

Dominikus

Dittes Scherkl

MULTI



ERPS



MultivErseRolePlayingSystem v0.9.6

© 2018 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.

Inspiziert 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

Matze Bleiber

Waldtraut Dittes Scherkl

Melanie Hohensee

Patrick Klein

Kerstin Seyfarth

Ben Seyfarth

Ernst-Joachim Preussler

Florian Schöninger

Christian Roggy

Harald Grimm

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	5	3.13 Beispielcharakter	22
1.1 Was ist Rollenspiel?	5	4. Fertigkeiten und Lernen	24
1.2 Das Multiversum	6	4.1 Anwendung von Fertigkeiten	24
1.2.1 Hauptlinie	6	4.1.1 Grundlegende Konzepte	24
1.2.2 Konsens	6	4.1.2 Mindestwurf	24
1.2.3 Der Astralraum	7	4.1.3 Fertigkeitsswurf	24
1.2.4 Wo sind wir?	7	4.1.4 Auswirkungen	24
1.3 Warum Multiverps?	7	4.1.5 Wiederholungswurf	24
1.4 Gleichberechtigung	8	4.1.6 Drama	24
2. Grundlagen	8	4.1.7 Team Aktionen	24
2.1 Abkürzungen	8	4.2 Lernwurf	25
2.2 Material	9	4.2.1 Lernpunkte auf Kondition	25
2.3 Regelmechanismen	9	4.3 Lernen	25
2.3.1 Charakterwerte	9	4.3.1 Steigern von Fertigkeitsstufen	25
2.3.2 Würfe	9	4.3.2 Fertigkeitenetz	25
2.3.3 Heldenpunkte	9	4.3.3 Umschichtung von Lernpunkten	25
2.3.4 Ergebnissrundung	9	4.3.4 Erhalt von Lernpunkten	25
2.3.5 Persönlichkeit	10	4.3.5 Erlernen von Fertigkeiten	26
2.3.6 Angriff	10	4.3.6 Andere Lernmöglichkeiten	26
2.3.7 Abwehr	10	4.3.7 Steigern von Attributen	26
2.3.8 Was ist sonst noch anders?	10	4.4 Erfahrung und Stufenpunkte	26
3. Charaktererschaffung	11	4.5 Spezialisierungen	26
3.1 Persönlichkeit	11	4.5.1 Sammelfertigkeiten	26
3.1.1 Konzept	11	4.6 Liste der Fertigkeiten	27
3.1.2 Wesen und Gehabe	11	4.6.1 Waffen Fertigkeiten	27
3.2 Basisattribute	12	4.6.2 Körperliche Fertigkeiten	28
3.3 Sinneswerte	12	4.6.3 Soziale Fertigkeiten	29
3.4 Vor- und Nachteile	13	4.6.4 Geistige Fertigkeiten	31
3.4.1 Physisch	13	4.6.5 Psi-Fertigkeiten	33
3.4.2 Sozial	13	5. Konvertierung	35
3.4.3 Psychisch	14	5.1 Fantasy und Space ERPS	35
3.4.4 Übernatürlich	14	5.1.1 Grundfertigkeiten	35
3.5 Charakterpunkte	14	5.1.2 Persönlichkeit	35
3.5.1 Auswürfeln	14	5.1.3 Vernetzung	35
3.6 Grundfertigkeiten	15	5.1.4 Ausrüstung	35
3.6.1 Stärke	15	5.1.5 Fantasy ERPS spezifisch	35
3.6.2 Geschicklichkeit	15	5.1.6 SpaceERPS spezifisch	36
3.6.3 Reflexe	15	5.1.7 Fertigkeiten	36
3.6.4 Konstitution	15	5.2 Mage – the Ascension	38
3.6.5 Intellekt	16	5.2.1 Concept, Nature and Demeanor	38
3.6.6 Charisma	16	5.2.2 Attributes	38
3.6.7 Psi-Kraft	16	5.2.3 Traditions	38
3.7 Abgeleitete Werte	16	5.2.4 Abilities	38
3.8 Prioritäten	18	5.2.5 Spheres	39
3.8.1 Das Erwachen der Kräfte	18	5.2.6 Backgrounds	39
3.9 Fertigkeiten	20	5.2.7 Quintessence	39
3.10 Vernetzung	20	5.2.8 Paradox	39
3.11 Anfangsausrüstung	21	5.2.9 Rotes	39
3.12 Charakterabrundung	21	5.2.10 Abschluss	39
3.12.1 Aussehen	21	6. Kampf	40
3.12.2 Hintergrund	21	6.1 Einleitung	40
3.12.3 Name	21	6.2 Größenklasse	40
		6.3 Kampfüberblick	40
		6.4 Initiative	40
		6.5 Angriffswurf (Nahkampf)	40
		6.5.1 Angriffsaktionen	40
		6.5.2 Abwehraktionen	41

6.5.3	<i>Finte</i>	42	9.4	Transportmittel	56
6.5.4	<i>Trefferzone</i>	42	9.5	Hightech	57
6.6	Schadenswurf	42	9.6	Gifte und Drogen	57
6.6.1	<i>Übung</i>	42			
6.6.2	<i>Kritische Ergebnisse</i>	42	10.	Spruchanhang	58
6.7	Bruchfaktor	42	10.1	Bewegung (Bew)	58
6.7.1	<i>Stecken bleiben</i>	43	10.1.1	<i>Telekinese (Kin)</i>	58
6.7.2	<i>Fesseln</i>	43	10.1.2	<i>Teleportation (Port)</i>	58
6.8	Lernwurf	43	10.1.3	<i>Kraftfelder (Feld)</i>	58
6.9	Fernkampf	43	10.2	Destruktion (Des)	58
6.10	Fahrzeugkampf	43	10.2.1	<i>Angleichen (Ang)</i>	58
6.10.1	<i>Umrechnungsfaktor</i>	43	10.2.2	<i>Erregung (Err)</i>	58
6.10.2	<i>Durchschlag</i>	44	10.2.3	<i>Impuls (Imp)</i>	58
6.10.3	<i>Geschützrunden</i>	44	10.2.4	<i>Zerfall (Zer)</i>	59
7.	Gesundheit	45	10.3	Elemente (Ele)	59
7.1	Gesundheitszustand	45	10.3.1	<i>Dirigieren (Dir)</i>	59
7.2	Schockpunkte	45	10.3.2	<i>Hitze</i>	59
7.2.1	<i>Kurzfristige Anstrengung</i>	45	10.3.3	<i>Kälte</i>	59
7.2.2	<i>Langfristige Anstrengung</i>	45	10.2.4	<i>Übergänge (Über)</i>	59
7.3	Verletzungsauswirkungen	46	10.4	Essenz (Esz)	59
7.3.1	<i>Verletzungsauswirkungstabelle</i>	46	10.4.1	<i>Geister (Geist)</i>	59
7.3.2	<i>Rüstungsschutz</i>	47	10.4.2	<i>Wahnsinn (nur bei anderen) (Wahn)</i>	59
7.3.3	<i>Wiederbelebung</i>	47	10.4.3	<i>Zeit</i>	59
7.3.4	<i>Erste Hilfe (Medizin)</i>	47	10.5	Kontrolle (Kon)	59
7.3.5	<i>Behandlung durch Magie</i>	47	10.5.1	<i>Beherrschen (Beh)</i>	59
7.3.6	<i>Natürliche Heilung</i>	48	10.5.2	<i>Kopieren (Kop)</i>	60
7.3.7	<i>Medizinische Behandlung</i>	48	10.5.3	<i>Verändern (Verä)</i>	60
7.4	Geistige Erschöpfung	48	10.6	Materie (Mat)	60
7.4.1	<i>Regeneration von Psi-Punkten</i>	49	10.6.1	<i>Formen (Form)</i>	60
7.4.2	<i>Geistig gesund bleiben</i>	49	10.6.2	<i>Kombinieren (Komb)</i>	60
7.4.3	<i>Wahnsinn</i>	49	10.6.3	<i>Umwandeln (Umw)</i>	60
8.	Psi	51	10.7	Muster (Mus)	60
8.1	Grundlagen	51	10.7.1	<i>Fluchen und Segnen (Fluch)</i>	60
8.2	Zaubervorgang	51	10.7.2	<i>Subroutinen (Sub)</i>	60
8.2.1	<i>Reichweite</i>	51	10.7.3	<i>Verständnis (Ver)</i>	60
8.2.2	<i>Interdimensionale Entfernung</i>	51	10.8	Natur (Nat)	61
8.2.3	<i>Wirkungsbereich</i>	52	10.8.1	<i>Leben</i>	61
8.2.4	<i>Dauer</i>	52	10.8.2	<i>Verwandlung (Verw)</i>	61
8.2.5	<i>Zauberdauer</i>	52	10.8.3	<i>Umwelt (Umw)</i>	61
8.2.6	<i>Wirkungsdauer</i>	52	10.9	Regeneration (Reg)	61
8.2.7	<i>Mindestwurf</i>	53	10.9.1	<i>Auszeehrung (Ausz)</i>	61
8.2.8	<i>Psi-Kosten</i>	53	10.9.2	<i>Gifte und Infektionen (Gift)</i>	61
8.2.9	<i>Affront</i>	53	10.9.3	<i>Verletzungen (Wund)</i>	61
8.3	Teamzauberei	53	10.10	Selbst (Sel)	61
8.4	Steigerung von Psi-Punkten	53	10.10.1	<i>Anpassung (Anp)</i>	61
8.5	Reisen	53	10.10.2	<i>Bewegung (Bew)</i>	61
8.6	Beschwören	54	10.10.3	<i>Geist (Gei)</i>	61
8.7	Binden	54	10.10.4	<i>Regeneration (Reg)</i>	62
9.	Ausrüstung	55	10.11	Telepathie (Tel)	62
9.1	Last	55	10.11.1	<i>Empathie (Emp)</i>	62
9.2	Waffen	55	10.11.2	<i>Halluzination (Hal)</i>	62
9.2.1	<i>Nahkampfwaffen</i>	55	10.11.3	<i>Kommunikation (Kom)</i>	62
9.2.2	<i>Fernkampfwaffen</i>	55	10.12	Wahrnehmung (Wah)	62
9.3	Rüstungen	56	10.12.1	<i>Makrokosmos (Mak)</i>	62
			10.12.2	<i>Mesokosmos (Mes)</i>	62
			10.12.3	<i>Mikrokosmos (Mik)</i>	62
			11.	Stichwortverzeichnis	63

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. Außerdem sind die Charaktere nicht unbedingt gewöhnliche Spielweltbewohner. Je nach Setting verfügen sie durchaus über Superkräfte und in jedem Fall stehen ihnen die Möglichkeiten der Magie offen. Das gilt in den meisten Szenarien bei weitem nicht für jeden.

1.2.1 Hauptlinie

Auch wenn Multiverps dafür gedacht ist, dass man die Szenarien aller möglichen anderen Systeme spielen kann, so gibt es doch eine Welt, die die eigentliche „Heimat“ des Systems darstellt, und diese nennen wir im Weiteren „Hauptlinie“.

Diese Spielwelt sieht unserer vertrauten Umgebung zum Verwechseln ähnlich. Außer dass es in ihr „übernatürliche Kräfte“ gibt – egal ob man diese Magie, Psi, Mutantenkräfte, Superkräfte oder X-Faktor nennt – und Wesen, die sich diese zu Nutze machen können, unter anderem die Charaktere.

Auf der Hauptlinie sind Psi-Kräfte so stark, dass die Mindestwürfe so hoch sind, wie im Spruchanhang beschrieben. Allerdings hat nur etwa jeder hunderttausendste Wille Kontrolle über sie gewonnen, sie sind also dünn verteilt.

Die Entfernung anderer Welten von Hauptlinie wird entlang dreier Achsen gemessen. Einmal der Entwicklungsstufe (was einer zeitlichen Verschiebung entspricht, die z-Achse), dann der Willenswirkung (also der Stärke der Psi-Kräfte in ihr, die w-Achse) und schließlich der Ordnung (von total chaotisch bis zu absolut statisch, die c-Achse).

Welten, die nur auf der z-Achse weit verschoben sind, sind relativ ungefährlich zu bereisen. Entlang der w-Achse sind hohe positive Werte gefährlich, weil man wahrscheinlich auf sehr potente Widersacher treffen wird, hohe negative Werte 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.

Doria liegt etwa bei Z-2, W+1 – weil der Techlevel 2 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 oder Aventurien liegen bei Z-2, Forgotten Realms vielleicht bei Z-1, W-2.

Piratenabenteuer wie 7th Sea, FucK- oder Pulp-ERPS liegen bei Z-1, W-2, Deadlands und Call of Cthulhu vielleicht 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-3, C-1.

Und 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, 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).

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 verfügen. 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.

Es gibt aber zwei Schlupflöcher: 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.

Auf Hauptlinie sind nun aber 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.

1.2.3 Der Astralraum

Neben den materiellen Parallelwelten gibt es im Multiversum auch Räume, die aus purer Willenskraft entstanden sind. Die nächstgelegenen sind aus der Imagination der Verstorbenen und der Naturgeister entstanden und ähneln der realen Umgebung, nur in der einen oder anderen Weise verzerrt. 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 „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. 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 oft extrem bizarr sind. Von dort in die Geisterwelten anderer Universen und schließlich in diese fremden Universen selbst.

Manche nennen das die sieben Ebenen des Universums, was aber natürlich eine egozentrische Sichtweise ist. Eine konsistentere Sicht 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 zu Realität erstarrten Welten.

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.

1.2.4 Wo sind wir?

Das Erwachen der Charaktere 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. Aber wenn es nicht die Heimat-Dimension ist, welche dann?

Physische (Parallelwelten und Taschenuniversen) und nicht-physische Ebenen (Geisterwelten und der Astralraum) sind trivial zu unterscheiden. Welten, die auf der c-Achse entfernt sind, erkennt man recht bald, da dort Dinge geschehen, die auf der Hauptlinie unmöglich wären. Die Entfernung auf der w-Achse wird offensichtlich, sobald man zu zaubern versucht. Abstand auf der z-Achse kann aber schon schwierig herauszufinden sein, da man ja in der Wildnis sein kann. In jedem Fall braucht es hier genauere Recherchen um den Abstand exakt einordnen zu können, und selbst dann könnte es auch ein Taschenuniversum statt einer Parallelwelt sein. Und echte Parallelwelten (auf der Hauptlinie) sind manchmal nahezu unmöglich zu identifizieren.

