Ergebnis wird der Rüstungsschutz des Gegners an der getroffenen Zone abgezogen.

Ist an genau der Trefferzone bereits eine Wunde, wird diese durch den neuen Treffer vergrößert (und entsprechend schlimmere Verletzungsauswirkungen können auftreten).

5.5.1 Übung

Wenn man sich nicht wirklich verletzen will (bei Übungs- oder Trainingskämpfen), bietet es sich an, stumpfe Waffen oder Holzwaffen zu verwenden.

Wenn man aber unbedingt mit scharfen Waffen üben will, sollte man sehr vorsichtig sein, und vor

allem wissen, was man tut, denn insbesondere zwei-händige Waffen haben einen hohen Mindestschaden!

Ein Kämpfer darf bei einem Treffer maximal seinen Angriffswert vom gewürfelten Schaden abziehen, was bei einem ungeübten Kämpfer womöglich ziemlich wenig ist.

5.5.2 Kritische Ergebnisse

Bei einem kritischen Erfolg kann sich der Angreifer aussuchen, ob er nur den halben RS von seinem Schaden abgezogen bekommen möchte, oder ob er 1w zusätzlichen Schaden anrichten will. Der Kämpfer kann den Schaden nach unten exakt dosieren (auch auf 0), wenn er will.

Weitere kritische Erfolge erhöhen den Schaden jeweils um 1w.

Bei einem kritischen Misserfolg bekommt man -4 auf die Abwehr oder die nächste Aktion, bei einem doppelten bekommt der Gegner einen freien Angriff, bei einem dreifachen beides.

5.6 Bruchfaktor

Hat der Angreifer nicht getroffen, weil sein Gegner ihn pariert hat, so treffen die beiden Waffen aufeinander. Es wird von beiden Seiten ein normaler Schadenswurf durchgeführt. Übertrifft dieser den Bruchfaktor der gegnerischen Waffe, so wird sie diesem aus der Hand geschleudert. Übertrifft der Schaden sogar das Anderthalbfache des Bruchfaktors, so ist die Waffe zerstört.

Wurde der Angriff blockiert, hat er automatisch am Schild getroffen. Unter BF/4 durchdringt er diesen nicht. Schaden darüber hinaus geht auf den Arm und über BF wird der Schild zerstört.

5.6.1 Stecken bleiben

Eine Stangen-, Klingen- oder Stichwaffe kann auch zerstört werden, wenn man trifft. Ist der gewürfelte Schaden (ohne Abzug von Rüstung) plus/minus Körperspannung (Ksp) höher als der anderthalbfache BF-Wert -RS, aber es kommt nicht zu einem Bruch, so bricht stattdessen die Waffe ab! Ist der Schaden \pm Ksp höher als der BF-Wert -RS, so bleibt die Waffe stecken.

Der Angreifer hat ein bisschen Kontrolle darüber, indem er entweder so ruckt, dass die Waffe leichter zerbricht (+Ksp) oder so durchzieht, dass sie eher nicht stecken bleibt (-Ksp).

| Schaden \pm Ksp | Effekt |
|--------------------------|----------------------|
| bis BF - RS | - |
| bis 1.5*BF - RS | Waffe bleibt stecken |
| darüber, außer bei Bruch | Waffe bricht ab |

Ist die Waffe stecken geblieben, hat der Angreifer zwei Möglichkeiten: Er lässt die Waffe los – dann passiert nichts weiter (bei langen Waffen ist das Opfer allerdings eventuell etwas in seiner Bewegung eingeschränkt – Spielleiterentscheidung). Oder er versucht, sie festzuhalten. Dann ist er bis zu seiner nächsten Aktion ein leichtes Ziel (MW-4 für Angriffe gegen ihn – bei Stangenwaffen aber nicht von seinem Opfer). Mit dieser Aktion kann er dann aber versuchen, die Waffe frei zu bekommen (mit Waffenstufe + Ksp), was selbst, wenn es nicht gelingt, halben Schaden macht und das Opfer hat keinerlei Abwehr dagegen.

Gelingt es, macht er vollen Schaden und die Waffe ist wieder frei. Außerdem geht dieser Schaden natürlich auf genau dieselbe Trefferzone, vergrößert also die vorhandene Wunde! Bei einem kritischen Fehler lässt er automatisch los, sonst kann er weiter Versuchen die Waffe frei zu bekommen.

5.6.2 Fesseln

Manche Klingen haben Widerhaken, was sich in einem besonders niedrigen BF-Wert ausdrückt: Sie bleiben stecken, gehen aber auch leichter kaputt.

Im Gegensatz dazu sind Fesselungswaffen speziell dafür konstruiert, „stecken“ zu bleiben, ohne dabei kaputt zu gehen. Stattdessen fesseln sie den Getroffenen, der sie im Prinzip zerstören muss, um sich zu befreien. Ansonsten gelten dieselben Regeln, wie fürs Stecken bleiben.

5.6.3 Bisse

Ein Biss (der nicht direkt etwas abbeißt), bleibt automatisch stecken, wenn er die Rüstung durchdringt. Zum Losreißen muss er allerdings den doppelten RS überwinden – reißt dann aber auch ein Stück seines Opfers mit heraus!

Bisse machen Q Schaden, aber wenn etwas herausgebissen wurde, wird das für die Heilung wie eine Verbrennung behandelt – das fehlende Gewebe muss ersetzt werden.

5.6.4 Projektile

Auch Projektile (von Fernkampfwaffen die S Schaden machen) bleiben oft stecken, Ksp spielt hier natürlich keine Rolle. Hier ist es allerdings umgekehrt: Richtet es mehr als 20 TP Schaden an und es kommt nicht zu einem Bruch, so kommt es zu einem Durchschuss, sonst bleibt das Projektil immer stecken.

Das gilt nicht, wenn der Schaden wegen RS zu Q umgewandelt wurde (dann ist das Projektil von der

Rüstung abgeprallt und hat nur eine Quetschung verursacht).

5.7 Lernwurf

Hat der Angreifer getroffen, bekommt er einen Lernpunktwurf wie bei jeder anderen Fertigkeit. Hat er nicht getroffen, weil sein Gegner ihn pariert hat (Bruchfaktor wurde gewürfelt), macht er auch einen Lernpunktwurf. Wäre er diesmal nicht pariert worden (hätte getroffen oder auch ohne Parade nicht getroffen), bekommt sein Gegner einen Lernpunkt auf die Waffe, mit der er pariert hat.

5.8 Fernkampf

Einige der Nahkampf-Angriffsaktionen kann man genau so auch im Fernkampf einsetzen:

Gezielter Angriff (gut mit Gewehren und Projektilwaffen)

Abgepasster Angriff (gut mit allen nicht automatischen Fernkampfwaffen)

Doppelangriff (nur mit Pistolen, Wurfaffen)

Andere Aktionen sind Fernkampf-Spezifisch:

Ballistischer Schuss (gut mit Langbögen, nicht mit Energiewaffen):

wie wuchtiger Angriff. Nur erlaubt bei mindestens halber Reichweite Distanz.

Dauerfeuer auf ein Ziel (nur mit automatischen Waffen, gut mit Geschützen):

wie wuchtiger Angriff, bei Geschützen wird aber statt Ksp die Manövrierbarkeit des Geschützes oder des Fahrzeugs, auf das es montiert ist, benutzt.

Dauerfeuer mit Drehung (nur mit automatischen Waffen, gut mit schweren Waffen):

wie Rundumschlag (evtl. mit Manövrierbarkeit statt Ksp), nicht mit fest montierten Waffen.

Es ist möglich, in einen Nahkampf zu schießen, allerdings trifft ein verfehlter Schuss einen zufälligen anderen Kampfteilnehmer in der Nähe. Dauerfeuer in den Nahkampf trifft immer nur zufällige Teilnehmer (außer mit spezieller Cyberware), ebenso Schüsse mit Fahrzeugwaffen oder Festungswaffen.

5.8.1 Reichweite

Jede Fernkampfwaffe hat eine Grundreichweite, die in der Waffentabelle aufgeführt wird. Schüsse auf Ziele bis zu dieser Entfernung können ohne Abzüge ausgeführt werden. Bis zur doppelten Reichweite erhält der Schütze -2 auf seinen Angriffswurf, bis zur dreifachen -6 und bis zur vierfachen -10. Noch weiter entfernte Ziele kann man nicht effektiv beschießen. Ein Zielfernrohr + Stativ halbiert den Abzug, erfordert aber zwei Runden um

das Ziel zu finden. Um einen gezielten Schuss durchzuführen, ist zudem eine gewisse Beobachtungszeit nötig, um die Bewegungen des Ziels einschätzen zu können. Pro Runde Zielen kann der Schütze 1/3 seiner Genauigkeit einsetzen oder bis zu 2 Punkte Reichweitenabzüge ignorieren.

Viele Waffen haben außerdem eine Mindestreichweite. Noch nähere Ziele können nicht effektiv angegriffen werden oder gefährden gar den Schützen. Der Einfachheit halber ist das immer 1/20 der Grundreichweite.

5.8.2 Schussfrequenz

Die Schussfrequenz gibt an, wie schnell eine Waffe hintereinander eingesetzt werden kann. Werte >1 bedeuten, sie kann mehrmals pro Runde abgefeuert werden (pro Zusatzhandlung aber nur ein weiterer Schuss). Diese Treffen bei INI/2, INI/3, ... Werte <1 bedeuten, dass es mehrere Handlungen dauert, sie nachzuladen. Es ist möglich, *eine* Nachlade-Handlung einzusparen, was aber -2 auf den folgenden Schuss bedeutet.

5.8.3 Bewegung

Kontinuierliche Bewegung eines Ziels erschwert Beschuss kaum, es sei denn, es liegen Hindernisse zwischen Schütze und Ziel. Bei einem gezielten Schuss wird der Anteil an vorbeiziehender Deckung festgelegt, und mit W% gewürfelt. Ist der Wurf \leq dem Deckungsanteil, ging der Schuss ins Gebüsch. Bei Dauerfeuer wird der Schaden um den Deckungsanteil reduziert. Ein abgepasster Schuss bleibt unbeeinträchtigt.

Beschleunigung behindert einen Schützen deutlich stärker, etwa wenn das Ziel im Zickzack läuft. Das bringt pro 5m/Runde -1 auf Schüsse, und wenn das Ziel rennt (also außer Zickzack laufen keine weitere Handlung ausübt), weitere -2 pro kritischem Erfolg.

5.9 Fahrzeugkampf

Schwere Waffen sind für den Kampf gegen Fahrzeuge (oder auch Häuser) gedacht, Geschützte ist die Fertigkeit, auf Fahrzeugen oder in Festungen installierte Waffen zu bedienen.

Waffen, die für den Kampf gegen Festungen gedacht sind, sind nicht tragbar, können aber als Fahrzeuge ausgelegt sein (etwa ein Katapult oder eine Kanone) – das gesamte Fahrzeug ist dann im Wesentlichen die Waffe und dient nichtmehr dem Personentransport.

Alle Waffen sind grundsätzlich nicht geeignet, auf Objekte kleinerer Kategorien zu zielen (-4). Festungswaffen treffen zudem mehrere Personen auf

einmal. Deshalb haben Festungen meistens Waffen verschiedener Größe installiert.

5.9.1 Umrechnungsfaktor

Für eine Kategorie gedachte Waffen machen gegen die nächstgrößere Kategorie nur 1/6 des Schadens, Personenwaffen gegen Festungen (zwei Kategorien größer) nur 1/36. Umgekehrt machen für eine größere Kategorie gedachte Waffen den 6fachen Schaden, Festungswaffen gegen Personen den 36fachen Schaden, der sich aber auf mehrere verteilt.

5.9.2 Durchschlag

Die Rüstung von Fahrzeugen wird „Panzerung“ genannt, die von Festungen „Befestigung“. Schaden der die Panzerung eines Fahrzeugs durchdringt, schädigt die internen Systeme des Fahrzeugs – zu denen auch die Insassen gehören. Ob Insassen oder andere Systeme getroffen werden, hängt von der Trefferzone ab.

Jeder Punkt Schaden der einen Insassen trifft macht 1w Personenschaden, von dem wiederum die persönliche Rüstung abgezogen wird.

Bei Schaden gegen Festungen können sich eventuell mehrere Personen in der getroffenen Sektion aufhalten, auf die sich der Schaden verteilt (6w pro Punkt der die Befestigung durchdrungen hat). Oft ist das schlicht fatal.

Fahrzeuge, die in einer getroffenen Sektion stehen, bekommen 1w Schaden pro durchgedrungenem Punkt (wovon wiederum Insassen betroffen sein können).

Der Typ solcher Durchschlag-Schäden ist oft Q (von herumfliegenden Steinen oder Metallteilen), aber gelegentlich auch S (von Glasscherben oder Schrauben) oder V (von Funken durchtrennter Hochspannungskabel, in Brand geratener Chemikalien oder schlicht Feuer). Der Spielleiter sollte je nach Situation etwas Passendes wählen.

5.9.3 Geschützrunden

Fahrzeugkampf findet wie Personenkampf in 5s Kampfrunden statt (auch wenn Geschütze oft mehrere Runden Nachladezeit haben).

Im Gegensatz dazu werden im Festungskampf Runden à 1 Minute verwendet, weil so große Geschütze Zeit brauchen um ausgerichtet, nachgeladen oder abgekühlt zu werden. Zwischen jedem Schuss können allerdings auch Kämpfe auf kleinerer Skala sowie sonstige Aktionen stattfinden, die nach wie vor in 5s Runden abgewickelt werden.

6. Gesundheit

Unversehrt und ausgeruht hat ein Charakter genauso viele Trefferpunkte (TP) und Schockpunkte (SP) wie sein Attribut KON + Knd, so viele Psi-Punkte (PP) wie sein Attribut PSI und so viele geistige Punkte (GP) wie der abgeleitete Wert GST. Wobei Kratzer, blaue Flecke und Narben der „Unversehrtheit“ keinen Abbruch tun.

Es gibt 5 Arten von körperlichem Schaden, denen man ausgesetzt sein kann:

Schnitt-, Stich- und Schusswunden (S), Quetschungen (Q), Verbrennungen, Verätzungen und Erfrierungen (V), Gifte, Krankheiten und Infektionen (I) sowie Auszehrung, Blutverlust und Erschöpfung (A).

Zusätzlich können Knochenbrüche (B) und Organschäden (O) auftreten, die spezielle Auswirkungen haben.

Geistige Schäden gibt es nur von zwei Arten: Psi-Erschöpfung (P) und psychische Belastungsstörungen oder auch Wahnsinn (W).

Energiewaffen (Laser, Strom, Plasma) verursachen Verbrennungen, ebenso wie Hitze- und Kältestrahlen. Stürze und Druckwellen verursachen vorwiegend Quetschungen, wenn lange, spitze Teile involviert sind auch Schnittwunden. Explosionen verursachen in näherer Umgebung Verbrennungen, aber dann ist die Wundart meist schon egal.

6.1 Gesundheitszustand

Jede der vier Punkte-Arten hat Auswirkungen auf das Wohlbefinden eines Charakters, die unabhängig davon sind, wann und auf welche Weise die Punkte verloren wurden. Solange der Charakter im entsprechenden Bereich ist, hat er die folgenden Auswirkungen:

| Stand | SP+Zäh | TP | PP | GP |
|----------|--------------------|----------|---------------------------|--------------------------|
| 0+ | keine Auswirkungen | | | |
| -10..-1 | Aktion -1 | 1: AU | Sek. aufrecht erhalten | 1: AU |
| -20..-11 | Aktion -2 | 1..2: AU | Doppelte PP-Kosten | 1..2: AU |
| -30..-21 | Aktion -3 | 1..4: AU | Keine Meditation | 1: Anfall 2..4: AU |
| -40..-31 | Aktion -4 | 1..6: AU | Kein aufrecht erhalten | 1..2: Anfall 3..6: AU |
| < -40 | AU | Stirbt | Tot | Wahnsinn |

SP Verluste verursachen Müdigkeit, Schmerzen und Zittern, was den Charakter immer stärker ablenkt und damit Abzüge auf sämtliche Fertigkeitwürfe bewirkt. Ist ein Charakter erschöpft (SP+Zäh < -40), so wird er kurzzeitig bewusstlos

(12 KR) und kann auch danach nicht ohne äußere Motivation weiter aktiv bleiben.

TP Verluste verursachen so starke Anfälle von Schmerz oder auch Krämpfe, dass der Charakter immer öfter innehalten muss und nicht aktionsfähig ist. Kommt ein Charakter durch eine Verletzung unter -40 TP, so ist er lebensgefährlich verletzt und wird innerhalb von Vit Runden sterben, wenn ihm niemand hilft.

PP Verluste führen zu Kopfschmerzen und Unkonzentriertheit, die es zunehmend erschweren Psi Kräfte einzusetzen oder aufrechtzuerhalten. Unter -40 PP erleidet der Charakter einen Hirnschlag und ist sofort unwiederbringlich tot. Selbst mit modernster Medizin und Magie ist da nichts mehr zu machen.

GP Verluste erschüttern das innere Gleichgewicht des Charakters. Er bekommt eine psychische Störung, die immer häufiger zu Anfällen führt. Kommt ein Charakter unter -40 GP, so wird er wahnsinnig und kann ohne Behandlung nicht wieder gesund werden.

6.2 Schockpunkte

Körperliche Anstrengungen, auch Ringkämpfe und Schlägereien, verursachen normalerweise keinen dauerhaften Schaden, sondern erschöpfen den Charakter nur, was durch den Verlust von SP simuliert wird. Erst wenn diese bis zum Limit ausgeschöpft sind (-40 SP) werden weitere Anstrengungen als Auszehrung (A) bei den Wunden notiert und von den TP abgezogen.

Verliert ein Charakter TP, so verliert er gleichzeitig genauso viele SP (allerdings nicht unter -40).

6.2.1 Kurzfristige Anstrengung

Der Charakter verliert sofort eine Anzahl an SP und muss auf der Verletzungsauswirkungstabelle würfeln, was für Folgen die Anstrengung hat.

Wenn die Auswirkungen abgeklungen sind und keine weiteren Anstrengungen unternommen werden, erholt sich der Charakter recht schnell. Er regeneriert jede Stunde Vit+10 SP (bei kürzeren Pausen anteilig).

6.2.2 Langfristige Anstrengung

Wenn der Charakter sich stunden- oder gar tagelang anstrengt (etwa ein Gewaltmarsch oder eine Reise durch die Wüste, eine lange Klettertour oder das Durchschwimmen des Ärmelkanals), muss er regelmäßig Erfolgswürfe durchführen und verliert abhängig vom Ergebnis mehr oder weniger SP. Es treten nur die generellen Auswirkungen auf, der

Charakter muss nicht zusätzlich auf der Verletzungsauswirkungstabelle würfeln.

Diese SP gewinnt er nur durch längere Erholungs-pausen zurück, und zwar in einer ganzen Nacht Vit+6 SP (bei kürzeren Pausen anteilig).

Durch Meditation/Entspannung gewinnt man 2 SP pro Stunde zurück.

6.3 Verletzungsauswirkungen

Sobald ein Charakter verletzt wird, wird ein Wurf ausgeführt, um zu bestimmen, wie hart er (zusätzlich zu den Auswirkungen aufgrund des allgemeinen Gesundheitszustandes) unter der Verletzung leidet:

Zäh +2w -Schaden

Außerdem bekommt er Auswirkungen aufgrund der Wundart, die allerdings durch die Rüstung nochmals abgefedert werden. Er benutzt dafür das Ergebnis des letzten Wurfes und zählt statt Zäh RS+Vit hinzu. Außerdem wird die Wirkung eine Stufe schlimmer, wenn ein Arm oder eine kritische Zone (1..5) getroffen wurde:

RS +Vit +2w -Schaden

Hat der Charakter nur SP verloren, würfelt er auf derselben Tabelle, allerdings sind die Auswirkungen eine Kategorie weniger schwer und es gibt keine Wundart spezifischen Auswirkungen.

6.3.1 Verletzungsauswirkungstabelle

Wie schlimm sich eine Wunde auswirkt, hängt davon ab, wo der Charakter getroffen wurde (Zonen Auswirkungen) und was für eine Art Schaden er abbekommen hat (Wundart Auswirkungen).

Der Ausdruck „x:“ bzw. „x..y:“ bei den Zonen Auswirkungen bedeutet, dass bei jeder Initiative des Charakters der dahinter beschriebene Effekt auftreten kann, und zwar dann, wenn der Initiative-Wurf ein Ergebnis von x (bzw. mindestens x und höchstens y) zeigt. Bei den Wundart-Auswirkungen bedeutet der Ausdruck, dass der Effekt auftritt, wenn einer der beiden Auswirkungswürfel einen Wert von x bis y zeigt. Zeigen beide denselben Wert, tritt der doppelte Effekt auf, bei verschiedenen Zahlen können auch zwei Effekte auftreten. Der Effekt vor den Bereichen tritt auf jeden Fall ein. Die Effekte im Einzelnen sind:

Aktion -n: Von jedem Erfolgswurf wird n abgezogen.

Arm -n: Von jeder Aktion mit dem betroffenen Arm wird n abgezogen.

AU: Der Charakter ist aktionsunfähig – er darf keine Handlungen ausführen, die einen Erfolgswurf erfordern. Aufrechterhaltene Zauber bleiben aktiv, können aber nicht verlängert werden.

BU: Der Charakter ist bewegungsunfähig, er kann sich nicht auf den Beinen halten.

HU: Der Charakter ist handlungsunfähig, er kann nicht stehen, gehen oder etwas festhalten. Er kann sich aber noch kontrolliert hinsetzen, leise Reden und die Augenlider bewegen. Aufrechterhaltene Zauber fallen sofort zusammen.

BK +n: Beweglichkeit, Initiative und Schnelligkeit sinken, als ob der Charakter n mal mehr Last mit sich herumtragen würde (die Belastungskategorie steigt um n).

Bewusstlos: Der Charakter sackt zusammen, bekommt nichts mehr mit und würde im ungünstigsten Fall auch in einer Pfütze ertrinken.

| Ergebnis | Zonen Auswirkungen | | | | Wundart Auswirkungen | | | |
|----------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|---------------------------------------------------------------|--------------------------|
| | Rumpf | Arme | Beine | Kopf | Quetschung | Stich / Schnitt | Verbrennung | |
| 10+ | keine Auswirkungen | | | | keine Auswirkungen | | | 10cm ² Grad 2 |
| 5..9 | 1h 1..3: Aktion -2 | 1h 1..3: Arm -2 | 1min BK +1 | 1h Aktion -2, 1..3: AU | 1: Bruch | 1: 2 TP | 25cm ² Grad 3 | |
| 0..4 | 1h 1..6: Aktion -2 | 1h 1..6: Arm -2 | 1h BK +1 | 1h Aktion -2, 1..6: AU | 1: Bruch, 1 TP | 1: 3 TP, 2: 2 TP | 50cm ² Grad 3, 5cm ³ Grad 4 | |
| -5..-1 | 1h Aktion -4, 1..3: AU | 1h Arm -4, 1..3: Arm AU | 1h BK +1, 1..3: AU | 3 Runden AU, danach 2h Aktion -4, 1..6: AU | 1: Bruch, 1 TP, 2: 2 TP | 1: Bruch, 2 TP, 2: 3 TP | 100cm ² Grad 3, 10cm ³ Grad 4 | |
| -10..-6 | 2h Aktion -4, 1..6: AU | 2h Arm -4, 1..6: Arm AU | 2h BK +2, 1..3 AU, 4..6: BU | 1min AU, 1..6: HU, danach 4h Aktion -4, 1..6: AU | 1..2: Bruch, 2 TP, 3: Bruch | 1..2: Bruch, 2 TP, 3: 3 TP | 200cm ² Grad 3, 20cm ³ Grad 4 | |
| -15..-11 | 4h Aktion -4, 1: HU, 2..6 AU | 4h Arm AU, 1..3: AU | 4h BK+2, 1: HU, 2..4: AU, 5..6: BU | 1h bewusstlos, danach 2 Tage Aktion -4, 1: HU, 2..6: AU | 2 TP, 1..4: Bruch | 2 TP, 1: Ab, 2 TP, 2..4: Bruch | 400cm ² Grad 3, 30cm ³ Grad 4, 1: Ab | |
| -20..-16 | 1h AU, 1..6: HU, danach 4h Aktion -4, 1..3: HU, 4..6: AU | 1min AU, danach 1 Tag Arm AU, 1..3: AU | 1h BU, 1..6: AU, danach 1 Tag BK +2, 1..6 AU | 1 Tag bewusstlos, danach 7 Tage AU, 1..2: HU | 3 TP, 1: Ab, 2..6: Bruch | 3 TP, 1..2: Ab, 2 TP, 3..6: Bruch | 750cm ² Grad 3, 50cm ³ Grad 4, 1..3: Ab | |
| -30..-21 | 2h bewusstlos, danach 2 Tage Aktion -4, 1..6: AU | 5min bewusstlos, danach 2 Tage Arm AU, 1..3: AU | 2h BU, 1..6: HU, danach 2 Tage BK +2, 1..3: HU, 4..6: AU | PW:KON+Vit sonst tot, dann 2 Tage Koma, danach 7 Tage AU, 1..4: HU | Bruch, 3 TP, 1..2: Ab | Bruch, 5 TP, 1..4: Ab | 15dm ² Grad 3, 80cm ³ Grad 4, 1..6: Ab | |
| < -30 | 4h bewusstlos, danach 7 Tage AU, 1..6: HU | 1h bewusstlos, danach 7 Tage Arm AU, 1..6: AU | 4h HU, danach 2 Tage BU, 1..3: HU, 4..6: AU, danach 7 Tage BK +2 | 7 Tage Koma, jeden Tag PW:KON+Vit sonst tot, danach 7 Tage AU, 1..6: HU | Ab | Ab | Ab | |

n TP: Der Charakter blutet und verliert dadurch jede Minute n Trefferpunkte (A). Bei Quetschungen sind in der Regel viele Gefäße betroffen, die nicht einfach genäht werden können. An den Zonen „Gesicht“, „Hals“, „Brust“ und „Bauch“ bedeuten Blutungen, dass innere Organe verletzt wurden. Es muss noch das betroffene Organ ausgewürfelt werden. Nicht aufgeführte Ergebnisse haben keine besonderen Auswirkungen (Glück gehabt). An der Kopf Seite bedeutet es eventuell, dass ein Ohr abgeschnitten wurde. Schläfe oder Halsschlagader bedeutet eine doppelt so schwere Blutung. An Ober- und Unterkiefer bedeutet es, dass Zähne ausgeschlagen wurden. Ein Auge wurde zerstört, die Nase abgeschnitten.

| Schwere Auswirkungen | |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Bruch oder TP im Gesicht (2) | 1..3: linkes Auge, 4..6: rechtes Auge, 7..12: Nase |
| Bruch oder TP im Gesicht (3) | 1..5: Oberkiefer, 6..12: Unterkiefer |
| TP am Hals | 1: Stimmbänder, 2..3: Luft-röhre, 4..5: Speiseröhre, 6..9: Halsschlagader |
| TP an Kopf Seite | 1..3: linkes Ohr, 4..6: rechtes Ohr, 7..8: Schläfe |
| TP an der Brust | 1..3: Lunge, 4: Leber, 5..6: Magen |
| TP am Bauch | 1..2: Niere, 3..6: Darm |
| Bruch an Hals, Herz oder Bauch | Wirbelsäule |
| Ab an Kopf oder Herz | sofortiger Tod |
| Ab an Brust oder Bauch | langsamer Tod |

Bruch: Mindestens ein Knochen ist gebrochen. Solange der Bruch nicht geschieht ist, kann der betroffene Körperteil nicht eingesetzt werden. Wenn der Bruch noch nicht ausgeheilt ist, werden neue Treffer an der gleichen Hauptzone zwei Kategorien schlimmer gewertet. Am Rumpf sind Brüche normalerweise Rippen, außer an den Trefferzonen „Hals“, „Herz“ oder „Bauch“, wo die Wirbelsäule betroffen ist. Das führt zu einer sofortigen Querschnittslähmung von der getroffenen Stelle abwärts. Im Gesicht gibt es viele Knochen, weshalb der betroffene ausgewürfelt wird (siehe oben), an den anderen Kopf-Zonen ist der Schädel betroffen.

Ab: Der Körperteil wurde abgetrennt oder irreparabel zerstört (zertrümmert oder zu Asche verbrannt). Hier heilt von allein nichts mehr und auch mit Medizin ist nur sehr schwierig zu helfen. Am Kopf oder Herz bedeutet das den sofortigen Tod des Charakters. An Brust oder Bauch bedeutet es, dass der Charakter innerhalb einer Stunde sterben wird, wenn keine magische Heilung erfolgt (oder jemand ihn früher erlöst).

6.3.2 Auswirkungen über längere Zeit

Wenn Auswirkungen nur mit einer gewissen Wahrscheinlichkeit pro Runde auftreten, dann ist das praktisch während Kampfphasen. Im normalen Spiel kann man aber schlecht jede Minute 12-mal würfeln lassen, ob die Auswirkungen auftreten, zumal es meistens keine Rolle spielt. Stattdessen wird nur einmal pro Minute mit 2w gewürfelt, wenn es doch darauf ankommt (z.B. wenn der Charakter eine längere Aktion durchführen will). Treten die Auswirkungen z.B. nur bei 1 auf, dann sind sie bei einem Wurf von 2..10 in dieser Minute nicht aufgetreten, bei 11..20 einmal und bei einem höheren Wurf mehrmals.

| pro Runde bei | Diese Minute | | | | ∅ |
|---------------|--------------|--------|----------|-------|------|
| | nicht | einmal | zwei-mal | öfter | |
| 1 | 2..10 | 11..20 | 21..26 | 27+ | 1mal |
| 1..2 | 2..6 | 7..10 | 11..15 | 16+ | 2mal |
| 1..3 | 2..4 | 5..7 | 8..11 | 12+ | 3mal |
| 1..4 | 2 | 3..5 | 6..8 | 9+ | 4mal |
| 1..6 | - | 2 | 3 | 4+ | 6mal |

6.3.3 Rüstungsschutz

Zusätzlich dazu, dass Rüstung einen Teil des Schadens abhält, verringert sie auch die Wahrscheinlichkeit und Schwere zusätzlicher Auswirkungen.

Wunden von Waffen, die nominell Schaden vom Typ S anrichten, gelten auch als Quetschungen (Q), wenn die Wunden höchstens RS Punkte groß sind, und so kleine Wunden verursachen generell keine Infektionen, Blutungen, Brüche oder gar Organschäden.

Bei sehr großen Wunden besteht das Risiko, dass die Waffe stecken bleibt, was durch Rüstung vergrößert wird.

6.3.4 Infektionen

Infektionen sind keine direkte Auswirkung einer Verletzung, sondern treten auf, wenn Keime in eine Wunde geraten, insbesondere wenn sie nicht sofort behandelt wird. Daher wird erst gewürfelt, ob sich eine Wunde infiziert hat, sobald sie behandelt wird oder nachdem die „goldene“ Stunde, nach der erste Hilfe nicht mehr wirkungsvoll eingesetzt werden kann, verstrichen ist. Allerdings kann sich eine Wunde auch später noch Entzünden. Es wird immer nur für die größte Wunde gewürfelt. Die Wahrscheinlichkeit hängt davon ab, wie schmutzig die Umgebung ist und wie früh die Behandlung stattfand:

| | |
|---------------------------------------------|-----------|
| Steril (Krankenhaus, Raumschiff, Labor) | 0 |
| Sauber (Bürogebäude, Park, Wüste) | 2 |
| Normal (freie Natur, gepflegtes Grundstück) | 4 |
| Schmutzig (Straße, Wohnung) | 6 |
| Eklig (Sumpf, Schlachtfeld, Kanalisation) | 10 |
| Nasses Wetter | +2 |
| Organschäden | +3 |
| Blutung (außer bei Organschäden) | -2 |
| Quetschung | -5 |
| Bisswunde | +5 |
| Wunde < 11 TP | -3 |
| Wunde > 20 TP | +1 |
| jede weitere Wunde > 10 TP | +1 |
| Nur beim ersten Wurf: | |
| Behandlung nach > 10min | ×1,5 |
| Behandlung nach > 30min | ×2 |
| Unbehandelt | ×2,5 |
| Verbrennung | Faktor -1 |
| Behandlung mit sterilem Werkzeug | Faktor -1 |
| mit improvisiertem Werkzeug | Faktor +1 |

Es wird mit 2w+Vit gewürfelt, und bei einem Ergebnis bis zum Modifikator hat sich die Wunde entzündet, darüber nicht. Die Gefährlichkeit eines Erregers ist normalerweise 2, bei einem kritischen Fehler (weniger als die Hälfte des Modifikators erreicht) 3 und in steriler Umgebung +2 (dort überleben nur die aller Hartnäckigsten).

6.4 Heilung

6.4.1 Erste Hilfe (Medizin)

Blutungen (A) sollten als Allererstes gestoppt werden. Das ist der wichtigste Einsatzzweck von erster Hilfe (MW 14+TP). Schwierig wird es nur bei inneren Blutungen (Notfallmedizin 18+TP).

Schnittwunden (S) können recht einfach mit erster Hilfe behandelt werden (MW 12 für 2 TP, jeder Krit gibt einen weiteren TP zurück), was das Infektionsrisiko stark verringert und die Heilung erheblich verbessert.

Quetschungen (Q) infizieren sich kaum, verursachen aber oft innere Blutungen und sind daher schwierig mit erster Hilfe zu behandeln (MW 17 für 2 TP).

Verbrennungen (V) verursachen keine Blutung, heilen aber schlecht wenn sie nicht dauernd behandelt werden und können sich dann auch infizieren. Verkohlte Teile (Grad 4) sind tot und regenerieren sich nicht mehr. Sofortige Behandlung (MW 14 für 2 TP) kann eine Verbrennung erheblich reduzieren. Pro Erfolg halbiert sich das von Grad 4 betroffene Volumen (mindestens -5cm³).

Brüche (B) sollten unbedingt sofort gerichtet werden, um nicht falsch zusammenzuheilen. Das

reduziert auch die Auswirkungen erheblich (MW 16).

Organschäden (O) können mit erster Hilfe nicht behandelt werden, sondern erfordern dringend eine OP (Notfallmedizin 30).

Infektionen, Krankheiten und Gifte (I) erfordern die genau passenden Mittel zur Behandlung. Wenn diese zur Verfügung stehen, kann erste Hilfe hier sehr effektiv sein, sonst ist sie praktisch nutzlos (Diagnose MW 18).

Auszehrung (A) kann mit erster Hilfe nicht behandelt werden, außer sie ist durch Blutverluste entstanden. Dann kann eine Transfusion helfen (MW 15).

6.4.2 Behandlung durch Magie

Schnittwunden lassen sich am einfachsten mit Magie behandeln (MW 10+TP/2), weil nur eine neue Verbindung zwischen den durchtrennten Gewebeteilen hergestellt werden muss. Dasselbe gilt für Blutungen (MW 17), Brüche (MW 20) und abgetrennte Gliedmaßen (MW 25).

Quetschungen erfordern alle betroffenen Zellen wiederherzustellen, was schon komplizierter ist (MW 12+TP). Dasselbe gilt für innere Blutungen (MW 22) und Organschäden (MW 32).

Am schwierigsten sind Verbrennungen, weil dort praktisch neues Gewebe geschaffen werden muss. (MW 15+2*TP). Zertrümmerte bzw. zu Asche verbrannte Körperteile wiederherzustellen gelingt nur sehr selten (MW 50).

Eine Infektion, ein Gift oder eine Krankheit zu bannen erfordert den Erreger oder Fremdstoff komplett aus dem Körper zu entfernen, was um so leichter geht, je weniger er sich bisher verbreiten konnte – was von der Zeit abhängt. (MW 15+n²+t²), wobei n die Giftigkeit des Erregers und t die Zeit ist. Eine Kampfrunde ist t = 0, pro Größenordnung steigt t um 1. Ab t = 4 ist der ganze Körper betroffen und der Zeitfaktor wird nicht mehr größer – solange der Patient noch lebt. Bannen wirkt, als hätte der Körper die Infektion selbst überwunden, aber die verlorenen TP kommen dadurch nicht sofort zurück.

Es ist jedoch möglich, Erschöpfung zu lindern (MW 15+TP bei Wunden vom Typ I oder A).

Wird eine Wunde komplett geheilt, verschwinden auch die durch sie verursachten Auswirkungen. Ansonsten können die Auswirkungen auch direkt geheilt werden.

6.4.3 Wiederbelebung

Mit unter -40 TP liegt ein Charakter im Sterben. Mit einfacher erster Hilfe ist da auch nichts mehr zu machen. Mit modernerem medizinischen Equipment kann man innerhalb von Zähl Runden eine

Wiederbelebung versuchen (Notfallmedizin+Spt gegen $12 + 3 \times (\text{TP bis } -40)$). Das erfordert oft einen Defibrillator, Bluttransfusionen sowie stabilisierende Medikamente. Und der Charakter muss durch die Behandlung mindestens auf -40 TP kommen (Transfusionen gleichen die durch Blutungen verlorenen TP aus, die Wiederbelebung selbst bringt 2 TP zurück, der Rest muss durch Wunden verbinden erreicht werden). Die Zonen Auswirkungen der untersten Kategorie erleidet er trotzdem noch.

Mit Magie ist es natürlich möglich, sogar Verstorbene wiederzuerwecken (MW $18+t^2$). Es wird aber mit jeder Minute schwerer, und der Körper sollte auch vorher so gut wie möglich geflickt werden (-40 TP!), wenn der Wiedererweckte nicht sofort erneut sterben soll. An $\text{PP} < -40$ Verstorbene können auch mit Magie nicht wiedererweckt werden! Der Körper ist allerdings meistens noch Top, sie geben daher gute Zombies ab (wie jeder Koma-Patient).

| Art | erste Hilfe | Notarzt | Magie |
|--------------|-------------|--------------------------------------|---------------------------|
| S | | 12 | $10 + \text{TP}/2$ |
| Q | | 17 | $12 + \text{TP}$ |
| V | | 14 | $15 + 2 \times \text{TP}$ |
| A | | $14 + \text{TP}$ | 17 |
| A innere | - | $18 + \text{TP}$ | 22 |
| I | | 18 (nur Diagnose) | $15 + n^2 + t^2$ |
| A / I heilen | | 15 (nur Transfusion) | $15 + \text{TP}$ |
| B | | 16 (nur Schienen) | 20 komplett |
| O | - | 30 | 32 |
| Ab | - | - | 25 / 50 |
| Tot | - | $12 + 3 \times (\text{TP bis } -40)$ | $18 + t^2$ |

6.4.4 Natürliche Regeneration

Ohne Pflege (insbesondere wenn der Charakter weiterhin anstrengenden Aktivitäten nachgeht) muss jeden Tag gewürfelt werden, ob sich Wunden infizieren (siehe 6.3.4, aber die Faktoren werden dabei weggelassen). Ist das nicht der Fall, heilt die Wunde um 1 TP, außer bei Organschäden. Verbrennungen heilen allerdings gar nicht vollständig ab (es bleiben Narben, die nicht nur hässlich sind, sondern den Charakter auch beeinträchtigen). $1/10$ der TP einer schweren Verbrennung (> 20 TP) bleiben.

Eine Infektion (oder Gift oder Krankheit) verursacht jeden Tag einen zusätzlichen TP-Verlust in Höhe ihrer Stufe und der Charakter muss einen PW:KON+Vit $-n^2$ durchführen. Bei Erfolg hat der Körper die Infektion überwunden und beginnt sie zu heilen.

Auszehrung und überwundene Infektionen heilen immer mit 1 TP pro Tag.

Brüche verheilen innerhalb von 28 Tagen. Wenn sie geschient wurden, sind dann auch die Auswirkungen geheilt. Sonst bleiben dauerhafte Auswirkungen (Hinken: BEW -1 bis -4).

6.4.5 Medizinische Behandlung

Eine OP repariert Organschäden und die Auswirkung verschwindet, sobald die Wunde abgeheilt ist.

Ein gut behandelter Bruch ist in 14 Tagen ausgeheilt. Ein schlecht zusammengeheilter Bruch muss neu gebrochen werden (Medizin MW 20) und heilt dann unter Behandlung auch in 14 Tagen, wonach die dauerhaften Auswirkungen dann auch verschwinden.

Wird eine Wunde mit Medizin/Pflege behandelt und der Patient ruht sich aus, verringert sich das Risiko auf die Hälfte und die Heilungsrate von Schnittwunden und Quetschungen steigt auf 2 TP pro Tag. Auch Verbrennungen heilen vollständig aus.

Stationär im Krankenhaus (TL 7) besteht kein Infektionsrisiko mehr und die Heilungsrate steigt auf 3 TP für Schnittwunden und Quetschungen und auf 2 TP für andere Wundarten.

Schon ab TL 8 können abgetrennte Beine und einige Organe durch Cyberware ersetzt werden (genügend CYB vorausgesetzt). Auf TL 10 können sie auch geklont, ab TL 11 auch im Körper regeneriert werden.

| Art | ungepflegt | gepflegt | stationär |
|---------|--------------------------------------|--------------------|---------------------|
| S / Q | 1 TP | Risiko / 2 2 TP | kein Risiko 3 TP |
| V | 1 TP 10% bleibt | Risiko / 2 1 TP | kein Risiko 2 TP |
| A / I | 1 TP | 1 TP | 2 TP |
| I aktiv | PW:KON+Vit $-n^2$, sonst $-n$ TP | Vit+7 | Vit+20 |
| B | 28 Tage | 14 Tage | 14 Tage |
| O | - | OP: 30 | OP: 25 |

6.5 Geistige Erschöpfung

Psi-Punkte (PP) gehen normalerweise nicht einfach verloren, sondern der Charakter gibt sie aktiv aus (indem er senkt, zaubert oder abwehrt). Ein Charakter darf PP ins Negative ausgeben, allerdings darf er keinen Zauber versuchen, bei dem er selbst im Erfolgsfall unter -40 PP kommen würde.

Mit negativen PP erleidet er direkte Auswirkungen, zudem kann er Psi-Effekte auch immer kürzer fokussieren und braucht mehr Konzentration

sie aufzubauen. Zuletzt steigt auch das Risiko, durch einen kritischen Misserfolg zu sterben.

Wann immer ein Charakter PP ausgibt, und danach (inklusive Senken) im negativen ist, würfelt er mit Fok +2w und zählt seine PP hinzu.

| Ergebnis | Psi Erschöpfung |
|----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10+ | keine Auswirkungen |
| 5..9 | 1h Aktion -1 |
| 0..4 | 1h Aktion -2 |
| -5..-1 | 1h Aktion -3, danach 1h Aktion -1 |
| -10..-6 | 1h Aktion -4, danach 1h Aktion -2 |
| -15..-11 | 1h bewusstlos, danach 4h Aktion -4, danach 12h Aktion -2 |
| -20..-16 | 4h bewusstlos, danach 12h Aktion -4, danach 1 Tag Aktion -2 |
| -25..-21 | 12h bewusstlos, ½ PW:Psi+Vit sonst Hirnschaden, danach 1 Tag Aktion -4, danach 2 Tage Aktion -2 |
| -30..-26 | 1 Tag bewusstlos, PW:Psi+Vit sonst Hirnschaden, danach 3 Tage Aktion -4, danach 3 Tage Aktion -2 |
| < -30 | 7 Tage bewusstlos, jeden Tag PW:Psi+Vit sonst Hirnschaden, danach 7 Tage Aktion -4, danach 7 Tage Aktion -2 |

Koma: Wenn der Charakter einen PW:Psi+Vit nicht schafft, verliert er permanent einen Punkt seiner Psi-Kraft (und seiner Willenskraft), bei einem kritischen Misserfolg sogar 2. Wird die Willenskraft dadurch unter 0 reduziert, stirbt der Charakter! Bei ½ PW verliert er nur bei einem kritischen Misserfolg einen Punkt. Gleichzeitig sinkt auch das Maximum, das er je erreichen kann (von anfänglich 30) um denselben Betrag.

Geistige Punkte kann man sowohl verlieren als auch aktiv ausgeben. Allerdings ist Vorsicht geboten, da hier schon Werte leicht unter 0 unschöne Effekte haben (siehe Gesundheitszustand).

6.5.1 Regeneration von Psi-Punkten

Solange ein Charakter direkte Psi-Auswirkungen hat, regeneriert er keine Psi-Punkte. Erst wenn diese abgeklungen sind, kann er sich erholen.

Der Geist regeneriert einen PP pro Stunde, in der ein Charakter schläft oder alle drei Stunden, in denen er keiner anstrengenden Tätigkeit nachgeht.

Durch Meditation kann man 3 PP pro Stunde regenerieren, was aber höchstens Meditation/Psi-Regeneration Stunden pro Tag möglich ist und auch nur, wenn der Charakter schon mindestens -20 PP hat.

Mit einem Essenz-Zauber ist es möglich, PP von sich auf einen anderen Menschen zu übertragen

(MW 25+2*PP), aber anderen PP zu stehlen funktioniert nicht.

Mit Medizin können keine PP geheilt werden.

6.5.2 Geistig gesund bleiben

Geistige Punkte, die für die Kontrolle von Wesen oder Artefakten aufgewendet wurden, können erst zurückgewonnen werden, nachdem diese Kontrolle geendet hat (das Wesen tot oder wieder frei ist, ein Artefakt kaputt).

Ein Charakter gewinnt durch eine ganze durchgeschlafene Nacht zwei geistige Punkte (GP) zurück, durch Meditation/Selbstfindung kann er einen Punkt pro Stunde zurückgewinnen. Wer seine wahre Liebe gefunden hat, gewinnt jeden Tag 2 GP extra zurück und für die Bestätigung des eigenen Wesens gibt es auch 2 GP.

Eine Therapie-Sitzung bei einem Psychologen kann GP zurückbringen, insbesondere nach traumatischen Erlebnissen (wenn ein Charakter bei negativen GP ist). Außerdem kann der Spielleiter für positive und entspannende Erfahrungen GP als Belohnung verteilen.

In fremden Dimensionen kann ein Charakter keine GP durch Schlaf oder Meditation zurückgewinnen und der Gewinn durch wahre Liebe und Bestätigung des Wesens reduziert sich auf 1. Außerdem verliert jeder GP abhängig von der interdimensionalen Entfernung. In der Geisterwelt 1 GP alle 2 Jahre, mit jeder größeren Distanz eine halbe Größenordnung schneller.

6.5.3 Wahnsinn

Es gibt in Multiverps vier Arten von psychischen Störungen: Depression, Paranoia, Realitätsverlust und Klarheit. Da die Charaktere aber Zauberer sind, ist ihr Wahnsinn nicht ohne Folgen für die Umgebung! Mit dem Verlust der Kontrolle über ihre Kräfte beginnen diese, ein Eigenleben zu entwickeln.

