

**BASTEI präsentiert:**



**Einsteigerversion**

***von Uwe Simon***

nach der Romanheft-Serie

**MADDRAX – Die dunkle Zukunft der Erde**

aus dem Bastei Verlag © 2001

**Illustrationen:** Jürgen "Geier" Speh (Cover von Koveck / NORMA)

**Redaktionelle Bearbeitung:** Michael Schönenbröcher, Holger Kappel

**Mitarbeit:** Celsius Mellitus, Andreas Franz / **Dank an alle Testspieler!**

**WICHTIG:** Kopie und Ausdruck des MADDRAX-RPGs für den privaten Gebrauch sind erlaubt, jede weitere Verbreitung und Abdruck, auch auf elektronische Weise, kann nur nach Rücksprache mit der

• **Verlagsgruppe Lübbe, Bastei Romanred., Scheidtbachstr. 23-31, 51469 Berg. Gladbach** •  
(eMail: michael.schoenenbroecher@bastei.de) erfolgen. Zuwiderhandlungen werden rechtlich verfolgt.

**Anmerkung** Um den weiblichen Spielern gerecht zu werden und unglückliche Formulierungen wie der/die Spieler/in(nen) oder SpielleiterIn(nen) zu vermeiden, haben wir uns dazu entschlossen, im Regelbuch stellenweise den wesentlich umfassenderen Begriff "Spielleitung" zu verwenden.

# Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis	1
Die Welt von MADDRAX	7
<b>Kapitel 1: Allgemeines</b>	12
1.0. Aufteilung der Kapitel	13
Kapitel 1: Allgemeines	13
Kapitel 2: Völker	13
Kapitel 3: Charaktererschaffung	13
Kapitel 4: Attribute und Fertigkeiten	13
Kapitel 5: Rollen	13
Kapitel 6: Ausrüstung	13
Kapitel 7: Kampf	13
Kapitel 8: "Magie"	13
Kapitel 9: Spielmechanismen	13
Kapitel 10: Spielleitung	14
Kapitel 11: Begegnungen	14
Kapitel 12: Die Welt des 26. Jahrhunderts	14
Kapitel 13: Beispielabenteuer	14
Kapitel 14: Anhänge	14
1.1. Was ist ein Rollenspiel (RPG)?	15
1.2. Spielvorbereitungen	15
1.2.1. Spielmaterialien	15
1.2.2. Vorbereitungen des Spielleiters	15
1.2.3. Vorbereitungen der Spieler	16
1.3. Allgemeiner Spielverlauf	16
1.3.1. Die Sitzordnung	16
1.3.2. Die Vorgeschichte	16
1.3.3. Während des Spieles	16
1.3.4. Die Funktion der Würfel	18
1.4. Nach dem Spiel	20
<b>Kapitel 2: Völker</b>	21
2.0. Völker	22
2.1. Ein Volk auswählen	22
2.2. Attributsmodifikatoren	22
2.2.1. Größen- und Altersmodifikatoren	23
2.3. Beschreibung der spielbaren Völker	24
2.3.1. Mensch	24
2.3.2. Nosfera	27
2.3.3. Taratze	28
2.3.4. Techno (Bunkermensch)	29
2.3.5. Wulfane	30
<b>Kapitel 3: Charaktererschaffung</b>	31
3.0. Einleitung	32
3.1. Der Charakterbogen	32
3.2. Personalien	32
3.2.1. Spieler	32
3.2.2. Charakter	32
3.2.3. Spezies	32

3.2.4. Volk	32
3.2.5. Herkunft	32
3.2.6. Geschlecht	33
3.2.7. Haare	33
3.2.8. Augen	33
3.2.9. Teint	33
3.2.10. Alter	33
3.2.11. Größe	33
3.2.12. Gewicht	34
3.2.13. Handhabung	34
3.2.14. Schweiflänge	34
3.2.15. Flügelspannweite	34
3.2.16. Heldenpunkte	34
3.2.17. Rolle	35
3.2.18. Ruf	35
3.3. Ermitteln der Attributswerte	36
3.4. Veränderliche Werte	36
3.4.1. Lebensenergie (LE)	36
3.4.2. Mentalenergie (ME)	36
3.4.3. Koma	37
3.4.4. Tod	37
3.4.5. Mentales "Ausbrennen"	37
3.5. Kampfeigenschaften	38
3.5.1. Attacke, Fernkampf (AtF)	38
3.5.2. Attacke, Nahkampf (AtN)	38
3.5.3. Initiative (Ini.)	38
3.5.4. Moral (ML)	38
3.5.5. Parade (Pa)	39
3.6. Tragkraft und Bewegung	39
3.6.1. Tragkraft	39
3.6.2. Bewegung	40
3.6.3. Behinderung durch Traglast	41
3.7. Besondere Fähigkeiten	41
3.8. Fertigkeiten	41
3.9. Aussehen	41
3.10. Persönlichkeit	42
3.11. Hintergrundgeschichte	42
3.12. Ergänzungen zur Person	42
3.13. Anmerkungen und Notizen	42
3.14. Erhaltene Abenteuer	42
<b>Kapitel 4: Attribute und Fertigkeiten</b>	<b>43</b>
4.0. Die Attribute	44
4.1. Die körperlichen Attribute	44
4.2. Die geistigen Attribute	44
4.3. Ermitteln der Attributswerte	45
4.4. Fertigungsgruppen	45
4.4.1. Erläuterung der Fertigungsgruppen	46
4.5. Ermitteln des Fertigungs-Grundwertes (FGW)	47
4.5.1. Individuelle Fertigungs-Grundwerte	47

4.6. Fertigkeiten	48
Aufreten	48
Beruf	49
Gesellschaft	49
Handwerk	49
Heilkunde	49
Heimlichkeit	50
Improvisieren	50
Kämpfen	50
Körperbeherrschung	51
Körperkontrolle	51
Sprache	52
Technik	52
Tiere	52
Wahrnehmung	52
Wildnisleben	53
Wissen	53
4.7. Fertigkeiten auswählen	53
4.8. Verbessern von Fertigkeitswerten	54
4.9. Lehrmeister	54
4.9.1. Neue Fertigkeiten erlernen	54
<b>Kapitel 5: Rollen</b>	<b>55</b>
5.1. Beschreibung der Rollen	56
5.2. Die Rollen	57
Barbar	57
Dieb/Fallenspezialist	57
Draufgänger	58
Fahrender Sänger (Truveer)	58
Glücksritter	59
Händler	59
Heiler	60
Kind der Wildnis	61
Krieger	61
Schamane (Göttersprecher)	62
Seher	62
Spürer	63
5.3. Zusammenfassung der Rollen	63
<b>Kapitel 6: Ausrüstung</b>	<b>64</b>
6.1. Listen: Allgemeine Ausrüstung	65
6.2. Listen: Rüstungen und Rüstungsteile	65
6.3. Listen: Waffen	65
6.4. Beschreibung der allgemeinen Ausrüstung	67
Fackel (Beleuchtung)	67
Handspiegel (Sonstige Ausrüstung)	67
Verbandskasten (Sonstige Ausrüstung)	67
Zunderbeutel (Lagerausrüstung)	67
6.5. Beschreibung der Rüstungen	68
Andronenpanzer (Panzerung)	68
Buckler (Schild)	68
Dornschild (Schild)	68
Kettenhemd (Panzerung)	69
Lederrüstung, genietet (Panzerung)	69
Lederrüstung (Panzerung)	69

Ringpanzer (Panzerung)	69
Wattierter Waffenrock (Panzerung)	70
6.5.1. Rüstungen und Tragkraft	70
6.5.2. Rüstungen und Behinderung der Bewegung	70
6.6. Beschreibung der Waffen	71
Armbrust (Schusswaffe)	71
Bastardschwert / Anderthalbhänder (Schwert)	71
Bidenhänder / Zweihandschwert (Schwert)	71
Blasrohr (Schusswaffe)	71
Bogen, Kurzbogen (Schusswaffe)	72
Bogen, Langbogen (Schusswaffe)	72
Breitschwert (Schwert)	72
Degen (Stichwaffe)	72
Entermesser (Hiebwaaffe, scharf)	73
Harpune (Stangenwaaffe)	73
Kampfstab (Stangenwaaffe)	73
Keule (Hiebwaaffe, stumpf)	73
Knüppel (Hiebwaaffe, stumpf)	73
Kurzschwert (Schwörter)	74
Lanze (Stangenwaaffe)	74
Pfeilwerfer (Schusswaaffe)	74
Säbel (Hiebwaaffe, scharf)	74
Schleuder (Wurfwaaffe)	75
Speer (Stangenwaaffe)	75
Totschläger (Hiebwaaffe, stumpf)	75
Zwille (Schusswaaffe)	75
<b>Kapitel 7: Kampf</b>	<b>76</b>
7.0. Einleitung	77
7.1. Kampfbegriffe	77
Abblocken	77
Abwehrpatzer	77
Angreifer	77
Angriffspatzer	77
Angriffe, Fernkampf (AtF)	77
Angriffe, Nahkampf (AtN)	77
Angriffswurf	77
Ausweichen	77
Deckung	77
Initiative (Ini)	77
Kampf	78
Kampfrunde (KR)	78
Moral (ML)	78
Moralcheck (MC)	78
Moralbegriff	78
Nahkämpfer	78
Parade (Pa)	78
Paradepatzer	78
Paradewurf	78
Prellung	78
Schaden (Sch)	78
Schadenswurf	78
Schütze	78
Schutzfaktor (SF)	79
Treffer	79
Verteidiger	79
7.2. Einfaches Kampfsystem	79
7.2.1. Initiative	79
7.2.2. Angriffe	79

7.2.3. Die Parade	80
7.2.4. Rüstungen	80
7.2.5. Schaden (Sch)	80
7.2.6. Falsche Hand	81
7.2.7. Beispiel eines Kampfes	81
7.2.8. Moralchecks (MC)	82
7.3. "Ich bin ein Held – und ihr seid ganz allein!" oder Kampf gegen mehrere Gegner	85
7.4. Fernkampf	85
7.4.1. Deckung	85
7.4.2. Positionsänderung	86
7.4.3. Kombination von Deckung und Positionsänderung (optionale Regel)	87
7.5. Flucht	87
7.6. Gelegenheitsangriff	87
7.7. Kampf in Gruppen	88
7.8. Kampf mit Psi-Kräften	90
7.9. Waffenloser Kampf	90
7.9.1. Schadenswirkungen im waffenlosen Kampf	91
7.10. Heilung	92
7.11. Sonstige Situationen	92
7.11.1. Betäuben	93
7.11.2. Überraschung	93
7.12. Stürze	93
<b>Kapitel 8: "Magie"</b>	<b>94</b>
8.0. Einleitung	95
8.1. Kategorien von Psi-Kräften	95
8.2. Maximale Anzahl von Psi-Kräften	96
8.3. Die Kräfte	96
8.3.1. Beschreibung der Kräfte	98
8.4. Zusammenfassung der Psi-Kräfte	104
<b>Kapitel 9: Spielmechanismen</b>	<b>105</b>
9.0. Einleitung	106
9.1. Tauchen und Ertrinken	106
9.2. Heldenpunkte (Hp)	106
9.2.1. Einsatzmöglichkeiten von Heldenpunkten	107
9.3. Die Rolle eines Charakters ausarbeiten und spielen	107
9.3.1. Namensgebung	107
9.4. Darstellung des Charakters	107
9.4.1. Klischees und Übertreibungen	107
9.5. Der Ruf eines Charakters	108
9.6. SCs und NSCs	108
<b>Kapitel 10: Spielleitung</b>	<b>109</b>
10.0. Einleitung	110
10.1. Spielleiter-Ergänzungen zu einzelnen Kapiteln	110
10.1.1. Charaktererschaffung	110
10.1.2. Rollen	110

10.1.3. Kampf	110
10.2. Das Entwerfen von Abenteuern	112
10.2.1. Planung	112
10.2.2. Idee, Exposé	112
10.2.3. Rätsel	112
10.3. Das Zeichnen von Karten	113
10.4. Die Aufgaben des Spielleiters	113
10.4.1. Organisation	113
10.4.2. Erzähler	113
10.4.3. Schiedsrichter	113
10.4.4. Schatzmeister (Erfahrung)	114
10.5. Die goldenen Regeln der Spielleitung	115
10.6. Spielstile	115
<b>Kapitel 11: Begegnungen</b>	116
11.0. Einleitung	117
11.1. Aufbau der Beschreibungen	117
11.2. Beschreibung der einzelnen Wesen	119
<b>Kapitel 12: Die Welt des 26. Jahrhunderts</b>	174
12.0. Das neue Antlitz der Erde	175
12.1. Götter, Dämonen und deren Welten	176
12.2. Persönlichkeiten im MADDRAX-Universum	177
Matthew "Matt" Drax ("Maddrax")	177
Aruula von den 13 Inseln	179
Kapitaan Colomb	181
Jennifer "Jenny" Jensen	183
Navok	185
Pieroo	187
Rulfan Gabriel	189
Professor Dr. Jacob Smythe	191
<b>Kapitel 13: Beispielabenteuer</b>	193
13.0. Einleitung	194
13.1. Das Sklavenspiel	194
Einleitung	194
Aufbau des Abenteuers	194
Zusammenfassung des Abenteuers	195
Vorgefertigte Charaktere	196
Kapitel 1: Taratze in Not	202
Kapitel 2: Hotel Rojaal	205
Kapitel 3: Willkommen in der Arena!	209
Kapitel 4: In schlechter Gesellschaft	216
Kapitel 5: Nächtliches Abenteuer	219
Kapitel 6: Im Untergrund	223
Kapitel 7: Verraten und verkauft...	225
Weiterführung des Abenteuers	225
<b>Kapitel 14: Anhänge</b>	228
14.1. Glossar	229

# Die Welt von MADDRAX

## Eine Zusammenfassung der Romanhandlung von Band 1 bis 24

Am 8. Februar 2012 naht der Weltuntergang: Ein gewaltiger Komet hält Kurs auf die Erde! Das letzte Mittel, ihn zu zerstören, besteht aus einer Armada Mittelstreckenraketen, von der Internationalen Raumstation aus abgeschossen. Die Besatzung dreier Stratosphärenjets soll die Auswirkung des Beschusses beobachten. Commander der Staffel ist Matthew Drax, ein bei Berlin stationierter US Air Force Pilot.

Die Raketen verpuffen fast folgenlos auf dem Himmelskörper, von dem eine bislang unbekannte Strahlung ausgeht. Der Komet, nach seinen Entdeckern "Christopher-Floyd" benannt, schlägt auf dem asiatischen Kontinent in Höhe des Baikalsees ein. Unvorstellbare Kräfte werden frei; die Druckwelle trifft auch die drei Jets und fegt sie davon...

Als Matthew und sein wissenschaftlicher Copilot Professor Dr. Jacob Smythe aus einer kurzen Ohnmacht erwachen, trudelt ihr Jet auf die Alpen zu! Smythe gelingt der Ausstieg per Schleudersitz. Matt kann die Maschine im letzten Moment abfangen und geht in einem Eisfeld nieder. Hier wird er von Barbaren gefunden, die ihn als Gott ansehen. Sie sprechen keine der bekannten Sprachen, und so wird aus Matt Drax "Maddrax". Statt einer nach der Katastrophe verwüsteten Erde sieht Matt sich fremdartigen Lebewesen und Pflanzen in einer veränderten Geografie gegenüber. Ist er überhaupt noch auf der Erde?

Der Schamane des Stammes fühlt sich durch den "Gott aus dem Eis" zurückgesetzt und liefert ihn den Taratzen aus, intelligenten Riesenratten. Doch Aruula, eine Kriegerin, die Matt aus seinem Jet barg, rettet ihn.

Der Schamane wird verstoßen, doch bei Bologna holt seine Rache den Stamm ein: Riesige Erdschlangen brechen aus dem Boden und fallen über die Horde her! Matt kann nicht eingreifen – er ist als Einziger in die Stadt vorgedrungen, um zu ergründen, was mit der Erde geschehen ist. Er trifft auf zwei verfeindete Parteien – Wulfanen und Riesenspinnen – und wird zum Spielball in deren Krieg. Ein kleines Mädchen rettet Matt... um ihn selbst töten zu können, denn sie ist eine Nosfera, eine Blutsaugerin! Matthew flieht mit einem Militärjeep, den er in einer Ölwanne findet, aus der Stadt. Er kommt gerade noch rechtzeitig, um die Horde mit Plastiksprengstoff zu retten. Trotzdem beschließt der Häuptling des Stammes umzukehren. Allein Aruula bleibt bei Matt, als er weiter Richtung Süden zieht, um seine Kameraden zu suchen – in einer Welt, die nichts mehr mit der alten Erde gemein hat. Die Erdachse hat verschoben und die Menschheit scheint – was eigentlich unmöglich ist – in ein mittelalterliches Stadium zurückgefallen zu sein.

Nach unglaublichen Abenteuern, in denen Matt langsam die Wahrheit über sein Schicksal erfährt, finden er und Aruula im ehemaligen Rom endlich einen der verschollenen Piloten! Doch Captain Irvin Chester ist nicht mehr er selbst! Die Mächtigen von Rooma, die sich selbst Götter nennen, unterhalten das Volk im Kolosseum mit grausamen Spielen. Die Gladiatoren verwandeln sie mit mutierten Früchten in muskelstarrende, himlose Kampfmaschinen... und auch Chester fiel ihnen in die Hände!



Matt kann nichts mehr für den Kameraden tun, als ihm einen gnädigen Tod zu gewähren. Zuvor macht ihm Chester noch verständlich, dass sich sein Copilot, Lieutenant Hank Williams nach Norden abgesetzt hat.

Mit der Hilfe von Aruula, die selbst von den Früchten gegessen und damit kurzzeitig ihre Kräfte potenziert hat, können die beiden aus Rooma entkommen – aber nicht ohne die verbotenen Gärten zu zerstören und dem Volk die Augen über ihre "Götter" zu öffnen.

Nordwärts treffen sie auf von Affenmenschen verfolgte Menschen. Diese Ausgestoßenen sind Telepathen und zwingen Matt, ihnen beizustehen. Aruula, wegen ihrer Begabung gegen die Beeinflussung immun, erkennt, dass Matt zusehends zu einem Neandertaler degeneriert. Die Ausgestoßenen verursachen diese Veränderung und schaffen sich ihre Feinde damit selbst! Sie beziehen ihre Kraft aus Splittern eines Kometen-Bruchstücks. Offenbar liegt darin auch der Schlüssel zum Rückfall der Menschheit in die Barbarei. Die einzige Rettung ist ein direkter Kontakt mit dem Brocken, denn als Matt ihn berührt, wirkt die Kraft darin immunisierend wie bei den Ausgestoßenen selbst. So können sie auch die Entwicklung der Affenmenschen umkehren.

Auch in Mailand finden sie Williams nicht – dafür aber Matts Copiloten Professor Dr. Smythe, der sich, wahnsinnig geworden, zum König der Nosfera aufgeschwungen hat, bedauernswerten Mutanten, deren rote Blutkörperchen sich so rasch abbauen, dass sie Blut trinken müssen. Für Smythe in seinem Wahn sind sie jedoch Vampire, denen er zur Weltherrschaft verhelfen will. Als Matt seine Pläne durchkreuzt und die Opfer der Nosfera befreit, stürzt sich Smythe selbstmörderisch in eine Monstergrube.

Mit einer Flugameise wollen Matt und Aruula die Alpen überqueren, stürzen aber in der weißen Hölle ab und geraten in einen Krieg zwischen einem friedlichen Bergstamm, der eine heilkräftige Quelle hütet, und einer Armee unter dem Kommando General Alcams, der die Quelle in seinen Besitz bringen will. Die beiden werden von Alcam getäuscht und schlagen sich auf die Seite der Dörfler, denen sie zum Sieg verhelfen, bevor sie mit einem Drachensegler, den Matt zusammenbaut, weiter fliegen...

Sie landen an einem riesigen See in der Schweiz, wo sie in einem Dorf freundlich aufgenommen werden. Doch bald stellen sie fest, dass es mit dem Frieden nicht weit her ist: Aus den Reihen der Dorfbewohner wurde ein Opfer erwählt, das den dunklen Gott des Sees gnädig stimmen soll. Jedes der zweiundfünfzig Dörfer rund um das Gewässer muss einmal im Jahr diesen Tribut zahlen, der von den Priestern des Gottes dargebracht wird. Ein Teil der Bevölkerung rebellierte gegen das Ritual, und Matt, der feststellt, dass der "Gott" ein mutiertes Krokodil ist, hilft ihnen dabei, ihn zu jagen und zu töten. Am Grund des Sees stößt er auf die Reste einer Unterwasser-Station, in der ein Schweizer Chemiekonzern einst Wachstumsexperimente durchführte.

Später ziehen sie mit einer Frekkeuscher-Karawane – riesige Heuschrecken – aus dem Süden in Richtung Zürich. Unterwegs werden sie von dünnen, zerbrechlich wirkenden Gestalten angegriffen. Es handelt sich dabei um so genannte Guule, die im Dienst der Nüssli-Sippe stehen. Diese befindet sich in kriegerischem Konflikt mit ei-

ner Gruppe, die sich als Broglianer bezeichnet und mit modernen Feuerwaffen ausgerüstet ist.

Matt und Aruula geraten zwischen die Fronten und müssen zusammen mit dem Nüssli-Agenten Sepp im Keller der Villa des exzentrischen Multimilliardärs Claude De Broglie Zuflucht suchen. Dort entdecken sie den Kälteschlaf tank des Exzentrikers. Er hatte sich 2011 einfrieren lassen, um die Katastrophe in diesem Zustand zu überleben. Da die Broglianer die Kellertüre einzurennen drohen, aktiviert Matt in seiner Verzweiflung den Auftaumechanismus. Leider war der Erbauer des Tanks ein von seinen Fähigkeiten zu sehr überzeugter Stümper. Während des Kälteschlafs hat De Broglies Hirn Schaden genommen. Er ist leicht gaga. De Broglie ernannt sich zum "Gottkaiser aller bekannten Universen" und lässt Matt und Aruula in ein Turmzimmer werfen.

De Broglie hat von den Reichtümern der Nüssli-Sippe gehört und will sie sich unter den Nagel reißen. Nach einem erfolglosen Sturm auf Sturm auf die ehemalige Nationalbank schickt er Matt, Aruula und Sepp Nüssli los, die sich ihre Freiheit mit dem Gold der Nüssli-Sippe erkaufen sollen. Damit die drei nicht einfach abhauen, pflanzt er ihnen intelligente Mini-Bomben ein – so genannte IntelliBombs.

Leider fallen sie den Nüsslis in die Hände, die ihrerseits ebenfalls IntelliBombs einsetzen, um die Freunde zu zwingen, nun De Broglies Villa sturmreif zu machen. Diese neuen Mini-Bomben geraten jedoch mit den bereits vorhandenen in einen hitzigen Disput über Kompetenzfragen, der damit endet, dass sie sich gegenseitig deaktivieren.

Während Matt und Aruula sich von diesem Kleinkrieg abwenden, werden De Broglie und seine Anhänger Opfer der Nüssli-Sippe und der mit ihnen verbündeten Guule.

Auf dem Weg nach Berlin, wo sich Matts alte Luftwaffenbasis befindet, treffen sie auf eine Gruppe Pilger, die zur sagenhaften Stadt Ethera unterwegs ist. Ethera, das ehemalige München, scheint ein Paradies zu sein, doch stellt sich bald heraus, dass die Dinge nicht so sind, wie sie scheinen. Ethera ist eine Ruinenstadt, die von einem intelligenten, telepathisch begabten Schlangenwesen beherrscht wird, das sich von den Pilgern ernährt. Matt und Aruula gelingt es das Wesen zu vernichten. Sie ziehen weiter.

In der Nähe von Leipzig, das nun Laabsisch heißt, werden sie Zeuge, wie eine Horde Nordmänner – brutale Barbaren, die ganz Europa terrorisieren – mit Schusswaffen gegen kleinwüchsige, blasshäutige und haarlose Menschen mit roten Augen vorgeht und einen von ihnen entführen. Die Albinos stecken in silbern glitzernden Anzügen mit Kugelhelmen. Einer der Sterbenden spricht Matt in Englisch an und er erfährt, dass es sich um Nachfahren von Menschen handelt, die den Kometeneinschlag vor über 500 Jahren in Bunkern überlebt haben.

Auf Umwegen gelangt Matt, der von Aruula getrennt wurde, nach Laabsisch. In einer tollkühnen Aktion gelingt es ihm, die Albino-Frau Commander Eve Carlyle, zu befreien. Von ihr erfährt er auch, wie weit es ihn in die Zukunft verschlagen hat: ins Jahr 2516! Nach der Befreiungsaktion, bei der ihm ein Lasergewehr der Bunkermenschen in die Hände fällt, trifft Matt auch wieder mit Aruula zusammen.

Die Laabsischer können den Nordmännern Paroli bieten und wagen einen Ausfall. Die entscheidende Schlacht findet auf einem Flusslauf statt. Matt und die Laabsischer erobern ein Dampfschiff der Nordmänner. Matt kann die Nordmänner vernichten, indem er das erbeutete Lasergewehr überlädt. Eine grelle, lautlose Lichtkuppel vernichtet alles in einem Kilometer Umkreis.

In Berlin, das nun Beelinn genannt wird, musste Jennifer Jensen, eine Pilotin aus Matts Team, nach der Landung mit ansehen, wie ihr Copilot, der Astrophysiker David McKenzie, von einer Barbarenhorde, ermordet wird. Durch den Schock verlor sie ihr Gedächtnis. Matt trifft auf Jenny, die von dem mit den Menen (Männer) verfeindeten Amazonenvolk der Frawen (Frauen) als ihre Königin verehrt wird. Nach einigen Auseinandersetzungen kann Matt Jennys Erinnerungen wieder wachrufen und Frieden zwischen Frawen und Menen stiften.

Bleibt nur noch Hank Williams. Auf ihn will Jenny in Berlin warten, während Matts Reise in ihrem Jet weiter geht. Denn er hat von "Bunkermenschen" erfahren, die in London die Katastrophe überstanden haben und viele seiner Fragen beantworten könnten. Doch bei einer Zwischenlandung in Köln gerät er an eine fanatische Sekte, und er und Aruula müssen die Reise zu Fuß fortsetzen. Dort treffen sie auch erstmals auf den geheimnisvollen Rulfan, den Sohn eines Bunkermannes und einer Barbarin.

Auf Schusters Rappen kommen sie nach Aarachne, dem früheren Aachen, das von mutierten Insekten besetzt ist – und treffen dort auf einen Mann, der Hank Williams' Uniform trägt! Er hat sie von einem Händler aus Paris. Dort finden sie Hank tatsächlich, geraten aber gleichzeitig in einen Krieg zwischen den ober- und unterirdisch lebenden Parii und dem Riesenvogel Avatar, in dessen Wirren sich Matts Kamerad opfert, um die Freunde zu retten. Aruula zieht sich dabei Verletzungen am Oberkörper und damit eine Blutvergiftung zu, die Matt bei den "Heilern" in Brüssel – Nachkommen von Ärzten, deren Behandlungen längst zu Kulthandlungen verkommen sind und die beinahe die Pest freisetzen – kurieren kann.

Durch den Euro-Tunnel, in dem es von gefährlichen Taratzen wimmelt, gelangen sie nach England. Dort leben oberirdisch die Lords, Nachkommen von Rockerbanden. Durch die Aufzeichnungen eines Historikers erfährt Matt, was damals hier geschah. Fast bezahlt er seine Neugierde mit dem Leben, aber die Bunkermenschen retten ihn, Aruula und eine flüchtige Lords-Frau vor den brutalen Banden und Riesenspinnen.

Die erste Begegnung wird überschattet, als Rulfan mit schlechten Neuigkeiten ebenfalls in London eintrifft: An der Küste landet ein riesiges Heer von Nordmännern, die sich selbst "Götterschlächter" nennen.

Ein Krieg bricht aus, den die Technos bisher nur aus der Theorie kannten, und Matthew hilft ihnen, die Barbaren zurückzuschlagen. Es sind viele Opfer zu beklagen, darunter auch King Roger III., König von Britana und einer der führenden Bunkermenschen der Community London.

Die Bunkermenschen äußern eine Bitte: Sie wollen, dass Matt den Kontakt zu den Bunkern in den ehemaligen USA herstellt; eine Funkverbindung ist wegen der Strahlung des Kometen nicht möglich. Matt willigt ein und macht sich mit Aruula nach

Plymouth auf, wo Schiffsbau betrieben wird. Doch bald geraten sie in die Fänge einer paramilitärischen Truppe. Deren Anführer, der Gen'el lässt sie an einem Sklavenspiel teilnehmen, das nur die Besten überleben – um anschließend von einem Nosferan namens Navok verraten und nach Plymouth zum Sklavenmarkt gebracht zu werden.

Unterwegs wird der Sklavenzug von geheimnisvollen Bestien überfallen – den Fishmanta'kan. So denkt man. In Wahrheit retten die Fischmenschen, die sich selbst Hydriten nennen, die Sklaven vor einem Killer in deren eigenen Reihen. Doch obwohl der Mörder zur Strecke gebracht wird und Matt Kontakt zu der fremden Rasse aufnimmt, die schon seit Urzeiten im Meer lebt, geraten er und Aruula wieder in die Hände des Sklavenhändlers.

Während Matt in Plymeth an den Entdecker Colomb verkauft wird, der mit seinem Schiff SANTANNA das sagenhafte "Meeraka" suchen will, flieht Aruula mit Hilfe Navoks, der seinen Verrat wieder gutmachen will, vom Frauenmarkt und erlebt Abenteuer als "wandelnde Tote", die von Bunkermenschen aus Plymeth ferngesteuert wird und miterlebt, wie eine Mensch-Taratze (entstanden durch ein fehlgeschlagenes Experiment anderer Bunkermenschen) die Technos verseucht. Als am Ende alle tot sind, kann sich Aruula auf die Suche nach Matt machen...

Unterdessen ist ein skrupelloser Konkurrent dem Entdecker Colomb auf den Fersen. Es kommt zum Kampf auf hoher See, den Colomb mit Matts Hilfe für sich entscheiden kann, bevor die Fahrt weiter geht...

Inzwischen weissagt ein Traum Aruula, dass der Weg zu Maddrax über das Volk der 13 Inseln führt, aus dem sie stammt. Rulfan stößt zu ihr und hilft Aruulas Volk vor einem Angriff der Nordmänner zu schützen. Und er rettet die Barbarin vor dem wahnsinnig gewordenen Jacob Smythe, der die Monstergrube in Bologna überlebt hat und seither Matt mit seinem Hass verfolgt. Am Ende machen sich Rulfan und Aruula mit Smythes Luftkissenboot ebenfalls auf nach Meeraka...

*Natürlich ist hier die Saga um Matthew Drax noch lange nicht zu Ende. Aber dieses Rollenspiel orientiert sich an den Orten, Völkern, Tieren, Waffen und Monstern, die bis zu diesem Zeitpunkt entdeckt wurden. Ein späterer Weltenband, der Meeraka (Nordamerika) behandelt, ist bereits geplant.*

# Kapitel 1: Allgemeines



## **1.0. Aufteilung der Kapitel**

Zur besseren Übersicht ist dieses Regelwerk in 14 Kapitel unterteilt, die hier kurz beschrieben werden.

### **Kapitel 1: Allgemeines**

In diesem Kapitel wird in groben Zügen erklärt, was ein Rollenspiel – im Verlauf dieses Textes des öfteren auch RPG (= Role Playing Game) genannt – ist, wie es funktioniert, was man dafür braucht und was man alles vor, während und nach einem Rollenspiel macht.

### **Kapitel 2: Völker**

Dieses Kapitel stellt die einzelnen Völker vor, die ihr als Spielfiguren verwenden könnt. Damit das Ganze nicht überhand nimmt, gibt es nur fünf Völker zur Verfügung: Menschen, Nosfera, Taratzen, Technos und Wulfanen.

### **Kapitel 3: Charaktererschaffung**

Hier erfahrt ihr, wie ihr euch mit Hilfe der Regeln und einigen Würfeln eine Spielfigur – den so genannten Charakter – erschaffen könnt.

### **Kapitel 4: Attribute und Fertigkeiten**

Dieses Kapitel befasst sich mit den mehr oder weniger außergewöhnlichen Fähigkeiten, die sich eure Spielfigur aneignen und erlernen kann wie z.B. "Fährten lesen" oder "Schlösser knacken".

Hier werden die acht körperlichen und geistigen Eigenschaften erklärt, die Verwendung finden.

### **Kapitel 5: Rollen**

In diesem Kapitel erfahrt ihr mehr über die "Berufungen" und "Berufe", die eure Spielfigur ergreifen kann. So kann eine Figur z.B. ein Schamane, ein Händler oder ein Krieger sein.

### **Kapitel 6: Ausrüstung**

Damit eure Spielfigur nicht nackt auf Abenteuer ausziehen muss, findet ihr hier Listen und Beschreibungen von verschiedenen Ausrüstungsgegenständen.

### **Kapitel 7: Kampf**

Neben den Regeln für Nah-, Fern- und waffenlosen Kampf wird hier auch der Einsatz von "Magie" (Psi-Kräfte) im Kampf berücksichtigt.

### **Kapitel 8: "Magie"**

Dieses Kapitel befasst sich mit der "Magie" der Welt des MADDRAX-Universums, wobei es sich tatsächlich um psionische Fähigkeiten wie beispielsweise Telepathie (Gedanken lesen) handelt.

### **Kapitel 9: Spielmechanismen**

Hier werden all jene Regeln erklärt, die in den anderen Kapiteln nur wenig oder gar keine Berücksichtigung fanden. Dies umfasst unter anderem auch Tipps für gutes Rollenspiel.

**Kapitel 10: Spielleitung**

In diesem Kapitel erfahrt ihr, wie man seine eigenen Rollenspiel-Abenteuer entwirft und wie man diese als Spielleiter (SL) führt.

**Kapitel 11: Begegnungen**

Von Frekkeuschern über Nosfera bis hin zu den Wulfanen findet ihr hier einige der Wesen, die Euch in der postapokalyptischen Welt von MADDRAX über den Weg laufen können.

**Kapitel 12: Die Welt des 26. Jahrhunderts**

Dies ist eine abrissartige Beschreibung der Erde des MADDRAX-Universums, wie sie sich nach dem Einschlag des Kometen "Christopher-Floyd" gewandelt hat.

**Kapitel 13: Beispielabenteuer**

Damit sich Spieler und Spielleiter in den Regeln üben können, findet ihr hier ein Beispielabenteuer.

**Kapitel 14: Anhänge**

Hier findet ihr ein Glossar das die wichtigsten Begriffe des MADDRAX-Universums kurz erklärt.





## 1.1. Was ist ein Rollenspiel (RPG)?

Vielleicht erinnert ihr euch noch daran, wie ihr als Kind Cowboy und Indianer oder Räuber und Gendarm gespielt habt. Nichts anderes geschieht in einem Rollenspiel: Ihr tut so, als ob ihr jemand anders mit einer ganz anderen Persönlichkeit seid.

Stellt euch einmal vor, ihr lest ein spannendes Buch und seid plötzlich selbst an Stelle des Helden oder der Heldin. Es ist in etwa so, als würdet ihr in die Geschichte hinein steigen und persönlich am Geschehen teilnehmen.

Tatsächlich sitzt ihr jedoch mit mehreren Spielern an einem Tisch und werdet vom Spielleiter durch das Abenteuer geführt.

Ein Rollenspiel ist im Grunde wie Improvisationstheater, bei dem der Spielleiter bestimmte Szenen und Situationen vorgibt und ihr als Spieler die Handlung beeinflusst. Ihr braucht dazu weder ein Drehbuch (von den für das Abenteuer notwendigen Unterlagen des Spielleiters einmal abgesehen), noch Kostüme oder eine Bühne. Alles was ihr braucht sind ein wenig Fantasie und Vorstellungskraft.

## 1.2. Spielvorbereitungen

Bevor ein Rollenspiel überhaupt stattfinden kann, müssen Spieler und Spielleiter noch einige Vorbereitungen treffen...

### 1.2.1. Spielmaterialien

Für das MADDRAX-RPG benötigt ihr folgende Dinge:

- a) 3-5 Spieler
- b) 1 Spielleiter
- c) 3 Würfel (hierfür kann man seine Spielesammlung plündern)
- d) Bleistifte, Spitzer und Radiergummis
- e) Rasterpapier (einfaches Rechenpapier genügt)
- f) 1 Taschenrechner (nur bei der Charaktererschaffung und dem Ermitteln des Fertigkeits-Grundwertes (FGW) erforderlich)
- g) die Regeln
- h) Fantasie und Vorstellungskraft (wichtig!)

### 1.2.2. Vorbereitungen des Spielleiters

Bevor ein Rollenspiel-Abenteuer stattfinden kann, muss der Spielleiter – nennen wir ihn der Einfachheit halber von nun an *SL* – es zuerst einmal schreiben (bevor hier Missverständnisse entstehen: Natürlich gibt es auch Spielleiterinnen).

Als erstes braucht man eine Idee, den Hintergrund und das Motiv für die Spielfiguren, sich auf ein möglicherweise sehr gefährliches Abenteuer einzulassen. Dazu bieten sich die MADDRAX-Romanhefte an, die eine Vielzahl von Abenteuerideen bereit halten. In Zukunft werden einzelne Hefte, die sich als Umsetzung für ein Abenteuer besonders eignen, von uns empfohlen. Achtet auf einen entsprechenden Hinweis auf dem Cover!

Ist ein Abenteuer ausgewählt oder erdacht, werden alle erforderlichen Karten gezeichnet und das Abenteuer in Form von Notizen aufgeschrieben. Mit Hilfe einer Schreibmaschine oder PC-Textverarbeitung kann man das Ganze dann in eine ansehnliche Form (die Reinschrift) bringen.



### 1.2.3. Vorbereitungen der Spieler

Bevor sich die Spieler zu einem Abenteuer einfinden, müssen sie sich zunächst einmal mit Hilfe einiger Würfel eine Spielfigur – im Folgenden *Charakter* genannt – "erschaffen". Dies ist jedoch nur beim allerersten Charakter erforderlich – oder wenn der vorherige im letzten Abenteuer ums Leben kam. Hierbei werden Werte für Stärke, Intelligenz, Willenskraft usw. ausgewürfelt und auf einem Datenblatt, dem so genannten *Charakterbogen* notiert.

## 1.3. Allgemeiner Spielverlauf

Sind die in Abschnitt 1.2. beschriebenen Vorbereitungen abgeschlossen, kann das eigentliche Spiel beginnen.

### 1.3.1. Die Sitzordnung

Zu Beginn des Spieles setzen sich Spieler und Spielleiter um einen Tisch herum zusammen. Die Sitzordnung ist dabei folgendermaßen:

Der SL sitzt an einem Kopfe des Tisches hinter einem Sichtschirm, der seine Unterlagen (sprich: das Abenteuer) vor den neugierigen Blicken der Spieler schützen soll. Die Spieler nehmen die anderen Plätze am Tisch ein.