Einen Indikator werden die Charaktere aber bald entdecken: Ihre geistigen Punkte gehen umso schneller verloren, je weiter sie von ihrer Heimat entfernt sind. Es wird ihnen auf jeden Fall nicht möglich sein, dauerhaft „Auszuwandern“.

Um jedoch genauer bestimmen zu können, wo sie denn nun sind, tun die Charaktere gut daran, einen Kompass zu suchen oder zu bauen.

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 Fremdrolle“ 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 Frauen und sie haben auch dieselbe Auswahl an Konzepten, Berufen, Wesen und Gehaben, Vor- und Nachteilen, Fertigkeiten und Spezialisierungen wie Männer. 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 und Charakteren die nicht ins Konzept passen das Leben sehr schwer machen.

2. Grundlagen

2.1 Abkürzungen

AGS	Auren und Geister sehen
ALP	allgemeine(r) Lernpunkt(e)
Amk	Aufmerksamkeit
Apf	Anpassungsfähigkeit
AU	Aktionsunfähig
BEW	Beweglichkeit
BF	Bruchfaktor
BK	Belastungskategorie
BU	Bewegungsunfähig
CHA	Charisma
CYB	Cyberverträglichkeit
Dim	Dimension
Eh	Erhältlichkeit
Efv	Einfühlungsvermögen
FF	Fingerfertigkeit
Fok	Fokussieren
Ged	Gedächtnis
GES	Geschicklichkeit
Ggw	Gleichgewicht
GK	Größenklasse
GLP	große(r) Lernpunkt(e)
Gen	Genauigkeit
GP	geistige(r) Punkt(e)
Gsp	Gespür
GST	geistige Stabilität
GTK	geistige Tragkraft
Hkr	Haltekraft
HRV	Hörvermögen
HU	Handlungsunfähig
IKT	Intellekt
INI	Initiative
IRS	Infrarotsicht / Wärmestrahlung
Knd	Kondition
KON	Konstitution
Koo	Koordination
Ksp	Körperspannung
LP	Lernpunkt(e)
MFS	Magnetfeld Sinn
MU	Munition
MW	Mindestwurf
NRS	natürlicher Rüstungsschutz
NSC	Nichtspieler Charakter
OLF	olfaktorische Sinne (Geruch und Geschmack)
PP	Pspunkt(e)
Prio	Priorität
Prz	Präsenz
PSI	Psi-Kraft
PSW	Psi-Widerstand
PW	Prüfwurf
Rea	Reaktion
REX	Reflexe
RS	Rüstungsschutz

RW	Reichweite
SBO	Schadensbonus
SCH	Schnelligkeit
SEH	Sehkraft
Ses	Selbstsicherheit
SF	Schussfrequenz
Skr	Schnellkraft
SP	Schockpunkt(e)
Spt	Spontaneität
STR	Stärke
Tim	Timing
TL	TechLevel (technologische Entwicklungsstufe)
TP	Trefferpunkt(e)
TRK	Tragkraft
TST	Tastsinn
USH	Ultraschall Hörvermögen
UVS	Ultraviolettlicht (bis Gammastrahlung)
Vit	Vitalität
w	Würfel (W10++)
Wkr	Willenskraft
Zäh	Zähigkeit

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 niedriger ausfallen muss als der Sinn + Modifikationen). Außerdem gibt es den „halben Prüfwurf“ ($\frac{1}{2}$ PW), bei dem nur etwas Schlimmes passiert, wenn der Charakter einen kritischen Misserfolg (oder noch schlechter) würfelt.

Auf alles Übrige werden wie bisher Würfe gegen einen festzulegenden Mindestwurf (MW) durchgeführt. Kritische Ergebnisse sind nach oben jeweils +10, nach unten die Hälfte, ein Viertel, ein Achtel und so weiter.

2.3.3 Heldenpunkte

Es gibt in Multiverps keine Helden-, Drama- oder Stilpunkte. Aber einmal für eine Aktion kann ein Charakter für drei geistige Punkte und einen gelungenen PW:CHA+Gsp ungefähr dasselbe tun wie mit solchen:

- einen Wurf, der um einen Punkt daneben gegangen ist, schaffen,
- einen beliebigen Wurf (ohne Zeitverlust) wiederholen (Patzer kosten 5 GP)
- Hilfe von Statisten oder Kulissen bekommen oder
- bei einer Aktion als Erster dran sein.

2.3.4 Ergebnisrundung

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

2.3.5 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.

2.3.6 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.

2.3.7 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).

2.3.8 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.

Würfe 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 – allerdings nicht rein nach Spielleiter-Willkür, sondern schon nach festen Regeln. Stattdessen gibt es jetzt keine Boni oder Mali mehr (wie in ERPS im Psi-Bereich schon immer).

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.

Spezialisierungen funktionieren jetzt genau umgekehrt zu (Space-)ERPS: Bei neuen Fertigkeiten ist man auf eine Spezialisierung beschränkt, und je höher die Stufe wird, mit desto mehr Spezialisierungen kennt man sich aus. Die Stufe vertieft das Wissen also nicht nur, sondern sie verbreitert es auch.

Es gibt diverse neue Vor- und Nachteile, unter anderem zusätzliche Sinne: Ultraschall hören (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 Paradewaffen gibt es jetzt ab und zu Lernpunkte (vom Angriffswurf abhängig).

Die Einbindung eines Charakters in seine Heimat wird jetzt regeltechnisch erfasst über die „Vernetzungen“.

3. Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung beginnt mit dem Konzept für einen Charakter: Persönlichkeit, Beruf, Alter, Geschlecht, Rasse, Aussehen (Größe, Gewicht, Haut-, Haar- und Augenfarbe, ...), Motivation 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 Verteilung der Charakterpunkte auf die Basisattribute, die Sinne und Vor- und Nachteile, die Aufteilung der Basisattribute auf die Grundfertigkeiten, die Festlegung der Prioritäten, das Erlernen von Fertigkeiten und die Vernetzung des Charakters. Danach darf noch Geld für die Anfangsausrüstung ausgegeben werden 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 Charakter-Konzept hilft dabei, ein Gefühl für seine Motive und Handlungsweisen zu bekommen. Man muss sich immer klar machen, dass Magier von Menschen stammen und in einer weiten Welt aufwachsen. Sie definieren sich daher nicht nur über ihre Sicht auf die Magie. Man sollte sich Gedanken machen, wer die Person war (und ist), wie sie gelebt hat und wovon, welche Beziehungen sie hatte und wie sie zum Rest der sterblichen 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. Benutzt eure eigene Vorstellungskraft, um euren 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, Behinderte)

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.

Abweichler (Grenzen überschreiten, Perversion)
 Adrenalin Junkie (Wagemut, tollkühn)
 Architekt (Vision, Obsession)
 Autokrat (Führung, selbstgerecht)
 Büßer (Verantwortung, mangelnde Bewältigung)
 Dirigent (Organisation, intolerant)
 Egoist (Stärke, mitleidlos)
 Einzelgänger (Selbstständigkeit, 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 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 Haltekraft (Hkr), Schnellkraft (Skr) 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.

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.

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

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

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

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

3.3 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 **Ultra-violett** 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.

3.4 Vor- und Nachteile

Jeder Charakter darf sich bis zu 3 Nachteile aussuchen (schlechte Basisattribute oder Sinne zählen nicht zu diesem Maximum) und die dafür erhaltenen Punkte zu seinen Charakterpunkten addieren. Vorteile kosten entsprechend Charakterpunkte.

3.4.1 Physisch

- +23 Tollpatsch** (3er sind auch Patzer)
- +22 Fragiler Körper** (Wundart Auswirkungen -1w)
- +21 Querschnittsgelähmt** (ohne Rollstuhl BU)
- +20 Wunder Punkt** (knockout bei Treffer an 10-10)
- +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, Hk -2)
- +2 Basisattribut unter 5**

+2 Sinn unter 5

+1 Sinn unter 10

- 3 Gute Reflexe I** (Ini +1, 11..12 weiter würfeln)
- 3 Katzenhafte Balance** (Balancieren + 5)
- 3 Schlangenmensch** (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** (Koo +2)
- 9 Riese** (über 220cm und über 150kg, Hkr+5)
- 11 Zusätzlicher Sinn** (USH, IRS, UVS oder MFS auf 10)
- 12 Gute Reflexe III** (Ini +3, 9..12 weiter würfeln)

3.4.2 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 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 Wk-3 wenn sie dem Charakter widersprechen wollen.
- 9 Wahre Liebe** (+3 GP am Ende jeder Sitzung, verzweifelte Aktionen, wenn sie in Gefahr ist)

3.4.3 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+Wk um das zu vermeiden.
- +5 Sprachstörung** (Stotterer, Tourette, starkes Lispeln)
- +5 Phobie** (PW:GST+Wk sonst Rückzug)
- +4 Untalentierte** (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. Gd +5 beim Auswendiglernen.
- 7 Talent** (eine Fertigkeit kostet halbe LP)
- 7 Berserker**
PW:GST+Zä 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+Wk, 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, Wk +5 bei Willensproben.
- 9 Lernfähigkeit** (Lernwürfe erleichtert)
- 10 Kein Schlaf nötig**
- 13 Zielgenau** (Trefferzone nach würfeln)

3.4.4 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.

- 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 zusammenzusetzen (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)

-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 „gefundene“ Gegenstände kann sich der Spieler auf die Liste der mitgeführten Gegenstände schreiben.

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

- 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.

3.5 Charakterpunkte

Jeder Charakter bekommt 130 Charakterpunkte, die er auf Basisattribute und Sinneswerte verteilen darf. 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.

3.5.1 Auswürfeln

Wem das Konzept der Charakterpunkte nicht gefällt, der darf seinen Charakter auch auswürfeln. Dazu würfelt er 11-mal mit 2W10++, wobei 1-1 Drei zählt. Punkte über 20 werden halbiert (27 wird also zu 23) und Punkte über 30 geviertelt (46 wird also zu 29). Ergebnisse über 30 werden auf 30 gesetzt. Die Werte werden der Reihenfolge nach den sieben Basisattributen und dann den 4 Sinnen zugeteilt. Ist die Summe <130 (Sinne zählen nur 1/3, Punkte über 20 doppelt, über 25 vierfach) darf der Spieler noch zwei Basisattribute miteinander tauschen und die zu 130 fehlenden Punkte für Vorteile ausgeben. Liegt die Summe über 130, muss der Spieler die fehlenden Punkte durch Nachteile kaufen.

Hat der Charakter noch keine drei Nachteile, kann der Spieler danach noch ganz normal Vorteile für Nachteile kaufen.

3.6 Grundfertigkeiten

Jedes Attribut besteht aus drei Grundfertigkeiten (Psi aus vier), von denen eine je nach Situation zu Fertigkeitswürfen hinzukommt. Die Grundfertigkeiten müssen gelernt werden und dürfen zusammen das Attribut nicht übersteigen.

3.6.1 Stärke

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.

Schnellkraft (Skr): die Fähigkeit den eigenen Körper in Bewegung zu setzen. Diese Fähigkeit bestimmt mit, wie schnell und wie beweglich ein Charakter ist. Sie fließt in Fertigkeiten wie Springen, Fangen und Ausweichen 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 in Fertigkeiten wie Balancieren, Null-g-Bewegung, Wurftechnik, Geländelauf, Segeln und Drachenfliegen 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 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.

3.6.4 Konstitution

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 trägt. Sie fließt in der Regel nicht in Fertigkeiten 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.

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.

3.6.5 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. Sie fließt bei Schulungen in die meisten Fertigkeiten ein.

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 in viele geistige Fertigkeiten und manche Sinnesproben ein.

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 und manchmal bei sozialen oder geistigen Fertigkeiten.

3.6.6 Charisma

Präsenz (Prz): die Fähigkeit, die Aufmerksamkeit anderer auf sich zu ziehen und zu halten. Diese Fähigkeit bestimmt, wie lange von dem Charakter erteilte Befehle wirken und zum Teil seine geistige Stabilität. Sie fließt in viele soziale Fertigkeiten ein.

Einfühlungsvermögen (Efv): die Fähigkeit die Bedürfnisse anderer Lebewesen zu erkennen und auf sie einzugehen. Diese Fähigkeit bestimmt mit, wie viel Cyberware der Körper eines Charakters verträgt. Sie fließt in viele soziale Fertigkeiten ein.

Selbstsicherheit (Ses): die Fähigkeit sicher und überzeugend aufzutreten und sich nicht leicht irritieren zu lassen. Diese Fähigkeit ist entscheidend für die Karriere und öffentliche Positionen. Sie fließt in viele soziale Fertigkeiten ein.

3.6.7 Psi-Kraft

Willenskraft (Wkr): die Fähigkeit, an einer Sache längere Zeit zu arbeiten, ohne unachtsam zu werden 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. Diese Fertigkeit fließt bei der Herstellung von Artefakten sowie bei manchen Proben auf Basisattribute ein, wenn es ums Durchhalten geht.

Fokus (Fok): die Fähigkeit 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 fließt in alle Angriffszauber und Zauber die einen stati-

schen Effekt erzeugen ein sowie in viele geistige Fertigkeiten wenn es um schnelle, effektive Lösungen 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 Fertigkeit 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.

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.

Die Hälfte jedes Attributs darf ein Charakter von Anfang an auf zwei der dazugehörigen Grundfertigkeiten verteilen, später können die Grundfertigkeiten wie jede andere Fertigkeit für ALP gesteigert werden. Dafür gilt immer Priorität 1.

3.7 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. Genau diese Eigenschaften leiden dann auch, wenn zu viele Implantate eingebaut werden.

$CYB = Vit + 15 - Efv - Gsp$ (mindestens 0)

Ist CYB 0, so kann der Charakter überhaupt keine Implantate vertragen.

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 Präsenz, Anpassungsfähigkeit und Willenskraft eines Charakters ab.