Depressionen beginnen mit Lustlosigkeit, die in mangelnden Lebenswillen, dann Morbidität und Todessehnsucht und schließlich in amoralisches Verhalten übergeht. Unter -40 wird der Charakter zu einem soziopathischen Killer, der unter Verschluss gehalten werden muss und sich aktiv gegen Behandlung wehrt.

Paranoia beginnt mit Stimmungsschwankungen, die in zunehmende Nervosität und Schreckhaftigkeit, dann in regelrechten Verfolgungswahn und schließlich in präventive Aggressivität übergeht. Unter -40 befindet sich der Charakter in einem Zustand dauerhafter Panik.

Realitätsverlust beginnt mit kleineren Halluzinationen, dann zunehmenden Schwierigkeiten Fik-

tion und Realität auseinanderzuhalten, sensorischer Überlastung und schließlich der Manifestation mancher Fantasien in der Umgebung. Unter -40 nimmt der Charakter nichts mehr von der Realität wahr und verfällt oft in Katatonie.

Klarheit beginnt mit fixen Ideen, die in Zwangsstörungen und dann zunehmende Verhaltensauffälligkeiten und schließlich in totale Obsession übergehen, in der der Charakter nicht mehr mit Veränderungen umgehen kann. Unter -40 ist er total fremdgesteuert.

Sobald ein Charakter unter 0 GP kommt, treten psychische Störungen bei ihm auf, deren Art davon abhängt, wie er diese vorwiegend verloren hat. Depressionen rühren oft aus der häufigen Konfrontation mit Grausamkeiten, Paranoia entwickeln viele, die oft mehrere Artefakte oder Wesen kontrollieren, Realitätsverlust tritt meist nach häufigen Dimensionswechslern auf und Klarheit trifft vorwiegend jene, die übertrieben dramatisch auftreten. Wurden die GP nicht überwiegend in einer Kategorie verloren, treten auch Mischformen auf. Letztlich kann der Spielleiter frei entscheiden, welche Art Wahnsinn am angemessensten für einen Charakter ist.

| GP | Depression | Paranoia | Realitätsverlust | Klarheit |
|----------|------------------------|------------------------|------------------------------|-----------------------|
| -10..-1 | Lustlosigkeit | Stimmungsschwankung | Halluzinationen | Fixe Idee |
| -20..-11 | mangelnder Lebenswille | Nervös und Schreckhaft | Fiktion & Realität verwischt | Zwangsstörung |
| -30..-21 | Todessehnsucht | Verfolgungswahn | Sensorische Überlastung | auffälliges Verhalten |
| -40..-31 | amoralisches Verhalten | präventive Aggression | Manifestationen | totale Obsession |
| < -40 | Soziopath | Panik | Katatonie | Drohne |

Bis -20 sind die Störungen nicht so schlimm. Spieltechnisch ist der Charakter nur ab und zu abgelenkt, in Aktionsphasen hat er eine kleine Chance, dass er deswegen aktionsunfähig ist.

Unter -20 GP hat der Charakter immer wieder Anfälle, die auch gelegentlich auf andere Anwesende überspringen (diese werden auch morbide, fühlen sich verfolgt, nehmen zwanghaftes Verhalten an oder sehen Halluzinationen), unter -30 GP treten öfter physische Effekte auf (Waffen springen wie von selbst in die Hände Umstehender, Verfolger tauchen auf, Fantasien werden real, Dinge die einer Obsession widersprechen verschwinden). Wirklich wahnsinnige Zauberer (unter -40 GP) stellen eine ernste Gefahr für ihre Umgebung dar!

7. Psi

7.1 Grundlagen

Magie funktioniert im Prinzip genau wie in ERPS, es gibt nur etwas weniger Bereiche, dafür ist Psi-Einsatz in vier Fertigkeiten aufgeteilt (Willenskraft, Fokus, Gespür und Dimension). Außerdem sind sichtbare Psi-Effekte in der Regel nur möglich, wenn kein Nicht-Magier das beobachtet oder der Effekt auch durch andere Ursachen erklärt werden kann.

7.2 Zaubervorgang

Der Zaubervorgang verläuft genau wie in ERPS, nur die Reichweite und Dauer werden jetzt anders kategorisiert.

7.2.1 Reichweite

Die einfache Reichweite eines Zaubers in Multi-verps ist immer PSI Meter. Mit jeder Verdoppelung der Reichweite steigt der MW linear (normalerweise um +5, es sei denn, es ist ein anderer Faktor in der Spruchbeschreibung angegeben).

Der Zauberer kann den Aufschlag durch hohe Reichweite verringern, indem er sich Zeit lässt. Jede Größenordnung längere Zauberdauer verringert die Erhöhung um Faktor 1,6 (+50 → +30 → +20 → +13 → +8 → +5 → +3 → +2 ...).

| RW / ZD | IP | R | m | 10m | 1½h | T | W |
|-------------|------|------|------|------|-----|-----|-----|
| Faktor | 5 | 3 | 2 | 1,3 | 0,8 | 0,5 | 0,3 |
| 1 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| 2 | +5 | +3 | +2 | +1 | +1 | +1 | 0 |
| 4 | +10 | +6 | +4 | +3 | +2 | +1 | +1 |
| 8 | +15 | +9 | +6 | +4 | +2 | +2 | +1 |
| 16 | +20 | +12 | +8 | +5 | +3 | +2 | +1 |
| 32 | +25 | +15 | +10 | +7 | +4 | +3 | +2 |
| 63 | +30 | +18 | +12 | +8 | +5 | +3 | +2 |
| 125 | +35 | +21 | +14 | +9 | +6 | +4 | +2 |
| 250 | +40 | +24 | +16 | +10 | +6 | +4 | +2 |
| 500 | +45 | +27 | +18 | +12 | +7 | +5 | +3 |
| km | +50 | +30 | +20 | +13 | +8 | +5 | +3 |
| 1000 km | +100 | +60 | +40 | +26 | +16 | +10 | +6 |
| Mio. km | +150 | +90 | +60 | +39 | +24 | +15 | +9 |
| 6,5 AE | +200 | +120 | +80 | +52 | +32 | +20 | +12 |
| 0,1 LJ | +250 | +150 | +100 | +65 | +40 | +25 | +15 |
| 100 LJ | +300 | +180 | +120 | +78 | +48 | +30 | +18 |
| 100.000 LJ | +350 | +210 | +140 | +91 | +56 | +35 | +21 |
| 100 Mio. LJ | +400 | +240 | +160 | +104 | +64 | +40 | +24 |

1 GO länger lohnt sich ab 8facher Reichweite, 3 GO ab 125facher Reichweite. Zum Mond (~340.000km) sollte man sich 4 GO Zeit lassen, zu anderen Planeten (Mars, Venus oder Merkur ~340

Mio. km, Saturn oder Jupiter ~1,5 Mrd. km) 5 GO und zu den Sternen (nach Alpha Centauri ~3,8 Lichtjahre) 6 GO. Allerdings dürfte es oft schneller gehen, ein Tor in eine andere Dimension zu öffnen und von dort dann ein weiteres zu dem weit entfernten Ziel auf Hauptlinie, als so lange Zauberdauern in Kauf zu nehmen.

Für manche Zauber ist eine Berührung des Ziels (oder gar eine Interaktion damit) unumgänglich. Dann ist keine höhere Reichweite erlaubt. Ist das nicht der Fall, und das Ziel wird trotzdem berührt (was gefährlich sein kann!), wird der MW um 2 verringert.

7.2.2 Interdimensionale Entfernung

Die uns am Nächsten gelegene andere Dimension ist die Geisterwelt, deren Entfernung zu uns definiert die Reichweite 1. Die Taschen-Universen und Parallelwelten auf der Hauptlinie liegen dann in RW 2, der Astralraum in RW 3, fremde Taschen-Universen in RW 4, deren Geisterwelten in RW 5 und ganz fremde Universen in RW 6. Dazu kommt dann noch die Entfernung auf den drei Achsen c (Ordnung), w (Willenswirkung) und z (Zeit).

Der MW steigt mit der interdimensionalen Entfernung immer quadratisch, eine Verlängerung der Zauberdauer hilft hier nichts. Die physische Entfernung in der anderen Welt spielt dann allerdings eine geringere Rolle, der Faktor wird um die interdimensionale Entfernung Stufen reduziert (in der Geisterwelt +3 pro Verdoppelung, in Taschenuniversen und Parallelwelten +2, im Astralraum +1,3, ...). Bloß für ein Tor, das zwei Orte innerhalb unseres Universums verbinden soll (RW 0) hilft das natürlich nichts.

7.2.3 Wirkungsbereich

Meistens ist der Wirkungsbereich eines Zaubers einfach ein Objekt innerhalb der Reichweite. Aber es gibt auch Effekte, die eine Ausdehnung haben. Im Spruchanhang ist dann angegeben, ob eine Anzahl an Personen oder ein Volumen betroffen ist. In jedem Fall muss sich der gesamte Wirkungsbereich innerhalb der Reichweite befinden. Ein Zauberer mit PSI 19 der einen Feuerball mit 4m Radius wirkt, kann diesen also in maximal 15m Entfernung erzeugen (bei einfacher Reichweite) und ist damit nur 11m von dem Effekt entfernt.

Solange ein Effekt aufrechterhalten wird, darf sich der Zauberer auch nicht aus der Reichweite entfernen (außer der Effekt kann mit ihm mit wandern).

7.2.4 Dauer

Zeiträume werden nach Größenordnung eingeteilt (also jeweils Faktor 10 – bis auf die obersten beiden, die richtig große Zeiträume abdecken sollen). Um diese greifbarer zu machen, werden sie grob gerundet den üblichen Zeiteinheiten zugeordnet:

| GO | Wirkung | Kategorie | Zauberdauer |
|-----|------------|-------------|-------------|
| 0 | 0,6 s | Initiative | IP |
| 0,5 | 1,9s | 2 Sekunden | 8IP |
| 1 | 6 s | Runden | R |
| 1,5 | 19 s | 20 Sekunden | 4R |
| 2 | 60 s | Minuten | m |
| 2,5 | 190s | 3 Minuten | 3m |
| 3 | 600 s | 10 Minuten | 10m |
| 3,5 | 1900s | 30 Minuten | ½h |
| 4 | 6.000 s | 100 Minuten | 1½h |
| 4,5 | 19.000 s | 5 Stunden | 5h |
| 5 | 60.000 s | 17 Stunden | T |
| 5,5 | 190.000 s | 54 Stunden | 2½T |
| 6 | 600.000 s | Wochen | W |
| 6,5 | 1,9 Mio. s | 3 Wochen | 3W |
| 7 | 6 Mio. s | 10 Wochen | 10W |
| 7,5 | 19 Mio. s | 7 Monate | 7M |
| 8 | 60 Mio. s | 2 Jahre | 2J |
| 8,5 | 190 Mio. s | 6 Jahre | 6J |
| 9 | 1,5 Mrd. s | 50 Jahre | - |
| 9,5 | 30 Mrd. s | 1000 Jahre | - |
| 10 | ∞ | permanent | - |

Kein Ritual mit mehr als 6*PSI-Kosten Jahre Dauer (GO 8,5) ist je verbürgt zu Ende gebracht worden. Aber die Wirkungsdauer steigt ab dort sprunghaft an, und Artefakte der GO 10 scheinen ewig zu halten, mehr Energie braucht man also nicht aufzubringen.

7.2.5 Zauberdauer

Die Zauberdauer wird für jeden Spruch angegeben und ist Psi-Kosten mal dem Grundwert (Initiativpunkte, Runden, Minuten und so weiter, eventuell mit einem Faktor).

Kritische Erfolge verringern die Psi-Kosten und mithin auch die Zauberdauer. Bei Teamzaubern halbiert sich die Zauberdauer pro zwei Erfolge mehr als notwendig. Kostet ein Zauber nichts, ist die Zauberdauer der Grundwert der nächstniedrigeren halben Größenordnung. Unter „IP“ wirkt der Zauber sofort (also bei der gewürfelten Initiative des Zauberers).

Kritische Misserfolge vergrößern die Zauberdauer **nicht** (es ist jedem sofort klar, dass der Zauber misslungen ist, sobald nach der erwarteten Dauer

nichts passiert). Sprüche, die vorzeitig abgebrochen werden, misslingen automatisch, was die normalen PSI-Kosten verursacht aber sonst keine Nebenwirkungen hat.

Der Zauberer kann sich Zeit lassen, und bekommt pro halber Größenordnung 10% Rabatt auf den MW, maximal 50%.

Pro +25% auf den MW kann die Zauberdauer eines Spruchs, der mindestens Runden dauert, um eine halbe Größenordnung verringert werden.

| ↙ | IP | R | m | 10m | 1½h |
|-----|------|------|------|------|------|
| IP | 100% | 150% | 200% | 250% | 300% |
| 8IP | 90% | 125% | 175% | 225% | 275% |
| R | 80% | 100% | 150% | 200% | 250% |
| 4R | 70% | 90% | 125% | 175% | 225% |
| m | 60% | 80% | 100% | 150% | 200% |
| 3m | 50% | 70% | 90% | 125% | 175% |
| 10m | - | 60% | 80% | 100% | 150% |
| ½h | - | 50% | 70% | 90% | 125% |
| 1½h | - | - | 60% | 80% | 100% |
| 5h | - | - | 50% | 70% | 90% |
| T | - | - | - | 60% | 80% |
| 2½T | - | - | - | 50% | 70% |
| W | - | - | - | - | 60% |
| 3W | - | - | - | - | 50% |

Ab 10 Minuten ist ein Zauber kein einfacher Spruch mehr, sondern ein Ritual, das in der Regel auch materielle Komponenten benötigt um zu wirken (Farbe, Kerzen, ...).

Bei Zauberauern länger als Stunden ist der Zauberer nicht die ganze Zeit mit dem Ritual beschäftigt, aber er muss regelmäßig mindestens Psi-Kosten Stunden daran weiter arbeiten. Wenn er länger als 1/20 der Zauberdauer am Stück Pause macht, verflüchtigt sich die bis dahin gesammelte magische Energie und er muss wieder ganz von vorne anfangen.

Beispiel: Ein Zauberteam plant ein Ritual, das 5 Tage dauern soll. Sie dürfen es nicht länger als 6 Stunden (etwa zum Schlafen) unterbrechen und dürfen höchstens alle 5 Stunden pausieren.

7.2.6 Zaubern im Kampf

Ein IP-Zauber ist immer auch im Kampf möglich. Der Zauberer beginnt bei seiner normalen Initiative mit dem Spruch, würfelt und zieht sich die PP Kosten ab. Dann verringert er seine Initiative um die Kosten. Die Wirkung tritt bei der verringerten Initiative ein – wenn der Zauberer bis dahin nicht gestört wird. Liegt die verringerte Initiative unter 0, so werden 20 hinzugezählt und der Spruch tritt in der nächsten Runde bei dieser Initiative in Kraft.

Bei einem 2-Sekunden-Zauber werden pro PP acht IP abgezogen und es kann eventuell mehrere Runden dauern, bis der Spruch aktiv wird. Bei einem Runden-Zauber werden je 20 IP als eine Runde gewertet – bei einer sehr hohen Initiative kann es also gelingen, auch einen solchen Spruch innerhalb einer Runde fertigzubekommen. Noch längere Zaubersprüche können kaum sinnvoll im Kampf eingesetzt werden.

7.2.7 Wirkungsdauer

Ein Zauber ist entweder permanent (weil er nur eine kurze Entladung erzeugt oder in einem stabilen Zustand endet) oder er muss aufrechterhalten werden. Letzteres kann der Zauberer entweder selbst tun, oder einen Teil seines Geistes abspalten, der sich darum kümmert.

Aufrechterhaltung wirkt normalerweise PSI Minuten, der Zauberer kann die Wirkungsdauer aber jederzeit sofort beenden. Das nennt man „den Zauber fallen lassen“.

Am Ende der Wirkungsdauer hat der Zauberer die Möglichkeit den Zauber zu verlängern, indem er entweder nochmal würfelt oder nochmal die Psi-Kosten ausgibt. Sind die Psi-Kosten 0, kann er den Spruch aufrechterhalten, solange er wach bleibt.

Ein Zauber bricht automatisch zusammen, sobald der Zauberer anfängt zu meditieren oder zu schlafen, außerdem, wenn er bewusstlos oder handlungsunfähig wird oder seine PP unter -30 fallen.

Pro +25% auf den MW kann die Wirkungsdauer um eine halbe Größenordnung vergrößert werden, pro halbe Größenordnung kürzer wird der MW 10% leichter. Sehr große Wirkungsdauern sind hauptsächlich für gebundene Zauber interessant.

Manche Zauber müssen gebunden oder verankert werden (Artefakte), aber es ist auch möglich, das mit beliebigen Sprüchen zu tun. Ein verankerter Zauber kann nicht fallengelassen werden, daher steht im Anhang bei solchen Sprüchen die Wirkungsdauer „fix“.

7.2.8 Mindestwurf

Der Grundmindestwurf für einen Zauber wird vom Spielleiter festgelegt (der sich dabei am Spruchanhang orientieren sollte). Dieser wird durch Verändern von Reichweite und Zauberdauer (und eventuell weiterer Parameter, die der Spielleiter dem Zauberer zu ändern erlaubt) sowie durch die persönlichen Spruchprozente des Zauberers modifiziert. Danach darf der Zauberer noch PP einsetzen, um den MW zu verringern (um 1 pro eingesetzten Punkt), was „senken“ genannt wird. Insgesamt kann der MW aber nicht niedriger als 5 werden. Der

resultierende Mindestwurf wird zur Berechnung der Psi-Kosten benutzt.

7.2.9 Psi-Kosten

Ein Zauber kostet MW/5 PP (abgerundet). Jeder kritische Erfolg halbiert die Psi-Kosten (abgerundet), jeder kritische Misserfolg verdoppelt sie.

Beispiel: Ein Spruch mit MW 19 kostet 3 PP, bei einem kritischen Erfolg nur noch $3/2 = 1.5$ PP und ab einem doppelt kritischen Erfolg $1/2 = 0.5$ nichts mehr. Erreicht der Zauberer etwa nur 8, so kostet der Spruch 6 PP. Ist das Ergebnis so niedrig, weil eine 1-1 gewürfelt wurde, ist es ein doppelt kritischer Misserfolg und kostet damit 12 PP.

7.2.10 Ablenkung

Jeder Spruch, den ein Zauberer aufrechterhält, lenkt ihn von weiteren Zaubern ab. Pro PP den ein Spruch ihn gekostet hat (ohne die zum Senken aufgewendeten) bekommt er einen Malus von -1 auf den Erfolgswurf. Hält er mehrere Sprüche aufrecht, addieren sich die Mali! Er kann aber frei entscheiden, ob und welche anderen Sprüche er fallen lässt, bevor er einen weiteren Zauber sprechen will. Sprüche, die wegen kritischer Erfolge nichts gekostet haben, lenken einen Zauberer auch nicht ab.

Die Ablenkung erschwert nur weitere Magie, auf andere Tätigkeiten eines Zauberers hat sie keinen Einfluss.

7.3 Psi-Widerstand

Nachdem ein Zauber erfolgreich gesprochen wurde, heißt das noch nicht, dass auch jedes Ziel wirklich davon betroffen ist.

Zunächst könnte der Zauberer während der Zauberdauer in seiner Konzentration gestört worden sein. Dann misslingt der Spruch automatisch.

Ist das nicht der Fall, könnte der Spruch an äußeren Umständen scheitern: Der Konsens kann ihn annullieren oder der Zauberer befindet sich in einem Antimagiefeld (der Spruch *Antimagiesphäre*, ein Seismannfeld oder ein genereller Effekt einer fremden Dimension) und es gelingt ihm nicht, dieses zu überwinden.

Dann hat jeder, der den Zaubervorgang beobachtet hat (durch seine Sinne oder mithilfe von Zauberei), die Möglichkeit einen Gegenzauber zu sprechen (*Zauberabwehr* oder *Zauberreflexion*).

Erst danach hat jeder, der direkt von dem Zauber betroffen ist, einen Widerstandswurf. Bei indirekten Zaubern steht in der Spruchbeschreibung, unter welchen Umständen Widerstandswürfe gewürfelt werden dürfen. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter.

7.3.1 Kraft

Das Ergebnis, das beim Erfolgswurf erreicht wurde, ist die **Kraft** des Zaubers. Prozente und Senken helfen nicht, eine hohe Kraft zu erreichen, Mali und Ablenkung schaden allerdings. Nur die Fertigungsstufe bringt hier etwas. Die Kraft eines Team-Zaubers ist der niedrigste Erfolg, den ein Mitglied im Team erreicht hat, +5 pro Zusatzerfolg.

Nicht zu verwechseln damit ist die **Macht**, die jedem Willen zu eigen ist und die von seinen Fähigkeiten und Fertigkeiten abhängt (siehe 7.8.1). Artefakte, die ja selbst eine Art Willen haben, haben auch eine Macht, die gleich der Kraft ist, mit der sie erschaffen wurden. Im Gegensatz dazu hat jeder Spruch eine Kraft, auch die Sprüche, die ein Artefakt zaubert.

Die Kraft ist immer wichtig, wenn man einen Zauber brechen will. Die Macht ist wichtig, wenn man einen Willen beeinflussen will.

7.3.2 Seismannfelder

Bestimmte technische Geräte wie Schildgeneratoren, Sprungtriebwerke, Warp-Antriebe, Teleporter, Wurmlochgeneratoren etc. erzeugen Störungen in der Struktur eines Universums, die die Ausübung von Psi erschweren bis unmöglich machen. Dieser Effekt wird „Seismannfeld“ genannt (nach seinem Entdecker, der allerdings erst in 200 Jahren geboren wird – zumindest in einer sehr wahrscheinlichen Zukunftslinie). Es ist auch möglich, Geräte zu bauen, die nur ein solches Feld erzeugen, ohne einem anderen Zweck zu dienen.

Pro Stufe zieht ein solches Feld 1w von der Kraft aller in ihm gezauberten Sprüche ab. Fällt diese dadurch auf 0 oder darunter, tritt der Effekt gar nicht ein. Zudem kostet jeder Zauberversuch den Zauberer Stufe GP zusätzlich.

7.3.3 Affront

Wenn ein Charakter auf Hauptlinie einen sichtbaren Effekt zaubert, obwohl dieser von Nicht-Magiern beobachtet wird und sich auch nicht erklären lässt, so nennt man das einen Affront.

Wenn dem Zauberer kein PW:GST+Wkr-20 gelingt, wird ein Affront vom Konsens annulliert (hat keinen Effekt). Außer bei einem kritischen Erfolg kostet ihn das 2 GP, bei einem Patzer 5 GP.

7.3.4 Widerstandswurf

Ein Widerstandswurf wird mit der Fertigkeit Psi-Widerstand + der Grundfertigkeit, die der Zauberer eingesetzt hat (also meist Fok, Gsp, Wkr oder Dim) gewürfelt und muss mindestens die Kraft des Zaubers (also das Ergebnis des Zauberswurfes) errei-

chen, um erfolgreich zu sein. Das Opfer darf vor dem Wurf PP einsetzen, um den MW zu senken (darf dadurch aber nicht unter 0 kommen). Nach dem Wurf darf es noch bis zu Psi-Widerstand weitere PP zum Senken verwenden, auch ins Negative.

Ein Widerstandswurf ist immer erlaubt, wenn Personen betroffen sind, aber wenn der Zauber einen positiven Effekt hat, ist das nur bedingt sinnvoll. Daher kann dann meistens auf den Wurf verzichtet werden. Sind Gegenstände betroffen, ist ein Widerstandswurf nur erlaubt, wenn eine Person sie am Körper trägt. Artefakte haben keinen Widerstandswurf, sind aber stets nicht betroffen, wenn der Erfolgswurf nicht ihre Macht übertrifft. Gegen mundane Angriffe durch verzauberte Gegenstände hilft nur normale Verteidigung, kein Psi-Widerstand.

Gegen Sprüche, die ein Zauberer auf sich selbst zaubert, ist generell kein Widerstandswurf erlaubt. Bei Sprüchen, die auf einen Bereich wirken, in dem sich auch der Zauberer aufhält, darf sich dieser ausweichen, ob er auch betroffen sein will oder nicht. Ein Widerstandswurf ist hier nicht nötig.

Bei einem gelungenen Widerstandswurf hat der Zauberer trotzdem seinen gewohnten Effekt und trifft auch sein Ziel, aber dieses wird dadurch nicht betroffen (der Feuerstrahl verpufft wirkungslos, die Wunde schließt sich nicht, ...).

7.4 Teamzauberei

Für Team-Zauberei wird die Standard-Regel für Team-Aktionen verwendet: Der neue MW ist das Dreifache des MW zum allein Zaubern geteilt durch die Anzahl gemeinsam Zaubender +2. Voraussetzung ist, dass alle Team-Mitglieder den einzusetzenden Bereich und die Fertigkeit Meditation mindestens auf Stufe der Team-Größe -1 beherrschen (also auf 2, wenn zu dritt gezaubert wird).

Beispiel: Wenn ein Zauberer sich einen MW 30 zutraut, dann können mehrere gleich gute Zauberer mit jedem Teammitglied mehr bei gleicher Erfolgswahrscheinlichkeit einen etwa 10 Punkte höheren MW schaffen.

Die Zauberdauer erhöht sich um eine Größenordnung und die Reichweite errechnet sich aus der Summe der Psi-Kräfte aller Team-Mitglieder. Die Anzahl nötiger Erfolge ist gleich der Anzahl Team-Mitglieder und es müssen beim ersten Versuch genügend Erfolge zusammenkommen (keine Wiederholung oder Verlängerung des Rituals möglich).

Jeder Teilnehmer wendet seine Spruchprozente auf seinen eigenen MW an, kann diesen senken und muss die Psi-Kosten des reduzierten MW bezahlen. Steuert er mehrere Erfolge bei (oder patzt), ändern

sich seine Psi-Kosten entsprechend. Auch Lernpunktwurf und eventuell Psionik/Spruchentwicklung würfelt jeder für sich.

Die Kraft eines Teamzaubers ist der niedrigste Erfolg +5 pro überzähligen Erfolg. Widerstandswürfe werden wie immer gegen die Kraft des Zaubers durchgeführt.

Aufrechterhalten kann einer aus dem Team oder auch mehrere. Die Wirkungsdauer errechnet sich aus der Summe der Psi-Attribute derer, die sich daran beteiligen. Lässt einer den Spruch fallen, verringert sich die Wirkungsdauer entsprechend, der Spruch bricht aber nur zusammen, wenn die übrige Wirkungsdauer schon abgelaufen ist. Nur die am Aufrechterhalten Beteiligten haben eine Ablenkung durch den Zauber. Es ist nicht möglich, bei der Aufrechterhaltung eines Spruches später einzusteigen, um dadurch die Wirkungsdauer zu verlängern.

7.5 Steigerung von Psi-Punkten

Das Psi-Attribut kann, wie jedes andere Attribut, für ALP in Höhe der höchsten Grundfertigkeit (+4 bei Psi-Priorität 0, +2 bei Psi-Priorität 1) um eins gesteigert werden, allerdings nicht über 30 (minus evtl. Hirnschäden – siehe geistige Auswirkungen). Mit dem Steigern des Attributs steigen die Psi-Punkte, die Reichweite und eine der vier Grundfertigkeiten Wkr, Gsp, Fok oder Dim.

7.6 Reisen

Es gibt in Multiverps grundsätzlich vier Arten magisch zu reisen: die Seelenreise, Falten, Portale und Teleportation.

Bei der Seelenreise löst sich der Geist des Zaubers in der Geisterwelt von seinem Körper und kann sich dort frei bewegen. Die Körper anderer Willen sind in der Geisterwelt sichtbar. Umgekehrt kann sich der Zauberer anderen nur zeigen, indem er in die physische Welt wechselt, was ihn Kraft kostet (so wie sich ein Geist unter bestimmten Umständen – die ihm die nötige Kraft verleihen – in der physischen Welt zeigen kann).

Falten bilden quasi einen fließenden Übergang von einem Ort zu einem anderen, der auch zu Fuß durchschritten werden muss, allerdings physisch in eine andere Dimension führt. Die Geisterwelten und der Astralraum kommen nicht als Ziel einer Falte in Frage, werden aber wohl von ihr durchquert.

Portale müssen auch durchschritten werden, haben aber meist keine fühlbare Länge, sondern verbinden die Orte direkt und man kann durch sie hindurchsehen. Vorsicht mit den scharfen Kanten!

Und Teleportation schließlich lässt zwei Orte einen Augenblick lang eins werden. Sobald die

Ziele des Zaubers ihren Ort gewechselt haben, trennen diese sich wieder. Eine Teleportation kann an einen Gegenstand oder einen Baum gebunden sein, der kurz angefasst werden muss oder auch komplizierter zu aktivieren ist. Ein solches Objekt wird allgemein „Portalschlüssel“ genannt.

Zu allen vier Methoden gibt es technologische Äquivalente, nicht alle davon hat jede Rasse entwickelt, und auf Hauptlinie sind sie zumindest der Allgemeinheit noch nicht bekannt.

7.7 Binden

Psi wird von Willen gewirkt. Ein Artefakt kann ja quasi zaubern, muss also sowas wie einen eigenen Willen haben?

Fast. Der Zauberer spaltet einen kleinen Teil seines Bewusstseins ab, eine kleine Subroutine sozusagen, und bindet sie an einen Gegenstand. Das kostet ihn mindestens einen geistigen Punkt (hängt von der gewünschten Macht ab), und dadurch wird der Gegenstand zu einem Artefakt. Diese geistigen Punkte kann der Zauberer erst zurückgewinnen, wenn das Artefakt aufhört zu existieren – sei es, weil seine Wirkungsdauer endete oder weil es gebannt oder zerstört wurde. Umgekehrt wird ein Artefakt allerdings nicht durch den Tod seines Erschaffers zerstört. Im Gegenteil: Seine Artefakte erleichtern es, den Erschaffer ins Leben zurückzurufen, da sie seinen Geist festhalten.

Binden erfolgt in zwei Schritten:

1. Der Zauberer erzeugt ein Artefakt. Das kann irgendein Gegenstand sein, wird aber um so einfacher, je bearbeiteter der Gegenstand ist und je passender zu der Art von Magie, die hineingebunden werden soll.

Es ist auch möglich, ein Lebewesen zu einem Artefakt zu machen (etwa über ein Tattoo), aber es muss natürlich einwilligen oder hat einen Widerstandswurf.

Ein speziell während des Bindens für den Zweck des Artefakts hergestellter Gegenstand funktioniert am besten. In diesem Fall ist es sogar möglich, das Artefakt für eine andere Person (und mit deren geistigen Punkten) herzustellen. In diesem ersten Schritt bestimmt der Zauberer, was für Arten von Magie das Artefakt können und wie lange es wirken soll. Das geschieht mit dem Spruch *Artefakt vorbereiten*. Die Kraft dieses Spruchs ist die **Macht** des Artefakts (bei belebten Objekten kommen noch die Eigenschaften des Körpers hinzu).

2. Danach zaubert der Magier die Sprüche, die das Artefakt können soll. Das umfasst auch, worauf das Artefakt reagieren soll. Ein Artefakt muss nichts können. Wird der zweite Schritt weggelassen, ist es trotzdem ein Artefakt, und damit ein persönlicher

Gegenstand des Zauberers (oder desjenigen, der seine geistigen Punkte dafür gegeben hat). Die Sprüche werden ganz normal gesprochen, nur kommt Willenskraft zu dem Bereich hinzu.

Der Erschaffer kann sein Artefakt jederzeit durch reine Willenskraft auslösen, da es ja einen Teil seines Geistes enthält. Sollen andere es auch (einfach) benutzen können, muss ein Auslöse-Zauberer mit hineingebunden werden, den der Zauberer beliebig definieren kann (auch mit Einschränkungen und Sicherungen, Nebenbedingungen, was immer ihm beliebt).

Will ein anderer das Artefakt aktivieren, muss er den Auslöser kennen oder sich als der Erschaffer des Artefakts ausgeben. Für Letzteres muss er zunächst das Artefakt verstehen (Muster+Gsp). Dann kennt er den Auslöser (falls es einen gibt) oder er kann über einen einfachen Telepathie-Zauber mit dem Artefakt in Verbindung treten, um es zu aktivieren. Doch Vorsicht! Mächtige Artefakte enthalten zum Teil so komplexe Subroutinen, dass sie fast eine eigene Persönlichkeit besitzen, die gefährlich werden kann, wenn man mit ihr in Kontakt tritt!

7.8 Beschwören

Ein Wesen zu beschwören ist eine Art ungezielter Teleport aus einer anderen Dimension. Der Beschwörungskreis überlagert sich mit der Position eines Wesens, das ungefähr den Vorstellungen des Zauberers entspricht (zumindest hinsichtlich der Eigenschaften, die er spezifiziert hat), und zwingt es in die Welt des Zauberers. Die meisten Wesen begreifen dabei zunächst gar nicht, wie ihnen geschieht, aber sie werden in der Regel ziemlich wütend, sobald es ihnen klar wird. Der Zauberer sollte es ihnen also tunlichst nicht unter die Nase reiben, bevor er sie unter Kontrolle gebracht hat.

Alternativ kann ein Zauberer auch ein Wesen *rufen*, was viel einfacher ist und den Vorteil hat, dass es dann freiwillig (aus Neugier) kommt, und gegen eine Belohnung vielleicht bereit ist, dem Zauberer einen Dienst zu erweisen. Dafür muss der Zauberer das Wesen jedoch kennen (ihm schon mal begegnet sein) oder wenigstens seinen Namen wissen und über eine gute Beschreibung verfügen. Außerdem kann das kein ganz tumbes Wesen sein, denn es muss zumindest aus eigener Kraft in die Welt des Zauberers kommen können (was durch den Ruf allerdings erheblich erleichtert wird).

Generell kommen beschworene Wesen fast immer aus Welten, in denen Psi-Kräfte weit mächtiger und verbreiteter sind als auf der Hauptlinie.

7.8.1 Macht

Jeder Wille hat eine Macht. Diese Macht hängt von seinen Fähigkeiten und Fertigkeiten ab. Wenn er über einen Körper verfügt, dann zusätzlich noch von dessen Eigenschaften (Attribute, Trefferpunkte, Rüstungsschutz, Bewaffnung, besondere Merkmale, ...). Der sehr statische Körper eines Artefakts hat normalerweise nur die Eigenschaft, die darin gebundenen Zauber auslösen zu können, weshalb sich seine Macht im Wesentlichen aus deren Mindestwürfen ergibt. Die Ausnahme bilden Zombies und Golems, bei denen, wie bei Lebewesen, die Körpermerkmale einbezogen werden.

Die Macht einer Person (z.B. eines Charakters) ergibt sich wie folgt: $PSI + \text{andere Attribute} / 3 + \text{Sinne} / 5 + TP / 10 + RS / 5 + \text{Schadenswürfel} + \text{Punkte für Vorteile} / 3 + \text{Prioritätspunkte} * 2 + \text{Stufenpunkte} / 20$. Dabei zählen Attributs- und Sinnespunkte über 20 doppelt, wie immer.

Man sieht schnell ein, dass Personen ganz schön mächtig sind (ein frisch erschaffener Charakter hat etwa Macht 80, ein Durchschnittsmensch vielleicht 60). Daher fangen die meisten Beschwörer mit einfacheren Wesen an, z.B. Tieren oder anderen kleinen, halbintelligenten Wesen. Im Gegensatz zu Menschen müssen Dämonen und Elementarwesen auch nicht alle Attribute besitzen, viele Vorteile sind für sie deutlich billiger, und einzelne Eigenschaften können grotesk übersteigert sein. Bei partiell beschworenen Willen (Geistern) entfallen zudem alle körperlichen Attribute und die Macht wird gedrittelt.

8. Ausrüstung

In der westlichen Welt (TL 7,2) gibt es alles, was man kennt, zu Preisen, die jeder im Internet nachschauen kann. Daher gibt es hier keine endlosen Listen.

Aufgeführt werden nur Dinge, die es in der realen Welt nicht gibt (magische Artefakte, Cyberware, Supertechnik), oder die weitere spieltechnisch relevante Daten haben, als den Preis oder das Gewicht (Waffen, Rüstungen, Transportmittel, Gifte, Drogen, ...).

8.1 Preise

Alle Preise sind in Euro (€) und geben einen durchschnittlichen Preis zu der Zeit an, als ein Objekt auf dem aktuellen technischen Stand war.

Technisch veraltete Gegenstände kosten weniger (sofern es sich nicht um antike Originale handelt), noch nicht serienreife oder gar experimentelle Objekte kosten mehr bis utopisch viel. Was einen TL mehr als 0,5 über dem TL der Spielwelt hat, ist zu keinem Preis zu bekommen.

Gebrauchte Dinge (bis maximal 0,5 unter dem Welt TL) sind erheblich günstiger ($\frac{1}{3}$), Noname Produkte (bis maximal 0,2 unter Welt TL) auch ($\frac{2}{3}$), Luxusvarianten haben nach oben keine Preisgrenze (mindestens $\times 5$).

| Preismodifikation | | |
|---------------------|---------------------|---------------|
| Welt TL - Objekt TL | Beschreibung | Tech Faktor |
| -0,5 | experimentell | 500 |
| -0,4 | Prototyp | 100 |
| -0,3 | Vorserie | 30 |
| -0,2 | Serienreife | 12 |
| -0,1 | Luxus Preview | 5 |
| 0 | Top Aktuell | 2,5 |
| 0,1 | | 1,5 |
| 0,2 | Standard | 1 |
| $\geq 0,3$ | | 0,9 |
| $\geq 0,5$ | gebraucht verfügbar | 0,8 |
| ≥ 1 | | $\frac{2}{3}$ |
| ≥ 2 | leicht veraltet | 0,5 |
| ≥ 3 | | 0,4 |
| ≥ 5 | Primitiv | $\frac{1}{3}$ |
| ≥ 7 | | 0,2 |

8.2 Last

Bei allen Objekten wird kein Gewicht, sondern die Last angegeben. Bei Rüstungen ist die Last angegeben, die gilt, wenn sie angezogen sind. Im Gepäck haben Rüstungen die doppelte bis dreifache

Last (vor allem hohle, starre Teile), außer sie werden zerlegt, was aber das Anziehen erheblich aufwändiger macht.

8.3 Waffen

Antike Waffen sind schwer in guter Qualität zu bekommen, und dann zu erheblich höheren Preisen als zu der Zeit, als sie entwickelt wurden. Hi-Tech Waffen (TL > WeltTL) sind Militär-Geheimnisse. Ihr Besitz wird immer Probleme verursachen. Das sollten die Charaktere bedenken, wenn sie mal eine erbeuten oder von einer Zukunftsreise mitbringen.

8.3.1 Nahkampfwaffen

| Waffe | TL | Ini | Schaden | BF | Last | Preis |
|---------------------|-----|-----|---------|----|------|-------|
| Bihänder (2H) | 4 | -3 | 3w S | 35 | 3 | 1000 |
| Breitschwert | 4 | -1 | 2w+3 S | 32 | 2 | 750 |
| Krummsäbel | 4,5 | 0 | 2w-2 S | 25 | 1 | 500 |
| Langschwert | 3 | 0 | 2w+1 S | 30 | 1,5 | 600 |
| Motorsäge, 2H | 7 | -2 | 3w+2 S | 26 | 2 | 250 |
| Schlachtbeil, 2H | 2 | -3 | 3w S | 35 | 3 | 600 |
| Streitaxt | 2 | 0 | 2w+2 S | 30 | 1,5 | 250 |
| Sense | 1 | -2 | 2w-2 S | 20 | 1,5 | 350 |
| Sichel | 1,5 | +1 | 1w+3 S | 26 | 0,3 | 200 |
| Dreizack | 3 | 0 | 2w-1 S | 30 | 2 | 650 |
| Hellebarde, 2H | 4 | -3 | 2w+3 S | 35 | 3 | 750 |
| Lanze, 2H | 4,5 | +1 | 3w+2 S | 20 | 4 | 750 |
| Pike | 4 | 0 | 3w-1 S | 27 | 2 | 500 |
| Speer | 1 | +1 | 2w-2 S | 22 | 1 | 100 |
| Keule | 0,2 | 0 | 1w+4 Q | 40 | 1 | 5 |
| Gummiknüppel | 6 | 0 | 1w+3 A | 50 | 0,5 | 400 |
| Kriegsflgel, 2H | 3 | -3 | 2w+4 Q | 32 | 2 | 750 |
| Kriegshammer | 2 | 0 | 2w Q | 28 | 1 | 500 |
| Streitkolben | 4 | 0 | 2w-1 Q | 26 | 1 | 250 |
| Morgenstern | 5 | -1 | 2w+4 Q | 32 | 1 | 750 |
| Vorschlaghammer, 2H | 1 | -3 | 3w-1 Q | 35 | 3 | 700 |
| Kurzschwert | 3 | +2 | 1w+4 S | 22 | 0,5 | 350 |
| Degen | 5 | +3 | 1w+4 S | 20 | 0,5 | 450 |
| Dolch | 1,5 | +2 | 1w+3 S | 22 | 0,1 | 150 |
| Messer | 1 | +2 | 1w+1 S | 18 | 0,02 | 100 |
| Florett | 5,5 | +3 | 1w+3 S | 25 | 0,2 | 500 |
| Vibromesser | 7 | +2 | 2W+1 S | 22 | 0,2 | 500 |
| Laserschwert | 10 | +3 | 3W+4 V | - | 0,2 | 5k |
| Schlagtechnik | - | +1 | 1w+3 A | - | - | - |
| Grifftechnik | - | +2 | 1w+2 A | - | - | - |
| Wurftechnik | - | +3 | 1w+1 A | - | - | - |
| Nagelmesser | 8 | +3 | 1w+4 S | 22 | - | 2500 |
| Klauenhände | 8,2 | +2 | 2w-2 S | 28 | - | 5k |
| Unterarmklinge | 8,5 | +1 | 2w+1 S | 38 | - | 10k |
| Kampfstab, 2H | 2 | 0 | 2w-3 Q | 25 | 1 | 25 |
| Parierdolch | 4 | +1 | 1w+3 S | 26 | 0,2 | 200 |
| Schild, groß | 3 | -1 | 1w+3 Q | 36 | 3 | 250 |
| Schild, klein | 1 | 0 | 1w+1 Q | 24 | 1,5 | 150 |

Nahkampfwaffen aus moderneren Materialien haben pro 2 TL Unterschied einen Schadensbonus von +1, sind 10% leichter und haben einen 20% höheren Bruchfaktor.

8.3.2 Fesselungswaffen

Zusätzlich zum Schaden fesseln diese Waffen ihr Opfer, wenn der Angreifer das will. Nur Bola und Netz werden ganz losgelassen, die anderen Waffen halten den Gegner auch fest.

| Waffe | TL | Ini | Sf | Schaden | RW | Last | Preis |
|------------|-----|-----|-------|---------|-----|------|-------|
| Netz | 4 | -2 | 1 / 1 | - | 4m | 1 | 400 |
| Peitsche | 2 | -1 | 1 / 1 | 2w-3 V | 1m | 0,5 | 150 |
| Nunchaku | 4 | +1 | 1 / 1 | 2w Q | - | 0,5 | 250 |
| Kette | 3 | -3 | 1 / 2 | 2w+4 Q | - | 3 | 500 |
| Bola | 4 | -2 | 1 / 2 | 2w-3 Q | 10m | 0,5 | 250 |
| Lasso | 2 | -1 | 1 / 2 | - | 4m | 1 | 150 |
| Kescher | 5 | +2 | 1 / 1 | - | - | 0,5 | 400 |
| Bootshaken | 2,5 | 0 | 1 / 1 | 2w-2 S | - | 2 | 500 |

8.3.3 Fernkampfwaffen

Schwere Waffen machen Fahrzeug-Level Schaden, der Schadenstyp X bedeutet dabei, dass verschiedene Geschosse verwendet werden können, die unterschiedlich wirken. Zudem sind meist mehrere Personen davon betroffen.

Geschütze machen Festungs-Level Schaden, wird eine einzelne Person getroffen, ist sie in jedem Falle einfach tot. Zudem wirkt ein solches Geschoss immer in einem gewissen Umkreis des Einschlagspunktes. Abwehrgeschütze werden gegen Lenkwaffen eingesetzt. Sie setzen ihr Ziel automatisch außer Gefecht, wenn sie treffen.