### 1.3.2. Die Vorgeschichte

Zu Beginn des Abenteuers erzählt der SL den Spielern eine Vorgeschichte, in der diese bereits einige Einzelheiten über das zu bestehende Abenteuer erfahren können, wie z.B.:

- a) Eine Zusammenfassung dessen, was sich in den vorangegangenen Abenteuern bisher ereignet hat
- b) Eine Einleitung zum aktuellen Abenteuer
- c) Wo sich die Charaktere zu Beginn des Abenteuers aufhalten
- d) Durch wen, was oder durch welches Ereignis sie in das Abenteuer geraten
- e) Mögliche Gefahren auf dem Weg zum eigentlichen Handlungsort des Abenteuers; dies kann durchaus ein Abenteuer für sich werden
- f) Mögliche Freunde, Feinde oder Verbündete
- g) Aktuelle und veraltete, wahre und falsche Gerüchte

Die Vorgeschichte ist ein wichtiger Bestandteil innerhalb eines Abenteuers, besonders dann, wenn man im Rahmen einer Kampagne (ähnlich einem Romanzyklus oder einer Fernsehserie mit Fortsetzungscharakter) spielt. Wenn z.B. ein Abenteuer im tiefsten Süden Italiens spielt und das Nächste irgendwo im hohen Norden, wüssten die Spieler ohne die Vorgeschichte nicht, was ihre Charaktere dazu bewegt hat, sich dorthin auf den Weg zu machen oder wie sie überhaupt dorthin gekommen sind.

### 1.3.3. Während des Spieles

Während des Spiels schlüpfen die Spieler in die Rolle von imaginären (= erdachten) Helden und erleben dabei in ihrer Fantasie die spannendsten Abenteuer. Der Spielablauf ist dabei folgendermaßen:

Die Spielleitung beschreibt den Spielern, was ihre Charaktere wahrnehmen und in welcher Situation sie sich befinden. Die Spieler teilen dem SL mit, was die Charaktere in Anbetracht der gegenwärtigen Situation zu tun gedenken und dieser sagt, was daraufhin passiert.

Horchen wir doch einmal in so eine Spielrunde hinein:

**Uwe (SL):**

*"Ihr jagt durch das unterirdische Labyrinth von 'Raars Heiligtum', hinter euch das Fiepen und Quieken der euch verfolgenden Taratzen-Wachen. Plötzlich gelangt ihr an eine Gangkreuzung, an der ihr euch nach Norden, Süden und Osten wenden könnt."*

**Ralf (Koskeyn, ein menschlicher Spürer):**

*"Ich überprüfe mit meinen Spürersinnen, ob in einem der Gänge mögliche weitere Gefahren auf uns lauern."*

**SL:**

*"Gut, da wird eine Spüren-Probe fällig. Wie hoch ist dein Wert in Spüren, Ralf?"*

**Ralf:**

*"Dreiundvierzig!"*

Der Spielleiter w ürfelt hinter seinem Sichtschirm für Ralfs Charakter, damit dieser das Ergebnis nicht kennt. Er kann sich ja auch irren. Der SL w ürfelt einen Fehlschlag und beschließt, dass Koskeyns Spürersinn zwar funktioniert, jedoch die Richtung der Wahrnehmung vertauscht wurde (sodass die Gefahr sich tatsächlich im Norden befindet).

**SL:**

*"Im Norden, Osten und Westen spürst du nichts, aber im Süden scheint eine ungeheuer böartige Gefahr zu lauern. Die Ausstrahlung ist so stark, dass du körperlichen Schmerz empfindest. Streiche dir bitte einen Punkt von deiner Lebensenergie ab. Vergiss aber auch nicht, dir die fünf Punkte Mentalenergie abzustreichen, die dich der Einsatz von Spüren gekostet hat."*

**Christel (Veziltra, eine Wulfanin):**

*"Da uns im Westen die Taratzen im Nacken sitzen und im Süden eine unbekannte Gefahr lauert, schlage ich vor, dass wir den Nordgang nehmen. Es kann sein, dass die Taratzen in ihrem Jagdeifer diese Kreuzung gar nicht bemerken und geradewegs in den Ostgang hinein rauschen."*

Allgemeine Zustimmung der anderen Spieler

**SL:**

*"Euer Manöver scheint zu funktionieren. Erst hört ihr das Fiepen der Taratzen näher kommen und anschließend wieder in der Ferne verebben."*

**Veziltra:**

*"Sehr gut. Nun müssen wir nur noch den Ausgang finden."*

**SL:**

*"Ihr seid keine fünfzig Meter weit gelaufen, als ihr gegen etwas äußerst Elastisches stoßt, das außerdem ziemlich klebrig ist. Der Aufprall war so stark, dass euch die Fackeln aus den Händen gestoßen wurden. Sie fliegen in hohem Bogen durch die Luft und verlöschen zischend in einer großen Pfütze weiter hinten im Gang. Über euch hört ihr ein nervenzermürbendes Stakkato aus Summ- und Klicklauten, das langsam näher zu kommen scheint."*

**Leo (Sorrul, ein Nosfera):**

*"Da mein Charakter im Dunkeln fast wie am Tag sehen kann, schaue ich nach oben in Richtung des Geräuschs. Was kann ich erkennen?"*

**SL:**

*"Du erkennst, dass ihr in ein Geflecht armdicker elastischer Stränge geraten seid, die sich spiralförmig um ein gemeinsames Zentrum herum anordnen. Die Form des Gebildes ist grob achteckig. Die Stränge scheinen außerdem mit einer ziemlich klebrigen Substanz umhüllt zu sein.*

*Als du nach oben schaust, bereust du bereits, es getan zu haben, denn das furchtbare Summen und Klicken wird durch die aneinander reibenden Kieferscheren einer riesigen Spinne erzeugt, die sich euch von oben nähert. Offensichtlich hat Koskeyns Spürersinn nicht ganz so funktioniert, wie er es eigentlich sollte..."*

Lassen wir die Abenteurer nun in ihrer prekären Situation allein. Wie ihr seht, besteht der Vorgang des Rollenspieles größtenteils aus einem Dialog zwischen den Spielern und der Spielleitung. Den geringsten Teil macht das Würfeln aus.

**1.3.4. Die Funktion der Würfel**

In manchen Situationen des Spieles (z.B. Kämpfe, das Einsetzen von besonderen Fähigkeiten, dem Widerstehen bestimmter Auswirkungen und Effekte etc.) ist es unerlässlich, eine Entscheidung mit Hilfe von Würfeln zu treffen.

Innerhalb von Abenteuern und im Verlauf des weiteren Textes wird der Begriff "Würfel" mit einem W abgekürzt.

Wenn eine Zahl vor dem W steht, so gibt dies die Anzahl der Würfel an, die man werfen muss (z.B. 2W, 3W, 4W usw.). Häufig können diese Würfe auch noch modifiziert werden, indem man ein Plus- oder ein Minuszeichen und eine Zahl hinten anfügt (z.B. 3W+4 oder 4W-2).

Bei MADDRAX finden folgende Würfelvarianten Verwendung:

**W3**

Dies entspricht einem "halben" Würfel. Es sind Werte zwischen 1 und 3 Punkten möglich. Hierbei würfelt man mit einem einzigen Würfel, wobei Folgendes gilt:

$$1 - 2 = 1$$

$$3 - 4 = 2$$

$$5 - 6 = 3$$

**1W**

Hierbei handelt es sich um einen ganz normalen, handelsüblichen sechsseitigen Würfel.

**3W**

Würfelt ein Mal mit drei Würfeln und zählt die Punkte zusammen.

**3W+2**

Dieser Wurf entspricht dem 3W, jedoch werden in diesem Fall zwei Punkte zum Ergebnis hinzu addiert.

### **3W-3**

Dieser Wurf entspricht dem 3W, doch werden hier drei Punkte vom Gesamtergebnis abgezogen, sodass durchaus ein Ergebnis von Null oder weniger möglich ist. Ein Ergebnis von Null oder noch weniger wird in der Regel als 1 gewertet.

#### **1.3.4.1. Proben**

Die meisten Würfelwürfe beim MADDRAX-RPG werden als Proben bezeichnet, da die verschiedenen Fähigkeiten und Eigenschaften eines Charakters gewissermaßen "auf die Probe gestellt" werden. Proben werden immer mit 3W durchgeführt, wobei gilt, dass ein Ergebnis von kleiner oder gleich immer ein Erfolg ist.

Die einzigen Ausnahmen sind Ergebnisse von 16, 17 oder 18. Diese gelten *grundsätzlich* als Fehlschlag. Im Gegenzug zum Fehlschlag gibt es noch den kritischen Erfolg, ein Ergebnis von 3 Punkten.

Proben werden in der Regel in "offene" und "verborgene" Proben unterteilt.

#### **1.3.4.2. Offene Proben**

"Offene Proben" werden von den Spielern selbst durchgeführt. Als Faustregel gilt: Jede Aktion, deren Ergebnis der Charakter sehen oder anderweitig direkt wahrnehmen kann, gilt als "offene Probe".

#### **1.3.4.3. Verborgene Proben**

"Verborgene Proben" werden ausschließlich von der Spielleitung hinter ihrem Schirm durchgeführt. Sie würfelt beispielsweise für die Wahrnehmung und Intelligenz der Charaktere, wenn diese in einen Hinterhalt zu geraten drohen oder für die Fertigkeit eines Charakters, eine Falle oder Geheimtüren zu finden.

"Verborgene Proben" werden immer dann durchgeführt, wenn ein Charakter das Ergebnis seiner Handlung nicht selbst erkennen kann.

#### **1.3.4.4. Bestätigungswürfe**

Da beim MADDRAX-RPG für einige Völker die Möglichkeit besteht, in Attributen und anderen Fähigkeiten höhere Werte als 18 zu erreichen, könnten diese Charaktere in vielen Dingen eigentlich einen "automatischen Erfolg" verbuchen. Da jedoch niemand absolut perfekt ist und solche Charaktere auch Fehler machen können, wird wie bei einer normalen Probe gewürfelt, wobei – wie oben beschrieben – gilt, dass ein Würfelergebnis von 16, 17 oder 18 ein Fehlschlag ist.

#### **1.3.4.5. Widerstandswürfe (WW)**

Manchmal kommt ein Charakter in Situationen, wo er einer Gefahr nicht ausweichen kann, vergiftet oder krank wird. In diesen Fällen muss der Charakter den entsprechenden negativen Effekten widerstehen. Dies geschieht, indem er eine offene Probe gegen das Attribut durchführt, das für die jeweilige Situation am besten geeignet ist. Eine solche Probe wird als "Widerstandswurf" oder kurz WW bezeichnet.

#### **1.3.4.6. Schwierigkeitsgrade und Modifikatoren**

Nicht jede Aktion ist gleich leicht oder schwer durchzuführen. Einen Knopf anzunähen ist eine relativ leichte Sache, während das Lenken einer Androne oder das Steuern eines Kampffjets ein gewisses Können erfordert.

Der Schwierigkeitsgrad gibt an, was für Zuschläge oder Abzüge auf die Werte des entsprechenden Attributes, der entsprechenden Fertigkeit etc. angewandt werden:

einfach	+3
sehr leicht	+2
leicht	+1
<b>Routine</b>	<b>0</b>
schwierig	-1
sehr schwierig	-2
äußerst schwierig	-3
mittelschwer	-4
schwer	-5
übermenschliche Anstrengung	-6

Proben jeglicher Art können also durch Zuschläge (+1, +2, +3 etc.) oder Abzüge (-1, -2, -3 etc.) modifiziert werden. Dies geschieht, indem man den Modifikator zum entsprechenden Wert hinzu addiert bzw. davon abzieht und erst dann würfelt.

#### **Beispiel:**

Ein menschlicher Charakter muss eine um -5 erschwerte Probe gegen seine Stärke von 16 Punkten durchführen. Durch den Modifikator sinkt der Stärkewert auf  $(16-5=)$  11 Punkte. Der Charakter muss also mit 3W einen Wert von 11 oder weniger würfeln, um Erfolg zu haben.

Im umgekehrten Fall hat der Charakter einen Bonus von +3 auf seine Stärkeprobe. Der Modifikator verbessert diesen Wert auf  $(16+3=)$  19 Punkte. Um Erfolg zu haben, darf der Spieler aber dennoch keine 16 oder einen höheren Wert würfeln!

### **1.4. Nach dem Spiel**

Die Rollenspiel-Sitzung ist beendet, sobald die Spieler die ihnen gestellten Aufgaben gelöst, also das Abenteuer bestanden haben. Je nach Art des Abenteuers kann eine Sitzung zwischen vier Stunden und mehreren Tagen dauern. Natürlich wird in letzterem Fall nicht tagelang durchgespielt. Man verteilt das Abenteuer in der Regel auf mehrere Sitzungen, die ebenfalls 4-8 Stunden lang sein können.

Die Spielleitung verteilt an die Spieler Erfahrung in Form von Zehntel-, Viertel- und halben Abenteuern, je nachdem wie gut der Spieler des jeweiligen Charakters diesen dargestellt hat. Man stellt es sich am besten so vor, dass manche Spieler "mehr aus einem Abenteuer herausholen" als andere.

Mit diesen "Abenteuern" kann sich der Ruf des Charakters verbessern, den er als Abenteurer in der Welt hat. So kann ein "unerfahrener" Abenteurer zum "Anfänger" aufsteigen, ein "Profi" zum "Experten" usw.

## Kapitel 2: Völker



## 2.0. Völker

In der Einstiegsversion des MADDRAX-RPGs stehen nur fünf Völker zur Verfügung: Menschen (mit zwei Varianten), Nosfera, Taratzen, Technos und Wulfanen.

### 2.1. Ein Volk auswählen

Jedes Volk hat bestimmte körperliche und geistige Merkmale, die den anderen Völkern gegenüber stärker oder schwächer ausgeprägt sind. Eine Taratze beispielsweise ist stärker als ein Mensch, aber weniger intelligent.

Lest also die Beschreibungen gründlich durch, bevor ihr euch für ein bestimmtes Volk entscheidet.

### 2.2. Attributsmodifikatoren

Um die verschiedenen Stärken und Schwächen der einzelnen Völker wiederzugeben, werden diese mit unterschiedlichen Modifikatoren versehen, die von x0.1 bis x2.0 reichen können. In der nachfolgenden Tabelle sind diese Modifikatoren inklusive der umgerechneten und gerundeten Attributswerte aufgeführt (sodass ihr diese nur noch ablesen und in euren Charakterbogen in die mit "Wert" gekennzeichnete Spalte übertragen müsst).

Rassenmodifikatoren 1																
Attributswerte (alle Werte sind bereits gerundet)																
	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
0.1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2
0.2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4
0.3	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5
0.4	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7
0.5	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9
0.6	2	2	3	4	4	5	5	6	7	7	8	8	9	10	10	11
0.7	2	3	4	4	5	6	6	7	8	8	9	10	11	11	12	13
0.8	2	3	4	5	6	6	7	8	9	10	10	11	12	13	14	14
0.9	3	4	5	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	14	15	16
1.0	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1.1	3	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	17	18	19	20
1.2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22
1.3	4	5	7	8	9	10	12	13	14	16	17	18	20	21	22	23
1.4	4	6	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25
1.5	5	6	8	9	11	12	14	15	17	18	20	21	23	24	26	27
1.6	5	6	8	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29
1.7	5	7	9	10	12	14	15	17	19	20	22	24	26	27	29	31
1.8	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32
1.9	6	8	10	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	30	32	34
2.0	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36

### 2.2.1. Größen- und Altersmodifikatoren

Hier noch ein paar weitere Hilfen, damit ihr nicht ständig mit dem Taschenrechner hantieren müsst, um aus dem Basiswert den endgültigen Wert zu errechnen. Es wird genauso vorgegangen wie bei der Tabelle mit den Attributmodifikatoren.

Rassenmodifikatoren 2																
Alter (alle Werte sind bereits gerundet)																
	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
0.1	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
0.2	4	4	4	4	4	5	5	5	5	5	6	6	6	6	6	7
0.3	5	6	6	6	7	7	7	8	8	8	8	9	9	9	10	10
0.4	7	8	8	8	9	9	10	10	10	11	11	12	12	12	13	13
0.5	9	9	10	10	11	11	12	12	13	13	14	14	15	15	16	16
0.6	11	11	12	13	13	14	14	15	16	16	17	17	18	19	19	20
0.7	13	13	14	15	15	16	17	18	18	19	20	20	21	22	22	23
0.8	14	15	16	17	18	18	19	20	21	22	22	23	24	25	26	26
0.9	16	17	18	19	20	21	22	23	23	24	25	26	27	28	29	30
1.0	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
1.1	20	21	22	23	24	25	26	28	29	30	31	32	33	34	35	36
1.2	22	23	24	25	26	28	29	30	31	32	34	35	36	37	38	40
1.3	23	25	26	27	29	30	31	33	34	35	36	38	39	40	42	43
1.4	25	27	28	29	31	32	34	35	36	38	39	41	42	43	45	46
1.5	27	29	30	32	33	25	36	38	39	41	42	44	45	47	48	50
1.6	29	31	32	34	35	37	38	40	42	43	45	46	48	50	51	53
1.7	31	32	34	36	37	39	41	43	44	46	48	49	51	53	54	56
1.8	32	34	36	38	40	41	43	45	47	49	50	52	54	56	58	59
1.9	34	36	38	40	42	44	46	48	49	51	53	55	57	59	61	63
2.0	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60	62	64	66

Rassenmodifikatoren 3																
Größe in cm (Alle Werte sind bereits gerundet)																
	135	140	145	150	155	160	165	170	175	180	185	190	195	200	205	210
0.1	14	14	15	15	16	16	17	17	18	18	19	19	20	20	21	21
0.2	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
0.3	41	42	44	45	47	48	50	51	53	54	56	57	59	60	62	63
0.4	54	56	58	60	62	64	66	68	70	72	74	76	78	80	82	84
0.5	68	70	73	75	78	80	83	85	88	90	93	95	98	100	103	105
0.6	81	84	87	90	93	96	99	102	105	108	111	114	117	120	123	126
0.7	95	98	102	105	109	112	116	119	123	126	130	133	137	140	144	147
0.8	108	112	116	120	124	128	132	136	140	144	148	152	156	160	164	168
0.9	122	126	131	135	140	144	149	153	158	162	167	171	176	180	185	189
1.0	135	140	145	150	155	160	165	170	175	180	185	190	195	200	205	210
1.1	149	154	160	165	171	176	182	187	193	198	204	209	215	220	226	231
1.2	162	168	174	180	186	192	198	204	210	216	222	228	234	240	246	252
1.3	176	182	189	195	202	208	215	221	228	234	241	247	254	260	267	273
1.4	189	196	203	210	217	224	231	238	245	252	259	266	273	280	287	294
1.5	203	210	218	225	233	240	248	255	263	270	278	285	293	300	308	315
1.6	216	224	232	240	248	256	264	272	280	288	296	304	312	320	328	336
1.7	230	238	247	255	264	272	281	289	298	306	315	323	332	340	349	357
1.8	243	252	261	270	279	288	297	306	315	324	333	342	351	360	369	378
1.9	257	266	276	285	295	304	314	323	333	342	352	361	371	380	390	399
2.0	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400	410	420



## 2.3. Beschreibung der spielbaren Völker

Hier sind nun die Beschreibungen der einzelnen Völker:

### 2.3.1. Mensch

Die Menschen sind immer noch eine der vielfältigsten Spezies. Selbst Mutanten wie die Nosfera, die Scimaro oder die Guule sind von ihrem genetischen Ursprung her Menschen, obwohl sie von den Völkern der MADDRAX-Erde als eigenständige Spezies angesehen werden.

Um der Vielfaltigkeit der menschlichen Spezies gerecht zu werden, sind hier die Modifikatoren für einige der bekanntesten Völker aufgeführt:

Normaler Mensch							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 1.0 (135-210)		Größe-100	-	-	-

Volk der 13 Inseln (Lauscher = natürliche Telepathen)							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.0	x 1.0	x 1.0	x 1.1	x 1.0	x 1.0	x 1.0	x 1.1
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 1.0 (135-210)		Größe-100	-	-	-

Wandernde Völker (Robuster gebaut als andere Menschen)							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.1	x1.0	x1.1	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 1.1 (149-231)		Größe-90	-	-	-

#### Normaler Mensch

Der Großteil der Menschheit, der nicht irgendwelche Mutationen oder verborgene Kräfte aufweist. Zu den normalen Menschen zählen die Roomani (Italiener), Suissani (Schweizer), Parii (Franzosen) usw. Aber auch Menschen des 21. Jahrhunderts (wie Matthew Drax) gehören in diese Gruppe.

**Empfohlene Rollen:** Barbar; Dieb/Fallenspezialist; Draufgänger; Fahrender Sänger (Truveer); Glücksritter; Händler; Heiler; Kind der Wildnis; Krieger; Schamane (Göttersprecher); Seher; Spürer.

#### Modifikatoren der Fertigungsgruppen:

*Normaler Mensch:* keine Änderungen

*Moderner Mensch:* Technik und Wissen +5; Wildnisleben -5

#### Volk der 13 Inseln

Dieses Volk stammt von den Nachfahren jener Menschen ab, die einst im skandinavischen Raum (Schweden, Dänemark, Finnland) beheimatet waren. Es sind Jäger, Ackerbauern und Fischer, die die Gabe des *Lauschens* (Telepathie) besitzen. Die Barbarin Aruula stammt aus dem Volk der 13 Inseln.

**Vorzüge:***Lauscher*

Die Mitglieder des Volkes der 13 Inseln sind ausnahmslos Lauscher (Telepathen).

*Resorption (= "Wiederauflösung")*

Die weiblichen Angehörigen dieses Volkes besitzen außerdem die ungewöhnliche Fähigkeit, in ihrer fruchtbaren Zeit die Empfängnis eines Kindes willentlich zu verhindern.

**Handicaps:***Verfolgt*

Aufgrund ihrer telepathischen Fähigkeiten sind die Angehörigen vom Volk der 13 Inseln bei anderen Völkern (besonders bei den Disuuslachtern) sehr begehrt. Daher müssen sie sich den ständigen Übergriffen erwehren. Eine weitere Gefahr sind die Izeekepire – Raubtiere, die eine Mischung aus Eisbär, Reptil und Sebezaan darstellen – die durch das Vordringen der Disuuslachter immer weiter nach Süden abgedrängt werden und sich nach anderer Beute umsehen müssen.

**Empfohlene Rollen:** Barbar; Dieb/Fallenspezialist; Fahrender Sänger (Truveer); Händler; Heiler; Kind der Wildnis; Krieger; Schamane (Göttersprecher); Seher; Spürer.

**Modifikatoren der Fertigungsgruppen:**

Sprache und Wahrnehmung +5 (Bedingt durch die Fähigkeit des *Lauschens*)

**Wandernde Völker**

Dies sind die Nachfahren jener Menschen, die zu Beginn der nuklearen Eiszeit zu wandern begonnen hatten, um nach Nahrung und Brennbarem zu suchen. Nach über 500 Jahren des Wanderns wurde aus der Notwendigkeit eine Gewohnheit. In abgeschiedenen Landstrichen leben die Wandermenden Völker von der Jagd auf Shassen, Hamstaks und auch Taratzen, deren Fleisch und Pelze sie dann in besiedelten Gebieten gegen Dinge eintauschen, die sie selber nicht herstellen können.

**Vorzüge:***Robust*

Aufgrund der lebensfeindlichen Umgebungen, die sie durchstreifen und ihrer Kämpfe gegen Taratzenhorden (in der Regel zur Fleischbeschaffung) sind die meisten Angehörigen der wandernden Völker sehr robust gebaut. Sie stecken Verletzungen leichter weg als die Angehörigen anderer Völker und sind außerdem weniger anfällig gegenüber Krankheiten.

**Handicaps:***Verfolgt*

So wie die wandernden Völker Taratzen als jagdbares Wild betrachten, werden diese von den Riesenratten ebenso als solches angesehen und genauso erbarmungslos gejagt.

**Empfohlene Rollen:** Barbar; Händler; Heiler; Kind der Wildnis; Krieger; Schamane (Göttersprecher); Seher.

***Modifikatoren der Fertigungsgruppen:***

Handwerk, Heimlichkeit und Improvisieren +3; Heilkunde, Kämpfen und Wildnisleben +5;

***Namensgebung bei Menschen:***

Die Namensgebung bei allen Menschen – auch den Mutationen – dürfte keine allzu großen Schwierigkeiten machen. Man muss nur normale menschliche Namen nehmen und sie an die Aussprache der MADDRAX-Welt anpassen. Ihr könnt natürlich auch reine Fantasienamen nehmen, die nicht dieser Aussprache folgen, wie beispielsweise Bork oder Zurpa

***Beispiele männlicher Namen:***

Alcam, Almar, Arak, Bork, Daman (Damian/Damien), Djerii (Jerry), Fradak (Frederik/Friedrich), Haynz (Heinz), Jochim (Joachim), Jonpol (Jean-Paul), Kaikaan, Maatin (Martin), Mauriz (Moritz), Olaaf (Olaf), Pieroo (Pierot), Toono (Tonio/Antonio), Tschack (Jaques), Yor

***Beispiele weiblicher Namen:***

Aruula, Barah (Barbara), Bieena (Biene/Sabine), Dula (Mandula), Elisuu (Elisa/Elise/Elizah), Felia (Felicia), Lusaana, Margoa (Margo/Margot/Margareth), Milla (Ludmilla), Nuela (Manuela), Samia, Ulrica (Ulrike), Yolla (Julia), Yuli (Julia)

### 2.3.2. Nosfera

Nosfera sind Menschen, deren Erscheinungsbild an eine ausgetrocknete Mumie erinnert: pergamentartige Haut, rissige Lippen, lange knochige Arme usw. Es handelt sich dabei um Mutanten, deren rote Blutkörperchen sich so schnell abbauen, dass sie zusätzlich zur normalen Nahrung Nachschub in Form frischen Blutes benötigen.

Die Nosfera sind gewissermaßen eine Art moderner Vampir, zumal sie lichtscheu sind. Nosfera haben auf der ganzen Welt einen schlechten Ruf und müssen sich oft gegen Anfeindungen anderer Völker zur Wehr setzen, die nur durch die Horrorgeschichten zustande kommen, die über die Nosfera erzählt werden.

Im Grunde sind Nosfera bedauernswerte Geschöpfe, die aufgrund ihrer Blutkrankheit zu dieser vampirischen Lebensweise gezwungen werden.

#### **Vorzüge:**

##### *Nachtsicht*

Durch ihre vorwiegend nächtliche Lebensweise haben sich die Augen der Nosfera entsprechend angepasst. Sie können im Dunkeln fast genau so gut sehen wie eine Katze. Es muss allerdings eine – zumindest schwache – Lichtquelle (Sternenlicht reicht aus) vorhanden sein. Nosfera können im Dunkeln nur Grautöne wahrnehmen.

#### **Handicaps:**

##### *Abhängigkeit (Blut)*

Nosfera müssen – bedingt durch ihre Krankheit – zusätzlich zur normalen Nahrung mindestens zwei Mal am Tag etwa zwei Liter Blut zu sich nehmen.

##### *Lichtempfindlichkeit*

Nosfera sind gegenüber normalem Sonnenlicht äußerst empfindlich. Der Effekt ist ungefähr so, als würde man innerhalb weniger Minuten einen Sonnenbrand bekommen. Daher wagen sie sich tagsüber nur stark verummt nach draußen.

##### *Schlechter Ruf (Blutsauger), Verfolgt*

Aufgrund ihrer Lebensweise und diverser, zum großen Teil erfundener Horrorstories werden Nosfera von allen Völkern verachtet. Es ist sehr wahrscheinlich, dass ein Nosfera Gefahr läuft, getötet zu werden, sollte er Nicht-Nosfera in die Hände fallen. In einigen Landstrichen finden manchmal sogar regelrechte "Hexenjagden" statt, die einzig die Vernichtung aller dort lebenden Nosfera zum Ziel haben.

**Empfohlene Rollen:** Dieb/Fallenspezialist; Draufgänger; Glücksritter; Händler; Heiler; Krieger; Schamane (Göttersprecher); Seher; Spürer.

#### **Modifikatoren der Fertigungsgruppen:**

Heimlichkeit +5, Wahrnehmung +3; Gesellschaft -5;

#### **Namensgebung bei Nosfera:**

Die Namensgebung der Nosfera orientiert sich an der von Menschen.

Nosfera							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.1	x1.0	x1.1	x1.0	x1.0	x0.6	x1.2	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 1.0 (135-210)		Größe-120	-	-	-

### 2.3.3. Taratze

Taratzen sind mutierte Riesenratten von tierhafter bis menschlicher Intelligenz, deren durchschnittliche Körpergröße bei 2,10 m liegt. Sie haben meist ein drahtig wirkendes Fell von vorwiegend grauschwarzer Färbung, obwohl auch schwarzes, weißes, braunes oder rötliches Fell vorkommen kann. Auch halb schwarze und halb weiße oder gar gescheckte Taratzen sind denkbar. Diese Farbgebungen sind jedoch allesamt sehr selten. Die Augen sind meistens rötlich oder schwarz. Ihr feines Gehör und ihr kräftiges Raubtiergebiss machen sie zu formidablen Jägern. Ihr Geruchssinn ist wesentlich besser entwickelt als der von Wulfanen.

#### **Vorzüge:**

*Ausgeprägter Geruchssinn*

Taratzen haben einen sehr guten Geruchssinn, der sogar besser ausgeprägt ist, als der von Wulfanen.

#### **Handicaps:**

*Verfolgt*

Taratzen werden von den meisten menschlichen Völkern als Fleischreserve angesehen, was oftmals zu erbitterten Kämpfen führt. Andererseits betrachten die meisten Taratzen die Menschen auch als nichts anderes als Beute.

**Empfohlene Rollen:** Barbar; Händler; Heiler; Kind der Wildnis; Krieger; Schamane (Göttersprecher); Seher; Spürer.

#### **Modifikatoren der Fertigungsgruppen:**

Wahrnehmung und Wildnisleben +5; Gesellschaft -7, Handwerk, Heilkunde, Sprache und Wissen -5,

#### **Namensgebung bei Taratzen:**

Die Namensgebung bei Taratzen folgt keinen bestimmten Regeln. Namen spiegeln häufig die Laute wider, welche die Riesenratten von sich geben. Andere Namen wiederum weisen auf eine Eigenschaft oder Besonderheit der betreffenden Taratze hin, wie z.B. Klette (verfilztes, nach allen Seiten abstehendes Fell) oder Klumpfuß (eine alte Kriegsverletzung). Aber auch die Übernahme von Namen anderer Völker ist denkbar.

#### **Beispiele männlicher Namen:**

Amoog, Corat, Einohr, Flinke Kralle, Krarat, Krieharr, Nerazaan, Rotschwanz, Rraar, Yrral

#### **Beispiele weiblicher Namen:**

Arrn, Jen zaza, Kekra, Ketraba

Taratze							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.2	x1.0	x1.2	x1.1	x0.5	x0.6	x1.3	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 0.6 (11-20)		x 1.2 (162-252)		Größe-90	Größe-50	-	-

### 2.3.4. Techno (Bunkermensch)

Die Technos oder auch Bunkermenschen sind Nachfahren jener Menschen, die die Katastrophe am 8. Februar 2012 geschützt in Bunkern überlebten. Ihre Technologie dürfte – nach der der Hydriten – die am weitesten fortgeschrittene sein. Die heutigen Bunkermenschen (Stand: 2516) sind kahlköpfige, rotäugige Albinos. Aufgrund ihrer über 500 Jahre andauernden Isolation hat sich bei ihnen eine fatale Immunschwäche entwickelt, die dafür sorgt, dass selbst ein hamloser Schnupfen tödlich ist. Die meisten können sich nur in geschlossenen Schutzanzügen an die Oberfläche wagen. Es gibt nur sehr wenige Technos, die ihre natürliche Immunität wiedererlangt haben.

Immune Bunkermenschen, die sich auf einer Außenmission befinden, dürften kaum als solche erkannt werden, da sie sich als Angehörige anderer menschlicher Völker ausgeben und entsprechend verkleidet sind. Aufgrund der Gefahr, die ihre moderne Technologie in den Händen primitiver Völker darstellt, müssen sich diese Agenten mit den in ihren Augen "primitiven" Waffen der Oberflächenwelt zufrieden geben. Das einzig wirklich moderne, das ein Techno-Agent mit sich führen darf, ist ein als Nahrungsbeutel getarnter Medikit (eine Art Erste Hilfe Koffer). Den einzigen echten Vorteil, den diese Agenten gegenüber anderen Völkern haben, ist ihre umfassende Kenntnis in unterschiedlichen Techniken der waffenlosen Selbstverteidigung.

#### **Vorzüge:**

##### *Technologischer Vorsprung*

Technos haben eine Entwicklung von über 500 Jahren hinter sich. Daher sind sie in der Lage, Technologien zu bedienen und zu reparieren, die für die Oberflächenbewohner entweder nur "gute Keulen" oder "magische/mystische Dinge" darstellen.

#### **Handicaps:**

##### *Geheimnis*

Techno-Agenten müssen ihre wahre Herkunft geheim halten, da die Gefahr zu groß ist, dass man sie für Götter oder gar Dämonen hält.

*Empfohlene Rollen: Dieb/Fallenspezialist; Händler; Heiler; Krieger.*

#### **Modifikatoren der Fertigungsgruppen:**

Heilkunde, Sprache, Technik und Wissen +7, Improvisieren und Körperkontrolle +5; Kämpfen -5; Wahrnehmung -3; Wildnisleben -7

#### **Namensgebung bei Technos:**

Die Namen der Bunkermenschen dürften den wenigsten Veränderungen unterlegen sein. Daher reicht es in den meisten Fällen aus, wenn man normale, an die jeweilige Region angepasste, Namen verwendet. Es gibt allerdings auch einige wenige Namen, die aus diesem Rahmen fallen.

#### *Beispiele männlicher Namen:*

Antonio; John; Martin; Pierre; Ivan; Solan; Victor; Viktor

#### *Beispiele weiblicher Namen:*

Anta; Barbara; Eve; Inge; Julia; Lisa; Martina; Nadja; Susan

Techno/Bunkermensch							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 0.7	x1.1	x0.5	x1.0	x2.0	x1.0	x1.0	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.5	(27-50)	x 0.8	(108-168)	Größe-100	-	-	-

### 2.3.5. Wulfane

Bei den Wulfanen handelt es sich um humanoide Wesen mit langem, vorwiegend dunkelbraunen Körperhaar. Andere Farben sind möglich. Schädelform, Ohren, Augen und Stirnpartie sind entfernt menschlich, jedoch sind auch wölfische Züge im äußeren Erscheinungsbild erkennbar. Wulfanen besitzen menschliche Intelligenz.

#### **Vorzüge:**

*Ausgeprägtes Gehör*

Wulfanen haben ein genauso gutes Gehör wie Taratzen.

#### **Handicaps:**

*Ehrenkodex*

Einige Wulfanenstämme haben einen Ehrenkodex, dem sie selbst dann folgen, wenn dieser sie in Schwierigkeiten bringt (z.B. "keinem Kampf aus dem Weg gehen").

#### *Intrigant*

Es gibt unter den Wulfanen Individuen, die man durchaus als "Meister der Intrige" bezeichnen könnte. Ein Ruf, für den vor allem die Wulfanen von Bolluna (Bologna) berüchtigt sind.

**Empfohlene Rollen:** Dieb/Fallenspezialist; Draufgänger; Glücksritter; Händler; Heiler; Kind der Wildnis; Krieger; Schamane (Göttersprecher).

#### **Modifikatoren der Fertigungsgruppen:**

Auftreten, Handwerk, Wahrnehmung und Wildnisleben +3; Kämpfen +5; Technik -3

#### **Namensgebung bei Wulfanen:**

Ein typisches Merkmal von Wulfannennamen ist, dass männliche Namen häufig auf -zek enden und weibliche auf -za oder -a. Weiterhin kommt in jedem Namen der Laut *r* oder *rr* vor. Andere Wulfannennamen können auch auf -kar oder -zak enden.

Die Namenselemente vor -kar, -za, -zak oder -zek lassen sich beliebig austauschen.

#### *Beispiele männlicher Namen:*

Arzak, Brellzek, Drokar, Drulzek, Fazek, Grimmzek, Grollzek, Karzak, Krallzek, Kriszek, Loorzek, Murrzek, Sizek, Urzek, Yurzak, Yurzek

#### *Beispiele weiblicher Namen:*

Benza, Brellza, Drulza, Grimmza, Grollza, Guza, Orpeza, Urgaza, Vekra, Veziltra, Yurza

Wulfane							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.2	x1.0	x1.2	x1.0	x1.0	x0.9	x1.2	x1.0
Alter	Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-	
x 1.0	(18-33)		x 1.1 (149-231)	Größe-90	-	-	-

## Kapitel 3: Charaktererschaffung





### 3.0. Einleitung

So, nun geht es ans Eingemachte: Wir werden unseren allerersten Charakter erschaffen. Kopiert euch den beiliegenden Charakterbogen und haltet drei Würfel und einen Stift bereit.

### 3.1. Der Charakterbogen

Ein Rollenspiel-Charakter ist im Prinzip nichts weiter als eine Sammlung von Beschreibungen und Zahlenwerten, die auf einem Datenblatt, dem *Charakterbogen* festgehalten werden.

### 3.2. Personalien

Zu den "Personalien" zählen alle Schriftfelder oberhalb des MADDRAX-Schriftzuges und der Bezeichnung "Charakterbogen".

#### 3.2.1. Spieler

Tragt in dieses Schriftfeld euren eigenen Namen ein!

*In dieses Schriftfeld trage ich meinen eigenen Namen ein, also Uwe Simon.*

#### 3.2.2. Charakter

In dieses Schriftfeld kommt der Name der Spielfigur.

*Da mein Charakter eine Taratze, also eine mutierte Ratte sein soll, muss dessen Name auch ein wenig nach den Tönen klingen, die Ratten von sich geben. Ich denke, "Krieharr" ist einigermaßen passend.*

#### 3.2.3. Spezies

Dieser Begriff steht stellvertretend für "Rasse". Der Name einer Spezies ist als Sammelbegriff für die verschiedenen Völker zu verstehen, die sie repräsentieren. So gibt es die Spezies Mensch, die Spezies der Taratzen (mutierte Ratten), die Spezies der Wulfanen (eine Art fischgesichtige Wolfsmenschen) etc.

*In dieses Schriftfeld trage ich das Wort "Taratze" ein.*

#### 3.2.4. Volk

Ein Volk stellt nur den Bruchteil einer bestimmten Spezies dar. So gibt es bei den Menschen die Völker der Suissani (Schweizer), der Roomani (Römer) oder das Volk der Nosfera, das aufgrund einer Mutation unter einer Blutkrankheit leidet, durch das es gezwungen ist, sich vom Blut anderer Wesen zu ernähren.

*Krieharr ist eine ganz normale Taratze, daher brauche ich in dieses Schriftfeld nichts einzutragen..*

#### 3.2.5. Herkunft

Die Herkunft gibt an, aus welchem Teil der Welt ein Charakter stammt.

*Um eine vertraute Region zu wählen, beschließe ich, dass meine Taratze in Doyzland (Deutschland) geboren wurde und irgendwo bei Coellen (Köln) aufwuchs und lebt.*

### 3.2.6. Geschlecht

Dies dürfte eigentlich für sich sprechen: Mann oder Frau.

*Da ich männlichen Geschlechts bin, ist es mein Taratzencharakter ebenfalls.*

### 3.2.7. Haare

Hiemit ist die Haarfarbe eines Charakters gemeint. Bei einigen Wesen (z.B. Taratzen) kann man es auch stellvertretend für die Farbe des Fells verwenden.