$GTK = Prz + Apf + Wkr$

Schadensbonus (SBO): Die (gelernte) 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 die auch die Ausübung verschiedener Fertigkeiten erschwert. Die Tragkraft ergibt sich direkt aus der Haltekraft des Charakters.

$$TRK = Hkr/2 + 3 \text{ (nicht gerundet)}$$

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.

$$GTK = Wkr/2 + 3 \text{ (nicht gerundet)}$$

Beweglichkeit (BEW): Unbelastet hängt die Beweglichkeit eines Charakters von seiner Schnelligkeit, 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 Kampfrunde an der Reihe ist (und ob er eventuell zusätzliche Handlungen hat) und hängt von der Beweglichkeit und der Reaktion ab.

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

Schnelligkeit (SCH): Die Schnelligkeit bestimmt, wie viele Meter sich ein Charakter pro Kampfrunde bewegen kann und hängt von seiner Beweglichkeit und seiner Schnelligkeit ab. Die Geschwindigkeit, die ein Mensch einige Zeit rennen kann, beträgt etwa $SCH / 2 \text{ km/h}$. 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 $SCH * 0.8 \text{ km/h}$, was allerdings einen EW:Leichtathletik+Skr erfordert, normal gehen entspricht $SCH / 5 \text{ km/h}$.

$$SCH = BEW/2 + Skr + 20 - BK*2$$

BK	Last ≤	BEW	INI	SCH
0	TRK	$Skr+Ggw+Rea$	$(BEW+Rea)/3$	$BEW/2+Skr+20$
1	TRK*2	80%	“ “ -1	“ “ +18
2	TRK*3	60%	“ “ -2	“ “ +16
3	TRK*4	40%	“ “ -3	“ “ +14
4	TRK*5	20%	“ “ -4	“ “ +12
5	TRK*6	0	$Rea/3 -5$	$Skr +10$
6	TRK*7	-2	$Rea/3 -7$	$Skr +7$
7	TRK*8	-4	$Rea/3 -9$	$Skr +4$
8	TRK*9	-6	$Rea/3 -11$	$Skr +1$

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 den Charakter Psi-Punkte. Außerdem führen Verletzungen im Astralraum zu PP Verlusten. Fallen sie unter 0, erleidet er Psi-Auswirkungen, fallen sie unter -40 ist er sofort und unwiederbringlich tot.

$$PP = PSI$$

Geistige Punkte (GP): Die geistigen Punkte geben die geistige Ausdauer 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) 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.

$$GP = GST$$

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 steiger- noch austauschbar sind.

Jeder neugeschaffene Charakter hat fünf (oder sechs) Prioritätspunkte zur Verfügung, die er auf die Fertigkeitsbereiche 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.

Priorität 1: ein normal entwickelter Bereich. Spieltechnisch bleibt jeder LP auch ein LP.

Priorität 2: ein Spezialbereich des Charakters. Jeder erhaltene LP wird verdoppelt.

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 Bonus soziale Priorität 2.

Die folgende Tabelle listet alle 22 erlaubten Kombinationen noch einmal 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, Thaumaturg
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	Barbar
2	1	2	0	0	Glücksritter
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 ein 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	2	1	2	0	Globetrotter
1	2	2	1	0	Seefahrer
1	1	2	2	0	Handlungsreisender
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 oft etwas verschrobene Künstler, die ihre besonderen Fähigkeiten in ihre Arbeiten einfließen lassen, die oft nicht ganz ungefährlich sind.

Freimaurer gehen oft 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.

Globetrotter organisieren oft beruflich Reisen an ungewöhnliche Orte 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.

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.

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 oft 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, auf die Grundfertigkeiten allerdings keine.

Im Standard Setting bekommt jeder Charakter zusätzlich einen GLP auf Dimension und sollte besser Zaubertalent so hoch gesetzt haben, dass er die Stufe auch voll lernen kann (1 bei P0, 2 bei P1, 3 bei P2).

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 Fertigkeiten weiter gesteigert oder neue erlernt werden (auch Grundfertigkeiten), ohne die später nötigen 3 ALP für Stufe 1. Außerdem dürfen auch Spruch-Prozente gekauft werden (1 ALP für 90%, 3 ALP für 80%, 6 ALP für 70%).

Es dürfen ALP aufgehoben werden. Übriggebliebene halbe Lernpunkte können als Strich in der Lernpunktspalte notiert werden. Eine gerade Anzahl solcher Reste kann stattdessen auch aufgehoben oder anderweitig benutzt werden.

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 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	starkt
5	interdimensional	richtig mächtig

In Multiverbs 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, Adeltiger)

Finanzmittel: Der Charakter kann Geld auftreiben (pro Sitzung je nach Macht nix / 500 / 2.000 / 10.000 / 80.000 / 1 Mio. Euro). 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.

Medium: Der Charakter hat Verbindungen zum Astralraum, die ihn zum Teil verfolgen ihm aber auch spezielle Fähigkeiten verleihen (erfordert Psi-Prio 1). Für jeden Punkte Reichweite wählt der Charakter eine der folgenden acht Verbindungen:

Orakel – sieht Zeichen, wenn der Spielleiter meint, da sind welche. Erfordert Psionik/Okkultismus oder Psionik/New Age um die Zeichen richtig zu interpretieren

Avatar – Seelenverwandter in anderer Dimension, hilft gelegentlich, stellt aber auch Forderungen

Arkan – Bonus auf Heimlichkeit

Medium – kann Geister sehen und mit ihnen reden, sie kommen, um sich helfen zu lassen

Traum – Meditation über Problem liefert Info

Schicksal – kein sinnloser Tod solange nicht erfüllt

Kanal – Seelenreise über Meditation, Bonus auf alle Dimensionswechsel Zauber

Echo – ein magischer Effekt umgibt dich (kein Schatten, aber du kannst in Schatten verschwinden / kein Spiegelbild, aber du kannst durch Spiegel gehen

/ ein Glitzern neben dir, aber du kannst dich unsichtbar machen / ...)

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 Orte wo man 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 unterstützen. (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 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.

3.11 Anfangsausrüstung

Jeder hat normale Kleidung, einen Rucksack mit Campingkit, die gelernten Waffen und Basisausrüstung zur Ausübung jeder gelernten Fertigkeit (bei Fahrzeugen und Anlagen: Lizenzen diese zu bedienen).

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.

3.12 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).

Rasse (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).
- Die meisten Waffenfertigkeiten (und auch einige andere) erfordern Erklärungen, wie der Charakter dazu gekommen ist, diese zu erlernen.
- Diverse Vor- und Nachteile erfordern eine Beschreibung der näheren Umstände.
- 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.

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

3.13 Beispielcharakter

Ein Spieler beschließt, eine Prostituierte (Nachtschwärmer) zu spielen, und trägt das entsprechend unter Konzept ein. Dazu passend wählt er als Gehabe Lebefrau und als Wesen Enthusiast.

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

Er setzt die Basisattribute auf STR 4, GES 20, REX 15, KON 9, IKT 19, CHA 22 und PSI 20 sowie die Sinne auf SEH 11, HRV 20, OLF 10 und TST 16.

Er verteilt die Punkte auf die Grundfähigkeiten wie folgt: STR: Hkr 0, Skr 2, Ksp 0; GES: Ggw 10, Koo 0, Gen 0; REX: Rea 4, Spt 0, Tim 3; KON: Vit 4, Zäh 0, Knd 0; IKT: Apf 0, Ged 0, Amk 9; CHA: Prz 6, Efv 0, Ses 5 und PSI: Wkr 5, Fok 0, Gsp 0, Dim 5.

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).

Für ihre GLP lernt sie im Waffenbereich Sichwaffen (Dolch) 3 und Pistolen (Taser) 3 (+4 ALP); im körperlichen Bereich Akrobatik 5 und Fingerfertigkeit 7 (-1 ALP); im sozialen Bereich Handwerk (Schlösser) 12, Psychologie 7, Rhetorik 7 und Sprachen 7 (+1 ALP); im geistigen Bereich Psionik 7 und Schriften 12 (+1 ALP); im Psi-Bereich Bewegung 7, Materie 5, Selbst 5 und Wahrnehmung 5 (-3 ALP).

Insgesamt hat sie danach noch 22 ALP zu vergeben, für die sie Folgendes lernt: Grundfertigkeiten - Haltekraft 1, Anpassungsfähigkeit 1, Einfühlungsvermögen 1, Fokus 1 und Gespür 1; Körperlich - Fahrzeuge (KFZ) 1, Heimlichkeit (Schleichen) 1, Leichtathletik (Schwimmen) 1, Straßensport (Rad) 1 und waffenloser Kampf (Ausweichen) 1; Sozial - Hauswirtschaft (Eventmanagement) 1, Kultur 2, Meditation (Psi-Regeneration) 1, Milieu 2, Psi-Widerstand (Artefakte) 1, Spiele (Schummeln) 1, Theater (Tanz) 3 und Verwaltung (Administration) 1; Geistig - Geisteswissenschaften (Historik) 1, Ingenieur (Fahrzeuge) 1, Medizin (erste Hilfe) 1, Pharmazie (Kräuterkunde) 1 und Sozialwissenschaften (Ökonomie) 1; Psi - Telepathie (Empathie) 1.

Vier ihrer erlernten Fertigkeiten sind Sammel-fertigkeiten auf höherer Stufe und sie erlernt folgende Spezialisierungen: Kultur - arabisch 1, westlich 1; Milieu - Unterwelt 1, Unternehmen 1; Sprachen - Arabisch MS, Deutsch 2, Englisch 2, Französisch 1, Indisch 1, Spanisch 1; Schriften - Arabisch

2, Latein 2, Fälschen 2, Kalligraphie 2, Stenographie 2, Zinken 1, Noten 1).

Sie hat Finanzmittel 1/4, Kontakte 2/3, Ortskenntnis 4/4 und Unterstützung 4/2.

Sie hat außer ihrem Campingset einen Taser, einen Dolch, 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 500 € für ein Smartphone. Die übrigen 41.500 € notiert sie sich als Vermögen.

Die abgeleiteten Werte ergeben sich wie folgt:

CYB ist Vit 4 + 15 - Efv 1 - Gsp 1 = 17,

GST ist Prz 6 + Apf 1 + Wkr 5 = 12,

SBO ist -2, TRK 3,5 und GTK 5,5.

BEW ist Skr 2 + Ggw 10 + Rea 4 = 16,

INI 9 (wegen gute Reflexe II) und SCH 30.

Sie hat 9 TP, 9 SP, 20 PP und 11 GP.

Der Charakter ist ein Mensch, weiblich, 22 Jahre alt, 178cm groß, 98kg schwer, hat lange dunkelbraune Haare, dunkle Augen und braune Haut, rechtshändig, aufreizend gekleidet und mit reichlich Modeschmuck ausgestattet.

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

Der Spieler nennt seinen Charakter: Lyratelle ab Šeek.

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 (bzw. beim Zaubern statt der Grundfertigkeit die passende Einsatz-Fertigkeit).

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. Hat ein Charakter eine der beiden Fertigkeiten nicht erlernt, so darf er die 11 nicht weiter würfeln und bekommt -5 auf den Wurf. Kann er beide nicht, so darf er die Aktion nicht durchführen (sie würde sowieso fast immer sicher scheitern). 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 Halbierung des 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 kaum 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

Ist eine Aktion dem Charakter sehr wichtig, so kann er versuchen, dem Universum mit Charm und Gespür eine Änderung der Zeitlinie abzutrotzen, um seine Chancen zu verbessern. Er muss dafür 3 GP aufwenden und einen PW:CHA+Gs bestehen, um folgende Parameter der Zeitlinie ändern zu können:

- Bonus: Ein Ruck verändert eine Aktion, die um einen Punkt nicht geklappt hat, so dass es doch ein Erfolg war.
- 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. War es ein Patzer, kostet die Wiederholung aber noch 2 GP zusätzlich.
- 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.
- Erster: Der Charakter kann seine Initiative mit dem schnellsten unter den Helden tauschen, wenn dieser einwilligt.

Ein Charakter darf höchstens einmal versuchen, eine Aktion auf diese Weise zu verändern. Kommt er dadurch unter 0 GP, erleidet er entsprechende geistige Auswirkungen (nach der Aktion). Lernpunkte bekommt er für so erschlichene Erfolge auf keinen Fall.

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.

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!

4.2 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.

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 Kondition

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

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:

$$LP = (Stufe * (Stufe+1)) / 2$$

Grundfertigkeiten können nicht höher gesteigert werden als das gleichnamige Potential bei den Basisattributen, und es gibt normalerweise auch keine LP auf Grundfertigkeiten. Die Ausnahme ist die Kondition. LP dort können stehen bleiben und benutzt werden, um irgendwann das Attribut zu steigern, womit dann auch die Grundfertigkeit wieder steigen darf.

4.3.2 Fertigkeitenetz

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 und dem Erlernen neuer Fertigkeiten 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. Ein gutes Maß hat man gefunden, wenn die Charaktere

etwa je die Hälfte ihrer Erfahrung durch Praxis und durch ALP gewonnen haben.

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 Abenteurers 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 wie Fertigkeiten für (neue Stufe) ALP gesteigert werden, die Priorität ist immer 1. Allerdings darf kein Attribut über 30 gesteigert werden. Die Grundfertigkeiten steigen dadurch zunächst nicht, aber wenn das Attribut schon voll ausgeschöpft war, kann jetzt eine wieder um eins gesteigert werden.

4.4 Erfahrung und Stufenpunkte

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

Bei Multiverbs werden zusätzlich noch die Spruchprozente mitgerechnet, wobei 90% einen, 80% 3, 70% 6, 60% 10 und 50% 15 Punkte zählen.

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

4.5 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.

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

Wenn ein Charakter eine neue Fertigkeit lernt (auf Stufe 1), so kann er zunächst nur eine Spezialisierung der Fertigkeit. Auf alle anderen Spezialisierungen hat er einen Abzug von 5 -Stufe.

Stufe	1	2	3	4	5
falsche Spezialisierung	-3	-1	1	3	5

Ab Stufe 5 kann er die Fertigkeit komplett. Ab Stufe 11 darf er sich wieder spezialisieren und bekommt dann +2 darauf, ab Stufe 21 darf er sich eine zweite Spezialisierung aussuchen und bekommt auf beide +2 (oder, wenn er zweimal dieselbe nimmt, +4 auf diese). Die Stufe vertieft also nicht nur die Kenntnisse in einem Spezialgebiet, sondern verbreitert sie auch.