Moderne Waffen sind schon aus dem am Besten für sie geeigneten Material, einzig von Bogen und Armbrust, die immer noch als Sportgeräte weiter entwickelt werden, gibt es effektivere Varianten, die deshalb als eigene Waffen aufgeführt werden.

| Waffe | TL | Ini | Sf | Schaden | RW | Last | Preis |
|----------------|-----|-----|-----|---------|-----|------|-------|
| Kurzbogen | 4 | 0 | 1/1 | 2w S | 20m | 1 | 250 |
| Langbogen | 3 | -1 | 1/2 | 3w-3 S | 35m | 1,5 | 500 |
| Langbogen | 7 | 0 | 1/2 | 3w-1 S | 60m | 1 | 900 |
| Blasrohr | 2 | +2 | 1/1 | Gift | 10m | 0,2 | 5 |
| Schleuder | 1 | -1 | 1/1 | 1w+4 Q | 15m | 0,5 | 50 |
| Zwille | 3 | 0 | 1/1 | 1w+1 Q | 6m | 0,1 | 5 |
| Speerschleuder | 3 | -2 | 1/3 | 2w+4 S | 22m | 0,5 | 100 |
| Wurfaxt | 1 | 0 | 1/1 | 2w-1 S | 10m | 1 | 300 |
| Wurfmesser | 1 | +1 | 2/1 | 1w+3 S | 6m | 0,1 | 150 |
| Wurfpeil | 3 | +2 | 3/1 | 1w-1 S | 4m | 0,02 | 20 |
| Wurfspeer | 4 | 0 | 1/1 | 2w-2 S | 12m | 0,5 | 100 |
| Wurfstern | 4,5 | +2 | 3/1 | 1w+1 S | 6m | 0,02 | 150 |
| Granate | 5,5 | 0 | 1/1 | X | 6m | 0,2 | 50 |

| | | | | | | | |
|----------------------|-----|----|------|--------|------|-----|------|
| leichte Armbrust | 4,5 | 0 | 1/2 | 2w+4 S | 15m | 1,5 | 1100 |
| Steinschloss Pistole | 5 | -2 | 1/8 | 3w S | 6m | 1 | 500 |
| Pistole | 5,5 | 0 | 1/1 | 2w+2 S | 15m | 0,3 | 200 |
| Revolver | 6 | 0 | 1/1 | 3w+2 S | 30m | 1 | 600 |
| MP | 7 | -1 | 5/1 | 2w+1 S | 20m | 1,6 | 2000 |
| Automatik | 7 | +2 | 3/1 | 2w+4 S | 15m | 0,5 | 300 |
| Taser | 7 | +3 | 1/1 | 3w+2 A | 4m | 0,2 | 900 |
| Laser | 8 | +1 | 2/1 | 2w+3 V | 25m | 1,2 | 480 |
| Phasor | 10 | +2 | 3/1 | 3w+2 V | 40m | 0,8 | 750 |
| Armbrust | 4 | -1 | 1/3 | 3w S | 30m | 3 | 1250 |
| Armbrust | 7 | 0 | 1/2 | 3w+2 S | 50m | 2 | 2000 |
| Vorderlader | 5 | -3 | 1/12 | 4w-2 S | 8m | 3 | 1000 |
| Muskete | 5,5 | -2 | 1/6 | 4w S | 10m | 3 | 1500 |
| Schrotflinte | 6 | -1 | 1/1 | 3w S | 8m | 2,2 | 750 |
| Jagdgewehr | 6,5 | 0 | 1/1 | 4w+1 S | 100m | 2 | 2000 |
| MG | 7 | -2 | 5/1 | 3w+1 S | 60m | 4,5 | 22k |
| Scharfschützeng. | 7 | 0 | 1/1 | 5w-1 S | 600m | 4 | 12k |
| Sonargewehr | 8 | 0 | 1/1 | 3w Q | 30m | 2 | 1400 |
| Lasergewehr | 8 | +1 | 2/1 | 3w+1 V | 80m | 2,5 | 1800 |
| Phasorgewehr | 10 | +1 | 2/1 | 4w+4 V | 120m | 2 | 3k |
| Panzerfaust | 6,5 | -1 | 1/3 | X | 50m | 4 | 1500 |
| Gatling-Gewehr | 6 | -3 | 2/1 | 2w-2 S | 300m | 8 | 25k |
| Granatwerfer | 6,5 | 0 | 1/1 | X | 30m | 5 | 2000 |
| Raketenwerfer | 7 | -2 | 1/3 | 3w+2 V | 300m | 6 | 15k |
| Flammenwerfer | 7,5 | -2 | 1/1 | 3w-3 V | 10m | 7 | 30k |
| Ionenstrahler | 8 | 0 | 2/1 | 2w+1 V | 150m | 5,5 | 40k |
| Railgun | 10 | -2 | 1/2 | 3w S | 750m | 7 | 50k |
| Katapult | 3 | 0 | 1/1 | 1w+3 Q | 50m | - | 20k |
| Balliste | 4 | 0 | 1/1 | 2w-1 S | 150m | - | 15k |
| Kanone | 5 | 0 | 1/1 | 3w-2 Q | 500m | - | 50k |
| Flak | 6 | 0 | 2/1 | 1w+4 S | 2km | - | 100k |
| Torpedogeschütz | 6 | 0 | 1/1 | X | * | - | 500k |
| Raketengeschütz | 7 | 0 | 1/1 | X | * | - | 3M |
| Abwehrgeschütz | 7 | 0 | 1/1 | - | 10km | - | 1M |
| Railgun Geschütz | 7,5 | 0 | 1/1 | 4w-2 S | 80km | - | 200k |
| Energiegeschütz | 8 | 0 | 3/1 | 2w-3 V | * | - | 2M |

*: Lenkwaffen (Raketen und Torpedos) können beliebig große Reichweiten haben, abhängig vom Typ (der Menge des beigefügten Treibstoffs). Energiegeschütze folgen nicht der Erdkrümmung, was die Reichweite stark begrenzt (Horizont). Im Raum ist die Reichweite theoretisch unbegrenzt, die zunehmende Verzögerung macht jedoch Treffer auf mehr als 1 Mio. km zu einem reinen Glücksspiel.

8.4 Rüstungen

| Material | TL | Max | Speziell | Last | Preis |
|------------------|-----|-----|------------------|------|-------|
| Fell | 0,7 | 4 | V/2 | 2 | 4 |
| Stoff | 1,5 | 6 | V-1, unauffällig | 1,5 | 2 |
| Leder | 2 | 8 | unauffällig | 1 | 3 |
| Bronze | 3 | 14 | - | 1,8 | 6 |
| Leder/ Metall | 3,5 | 12 | - | 1,3 | 7 |
| Eisen | 4 | 16 | - | 1,5 | 8 |
| Titan | 6 | 18 | - | 1,4 | 10 |
| Kevlar | 6,5 | 16 | S×1,5, flexibel | 0,8 | 25 |
| Hartschaum | 6,5 | 18 | Q×2, V/2, 1 Hit | 0,6 | 5 |
| Kunststoff | 7 | 20 | auffällig | 1 | 12 |
| Keramik | 8 | 22 | V×1,2 | 1,1 | 15 |
| Verbund | 10 | 24 | V×1,5 | 0,9 | 18 |

Last und *Preis* verstehen sich pro RS, *Max* ist der maximale mit diesem Material erreichbare Rüstungsschutz am Rumpf. Andere Zonen können nur mit einem Bruchteil dessen gerüstet werden:

Rumpf: Max, Last ×0,9, Preis ×10

Arme: Max/2, Last ×0,1, Preis ×2

Beine: Max/2, Last ×0,2, Preis ×2

Kopf: Max/3, Last ×0,1 ohne Visier, Preis ×2

Gelenke: Max/3, Last ×0,05, Preis ×0,5

Vollrüstung: Last*1,3, Preis ×20

Brustplatte: Brust, Herz, Last ×0,35, Preis ×4

Harnisch: Rumpf, Hals, Schultern, Hüfte, Last ×1, Preis ×14

Metallvisier: Gesicht, SEH -RS, Last ×0,05, Preis ×1

Kunststoffvisier: Gesicht, Last ×0,05, Preis ×1

Normale Bekleidung kann nicht aus Metall, Keramik oder Verbundstoff hergestellt werden, aus Kevlar wird üblicherweise Unterkleidung hergestellt, da es auffällig aussieht, ebenso wie Kunststoff, der sich aber für Unterkleidung nicht eignet.

Fahrradhelm (Hartschaum): Stirn, Seite, Last ×0,05, Preis ×1

Motorradhelm: Kopf, Last ×0,12, Preis ×2,5

Weste: Rumpf, Last ×0,9, Preis ×10

Jacke: Rumpf, Hals, Schultern, Oberarm, Hüfte, Last ×1,1, Preis ×16

Mantel/Robe: wie Jacke + Ellenbogen, Unterarm, Oberschenkel, Knie, Last ×1,2, Preis ×18

Hose: Hüfte, Oberschenkel, Knie, Unterschenkel, Last ×0,2, Preis ×5

Sicherheitswäsche (Kevlar): Rumpf, Hüfte, Oberschenkel, halber max. RS, Last ×1, Preis ×3

Armschoner (Hartschaum): Ellenbogen, Last ×0,05

Knieschoner (Hartschaum): Knie, Last ×0,05

Suspensorium (Kunststoff): Hüfte, Last ×0,05

Schuhe: Fuß, Last ×0,05, Preis ×1

Stiefel: Unterschenkel, Fuß, Last ×0,1, Preis ×2

Ritterrüstungen aus Titan wären möglich, wurden aber nie gebaut, weil Ritterrüstungen längst ausgestorben waren, als Titanverarbeitung möglich wurde. Dasselbe gilt für viele andere Kombinationen, was aber niemanden abhalten muss, der selbst etwas schmieden will.

8.5 Transportmittel

| Transportmittel | TRK | SCH | TP | RS | Last | Preis |
|--------------------------------------------|------|------|----|----|-------|-------|
| Esel /Maultier / Lama / Pony | 10 | 35 | 14 | 0 | 90 | 2000 |
| Pferd | 12 | 65 | 16 | 0 | 150 | 20k |
| Kamel | 12 | 60 | 28 | 0 | 180 | 5000 |
| Elefant | 40 | 50 | 40 | 1 | 700 | 15k |
| Streitwagen | 15 | 55 | 15 | 3 | 50 | 2000 |
| Karren | 15 | 25 | 10 | 0 | 100 | 500 |
| Kutsche, klein | 25 | 45 | 20 | 3 | 200 | 3000 |
| Postkutsche | 60 | 50 | 30 | 8 | 600 | 20k |
| Skateboard / Hoverboard / Rollschuhe | 10 | 40 | 5 | 0 | 1 | 100 |
| Segway | 10 | 30 | 8 | 0 | 5 | 2000 |
| Fahrrad | 10 | 60 | 8 | 0 | 5 | 500 |
| Riksha | 20 | 35 | 10 | 0 | 25 | 2000 |
| Mofa / Pedelec | 15 | 80 | 12 | 0 | 15 | 1000 |
| Motorrad | 20 | 300 | 18 | 0 | 50 | 3000 |
| Trike / Quad | 25 | 150 | 20 | 0 | 100 | 4000 |
| PKW kompakt | 35 | 200 | 25 | 2 | 300 | 6000 |
| PKW Mittelklasse | 40 | 250 | 30 | 3 | 600 | 15k |
| PKW Oberklasse | 40 | 300 | 30 | 4 | 900 | 70k |
| Sportwagen | 20 | 400 | 20 | 1 | 400 | 50k |
| SUV | 30 | 300 | 40 | 5 | 1200 | 40k |
| Transporter / Kleinbus | 120 | 250 | 30 | 3 | 900 | 20k |
| LKW 7,5t | 250 | 200 | 30 | 3 | 1500 | 30k |
| LKW 40t | 1250 | 200 | 45 | 3 | 3000 | 60k |
| Bus | 1000 | 250 | 40 | 3 | 4000 | 100k |
| Panzer | 250 | 150 | 60 | 15 | 5000 | 150k |
| Motorboot | 40 | 150 | 30 | 5 | 200 | 20k |
| Yacht | 200 | 200 | 50 | 8 | 15000 | 150k |
| Hubschrauber | 50 | 300 | 20 | 5 | 800 | 300k |
| Transportheli | 100 | 200 | 25 | 5 | 1200 | 400k |
| Kampfheli | 30 | 500 | 40 | 10 | 2000 | 800k |
| Privat-Flugzeug | 200 | 1000 | 40 | 8 | 1000 | 300k |
| Privat-Jet (Mach 1) | 50 | 2500 | 30 | 6 | 5000 | 600k |
| Kampfjet (Mach 2) | 30 | 5000 | 50 | 12 | 10000 | 2M |

8.6 Technik

| Überlebensausrüstung | TL | Last | Preis |
|-----------------------------------------------------------------------|-----|------|-------|
| Zelt, eine Person (Grundaufbauzeit: 4 Minuten) | 0,8 | 0,5 | 200 |
| Zelt, zwei Personen (Grundaufbauzeit: 6 Minuten) | 0,8 | 0,8 | 400 |
| Hauszelt, ~6 Personen (Grundaufbauzeit: 10 Minuten) | 0,8 | 2,5 | 700 |
| + selbstaufbauend (Aufbauzeit: 6, 12 und 24 Runden) | 7 | *1,5 | *1,5 |
| + versiegelt | 7,5 | *2 | *2 |
| Druckzelt, zwei Personen (Energie für 3 Tage) | 8 | 10 | 12k |
| Druckzelt, vier Personen (Energie für 3 Tage) | 8 | 15 | 15k |
| Filtermaske | 6,5 | 0,1 | 60 |
| Schutzanzug (Versorgung: 12 Stunden) | 7 | 10 | 6k |
| + speziell versiegelt | 8 | 0,5 | 3k |
| + Zusatzversorgungseinheit (12 Stunden) | 7 | 3 | 250 |
| Düsenrucksack (Betriebsdauer: 5 Minuten, Aufladen: 10%) | 7,5 | 3 | 2k |
| Handdüse (Betriebsdauer: 1 Minute, Aufladen: 10%) | 8 | 0,8 | 300 |
| Gasmaske | 6 | 1 | 500 |
| Atemgerät (Mundstück, Versorgung: 10 Minuten, Aufladen: 10%) | 8 | 0,1 | 300 |
| Taucheranzug | 6,5 | 1,8 | 2k |
| + Versorgung (Sauerstofftank für 8 Stunden) | 7 | 0,8 | 250 |
| Chamäleon-Tarnanzug (Verbergen +2 in Gebäuden bis +10 in der Wildnis) | 9 | 1,2 | 15k |
| Schauspielkoffer | 5 | 0,8 | 200 |
| Klimaanlage (Wirkungsbereich: Räume bis 50 m³) | 6,5 | 6 | 300 |
| Kühleinheit (Tragbare Kühltasche für 150 Liter) | 6,5 | 3,5 | 50 |
| Kocher | 6 | 1 | 50 |
| Taschenlampe | 6,5 | 0,1 | 20 |
| Laterne | 3,5 | 1 | 40 |
| Strahler | 7 | 0,8 | 100 |
| Magnetkompaß | 3,5 | 0 | 60 |
| Lokalisator (gibt Richtung und Entfernung zu gewähltem Startpunkt an) | 9 | 0,2 | 1k |
| Exoskelett (Hkr+5) | 7 | 3 | 10k |

| Energieversorgung | TL | Last | Preis |
|--------------------------------------------|----|------|-------|
| Batterie (Kapazität: 500 Wh) | 6 | 0 | 5 |
| Powerbank (Kapazität: 7 kWh) | 7 | 2 | 20 |
| Solaraggregat (Grundaufbauzeit: 2 Minuten) | 8 | 4 | 300 |

| Kommunikation | TL | Last | Preis |
|-----------------------------------------------------------|-----|------|-------|
| Kurzstrecke (10 km) | 6 | 0 | 100 |
| Mittelstrecke (100 km) | 6 | 0,1 | 150 |
| Langstrecke (1000 km) | 6,5 | 0,5 | 300 |
| Sendeanlage (planetar, erfordert Satellitenunterstützung) | 7 | 2,5 | 3k |

| Elektronik/Scanner | TL | Last | Preis |
|------------------------------------------------------------|-----|------|-------|
| Smartphone (Monatsgebühr: ca. 50, erfordert Infrastruktur) | 7 | 0,1 | 250 |
| Computer (Prozessorstufe 2) | 7 | 1 | 1.000 |
| Datenübertragungskabel (Datenbuchse zu Gerät) | 8 | 0 | 40 |
| Speichermedium (je 10 SE, maximal 100 SE) | 7 | 0 | 2k |
| Sichtbrille | 7 | 0 | 20 |
| Fernglas | 6 | 0,1 | 200 |
| + Restlicht | 7 | 0,1 | 100 |
| + Infrarot | 7,5 | 0,1 | 100 |
| Chemischer Scanner | 7,5 | 0,1 | 800 |
| Bewegungsscanner | 9 | 0,1 | 1k |
| Elektroscanner | 7 | 0,1 | 50 |
| Cyberware-Scanner (Handgerät, Entdeckungschance ca. 60%) | 8,5 | 1,5 | 12k |
| Cyberware-Scanner (Standgerät, Entdeckungschance ca. 80%) | 8 | 8 | 2k |
| Lügendetektor (Für Privatpersonen illegal) | 7,5 | 0,5 | 2k |
| Abhörstörer (Für Privatpersonen illegal) | 8,5 | 0,1 | 1k |
| Flachdisplay / Monitor (Zusammenrollbar ab TL 8) | 7 | 0,8 | 250 |
| Drohne mit Kamera und Rekorder | 7,2 | 1 | 500 |
| Recorder, 10 Stück, winzig (fällt nicht auf) | 8 | 0 | 3k |
| Kamera, 10 Stück, winzig (fällt nicht auf) | 8,5 | 0 | 8k |
| Head-Set (Kopfhörer und Mikro) | 7 | 0 | 250 |

| Medizin | TL | Last | Preis |
|-----------------------------------------------------------------|-----|------|-------|
| Verbandskasten (8 Anwendungen) | 3 | 0,6 | 100 |
| Medizinischer Scanner | 8 | 0,2 | 200 |
| Notarztkoffer | 7 | 5 | 3k |
| Chirurgische Ausrüstung | 3,5 | 15 | 10k |
| Medizinisches Expertensystem (nur äußere Verletzungen, Stufe 5) | 8 | 4 | 40k |

| Werkzeug | TL | Last | Preis |
|--------------------|----|------|-------|
| Elektronik, klein | 7 | 1 | 1k |
| Elektronik, groß | 7 | 8 | 4k |
| Ingenieur, klein | 6 | 1,5 | 300 |
| Ingenieur, groß | 6 | 12 | 2k |
| Handwerk, klein | 5 | 2,5 | 1k |
| Handwerk, groß | 5 | 20 | 10k |
| Nachschlüssel-Satz | 4 | 0,4 | 800 |

| Sprengstoff | TL | Last | Preis |
|-------------------------------------------------------------|----|------|-------|
| Wirkstufe I, 1 kg (nur Materialien, Zusammenbau notwendig) | 6 | 0,5 | 1k |
| Wirkstufe II, 1 kg (nur Materialien, Zusammenbau notwendig) | 7 | 0,5 | 3k |
| + schlecht aufspürbar (Entdeckungschance geringer) | 9 | 0 | *3 |
| Zünder, Elektronik | 6 | 0,5 | 100 |

8.7 Cyberware

Medizinische Implantate wie Hörgeräte, Herzschrittmacher oder künstliche Hüftgelenke gibt es bereits auf Hauptlinie – aber nichts davon erreicht bisher die Qualität der natürlichen Vorbilder. Das schaffen nur erste militärische Experimentalsysteme, die aber zumindest zu Beginn für die Charaktere nicht zugänglich sind.

Jedes Implantat hat eine Unverträglichkeit (Unv). Wenn die Summe der eingebauten Systeme die Cyberverträglichkeit (CYB) eines Charakters übersteigt, sinkt dessen geistige Stabilität (GST) pro angefangenem halben Punkt um eins.

An frisch eingebaute Cyberware muss sich ein Charakter erst gewöhnen, d.h., sie funktioniert zu Beginn noch nicht ganz zuverlässig, was über die Anpassung (Anp) simuliert wird. Wann immer ein System aktiviert wird, würfelt er mit W% gegen die Anpassung. Wirft er zu hoch, versagt das System. Gelingt der Wurf, darf er nochmal würfeln. Wirft er diesmal zu hoch, verbessert sich die Anpassung um CYB Prozent (nicht über das Maximum).

| System | a/p | Unv | Anp | Max | Zeit | TL | Eh | Preis |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|------|------|------|------|----|-------|
| Augenersatz (beide Augen) | | | | | | | | |
| Augen können durch „Cyberaugen“ ersetzt werden. Augen können einzeln ersetzt werden, in dem Fall ist die tatsächliche Sehkraft der Mittelwert des Cyberauges und des natürlichen Wertes. Die Werte Unv und der Preis werden dann auf 60% gesetzt. Einige der unten aufgeführten Zusatzfunktionen können auch bei natürlichen Augen implantiert werden (mit „Linse“ gekennzeichnet), manche sind nur in Cyberaugen einbaubar. Alle eingebauten Zusatzfunktionen eines Cyberauges (mit „Einbau“ gekennzeichnet) haben einen Unverträglichkeitswert von null. | | | | | | | | |
| Augenersatz | p | 3 | 100% | 100% | - | s.u. | 4 | s.u. |
| • Sehkraft 10 (+1.000 CR pro Punkt bis 15) | | | | | | 8 | - | 20k |
| • Sehkraft 15 (+2.000 CR pro Punkt bis 20) | | | | | | 8,5 | - | 25k |
| • Sehkraft 20 (+5.000 CR pro Punkt bis 25) | | | | | | 9 | - | 35k |
| Augendisplay (Einbau) | p | 0 | 100% | 100% | - | 9 | 4 | 15k |
| Augendisplay (Linse) | p | 1 | 100% | 100% | - | 9 | 4 | 15k |
| <i>Beschreibung:</i> Das Augendisplay wird auf jeden Fall für Zielvorrichtungen benötigt. Sollte ein interner Speicher vorhanden sein, können Einblendungen vorgenommen werden. | | | | | | | | |
| Augenkamera (Einbau) | a | 0 | 60% | 100% | 1 KR | 9 | 6 | 30k |
| Augenkamera (Linse) | a | 0 | 50% | 100% | 1 KR | 9 | 6 | 25k |
| <i>Beschreibung:</i> Die Augenkamera kann von jedem Bild, welches der Charakter sieht, eine digitale Kopie machen. Diese Kopie wird im internen Speicher abgelegt. Es existieren Versionen, die bis zu 10 Bilder in einem kontaktlinsenähnlichen Speicherbaustein abspeichern, der entnommen werden kann. Ein derartiger Speicherbaustein kostet 1.000 €. | | | | | | | | |

| System | a/p | Unv | Anp | Max | Zeit | TL | Eh | Preis | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|-----------|------|------|------|-----|-------|-----|
| Blitzkompensator (Einbau) | a | 0 | 100-SEH % | | - | 9 | 8 | 10k | |
| <i>Beschreibung:</i> Der Blitzkompensator kann nur als Einbau in ein Cyberauge realisiert werden. Scheitert der Anpassungswurf, ist der Benutzer geblendet und es kann passieren, dass das Cyberauge durchbrennt. Dies ist abhängig von der eingebauten Sehkraft und ob eine Lichtverstärkung arbeitet. Es wird ein w% (SEH) durchgeführt, der Wert SEH wird verdoppelt, wenn eine Lichtverstärkung aktiviert war. Gelingt der Wurf, sind die Cyberaugen bis zu einer Reparatur unbrauchbar. | | | | | | | | | |
| Infrarotsicht (Einbau) | a | 0 | 50% | 100% | 2 KR | 9 | 4 | 10k | |
| Infrarotsicht (Linse) | a | 1 | 95% | 95% | 2 KR | 8,5 | 6 | 20k | |
| Lichtverstärker (Einbau) | a | 0 | 60% | 100% | 2 KR | 9 | 4 | 5k | |
| Lichtverstärker (Linse) | a | 0,5 | 95% | 95% | 2 KR | 8,5 | 6 | 10k | |
| Vergrößerung x2 (Einbau) | a | 0 | 50% | 100% | 2 KR | 9,5 | 10 | 34k | |
| • Upgrade: pro extra Vergrößerungsfaktor (max. 10) | | | | | | | | 2k | |
| Ohrersatz (ein Ohr) | | | | | | | | | |
| Ohren dürfen einzeln ersetzt werden. Das HRV des Charakters entspricht bei einem Cyberohr dem Mittelwert aus normalem HRV und der Stufe des Ohrs. Der Einbau von Erweiterungen setzt ein Cyberohr voraus. | | | | | | | | | |
| Ohrersatz | p | 2 | 100% | 100% | - | s.u. | 6 | s.u. | |
| • HRV 10 (+2.000 CR pro Punkt bis 15) | | | | | | | 7,5 | - | 30k |
| • HRV 15 (+5.000 CR pro Punkt bis 20) | | | | | | | 9 | - | 40k |
| Dämpfer (Einbau) | a | 0 | 100-HRV% | | - | 10 | 8 | 20k | |
| <i>Beschreibung:</i> Schaltet extrem laute oder schrille Geräusche, die eine Gefahr für die Gesundheit darstellen könnten, ab oder dämpft sie. | | | | | | | | | |
| Frequenzbereich (Einbau) | p | 0 | 100% | 100% | - | 9,5 | 6 | 15k | |
| <i>Beschreibung:</i> Erweitert das Hörspektrum erheblich nach oben und unten. Eine sinnvolle Zusatzeinrichtung ist ein Dämpfer. | | | | | | | | | |
| Recorder (internes Netz) | a | 1 | 50% | 100% | 1 KR | 9,5 | 6 | 30k | |
| Recorder (Speicherchip) | a | 0 | 50% | 100% | 1 KR | 9,5 | 6 | 20k | |
| <i>Beschreibung:</i> Die Recorderfunktion benötigt entweder eine Schaltung zum internen Speicher oder einen Speicherchip, der 1.000 € kostet und 10 Minuten Aufnahmekapazität besitzt (auch ohne Datenbuchse nutzbar). | | | | | | | | | |
| Richtmikrofon (Einbau) | a | 0 | 40% | 95% | 4 KR | 10 | 12 | 40k | |
| Funk | | | | | | | | | |
| Interner Funk (nicht oder sehr schwer von außen hörbar) benötigt ein Kehlkopfmikrofon und einen Knopf im Ohr oder ein Cyberohr. | | | | | | | | | |
| Funkanlage | p | 1 | 100% | 100% | - | 9 | 10 | 50k | |
| Kehlkopfmikrofon | a | 2 | 50% | 100% | 2 KR | 9 | 8 | 20k | |
| Datenbuchsen | | | | | | | | | |
| Die Verbindung zur Außenwelt. Eine Datenbuchse ist notwendig für Computerhacker und Charaktere mit Fahrzeugsteuerung. Über sie können Standardanschlüsse aller Art benutzt oder genormte Chips (Datenträger) genutzt werden. Es gibt Einfach- und Mehrfachdatenbuchsen. Ein Charakter, der mehrere Systeme gleichzeitig über Datenbuchsen ansprechen will, benötigt entweder unabhängige Einzelbuchsen oder eine Mehrfachbuchse mit angeschlossenem Datenverarbeiter. Bei Drei- oder Fünffachdatenbuchsen kann ohne den Anschluss eines Datenverarbeiters immer nur ein Port genutzt werden. Zum Wechseln auf einen neuen Port muss die Datenbuchse umgeschaltet werden. Beim Umschalten wird der w% (ANP) durchgeführt. Mit einem Datenverarbeiter liegt der Anpassungswert automatisch auf 100%. Ein Datenverarbeiter kann Signale, die von einer oder Mehrfachdatenbuchsen ankommen, „richtig“ verteilen. Die Stufe des Datenverarbeiters gibt erstens an, wie viele gleichzeitig ankommende Signale verarbeitet werden können und zweitens die Maximalstufe für Fertigkeitenchips (FC). | | | | | | | | | |
| Datenbuchse 1 | p | 0,5 | 100% | 100% | - | 8 | 0 | 5k | |
| Datenbuchse 3 | a | 1 | 60% | 100% | 4 KR | 9 | 0 | 20k | |
| Datenbuchse 5 | a | 1,5 | 50% | 100% | 5 KR | 9,5 | 4 | 40k | |
| Datenverarbeiter 1 | p | 1 | 100% | 100% | - | 9,5 | 14 | 40k | |
| • Upgrade: pro Stufenerhöhung (Max. TL) | | | | | | | | 10k | |

| System | a/p | Unv | Anp | Max | Zeit | TL | Eh | Preis |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|------|------|------|-----|----|-------|
| Interner Speicher | | | | | | | | |
| Dieser Speicher wird in den Kopf eingebaut. Der Charakter hat darauf Zugriff wie auf sein Gedächtnis. Sinnvoll ist ein eingebauter Speicher aber nur in Verbindung mit einer Datenbuchse, einem Datenverarbeiter und einem Augendisplay. Beispielsweise können Daten, die von einer Augenkamera gespeichert wurden, auf einen normalen Computer übertragen werden. Außerdem sind Daten des internen Speichers auf einem Augendisplay einblendbar. Interner Speicher kann nur in 100 SE (Speichereinheiten) Blöcken eingebaut werden. Je mehr Blöcke eingebaut werden, desto größer wird der Preis und der Unverträglichkeitswert, da die Adressierung der Blöcke aufwendigere Schaltungen notwendig macht. | | | | | | | | |
| Interner Speicher (10 TB) | p | 2 | 100% | 100% | - | 8 | 6 | 20k |
| • Upgrade: Je weitere 10 TB (max. 50 TB) | - | 0,5 | - | - | - | - | - | 5k |
| Zielvorrichtungen | | | | | | | | |
| Eine Möglichkeit, die Zielerfassung zu verbessern. Es handelt sich um komplexe Systeme, die das Auge und die Hand, welche die Waffe führt, miteinander koppeln. Es ist nicht möglich, sich mehrere Zielvorrichtungen einbauen zu lassen. Alle Zielvorrichtungen benötigen zur korrekten Funktion ein Augendisplay und sind anmeldungspflichtig. Die Zielanzeige zeigt auf der Netzhaut an, wohin die Waffe gerade gerichtet ist. Bringt auf jeden Fernwaffenangriffswurf +1. Der Zielerfasser richtet die Waffe automatisch auf das gewünschte Ziel ein. Bringt auf jeden Angriffswurf +2. Bei der Verwendung von automatischen Waffen verfällt der Vorteil nach dem ersten Schuss. Der Zielkoordinator arbeitet genau wie der Zielerfasser. Nach einer KR hat er ein gewünschtes Ziel „gespeichert“. Der Charakter erhält +3 auf alle Angriffswürfe und sämtliche Modifikationen aufgrund der Bewegungen des Ziels werden halbiert. Dieser Vorteil hält so lange an, bis sich das Ziel aus dem Blickfeld des Schützen entfernt, auch bei automatischem Feuer. | | | | | | | | |
| Zielanzeige | a | 1 | 50% | 100% | 1 KR | 9,5 | 14 | 15k |
| Zielerfasser | a | 3 | 50% | 100% | 2 KR | 10 | 15 | 35k |
| Zielkoordinator | a | 3 | 50% | 100% | 2 KR | 10 | 18 | 70k |
| Schussblockade | a | 0 | 40% | 95% | - | 9,5 | 14 | 15k |
| <i>Beschreibung:</i> Die Schussblockade arbeitet nur in Verbindung mit einer der obigen Zielvorrichtungen. Eine Software überprüft, ob ein Ziel anvisiert ist. Ist dies nicht der Fall, löst sich auch kein Schuss. Wichtig bei automatischen Waffen, um befreundete Kampfteilnehmer „auszublenden“. Manchmal auch nützlich, wenn die Munition knapp ist. | | | | | | | | |
| Armcomputer | | | | | | | | |
| Der neueste Schrei ist der portable Computer im Arm. Armcomputer haben einen niedrigeren Unverträglichkeitswert, wenn sie nicht mit dem internen Speicher gekoppelt werden. Display und Bedienelemente des Computers sind normalerweise nicht verdeckt. Ein Standard-Armcomputer verfügt über 10 Terabyte Speicher (TB) und einen Prozessor der Stufe 2. | | | | | | | | |
| Armcomputer | p | 0,5 | 100% | 100% | - | 9 | 12 | 50k |
| Armcomputer (internes Netz) | p | 2 | 100% | 100% | - | 9 | 12 | 120k |
| • Upgrade: Displayabdeckung (fleischfarben) 5k | | | | | | | | |
| • Upgrade: pro 10 TB (Max: 100 TB) 2k | | | | | | | | |
| • Upgrade: pro extra Prozessorstufe (Max. TL/2) 20k | | | | | | | | |
| • Upgrade: Sonderanschlüsse für Cyberdeck 20k | | | | | | | | |
| Künstliche Gliedmaßen | | | | | | | | |
| Alle Gliedmaßen können bei Verlust durch Cyberware ersetzt werden. Der Anpassungswurf wird nur bei extremen Bedingungen verlangt (ein Charakter, der sich beispielsweise mit einer Hand festhält) und führt bei Misslingen zum Versagen der Cyberware. In die meisten Cybergliedmaßen können Zusatzfunktionen eingebaut werden, deren Unverträglichkeitswert dadurch sinkt. Alle Cybergliedmaßen haben einen Rüstungsschutz von 5. | | | | | | | | |
| Cyberarm | a | 3 | 40% | 90% | - | 9,5 | 10 | 140k |
| <i>Beschreibung:</i> Andere Systeme, die in einen Cyberarm eingebaut werden (wie eine Cyberhand, Nahkampfwaffen, Armcomputer, Zielerfasser und Zielkoordinator) kosten jeweils einen Punkt weniger Unv. | | | | | | | | |
| Cyberhand | a | 3 | 40% | 90% | - | 9 | 8 | 60k |
| Cyberbein | a | 4 | 50% | 90% | - | 8 | 4 | 80k |
| Cyberorgan (Herz, Leber, Niere, ...) | a | 2 | 60% | 100% | - | 7,5 | 6 | 50k |

| System | a/p | Unv | Anp | Max | Zeit | TL | Eh | Preis |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|------|------|------|------|----|-------|
| Nahkampfwaffen | | | | | | | | |
| Schnell, tödlich, effektiv und leicht zu verbergen sind eingebaute Waffen. Sie werden normalerweise in die Hände bzw. den Unterarm eingebaut und bei Bedarf ausgefahren. Diese Waffen sind illegal. Nagelmesser werden aus den Fingerkuppen ausgefahren. Sie machen 2w-2 (2 cm) bzw. 2w+1 (5 cm) Schaden. Eine Unterarmklinge (10 cm) kann wahlweise über oder unter der Hand ausgefahren werden. Sie macht 3w-3 Schaden. | | | | | | | | |
| Nagelmesser 2 cm | a | 1 | 80% | 100% | 2 KR | 9 | 18 | 15k |
| Nagelmesser 5 cm | a | 2 | 60% | 95% | 3 KR | 9,5 | 20 | 25k |
| Unterarmklinge | a | 3 | 50% | 90% | 4 KR | 10 | 22 | 50k |
| Muskellersatz | | | | | | | | |
| Künstliche Muskeln, verstärkt durch synthetische Muskelstränge und biochemisch aufgebessert, sind das Beste, was sich ein professioneller Cyberpunker oder Killer einbauen lassen kann. Muskellersatz gibt es von Stufe 2 bis Stufe 5 (Stufe 1 ist Kinderkram). Die Stufe wird auf die Stärke selbst und zusätzlich auf Skr, Hkr und Ksp addiert, wodurch auch die Beweglichkeit, Initiative und Schnelligkeit steigen. Alle künstlichen Muskeln sind permanent wirksam. | | | | | | | | |
| Muskellersatz 2 | p | 2 | 100% | 100% | - | 9 | 8 | 50k |
| Muskellersatz 3 | p | 4 | 100% | 100% | - | 9,5 | 9 | 70k |
| Muskellersatz 4 | p | 6 | 100% | 100% | - | 10 | 10 | 100k |
| Muskellersatz 5 | p | 8 | 100% | 100% | - | 10 | 12 | 150k |
| Reflexverstärker | | | | | | | | |
| Durch Nervenbehandlung und biochemische Aufbereitung kann die Reaktion eines Lebewesens verbessert werden. Reflexverstärker existieren in drei Stufen und wirken genau wie natürliche gute Reflexe. Hat ein Charakter beides, gilt Folgendes: bis 3 addieren sich einfach die Stufen. Darüber werden wieder 3 abgezogen, dafür darf der Charakter die Initiative mit 2w durchführen, von denen immer der höhere zählt. Reflexverstärker existieren in zwei Varianten: die teuren Permanenten und die etwas billigeren Aktivierbaren. Letztere sind eine Minute (12 KR) lang aktiv. | | | | | | | | |
| Reflexverstärker 1 (aktivierbar) | a | 2 | 60% | 95% | 2 KR | 9 | 8 | 10k |
| Reflexverstärker 2 (aktivierbar) | a | 4 | 50% | 95% | 2 KR | 9,5 | 9 | 20k |
| Reflexverstärker 1 (permanent) | p | 3 | 100% | 100% | - | 9 | 10 | 30k |
| Reflexverstärker 2 (permanent) | p | 5 | 100% | 100% | - | 9,5 | 12 | 60k |
| Reflexverstärker 3 (permanent) | p | 8 | 100% | 100% | - | 10 | 14 | 100k |
| Blutfilter | | | | | | | | |
| Es existieren zahlreiche Filtersysteme, die Gift- oder Fremdstoffe aus lebenswichtigen Organen oder Kreisläufen herausfiltern. Filtersysteme sind zwar prinzipiell permanent vorhanden, gelten aber als aktivierbar, da sie nur bei Gefahr in Aktion treten. | | | | | | | | |
| Blutfilter | a | 3 | 50% | 95% | - | 9,5 | 8 | 50k |
| Bioware | | | | | | | | |
| Reflexverstärker 3 | p | 5 | 100% | 100% | - | 10 | 28 | 400k |
| Muskellersatz 2 | p | 1 | 100% | 100% | - | 10 | 15 | 200k |
| Muskellersatz 5 | p | 5 | 100% | 100% | - | 10 | 30 | 600k |
| Armersatz | p | 1 | 100% | 100% | - | 10 | 25 | 200k |
| Handersatz | p | 1 | 100% | 100% | - | 10 | 25 | 150k |
| Beinersatz | p | 2 | 100% | 100% | - | 10 | 22 | 200k |
| Organersatz (Herz, Leber, Niere, ...) | a | 0,5 | 100% | 100% | - | 10 | 18 | 120k |
| Augenersatz (SEH 20) | p | 1 | 100% | 100% | - | 10 | 22 | 150k |
| Ohrenersatz (HRV 20) | p | 1 | 100% | 100% | - | 10 | 25 | 200k |
| Panzerung, Rumpf (RS 5) | p | 6 | 100% | 100% | - | 10,5 | 99 | 500k |
| Panzerung, Gliedmaße (RS 5) | p | 3 | 100% | 100% | - | 10,5 | 99 | 400k |
| <i>Beschreibung:</i> Panzerung ist eines der schwierigsten Biosysteme. Der Körper stößt derartiges Hautgewebe ab oder die Rüstung ist so schwer, dass sie die Beweglichkeit drastisch senkt. Auch die Hautatmung wird behindert. Die obige Rüstung ist eine eher theoretische Panzerung ohne ausreichende Erprobung (man beachte die Erhältlichkeit). Der Rüstungsschutz beträgt 5. | | | | | | | | |

| System | a/p | Unv | Anp | Max | Zeit | TL | Eh | Preis |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|------|------|-------|------|----|-------|
| Fahrzeugsteuerung | | | | | | | | |
| Ein Implantat, das es ermöglicht, durch direkten neuronalen Kontakt Fahrzeuge aller Art zu steuern. Über eine Datenbuchse stößt sich der „Reiter“ in das Fahrzeug ein, welches hierfür über besondere Steuereinrichtungen verfügen muss. Alle Fahrzeugsteuerungen sind aktivierbar. Eine Fahrzeugsteuerung arbeitet bei einem eingestöpselten Reiter wie ein Reflexverstärker gleicher Stufe. Zur Bestimmung der Initiative wird die bessere CW (sofern mehrere vorhanden) benutzt. Außerdem erhält der Reiter die doppelte Stufe seiner Fahrzeugsteuerung auf jeden seiner Fahrzeugwürfe, vorausgesetzt, er beherrscht die Fahrzeugfertigkeit mindestens auf gleicher Höhe. | | | | | | | | |
| Fahrzeugsteuerung 1 | a | 3 | 50% | 100% | 12 KR | 9 | 6 | 30k |
| Fahrzeugsteuerung 2 | a | 5 | 50% | 100% | 12 KR | 10 | 10 | 60k |
| Fahrzeugsteuerung 3 | a | 8 | 50% | 100% | 12 KR | 10,5 | 14 | 100k |
| Fertigkeitenleitungen | | | | | | | | |
| Mit Hilfe von sogenannten Fertigkeitenchips (FC) sind Fertigkeiten (nur Spezialisierungen) beherrschbar, ohne sie erlernt zu haben. Um FC einsetzen zu können, werden eine Datenbuchse und ein Datenverarbeiter benötigt. | | | | | | | | |
| FC Sprache, Schrift, Kultur | a | 0 | 100% | 100% | 2 KR | 8 | 8 | 2k |
| FC soziale Fertigkeit (außer Sprache, Kultur, Handwerk, Milieu oder Psi-Widerstand) | a | 0 | 50% | 100% | 2 KR | 10 | 15 | 8k |
| FC geistige Fertigkeit (außer Schrift, Medizin oder Psionik) | a | 0 | 60% | 100% | 2 KR | 9,5 | 12 | 15k |
| Für die folgenden FC sind zusätzlich Fertigkeitenleitungen nötig, welche die ankommenden Signale in Reflexe und Bewegungen umsetzen. Der Aktivierungswurf wird beim Neueinsatz eines FC durchgeführt. | | | | | | | | |
| Fertigkeitenleitungen | a | 6 | 30% | 100% | 12 KR | 8,5 | 16 | 200k |
| FC Waffenfertigkeit | a | 0 | 80% | 100% | 2 KR | 9 | 20 | 25k |
| FC Fahrzeug, Handwerk, Medizin | a | 0 | 90% | 100% | 2 KR | 8,5 | 10 | 12k |
| FC Heimlichkeit, waffenloser Kampf | a | 0 | 70% | 100% | 2 KR | 10 | 18 | 15k |
| FC körperliche Fertigkeit (außer Fahrzeug, Heimlichkeit, waffenloser Kampf oder Pilot) | a | 0 | 70% | 100% | 2 KR | 9,5 | 6 | 10k |
| <i>Beschreibung:</i> Stufe n kostet n-mal den angegebenen Preis. Die maximale Stufe ist der Welt TL. Die Erhältlichkeit steigt pro Stufe um zwei. Die Fertigkeiten Pilot, Milieu, Psi-Widerstand, Psionik sowie alle Psi-Fertigkeiten sind nicht in FC abbildbar. | | | | | | | | |

Cyberimplantate werden auf dem Charakterbogen wie Vor- und Nachteile unter „besondere Merkmale“ notiert.

Die Unverträglichkeit steigt, wenn der Welt TL niedriger als der Objekt TL ist. Bis -0,2 um 50%, bis -0,5 um 100%. Ist der TL höher als gefordert, sinkt die Unv leicht, ab +1 um 10%, ab +3 um 20%.

Die Preise hängen ganz von der Welt ab – oft werden die Charaktere sowieso keine große Auswahl haben oder auch unfreiwillig mit Implantaten ausgestattet. Der Spielleiter sollte sie nur als Relationen zur Orientierung verwenden. Dasselbe gilt für die Erhältlichkeit (Eh), die ein Maß dafür darstellen soll, wie verbreitet das jeweilige System ist. Illegale oder militärische Systeme sind meistens schwieriger zu bekommen.

Werden Implantate wieder ausgebaut, bzw. durch andere ersetzt, so gewinnt der Charakter nicht die ganze Unv zurück, sondern standardmäßig nur 50%. Wenn dem behandelnden Arzt ein EW:Medizin/

Biotechnologie+Genauigkeit gegen 25 geling, gewinn der Charakter 80%, bei kritischem Erfolg 90% und nur ab einem doppelten Krit die gesamte Unv zurück. Das gilt auch, wenn ein System zerstört wurde und nur repariert wird, der MW ist hier aber einfacher (je nach Schaden 16..20). Diese Reste werden dem besonderen Merkmal „Operationsnarben“ zugeordnet und können nur mit Magie (*Anomalie richten*) geheilt werden.

8.8 Gifte und Drogen

Die Verwendung von Giften im Zusammenhang mit egal welchen Verbrechen wird in fast allen Gesellschaften die Strafen massiv verschärfen und nach den Tätern wird auch mit mehr Elan gefahndet werden – zudem ist oft schon der Besitz mancher Substanzen ein Straftatbestand.

Rauschmittel:

Stufe 1: Tabak, Hanf, Mohn, XTC

Stufe 2: Alkohol, Valium, Koka-Blätter

Stufe 3: Opium, Heroin, Kokain, LSD

Stufe 4: Morphium, Methamphetamin

Viele Rauschmittel wirken enthemmend, aufputschend, (kurzfristig) reaktionssteigernd oder schmerzstillend, was für einen Kampfrausch nützlich sein kann. Entsprechende militärische Anwendungen steigern diese Wirkungen hin zu Kampfdrogen, die Reaktion und Ausdauer erhöhen, die Wahrnehmung verbessern, oder als Wahrheitsserum eingesetzt werden können. Trotzdem haben auch diese meistens schwere Nebenwirkungen.

Waffengifte:

Lähmgift, Schlafgift, Pfefferspray, Giftgas

Medizinische Drogen:

Stabilisatoren, Heilungsbeschleuniger,

Anagathika

8.9 Campingkit

Jeder Charakter verfügt über eine Tasche mit Zeug, das man auf Reisen immer braucht. In Fantasy-ERPS wurde das „Standard Last“ genannt und im obligatorischen Rucksack ständig mit sich herumgetragen. Der Inhalt ist auf Hauptlinie im Wesentlichen immer noch derselbe, wenn auch natürlich auf TL 7,2 kleiner, leichter und haltbarer. Außerdem sind Dinge hinzugekommen, die sich ein Reisender im Mittelalter nur wünschen konnte. Und natürlich trägt jeder, der über ein Fahrzeug verfügt, dieses Campingkit nicht dauern herum:

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Tasche, Koffer oder Rucksack | 0,2 |
| Wurfzelt | 0,5 |
| Schlafsack | 0,3 |
| Isomatte, selbstaufblasend | 0,2 |
| Seil (50m) | 0,9 |
| Garn (200m) | 0,01 |
| Klebeband (Panzertape) | 0,01 |
| Hammer, Taschenmesser (Leatherman) | 0,2 |
| Flickzeug (Gummi- und Stoffflicken, Klebstoff, Nadel, Faden, Nagelfeile, Schere, Pinzette) | 0,1 |
| Wasch- / Spülmittel / Seife | 0,05 |
| Sonnencreme | 0,01 |
| Zahnbürste + Zahnpasta | 0,01 |
| Kerzen | 0,1 |
| Sturmfeuerzeug mit Benzin | 0,01 |
| Brennglas, 8cm | 0,02 |
| Din A6-Block, Bleistift, Kuli, Edding | 0,01 |
| LED-Lampe, dimmbar | 0,1 |
| Satelliten-Telefon mit GPS | 0,2 |
| Power-Bar mit Solarzelle | 0,3 |
| Leuchtraketen (10) | 0,3 |
| Kompass | 0,01 |
| Wasserflasche (1L) | 0,5 |
| Falt-Kanister für 20L | 0,1 |
| Wasserfilter | 0,05 |
| Rationen, dehydriert für 5 Tage | 0,5 |
| Tupperbox, Plastikbeutel, Becher | 0,01 |
| Camping-Geschirr | 0,1 |
| Elektro-Campingkocher | 0,2 |

Wie in ERPS üblich gilt: All das wird nicht auf den Charakterbogen geschrieben, es sei denn, man hat etwas davon explizit **nicht** dabei (oder mehr davon). Neu kostet so ein Set 1000 €.

9. Spielwelt

9.1 Genesis

Im Anfang gab es nur diffuse Wünsche und Vorstellungen, bis sich eine von diesen plötzlich spontan Materialisierte. Das erste Taschenuniversum war entstanden, und barst schier vor Energie.

Eine Weile beobachteten alle erstaunt und fasziniert, wie es langsam größer wurde. Dann stürzten sich viele mit einem lauten „ich will“ darauf, wodurch es ungeheuer expandierte. Dann geschah lange nichts.

Einige Vorstellungen begannen, sich zu eigenen Taschenuniversen zu manifestieren, die anders waren, kleiner aber ausgefeilter, mit unterschiedlichsten Startbedingungen. Die meisten davon zerfielen bald wieder zu nichts. Andere versuchten, das erste Universum zu ändern, wodurch sich dieses teilte und vervielfältigte und einen Konsens entwickelte. Das dauerte an, bis sich sämtliche Willen in ihre Lieblingsuniversen zerstreut hatten und in diesen aufgingen. Der Astralraum blieb leer zurück.