*Krieharr hat ein dunkelbraunes, seidig glänzendes, gepflegtes Fell, wodurch er auf Menschen etwas weniger abstoßend wirkt als andere Taratzen.*

### 3.2.8. Augen

Die Augenfarbe des Charakters.

*Wie die meisten Taratzen hat auch meine schwarze Augen.*

### 3.2.9. Teint

Mit Teint ist die Hautfarbe eines Charakters gemeint, die durch Mutationen durchaus außergewöhnliche Färbungen oder Musterungen angenommen haben kann.

*In dieses Schriftfeld muss ich gar nichts eintragen, da Taratzen am gesamten Körper Fell tragen.*

### 3.2.10. Alter

Dies ist das Alter des Charakters, in dem er seine Karriere als Abenteurer beginnt. Das Alter erhält man, indem man mit 3W würfelt und 15 hinzu addiert.

$$\text{Alter} = 3W + 15$$

Auf diese Weise sind Ergebnisse zwischen 18 und 33 Jahren möglich. Dies gilt jedoch ausschließlich für menschliche Charaktere. Die Altersmodifikatoren für die nichtmenschlichen Völker wurden bereits in Kapitel 2 aufgeführt.

*Ich würfle mit 3W und erziele ein Ergebnis von 12 Punkten. 12+15 macht 27. Krieharrs tatsächliches Alter finde ich heraus, indem ich diesen Wert mit 0,6 (Taratze) malnehme. Demnach ist mein Charakter tatsächlich (27x0,6=16,2=) 16 Jahre alt.*

### 3.2.11. Größe

Auch dies dürfte für sich sprechen: die Größe eines Charakters in Zentimetern. Die Größe kann man mit Hilfe der folgenden Tabelle auswürfeln:

3W	Größe	3W	Größe	3W	Größe	3W	Größe
3	135 cm	7	155 cm	11	175 cm	15	195 cm
4	140 cm	8	160 cm	12	180 cm	16	200 cm
5	145 cm	9	165 cm	13	185 cm	17	205 cm
6	150 cm	10	170 cm	14	190 cm	18	210 cm

Auch hier kann sich die ermittelte Größe aufgrund der Zugehörigkeit zu einer bestimmten Spezies nach oben oder unten hin verändern.

*Ich würfle auf der Größentabelle von Abschnitt und erziele mit 3W eine 12, was einem Ergebnis von 180 Zentimetern bzw. 1,80 Metern entspricht. Durch den Rassenmodifikator wird die Größe mit 1,2 malgenommen, sodass meine Taratze im Endeffekt beeindruckende (200x1,2=) 216 cm groß ist.*

### 3.2.12. Gewicht

Hiemit ist das Gewicht des Charakters in kg gemeint. Das Gewicht errechnet sich, indem man von der Größe den Wert 100 abzieht. Diese Regelung gilt jedoch nur für Menschen. Wer aber einen fetten Charakter haben will oder ein schwächtiges Hemd, der kann das auch variieren.

$$\text{Gewicht} = \text{Größe} - 100$$

*Ich schaue unter dem Rassenmodifikator nach und sehe, dass ich von Krieharrs Größe den Wert 90 abziehen muss, sodass ich auf ein Gewicht von (216-90=) 126 kg komme.*

### 3.2.13. Handhabung

Hier könnt ihr festlegen, ob euer Charakter Links- oder Rechtshänder ist.

*Da ich selber Rechtshänder bin, ist es Krieharr ebenfalls.*

### 3.2.14. Schweiflänge

Dieses Schriftfeld ist für euch nur dann von Bedeutung, wenn ihr einen Charakter spielen wollt, dessen Spezies sich aus einer Tierart entwickelt hat, die ihr verlängertes Rückgrat als Waffe einsetzen kann. Die Schweiflänge wird in Zentimetern angegeben und entspricht der Reichweite als "Waffe".

*Da mein Charakter seinen Schwanz als Waffe ("Peitsche") einsetzen kann, wird in dieses Feld auch dessen Länge eingetragen, die ich Kapitel 11 entnehmen kann. Um die Schweiflänge zu berechnen, ziehe ich einfach 50 cm von der Körpergröße ab, sodass diese (216-50=) 166 cm beträgt.*

### 3.2.15. Flügelspannweite

Sollte ein Charakter Flügel besitzen, so kann er hier die Länge eintragen, die beide (oder auch vier) Flügel haben, wenn sie voll ausgestreckt sind. Damit die Flügel den Charakter überhaupt tragen können, muss deren Spannweite mindestens drei Mal so groß sein wie dessen Körpergröße.

$$\text{Flügelspannweite} = \text{Größe} \times 3$$

*Da mein Charakter keine Flügel besitzt, entfällt das Ausfüllen dieses Schriftfeldes.*

### 3.2.16. Heldenpunkte

Heldenpunkte sind für die Spieler eine Möglichkeit, mindestens einmal pro Abenteuer eine besondere Aktion durchführen zu können, ohne sich um die Spielregeln oder um Proben kümmern zu müssen. Natürlich muss so etwas in einem vernünftigen Rahmen bleiben.

Wenn ein schwächtiger Charakter im Zorn mit der Faust auf einen Marmortisch haut und dieser dabei zu Bruch geht, ist dieser Effekt durchaus den Einsatz eines Heldenpunktes wert. Ein Charakter, der noch nie in seinem Leben fliegen oder teleportieren konnte, wird dies auch durch den Einsatz von Heldenpunkten nicht schaffen.

Heldenpunkte bieten den Spielern einfach nur die Möglichkeit, wenigstens einmal während eines Abenteuers heldenhafte Aktionen durchführen zu können, ohne gleich dafür würfeln zu müssen.

Pro Abenteuer hat ein Spieler mindestens einen Heldenpunkt zur Verfügung. Durch besonders gutes Agieren oder außergewöhnliche Ideen kann er sich maximal zwei weitere Heldenpunkte dazuverdienen.

Kein Spieler kann mehr als drei Heldenpunkte auf einmal zur Verfügung haben!

*Jeder Charakter hat zu Beginn seiner Karriere nur einen einzigen Heldenpunkt zur Verfügung, alle anderen muss er sich im Verlauf eines Abenteuers dazuverdienen. Also trage ich in dieses Schriftfeld vorerst eine 1 ein.*

### 3.2.17. Rolle

Hierbei handelt es sich schlicht um die "Rolle", die der Spieler darstellt. Dies kann der Beruf des Charakters sein (Aruula wäre demnach eine "Kriegerin" oder eine "Lauscherin", Matt Drax ein "Jetpilot" oder ein "HiTech-Krieger"), eine Bestimmung ("Kind der Wildnis") oder etwas ganz anderes (z.B. "Glücksritter" oder "Barbar").

*Krieharr ist seherisch veranlagt, wodurch es ihm möglich war, alleine zu überleben, ohne sich zu einer Netaratze (vom Wahnsinn befallene Einzelgänger) zu entwickeln. Aufgrund seiner Begabung sah mein Charakter die Vernichtung seines Stammes voraus und floh einen Tag vor dem Unglück. Seine Rolle ist also die eines "Sehers".*

### 3.2.18. Ruf

Dies entspricht in etwa der Erfahrungsstufe anderer Rollenspielsysteme. Der "Ruf" gibt an, wie erfahren ein Charakter als Abenteurer ist. Dieser kann von "unerfahren" über "Amateur" und "Veteran" bis hin zum "Mythos" reichen.

Je mehr Abenteuer ein Charakter besteht, umso besser wird sein Ruf, und je besser sein Ruf ist, desto größer ist auch sein Bekanntheitsgrad.

Stufe	Ruf	Stufe	Ruf
1.	unerfahren	8.	Meister
2.	Anfänger	9.	Großmeister
3.	Dilettant	10.	Hochmeister
4.	Amateur	11.	Altmeister
5.	Profi	12.	Erzmeister
6.	Experte	13.	Legende
7.	Veteran	14.	Große Legende
		15.	Mythos

*Ruf: Da Krieharrs Abenteurerkarriere erst beginnt, hat er noch den Ruf, als Abenteurer "unerfahren" zu sein.*

*Nachdem diese Punkte geregelt sind, sieht der oberste Teil auf der linken Hälfte des Charakterbogens so aus:*

Spieler	<i>Uwe Simon</i>	Haare	<i>dunkelbraun</i>	Handhabung	<i>Rechtshänder</i>
Charakter	<i>Krieharr</i>	Augen	<i>schwarz</i>	Schweiflänge	<i>166 cm</i>
Spezies	<i>Taratze</i>	Teint	<i>--</i>	Flügelspannw.	<i>--</i>
Volk	<i>--</i>	Alter	<i>16 Jahre</i>	Heldenpunkte	<i>1 [max. 3]</i>
Herkunft	<i>Coellen (Köln)</i>	Größe	<i>216 cm</i>	Rolle	<i>Seher</i>
Geschlecht	<input checked="" type="checkbox"/> m <input type="checkbox"/> w	Gewicht	<i>126 kg</i>	Ruf	<i>unerfahren</i>

### 3.3. Ermitteln der Attributswerte

Ihr habt 90 "Attributspunkte" (AP) zur Verfügung, die ihr beliebig auf die acht Eigenschaften in der mit "Basis" gekennzeichneten Spalte des Charakterbogens (Schriftfeld "Attributswerte") verteilen könnt. Achtet aber bitte darauf, dass kein Wert kleiner als 3 oder größer als 18 sein darf.

Die Modifikatoren von spielbaren Völkern liegen zwischen  $\times 0.1$  und  $\times 2.0$ , sodass die meisten Charaktere letztendlich Attributswerte zwischen 1 und 36 aufweisen werden.

*Nachdem ich die Rassenmodifikatoren in die mit "Mod." gekennzeichnete Spalte übertragen habe, verteile ich die mir zur Verfügung stehenden 90 Punkte auf die einzelnen Attribute. Anschließend schaue ich in Kapitel 2 auf der Tabelle mit den Rassenmodifikatoren nach und übertrage die dort ausgerechneten Werte – und natürlich vergesse ich auch nicht, den Stärkebonus einzutragen.*

Attributswerte			
Attribute	Basis	Mod.	Wert
ST	9	$\times 1.2$	11
GE	12	$\times 1.0$	12
KO	9	$\times 1.2$	11
RE	10	$\times 1.1$	11
IN	15	$\times 0.5$	8
CH	13	$\times 0.6$	8
WA	9	$\times 1.3$	12
WI	13	$\times 1.0$	13
Stärkebonus			+1

### 3.4. Veränderliche Werte

Einige Werte der Charaktere können sich während des Spieles laufend verändern. Diese sind die *Lebensenergie* und die *Mentalenergie*. Um deren Werte zu bestimmen verwendet man die Zahlen in der Spalte "Werte".

Im Gegensatz zu den meisten anderen Rollenspielen können weder die Lebens- noch die Mentalenergie gesteigert werden! Auf diese Weise vermeide ich die Erschaffung von nahezu unbezwingbaren "Superhelden".

#### 3.4.1. Lebensenergie (LE)

Jeder Charakter besitzt ein gewisses Maß an Lebensenergie, das sich aus der Summe der Attribute Stärke (Körpermasse) und Konstitution (Widerstandskraft gegenüber Verletzungen) ergibt. Ein Charakter, dessen Lebensenergie auf 0 sinkt, ist nicht tot, sondern nur bewusstlos. Dies soll die Schwächung durch den Blutverlust und die Körperliche Anstrengung während eines Kampfes widerspiegeln.

$$LE = ST + KO$$

*Meine Taratze hat eine Stärke und eine Konstitution von jeweils 11 Punkten. Ihre Lebensenergie hat daher einen Wert von  $(11+11=)$  22 Punkten.*

#### 3.4.2. Mentalenergie (ME)

Die Mentalenergie spiegelt jenes Potential wider, das es einigen Charakteren ermöglicht, Psi-Kräfte (Telepathie, Telekinese, etc.) anzuwenden. Die Mentalenergie errechnet sich aus der Intelligenz (Wissen, wie man die Kraft einsetzt) und der Willenskraft (Konzentration) eines Charakters.

$$ME = IN + WI$$

*Krieharrs Intelligenz beträgt 8 Punkte, seine Willenskraft 13. Seine Mentalenergie beträgt deshalb  $(8+13=)$  21 Punkte.*

### **3.4.2.1. Mentalenergie bei Charakteren ohne Psi-Begabungen**

Auch für Charaktere, die über keinerlei Psi-Kräfte verfügen, wird die Mentalenergie errechnet, der entsprechende Wert jedoch halbiert.

### **3.4.3. Koma**

Ein Charakter fällt ins Koma, wenn er so viele Punkte verloren hat, dass er bei einem Viertel seiner maximalen LE unter Null angelangt ist. Ihm muss dann jeden Tag eine Konstitutionsprobe (KO-Probe) gelingen, um seinen Zustand stabil zu halten (ansonsten verliert er – je nach Schwere des Komas – 1 bis 3 Punkte Lebensenergie im negativen Bereich). Weiterhin ist eine WI-Probe erforderlich. Gelingt diese, ist der Charakter aus dem Koma erwacht.

$$\text{Koma} = \text{LE} : 4 \text{ (gerundet)}$$

*Krieharr fällt erst dann in ein Koma, wenn er  $(22:4=5,5=)$  6 Punkte Lebensenergie im Minusbereich verloren hat.*

### **3.4.4. Tod**

Ein Charakter gilt als klinisch tot, wenn er die Hälfte seiner Lebensenergie im Minusbereich verloren hat. Ihm muss dann jeden Tag eine KO-Probe gelingen, um seinen Zustand stabil zu halten. Ein klinisch toter Charakter kann durchaus noch wiederbelebt werden, indem man beispielsweise medizinische Elektroschocker oder mutierte Kräuter mit entsprechend belebender Wirkung einsetzt.

$$\text{Tod} = \text{LE} : 2 \text{ (gerundet)}$$

*Mein Taratzenseher gilt erst dann als klinisch tot, wenn er  $(22:2=)$  11 Punkte Lebensenergie im Minusbereich verloren hat.*

### **3.4.4.1. Endgültiger Tod**

So lange ein Charakter als klinisch tot gilt, besteht noch eine Chance, ihn wiederzubeleben. Da dies jedoch nicht immer funktioniert, gilt folgendes: Ein Charakter ist erst dann endgültig tot (er kann dann nicht mehr wiederbelebt werden), wenn er zusätzliche fünf Punkte Lebensenergie/Mentalenergie im Minusbereich verliert (die nicht auf dem Charakterbogen eingetragen werden).

### **3.4.5. Mentales "Ausbrennen"**

Auch der übermäßige Gebrauch von Psi-Kräften kann dazu führen, dass ein Charakter ins Koma fällt oder stirbt. Dieser Vorgang wird in der Regel als "Ausbrennen" bezeichnet.

Die Werte für Koma und Tod errechnen sich auch hier nach den gleichen Formeln, allerdings wird in diesem Fall die *Mentalenergie* eines Charakters als Basis genommen.

$$\text{Koma} = \text{ME} : 4 \text{ (gerundet)}$$

$$\text{Tod} = \text{ME} : 2 \text{ (gerundet)}$$

*Wenn Krieharr seine mentalen Kräfte überstrapaziert, fällt er bereits bei Verlust von  $(21:4=5,2=)$  -5 Punkten Mentalenergie in ein Koma.*

*Bei einem "Mentalen Ausbrennen" tritt der klinische Tod schon bei Verlust von  $(21:2=10,5=)$  -11 Punkten Mentalenergie auf.*

Die veränderlichen Werte dürften auf meinem Charakterbogen nun so aussehen:

Veränderliche Werte			
	Leben	Koma	Tod
LE	22	-6	-11
ME	21	-5	-11

### 3.5. Kampfeigenschaften

Konflikte wird es wohl immer geben und nicht immer können diese friedlich beigelegt werden. In der Welt von MADDRAX dürfte dies sogar in wesentlich stärkerem Maße der Fall sein. Um dem Rechnung zu tragen, besitzt jeder Charakter folgende Kampfeigenschaften: *Attacke Fernkampf, Attacke Nahkampf, Initiative, Moral und Parade*:

#### 3.5.1. Attacke, Fernkampf (AtF)

Wird verwendet, wenn ein Charakter Schuss-, Wurf- oder Schleuderwaffen einsetzt.

$$\text{AtF} = (\text{ST} + \text{GE} + \text{WA}) : 3 \text{ (gerundet)}$$

*Krieharr hat eine Stärke von 11, sowie ein Geschick und eine Wahrnehmung von 12. Also ein Gesamtergebnis von  $(11+12+12=)$  35 Punkten. Diese durch 3 geteilt ergeben einen Fernkampfwert von  $(35:3=11,67=)$  12 Punkten.*

#### 3.5.2. Attacke, Nahkampf (AtN)

Dieser Wert gilt für alle Nahkampfwaffen vom Schwert über das Messer und den Degen bis hin zur bloßen Faust.

$$\text{AtN} = (\text{ST} + \text{GE} + \text{RE}) : 3 \text{ (gerundet)}$$

*Mein Taratzenseher hat eine Stärke von 11, ein Geschick von 12 und einen Reflexwert von 11. Daraus ergibt sich eine Summe von  $(11+12+11=)$  34 Punkten. Diese durch 3 geteilt ergeben einen Nahkampfwert von  $(34:3=11,33=)$  11 Punkten.*

#### 3.5.3. Initiative (Ini.)

Hierdurch wird festgelegt, wer in einer Kampfsituation als Erster handeln darf.

$$\text{Ini} = (\text{GE} + \text{RE} + \text{WA} + \text{WI}) : 4 \text{ (gerundet)}$$

*Krieharrs Geschick von 12, seine Reflexe von 11, seine Wahrnehmung von 12 und seine Willenskraft von 13 Punkten ergeben  $(12+11+12+13=)$  48 Punkte. Dieser Wert durch 4 geteilt ergibt eine Initiative von  $(48:4=)$  12 Punkten.*

#### 3.5.4. Moral (ML)

Hierbei handelt es sich nicht um die Ethik des Charakters, sondern schlichtweg um dessen Kampfmoral. Durch sie wird definiert, wie "mutig" ein Charakter im Kampf ist.

$$\text{ML} = (\text{IN} + \text{CH} + \text{WI}) : 3 \text{ (gerundet)}$$

In bestimmten Situationen des Kampfes wird es für einen Charakter unvermeidlich sein, eine Probe gegen seine Kampfmoral durchzuführen. Dieser Vorgang wird im Spiel allgemein als Moralcheck (MC) bezeichnet. Auch hier gilt: Ein Ergebnis von kleiner oder gleich dem Moralwert ist ein Erfolg.

*Mein Charakter besitzt eine Intelligenz und ein Charisma von 8, sowie eine Willenskraft von 13. Dies ergibt eine Summe von  $(8+8+13=)$  29 Punkten. Der Moralwert beträgt  $(29:3=9,67=)$  10 Punkte*

### 3.5.4.1. Moralbegriff

Damit ihr den "Mut" eures Charakters einschätzen könnt, ist jedem Moralwert ein etwas aussagekräftigerer Begriff zugeordnet.

Wert	Moralbegriff (Kampfmoral)	Wert	Moralbegriff (Kampfmoral)
1-3	demoralisiert	11	entschlossen
4	feige	12	standhaft
5	unzuverlässig	13	tapfer
6	überängstlich	14	mutig
7	ängstlich	15	heldenhaft
8	unsicher	16	draufgängerisch
9	vorsichtig	17	leichtsinnig
10	wachsam	18	todesverachtend

Aufgrund seines Moralwertes von 10 ist Krieharr "wachsam".

### 3.5.5. Parade (Pa)

In Nahkampfsituationen besteht die Möglichkeit, einen eingehenden Angriff abzu-blocken, indem man beispielsweise ein Schwert mit einem Schild oder der eigenen Waffe abwehrt. Dieser Vorgang wird als Parieren, bzw. Parade bezeichnet.

$$Pa = (GE+RE+WA) :3 \text{ (gerundet)}$$

**Beispiel:** Krieharr hat ein Geschick von 12, einen Reflexwert von 11 und eine Wahrnehmung von 12. Dies ergibt eine Summe von  $(12+11+12=)$  35 Punkten. Dies geteilt durch 3 ergibt  $(35:3=11,67=)$  12 Punkte.

Nachdem ich die Kampfeigenschaften ausgerechnet habe, sieht das entsprechende Schriftfeld auf dem Charakterbogen so aus:

Kampfeigenschaften		
Angriff, Fernkampf	(AtF)	12
Angriff, Nahkampf	(AtN)	11
Initiative	(Ini.)	12
Moral	(ML)	10
Parade	(Pa)	12
Moralbegriff: WACHSAM		

## 3.6. Tragkraft und Bewegung

In diese Schriftfelder könnt ihr eintragen, wie viel Gewicht ein Charakter tragen kann und wie schnell er sich bewegt.

### 3.6.1. Tragkraft

Die Tragkraft gibt an, wie viel Gewicht in kg ein Charakter tragen kann (Rüstung zählt nicht). Die Leistungsfähigkeit in diesem Bereich ist in *normale Tragkraft (TKn)*, *extreme Tragkraft (TKe)* und *maximale Tragkraft (TKm)* unterteilt.

#### Normale Tragkraft (TKn):

Dies ist die Menge an Gewicht, die ein Charakter tragen kann, ohne dass sein Bewegungstempo dadurch vermindert wird. Die normale Tragkraft entspricht dem halben Stärkewert in kg.

$$TKn = ST \times 0,5 \text{ in kg}$$



*Krieharrs Stärke beträgt 11, sodass er in der Lage ist, ein Gewicht von  $(11:2=5,5=)$  6 kg zu tragen, ohne dass ihn diese Belastung in seiner Beweglichkeit behindert.*

### **Extreme Tragkraft (TKe):**

Die extreme Tragkraft entspricht dem Fünffachen der normalen Tragkraft und liegt nahe der Leistungsgrenze einer Person.

$$\text{TKe} = \text{TKn} \times 5 \text{ in kg}$$

*Die extreme Tragkraft meiner Taratze entspricht dem fünffachen Wert ihrer normalen Tragkraft. Sie kann demnach  $(6 \times 5 =)$  30 kg tragen, muss aber bei diesem Gewicht langsamer gehen.*

### **Maximale Tragkraft (TKm):**

Die maximale Tragkraft entspricht dem fünfzehnfachen Wert der normalen Tragkraft. Der Begriff "Tragkraft" ist hier allerdings ein wenig unpassend, denn bei dieser Belastung kann man Objekte nur noch ziehen oder schieben. Eventuell besteht noch die Möglichkeit, dieses Gewicht zu stemmen und über sehr, sehr kurze Strecken zu tragen.

$$\text{TKm} = \text{TKn} \times 15 \text{ in kg}$$

*Krieharrs maximale Tragkraft entspricht dem fünfzehnfachen Wert seiner normalen Tragkraft. Er ist in der Lage, bis zu  $(11 \times 15 =)$  165 kg zu ziehen, zu schieben oder über extrem kurze Strecken zu tragen. Krieharr kann dieses Gewicht auch für eine begrenzte Zeit stemmen.*

## **3.6.2. Bewegung**

Die Bewegung gibt an, wie viele Meter ein Charakter pro Sekunde zurücklegen kann, wenn er rennt. Dies ist besonders im Kampf wichtig.

### **3.6.2.1. Bewegung zu Land (BLa)**

Die Bewegung zu Land basiert auf dem Attribut "Reflexe" (= Schnelligkeit) und lässt sich anhand der folgenden Tabelle direkt ablesen:

RE-Wert	m/sek	km/h*	RE-Wert	m/sek	km/h*
1	1	3,6	13-15	6	21,6
2	1	3,6	16-17	7	25,2
3	2	7,2	18	8	28,8
4- 5	3	10,8	19	9	32,4
6- 8	4	14,4	20	10	36,0
9-12	5	18,0	+5**	+1	+3,6

\* Will man die Stdkilometer ermitteln, so muss man die m/sek mit 3,6 malnehmen.

\*\* für jeweils 5 weitere angefangene Punkte über 20 erhöht sich die BLa um 1 m/sek. Ein Charakter mit einem RE-Wert von 27 würde eine BLa von 12 m/sek (= 43,2 km/h) besitzen.

Wenn eine Person mit normalem Tempo geht, so entspricht dies einem Viertel der m/sek (gerundet).

*Ich nehme Krieharrs Reflexwert (11), vergleiche ihn mit der obigen Tabelle und sehe, dass meine Taratze 5 Meter in der Sekunde (18,0 km/h) rennend zurücklegen kann.*

### 3.6.2.2. Bewegung im Wasser (BWa)

Die Bewegung im Wasser beträgt für Landbewohner ein Fünftel der normalen Bewegung an Land, bei Wasserbewohnern entspricht sie dem dreifachen (!) Wert.

$$\text{BWa (Landbewohner)} = \text{BLa} : 5 \text{ (gerundet)}$$

$$\text{BWa (Wasserbewohner)} = \text{BLa} \times 3 \text{ (gerundet)}$$

*Da meine Taratze ein Landbewohner ist, wird ihr Wert in BLa durch 5 geteilt. Dies ergibt einen Wert von (5:5=) 1 m/sek, die Krieharr schwimmend zurücklegen kann.*

### 3.6.2.3. Bewegung in der Luft (BLu)

Die Bewegung in der Luft entspricht dem dreifachen Tempo der Bewegung an Land.

$$\text{BLu} = \text{BLa} \times 3 \text{ (gerundet)}$$

*Da Krieharr nicht fliegen kann, trage ich in dieses Schriftfeld einen Strich ein.*

*Nachdem ich auch das Bewegungstempo meiner Taratze ermittelt habe, sieht das entsprechende Schriftfeld folgendermaßen aus:*

Tragkraft und Bewegung			
Tragkraft (kg)		Bewegung (m/sec.)	
normal	6	Land	5
extrem	30	Wasser	1
max.	165	Luft	-

### 3.6.3. Behinderung durch Traglast

Ab einer gewissen Belastung kann sich ein Charakter nicht mehr so schnell bewegen. Für jeweils 15 kg an mitgeführtem Gewicht verringert sich sein Bewegungstempo um einen Meter pro Sekunde.

*Krieharr kann sich ohne jede Belastung innerhalb einer Sekunde 5 m weit bewegen. Würde er nun 50 kg mit sich herumschleppen, so wäre seine Bewegung um 3 m/sek. Reduziert, sodass er nur noch 2 m innerhalb einer Sekunde zurücklegen kann.*

## 3.7. Besondere Fähigkeiten

Hier könnt ihr Psi-Fähigkeiten (diese werden in Kapitel 8 beschrieben) oder auch bestimmte andere Fähigkeiten (z.B. Nachtsicht) eures Charakters eintragen. Die mit "ME", "FW" und lfd." Gekennzeichneten Spalten müssen nur bei Psi-Kräften ausgefüllt werden.

## 3.8. Fertigkeiten

Die Fertigungsgruppen und die Fertigkeiten werden im nächsten Kapitel behandelt, aber ihr könnt hier bereits den Fertigungs-Grundwert (FGW) ausrechnen. Vergesst aber nicht, die in Kapitel 2 aufgeführten Modifikatoren mit einzubeziehen.

## 3.9. Aussehen

Hier könnt ihr eintragen, wie ihr euch das Aussehen eures Charakters vorstellt, welche Kleidung er trägt, welche besonderen Kennzeichen er hat usw.

### 3.10. Persönlichkeit

Tragt hier ein, wie sich euer Charakter in bestimmten Situationen verhält oder welche Gewohnheiten er hat.

### 3.11. Hintergrundgeschichte

Denkt euch einfach eine kurze Lebensgeschichte für den Charakter aus. Sie gibt dem Spielleiter die Möglichkeit, einige Abenteuer zu schreiben, die speziell auf eure Spielfigur zugeschnitten sind.

### 3.12. Ergänzungen zur Person

Hier kommen all die Sachen hinein, die euch noch nachträglich zu eurem Charakter einfallen, wie z.B. Decknamen, Auszeichnungen oder Ergänzungen zur Hintergrundgeschichte.

### 3.13. Anmerkungen und Notizen

In dieses Schriftfeld könnt ihr weitere Dinge eintragen, die euch noch zu eurem Charakter einfallen

### 3.14. Erhaltene Abenteuer

In dieses Schriftfeld werden mit Bleistift (!) die Abenteuer eingetragen, die euer Charakter bisher bestanden hat. Durch gutes Agieren oder besonders ausgefallene Ideen könnt ihr für euren Charakter Zehntel-, Viertel-, halbe und – in ganz seltenen Fällen – ganze Abenteuer dazu verdienen. Der betreffende Spieler holt gewissermaßen "mehr aus dem Abenteuer heraus".

Stufe	Ruf	Abent.	ges.	Stufe	Ruf	Abent.	ges.
1.	unerfahren	0	0	8.	Meister	7	28
2.	Anfänger	1	1	9.	Großmeister	8	36
3.	Dilettant	2	3	10.	Hochmeister	9	45
4.	Amateur	3	6	11.	Altmeister	10	55
5.	Profi	4	10	12.	Erzmeister	11	66
6.	Experte	5	15	13.	Legende	12	78
7.	Veteran	6	21	14.	Große Legende	13	91
				15.	Mythos	14	105

Die mit "Abent." (= Abenteuer) gekennzeichnete Spalte gibt an, wie viele Abenteuer bestanden werden müssen, um den Ruf des Charakters von einer Stufe zur nächsthöheren zu verbessern. In der mit "ges." (= gesamt) gekennzeichneten Spalte steht, wie viele Abenteuer man insgesamt benötigt, um einen bestimmten Ruf zu erreichen.

Somit wäre der wesentliche Teil des Charakterbogens ausgefüllt und die Charaktererschaffung vorerst abgeschlossen.

## Kapitel 4: Attribute und Fertigkeiten



## 4.0. Die Attribute

Mit "Attribut" sind die körperlichen und geistigen Eigenschaften eines Charakters gemeint. Es gibt insgesamt 8 verschiedene Attribute. Diese sind: Stärke, Geschick, Konstitution, Reflexe, Intelligenz, Charisma, Wahrnehmung und Willenskraft.

### 4.1. Die körperlichen Attribute

**Stärke (ST):** Die Stärke ist sowohl ein Maß für rohe Muskelkraft als auch dafür, diese mit möglichst wenig Aufwand möglichst effektiv einzusetzen. Die Stärke spiegelt außerdem die Masse eines Körpers wider. Je mehr Masse ein Körper hat, desto unempfindlicher ist er gegenüber Verletzungen. Stärke ist vor allem die Basis für die Tragkraft eines Charakters.

Je nach Stärke kann es vorkommen, dass ein Charakter aufgrund überschüssiger Kraft mit einer Nahkampfwaffe, einem Bogen oder einer Zwillie (eine Art Steinschleuder) mehr Schaden verursacht. Er erhält auf seine Angriffs- und Schadenswürfe einen Stärkebonus.

Wert	Bonus	Wert	Bonus
1-10	0	19-20	+5
11-12	+1	21-25	+6
13-14	+2	26-30	+7
15-16	+3	31-35	+8
17-18	+4	36*	+9

Der Maximalwert für die Angehörigen einer spielbaren Spezies kann ( $2 \times 18 =$ ) 36 Punkte betragen, sodass der stärkste spielbare Charakter einen maximalen Stärkebonus von +9 haben kann.

Diese Stärkeboni gelten nicht für Armbrüste, moderne oder futuristische Schusswaffen, da deren Schadenswirkung nicht von der Stärke des Anwenders abhängt! Einen Bogen oder eine Zwillie kann man unterschiedlich stark spannen; bei einer Armbrust ist diese Spannung immer konstant (lässt man den Materialverschleiß außer Acht).

**Geschick (GE):** Geschick, oder auch Geschicklichkeit ist ein Maß für die körperliche Gewandtheit und Fingerfertigkeit eines Charakters.

**Konstitution (KO):** Die Konstitution stellt die körperliche Widerstandskraft eines Charakters gegen Schaden, Krankheiten und Gifte sowie dessen Ausdauer dar.

**Reflexe (RE):** Reflexe spiegeln die Fähigkeit eines Charakters wider, sich auf plötzlich eintretende bedrohliche Situationen einzustellen und im richtigen Moment genau das Richtige zu tun. Die Reflexe geben aber auch wieder, wie schnell ein Charakter ist.

### 4.2. Die geistigen Attribute

**Intelligenz (IN):** Intelligenz ist sowohl ein Maß für die Auffassungs- und Kombinationsgabe eines Charakters als auch seines Lernvermögens.

Anmerkung: Die Spieler sollten – so weit dies möglich ist – ihren eigenen Kopf zur Lösung von Problemen verwenden. Gegen den Intelligenzwert sollte nur dann gewürfelt werden, wenn den Spielern die Ideen ausgehen und das Abenteuer weitergehen soll.

**Charisma (CH):** Das Charisma stellt in erster Linie die persönliche Ausstrahlung eines Charakters dar, seine Redegewandtheit, sein Auftreten und sein diplomatisches Geschick. In Ausnahmefällen kann man den Charismawert jedoch auch für das Aussehen eines Charakters verwenden (dies fällt jedoch in den Entscheidungsbereich des SL).

**Wahrnehmung (WA):** Wahrnehmung umfasst im großen Ganzen die fünf Sinne Hören, Sehen, Riechen, Fühlen und Schmecken.

**Willenskraft (WI):** Die Willenskraft ist in gewissem Sinne das geistige Gegenstück zur Konstitution. Sie steht für Durchsetzungsvermögen und die Fähigkeit, Versuchungen und geistigen Beeinflussungen widerstehen zu können. Außerdem ist Willenskraft erforderlich, um "Magie" (Psi-Kräfte) einzusetzen.

### 4.3. Ermitteln der Attributswerte

Jeder Spieler hat 90 "Attributspunkte" (AP) zur Verfügung, die er beliebig auf seine acht Eigenschaften in der mit "Basis" gekennzeichneten Spalte des Charakterbogens verteilen kann. Achtet aber darauf, dass kein Wert kleiner als 3 oder größer als 18 sein darf.

Die Modifikatoren von spielbaren Völkern können zwischen 0,1 und 2,0 liegen, so dass die meisten Charaktere am Ende Attributswerte zwischen 1 und 36 aufweisen werden.

Auf diesen Abschnitt werde ich in Kapitel 5 noch einmal genauer eingehen.

### 4.4. Fertigungsgruppen

Fertigkeiten lassen sich in 16 Fertigungsgruppen einteilen, anhand derer die Fertigungs-Grundwerte ermittelt werden.

<b>Fertigungsgruppe</b>	<b>Fertigungs-Grundwert (FGW)</b>
Auftreten	(GE+N+CH) :3
Beruf	(ST+GE+IN) :3
Gesellschaft	(IN+CH+WA) :3
Handwerk	(GE+IN+WA) :3
Heilkunde	(GE+IN+WA) :3
Heimlichkeit	(GE+IN+WA) :3
Improvisieren	(GE+IN+WA) :3
Kämpfen	(ST+GE+RE) :3
Körperbeherrschung	(ST+GE+KO) :3
Körperkontrolle	(KO+IN+WI) :3
Sprache	(GE+IN+WA) :3
Technik	(GE+IN+WA) :3
Tiere	(GE+IN+CH) :3
Wahrnehmung	(IN+WA) :2
Wildnisleben	(ST+KO+WI) :3
Wissen	(IN+WA) :2

#### **4.4.1. Erläuterung der Fertigungsgruppen**

##### **Auftreten**

Diese Fertigungsgruppe umfasst vor allem Tätigkeiten, die man vor Publikum vorführt, aber auch das Auftreten (Verhalten anderen gegenüber und im gesellschaftlichen Bereich) an sich fällt unter diese Kategorie.

##### **Beruf**

Diese Fertigungsgruppe umfasst Fertigkeiten, die als Bezeichnung einen Beruf enthalten, wie z.B. der Veterinär.

##### **Gesellschaft**

Unter diesen Oberbegriff fallen alle Fertigkeiten, die sich speziell mit der Interaktion zwischen verschiedenen Personen befassen, wie z.B. Diplomatie, Feilschen oder Menschenkenntnis.

##### **Handwerk**

Diese Kategorie umfasst die Fertigkeiten, bei denen durch körperlichen Einsatz etwas hergestellt wird. Beispiele für Handwerke sind Bogenbau, Braukunst oder Schlossern.

##### **Heilkunde**

Diese Fertigungsgruppe umfasst medizinische Kenntnisse von der Diagnose über die Erste Hilfe bis zur Chirurgie.

##### **Heimlichkeit**

In diese Fertigungsgruppe fällt alles, was entweder dazu dient, illegale Aktionen durchzuführen (wie z.B. Taschendiebstahl) oder um nicht bemerkt zu werden (z.B. Schleichen oder Verstecken).

##### **Improvisieren**

Diese Gruppe beinhaltet alle Fertigkeiten, bei denen ein Charakter aus dem Stegreif heraus etwas zuwege bringt, ohne lange darüber nachzudenken. Beispiele für Improvisieren sind Organisieren und Schnellreden.

##### **Kämpfen**

Dies umfasst besondere kämpferische Fähigkeiten wie Betäuben oder Schnellziehen.

##### **Körperbeherrschung**

Hierunter fallen die meisten Fertigkeiten, die körperliche Aktionen erfordern, aber weder dem Handwerk noch dem Kämpfen oder dem Auftreten zuzuordnen sind. Beispiele für Körperbeherrschung sind Abrollen, Akrobatik, Reiten oder Schwimmen.

##### **Körperkontrolle**

Auch wenn dies leicht mit der Fertigungsgruppe Körperbeherrschung zu verwechseln ist, hat die Körperkontrolle eine ganz andere Funktion. In diese Gruppe fallen alle Fertigkeiten, die es einem Charakter ermöglichen, seine Körperfunktionen bewusst zu steuern. Ein Beispiel hierfür wäre die Meditation.

##### **Sprache**

Alle sprachlichen Fertigkeiten wie Fremdsprachen oder Alte Sprachen.

##### **Technik**

Alle technischen Fertigkeiten wie z.B. Elektronik, Programmieren oder Fallenbau.

##### **Tiere**

In dieser Kategorie sind alle Fertigkeiten zusammengefasst, die sich mit Kenntnis, Aufzucht, Haltung und Pflege von Tieren befassen.

##### **Wahrnehmung**

Unter diese Fertigungsgruppe fallen Fähigkeiten wie Lippen lesen, Lügen durchschauen, Orientierung oder Navigation.

## Wildnisleben

Diese Fertigungsgruppe umfasst vor allem Überlebenstechniken, die in der Wildnis von Nutzen sind, wie Fallen stellen, Feuer machen oder Fährten lesen.

## Wissen

In dieser Fertigungsgruppe befinden sich alle Fähigkeiten, die sich nicht einer der anderen 15 Kategorien zuordnen lassen.

### 4.5. Ermitteln des Fertigungs-Grundwertes (FGW)

Der Fertigungs-Grundwert oder FGW entspricht dem Durchschnittswert aus jenen Attributen einer Fertigungsgruppe, die für die Durchführung der entsprechenden Fertigkeit notwendig sind.