4.5.1 Sammelfertigkeiten

Die Ausnahme bilden die vier sogenannten Sammelfertigkeiten (Kultur, Milieu, Schriften und Sprachen), die sehr viele, stark unterschiedliche Spezialisierungen haben und auf dem Charakterbogen mit S markiert sind. Auch bei diesen verbreitert sich das Wissen, aber man wird sie nie komplett erlernen können. Mit jeder Stufe erwirbt man eine weitere Spezialisierung und muss festhalten, welche Spezialisierungen erlernt wurden.

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

Es ist möglich, eine Spezialisierung zweimal zu lernen (sozusagen auf Stufe 2), diese beherrscht man dann besonders gut (+4).

Ab Stufe 11 kann man bei Sammelfertigkeiten mit allen, auch völlig unbekannten, Spezialisierungen notdürftig umgehen (-4).

4.6 Liste der 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.

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- und Pulp-ERPS 5, heutzutage 7, in GuM-ERPS 8, in der Space-ERPS Welt 10 und im Kultur-Universum etwa 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 unbekannten 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.

4.6.1 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, außer Messer und Pistole hier keine Fertigkeiten haben.

Abwehrwaffen

Zu den Abwehrwaffen gehören der Parierdolch, alle Formen von Schilden und der Kampfstab. Sie alle dienen dazu, einen Angriff abzufangen, statt ihm auszuweichen.

(Schild, Kampfstab, Parierdolch)

Fesselungswaffen

Waffen mit Reichweiten zwischen Nahkampf und Fernkampf, die nicht vorwiegend zum Verletzen, sondern zur Fesselung oder zum Entwaffnen dienen.

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

Geschütze

Fest auf ein Fahrzeug montierte oder stationäre Waffen, die mehrere Personen und/oder technische Unterstützung zur Bedienung benötigen.

(Ballista, Katapult, Kanone, Fahrzeuggeschütze, Lafetten, Energiegeschütze, Abwehrsysteme)

Gewehre

Alle tragbaren Schusswaffen mit langem Schaft, die zwei Hände zum Abfeuern benötigen.

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

Klingen

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

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

Pistolen

Alle Schusswaffen, die mit einer Hand abgefeuert werden können.

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

Projektilwaffen

Geräte zum Beschleunigen von Projektilen, die grundlegend anders als Pistolen/Gewehre zu bedienen sind.

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

Schlagwaffen

Massive Waffen, die auf Wucht setzen.

(Keule, Kriegshammer, Stabkeule, Streitkolben, Morgenstern, Kriegsflegel)

Schwere Waffen

Schusswaffen, die von einer Person getragen werden können, aber ohne Stativ nicht abgefeuert werden sollten.

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

Stangenwaffen

Waffen mit langem Schaft und Spitze, die vor allem stechend und in Schlachtreihe, insbesondere auch effektiv gegen Pferde eingesetzt werden. Auch unter Wasser einsetzbar.

(Speer, Dreizack, Pike, Lanze, Hellebarde)

Stichwaffen

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

(Messer, Dolch, Kurzsword, Degen, Florett, Lasersword)

Wurfwaffen

Ausgewuchtete Wurfobjekte, die gezielt geworfen werden können. Unwuchtige Objekte werden über Leichtathletik geworfen und taugen generell nicht als Waffen.

(Kugeln, Stangen, Äxte/Hämmer, Klingen, Granaten, Bumerang)

4.6.2 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.

Akrobatik

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.

Zum Turnen gehören die klassischen Geräte Schwebbalken, Pferd, Barren, Ringe, Reck, Bock und Bodenturnen.

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.

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

Anzüge

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, Nanoanzug, Raumanzug, Rüstung, Schutzanzug, Taucheranzug)

Fahrzeuge

Dies 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 einfacher Reparaturen wie Rad wechseln oder Kühlwasser nachfüllen. Auf Hauptlinie kann die überwiegende Mehrheit der Erwachsenen Kraftfahrzeuge fahren.

(Boote, Fuhrwerke, Grav-Fahrzeuge, Ketten- und Schienenfahrzeuge, Kraftfahrzeuge, Segeln)

Fingerfertigkeit

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

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

Heimlichkeit

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+Gg gegen den vom SL genannten MW und auf der Gegenseite ein PW:HRV+Am 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.

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

Kraftsport

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.

(Heben, Klettern, Kugelstoßen, Rudern, Schmieden)

Leichtathletik

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.

(Laufen, Schwimmen, Springen, Werfen)

Pilot

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 zwanziger Jahre benötigten auch noch einen Piloten).

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

Reiten

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. (Spezialisierung auf die Tierart) (Gg, Ev, Zä)

Straßensport

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

Auf Hauptlinie können vermutlich die meisten zumindest Rad fahren.

(Fahrrad, Hoverboard, Rollschuhe, Skateboard)

Sportfluggeräte

Umfasst die Beherrschung leichter Einpersonen Fluggeräte, die mit dem Körper gesteuert werden. Anspruchsvolle und teure Sportarten, die sicher nicht jeder ausübt.

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

Waffenloser Kampf

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.

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

Wintersport

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, Schlittschuh umfasst alle Strecken und auch Eistanz, Ski umfasst Springen, Langlauf, Trickski, Abfahrt, etc.

(Schlitten, Schlittschuh, Ski, Snowboard)

4.6.3 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.

Hauswirtschaft

Dies umfasst alle Kenntnisse, die man benötigt, um einen größeren Haushalt am Laufen zu halten (also das Berufsbild des Maiers). Dazu gehört zu wissen, was alles 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.

(Eventmanagement, Kochen, Logistik, Packen, Ressourcenplanung)

Handwerk

Es gibt natürlich hunderte verschiedener Handwerksberufe, doch spieltechnisch hauptsächlich relevant ist, mit welchen Basismaterialien ein Charakter sich auskennt:

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

Auf Hauptlinie hat fast jeder, der nicht studiert hat, hier einige Kenntnisse.

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

Kultur (S)

Dies ist eine Sammelfertigkeit. 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.

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

Meditation

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 die Vernetzung Medium/Traum oder Medium/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 der Stufe der Anzahl an Teilnehmern gelernt haben.

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

Milieu (S)

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.

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

Ökologie

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 und wo man sie findet und wie man sie vermehrt (Land- und Forstwirtschaft).

Klima beschäftigt sich damit, warum das Wetter in einer Region vorwiegend so oder so ist, 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.

(Flora, Fauna, Klima, Nahrung, Umwelttechnik)

Psi-Widerstand

Jeder kann versuchen, einem Zauber zu widerstehen. Aber aktiv geistige Kraft aufwenden um die Chancen zu verbessern erfordert eine Ausbildung. Jeder Charakter kann den Widerstandswurf vor dem Würfeln maximal um 10 Punkte senken, plus nach dem Würfeln maximal um seine Stufe in Psi-Widerstand. Spezialisierungen sind die vier Arten von Magie, die gewirkt werden können.

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

Psychologie

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.

(Einschätzen, Manipulieren, Massenphänomene, Therapie, Verhören, Xenopsychologie)

Rhetorik

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.

(Argumentieren, Befehlen, Marketing, Überreden, Verhandeln, Verführen)

Spiele

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.

(Pokerface, Rätsel, Schummeln, Stochastik, Strategie, Taktik)

Sprachen (S)

Dies ist eine Sammelfertigkeit. Jeder Charakter beherrscht seine Muttersprache mehr oder weniger perfekt. 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. Zeichensprachen, Gebärdenspra-

chen sowie Lippenlesen und die Linguistik gehören auch zu den Sprach-Spezialisierungen.

Theater

Diese Fertigkeit umfasst die verschiedenen Bühnenkünste.

Musizieren meint vor allem die Beherrschung verschiedener Musikinstrumente (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, ...) genau wie allgemeine rhythmische Bewegung.

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

Verwaltung

Dies umfasst die Kenntnis der geltenden Gesetze und Verfahrensweisen, was die Behörden von einem 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.

(Archiv, Erfassung, Planung, Recht)

4.6.4 Geistige Fertigkeiten

Alle Fertigkeiten, die intellektuell anspruchsvoll sind und im Wesentlichen allein im stillen Kämmerlein (oder einer dafür notwendigen Umgebung) ausgeübt werden können. 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.

Astrowissenschaften

Die Naturwissenschaften, die sich mit dem Makroskopischen beschäftigen, dem was sich außerhalb unseres kleinen Planeten abspielt, die die Funktionsweise des Multiversums als Ganzes zu erklären versuchen. Spezialisierungen sind die verschiedenen Herangehensweisen und Fragestellungen.

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

Elektronik

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. Hierunter fallen auch insbesondere die Zünder für Sprengstoffe.

(Feinelektronik, Geräte, Netzwerke, Zünder)

Erdwissenschaften

Alle Naturwissenschaften, die Aspekte des komplexen Systems Erde 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

(Evolutionsbiologie, Geologie, Hydrologie, Meteorologie, Vulkanologie)

Forensik

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

(Laboranalyse, Spuren verwischen, Tatort Analyse, Tier Spuren)

Geisteswissenschaften

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 bilden einen strengen Gegensatz zu den Naturwissenschaften.

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

Informatik

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.

(Anwendungen, Algorithmen, Entwicklung, Hacken, Hardware)

Ingenieur

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), oder wo ein Fehler liegen könnte. Dann konkret etwas umzubauen ist eher Handwerk oder Elektronik.

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

Kontrollzentrum

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.

(Anlagen, autonome Systeme, Bodenzug., Raumzug., Wasserzug.)

Medizin

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 Kenntnisse.

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, Wiederbelebungen, Amputationen, ...

Biotechnologie - Cyberimplantate ein- oder ausbauen und reparieren. Auf Hauptlinie noch nicht so wichtig, dafür umso dringender in Zukunfts-Settings.

Xenomedizin - die Anatomie von Fremdrassen 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.

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

Pharmazie

Die Wissenschaft von der Wirkung chemischer Substanzen auf den menschlichen Körper sowie deren Grundlagen: Die Kenntnis der Pflanzen und Mineralien, aus denen Wirkstoffe gewonnen werden und wie man sie daraus extrahiert, sowie die darauf aufbauende Identifikation und Herstellung neuer Stoffe.

(Anästhesie, Chemie aka Alchimie, Giftkunde, Kräuterkunde, Mikrobiologie)

Psionik

Die Wissenschaft von der Funktionsweise der Magie und von Techniken ihrer Verwendung, auch Magietheorie genannt. Dies umfasst auch die Kenntnis verschiedener magischer Traditionen (althergebrachter wie moderner) sowie die Nutzbarmachung solcher Techniken für den persönlichen Gebrauch.

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

Schriften (S)

Dies ist eine Sammelfertigkeit. Die Kenntnis wenigstens einer Schrift ist die Voraussetzung dafür, andere geistige Fertigkeiten höher als Stufe 2 erlernen zu können. Eine Schrift auf 1 bedeutet wenig Erfahrung im Schreiben und Schwierigkeiten beim Entziffern von fremden Handschriften. Bei sehr umfangreichen Schriften (z.B. Chinesisch) kann auch noch Stufe 3 erworben werden, was einen extragroßen Zeichenschatz bedeutet. Zu den Schriften zählen auch die Notation von Musik, Braille und Zinken. Außerdem sind auch Kalligraphie, Stenographie und Fälschen Spezialisierungen dieser Fertigkeit.

Sozialwissenschaften

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).

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

4.6.5 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.

Bewegung

Umfasst Effekte, die mit dem Auslösen oder Verhindern von Bewegungen zusammenhängen (Kraftfeldern) sowie allen Arten von Verbindungen zwischen verschiedenen Orten (auch Korrespondenz genannt). Tatsächlich wird hiermit das Zusammenspiel der Naturkräfte (Gravitation, Elektromagnetismus, Kernkräfte, Verschränkung) lokal verändert.

(Kraftfelder, Telekinese, Teleportation)

Destruktion

Aggressive Effekte, die ein Ziel direkt beeinflussen. Es sind auch flächige Effekte möglich. Im Prinzip wird hier auch auf die Essenz, 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, Erregung, Impuls, Zerfall)

Elemente

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 + freie Elektronen) und Kondensat (erstarrt unter den Sprungpunkt zur Supraleitung). Ände-

rungen des Aggregatzustandes können nicht nur durch Erhitzen oder Abkühlen herbeigeführt werden, sondern vor allem durch temporäre Änderung der Übergangseigenschaften eines Materials (Sprungpunkt, Schmelzpunkt, Siedepunkt und Ionisationspunkt).

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.

(Dirigieren, Hitze, Kälte, Übergänge)

Essenz

Mit Essenz kann Kontakt mit Ahnen und Naturgeistern aufgenommen werden sowie die Zeitlinie verändert und willentliche Änderungen rückgängig gemacht werden. Insbesondere können Verwandlungen und Kontrollzauber gebrochen und Artefakte zerstört sowie beschworene Wesen gebannt und auch sonstige geistige Beeinträchtigungen (Flüche, Wahnsinn) behandelt werden.

(Geister, Wahnsinn, Zeit)

Kontrolle

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, Kopieren, Verändern)

Materie

Jegliche Magie, welche der Veränderung toter Materie dient. Materie kann verformt, kombiniert oder in ein anderes Material umgewandelt werden. Außerdem kann Materie vermehrt oder verringert werden, indem sie mit anderen Dimensionen ausgetauscht wird.

(Formen, Kombinieren, Umwandeln)

Muster

Umfasst Effekte, die die Grundstruktur des Multiversums manipulieren, die von manchen das Gewebe der Wirklichkeit genannt wird. Das kann extrem gefährlich sein, weshalb man sich auf die allereinfachsten Effekte dieser Art beschränken sollte. Das Herstellen von Artefakten benötigt immer Vorbereitungen aus diesem Bereich.

Dieser Bereich tendiert 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 Segnen, Subroutinen, Verständnis)

Natur

Diese Fertigkeit umfasst Umweltkontrolle (Wetter, Land, Meer, Tiere und Pflanzen) sowie Verwandlungen. In diesem Bereich kann es nach dem Zaubern etwas dauern, bis die Effekte eintreten.

(Leben, Umwelt, Verwandlung)

Regeneration

Jede Magie, die belebte Wesen heilen und wiederherstellen kann. Der Zauberer kann sich hiermit auch selbst heilen.