Wieder verging lange Zeit, in der sich die Universen gemäß der ihnen innewohnenden Willen weiter entwickelten, bis in einigen feste Materie entstand, sich Sterne und Galaxien bildeten, schwerere Elemente, Planetensysteme und schließlich Leben.

Endlich konnten neue Willen entstehen, die ihren Vorbildern nacheiferten.

9.2 Götter

Auf Hauptlinie gelten dieselben Naturgesetze, wie wir sie kennen, allerdings nur, weil das so gewollt ist. Es gibt Willen, die anderes wollen, was dann vom Konsens der übrigen Willen als „Magie“ angesehen wird. Diese Abweichler sind sehr selten und müssen hart kämpfen, um sich gegen den Konsens durchzusetzen. Meistens fügen sie sich irgendwann, oder gehen in eine andere Welt. Die Übrigen werden durch diese harten Kämpfe mit der Zeit sehr stark. So stark, dass die mächtigsten unter ihnen auch als Götter angesehen werden können.

Selbstverständlich lassen sie sich gerne auch als der eine, einzige, allmächtige Gott verehren. Allerdings musste bisher jeder dieser Götter feststellen, dass er *nicht* der einzige seiner Art ist und auch nicht wesentlich mächtiger als die anderen. Viele haben sich deshalb indigniert in ihre eigenen Taschenuniversen zurückgezogen, die sie eifersüchtig verteidigen. Und da jeder nur seine eigene Anhängerschaft in sein Reich lässt, bestätigt das die Anhänger in ihrem Glauben, dass ihr Himmel der einzig wahre ist. Tatsächlich existieren sie aber alle,

ebenso wie diverse Höllen und andere Phantasiereiche.

9.3 Taschenuniversen

Alle Phantasien, die ein Wille hat, können real werden, wenn er sie aufrechterhält. Und wenn er stark genug ist, findet er auch einen Weg dorthin. Ein Taschenuniversum ist eine Welt, die sich genau so verhält wie es sich der Wille, der es geschaffen hat, vorstellt. Zumindest solange er allein dort ist. Was ziemlich langweilig ist. Und es kann auch niemand in ein Taschenuniversum gelangen, von dem noch keiner gehört hat.

Deshalb fangen die meisten Willen, die mächtig genug waren eine Welt zu schaffen, irgendwann an, andere in ihr Universum einzuladen – etwa indem sie eine Religion gründen und sich als Gott verehren lassen. Und von dem Moment an entwickelt es sich anders, als es sich irgendeiner der beteiligten Willen alleine vorgestellt hätte. Viele Willen die sich zum Gott aufgeschwungen haben sind die meiste Zeit damit beschäftigt, ihre Anhängerschaft unter Kontrolle zu halten oder wenigstens ihr Taschenuniversum einigermaßen in die Richtung voran zu bringen, die sie sich wünschen.

Gelingt ihnen das nicht, zerfallen Taschenuniversen oft in Bruchstücke oder lösen sich ganz im Astralraum auf. Besonders stabil sind Universen, in denen sich irgendwann ein Konsens gebildet hat. Das sind sozusagen Meta-Willen, die einen gemeinsamen Nenner aller Willen darstellen.

9.4 Realitäten und Geister

Sobald sich ein Konsens bildet, wird aus einem Taschenuniversum ein Universum, das zu einer Realität mit festen Regeln kristallisiert ist. Nur wenige, starke Willen vermögen diese zu verändern, die meisten Willen müssen sich mit diesen Regeln einfach abfinden. Hin und wieder, oft in größeren Gruppen, schaffen es die einfachen Willen dem Universum eine Wende zu geben, wodurch sich eine Parallelwelt bildet. Und im Tode entwickeln sehr viele Willen die Energie, in ein Taschenuniversum zu wechseln, von dessen Existenz sie überzeugt sind. Wer das nicht schafft, oder durch unerledigte Aufgaben an sein Universum gebunden ist, wird ein Geist. Die Menge der Geister hat im Laufe der Zeit eine eigene Ebene geschaffen, die die Leere zwischen den Universen und den Taschenuniversen füllt und sie dicht umgibt.

Nur wenigen ist es gegeben, frei zwischen den Universen und den älteren Ebenen zu wechseln, und zu diesen wenigen gehören die Charaktere. Doch auch diese müssen den Konsens respektieren.

Es gibt aber zwei Schlupflöcher: 1. Wenn kein Wille, der ein Geschehen beobachtet, dieses für unmöglich hält, hat der Konsens keinen Grund, sich dagegen zu wehren. 2. Wenn kein Wille, der ein Geschehen für unmöglich hält, dieses beobachtet, so wehrt sich der Konsens auch nicht dagegen.

9.5 Hauptlinie

Universen werden oft anhand dreier Achsen eingeordnet: der Willenswirkung (also der Stärke der Psi-Kräfte in ihnen, der w-Achse), der Ordnung (von total chaotisch bis zu absolut statisch, der c-Achse) und schließlich dem Alter oder auch der Entwicklungsstufe (was einer zeitlichen Verschiebung entspricht, der z-Achse).

Ob die Hauptlinie wirklich direkt vom Ersten aller Universen stammt oder aus einem späteren Taschenuniversum entstand, ist umstritten, klar ist aber dass sie ziemlich genau in der Mitte der wcz-Achsen liegt, weshalb ihr die Koordinaten 000 zugeordnet werden. Natürlich gibt es eine endlose Vielfalt an Parallelwelten, die auf allen drei Achsen direkt auf der Hauptlinie liegen. Das ist auch der Grund, dass sie *Hauptlinie* heißt und nicht nur *eine* Welt bezeichnet, sondern alle möglichen Welten mit gleichen physikalischen Gesetzen.

Auf Welten, die auf der z-Achse weit verschoben sind (± 100), gibt es eventuell noch keine Sterne bzw. keine Sterne mehr. Bei nicht so extremen Verschiebungen sind sie jedoch relativ ungefährlich zu bereisen. Lokal ist der Techlevel ein guter Indikator für die Verschiebung auf der z-Achse. Entlang der w-Achse sind hohe positive Werte (+3) gefährlich, weil man wahrscheinlich auf sehr potente Widersacher treffen wird, hohe negative Werte (-3) bergen das Risiko, das es keine Rückfahrkarte gibt, weil das Verlassen solcher Welten zu schwer ist. Entlang der c-Achse werden die Welten schnell sehr ungemütlich und bizarr für Menschen. Wesen, die aus C+3-Welten stammen, werden gerne als Dämonen bezeichnet, Wesen aus C-3-Welten nehmen wir als Elementare wahr.

Auf der Hauptlinie sind Psi-Kräfte sehr dünn verteilt, weshalb die überwiegende Mehrheit aller Willen viel von dem, was mit ihnen bewirkt werden kann, für unmöglich hält. Außerdem ist die Dichte an Willen auf der Erde so hoch wie nie zuvor, wodurch es tatsächlich fast unmöglich wird, dagegen anzugehen. Und obendrein hat die Menschheit technische Methoden entwickelt, unglaublich viele Dinge zu beobachten, was dazu führt, dass es sehr schwer geworden ist, wirklich unbeobachtet zu sein. Deshalb funktioniert Psi auf Hauptlinie eigentlich nur, wenn man nichts davon

sieht oder das Geschehen auch anders erklärt werden kann.

9.6 Die sieben Daseinsebenen

Die Vorstellung eines aus sieben Ebenen bestehenden Multiversums ist weit verbreitet. Darin sind die materiellen Welten die Erste.

Jenseits davon liegen die Geisterwelten. Diese sind aus der Imagination der Verstorbenen und der Naturgeister entstanden und ähneln der realen Umgebung, nur in der einen oder anderen Weise verzerrt, abhängig davon, was für eine Art von Geistern sich dort herumtreibt. Materielles sowie Entfernungen sind dort keine großen Hindernisse – wenn man denn nur will.

Die nächsthöhere Ebene stellen aus religiösen Idealisierungen hervorgegangene Welten dar (man denke an Walhalla, den Hades, den „Himmel“, die ewigen Jagdgründe, das Nirvana oder Tir-na-Nog). Auch auf dieser Ebene liegen die privaten Taschenuniversen, die sich mächtige Willen irgendwann selbst geschaffen haben (etwa Mittel Erde). All diese Welten sind wieder zum Teil materiell und folgen den Regeln ihrer Erschaffer.

Noch jenseits dessen liegt das, was allgemein der „Astralraum“ genannt wird, wo sich Willen aus allen Universen herumtreiben und der entsprechend gestaltlos und in immerwährendem Wandel ist. Dies ist der abstrakteste Raum, wo nur die Willen selbst existieren und so erscheinen, wie sie sich selbst vorstellen.

Dahinter gelangt man dann in die von Wesen aus anderen Universen geschaffenen Welten (die 5. Ebene), die oft extrem bizarr sind. Von dort in die Geisterwelten anderer Universen und schließlich in diese fremden Universen selbst.

Das ist natürlich eine sehr egozentrische Sichtweise. Eine konsistentere Sicht, die allerdings nicht so verbreitet ist, sind 4 Ebenen, mit dem Astralraum in Zentrum umgeben von Taschenuniversen, darum herum die von einfachen aber zahlreichen Willen gebildeten Geisterwelten und ganz außen die endlos vielen zu Realität erstarrten Welten, von denen die Hauptlinie nur eine verschwindend kleine Teilmenge repräsentiert.

Nahe Parallelwelten teilen sich oft eine Geisterwelt, so dass sich dorthin recht einfache Reisewege ergeben. In weiter entfernte Welten (sowohl physisch wie entlang der wcz-Achsen) gelangt man oft nur durch Taschenuniversen, und erst der echte Astralraum ermöglicht den Wechsel in jeden Winkel des Multiversums, was aber ohne feste Portale meist eine lange und schwierige Reise darstellt.

9.7 Wo sind wir?

Physische (Parallelwelten und Taschenuniversen) und nicht-physische Ebenen (Geisterwelten und der Astralraum) sind trivial zu unterscheiden. Die Position auf der c-Achse erkennt man recht bald daran, was für Dinge dort geschehen, die auf der Hauptlinie unmöglich wären. Die Entfernung auf der w-Achse wird offensichtlich, sobald man zu zaubern versucht, und die Abwesenheit eines Konsens, die typisch für Taschenuniversen ist, bemerkt man dabei vielleicht auch – wenn man vor Zeugen zaubert. Nur der Abstand auf der z-Achse kann schwierig herauszufinden sein, da man ja in der Wildnis sein kann (kein TL). In jedem Fall braucht es hier genauere Recherchen um den Abstand exakt einordnen zu können, und selbst dann sind Parallelwelten (auf der Hauptlinie) manchmal nahezu unmöglich zu identifizieren.

Um genauer bestimmen zu können, wo sie denn nun sind, tun die Charaktere gut daran, einen Kompass zu suchen oder zu bauen.

9.7.1 Ordnung ...

Auf „elementaren“ Ebenen herrscht mehr Ordnung. Was bedeutet das?

Wesen in C-1 Welten sind sesshafter und unflexibler. Es gibt weniger Arten und Spezies (höchstens eine intelligente). Sie haben höchstens einen Nachteil und entsprechend weniger Vorteile. Ihre Prioritäten dürfen weniger gestreut sein (keine „Lücken“). Zu Beginn dürfen in P0 Bereichen höchstens eine, in P1 Bereichen höchstens 3 Fertigkeiten gelernt werden. Neue Fertigkeiten lernen kostet 5 ALP. Vernetzungen haben höchstens Reichweite 3.

In C-2 Welten gibt es keine Vor- oder Nachteile, alle Wesen gleichen sich viel stärker bzw. fallen in sehr eindeutige, leicht identifizierbare Kategorien. Es gibt nur 5 Verteilungen: Ein Bereich Prio 3, die benachbarten Prio 1. Zu Beginn darf in P0 Bereichen nichts, in P1 Bereichen höchstens eine Fertigkeit gelernt werden. Eine neue Fertigkeit kann erst erlernt werden, wenn die höchste Fertigkeit in dem Bereich höher als die Anzahl Fertigkeiten in dem Bereich ist. Vernetzungen haben höchstens Reichweite 2.

Ab C-3 gelten Welten als „elementar“, alles ist sehr stereotyp, starr und separiert. Noch weiter entfernte Welten sind für Menschen nicht mehr dauerhaft bewohnbar, aber mit Schutzkleidung können sie kurzzeitig bereist werden.

9.7.2 ... und Chaos

Entsprechend sind die Wesen in C+1 Welten freier in ihrer Gestaltung. Es gibt eine größere Diversität, oft viele verschiedene intelligente Spezies. Sie sind unsteter und spontaner, sie können bis zu 5 Nachteile haben (mindestens 3), ihre Attribute beliebig auf die Grundfertigkeiten verteilen (die $\frac{2}{3}$ -Regel gilt aber trotzdem) und auch 3 Prioritätspunkte auf einen Bereich vergeben. In P3 Bereichen müssen alle Fertigkeiten gelernt werden. Vernetzungen haben höchstens Macht 3.

In C+2 Welten gibt es kaum zwei Wesen mit demselben Profil, jeder sieht individuell aus, trotzdem gibt es viel Intoleranz. Jeder hat seine Resentiments entlang völlig unvorhersehbarer Kriterien. Jeder kann beliebig viele Vor- und Nachteile haben (mindestens 5), die Prioritäten dürfen beliebig verteilt werden (immer genau 5) und keine Fertigkeit darf höher gelernt werden als die Anzahl Fertigkeiten in dem Bereich. Vernetzungen haben höchstens Macht 2.

Ab C+3 gelten Welten als „chaotisch“, alles ist willkürlich, zufällig und durchmischt. Noch weiter entfernte Welten sind für den menschlichen Geist auf Dauer unerträglich, können aber mit Wahrnehmungsfiltren kurzzeitig bereist werden.

9.7.3 Geh deinen Weg

Entlang der w-Achse wird der Anteil magiebegabter Willen größer (W+) bzw. kleiner (W-), im Gegenzug wird der Unterschied zwischen Magie und Technik kleiner (W+) bzw. größer (W-).

Zudem wird in geordneteren Universen (C-) die Regeneration von Psi-Punkten schneller bzw. langsamer, in chaotischeren Universen (C+) fallen bzw. steigen die Mindestwürfe stärker oder die Effekte werden größer bzw. kleiner.

In W-1 Welten kostet P0 einen Prioritätspunkt (sonst keine Psi-Fertigkeiten erlernbar) und bereits PSI Werte über 15 kosten doppelt, Werte über 20 sind nicht erlaubt, übersinnliche Vorteile kosten auch doppelt.

Bei W-2 gibt es keine übersinnlichen Vor- und Nachteile und auch keine Psi-Technik, nur explizit gelernte Sprüche (100%) können gezaubert werden, die Psi-Reichweite ist halbiert und auch die Wirkungsdauer ist eine halbe Größenordnung kleiner. Alle Mindestwürfe sind um 50% erhöht.

Ab W-3 gelten Welten als deterministisch, das Schicksal jeden Willens ist fest und unveränderlich.

9.7.4 Tu, was du willst

In W+1 Welten kann theoretisch jeder zaubern und übersinnliche Vor- und Nachteile sind weit ver-

breitet, Nachteile bringen doppelte Punkte. Es gibt magische Wesen wie Drachen und Feen.

Bei W+2 zaubert auch wirklich jeder, die Reichweite ist verdoppelt, alle Mindestwürfe auf 70% reduziert, viele alltägliche Dinge werden mit Willenskraft erledigt. PP regenerieren sich doppelt so schnell, magische Wesen sind alltäglich.

Ab W+3 gelten Welten als magisch, der Satz „wo ein Wille ist, ist auch ein Weg“ gilt buchstäblich.

In „magischen“ Universen regiert also der freie Wille, „Vorhersagen“ über die Zukunft führen diese überhaupt erst herbei und die Stärke eines Willens bestimmt, wie wahrscheinlich diese Vorhersage eintritt. Demgegenüber kann ein starker Wille in W-3 Welten die Zukunft kaum beeinflussen, aber das vorgegebene Schicksal tatsächlich besser vorhersehen (was für die gewöhnlichen Einwohner kaum möglich ist) und ihm vielleicht sogar aus dem Weg gehen.

9.8 Weltenwanderer

Die Charaktere waren ganz normale Menschen auf der Hauptline, mit üblichen Lebensläufen, wie du und ich sie haben. Die Spieler sollten sich also einen Hintergrund ausdenken, als ob sie einen ihrer Nachbarn spielen würden, jemanden der sie gerne selbst wären, oder auch ganz und gar sich selbst.

Dann haben sie aus irgendeiner Notsituation heraus für einen Moment in eine andere Realität gewechselt, denn das genau ist die besondere Fähigkeit der Weltenwanderer: Sie können in Parallelwelten wechseln. Einfach so. Allerdings nur für Sekunden. Und erfahren dabei, dass die Naturgesetze dort ganz anders sein können. Mit der Zeit finden sie heraus, wie sie beeinflussen können, welche Naturgesetze gelten sollen und dazu in eine genau passende Dimension zu wechseln.

Für Charaktere mit Psi-Priorität 0 ist das ganz neu, sie begegnen der Realität des Multiversums erst mit ihrem ersten Abenteuer, oder kurz davor, es hatte also noch keinen Einfluss auf ihren Lebenslauf. Sie können trotzdem schon einige magische Fertigkeiten besitzen, die sie von einem „gewöhnlichen“ Zauberer gelernt haben oder aus esoterischen Büchern oder auch durch eigene Experimente.

Mit Psi-Priorität 1 haben sie das bereits vor einigen Jahren erlebt (als Jugendliche oder junge Erwachsene) und der Spieler sollte sich überlegen, wie sich ein Charakter nach einer solchen Erkenntnis weiter entwickeln würde. Insbesondere da sie nun auf keinen Fall mehr eine „normale“ Karriere verfolgen können – andere nehmen sie als „abgedreht“ wahr, sie verhalten sich plötzlich komisch und entwickeln seltsame Interessen.

Mit Psi-Priorität 2 sind sie sich schon lange ihrer Fähigkeit bewusst, haben sie schon als Kind entdeckt und sind oft Außenseiter, Spinner oder „Autisten“, die sich absondern oder ihre Fähigkeit so gut verbergen, wie sie können. Der Spieler sollte sie sich ruhig als Aliens vorstellen und sich überlegen, wie sich ein Kind entwickeln würde, das andauernd mit der Realitätsblindheit seiner Umgebung konfrontiert ist. Die Beschreibungen der „Charakterklassen“ oder „Archetypen“ bei der Charaktererschaffung bieten hier einige Lösungsvorschläge, die aber natürlich nur Anregungen sein sollen.

Die Weltenwanderer sind selten und weit verstreut, aber heute, in Zeiten des Internets, finden sie sich natürlich trotzdem und organisieren sich zu Gruppen, von denen einige auch schon bei der Charaktererschaffung vorgeschlagen wurden. Welche davon es auch auf ihrer Welt der Hauptlinie gibt, bleibt ganz jeder Spielgruppe und vor allem natürlich dem Spielleiter überlassen.

Mit ihrer Wander-Fertigkeit begegnen die Charaktere normalerweise nie den Bewohnern anderer Welten, sondern bekommen immer nur kurze Impressionen der veränderten Bedingungen dort (außer vielleicht bei Patzern, da darf sich der Spielleiter beliebige Gemeinheiten ausdenken).

Um wirklich längere Reisen in fremde Welten zu unternehmen, benötigen die Charaktere auf jeden Fall ihre Psi-Fertigkeiten oder müssen magische Orte finden an denen Falten existieren. Oder es verspricht sie durch die Ereignisse eines Abenteurers dort hin.

9.9 Wanderwelten

Die bloße Tatsache, dass die Charaktere eine Welt bereits bereist haben, bedeutet noch lange nicht, dass sie dort auch jederzeit wieder hinfinden. Das Gefüge der Dimensionen ist in ständiger Bewegung, die nur sehr schwer nachzuvollziehen ist. Solange also keine feste Verbindung in Form einer Falte zwischen zwei Welten benutzt wird, muss die Position einer anderen Welt jedes Mal neu bestimmt werden und es besteht das Risiko, dass man sie nicht mehr findet oder dass man gar ohne es zu merken in eine mehr oder weniger ähnliche Parallelwelt dazu gelangt.

10. Konvertierung

Da ja auch alle anderen Universen Teil des Multiversums sind, ist es natürlich möglich, vorhandene Charaktere aus anderen Rollenspielsystemen nach Multiverps zu konvertieren.

10.1 Lage anderer Universen

Doria (ERPS) liegt etwa bei Z-3, W+1 – weil der Techlevel 3 niedriger ist und Psi-Kräfte zwar nicht stärker sind, aber jeder über sie verfügt (obwohl die meisten sie nie benutzen).

Andere Fantasy-Welten wie Magira (Midgard) oder Aventurien (DSA) liegen bei Z-3, Forgotten Realms (D&D) bei Z-2, W-2.

Piratenabenteurer wie 7th Sea, FucK- oder Pulp-ERPS liegen bei Z-1, W-2, Deadlands und Call of Cthulhu bei Z-1, C+2.

GuM-ERPS oder Shadowrun liegen bei Z+1, C+1 denn sie spielen in der nahen Zukunft, und es gibt ganz viele Mutationen und Critter. Die World of Darkness (Mage, Werewolf, Vampire) liegt bei C+1 – auch wegen der Critter.

Das Space-ERPS-Universum oder auch Traveller liegen bei Z+3, W-2, weil sie technologisch höher entwickelt sind, aber Psi-Kräfte sind zwei Stufen schwächer und genauso dünn gesät. StarWars spielt bei Z+2, W-2, StarTrek bei Z+4, W-2, C-1.

10.2 Was geht

Charakterstufen oder Levels gibt es in ERPS nicht, dadurch lassen sich viele davon abhängige Dinge hier schlecht konvertieren. Ein sehr erfahrener Multiverps Charakter mag vielleicht fünf, sechs TP mehr haben als ein Anfänger, aber sicher nicht zwanzigmal so viele wie etwa ein hochstufiger D&D Charakter. Wer auf solche extremen Unterschiede Wert legt, sollte vielleicht lieber nicht auf ein ERPS-artiges System umsteigen. Hier sind entweder alle Charaktere Superhelden oder keiner.

Wie Magie funktioniert ist in vielen Systemen sehr unterschiedlich. Was die Rituale angeht oder wie oft man zaubern kann oder auch die Art wie man PP regeneriert, all das kann der Spielleiter gerne 1:1 übernehmen. Wenn das System Spruchbasiert ist (d.h. ein Charakter kann nur ganz bestimmte Effekte aus einer festen Liste wirken), so kann das durch den Eintrag 100% in der Spruchliste simuliert werden. All solche Effekte treten auch ohne Konvertierung auf, wenn man in fremde Universen reist. Andere Systeme sind da immer eine gute Inspiration für den Spielleiter.

10.3 ERPS

Die Konvertierung von ERPS und seinen Derivaten ist relativ einfach, da das System genau so entworfen wurde, dass es praktisch alles aus diesen Systemen enthält und mit nur geringen Anpassungen übernehmen kann.

Die Basisattribute, Sinne und die abgeleiteten Werte (GST, CYB, BEW, TRK, GTK, SBO) gibt es in allen Varianten von ERPS (auch wenn PSI mal X-Faktor, mal Magie (MAG) oder auch „übernatürlicher Wahnsinn“ heißt und auch wenn der eine oder andere abgeleitete Wert in manchen Varianten selbst ein Basisattribut ist), und sie werden alle 1:1 übernommen, bis auf folgende Änderungen:

- Reflexe (REX) muss neu ausgewürfelt werden mit $(BEW + 2W10) / 2$,
- Die olfaktorischen Sinne (OLF) werden auf das Maximum von GER und GSM gesetzt,
- Der Sinn Intuition entfällt (ein hoher Wert dort sollte vielleicht bei Gsp berücksichtigt werden),
- Wissen (WIS) bzw. Bildung (BIL) heißt jetzt Intellekt (IKT).

10.3.1 Grundfertigkeiten

Die Grundfertigkeiten werden so gesetzt, dass sich möglichst dieselben abgeleiteten Werte ergeben wie bisher:

Stärke:

$$Hkr = (TRK-3)*2$$

$$Ksp = (SBO+2)*2$$

$$Skr = STR - Hkr - Ksp$$

Geschicklichkeit:

$$Ggw = BEW/2 - Skr$$

$$Koo + Gen = GES - Ggw$$

Reflexe:

$$Rea = BEW/2$$

$$Spt + Tim = REX - Rea$$

Konstitution:

$$Knd + Zäh + Vit = KON$$

Psi:

$$Wkr = Binden$$

$$Dim = Dimension$$

$$Fok = (GTK-3)*2$$

$$Gsp = PSI - Dim - Wkr - Fok$$

Charisma und Intellekt:

$$Efv = 15 + Vit - Gsp - CYB$$

$$Seb + Prz = CHA - Efv$$

$$Apf = GST - Wkr - Seb$$

$$Ged + Amk = IKT - Apf$$

10.3.2 Persönlichkeit

Charakterkonzept sowie Wesen und Gehabe sollten passend zum bisherigen Verhalten des Charakters gewählt werden – oder der Spieler sollte sich endlich darüber Gedanken machen und sich dementsprechend festlegen.

10.3.3 Vernetzung

Charaktere, die ihre Welt oder ihre Epoche verlassen haben, sind von all ihren Kontakten und Ressourcen abgeschnitten und haben in der neuen Welt zunächst auch keinerlei Ortskenntnis, Einfluss oder Verbindungen. Das müssen sie alles neu aufbauen.

10.3.4 Ausrüstung

Sämtliche Ausrüstung bleibt natürlich 1:1 erhalten. Ob, und wenn welchen, Wert irgendwas davon in einer anderen Dimension hat, ist allerdings kaum vorhersehbar. Artefakte behalten ihre beschriebene Wirkung, auch wenn sie so vielleicht nicht herstellbar wären.

10.3.5 Fantasy ERPS spezifisch

Die Prioritäten werden wie folgt neu verteilt (WKGP → WKS GP):

2200 → 22100 Krieger oder 22010 Söldner

2110 → 21110 Glücksritter, eventuell auch
21200 Barbar oder 21020 Ninja

2101 → 21011 Ordenskrieger

1201 → 12011 Assassine

1210 → 12120 Waldläufer oder 12210 Seefahrer

1120 → 11220 Händler

1111 → 11211 Abenteurer

0220 → 02220 Dieb

1021 → 11021 Alchimist oder Thaumaturg

1012 → 11012 Kriegspriester

0211 → 02121 Mönch oder 02211 Barde

0121 → 01221 Gelehrter

0112 → 01112 Schamane, eventuell auch

01022 Beschwörer oder 02012 Adept

0022 → 00212 Priester oder 00122 Magier

Eventuell jetzt andere Prioritäten haben keinen Einfluss auf die bisher erlernten Fertigkeiten (wohl aber darauf, wie der Charakter sich dort in Zukunft verbessert).

Die LP für Trefferpunkte werden zum Steigern des Attributs KON verwendet, die für Psi-Einsatz zum Steigern von PSI.

Alle Charaktere haben Psi-Widerstand auf 1.

Die angeborenen Fertigkeiten gibt es alle 1:1 auch als Vorteile in Multiverps. Alle Charaktere haben „gute Reflexe I“, die angeborenen guten Reflexe zählen als „gute Reflexe III“.

10.3.6 Space ERPS spezifisch

In Space ERPS gibt es 49 mögliche Prioritätsverteilungen (ohne Fremdassen), die hier nicht alle einzeln aufgeführt werden.

Der Charakter muss in zwei oder drei Bereichen seine Priorität um 1 reduzieren. Zuerst die 3er-Prioritäten, die es hier nicht gibt. Dann nach Gutdünken, bis eine der erlaubten Kombinationen entstanden ist. Subprioritäten entfallen auch. Die Stufen bleiben davon unberührt.

Die LP für Ausdauer werden zum Steigern des Attributs KON verwendet.

Jeder hat Schriften (Latein bzw. bei Fremdassen die Heimatschrift) auf 2. Die Lernpunkte auf Hobbies kann der Charakter passend auf Straßensport, Wintersport, Handwerk, Hauswirtschaft, Spiele und Schriften verteilen.

Die meisten „Eigenschaften“ gibt es 1:1 auch als Vor- und Nachteile in Multiverps und werden übernommen. Ausgenommen ist der Sozialstatus, der hier zu den Vernetzungen gehört und in der neuen Dimension neu aufgebaut werden muss (Yay, keine Schulden mehr! Aber auch keine rechtliche Immunität ...)

10.3.7 Fertigkeiten

Sind mehrere alte Fertigkeiten, die einer neuen Fertigkeit zugeordnet sind, explizit erlernt (nicht durchs Netz), werden die Lernpunkte zusammengezählt auf die neue Fertigkeit gelegt (höhere Stufe). Sind einer alten Fertigkeit mehrere neue Fertigkeiten zugeordnet, werden die Stufen nach Gutdünken auf diese verteilt.

Sind durchs Netz verbundene Fertigkeiten jetzt verschiedenen Fertigkeiten zugeordnet, werden beide neuen Fertigkeiten erlernt, aber die Lernpunkte der Netz-Fertigkeit werden nicht mehr angerechnet für weitere Fertigkeiten, die derselben neuen Fertigkeit angehören.

Beispiel: *Ein Charakter hat Klettern 7 und Laufen 6 und dadurch Heben 4. Er bekommt nun Kraftsport 7 und Leichtathletik 6, aber die 10 LP von Heben kommen nicht auch noch zu Kraftsport dazu, da das nur durchs Netz erworben wurde. Hätte der Charakter allerdings Klettern nicht gelernt, bekäme er durch Heben 4 trotzdem Kraftsport auf 4.*

Bei Sammelfertigkeiten hat der Charakter die schon definierten Spezialisierungen, wenn dann noch LP übrig sind, hat er sie mehrfach (+4, +6, ...).

Bei Stufen über 10 wird der Wert über 10 verdoppelt (aus 14 wird also 18).

| Waffenfertigkeiten | | |
|-------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|----------------------------------|
| <i>(Fantasy-)ERPS</i> | <i>SpaceERPS</i> | <i>Multiverps</i> |
| Speer, Lanze, Dreizack, Hellebarde | Nahkampfwaffen | Stangenwaffen |
| Langschwert, Breitschwert, Bihänder, Handaxt, Streitaxt, Schlachtbeil | | Klingen |
| Dolch, Degen, Kurzschwert, Florett, Krummsäbel | | Stichwaffen (incl. Laserschwert) |
| Keule, Stabkeule, Kriegshammer, Streitkolben, Morgenstern, Kriegsflögel | | Schlagwaffen |
| Schild, Kampfstab, Parierdolch | Abwehrwaffen | Abwehrwaffen |
| Netz, Peitsche, Bola, Lasso | Spezialwaffen (außer Laserschwert) | Fesselungswaffen |
| - | Feuerwaffen | Pistolen |
| Armbrust | | Gewehre |
| Bogen, Schleuder, Blasrohr | Projektilwaffen | Projektilwaffen |
| Wurfmesser, Wurfstern, Wurfpeil, Wurfaxt, Wurfhammer, Wurfspeer | Wurfwaffen | Wurfwaffen |
| Ballista | Geschütze | Geschütze |
| - | Schwere Waffen | Schwere Waffen |

| körperliche Fertigkeiten | | |
|----------------------------------------------------------------|------------------|-------------------|
| <i>(Fantasy-)ERPS</i> | <i>SpaceERPS</i> | <i>Multiverps</i> |
| Kampf in Rüstung | Anzüge | Anzüge |
| Balancieren, Winden, Tanzen, Tauchen | Akrobatik | Akrobatik |
| Reiten | | Reiten |
| Heben, Klettern, Rudern | Athletik | Kraftsport |
| Athletik, Laufen, Springen, Schwimmen | | Leichtathletik |
| Fingerfertigkeit | | Fingerfertigkeit |
| Wagen lenken, Schlitten fahren, Bootfahren, Kanufahren, Segeln | Pilot | Fahrzeuge |
| - | | Pilot |
| - | | Sportfluggeräte |
| Wintersport, Ski laufen | Hobbies | Wintersport |
| - | | Straßensport |
| Schleichen, Verbergen | Heimlichkeit | Heimlichkeit |

| | | |
|---------------|-------------------|-------------------|
| Ringen, Boxen | Waffenloser Kampf | Waffenloser Kampf |
| Trefferpunkte | Ausdauer | KON steigern |

| soziale Fertigkeiten | | |
|-------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-------------------|
| <i>(Fantasy-)ERPS</i> | <i>SpaceERPS</i> | <i>Multiverps</i> |
| Kulturenkunde, Sagenkunde, Etikette | Allgemeinwissen | Kultur |
| Meditation | Belastbarkeit | Meditation |
| Gebräuche, Milieu | Milieu | Milieu |
| Psi-Widerstand | - | Psi-Widerstand |
| Führung, Psychologie | Psychologie | Psychologie |
| Rhetorik | Rhetorik | Rhetorik |
| Glücksspiel | Hobbies, Kultur (Kunsthandwerk) | Spiele |
| Mechanik, Schlösser öffnen, Seilkunst | | Handwerk |
| Kochen, Hauswirtschaft | | Hauswirtschaft |
| Musizieren, Stimme, Schauspielerei, Lippenlesen, Stimme nachahmen | Kultur (außer Kunsthandwerk) | Theater |
| Tierkunde, Pflanzenkunde | Ökologie | Ökologie |
| Sprachen, Zeichensprache | Sprachen (nur die Hälfte der LP) | Sprachen |
| Verwaltung | Verwaltung | Verwaltung |

| geistige Fertigkeiten | | |
|-----------------------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------------|
| <i>(Fantasy-)ERPS</i> | <i>SpaceERPS</i> | <i>Multiverps</i> |
| Astrologie, Astronomie, Dimensionskunde, Mathematik | Naturwissenschaften | Astrowissenschaften |
| Naturkunde | | Erdwissenschaften |
| Kräuterkunde, Giftkunde, Alchimie | | Materialwissenschaften |
| Magietheorie | | Psionik |
| - | Elektronik | Elektronik |
| Spuren lesen | Heimlichkeit (körperlich) | Forensik |
| - | Geisteswissenschaften | Geisteswissenschaften |
| - | Informatik | Informatik |
| - | Ingenieur | Ingenieur |
| - | Kontrollzentrum | Kontrollzentrum |
| Medizin | Medizin | Medizin |
| Lesen/Schreiben, Fälschen | Hobbies (Latein 2 hat jeder) | Schriften (Spezialisierungen definieren!) |
| - | Gesellschaftswissenschaften | Sozialwissenschaften |

| Psi Fertigkeiten | | |
|--------------------------------------------------------|-------------------|--------------|
| (Fantasy-)ERPS | SpaceERPS | Multiverps |
| Psi-Einsatz | - | PSI steigern |
| Beschwören (Geister), Dimension, Gegenmagie | - | Essenz |
| Bewegung, Beschwören (Dämonen), Illusion (Kraftfelder) | Bewegung | Bewegung |
| Elemente, Beschwören (Elementare) | - | Elemente |
| Materietransformation | Materie | Materie |
| Hypnose, Kontrolle | Geist | Kontrolle |
| Empathie, Telepathie, Illusion (Halluzination) | | Telepathie |
| Natur | Leben | Natur |
| Regeneration | | Regeneration |
| Schock | Schock | Destruktion |
| Körperbewusstsein | Körperbewusstsein | Selbst |
| Binden, Verständnis | - | Muster |
| Wahrnehmung | Wahrnehmung | Wahrnehmung |

10.3.8 Schaden umrechnen von W10

Der Erwartungswert von W10++ ist höher als der von W10. Um zu vergleichbar hohen Schäden zu kommen, wird daher folgende Tabelle verwendet, um die Wirkung von unbekanntem Waffen/Giften/Artefakten umzurechnen:

| | 1w | 2w | 3w | 4w | 5w | 6w |
|----|------|------|------|------|------|------|
| -3 | 1w-4 | 1w+2 | 2w | 3w-1 | 4w-3 | 4w+4 |
| -2 | 1w-3 | 1w+3 | 2w+1 | 3w | 4w-2 | 5w-3 |
| -1 | 1w-2 | 1w+4 | 2w+2 | 3w+1 | 4w-1 | 5w-2 |
| 0 | 1w-1 | 2w-3 | 2w+3 | 3w+2 | 4w | 5w-1 |
| +1 | 1w | 2w-2 | 3w-3 | 3w+3 | 4w+1 | 5w |
| +2 | 1w+1 | 2w-1 | 3w-2 | 3w+4 | 4w+2 | 5w+1 |
| +3 | 1w+2 | 2w | 3w-1 | 4w-3 | 4w+3 | 5w+2 |
| +4 | 1w+3 | 2w+1 | 3w | 4w-2 | 4w+4 | 5w+3 |

10.4 Andere ERPS Varianten

Eine Abbildung der Fertigkeiten anderer ERPS basierter Systeme auf Multiverps liegt bei und auch sonst stellt die Konvertierung kein Problem dar.

Man sollte aber bedenken, dass einige konzeptuelle Unterschiede es schwer machen, Charaktere aus verschiedenen Systemen in einer Runde zu vereinen.

So wird in FuCK-ERPS, Pulp-ERPS, SHiT-ERPS und B.ERPS streng zwischen Helden und Statisten unterschieden, wobei Letztere sehr viel schwächer als die Helden sind. In Fantasy-ERPS, Space-ERPS und GuM-ERPS ist das bei weitem nicht so extrem.

Man solle sich also entscheiden, ob man entweder Superhelden bei der Konvertierung etwas schwächer machen will, oder die Normalos entsprechend pimpen – sonst werden die Spieler in der Runde nicht glücklich.

Das gilt natürlich um so mehr, wenn Charaktere aus ganz anderen Systemen nach Multiverps konvertiert wurden.

10.5 Mage – the Ascension

Ja, Mage hat nichts mit ERPS zu tun und ich kenne auch niemanden von den Machern, aber die *Hauptlinie* ähnelt der „World of Darkness“ in vielen Punkten und die meisten wichtigen Aspekte finden sich auch in diesem System, weshalb hier detaillierte Konvertierungsregeln angeboten werden können.

10.5.1 Concept, Nature and Demeanor

Diese werden 1:1 dem Charakter-Konzept, dem Wesen und dem Gehabe zugeordnet. Hier die Übersetzungen der englischen Begriffe:

| | |
|----------------|------------------|
| Architect | Architekt |
| Autocrat | Autokrat |
| Bon Vivant | Lebemann |
| Bravo | Egoist |
| Caregiver | Fürsorger |
| Child | Nesthäkchen |
| Celebrant | Enthusiast |
| Competitor | Wetteiferer |
| Conformist | Konformist |
| Conniver | Intrigant |
| Curmudgeon | Griesgram |
| Deviant | Abweichler |
| Director | Dirigent |
| Fanatic | Fanatiker |
| Gallant | Kavallier |
| Judge | Richter |
| Loner | Einzelgänger |
| Martyr | Märtyrer |
| Masochist | Masochist |
| Monster | Psychopath |
| Opportunist | Opportunist |
| Pedagogue | Oberlehrer |
| Penitent | Büßer |
| Perfectionist | Perfektionist |
| Rebel | Rebell |
| Rouge | Schelm |
| Survivor | Stehaufmännchen |
| Tattler | Klatschmaul |
| Thrill-Seeker | Adrenalin Junkie |
| Traditionalist | Traditionalist |
| Trickster | Hochstapler |
| Visionary | Visionär |

10.5.2 Attributes

Die Basisattribute entsprechen weitgehend den Mage Attributes:

STR = Strength*5 -1
 GES = Dexterity*5 -1
 KON = Stamina*5 -1
 REX = Wits*5 -1

CHA = Charisma*3 + Appearance*2 -1

IKT = Intelligence*3 + Manipulation*2 -1

PSI = Arete*3 + Willpower + Awareness

Sinnespunkte = 35 + Perception*8 + Alertness*3

Jeder Sinn muss mindestens 2 sein, Werte über 20 kosten doppelt.

Danach werden die Basisattribute auf die Grundfertigkeiten aufgeteilt und maximal um 10 Punkte verschoben.

10.5.3 Traditions

Die verschiedenen Traditions entsprechen etwa folgenden Prioritäts-Verteilungen:

| W | K | S | G | P | Klasse |
|---|---|---|---|---|-------------------------------|
| 0 | 0 | 1 | 2 | 2 | Virtual Adepts |
| 0 | 1 | 0 | 2 | 2 | Sons of Ether |
| 0 | 0 | 2 | 1 | 2 | Celestial Chorus |
| 0 | 1 | 1 | 1 | 2 | Dreamspeakers |
| 0 | 2 | 0 | 1 | 2 | Akashic Brotherhood |
| 1 | 1 | 0 | 1 | 2 | Ahl-i-Batin |
| 1 | 1 | 0 | 2 | 1 | Sons of Ether (Mad Scientist) |
| 0 | 1 | 2 | 2 | 1 | Order of Hermes |
| 0 | 2 | 1 | 2 | 1 | Verbena |
| 0 | 2 | 2 | 1 | 1 | Cult of Ecstasy |
| 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | Hollow Ones |
| 1 | 2 | 0 | 1 | 1 | Dreamspeakers (Solitaries) |
| 2 | 1 | 0 | 1 | 1 | Euthanatos |

10.5.4 Abilities

Stufe = Punkte*4 -3

Die Stufe kann auf alle zugeordneten Fertigkeiten verteilt oder auch einer einzigen zugeteilt werden.

Talents

| | |
|--------------|----------------------------------------------------|
| Alertness | - (Sinnespunkte) |
| Athletics | Akrobatik, Leichtathletik, Reiten, Sportfluggeräte |
| Awareness | - (PSI) |
| Dodge | waffenloser Kampf, Abwehrwaffen, Fesselungswaffen |
| Brawl | Schlagwaffen, Wurfwaffen |
| Expression | Rhetorik, Theater |
| Intimidation | Kraftsport, Milieu |
| Leadership | Psychologie, Rhetorik |
| Streetwise | Milieu |
| Subterfuge | Milieu, Psychologie |

Skills

| | |
|-----------|---------------------------------------------|
| Crafts | Handwerk |
| Drive | Fahrzeuge, Pilot, Wintersport, Straßensport |
| Etiquette | Kultur |

| | |
|-------------|----------------------------------------------------------|
| Firearms | Projektile, Pistolen, Gewehre, schwere Waffen, Geschütze |
| Meditation | Meditation, Psi-Widerstand |
| Melee | Klingen, Stichwaffen, Stangenwaffen |
| Performance | Theater, Fingerfertigkeit |
| Stealth | Heimlichkeit |
| Survival | Ökologie, Hauswirtschaft |
| Technology | Anzüge, Ingenieur, Elektronik, Kontrollzentrum |

Knowledges

| | |
|---------------|------------------------------------------------|
| Academics | Geisteswissenschaften |
| Computer | Informatik |
| Cosmology | Astrowissenschaften |
| Enigmas | Schriften, Spiele |
| Investigation | Forensik |
| Law | Sozialwissenschaften, Verwaltung |
| Linguistics | Sprachen |
| Medicine | Medizin |
| Occult | Psionik |
| Science | Planetenwissenschaften, Materialwissenschaften |

Wer wenigstens einen Punkt in Academics, Enigmas, Linguistics oder Law hat, kann Schriften auf 1. Wer mindestens 3 Punkte in irgendeinem Knowledge hat, kann Schriften auf 2.

10.5.5 Spheres

Stufe = Punkte*5 -4

| | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| Correspondence | Bewegung, Selbst |
| Entropy | Destruktion |
| Forces | Elemente |
| Life | Regeneration, Natur, Selbst |
| Matter | Materie |
| Mind | Telepathie, Kontrolle |
| Prime | Muster |
| Spirit, Time | Essenz, Selbst |
| (Anzahl gelernter Sphären -3)*3 | Wahrnehmung |

10.5.6 Backgrounds

Die meisten Backgrounds werden auf die Vernetzungen gelegt, wobei Punkte+3 auf Reichweite und Macht verteilt werden dürfen:

| | |
|------------|---------------|
| Allies: | Unterstützung |
| Contacts: | Kontakte |
| Influence: | Einfluss |
| Library: | Quellen |
| Mentor: | Mentor |
| Node: | Ortskenntnis |
| Resources: | Finanzmittel |

Die übrigen Backgrounds werden speziell behandelt:



Arcane, Avatar, Dream, Destiny: Der Charakter hat stattdessen einen entsprechenden Vorteil.

Wonder: Entsprechendes Artefakt aufschreiben. Jeder Punkt hier kostet einen permanenten GP.

Do: pro Punkt 3 Stufen zusätzlich auf beliebige Waffenfertigkeiten (oder WLK) verteilen.

10.5.7 Quintessence

So etwas wie Quintessenz gibt es in Multiverps nicht. Stattdessen erhält der Charakter für je 4 Punkte einen zusätzlichen Punkt auf Ortskenntnis, nach Belieben auf Reichweite oder Macht. Wenn er vorher gar keine Ortskenntnis hat, dann 1/1.

10.5.8 Paradox

Pro Punkt startet der Charakter mit 5 GP weniger. Wenn er ein geringes Maximum hat und richtig viel Paradox, startet er eventuell wahnsinnig. Wenn er sich gerade in einer Quiet befindet, startet er automatisch mit -41 GP (bei höherstufiger Quiet auch noch deutlich tiefer). Er muss erst behandelt werden, bevor er wieder normal interagieren kann.

10.5.9 Rotes, Experience

Jeder Rote gibt 80% auf einen entsprechenden Spruch. Ungenutzte Experience wird 1:1 in ALP umgewandelt.

10.5.10 Cabal, Resonance

Die Spieler können ihrer Gruppe gerne auch einen Namen geben, der aber in Multiverps keine besondere Rolle spielt. Sogas gehört eher zum Charakter Hintergrund. Auch die Resonanz ist etwas, mit dem man einem Charakter Farbe verleihen kann, was aber nicht konvertiert wird.

10.5.11 Abschluss

Die Merits and Flaws sollten bis auf ein paar Supernaturals den besonderen Merkmalen zuzuordnen sein. Notfalls andere Vorteile wählen.

Die Konvertierung ist damit fertig. Abschließend werden die abgeleiteten Werte genau wie bei der normalen Charaktererschaffung berechnet.

Ausrüstung bleibt 1:1 erhalten und auch alle anderen Notizen (zu Aussehen, Hintergrund, Bekannten, ...) müssen natürlich noch übertragen werden.