*Bei meinem Beispielcharakter Krieharr würde das entsprechende Schriftfeld auf dem Charakterbogen so aussehen:*

Fertigkeiten	
Fertigungsgruppe	FGW
Auftreten (GE+IN+CH):3	9
Beruf (ST+GE+IN):3	10
Gesellschaft (IN+CH+WA):3	2
Handwerk (GE+IN+WA):3	6
Heilkunde (GE+IN+WA):3	6
Heimlichkeit (GE+IN+WA):3	11
Improvisieren (GE+IN+WA):3	11
Kämpfen (ST+GE+RE):3	11
Körperbeherrschung(ST+GE+KO):3	11
Körperkontrolle (KO+IN+WI):3	11
Sprache (GE+IN+WA):3	6
Technik (GE+IN+WA) :3	11
Tiere (GE+IN+CH):3	9
Wahrnehmung (IN+WA) :2	15
Wildnisleben (ST+KO+WI):3	17
Wissen (IN+WA):2	5

\* (-7)

\* (-5)

\* (-5)

\* (-5)

\* (+5)

\* (+5)

\* (-5)

*\* Auf diese Fertigungsgruppen wurden die in Kapitel 2 aufgeführten "Modifikatoren der Fertigungsgruppen" angewandt.*

#### 4.5.1. Individuelle Fertigungs-Grundwerte

Da nicht jeder Charakter die gleichen Fertigkeiten gleich gut erlernt, werden diese noch ein wenig individueller gestaltet. Nachdem ihr den FGW eurer Fertigkeiten ausgerechnet habt, würfelt für jede dieser Fertigkeiten einmal mit der unten angegebenen Anzahl von Würfeln und zählt das Ergebnis zu eurem FGW hinzu. Dieses Ergebnis ist dann der Fertigkeitswert (FW), den der Charakter in seiner jeweiligen Fertigkeit besitzt.



Fertigkeitsgruppe	Mensch	Nosfera	Taratze	Techno	Wulfane
Auftreten	1W	1W	1W	1W	1W
Beruf	1W	1W	W3	1W	1W
Gesellschaft	1W	W3	+1	1W	W3
Handwerk	1W	1W	W3	1W	1W
Heilkunde	1W	1W	W3	1W	1W
Heimlichkeit	1W	1W	1W	1W	1W
Improvisieren	1W	1W	W3	1W	1W
Kämpfen	1W	1W	1W	1W	1W
Körperbeherrschung	1W	1W	1W	1W	1W
Körperkontrolle	+1	+1	+1	W3	+1
Sprache	1W	1W	W3	1W	1W
Technik	1W	1W	+1	1W	W3
Tiere	1W	W3	+1	+1	W3
Wahrnehmung	1W	1W	1W	1W	1W
Wildnisleben	1W	1W	1W	1W	1W
Wissen	1W	1W	W3	1W	1W

Als Beispiel sei hier Krieharrs Fertigkeit "Fremdsprache: Wandernde Völker" aufgeführt. Diese gehört zur Fertigkeitsgruppe Sprache und hat einen FGW von 6. Anhand der oben stehenden Tabelle sehe ich, dass ich mit W3 würfeln muss. Ich erziele eine 2 (3-4 auf dem Würfel), sodass Krieharrs Fertigkeitswert in Fremdsprache: wandernde Völker nun insgesamt 8 beträgt.

Das entsprechende Schriftfeld auf meinem Charakterbogen sieht nun so aus:

Fertigkeit	FW
Einschüchtern	11
Fährten lesen	22
Fremdsprache: wandernde V.	8
Jagen	19
Klettern	14
Orientierung	19
Schätzen: Entfernungen	19
Schleichen	14
Tierkunde	7
Überleben: Ebene	22

## 4.6. Fertigkeiten

Hier findet ihr die Beschreibung einiger Fertigkeiten.

### Auftreten

#### Bauchreden (offene Probe, schwierig -1)

Ein Charakter, der die Fertigkeit *Bauchreden* beherrscht, ist in der Lage, mit Hilfe bestimmter Atemtechniken seine Stimme an Stellen erklingen zu lassen, an denen er sich nicht befindet. Diese Fähigkeit ist besonders gut dafür geeignet, Freunde zu unterhalten oder Gegner zu verwirren.

#### Diplomatie (verborgene Probe, schwer -5)

Diplomatie ist die Kunst, zwischen zwei sich feindselig gegenüberstehenden Parteien zu vermitteln, ohne beide zu reizen oder gar in ihrer Feindseligkeit weiter anzustacheln.

**Einschüchtern (offene Probe, Routine  $\pm 0$ )**

Einschüchtern könnte man eigentlich auch als eine Form von Diplomatie betrachten, würde sie nicht auf die Ängste anderer setzen. *Einschüchtern* besteht darin, eine Person demmaßen unter Druck zu setzen, dass diese bereitwillig tut, was man ihr aufträgt, so lange dadurch nicht deren Leben bedroht ist.

**Beruf****Veterinär (verborgene Probe, variabel -1 bis -5)**

Der Charakter ist ein Tierarzt.

**Gesellschaft****Feilschen (offene Probe, schwierig -1)**

Feilschen ist die Kunst, einen Preisnachlass auszuhandeln, sodass man die Ware, die man begehrt, wesentlich billiger bekommt. Dies gilt sowohl für den Tauschhandel als auch für den Handel mit Geld, sofern dieses noch benutzt wird.

Einem Charakter muss eine Probe gegen Feilschen gelingen, um den Händler herunterzuhandeln, ansonsten beharrt dieser auf seinem Preis. Bei einer 17 auf 3W wird der Händler versuchen, seinen Preis in die Höhe zu treiben. Bei einem katastrophalen Fehlschlag (18 auf 3W) versucht er sogar, sich die Besitztümer des Charakters anzueignen, indem er diesen lautstark als Betrüger, Dieb etc. hinzustellen versucht.

**Menschenkenntnis (verborgene Probe, variabel +3 bis -5)**

Mit Hilfe der Fertigkeit Menschenkenntnis ist der Charakter in der Lage, die Persönlichkeitszüge und Motivationen einer anderen Person abzuschätzen.

**Handwerk****Schlossern (verborgene Probe, äußerst schwierig -3)**

Schlossern könnte man gewissermaßen als das Gegenstück zu Schlösser knacken betrachten. Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann die unterschiedlichsten Schlösser und Verschlüsse herstellen, reparieren und warten. Er kann auch Nachschlüssel und Dietriche anfertigen.

**Schmiedekunst (offene Probe, variabel -1 bis -5)**

Schmiedekunst ist die Fähigkeit, Waffen, Hufeisen, Metallzäune, kunstvolle Tore, Eisenreifen für Kutschräder, Wagenfedern und andere Sachen aus Metall herzustellen, indem man dieses erhitzt und anschließend mit Hilfe eines Hammers auf einem Amboss in die gewünschte Form bringt.

**Heilkunde****Erste Hilfe (offene Probe, Routine  $\pm 0$ )**

Mit der Fertigkeit Erste Hilfe ist ein Charakter in der Lage, kleinere Schäden und Blessuren vor Ort zu verarzten. Meist besteht die Erste Hilfe darin, Blutungen zu stoppen, Wunden zu verbinden, Brüche provisorisch zu schienen und Schockzustände zu lindern.

**Medizin (verborgene Probe, variabel +3 bis -5)**

Medizin ist die Kenntnis über Krankheiten und wie man diese richtig behandelt. Dies schließt auch das Wissen um die erforderlichen Heilmittel und Heilmethoden ein sowie die Kenntnis von alternativen Möglichkeiten der Heilung (Homöopathie, Chemotherapie, Blutwaschung etc.).

## **Heimlichkeit**

### **Beschatten (verborgene Probe, schwierig -1)**

Beschatten ist die Kunst, Andere zu beobachten und ihnen zu folgen, ohne von diesen oder von Dritten gesehen zu werden.

### **Gassenwissen (verborgene Probe, äußerst schwierig -3)**

Gassenwissen ist die Fähigkeit, sich in Stadtvierteln und Gegenden zurechtzufinden, in die sich nachts keine ehrbare Person traut. Es ist die Kenntnis von Diebesverstecken, geheimen Sklavenmärkten, Verkaufsstellen von Rauschmitteln und diversen Gaunersprachen und -zinken (Geheimzeichen).

### **Schleichen (verborgene Probe, variabel +3 bis -5)**

Schleichen ist die Kunst, sich auf jedem Untergrund möglichst lautlos bewegen zu können. Wer schleicht, muss darauf achten, dass er sich weder durch das Rascheln von Gras noch durch das Knarzen von alten Holzbohlen oder das Knirschen von Kieselsteinen verrät.

### **Schlösser knacken (verborgene Probe, variabel +3 bis -6)**

Hierbei handelt es sich um die Fähigkeit, ein Schloss aufzubrechen. Der Schwierigkeitsgrad der Fertigkeit hängt dabei von der Komplexität des Schlosses und der Güte des Materials ab.

Manche Schlösser können durch Fallen gesichert sein.

### **Taschendiebstahl (verborgene Probe, variabel -1 bis -6)**

Mit der Fertigkeit Taschendiebstahl erleichtert man eine andere Person um das, was sie gerade bei sich trägt. Hierbei kann es sich sowohl um Wertsachen als auch um Lebensmittel oder ähnliches handeln.

## **Improvisieren**

### **Glücksspiel (verborgene Probe, Routine ±0)**

Mit der *Fertigkeit* Glücksspiel ist man in der Lage, durch Wetten zu notwendigen Dingen oder Wertsachen zu kommen. Der Charakter kann sich im ehrlichen Glücksspiel versuchen, aber auch im Falschspiel. Bevor der SL für den Charakter seine *Glücksspiel*-Probe ablegt, muss dessen Spieler ankündigen, ob er ein ehrliches Spiel machen will oder ob er falsch spielt.

### **Organisieren (offene Probe, variabel +1 bis -5)**

Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, in kürzester Zeit Dinge zu beschaffen, die dringend benötigt werden.

## **Kämpfen**

### **Blind zielen (verborgene Probe, schwer -5)**

Voraussetzung: Zielen

Ein Charakter, der Blind zielen beherrscht, kann ein Ziel auch im Dunkeln oder bei schlechten Sichtverhältnissen mit einer Schusswaffe treffen, sobald dieses auch nur das leiseste Geräusch verursacht. Wenn ein Charakter mit dieser Fertigkeit im Dunkeln einen Gegner treffen will, so muss ihm zuerst eine Probe gegen Blind zielen gelingen, bevor er seine normale Fernkampfattacke durchführen kann.

**Schnellziehen (offene Probe, variabel -1 bis -5)**

Schnellziehen ist die Kunst, seine Waffe schneller aus der Schwertscheide, der Gürtelschlaufe, dem Pistolenholster etc. zu ziehen als der Gegner und in der gleichen Runde anzugreifen.

**Körperbeherrschung****Abrollen (offene Probe, Routine  $\pm 0$ )**

Abrollen ist die Fähigkeit, einen Sturz abzufangen, wenn der Charakter gestolpert ist oder anderweitig aus dem Gleichgewicht gebracht wurde.

**Entfesseln (offene Probe, schwer -5)**

Entfesseln ist die Kunst, sich aus Seilen, Handschellen, Ketten, Zwangsjacken etc. innerhalb kürzester Zeit (zwischen 30 Sekunden bei gefesselten Händen bis hin zu 3-10 Minuten bei einer Zwangsjacke oder vergleichbaren Fesseln) zu befreien.

**Gewaltmarsch (verborgene Probe, schwer -5)**

Gewaltmarsch ist die Fähigkeit, gehend eine lange Strecke in relativ kurzer Zeit zurückzulegen. Hierbei geht der Charakter bis an seine Leistungsgrenze. Eine erfolgreiche Probe in Gewaltmarsch bedeutet, dass der Charakter an einem Tag die doppelte Strecke von dem zurückgelegt hat, die er normalerweise schaffen würde.

**Klettern (offene Probe, variabel +3 bis -6)**

Klettern ist die Fähigkeit, ohne Hilfsmittel einen Baum, einen kleinen Felsen oder eine Wand zu erklimmen. Für jeweils 10 angefangene Meter ist eine weitere Probe in Klettern fällig, damit der Charakter nicht abrutscht oder anderweitig den Halt verliert.

**Schwimmen (offene Probe, Routine  $\pm 0$ )**

Ich setze voraus, dass jeder Spielercharakter schwimmen kann, es sich dabei aber mehr um eine Art von "Hundepaddeln" handelt. Bei einer erfolgreichen Probe gegen Schwimmen kann ein Charakter solche riskanten Schwimmmanöver durchführen, wie beispielsweise gegen eine starke Strömung zu schwimmen.

**Körperkontrolle****Adrenalinontrolle (offene Probe, übermenschliche Anstrengung -6)**

Voraussetzung: Meditation

Hierbei handelt es sich um eine der etwas exotischeren Fertigkeiten. Der Charakter ist in der Lage, das Adrenalin in seinem Körper zu steuern, um kurzfristig folgende Effekte zu erzielen:

- Adrenalinheilung: Durch diese Technik wird der Metabolismus des Charakters demmaßen beschleunigt, dass er innerhalb einer Minute 1W Punkte LE zurückerhält.
- Adrenalinpanzer: Die Haut des Charakters verdichtet sich, sodass sich deren Schutzfaktor um 5 Punkte erhöht.
- Erhöhtes Reaktionsvermögen: Der Charakter kann innerhalb einer Kampfrunde einen zusätzlichen Angriff durchführen oder sich mit doppeltem Tempo fortbewegen.
- Übermenschliche Stärke: Der Charakter kann für einige wenige Minuten seine Stärke verdoppeln, sodass er zweimal so viel an Gewicht tragen kann.

All diese Effekte können nur für wenige Minuten aufrecht erhalten werden. Diese Zeit entspricht einem Viertel des Konstitutionswertes. Aufgrund der großen Anstrengung, kann man die Fertigkeit Adrenalinkontrolle nur einmal pro Tag (und somit nur eine einzige der vier oben genannten Eigenschaften) einsetzen.

### **Meditation (verborgene Probe, schwer -5)**

Meditation ist die Kunst, mit Hilfe von Atemtechniken und Konzentrationsübungen seinen Geist von störenden Gedanken zu befreien und ihn auf verschiedene Handlungen vorzubereiten. Meditation ist vor allem dann wichtig, wenn man Fertigkeiten wie die Adrenalinkontrolle einsetzen will.

### **Sprache**

#### **Fremdsprache (offene Probe, variabel +3 bis -6)**

Auch in einer Welt, wie sie in den MADDRAX-Romanen beschrieben wird, gibt es Fremdsprachen. Eine gelungene Fertigkeits-Probe in Fremdsprache bedeutet, dass der Charakter sich fehlerfrei in der jeweiligen Sprache ausdrückt (der Akzent ist eine andere Sache).

### **Technik**

#### **Basteln (verborgene Probe, schwer -5)**

Mit der Fertigkeit *Basteln* ist der Charakter in der Lage, aus den Sachen, die ihm im Augenblick zur Verfügung stehen, ein funktionstüchtiges Gerät zusammen zu basteln, das er dringend benötigt. Ein gutes Beispiel für "Bastler" sind MacGyver<sup>®</sup> und das A-Team<sup>®</sup>.

#### **Mechanik (verborgene Probe, variabel +3 bis -6)**

Mechanik ist die Fähigkeit, Fahrzeuge und Maschinen zu reparieren und instand zu halten, einen Motor zu warten und vergleichbare Dinge zu tun.

### **Tiere**

#### *Bepacken (offene Probe, schwierig -1)*

Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage, ein Lasttier richtig zu bepacken, also so, dass nichts herunterfällt und dem Tier – vom Gewicht der Lasten einmal abgesehen – keine Unbequemlichkeiten entstehen.

#### **Reiten (offene Probe, schwierig -1)**

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann ein beliebiges Tier (Wakuda, Efrant, Frekkeuscher etc.) reiten. Proben in dieser Fertigkeit sind jedoch nur nötig, wenn das Tier scheut oder ein außergewöhnliches Manöver (z.B. sich auf den Hinterbeinen aufrichten) durchführen soll.

Für jede neue Art von Reittier (z.B. Sebezaan) muss diese Fertigkeit erneut gewählt werden.

### **Wahrnehmung**

#### **Fallen finden und entschärfen (verborgene Probe, variabel +3 bis -6)**

Mit dieser Fertigkeit ist ein Charakter in der Lage verschiedene Arten von Fallen zu finden und sie unschädlich zu machen. Der Erfolg der Fertigungsprobe hängt davon ab, wie gut die Falle versteckt wurde und wie komplex diese ist. Für diese Fertigkeit sind zwei Proben (!) erforderlich: einmal, um die Falle zu finden und einmal, um sie zu entschärfen!

**Orientierung (offene Probe, variabel +1 bis -5)**

Orientierung ist die Fähigkeit, in der Wildnis anhand von Geländemerkmale die Himmelsrichtung zu bestimmen und immer den richtigen Weg zu finden.

**Schätzen (verborgene Probe, variabel +3 bis -5)**

Dies ist die entweder die Fähigkeit, die Entfernung zwischen zwei Punkten genau einschätzen zu können oder den Wert von Schmuck, Edelsteinen, Kunstwerken etc.

**Zielen (offene Probe, variabel -1 bis -6)**

Durch Zielen kann ein Charakter seine Chance verbessern, ein Ziel zu treffen. Gelingt die Zielen-Probe, so erhält der Charakter einen Bonus von +3 auf seine Fernkampfattacke.

**Wildnisleben****Fährten lesen (verborgene Probe, variabel +3 bis -6)**

Fährten lesen bedeutet genau das: Der Charakter ist in der Lage, einer Spur zu folgen, allerdings kann der Erfolg einer entsprechenden Probe durch besondere Umstände wie beispielsweise dem Wetter oder dem Alter der Fährte modifiziert werden.

**Jagen (offene Probe, sehr schwierig -2)**

Jagen ist die Fähigkeit, mit einer Waffe (z.B. eine Keule oder einen Bogen) oder anderen Hilfsmitteln als der Fallenstellerei jagdbares Wild zu erlegen. Dies schließt das Häuten und Ausweiden des Tieres mit ein.

**Überleben, nach Region (verborgene Probe, variabel -1 bis -5)**

Hierbei handelt es sich um die Fähigkeit, in einer lebensfeindlichen Umwelt Nahrung und Wasser zu finden und auch auf andere Weise zu überleben. Diese Fertigkeit muss für jede Umgebung (Wüste, Dschungel, vulkanische Einöde, Gebirge etc.) gesondert gewählt werden.

**Wissen****Pflanzenkunde (verborgene Probe, variabel +3 bis -6)**

Pflanzenkunde umfasst das Allgemeinwissen über Pflanzen wie Blumen, Gräser, Moose, Flechten, Bäume oder Algen. Dies schließt auch andere Gewächse ein, die allgemein nicht als Pflanzen betrachtet werden wie z.B. Pilze.

**Tierkunde (verborgene Probe, variabel -1 bis -5)**

Tierkunde umfasst das Allgemeinwissen über Tiere, welche Arten es gibt, was ihre bevorzugte Nahrung ist, in welchen Lebensräumen sie vorkommen etc.

**4.7. Fertigkeiten auswählen**

Für den Anfang darf sich jeder Spieler 10 Fertigkeiten für seinen Charakter aussuchen, die er dann in das entsprechende Schriftfeld auf dem Charakterbogen (unterhalb der Fertigungsgruppen) einträgt.

*Ich habe für meine Taratze folgende Fertigkeiten gewählt: Einschüchtern, Fährten lesen, Fremdsprache: Wandernde Völker, Jagen, Klettern, Orientierung, Schätzen: Entfernungen, Schleichen, Tierkunde und Überleben: Ebene.*

#### 4.8. Verbessern von Fertigkeitswerten

Ein Charakter kann seine Fertigkeitswerte auf zwei Arten verbessern. Entweder er lernt, indem er einen Lehmeister aufsucht (wodurch er einen Fertigkeitswert um W3 Punkte erhöhen kann), oder er verbessert seine Fertigkeiten selbst, indem er sie immer und immer wieder anwendet.

Allerdings kann ein Charakter seinen Fertigkeitswert auf diese Weise nur um einen einzigen Punkt pro Abenteuer erhöhen, egal wie oft die Fertigkeit angewandt wurde. Die Spielleitung sollte mit Lehmeistern allerdings sparsam umgehen.

#### 4.9. Lehrmeister

Ist ein Lehmeister gefunden, müssen Zeit und Geld (bzw. Tauschwaren) investiert werden, um eine neue Fertigkeit zu erlernen. Um das Ganze so einfach wie möglich zu halten, gilt folgendes:

<b>Schwierigkeitsgrad:</b>	<b>Lehrzeit:</b>	<b>Kosten:</b>
einfach bis Routine	1 Tag	5 Silber
schwierig	1 Woche	10 Silber
sehr schwierig	2 Wochen	5 Gold
äußerst schwierig	1 Monat	10 Gold
mittelschwer	3 Monate	25 Gold oder mehr
schwer	6 Monate	50 Gold oder mehr
übermenschliche Anstrengung	1 Jahr	100 Gold oder mehr

Bei Fertigkeiten mit variablen Schwierigkeitsgraden sollte man als Basis mindestens 3 Monate Lehrzeit annehmen.

Man sollte davon ausgehen, daß ein Charakter seine Fähigkeiten auf diese Weise zwischen zwei Abenteuern verbessert (vielleicht reist der Lehmeister ja auch für eine Weile mit der Gruppe mit, was Möglichkeiten für neue Abenteuer bietet...).

##### 4.9.1. Neue Fertigkeiten erlernen

Die offensichtlichste Lösung ist natürlich, wie oben beschrieben, einen Lehmeister in Anspruch zu nehmen. In diesem Fall bleiben Kosten und Lehrzeit (der Einfachheit halber) gleich. Jedoch wird der Wert für eine neu erlernte Fertigkeit nicht um W3 Punkte erhöht sondern ganz normal errechnet (TGW der Fertigungsgruppe plus Würfelwurf für den individuellen Fertigungs-Grundwert (siehe Abschnitt 4.1., 4.2. und 4.4.1.)).

## Kapitel 5: Rollen





## 5.1. Beschreibung der Rollen

Die Beschreibung der einzelnen Rollen im MADDRAX-RPG ist nach folgendem Schema aufgebaut:

### Name der Rolle

Hier werdet ihr solche Begriffe wie *Barbar*, *Händler* oder *Kind der Wildnis* finden.

### Voraussetzungen

Hier stehen die Attribute, die einen höheren Wert aufweisen sollten als alle anderen, aber das zu bestimmen steht euch offen. Warum nicht einmal das Klischee des Barbaren (= stark, aber dumm) ein wenig verändern, sodass beispielsweise ein intellektueller Muskelberg dabei herauskommt? Die einzige Ausnahme von dieser Regel sind "magisch" begabte Charaktere, so genannte *Mehrbegabte*. Hier wird zumindest für die Willenskraft und die Gläubigkeit ein fester Mindestwert angegeben, der eingehalten werden muss.

Die "Werte", von denen hier immer gesprochen wird, beziehen sich ausschließlich auf die mit "Basis" gekennzeichnete Spalte des Charakterbogens!

### Motive

Unter diesem Punkt wird beschrieben, aus welchen möglichen Gründen sich der Charakter für ein Leben als "Abenteurer" entschieden hat.

### Sonstiges

Dieser Punkt wird gelegentlich auftauchen. Hier stehen dann Anmerkungen, die in die anderen Punkte nicht hinein gepasst hätten. Beispiele hierfür wären "magische" Kräfte (*Anti-/Metapsi*, *ASW/ESP*, *Mentale Angriffe*, *Psychometabolik*, *Psychokinese*, *Psychoportation* – diese Begriffe werden in Kapitel 8 näher erläutert) oder wenn eine bestimmte Rolle nur einer bestimmten Spezies zugänglich ist.

## 5.2. Die Rollen

### Barbar

Barbaren sind Angehörige der Wandernden Völker, die entweder auf der Suche nach einer neuen Heimat für ihren Stamm sind oder es handelt sich um Nomaden, die nach neuen Weidegründen für ihr Vieh suchen. Aufgrund des harten Lebens und der ständigen Bedrohung durch Wulfanen, Taratzen und andere Wesen haben sie sich zu herausragenden Kämpfern mit großer Kraft und Ausdauer entwickelt.

*Voraussetzungen:*

Ein Barbar benötigt vor allem in den physischen Eigenschaften gute Werte

*Motive:*

Barbaren verlassen nur selten ihren Stamm. Entweder handelt es sich bei ihnen um Ausgestoßene oder Einzelgänger, deren Stamm einer Katastrophe zum Opfer fiel. Meist schließen sie sich einer Gruppe an, um die eigenen Überlebenschancen zu verbessern und vielleicht eine neue Sippe zu finden, der man sich anschließen kann. Ab und zu gibt es auch Barbaren, die reine Abenteuerlust in die Welt hinaus getrieben hat.

*Sonstiges:*

Nur Menschen können die Rolle des Barbaren wählen.



### Dieb/Fallenspezialist

In jeder Stadt und jedem Landstrich gibt es größere und kleinere Gauner, die sich ihren Lebensunterhalt dadurch verdienen, andere um ihr Hab und Gut zu erleichtern. Sie werden in der Regel als Diebe bezeichnet.

*Voraussetzungen:*

Ein Dieb sollte geschickt und schnell, aber auch intelligent und listig sein. Daher sollten seine Attributswerte bei GE, RE, IN und WA auch am höchsten sein.

*Motive:*

Diebe stehlen aus verschiedensten Gründen. Ein Haufen davon ist wirklich nichts als übles Gesindel. Dann gibt es noch jene, die ähnlich Robin Hood die Reichen bestehlen und die Armen beschenken und jene, die sich für ein (vermeintliches) Unrecht rächen wollen. Die meisten stehlen jedoch aus der Not heraus, weil sie sonst verhungern müssten.

Diebe, die sich einer Abenteurergruppe anschließen, geben sich entweder als Fallen-

spezialisten, Schlosser oder Händler ("Warenbeschaffung aller Art, An- und Verkauf") aus. Der Grund, dass sich solche Charaktere einer Gruppe anschließen, kann Goldgier sein, Neugier, Abenteuerlust oder einfach nur das Bedürfnis, reich zu werden, damit man nie wieder für das eigene Überleben stehlen muss.

## Draufgänger

Draufgänger sind Leute, die man sich am besten als degenfechtende Kronleuchterschwinger vorstellt, wie man sie aus Mantel & Degen-Filmen kennt. Sie nehmen das Leben und manchmal auch sich selbst nicht sonderlich ernst und lieben einen guten Kampf, so lange dabei der Spaß nicht zu kurz kommt. Vor allem wenn der Spaß auf Kosten ihrer Gegner geht.

Draufgänger kann man am ehesten als "liebenswerte Gauner" bezeichnen.

### *Voraussetzungen:*

Ein Draufgänger muss schnell, gewitzt und geschickt sein, daher sollten GE, RE und IN hohe Werte aufweisen. Trotz des Namens muss die Kampfmoral eines Draufgängers nicht "draufgängerisch" (ML: 16) sein!

### *Motive:*

Draufgänger können viele Gründe haben, sich einer Gruppe anzuschließen. Sei es, dass sie nur für eine Weile Reisebegleitung sein möchten, dass das "Abenteuer lockt" oder einfach nur "um ein wenig Spaß zu haben".



### *Sonstiges:*

Die Rolle des Draufgängers sollte mit einem Schuss Humor gespielt werden. Er tötet einen Gegner nicht, wenn es sich vermeiden lässt, aber er wird versuchen, ihn lächerlich zu machen.

Draufgänger ziehen leichte Waffen und Rüstungen vor. Sie können jeder Spezies angehören, obwohl sie vorwiegend durch Menschen vertreten sind.

## Fahrender Sänger (Truveer)

Da es seit dem Einschlag des Kometen keine Überland-Kommunikation wie Telefon, Funk oder Fernsehen mehr gibt, wissen die Leute oft nicht, was in anderen Städten, Dörfern und Siedlungen vor sich geht. An diese Stelle ist der fahrende Sänger getreten. Ähnlich den Barden des Mittelalters ziehen die Truveers von Ort zu Ort, sammeln Neuigkeiten und verfassen diese in Vers- oder Liedform, um sie dann vorzutragen.

### *Voraussetzungen:*

Fahrende Sänger benötigen eine gewisse Geschicklichkeit, einen Verstand, um sich Neuigkeiten einzuprägen und ein einigermaßen annehmbares Äußeres, damit ihnen auch jemand zuhört. Aufgrund dessen sollten Geschick, Intelligenz und Charisma möglichst hohe Werte aufweisen.



*Motive:*

Truveers sind meist in einer Gruppe unterwegs, weil sie deren Schutz benötigen. Außerdem bietet ihnen dies die Möglichkeit, die mehr oder weniger kühnen Taten der Gruppe zu besingen und so deren Ruf zu mehren.

*Sonstiges:*

Fahrende Sänger sind hauptsächlich Menschen, obwohl die Angehörigen einer anderen Spezies durchaus denkbar sind.

**Glücksritter**

Glücksritter sind Möchtegern-Helden, denen die Geschichten über fremde Länder und aufregende Abenteuer zu Kopf gestiegen sind und die in der Welt ihr Glück machen möchten.

*Voraussetzungen:*

Glücksritter benötigen vor allem Geschick, Schnelligkeit und einen guten Verstand, um gegen die Gefahren eines Abenteuerlebens gewappnet zu sein. Daher sollten sie in GE, RE und IN hohe Werte aufweisen.

*Motive:*

Glücksritter sind meist auf der Suche nach Schätzen und aufregenden Abenteuern. Sie schließen sich einer Gruppe an, weil erstens die Überlebenschancen größer sind und zweitens nicht jeder unter einem Schatz das Gleiche versteht.

(*Glücksritter: "Seht nur diese herrlichen antiken Münzen!"* (Seine Augen beginnen beim Anblick der aufgehäuften Kronkorken zu glänzen.)

*Krieger: "Was soll ich mit dem Plunder? Eine richtige*

*Waffe, das ist was Wahres. Hier!"* (Der Krieger hebt stolz einen kleinen stählemlen Hammer hoch, mit dem man ursprünglich Zapfhähne in Fässer einschlug...))

**Händler**

Auch in einer postapokalyptischen Welt, in der Geld nur noch von Wenigen benutzt wird und der Tauschhandel vorherrscht, gibt es sie, die Krämer, Trödler und was man sonst noch so unter dem Oberbegriff "Händler" zusammenfassen kann. Nur die wenigsten von ihnen haben so etwas wie eine zentrale Geschäftsstelle. Die meisten Händler reisen von Stadt zu Stadt und Markt zu Markt und bieten dort ihre Waren feil.

Die meisten Händler kaufen und verkaufen so ziemlich alles, dessen sie habhaft werden können. Sie tauschen Waren, um diese wiederum gegen andere Waren einzutauschen oder gegen Dinge, die sie selber dringend benötigen.

*Voraussetzungen:*

Händler benötigen in Intelligenz, Charisma, Wahrnehmung und Willenskraft hohe Werte.

*Motive:*

Händler die als Spielercharakter verwendet werden, stellt man sich am besten als eine Art Handelsreisende vor, die darauf aus sind, neue Warenarten und Handelswege zu erschließen. Da diese Reisen häufig gefährlich sind, schließen sie sich gerne einer Gruppe an, um deren Schutz in Anspruch zu nehmen.

**Heiler**

Heiler sind die Ärzte der MADDRAX-Welt. Obwohl ihr medizinisches Wissen natürlich um einiges begrenzter ist als das des frühen 21. Jahrhunderts, können sie doch einiges zuwege bringen. Meist handelt es sich um Personen, die wissen, wie man einen Verwundeten richtig verbindet, mit welchen Kräutern man Gifte aus dem Körper treibt oder wie man eine Krankheit so behandelt, dass sie möglichst schnell wieder zurückgeht.

*Voraussetzungen:*

Heiler brauchen ein breites Spektrum an Fähigkeiten: Sie müssen geschickt sein, um Wunden zu verbinden. Sie benötigen Intelligenz, um medizinisches Wissen speichern und anwenden zu können. Wahrnehmung ist erforderlich, um Krankheiten zu erkennen und zu wissen, welche Gegenmaßnahmen unternommen werden müssen. Selbstdisziplin benötigt man, um durchzuhalten (manche Patienten jammern lauter als es ihnen wehtut und manche sind in einem so schlimmen Zustand, dass einem bei ihrem Anblick übel wird) und ein Schuss Menschlichkeit steht für die Bereitschaft, anderen helfen zu wollen. Daher benötigen Heiler vor allem in GE, IN, WA, und WI hohe Werte.

*Motive:*

Die meisten Heiler sind sesshaft und versorgen die Gemeinde, in der sie leben. Einige von ihnen wollen jedoch ihr medizinisches Wissen erweitern und dies erfordert nun einmal, dass man sich auf Reisen begibt. Heiler, die sich einer Gruppe anschließen, sind dort gern gesehene Mitglieder. Die Gruppe schützt den Heiler und dieser versorgt nach einem Kampf ihre Wunden.

*Sonstiges:*

Heiler können bei jeder Spezies vorkommen.







### Kind der Wildnis

Dieser Charakter wurde von Tieren aufgezogen und zeigt in Ansätzen immer noch deren Verhaltensweisen. Beispiele sind Edgar Rice Burroughs' Tarzan oder Kiplings Mowgli aus dem Dschungelbuch.

#### *Voraussetzungen:*

Ein Kind der Wildnis benötigt große Stärke und Ausdauer, Schnelligkeit und Intelligenz, um überleben zu können. Außerdem sind seine Instinkte besonders geschärft. Daher braucht es in GE, KO, RE, IN, und WA hohe Werte.

#### *Motive:*

Ein Kind der Wildnis kann aus verschiedenen Gründen in eine Gruppe geraten: weil es beim Stehlen von Lebensmitteln erwischt wurde, aus Neugier, weil die Charaktere es in der Wildnis aufgabelten oder der "Ruf des eigenen Blutes" stärker war. Das Kind der Wildnis wird auf jeden Fall mit der Gruppe mitgehen.

Durch das harte Leben in der Wildnis sind seine Sinne und die Reflexe sehr ausgeprägt. Sowohl als Kämpfer als auch als Fremdenführer durch unbekannte Wildnis ist das Kind der Wildnis eine Bereicherung für die Gruppe.

#### *Sonstiges:*

Kinder der Wildnis werden grundsätzlich von Säugetieren großgezogen, die Herden oder Rudel bilden. Ein Kind der Wildnis könnte also beispielsweise von einem Rudel Lupas aufgezogen worden sein, ein anderes von einer Herde wilder Wakudas.

Ein Kind der Wildnis kann jeder intelligenten Spezies angehören.



### Krieger

Der Krieger wird wohl die häufigste Rolle sein, die man im MADDRAX-Universum antrifft. In einer so lebensfeindlichen Umwelt, in der nicht nur marodierende Mutationen und fleischfressende Pflanzen eine Gefahr für das eigene Leben darstellen, ist es unvermeidlich, dass ein Großteil der Männer und auch etliche Frauen sich dazu entschließen, das blutige Handwerk eines Kriegers zu erlernen.

Krieger sind in erster Linie da, um ihre Gemeinschaft vor Bedrohungen von außen zu schützen.

#### *Voraussetzungen:*

Krieger brauchen vor allem in Stärke, Konstitution, Geschick, Reflexen und Wahrnehmung gute Werte.

#### *Motive:*

In den meisten Gruppen übernehmen Krieger die Rolle einer Vorhut und die von Beschützern. Wenn es zum Kampf kommt, sind sie es, die in vorderster Reihe stehen.

Krieger kommen bei allen intelligenten Völkern vor.

### Schamane (Göttersprecher)

Der Schamane – bei manchen Völkern auch als "Göttersprecher" bekannt – ist einem Priester ähnlich, doch ist sein Glauben mehr spirituell ausgerichtet, d.h. Schamanen glauben daran, dass in jedem Tier, jeder Pflanze, jedem Stein etc. Geister wohnen, mit denen man in Kontakt treten und die man sich dienstbar machen kann. Götter werden schlicht und ergreifend als die Häuptlinge und Könige der Geister betrachtet. Ein Schamane hilft seinem Stamm, indem er die Geister um Rat fragt oder sie um Beistand bittet. Einige sind so mächtig, dass sie angesehenere sind als der Häuptling. In einigen Fällen ist der Häuptling sogar gleichzeitig der Schamane.

#### *Voraussetzungen:*

Schamanen brauchen in Intelligenz, Charisma, und Wahrnehmung hohe Werte.

#### *Motive:*

Schamanen, die in einer Gruppe reisen, haben auf die eine oder andere Weise ihren Stamm verloren. Es kann sich bei ihnen ebenso um Überlebende einer Katastrophe handeln wie auch um jemanden, der von seinem eigenen Stamm ausgestoßen wurde. Ähnlich einem Priester machen aber auch Schamanen Pilgerfahrten.

Aufgrund ihrer Fähigkeiten werden sie gerne als Heiler in der Gruppe akzeptiert. Schamanen sind keine Kämpfernaturen. Sie verlassen sich lieber auf ihren Verstand.



### Seher

Seher sind in der Lage, Gefahren zu erahnen, im richtigen Moment das Richtige zu tun oder in begrenztem Maße auch Ereignisse korrekt vorherzusehen. Leider haben sie keine Möglichkeiten, ihre seherischen Fähigkeiten kontrolliert einzusetzen. Die Visionen treten entweder in Form von Träumen oder als blitzartige Gedankenketten auf.

#### *Voraussetzungen:*

Seher benötigen mindestens eine 15 in ihrer Willenskraft. Die Wahrnehmung sollte ebenfalls einen hohen Wert aufweisen.

#### *Motive:*

Seher können aus unterschiedlichen Gründen mit einer Gruppe reisen. Einige sind Ausgestoßene, die mit ihrer besonderen Gabe nicht klar kommen, andere folgen einer Vision, die einer langen entbehrungsreichen Reise bedarf. Obwohl sie keine Kontrolle über ihre Psi-Kräfte haben, stellen Seher eine Bereicherung in der Gruppe dar, da ihre Sinne sie vor Gefahren warnen können.

*Sonstiges:* Seher müssen alle ihre Kräfte aus der Kategorie ASW/ESP auswählen.

## Spürer

Spürer sind im Grunde eine Variante des Sehers. Sie können zwar nicht in die Zukunft sehen, dafür haben sie mehr Kontrolle über ihre Fähigkeiten. Spürer sind emphatisch begabte Personen, d.h. sie können die Gefühle Anderer "lesen", sind aber nicht in der Lage, deren Absichten zu erkennen.

*Voraussetzungen:*

Spürer benötigen in ihrer Willenskraft einen Mindestwert von 15. Weiterhin sollten Intelligenz und Wahrnehmung hohe Werte aufweisen.

*Motive:*

Spürer sind meist hervorragende Fährtsensucher und Kundschafter, weil sie nicht auf sichtbare Spuren angewiesen sind. Sie folgen einfach den Empfindungen des Wesens, hinter dem sie her sind. Spürer können aber auch Gefahren erkennen, bevor sie akut werden, und in begrenztem Maße auch die Gefühle anderer beeinflussen.

*Sonstiges:*

Die Fähigkeiten des Spürers sind rein empathischer Natur und können nur aus der Kategorie ASW/ESP gewählt werden.



## 5.3. Zusammenfassung der Rollen

Damit ihr eine kleine Übersicht habt, sind hier noch einmal alle in diesem Kapitel beschriebenen Rollen aufgeführt.