(Auszehrung, Gifte und Infektionen, Verletzungen)

Selbst

Alle Magie (aus allen anderen Bereichen), die nur auf den Zauberer selbst wirkt. Für sehr egozentrische Zauberer ist es viel effektiver, diesen Bereich zu lernen anstatt mehrere andere.

(Anpassung, Bewegung, Geist, Regeneration)

Telepathie

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

(Empathie, Halluzination, Kommunikation)

Wahrnehmung

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

(Makrokosmos, Mesokosmos, Mikrokosmos)

5. Konvertierung

Da ja auch alle anderen Universen irgendwie Teil von Multiverps sind, ist es möglich, vorhandene Charaktere nach Multiverps zu konvertieren. Von EPRS und seinen Derivaten ist das relativ einfach, da das System so designt ist, dass es praktisch alles aus diesen Systemen enthält und mit nur geringen Anpassungen übernehmen kann.

5.1 Fantasy und Space ERPS

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 $1W10 + BEW/2$,
- Die olfaktorischen Sinne (OLF) werden auf das Maximum von GER und GSM gesetzt,
- Der Sinn Intuition entfällt,
- Wissen (WIS) bzw. Bildung (BIL) heißt jetzt Intellekt (IKT).

5.1.1 Grundfertigkeiten

Die Grundfertigkeiten werden so gesetzt, dass sich möglichst dieselben abgeleiteten Werte ergeben wie bisher:

Stärke:

$$Hkr = (TRK-3)*2$$

$$Ksp = (SBO+2)*2$$

$$Skr = STR/2 - Hkr - Ksp$$

Geschicklichkeit:

$$Ggw = BEW/2 - Skr$$

$$Koo + Gen = GES/2 - Ggw$$

Reflexe:

$$Rea = BEW/2$$

$$Spt + Tim = REX/2 - Rea$$

Konstitution:

$$Knd = Stufe(LP \text{ für Trefferpunkte})$$

$$Vit + Zäh = KON/2$$

Psi:

$$Wkr = Binden$$

$$Fok = (GTK-3)*2$$

$$Dim = Dimension$$

$$Gsp = PSI/2 - Fok$$

Charisma und Intellekt:

$$Efv = 15 + Vit - Gsp - CYB$$

$$Ses + Prz = CHA - Efv$$

$$Apf = GST - Wkr - Prz$$

$$Ged + Amk = IKT - Apf$$

5.1.2 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 dementprechend festlegen.

5.1.3 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.

5.1.4 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.

5.1.5 Fantasy ERPS spezifisch

Die Prioritäten werden wie folgt neu verteilt:

$$2200 \rightarrow 22100 \text{ Krieger oder } 22010 \text{ Söldner}$$

$$2110 \rightarrow 21110 \text{ Barbar}$$

$$2101 \rightarrow 21011 \text{ Ordenskrieger}$$

$$1201 \rightarrow 12011 \text{ Assassine}$$

$$1210 \rightarrow 12120 \text{ Waldläufer oder } 12210 \text{ Seefahrer}$$

$$1120 \rightarrow 11220 \text{ Händler}$$

$$1111 \rightarrow 11211 \text{ Abenteurer}$$

$$0220 \rightarrow 02220 \text{ Dieb}$$

$$1021 \rightarrow 11021 \text{ Alchimist oder Thaumaturg}$$

$$1012 \rightarrow 11012 \text{ Kriegspriester}$$

$$0211 \rightarrow 02121 \text{ Mönch oder } 02211 \text{ Barde}$$

$$0121 \rightarrow 01221 \text{ Gelehrter}$$

$$0112 \rightarrow 01112 \text{ Schamane}$$

$$0022 \rightarrow 00212 \text{ Priester oder } 00122 \text{ Magier}$$

Eventuell jetzt andere Prioritäten haben keinen Einfluss auf die bisher erlernten Fertigkeiten (wohl aber darauf, wie der Charakter sich dort in Zukunft verbessert).

Die angeborenen Fertigkeiten gibt es alle 1:1 auch als Vorteile in Multiverps.

5.1.6 SpaceERPS spezifisch

In SpcaeERPS 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.

Jeder hat Schriften (Latein) auf 2. Die Lernpunkte auf Hobbies kann der Charakter passend auf Straßensport, Wintersport, Handwerk, Hauswirtschaft, Spiele, Theater 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 ...)

5.1.7 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 Lernpunkte 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 auf jeden Fall die schon spezifizierten Spezialisierungen (ab bestimmten Stufen auch auf 2), wenn dann noch LP übrig sind, muss er mit dem Spielleiter zusammen definieren, welche weiteren Spezialisierungen er jetzt kann.

Bei Stufen über 10 wird der Wert über 10 verdoppelt (aus 14 wird also 18).

Waffenfertigkeiten		
(Fantasy-)ERPS	SpaceERPS	Multiverps
Speer, Lanze, Dreizack, Hellebarde	Nahkampfwaffen	Stangenwaffen
Langschwert, Breitschwert, Bihänder, Handaxt, Streitaxt, Schlachtbeil		Klingen
Dolch, Degen, Kurzschwert, Florett, Krummsäbel		Stichwaffen
Keule, Stabkeule, Kriegshammer, Streitkolben, Morgenstern, Kriegsflügel		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		
(Fantasy-)ERPS	SpaceERPS	Multiverps
Kampf in Rüstung	Anzüge	Anzüge
Balancieren, Winden, Tanzen, Tauchen	Akrobatik	Akrobatik
Reiten		Reiten
Fingerfertigkeit	Fingerfertigkeit	Fingerfertigkeit
Wagen lenken, Schlitten fahren, Bootfahren, Kanufahren, Segeln	Pilot	Fahrzeuge
-		Pilot
Schleichen, Verbergen	Heimlichkeit	Heimlichkeit
Heben, Klettern, Rudern	Athletik	Kraftsport
Athletik, Laufen, Springen, Schwimmen		Leichtathletik
Wintersport, Ski laufen	Hobbies	Wintersport
-		Straßensport

Ringen, Boxen	Waffenloser Kampf	Waffenloser Kampf
Trefferpunkte	Ausdauer	Kondition (Kd) (LP umrechnen)

soziale Fertigkeiten		
<i>(Fantasy-)ERPS</i>	<i>SpaceERPS</i>	<i>Multiverps</i>
Kulturenkunde, Sagenkunde	Allgemeinwissen	Kultur
Meditation	Belastbarkeit	Meditation
Gebräuche, Milieu	Milieu	Milieu
Psi-Widerstand	-	Psi-Widerstand
Führung, Psychologie	Psychologie	Psychologie
Rhetorik	Rhetorik	Rhetorik
Glücksspiel	Hobbies, Kunsthandwerk (Kultur)	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 über Stufe 3 bekommen Stufe 2)	Sprachen (Sprachen über Stufe 6 bekommen Stufe 2)	Sprachen Stufe = Anzahl Sprachen (Stufe 2 zählt doppelt)
Verwaltung	Verwaltung	Verwaltung

geistige Fertigkeiten		
<i>(Fantasy-)ERPS</i>	<i>SpaceERPS</i>	<i>Multiverps</i>
-	Elektronik	Elektronik
Spuren lesen	Heimlichkeit (körperlich)	Forensik
-	Informatik	Informatik
-	Ingenieur	Ingenieur
-	Geisteswissenschaften, Gesellschaftswissenschaften	Sozialwissenschaften
-	Kontrollzentrum	Kontrollzentrum
Medizin	Medizin	Medizin
Astrologie, Astronomie, Dimensionskunde, Mathematik	Naturwissenschaften	Astrowissenschaften
Naturkunde		Erdwissenschaften
Kräuterkunde, Giftkunde, Alchimie		Pharmazie
Magietheorie		Psionik

Lesen/Schreiben, Fälschen	Hobbies (Latein 2 hat jeder)	Schriften (Spezialisierungen definieren!)
---------------------------	------------------------------	---

Psi Fertigkeiten		
<i>(Fantasy-)ERPS</i>	<i>SpaceERPS</i>	<i>Multiverps</i>
Psi-Einsatz	-	Fokus (Fok)
Binden		Gespür (Gsp)
Dimension		Willenskraft (Wkr)
Beschwören	-	Dimension (Dim)
Bewegung	Bewegung	auf Elemente (Elementare), Essenz (Geister) oder Bewegung (Dämonen) verteilen
Elemente	-	Bewegung
Gegenmagie	Psi-Abwehr	Elemente
Illusion	-	Psi-Widerstand (Psi-Prio auf soziale Prio umrechnen)
Materietransformation	Materie	auf Telepathie (Halluzinationen) oder Bewegung (Kraftfelder) verteilen
Hypnose, Kontrolle	Geist	Materie
Empathie, Telepathie		Kontrolle
Natur	Leben	Telepathie
Regeneration		Natur
Schock	Schock	Regeneration
Körperbewusstsein	Körperbewusstsein	Schock
Verständnis	-	Destruktion
Wahrnehmung	Wahrnehmung	Selbst
		Muster
		Wahrnehmung

5.2 Mage – the Ascension

Ja, Mage hat nichts mit ERPS zu tun und ich kenne auch niemanden von den Machern, aber die Hauplineie ähnelt der „World of Darkness“ in vielen Punkten und die meisten wichtigen Aspekte finden sich auch in diesem System, weshalb hier Konvertierungsregeln angeboten werden können.

5.2.1 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	Monster
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

5.2.2 Attributes

Die Attribute entsprechen weitgehend den Mage Attributen:

STR = Strength*5-1
 GES = Dexterity*5-1
 KON = Stamina*5-1
 REX = Wits*5-1
 IKT = Intelligence*3 + Manipulation*2-1

CHA = Charisma*3 + Appearance*2-1

PSI = Arete*3 + Willpower

Sinnespunkte = 30 + 10*Perception

Danach werden die Basisattribute zu $\frac{2}{3}$ auf die Grundfertigkeiten aufgeteilt (das letzte Drittel haben die Charaktere noch nicht ausgeschöpft).

5.2.3 Traditions

Die verschiedenen Traditionen 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

5.2.4 Abilities

Stufe = Punkte*4 -3

Die Stufe kann auf alle zugeordneten Fertigkeiten verteilt oder auch einer einzigen zugeteilt werden.

Athletics	Akrobatik, Leichtathletik, Reiten, Sportfluggeräte
Dodge	waffenloser Kampf, Abwehrwaffen, Fesselungswaffen
Brawl	Kraftsport, Schlagwaffen, Wurfwaffen
Expression	Rhetorik
Leadership	Psychologie
Streetwise	Milieu
Crafts	Handwerk
Drive	Fahrzeuge, Pilot, Wintersport, Straßensport
Etiquette	Kultur
Firearms	Projekttilwaffen, Pistolen, Gewehre, schwere Waffen, Geschütze
Meditation	Meditation, Psi-Widerstand
Melee	Klingen, Fechtwaffen, Äxte, Stangenwaffen
Performance	Theater, Fingerfertigkeit
Stealth	Heimlichkeit
Survival	Ökologie, Hauswirtschaft
Technology	Anzüge, Ingenieur, Elektronik, Kontrollzentrum
Academics	Geisteswissenschaften

Computer	Informatik
Cosmology	Astrowissenschaften
Enigmas	Schriften, Spiele
Investigation	Forensik
Law	Sozialwissenschaften, Verwaltung
Linguistics	Sprachen
Medicine	Medizin
Occult	Psionik
Science	Erdwissenschaften, Pharmazie

5.2.5 Spheres

Stufe = Punkte*5 -4

Correspondence	Bewegung
Entropy	Destruktion
Forces	Elemente
Life	Regeneration, Natur
Matter	Materie
Mind	Telepathie, Kontrolle
Prime	Muster
Spirit	Essenz
Time	Essenz
Anzahl gelernter Sphären	Wahrnehmung

5.2.6 Backgrounds

Die meisten Backgrounds werden auf die Vernetzungen gelegt, wobei Punkte+2 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: Summe durch 2 auf Medium.

Wonder: Entsprechendes Artefakt aufschreiben. Jeder Punkt hier kostet einen permanenten GP.

Do: wie Abilities beliebig auf Waffenfertigkeiten verteilen.

5.2.7 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 gar keine Ortskenntnis hat, dann 1/1.

5.2.8 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.

5.2.9 Rotes

Jeder Rote gibt 80% auf einen entsprechenden Spruch.

5.2.10 Abschluss

Die Merits and Flaws sollten bis auf ein paar Supernaturals den Vor- und Nachteilen zuzuordnen sein. Andernfalls geben sie 2 Zusatzpunkte für Medium.

Die Konvertierung ist damit fertig. Abschließend werden die abgeleiteten Werte genau wie bei der normalen Charaktererschaffung berechnet.

Ausrüstung bleibt 1:1 erhalten, andere Notizen (Aussehen, Alter, ...) müssen natürlich noch übertragen werden.

6. Kampf

6.1 Einleitung

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.

6.2 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 kleinen Raumjägern erwehren zu können.

6.3 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.

6.4 Initiative

Die Initiative funktioniert genau wie in ERPS. Normalerweise werden aber 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 Kampfteilnehmer sind allerdings bei kleinen Zahlen eventuell gar nicht dran oder haben Abzüge auf ihre Aktionen.

6.5 Angriffswurf (Nahkampf)

Jedem stehen pro Runde 3 Aktionen zur Verfügung.

Wer nicht angreift, hat eine beliebige aktive Aktion (auch volle Parade) und zwei Abwehraktionen (allerdings nicht alle gegen denselben Gegner).

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 eine Waffe und einen Schild führt, darf mit dem Schild auch blockieren, statt auszuweichen.

Pro 20 Initiative bekommt man eine weitere Aktion (Angriff, volle Parade oder Ausweichen).

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

6.5.1 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 Gegners.

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 (Ks) 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 (Gn) 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 (Tm) die Initiative seines Gegners erreicht.

Alle Punkte von Tm, 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 $Ks/2$ Gegner attackieren. Wenn kein Bruchfaktor gewürfelt wird (er trifft oder der Gegner weicht aus), 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 (Tm) zu seinem Angriffswurf hinzu. Wird er pariert, trifft er stattdessen einen benachbarten Gegner. Weicht sein Gegner aus, stört er den Angriff eines benachbarten Gegners.