11. Spruchanhang

Es gibt in Multiverps 12 Bereiche mit 36 Spezialisierungen (40 wenn man *Selbst* mitrechnet). Der Spruchanhang illustriert jede Spezialisierung durch einige Beispiele, was dann insgesamt über zweihundert Sprüche ausmacht. Das soll die Spieler aber nicht davon abhalten, zu zaubern, was immer ihnen einfällt – die Freiheit des Magiesystems ist ein wichtiger Grundpfeiler aller ERPS-Systeme. Allerdings sammeln wir die Sprüche auch schon seit zwanzig Jahren, weshalb die Beispiele bereits ein großes Spektrum an Ideen abdecken. Es lohnt sich also immer zu schauen, ob es bereits MW Vorschläge für einen beabsichtigten Effekt gibt.

Es werden die folgenden Abkürzungen in Formeln verwendet (im Almanach dann auch ohne weitere Erklärung):

r steht immer für einen Radius in Metern. Dieser wird verwendet, wenn der Wirkungsbereich eines Zaubers nicht die gesamte Reichweite ist. $r = 0$ bedeutet dabei immer, dass nur ein Ziel betroffen ist ohne irgendwelche Umgebung, Bei $r = \frac{1}{2}$ ist auch alles, was das Ziel direkt berührt betroffen, außerdem natürlich alles, was sich ganz im Radius befindet. Bei Zaubern, die explizit auf genau ein Ziel wirken, ist r die maximale Entfernung zwischen Zauberer und Ziel.

m² und **m³** stehen immer für eine Fläche in Quadratmetern bzw. für ein Volumen in Kubikmetern, die linear eingehen.

t steht immer für eine zeitliche Distanz, die in Größenordnungen gemessen wird. Die Basis wird in der Spruchbeschreibung angegeben.

w steht immer für eine Anzahl an W10++ Würfeln (oft Schadenswürfel).

e steht immer für einen Exponenten (ein Parameter der sich pro Verdoppelung/Halbierung um eins erhöht).

p steht immer für die Masse eines Objekts in 100g*GTK Schritten (Pfund), wenn diese linear eingeht. Die Last oder das Gewicht spielt für Magie keine Rolle.

n und **u** stehen für sonstige Parameter eines Zaubers, oft der gewünschte Bonus, die Stufe eines Effekts oder die Anzahl an Zielen. Wenn es Sinn ergibt, sind immer auch halbe Schritte erlaubt.

Δ steht immer für weitere Modifikationen, die einer Tabelle bei der Spruchbeschreibung zu entnehmen sind.

Die Formeln gehen immer von einfacher Reichweite aus (PSI Meter). Pro Verdoppelung steigt der MW um +5, außer der Zauberer nimmt eine verlängerte Zauberdauer in Kauf.

Die Zauberdauer ist normalerweise eine volle Größenordnung, also IP (Initiative), R (Runden), m (Minuten), 10m (zehn Minuten) oder 1½h (andert-halb Stunden). Pro halbe Größenordnung verkürzter Zauberdauer wird der MW 25% schwerer, pro halber Größenordnung länger um 10% leichter (maximal 50%). Diese Zeit wird noch mit den Psi-Kosten des Zaubers multipliziert.

Die Wirkungsdauer ist permanent (p), fix (f) oder aufrechterhaltenen (a).

Parameter gehen oft quadratisch in den MW ein, deshalb hier eine kleine Tabelle der Quadrate bis 12 (feinere Schritte als ½ sind nicht erlaubt):

| n | n ² | n | n ² | n | n ² |
|---------|----------------|-----|----------------|------|----------------|
| bis 0,5 | 0 | 4,5 | 20 | 8,5 | 72 |
| 1 | 1 | 5 | 25 | 9 | 81 |
| 1,5 | 2 | 5,5 | 30 | 9,5 | 90 |
| 2 | 4 | 6 | 36 | 10 | 100 |
| 2,5 | 6 | 6,5 | 42 | 10,5 | 110 |
| 3 | 9 | 7 | 49 | 11 | 121 |
| 3,5 | 12 | 7,5 | 56 | 11,5 | 132 |
| 4 | 16 | 8 | 64 | 12 | 144 |

Psi-Widerstand ist vorgeschrieben (#), erlaubt (+), oder nicht erlaubt (-).

Alle diese Angaben sind im Almanach in einer Zeile zur sogenannten „Zauberformel“ zusammengefasst.

11.1 Die Sprüche alphabetisch

Alle Zeit der Welt

Mindestwurf: $10 + n^2 + 2*r + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Beruhigungswert (n)

n: Beruhigungswert, um negative Modifikationen des Ziels auszugleichen.

r: Radius in Metern

Modifikationen:

Berührungsauber +0

Pro Meter Entfernung +2

Zauberer hat Fertigkeit der Aufgabe nicht +2

Der Zauberer versucht ein Lebewesen so zu beruhigen, dass es eine schwierige Aufgabe unter Zeitdruck besser bewältigen kann. Das Ziel kann durch diesen Zauber niemals einen Bonus erhalten, es können nur negative Modifikationen aufgrund von Zeitdruck ausgeglichen werden (z.B. Nachlademodifikationen). Verletzungsauswirkungen oder Auswirkungen aufgrund geistiger Erschöpfung können somit nicht ausgeglichen werden. Der

Zauberer kann die Beruhigung auf sich selbst sprechen.

Spruchdesigner: Galion

Altern lassen

Mindestwurf: $18 + t^2 + e$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Spezies

t: Die Größenordnung, um die das Opfer altert. (0 = 10 Minuten).

e: Der Exponent der Verdoppelung. Die Alterungsrate steigt auf das 2^e -fache des normalen Wertes. Mit $e = 20$ altert das Opfer in 30s um ein Jahr.

Der Zauberer lässt sein Opfer schneller altern. Mit kleinem e bekommt das Opfer das vielleicht gar nicht so schnell mit. In Kriegszeiten wurde dieser Fluch gerne Kindern angetan, um schneller Soldaten zu produzieren.

Amnesie heilen

Mindestwurf: $10 + n$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: möglich

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Kraft (n)

n: Die Kraft des aufzuhebenden Zaubers bzw. die Anzahl TP der Wunde, die zu dem Gedächtnisverlust geführt hat.

Der Zauberer stellt das Gedächtnis seines Ziels wieder her, egal ob dieses hypnotisiert wurde oder durch eine Verletzung seine Erinnerungen verloren hat. Auch verlorene Fertigkeiten können wieder hergestellt werden.

Anomalie richten

Mindestwurf: $20 + 2 * n^2$

Zauberdauer: $1\frac{1}{2}h$

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Größe der Fehlbildung (n)

Der Zauber lässt fehlende oder deformierte Gliedmaßen wieder anwachsen / nachwachsen / sich zurückbilden. Hiermit können auch Operationsnarben geheilt sowie Tattoos und Piercings entfernt werden (die Unv wird zurückgewonnen, aber hineingebundene Zauber sind damit auch weg). Cyberware muss entfernt werden, bevor eine Körperregion behandelt werden kann.

Antihypnose

Mindestwurf: $16 + 3 * n$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Tiefe (n)

n: Der in *Hypnotisieren* spezifizierte Tiefenwert.

Mit dieser trickreichen Hypnose wird das Ziel vor weiteren Hypnosen bis zur gewählten Tiefe geschützt. Außerdem sind Zauberer von Folgehypnosen der Meinung, dass ihre Hypnose funktioniert hat, zumindest so lange, wie ihr „Opfer“ mitspielt. *Antihypnose* kann nur durch *Hypnose erkennen* entdeckt und anschließend mit *Gegenhypnose* aufgehoben werden.

Antimagiesphäre

Mindestwurf: $12 + r^2 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Stärke (w)

r: Der Radius der Sphäre in Metern.

w: Die Anzahl der Widerstandswürfel.

Der Zauberer schafft ein Feld, in dem Magie schlechter funktioniert.

Jeder Zauber, welcher in die Sphäre eindringt oder in ihr gesprochen wird, kann aufgelöst werden. Es werden w Würfel vom Erfolgswurf des eindringenden Zaubers abgezogen. Hätte er dann nicht geklappt, löst er sich auf. Funktioniert er dennoch, so werden Widerstandswürfel gegen den reduzierten Wurf durchgeführt.

Artefakt aufladen

Mindestwurf: $5 + n/3$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Macht (n)

Ein Zauberer kann ein Artefakt, das er selbst geschaffen hat, jederzeit wieder aufladen, solange es noch aktiv ist. Dazu muss er nur die betreffenden Zauber erneut sprechen. Will er aber ein Artefakt aufladen, das jemand anderer geschaffen hat, so muss er dieses zunächst verstanden haben, die Bereiche der darin enthaltenen Sprüche selbst beherrschen und dann diesen Spruch wirken, der ihn zusätzlich zu den PP auch noch einen GP kostet, den er nicht regenerieren kann, solange das Artefakt existiert.

Artefakt verstehen

Mindestwurf: 25

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Magiebereich

Der Zauberer analysiert **einen** vorher per *Magie erkennen* gefundenen Spruch. Er kennt danach die exakten Spezifikationen sowie die **Kraft** des Spruchs, die Anzahl seiner Anwendungen und die **Macht** des Artefakts. *Magie erkennen* muss nicht vorher gezaubert werden, wenn ein anderer Magier die magische Quelle zweifelsfrei lokalisiert hat oder die Magie offensichtlich ist.

Artefakt vorbereiten

Mindestwurf: $25 - t^2 + n/10 + 3*u$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Bereich

n: die Summe der Mindestwürfe der Zauber, die in das Artefakt hineingebunden werden sollen, was die Gesamtkraft genannt wird.

u: Die Anzahl an Bereichen, für die das Artefakt nicht besonders passend ist und aus denen trotzdem Sprüche hineingebunden werden sollen.

t: Herstellungsaufwand (muss zwischen $\frac{1}{2}$ und $5\frac{1}{2}$ liegen)

| | |
|-----------------------------------------------------------------|----------------|
| naturbelassen (totes Holz, Knochen, Stein) | 0 |
| bekritzelt (4R) | 1 |
| grob geformt (3m) | 2 |
| sorgfältig bearbeitet, einfache Metallarbeit ($\frac{1}{2}h$) | 3 |
| solide Metallarbeit, aufwändiger Schmuck (5h) | 4 |
| kompliziert und ausgefeilt ($2\frac{1}{2}T$) | 5 |
| Bei Lebewesen: | |
| Bemalung (10m) | $\frac{1}{2}$ |
| einfache Tattoos ($\frac{1}{2}h$) | 1 |
| farbige Tattoos ($1\frac{1}{2}h$) | $1\frac{1}{2}$ |
| einfache Schmucknarben (5h) | 2 |
| Piercing (T) | $2\frac{1}{2}$ |
| aufwändige Schmucknarben ($2\frac{1}{2}T$) | 3 |
| organische Veränderungen (W) | $3\frac{1}{2}$ |

Der Zauberer bindet eine Subroutine seines Willens in ein Stück tote Materie. Dazu muss dieses mindestens minimal bearbeitet sein (ein paar hineingeritzte Striche oder ein Tupfer Farbe), aber je aufwändiger ein Gegenstand gestaltet ist, desto leichter lässt er sich mit einem Willen verbinden.

Ein Artefakt hält minimal Psi Minuten, was sich automatisch um bis zu t Größenordnungen verlängert, wenn sich der Zauberer an der Herstellung des Gegenstandes beteiligt (oder ihn gleich ganz selbst anfertigt), also mit jeder Verlängerung der Zauber-

dauer. Ansonsten kann die Wirkungsdauer wie üblich durch Erhöhung des MW verlängert werden.

Soll etwas in ein Lebewesen gebunden werden, so vergrößert sich der Bearbeitungsaufwand um $1\frac{1}{2}$ Größenordnungen (die tote Materie muss mit dem Lebewesen verbunden werden) und gilt als Implantat mit Unverträglichkeit = t.

Der Zauberer bestimmt, welche Zauber das Artefakt können soll und addiert die Mindestwürfe, die er dafür bräuchte (also inklusive Vergrößerungen der Wirkungsdauer oder Reichweite und seiner persönlichen Spruchprozente). Das Artefakt kann jeden dieser Zauber einmal mit den definierten Parametern auslösen. Soll es einen Spruch mehrfach auslösen können, muss der MW mehrmals zur Gesamtkraft addiert werden. Einzig ein definierter Auslösemechanismus wirkt automatisch über die ganze Lebensdauer des Artefakts. Wurden alle auslösbaren Zauber des Artefakts verbraucht, bleibt es trotzdem ein Artefakt, und kann auch wieder aufgeladen werden. Artefakte die Sprüche aus verschiedenen Bereichen können sind schwieriger herzustellen.

Zusätzlich zu den PP muss der Zauberer auch noch $1+n/100$ GP aufbringen, um das Artefakt vorzubereiten. Diese kann er nicht zurückbekommen, solange das Artefakt existiert. Ist das Artefakt für eine andere Person gedacht und diese ist bei der Herstellung anwesend, so darf auch diese statt dem Zauberer die nötigen GP beisteuern.

Hat der Zauberer einen Auslöser definiert, so muss er diesen nun zaubern (allerdings mit Wkr statt der sonst für diesen Zauber nötigen Grundfertigkeit). Die Vorbereitung des Artefakts ist damit abgeschlossen, auch wenn es noch nichts kann, und auch wenn der Auslösezauber nicht geklappt hat! Ab jetzt läuft die Wirkungsdauer ab.

Danach muss der Zauberer jeden der Zauber sprechen, für die das Artefakt vorbereitet wurde, wobei jeweils Wkr eingesetzt wird. Er muss das aber nicht sofort und auch nicht auf einmal tun, sondern kann sich auch zwischendurch ausruhen. Die erreichten Ergebnisse werden als Kraft beim Artefakt notiert. Ist ein Spruch mehrfach enthalten, wird immer der jeweils älteste ausgelöst.

Jedes Artefakt enthält den Bereich *Muster*, denn der Spruch *Artefakt vorbereiten* gehört zu diesem Bereich – das macht es generell unauffällig, es mit einem Fluch zu belegen. Zudem sind alle Artefakte passend für den Bereich, denn die Voraussetzung ist hier, dass es bearbeitet ist.

Um für einen anderen Bereich als passend zu gelten, muss ein Artefakt bestimmte Teile enthalten:

- für *Bewegung* bewegliche Teile (Ketten, Räder, ...)
- für *Destruktion* radioaktive Teile
- für *Elemente* Edelsteine

- für *Essenz* Wasser
- für *Kontrolle* Knochen
- für *Materie* Metalle
- für *Natur* Holz oder Fell
- für *Regeneration* Kräuter (möglichst wirksame)
- für *Telepathie* Öle (farbig oder duftend)
- für *Wahrnehmung* Glas

Atomkerne umwandeln

Mindestwurf: $18 + p + n^2$

Zauberdauer: 10m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Grad der Umwandlung (n)

n: Der Umwandlungsgrad (+1 pro 10%)

Der Zauberer ändert die Zusammensetzung in einem homogenen Objekt (etwa einer Flüssigkeit, einem Stein oder einem Metallbarren).

Werden chemische Elemente umgewandelt, treten Nebeneffekte auf, da die Masse gleich bleiben muss. Oft ist das neue Objekt radioaktiv, weil überschüssige Neutronen vorhanden sind oder welche fehlen. Werden nur Verbindungen umgebaut, gibt es keine Nebeneffekte (höchstens schäumt etwas kurz, wenn z.B. Wasserstoff entweicht).

Um ein Getränk in ein anderes zu verwandeln, reichen 10% Umwandlung aus (90% sind und bleiben Wasser), um ein Objekt „golden“ erscheinen zu lassen, sind mindestens 30% nötig.

Es können auch bearbeitete Objekte umgewandelt werden, solange sie homogen sind – eine Statue oder eine Münze, bei einem Schmuckstück aus verschiedenen Materialien nur jeweils eines der Materialien, z.B. einen der Edelsteine darin. Artefakte umzuwandeln erfordert, dass der Wurf für den Zauber ihre **Macht** übertrifft, und es besteht eine Chance, dass das Artefakt dabei zerstört wird.

Attribut erhöhen

Mindestwurf: $12 + 2*r + 3*n$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Erhöhung (n)

n: Der Wert, um den das Attribut erhöht wird.

Es handelt sich hier um sechs verschiedene Sprüche, die gleich funktionieren: **Stärke erhöhen**, **Geschicklichkeit erhöhen**, **Konstitution erhöhen**, **Reflexe erhöhen**, **Charisma erhöhen** und **Intellekt erhöhen**. Die Erhöhung körperlicher Attribute spiegelt sich auch im Aussehen wieder (mehr Muskeln, federnderer Gang, gesündere Gesichtsfarbe, ...), die geistiger Attribute in der Aura des Ziels. Den Bonus

muss der Zauberer einer der drei Grundfertigkeiten des Attributs zuordnen.

Selbst: Es kann jedes der sechs Attribute erhöht werden (PSI natürlich nicht).

Nat/Verw: Es können nur körperliche Attribute (STR, GES oder KON) erhöht werden.

Esz/Gei: Es können nur geistige Attribute (REX, CHA oder IKT) erhöht werden.

Auflösung

Mindestwurf: $30 + r^2 + w^2$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schaden pro Runde (w)

r: Der Radius der Zone in Metern.

w: Die Anzahl der Würfel an V Schaden, den jedes Objekt und jede Person die sich im Radius aufhält, jede Runde erhält.

Der Zauberer erschafft eine Zone, in der sich alle Molekülbindungen und Adhäsionskräfte so weit verringern, dass Objekte die in sie eintreten zu Staub zerfallen (was eventuell mehrere Runden dauert). Willen können versuchen ihren Körper mit einem Widerstandswurf zusammenzuhalten, aber sie müssen diesen jede Runde die sie sich in der Zone aufhalten neu würfeln. Alles, was von Anfang an in der Zone ist, ist nicht betroffen.

Aura verbergen

Mindestwurf: $12 + \Delta$

Zauberdauer: Minuten

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Ziel (Modifikationen)

Modifikationen:

Objekt 0

Lebewesen +2

Magisches Objekt / aufrechterhaltener Zauber +5

Gebiet +10

Eine Person, Gegenstand oder Gebiet wird magisch verborgen. Damit ist es durch Wahrnehmungszauber nicht mehr automatisch aufzuspüren. Wendet ein anderer Zauberer einen Wahrnehmungsspruch an, muss er die **Kraft** des *Aura verbergen* Zaubers erreichen, um den Schleier zu durchschauen. Ansonsten nimmt er an dieser Stelle nichts wahr.

Aushorchen

Mindestwurf: $18 + t^2$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Zeit (t)

t: Die Zeit, die die Ereignisse höchstens zurückliegen können. 0 = Minuten

Der Zauberer hypnotisiert sein Opfer und hilft ihm, sich an Ereignisse zu erinnern als würden sie gerade passieren. Das Opfer erzählt vorbehaltlos alles, woran es sich erinnert. Der Zauberer muss den Fluss durch Fragen steuern. Umweltgeräusche lenken das Opfer eventuell ab und bringen es auf andere Themen. Eine *Antihypnose* verringert die Zeit um ihre Stufe Größenordnungen – die Erinnerungen reichen also nur überraschend kurz zurück.

Aussehen ändern

Mindestwurf: $15 + 2*r + n$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Behaarung, Figur, Gesichtszüge, Größe oder Haar-, Haut- und Augenfarbe

n: Anzahl an Parametern, die geändert werden sollen.

Der Zauberer verändert die äußeren Attribute des Ziels. Größe und Gewicht können nur um $\pm 20\%$ geändert werden. Je weiter das ausgereizt wird, desto schlechter passt dem Opfer danach die Kleidung, die es trägt.

Austreibung

Mindestwurf: n

Zauberdauer: $\frac{1}{2}h$

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Macht (n)

n: Die Macht des Wesens (das Ergebnis des Beschwören Wurfs).

Es handelt sich um drei verschiedene Sprüche, welche hier wegen identischer Regeln zusammengefasst wurden: *Geister austreiben*, *Dämonen austreiben* und *Elementare bannen*. Über *Esz/Bin* können alle Wesen gebannt werden, Dämonen auch über *Bew/Kor*, Elementarwesen über *Ele/Dir*, Geister über *Esz/Gei* und Naturgeister über *Nat/Welt*.

Der Zauberer entzieht dem Wesen die Kraft, sich in dieser Dimension zu halten und es wird in seine Heimatdimension zurückgeworfen. Wenn es einen fremden Körper übernommen hatte, so bricht dieser leblos zusammen (oder zerfällt, wenn das Wesen

ihn selbst geschaffen hatte). Wenn der Übernommene vorher noch gelebt hat, besteht eine Chance, dass er den Körper wieder einnehmen kann. Dazu muss ihm ein PW:KON+Wkr gelingen. War er religiös und der Zauberer verwendet ein Ritual seines Glaubens, gelingt ihm dies nur bei einem kritischen Misserfolg nicht.

Schafft er es nicht, bleibt er als Geist in der Nähe seines Körpers und könnte mit *Tote wiedererwecken* wieder mit diesem verbunden werden. Bei einem kritischen Fehler geht er direkt in sein Totenreich ein und kann nicht mehr erweckt werden. Bei einem kritischen Erfolg erwacht er sofort wieder ohne Nachteile, sonst dauert es einige Zeit und er wird von bösen Erinnerungen an seine Taten als Besessener heimgesucht.

Auswirkungen heilen

Mindestwurf: $14 + t^2 + 2*r + \Delta$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Auswirkungsdauer (t)

r: Entfernung des Ziels in Metern

t: Auswirkungsdauer (0 = 1min, 2 = 2h, 2.5 = 5h, 3.5 = 2 Tage, 4 = 1 Woche, 4.5 = 3 Wochen)

Auswirkungsart:

| | |
|------------------|-----|
| Abzüge | +0 |
| Arm zeitweise AU | +1 |
| erhöhte BK | +2 |
| zeitweise AU | +3 |
| zeitweise BU | +5 |
| zeitweise HU | +7 |
| Bewusstlos | +9 |
| Koma | +12 |

Mit diesem Zauber ist es möglich, Zonenauswirkungen aufzuheben. Brüche, Blutungen oder Organschäden verschwinden dadurch nicht, der Patient spürt sie nur nicht mehr. Dieser Zauber macht also nur Sinn, nachdem das Hauptproblem zumindest behandelt wurde. Die Auswirkungen durch abgetrennte Gliedmaßen lassen sich hiermit nicht aufheben – selbst wenn es nicht wehtut, kann man ohne Arm keine Aktionen damit durchführen. Auch geistige Auswirkungen lassen sich hiermit nicht beeinflussen.

Selbst: Der Zauberer muss aktionsfähig sein (nicht AU, HU, bewusstlos oder im Koma), um zaubern zu können. Auch wenn er nur zeitweise aktionsunfähig ist, kann er kaum einen minutenlangen Zauber wirken (er kann es versuchen, aber er wird wohl nur seine PP verschwenden).

Auszehrung heilen

Mindestwurf: $15 + n + 2*r$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Typ (Gift, Krankheit, Infektion, Hunger, Durst, Blutverlust, Erschöpfung)

n: Anzahl der zu heilenden TP.

TP die durch Auszehrung verloren wurden, sind keine Wunden. Diese Punkte können mit diesem Zauber regeneriert werden, aber die Ursache der Verluste wird damit nicht geheilt. Wer immer noch vergiftet, krank oder infiziert ist oder weiter hungert, durstet, blutet oder sich anstrengt, wird die TP bald wieder verlieren, wenn nicht erst die Ursache behoben wird.

Bann brechen

Mindestwurf: $5 + n$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Kraft (n)

n: Die Kraft des Zaubers.

Es handelt sich hier um vier verschiedene Sprüche, die gleich funktionieren: **Kontrolle brechen**, **Gegenhypnose**, **Fluch aufheben** und **Rückverwandlung**.

Um eine Hypnose aufzuheben, muss zuerst der Spruch *Hypnose erkennen* erfolgreich gezaubert werden. Kontrolle und Verwandlungen sind leicht erkennbar, Flüche bemerkt das Opfer oft auch selbst.

Bannkreis

Mindestwurf: $25 - n$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Entfernung (n)

n: Die dimensionale Entfernung – je fremdartiger die Zieldimension, um so leichter ist ein Bannkreis dagegen zu erschaffen.

Der Zauberer schafft einen dimensional Bruch, der von Wesen aus einer bestimmten, anderen Dimension nicht übertreten werden kann – weder von innen nach außen noch umgekehrt. Auf Wesen aus allen anderen Dimensionen hat der Bannkreis keinerlei Wirkung. Der Zauberer muss dafür zwei konzentrische Kreise aufzeichnen und dazwischen die Zieldimension beschreiben. Wird diese Zeichnung verwischt, verliert der Bannkreis sofort seine Wirkung. Betroffene Wesen können das aber nicht

Selbst herbeiführen. Bestimmte Zeichenmaterialien können viel haltbarer sein als andere.

Beeinflussen

Mindestwurf: 24

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Spezies (Mensch, Elf, Klingone, Hund, Pferd etc.)

Für diesen Spruch muss der Zauberer seinem Opfer tief in die Augen schauen. Der Rest der Beeinflussung geschieht telepathisch.

Der Zauberer beeinflusst das Unterbewusstsein seines Opfers, wodurch dieses bestimmte Handlungen vermeidet oder bevorzugt ohne es zu merken. Wann immer das Opfer etwas tun will, was dem Zauberer nicht passt, muss das Opfer einen PW:GST+Seb machen. Bei einem Misserfolg lässt es das bleiben, bei einem kritischen Misserfolg tut es stattdessen etwas im Sinne des Zaubers. Umgekehrt, wann immer es etwas nicht tun will, was der Zauberer getan haben will, braucht es einen PW:GST+Seb um es zu lassen, bei einem kritischen Erfolg kann das Opfer stattdessen etwas Missliebigeres tun.

Befehle erteilen

Mindestwurf: $15 + 3*n + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent (mehrere Runden)

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Befehl

n: Anzahl zusätzlicher Runden, die der Befehl wirken soll.

Der Zauberer erteilt dem Opfer einen einzigen (kurzen) Befehl, den dieses bis zum Ablauf der definierten Runden bzw. mindestens eine Handlung lang befolgt. Es ist nicht möglich, Befehle zu erteilen, welche das Opfer oder seine Mitstreiter offensichtlich gefährden oder gar töten. Einfache Befehle sind „Stehenbleiben!“, „Waffe wegwerfen!“ oder „Hinlegen!“ Ein Befehl über mehrere Runden könnte „Lass das Fallgitter herunter!“ sein. Da sich der Zauberer nicht auf den Spruch konzentriert, darf das Opfer jede Runde versuchen, den Zauber zu brechen, sprich einen neuen Widerstandswurf machen.

Spruchdesigner: Fertulus si dra Proderius

Beobachter

Mindestwurf: $6 + r^2 + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Radius (r)

r: Der Radius des Feldes in Metern.

Modifikationen:

Magiebereich erkennen +4

Magiebereich + Spezialisierung erkennen +8

Kraft des Spruches erkennen +4

Der Beobachter registriert, wenn auf ein Ziel in seinem Radius gezaubert wird, und macht seinen Zauberer darauf aufmerksam. Hat der Zauberer dann noch eine Handlung, kann er Gegenmaßnahmen ergreifen.

Der Beobachter lenkt den Zauberer nicht ab und kann lange aktiv sein, bemerkt aber keine schon aktiven Sprüche oder Artefakte, die in den überwachten Bereich eintreten. Außerdem kostet ein Beobachter 1 GP zusätzlich zu den PP-Kosten.

Bereich erkennen

Mindestwurf: $18 + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Reichweite

Modifikation:

Spezialisierung erkennen +6

Der Zauberer erkennt, zu welchen Magiebereichen per *Magie erkennen* gefundene Sprüche gehören. *Magie erkennen* muss nicht vorher gezaubert werden, wenn ein anderer Magier die magische Quelle zweifelsfrei lokalisiert hat oder die Magie offensichtlich ist (andernfalls wird ein zufälliger Bereich erkannt, obwohl dort gar keine Magie ist). Bei einem kritischen Erfolg erkennt der Zauberer auch, aus welcher Spezialisierung der Spruch stammt.

Beschleunigen

Mindestwurf: $10 + 2 * n$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Erhöhung (n)

n: Der Wert, um den SCH erhöht wird.

Der Zauberer erhöht die **aktuelle** Schnelligkeit des Ziels. Das Ziel reagiert dadurch nicht schneller und hat auch keine zusätzlichen Handlungen, es kann nur größere Distanzen innerhalb einer Runde zurücklegen.

Beschwören

Mindestwurf: $20 + n + \Delta$

Zauberdauer: $\frac{1}{2}h$

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Macht (n)

n: Die Macht des beschworenen Wesens. Hängt ab von den Fähigkeiten, die dieses haben soll.

Modifikationen:

keine angemessene Ausrüstung +5

Lebensfeindliche Umgebung für das Wesen +10

Dem Wesen angenehme Umgebung 90%

Geschenke 90%

Tieropfer (nur bei hohen Dämonen) 90%

Menschenopfer (" ") 70%

Dieser Zauber steht für sechs verschiedene Sprüche: **Dämon beschwören**, **hohen Dämon beschwören**, **Elementar beschwören**, **hohen Elementar beschwören**, **Person beschwören** und **Person partiell beschwören**.

Die Bewohner anderer Dimensionen haben (wie wir) einen physischen Körper und einen Willen. Man kann nun beides zusammen (voll) oder nur den Willen (partiell) beschwören. Für eine partielle Beschwörung wird nur $\frac{1}{3}$ der Macht eines Wesens gerechnet, es können also viel mächtigere Wesen beschworen werden (sogenannte „Hohe Dämonen“). Das hat jedoch den Nachteil, dass der beschworene Wille magisch begabt sein muss, um für den Beschwörer aktiv werden zu können. Ein partiell beschworenes Wesen kann nicht getötet, sondern nur in seine Heimatdimension zurückgetrieben werden.

Der Zauber sucht selbst ein Wesen mit den gewünschten Eigenschaften (beginnend in der Nähe von Falten), das bereit ist, ihm zu folgen (dem also sein Widerstandswurf missglückt ist), und zwar entweder in geordneteren Welten (höchstens C-3, sogenannte Elementare) in Parallelwelten (höchstens $C \pm 2$, sogenannte Personen) oder in chaotischeren Welten (mindestens C+3, sogenannte Dämonen).

Das Erste was ein partiell beschworener Dämon tut, ist sich einen Körper zu suchen oder zusammenzubauen (es sei denn, der Beschwörer stellt ihm ein Tier- oder Menschenopfer als Körper zur Verfügung). Wenn dieser Körper stirbt oder zerstört wird, ist der Dämon gebannt. Elementare nehmen einfach ein Volumen ihres Elements als Körper, Leute ziehen es meistens vor, Geister zu bleiben (außer sie bekommen Körper gestellt).

Voll beschworene Wesen erscheinen mit ihrer normalen Ausrüstung, trotzdem erwarten sie die für ihren Dienst nötige Bewaffnung, Werkzeuge etc. gestellt zu bekommen und auch einen Lohn zu

erhalten. Was für ein Wesen eine angenehme Umgebung ist, ist natürlich extrem verschieden. Für einen Kämpfer-Dämon mag das ein Schlachtfeld sein, für Luft-Elementare ein hochgelegener Ort im Freien (Berggipfel), für Feuer-Elementare ein Großbrand, eine Eisenhütte oder ein Lava-Feld, für Erd-Elementare eine Erdhöhle, für Wasser-Elementare ein See oder Meer, für Eis-Elementare ein Eisberg oder Gletscher. Ist für einen Elementar gar nichts von seinem Element in der Nähe, zählt das als lebensfeindliche Umgebung.

Dieser Zauber holt ein Wesen nur zum Zauberer, nichts weiter. Um sich vor diesem zu schützen, sollte er vorher einen *Bannkreis* anlegen oder eine *Wand* um sich zaubern (oder beides) und es anschließend mit *Willen unterwerfen* unter seine Kontrolle bringen. Alternativ (insbesondere wenn er für angenehme Umgebung und Geschenke gesorgt hat) kann er auch versuchen, sich auf sein Verhandlungsgeschick zu verlassen. Bei Leuten und Elementaren funktioniert das oft gut, bei Dämonen – na ja, Ansichtssache.

Ele/Dir: niedere (voll beschworene) Elementare stehen automatisch unter der Kontrolle des Beschwörers.

Bleiche

Mindestwurf: $12 + n^2$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Stufe (n)

n: Grad der Vermischung: 1: leicht verwaschen und blass, 2: schwer zu lesen oder zu erkennen, 3: nur mit Hilfsmitteln noch zu erahnen, 4: einfarbig.

Der Zauberer verwischt die Farben eines Bildes oder die Buchstaben eines Buches und lässt sie bis zur Unkenntlichkeit verblassen (einfarbige Fläche).

Blenden

Mindestwurf: $12 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Der Zauberer erzeugt einen hellen Blitz direkt vor den Augen seines Opfers. Je nach Entfernung können aber auch Freunde oder Unbeteiligte von einem Blendeffekt betroffen sein. Der Zauberer selbst ist nicht betroffen. Der Schaden wird von der Sehkraft eines Geblendeten abgezogen. Wird die Sehkraft eines Opfers auf 0 oder weniger reduziert, so ist dieses geblendet und gilt als aktionsunfähig.

Die Sehkraft regeneriert sich mit 1w Punkten am Ende jeder Kampfrunde, die Runde des Zaubers nicht eingeschlossen. Lebewesen mit einer Sehkraft von 0 oder weniger können nicht erneut von dem Zauber betroffen werden. Das Hauptopfer des Zaubers bekommt den vollen Schaden ab, während sich mit ihm im Nahkampf befindliche Wesen 1w Schaden weniger erhalten und alle Anderen, die in Richtung des Effektes blicken, 2w weniger Schaden.

Spruchdesigner: Galion

Blitz

Mindestwurf: $12 + 3 \cdot n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Stärke (n)

n: Zusatzwürfel für Blitzschaden über das in der Atmosphäre vorhandene Maß hinaus.

Der Zauberer verstärkt die Ladung in der Atmosphäre bis zu einem Punkt, wo sie sich in einem Blitz entlädt, dessen Einschlagpunkte er bestimmen kann. Ein Blitz verursacht Fahrzeug-Level Schaden, den der Zauberer beliebig auf Ziele in Reichweite verteilen kann. Eine Ritterrüstung oder ein anderer faradayscher Käfig schützt vor dem Schaden, aber sonst hilft wenig. Mit einem Wetterballon oder mit dem Spruch *Maßgefühl* kann man feststellen, wie stark die Ladungen in der Atmosphäre sind. Bei einem Gewitter sind es gerne mal 4w oder mehr, aber selbst bei klarem Himmel können hohe Ladungen vorhanden sein. Ist das nicht der Fall, kann kein Blitz ausgelöst werden, und natürlich funktioniert dieser Zauber nur unter freiem Himmel.

Blutung stillen

Mindestwurf: $17 + \Delta$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Typ (S oder Q)

Der Zauberer verschließt die größeren verletzten Gefäße sauber, so dass das Ziel nichtmehr blutet. Die Wunde selbst wird dadurch nicht kleiner. Innere Blutungen (Q) sind schwieriger zu behandeln (MW +5).

Buchlesezauber

Mindestwurf: $16 + n^2 + \Delta$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Informationsgehalt (n)

| | |
|--------------------------------------------|-------------------|
| n: gewünschter Informationsgehalt | |
| Autor, Thema, wichtigste Thesen | 1 |
| Überflogen | 2 |
| Einmal durchgelesen | 3 |
| Verinnerlicht | 4 |
| Auswendig gelernt | 5 |
| Modifikationen: Komplexität | |
| Kinderbuch | +0 |
| Roman | +1 pro 100 Seiten |
| Sachbuch | +1/50 Seiten |
| Wissenschaftliche Abhandlung, Gesetzestext | 1/20 |
| Mathematischer Beweis | 1/5 |

Der Anwender blättert ein Buch schnell durch und kennt anschließend (je nach Informationsgehalt) den Inhalt. Für diesen Zauber ist es notwendig, sowohl die verwendete Schrift als auch die verwendete Sprache zu verstehen (was aber auch durch andere Zauber erreicht werden kann).

Spruchdesigner: Taman Maltus

Dämonen erkennen

Mindestwurf: $18 + r^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Reichweite

r: Radius in Metern.

Dieser Zauber erkennt, ob die Wesen im Wirkungsbereich aus einer anderen Dimension stammen (und wenn ja, wie weit deren Heimat auf den wcz-Achsen entfernt liegt). Sind mehrere Wesen betroffen, erfährt der Zauberer nur die Entfernung der am weitesten entfernten Heimat von einem der Wesen, die ihren Widerstandswurf nicht geschafft haben.

Dämpfungsfeld

Mindestwurf: $24 + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schutzstufe (n)

n: Abzug auf Angriffe und Schaden.

Dieser Zauber erzeugt eine Sphäre, die alle physischen Angriffe mit hohem Impuls dämpft. Alle Angriffswürfe innerhalb der Sphäre werden um n, alle Schadenswürfe um $2*n$ verringert (dies gilt auch für den Zauberer). Bei eindringenden Projektilen wird jeder Schadenswürfel um $2*n$ reduziert. Waffenloser Kampf hingegen funktioniert ohne Abzüge.

Spruchdesigner: Taman Maltus

Diagnose

Mindestwurf: $15 + n + 2*r$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Genauigkeit (n)

n: Genauigkeit, zwischen 1 und 15.

Der Zauberer erkennt relativ offensichtliche Krankheiten, Verletzungen oder Gifte, die das Ziel beeinträchtigen. Mit steigender Genauigkeit werden mehr Informationen und „kleinere“ Abweichungen bemerkt (z.B. Parasiten). Um allerdings die genaue Art der Infektion oder des Giftes unterscheiden zu können ist *Gift erkennen* nötig.

Dichte verändern

Mindestwurf: $12 + 2*e + n^2$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Faktor (n)

e: Masse des Objekts (0 = 100g, +1 pro Verdoppelung), e = 10 für 100kg.

n: Faktor der Dichte, mindestens 1,5.

Beim Erhöhen der Dichte presst der Zauberer die Atome in einem Objekt dichter zusammen, wodurch dieses entsprechend kleiner wird (1,5 = 14,5% in jeder Richtung). Außerdem steigt der Bruchfaktor um den Faktor. Beim Verringern der Dichte wird das Objekt entsprechend größer und zerbrechlicher.

Dimensionen falten

Mindestwurf: 40

Zauberdauer: W

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Interdimensionale Entfernung

Der Zauberer erschafft eine Zone, in der zwei Orte langsam ineinander über gehen (oft über Hunderte Meter). Der Zielort muss ihm vorher bekannt sein (markiert oder per Hellsicht gesehen reicht aus). Er legt dazu einen ganz bestimmten Pfad an, oft sehr verschlungen, der exakt abgegangen werden muss. Im Laufe dieses Rituals wechselt er zu dem anderen Ort und muss auch dort den Pfad definieren, eventuelle Hindernisse entfernen oder den Pfad modifizieren. Auf diese Weise wechselt er über mehrere Wochen immer wieder zwischen den beiden Dimensionen hin und her, und der Weg verlagert sich dabei mitunter um Kilometer, bis die beiden Pfade vollständig ineinandergreifen.

Die Zauberdauer enthält bereits die Verschiebung der Reichweite auf Faktor 0,3 – es können also fast

beliebig weit voneinander entfernte Orte auf diese Weise verbunden werden.

Sobald die Faltung fertig ist, sind die Dimensionen dauerhaft verschränkt. Jeder kann die Falte benutzen. Kommt man allerdings vom Weg ab, geschieht nichts. Es gibt viele Falten, man kann sie aber nur schwer finden und es ist praktisch unmöglich, zufällig in eine zu geraten.

Spruchdesigner: Nogi 'Ian Duso-Ba

Dunkelheit

Mindestwurf: $10 + 5 \cdot n$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Verringerung der Intensität (n)

n: Die Verringerung der Intensität (siehe *Licht*).

Der Zauberer entzieht den Photonen im sichtbaren Spektrum Energie und verschiebt sie damit in den Infrarot-Bereich oder noch darunter, wodurch es dunkel wird.

Ebene wechseln

Mindestwurf: $25 + n^2$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Anzahl Personen (n)

Im Gegensatz zur Seelenreise wechselt man mit diesem Spruch komplett in die Geisterwelt (wo man allerdings als physisches Wesen jede Minute einen TP durch Auszehrung verliert) oder von dort in eine physische Ebene.

Für körperliche Wesen sieht die Geisterwelt kaum anders aus als die physische Welt, insbesondere sind Wände genauso undurchdringlich wie immer. Geister kann hier jeder sehen, die lebenden Wesen in verbundenen Ebenen allerdings nur mit *Auren sehen*.

Die Rückkehr oder eine Reise zu anderen Ebenen erfordert einen weiteren Zauber. Mit diesem Spruch können auch andere Personen mit in die Geisterwelt genommen werden. Es ist nur möglich, zu verbundenen Ebenen zu wechseln. In den Astralraum kann man mit diesem Spruch nicht gelangen.

Eisstrahl

Mindestwurf: $15 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Anzahl der Schadenswürfel.

Mit diesem Spruch kann nur ein einzelnes Ziel angegriffen werden. Es sind gezielte Angriffe auf Trefferzonen möglich, wobei statt Genauigkeit Fokus verwendet wird (Trefferzone wird wie beim Angriffswurf im Kampf ermittelt). Verursacht V Schaden, gegen den Rüstungsschutz hilft. Objekte können betroffen sein.

Elektromagnetischer Puls

Mindestwurf: $16 + r^2 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

r: Radius in Metern.

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Der Zauberer erzeugt einen EMP der alle eingeschalteten elektronischen Geräte im Wirkungsbereich (Handys, Computer, ...) trifft. Normale Geräte sind bei 20 Schadenspunkten kaputt, Billigschund schon bei 15. Gehärtete Geräte können deutlich höhere Impulse aushalten. Wird ein Gerät nicht auf einen Schlag zerstört, passiert gar nichts.

Elektronik reparieren / verändern

Mindestwurf: $18 + n^2$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Tiefe (n)

Tiefe:

| | |
|-----------------------------------------------|---|
| Durchtrennte Verbindungen wieder herstellen | 1 |
| Defekte Teile wieder herstellen | 2 |
| naheliegende zusätzliche Funktion ermöglichen | 3 |
| komplizierte zusätzliche Funktion ermöglichen | 4 |
| komplett umfunktionieren | 5 |
| völlig neuartige Funktion realisieren | 6 |

Der Zauberer stellt für die Dauer des Zaubers die Funktionalität eines defekten elektronischen Gerätes wieder her. Teile, die dazu fehlen, besorgt er sich irgendwoher. Nur bei Tiefe 1 ist das Gerät auch danach weiterhin repariert, bei Tiefe 2 bis 3 funktioniert nachher nur noch genau die Funktion, für die das Gerät zuletzt eingesetzt wurde (fehlende Teile wurden aus anderen Funktionalitäten ausgebaut). Bei Tiefe 4 oder höher kommen fehlende Teile aus anderen Dimensionen und sind nachher einfach weg – das Gerät ist endgültig zerstört.

Elektronik steuern

Mindestwurf: 14

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Reichweite

Der Zauberer nimmt die Energieflüsse in Steuergeräten wahr, und kann so effektiv prüfen, was die physischen Änderungen, die er vornimmt, bewirken. Um damit tatsächlich etwas zu steuern, benötigt er eventuell trotzdem auch noch Elektro-Werkzeug (wenn er etwa nur eine Leitung hat und keinen direkten Zugriff auf Bedienelemente).

Elektronik zerstören

Mindestwurf: $10 + w^2 + r$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Anzahl an Schadenswürfeln

r: Radius in cm.

Der Zauberer vermischt die Elemente in einer Leiterplatte, wodurch Kurzschlüsse entstehen. Er muss dazu aber sehr dicht an die Leiterplatte herankommen. Ausschalten oder Härtung gegen EMP hilft nicht gegen diesen Zauber. Selbst wenn das Gerät nicht auf einen Schlag zerstört wird, bleibt es beschädigt und es treten auch gelegentlich Funktionsstörungen auf.

Elektronische Kommunikation

Mindestwurf: $20 + 2 * n$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Sinneswert (n)

n: Die Stufe des Funk-Sinns, mindestens 2.

Der Zauberer kann Funkwellen auffangen, wie mit einem zusätzlichen Sinn. Außerdem kann er sie auch von sich geben. Das sind allerdings analoge Signale. Digitale oder gar verschlüsselte Signale kann er nicht dekodieren (es sei denn, er hat ein Cyber-Implantat, das das kann).

Element sammeln

Mindestwurf: $13 + r + \Delta$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Wirkungsbereich (r)

r: Der Radius in Metern, aus dem das Material extrahiert wird.

Modifikationen:

Chemische Verbindungen zerlegen +5

Chemische Verbindungen umbauen +10

Der Zauberer sammelt aus der Umgebung ein Volumen des gewählten Materials (hängt davon ab, wie viel vorhanden ist). Sofern es kein solides Material ist, wird es sofort anfangen, sich wieder mit der Umgebung zu vermischen.

Im Gegensatz zum Materievolumen erzeugen muss das Material schon vorhanden sein und kommt nicht aus einer anderen Dimension. Es wird nur aus der Umgebung extrahiert und in der gewünschten Position gesammelt.

Elemente können auch aus Verbindungen extrahiert werden und Verbindungen können auch aus vorhandenen Elementen aufgebaut werden, was den Spruch allerdings erschwert und Nebenwirkungen haben kann (die Reste aus denen ein Element extrahiert wurde können sehr aggressiv sein).

Elemente mischen

Mindestwurf: $14 + m^3$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Volumen (m^3)

Der Zauberer erzeugt aus Stoffen in der Umgebung, die sich in unterschiedlichem Aggregatzustand befinden, ein lockeres Gemisch (Nebel / Staubwolke / Schlamm / Schaum). Dieses beginnt sich wieder zu trennen, sobald der Zauberer fallengelassen wird, was aber einige Zeit dauern kann. Ein Feststoff muss vorher schon zerkleinert sein (Sand, Erde, Pulver) um als Quelle für Schlamm oder eine Staubwolke in Frage zu kommen. Es ist aber möglich, einen massiven Steinblock „aufzuschäumen“, wodurch er porös und brüchig wird.

Energie absaugen

Mindestwurf: $14 + e$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Energiegehalt (e)

e: 0 = 1Wh, pro Verdoppelung +1

Der Zauberer entlädt einen Energiespeicher (auch Sprengstoff oder eine geladene Wolke), indem er die Elemente darin neu anordnet und die Energie in winzige Mengen Materie bindet.

Energie aufladen

Mindestwurf: $14 + e$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Energiegehalt (e)

e: 0 = 1Wh, pro Verdoppelung +1

Der Zauberer lädt einen Energiespeicher, indem er die Elemente darin sich neu anordnen lässt.