<b><u>Rolle</u></b>	<b><u>Diese Attribute sollten Höchstwerte aufweisen:</u></b>	<b><u>Psi-Anwender*</u></b>
Barbar	ST/GE/KO/RE	nein
Dieb/Fallenspezialist	GE/RE/IN/WA	nein
Draufgänger	GE/RE/IN	nein
Fahrender Sänger (Truveer)	GE/IN/CH	nein
Glücksritter	GE/RE/IN	nein
Händler	IN/CH/WA	nein
Heiler	GE/IN/WA/WI	nein
Kind der Wildnis	GE/KO/RE/IN/WA	nein
Krieger	ST/GE/KO/RE/WA	nein
Schamane (Göttersprecher)	IN/CH/WA	nein
Seher	WA/WI :13	ja (ASW/ESP)
Spürer	IN/WA/WI :13	ja (ASW/ESP)

*\* Der Begriff "Psi-Anwender" bezieht sich auf Rollen, deren Besonderheit darin liegt, dass der jeweilige Charakter sie nur mit Unterstützung von Psi-Kräften erfüllen kann. Natürlich ist es möglich, einen Krieger zu spielen, der sein Schwert mit der Kraft Geistesmacht (Telekinese) führt oder einen Händler, der nur deshalb bessere Geschäfte macht als jeder andere, weil er die Kunst des Lauschens (Telepathie) beherrscht.*



## Kapitel 6: Ausrüstung



## 6.1. Listen: Allgemeine Ausrüstung

Die Liste *Allgemeine Ausrüstung* enthält alle möglichen Ausrüstungsgegenstände, Transportmittel etc., die man in der gesamten Welt durch Tausch- und anderen Handel erhalten kann.

Ausrüstungsgegenstände					
Ausrüstung	Preis*	Gew.	Ausrüstung	Preis	Gew.
Behälter		-	Sonstige Ausrüstung		-
Gürteltasche [300 g]	3 Ku	**	Dietriche und Nachschlüssel	10 Go	250 g
Sack, groß (Leder) [2 Pfd.]	1 Si	**	Handspiegel	7 Ku	100 g
Sack, klein (Leder) [1 Pfd.]	5 Ku	**	Kletterhaken [10]	5 Si	1 kg
Sack, groß (Leinen) [10 Pfd.]	5 Si	**	Kreide	2 Ku	50 g
Sack, klein (Leinen) [5 Pfd.]	3 Si	-	Seil, pro lfd. Meter	8 Ku	3 kg
Wasser-/Weinschlauch (4 l)	1 Go	250 g	Strickleiter, pro lfd. Meter	2 Si	2 kg
Beleuchtung		-	Verbandkasten	5 Si	500 g
Fackel, präpariert	5 Si	500 g	Waffenzubehör		-
Fackel, unpräpariert	1 Si	500 g	Armbrustbolzen [1]	4 Si	100 g
Kerze	3 Ku	**	Dolchscheide	15 Si	50 g
Lagerausrüstung		-	Köcher [10 Armbrustbolzen]	3 Go	2 kg
Schlafsack	5 Go	2 kg	Köcher [20 Pfeile]	5 Go	100 g
Zelt, 2 Personen	30 Go	5 kg	Pfeil [1]	4 Si	250 g
Zelt, 4 Personen	75 Go	8kg	Schwertscheide (1H-Schwert)	15 Go	500 g
Zunderbeutel (mit Zunder)	1 Ku	250 g	Schwertscheide (2H-Schwert)	40 Go	250 g
			Speerschleuder (Atl-Atl)	1 Si	100 g

\* Ku = Kupfermünzen, Si = Silberrnünzen, Go = Goldmünzen (1 Go = 10 Si = 100 Ku)

\*\* Das Gewicht dieser Ausrüstungsteile ist vernachlässigbar klein.

[] Werte in eckigen Klammern geben das Fassungsvermögen von Behältern oder die Anzahl von Objekten oder Ladungen/Munition an.

## 6.2. Listen: Rüstungen und Rüstungsteile

Diese Liste enthält allerlei Arten von Körperschutz, die sich ein Charakter zulegen kann, um seine Überlebenschancen zu vergrößern.

Rüstung	SF	ST	KO	Behind.	Körperzone	Preis	Gew.
Panzerung							
Andronenpanzer	6	-	-	-	Oberkörper	70 Go	2 kg
Kettenhemd	5	10	12	- 1m/s	Oberkörper, Arme	50 Go	20 kg
Lederrüstung	2	-	-	-	Oberkörper	5 Go	5 kg
Lederrüstung, genietet	3	6	8	-	Oberkörper	15 Go	13 kg
Ringpanzer	4	8	10	-	Oberkörper	35 Go	15 kg
Wattierter Waffenrock	1	-	-	-	Oberkörper	2 Go	3 kg
Schilde							
Buckler	2	5	-	-	viertel Deckung*	15 Go	3 kg
Dornschild	3	10	-	-	viertel Deckung*	40 Go	5 kg
Faustschild	1	-	-	-	geringe Deckung*	5 Go	500 g

\* geringe, viertel, halbe und volle Deckung werden im nächsten Kapitel ausführlich erklärt.

## 6.3. Listen: Waffen

Hier findet ihr eine Auswahl an mittelalterlichen Waffen. Wie ihr an den Schadenswürfeln (Sch) sehen könnt, sind die meisten von ihnen recht effizient, was das Verkürzen der Lebenserwartung angeht. Die meisten Waffen sind nun einmal tödlich (!!!) und das soll die große Anzahl von Würfeln widerspiegeln.

Waffen	Sch	At	Pa	ST	GE	Größe/Reichw.	Preis	Gew.
<b>Hieb Waffen, scharf</b>								
Entermesser	1W+3	-	-	3	5	60 cm	2 Go	2 kg
Säbel	2W	-	-	-	10	90 cm	4 Go	2 kg
<b>Hieb Waffen, stumpf</b>								
Keule	1W+3	-	-	-	-	50 cm	-	1 kg
Knüppel	1W	-	-	-	-	30 cm	-	500 g
<b>Improvisierte Waffen</b>								
Flasche (leer), an einem Stück	1W	-2	-	-	-	20 cm	-	300 g
Flasche, gesplittet	W3	-3	-	-	-	ca. 5 cm	-	100 g
Stuhlbein	1W	-	-3	-	-	30 cm	-	500 g
<b>Schuss Waffen (In der Spalte Sch steht der Schaden, den das Projektil (Pfeil, Bolzen etc.) einer Schusswaffe verursacht!)</b>								
Armbrust	3W	-	-	8	10	50 cm/300 m	50 Go	4 kg
Blasrohr	1W+ Gift	-	-	-	8	30 cm/10 m	3 Si	500 g
Kurzbogen	2W	-	-	-	12	80 cm/100 m	3 Go	2 kg
Langbogen	2W+3	-	-	4	12	150 cm/200 m	15 Go	2 kg
Pfeilwerfer (Handarmbrust)	2W	-	-	-	10	25 cm/25 m	5 Go	350 g
Zwille	1W+3	-	-	-	-	20 cm/20 m	2 Si	200 g
<b>Schwerter</b>								
Bastardschwert (Anderthalbhänder)	3W(+3)*	-1	-	7	14	150 cm	4 Go	4 kg
Bidenhänder (Zweihandschwert)	4W	-2	-2	10	12	200 cm	5 Go	5 kg
Breitschwert (= normales Schwert)	2W	-	-	5	10	120 cm	3 Go	3 kg
Kurzschwert	1W+3	-	-	-	10	50 cm	2 Go	1 kg
<b>Stangen Waffen (* Diese Waffen können auch als Wurf Waffen eingesetzt werden!)</b>								
Harpune	2W	-1	-	-	13	180 cm	10 Go	2 kg
Kampfstab	1W	-	+1	-	10	180 cm	2 Go	2 kg
Lanze	3W	-	-	5	15	220 cm	15 Go	3 kg
Speer*	2W+3	-1	-	4	12	200 cm/200 m	5 Go	2 kg
<b>Stich Waffen (* Diese Waffen können auch als Wurf Waffen eingesetzt werden!)</b>								
Degen	1W+3	-	-	-	10	80 cm	3 Go	500 g
Dolch*	1W	-	-	-	-	20 cm/10 m	1 Go	250 g
Messer*	W3	+2	-	-	-	20 cm/15 m	5 Si	150 g
<b>Wurf Waffen</b>								
Schleuder	1W	-	-	-	-	30 cm/30 m	2 Si	100 g
Wurfaxt (Tomahawk)	2W	-3	-1	-	15	40 cm/20 m	5 Go	1 kg

\* 3W(+3) bedeutet, dass das Bastardschwert drei zusätzliche Schadenspunkte verursacht, wenn es beidhändig geführt wird.

#### 6.4. Beschreibung der allgemeinen Ausrüstung

Hier werden alle möglichen Ausrüstungsgegenstände beschrieben, welche die Charaktere im Verlauf des Spieles erhalten können.



##### **Fackel** (Beleuchtung)

Bei Fackeln handelt es sich um in Teer oder Öl getränkte Holzscheite. Unpräparierte Fackeln brennen bis zu 30 Minuten. Präparierte Fackeln enthalten zusätzlich eine Chemikalie, die den Verbrennungsprozess verlangsamt, sodass diese Lichtquelle bis zu vier Stunden brennt.

*Gewicht: 500 g*

##### **Handspiegel** (Sonstige Ausrüstung)

Ein kleiner, etwa 10 cm durchmessender Spiegel. Dies kann ein Rückspiegel von einem Autowrack sein oder ein spiegelnd poliertes Stück Metall aus Bronze, Messing oder einem anderen reflektierenden Material. Ideal, um hinter Ecken zu sehen, ohne selbst gesehen zu werden oder um Botschaften zu übermitteln.

*Gewicht: 100 g*

##### **Verbandskasten** (Sonstige Ausrüstung)

Eigentlich handelt es sich um einen Lederbeutel. Er enthält unter anderem diverse Kräutersalben, -pasten und -tinkturen, um Schmerzen zu lindern und Blutungen zu stillen, Verbandsmaterial, das aus Leder- und Stoffstreifen besteht, grobes Garn, eine Nähnadel und andere Sachen, die von den Angehörigen der Wandernden Völker und anderen als Notwendigkeit erachtet werden, um Wunden zu versorgen.

*Gewicht: 500 g*



##### **Zunderbeutel** (Lagerausrüstung)

Ein fester wasserdichter Lederbeutel, der in der Regel zwei Feuersteine, ein Brettchen aus Weichholz, einen ca. 15 cm langen Stab aus Hartholz und etwas Zundermaterial enthält. Der Zunder kann aus jedem beliebigen brennbaren Material bestehen. Es kann sich hierbei um Holzspäne, getrocknetes Moos, Strohhalme oder gar getrockneten Tierkot handeln.

*Gewicht: 250 g*

## 6.5. Beschreibung der Rüstungen

Rüstungen sind in der barbarischen Umwelt des MADDRAX-Universums mehr als notwendig, denn alles und jeder führt die eine oder andere Waffe mit sich und scheut sich nicht, diese auch zu gebrauchen. Daher ist ein guter Körperschutz die halbe Miete für das Überleben einer kämpferischen Auseinandersetzung.

In diesem Abschnitt werden verschiedene Rüstungen und Rüstungsteile beschrieben. Der wichtigste Aspekt einer Rüstung ist ihr Schutzfaktor (SF). Dieser gibt an, wie viele Schadenspunkte (SP) sie bei einem eingehenden Treffer absorbiert.



### Andronenpanzer (Panzerung)

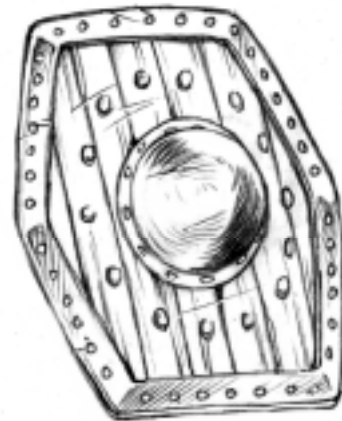
Diese Rüstung wurde aus dem Chitinpanzer einer Androne gefertigt. Sie ist sehr leicht und stumpfe Waffen zeigen keine Wirkung. Andronenpanzer werden oft von den Nosfera unter ihren Lederbandagen getragen, wodurch sie in den Ruf gekommen sind, fast unverwundbar zu sein. Der Andronenpanzer schützt nur den Oberkörper (Brustkorb, Bauch und Rücken) seines Trägers.

*Gewicht: 1,5 kg*

### Buckler (Schild)

Hierbei handelt es sich um einen Holzschild, dessen Rand mit Stahl verstärkt wurde. In der Mitte befindet sich zudem ein Metallbuckel (daher der Name), der für zusätzliche Verstärkung sorgt.

*Gewicht: 2,5 kg*



### Dornschild (Schild)

Dies ist eine Variante des Bucklers, bei dem anstelle eines Buckels ein langer Metalldorn eingelassen ist. Auf diese Weise kann man den Schild zusätzlich als Waffe einsetzen. Mit dem Schilddorn kann man 3W (3-18) Punkte Schaden verursachen.

*Gewicht: 5 kg*



**Faustschild (Schild)**

Kleiner, kaum mehr als 30 cm durchmessender Rundschild aus Holz oder Metall, der in der linken Hand getragen wird. Der Schild ist klein genug, dass man mit der linken Hand zusätzlich noch eine Waffe führen kann.

*Gewicht: 500 g (Leder oder Holz); 1 kg (Stahl)*

**Kettenhemd (Panzerung)**

Das Kettenhemd besteht aus unzähligen, miteinander verflochtenen Ringen aus Eisen oder Stahl. Es schützt den Oberkörper, den Bauch, den Rücken und die Arme.

*Gewicht: 20 kg*

**Lederrüstung, genietet (Panzerung)**

Dies ist die verstärkte Version einer Lederrüstung. Die Lederweste ist hier mit halbkugelförmigen Eisenteilen, den sogenannten "Nieten" bestückt, die einen eingehenden Schwertstreich ablenken sollen.

Die genietete Lederrüstung schützt nur den Oberkörper (Brustkorb, Bauch und Rücken) ihres Trägers.

*Gewicht: 12,5 kg*

**Lederrüstung (Panzerung)**

Hierbei handelt es sich um eine Weste aus weich gegerbtem Leder, die etwas fester ist als ein wattierter Waffenrock. Meist wird allerdings ein wattierter Waffenrock als Unterkleidung getragen. Die Lederrüstung schützt nur den Oberkörper (Brustkorb, Bauch und Rücken) eines Charakters.

*Gewicht: 4,5 kg*

**Ringpanzer (Panzerung)**

Der Ringpanzer ist ein Zwischending aus Lederpanzer und Kettenhemd. Auf das Leder wurden winzige Eisenringe aufgenäht (daher der Name). Da diese Ringe jedoch nicht miteinander verflochten sind, bieten sie weniger Schutz als ein Kettenhemd. Der Ringpanzer schützt nur den Oberkörper (Brustkorb, Bauch und Rücken).

*Gewicht: 15 kg*

**Wattierter Waffenrock (Panzerung)**

Der wattierte Waffenrock ist die einfachste aller Rüstungen. Sie besteht meist aus einer ärmellosen Stoffweste, in die winzige Seil- und Holzstücke eingenäht sind, um ihr eine gewisse Festigkeit zu verleihen. Diese Panzerung schützt nur den Oberkörper (Brustkorb, Bauch und Rücken).

*Gewicht: 3 kg*

**6.5.1. Rüstungen und Tragkraft**

Jede Rüstung, die 5 kg oder mehr wiegt und am Körper getragen (angezogen) wird, wird behandelt, als würde sie nur ein Viertel ihres tatsächlichen Gewichtes wiegen. Bei einer Rüstung, die man als Gepäckstück mit sich führt (also nicht am Körper trägt), wird deren Eigengewicht voll angerechnet.

*Ein Charakter, der ein Kettenhemd trägt, wird behandelt, als würde er nur  $(20:4=)$  5 kg Gewicht tragen, da der Körper einen Großteil dieser Last auffängt (gleichmäßige Gewichtsverteilung).*

*Wenn dieser Charakter nun seine Rüstung nur im Rucksack mit sich herumschleppt, gelten die gesamten 20 kg des Kettenhemdes als Traglast.*

**6.5.2. Rüstungen und Behinderung der Bewegung**

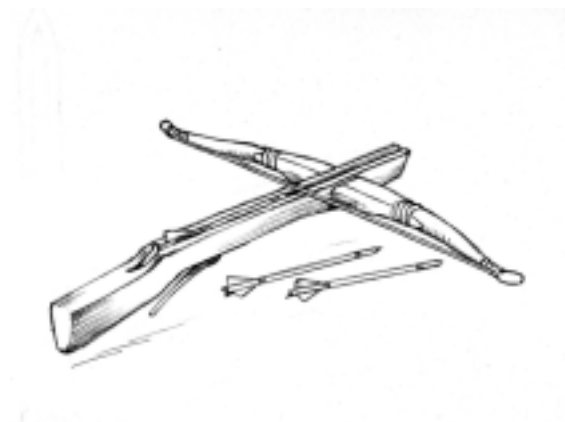
Mit den meisten leichteren Rüstungen (vorwiegend Leder) kann man sich normal schnell bewegen. In der vorliegenden Einsteigerversion des MADDRAX-Rollenspiels ist das Kettenhemd die einzige Rüstung, die schwer genug ist, um einen Charakter etwas auszubremsen.

Egal, ob das Kettenhemd am Körper getragen oder im Gepäck mit herumgeschleppt wird, sie reduziert das Bewegungstempo um 1 m pro Sekunde.

*Ein Charakter, der unbelastet eine BLa von 5 m/sec. hat, würde mit einem Kettenhemd beladen nur noch 4 m/sec. Zurücklegen.*

## 6.6. Beschreibung der Waffen

Waffen sind in der Welt des MADDRAX-Universums leider eine unvermeidbare Notwendigkeit. Sei es, um sich gegen wilde Tiere und fleischfressende Pflanzen zu verteidigen oder um Banditen und Sklavenfängern die Stirn bieten zu können.



### Armbrust (Schusswaffe)

Die Armbrust ist eine Weiterentwicklung des Bogens. Anstatt Pfeilen verwendet sie Metallbolzen oder hölzerne Bolzen mit Metallspitze, die den Schutz einer Rüstung durchdringen können. Die Sehne wird mit einem Hebel gespannt. Ein Charakter kann alle zwei Kampfrunden einen Schuss abgeben (Runde 1: Armbrust spannen und Bolzen einlegen; Runde 2: Zielen und schießen).

*Gewicht: 4 kg*

### Bastardschwert / Anderthalbhänder (Schwert)

Der Anderthalbhänder ist ein Kompromiss zwischen Langschwert und Bidenhänder (ein zweihändig zu führendes Schwert): eine Langschwertklinge, die an einem überlangen Schwertgriff befestigt ist. Das Schwert ist leicht genug, um mit einer Hand geführt zu werden, man kann es aber auch als Zweihandwaffe einsetzen.

*Gewicht: 3,5 kg*



### Bidenhänder / Zweihandschwert (Schwert)

Der Bidenhänder ist eine ca. 2 m lange Waffe mit zweiseitiger Klinge. Dieses Schwert ist so schwer, dass man es mit beiden Händen führen muss und keinen Schild tragen kann (dieser wäre zu hinderlich, um das Schwert effektiv einzusetzen). Der Bidenhänder wird üblicherweise in einer Rückenscheide getragen.

*Gewicht: 5 kg*



### Blasrohr (Schusswaffe)

Eine einfache Röhre aus Holz, Bambus oder Metall, in die man eine Nadel, einen Dorn oder einen Pfeil einlegt und diesen mit Hilfe eines kurzen, kräftigen Atemstoßes ausbläst. Der Pfeil an sich verursacht nur 1W (1-6) Schadenspunkte. Um ihn effektiver zu machen, wird er oft mit Gift bestrichen, das bei einem Treffer in die Blutbahn des Charakters gelangt. Die Giftart kann gemäß des Verwendungszwecks unterschiedlich sein. Einige Gifte betäuben, andere lähmen vorübergehend und einige sind tödlich. Das Blasrohr wird häufig in Gegenden zur Jagd verwendet, wo ein Bogen eher hinderlich wäre (z.B. dichter Wald oder Dschungel).

*Gewicht: 500 g*



**Bogen, Kurzbogen** (Schusswaffe)

Hierbei handelt es sich um ein Stück elastisches Holz, das an beiden Enden mit einer Tiersehne verbunden ist. Durch die Spannung wird das Holz gekrümmt, wodurch die Bogenform entsteht. Dies ist die einfachste Form eines Kurzbogens. Andere Versionen können bereits Bogenform aufweisen, ohne dass sie in diese Form gespannt werden. Oft sind sie auch mit kunstvollen Verzierungen und Ornamenten versehen.

*Gewicht: 1,5 kg*

**Bogen, Langbogen** (Schusswaffe)

Dieser Bogen hat eine Höhe von 150 cm und ist, was Reichweite und Schadenswirkung betrifft, effizienter als ein Kurzbogen. Auch diese Waffe kann schlicht gehalten oder ein wahres Kunstwerk sein.

*Gewicht: 2 kg*

**Breitschwert** (Schwert)

Das Breitschwert besteht aus einer ca. 120 cm langen zweischneidigen Klinge mit einem Handgriff und Parierstangen.

*Gewicht: 2,5 kg*

**Degen** (Stichwaffe)

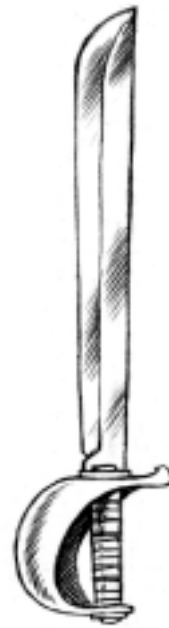
Eine schmale, spitz zulaufende Klinge von ungefähr 80 cm Länge, die an einem halbkugelförmigen Säbelkorb befestigt ist, der einen Großteil der Schwerthand schützt. Der Degen ist eine leichte Fechtwaffe.

*Gewicht: 500 kg*

**Entermesser** (Hiebwaaffe, scharf)

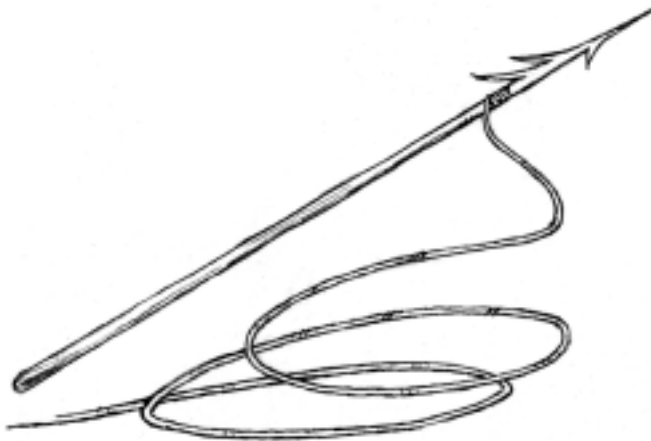
Das Entermesser besteht aus einer ca. 60 cm langen einschneidigen Klinge mit einem Säbelkorb. Es wird manchmal auch als "Piratensäbel" bezeichnet.

*Gewicht: 1,5 kg*

**Harpune** (Stangenwaaffe)

Die Harpune ist im Grunde nichts anderes als ein Wurfspeer, der mit Widerhaken versehen und an einem mehrere Meter langen Tau befestigt ist. Eine Harpune wird meist eingesetzt, um größere Fische – beispielsweise Wale – einzufangen und zu töten.

*Gewicht: 1,5 kg*

**Kampfstab** (Stangenwaaffe)

Der Kampfstab ist ein ca. 180 cm langer Stock aus Hartholz, der im Kampf eher schmerzhaft als tödlich ist.

*Gewicht: 2 kg*

**Keule** (Hiebwaaffe, stumpf)

Bei der Keule handelt es sich um einen etwa 50 cm langen starken Ast, der nach oben hin immer dicker wird (10 bis 15 cm Durchmesser an der dicksten Stelle).

Aufgrund des höheren Gewichtes verursacht sie mehr Schaden als ein Knüppel (siehe unten).

*Gewicht: 1 kg*

**Knüppel** (Hiebwaaffe, stumpf)

Der Knüppel ist ein starker, ca. 30 cm langer Ast, der an einem Ende etwas dicker wird.

*Gewicht: 500 g*

**Kurzschwert** (Schwerter)

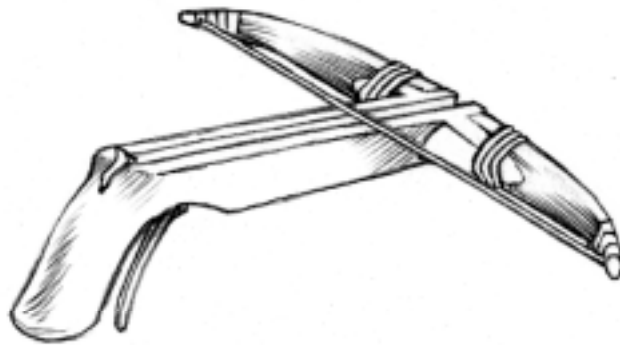
Es handelt sich hierbei um eine ca. 50 cm lange Klinge mit einem Handgriff und Parierstangen.

*Gewicht: 500 g*

**Lanze** (Stangenwaffe)

Eine 2,20 m lange Lanze, die wie die Turnierlanze bei einem Ritterspiel aussieht. Allerdings hat sie anstelle einer stumpfen Holzspitze eine aus Stahl.

*Gewicht: 3 kg*

**Pfeilwerfer** (Schusswaffe)

Eine etwa 25 cm lange Miniaturarmbrust, mit der Wurfpeile, kleine Steine oder Metallkugeln verschossen werden können. Man kann den Pfeilwerfer in ein und derselben Kampfrunde laden und mit ihm feuern. Die Sehne wird entweder mit einem Spannhebel oder mit der bloßen Hand gespannt. Es ist im Grunde die Pistolet unter den Armbrüsten.

*Gewicht: 350 g*

**Säbel** (Hiebwaffe, scharf)

Eine ca. 90 cm lange, gebogene einschneidige Klinge, die an einem Säbelkorb befestigt ist. Einige dieser Modelle werden zur Spitze hin breiter.

*Gewicht: 1,5 kg*



**Schleuder** (Wurfwanne)

Hierbei handelt es sich um ein etwa 30 cm langes Lederband, das in der Mitte etwas breiter wird. In die breite Mitte wird ein Stein oder ein anderes Wurfgeschoss eingelegt, dann wird das Band in kreisenden Bewegungen über dem Kopf geschwungen. Wenn das Ziel anvisiert ist, lässt man ein Ende der Schleuder los und das Geschoss fliegt in die gewünschte Richtung. Es bedarf schon einiger Übung, das gewünschte Ziel auch zu treffen.

*Gewicht: 100 g*

**Speer** (Stangenwanne)

Ein ca. 180 cm langer Stiel, auf der eine blattförmige zweischneidige Stahlspitze befestigt ist. Ein Speer wird üblicherweise zur Jagd verwendet, kann aber auch als reine Kampfwanne eingesetzt werden.

*Gewicht: 2 kg*

**Totschläger** (Hiebwanne, stumpf)

Beim Totschläger handelt es sich meist um einen mit Kieselsteinen oder Metallkugeln gefüllten Lederbeutel. Manchmal ist es auch ein in Leder eingenähtes Stück Hartholz. Der Totschläger hat eine ähnliche Wirkung wie ein Knüppel, verursacht aber weniger Schaden.

*Gewicht: 250 g*

**Zwille** (Schusswanne)

Bei der Zwille, auch Zwillingschleuder genannt, handelt es sich um eine Steinschleuder: ein Y-förmiges Stück Holz, zwischen dessen "Zweigen" ein Stück Gummi gespannt ist. Die Zwille ist wesentlich treffgenauer als eine normale Schleuder und hat eine größere Schadenswirkung.

*Gewicht: 500 g*

## Kapitel 7: Kampf





## 7.0. Einleitung

Nicht immer lässt sich eine Konfliktsituation friedlich beilegen und es kommt zum Kampf. Kämpfe sind zwar ein wesentlicher Bestandteil in fast allen Rollenspielen, aber *nicht* deren Hauptsache! Kämpfe dienen in erster Linie als Spannung steigern- des Element innerhalb von Abenteuern.

## 7.1. Kampfbegriffe

In diesem Abschnitt werden nun einige Begriffe erklärt, die im Verlauf des nachfolgenden Textes häufig Verwendung finden.

### Abblocken

Eine *Parade (Pa)*, bei der ein Angriff durch die eigene Waffe oder einen Schild abgewehrt wird.

### Abwehrpatzer

Eine fehlgeschlagene Parade mit Folgen für den Verteidiger.

### Angreifer

Jemand, der eine Attacke durchführt.

### Angriffspatzer

Ein fehlgeschlagener Angriff mit Folgen für den Angreifer.

### Attacke, Fernkampf (AtF)

Diese Eigenschaft gibt die Chance eines Charakters an, ein Ziel mit einer Schuss-, Wurf- oder Schleuderwaffe zu treffen.

### Attacke, Nahkampf (AtN)

Mit dieser Kampfeigenschaft ist die Chance gemeint, einen Gegner mit einem Schwert, einem Knüttel oder einer anderen Hieb-, Stich- oder Stangenwaffe zu treffen.

### Attackewurf

Rein spieltechnisch handelt es sich hier um eine Würfelprobe gegen den Wert von Fern- oder Nahkampfattacke (AtF, AtN).

### Ausweichen

Technisch gesehen eine Parade, bei der man den Angriff eines Gegners ins Leere laufen lässt, indem man sich aus dem Wirkungsbereich der Waffe entfernt, unter dem Schlag hindurch duckt, über ihn hinweg springt, etc.

Ein Ausweichmanöver muss als solches angekündigt werden, sonst zählt das Ganze als normale Parade mit Waffe oder Schild angesehen.

### Deckung

Im Kampf die Abwehrhaltung einer Waffe, die schützend vor den Körper gehalten wird. Auch bestimmte Geländeformationen (z.B. Felsen oder Bäume), hinter denen man sich verstecken kann, werden als Deckung bezeichnet, ebenso Schilde.

### Initiative (Ini)

Durch die Initiative wird bestimmt, welcher Charakter einen Kampf eröffnet.

**Kampf**

Eine Auseinandersetzung, die in den meisten Fällen durch Waffengewalt gelöst wird. Aber auch ein freundschaftliches Duell in waffenloser Selbstverteidigung oder eine Kneipenschlägerei sind Kämpfe.

**Kampfrunde (KR)**

Eine nicht eindeutig festgelegte Zeitspanne, die zwischen einer (die Waffe ziehen) und zehn Sekunden (eine Armbrust nachladen, ein Schlagabtausch etc.) betragen kann.

**Moral (ML)**

Hierbei handelt es sich um die Kampfmoral eines Charakters. Sie gibt an, wie "mutig" oder "feige" er ist.

**Moralcheck (MC)**

Dies ist eine Probe gegen die Kampfmoral des Charakters.

**Moralbegriff**

Bei dem Moralbegriff handelt es sich um die in Worte gefassten Zahlenwerte der Kampfmoral (ML).

**Nahkämpfer**

Übergeordneter Begriff für jede Person und jedes Wesen, das keine Schuss-, Wurf- oder Schleuderwaffe während eines Kampfes einsetzt.

**Parade (Pa)**

Parade ist die Fähigkeit, einen eingehenden Angriff mit einem Schild oder einer Waffe abzuwehren, sodass der Gegner keinen Treffer landet.

**Paradepatzer**

Hierbei handelt es sich um dasselbe wie einen Abwehrpatzer.

**Paradewurf**

Rein spieltechnisch eine Würfelprobe gegen den Wert der Parade (Pa).

**Prellung**

Jeder Schaden, der nicht größer als 3 Punkte ist, wird als Prellung angesehen.

**Schaden (Sch)**

Die Anzahl der Punkte Lebensenergie, die ein Charakter verliert, wenn er von einer Waffe getroffen wird.

**Schadenswurf**

Ein Wurf, mit dem man ermittelt, wie viel Lebensenergie ein Charakter verliert, wenn er von einer Waffe getroffen wird.

**Schütze**

Übergeordneter Begriff für jedes Wesen und jede Person, welche im Kampf eine Schuss-, Wurf- oder Schleuderwaffe verwenden. Auch wenn jemand nur einen Stein aufhebt und ihn wirft, wird diese Person als Schütze bezeichnet.

**Schutzfaktor (SF)**

Der Schutzfaktor gibt an, wie viele Punkte Schaden die Rüstung von einem getroffenen Charakter abhält.

**Treffer**

Wenn ein Gegner den Angriff eines Charakters nicht abwehren kann, wird er getroffen und muss Schaden hinnehmen.

**Verteidiger**

Jemand, der einen Angriff mit Hilfe einer Waffe, eines Schildes oder durch Ausweichen abzuwehren versucht.

**7.2. Einfaches Kampfsystem**

Ein Kampf im RPG kann man als eine Abfolge schnell hintereinander durchgeführten Proben gegen *AtF*, *AtV* und *Pa* betrachten. Einer der Kämpfenden greift an, während der andere versucht, dem Angriff auszuweichen oder ihn abzublocken.

**7.2.1. Initiative**

Bevor es zu einem Schlagabtausch kommt, muss man erst einmal ermitteln, wer die Initiative hat, also den Kampf eröffnen darf. Dafür liest man einfach den Initiativwert des Charakters von seinem Charakterbogen ab. Ein Charakter mit einer Initiative von 14 kann schneller handeln als einer, dessen Initiativwert nur 9 Punkte beträgt.

Eine Ausnahme von dieser Regelung besteht darin, dass Schützen grundsätzlich zuerst – in Reihenfolge ihrer Initiative – angreifen, auch dann, wenn ein Nahkämpfer einen höheren Initiativwert aufweisen sollte!

Haben zwei Kämpfer den gleichen Initiativwert, wird das im Spiel so betrachtet, als würden beide gleichzeitig handeln. Tatsächlich wird der Erfolg beider Aktionen allerdings nacheinander ausgewürfelt.

Wird eine Person aus dem Hinterhalt angegriffen, so verliert sie automatisch die Initiative, wenn ihr keine Probe gegen ihre Wahrnehmung oder Intuition (der jeweils höhere Wert gilt) gelingt. In gewissen Situationen kann die Spielleitung sogar festlegen, dass der Spieler den ersten Angriff nicht abwehren darf oder auf seinen Paraderwert einen Abzug hinnehmen muss.

**7.2.1.1. Initiative auswürfeln (optional)**

Diese Regelung ist für all jene, denen das obige Initiativesystem "zu starr" ist. Ich habe hierzu zwei Vorschläge:

Würfelt mit 1W. Der Charakter mit dem höchsten Wert beginnt.

Würfelt mit 2W und addiert das Ergebnis zu eurem Initiativwert hinzu

**7.2.2. Attacke**

Als Attacke wird jede Art von Angriff bezeichnet, sei es ein Schwerthieb, eine gerade Rechte mit der bloßen Faust (beides Nahkampfattacken – *AtV*), ein Schuss aus einer Armbrust oder Pistole oder gar der Einsatz von weit reichenden Psi-Kräften, die Schaden verursachen können (alles Fernkampfattacken, bei denen man gegen *AtF* würfeln muss). Eine Attacke wird durchgeführt, indem man mit 3W kleiner oder gleich dem Wert von *AtF* oder *AtV* würfelt. Ein Attackewurf, dessen Ergebnis 16 oder mehr beträgt, nennt man *Attacke-* oder *Angriffspatzer*. Die Folgen selbiger werden von der SL bestimmt.





### 7.2.3. Die Parade

Wenn man den Angriff einer Nahkampfwaffe mit der eigenen Waffe oder einem Schild abwehrt, so wird dies als *Parade* bezeichnet. Um einen Angriff erfolgreich abzuwehren, muss man mit 3W kleiner oder gleich seinem Paradowert würfeln. Ein Paradowurf, der ein Ergebnis von 16 oder mehr aufweist, wird als *Parade- oder Abwehrpatzer* bezeichnet. Auch hier werden die Folgen durch den Spielleiter festgelegt.

#### 7.2.3.1. Ausweichen

Man kann einen Angriff auch parieren, indem man ihm ausweicht. Es wird dann ein ganz normaler Paradowurf durchgeführt.

Will ein Spieler, dass sein Charakter einem Angriff ausweicht, muss er dies ankündigen. Ansonsten wird das Ganze als normale Parade mit Waffe oder Schild gewertet.

### 7.2.4. Rüstungen

Um sich vor Verletzungen zu schützen, kann sich ein Charakter eine Rüstung anlegen. Diese kann zwar Schaden nicht (immer) verhindern, aber erheblich reduzieren. Jede Rüstung hat einen Schutzfaktor (SF), der angibt, wie viele Schadenspunkte sie absorbiert. So absorbiert eine Rüstung mit einem Schutzfaktor von 5 (SF: 5) insgesamt 5 Punkte von dem Schaden, den eine Waffe verursachen kann.

### 7.2.5. Schaden (Sch)

Als Schaden wird im Kampf jeder Verlust an Lebensenergie (LE) betrachtet. Dieser entsteht, wenn dem Charakter seine Parade misslingt oder die Waffe des Gegners mehr Schadenspunkte verursacht als die aktuelle Rüstung absorbieren kann.

### 7.2.6. Falsche Hand

Als "falsche Hand" wird eine Situation bezeichnet, in der der Charakter seine Waffe nicht mit der Hand führt, mit der er es normalerweise tut. Bei Rechtshändern wäre dies die linke Hand.

Ein Charakter, der eine Waffe mit der "falschen Hand" führt, muss einen Abzug von -4 auf seinen Wert in Nahkampfattacke (AtN) hinnehmen. Werden Waffen oder Objekte mit der falschen Hand geworfen, so kommt zu dem Abzug von -4 noch hinzu, dass die Gegenstände nur halb so weit geworfen werden können wie mit der normalen Wurfhand.

### 7.2.7. Beispiel eines Kampfes

Damit ihr euch einigemaßen vorstellen könnt, wie ein Kampf abläuft, hier ein Beispiel für eine solche Auseinandersetzung.