6.5.2 Abwehraktionen

Es gibt drei Möglichkeiten einen Angriff abzuwehren: Blockieren, parieren und ausweichen.

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 ausweichen 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.

Ausweichen geht dem Angriff aktiv aus dem Weg. Das ist nicht so effektiv gegen gezielte Angriffe, weil bei diesen explizit die Bewegung einkalkuliert 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 oder Sk verwendet (bei zweimal Ausweichen: nicht zweimal dieselbe Fertigkeit). In engen Gängen oder im dichten Gedränge nur die halbe Stufe.

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), ...

6.5.3 Finte

Nachdem der Verteidiger seine Reaktion angesagt hat, kann der Angreifer seine Attacke als Finte erklären, wenn er seine Erfolgchancen 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!

6.5.4 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	Bein links	Fuß	Knie	Hüfte	Unter- schenkel	Ober- schenkel	
3	Bein rechts						
4	Arm links	Hand	Ellenbogen	Schulter	Unter- arm	Ober- arm	
5	Arm rechts						
6..0	Rumpf	Herz	Brust	Bauch	Seite	Seite	

Kritische Zonen (1..5) trifft man nur, wenn niedrige Würfe schon für einen Treffer reichen, schlechte Kämpfer treffen wenn überhaupt meistens am Rumpf.

Bei gezielten Angriffen darf der Angreifer die getroffene Zone noch pro Punkt Genauigkeit (Gen), der nicht für den Angriffswurf verbraucht wurde, kann er die Zone um eins verschieben. Verschiebt er

die Hauptzone, ist die Nebenzone immer 6, was er aber auch noch mit Punkten ändern kann.

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

6.6 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.

6.6.1 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 zweihändige 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.

6.6.2 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.

6.7 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.

6.7.1 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, aber es kommt nicht zu einem Bruch, so bricht stattdessen die Waffe ab! Ist der Schaden $\pm$ Ksp höher als der BF-Wert (ohne Bruch), 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).

Auch Projektile können auf diese Weise stecken bleiben, Ks spielt hier natürlich keine Rolle.

Ist die Waffe stecken geblieben, hat der Angreifer zwei Möglichkeiten: Er lässt die Waffe los – dann passiert nichts weiter. Oder er versucht, sie festzuhalten. Dann ist er bis zu seiner nächsten Aktion ein leichtes Ziel (MW-4 für Angriffe gegen ihn). Mit dieser Aktion aber kann er 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.

6.7.2 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.

6.8 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.

6.9 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 Fernkampfwaffen)

Doppelangriff (nur mit Pistolen, Wurfaffen)

Zusätzlich gibt es in Schlachtreihe den **ballistischen Schuss** (gut mit Langbogen), der wirkt wie ein wuchtiger Angriff.

Mit automatischen Waffen gibt es zudem das Dauerfeuer, das auf zwei Arten verwendet werden kann:

Dauerfeuer auf ein Ziel (gut mit Geschützen): wie wuchtiger Angriff

Dauerfeuer mit Drehung (gut mit schweren Waffen): wie Rundumschlag

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.

6.10 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. Festungswaffen treffen zudem mehrere Personen auf einmal. Deshalb haben Festungen meistens Waffen verschiedener Größe installiert.

6.10.1 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.

6.10.2 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 Metalteilen), 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.

6.10.3 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.

7. 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).

7.1 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 Fertigkeitswürfe 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.

7.2 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).

7.2.1 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).

7.2.2 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 Erholungspausen zurück, und zwar in einer ganzen Nacht Vit+6 SP (bei kürzeren Pausen anteilig).

7.3 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 Wurfs 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.

7.3.1 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).

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..4: Bruch, 2 TP	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	2 TP, 1..2: Ab, 3 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 ³ 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

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 Initiativwurf 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 -x: Von jedem Erfolgswurf wird x abgezogen.

Arm -x: Von jeder Aktion mit dem betroffenen Arm wird x 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 +x: Beweglichkeit, Initiative und Schnelligkeit sinken, als ob der Charakter x mal mehr Last mit sich herumtragen würde (die Belastungskategorie steigt um x).

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

x TP: Der Charakter blutet und verliert dadurch jede Minute x 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).

Bruch oder TP am Gesicht	(2) 1..3: l. Auge, 4..6: r. Auge, 7..12: Nase (3) 1..5: Oberkiefer, 6..12: Unterkiefer
TP am Hals	1: Stimmblätter, 2..3: Luftröhre, 4..5: Speiseröhre, 6..9: Halsschlagader
TP an der Brust	1..3: Lunge, 4: Leber, 5..6: Magen
TP am Bauch	1..2: Niere, 3..6: Darm

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 Hauptzone 2 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).

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).

7.3.2 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.

7.3.3 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. Das erfordert oft einen Defibrillator, Bluttransfusionen sowie stabilisierende Medikamente. Und der Charakter muss durch die Behandlung mindestens auf -40 TP kommen. Die Zonen Auswirkungen der untersten Kategorie erleidet er trotzdem noch.

Mit Magie ist es natürlich möglich, sogar Verstorbene wiederzuerwecken. 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.

7.3.4 Erste Hilfe (Medizin)

Blutungen sollten als aller Erstes gestoppt werden. Das ist der wichtigste Einsatzzweck von erster Hilfe. Schwierig wird es nur bei inneren Blutungen.

Schnittwunden (S) können recht einfach mit erster Hilfe behandelt werden, 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.

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 kann eine Verbrennung erheblich reduzieren.

Brüche (B) sollten unbedingt sofort gerichtet werden, um nicht falsch zusammenzuheilen. Das reduziert auch die Auswirkungen erheblich.

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

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.

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

7.3.5 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 ist fast unmöglich (MW 50).

Eine Infektion, ein Gift oder eine Krankheit zu bannen erfordert den Erreger oder Fremdstoff kom-

plett aus dem Körper zu entfernen, was um so leichter geht, je weniger er sich bisher verbreiten konnte – was von der Zeit abhängt. ($MW\ 15+N^2+T^2$), 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 die Zeit spielt keine Rolle mehr. Bannen wirkt, als hätte der Körper die Infektion selbst überwunden, aber die verlorenen TP kommen dadurch nicht sofort zurück.

Es ist aber 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.

7.3.6 Natürliche Heilung

Ohne Pflege muss jeden Tag gewürfelt werden, wie gut Wunden heilen oder ob sie sich gar infizieren. Bei Verbrennungen ist das Risiko $TP/10+1$, bei Schnittwunden $TP/10$ (unbehandelt) bzw. $TP/10-2$ (verbunden) und bei Quetschungen $TP/20-1$. Verbrennungen, die sich nicht infiziert haben, heilen bei 7..12 um 1 TP, Quetschungen bei 5..12 und Schnittwunden bei 4..12. Unhygienische äußere Bedingungen (unterwegs) vergrößern das Risiko um 1. Zudem heilen schwerere Verbrennungen gar nicht vollständig ab (es bleiben Narben, die nicht nur hässlich sind, sondern den Charakter auch beeinträchtigen). 1/10 der TP einer Verbrennung bleibt.

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 (BEW -1 bis -4).

Organschäden heilen nicht von selbst und Infizieren sich unbehandelt fast sicher (Risiko 9).

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

7.3.7 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 und heilt dann unter Behandlung auch in 14 Tagen, wonach die dauerhaften Auswirkungen dann auch verschwinden.

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

Stationär im Krankenhaus verringert sich das Risiko um 3 bis 4 und die Heilungsrate steigt auf 3 TP für Schnittwunden und Quetschungen und 2 TP für andere Wundarten.

7.4 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 Wkr +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

Wenn der Charakter einen $PW:Psi+Vit$ nicht schafft, verliert er permanent einen Punkt seiner Psi-Kraft, bei einem kritischen Misserfolg sogar 2 (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. Übersteigen die Grundfertigkeiten nun das Psi-Attribut, wird die Willenskraft reduziert – sollte diese dadurch unter 0 sinken, stirbt der Charakter!

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).

7.4.1 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 Magie oder Medizin können keine PP geheilt werden. Mit einem Essenz-Zauber ist es zwar möglich, PP von sich auf einen anderen Menschen zu übertragen (MW 25+2*PP), aber nicht umgekehrt.

7.4.2 Geistig gesund bleiben

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

Ein Charakter gewinnt durch eine ganze durchgeschlafene Nacht zwei geistige Punkte (GP) zurück, durch Meditation kann er einen Punkt pro Stunde zurückgewinnen. Wer seine wahre Liebe gefunden hat, gewinnt zudem jeden Tag 3 GP zurück. Nach traumatischen Situationen (wenn ein Charakter bei negativen GP ist) kann auch eine Therapie-Sitzung bei einem Psychologen GP zurückbringen und der Spielleiter kann für positive und entspannende Erfahrungen GP als Belohnung verteilen.

In fremden Dimensionen kann ein Charakter keine GP durch Schlaf oder Meditation zurückgewinnen. Außerdem verliert er GP abhängig von der interdimensionalen Entfernung. In der Geisterwelt 1 GP alle 2 Jahre, mit jeder größeren Distanz eine Größenordnung schneller.

7.4.3 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 Fiktion 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.

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

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 Dimensionswechseln 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.

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!

8. Psi

8.1 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.

8.2 Zaubervorgang

Der Zaubervorgang verläuft genau wie in ERPS, nur die Reichweite und Dauer werden jetzt anders kategorisiert.

8.2.1 Reichweite

Die einfache Reichweite eines Zaubers in Multi-verps ist immer PSI Meter und steigt quadratisch. Der Zauberer kann den Exponenten der Reichweite halbieren. Pro Halbierung steigt der MW um +50% und die Zauberdauer verlängert sich um eine Größenordnung.

RW	Quadrat	Linear	Wurzel	4. Wurzel	8. Wurzel	16. Wurzel
	100%	150%	200%	250%	300%	350%
0	0	0	0	0	0	0
1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
5	+25	+5	+2	-	-	-
30	+900	+30	+5	+2	-	-
km	viel	+1000	+32	+6	+2	-
1000 km	viel	viel	1000	+32	+6	+2
Mio. km	viel	viel	viel	+178	+14	+4
Mrd. km	viel	viel	viel	+1000	+32	+6
Bio. km	viel	viel	viel	viel	+75	+9
Lichtjahr	viel	viel	viel	viel	+100	+10

Linear lohnt sich meistens ab 5facher Reichweite, Wurzel lohnt sich ab 25facher Reichweite, 4. Wurzel ab Kilometermaßstab.

Interplanetare Reichweite erfordert 8. Wurzel (+9 zum Mond, +19 zu Mars, Venus oder Merkur, +29 zu Saturn oder Jupiter), interstellare 16. Wurzel (+9 nach Alpha Centauri). Allerdings dürfte es oft einfacher sein (und schneller gehen) ein Tor in eine andere Dimension zu öffnen und von dort dann ein weiteres zu dem weit entfernten Ziel auf Hauptlinie, als den dreifachen MW in Kauf zu nehmen und wochenlang zu zaubern. Bei einigen Sprüchen kann die Reichweitenerhöhung auch eingeschränkt oder ganz verboten sein.

	Wurzel	4. Wurzel	8. Wurzel	16. Wurzel
MW	200%	250%	300%	350%
+4	16m	256m	65 km	4,3 Mio. km
+5	25m	625m	391 km	1 AE
+6	36m	1,3 km	1.680 km	19 AE
+7	49m	2,4 km	6.000 km	220 AE
+8	64m	4 km	17.000 km	1.873 AE
+9	81m	6,5 km	43.000 km	0,19 LJ
+10	100m	10 km	100.000 km	65.360 AE = 1 Lichtjahr
+11	121m	14 km	214.000 km	4,6 LJ
+12	144m	20 km	430.000 km	18,5 LJ
+13	169m	28 km	816.000 km	66,5 LJ
+14	196m	38 km	1,5 Mio. km	218 LJ
+15	225m	50 km	2,5 Mio. km	657 LJ
+16	256m	65 km	4,3 Mio. km	2.000 LJ
+17	289m	83 km	7 Mio. km	5.000 LJ
+18	324m	100 km	11 Mio. km	12.000 LJ
+19	361m	130 km	17 Mio. km	29.000 LJ
+20	400m	160 km	26 Mio. km	66.000 LJ
+21	441m	195 km	38 Mio. km	143.000 LJ
+22	484m	234 km	55 Mio. km	300.000 LJ
+23	529m	280 km	78 Mio. km	613.000 LJ
+24	576m	330 km	110 Mio. km	1,2 Mio. LJ
+25	625m	391 km	153 Mio. km = 1 AE	2,3 Mio. LJ
+26	676m	457 km	209 Mio. km	4,4 Mio. LJ
+27	729m	531 km	282 Mio. km	8 Mio. LJ
+28	784m	615 km	378 Mio. km	14 Mio. LJ
+29	841m	707 km	500 Mio. km	25 Mio. LJ
+30	900m	810 km	656 Mio. km	43 Mio. LJ
+31	961m	923 km	853 Mio. km	73 Mio. LJ
+32	1.024m	1.048 km	1,1 Mrd. km	121 Mio. LJ
+33	1.089m	1.186 km	1,4 Mrd. km	200 Mio. LJ
+34	1.156m	1.336 km	1,8 Mrd. km	320 Mio. LJ
+35	1.225m	1.500 km	2,25 Mrd. km	507 Mio. LJ
+36	1.296m	1.680 km	2,8 Mrd. km = 19 AE	800 Mio. LJ

8.2.2 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, sie wird um die interdimensionale Entfernung reduziert (in der Geisterwelt linear, in Taschenuniversen und Parallelwelten Wurzel, im Astralraum 4. Wurzel, ...). Bloß für ein Tor, dass

zwei Orte innerhalb unseres Universums verbinden soll (RW 0) hilft das natürlich nichts.

8.2.3 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 15 der einen Feuerball mit 4m Radius wirkt, kann diesen also in maximal 11m Entfernung erzeugen (bei einfacher Reichweite).