Entgraten

Mindestwurf: $12 + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schadensmalus (n)

n: Die Punkte, die von jedem Schadenswurf mit der Waffe abgezogen werden.

Der Zauber schleift scharfe Kanten und Grate von einem Objekt, was bei Klingenwaffen die Effektivität deutlich reduziert. Das bleibt so, bis die Waffe professionell nachgeschliffen wird.

Erdbeben

Mindestwurf: $12 + 3 \cdot n^2$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Stärke (n)

n: Zusatzstufen auf der Richterskala über die vorhandenen Spannungen im Boden hinaus. Maximal verdoppeln.

Der Zauberer verstärkt die Spannungen im Erdreich bis zu einem Punkt, wo sie sich spontan in einem Erdbeben lösen. Er kann das Epizentrum bestimmen und die Stärke noch um n Stufen auf der Richterskala erhöhen, maximal auf das Doppelte. Es ist aber nicht möglich ein Erdbeben auszulösen, wenn es noch keine Spannungen im Boden gibt, und ein Beben von weniger als Stärke 4 richtet keine nennenswerten Schäden an. Je nach Ort kann es Jahre dauern bis nach einem Beben ein weiteres möglich ist, andernorts kommt sofort ein Nachbeben. Mit einem Seismographen oder mit dem Spruch *Maßgefühl* kann man feststellen, wie stark die Spannungen im Boden sind.

Erinnerung kopieren

Mindestwurf: $22 + t^2 + \Delta$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Zeitraum (t)

t: Der Zeitraum an Erinnerungen, der kopiert werden soll. 0 = Minuten

Modifikationen:

eigene Erinnerungen überschreiben +0

Überlagern +3

Zusätzlichen Bereich anlegen +8

Der Zauberer überlagert einen Zeitraum seines Gedächtnisses mit den Erinnerungen seines Opfers. Wenn er selbst in der Zeit etwas Interessantes erlebt hat, ist es mitunter schwierig, die Erinnerungen auseinanderzuhalten.

Erinnerung löschen

Mindestwurf: $19 + t^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Zeitraum (t)

t: Der Zeitraum an Erinnerungen, der gelöscht werden soll. 0 = Runden

Der Zauberer löscht von einem Moment auf den anderen die letzten Erinnerungen des Opfers bis zum angegebenen Zeitraum. Bei größeren Zeiträumen ist das Opfer eventuell irritiert über die Uhrzeit oder das aktuelle Datum. Der Zauber kursiert in Fachkreisen auch unter der Bezeichnung „Blitzdings“.

Erschöpfung lindern

Mindestwurf: $5 + n + 2 \cdot r$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Behandlungsgröße (n)

n: Anzahl der zu heilenden SP.

Kurzfristige Schockpunkteverluste entstehen z.B. durch waffenlosen Schaden oder einen Sprint. Diese SP regenerieren sich meistens innerhalb einer Stunde wieder. Unter Erschöpfung oder langfristiger Anstrengung werden Gewaltmärsche oder leichte Erfrierungen verstanden. Derartige Verluste regenerieren sich normalerweise innerhalb weniger Tage.

Erstarren

Mindestwurf: $16 + 3 \cdot e + 20 \cdot m^3$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Temperaturänderung (e)

e: Verdoppelungen des Schmelzpunkts in Kelvin.

m^3 : Volumen des Objekts in Kubikmetern

Der Zauberer erhöht den Schmelzpunkt einer Flüssigkeit, wodurch diese zu einem festen Block erstarrt. Die Form des Volumens kann der Zauberer innerhalb der Flüssigkeit frei wählen. Bei den meisten Flüssigkeiten führt das aber **nicht** zu einer stabilen Brücke an der Oberfläche, sondern der erstarrte Teil sinkt auf den Grund der umgebenden Flüssigkeit (so noch welche vorhanden ist). Der Zauberer muss also bei dem Volumen notwendige Stützen mit einplanen! Wasser ist eine Ausnahme, da Eis schwimmt. Ob die Oberfläche trägt und auch sonst ungefährlich ist, hängt vom Material ab. Auf diese Weise erstarrte Lava ist z.B. immer noch genauso heiß wie zuvor, man versinkt nur nicht mehr.

Wird dieser Spruch auf ein Objekt angewandt, das brennt (egal ob flüssig oder fest), so wird es gelöscht, weil die Oberfläche nicht mehr schmelzen oder verdampfen kann und damit die Reaktion zum Erliegen kommt.

Fäulnis

Mindestwurf: $18 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Abzug an Würfeln (w)

w: Die Anzahl der Würfel, welche das Opfer bei einem Verletzungsauswirkungswurf abziehen muss.

Das Opfer bekommt einen Abzug in Höhe von w Würfeln auf jeden Auswirkungswurf. Mit diesem Zauber ist es möglich, jemanden quasi innerlich verrotten zu lassen, da man ihn erst bemerkt, wenn man Schaden erhält.

Spruchdesigner: Taman Maltus

Fenster

Mindestwurf: $23 + m^2 + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp (Dim, wenn sich das Ziel in einer anderen Dimension befindet)

Spezialisierung: Reichweite (RW)

Modifikationen:

Dreidimensional +2

Nur in eine Richtung durchsichtig +4

Ort nicht bekannt +6

Wie bei einem Teleport überlagert der Zauberer zwei Orte, allerdings länger und ohne einen Wechsel zu ermöglichen. Der Zauber umfasst immer alle Sinne. Auch ein halbdurchlässiges Fenster verursacht allen, denen ein PW:PSI+Amk gelingt, ein Gefühl beobachtet zu werden. Ein 2D-Fenster setzt eine geeignete Fläche (Spiegel, Wasserschale, Glaskugel) voraus, ein 3D-Fenster kann überall sein.

Fertigkeit kopieren

Mindestwurf: $15 + n^2/2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Stufe (n)

Modifikationen:

absaugen (nicht Grundfertigkeiten) +5

Der Zauberer kopiert eine genau definierte Fertigkeit seines Opfers – auch Grundfertigkeiten. Wenn er die Fertigkeit selbst schon hat, dann steigt seine Stufe (maximal auf die Stufe seines Opfers). Für einen Aufschlag verliert sein Opfer so lange dieselbe Anzahl an Fertigungsstufen (nicht möglich bei Grundfertigkeiten).

Fertigkeit löschen

Mindestwurf: $12 + 2*n + t^2 + \Delta$

Zauberdauer: Runden

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Fertigungsstufenverlust (n)

n: Die Höhe des Verlustes an Fertigungsstufen.

t: Die Dauer des Vergessens, 0 = Runden

Modifikationen:

Zufällige Fertigkeit aus einem Bereich +0

Fertigkeit genau spezifizieren +3

Zauberer kann spezifizierte Fertigkeit nicht +2

Der Zauberer kann ein anderes Lebewesen Fertigungsstufen vergessen lassen. Wird die Fertigkeit auf Stufe 0 oder weniger reduziert, gilt sie als nicht mehr erlernt. Grundfertigkeiten können nicht betroffen werden. Der Zauberer kann bei der Anwendung wählen, ob er eine zufällige Fertigkeit aus einem Fertigungsbereich oder eine spezifische Fertigkeit des Opfers beeinträchtigt. Im ersten Fall wird irgendeine Fertigkeit des entsprechenden Bereiches zufällig mit Wahrscheinlichkeit proportional zur Stufe ausgedeutet.

Feuerball

Mindestwurf: $17 + w^2 + r^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

r: Der Explosionsradius des Balls in Metern.

Verursacht V Schaden, gegen den Rüstungsschutz hilft (trifft eigentlich den ganzen Körper, aber der Treffer wird an der am schlechtesten gerüsteten Hauptzone notiert, bei Gleichstand die niedrigere).

Fieber

Mindestwurf: 12 + n²

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Geschwindigkeit (n)

n: Geschwindigkeit: 0 = 1 °C alle 5 Stunden, mit jeder Stufe eine halbe Größenordnung schneller.

Der Zauberer stört die Regulierung der Körpertemperatur, wodurch diese steigt. Der Charakter darf bei jeder Erhöhung einen PW:Kon+Vit würfeln. Bei Erfolg steigt die Temperatur nicht, bei einem kritischen Erfolg ist der Zauber gebrochen und die Temperatur sinkt wieder. Bei einem kritischen Fehler steigt die Temperatur um 2 °C.

Ab einer Temperatur von 39° bekommt das Opfer Abzüge auf alle Aktionen von 38 - Temperatur. Es zittert und schwitzt und bekommt Wahrnehmungsstörungen. Bei einer Temperatur von 43° ist das Opfer aktionsunfähig und stirbt, wenn der PW kritisch misslingt. Bei 44° ist es handlungsunfähig und stirbt auch schon bei einem einfachen Misserfolg. Bei 45° liegt es im Koma und stirbt nur bei einem kritischen Erfolg nicht.

Flammenstrahl

Mindestwurf: 15 + w²

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Mit diesem Spruch kann nur ein einzelnes Ziel angegriffen werden. Es sind gezielte Angriffe auf Trefferzonen möglich, wobei statt Genauigkeit Fokus verwendet wird (Trefferzone wird wie beim Angriffswurf im Kampf ermittelt). Verursacht V Schaden, gegen den Rüstungsschutz hilft. Objekte können betroffen sein.

Fliegen

Mindestwurf: 17 + p/5

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Masse (p)

Das Ziel kann eigenständig mit SCH 50 fliegen und muss auch selbst den Zauber aufrechterhalten (und hat die entsprechende Ablenkung). Ist das Ziel nicht der Zauberer selbst, so muss er oder das Ziel zusätzlich einen GP aufwenden.

Flimmern

Mindestwurf: 15 + n²

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Abwesenheit (n)

n: Der Zeitanteil, den das Ziel in einer anderen Dimension ist.

Das Ziel des Zaubers wechselt ständig (mehrmals pro Sekunde) in eine andere Dimension und zurück. Es ist also zeitweilig nicht anwesend. Bei jeder Interaktion wird mit 1w10++ gewürfelt, bei einem Ergebnis von 1..2*n ist es gerade nicht da und es findet keine Interaktion statt. Bei abgepassten Angriffen kann bis zu Tim zum Ergebnis hinzugezählt werden, um ihn trotzdem zu treffen.

Mat/Tra: Nur Objekte können flimmern, keine Personen.

Spruchdesigner: Galion

Formen erkennen

Mindestwurf: 13 + n + Δ

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Auflösung (n)

Modifikationen:

Alle Aggregatzustände +4

Genaueres Material +10

n: Die Auflösung des Zaubers in 1/n Metern.

Der Zauber verleiht einen Sicht-Sinn, der größere Blöcke fester Materie (1/n Meter Kantenlänge) bzw. Blöcke verschiedener Aggregatzustände erkennt und der durch alles durchgeht.

Fremder Arm

Mindestwurf: 18 + Δ

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Trefferzone

Modifikationen:

Arm +0

Bein +4

Der Zauberer benutzt eine Extremität (Arm oder Bein) des Opfers statt seiner eigenen. Er kann damit tun, was er will (z.B. ein Messer nehmen, und damit sein Opfer angreifen). Seine eigene Extremität kann er so lange nicht bewegen. Er bekommt -2 auf alle Aktionen mit der Extremität, da er sie aus ungewohnter Perspektive sieht. Ist es auch noch die falsche Seite, bekommt er -4.

Frostball

Mindestwurf: $17 + w^2 + r^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

r: Der Explosionsradius des Balles in Metern.

Verursacht V Schaden, gegen den Rüstungsschutz hilft (trifft eigentlich den ganzen Körper, aber der Treffer wird an der am schlechtesten gerüsteten Hauptzone notiert, bei Gleichstand die niedrigere).

Fruchtbarkeit

Mindestwurf: $18 + n^2$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Erhöhung (n)

n: Die Stufe der Veränderung der Fruchtbarkeit.

Fruchtbarkeit:

komplett unfruchtbar 0

extrem wenige lebensfähige Spermien /

nicht adult / nach Menopause /

ungeeigneter Moment im Zyklus 1

geringe Fruchtbarkeit 2

normale Fruchtbarkeit 3

gesteigerte Fruchtbarkeit 4

extrem viele langlebige Spermien /

geeigneter Moment im Zyklus 5

Schwangerschaft bei jedem sexuellen Kontakt 6

Der Zauberer erhöht bzw. verringert die Fruchtbarkeit seines Ziels für einige Zeit. Insbesondere bei Frauen schützt das bei längerer Wirkungsdauer auch das Kind vor Abbrüchen (bzw. verursacht diese). Bei Männern stellt eine Wirkungsdauer von 30 Tagen sicher, dass auch bei einmaligem Kontakt kurz nach der Periode die Spermien bis zum Eisprung aktiv bleiben (bzw. verhindert das).

Das Ziel des Spruchs muss generell in der Lage sein, sich fortzupflanzen (einem Eunuchen oder einer Frau, der die Gebärmutter entfernt wurde, hilft dieser Zauber nichts). Aber auch eine Erhöhung um 6 Stufen bringt nichts, wenn der Partner unfruchtbar ist. Daran ist dann natürlich die Hexe schuld!

Gedächtnis ändern

Mindestwurf: $24 + t^2$

Zauberdauer: 10m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Zeit (t)

t: Die Zeit, die die Manipulationen maximal zurückreichen können. 0 = Runden

Der Zauberer kann mit dem Gedächtnis des Opfers eigentlich alles anstellen (löschen, fälschen, neue Informationen einpflanzen), wenn dies aber nicht sorgfältig und konsistent geschieht, hat das Opfer ständig das Gefühl einer „Lücke“. Aus diesem Grund muss der Zauber normalerweise eine bestimmte Zeit aufrechterhalten werden, in der die Manipulationen vorgenommen werden können.

Gedanken abschirmen

Mindestwurf: $14 + n + u^2$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schutzstufe (n)

n: Der Bonus auf den Widerstandswurf.

u: Die Anzahl der Lebewesen, die den Bonus erhalten sollen.

Ein Gedankenschild schützt nur gegen Magie, welche den Geist eines Wesens lesen oder beeinflussen möchte. Der Zauberer erhält durch das Aufrechterhalten dieses Spruches keine negative Modifikation auf Widerstandswürfe.

Gedanken lesen

Mindestwurf: $14 + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Tiefe (n)

Tiefe:

Ultrakurzzeitgedächtnis (momentane Gedanken) 1

Kurzzeitgedächtnis 3

Langzeitgedächtnis 5

Unterbewusstsein 7

Bei Tiefe sind Zwischenstufen denkbar. Das Lesen des Langzeitgedächtnisses oder des Unterbewusstseins ist eine langwierige und komplexe Angelegenheit, welche keineswegs alle verfügbaren Informationen liefert. Der Anwender muss bei seiner Suche die richtigen „Fragen“ stellen.

Gedanken oder Gefühl eingeben

Mindestwurf: $13 + n + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Gefühlsstufe (n)

n: Die Bedeutung des Gefühls:

Mitleid, Unmut +1

Belustigung, Furcht +2

| | |
|---------------------------|-----|
| Misstrauen, Überforderung | +3 |
| Beruhigung, Amusement | +4 |
| Verzückung, Hilflosigkeit | +5 |
| Aggressivität, Angst | +6 |
| Ablehnung, Vertrauen | +7 |
| Freude, Glück, Abscheu | +8 |
| Verzweiflung, Panik, Ekel | +9 |
| Hass, Liebe, Verachtung | +10 |

Modifikationen:

| | |
|-----------------------------------------|-----|
| Auf alle Personen in der Reichweite | +7 |
| Auf eine bestimmte Gruppe in Reichweite | +10 |

Der Wert n wird benutzt, wenn das Ziel gefühlsmäßig relativ ausgeglichen ist. Soll ein vorhandenes Gefühl in ein widerstreitendes Gefühl umgewandelt werden, werden beide Werte auf den MW addiert. Beispielsweise würde es +20 bedeuten, Hass in Liebe zu verwandeln. Bei Verstärkung von Gefühlen wird nur die Differenz addiert, ein ängstliches Opfer in Panik zu stürzen gäbe +3.

Statt eines Gefühls kann auch ein einzelner, mit Emotionen verbundener Gedanke eingegeben werden (eine Tätigkeit oder ein Name zusammen mit einem Gefühl - etwa: Mein Kind ist in Gefahr).

Des/Err: Es kann nur **Angst** vermittelt werden.

Nat/Leb: Man kann Wesen nur in **Angst** versetzen oder **Beruhigen**.

Gedanken senden

Mindestwurf: 10 + Δ

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp (Dim, wenn sich das Ziel in einer anderen Dimension befindet)

Spezialisierung: Reichweite

Die aktuellen Gedanken des Zauberers werden an **einen** Empfänger gesendet. Für MW+6 ist eine Kommunikation in beiden Richtungen möglich. Wenn der Empfänger ebenfalls *Gedanken senden* zaubert, ist das nicht nötig.

Bei diesem Spruch startet die Reichweite linear, wenn die Zielperson gut bekannt ist mit dem Zauberer. Das macht diesen Spruch deutlich günstiger als eine *Gedankenverbindung* zu einem weit entfernten Freund.

Gedankenverbindung

Mindestwurf: 15 + n^2

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Anzahl Personen (n)

n: Anzahl der Gesprächspartner

Der Zauberer und die Zielpersonen können ihre aktuellen Gedanken in allen Richtungen miteinander

auszutauschen. Dieser Zauber funktioniert nur, wenn die Zielpersonen mit dem Zauberer gut bekannt sind.

Gefühle senden

Mindestwurf: 6

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Reichweite

Mit diesem Spruch werden die aktuellen Gefühle des Zauberers an alle Personen in Reichweite gesendet. Sollen nur bestimmte Personen die Gefühle empfangen, ist der MW 2 Punkte höher. Die Gefühle der Empfänger werden dadurch nicht direkt manipuliert (siehe dazu *Gedanken / Gefühl eingeben*). *Gefühle senden* ist leichter als *Gedanken senden*, reicht aber oft schon aus, um Freunde davon in Kenntnis zu setzen, dass man in Schwierigkeiten steckt.

Bei diesem Spruch startet die Reichweite mit Faktor 3, wenn die Zielpersonen Bekannte sind.

Gefühle spüren

Mindestwurf: 8 + n + Δ

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Gefühlsstufe (n)

n: Die Erkennbarkeit des Gefühls.

| | |
|---------------------------|-----|
| Mitleid, Unmut | +10 |
| Belustigung, Furcht | +9 |
| Misstrauen, Überforderung | +8 |
| Beruhigung, Amusement | +7 |
| Verzückung, Hilflosigkeit | +6 |
| Aggressivität, Angst | +5 |
| Ablehnung, Vertrauen | +4 |
| Freude, Glück, Abscheu | +3 |
| Verzweiflung, Panik, Ekel | +2 |
| Hass, Liebe, Verachtung | +1 |

Modifikationen:

Stärkstes Gefühl einer Gruppe spüren +0

Unbekannte Person +2

Gefühle einer beliebigen Person spüren +5

Bei einzelnen Personen kann der Zauberer alle Gefühle bis zur gewählten Gefühlsstufe spüren, bei Gruppen wird immer das stärkste gemeinsame Gefühl gespürt.

Gefühle unterdrücken

Mindestwurf: 13 + n

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Gefühlsstufe (n)

n: Die maximal unterdrückte Gefühlsstufe (siehe die Tabelle bei *Gedanken / Gefühl eingeben*).

Der Zauberer kann seine oder die Gefühle einer anderen Person unterdrücken, so dass keinerlei Gefühlsregung nach außen dringt. Die erfolgreiche Anwendung von *Psychologie* wird dadurch automatisch verhindert. Der Zauber *Gefühle spüren* liefert höchstens die Information, dass Gefühle unterdrückt werden, wenn damit die **Kraft** des Spruches erreicht wird, aber nicht welche.

Geister beschwören

Mindestwurf: 10 + n

Zauberdauer: 10min

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Macht (n)

Dieser Zauber steht für zwei verschiedene Sprüche: *Naturgeist beschwören* und *Tote beschwören*.

Mit diesem Zauber ist es nur möglich, Geister aus der Gegend zu beschwören – Tote, die in der Nähe verstorben sind oder beigesetzt wurden oder Naturgeister, die das hiesige Terrain mögen (Bergeister, Meergeister, Stadtgeister, Steppengeister, Waldgeister, ...). Mit größerer Reichweite steigt natürlich die Auswahl an verfügbaren Geistern, allerdings wird ein Geist um so schwächer, je weiter er sich von dem Ort an den er gebunden ist entfernt. Steht der Zauberer mit einem Totengeist in einem verwandtschaftlichen Verhältnis oder nimmt ein Verwandter an der Beschwörung teil (es handelt sich also um einen Ahnen), so wird nur die halbe Macht im MW berücksichtigt.

Die Beschwörung verleiht dem Geist die Kraft, sich in der physischen Welt zu manifestieren, aber er ist trotzdem effektiver, wenn er einen Körper zur Verfügung gestellt bekommt (zur Not auch sein eigenes Skelett). Naturgeister finden einen passenden Körper aus ihrer Einflusszone, wenn sie das wollen. Ohne Körper sind Geister nur schemenhaft sichtbar und können Gegenstände nur beeinflussen, wenn sie über Psi-Fertigkeiten verfügen. Ansonsten verursacht ihre Berührung Schockschaden.

Der Geist kann nicht wieder verschwinden, bevor er dem Beschwörer 3 Fragen (+2 pro 10% persönlicher Spruchprozente) beantwortet hat oder entlassen wird. Dienste erledigen Geister normaler-

weise nicht, außer sie sind von deren Sinn überzeugt.

Nat/Welt: Es können nur Naturgeister beschworen werden.

Geister sehen

Mindestwurf: 16

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Reichweite

Alle Wesen aus nicht-stofflichen Welten in der Reichweite werden für den Zauberer sichtbar, als würde er sich selbst in der Geisterwelt aufhalten. Im Gegensatz zu dem Sinn „Auren und Geister sehen (AGS)“ sieht man hiermit aber nichts, was sonst in der Geisterwelt zu sehen wäre (insbesondere nicht die Auren von Lebewesen oder Übergänge zu Taschenuniversen).

Geschlecht wechseln

Mindestwurf: 17 + 2*r

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Wirkungsdauer

Aus einem Mann wird eine Frau und umgekehrt. Dadurch ändern sich auch Knochenbau, Größe und Statur, was dazu führt, dass sich das Ziel erst an den neuen Körper gewöhnen muss und -2 auf alles bekommt. Dieser Malus reduziert sich nach 2 Tagen auf -1 und verschwindet nach 2 Wochen ganz – wenn der Wechsel denn so lange hält.

Bei einer schwangeren Frau addiert der Fötus sein Alter in Wochen zum Widerstandswurf. Gelingt der Zauber dennoch, führt das zum Abbruch!

Gift erkennen

Mindestwurf: 15 + n + 2*r

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung Giftstufe (n)

n: Die Gefährlichkeit des Giftes, Beispiele finden sich unter *Ausrüstung* beschrieben.

Wenn schon bekannt ist, dass das Ziel vergiftet oder infiziert ist, kann mit diesem Spruch bestimmt werden, um welches Gift oder welchen Erreger es sich genau handelt. Wurde das nicht festgestellt, findet der Zauber die schwerste Beeinträchtigung, die er noch erkennen kann. *Beispiel: Das Ziel ist schwer krank (Erreger Stufe 5) und wurde von einer kleinen Spinne gebissen (Gift Stufe 1). Wenn der*

Zauber nur Stufe 3 erkennen kann, findet er nur das Spinnengift, nicht die Erkrankung.

Gift neutralisieren / Infektion heilen

Mindestwurf: $15 + n^2 + t^2 + 2*r$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Giftstufe (n)

n: Die Gefährlichkeit des Giftes oder Erregers, Beispiele finden sich unter *Ausrüstung* beschrieben.

t: Die seit der Vergiftung verstrichene Zeit (0 = Runden, Max t = 4, ab da ist der ganze Körper betroffen).

Es handelt sich um zwei verschiedene Sprüche, die nur regeltechnisch gleichbehandelt werden.

Der Zauber entfernt sämtliche Spuren des Giftes oder des Erregers aus dem Körper des Ziels, was um so schwieriger ist, je weiter dieses sich schon verbreitet hat. Von dem Gift / Erreger bereits angerichtete Schäden werden durch diesen Spruch nicht geheilt.

Glück / Pech

Mindestwurf: $12 + 3*n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Bonus / Malus (n)

Dem Ziel dieses Zaubers gelingt plötzlich fast alles (bzw. fast nichts mehr). Es erhält einen Bonus (bzw. Malus) von n auf alles, was es tut.

Gravitationsfeld

Mindestwurf: $18 + n^2 + r$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schwerkraft (n)

n: die Änderung der Schwerkraft in g

r: Radius des Feldes in Metern

Der Zauberer verändert die Schwerkraft um einen festen Wert (auch negativ). Dadurch kann man nicht weiter beschleunigt werden als die Ausdehnung des Feldes, was aber durchaus schon Schaden verursachen kann (siehe Sturzregeln).

Grundumsatz ändern

Mindestwurf: $8 + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Faktor (n)

n: Faktor, um den sich der Nahrungsbedarf erhöht (bzw. verringert). Mindestens 1½.

Das Opfer müsste ab jetzt viel mehr (bzw. viel weniger) essen, um sein aktuelles Gewicht zu halten, was aber ungeheure Disziplin erfordert (wenn man es erst mal bemerkt hat). Viel wahrscheinlicher wird es bald erheblich abnehmen (bzw. zunehmen), auch in stark gesundheitsgefährdende Bereiche hinein. Deshalb wird dieser Spruch auch gerne der „Verhunger Fluch“ bzw. der „Fettwerde Fluch“ genannt.

Haarwuchs

Mindestwurf: $12 + n + 10*m^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Faktor (n)

m²: Die Fläche auf der Haare wachsen

n: Der Faktor, um den die Haare jetzt schneller, langsamer, dichter oder schütterer wachsen sollen.

Dem Opfer wachsen wieder Haare auf dem Kopf oder auch nicht mehr – oder an anderen Stellen nach Gutdünken des Zauberers.

Handlungen beherrschen

Mindestwurf $24 + \Delta$

Zauberdauer IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Spezies (Mensch, Elf, Klingone, Hund, Pferd etc.)

Der Zauberer kann dem Opfer beliebige Handlungen diktieren, wobei deren Ausführung vom Ergebnis des Widerstandswurfes abhängig ist. Sinnlose oder das Opfer gefährdende Aktionen würde dieses nur bei einem kritischen Misserfolg durchführen. Handlungen, welche direkte Aktionen gegen Freunde des Opfers oder Selbsttötung bedeuten würden, erlauben dem Opfer sofort einen neuen Widerstandswurf.

Hellsicht / Hellhören

Mindestwurf: $14 + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein (*Tel/Kom*: erlaubt)

Grundfertigkeit: Gsp (Dim, wenn sich das Ziel in einer anderen Dimension befindet)

Spezialisierung: Reichweite (RW)

Modifikationen:

Ort / Lebewesen (Telepathie) nicht bekannt +6
pro zusätzlichem Sinn +3

Bewegliche Sicht (Sucherauge) +(km/h)/10
 Während einer *Hellsicht* verfügt der Zauberer über keine normale Wahrnehmung. Bei *Sucherauge* lenkt der Zaubernde ein Auge, durch das er blickt. Das Auge ist nicht sichtbar, hat aber dennoch eine gewisse Größe (ca. 5 cm), so dass es nicht überall durchpasst.

Tel/Kom: Der Spruch muss auf ein Wesen gezaubert werden, dessen Sinne der Anwender dann benutzt.

Spruchdesigner: Stoffel

Herzflimmern

Mindestwurf: $10 + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Anstieg (n)

n: Erhöhung der Herzfrequenz pro Runde = $10 * n$.

Puls:

Charakter ruht 60

Charakter ist körperlich aktiv 100

SP-Verlust wegen Aktion (z.B. Klettern) 140

-2 auf alles (Aktivität bei SP < -10) 180

-4 auf alles (Aktivität bei SP < -30) 220

Herzinfarkt (Tod innerhalb von Zähl Runden) 250

Der Zauberer erhöht die Herzfrequenz seines Opfers jede Runde, bis dieses bei einem Puls von 250 versagt. Das Opfer kann dem entgegenwirken, indem es aktiv versucht, sich zu beruhigen, wodurch es allerdings praktisch aktionsunfähig ist (EW:Meditation+Wkr gegen die **Kraft** des Zaubers).

Hitzeschild

Mindestwurf: $10 + n^2/2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Rüstungsstufe (n)

n: Der Schutz gegen Hitze.

Der Zauber entzieht Effekten die auf das Ziel zukommen die Energie.

Erhält ein Charakter Schaden durch Feuer oder Hitze (auch die meisten Waffen, die V Schaden machen), wird von jedem einzeln gewürfelten Schadenswürfel die Rüstungsstufe abgezogen.

Hypnose erkennen

Mindestwurf: $15 + 2 * n$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Tiefe (n)

n: Der in *Hypnotisieren* spezifizierte Tiefenwert.

Abgeschlossene Hypnosezauber können **nicht** durch *Magie erkennen* entdeckt werden. Der Magier erkennt alle Hypnosen bis zu der von ihm gewählten Tiefe (mit Tiefe 7 also eigentlich alles). Eine Hypnose kann nur durch eine Gegenhypnose (Bann brechen) oder durch besondere Ereignisse aufgehoben werden.

Hypnotisieren

Mindestwurf: $24 + n^2$

Zauberdauer: 10m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Tiefe (n)

Tiefe:

Gewöhnliche Handlungen 1

Ungewöhnliche Handlungen 2

Widerstrebende Handlungen 3

Grob widerstrebende Handlungen 4

Extrem widerstrebende Handlungen 5

Der Zauberer programmiert das Verhalten seines Opfers in bestimmten Situationen.

Was eine ungewöhnliche oder sogar widerstrebende Handlung ist, hängt nur vom normalen Verhalten des Opfers ab. Eine extrem widerstrebende Handlung wäre z.B. das Töten einer geliebten Person.

Der Zauberer kann (und sollte) auch ein Ereignis festlegen, durch das die Hypnose beendet wird.

Illusion

Mindestwurf: $5 + 2 * n + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten (interaktiv: fix)

Widerstandswurf: ja (bei Verdacht)

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Größenordnung (n)

n: Der Rauminhalt der Illusion. 0 = 1 Liter (10x10x10cm), pro Größenordnung +1. 3 = 1m³ (eine Person), 5 = 100m³ (ein großes Zimmer).

Modifikationen:

Pro zusätzlichem Sinn +5

Sinne, die der Zauberer selbst nicht hat +5

Unbewegt +0

Bewegt +5

Variabel +10

Interaktiv +15 +2 GP

Der Spruch steht für viele einzelne Sprüche, die nur einen bestimmten Sinn betreffen – *Bild-Illusion*, *Geräusch-Illusion*, *Tast-Illusion* und *olfaktorische Illusion* sind die Wichtigsten, aber auch zusätzliche Sinne (IRS, UVS, USH, MFS, AGS, ...) können getäuscht werden. Sollen mehrere Sinne

getäuscht werden, verwendet der Zauberer die schlechtesten Prozenze der einzelnen Sprüche. Verbessert er seine Prozenze, dann für den Spruch mit den schlechtesten Prozenten (bei Gleichstand darf er es sich aussuchen).

Eine **unbewegte Illusion** ist fest, unbeweglich und unveränderbar. Beispiele sind die Illusion eines festen Gegenstandes oder ein immer gleiches Geräusch. **Bewegte Illusionen** könnten ein gehender Mensch, sich bewegende Objekte oder ein näherkommendes Geräusch (Pferdegetrappel) sein. **Variable Illusionen** sind eine Art ablaufender Film, veränderbare Geräusche oder Gerüche, welche der Situation angepasst werden können. Auf eine **interaktive Illusion** muss sich der Zaubernde nicht mehr konzentrieren, sie ist automatisch verankert, da sie über einen Teil des Bewusstseins des Anwenders verfügen muss (was ihn 2 GP kostet, die erst zurückgewonnen werden können, nachdem die Illusion sich aufgelöst hat). Sie reagiert dementsprechend auf Aktionen der Opfer. Gerade die interaktive Illusion wird gerne in Artefakte (bzw. Räume oder ganze Gebäude) gebunden.

Illusionen können realen Schaden verursachen (Psychosuggestion), der allerdings verschwindet, sobald sie durchschaut wurden. Wer von einer Illusion getötet wird, hat keine Gelegenheit mehr, etwas zu durchschauen und bleibt tot (Herzinfarkt oder Hirnschlag).

Bew/Teil: Die „Illusionen“ sind real, in dem Sinne, dass dort wirklich ein Kraftfeld ist. Auch wenn jemand sie durchschaut hat, nimmt er sie weiter wahr. Eine Tast-Illusion fühlt sich wie eine Wand an, hält aber höherem Druck nicht stand (max. 100g). Mit Nachdruck kann man also durch sie durchlaufen. Ist das nicht gewollt, muss man eine *Wand* zaubern.

Tel/Hal: Die Sprüche wirken nur auf bestimmte Personen – alle, die zu Beginn der Illusion in Reichweite und im Blickfeld des Zauberers sind oder eine Teilmenge davon, die der Zauberer nach Belieben bestimmen kann. Alle Opfer haben sofort, ohne Verdacht, einen Widerstandswurf. Die Illusionen sind nicht real, es sind Halluzinationen, die außer den Opfern niemand wahrnehmen kann, da sie nur in deren Köpfen existieren. Wer sie durchschaut hat, kann sie aber trotzdem noch wahrnehmen, wenn er will.

Impression

Mindestwurf: 12 + Δ

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Reichweite

Modifikationen:

Pro verbessertem Sinn

+Differenz/5

Pro zusätzlichem Sinn auf 2

+5

Der Zauberer bekommt einen kurzen Eindruck seiner Umgebung (wie ein Foto), aber für alle Sinne über die er verfügt (oder sogar zusätzliche). Dieses Bild prägt sich ihm einige Zeit sehr deutlich ein, so dass er darin auch nach Details suchen kann (Sinnesproben würfeln darf). Je länger er sucht, desto weiter weicht die Realität davon natürlich inzwischen ab.

Inkarnation senden

Mindestwurf: 11 + n²

Zauberdauer: Minuten

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Tiefe (n)

Tiefe:

Ultrakurzzeitgedächtnis (momentane Gedanken) 1

Kurzzeitgedächtnis 3

Langzeitgedächtnis 5

Unterbewusstsein 7

Der Zauberer sendet einem willigen Ziel eine Inkarnation seines Geistes bis zur gewählten Stufe. Diese Inkarnation (auch Avatar genannt) bleibt so lange im Bewusstsein des Ziels, wie dieses es wünscht. Es besteht allerdings in extremen Situationen (Koma, Bewusstlosigkeit) immer die Chance, dass der Avatar zerstört wird. Die Inkarnation kann dem Ziel Tipps geben und (je nach Tiefe) auf die Erfahrungen des Originals zurückgreifen. Ab Tiefe 5 können dies auch Fertigkeiten sein, jedoch erst mit Tiefe 7 Psi-Fertigkeiten. Dieser Spruch wird sehr oft in Binden-Ritualen benutzt und kann zusammen mit einer interaktiven Illusion beeindruckende Resultate erzielen. Wann immer sprechende Waffen oder Artefakte mit Eigenleben auftauchen, dürfte eine Inkarnation dahinterstecken.

Kälteschild

Mindestwurf: 10 + n²/2

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Rüstungsstufe (n)

n: Der Schutz gegen Kälte.

Der Zauberer heizt Effekte die auf das Ziel zukommen auf.

Erhält ein Charakter Schaden durch Eis oder Kälte (auch einzelne der Waffen, die V Schaden verursachen), wird von jedem einzeln gewürfelten Schadenswürfel die Rüstungsstufe abgezogen.

Klauenhände

Mindestwurf: $16 + 2*r + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schaden (Mod.)

Modifikationen:

Halber TP-Schaden +0

Voller TP-Schaden +6

+4 mehr TP Schaden (-1) +12

+1w mehr TP Schaden (-2) +18

+1w+4 mehr TP Schaden (-3) +24

+2w mehr TP Schaden (-4) +30

Der Begriff „Klauenhände“ steht für jede beliebige Handform, welche den Schaden des waffenlosen Kampfes in Trefferpunkte umwandelt. Ob der Anwender die Fäuste versteinert, aus dem Unterarm einen Sporn wachsen lässt oder seine Finger zu Klauen macht, ist letztlich egal.

Nachteile: Mit Klauenhänden kann kein Ringkampf eingeleitet werden, bestimmte Fertigkeiten sind nicht anwendbar und durch den veränderten Kampfstil erhält der Kämpfer den oben aufgeführten Malus auf seine Angriffswürfe.

Klebehände

Mindestwurf: $17 + 2*r$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Wirkungsdauer

Der Zauberer verändert die Struktur der Hand- und Fußflächen des Ziels so, dass sie an glatten Oberflächen haften wie Gecko-Füße.

Kletterhilfe

Mindestwurf: $15 + n^2$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Tiefe (n)

n: Die Tiefe der Vorsprünge in cm. 1cm verringert Kletterwürfe um 2, 5cm kann man fast schon wie eine Leiter benutzen (MW-10).

Der Zauberer verformt ein hartes Material wie Stein oder Eisen wie Knetmasse um Vorsprünge oder Vertiefungen zu erzeugen, die als Griffmöglichkeiten dienen. Sobald der Zauber fertig ist, sind diese genau so stabil, wie das Material zuvor war.

Knall

Mindestwurf: $12 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Der Zauberer erzeugt einen lauten Knall direkt neben den Ohren seines Opfers. Je nach Entfernung können aber auch Freunde oder Unbeteiligte von einem Knalleffekt betroffen sein. Der Zauberer selbst ist nicht betroffen. Der Schaden wird vom Hörvermögen (HRV) der Opfer abgezogen. Wird HRV auf 0 oder weniger reduziert, so ist dieses taub. Fällt HRV unter -10 so ist das Trommelfell geplatzt und ohne medizinische Behandlung bleibt das Opfer taub. Sonst regeneriert sich HRV mit 1w Punkten am Ende jeder Kampfrunde, die Runde des Zaubers nicht eingeschlossen. Das Hauptopfer des Zaubers bekommt den vollen Schaden ab, in 2m Umkreis befindliche Wesen 1w Schaden weniger und in 5m Umkreis 2w weniger Schaden.

Nat/Welt: Der Spruch funktioniert nur im Freien bei zumindest leichter Spannung in der Atmosphäre und es sind alle in Reichweite gleichermaßen voll betroffen, der Zauberer nur zum Teil, wenn er sich rechtzeitig die Ohren zuhält.

Tel/Hal: Umstehende sind nicht betroffen und das Trommelfell wird nicht beeinträchtigt. Das Gehör ist sofort wieder da, sobald der Spruch endet.

Spruchdesigner: Ljratelle ab Šeek

Kondensieren

Mindestwurf: $16 + 3*e + 2*m^3$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Temperaturänderung (e)

e: Verdoppelungen des Siedepunktes in Kelvin.

m³: Volumen des Objekts in Kubikmetern

Der Zauberer erhöht den Siedepunkt eines Gases, wodurch dieses kondensiert. Dadurch verringert sich das Volumen drastisch, so dass Luft aus der Umgebung nach strömt – außer der Raum ist dicht geschlossen, wodurch alle darin Gefahr laufen zu ersticken! In einem totalen Vakuum dauert das allerdings eine Minute, bei Restluft entsprechend länger. Die wenigsten Räume sind so hermetisch dicht, meistens dringt bald Umgebungsluft ein, zudem verdampfen viele eventuell vorhandene Flüssigkeiten im Vakuum. Der kurzzeitige Druckabfall kann allerdings die Trommelfelle beschädigen. Sobald der Zauber endet, verdampft das Material wieder, was aber eine Weile dauern kann.

Konzentration stören

Mindestwurf: $12 + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Ablenkung (n)

n: Der Malus, den das Opfer auf die gerade durchgeführte Aktion bekommt.

Der Magier lenkt das Opfer von seiner Aktivität ab, wodurch es diesem schwerer fällt, seine Aufgabe erfolgreich durchzuführen.

Bew/Kin: Das Opfer wird gestupst

Des/Imp: Durch das Opfer geht ein Ruck

Kon/Beh: Einflüsterungen

Tel/Emp: Gefühlswallungen

Spruchdesigner: Judas Priest

Körper stabilisieren

Mindestwurf $17 + n + 2*r$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Stufe (n)

n: Summe der Stufen der Effekte (Gift, Krankheit, Infektion, Kollaps), die der Zauberer aufhalten will.

Der Zauber verhindert, dass sich die Effekte, unter denen das Ziel leidet, ausbreiten oder verschlimmern. Solange der Zauber aufrechterhalten wird, zählt die Zeit um einen Effekt zu heilen nicht weiter und das Ziel verliert auch keine weiteren TP und stirbt nicht. Allerdings muss es auch ruhig liegen bleiben, sonst wird der Zauber unterbrochen.

Während dieser Zauber wirkt, kann das Ziel schon behandelt werden (z.B. genug TP heilen, dass es nichtmehr sterben wird, etc.). Auch der Zauberer selbst kann das Ziel anderweitig behandeln, ist aber natürlich entsprechend abgelenkt.

Körper tauschen

Mindestwurf: 20

Zauberdauer: ½h

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Spezies (Mensch, Elf, Klingone, Hund, Pferd etc.)

Der Zauberer tauscht für eine feste Zeit den Körper mit seinem Opfer. Der MW ist trügerisch niedrig, denn meistens will ein alter Zauberer ja für immer mit einem jungen Opfer tauschen – was den MW in schwindelnde Höhen treibt (80 für Psi * 2 Jahre). Wenn zum Zeitpunkt des Rücktausches einer der beiden nicht mehr lebt, stirbt dann auch der andere. Der Zauberer kann allerdings seinen

neuen Körper wieder gegen einen anderen tauschen – bei Ablauf der ersten Zeit tauscht dann sein erstes Opfer mit dem neuen Opfer (für den Zauberer also egal).

Kraft übertragen

Mindestwurf: $10 + n^2/2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Menge (n)

n: die Anzahl an übertragenen PP.

Der Zauberer überträgt einen Teil seiner geistigen Kraft (PP) auf einen anderen Willen. Dieser muss allerdings in der Lage sein, diese Kraft aufzunehmen. Steigen seine PP durch diesen Zauber über das Maximum, verliert das Opfer pro überzähliger PP einen GP. Die überzähligen PP verschwinden außerdem einer pro Minute, wenn sie nicht verwendet werden. Der Zauberer muss vor dem Spruch mindestens die zu übertragenden PP im positiven Bereich sein und zusätzlich selbst einen GP für die Übertragung aufwenden.

Krampf

Mindestwurf: $12 + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Stärke (n)

n: Abzug auf Aktionen (-5 = AU, -6 = HU)

Der Zauberer verursacht einen Krampf im anvisierten Muskel des Opfers. Das Opfer erhält Abzüge auf Aktionen mit dem entsprechenden Körperteil. Bei -5 kann es keine Aktionen mit dem Körperteil mehr durchführen (z.B. keine Fortbewegung mehr), bei -6 zuckt der Muskel unkontrollierbar (Opfer fällt um oder geht unter, lässt seine Waffe fallen, zerbricht sein Glas oder haut gegen die Wand, ...). Die Krämpfe dauern eine Minute an (12 KR).

Krankheit heilen

Mindestwurf: $30 + 2*n^2$

Zauberdauer: 17h

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Gefährlichkeit der Krankheit (n)

Der Zauber repariert einen Defekt, der nicht durch Gifte oder Infektionen entstanden ist (z.B. einen Gendefekt wie multiple Sklerose oder eine fehlerhaft gelernte Körperfunktion wie Diabetes oder wild gewordene Körperzellen wie Krebs).

Lähmen

Mindestwurf: 27 + Δ

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Spezies (Mensch, Elf, Klingone, Hund, Pferd etc.)

Der Zauberer kann das Opfer nach Belieben erstarren oder schlaff werden lassen. MW+6 wenn dabei auch der Mund zugehalten werden soll.

Bew/Kin: Das Opfer wird an Ort und Stelle festgehalten, so dass es sich nicht mehr bewegen kann.

Des/Ang: Das Opfer wird stattdessen schlaff und sackt zusammen.

Spruchdesigner: Stoffel

Leben spüren

Mindestwurf: 14

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Reichweite

Innerhalb der Reichweite wird jedes Lebewesen angezeigt (der Zauberer bestimmt selbst ab welcher Größe). Bei magisch verborgenen Wesen muss die Kraft des Wahrnehmungsspruches mindestens die Kraft des *Aura verbergen* Spruches erreichen, um den Schutz zu durchdringen. Geister, Illusionen, animierte Gegenstände, Untote sowie Wesen aus ganz anders funktionierenden Universen (Elementare und Dämonen) erspürt dieser Zauber nicht.

Levitation

Mindestwurf: 12 + p/10 + Δ

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Masse (p)

Modifikationen:

Lebewesen +5

Der Zauberer kann einen Gegenstand oder ein Lebewesen innerhalb der Reichweite (auch sich selbst) mit maximal 2 Metern pro Runde herum-schweben lassen. Bei Objekten ist ein Widerstandswurf nur erlaubt, wenn sie aktiv festgehalten werden. Ansonsten (und auch wenn der Widerstandswurf misslungen ist) ist es natürlich erlaubt zu versuchen, das Objekt einzufangen.

Licht

Mindestwurf: 6 + 2*u + 5*n

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung Erhöhung der Intensität (n)

u: Intensität des Umgebungslichts

Jede Stufe verzwanzigfacht den Lichtstrom

totale Finsternis 0

Hand vor Augen kaum sichtbar 1

Kerze (1 cd) oder sternklare Nacht 2

Flurbeleuchtung oder Vollmond 3

helles Zimmer 4

trüber Wintertag 5

Tageslicht 6

Sol Max, 1w V Schaden pro min 7

n: Erhöhung der Intensität.

Der Zauberer erzeugt Licht von einer Quelle innerhalb seiner Reichweite, welches natürlich durch feste Stoffe wie Wände begrenzt wird. Die Farbe des Lichts ist frei wählbar. Stufe 7 ist das Maximum was die Verhältnisse auf der Erde hergeben (3,2 Mio. cd, doppelt so hell wie die Mittags-sonne in der Sahara) und ist schon gefährlich: Macht nackt 1w V Schaden pro Minute (gegen Vampire 5w pro Runde) und zerstört binnen einer Minute die Augen, wenn man sie nicht schließt (binnen IP, wenn man direkt hinein schaut).

Elemente: Der Ionisationspunkt der Luft wird verringert und die Temperatur erhöht, wodurch diese zu leuchten beginnt.