*Krieharr stellt einen flüchtigen Kriegsmeister der Nordmänner (Disuuslachter) zum Kampf. Die beiden haben folgende Kampfwerte:*

#### Krieharr

AtF:	12	LE:	22/-6/-11	Waffe:	1 Kurzsword (1W+3 Schaden)
AtN:	11	ME:	21/-5/-11	Rüstung:	Fell (SF: 2)
Ini:	12	BLa:	5 m/sek		
ML:	10				
Pa:	12	Moralbegriff:	wachsam		

#### Kriegsmeister der Nordmänner (Disuuslachter)

AtF:	8	LE:	15/-4/-8	Waffe:	1 Degen (1W+3 Schaden)
AtN:	10	ME:	8/-2/-4	Rüstung:	Lederrüstung (SF: 2)
Ini:	10	BLa:	5 m/sek		
ML:	11				
Pa:	11	Moralbegriff:	entschlossen		

*Krieharr eröffnet den Kampf, da seine Initiative höher liegt. Sie beträgt 12, die des Kriegsmeisters nur 10.*

#### **1. Kampfrunde**

*Krieharr führt mit seinem Kurzsword eine Attacke durch und ich erziele mit 3W ein Ergebnis von 6, der Kriegsmeister pariert erfolgreich mit einer 9.*

*Nun führt der Kriegsmeister seine Attacke mit einer 11 durch, Krieharr pariert ebenfalls mit einer 11. Niemand nimmt in dieser Runde Schaden.*

#### **2. Kampfrunde**

*Krieharrs Gegenangriff erfolgt mit 11 Punkten, der Kriegsmeister würfelt eine 13. Da sein Paradowert nur 11 Punkte beträgt, ist seine Abwehr misslungen.*

*Krieharr hat einen Treffer erzielt. Er verursacht mit seinem Kurzsword insgesamt 7 Punkte Schaden. Da die Lederrüstung des Kriegsmeisters jedoch 2 Schadenspunkte aushält, nimmt dieser nur 5 Punkte Schaden. Seine Lebensenergie beträgt jetzt nur noch (15-5=) 10 Punkte.*

#### **3. Kampfrunde**

*Den nächsten Angriff startet Krieharr mit einer 10, der Kriegsmeister kann gerade so mit einer 11 parieren.*

*Der Kriegsmeister greift mit einer 8 an, Krieharr pariert mit einer 9. Wieder kein Schaden.*

#### **4. Kampfrunde**

*Diesmal greift Krieharr mit einer 11 an, der Kriegsmeister der Nordmänner würfelt eine 18. Seine Parade ist ein Fehlschlag. Diesmal macht Krieharr (8-2=) 6 Punkte Schaden. Die Lebensenergie des Kriegsmeisters sinkt auf 4 Punkte.*

*Da der Disuuslachter mehr als die Hälfte seiner LE verloren hat, führt die Spielleitung für diesen einen Moralcheck (MC) durch (dazu im nächsten Abschnitt mehr). Sie würfelt über den Moralwert des Gegners, sodass dieser um 6 Stufen von entschlossen auf unzuverlässig sinkt. Die Spielleitung führt zusätzlich eine Probe gegen die Willenskraft des Kriegsmeisters (WI: 11, der SL würfelt eine 15) durch und stellt fest, dass dieser es für klüger hält, sich aus dem Kampf zurückzuziehen, bevor Krieharr ihn endgültig erledigen kann.*

*Da der Nordmann sich zur Flucht wendet, hat Krieharr die Möglichkeit, ihn noch einmal anzugreifen, ohne dass der Hieb pariert werden kann (Gelegenheitsangriff). Krieharr attackiert mit einer 16 (ein Fehlschlag!) und schlägt daneben. Der Kriegsmeister ist ihm schon wieder entwischt.*

Anhand dieses Beispiels könnt ihr sehen, dass ein Kampf durchaus ziemlich schnell vonstatten gehen kann und dass man die eigene Lebensenergie schneller verliert als einem lieb ist. Davon ausgehend, dass eine Kampfrunde maximal zehn Sekunden dauert, war dieser Kampf gerade mal 40 Sekunden lang (4 KR = 40 sek) und Krieharr hat dem Kriegsmeister mit nur zwei Treffern schon arg zugesetzt.

Wäre das Würfelglück ein wenig schlechter gewesen, hätte der Kampf länger dauern können. Es kann durchaus vorkommen, dass beide Kontrahenten über mehrere Runden erfolgreich angreifen und parieren, ohne dass einer beim anderen irgendwelchen Schaden verursacht.

##### **7.2.7.1. Treffer ohne Schaden?**

Es kann vorkommen, dass ein Charakter einen Angriff erfolgreich durchführt, den der Gegner nicht parieren kann. In einigen Fällen kann es jedoch vorkommen, dass der Schutzfaktor der Rüstung höher liegt als der verursachte Schaden. Ungeachtet dessen nimmt der Getroffene dennoch einen Schadenspunkt.

##### **7.2.8. Moralchecks (MC)**

Manchmal gibt es im Kampf Situationen, wo ein Charakter an seinen Fähigkeiten zu zweifeln beginnt, sich einem Einschüchterungsversuch ausgesetzt oder einen Kameraden fallen sieht. Manchmal ist es auch nur der Anblick eines laut brüllend vorstürmenden Gegners, der mit erhobener Waffe auf ihn zu prescht. In solchen Fällen wird ein Moralcheck (MC) erforderlich. Auch bei diesem Wurf gilt, dass ein Ergebnis kleiner oder gleich dem Moralwert ein Erfolg ist. Fällt ein Ergebnis von 18, so ist der Moralcheck grundsätzlich misslungen.

Bei folgenden Situationen muss ein Moralcheck durchgeführt werden:

- Verlust von mindestens der Hälfte der eigenen Lebensenergie
- Wenn der Anführer einer Gruppe kampfunfähig wird (Bewusstlosigkeit oder Tod)
- Wenn die Hälfte der Gruppe kampfunfähig ist
- Wenn ein oder mehrere Gruppenmitglieder die Flucht ergreifen
- Wenn ein Charakter im Kampf seine Waffe verliert (Entwaffnen, Zerschlagen u.ä.)
- Wenn ein Charakter / eine Gruppe einer mindestens dreifachen Übermacht gegenüber steht

Natürlich gibt es noch andere Situationen, in denen ein Moralcheck notwendig sein kann, aber dies hier sind die wesentlichsten.

### 7.2.8.1. Durchführen von Moralchecks

Um einen Moralcheck durchzuführen, muss man mit 3W kleiner oder gleich dem Moralwert (ML) eines Charakters würfeln. Misslingt dieser Wurf, vermindert sich die Moral um 1W (1-6) Punkte. Wird ein Moralcheck durchgeführt und es fällt eine 18, so ist der MC automatisch misslungen!

Sinkt die Moral außerdem auf einen Wert von 8 (unsicher) oder weniger, so muss zusätzlich eine Probe gegen die Willenskraft des Charakters durchgeführt werden. Misslingt diese ebenfalls, sind meist Angst-, Panik- oder Fluchtreaktionen die Folge.

### 7.2.8.2. Beschreibung der einzelnen Moralbegriffe

Jeder Charakter besitzt einen bestimmten Wert in seiner Kampfmoral, die man nach der folgenden Tabelle in Worten interpretieren kann:

Wert	Moralbegriff (Kampfmoral)	Wert	Moralbegriff (Kampfmoral)
1-3	demoralisiert	11	entschlossen
4	feige	12	standhaft
5	unzuverlässig	13	tapfer
6	überängstlich	14	mutig
7	ängstlich	15	heldenhaft
8	unsicher	16	draufgängerisch
9	vorsichtig	17	leichtsinnig
10	wachsam	18+	todesverachtend

Einige der Begriffe sind eigentlich selbst erklärend, doch manche von ihnen bedürfen einer Erläuterung:

#### Demoralisiert (1-3)

Ein Charakter mit dieser Moral ergreift grundsätzlich schon die Flucht, wenn er den Gegner bereits nur von weitem sieht.

#### Feige (4)

Ein feiger Charakter versteckt sich bei Gefahr und läuft davon, wenn er sicher ist, dass er nicht mehr eingeholt werden kann oder ihn keiner bei der Flucht sieht.

#### Unzuverlässig (5)

Unzuverlässige Charaktere sind ebenfalls Feiglinge, jedoch rennen sie nicht sofort davon, sondern versuchen, ihr Fähnchen nach dem Wind zu drehen. Wenn das nicht klappt, bleibt immer noch die Flucht.

#### Überängstlich (6)

Überängstliche Personen sind zwar nicht unbedingt feige, aber sie ziehen einen taktischen Rückzug in Form einer kopflosen Flucht einem beherzten Angriff vor.

#### Ängstlich (7)

Ängstliche Personen sind auch mehr auf ihre persönliche Sicherheit bedacht, wachsen aber gelegentlich über sich hinaus.

#### Unsicher (8)

Unsichere Personen können sich oft nicht entscheiden, ob sie in einen Kampf eingreifen oder sich lieber heraushalten. In diesem Fall ist ein Moralcheck erforderlich.

**Vorsichtig (9)**

Der Charakter ist kein Feigling, wägt aber grundsätzlich die Risiken ab, wenn er sich in einen Kampf begibt. Er zieht es meist vor, aus dem Hinterhalt oder mit Fernwaffen anzugreifen, sodass für ihn nur ein geringes persönliches Risiko besteht. Dieses Verhalten hat in keinsten Weise etwas mit Feigheit zu tun, obwohl so ein Angriff aus dem Hinterhalt schon etwas Niederträchtiges an sich hat.

**Wachsam (10)**

Dies ist die "normale" Kampfmoral einer Person. Der wachsame Charakter versucht immer, auf alles vorbereitet zu sein.

**Entschlossen (11)**

Ein entschlossener Charakter ist stets zum Kampf bereit, wenn es sich nicht vermeiden lässt, aber auch er wägt die Risiken, die er eingeht, sehr sorgfältig ab.

**Standhaft (12)**

Ein standhafter Charakter wird in einer Kampfsituation versuchen, eine Flucht seinerseits so lange wie möglich hinauszuzögern.

**Tapfer (13)**

Ein tapferer Charakter scheut sich auch nicht, einen Kampf länger durchzuhalten als unbedingt notwendig und für ihn selber gesund ist. Er wird jedoch die Flucht einem unrühmlichen Heldentod vorziehen.

**Mutig (14)**

Mutige Charaktere sind oft Anführer. Wenn die Lage für die eigene Gruppe ungünstig ist, versucht der mutige Charakter oft, die Gegner aufzuhalten, um seinen Gefährten die Flucht zu ermöglichen.

**Heldenhaft (15)**

Dieser Charakter nimmt Risiken in Kauf, wenn diese unvermeidbar sind. Sollte es sich jedoch nicht vermeiden lassen und die Sache auch lohnen, ist der heldenhafte Charakter unter Umständen dazu bereit, sein eigenes Leben aufs Spiel zu setzen.

**Draufgängerisch (16)**

Ähnlich wie der heldenhafte Charakter, allerdings nimmt der Draufgänger bewusst große Risiken in Kauf. Ein draufgängerischer Charakter ist sich bewusst, dass jedes Risiko, das er eingeht, sein letztes sein kann.

**Leichtsinnig (17)**

Ein solcher Charakter ist zwar auch draufgängerisch veranlagt, aber er wägt nicht die Risiken ab. Wo der draufgängerische Charakter seine Chancen abschätzt, ist der leichtsinnige Charakter einfach nur unvorsichtig.

**Todesverachtend (18 und höher)**

Eine Person mit dieser Moral kämpft ohne Rücksicht auf Verluste. Sie kämpft ohne jegliche Vorsicht und nimmt dabei auch den eigenen Tod in Kauf.

### 7.3. "Ich bin ein Held – und ihr seid ganz allein!" oder Kampf gegen mehrere Gegner

Manchmal kommt es vor, dass sich zwei oder mehr Gegner im Kampf auf ein und dieselbe Person stürzen, um deren Konzentration zu schwächen und um sie auf diese Weise möglichst schnell kampfunfähig zu machen. In dem Fall bleibt dem Verteidiger nichts anderes übrig, als die gegen ihn gerichteten Angriffe zu parieren.

Beim ersten Angreifer wird normal gegen die *Pa* des Verteidigers gewürfelt, für jeden weiteren Angreifer wird die Parade erschwert, wobei die Anzahl der Angreifer dem Modifikator entspricht, um den die Parade erschwert wird. Eine Person, die von drei Gegnern angegriffen wird, muss einen Abzug von -3 auf ihre Parade hinnehmen, eine die sich fünf Gegnern ausgesetzt sieht, erhält einen Abzug von -5 usw.



**Beispiel:** Krieharr sieht sich einer Übermacht von drei Wulfanen gegenüber. Um den Angriff des ersten Wulfanen abzuwehren muss ich kleiner oder gleich Krieharrs normalen Paradowert (12) würfeln. Beim zweiten Wulfanen pariere ich erst bei einem Ergebnis von kleiner-gleich (12-3=) 9 erfolgreich und beim Dritten nur bei einem Ergebnis von kleiner-gleich (9-3=) 6. Der Paradowert kann durch diese Modifikatoren nicht unter 5 sinken!

### 7.4. Fernkampf

Bei einem Fernkampf mit Schuss-, Wurf- und Schleuderwaffen wird ein ganz normaler Attackewurf gegen *AtF* durchgeführt. Gelingt er, hat das Geschoss den Gegner getroffen und der Schaden wird normal ausgewürfelt. Ein Paradowurf bei einem solchen Angriff ist nur dann zulässig, wenn der betreffende Charakter ankündigt, auszuweichen oder einen Schild mit sich führt und es sich nicht um moderne Schusswaffen (Gewehr, Pistole oder LP-Gewehr) handelt.

#### 7.4.1. Deckung

Eine Person kann sich hinter einem Objekt verstecken, um einem Geschoss so wenig Angriffsfläche wie möglich zu bieten. Dies wird als "in Deckung gehen" oder einfach nur "Deckung" bezeichnet. Als Deckung kann alles Mögliche dienen, hinter oder in dem man sich verstecken kann., ein kleiner Busch ebenso wie eine Scheune, eine Mülltonne oder eine Häusercke. Je nach Größe des Objekts und wie viel es vom Körper verdeckt, wird von *geringer*, *viertel*, *halber* oder *voller Deckung* gesprochen.

### **Geringe Deckung**

Die geringe Deckung ist ein unzureichender Schutz, da ein Großteil des Körpers nicht von ihr verdeckt ist. Beispiele für geringe Deckung sind: ein Faustschild (30 cm Durchmesser), ein Meilenstein, ein junges Bäumchen, ein Strauch etc.

### **Viertel Deckung**

Die viertel Deckung verbirgt ungefähr ein Viertel des Körpers. Beispiele für eine viertel Deckung sind: ein Buckler, eine kleine Kommode, eine Mülltonne etc.

### **Halbe Deckung**

Die halbe Deckung verbirgt ungefähr die Hälfte des Körpers. Beispiele für halbe Deckung sind: eine niedrige Hecke, ein Fahrrad, ein Tisch etc.

### **Volle Deckung**

Die volle Deckung verbirgt einen Körper ganz. Beispiele für volle Deckung sind: ein großer Schrank, eine Scheune, ein Autowrack, eine Häuserecke etc.

Je besser die Deckung ist, umso geringer ist die Chance für einen Schützen, den Verteidiger zu treffen. Dies wirkt sich dahingehend aus, dass der Fernkampfwert (AtF) des Schützen mit einem Abzug belegt wird, bevor dieser seine Attacke würfelt:

geringe Deckung:	AtF -1	halbe Deckung:	AtF -4
viertel Deckung:	AtF -2	volle Deckung:	AtF -8

### **7.4.2. Positionsänderung**

Durch verschiedene Positionen kann man ebenfalls die Chance verringern, von dem Geschoss eines Gegners getroffen zu werden. Eine Position kann man zum eigenen Schutz einnehmen, wenn das Gelände kaum oder nur wenig Deckung bietet. Es gibt die Positionen *aufrecht*, *halb geduckt*, *geduckt*, *kniend* und *liegend*.

#### **aufrecht**

Der Charakter steht aufrecht und bietet so einem jeden Schützen ein gutes Ziel, wenn er sich nicht hinter einer Deckung befindet. Der AtF des Schützen wird nicht modifiziert.

#### **halb geduckt**

Der Charakter bewegt sich leicht gebückt durch die Landschaft. Dadurch wirkt sein Körper für den Schützen etwas kleiner und ist etwas schwerer zu treffen. Die Kampfstellung halb geduckt entspricht einer geringen Deckung. Der AtF des Schützen reduziert sich um -1.

#### **geduckt**

Der Charakter geht in die Hocke, sodass er einem möglichen Schützen noch weniger Angriffsfläche bietet. Dies entspricht einer viertel Deckung. Die AtF des Schützen verschlechtert sich um -2.

#### **kniend**

Der Charakter kniet auf dem Boden und hat den Oberkörper leicht vorgebeugt, um sich "kleiner" zu machen. Dies entspricht einer halben Deckung. Die AtF des Schützen verschlechtert sich um -3.

## liegend

Der Charakter hat sich flach auf den Boden gepresst. Befindet er sich in einer Bodenmulde oder hinter einem Stein, so ist er kaum noch auszumachen und nur sehr schwer zu treffen. Die Position liegend entspricht der vollen Deckung und ein potentieller Schütze muss einen Abzug von -4 auf seinen AtF hinnehmen.

Position "aufrecht":	AtF $\pm 0$
Position "halb geduckt":	AtF -1
Position "geduckt":	AtF -2
Position "kniend":	AtF -3
Position "liegend":	AtF -4

### 7.4.3. Kombination von Deckung und Positionsänderung (optionale Regel)

Manchmal kommt es vor, dass ein Charakter sich hinter einen Busch legt oder halb geduckt hinter einer Mülltonne Deckung sucht, sodass es für einen Schützen noch schwieriger wird, diesen Gegner zu treffen. Bei einem Charakter, der hinter einem Busch liegt, würde der Gesamtmodifikator (-4 und -1=) -5 betragen, bei dem Beispiel mit der Mülltonne wäre es ein Modifikator von (-1 und -2=) -3.

Deckung →	ohne	gering	viertel	halb	voll
Position ↓					
aufrecht	0	-1	-2	-3	-4
halb geduckt	-1	-2	-3	-4	-5
geduckt	-2	-3	-4	-5	-6
kniend	-3	-4	-5	-6	-7
liegend	-4	-5	-6	-7	-8

## 7.5. Flucht

Wenn sich das Kampfglück gegen einen richtet, hat man die Möglichkeit, sich zur Flucht zu wenden. Bei diesem Manöver hat der Gegner jedoch die Gelegenheit, den Flüchtenden noch einmal anzugreifen, ohne dass dieser Hieb pariert werden darf (Gelegenheitsangriff).

Ich gehe bei einer Flucht davon aus, dass der Flüchtende auf dem Absatz kehrt macht und davonzulaufen versucht. Da die Drehung eine gewisse Zeit erfordert (auch wenn es sich dabei nur um Sekunden handelt), kann der Gegner einen Angriff vorbereiten und dem Charakter sprichwörtlich in den Rücken zu fallen.

Bei einem erfolgreichen Treffer erleidet der flüchtende Charakter den halben Waffenschaden + 1W. Der Schutzfaktor der Rüstung wird in dem Fall vollständig ignoriert.

## 7.6. Gelegenheitsangriff

Als Gelegenheitsangriff wird jede Attacke bezeichnet, die es einer Person ermöglicht, einen Angriff durchzuführen, ohne dass der Gegner eine Möglichkeit zur Gegenwehr hat. Es gibt zwei Möglichkeiten für einen Gelegenheitsangriff:

1. Der Gegner flüchtet; der Angreifer hat einen Schlag in dessen Rücken frei.
2. Der Gegner flieht vor einem Anderen und sein Fluchtweg führt nahe genug am Charakter vorbei, sodass dieser ihn sozusagen "im Vorbeigehen" angreifen kann. Der Waffenschaden bei einem Treffer ist dabei der Gleiche wie bei einer normalen Flucht (halber Waffenschaden +1W).



## 7.7. Kampf in Gruppen

Diese Kampfsituation wird wohl am häufigsten eintreten: Zwei Gruppen, eine davon wird von den Charakteren gestellt, treffen aufeinander und eine ist der anderen nicht gerade freundlich gesonnen.

Rein technisch gesehen handelt es sich eigentlich um mehrere Einzelkämpfe und solche, bei denen mehrere Personen gegen einen Einzelnen vorgehen (siehe dazu Abschnitt 8.3. weiter oben). Sie finden jedoch spieltechnisch alle zur gleichen Zeit statt. Die Kämpfe werden gehandhabt, als würde es sich um Einzelkämpfe (einer gegen einen oder einer gegen viele) handeln. Erst wenn alle Beteiligten mit ihren Attacken und Paraden durch sind, beginnt die nächste Runde.

**Beispiel:** *Unterwegs ist Krieharr auf die Gruppe um Koskeyn, Veziltra und Sorrul (siehe Kapitel 1) getroffen und hat sich ihr angeschlossen. Auch sie haben noch eine Rechnung mit den Nordmännern offen, weil diese sie in "Rraars Heiligtum" den Taratzen in die Hände gespielt hatten. Die Werte von Krieharrs neuen Freunden und den 08/15-Disuuslachtern (alle haben der Einfachheit halber den gleichen Wert) seht ihr unten:*

### **Koskeyn (Mensch; Spürer, Amateur)**

AtF:	12	LE:	18/-5/-9	Waffe:	1 Dolch (1W Schaden)
AtN:	13	ME:	22/-6/-11	Rüstung:	1 Lederrüstung (SF: 2)
Ini:	8	BLa:	5 m/sek		
ML:	12				
Pa:	11	Moralbegriff:	standhaft		

### **Veziltra (Wulfanin; Kriegerin, Amateur)**

AtF:	14	LE:	26/-7/-13	Waffe:	2 Dolche (1W Schaden)
AtN:	14	ME:	7/- 2/-4	Rüstung:	Fell (SF: 2)
Ini:	13	BLa:	8 m/sek		
ML:	14				
Pa:	15	Moralbegriff:	mutig		

### **Sorrul (Nosfera; Krieger, Dilettant)**

AtF:	12	LE:	24/-6/-12	Waffe:	1 Pfeilwerfer (2W Schaden)
AtN:	13	ME:	17/-5/- 9		1 Dolch (1W Schaden)
Ini:	13	BLa:	11 m/sek	Rüstung:	1 Andronenpanzer (SF: 6)
ML:	16				
Pa:	12	Moralbegriff:	draufgängerisch		

### **Durchschnittlicher Nordmann (5 Stk.)**

AtF:	13	LE:	15/-4/-8	Waffe:	1 Dolch (1W Schaden)
AtN:	11	ME:	5/-1/-3	Rüstung:	1 Lederrüstung (SF: 2)
Ini:	9	BLa:	10 m/sek		
ML:	12				
Pa:	11	Moralbegriff:	standhaft		

### **1. Kampfrunde**

In der ersten Kampfrunde wird zunächst einmal die Reihenfolge ermittelt, in der angegriffen werden darf. Dazu wird der Initiativwert des jeweiligen Charakters verwendet: Veziltra und Sorrul haben beide eine Ini von 13. Da Sorrul seinen Pfeilwerfer einzusetzen gedenkt, zählt er in diesem Kampf als Schütze und kann als erster handeln. Anschließend ist die Wulfanin an der Reihe. Danach folgt Krieharr [10]. Als nächstes sind die 5 Nordmänner [9] dran und zum Schluss Koskeyn [8], der sich vorerst wohlweislich im Hintergrund hält.

#### **Kampf gegen mehrere, Nr. 1:**

Zunächst sind Veziltra und Sorrul an der Reihe, die beide beschlossen haben, sich auf Nordmann Nr. 1, zu konzentrieren. Sorrul greift mit einer 9 erfolgreich an. Der Disuuslachter versucht auszuweichen (der SL würfelt gegen dessen Pa-Wert und erzielt eine 12), doch der Versuch misslingt. Sorrul trifft ihn und verursacht insgesamt  $(9-2=)$  7 Schadenspunkte.

Nun ist Veziltra an der Reihe. Sie greift mit beiden Dolchen an und würfelt eine 15 beim ersten Angriff (ein Fehlschlag) und beim zweiten eine 8. Da Nordmann Nr. 1 gegen zwei Gegner antreten muss, wird sein Paradowert um -2 modifiziert. Er darf höchstens eine 9 oder weniger würfeln, um Veziltras zweiten Dolch abzuwehren. Der Disuuslachter erzielt eine 11, also einen Fehlschlag.

Veziltra verursacht mit dem Dolch, der getroffen hat, insgesamt  $(5-2=)$  3 Punkte Schaden.

Die LE von Nordmann Nr. 1 sinkt auf 5.

Die Spielleitung führt einen Moralcheck durch, weil der Nordmann mehr als die Hälfte seiner Lebensenergie verloren hat. Sie würfelt knapp über der Kampfmoral des Nordmanns. Dieser erkennt seine missliche Lage und ergibt sich.

#### **Einzelkampf Nr. 1:**

Krieharr greift Nordmann Nr. 2 mit 10 Punkten an, dieser würfelt eine 14 und versiebt seine Parade. Krieharrs Kurzsword verursacht  $(9-2=)$  7 Punkte Schaden. Der Nordmann hat nur noch 8 Punkte Lebensenergie.

Der SL führt einen Moralcheck für den Nordmann durch und würfelt eine 14. Der MC ist misslungen! Nun würfelt er, um wie viele Punkte sich die Kampfmoral verschlechtert und er würfelt eine 4.  $12-4$  ergibt 8 und der Disuuslachter wird unsicher, ob er weiterkämpfen oder lieber die Flucht ergreifen soll.

Die Spielleitung führt eine WI-Probe für ihn durch (WI: 10) und würfelt eine 16, ein Fehlschlag. Der Nordmann entschließt sich für die bessere Seite der Vorsicht und ergreift die Flucht. Dadurch hat Krieharr einen Gelegenheitsangriff auf ihn frei. Er würfelt eine 7 und trifft den Flüchtenden. Meine Taratze verursacht insgesamt 8 Punkte Schaden, der nicht von der Rüstung reduziert wird. Die Lebensenergie des Disuuslachers sinkt auf  $(8-8=)$  0 und er fällt bewusstlos zu Boden.

#### **Kampf gegen mehrere, Nr. 2:**

Die Nordmänner Nr. 3 und 4 haben sich Koskeyn ausgeguckt, weil dieser ihnen als leicht besiegbar erscheint. Koskeyn kann sich vorerst nur auf das Parieren konzentrieren. Nordmann Nr. 3 würfelt eine 6, Koskeyn pariert mit einer 3, ein kritischer Erfolg. Der SL beschließt, dass Koskeyns Parade dem Angreifer die Waffe aus der Hand prellt, sodass diese außer Reichweite fliegt. Dieser ist nun unbewaffnet.

Der SL führt für Nordmann Nr. 3 einen Moralcheck durch. Dieser misslingt. Die Moral des Nordmannes sinkt auf überängstlich und er flieht schreiend. Koskeyn kann nicht nachsetzen, weil er sich Gegner Nr. 4 erwehren muss, diesmal jedoch mit einem Abzug von -2 auf seinen Paradowert. Der Disuuslachter greift mit einer 9 an, während Koskeyn eine 16 würfelt (Fehlschlag). Er hätte maximal eine  $(11-2=)$  9 würfeln dürfen. Der Nordmann trifft mit  $(3-2=)$  1 Punkt und verursacht nur eine harmlose Schnittwunde.

Da nun mehr als die Hälfte der Nordmänner kampfunfähig ist (einer bewusstlos, einer hat sich ergeben und einer ist geflohen), würfelt der SL für die Moral der beiden anderen Nordmänner. Nr. 4 erzielt einen kritischen Erfolg (3 auf 3W). Seine Kampfmoral ändert sich nicht, weil der Treffer auf Koskeyn ihn ermutigt hat, den Kampf weiterzuführen (Interpretation des SL). Nordmann Nr. 5 sieht, wie seine Kameraden nach und nach dezimiert werden (die

Spielleitung hatte eine 15 gewürfelt) und bekommt es mit der Angst zu tun. Er macht auf dem Absatz kehrt. Da Koskeyn mit Nordmann Nr. 4 beschäftigt ist und die anderen ihren Zug schon getan haben, kann keiner dem Fliehenden in dieser Runde nachsetzen.

**Einzelkampf Nr. 2:**

Nun ist Koskeyn am Zuge. Er attackiert den letzten Nordmann mit einer 8 und dieser pariert mit einer 10. Damit ist die erste Runde vorüber.

## 2. Kampfrunde

### **Kampf gegen mehrere Nr. 3:**

In der zweiten Kampfrunde hat Nordmann Nr. 4 einen schweren Stand. Nun stehen ihm vier Gegner gegenüber, die ihn grimmig anschauen. Da dies eine mehr als dreifache Übermacht für den Nordmann darstellt, führt die Spielleitung für ihn einen erneuten Moralcheck durch. Nordmann Nr. 4 scheint zu der Sorte von Schurken zu gehören, die nicht wissen, wann sie aufhören sollten. Er stellt sich seinen vier Gegnern zum Kampf (sein MC war mit einer 9 gelungen).

### **Einzelkampf Nr. 3:**

Krieharr greift mit einer 6 an, der Disuuslachter pariert mit einer 9. Kein Schaden.

### **Einzelkampf Nr. 4:**

Da er es mit vier Gegnern zu tun hat, muss der Nordmann diesmal einen Abzug von -4 auf seinen Paradowert hinnehmen. Er darf nur noch kleiner oder gleich  $(11-4=) 7$  würfeln, um erfolgreich zu parieren. Als erstes ist wieder Sorrul an der Reihe, der mit seinem Pfeilwerfer erfolgreich angreift (sein Spieler hatte eine 8 gewürfelt) und  $(10-2=) 8$  Punkte Schaden verursacht (Der Disuuslachter hatte nicht die Möglichkeit, dem Schuss auszuweichen, da er eingekreist ist). Nun muss er sich Veziltra stellen. Diese greift mit einer 10 und einer 9 an, der Nordmann würfelt bei seiner Parade eine 13 und eine 11. Beide Paraden sind misslungen! Veziltra verursacht mit dem ersten Dolch  $(5-2=) 3$  und dem zweiten  $(3-2=) 1$  Punkte Schaden. Insgesamt verliert der Nordmann 12 Punkte LE, sodass diese auf 3 sinken. Nun wird wieder ein Moralcheck für ihn fällig, da er mehr als die Hälfte seiner LE verloren hat. Der SL würfelt eine 14 und die Moral des Nordmannes sinkt auf ängstlich. Allmählich begreift er, dass es doch keine so gute Idee war, mehr als einen Gegner auf einmal anzugreifen. Die WI-Probe des SL gelingt und Nordmann Nr. 4 streckt die Waffen.

Nach diesem Beispiel dürfte es euch bestimmt nicht mehr schwerfallen, Gruppenkämpfe durchzuführen, auch wenn hier der Einsatz von Psi-Kräften außer Acht gelassen wurde.

## 7.8. Kampf mit Psi-Kräften

Je nach Art der Psi-Kraft wird diese wie ein normaler Nah- oder Fernkampf durchgeführt.

## 7.9. Waffenloser Kampf

Ein waffenloser Kampf wird eigentlich wie ein normaler Kampf ausgeführt, nur dass der Schaden beim Ringen und bei einer ordinären Schlägerei viel geringer ist und eine Parade eher auf Arm- und Beinblocks sowie auf Ausweichmanövern basiert. Man kann im allgemeinen zwischen vier Arten von waffenlosem Kampf unterscheiden:



### **Boxen (Nahkampf)**

Boxen ist in gewissem Sinne eine ritualisierte Schlägerei, bei der nur die Fäuste als Waffen und Abwehr eingesetzt werden. Getreten wird nicht und Schläge unterhalb der Gürtellinie sind unzulässig.

### **Kampfkunst (Nahkampf)**

Unter Kampfkunst ist alles zu verstehen, was unter dem Begriff "waffenlose Selbstverteidigung" läuft. Dies sind Techniken wie Karate, Tae Kwon Do, Judo, Jiu Jitsu oder Kung Fu. Natürlich dürften viele dieser Kampftechniken im MADDRAX-Universum teilweise in Vergessenheit geraten sein und es können sich neue Formen entwickelt haben. Man stelle sich einmal eine Taratzen-Variante des Karate vor – all die scharfen Klauen und Zähne...

In der Kampfkunst wird häufig der gesamte Körper als Waffe eingesetzt: Hände zum Schlagen und Kratzen, die Füße zum Treten, Arme und Beine, um eingehende Schläge abzublocken oder Würfe durchzuführen etc.

Mancher Kampfkunststil kann durch Waffen effektiver gestaltet werden, aber im Rahmen dieser Regeln wird davon ausgegangen, dass der Charakter es nicht für nötig erachtet, eine Waffe zu benutzen.

### **Ringen (Handgemenge)**

Beim Ringen versucht ein Gegner den anderen zu Boden zu werfen. Dabei setzt er einzig seine Stärke und sein Körpergewicht ein. Eine Parade spiegelt einfach nur den Versuch wider, sich vom Gegner nicht zu Boden werfen zu lassen.

### **Schlägerei (Handgemenge oder Nahkampf)**

Wie der Name schon sagt, handelt es sich hierbei schlichtweg um eine gewalttätige Auseinandersetzung mit den bloßen Fäusten ohne irgendwelche taktischen Finessen. Auch der Einsatz von Tritten und improvisierten Waffen (Glasflasche, Tisch- oder Stuhlbein etc.) sowie schmutzigen Tricks (z.B. jemandem Dreck ins Gesicht schleudern) ist in einer Schlägerei üblich.

#### **7.9.1. Schadenswirkungen im waffenlosen Kampf**

Wie bereits erwähnt ist der Schaden beim waffenlosen Kampf wesentlich geringer als der Schaden, den eine Waffe verursachen kann. Die meisten Hiebe oder Tritte durchdringen keine Rüstung, die einen Schutzfaktor von 5 (SF: 5) oder höher besitzt. Die nachfolgend beschriebenen Schadenswirkungen gelten nur für menschliche Charaktere. Taratzen und Wulfanen besitzen Krallen und scharfe Zähne und können daher natürlich wesentlich mehr Schaden in einem waffenlosen Kampf verursachen. Die Schadenswirkung solcher natürlichen Waffen findet ihr in Kapitel 11 bei den Beschreibungen der einzelnen Wesen.

### **Boxen**

Beim Boxen werden gezielte, meist recht schnelle und harte Schläge angebracht. Daher kann ein Treffer W3+3 (4-6) Punkte Schaden verursachen.

### **Kampfkunst**

Die meisten Techniken der Kampfkunst sind so ausgelegt, dass sie einen Gegner möglichst schnell kampfunfähig machen. Daher gibt es in dieser Form des waffenlosen Kampfes den meisten Schaden. Um dieses System so einfach wie möglich zu halten, wird hier auf die Möglichkeit der Schadenssteigerung durch konstantes Training verzichtet.

Um die Effizienz der waffenlosen Selbstverteidigung widerzuspiegeln, verursachen Schläge und Tritte 1W+6 (6-12) Punkte. Rein technisch muss man einen Wurf als einen vom Angreifer herbeigeführten Sturz betrachten.

### **Ringen**

Ringen ist eigentlich eine Kampftechnik, die üblicherweise keinen Schaden verursacht. Ist die Umgebung, in der der Ringkampf stattfindet, nicht gepolstert, so können durch den Sturz an sich 1W (1-6) Punkte Schaden entstehen.

### **Schlägerei**

Bei einer Schlägerei verursachen Schläge nur W3 (1-3) Punkte Schaden.

## **7.10. Heilung**

Jedes Wesen ist in der Lage, Schaden, den es hinnehmen musste, zu regenerieren. Dies gilt sowohl für die Lebens- als auch für die Mentalenergie. Lebensenergie wird im Wochenturnus regeneriert, mentale Energie innerhalb von Stunden.

Um festzustellen, wie viele Punkte Lebensenergie ein Charakter pro Woche regenerieren kann, wird die LE einfach durch 10 geteilt und das Ergebnis aufgerundet. Die Formel lautet:

$$\text{Selbstheilungsrate LE} = (\text{LE} : 10)$$

*Krieharr hat eine Lebensenergie von 22. 22 verteilt auf 10 ergibt (22:10=) 2,2. Aufgerundet also eine 3. Krieharr kann pro Woche drei Punkte Lebensenergie regenerieren, vorausgesetzt die Wunde wurde sorgfältig verbunden. Um einen Verlust von 10 Punkten LE zu regenerieren, würde Krieharr einen vollen Monat benötigen.*

Die Selbstheilungsrate für die Mentalenergie wird nach dem gleichen Schema berechnet und ebenfalls aufgerundet. Allerdings regeneriert sich diese im 8-Stunden-Turnus:

$$\text{Selbstheilungsrate ME} = (\text{ME} : 10)$$

*Krieharr besitzt eine Mentalenergie von 21. Dies ergibt (21:10=) 2,1. Aufgerundet ein Ergebnis von 3. Krieharr kann, sofern er sich 8 Stunden ausruht, drei Punkte Mentalenergie regenerieren. Um beispielsweise 15 Punkte Mentalenergie zu regenerieren, benötigt Krieharr maximal 40 Stunden absolute Ruhe, was etwas mehr als andert-halb Tagen entspricht.*

Hat ein Charakter nicht die nötige Ruhe, um seine Verletzungen oder den Verlust an Mentalenergie auszukurieren, so verdoppelt sich die Zeit, in der dieser Verlust wieder hergestellt werden kann. In den obigen Beispielen würde Krieharr in einem solchen Fall für die Lebensenergie zwei Monate benötigen und für die Mentalenergie 80 Stunden (etwas mehr als drei Tage).

## **7.11. Sonstige Situationen**

In diesem Abschnitt findet ihr einige Situationen, die bisher nicht berücksichtigt wurden.

### 7.11.1. Betäuben

Der Spieler eines Charakters muss vor einem Angriff kundtun, ob er einen Gegner nur betäuben will. Dies geschieht normalerweise, indem er eine stumpfe Waffe verwendet, mit der Breitseite oder dem Knauf seines Schwertes oder einer anderen Klingenwaffe zuschlägt.

Der Kampf wird normal durchgeführt. Sinkt die Lebensenergie des Gegners auf 5 Punkte (Benommenheit) oder weniger, so gilt dieser als betäubt.

### 7.11.2. Überraschung

Ein Charakter ist überrascht, wenn er einen Angriff nicht erwartet hat oder dieser von einer Seite kommt, mit der er nicht rechnete. Dies kann ein normaler Hinterhalt oder ein Angriff im Rücken sein. Genau so kann es sein, dass er im Schlaf überfallen wird. Um nicht überrascht zu werden, muss einem Charakter eine verborgene Probe gegen seine Wahrnehmung gelingen. Verwendet der Gegner zusätzlich Fertigkeiten wie Schleichen und Tarnung oder eine Psi-Kraft, so verschlechtert sich die Probe um -3 pro eingesetzter Fähigkeit.

Misslingt die Probe, so vermindert sich in der ersten Kampfrunde der Paradowert um -5. Hat der Charakter neben seiner Rüstung einen Schild und wird er im Rücken angegriffen, so wird bei einem Treffer der SF des Schildes nicht mitgerechnet!

Alternativ dazu kann die Spielleitung natürlich auch festlegen, dass ein Charakter nur bei 1 in 1W, 2 in 2W 2-5 in 2W etc. überrascht wird. Auch hier handelt es sich rein spieltechnisch um eine verborgene Probe.

## 7.12. Stürze

Gelegentlich kann ein Charakter das Pech haben, aus großer Höhe zu stürzen.

Wenn ein Charakter stürzt, so entspricht der Schaden der Quadratzahl der gefallen Meter. Ein Charakter, der aus 3 m Höhe stürzt, würde demnach ( $3 \times 3 =$ ) 9 Punkte Schaden nehmen, aus 12 m Höhe ( $12 \times 12 =$ ) 144 Punkte usw.

Der Charakter kann den Schaden reduzieren, wenn ihm ein Widerstandswurf gegen seine Geschicklichkeit (um sich beim Aufschlag abzurollen) und einer gegen seine Konstitution (um den Aufprall einigermaßen in einem Stück zu überleben) gelingen.

Gelingen beide Würfe, nimmt der Charakter nur ein Viertel des tatsächlichen Schadens (gerundet). Misslingt einer der Würfe, so reduziert sich der normale Schaden um die Hälfte (gerundet – bei einem normalen Sturzschaden von 25 wären dies beispielsweise ( $25:2=12,5=$ ) 13 Schadenspunkte). Misslingen beide Würfe, so muss der Charakter den vollen Schaden hinnehmen.

Die oben beschriebenen Widerstandswürfe sollte der SL ab einer Sturzhöhe von 3 m aufwärts durchführen lassen.