Wenn ein Effekt aufrechterhalten wird, darf sich der Zauberer auch nicht aus der Reichweite entfernen. Er kann aber mit Muster/Subroutine den Zauber verankern (für GP) wodurch sich dieser selbst aufrechterhält. Er braucht dann nicht in der Nähe bleiben und kann sogar schlafen. Er kann dem Spruch auch noch PP mitgeben, wodurch sich dieser länger aufrechterhalten kann. Ein Spruch allein verbraucht allerdings immer mindestens einen PP pro Verlängerung.

8.2.4 Dauer

Zeiträume werden nach Größenordnung eingeteilt (also jeweils Faktor 10). Um diese greifbarer zu machen, werden sie grob gerundet den üblichen Zeiteinheiten zugeordnet:

GO	Dauer	Kategorie	bessere Näherung
0	0,6 s	~ Initiative	
0,5	1,9s	2 Sekunden	
1	6 s	~ Runden	
1,5	19 s	20 Sekunden	
2	60 s	Minuten	
2,5	190s	3 Minuten	
3	600 s	10 Minuten	
3,5	1900s	~ halbe Stunde	
4	6.000 s	~ 2 Stunden	100 Minuten
4,5	19.000 s	~ 5 Stunden	
5	60.000 s	~ Tage	17 Stunden
5,5	190.000 s	~ 2 Tage	54 Stunden
6	600.000 s	Wochen	
6,5	1,9 Mio. s	3 Wochen	
7	6 Mio. s	~ 2½ Monate	10 Wochen
7,5	19 Mio. s	~ 7½ Monate	31 Wochen
8	60 Mio. s	2 Jahre	99 Wochen
8,5	190 Mio. s	6 Jahre	
9	600 Mio. s	20 Jahre	19 Jahre
10	6 Mrd. s	200 Jahre	190 Jahre
11	60 Mrd. s	2000 Jahre	1903 Jahre
12	∞	permanent	

8.2.5 Zauberdauer

Die Zauberdauer wird für jeden Spruch angegeben und ist normalerweise Psi-Kosten mal Initiative, Runden oder Minuten.

Kritische Erfolge verringern die Psi-Kosten und mithin auch die Zauberdauer. Bei Teamzaubern halbiert sich die Zauberdauer pro zwei Erfolge mehr als notwendig. 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.

Der Zauberer kann sich Zeit lassen, und bekommt pro Größenordnung 10% Rabatt auf den MW, maximal 50%.

Für +50% MW kann die Zauberdauer eines Spruchs, der mindestens Runden dauert, um eine Größenordnung verringert werden.

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 Zauberdauern 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.

8.2.6 Wirkungsdauer

Ein Zauber kann normalerweise PSI Minuten aufrechterhalten werden (außer er ist von Natur aus permanent oder erzeugt nur eine kurze Entladung).

Der Zauberer kann die Wirkungsdauer jederzeit sofort beenden. Das nennt man „den Zauber fallen lassen“.

Ein Zauber bricht automatisch zusammen, sobald der Zauberer anfängt zu meditieren, zu schlafen oder bewusstlos oder handlungsunfähig wird, seine PP unter -30 fallen oder er ihn absichtlich fallenlässt.

Pro +50% auf den MW kann die Wirkungsdauer um eine Größenordnung verlängert werden. 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.

8.2.7 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.

8.2.8 Psi-Kosten

Ein Zauber kostet MW/5 PP (abgerundet). Jeder kritische Erfolg halbiert die Psi-Kosten (abgerundet), jeder kritische Misserfolg verdoppelt sie.

8.2.9 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.

8.3 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 beherrschen (also auf 3, wenn zu dritt gezaubert wird).

Wenn ein Zauberer sich einen MW 30 zutraut, dann können mehrere gleich gute Zauberer mit jedem Teammitglied mehr einen etwa 10 Punkte höheren MW schaffen.

Die Zauberdauer erhöht sich um eine Kategorie und die Reichweite errechnet sich aus der niedrigsten Psi-Kraft 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.

8.4 Steigerung von Psi-Punkten

Das Psi-Attribut kann wie jedes andere Attribut für (neue Stufe) ALP um eins gesteigert werden, allerdings nicht über 30 (minus evtl. Hirnschäden – siehe geistige Auswirkungen). Mit dem Steigern des Attributs steigen die Psi-Punkte und die Reichweite, aber nicht die Grundfertigkeiten. Diese müssen noch extra gelernt werden.

8.5 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 Zauberers 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). So wie er in die physische Welt wechseln kann, kann er stattdessen auch in die andere Richtung wechseln, erst in ein Taschenuniversum, dann den Astralraum, 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 zehnfache Reichweite von seinem Körper entfernen (in der Geisterwelt sind das 10× Psi Meter, in einer Parallelwelt 100× Psi Meter, im Astralraum 10× Psi Kilometer, in fremden Taschenuniversen 100.000× Psi Kilometer und in noch weiter entfernten Ebenen Psi Lichtjahre) und er braucht eine Runde um die einfache Reichweite zurückzulegen.

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. Ein Portal muss nicht wie ein Tor oder Durchgang aussehen. Es kann auch ein Gegenstand oder ein Baum sein, der kurz angefasst werden muss. Allerdings kann man dann natürlich nicht hindurchsehen.

Und Teleportationen schließlich sind wie spontane Portale, die nur einen Augenblick existieren und, nachdem die Ziele des Zaubers ihren Ort gewechselt haben, sofort verschwinden.

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.

8.6 Beschwören

Ein Wesen zu beschwören ist eine Art ungezielter Teleport aus einer anderen Dimension. Vor einem Wesen, das ungefähr den Vorstellungen des Zaubers entspricht (zumindest hinsichtlich der Eigenschaften, die er spezifiziert hat), erscheint ein Tor, das es sofort in die Welt des Zaubers saugt. 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 Zaubers 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.

Ein Ruf gilt für den Adressaten als „Line of Sight“, was einen Teleport um 10 Punkte erleichtert und die interdimensionale Entfernung halbiert. Zudem stellt er eine starke Verlockung dar, gegen die ein PW:GST+Efv gelingen muss, um ihr nicht sofort zu erliegen.

8.7 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, weil alle Anwendungen verbraucht wurden 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 also 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 letzten 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, wie viel Macht es haben und wie lange es wirken soll. Das geschieht mit Muster + Wkr.

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 Zaubers (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-Zauber 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!

9. Ausrüstung

In der westlichen Welt gibt es alles, was man kennt, zu Preisen, die jeder im Internet nachschauen kann. Daher gibt es hier dazu keine Listen.

Aufgeführt werden hier 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, ...).

9.1 Last

Bei allen Objekten wird kein Gewicht, sondern eine Last angegeben. Das ist 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. 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.

9.2 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+0.5) gibt es nicht zu kaufen, aber eventuell erbeuten die Charaktere mal eine – oder reisen in die Zukunft, wo sie natürlich auch normal gekauft werden können (wenn man eine entsprechende Erlaubnis hat).

9.2.1 Nahkampfwaffen

Umrechnung:

1w10 → 1w10++ -1

2w10 → 2w10++ -3

3w10 → 2w10++ -4

4w10 → 4w10++ -6

-4 oder darunter gibt 1W weniger, dafür +8

Waffe	Ini	Schaden	BF	Last	Preis
Bihänder (2H)	-3	3w S	35	3	20
Breitschwert	-1	2w+3 S	32	2	15
Degen	+3	1w+4 S	20	0,5	9
Dolch	+2	1w+3 S	22	0,1	2
Dreizack	0	2w-1 S	30	2	13
Hellebarde (2H)	-3	2w+3 S	35	3	15
Kampfstab (2H)	0	2w-3 Q	25	1	0,5
Keule	0	1w+4 Q	40	1	0,1

Kriegsflegel (2H)	-3	2w+4 Q	32	2	15
Kriegshammer	0	2w Q	28	1	10
Krummsäbel	0	2w-2 S	25	1	10
Kurzschwert	+2	1w+4 S	22	0,5	7
Langschwert	0	2w+1 S	30	1,5	12
Lanze	+1	3w+2 S	20	4	15
Morgenstern	-1	2w+4 Q	32	1	15
Netz	-2	Fesseln	25	1	8
Peitsche	-1	2w-3 V	20	0,5	3
Schlachtbeil (2H)	-3	3w S	35	3	12
Speer	+1	2w-2 S	22	1	2
Streitaxt	0	2w+2 S	30	1,5	5
Streitkolben	0	2w-1 Q	26	1	5
Vorschlaghammer (2H)	-3	3w-1 Q	35	3	14
Schlagtechnik	+1	1w+3 A	-	-	-
Wurftechnik	+3	1w+1 A	-	-	-
Grifftechnik	+2	1w+2 A	-	-	-
Parierdolch	+1	1w+3 S	26	0,2	4
Schild, groß	-1	1w+3 Q	36	3	5
Schild, klein	0	1w+1 Q	24	1,5	3
Kette	-3	2w+4 Q + Fess.	32	3	10
Motorsäge (2H) (TL 7)	-2	3w+2 S	26	2	
Vibromesser (TL 7)					

9.2.2 Fernkampfwaffen

Waffe	Ini	Sf	Schaden	RW	Last	Preis
Blasrohr	+2	1 / 1	Spez.	10m	0,2	0,1
Bola	-2	1 / 2	2w-3 Q + Fess.	10m	0,5	5
Lasso						
Kurzbogen	0	1 / 1	2w S	20m	1	5
Langbogen	-1	1 / 2	3w-3 S	35m	1,5	10
Schleuder	-1	1 / 1	1w+4 Q	15m	0,5	1
Zwille	0	1 / 1	1w+1 Q	6m	0,1	0,1
Speerschleuder	-2	1 / 3	2w+4 S	22m	0,5	2
Wurfaxt	0	1 / 1	2w-1 S	10m	1	6
Wurfmesser	+1	2 / 1	1w+3 S	6m	0,1	3
Wurfpfeil	+2	3 / 1	1w-1 S	4m	0,02	1
Wurfspeer	0	1 / 1	2w-2	12m	0,5	2
Wurfstern	+2	3 / 1	1w+1 S	6m	0,02	3
Armbrust (TL 4)	-1	1 / 3	3w S	30m	3	25
Vorderlader (TL5)						
Muskete (TL6)						
Schrotflinte (TL6,5)						
Gewehr (TL7)						
MG (TL7)						
Scharfschützengewehr (TL7)						
Lasergewehr (TL 8)			V			

Phasorgewehr (TL 10)			V			
leichte Armbrust (TL 4,5)	0	1 / 2	2W+4	15m	1,5	22
Steinschloss Pistole (TL 5)						
Revolver (TL6)						
Pistole (TL 7)						
MP (TL7)						
Automatik (TL7)						
Taser (TL7)			A			
Laser (TL8)			V			
Phasor (TL10)			V			

9.3 Rüstungen

Rüstung	Rumpf	Arme	Beine	Kopf	Last	Preis
Tuch	1	0	0	0	1	2
Fell	3	0	0	0	3	8
Leichtes Leder	4	1	0	1	5	12
Leder	6	2	1	2	7	16
Verstärktes Leder	8	3	3	2	11	22
Nietenleder	9	5	3	3	13	35
Kette	10	5	3	4	15	40
Verstärkte Kette	12	5	4	4	18	60
Schuppenpanzer	13	6	5	4	20	75
Plattenpanzer	14	7	6	5	23	100
Vollrüstung	16	8	8	6	30	150

Material	TL	Last	Max	Speziell
Fell	0,7	2	4	V/2
Stoff	1,5	1,5	6	V-1, unauffällig
Leder	2	1	8	unauffällig
Bronze	3	1,8	14	
Leder/Metall	3,5	1,3	12	auffällig
Eisen	4	1,5	16	
Titan	6	1,4	18	
Kevlar	6,5	0,6	10	S*1.5, flexibel
Hartschaum	6,5	0,4	10	Q*2, V/2, 1 Hit
Kunststoff	7	1	18	flexibel, auffällig
Keramik	8	1,1	20	V*1.2
Verbund	10	0,8	22	V*1.5

Last versteht 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

Arme: Max/2, Last*0,1

Beine: Max/2, Last*0,2

Kopf: Max/2-2, Last*0,1 ohne Visier

Hand: Max/4, Last*0,05

Gelenke: Max/2-2

Vollrüstung: Last*1,3

Brustplatte: Brust, Herz Last*0,35

Harnisch: Rumpf, Hals, Schultern, Hüfte: Last*1

Metallvisier: Gesicht, SEH -RS Last*0,05

Kunststoffvisier: Gesicht Last*0,05

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.

Jacke: Rumpf, Hals, Schultern, Oberarm, Hüfte Last*1,1

Mantel: + Ellenbogen, Unterarm, Oberschenkel, Knie Last*1,2

Hose: Hüfte, Oberschenkel, Knie, Unterschenkel Last*0,2

Schuhe: Fuß Last*0,05

Stiefel: Unterschenkel, Fuß Last*0,1

Sicherheitswäsche (Kevlar): Brust, Bauch, Hüfte, Oberschenkel: Last*0,5

Ritterrüstungen aus Titan wären möglich, wurden aber nie gebaut, weil Ritterrüstungen längst ausgestorben waren, als Titanverarbeitung möglich wurde. Dasselbe gilt für viele andere Kombinationen.

9.4 Transportmittel

Transportmittel	TRK	SCH	TP	RS	Last	Preis
Esel	10	35	16	0		
Pferd	12	65	16	0		
Kamel	12	60	28	0		
Elefant				1		
Streitwagen				3		
Karren				0		
Kutsche, klein				3		
Postkutsche				8		
Skateboard / Hoverboard / Rollschuhe			5	0	1	
Segway			8	0	5	
Fahrrad			8	0	5	
Rikscha			10	0	25	

Mofa / Pedelec			12	0	10..20	
Auto kompakt				2	300	
Auto Mittel- klasse				3	600	
Auto Oberklasse				4	900	
SUV				5	1200	
Transporter				3	900	
LKW 7,5t				3	1200	
Bus				3	3000	
LKW 40t				3	3000	
Panzer				15	5000	

9.5 Hightech

9.6 Gifte und Drogen

10. Spruchanhang

Es gibt in Multiverps 12 Bereiche mit 35 Spezialisierungen (39 wenn man Selbst mitrechnet). Der Spruchanhang illustriert jede Spezialisierung durch einige Beispiele, was dann insgesamt doch fast 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 wohl inzwischen die meisten Ideen abdecken dürften.