Bew/Feld: Erzeugt direkt ein Photonenkraftfeld.

Mat/Wan: Atome werden in Zustände umgewandelt, in denen sie Licht abstrahlen wie Dioden.

Nat/Welt: Leuchtende Insekten fliegen herbei oder leuchtende Pilze wachsen, im Freien verziehen sich Wolken, es treten Nordlichter oder Elmsfeuer auf und eine Kombination aus den Effekten der anderen Bereiche verstärkt das Ganze. Außer im Freien kann die Intensität nicht über 4 gesteigert werden und die Zauberdauer sind Minuten.

Liebeszauber

Mindestwurf 28 + Δ

Zauberdauer: ½h

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Wkr (wenn doch nicht gebunden: Fok)

Spezialisierung: Schwierigkeit der Beziehung (Δ)

Modifikationen:

Opfer mag Person (des Begehrens) +0

Opfer kennt Person +4

Opfer kennt / mag Person nicht +8

Opfer hat andere sexuelle Orientierung +12

Opfer hasst oder verachtet die Person +16
 Bei diesem Zauber geht es nicht um die eher diffuse Vermittlung von Liebe wie unter *Gefühle vermitteln* beschrieben, sondern um romantische Liebe, verbunden mit sexueller Anziehung. Da die meisten Opfer selten stundenlang ausharren, bis der Magier seinen Spruch vollendet hat, wird ein Liebeszauber meistens gebunden (aus historischen Gründen oft als Trank).

Lokalisieren

Mindestwurf: 10

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Reichweite

Es handelt sich um drei verschiedene Sprüche: **Objekt finden**, **Ort finden** und **Person finden**. Der Zauberer muss das Gesuchte schon einmal gesehen haben und irgendeine „Verbindung“ dazu besitzen (z.B. eine emotionale Bindung, ein Foto, einen persönlichen Gegenstand oder eine Markierung), um den Zauber anwenden zu können. Der Zauberer kennt bei einem Erfolg die Richtung und Entfernung (eine der acht Himmelsrichtungen und die halbe Größenordnung der Entfernung – bei kritischen Erfolgen noch genauer) bzw. weiß mit Sicherheit, ob sich das Gesuchte außerhalb der Reichweite befindet. Bei einem **Ort** muss der Zauberer ein Bild davon im Kopf haben, z.B. die Landschaftsmerkmale (Klima, Topologie, Gewässer, Vegetation) und besondere Merkmale (Häuser, Felsen, seltene Pflanzen) im Umkreis.

Lupe

Mindestwurf: 10 + 2*e

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Vergrößerung (e)

e: Anzahl an Verdoppelungen der Größe

Der Zauberer vergrößert die Ansicht eines Objekts. Dadurch werden mehr Details sichtbar, aber es ändert sich weder die Entfernung noch die Genauigkeit, mit der der Zauberer operieren kann.

Magie erkennen

Mindestwurf: 18

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Reichweite

Innerhalb der Reichweite wird jegliche Magie angezeigt. Bei magisch verborgenen Zaubersprüchen muss die Kraft des Wahrnehmungsspruches mindestens die Kraft des *Aura verbergen* Spruches erreichen, um den Schutz zu durchdringen.

Magische Hand

Mindestwurf: 14 + n + Δ

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: angewandte Fertigkeit

n: Die maximal einsetzbare Fertigkeitsstufe

Modifikationen:

Keine Sichtlinie +10

Beide Hände werden eingesetzt +3

Werkzeug wird mitbewegt +2

Zauberer bewegt die Hände 90%

Dieser Spruch ermöglicht den Einsatz einer magischen Hand an einem anderen Ort. Dabei darf genau eine Fertigkeit benutzt werden, um z.B. Schlüssel zu entwenden (*Fingerfertigkeit*), Schlösser zu öffnen oder waffenlos anzugreifen. Fertigkeitwürfe auf die benutzte Fertigkeit sind natürlich zusätzlich erforderlich.

Spruchdesigner: Stoffel

Magnetfeld

Mindestwurf: 15 + e + Δ

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Stärke (e)

e: Die Tragkraft des Magnetfeldes. 0 = 100g, 10 = 100kg (eine Person)

Modifikationen:

Veränderliche Richtung +5

Veränderliche Stärke +5

Der Zauberer erzeugt ein Magnetfeld, das alle magnetischen Materialien sowie fest mit ihnen verbundene Objekte beeinflusst. Die Richtung des Feldes kann er frei wählen, dann aber nichtmehr ändern (außer er hat das extra so vorgesehen).

Manifestieren

Mindestwurf: 5 + n/3

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Macht (n)

n: die Macht des Wesens

Der Zauberer zieht ein Wesen, das sich nicht vollständig in seiner Dimension aufhält, zu sich herü-

ber, so dass es mit normalen Waffen verletzt werden kann. Das trifft z.B. auf hohe Dämonen, Elementare oder Seelenreisende zu. Dieser Zauber hat keinen Effekt auf Wesen, die bereits einen Körper übernommen haben.

Markieren

Mindestwurf: 8

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Wirkungsdauer

Ein Artefakt gilt automatisch als ein persönlicher Gegenstand der Person, die ihre GP darin gebunden hat. Dies ermöglicht es ihr, das Artefakt leicht aufzuspüren, wenn es verloren gegangen ist, auch wenn es sich weit entfernt befindet.

Mit diesem Spruch macht ein Zauberer aus einem bearbeiteten Gegenstand (z.B. einem Nagel in einer Wand) die allermachtloseste Art Artefakt, die möglich ist – es kann buchstäblich nichts, außer wieder gefunden zu werden. Daher wird es gerne auch „Blip“ genannt. Trotzdem kostet es den Zauberer zusätzlich zu den PP einen GP, den er allerdings regenerieren kann, auch wenn seine Markierung noch wirkt.

Spruchdesigner: Deliah

Maschine überhitzen

Mindestwurf: $10 + n^2 + 2 * e$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Geschwindigkeit (n)

n: Zeit, bis die Maschine kaputt geht. 0 = nach 5 Stunden, mit jeder Stufe eine halbe Größenordnung schneller.

e: Größe der Maschine. 0 = 1 Liter (10×10×10cm, ein Mofa-Motor), 3 = 1m³ (LKW-Motor), 6 = 10×10×10m (z.B. eine Kraftwerksturbine)

Der Zauber stört die Regelmechanismen einer mechanischen Maschine (z.B. eines Motors) wodurch dieser unkontrolliert beschleunigt oder sich hoch schaukelt, bis ein spektakulärer mechanischer Defekt auftritt. Die Maschine anzuhalten wird immer riskanter, je später der Zauber bemerkt wird.

Masse verändern

Mindestwurf: $17 + 2 * e + n^2$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Faktor (n)

e: Masse des Objekts (0 = 100g, +1 pro Verdoppelung), e = 5 für 3,2kg, 10 für 100kg, 15 für 3,2t.

n: Faktor, mindestens 1½

Der Zauberer macht ein Objekt leichter oder schwerer und damit gleichzeitig entsprechend größer oder kleiner. Für MW +5 kann die Größe beibehalten werden, stattdessen ändert sich die Dichte entsprechend. Die überschüssige Masse wird in einer anderen Dimension zwischengelagert bzw. die fehlende von dort geliehen.

Maßgefühl

Mindestwurf: 14

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Reichweite

Der Zauberer spürt das Gewicht, die Masse, die Dichte und den Energiegehalt (Ladung, Lichtintensität, Temperatur, Brennwert, Gravitation, ...) aller Dinge um sich herum (auch seine eigenen Daten).

Nat/Welt: Der Zauberer spürt nur Strömungen, Spannungen im Erdreich und Ladungen in der Atmosphäre. Dafür startet seine Reichweite mit Wurzel.

Materialermüdung

Mindestwurf: $14 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Abzug an Würfeln (w)

w: Die Anzahl der Würfel, um die der Bruchfaktor eines Objekts reduziert wird.

Das Objekt sieht noch genau so aus wie zuvor, aber wenn es getroffen oder belastet wird, zerbricht es überraschend leicht.

Materievolumen erzeugen

Mindestwurf: $15 + e + d/2 + 20 * m^3$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Größe des Volumens (m³)

m³: Das betroffene Volumen in Kubikmetern.

e: Verdoppelungen/Halbierungen der Dichte des Materials gegenüber Luft (Wasser: e=10, Eisen: e=14).

d: Wurzel der Temperaturdifferenz in Kelvin (d = 10 für ±100°, d = 30 für +900°).

Das kleinstmögliche Materievolumen ist $1/20 \text{ m}^3$, was z.B. einer Platte von $1\text{m} \times 1\text{m} \times 5\text{cm}$ entspricht oder einem Block von $37 \times 37 \times 37\text{cm}$. Der Zauberer erschafft aus dem Nichts ein Volumen des gewählten Materials. Sofern es kein solides Material ist, wird es sofort anfangen, sich mit der Umgebung zu vermischen und unterschiedliche Temperatur wird sich an die Umgebung angleichen. Ein solches Volumen kann massiven Schaden bei allen Objekten oder Wesen verursachen, welche es durchqueren oder damit in Berührung kommen.

Materiewalze

Mindestwurf: $13 + w^2 + 4 \cdot m + n/3 + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

m: Tiefe und Höhe in Metern (halber Meter ist kleinste Einheit)

n: Die Geschwindigkeit der Walze in Metern pro Runde (SCH).

Modifikationen:

Halbkreis +0

Vollkreis, Viertelkreis +2

Achtelkreis +4

Der Zaubernde erzeugt eine halbkreisförmige Walze um sich herum (aus Material in Reichweite), die bis zur maximalen Reichweite über den Boden rollt. Er kann den Ausbreitungsgrad, die Geschwindigkeit, Tiefe und Höhe der Walze bestimmen. Zu beachten ist, dass die Walze je nach Werten einfach übersprungen oder umgangen werden kann.

Wasserwalzen richten nur Schockpunkteschaden an, sind dafür aber doppelt so schnell. (Dim)

Spruchdesigner: Arandor

Materiewerfer

Mindestwurf: $25 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel pro Runde.

Dieser Zauber erzeugt vor dem Finger des Zaubernden ein kleines Dimensionstor, aus dem einige Runden ein andauernder Materiestrahl auf das Opfer sprudelt. Der Strahl dauert PSI Sekunden (auf volle Kampfrunden gerundet) und kann nicht verlängert oder abgebrochen werden! Bewegt sich das Opfer nach dem ersten Treffer oder befindet sich in einem Nahkampf, muss der Zauberer einen EW:Materie+Fok gegen einen MW von 17 machen,

um auf dem Ziel zu bleiben. Begibt sich das Ziel in Deckung, kann es nicht getroffen werden. Ein Wechsel des Ziels erfordert ebenfalls einen EW:Materie+Fok, sonst verliert der Zauberer eine Runde. Einmal eingesetzte PP beim Widerstandswurf eines Opfers gelten auch für jede weitere Runde (der Wurf auf PSW muss jedoch neu durchgeführt werden). Der erste erfolgreiche Widerstandswurf beendet den Zauber.

Spruchdesigner: Taman Maltus

Mikrofinger

Mindestwurf: $15 + 2 \cdot e$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Faktor (e)

e: Anzahl an Halbierungen der Größe

Der Zauberer erschafft zwei winzige bewegliche Finger, mit denen er Objekte manipulieren kann wie mit seinen eigenen Fingern. Bei sehr kleinen Objekten muss er zusätzlich ein Mikroskop benutzen oder eine *Lupe* zaubern, um sehen zu können, was er da tut.

Mit Bäumen reden

Mindestwurf: 11

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Reichweite

Der Zauberer hört, was sich die Bäume in der Umgebung so zuflüstern. Er kann sie auch ansprechen, aber das wird dann eine langwierige Angelegenheit, da Bäume nur sehr langsam verstehen, was man ihnen sagt. Zudem sind ihre Interessen noch weiter von denen der Menschen entfernt als die von Tieren. Es erfordert daher eine besondere innere Einstellung, ihnen interessante Informationen zu entlocken.

Monsterwelle

Mindestwurf: $12 + 3 \cdot e^2$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Stärke (e)

e: Anzahl Verdoppelungen des Wellengangs

Der Zauberer modifiziert die Strömungen im umgebenden Meer so, dass sich der Wellengang lokal zu einer einzigen großen Welle addiert, deren Position er bestimmen kann. Der Effekt hängt natürlich davon ab, wie groß die Wellen so schon sind.

Bei einer Steifen Briese (Windstärke 6) ist schon ein halber Meter zu erwarten. Bei Sturm sind auch 2-3m drin. Eine 8m-Welle wird die meisten kleineren Schiffe ziemlich sicher schwer beschädigen, eine 16m-Welle auch einen Öltanker.

Oberfläche ändern

Mindestwurf: $10 + 2 * m^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Größe der Fläche (m²)

m²: Die betroffene Fläche in Quadratmetern.

Der Zauberer verändert die Oberfläche eines Objekts oder die von Wänden, Decke oder Boden (Farbe, Textur, Frequenz, Geruch, Geschmack, Struktur, Temperatur). Grundsätzlich verursacht die veränderte Oberfläche keinen Schaden und bietet auch keinen Schutz (auch nicht wenn sie mit Flammen oder Glassplittern überzogen wurde).

Elemente: Nur die Temperatur kann verändert werden und die Fläche kann mit Eis (*Käl*), Flammen (*Hit*), Staub oder Feuchtigkeit (*Über*) überzogen bzw. davon befreit werden.

Sel/Bew: Nur die eigene Haut kann verändert werden oder die eigene Stimme, der eigene Geruch, etc.

Objekt beleben

Mindestwurf: $15 + n$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: nur bei *Seele binden*

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Macht (n)

n: Die Macht, die der Zauberer seiner Kreatur verleiht.

Es handelt sich hier um drei verschiedene Sprüche, die gleich funktionieren: **Zombie schaffen**, **Golem schaffen** und **Seele binden**.

Im Gegensatz zu einem Artefakt, in das ein Bewegungszauber gebunden ist, wird hier ein Objekt vorausgesetzt, das sich von selbst bewegen kann (ein toter Körper oder eine mechanische Puppe) und dem nur ein Wille fehlt, um lebendig zu werden. Diesen gibt ihm der Zauberer, indem er einen Teil seines Geistes an das Objekt bindet. Das ist wesentlich einfacher, als ein bewegliches Artefakt zu schaffen. Auf diese Weise belebte Körper werden Zombies genannt, belebte mechanische Puppen Golems.

Der Zauberer muss einen Teil seines Willens in der Kreatur verankern, was ihn zusätzlich zu den PP n/10 GP kostet, die er erst zurückgewinnen kann,

wenn die Kreatur zerstört wird oder der Zauber endet.

Esz/Gei: Anstatt einen Teil seines eigenen Geistes in das Objekt zu binden, kann der Zauberer auch einen Geist oder einen sonstigen freien Willen, den er kontrolliert, dort verankern. In diesem Fall kommt nur ein Drittel der Macht des Wesens zum MW hinzu und er braucht keine weiteren GP aufzuwenden. Allerdings hat die Seele einen Widerstandswurf dagegen.

Objekt entzünden

Mindestwurf: $15 + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Reichweite

n: Entflammbarkeit des Objekts

Kerosin, Phosphor 1

Papier, Öl, Docht 2

Wachs, Kleidung 3

Holz, Steinkohle 4

Diamant 5

unter Wasser +3

Der Zauberer entzündet ein brennbares Objekt, indem er einen Funken an seiner Oberfläche erzeugt. Je nachdem, wie schwer entflammbar das Objekt ist, muss er gleichzeitig den Schmelz- und Siedepunkt der Oberfläche verringern, um ein entzündliches Gemisch um das Objekt zu erzeugen. Es muss natürlich Sauerstoff in der Umgebung sein. Einmal entzündet brennt das Objekt von allein weiter, solange Sauerstoff vorhanden ist.

Objekt herbei zaubern

Mindestwurf: $10 + 2 * e + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Häufigkeit (n)

n: 0 für ein häufiges Mineral, 3 für Dinge, die man in jedem Baumarkt bekommt, 10 für Unikate

e: Masse des Objekts (0 = 100g, +1 pro Verdoppelung).

Der Zauberer leiht sich ein Objekt aus einer anderen Dimension. Er kann bestimmen, wie es aussehen soll und aus welchem Material es sein soll, aber keine weiteren Eigenschaften. Es ist hiermit nicht möglich, Artefakte gezielt zu beschwören und auch die Qualität kann beliebig variieren (wer die Mona Lisa herbeizaubern will, bekommt mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit eine Fälschung, eine billige Kopie oder auch nur einen Druck). Der Gegenstand verschwindet, sobald der Zauber endet.

Objekt kopieren

Mindestwurf: $15 + 2 * e + n^2$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent (aufrechterhalten)

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp (Dim)

Spezialisierung: Qualität (n)

n: Ähnlichkeit

gleiche Form 1

gleiches Basismaterial 2

gleiche Materialien (inklusive Farbe) 3

gleicher innerer Aufbau (funktionstüchtig) 4

optisch identisch (auch unwichtige Details) 5

ununterscheidbar 6

e: Masse des Objekts (0 = 100g, +1 pro Verdoppelung).

Der Zauberer stellt aus vorhandenen Materialien eine Kopie eines Objektes her. Er muss das zu kopierende Objekt bei sich haben. Falls er nicht alle benötigten Materialien zur Hand hat, kann er diese auch stattdessen aus einer anderen Dimension leihen, allerdings ist der Zauber dann aufrechterhalten und die Kopie verschwindet, sobald er den Spruch fallen lässt.

Objekt reparieren

Mindestwurf $15 + t^2 + 5 * r^2$

Zauberdauer IP

Wirkungsdauer permanent

Widerstandswurf nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung Zeit (t)

r: Radius in Metern

t: Die Zeit, die seit der Beschädigung (oder Zerstörung) des Objekts vergangen ist. 0 = IP

Dieser Zauber versetzt ein Objekt in den Zustand zurück, in dem es sich vor einiger Zeit befunden hat. Alle Teile müssen sich im Radius befinden oder sie fehlen auch nach der „Reparatur“ noch.

Objekt verschwinden lassen

Mindestwurf: $18 + 2 * e$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Größe (e)

e: Masse des Objekts (0 = 100g, +1 pro Verdoppelung).

Der Zauberer versteckt ein Objekt zeitweilig in einer anderen Dimension. Das Objekt taucht wieder auf, sobald er den Zauber fallen lässt. Um ein Artefakt verschwinden zu lassen, muss mit dem Spruch seine **Macht** übertroffen werden.

Objekt verstärken

Mindestwurf: $16 + n$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Bonus (n)

n: Bonus auf den Bruchfaktor

Der Zauberer verstärkt die inneren Bindungen des Materials, wodurch dieses stabiler wird. Sobald das Objekt Schaden einsteckt, reduziert sich der Bonus um diesen.

Objekt zerbrechen

Mindestwurf: $10 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Vor dem Zauberwurf sollte der Mindestschaden definiert werden, welcher ausreicht, um das Objekt zu zerstören. Für Waffen kann der anderthalbfache Bruchfaktor verwendet werden.

Objekte ablenken

Mindestwurf: $16 + r^2 + n^2 + 2 * e$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Winkel der Ablenkung (n)

r: Radius um einen Punkt innerhalb der Reichweite oder die gesamte Reichweite -r.

n: Stärke der Ablenkung. Stärke 0 lenkt um 10° ab, jede Erhöhung weitere 10° .

e: Der maximale Impuls der abzulenken Gegenstände. 0 = 0,1 kg*m/s, 10 = 100 kg*m/s

Gegenstände, welche mit einer **hohen** Geschwindigkeit (nahezu alle Projektile oder Wurfaffen fallen darunter) in den Wirkungsbereich eintreten, werden abgelenkt. Diese Ablenkung geschieht allerdings so zufällig, dass überprüft werden muss, ob andere Wesen im Wirkungsbereich getroffen werden.

Luftgewehr: $0,5g * 150m/s = 0,075$

Kleinkaliber: $2,5g * 300m/s = 0,75$

Armbrust: $25g * 90m/s = 2,25$

Bogen: $30g * 80m/s = 2,4$

9mm: $7,5g * 350m/s = 2,65$

.45er: $12g * 250m/s = 3$

Scharfschützengewehr: $4g * 1000m/s = 4$

Bierkrug: $0,5kg * 10m/s = 5$

G7: $10g * 750m/s = 7,5$

Barhocker: $3kg * 5m/s = 15$

Diskus: $2\text{kg} * 30\text{m/s} = 60$
Wurfspeer: $1,2\text{kg} * 50\text{m/s} = 75$

Ele/Dir: Ein ähnlicher Effekt ist durch Luftwirbel zu erzielen, der MW ist allerdings 5 Punkte höher.
Spruchdesigner: Donaldinho Pustebume

Objekte schleudern

Mindestwurf: $15 + n^2 + p$
Zauberdauer: IP
Wirkungsdauer: aufrechterhalten
Widerstandswurf: nein
Grundfertigkeit: Fok
Spezialisierung: Anzahl Objekte (n)
n: Die maximal erlaubte Anzahl der gleichzeitig geschleuderten Objekte pro Runde.
p: die maximal erlaubte Masse jedes Objekts.
Der Anwender dieses Spruches kann pro Runde bis zu n Gegenstände auf ein fokussiertes Ziel schleudern. Es können sowohl Lebewesen als auch Objekte als Ziel festgelegt werden, das Ziel muss jedoch während des Zaubervorgangs unwiderruflich festgelegt werden. Der Zauber muss jede Runde verlängert werden.
Spruchdesigner: Donaldinho Pustebume

Panik

Mindestwurf: $18 + n^2$
Zauberdauer: IP
Wirkungsdauer: aufrechterhalten
Widerstandswurf: erlaubt
Grundfertigkeit: Gsp
Spezialisierung: Anzahl Personen (n)
n: Anzahl an Opfern
Der Zauberer versetzt seine Opfer in Panik, was diese ohne jegliche Rücksicht auf andere und ohne Plan handeln lässt. Wie schlimm die Reaktionen ausfallen, hängt von den Fertigkeiten und der Ausrüstung der Opfer ab. Die häufigste Reaktion ist lospurten in eine beliebige Richtung (weg von einer realen oder eingebildeten Gefahr) und alles attackieren, was im Weg ist (und weniger gefährlich erscheint).

Pflanzenkontrolle

Mindestwurf: $12 + r/3 + n$
Zauberdauer: IP
Wirkungsdauer: aufrechterhalten
Widerstandswurf: nein
Grundfertigkeit: Gsp
Spezialisierung: Schnelligkeit (n)
r: Radius in Metern, bei 0 ist nur eine einzige Pflanze betroffen.
n: Die Schnelligkeit und Beweglichkeit der Pflanzen

Der Zauberer steuert das Wachstum der Pflanzen so, dass sie Leute umschlingen und festhalten können. Sie handeln in Gruppen deshalb können sie maximal eine Person pro 4m^2 angreifen (bei dichtem Bewuchs). Auf die Stärke und Stabilität der Pflanzen hat der Zauberer mit diesem Spruch keinen Einfluss.

Pflanzenwachstum

Mindestwurf: $10 + r + n^2 + e$
Zauberdauer: R
Wirkungsdauer: aufrechterhalten
Widerstandswurf: nein
Grundfertigkeit: Gsp
Spezialisierung: Wachstumsrate (e)
r: Radius in Metern, bei 0 ist nur eine einzige Pflanze betroffen.
n: Die maximale Größe der manipulierten Pflanzen.
Kräuter, Gräser 0
Schilf, Setzlinge 1
Sträucher, junge Bäume 2
Bäume 3
e: Der Exponent der Verdoppelung. Die Wachstumsrate steigt auf das 2^e -fache des normalen Wertes. Mit $e = 20$ wächst ein Baum in 30s so viel wie sonst in einem ganzen Jahr.
Der Zauberer kann das Wachstum extrem beschleunigen und die Pflanzen in bestimmte Richtungen drängen. Durch das unnatürliche Wachstum kann es jedoch zu unerwünschten Seiteneffekten kommen (Trockenheit, Unmut eines Naturgeistes).

Portal

Mindestwurf: $30 + m^2 + \Delta$
Zauberdauer: 10m
Wirkungsdauer: fix
Widerstandswurf: nein
Grundfertigkeit: Gsp
Spezialisierung: Reichweite
 $m^2 = \text{Fläche des Portals in } \text{m}^2$.
Modifikationen:
Undurchsichtig +2
Ungleiche Ausrichtung (Wand vs. Decke) +4
Nur in eine Richtung durchlässig +6
Mitten in der Luft +10
Der Zauberer erschafft eine Fläche, die zwei entfernte Orte längere Zeit physisch miteinander verbindet. Es findet kontinuierlich ein Austausch statt, das heißt, man kann durch ein Portal sehen und der Wind weht hindurch, Wasser fließt, etc.
Ein Portal muss nicht Rund sein (in der Regel wird sein Umriss im Lauf des Rituals angezeichnet oder ist durch eine physische Beschränkung vorgegeben), aber seine längste Achse darf nicht mehr als viermal so lang sein wie die kürzeste.

Als Ziel kommt nur ein Ort in Frage, den der Zauberer kennt und der eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Ausgangspunkt aufweist (z.B. genau so eine Wand, wie die auf die das Portal gezeichnet wurde oder eine Türzarge vom selben Format ...).

Die Zauberdauer enthält bereits eine Verschiebung der Reichweite auf Faktor 1,3.

Quetschungen heilen

Mindestwurf: $12 + n + 2 * r$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Behandlungsgröße (n)

n: Anzahl der zu heilenden TP.

Der Zauber stellt zerquetschtes Gewebe wieder her, generiert dabei aber keine neuen größeren Gefäße. Diese sollten vorher mit *Blutungen stillen* regeneriert oder von einem Arzt zusammengenäht werden. Der Zauberer muss die Wunde nicht komplett heilen, aber jede Wunde darf prinzipiell nur **einmal** (erfolgreich) magisch behandelt werden.

Ramme

Mindestwurf $18 + w^2$

Zauberdauer IP

Wirkungsdauer permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Kraftfelder können direkt als physische Waffe eingesetzt werden. Der Zauberer verwendet das Feld wie eine Ramme, was Q Schaden verursacht. Rüstung schützt dagegen ganz normal.

Raumgefühl

Mindestwurf: 14

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Reichweite

Der Zauberer spürt seinen exakten Aufenthaltsort sowie die Entfernungen, Größen und Winkel aller Dinge um sich herum (auch seine eigenen Daten). Er spürt auch die Lage aller ihm bekannten Orte in anderen Dimensionen relativ zu seiner Position.

Realitätsveränderung

Mindestwurf: $18 + t^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Zeit (t)

t: Die Differenz zu der Zeit, zu der eine Veränderung vorgenommen werden soll.

Der Zauberer verändert eine Kleinigkeit in der Vergangenheit, die eventuell größere Wirkung in der Gegenwart hat. Er darf eine Handlung (max. 5s) durchführen, mit dem was ihm hier und jetzt zur Verfügung steht. Er verhindert z.B., dass eine Tür ins Schloss fällt, als sie jemand zugeworfen hat. Dadurch wurde die Wohnung dahinter inzwischen vielleicht ausgeraubt. Der Zauberer kann leider nie sicher sein, dass ein bestimmter Effekt eintritt (vielleicht bemerkt der Besitzer ja noch den Fehler oder der Wind wirft die Tür später zu ...)

Schwache Wesen sind meistens ziemlich dumm, Elementare darüber hinaus auch noch extrem naiv (sie denken nie um die Ecke sondern in geraden, geordneten Bahnen). Daher halten sie sich wortgetreu an ihren Auftrag (der nicht zu kompliziert sein darf: Höchstens sieben Mal sieben Worte). Je stärker (und intelligenter) ein Wesen ist, umso mehr versucht es aktiv, die Worte des Kontrakts misszuverstehen und Lücken zu finden. Außerdem haben Wesen, die zu ihrer Natur widersprechenden Handlungen gezwungen werden, einen neuen Widerstandswurf. Voll beschworene Wesen verschwinden, wenn ihnen dieser gelingt. Partiiell beschworene Wesen sind dann frei und wenden sich eventuell gegen ihren Beschwörer oder richten andernorts Unheil an. Obendrein kommen insbesondere sehr mächtige Wesen, wenn sie schlecht behandelt wurden, gerne nach Dienstende auch auf eigene Faust wieder zurück, um sich an dem Beschwörer oder seiner Welt zu rächen.

Realitätsverlust

Mindestwurf: 30

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Reichweite

Was durch Kraftfelder nie erreicht werden kann, ist eine vollsensorische Illusion, der man praktisch nicht entkommen kann. Eine solche Halluzination ist allerdings möglich. Das Opfer ist vollkommen hilflos und tut mehr oder minder zufällige Dinge, die es beliebig gefährden können. Der Zauberer ist dabei jedoch die ganze Zeit über voll damit beschäftigt, die falsche Realität für sein Opfer zu erzeugen.

Rüstungsschutz

Mindestwurf: $10 + 2*r + n^2/2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schutzstufe (n)

n: Der zusätzliche Rüstungsschutz am ganzen Körper.

Magischer Rüstungsschutz wirkt gegen jegliche Form von Schaden, belastet nicht und ist nur durch geübte Beobachter zu erkennen.

Mat/Wan: Der Zauber kann nur auf Kleidungsstücke oder Rüstungsteile wirken.

Schnittwunden heilen

Mindestwurf: $10 + n/2 + 2*r$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Behandlungsgröße (n)

n: Anzahl der zu heilenden TP.

Der Zauber verbindet durchtrenntes Gewebe wieder, allerdings keine so großen Gefäße, dass der Patient dadurch TP verliert. Diese sollten zunächst mit *Blutungen stillen* behandelt oder verbunden werden. Der Zauberer muss die Wunde nicht komplett heilen, aber jede Wunde darf prinzipiell nur **einmal** (erfolgreich) magisch behandelt werden.

Schmerzen

Mindestwurf: $15 + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung Malus (n)

n: Der Malus, den das Opfer auf alle Aktionen bekommt, solange der Zauber wirkt.

Der Zauber verursacht kleine Schäden im Körper des Opfers, die diesem Schmerzen bereiten.

Spruchdesigner: Judas Priest

Schockstrahl

Mindestwurf: $13 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Ein Schockstrahl geht durch jegliche Rüstung hindurch und trifft automatisch den Rumpf, richtet aber nur Schockpunkte-Schaden an.

Schockwelle

Mindestwurf: $23 + w^2 + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Modifikationen:

Halbkreis +0

Vollkreis, Viertelkreis +2

Achtelkreis +4

Eine Schockwelle breitet sich um den Zauberer in einem ringförmigen Kreesegment aus, und legt jede Runde PSI Meter zurück.

Rüstung schützt gegen eine Schockwelle, welche automatisch den Rumpf trifft und SP-Schaden anrichtet.

Spruchdesigner: Stoffel

Schrift verstehen

Mindestwurf: $12 + 2*n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schriftstufe (n)

Stufe: Die Schriftstufe, welche der Anwender beherrschen möchte. 1 = nur sauberen, gängigen Text lesen, 2 = alles lesen, krakelig schreiben, 3 = extra großer Zeichenvorrat (z.B. chinesisches), gut schreiben.

Für diesen Zauber ist es notwendig, dass ein längerer Text in der zu verstehenden Schrift vorliegt und der Zauberer die verwendete Sprache kennt (oder gleichzeitig auch Sprache verstehen zaubert).

Seelenreise

Mindestwurf: 20

Zauberdauer: 10m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Reichweite

Bei der Seelenreise löst sich der Geist des Zauberers in der Geisterwelt von seinem Körper und kann sich dort frei bewegen. Der Körper bleibt zurück und verliert jede Minute, die der Geist abwesend ist, einen SP. Es ist also empfehlenswert, nicht länger als etwa eine Stunde in der Geisterwelt zu bleiben.

Für Geister sind die Körper anderer Willen in der Geisterwelt sichtbar als Verbindungen zur physischen Welt. Es sind allerdings nicht nur die Körper einer Dimension, sondern die Körper aller mit der jeweiligen Geisterwelt verbundenen Parallelwelten sichtbar.

Der Zauberer kann durch diese Verbindungen in die physische Welt wechseln, was ihn Kraft kostet (2 GP) und wo er dann als Geist sichtbar ist (so wie sich ein Geist unter bestimmten Umständen – die ihm die nötige Kraft verleihen – in der physischen Welt zeigen kann). Er kann auch in Parallelwelten wechseln, allerdings nur in schon länger abgespaltene, da nahe für ihn ununterscheidbar sind (die Körper überlagern sich so dicht, dass sie verschwommen sind und den Zauberer stets in seine eigene Welt bringen).

So wie er in die physische Welt wechseln kann, kann er stattdessen auch in die andere Richtung wechseln, in Taschenuniversen, allerdings nur in solche, die mit der Geisterwelt durch Körper verbunden sind (nämlich jene, an die die Verstorbenen in der Gegend geglaubt haben – auf einem christlichen Friedhof also vermutlich hauptsächlich der „Himmel“ und die „Hölle“). Dann in den Astralraum, zu dem von überall viele Verbindungen existieren, und weiter in fremde Taschenuniversen, fremde Geisterwelten und schließlich fremde physische Universen. Er ist zwar quasi „zu Fuß“ unterwegs, aber mit jeder Ebene steigt seine Geschwindigkeit und er kann sich weiter von seinem Körper entfernen. Maximal kann er sich die achtfache Reichweite von seinem Körper entfernen (in der Geisterwelt sind das 32× Psi Meter, in einer Parallelwelt 125× Psi Meter, im Astralraum 3× Psi Kilometer, in fremden Taschenuniversen 500× Psi Kilometer, in fremden Geisterwelten Psi Millionen Kilometer und in fremden Universen 0,1× Psi Lichtjahre).

Er braucht eine Runde um die einfache Reichweite zurückzulegen, wenn er auf keine Hindernisse trifft. Der Zauberer muss aber zu seinem Körper zurückkehren (und dafür nochmal die Hindernisse überwinden oder nochmal GP ausgeben, wenn er nicht denselben Weg nimmt) bevor er den Zauber fallen lassen kann. Durch die Wiedervereinigung bekommt der Körper Vit+1w SP zurück. Bricht der Zauber allerdings vorher zusammen, verliert der Körper stattdessen weitere 2 SP pro Entfernungseinheit und 5 SP pro Ebenenwechsel. Stirbt der Körper dadurch, reißt die Verbindung und er kann sich nicht mehr mit seinem Geist verbinden – es sei denn, er wird von jemand anderem wiedererweckt.

Die Seelenreise wird oft verwendet, um fremde Dimensionen zu erkunden, da Portale oder Falten nur zu dem Zauberer bekannten Orten errichtet werden können.

Seil lösen

Mindestwurf: 16

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Reichweite

Ein Knoten, der topologisch dazu in der Lage ist, löst sich spontan auf, egal wie fest er gezogen war. Das geht immer, wenn ein Ende des Seils frei ist, ansonsten muss beim Knoten darauf geachtet werden (Seilkunst MW 12).

Sinn erhöhen

Mindestwurf: $8 + 2 * n$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Erhöhung (n)

n: Der Wert, um den der Sinn erhöht wird.

Es handelt sich um viele verschiedene Sprüche (*Sehkraft erhöhen, Tastsinn erhöhen, Hörvermögen erhöhen, ...*), mit denen der Zauberer seine natürliche Wahrnehmung verbessert.

Die Veränderung bezieht sich immer auf den **Maximalwert**, nie den aktuellen Wert.

Sprache verstehen

Mindestwurf: $12 + 2 * n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Sprachstufe (n)

Stufe: Die Sprachstufe, welche der Anwender beherrschen möchte. 1 = ausreichendes Vokabular um alles (vielleicht auch umständlich) ausdrücken zu können und viel zu verstehen, 2 = alles verstehen (Humor nur bedingt) und guter Ausdruck (aber nicht akzentfrei), 3 = Muttersprache.

Für diesen Zauber ist es notwendig, dass ein Lebewesen mit dem Magier in der zu verstehenden Sprache redet oder ein Text in der Sprache in einer dem Zauberer bekannten Schrift vorliegt.

Stille

Mindestwurf: $10 + r^2 + n/2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Dämpfung (n)

r: der Radius der Sphäre in Metern.

n: der Aufschlag auf den PW:HRV.

Der Magier erzeugt um sich herum ein Feld, das die Geräusche in beide Richtungen dämpft. Der Wert n wird bei einem PW:HRV dazugezählt.

Strömung erzeugen / Windstoß

Mindestwurf: $15 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schaden (w)

Es handelt sich um zwei verschiedene Sprüche. Der Zauberer versetzt vorhandenes Wasser oder Luft in Bewegung. Wasser strömt mit w m/s, was Schwimmer oder Boote stark abtreibt und auch gegen Felsen oder andere Hindernisse werfen kann. Wind hat eine Stärke von $w * 3$ (9 ist Sturm, 12 ist Orkan) erzeugt, was dazu führen kann, dass Objekte weggeweht werden, Lebewesen hinfallen oder sogar weggeschleudert werden. Wer gegen Hindernisse geschleudert wird, erleidet w Würfel Schaden (bei Wasser Q, bei Luft nur SP). Schaden tritt nur in der ersten Runde auf, danach kann man sich auf die Verhältnisse einstellen.

Strömung steuern

Mindestwurf: $18 - e + n$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Geschwindigkeit (n)

n: Die Geschwindigkeitsänderung der Strömung

e: Verdoppelungen der Wassertiefe. 0 = 1m

Der Zauberer ändert Richtung und Geschwindigkeit der Wasserströmung unter ihm langsam nach seinem Wünschen ab. In tiefem Wasser ist das deutlich einfacher.

Supraleiter zerstören

Mindestwurf: 20

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Reichweite

Der Zauberer verringert den Sprungpunkt eines aktiven Supraleiters nur ganz kurz. Dadurch erwärmt sich das Material sofort stark durch den Widerstand, so dass es auch danach nicht wieder supraleitend wird. Sehr bald schmilzt das Material und der Leiter ist zerstört. Das funktioniert natürlich nur bei Stromleitern, die in Betrieb sind.

Supraleitung

Mindestwurf: $16 + 3 * e + 20 * m^3$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Temperaturänderung (e)

e: Verdoppelungen des Sprungpunkts in Kelvin.

m^3 : Volumen des Objekts in Kubikmetern

Der Zauberer erhöht den Sprungpunkt zur Supraleitung eines nicht biologischen Objekts. Wenn das Objekt nicht bereits aus einer speziellen Keramik oder einer Eisenlegierung besteht, wird angenommen der normale Sprungpunkt läge bei 1 K, es wird also $e = 9$ benötigt, um bei Zimmertemperatur auf einem Objekt über einem Magnetfeld schweben zu können.

Subroutine löschen

Mindestwurf: $5 + n$

Zauberdauer: m (bei Verankerung lösen: IP)

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Macht (n)

n: Die Macht des Artefaktes bzw. die Kraft der Verankerung

Es handelt sich hier um vier verschiedene Sprüche, die gleich funktionieren: **Zombie bannen**, **Golem bannen**, **Artefakt zerstören** und **Verankerung lösen**.

Bei einem Erfolg ist das Artefakt komplett gebannt. Bei einem Misserfolg ist erst dann ein weiterer Versuch erlaubt, wenn der Zauberer *Essenz* oder *Willenskraft* verbessern konnte. Bei einem Patzer kann der Zauberer dieses Artefakt niemals bannen. **Permanente Artefakte** zu bannen erfordert zusätzlich besondere Rituale oder Bedingungen, dies liegt im Ermessen des Spielleiters.

Teleportation

Mindestwurf: $14 + r^2 + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok (andere Dimension: Dim)

Spezialisierung: Sprungweite

r: Radius in dem sich alles, was mitkommen soll, befinden muss. Bei 0 nur der Zauberer (ohne Kleidung!), bei $\frac{1}{2}$ muss der Zauberer berührt werden.

Modifikationen:

Sichtverbindung +0

Verbindung über andere Sinne +2

keine Verbindung +5

Der Zielpunkt ist unbekannt +15

Jedes weitere teleportierte Lebewesen +2

Mitgenommene Ausrüstung +kg / 50

Der Zauberer überlagert zwei Orte für einen kurzen Moment und wechselt dann zusammen mit einer definierten Menge an Objekten an den anderen Ort, bevor sich die Orte wieder trennen. Die Ziele des Spruchs verschwinden einfach und erscheinen spontan an dem anderen Ort. Der Zauber hinterlässt eine Signatur (ein Duft, ein Knall, ein Blitz oder ähnlich), die der Zauberer fix definieren sollte.

Ein teleportierter Charakter ist am Zielpunkt für eine Runde aktionsunfähig, wenn ihm nicht ein PW:GST+Apf gelingt. Alles, was mitkommt, befindet sich in derselben Entfernung voneinander wie vorher. Ist das Ziel unbekanntes Gelände, wird der Zauber deutlich schwieriger, weil dort ja Hindernisse sein könnten (Mauern, Möbel, Bäume), denen der Zauber automatisch ausweicht. Eine Verbindung über technische Mittel (Kamera, Telefon) ist ausreichend um das zu vermeiden.

Spruchdesigner: Kalman Evarus

Temperatur erhöhen

Mindestwurf: $10 + r + n$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Erhöhung (n)

n: Der Temperaturunterschied in °C.

r: Der Radius des Wirkungsbereichs in Metern.

Der Zauberer erhöht die Temperatur im gesamten Wirkungsbereich. Wenn er den Zauber fallen lässt, ist der Effekt nicht sofort weg, sondern die Temperatur gleicht sich langsam den nicht betroffenen Zonen wieder an (was eventuell auch einen Wind erzeugt).

Temperaturen über 40°C können in Rüstung schon gefährlich sein (es werden 20° mehr gewertet), über 60°C verursacht sie 1w Schockschaden pro Minute, je 10° mehr einen zusätzlichen w. Kommt man dadurch unter -40 SP, so zählt weiterer Schaden als Verbrennung der Atemwege.

Temperatur senken

Mindestwurf: $10 + r + n$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Temperaturänderung (n)

n: Der Temperaturunterschied in °C.

r: Der Radius des Wirkungsbereichs in Metern.

Der Zauberer verringert die Temperatur im gesamten Wirkungsbereich. Wenn er den Zauber fallen lässt, ist der Effekt nicht sofort weg, sondern

die Temperatur gleicht sich langsam den nicht betroffenen Zonen wieder an (was eventuell auch einen Wind erzeugt).

Temperaturen unter -20 °C können schon gefährlich sein (mit bloßen Händen bleibt man an Metallteilen kleben). Ab -30° verursacht sie 1w Schockschaden pro Minute, je 10° weniger einen zusätzlichen w. Kommt man dadurch unter -40 SP, so zählt weiterer Schaden als Verbrennung der Atemwege.

Tiere rufen

Mindestwurf: 12

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Spezies

Der Zauberer ruft alle Tiere einer Art (oder mehrerer, dann gelten die niedrigsten Prozente) aus der Umgebung zu sich. Wenn diese nicht zu dünn besiedelt ist, kommen bestimmt einige davon. Diese greifen den Zauberer und die Leute in seiner Nähe auf jeden Fall erstmal nicht an. Das kann sich natürlich ändern, wenn die Gruppe sich aggressiv verhält.

Tierfreundschaft

Mindestwurf: $22 + \Delta$

Zauberdauer: 10m

Wirkungsdauer: permanent (PSI Tage)

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Tierart (Hund, Bär etc.)

Δ : die Zusatzfähigkeiten der Tierart (s. *Verwandeln*).

Der Zauberer kann damit ein Tier an sich binden. Um das Tier allerdings zu einem permanenten Gefährten zu machen, muss dieser Spruch innerhalb von PSI Tagen dreimal gelingen. Ein Tiergefährte sollte Prozente auf verschiedene Zauber geben, dies liegt jedoch allein im Ermessen des Spielleiters.

Tierkontrolle

Mindestwurf: $19 + 2 * e + \Delta$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Spezies

e: Verdoppelungen der Anzahl Individuen

Modifikationen:

Einzelgänger

+e

Telepathische Kontrolle

+6

Der Zauberer kontrolliert eine ganze Gruppe von Tieren (höchstens alle in Reichweite, aber er weiß

natürlich vorher nicht, wie viele das sind), die ihn z.B. verteidigen oder tragen können. Er kann die Tiere nicht dazu bringen, aktiv anzugreifen. Tiere, die normalerweise nicht in Rudeln leben, sind schwerer zu kontrollieren.

Tiersprache

Mindestwurf: $14 + 3 \cdot n$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Intelligenz der Tiere (n)

n:

Halbintelligente Tiere (z.B. Affen) 0

Säugetiere 1

Vögel 2

Reptilien 3

Insekten und Fische 4

Der Zauberer kann mit Tieren in deren Sprache reden. Je intelligenter das Tier ist, desto einfacher ist der Zauber. Allerdings sollte bei einem „Gespräch“ bedacht werden, dass viele Tiere nicht sehr mitteilbar sind und ganz andere Interessen verfolgen – sie wissen bestimmt, wo es welche Nahrung für sie gibt (oft für Menschen giftige oder eklige Dinge) und ob Menschen in der Nähe waren, aber kaum was diese genau gemacht haben geschweige denn, worüber sie geredet haben oder was sie wollten. Tiersprache gibt dem Magier keine Kontrolle über das Tier, es kann immer noch weglaufen oder angreifen.

Tote wiedererwecken

Mindestwurf: $18 + t^2$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Zeit (t)

t: die zwischen dem Todeseintritt und dem Beginn des Rituals vergangene Zeit (0 = Runden)

Der Zauberer stellt die verlorene Verbindung eines Willens zu seinem Körper wieder her. Dazu muss der Körper lebensfähig sein (mindestens -40 TP), sonst zerreißt die Verbindung sofort wieder. Das Opfer dieses Spruchs macht auf jeden Fall einen Widerstandswurf, auch wenn der Spieler eines Charakters dies vielleicht lieber nicht tun würde.

Der Zauberer braucht *Esz/Bin* und *Reg/Ein* um diesen Spruch anwenden zu können. Es gilt die niedrigere der beiden Fertigkeitsstufen.

Übernehmen

Mindestwurf: 30

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Spezies (Mensch, Elf, Klingone, Hund, Pferd etc.)

Der Zauberer übernimmt den Körper seines Opfers und kann damit tun, was er will. Der Körper des Zauberers sackt in der Zwischenzeit bewegungslos zusammen. Sich selbst zu verletzen kostet ihn allerdings Überwindung (1 GP) und sein Opfer hat einen neuen Widerstandswurf.