Sturzhöhe	Schaden	1/2 Schaden	1/4 Schaden	Sturzhöhe	Schaden	1/2 Schaden	1/4 Schaden
1 m	1	0	0	11 m	121	61	30
2 m	4	2	1	12 m	144	72	36
3 m	9	5	9	13 m	169	85	42
4 m	16	8	4	14 m	196	98	49
5 m	25	13	6	15 m	225	113	56
6 m	36	18	9	16 m	256	128	64
7 m	49	25	12	17 m	289	145	72
8 m	64	32	16	18 m	324	162	81
9 m	81	41	20	19 m	361	181	90
10 m	100	50	25	20 m	400	200	100



## Kapitel 8: "Magie"



## 8.0. Einleitung

Durch den Einschlag "Christopher-Floyds" wurden auch Chemiewerke, Atomkraftwerke, medizinische und militärische Forschungsanlagen, CF-Strahlung (CF=Christopher-Floyd) usw. vernichtet. Die dabei freigesetzten Stoffe und die sprunghaft angestiegene radioaktive Strahlung sorgten im Laufe der letzten Jahrhunderte für eine Unzahl an Mutationen. Viele Veränderungen brachten entstellte und von Wahnsinn und furchtbaren Krankheiten befallene Monstrositäten hervor, aber einige Wesen profitierten auch von den Veränderungen ihrer Gene. Sie entwickelten geistige Kräfte, die es ihnen ermöglichten, die Absichten einer anderen Person vorauszuahnen, Dinge zu bewegen, ohne sie zu berühren oder schlicht und einfach von einem Ort zu verschwinden, um kurz darauf an anderer Stelle wieder aufzutauchen. Jene, die diese Fähigkeiten nicht verstanden, nannten sie "Magie", und auch jene, die diese Eigenschaften nutzen, die so genannten *Mehrbegabten*, verwenden in Ermangelung eines besseren Verständnisses diesen Begriff.

Tatsächlich handelt es sich bei dieser "Magie" jedoch um parapsychische Fähigkeiten wie Telepathie, Telekinese oder Teleportation.

## 8.1. Kategorien von Psi-Kräften

Psi-Kräfte lassen sich in 6 verschiedene Kategorien einteilen: *Anti- und Metapsi*, *ASW/ESP*, *Mentale Angriffe*, *Psychokinese* und *Psychometabolik*. Die in Klammern angegebenen Mindestwerte beziehen sich auf die mit "Basis" gekennzeichnete Spalte des Charakterbogens!

<b>Psi-Kategorien</b>	<b>Fertigkeits-Grundwert (FGW)</b>
Anti-/Metapsi	(IN+WA+WI) :3
ASW/ESP	(IN+WA+WI) :3
Mentale Angriffe	(IN+WA+WI) :3
Psychokinese	(GE+IN+WI) :3
Psychometabolik	(KO+IN+WI) :3

### **Anti- und Metapsi (Willenskraft mindestens 12):**

Antipsi-Kräfte wirken vor allem Fähigkeiten entgegen, die alle Formen der *außersinnlichen Wahrnehmung* (ASW/ESP) sowie die *mentalen Angriffe* umfassen.

Metapsi-Kräfte beeinflussen andere Psi-Kräfte. Sie können sie verstärken, schwächen, ablenken usw.

### **ASW/ESP (Willenskraft mindestens 13):**

Hierbei handelt es sich um Fähigkeiten wie Telepathie oder Empathie. ASW steht für "Außersinnliche Wahrnehmung", ESP ist das entsprechende englische Kürzel (Extra-Sensory-Perception).

### **Mentale Angriffe (Willenskraft mindestens 14):**

Mentale Angriffe basieren vorwiegend auf telepathischen und empathischen Kräften. Während Kräfte der Kategorie ASW/ESP eher passiv wirken, handelt es sich bei mentalen Angriffen um rein offensive Mentalkräfte. Mentale Angriffe wirken auf den Geist des Opfers.

### **Psychokinese (Willenskraft mindestens 16):**

Diese Kategorie umfasst Fähigkeiten wie Levitation (Schweben), Pyrokinese (Gegenstände durch bloße Willenskraft entzünden), oder Cryokinese (Einfrieren). Psychokinetische Kräfte wirken nur von außen auf ein Ziel ein.



**Psychometabolik (Willenskraft mindestens 15):**

Psychometabolik umfasst Kräfte, die in erster Linie auf die Körperfunktionen eines Lebewesens einwirken.

Viele psychometabolische Kräfte sind Kontakt-Kräfte, d.h. der Psychometaboliker muss sein Ziel berühren. Im Kampf muss ihm hierfür eine erfolgreiche Probe gegen AtN gelingen.

**8.2. Maximale Anzahl von Psi-Kräften**

Damit in den MADDRAX-Abenteuern keine psionischen Superhelden herumlaufen, unterliegen die einzelnen Kräftekategorien folgenden Einschränkungen:

Kein Charakter darf mehr als drei Kräfte aus den Kategorien Anti-/Metapsi, ASW/ESP, Mentale Angriffe und Psychometabolik besitzen. Der Charakter kann beispielsweise über drei Kräfte aus einer Kategorie verfügen, oder zwei Kräfte aus einer und eine Kraft aus einer anderen Kategorie oder jeweils eine Kraft aus drei Kategorien.

Psychokinetische Kräfte beschränken sich auf ein Maximum von zwei Kräften!

*Ein Charakter kann insgesamt nicht mehr als drei Kräfte haben!*

**8.3. Die Kräfte**

Nachfolgend werden die einzelnen "magischen" Kräfte beschrieben. Der Aufbau ähnelt dabei ein wenig den Beschreibungen der Fertigkeiten aus Kapitel 4

**Name der Kraft (offene/verborgene Probe)**

Hier steht der Name der Psi-Kraft, wie sie wohl in der MADDRAX-Welt heißen könnte, also *Lauschen* statt *Telepathie*.

**Probe**

Hinter dem Namen der Kraft steht in Klammern gesetzt, ob man eine offene (Spieler) oder eine verborgene (SL) Probe durchführen muss.

**Kategorie/Bezeichnung**

In dieser Zeile findet ihr die Kategorie der jeweiligen Kraft sowie die Fachbezeichnung (z.B. Telepathie) der Kraft.

**Aktiv oder passiv**

Hier steht, ob es eine aktive (vom Charakter bewusst einsetzbare) oder eine passive (vom Charakter nicht zu kontrollierende oder eine sich selbsttätig aktivierende) Kraft ist.

**Anmerkung:**

*Einige der unten beschriebenen Fähigkeiten werden als "Kontakt-Kräfte" bezeichnet. Dies bedeutet, dass der Anwender ein Ziel berühren muss, um die jeweilige Kraft überhaupt einsetzen zu können.*

*In Kampfsituationen heißt das: Will ein Mehrbegabter eine Kontakt-Kraft anwenden, um beispielsweise einem Gegner Schaden zuzufügen, so muss er einen ganz normalen Wurf gegen seine AtN durchführen. Gelingt dieser, kann der Mehrbegabte die Kontakt-Kraft anwenden.*

**Bedingungen**

Dieser Punkt soll den Spieler noch einmal daran erinnern, welche Mindestwerte er in Willenskraft und Gläubigkeit braucht, damit sein Charakter die entsprechende Kraft anwenden kann.

**Schwierigkeitsgrad**

Auch die "magischen" Kräfte sind unterschiedlich schwer zu beherrschen. Einige gehen leicht von der Hand, während andere einen extremen Willensakt erfordern, um sie zu aktivieren.

**Fertigkeitswert (FW):**

Wie gut ein Charakter eine "magische" Kraft beherrscht, hängt vor allem von seiner Willenskraft und seiner Gläubigkeit ab. Einige Kräfte erfordern allerdings auch Geschick (z.B. Telekinese) oder eine andere Fähigkeit. Der Fertigkeitswert (FW) einer Psi-Kraft wird genau so berechnet wie der Fertigkeit-Grundwert (FGW) bei den Fertigkeiten.

Auch hier wird der FW immer gerundet.

**Beschreibung**

Hier wird die Psi-Kraft im Einzelnen beschrieben. Sollten für das Anwenden einer Kraft Sonderregeln erforderlich sein, so werdet ihr diese ebenfalls hier finden. So weit nicht anders beschrieben, bezieht sich die Wirkungsweise der Kraft nur auf den Anwender selbst.

**Widerstand**

Das Anwenden einer Psi-Kraft hat nur selten, wenn überhaupt, nachteilige Folgen für den Charakter. Meistens muss das von der Kraft zu beeinflussende Ziel einen Widerstandswurf durchführen, um der Wirkung selbiger zu entgehen.

In einigen wenigen Fällen muss jedoch der Charakter selbst einen solchen Wurf durchführen

**Kosten**

Das Anwenden von Psi-Kräften kostet Mentalenergie. In der Regel sind es zwischen einem und 10 Punkten. Ein solcher Wert kann nur dann überschritten werden, wenn mehrere Faktoren gleichzeitig zu höheren Kosten führen (z.B. verursachen bei der Anwendung von "Geistesmacht" [Telekinese] sowohl das Gewicht des zu bewegendes Objektes als auch die Entfernung, um die das Objekt angehoben und bewegt werden soll, zusätzliche Kosten).

**Minimum**

Dieser Punkt gibt an, wie viele ME mindestens investiert werden müssen, damit die Kraft Wirkung zeigt.

### 8.3.1. Beschreibung der Kräfte

#### Entzünden (offene Probe)

*Psychokinese: Pyrokinese (aktiv (Kontakt-Kraft), Bedingungen: Wl: 16, Routine ±0))*



Mit dieser Kraft kann ein Charakter leicht entzündliches Material, das er berührt, in Flammen aufgehen lassen. Die Kraft ist stark genug, um trockene Reisigzweige oder Zunder zu entzünden, aber sie reicht nicht aus, um beispielsweise eine Scheune in Brand zu stecken. Die Hitze ist jedoch groß genug, um einem lebenden Ziel 1W (1-6) Punkte Verbrennungsschaden pro Kampfrunde zuzufügen, in der dieses vom Anwender berührt wird.

*Widerstand: Nein*

*Kosten: 1 ME pro Anwendung*

*Minimum: 1 ME*

#### Farbe wechseln (offene Probe)

*Psychometabolik: Chamäleoneigenschaft (aktiv, Bedingungen: Wl: 15, schwierig -1)*

Der Charakter ist in der Lage, die Pigmente seiner Haut bewusst so zu verändern, dass diese eine andere Farbe annimmt. Für die ersten 10 Punkte im Fertigkeitswert kann der Charakter nur eine einzige Farbe annehmen. Für jeweils weitere angefangene 10 Punkte im FW kommt eine weitere Farbe hinzu.

Ab einem FW von 50 kann der Charakter die Farbpigmente seiner Haut so steuern, dass seine Haut Muster annehmen kann, die er mindestens einmal in seinem Leben gesehen haben muss. Will der Charakter die Farbe oder das Muster seines Körpers erneut verändern, so dauert dies jeweils eine Minute.

Kleidung wird von der Kraft *Farbe wechseln* nicht betroffen. Daher ist es ratsam, beim Einsatz dieser Kraft so wenig Kleidung wie möglich zu tragen.

*Widerstand: Nein*

*Kosten: 2 ME pro Anwendung*

*3 ME pro Wechsel von einer Farbe/einem Muster zum/zur nächsten*

*Minimum: 5 ME*

**Gedanken lesen** (offene Probe)

ASW/ESP: *Telepathie* (aktiv, Bedingungen: WI 13, variabel -1 bis -5)

Diese Kraft vereinigt die Funktionsweisen von *Lauschen* und *Rufen* in sich. Der Charakter kann sowohl Gedanken lesen als auch selber welche senden. Bei einigen Völkern wird auch diese Kraft als *Lauschen* bezeichnet.

*Widerstand:* WI eines unwilligen Zieles

*Kosten:* 3 ME pro Anwendung

1 ME pro zu überwindendem Willenskraftpunkt des Zieles

*Minimum:* 6 ME

**Geistesmacht** (offene Probe)

Psychokinese: *Telekinese* (aktiv, Bedingungen: WI 16, schwer -5)



Ein Charakter mit dieser Kraft ist in der Lage, einen Gegenstand nur mit der Macht seines Geistes zu bewegen. Er kann diesen Gegenstand ziehen, schieben, schweben lassen und ihn sogar in der Luft in jede beliebige Richtung lenken.

Pro angefangene 10 Punkte im Fertigkeitswert kann der Charakter eine Masse von 2 kg anheben und bewegen. Ein so angehobenes Objekt kann nicht schneller als 1 m/sek (3,6 km/h) bewegt werden.

*Widerstand:* WI eines unwilligen Zieles, um nicht in die Höhe gehoben zu werden

*Kosten:* 2 ME pro bewegte 2 kg

2 ME pro Meter, um die das Ziel angehoben wird

2 ME pro Meter, die das Ziel bewegt wird

*Minimum:* 4 ME, wenn das Ziel nur am Boden bewegt wird

6 ME, wenn das Ziel in schwebendem Zustand bewegt wird

**Hand auflegen** (offene Probe)

*Psychometabolik: Psychometabolische Heilung (aktiv (Kontakt-Kraft), Bedingungen: WI 15, Routine ( $\pm 0$ ))*



Der Charakter ist in der Lage, einer von ihm berührte Person 1W (1-6) Punkte Lebensenergie zurückzugeben.

*Widerstand: Nein*

*Kosten: 3 ME pro Anwendung*

*Minimum: 3 ME*

**Lauschen** (offene Probe)

*ASW/ESP: Telepathischer Empfänger (aktiv oder passiv (automatisch), Bedingungen: WI 13, variabel -1 bis -5)*

Dies ist eine leicht eingeschränkte Form der Telepathie, die es einem Charakter ermöglicht, nur die oberflächlichen Gedanken einer Person zu lesen, sowie allgemeine Neigungen (gierig, wütend, vorsichtig etc.). Weiterhin ist durch sie über den Lauschenden die Verständigung mit Wesen möglich, die unterschiedliche Sprachen sprechen (z.B. Menschen mit Taratzen). Der Lauscher dient in diesem Fall als Simultanübersetzer.

Ein Charakter mit dieser Kraft ist nicht fähig, einen anderen Telepathen (egal, welche telepathische Kraft dieser tatsächlich besitzt) zu belauschen, da diese einen automatisch wirkenden *Unberührbaren Geist* besitzen. Der Spieler des Charakters muss, wenn er diese Kraft wählt, sich entscheiden, ob die Fähigkeit des *Lauschens* bei seinem Charakter eine aktive Kraft ist (der Charakter muss sich konzentrieren) oder eine passive Kraft (der Charakter nimmt automatisch die Gedanken anderer wahr).

*Widerstand: WI des Zieles, um dem Versuch des Lauschens zu widerstehen*

*Kosten: 1 ME pro zu belauschendes Ziel*

*1 ME pro zu überwindendem Willenskraftpunkt des Zieles*

*Minimum: 4 ME*

**Reagieren** (offene Probe)

ASW/ESP: Posttemporaler Sehsinn (passiv (automatisch), Bedingungen: WI 13, schwierig -1)



*Reagieren* ist eine abgeschwächte Form von *Vorahnung*. Sie ermöglicht es einem Charakter, bis zu maximal zwei Sekunden in die Zukunft zu sehen, wodurch er Gefahrensituationen leicht vermeiden kann. Für einen Außenstehenden sieht es so aus, als hätte der Charakter ein unglaublich schnelles Reaktionsvermögen (Init. +10).

*Widerstand:* Nein  
*Kosten:* 2 ME pro Anwendung  
*Minimum:* 2 ME

**Rufen** (verborgene Probe)

ASW/ESP: Gedankenprojektion (aktiv, Bedingungen: WI 13, schwierig -1)

Ein Charakter mit dieser Fähigkeit ist in der Lage, bewusst Gedanken in das Gehirn einer anderen Person zu projizieren. Jedoch kann er selber keine Gedanken empfangen.

*Widerstand:* WI eines unwilligen Zieles  
*Kosten:* 3 ME pro Anwendung  
 2 ME pro angesprochenem Individuum  
*Minimum:* 5 ME





**Schockgriff** (offene Probe)

*Psychokinese: Elektrokinese (aktiv (Kontakt-Kraft), Bedingungen: WI 16, schwierig -1)*



Der Charakter kann, indem er ein Lebewesen berührt, diesem einen leichten elektrischen Schlag versetzen, sodass dieses pro Anwendung  $1W+2$  (3-8) Punkte Schaden erhält

*Widerstand:* keinen  
*Kosten:* 2 ME pro Anwendung  
*Minimum:* 2 ME

**Schweben** (offene Probe)

*Psychokinese: Levitation (aktiv, Bedingungen: WI 16, sehr schwierig -2)*

Diese Kraft ermöglicht es einem Charakter, ein Objekt auf telekinetische Weise anzuheben. Die Bewegung funktioniert allerdings nur nach oben und nach unten. Soll das Objekt seitlich, vorwärts oder rückwärts bewegt werden, so muss es angeschoben werden. Ist der Charakter oder ein anderes Lebewesen von *Schweben* betroffen, so können diese ihre Bewegungsrichtung nur ändern, indem sie sich an Wänden und ähnlichem entlang schieben oder sich irgendwo abstoßen.

Pro angefangene 5 Punkte im Fertigkeitwert kann der Charakter eine Masse von 5 kg anheben.

*Widerstand:* WI eines unwilligen Zieles, um nicht in die Höhe gehoben zu werden.  
*Kosten:* 5 ME pro angehobene 5 kg  
 2 ME pro Meter, um die das Ziel angehoben wird.  
*Minimum:* 7 ME



**Spüren** (verborgene Probe)

ASW/ESP: *Empathie (aktiv/passiv (automatisch), Bedingungen: WI 13, schwierig -1)*

Bei dieser Kraft handelt es sich um eine schwächere Form des *Lauschens*. Der Charakter liest nicht die Gedanken eines Wesens sondern dessen Gefühle. In einem begrenzten Rahmen ist ein Charakter dadurch auch in der Lage, Gefahren zu spüren, sofern diese von einem Lebewesen ausgehen.

Diese Kraft kann sowohl aktiv (Der Spürersinn des Charakters Koskeyn (siehe Kapitel 1) ist ein gutes Beispiel dafür) als auch passiv sein. In letzterem Fall nimmt der Charakter ständig die Emotionen anderer in seiner Umgebung wahr.

Widerstand:    *Nein*  
 Kosten:        3 ME pro Anwendung  
                   2 ME pro gespürtem Individuum  
 Minimum:      5 ME

**Unberührbarer Geist** (offene Probe)

Antipsi: *Gedankenblock (aktiv/passiv (automatisch nur bei Telepathen!)),*

Bedingungen: WI 12, schwierig -1)

Mit *Unberührbarer Geist* ist ein Charakter in der Lage, den Versuch, seine Gedanken zu lesen, wahrzunehmen und seinen Verstand davor abzuschirmen. Lauscher und andere Telepathen besitzen den *Unberührbaren Geist* als Schutzvorrichtung. In diesem Fall ist *Unberührbarer Geist* keine eigenständige Kraft sondern ein Zusatzeffekt der jeweiligen telepathischen Begabung. Ein Telepath ist nicht in der Lage, einen anderen Telepathen zu belauschen!

Widerstand:    keinen  
 Kosten:        0 (automatisch)  
 Minimum:      0

**Vorahnungen** (verborgene Probe)

ASW/ESP: *Präkognition (passiv (unkontrollierbar), Bedingungen: WI 13, extrem schwierig -4)*

*Vorahnungen* ist eine Fähigkeit, über die der Charakter so gut wie überhaupt keine Kontrolle hat. Meist manifestieren sie sich in Form von Alpträumen oder Halluzinationen, die von so großer Intensität sind, dass der Charakter sie für real hält. Häufig sind *Vorahnungen* von symbolischem Charakter.

Widerstand:    IN um festzustellen, dass es sich nur um einen Traum/eine Halluzination gehandelt hat.  
 Kosten:        2 ME pro angefangene Stunde in der Zukunft (Maximum sind 12 Std)  
                   3 ME pro angefangenen Tag in der Zukunft (Maximum sind 5 Tage)  
                   5 ME pro angef. Woche in der Zukunft (Maximum sind 4 Wochen)  
                   7 ME pro angef. Monat in der Zukunft (Maximum sind 6 Monate)  
                   10 ME für bis zu einem Jahr in der Zukunft  
 Minimum:      2 ME



**Vorschlag** (verborgene Probe)

*Mentaler Angriff: Suggestion (aktiv, Bedingungen: WI 14, schwierig -1)*

Dies ist eine schwache telepathische Kraft, die es einem Charakter ermöglicht, das Handeln einer anderen Person zu beeinflussen. Dies geschieht, indem er sich mit der betreffenden Person ein wenig unterhält und währenddessen (mit telepathischer Unterstützung) seinen Vorschlag unterbreitet.

Misslingt der WW des Opfers, so ist dieses mit dem Vorschlag einverstanden und wird ihn auch in die Tat umsetzen. Der Vorschlag, dass das Opfer sich in tödliche Gefahr begeben oder seinem Leben anderweitig ein Ende setzen soll, bricht den Einfluss sofort. Das Opfer weiß nun, dass sein gegenüber seinen Geist beeinflussen kann und reagiert entsprechend (ängstlich, wütend, aggressiv etc.)

*Widerstand:* WI um den Vorschlag abzulehnen

*Kosten:* 1 ME pro Anwendung

1 ME pro Intelligenzpunkt des Opfers

*Minimum:* 4 ME

**8.4. Zusammenfassung der Psi-Kräfte**

Hier noch einmal sämtliche Psi-Kräfte in der Übersicht. K bedeutet, dass es sich dabei um eine Kontakt-Kraft handelt (das Ziel muss berührt werden, um die Kraft einsetzen zu können). Bei den Kosten ist das Minimum an Mentalenergie angegeben, das man investieren muss, um die betreffende Kraft nutzen zu können.

<b>Psi-Kraft</b>	<b>Probe</b>	<b>Schwierigk.</b>	<b>Formel (FGW)</b>	<b>Kosten</b>
Entzünden (aktiv/K)	offen	±0	(GE+WI+GK):3 Psychokinese	1 (WI: 16)
Farbe wechseln	offen	-1	(KO+IN+WI):3 Psychometabolik	5 (WI: 15)
Gedanken lesen (aktiv)	offen	-1 bis-5	(WA+WI+GK):3 ASW/ESP	6 (WI: 13)
Geistesmacht (aktiv)	offen	-5	(GE+WI+GK):3 Psychokinese	7 (WI: 16)
Hand auflegen(aktiv/K)	offen	±0	(WI+GK+SD):3 Psychometabolik	3 (WI: 15)
Lauschen (aktiv/passiv)	offen	-1 bis-5	(WA+WI+GK):3 ASW/ESP	4 (WI: 13)
Reagieren (passiv/auto.)	offen	-1	(WA+WI+GK):3 ASW/ESP	1 (WI: 13)
Rufen(aktiv)	verborgen	-1	(WA+WI+GK):3 ASW/ESP	5 (WI: 13)
Schockgriff (aktiv/K)	verborgen	-1	(GE+WI+GK):3 Psychokinese	2 (WI: 16)
Schweben(aktiv)	offen	-2	(GE+WI+GK):3 Psychokinese	12 (WI: 16)
Spüren(aktiv/passiv)	verborgen	-1	(WA+WI+GK):3 ASW/ESP	5 (WI: 13)
Unberührb. Geist (passiv)	offen	-1	(IN+WI+GK):3 Antipsi	0 (WI: 12)
Vorahnungen (passiv)	verborgen	-4	(WA+WI+GK):3 ASW/ESP	2 (WI: 13)
Vorschlag (aktiv)	verborgen	-1	(CH+WI+GK):3 Mentaler Angriff	4 (WI: 14)

## Kapitel 9: Spielmechanismen



## 9.0. Einleitung

Hier werden all die Sachen behandelt, die in den letzten Kapiteln ein wenig zu kurz kamen. Dies bezieht sich sowohl auf den allgemeinen Umgang von Rollenspielen untereinander als auch auf die bisher aufgeführten Regeln.

### 9.1. Tauchen und Ertrinken

Ein Charakter kann so viele Minuten unter Wasser bleiben, wie sein modifizierter Konstitutionswert (Spalte "Wert") geteilt durch 10 gerundet ergibt. Ein Charakter mit KO: 36 könnte demnach also maximal ( $36:10=3,6=$ ) 4 Minuten lang untergetaucht bleiben, bevor er wieder Luft holen muss. Ein tauchender Charakter bewegt sich mit seiner normalen *BWa*.

Bleibt ein Charakter über diese Zeit hinaus untergetaucht, so verliert er jede Kampfrunde (10 Sekunden) kumulativ 1W Punkte LE. Also 1W (1-6) in nach 10 Sekunden, weitere 2W (2-12) nach 20 Sekunden und noch einmal 3W (3-18) nach dreißig usw., bis der Charakter ertrunken ist. Der Prozess wird so lange weitergeführt, bis auch die letzten Reserven (die Minuswerte von Koma und Tod) aufgebraucht und überschritten sind.

Ein Mensch mit einer Stärke und Konstitution von 18 könnte maximal ( $18:10=1,8=$ ) 2 Minuten lang tauchen, würde aber bei einer LE von 36 Punkten innerhalb von weiteren 2 bis 3 Minuten ertrinken, wenn er über diese Zeit hinaus untergetaucht bleibt.

### 9.2. Heldenpunkte (Hp)

Die Heldenpunkte (Hp) wurden bereits in Kapitel 3 erwähnt, aber noch nicht näher erläutert. Die Spieler können Heldenpunkte einsetzen, um beispielsweise einen verhassten Würfelwurf zu wiederholen oder um eine Handlung zurückzunehmen, die man normalerweise gar nicht unterbrechen kann. Durch die Heldenpunkte ist es einem Charakter möglich, wahrhaft "heldenhafte" Taten zu vollbringen.

Da die Heldenpunkte ein ziemlich mächtiges Werkzeug in den Händen der Spieler darstellen, müssen einige Einschränkungen hingenommen werden:

Der SL hat immer das letzte Wort darüber, ob der Einsatz eines Heldenpunktes statthaft ist. Versuchen einige Spieler trotz allem, aus den Heldenpunkten persönliche Vorteile für ihre Spielfigur zu ziehen, so sollte man besser völlig auf diese verzichten.

Jedem Spieler steht zu Beginn eines Abenteuers grundsätzlich ein einziger Heldenpunkt zu. Zwei weitere Heldenpunkte kann man sich während des Spieles dazuverdienen. Diese kann man dann während des aktuellen Abenteuers einsetzen oder für ein Folgeabenteuer aufsparen.

Werden die Heldenpunkte, die man während eines Abenteuers verdiente, im gleichen Abenteuer aufgebraucht, so kann der Spieler sich erst im nächsten Abenteuer neue Heldenpunkte dazuverdienen.

Kein Charakter kann mehr als 3 Heldenpunkte auf einmal haben. So wird verhindert, dass ein Spieler sich einen Haufen Hp zusammenspart und damit die Spielbalance stört, weil er für alles und jedes einen Heldenpunkt einsetzt. Die Charaktere sind Helden im Sinne von "Romanhelden" und keine Superhelden!

Ein Spieler kann sich Heldenpunkte verdienen, indem er seinen Charakter heldenhaft handeln lässt, ohne (!!!) dafür einen Hp einzusetzen. Das Maximum von 3 Hp *muss* eingehalten werden!

### 9.2.1. Einsatzmöglichkeiten von Heldenpunkten

Hier nun einige Beispiele für den zulässigen Einsatz von Heldenpunkten:

- Eine außerordentlich wichtige Probe, wird zu einem Fehlschlag. Durch den Einsatz eines Heldenpunktes kann man dafür sorgen, dass der Fehlschlag doch noch zu einem Erfolg wird.
- Der Charakter kann innerhalb einer Kampfrunde eine Aktion mehr durchführen als ihm normalerweise möglich ist.
- Der Spieler kann für etwas Zeit gewinnen, für das sein Charakter keine Zeit mehr hat, wie z.B. eine Bombe genau eine Sekunde vor der Detonation zu entschärfen.
- Den Status "Tod" in den Status "Koma" verwandeln.
- Reichweite, Wirkungs- oder Schadensdauer einer Psi-Kraft kurzfristig verdoppeln.
- Für 30 Sekunden übermenschliche Stärke erlangen, um das Zehnfache der normalen Tragkraft (TKe) über den Kopf heben, mehrere Meter weit damit laufen oder sie auch mehrere Meter weit werfen zu können. Ein solcher Effekt sollte höchstens einmal pro Abenteuer möglich sein.

## 9.3. Die Rolle eines Charakters ausarbeiten und spielen

Um einen Charakter wirklich überzeugend darzustellen, solltet ihr euch zunächst einmal überlegen, wie seine Persönlichkeit beschaffen ist. Euer Charakter könnte beispielsweise ein gedankenloser Haudrauf sein, der erst handelt und dann Fragen stellt, es könnte sich um einen habgierigen Schatzjäger handeln oder einen grüblerischen Kämpfer, der jede seiner Taten in Frage stellt. Schreibt euch am besten vor der eigentlichen Charaktererschaffung auf, wie ihr euch eure Spielfigur vorstellt. So könnt ihr schon anhand von Begriffen wie "listig", "sieht gut aus" oder "kräftig gebaut" sehen, wie ihr die einzelnen Attributswerte später am besten auf eure Figur verteilt. Außerdem habt ihr mit diesen Notizen schon bereits die ersten Richtlinien dafür aufgestellt, wie ihr eure Figur später im Spiel darstellt.

### 9.3.1. Namensgebung

Der Name ist ein ziemlich wichtiger Aspekt eures Charakters. Ohne ihn müsste man jede Person mit "He, du!" ansprechen und es würde sich mehr als nur ein Kopf zum Sprecher wenden, da sich jeder angesprochen fühlt. Vermeidet aber Ulknamen wie z.B. Kol E. Sterin oder Rainer Zufall. Anfangs mag das ja noch ganz witzig sein, aber irgendwann werden euch die Frotzeleien der anderen Spieler auf den Keks gehen.

## 9.4. Darstellung des Charakters

Einen Charakter einprägsam darzustellen ist eine Kunst für sich, die man erst nach und nach erlernt. Die folgenden Abschnitte geben euch einige Tipps, wie ihr diese Charakterdarstellung bewältigen könnt. Hier ein Beispiel:

### 9.4.1. Klischees und Übertreibungen

Die beste Möglichkeit für einen Anfänger, einen Charakter überzeugend darzustellen, besteht darin, ihn mit einem Klischee zu versehen (Klischees sind z.B. "Schotten sind übertrieben sparsam", "Barbaren sind übermenschlich stark, aber dumm wie drei

Stangen Brot" etc.) und dieses dann zu übertreiben. Eine andere Möglichkeit besteht darin, ein Klischee "umzudrehen". Ein freigiebiger Schotte oder ein Barbar, der sehr belesen ist sind gute Beispiele für ein "umgedrehtes Klischee".

### 9.5. Der Ruf eines Charakters

Der Ruf ist das Äquivalent zur Erfahrungsstufe anderer Rollenspielsysteme, allerdings hat er noch eine weitere Funktion.

Bis ein Charakter den Ruf *Amateur* erreicht, ist er nur in seinem Heimatort und vielleicht auch im nächsten Nachbardorf für bestimmte Taten oder für ihn typische Verhaltensweisen mehr oder weniger bekannt, weiter jedoch nicht. Erst, wenn der Charakter im Abenteurergeschäft als *Amateur* betrachtet wird, kann ihm sein Ruf bereits ein wenig vorausseilen.

Damit ein Charakter sich einen gewissen Bekanntheitsgrad erwirbt, muss er außergewöhnliche Taten vollbringen, die entweder in aller Öffentlichkeit vollbracht oder von einem fahrenden Sänger in Form von Liedern und Gedichten verbreitet werden müssen.

Verbessert sich der Bekanntheitsgrad des Charakters, so kann der Spielleiter dies mit zusätzlichen Zehntel-Abenteuern belohnen.

Um den Bekanntheitsgrad eines Charakters festzuhalten (der Charakter weiß nur in begrenztem Rahmen, wie bekannt er wirklich ist), sollte der SL diesen auf einem separaten Blatt notieren. In dieses gehören folgende Punkte:

- *die Taten, die für den Bekanntheitsgrad sorgten,*
- *die Zehntel-Abenteurer, die für die jeweilige Tat vergeben wurden,*
- *die Gesamt-Bonusabenteurer (Zehntel-Abenteurer), die der Spieler für seine Taten erhielt,*
- *die Definition des Bekanntheitsgrades (berühmt, berüchtigt; wird im Umkreis von 5 km bei einer 1-4 auf 1W wiedererkannt; ist als "Held von ..., Bezwinger des/der ..., Schlächter von ..." usw. bekannt; wird wegen ... von ... gesucht).*

Wie ihr vor allem am letzten Punkt sehen könnt, ist der Ruf eine recht vielseitige Sache und manchmal auch ein zweischneidiges Schwert. Vor allem dann, wenn eine anfängliche Heldentat in einer Katastrophe (es wurde ein Fehlschlag gewürfelt) endet oder die Charaktere sich etwas zu Schulden kommen lassen.

### 9.6. SCs und NSCs

In offiziellen Abenteuern, beim Spiel und in vielen Rollenspiel-Zeitschriften werdet ihr auf die Abkürzungen SC und NSC bzw. SCs und NSCs stoßen. Diese Kürzel stehen für Spielercharakter und Nicht-Spielercharakter.

Einfach ausgedrückt bedeutet es:

Bei SCs handelt es sich um die Figuren, die von den Spielern geführt werden.

Bei NSCs handelt es sich um die Figuren, die vom Spielleiter geführt werden.



# Kapitel 10: Spieleleitung



## 10.0. Einleitung

Dieses Kapitel befasst sich vor allem mit der Spielleitung, wie man selber Abenteuer entwirft und leitet, sowie Tipps zur Spielleitung.

## 10.1. Spielleiter-Ergänzungen zu einzelnen Kapiteln

Hier werden einige Punkte angesprochen, die dem Autor zur Spielleitung einfielen, während er dieses Spiel schrieb. Manches mag hier ein wenig durcheinander wirken. Betrachtet es einfach als Tipps und weitere mögliche optionale Regeln.

### 10.1.1. Charaktererschaffung

Wenn ihr euer erstes Abenteuer leiten wollt, so solltet ihr das erste Treffen dafür verwenden, dass die Spieler zunächst einmal nur ihre Charaktere erschaffen. Eure Aufgabe besteht darin, den Spielern bei diesem Vorhaben zu helfen. Dies ist vor allem dann notwendig, wenn die Spieler weder vom Rollenspiel noch von der Hintergrundwelt eine Ahnung haben. Wenn danach noch ein wenig Zeit bleibt, könnt ihr zur Einführung vielleicht noch ein kurzes Mini-Abenteuer durchspielen.

### 10.1.2. Rollen

Die in Kapitel 5 beschriebenen Rollen sind in erster Linie Beispiele für mögliche Charaktere und Orientierungshilfen für Spieler, die an Systeme gewohnt sind, bei denen mit "Charakterklassen", "Archetypen" und "Professionen" gearbeitet wird. Neben dem Hinzuerfinden neuer Rollen habt ihr natürlich auch die Möglichkeit, gänzlich auf diese zu verzichten und die Fähigkeiten sowie die Entwicklung eines Charakters nur anhand seiner Fertigkeiten zu definieren (ein Charakter muss nicht unbedingt als Krieger ausgebildet sein, um kämpfen zu können und so manch einer, der nicht als Händler tätig ist, versteht es, sein Gegenüber unter den Tisch zu feilschen).

### 10.1.3. Kampf

Hier noch einige Ergänzungen zu den in Kapitel 7 beschriebenen Regeln.

#### 10.1.3.1. Sonstige Schadenswirkungen

Schaden kann auch durch Gifte, Krankheiten, Säuren oder widrige Umweltbedingungen wie extreme Kälte, extreme Hitze oder radioaktiver Strahlung entstehen. Im folgenden Abschnitt werden diese verschiedenen Schadenswirkungen beschrieben.

##### 10.1.3.1.1. Gifte

Gifte sind eine effiziente Methode, ein vorzeitiges Ableben herbeizuführen. Es gibt tausende Arten, die aus Pflanzen und Chemikalien gewonnen werden und zum Angriffs- und Verteidigungsrepertoire zählen. Ihre Wirksamkeit kann von mild (Unwohlsein, vorübergehende Lähmung, Betäubung) bis tödlich reichen ("*Dosis sola fecit venatum*" (Die Dosis allein macht das Gift.)) Hier einige Beispiele von Pflanzengiften:

**Curare** ist ein Pfeilgift, das von den Bewohnern tropischer Regionen aus den Rinden bestimmter Bäume hergestellt wird. Es kann zu Lähmungen von Lunge, Herz und Muskulatur mit Todesfolge führen. Das Gift entfaltet seine Wirkung innerhalb von 2 Kampfrunden. Wer das Glück hat, das Gift zu überleben, bleibt dennoch für 3W+2 (5-20) Minuten handlungsunfähig. Curare kann nur über die Blutbahn oder den Verdauungstrakt in den Körper gelangen, wo es 2W (2-12) Punkte Schaden verursacht und danach jeweils weitere W3 Punkte, bis der betroffenen Personen WW gegen ihre Konstitution gelingt. Stark verdünnt kann es als Betäubungsmittel eingesetzt werden.

**Gemeiner Seidelbast:** Das Gift ist in allen Teilen der Pflanze enthalten, vor allem in den roten Beeren und der Rinde. Die Samen in den roten Beeren sind ganz besonders giftig. Der Pflanzensaft ruft auf der Haut Rötungen und Blasenbildung hervor.

**Tollkirsche:** Menschen und Tiere, die von der Tollkirsche – auch Belladonna genannt – gegessen haben, benehmen sich wie "toll" (verrückt). Alle Pflanzenteile der Tollkirsche sind sehr giftig. Die höchsten Giftgehalte sind in Früchten, Wurzeln und Samen enthalten. Folgen nach dem Verzehr sind beschleunigter Herzschlag, Durst, Gesichtsrötung, geweitete Pupillen, trockene Schleimhäute, Übererregbarkeit, Krämpfe, Seh- und Gleichgewichtsstörungen. Todesfälle sind durchaus möglich.

#### 10.1.3.1.2. Säuren und Chemikalien

Säuren und bestimmte Chemikalien werden zu Spielzwecken als zersetzende Gifte betrachtet. Auch ihre Stärke kann von mild (Säurenbasis oder -lauge) bis tödlich (Salz-, Blau- oder Schwefelsäure) reichen. Oft sind schon die Dämpfe alleine gefährlich, die manche Säuren und Chemikalien abgeben.

#### 10.1.3.1.3. Krankheiten

Krankheiten können die unterschiedlichsten Ursachen haben: Unsaubere Wunden, Insektenstiche oder -bisse, traumatische Erlebnisse, Mangelerscheinungen oder fehlende Immunstoffe im Körper des Betroffenen. Hier einige Beispiele:

**Blasenfieber:** Eine durch verschiedene Einflüsse entstandene Extremform von Fieber. Die befallene Person leidet zunächst unter extremem Durst. Anschließend erhöht sich die Körpertemperatur so sehr, dass dem Erkrankten nur noch Erleichterung verschaffen kann, indem man ihn kühl hält. Anschließend steigt die Körpertemperatur so stark an, dass die Haut anfängt Blasen zu werfen und sich abzuschälen. In der Regel endet diese Krankheit mit dem Tod des Patienten durch Herzversagen (wegen der extremen Hitze, die der Körper produziert).