Der Almanach liefert eine alphabetische Übersicht der Sprüche. Hier sind die Sprüche nach Bereich sortiert, und Sprüche, die über verschiedene Bereiche gezaubert werden können, sind nur einmal komplett beschrieben. In den anderen Bereichen wird auf den Bereich verwiesen, wo die Beschreibung zu finden ist.

10.1 Bewegung (Bew)

10.1.1 Telekinese (Kin)

Schutzschild → s. Des/Imp: Objekt ablenken

Stupsen → s. Kon/Beh: Konzentration stören

Verlangsamen

Beschleunigen

Lähmen

Fliegen

Magische Hand

Objekt schleudern

Levitation

10.1.2 Teleportation (Port)

Dämon bannen → s. Esz/Wahn: Austreibung

Portal

Teleportation

Dimensionen falten

Weg verkürzen

Flimmern

Beschwören (Dämonen und Elementare)

Spezialisierungen: Träger, Kundschafter, Wächter, Kämpfer, hoher Dämon

Elementare erscheinen, wenn ein „Dämon“ mit entsprechenden Eigenschaften beschworen wird.

10.1.3 Kraftfelder (Feld)

Licht → s. Ele/Über

Oberfläche ändern

(Farbe, Textur, Frequenz, Geruch, Geschmack, Struktur, Temperatur)

Bild-Illusion

Verbergen

Unsichtbarkeit

Geräusch-Illusion

Stille

Tast-Illusion

Schweben

Gravitationsfeld

Magnetfeld

Olfaktorische Illusion

Psi-Waffe

Schutzsphäre

Elektronische Kommunikation

10.2 Destruktion (Des)

10.2.1 Angleichen (Ang)

Effekte, die die Materialien innerhalb eines Objekts miteinander vermischen, wodurch es seine Struktur verliert, verblasst, und schließlich funktionsunfähig wird.

Farbe verblassen lassen

Waffe stumpf machen

Elektronik zerstören

Wesen physisch machen

Ziele attackieren, die sich nicht körperlich in dieser Welt aufhalten wie höhere Dämonen, Elementare oder Seelenreisende.

Lähmen (Muskeln erschlaffen lassen)

10.2.2 Erregung (Err)

Die Funktion eines Objekts übersteuern, wodurch es verkrampft, überhitzt und schließlich zerreißt, schmilzt oder explodiert.

Fieber

Herzflimmern

Maschine überhitzen

Krampf

Panik

10.2.3 Impuls (Imp)

Eine Energie entladen, die eine bestimmte Sorte Teilchen in schnelle Bewegung versetzt.

Ruck → s. Kon/Beh: Konzentration stören

Schockstrahl

Schockwelle

Elektromagnetischer Puls

Objekt ablenken

Blenden

Knall

10.2.4 Zerfall (Zer)

Die Bindungen innerhalb eines Objekts lösen, wodurch es morsch, spröde und porös wird und schließlich zu Staub zerfällt.

Seil lösen
Materialermüdung
Schmerzen
Fäulnis
Verletzen

10.3 Elemente (Ele)

10.3.1 Dirigieren (Dir)

Elementar bannen → s. Esz/Wahn: Austreibung

Beschwören (Elementare)

Spezialisierungen: Feuer, Erde, Luft, Eis, Wasser, hoher Elementar

Element sammeln

Elemente mischen

(Wolke/Staubwolke/Schlamm/Schaum erzeugen)

10.3.2 Hitze

Feuerfläche → s. Bew/Feld: Oberfläche ändern

Licht → s. Ele/Über

Flammenstrahl

Feuerball

Temperatur erhöhen

Objekt schmelzen oder entzünden

Hitzeschild

Energie aufladen

10.3.3 Kälte

Eisfläche → s. Bew/Feld: Oberfläche ändern

Dunkelheit

Eisstrahl

Frostball

Temperatur senken

Objekt erstarren oder löschen

Kälteschild

Energie absaugen

10.3.4 Übergänge (Über)

Wasserfläche → s. Bew/Feld: Oberfläche ändern

Licht (Bew, Nat, Mat)

(Ionisationspunkt verringern)

Kondensieren

(Siedepunkt erhöhen)

Verdampfen

(Siedepunkt verringern)

Erstarren

(Schmelzpunkt erhöhen)

Verflüssigen

(Schmelzpunkt verringern)

Supraleitung

(Sprungpunkt erhöhen)

10.4 Essenz (Esz)

10.4.1 Geister (Gei)

Beschwören (Naturgeister oder Tote)

Spezialisierungen: Berggeister, Meergeister, Stadtgeister, Steppengeister, Verstorbene, Waldgeister, ...

Naturgeist rufen

Ahnen rufen

Geister bannen

Seelenreise

In die Geisterwelt wechseln

10.4.2 Wahnsinn (Wahn)

Alle Effekte in diesem Bereich kann man nicht auf sich selbst zaubern.

Verstand stabilisieren

(GP)

Kraft übertragen

(PP)

Austreibung

Spezialisierungen: Geister, Dämonen, Elementare

Bann brechen

Spezialisierungen: Kontrolle, Hypnose, Fluch, Verwandlung

Tote wiedererwecken

Subroutine löschen

Spezialisierungen: Zombies, belebte Objekte (wie Golems), Artefakte, Zauber beenden (Gegenzauber)

10.4.3 Zeit

Ein Muster an seinem Schicksalsfaden vor- oder zurückschieben, was eine Reise in die Zukunft oder Vergangenheit bewirkt.

Zukunft / Vergangenheit sehen

Zeitreise

Zeit verlangsamen

Realitätsveränderung

10.5 Kontrolle (Kon)

10.5.1 Beherrschen (Beh)

Befehle erteilen

Handlungen beherrschen

Übernehmen

Lähmen

Geist / Dämon / Elementar unterwerfen

Konzentration stören

Fremder Arm

10.5.2 Kopieren (Kop)

Gegenhypnose → s. Esz/Wahn: Bann brechen

Fertigkeit kopieren
Erinnerung kopieren
Aushorchen
Körper tauschen
Hypnose erkennen
Antihypnose

10.5.3 Verändern (Verä)

Beeinflussen
Amnesie heilen
Fertigkeit löschen
Erinnerung löschen
Gedächtnis ändern
Hypnotisieren
Liebeszauber

10.6 Materie (Mat)

10.6.1 Formen (Form)

Waffe schärfen
Griffe erzeugen
Objekt zerbrechen
Objekt reparieren

Materievolumen erzeugen

(Dm)

Materiewalze

(Dm)

Materiewerfer

(Dm)

10.6.2 Kombinieren (Komb)

Rüstungsschutz
Objekt verstärken
(Stabiler machen)
Flimmern
(Dm)
Dichte verändern
Masse verändern
Elektronik reparieren / verändern

10.6.3 Umwandeln (Umw)

Licht → s. Ele/Über

Atomkerne umwandeln
Objekt vergrößern
Objekt verkleinern
Objekt herbei zaubern
(Dm)
Objekt verschwinden lassen
(Dm)

10.7 Muster (Mus)

10.7.1 Fluchen und Segnen (Flu)

Den „Schicksalsfaden“ einer Person stärken oder schwächen (bis hin zum Tod!), was gemeinhin als Segen oder Fluch bezeichnet wird.

Fluch aufheben → s. Esz/Wahn: Bann brechen

Glück / Pech

(+/-n auf alles)

(Un-)Fruchtbarkeit

Wahrscheinlichkeitsveränderung

10.7.2 Subroutinen (Sub)

Einen Teil seines eigenen Musters mit einem Objekt verknüpfen, um ein Artefakt herzustellen (kostet GP).

Beobachter → s. Wah/Mik

Subroutine löschen → s. Esz/Wahn

Artefakt vorbereiten

Zauber verankern

Objekt beleben

Im Gegensatz zu einem Artefakt, in das ein Bewegungszauber gebunden ist, wird hier ein Objekt vorausgesetzt, das sich von selbst bewegen kann (etwa ein toter Körper oder ein Android) 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. Anstatt einen Teil seines eigenen Geistes in das Objekt zu binden, kann der Zauberer auch einen anderen Geist (einen Verstorbenen oder sonst wie freien Willen), den er kontrolliert, dort verankern.

Zauberabwehr

Der Zauberer macht den Konsens auf einen Spruch aufmerksam, wodurch dieser zum Affront wird.

Zauberreflektion

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).

Markieren

10.7.3 Verständnis (Ver)

Das Muster der Fäden entwirren, um Unbekanntes zu erforschen oder zu entschlüsseln – etwa eine Sprache zu verstehen, die man nie zuvor gehört hat.

Artefakt verstehen

Sprache verstehen

Schrift verstehen

Tiersprache

Diagnose (Wah/Mik, Reg/Ausz, Sel/Reg)

Antimagiesphäre

Der Zauberer schafft ein Feld, in dem Magie schlechter funktioniert. (Dim)

10.8 Natur (Nat)

10.8.1 Leben (Leb)

Licht → s. Ele/Über

Pflanzenkontrolle

Pflanzenwachstum

Mit Bäumen reden

Tierkontrolle

Tiere rufen

Tiersprache

Tierfreundschaft

10.8.2 Verwandlung (Ver)

Rückverwandlung → s. Esz/Wahn: Bann brechen

Attribute erhöhen

Aussehen ändern

Spezialisierungen: Behaarung, Figur, Gesichtszüge, Größe, Haar-, Haut- und Augenfarbe

Geschlecht wechseln

Verwandeln

Spezialisierungen: Tierart

Klebehände

Klauenhände

Rüstungsschutz

Wasseratem

10.8.3 Umwelt (Umw)

Licht → s. Ele/Über

Wetterkontrolle

Wind rufen

Strömung erzeugen

Erdbeben

Donner

Blitz

Monsterwelle

10.9 Regeneration

10.9.1 Auszehrung (Ausz)

Diagnose → s. Mus/Vers

Erschöpfung lindern

Auszehrung heilen

TP die durch Gifte, Krankheiten, Infektionen oder auch Hunger, Durst und Erschöpfung 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 oder sich anstrengt, wird die TP bald wieder verlieren, wenn nicht erst die Ursache behoben wird.

Auswirkungen heilen

10.9.2 Gift

Körper stabilisieren

Gift neutralisieren

Infektion heilen

Krankheit heilen

Gift erkennen

10.9.3 Verletzungen (Wund)

Verbrennungen heilen

Schnittwunden heilen

Quetschungen heilen

Blutung stillen

Anomalie richten

10.10 Selbst (Sel)

10.10.1 Anpassung (Anp)

Attribute erhöhen → s. Nat/Verw

Aussehen ändern → s. Nat/Verw

Geschlecht wechseln → s. Nat/Verw

Gestaltwandel → s. Verwandeln

Klebehände → s. Nat/Verw

Klauenhände → s. Nat/Verw

Rüstungsschutz → s. Nat/Verw

Wasseratem → s. Nat/Verw

Rückverwandlung → s. Bann brechen

Sinne erhöhen → s. Wah/Mes

Zusätzlicher Sinn → s. Wah/Mes

10.10.2 Bewegung (Bew)

Teleportation → s. Bew/Port

Weg verkürzen → s. Bew/Port

Flimmern → s. Bew/Port

Beschleunigen → s. Bew/Kin

Fliegen → s. Bew/Kin

Schweben → s. Bew/Feld

Unsichtbarkeit → s. Bew/Feld

Stille → s. Bew/Kraft

Textur ändern → s. Bew/Feld

10.10.3 Geist (Gei)

Gedanken abschirmen → s. Tel/Kom

Seelenreise → s. Esz/Gei

Zeitreise → s. Esz/Zeit

Glück → s. Mus/Flu

Fruchtbarkeit → s. Mus/Flu

Sprache verstehen → s. Mus/Vers

Tiersprache → s. Mus/Vers

Diagnose → s. Mus/Vers

10.10.4 Regeneration (Reg)

Erschöpfung lindern → s. Reg/Ausz
Auszehrung heilen → s. Reg/Ausz
Auswirkungen heilen → s. Reg/Ausz
Körper stabilisieren → s. Reg/Gift
Gift bannen → s. Reg/Gift
Infektion heilen → s. Reg/Gift
Krankheit heilen → s. Reg/Gift
Verbrennungen heilen → s. Reg/Wund
Schnittwunden heilen → s. Reg/Wund
Quetschungen heilen → s. Reg/Wund
Blutung stillen → s. Reg/Wund
Anomalie richten → s. Reg/Wund

10.11 Telepathie (Tel)

10.11.1 Empathie (Emp)

Willen spüren → s. Wah/Mes
Ablenkung → s. Kon/Beh: Konzentration stören

Gefühle unterdrücken

Gefühle spüren

Gedanke/Gefühl eingeben

Liebeszauber

Beruhigen

Angst

Alle Zeit der Welt

10.11.2 Halluzination (Hal)

Bild-Illusion → s. Bew/Feld
Geräusch-Illusion → s. Bew/Feld
Olfaktorische Illusion → s. Bew/Feld

Blindheit

Taubheit

Tast-Illusion

Realitätsverlust

10.11.3 Kommunikation (Kom)

Gedanken lesen

Gedanken senden

Gedanken abschirmen

Bidirektionale Kommunikation

Hilferuf

Geist, Dämon oder Elementar rufen

Inkarnation senden

10.12 Wahrnehmung (Wah)

10.12.1 Makrokosmos (Mak)

Seelenreise → s. Esz/Gei

Hellsicht / Hellhören

Formen erkennen

Objekt / Gegend / Person finden

Zoom

10.12.2 Mesokosmos (Mes)

Magie erkennen

Willen spüren

Leben spüren

Sinne erhöhen

Zusätzlicher Sinn

Impression

Dämonen erkennen

Geister sehen

10.12.3 Mikrokosmos (Mik)

Diagnose → s. Mus/Vers

Gift erkennen → s. Reg/Gift

Bereich erkennen

Vergrößerung

Beobachter

Der Beobachter registriert, wenn in seiner Reichweite gezaubert wird, und macht seinen Zauberer darauf aufmerksam. Er lenkt den Zauberer nicht ab und kann lange aktiv sein, bemerkt aber keine schon aktiven Sprüche oder Artefakte, die in den überwachten Bereich eintreten.

Elektronik steuern

11. Stichwortverzeichnis