Unsichtbarkeit

Mindestwurf: $18 + r^2 + \Delta$

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: betroffene Sinne

r: Der Radius in Metern

Modifikationen:

Pro zusätzlichem Sinn +5

Wahrnehmungen von außen kommen durch +5

Der Zauberer lenkt das Licht (SEH) oder andere Wellen (IRS, UVS, MFS) um den Wirkungsbereich herum bzw. schirmt Geräusche (HRV, USH), Duftstoffe (OLF) oder Auren (AGS) ab. Gegen Tasten funktioniert dieser Spruch nicht, da sollte man besser ausweichen. Wenn der Zauberer selbst nicht blind sein will, wird der Zauber schwieriger.

Ein Radius von $\frac{1}{2}$ m reicht nicht, dass sich weitere Personen sicher im Wirkungsbereich aufhalten können, führt aber dazu, dass Kleidung, Gepäck und aufgenommene Gegenstände auch unsichtbar werden.

Große Mengen Licht oder sehr laute Geräusche können nicht vollständig umgelenkt werden, weshalb bei vollem Sonnenlicht (Mittags im Sommer) ein Schatten sichtbar bleibt, der mit einem PW:SEH eventuell entdeckt werden kann (bei Verdacht), oder wenn der Zauberer die Treppe herunterfällt, trotzdem ein PW:HRV erlaubt ist. Je nach Umgebung könnten auch Fußabdrücke oder abgebrochene Zweige auf den Zauberer hinweisen, wenn er sich bewegt.

Sel/Bew: Der Radius ist immer 0, d.h. auch die Kleidung am Leib wird nicht mit unsichtbar.

Spruchdesigner: Taman Maltus

Verbrennungen heilen

Mindestwurf: $15 + 2*n + 2*r$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Behandlungsgröße (n)

n: Anzahl der zu heilenden TP.

Der Zauber stellt durch Hitze oder Kälte zerstörtes oder fehlendes Gewebe aus dem Nichts wieder so her, wie es im Muster des Patienten gespeichert ist. Der Zauberer muss die Wunde nicht komplett heilen, aber jede Wunde darf prinzipiell nur **einmal** (erfolgreich) magisch behandelt werden. Verringert er den Schaden auf 15 TP oder weniger, ist der Körper in der Lage, den Rest selbst wieder vollständig zu regenerieren. Ansonsten bleiben dauerhafte TP-Verluste.

Verdampfen

Mindestwurf: $16 + 2*e + 20*m^3$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Temperaturänderung (e)

e: Halbierungen des Siedepunkts in Kelvin.

m^3 : Volumen des Objekts in Kubikmetern

Der Zauberer senkt den Siedepunkt einer Flüssigkeit, so dass diese zu kochen beginnt und verdampft. Das Volumen vergrößert sich dadurch immens (oder der Druck steigt stark an). Das Gas richtet keinen Schaden an, es sei denn, die Flüssigkeit war auch vorher schon gefährlich (Säure, Gift), ein Behälter könnte aber durch den Druck platzen und beim Kontakt mit der Umwelt eine Reaktion entstehen. Sobald der Zauber endet, kondensiert die Flüssigkeit wieder und setzt sich auf Oberflächen ab oder regnet gar nieder.

Verflüssigen

Mindestwurf: $16 + 2*e + 20*m^3$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Temperaturänderung (e)

e: Halbierungen des Schmelzpunkts in Kelvin.

m^3 : Volumen des Objekts in Kubikmetern

Der Zauberer verringert den Schmelzpunkt eines nicht biologischen Objekts. Flüssig wird es aber nur, wenn der Schmelzpunkt unter die Außentemperatur gesenkt wurde, und es braucht seine Zeit zum Schmelzen. Sobald der Zauber fallengelassen wird, erstarrt das Material wieder, kehrt aber natürlich nicht in seine ursprüngliche Form zurück. Viele

Materialien sind halb geschmolzen gut formbar. Werden brennbare Materialien auf diese Weise verflüssigt, werden sie dabei leicht entflammbar, eventuell entzünden sie sich sogar spontan selbst.

Verjüngen

Mindestwurf: $25 + t^2$

Zauberdauer: 1½h

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Spezies

t: Die Größenordnung, um die das Opfer verjüngt wird (0 = 10 Minuten).

Der Zauberer lässt sein Ziel jünger werden. Der Zauberer braucht dafür allerdings ein weiteres Opfer, dass um dieselbe Zeitspanne älter wird und er muss *Nat/Leb*, *Esz/Zeit*, *Mus/Flu* und *Reg/Ein* beherrschen, um diesen Spruch wirken zu können. Es gilt die niedrigste der Fertigungsstufen.

Die Veränderung geschieht während der Zauberdauer, und wenn der Zauber misslingt (oder unterbrochen wurde), wird sie schlagartig rückgängig gemacht, was beiden Opfern pro Jahr 1w-Vit Schaden verursacht.

Verlangsamern

Mindestwurf: $12 + n/2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schnelligkeitsabzug (n)

n: Der Abzug auf den Schnelligkeitswert des Opfers.

Das Ziel wird nicht in seinen Aktionen oder seiner Beweglichkeit eingeschränkt. Die aktuelle Schnelligkeit des Ziels wird verringert. Selbst mit SCH 0 (oder darunter) kann das Ziel zwar nichtmehr seine Position ändern, aber trotzdem sonst normal handeln.

Verletzen

Mindestwurf: $16 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

An einer belasteten Stelle reißt das Fleisch des Opfers auf oder eine Sehne reißt (MW+5: keine äußere Verletzung zu sehen), Rüstung hilft dagegen nicht. Verursacht S Schaden. Die Trefferzone wird wie gewohnt mit dem Erfolgswurf ermittelt und die Auswirkungen gewürfelt.

Spruchdesigner: Lucutus Kugelfang

Verstand stabilisieren

Mindestwurf: $15 + n^2$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Menge (n)

n: Anzahl an regenerierten GP

Der Zauberer verstärkt die Bindung eines Willens an seinen physischen Körper, wodurch sich dieser stabilisiert. Dieser Zauber kann höchstens einmal pro Tag angewandt werden und kostet den Zauberer auch einen GP. Das Opfer dieses Spruchs macht auf jeden Fall einen Widerstandswurf, auch wenn der Spieler eines Charakters dies vielleicht lieber nicht tun würde.

Verwandeln

Mindestwurf: $18 + 2 * e + 2 * r + \Delta$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Spezies (Elf, Hund, Bär, ...)

e: Die Massenänderung des Körpers (+1 pro Verdoppelung/Halbierung).

Zusätzliche Eigenschaften der Spezies:

Krallen +1

Klauen / Stärke +2

Rüstungsschutz +3

Gift +4

Der Zauberer verwandelt sich oder sein Opfer in ein Exemplar einer anderen Spezies, das so weit wie möglich dieselben Abweichungen vom Durchschnitt aufweist wie das Ziel von seiner eigenen Art (eine große blonde Frau verwandelt sich in eine große weiße Hündin, nicht in einen kleinen schwarzen Rüden). Soweit es nicht dieselben Merkmale gibt, wird zufällig entschieden.

Waffe schärfen

Mindestwurf: $12 + n^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Schadensmalus (n)

n: Die Punkte, die die Waffe zusätzlich an Schaden verursachen soll.

Der Zauberer schärft und härtet die Klinge einer Waffe, wodurch sie besser Rüstungen durchdringt und mehr Schaden verursacht. Leider schleift sich das bald ab, nach jedem Treffer und jeder erfolgreichen Parade oder Blockade (egal von welcher Seite)

sinkt der Zusatzschaden um 1, bis wieder der normale Schaden erreicht ist.

Wahrscheinlichkeit verändern

Mindestwurf: $18 + e$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Faktor (e)

e: Verdoppelungen einer der Verhältniszahlen eines Ereignisses (z.B. mit $e=10$ aus 1:10 eine 1024:10 machen).

Der Zauberer verändert die Wahrscheinlichkeit eines Ereignisses, das er unmittelbar auslösen bzw. probieren will, z.B. ob eine Tür offen ist oder ob sich ein bestimmter Gegenstand in seiner Tasche befindet. Wenn etwas nahezu unmöglich ist, bleibt es das auch mit diesem Spruch (wenn eine Bremse mit 1:10⁹ versagt, ist das selbst mit $e=20$ noch 1:1000, also noch immer nicht sehr wahrscheinlich).

Mus/Flu: Die Wahrscheinlichkeit einer bestimmten Art von Ereignis (etwa: „Der Schlüssel bricht im Schloss ab“ oder „du findest eine Münze“) wird generell verändert, dafür erhöht jede Verdoppelung den MW um +2.

Wand

Mindestwurf: $9 + e + m^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Stärke (e)

e: Der maximale Impuls, dem die Wand standhalten kann. $0 = 100g * m/s$, $10 = 100kg * m/s$

m^2 : Die Fläche der Wand in m^2 .

Der Zauberer generiert ein Kraftfeld (Tast-Illusion), das auch stärkerem Druck standhält. Ein Mensch kann gefahrlos mit seinem vollen Körpergewicht drücken, $e = 10$ ist also mindestens nötig um jemanden festzuhalten. Mit Schwung kann er auch das Dreifache seines Gewichts an Druck aufbauen, wird sich dabei aber wahrscheinlich übel verletzen (egal ob er durchdringt oder nicht).

Wird die Wand durchbrochen, muss der Zauberer sofort eine Verlängerung würfeln (oder nochmal die PP ausgeben), sonst bricht die Wand zusammen.

Warzen

Mindestwurf: 10

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Wirkungsdauer

Auf jeder Verletzung, die sich das Opfer zuzieht (egal ob es TP verloren hat oder sich nur in den Finger piket oder beim Rasieren schneidet), bildet sich eine große, hässliche Warze. Man kann sie nur schlecht entfernen, da man sich dabei unweigerlich wieder verletzt, und damit höchstens mehr neue Warzen entstehen. Die Warzen bleiben unbegrenzt, nach Ende der Wirkungsdauer bilden sich nur keine neuen mehr (und die alten können entfernt werden).

Wasseratem

Mindestwurf: 16

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Wirkungsdauer

Der Zauberer verändert die Atmungsorgane seines Ziels so, dass sie jetzt Sauerstoff direkt aus dem Wasser aufnehmen können, dafür aber nichtmehr aus der Luft. Dazu muss er mit den Fingern am Hals des Ziels die Stellen berühren, an denen die Kiemen entstehen sollen. Für die Dauer der Umwandlung und bis es das Medium gewechselt hat, sollte das Ziel besser die Luft anhalten. Tut es das nicht, verliert es 1w SP jede Runde, die es das falsche Medium zu atmen versucht. Dasselbe gilt am Ende des Zaubers.

Watte

Mindestwurf: $10 + w^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Schaden (w)

w: Die Anzahl der Schadenswürfel.

Der Zauberer dämpft die Empfindlichkeit der Sinneszellen in der Haut seines Opfers, wodurch dieses kaum noch etwas spürt. Der Schaden wird vom Tastsinn des Opfers abgezogen. Wird der Tastsinn auf 0 oder weniger reduziert, so ist dieses taub, kann weder Hitze noch Kälte fühlen und bekommt -2 auf alle manuellen Fertigkeitwürfe. Bei kritischen Fehlern lässt es Werkzeuge fallen oder zerquetscht Dinge (wenn es stark genug dazu ist) und läuft auch Gefahr, sich selbst zu verletzen. Das Gefühl beginnt erst wieder zurückzukehren, sobald der Zauberer den Spruch fallen lässt, und zwar mit 1w Punkten pro Minute.

Tel/Hal: Das Gefühl ist sofort wieder da, sobald der Spruch endet.

Weg verkürzen

Mindestwurf: $15 + n^2 + r^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Faktor (n)

n: Der Faktor, durch den die Gesamtstrecke geteilt wird (mindestens 1,5).

r: Radius, in dem die Verkürzung wirkt. Mindestens 2, wenn wirklich jemand mitlaufen können soll.

Der Zauberer faltet Teile des durchschrittenen Raums kurzzeitig weg, wodurch mit jedem Schritt mehrere Meter zurückgelegt werden. Das funktioniert nur mit Streckenabschnitten, die „selbstähnlich“ sind, Wechsel der Landschaft, Spalten oder Wände kann man auf diese Weise nicht „wegfalten“, wohl aber eine Schlucht „schmäler“ machen, so dass sie z.B. übersprungen werden kann (Mitläufer müssen allerdings einen EW:Springen+Tim würfeln, um nicht aus dem Wirkungsbe- reich zu geraten).

Spruchdesigner: Harnul Salinidat

Wetterkontrolle

Mindestwurf: $14 + 2 * n^2$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Wetteränderung (n)

n: Stufe der Veränderung. Die Differenz zwischen bestehendem und gewünschtem Wetter:

| | |
|------------------------------|---|
| Blizzard | 0 |
| Dauerregen | 1 |
| Normales gemäßigtetes Wetter | 2 |
| Warm und sonnig | 3 |
| Sengende Hitze | 4 |

Der Zauberer ändert das Wetter nach seinen Wünschen. Nach Ende des Zaubers gleicht sich das Wetter wieder der Umgebung an, was bei sehr lokalen Phänomenen schnell geht, bei größeren Änderungen aber durchaus Stunden dauern kann.

Willen rufen

Mindestwurf: $14 + n + 2 * t$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Entfernung (n)

n: Interdimensionale Entfernung

t: Zeit, seit der Wille zuletzt in dieser Dimension aktiv war ($0 = \frac{1}{2}h$).

Der Spruch steht für vier verschiedene Sprüche, die gleich funktionieren: **Ahnen rufen**, **Dämon rufen**, **Elementar rufen** und **Naturgeist rufen**. Ein Ruf gilt innerhalb von PSI Minuten für den Adressaten als Sichtlinie, was einen Teleport um 10 Punkte erleichtert, die interdimensionale Entfernung halbiert und er braucht keine GP aufzuwenden, um die Ebene zu wechseln. Zudem stellt er eine starke Verlockung dar. Der Adressat hört den Ruf in jedem Fall, aber er muss den Widerstandswurf schaffen, um nicht sofort alle Hebel in Bewegung zu setzen, um ihm zu folgen. Hohe Dämonen oder Elementare benutzen dazu gewöhnlich die Seelenreise, aber wenn sie risikofreudig sind und die Dimension des Zauberers schon kennen, wechseln sie auch mal richtig die Ebene.

Willen spüren

Mindestwurf: 16

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Reichweite

Innerhalb der Reichweite wird jeder unabhängige Wille erkannt. Das können intelligente Lebewesen sein, mächtige Artefakte, Dämonen oder Geister. Der Zauberer bestimmt selbst ab welcher Intelligenz: Magiebegabt, Werkzeugbauer, Jäger, Fluchttier. Noch weniger starke Willen können mit diesem Spruch nicht aufgespürt werden.

Willen unterwerfen

Mindestwurf: 20 + n

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: ja

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Macht (n)

n: Die Macht eines physisch beschworenen Wesens oder $\frac{1}{3}$ der Macht eines partiell beschworenen Wesens

Dieser Spruch steht für drei Sprüche, die gleich funktionieren: **Geist unterwerfen**, **Dämon unterwerfen** und **Elementar unterwerfen**

Von einem physisch beschworenen Wesen kann der Zauberer 2 Dienste + 1 Dienst pro 10% persönliche Spruchprozent verlangen. Einen Geist oder ein nur partiell beschworenes Wesen zu kontrollieren ist einfacher (Macht / 3), aber der Beschwörer kann nur einen einzigen Dienst verlangen.

Was ein Wesen tun soll, muss während des Rituals explizit spezifiziert werden. Das Dienstverhältnis endet automatisch, wenn der Zauberer stirbt, was das Wesen aber nicht direkt selbst herbeiführen darf.

Zusätzlich zu den Psi-Kosten muss der Zauberer auch Macht/10 (mindestens 1) GP aufwenden, um das Wesen zu kontrollieren. Diese GP kann der Zauberer nicht zurückgewinnen, bis das Wesen verschwindet (alle Dienste erfüllt hat) oder getötet oder vertrieben worden ist.

Wind rufen

Mindestwurf: 10 + n²

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Stärke (n)

n: Die Erhöhung der Windstärke oder die Drehung der Windrichtung.

Der Zauberer erhöht die Windstärke oder dreht die Windrichtung um bis zu 30° pro Stufe. Er darf die Stufen beliebig auf Stärke und Richtung aufteilen. Bei einer totalen Flaute kann er die Richtung beliebig wählen.

Zauber verankern

Mindestwurf: 5 + n/3

Zauberdauer: R

Wirkungsdauer: fix

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Wkr

Spezialisierung: Bereich

Der Zauberer verankert einen Spruch, den er im Moment aufrechterhält an einem Ort oder in einem Gegenstand. Er bringt dafür eine sichtbare Markierung an, und der Zauber bricht zusammen, wenn diese entfernt wird. Außerdem muss der Zauberer 3 geistige Punkte (GP) ausgeben, um eine Subroutine zu schaffen, wodurch sich der Zauber selbst aufrechterhält. Er braucht dann nicht in der Nähe bleiben, hat durch den Spruch keine Ablenkung mehr und kann auch schlafen oder meditieren. Er kann dem Spruch auch noch PP mitgeben, wodurch sich dieser länger aufrechterhalten kann. Ein verankerter Spruch verbraucht allerdings immer mindestens einen PP pro Verlängerung.

Zauberabwehr

Mindestwurf: 10 + n/2

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung: Magiebereich

n: Die Kraft des ankommenden Zaubers.

Der Zauberer macht den Konsens auf einen Spruch aufmerksam, wodurch dieser zum Affront wird. Gelingt er trotzdem, haben alle Opfer immer noch ihren Widerstandswurf. Der Zauberer muss

Magie erkennen oder einen *Beobachter* aktiv haben, um diesen Spruch anwenden zu können.

Zauberreflexion

Mindestwurf 10 + n

Zauberdauer IP

Wirkungsdauer permanent

Widerstandswurf ja

Grundfertigkeit: Fok

Spezialisierung Magiebereich

n: Die Kraft des ankommenden Zaubers.

Der Zauberer bringt den Konsens gegen jemanden, der gerade *Magie* wirkt, auf, so dass dieser seinen eigenen Effekt abbekommt (oder etwas so ähnliches wie logisch möglich), aber er darf natürlich einen Widerstandswurf dagegen machen. Der Zauberer muss *Magie erkennen* oder einen *Beobachter* aktiv haben, um diesen Spruch anwenden zu können.

Spruchdesigner: Arandor

Zeit verlangsamen

Mindestwurf: $17 + n^2 + r^2$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Faktor (n)

n: Der Faktor der Verlangsamung (min. 1½)

r: Radius in Metern

Der Zauberer verlangsamt den Zeitfluss in einer Zone um sich herum (es ist mindestens ein Meter nötig, damit sich auch andere sicher in diesem Bereich aufhalten können). Von außen betrachtet bewegt sich in der Zone also alles schneller. Dadurch ist jeder in der Zone mehrmals in einer Runde dran. Die Initiative wird mit dem Faktor multipliziert.

Betritt oder verlässt jemand die Zone (beim Betreten darf ein Widerstandswurf gemacht werden), so wird er desorientiert, was ihn 10 IP kostet. Bei schneller Bewegung ist zudem ein EW:Leichtathletik+Koo gegen 15 nötig, um nicht hinzufallen.

Die Wirkungsdauer verringert sich um den Faktor, ein Zauberer mit PSI 15 muss also bei Faktor 3 alle 5 Minuten verlängern. Längere Handlungen sind dafür auch um den Faktor schneller erledigt (wenn auch nicht weniger anstrengend).

Zeitgefühl

Mindestwurf: 14

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Reichweite

Der Zauberer spürt die exakte Zeit, die Dauer, wie lange etwas exakt her ist, und kann besser abschätzen, wie lange etwas braucht. Gibt +2 auf Timing.

Zeitlupe

Mindestwurf: $10 + 3 * e$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Vergrößerung (e)

e: Anzahl an Halbierungen der Geschwindigkeit

Der Zauberer vergrößert die Frequenz, mit der seine Sinne neue Eindrücke verarbeiten, und kann dadurch sehr kurze Ereignisse wahrnehmen. Er kann dadurch aber nicht schneller handeln, im Gegenteil wird er durch die vielen Informationen abgelenkt und bekommt -e auf alle aktiven Handlungen so lange er den Zauber aufrechterhält (ab e=5 ist er AU).

Zeitreise

Mindestwurf: $25 + t^2 + n^2$

Zauberdauer: ½h

Wirkungsdauer: permanent

Widerstandswurf: erlaubt

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Zeit (t)

t: Die Differenz zur Jetztzeit

n: Anzahl Personen

Der Zauberer schiebt Muster an ihren Schicksalsfäden vor- oder zurück, was eine Reise in die Zukunft oder Vergangenheit bewirkt. Es handelt sich um zwei verschiedene Sprüche: *in die Zukunft reisen* und *in die Vergangenheit reisen*. Im Gegensatz zum *Zukunft / Vergangenheit sehen* ist es hier genau umgekehrt: Der Sprung in die Zukunft ist zuverlässig, der Sprung zurück verursacht oft paradoxe Situationen und generiert dadurch abweichende Parallelwelten. Um wieder zurückzukehren, ist der entgegengesetzte Spruch nötig, und Veränderungen in der Vergangenheit können beliebig unerwartete Auswirkungen in der neuen Zukunft haben.

Zoom

Mindestwurf: 15 + n

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Faktor (n)

Der Zauberer nimmt den anvisierten Bereich wahr, als wäre er den gewählten Faktor näher. Dafür verliert er alles andere aus dem Blick.

Solange er den Spruch aufrechterhält, wird auch die Reichweite für andere Zauber um den Faktor vergrößert.

Zukunft sehen / Vergangenheit sehen

Mindestwurf: $26 + t^2 + \Delta$

Zauberdauer: m

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Dim

Spezialisierung: Zeitraum (t)

t: Zeitraum, 0 = PSI Minuten.

Modifikationen:

Pro zusätzlichem Sinn +5

Es handelt sich um zwei verschiedene Sprüche. Sie erfordern vor dem Zauber einen EW: Astrowissenschaften/Dimensionskunde +Amk (Vergangenheit sehen) bzw. +Efv (Zukunft sehen).

Der Zauberspruch muss so lange aufrechterhalten werden, wie sich der Zauberer in der Zukunft oder Vergangenheit „aufhalten“ will. Schnelles „spulen“ ist möglich. Der Zauberer sieht alles, was an dem Ort passierte/passieren wird, an dem er sich befindet. Er kann sich auch bewegen, sieht dabei aber nicht, was in der Gegenwart passiert (wenn er weitere Sinne mitnimmt, bekommt er auch deren Wahrnehmung in der Gegenwart nicht mit)!

Der Blick in die Vergangenheit ist zuverlässig. Der Blick in die Zukunft zeigt eine (vor dem Zauber) wahrscheinliche Entwicklung. Da die Charaktere diese aber nun kennen, können sie sie möglicherweise ändern oder verhindern – oder sie passiert ganz von alleine doch nicht. „Verhindern“ ist allerdings relativ: Wenn die Charaktere z.B. einen Ort bewachen, weil sie erwarten, dass hier ein Mord geschehen wird, findet er hier wohl nicht statt – sondern eine Ecke weiter, wo der Mörder niemanden herumlungern sieht. („Unsicher und schwer zu sehen die Zukunft ist.“ - Yoda)

Zusätzlicher Sinn

Mindestwurf: $15 + 2*n$

Zauberdauer: IP

Wirkungsdauer: aufrechterhalten

Widerstandswurf: nein

Grundfertigkeit: Gsp

Spezialisierung: Sinn

n: Die Stufe des Sinnes (mindestens 2) oder der Bonus auf den Sinn.

Der Zauberer verfügt für die Dauer des Zaubers über einen Sinn, der ihm sonst nicht zur Verfügung steht, etwa **Magnetfeld Sicht** (MFS) oder **Auren und Geister sehen** (AGS) oder auch einen der üblichen 4 Sinne, den er verloren hat oder über den er nicht verfügt, weil er zu einer anderen Spezies als Menschen gehört. Verfügt er bereits über den Sinn

und will nur das Wahrnehmungsspektrum erweitern, etwa bei **Ultraschall** (USH), **Infrarotsicht** (IRS) oder **Ultravioletsicht** (UVS), so startet der zusätzliche Sinn beim normalen Sinneswert und der Wert steigt über das gesamte Spektrum um n.

12. Stichwortverzeichnis

| | | | |
|------------------------|-------------|-----------------------------------|-------------|
| abgeleitete Werte | | Beschwören | 90 |
| - Beweglichkeit | 21 | Bewegung (Psi) | |
| - Cyberverträglichkeit | 21 | - Korrespondenz | 39 |
| - Geistige Punkte | 22 | - Kraftfelder | 39 |
| - Geistige Stabilität | 21 | - Teilchenbewegung | 39 |
| - Geistige Tragkraft | 21 | - Telekinese | 39 |
| - Initiative | 22 | Bild-Illusion | 39, 44, 102 |
| - Psi-Punkte | 22 | Bleiche | 39, 91 |
| - Schadensbonus | 21 | Blenden | 40, 91 |
| - Schnelligkeit | 22 | Blindheit | 44 |
| - Schockpunkte | 22 | Blitz | 43, 91 |
| - Tragkraft | 21 | Blutung stillen | 43f, 91 |
| - Trefferpunkte | 22 | Buchlesezauber | 42, 91 |
| Ablenkung | 44 | Charisma | |
| Adept | 20 | - Einfühlungsvermögen | 17 |
| Agent | 20 | - Präsenz | 17 |
| Ahnen rufen | 41, 44, 122 | - Selbstbewusstsein | 17 |
| Alle Zeit der Welt | 44, 84 | Charisma erhöhen | 87 |
| Altern lassen | 40ff, 85 | Cybermagier | 19 |
| Amnesie heilen | 41, 85 | Dämon beschwören | 39, 90 |
| Angst | 40, 43, 99 | Dämon rufen | 44, 122 |
| Anomalie richten | 43f, 85 | Dämon unterwerfen | 41, 122 |
| Antihypnose | 41, 85 | Dämonen austreiben | 39, 41, 88 |
| Antimagiesphäre | 42, 85 | Dämonen erkennen | 45, 92 |
| Artefakt aufladen | 42, 85 | Dämpfungsfeld | 39, 92 |
| Artefakt verstehen | 42, 86 | Destruktion (Psi) | |
| Artefakt vorbereiten | 42, 86 | - Angleichen | 39 |
| Artefakt zerstören | 41f, 116 | - Erregung | 40 |
| Atomkerne umwandeln | 42, 87 | - Impuls | 40 |
| Attribut erhöhen | 41, 43f, 87 | - Zerfall | 40 |
| Auflösung | 40, 87 | Diagnose | 42f, 45, 92 |
| Aura verbergen | 41, 87 | Dichte verändern | 42, 92 |
| Aushorchen | 41, 88 | Dimensionen falten | 39, 92 |
| Aussehen ändern | 43, 88 | Dimensions-Ingenieur | 20 |
| Austreibung | 41, 88 | Donner | 43 |
| Auswirkungen heilen | 43f, 88 | Drama | 26 |
| Auszehrung heilen | 43f, 89 | Druide | 20 |
| Bann brechen | 89 | Dunkelheit | 40, 93 |
| Bannkreis | 41, 89 | Ebene wechseln | 41, 93 |
| Basisattribute | | Eisfläche | 40 |
| - Charisma | 15 | Eisstrahl | 40, 93 |
| - Geschicklichkeit | 15 | Elektromagnetischer Puls | 40, 93 |
| - Intellekt | 15 | Elektronik reparieren / verändern | 42, 93 |
| - Konstitution | 15 | Elektronik steuern | 45, 94 |
| - Psi-Kraft | 15 | Elektronik zerstören | 39, 94 |
| - Reflexe | 15 | Elektronische Kommunikation | 39, 94 |
| - Stärke | 15 | Element sammeln | 40, 94 |
| Beeinflussen | 41, 89 | Elementar beschwören | 39f, 90 |
| Befehle erteilen | 41, 89 | Elementar rufen | 44, 122 |
| Beobachter | 42, 45, 90 | Elementar unterwerfen | 41, 122 |
| Bereich erkennen | 45, 90 | Elementare bannen | 40f, 88 |
| Beruhigen | 43, 99 | Elemente (Psi) | |
| Beschleunigen | 39, 44, 90 | - Dirigieren | 40 |
| | | - Hitze (Hit) | 40 |
| | | - Kälte | 40 |
| | | - Übergänge | 40 |

| | | | |
|-------------------------------|----------------|-----------------------------|-------------|
| Elemente mischen | 40, 94 | - Elektronik | 36 |
| Energie absaugen | 40, 94 | - Forensik | 37 |
| Energie aufladen | 40, 95 | - Geisteswissenschaften | 37 |
| Entgraten | 39, 95 | - Informatik | 37 |
| Erdbeben | 43, 95 | - Ingenieur | 37 |
| Erfolgswurf | 11 | - Kontrollzentrum | 37 |
| Erinnerung kopieren | 41, 95 | - Materialwissenschaften | 37 |
| Erinnerung löschen | 41, 95 | - Medizin | 38 |
| Erschöpfung lindern | 43f, 95 | - Planetenwissenschaften | 37 |
| Erstarren | 40, 95 | - Psionik | 38 |
| Essenz (Psi) | | - Schriften | 38 |
| - Bindungen | 41 | - Sozialwissenschaften | 38 |
| - Geister | 41 | Geräusch-Illusion | 39, 44, 102 |
| - Zeit | 41 | Geschicklichkeit | |
| Evangelist | 20 | - Genauigkeit | 16 |
| Experte | 20 | - Gleichgewicht | 16 |
| Fäulnis | 40, 96 | - Koordination | 16 |
| Fenster | 39, 96 | Geschicklichkeit erhöhen | 87 |
| Fertigkeit kopieren | 41, 96 | Geschlecht wechseln | 43, 100 |
| Fertigkeit löschen | 41, 96 | Gestaltwandel | 43 |
| Fertigkeitsbereiche | | Gift erkennen | 43ff, 100 |
| - Geistig | 18, 36 | Gift neutralisieren | 43f, 101 |
| - Körperlich | 18, 31 | Globetrotter | 20 |
| - Psi | 18, 39 | Glück | 42, 44, 101 |
| - Sozial | 18, 34 | Golem bannen | 41f, 116 |
| - Waffen | 18, 30, 66 | Golem schaffen | 42, 110 |
| Fertigkeitswurf | 26 | Gravitationsfeld | 39, 101 |
| Feuerball | 40, 96 | Grundfertigkeiten | 16 |
| Feuerfläche | 40 | Grundumsatz ändern | 42f, 101 |
| Fieber | 40, 97 | Haarwuchs | 42f, 101 |
| Flammenstrahl | 40, 97 | Handlungen beherrschen | 41, 101 |
| Fliegen | 39, 44, 97 | Handlungsreisender | 20 |
| Flimmern | 39, 42, 44, 97 | Hauptlinie | 8, 75f |
| Fluch aufheben | 41f, 89 | Heldenpunkte | 11 |
| Formen erkennen | 45, 97 | Hellhören | 44f, 101 |
| Freimaurer | 20 | Hellsicht | 44f, 101 |
| Fremdenlegionär | 20 | Herzflimmern | 40, 102 |
| Fremder Arm | 41, 97 | Hexenjäger | 20 |
| Frostball | 40, 98 | Hilferuf | 44 |
| Fruchtbarkeit | 42f, 98 | Hitzeschild | 40, 102 |
| Gedächtnis ändern | 41, 98 | hohen Dämon beschwören | 39, 90 |
| Gedanken abschirmen | 44, 98 | hohen Elementar beschwören | 39f, 90 |
| Gedanken lesen | 44f, 98 | Hypnose erkennen | 41, 102 |
| Gedanken oder Gefühl eingeben | 44, 98 | Hypnotisieren | 41, 102 |
| Gedanken senden | 44, 99 | Illusion | 102 |
| Gedankenverbindung | 44, 99 | Impression | 45, 103 |
| Gefühle senden | 44, 99 | In die Vergangenheit reisen | 41, 123 |
| Gefühle spüren | 44, 99 | In die Zukunft reisen | 41, 123 |
| Gefühle unterdrücken | 44, 100 | Infektion heilen | 43f, 101 |
| Gegenhypnose | 41, 89 | Inkarnation senden | 44, 103 |
| Geist unterwerfen | 41, 122 | Intellekt | |
| Geister austreiben | 41, 88 | - Anpassungsfähigkeit | 17 |
| Geister beschwören | 100 | - Aufmerksamkeit | 17 |
| Geister sehen | 45, 100 | - Gedächtnis | 17 |
| geistige Fertigkeiten | | Intellekt erhöhen | 87 |
| - Astrowissenschaften | 36 | Kälteschild | 40, 103 |

| | | | |
|---------------------------|-----------------|----------------------------|---------------|
| Kampf | | Lähmen | 39, 41, 106 |
| - Abgepasster Angriff | 47 | Last | 21, 66 |
| - Ausweichen | 48 | Leben spüren | 45, 106 |
| - Ballistischer Schuss | 50 | Lernwurf | 27 |
| - Bisse | 50 | Levitation | 39, 106 |
| - Blockieren | 48 | Licht | 39f, 42f, 106 |
| - Dauerfeuer auf ein Ziel | 50 | Liebeszauber | 41, 44, 106 |
| - Dauerfeuer mit Drehung | 50 | Lohn-Magier | 20 |
| - Doppelangriff | 48 | Lokalisieren | 45, 107 |
| - Fesseln | 50 | Lupe | 45, 107 |
| - Finte | 49 | Magie erkennen | 45, 107 |
| - Gezielter Angriff | 47 | Magische Hand | 39, 107 |
| - Initiative | 46 | Magnetfeld | 39, 107 |
| - Parieren | 48 | Manifestieren | 39, 107 |
| - Psi-Reaktion | 48 | Markieren | 42, 108 |
| - Rundumschlag | 48 | Maschine überhitzen | 40, 108 |
| - Schlachtreihe | 48 | Masse verändern | 42, 108 |
| - Sonderaktion | 48 | Maßgefühl | 43, 45, 108 |
| - Wuchtiger Angriff | 47 | Materialermüdung | 40, 108 |
| Klauenhände | 43f, 104 | Materie (Psi) | |
| Klebehände | 43f, 104 | - Formen | 42 |
| Kletterhilfe | 42, 104 | - Transferieren | 42 |
| Knall | 40, 104 | - Umwandeln | 42 |
| Kondensieren | 40, 104 | Materievolumen erzeugen | 42, 108 |
| Konsens | 8, 63, 74, 122f | Materiewalze | 42, 109 |
| Konstitution | | Materiewerfer | 42, 109 |
| - Kondition | 16 | Mikrofinger | 39, 109 |
| - Vitalität | 17 | Mindestwurf | 26 |
| - Zähigkeit | 16 | Mit Bäumen reden | 43, 109 |
| Konstitution erhöhen | 87 | Monsterwelle | 43, 109 |
| Kontrolle (Psi) | | Muster (Psi) | |
| - Beherrschen | 41 | - Fluchen und Segen | 42 |
| - Hypnose | 41 | - Subroutinen | 42 |
| - Tauschen | 41 | - Verständnis | 42 |
| Kontrolle brechen | 41, 89 | Natur (Psi) | |
| Konzentration stören | 41, 105 | - Leben | 43 |
| Konzept | 12 | - Umwelt | 43 |
| Körper stabilisieren | 43f, 105 | - Verwandlung | 43 |
| Körper tauschen | 41, 105 | Naturgeist austreiben | 43 |
| körperliche Fertigkeiten | | Naturgeist beschwören | 41, 43, 100 |
| - Akrobatik | 31 | Naturgeist rufen | 41, 43f, 122 |
| - Anzüge | 31 | Oberfläche ändern | 39, 44, 110 |
| - Fahrzeuge | 32 | Objekt beleben | 110 |
| - Fingerfertigkeit | 32 | Objekt entzünden | 40, 110 |
| - Heimlichkeit | 32 | Objekt finden | 45, 107 |
| - Kraftsport | 32 | Objekt herbei zaubern | 42, 110 |
| - Leichtathletik | 32 | Objekt kopieren | 42, 111 |
| - Pilot | 33 | Objekt löschen | 40 |
| - Reiten | 33 | Objekt reparieren | 41f, 111 |
| - Sportfluggeräte | 33 | Objekt verschwinden lassen | 42, 111 |
| - Straßensport | 33 | Objekt verstärken | 42, 111 |
| - Waffenloser Kampf | 33 | Objekt zerbrechen | 42, 111 |
| - Wintersport | 33 | Objekte ablenken | 40, 111 |
| Kraft übertragen | 41, 105 | Objekte schleudern | 39, 112 |
| Krampf | 40, 105 | Olfaktorische Illusion | 39, 44, 102 |
| Krankheit heilen | 43f, 105 | Ordnungshüter | 20 |

| | | | |
|-------------------------------|---------|-------------------------------|------------|
| Ort finden | 45, 107 | - Regeneration | 43 |
| Panik | 40, 112 | - Selbst | 43 |
| Pech | 42, 101 | - Telepathie | 44 |
| Person beschwören | 39, 90 | - Wahrnehmung | 45 |
| Person finden | 45, 107 | Psi-Kraft | |
| Person partiell beschwören | 39, 90 | - Dimension | 17 |
| Persönlichkeit | 12 | - Fokus | 17 |
| Pflanzenkontrolle | 43, 112 | - Gespür | 17 |
| Pflanzenwachstum | 43, 112 | - Willenskraft | 17 |
| physische Nachteile | | psychische Nachteile | |
| - Allergie | 13 | - Alpträume | 14 |
| - Alt | 13 | - Amnesie | 14 |
| - Deformiert | 13 | - Analphabet | 14 |
| - Drogenabhängig | 14 | - Begriffsstutzig | 14 |
| - Entstellt | 13 | - Langschläfer | 14 |
| - Epileptiker | 13 | - Phobie | 14 |
| - Fragiler Körper | 13 | - Schlafwandler | 14 |
| - Gezeichnet | 14 | - Sprachstörung | 14 |
| - Klein | 14 | - Untalentierte | 14 |
| - Kurzatmig | 14 | - Zwangsstörung | 14 |
| - Lahm | 13 | psychische Vorteile | |
| - permanente Wunde | 13 | - Berserker | 14 |
| - Querschnittsgelähmt | 13 | - Eiserner Wille | 14 |
| - Schlechte Reflexe | 13 | - Kein Schlaf nötig | 14 |
| - Schlechte Wund-Regeneration | 13 | - Konzentriert | 14 |
| - Schmerz anfällig | 13 | - Kurzschläfer | 14 |
| - Stumm | 13 | - Lernfähigkeit | 14 |
| - Tolpatsch | 13 | - Orientierungssinn | 14 |
| - Verlorener Sinn | 13 | - Photographisches Gedächtnis | 14 |
| - Wunder Punkt | 13 | - Rechenkünstler | 14 |
| - Zwei linke Hände | 14 | - Talent | 14 |
| physische Vorteile | | - Zeitgefühl | 14 |
| - Beidhändigkeit | 14 | - Zielgenau | 14 |
| - Gute Reflexe I | 14 | Quetschungen heilen | 43f, 113 |
| - Gute Reflexe II | 14 | Ramme | 39, 113 |
| - Gute Reflexe III | 14 | Raumgefühl | 45, 113 |
| - Katzenhafte Balance | 14 | Realitätsveränderung | 41, 113 |
| - Keine Blutung | 14 | Realitätsverlust | 44, 113 |
| - Resistent | 14 | Reflexe | |
| - Riese | 14 | - Reaktion | 17 |
| - Schlangenmensch | 14 | - Spontaneität | 17 |
| - Schmerzunempfindlich | 14 | - Timing | 17 |
| - Zusätzlicher Sinn | 14 | Reflexe erhöhen | 87 |
| Portal | 39, 112 | Regeneration (Psi) | |
| Preise | 66 | - Einklang | 43 |
| Prioritäten | 18 | - Fremdkörper | 43 |
| Prüfwurf | 11 | - Verletzungen | 43 |
| Psi-Fertigkeiten | | Ruck | 40 |
| - Bewegung | 39 | Rückverwandlung | 41, 43, 89 |
| - Destruktion | 39 | Rüstungsschutz | 42ff, 114 |
| - Elemente | 40 | Schamane | 20 |
| - Essenz | 40 | Schatten | 20 |
| - Kontrolle | 41 | Schausteller | 20 |
| - Materie | 42 | Schmerzen | 40, 114 |
| - Muster | 42 | Schnittwunden heilen | 43f, 114 |
| - Natur | 43 | Schockstrahl | 40, 114 |

| | | | |
|---------------------------|--------------|--------------------------|-------------|
| Schockwelle | 40, 114 | - Taktgefühl | 14 |
| Schrift verstehen | 42, 114 | - Unwiderstehlich | 14 |
| Schutzschild | 39 | - Wahre Liebe | 14 |
| Schweben | 39, 44 | Sprache verstehen | 42, 44, 115 |
| Seefahrer | 20 | Stärke | |
| Seele binden | 41f, 110 | - Haltekraft | 16 |
| Seelenreise | 41, 44f, 114 | - Körperspannung | 16 |
| Seil lösen | 40, 115 | - Schnellkraft | 16 |
| Selbt (Psi) | | Stärke erhöhen | 87 |
| - Anpassung | 43 | Stille | 39, 44, 115 |
| - Bewegung | 44 | Strömung erzeugen | 40, 116 |
| - Geist | 44 | Strömung steuern | 43, 116 |
| - Regeneration | 44 | Stupsen | 39 |
| Sicherheitsberater | 20 | Subroutine löschen | 116 |
| Sinn erhöhen | 44f, 115 | Suchender | 20 |
| Sinneswerte | | Sucherauge | 102 |
| - Auren und Geister sehen | 16 | Supraleiter zerstören | 40, 116 |
| - Hörvermögen | 16 | Supraleitung | 40, 116 |
| - Infrarotsicht | 16 | Tast-Illusion | 39, 44, 102 |
| - Magnetfeld Sinn | 16 | Taubheit | 44 |
| - olfaktorische Sinne | 16 | Team | 27, 63 |
| - Sehkraft | 16 | Telepathie (Psi) | |
| - Tastsinn | 16 | - Empathie | 44 |
| - Ultraschall hören | 16 | - Halluzinationen | 44 |
| - Ultraviolettsicht | 16 | - Kommunikation | 44 |
| Soldat | 20 | Teleportation | 39, 44, 116 |
| soziale Fertigkeiten | | Temperatur erhöhen | 40, 117 |
| - Handwerk | 34 | Temperatur senken | 40, 117 |
| - Hauswirtschaft | 34 | Thaumaturg | 20 |
| - Kultur | 34 | Tiere rufen | 43f, 117 |
| - Meditation | 34 | Tierfreundschaft | 43, 117 |
| - Milieu | 34 | Tierkontrolle | 41, 43, 117 |
| - Ökologie | 34 | Tiersprache | 42ff, 118 |
| - Psi-Widerstand | 35 | Tote beschwören | 41, 100 |
| - Psychologie | 35 | Tote wiedererwecken | 41, 43, 118 |
| - Rhetorik | 35 | übernatürliche Nachteile | |
| - Spiele | 35 | - Bedingte Magie | 14 |
| - Sprachen | 35 | - Echo | 15 |
| - Theater | 35 | - Narrenzunge | 15 |
| - Verwaltung | 36 | - Psi-Anfälligkeit | 14 |
| soziale Nachteile | | - Tierfeind | 15 |
| - auf Bewährung | 14 | übernatürliche Vorteile | |
| - Aufbrausend | 14 | - Alterslos | 15 |
| - Doppelgänger | 14 | - Arkan | 15 |
| - Dunkles Geheimnis | 14 | - Avatar | 15 |
| - Ehrenkodex | 14 | - Drittes Auge | 15 |
| - Kann nicht lügen | 14 | - Formwandler | 15 |
| - Letzte Worte | 14 | - Gefahrensinn | 15 |
| - Pazifist | 14 | - Glückspilz | 15 |
| - Rachsüchtig | 14 | - Grüner Daumen | 15 |
| - Schüchtern | 14 | - Gut ausgerüstet | 15 |
| - Triebgesteuert | 14 | - Kanal | 15 |
| - Ungeduldig | 14 | - Langlebig | 15 |
| - Verfolgt | 14 | - Mentale Stabilität | 15 |
| - Weichherzig | 14 | - Orakel | 15 |
| soziale Vorteile | | - Persönliche Waffe | 15 |

| | | | |
|------------------------|-------------|------------------------------|-------------|
| - Saloon Trick | 15 | - Schwere Waffen | 30 |
| Übernehmen | 41, 118 | - Stangenwaffen | 30 |
| Unfruchtbarkeit | 42 | - Stichwaffen | 31 |
| Unsichtbarkeit | 39, 44, 118 | - Wurfwaffen | 31 |
| Verankerung lösen | 41f, 116 | Wahrnehmung (Psi) | |
| Verbrennungen heilen | 43f, 119 | - Makrokosmos | 45 |
| Verdampfen | 40, 119 | - Mesokosmos | 45 |
| Verflüssigen | 40, 119 | - Mikrokosmos | 45 |
| Vergangenheit sehen | 41, 124 | Wahrscheinlichkeit verändern | 41f, 120 |
| Verjüngen | 41ff, 119 | Wand | 39, 120 |
| Verlangsamung | 39, 119 | Warzen | 42, 120 |
| Verletzen | 40, 119 | Wasseratem | 43f, 121 |
| Vernetzung | | Wasserfläche | 40 |
| - Einfluss | 18 | Watte | 39, 121 |
| - Finanzmittel | 18 | Weg verkürzen | 39, 44, 121 |
| - Kontakte | 18 | Wesen und Gehabe | 12 |
| - Medium | 18 | Wetterkontrolle | 43, 121 |
| - Mentor | 18 | Willen rufen | 121 |
| - Ortskenntnis | 18 | Willen spüren | 44f, 122 |
| - Quellen | 18 | Willen unterwerfen | 122 |
| - Unterstützung | 18 | Wind rufen | 43, 122 |
| Vernetzung | 18 | Windstoß | 40, 116 |
| Verstand stabilisieren | 41, 43, 120 | Zauber verankern | 42, 122 |
| Verwandeln | 43, 120 | Zauberabwehr | 42, 122 |
| Waffe schärfen | 42, 120 | Zauberreflexion | 42, 123 |
| Waffenfertigkeiten | | Zeit verlangsamen | 41, 123 |
| - Abwehrwaffen | 30 | Zeitgefühl | 41, 45, 123 |
| - Fesselungswaffen | 30 | Zeitlupe | 45, 123 |
| - Geschütze | 30 | Zeitreise | 44, 123 |
| - Gewehre | 30 | Zombie bannen | 41f, 116 |
| - Klingen | 30 | Zombie schaffen | 42, 110 |
| - Pistolen | 30 | Zoom | 45, 123 |
| - Projektilwaffen | 30 | Zukunft sehen | 41, 124 |
| - Schlagwaffen | 30 | Zusätzlicher Sinn | 44f, 124 |