**Hämatozytolyse:** Eine auch in unserer realen Welt existierende Krankheit, bei der sich die roten Blutkörperchen auflösen. Durch Mutation ist sie bei den Nosfera auf ihre Nachkommen vererbbar geworden.

**Spontane Mutation:** Diese als "Orguudoos verfluchtes Geschenk" bekannte, zum Glück allerdings recht seltene, Krankheit kann urplötzlich auftreten und innerhalb von wenigen Tagen erschreckende Deformationen am Körper hervorrufen. Diese Krankheit ist nicht tödlich, aber während der "Umwandlungsphase" erleidet das Opfer furchtbare Schmerzen, die es zur Raserei treiben; und manch einer, der davon betroffen war, wurde durch die Schmerzen in den Wahnsinn getrieben.

#### 10.1.3.1.4. Strahlung

Mit Strahlung kann sowohl ultraviolette Strahlung, wie sie von der Sonne erzeugt wird, gemeint sein, Röntgenstrahlung, Radioaktivität, kosmische Strahlung oder jegliche andere Art von Strahlung, die den Körper auf lange Sicht schädigen kann. Eine Verstrahlung ist für einen Charakter nicht sofort ersichtlich, wenn er sich nicht gerade extrem harter Strahlung ausgesetzt sieht (in diesem Fall wäre dies bereits als Verbrennung dritten Grades mit möglicher Todesfolge zu bewerten).

Sichtbare Folgen von Strahlenschäden sind meist Haar- und Zahnausfall, Brandblasen (die so genannte "Strahlenverbrennung"), dunkle Stellen auf der Haut (meist Krebsgeschwüre) oder Entstellungen am gesamten Körper.



## **10.2. Das Entwerfen von Abenteuern**

Es gibt so viele unterschiedliche Methoden, Abenteuer zu entwerfen, wie es Roman-, RPG- und Abenteuerautoren sowie Spieler gibt. In diesem Abschnitt soll nur die wesentlichste Methode beschrieben werden.

### **10.2.1. Planung**

Bevor man sich daran macht, ein Abenteuer zu schreiben, sollte man sich zunächst einmal an die Planung machen.

### **10.2.2. Idee, Exposé**

Viele Abenteuer entstehen nach folgendem Schema: Man hat eine gute Idee und schreibt diese auf einem Schmierblatt nieder. Oft sind es nur ein bis zwei Sätze, die die Grundidee zusammenfassen. Danach wird ein Exposé verfasst, das die eigentliche Handlung in groben Zügen umreißt (Ideen, Helden und Widersacher, Lösungswege, mögliche Nebenhandlungen). Zum Schluss kommt die Reinschrift an die Reihe, bei der Fehler beseitigt und neue Ideen und Ergänzungen eingefügt werden können.

#### **10.2.2.1. Die Idee**

Ohne eine Idee kann man schlicht und ergreifend keine Abenteuer schreiben, dabei ist das noch nicht einmal so schwierig. Gute Ideen für Handlungen kann man in jedem Roman, jedem Rollenspielzubehör, im wirklichen Leben, auf Videos und sogar in schlechten (!) Filmen finden. Oft sind es nur kleinste Szenen oder Ansätze, die zu einem großartigen Abenteuer führen (vorausgesetzt natürlich, man macht etwas daraus).

#### **10.2.2.2. Das Exposé**

Das Exposé ist eine Zusammenfassung der gesamten Handlung eines Abenteuers. Dies geschieht meist in linearer Form (also ohne mögliche Nebenhandlungen). Dabei wird der direkte Lösungsweg zur erfolgreichen Beendigung des Abenteuers beschrieben. Später kann man dann hinter das Exposé der eigentlichen Handlung mögliche Nebenhandlungen einfügen durch die das Abenteuer interessanter wird. Eine Geschichte, bei der man ständig gesagt bekommt, welchen Ort man als nächstes aufsuchen und welche Handlung man dort durchführen muss, ist zwar für RPG-Anfänger ziemlich hilfreich, doch mit der Zeit und wachsender Erfahrung wird dieses "Gehe von A nach B und führe bei C Handlung D aus" ziemlich langweilig. Es ist immer interessant, wenn ein Abenteuer einige unerwartete Wendungen enthält, die zu kleineren Nebenabenteuern führen.

### **10.2.3. Rätsel**

Rätsel in einer postapokalyptischen Welt sind so eine Sache für sich. In einer Stadt könnte beispielsweise ein Passant eine für die Charaktere wichtige Information erst dann preis geben, wenn diese ein von ihm in Versform gestelltes Rätsel lösen (eigentlich mehr im Fantasy-Genre gebräuchlich), aber das dürfte eher untypisch sein. Rätsel in der MADDRAX-Welt dürften wohl mehr darin bestehen, wie in einem Computer-Adventure Steine zu verschieben oder Schalter zu betätigen, um Türen zu öffnen und Maschinen einzuschalten, die man vorher nicht bedienen konnte. Selbst das Knacken eines über 500 Jahre alten elektronischen Schlosses oder das Entschlüsseln eines ebenso alten Computer-Programms kann man als Rätsel betrachten. Versrätsel und Wortspiele sollten die Marotten einiger Zeitgenossen sein, denen die Charaktere auf ihren Abenteuern oder in Städten begegnen können.

### 10.3. Das Zeichnen von Karten

Karten sind ein unverzichtbares Element innerhalb von Rollenspielen. Sie stellen in der Regel den Handlungsort eines Abenteuers dar. Dabei kann es sich um den Grundriss eines Gebäudes handeln, einen unterirdischen Höhlenkomplex, den Deckplan eines Schiffes, eine Landkarte usw.

Das Zeichnen von Karten ist eine Kunst für sich.

### 10.4. Die Aufgaben des Spielleiters

Wenn die Spieler einen einzelnen Charakter darstellen, so ist der SL gewissermaßen der Rest der Welt. Er spielt den zwielichtigen Informanten in der dunklen Seitengasse, den feisten Wirt in der nächsten Schänke, den stolzen Wulfanen, der die Helden zu einem Duell auf Leben und Tod herausfordert und sogar den Ausbruch eines Vulkans, ein Erdbeben oder die Invasion einer Horde Nordmänner.

Die Aufgaben des Spielleiters sind sehr vielschichtig, ist er doch Organisator, Drehbuchautor, Erzähler, Schiedsrichter, Schatzmeister (Erfahrung) und Schauspieler in einem.

#### 10.4.1. Organisation

Durch Terminabsprachen kann man plötzliche Absagen größtenteils ausschließen.

Ein anderes Organisationsproblem ist die Frage der Räumlichkeiten, in denen das Rollenspiel stattfinden soll. Viele Gruppen spielen bei sich zu Hause – entweder im Rotationsverfahren, bei dem jeder Spieler mindestens einmal sein Zimmer zur Verfügung stellt, oder es ist ein vorher festgelegter Ort.

Manche Gruppen gehen auch so weit, dass sie sich einmal die Woche oder einmal im Monat einen Raum in einer Gaststätte anmieten, in dem sie ihre Rollenspieltreffen abhalten.

Beide Örtlichkeiten haben sowohl ihre Vor- als auch Nachteile.

Wird zu Hause gespielt, ist der Raum – besonders bei jüngeren Spielern – oft auf ihr eigenes Zimmer oder die Küche begrenzt, die meist relativ klein ausfallen (sofern es sich nicht um ein Eigenheim oder eine Eigentumswohnung mit relativ großen Zimmern handelt). Der Vorteil ist natürlich, dass es wesentlich gemütlicher ist als im angemieteten Hinterzimmer einer Gaststätte.

Ein angemietetes Zimmer ist meistens wesentlich größer (das trifft allerdings nicht immer zu) als die eigene Stube, aber man hat den Nachteil, dass dieses eine Menge Geld kostet – und wir reden hier nicht von der Raummiete. In vielen Gaststätten herrscht Verzehrzwang, d.h. man darf kein eigenes Essen und keine eigenen Getränke mitbringen, ist aber gezwungen, etwas in der Gaststätte zu bestellen, was extra kostet.

#### 10.4.2. Erzähler

Der Spielleiter muss den Spielern die Ereignisse seines Abenteuers in einer Weise nahe bringen, dass diese von der Handlung gefesselt sind wie bei einem guten Film oder Buch. Dafür ist es notwendig, eine gewisse Atmosphäre aufzubauen.

Dies kann man tun, indem man beispielsweise zu bestimmten Szenen eine passende Filmmusik abspielt oder reale Fotos verwendet, um die Beschreibung bestimmter Landschaftsformen ein wenig zu unterstreichen.

#### 10.4.3. Schiedsrichter

Manchmal kommt es vor, dass die Spieler sich über die Auslegung einer Regel oder untereinander nicht einig sind. In einem Streitfall hat der Spielleiter grundsätzlich das letzte Wort.

#### **10.4.4. Schatzmeister (Erfahrung)**

Nach einem Abenteuer verteilt der Spielleiter Erfahrung an die Spieler. Diese ist ein Maß für die "Reife" und das Können der Charaktere, das diese sich im Laufe mehrerer Abenteuer aneignen. Für bestandene Abenteuer und überwundene Probleme erhält man Erfahrung in Form von Zehntel-, Viertel-, halben und vollen Abenteuern. Einige Aktionen können dem Spieler – wenn sie von diesem eindrucks- und stimmungsvoll genug beschrieben werden – sogar Heldenpunkte (Hp) einbringen. Die Verteilung dieser Hp liegt jedoch ausschließlich im Ermessen des Spielleiters.

##### **Zehntel-Abenteuer**

- Eine gute, aber nutzlose Idee
- Eine geringe Gefahr überwinden
- Einen schwachen oder unterlegenen Gegner besiegen
- Den Auswirkungen einer Psi-Kraft widerstehen
- Ein einfaches Rätsel oder Geheimnis lösen
- Einen Kampf überleben
- Eine waghalsige Aktion, egal, ob durchdacht oder nicht

##### **Viertel-Abenteuer**

- Eine gute, brauchbare Idee
- Schnelles Handeln
- Eine große Gefahr überwinden
- Gutes Urteilsvermögen
- Sich in Gefahr begeben, um andere zu retten (Hp)
- Die Bereitschaft, Risiken einzugehen
- Einen starken Gegner besiegen
- Einen *bemerkenswerten Erfolg* erzielen

##### **Halbe Abenteuer**

- Eine gewaltige Gefahr überwinden (Hp)
- Gutes, vor allem aber überzeugendes, RPG
- Ein riskanter Plan, der einer Menge Leute das Leben rettet (Hp)
- Einen mächtigen Gegner besiegen (Hp)
- Selbsterkenntnis
- Ein riskanter Plan, der den Charakter und seine Begleiter rettet
- Die Bereitschaft, Risiken einzugehen
- Einen starken Gegner besiegen
- Ein schwieriges Rätsel oder Problem, das gelöst wird

##### **Volle Abenteuer**

- Ein RPG-Abenteuer vollständig durchspielen
- (Potentielle) Bereitschaft zur Selbstopferung (Hp)
- Eine Katastrophe abwenden (Hp)
- Einen übermächtigen oder überlegenen Gegner besiegen (Hp)
- Ein großartiger oder beeindruckender Abgang (Hp)

### 10.5. Die goldenen Regeln der Spielleitung

Als SL ein Abenteuer zu leiten ist eine Herausforderung, vor allem aber eine Kunst. Der Spielleiter macht bei jedem Abenteuer eine Gratwanderung zwischen dem, was er für die Charaktere der Spieler geplant hat und dem, was sich die Spieler für sich selbst und für ihre Charaktere wünschen. Daher gibt es einige ungeschriebene Regeln, die man als SL befolgen sollte, damit alle wenigstens ein zufriedenstellendes Abenteuer erleben. Die nachstehenden "goldenen" Spielleiterregeln sind bei weitem nicht vollzählig, aber sie sollten als grobe Richtlinien ausreichen.

Seid immer fair!

Seid flexibel. Die Spieler werden niemals so in einem Abenteuer reagieren, wie ihr es erwartet.

Wenn die Spieler häufig dazu neigen, durcheinander zu quatschen, fordert sie auf, still zu sein und hört euch anschließend der Reihe nach (am besten im Uhrzeigersinn) an, was sie sagen bzw. ihre Charaktere tun lassen wollen.

Gesagt ist gesagt und getan ist getan, allerdings gibt es auch Ausnahmen, die man berücksichtigen muss.

Stellt sich im Kampf eine Kreatur als zu mächtig für die Charaktere heraus, so lasst diese öfters vorbei schlagen, auch wenn die Würfel einen Treffer anzeigen. Im schlimmsten Fall muss man die Kreatur einfach gegen die Charaktere verlieren lassen, auch dann, wenn diese noch mehr als die Hälfte ihrer Lebensenergie besitzt.

Bei Streitfragen hat der Spielleiter im Zweifelsfall immer das letzte Wort.

Zwingt einen Spieler niemals dazu, eine Rolle zu übernehmen, die er nicht spielen will. Im hamlosesten Fall wird er euch dies noch nach Jahren übelnehmen, im schlimmsten Fall wird er nichts mehr vom Rollenspiel wissen wollen.

Spielleitergnade darf den Spielern gegenüber nicht offensichtlich erkennbar sein (es gibt Spieler, die so etwas nur allzu gerne ausnutzen).

### 10.6. Spielstile

Eine der schwierigsten Aufgaben des Spielleiters besteht darin, die verschiedenen Spielstile der Spieler miteinander in Einklang zu bringen. Es gibt keinen feststehenden Persönlichkeitstyp, dem man die Spieler zuordnen könnte, und ihre Art zu spielen spiegelt dies wider.

Es gibt Spieler, die mehr zu kampforientierten Abenteuern neigen, während andere lieber Rätsel lösen und knifflige Fallen überwinden möchten. Da gibt es Spieler, die möchten ihren Charakter als allmächtigen, fast gottartigen Superhelden durch die Welt laufen lassen, solche, die Dinge über die Spielwelt wissen wollen, die ihren Bewohnern nicht bekannt sind und wiederum andere haben die Macke, nicht nur den Hintergrund ihrer Spielfigur sondern auch noch den der Eltern, Großeltern, Urgroßeltern etc. auszuarbeiten.

Die Aufgabe des Spielleiters besteht nun darin, dass alle diese Spieler ihren Spaß haben.

# Kapitel 11: Begegnungen



## 11.0. Einleitung

In diesem Kapitel findet ihr eine Beschreibung der Wesen, die auf der Erde des MADDRAX-Universums vorkommen.

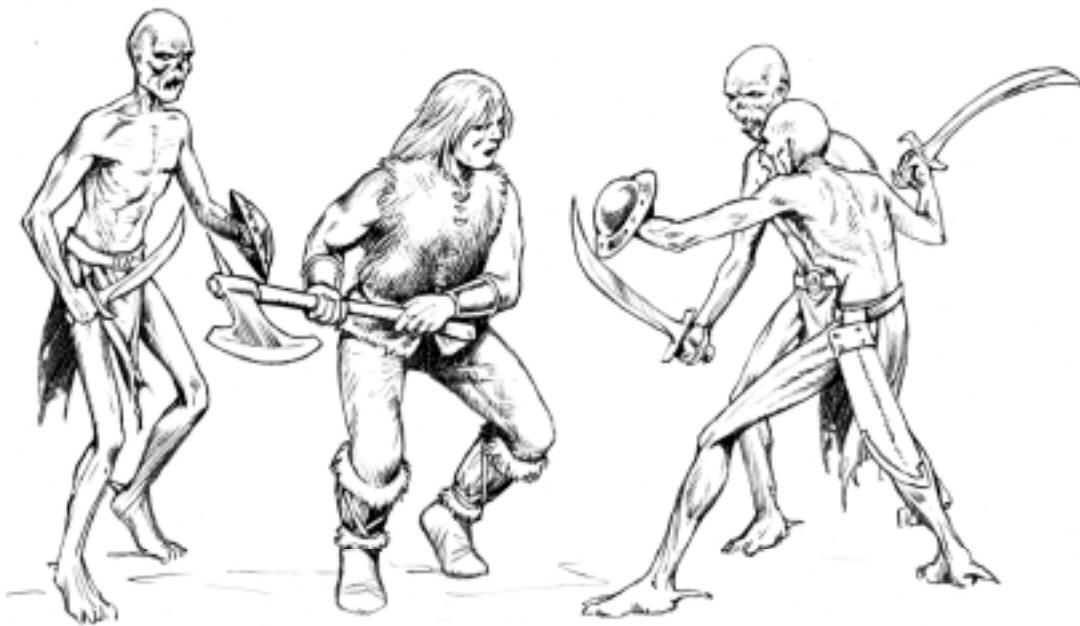
### 11.1. Aufbau der Beschreibungen

#### Name des Wesens

Dies ist die Bezeichnung des beschriebenen Wesens. Wesen mit mindestens menschlicher Intelligenz (Taratzen, Wulfanen etc.) können zudem noch einen Eigennamen führen, den sie für ihr Volk verwenden.

#### Kampfwerte:

Hier findet ihr die für einen Kampf wichtigen Eigenschaften eines Durchschnittswesens. Die Spielleitung sollte sich nichtscheuen, diese zu verändern, wenn ihr das angemessen erscheint. SF und Schaden folgen weiter unten. Bei spielbaren Völkern stehen hier statt dessen die Attributsmodifikatoren.



#### Charaktereignung:

Hier könnt ihr sehen, ob ihr ein bestimmtes Wesen als Charakter spielen könnt, das in Kapitel 3 vielleicht noch nicht berücksichtigt wurde.

#### Alter/Lebenserwartung:

Bei Völkern, die als Charaktere geeignet sind, könnt ihr hier die Altersspanne (18-33 Jahre, 11-20 Jahre etc.) ablesen, in der ein SC seine Abenteurerkarriere beginnt. Dahinter steht in Klammern der Modifikator, der auf die ursprüngliche Formel ( $\text{Alter} = 3W + 15$ ) angewandt wird.

Handelt es sich jedoch um Wesen, die nicht als SCs geeignet sind, so gibt das Alter dessen durchschnittliche Lebenserwartung an.

**Größe:**

Hier könnt ihr die Größenspanne eines Wesens ablesen.

**Schweiflänge und Flügelspannweite:**

Diese Punkte tauchen nicht immer auf. Meist treten sie bei Wesen wie Taratzen und Wulfanen (Schweiflänge) oder Andronen, Frekkeuschern und Avtaren (Flügelspannweite) in Erscheinung.

**Angriffe pro Runde**

Dieser Punkt gibt an, wie oft ein Wesen innerhalb einer Kampfrunde (1-10 sek) einen einzelnen Gegner angreifen kann.

**Natürliche Waffen**

Jedes Wesen besitzt mindestens eine natürliche Waffe, die es gegen einen Angreifer einsetzen kann. Beispiele für natürliche Waffen sind Krallen, Zähne, Stoßzähne, Gift, Säure, Umschlingen etc.

**Schaden**

Hier könnt ihr den Schaden ablesen, den eine natürliche Waffe verursacht.

**Natürlicher Schutz**

Einige Wesen sind bereits so gut geschützt, dass sie bestimmte Panzerungen gar nicht erst benötigen. Eine Taratze beispielsweise kann locker auf eine Lederrüstung verzichten, da ihr eigener Pelz sie genau so gut schützt.

**Schutzfaktor**

Der SF, den der natürliche Schutz eines Wesens bietet.

**Allgemeine Beschreibung**

Unter diesem Punkt wird das allgemeine Aussehen eines Wesens beschrieben.

**Kampfverhalten**

Welche Waffen bevorzugt das Wesen im Kampf und wie setzt es sie ein. Gibt es außergewöhnliche Kampftechniken, die das Wesen verwendet (z.B. der Ultraschallangriff von Bateras).

**Besondere Kräfte**

In diesem Abschnitt steht, ob eine Spezies für die Entwicklung bestimmter Psi-Kräfte eine Affinität (d.h. sie sind darin besonders gut begabt) aufweist.



## 11.2. Beschreibung der einzelnen Wesen



### Androne

**Kampfwerte:**

**Flugandrone:**

**AtF:** 12 **AtN:** 12 **Ini:** 13 **ML:** 10 **PA:** 12 **LE:** 80

**Flügellose Androne: \***

**AtF:** 14 **AtN:** 13 **Ini:** 13 **ML:** 10 **PA:** 12 **LE:** 85

*\* Flügellose Andronen sind schwerer gebaut als Flugandronen.*

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 5-6 Jahre

**Größe:** 600 cm

**Gewicht:** 400-600 kg

**Flügelspannweite:** 1400 cm (nur Flugandrone)

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Kieferschere oder Ameisensäure

**Schaden:** Kieferschere: 4W (4-24), Ameisensäure: 3W (3-18)

**natürlicher Schutz:** Chitinpanzer

**Schutzfaktor:** 6

**Allgemeine Beschreibung:**

Andronen sind riesige, bis zu 6 m lange, chitingepanzerte Ameisen, die neben den Frekkeuschem und Wakudas zu den Hauptverkehrsmitteln der MADDRAX-Welt zählen. In der Regel werden sie als Reittier für 2 Personen verwendet.

Andronen lassen sich nur sehr schwer lenken. Daher ist viel Übung notwendig, eine Androne dazu zu bringen, sich einigermaßen geradeaus in die gewünschte Richtung zu bewegen.



### **Lebensweise:**

Die Lebensweise von wilden Andronen unterscheidet sich kaum von der normaler Ameisen. Sie sammeln Pflanzen und Aas, um damit Pilzkulturen zu züchten, die ihnen wiederum als Nahrung dienen, und sie verteidigen ihren Bau gegen alles, was sie als Bedrohung für ihren Staat und ihre Königin ansehen. Aufgrund der enormen Körpergröße besteht ein Andronenstaat selten aus mehr als 50-60 Tieren. Er setzt sich aus der Königin, einigen Soldaten und einer großen Zahl Arbeiterinnen zusammen. Soldaten und Arbeiterinnen ähneln normalen Ameisen, wobei man Soldaten daran erkennt, dass sie größere Kieferschere haben und Ameisensäure versprühen können. Die Königin gleicht einer überdimensional großen fetten Made. Ihre einzige Aufgabe besteht darin, für Nachwuchs zu sorgen und die Vorgänge in der Kolonie zu steuern. Andronen verständigen sich über eine Art "Duftsprache" miteinander. Eine einzelne Androne für sich besitzt fast gar keine Intelligenz und ist ohne ihren Staat so gut wie orientierungslos. Als Staat aber bilden sie so etwas wie ein kollektives Bewusstsein, in dem jeder einzelne Teil genau weiß, was er zu tun hat.

Stirbt eine Königin, so wird in der Regel eine der Andronenlarven mit einer speziellen Kost gefüttert, die dafür sorgt, dass diese sich nach dem Verpuppen zu einer neuen Königin entwickelt.

Ein neu gegründeter Andronenstaat umfasst mindestens 10 Tiere. Es mag Andronenstaaten geben, die mehrere hundert Tiere umfassen, diese dürften aber nur in den entlegensten Gegenden der Welt vorkommen.

Reitandronen beider Arten werden nicht gezüchtet. Vielmehr machen sich einige wagemutige Männer und Frauen auf und versuchen, einige Arbeiterinnen aus der Kolonie zu entführen. Dies ist ein ziemlich gefährliches Unterfangen, da jede einzelne Androne auf ein Anzeichen von Gefahr mit dem entsprechenden Geruchssignal reagiert, was wiederum die Soldaten der Kolonie auf den Plan ruft. Häufig besteht der Trick darin, eine Andronen-Arbeiterin mit Zucker, Honig oder einem anderen süß schmeckenden Nahrungsmittel möglichst weit von ihrem Bau wegzulocken und erst dann einzufangen. Bei allen Reitandronen, die bisher in der MADDRAX-Serie aufgetaucht sind, dürfte es sich ausnahmslos um so eingefangene Arbeiterinnen handeln.

Dass Andronen schwer zu lenken sind liegt vor allem daran, dass sie als Individuum so gut wie gar keine Intelligenz besitzen.

### **Kampfverhalten:**

Da sich die meisten Reitandronen aus Arbeiterinnen rekrutieren, neigen diese eher dazu, bei einer Gefahr die Flucht zu ergreifen. Handelt es sich bei der Reitandrone jedoch um einen Soldaten, so wird dieser zuerst seine Ameisensäure versprühen. Die Säure wird als zersetzendes Gift betrachtet, das schweren Schaden (3W = 3-18 SP) verursacht. Bei einem Volltreffer können schwere Verätzungen, Blutungen, Organversagen und andere unschöne Dinge die Folge sein. Die Stärke der Verätzung kann man mit einer Verbrennung des zweiten oder dritten Grades gleichsetzen. Um der Säure zu entgehen und nur den halben Schaden zu nehmen, muss einem potentiellen Opfer seine Probe gegen Reflexe gelingen. Bei einem Ergebnis von 3 nimmt das Opfer überhaupt keinen Schaden.

Ist der Säureangriff erfolglos, so greift der Andronen-Soldat einen potentiellen Gegner mit seinen mächtigen Kieferschere an, was bei einem Treffer 4W (4-24) Punkte Schaden verursacht.

Will der Reiter einer solchen "Kriegsandrone" deren Fähigkeiten gezielt einsetzen oder genau dies verhindern, so muss ihm eine Probe gegen die Fertigungsgruppe *Körperbeherrschung (Reiten: Androne)* gelingen.



## Avtar

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 19 **Ini:** 11 **ML:** 8 **PA:** 15 **LE:** 135

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 40-60 Jahre

**Größe:** bis 1200 cm

**Gewicht:** 600-800 kg

**Flügelspannweite:** 24-36 m

**Angriffe pro Runde:** 1 oder 2

**natürliche Waffen:** 1 Schnabel; 2 Klauen; greifen und fallen lassen (Spezialangriff)

**Schaden:** 5W (5-30); 3W (3-18) pro Klaue; Schaden nach Sturzhöhe

**natürlicher Schutz:** Schuppen

**Schutzfaktor:** 5

### **Allgemeine Beschreibung:**

Avtare sind gigantische Flugmonster, die eine Mischung aus Reptil und Vogel darstellen. Wahrscheinlich handelt es sich dabei um eine Rückentwicklung größerer Vögel zu einer saurierartigen Ursprungsform. Avtare haben nur an den Flügeln, den Beinen und dem Schwanz Gefieder. Der Rest des Körpers wird durch eine schuppige Haut geschützt.

Das Gefieder ist von dunkler Färbung – meist schwarz – und geht zu den Flügelrändern und den Beinen hin in ein rötliches Braun über. Der Kopf gleicht dem eines Reptils mit einem mörderischen Schnabel, der groß genug ist, um einen Menschen vollständig zu verschlingen. Die Kanten des Schnabels sind rasiernesserscharf und schneiden mühelos durch Fleisch und Knochen.

Zum Glück gibt es nur sehr wenige Avtare und wahrscheinlich sind sie der Ursprung der Legende vom Totenvogel Krahac.

**Lebensweise:**

Avtare kann man fast überall in der Welt finden. Es sind Beutegreifer, die sich vorwiegend von wilden Wakudas, Shassen, Wisaaun, wild lebenden Kamaulem und gelegentlich den einen oder anderen verirrtten Wanderer ernähren. Ihr Sehvermögen steht dem von Adlern und Falken in nichts nach.

**Kampfverhalten:**

Aufgrund ihrer Größe ist es sehr unwahrscheinlich, dass Avtare von einem anderen Wesen angegriffen werden. Die einzige Ausnahme dürfte ein anderer Avtar sein.

In der Regel ist es der Avtar, der ein anderes Wesen angreift. Alles, was kleiner ist als er selbst, wird von ihm als Beute betrachtet. Dies schließt auch Menschen, Taratzen und Wulfanen mit ein.

Der gewaltige Schnabel verursacht bei einem Treffer 5W (5-30) Punkte Schaden, die Klauen immerhin noch 3W (3-18) SP. Wenn ein Avtar ein besonders großes Beutetier, wie beispielsweise ein Wakuda, fängt, verwendet er folgende Taktik: Er greift die Beute mit seinen Klauen, fliegt mehrere hundert Meter hoch und lässt die Beute anschließend zu Boden stürzen. Anschließend trägt er den Kadaver zu seinem Nest, um ihn dort in Ruhe zu verzehren oder um seine Jungen damit zu füttern.



## Batera

### Kampfwerte:

**AtF:** 7 **AtN:** 9 **Ini:** 12 **ML:** 8 **PA:** 12 **LE:** 10

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 2-3 Jahre

**Größe:** 60 cm

**Gewicht:** 2-3 kg

**Flügelspannweite:** 1,40 m

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** 1 Biss; Blutsaugen; Ultraschallangriff(Spezialangriff);

**Schaden:** Biss: 1W (1-6); Blut Saugen: W3 (1-3) pro KR, nachdem der Biss erfolgte;

Ultraschallangriff: Betäubung

**natürlicher Schutz:** keiner

**Schutzfaktor:** 0

### **Allgemeine Beschreibung:**

Bateras sind bis zu 60 cm große fledermausartige Wesen, die in den Wäldern Südeuropas beheimatet sind. Die meisten von ihnen sind harmlose nachtaktive Insektenfresser, die sich sowohl in der Luft als auch auf dem Boden sehr schnell fortbewegen können. Bei letzterer Fortbewegungsart benutzen die Bateras ihre Flügelspitzen mit großem Geschick. Eine Unterart der Bateras hat sich jedoch auf eine vampirische Lebensweise spezialisiert. Bateras haben ein Gehör, das in der Lage ist, Ultraschallwellen wahrzunehmen, sehen dafür als dämmerungs- bzw. nachtaktive Tiere wesentlich schlechter.

### **Lebensweise:**

Bateras verbringen den Tag meist schlafend in einem dunklen oder schattigen Versteck. Dabei kann es sich um natürliche Höhlen, den Dachboden eines Hauses oder

ein dichtes Buschwerk handeln. Gegen Abend brechen die Bateras auf, um auf Beutefang zu gehen, wobei ihnen ihre Fähigkeit, Ultraschallwellen auszustoßen und mit ihren überdimensional großen Ohren wahrzunehmen, äußerst hilfreich ist. Die meisten Bateras sind Insektenfresser, doch eine Art ernährt sich vom Blut anderer Lebewesen.

### **Kampfverhalten:**

Insekten fressende Bateras sind für Menschen und andere Völker relativ harmlos, doch wenn man sie reizt, können sie recht ungemütlich werden. Die Standardreaktion besteht darin, den Angreifer mit einem Ultraschallschrei zu betäuben und die Flucht zu ergreifen, so lange dieser sich die Ohren zuhält.

Nützt diese Taktik nichts (z.B. indem die Ohren mit Wachs verstopft wurden), so kann die Batera immer noch zubeißen, was 1W (1-6) Schadenspunkte verursacht.

Blut saugende Bateras setzen ihren Ultraschallangriff grundsätzlich als Waffe ein, wobei sie bei größeren Opfern meist als Team vorgehen. Der Ultraschallschrei macht das Opfer handlungsunfähig, weil es durch die Schmerzen in seinen Ohren abgelenkt ist. Einige der Bateras springen das Opfer an, beißen zu und beginnen damit, sich an dessen Blut gütlich zu tun. Der Biss an sich verursacht nur 1W (1-6) Punkte Schaden, das Blutsaugen jedoch weitere W3 (1-3) SP pro Kampfrunde. Wird die Batera nicht so schnell wie möglich entfernt, tritt der Tod durch den Blutverlust innerhalb weniger Minuten ein.

Was die Blut saugenden Bateras so gefährlich macht, ist nicht ihre Ernährungsweise an sich sondern die Tatsache, dass immer mehrere dieser Fledermäuse über ein einzelnes Opfer herfallen.

### **Besondere Kräfte:**

Bateras sind in der Lage, einen hochfrequenten Ton auszustoßen, der selbst auf das Gehör eines Menschen einwirken kann. Insekten fressende Bateras benutzen ihn, um ihre Beute zu lokalisieren und sich gegen übermächtige Angreifer zur Wehr zu setzen, während vampirisch lebende Bateras in als Waffe einsetzen. Um ein Opfer zu betäuben, stoßen Bateras einen lang anhaltenden Ton im Ultraschallbereich aus, dessen Frequenz sie so lange absinken lassen, bis das potentielle Ziel darauf reagiert (Insekten fliegen torkelnd oder stürzen ab, Hamstaks laufen desorientiert in der Gegend herum, Menschen pressen sich die Hände auf die Ohren etc.). Sobald eine entsprechende Reaktion erfolgt, greifen die Bateras entweder an oder sie ergreifen die Flucht.

## Bellit

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 9 **Ini:** 10 **ML:** 11 **PA:** 10 **LE:** 15

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 3-5 Jahre

**Größe:** 100 cm

**Gewicht:** 1-3 kg

**Flügelspannweite:** 3 m

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Biss

**Schaden:** Biss: 1W (1-6)

**natürlicher Schutz:** Chitinpanzer

**Schutzfaktor:** 6

### **Allgemeine Beschreibung:**

Beim Bellit handelt es sich um ein libellenartiges, schillerndes Insekt, das bis zu 1 m lang werden kann. Seine bevorzugte Beute sind Lischetten und Fleggen. Es kann aber auch vorkommen, dass ein Bellit gelegentlich einen Hamstak oder eine Shasse erbeutet und sich daran gütlich tut. Bellits sind hervorragende und sehr wendige Flieger, deren Flugkünste akrobatisch anmuten.

Bellitfleisch gilt unter den Nomadenstämmen der Wandernden Völker als Delikatesse.

### **Lebensweise:**

Bellits leben meist als Einzelgänger, nur zur Paarung finden sie sich zusammen.

### **Kampfverhalten:**

Bellits sind für die meisten Wesen ungefährlich, sie können aber äußerst ungemütlich werden, wenn man sie reizt. Es reicht schon aus, dass ein Jäger, der Appetit auf Bellitfleisch verspürt, mit einem Stein nach dem Insekt wirft und dieses verfehlt. Gelingt dem Tier seine Nahkampfatacke, so fügt sein äußerst schmerzhafter Biss 1W (1-6) Punkte Schaden zu.

## Bluugluu

### Kampfwerte:

**AtF:** 10 **AtN:** 10 **Ini:** 10 **ML:** 6 **PA:** 10 **LE:** 18

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 10-15 Jahre

**Größe:** 100 cm

**Gewicht:** 1 kg

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Magensäure

**Schaden:** Magensäure: 2W (2-12) + W3 (1-3) pro weiterer Kampfrunde

**natürlicher Schutz:** keiner

**Schutzfaktor:** 0

### **Allgemeine Beschreibung:**

Beim Bluugluu handelt es sich um eine primitive Lebensform, die an feuchten und dunklen Orten wie Höhlen, Kellern oder einer Kanalisation lebt. Dort heftet sie sich an Decken oder Wände und wirkt für einen unbedarften Beobachter wie ein hamloser Feuchtigkeitsfleck. Im Prinzip ist ein Bluugluu nichts weiter als eine ins Riesige mutierte Amöbe.

### **Lebensweise:**

Bluugluus reagieren hauptsächlich auf Erschütterungen und Wärmeausstrahlungen. Sobald ein unvorsichtiger Wanderer zu nahe an den Bluugluu herankommt, bildet dieser eine Art Tentakel, die das Wesen aus einem Körper herauswachsen lassen kann, aus, um das Opfer an sich heranzuziehen. Gelingt diesem seine Stärkeprobe, so kann es sich aus dem Griff des Bluugluu befreien. Andernfalls wird das Opfer zum Hauptkörper der Amöbe gezogen, der sich nun über es stülpt und seine Verdauungssäfte ausscheidet.

Die Magensäure des Bluugluu ist ein normales zersetzendes Gift, das 2W (2-12) Punkte Schaden verursacht. Jede weitere Kampfrunde, die ein Opfer den Verdauungssäften ausgesetzt ist, verliert es W3 (1-3) weitere Punkte Lebensenergie, bis es befreit wird oder vollständig verdaut ist. Die Säure ist stark genug, um die Muskulatur zu schädigen und Blutverlust zu verursachen. Weiterhin verursachen die Verdauungssäfte starke Schmerzen. Verätzungen durch einen Bluugluu werden wie Verbrennungen des zweiten oder dritten Grades gewertet.

### **Kampfverhalten:**

Wird der Bluugluu angegriffen, zieht er sich zusammen. Seine Tentakel können mit einem scharfen Gegenstand (z.B. ein Schwert) durchtrennt werden, stumpfe Waffen zeigen jedoch keine Wirkung. Die effektivste Methode, ein Bluugluu zu vernichten, besteht darin, es zu verbrennen.

## Eeg

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 10 **Ini:** 11 **ML:** 6 **PA:** 10 **LE:** 20

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 10-12 Jahre

**Größe:** 100-300 cm

**Gewicht:** 3-5 kg

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** 1 Biss; Blutsaugen; Würgen(Spezialangriff);

**Schaden:** Biss: 1W+4 (5-10); Blut Saugen: W3 (1-3) pro KR, nachdem der Biss erfolgte; Würgen: Betäubung

**natürlicher Schutz:** keiner

**Schutzfaktor:** 0

### **Allgemeine Beschreibung:**

Bei den Eeg handelt es sich um ins Riesenhafte mutierte, bis zu 3 m lange, amdicke Blutegel.

### **Lebensweise:**

Eeg kommen in den meisten stehenden Gewässern vor, wo sie auf Beute lauern, um sich von deren Blut zu ernähren. Die Hauptbeutetiere der Eeg sind vor allem Fische und andere Bewohner ihres Heimatgewässers. Enthält das entsprechende Gewässer nur sehr wenig Beutetiere, so lauern die Riesenegel auch schon mal unvorsichtigen Wanderern auf.



## Efrant

### Kampfwerte:

**AtF:** 10 **AtN:** 10 **Ini:** 15 **ML:** 9 **PA:** 12 **LE:** 130

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 80-120 Jahre

**Größe:** 300-600 cm

**Gewicht:** 1-5 t

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** 2 Stoßzähne; Zerschmettern; Niedertrampeln(Spezialangriff);

**Schaden:** Stoßzähne: 5W (5-30); Zerschmettern: 8W (8-48); Niedertrampeln: 10W (10-60)

**natürlicher Schutz:** Fell und Schwarte

**Schutzfaktor:** 9 (SF: 2 Fell und SF: 7 Schwarte)

### **Allgemeine Beschreibung:**

Bei den Efranten handelt es sich um eine Rückentwicklung des Elefanten zu einer mammutähnlichen Form. Sie besitzen ein dichtes, zotteliges Fell von rötlichbrauner Färbung und lange gewundene Stoßzähne. Die Ohren sind ein wenig kleiner als die von afrikanischen Elefanten, aber größer als die der indischen.

### **Lebensweise:**

Efranten leben meist in Herden von bis zu 20 Tieren zusammen, die meist aus einem Leitbullen, einer Leitkuh, mehreren männlichen und weiblichen Tieren sowie einigen Jungtieren besteht.

Efranten ernähren sich vorwiegend von Blättern, Früchten und hohen Gräsern, von denen sie mehrere hundert Kilo täglich fressen müssen. In Zeiten, in denen das Nahrungsangebot nicht so reichhaltig ist, verschmähen sie auch die Rinde von Bäumen und deren Zweige und Äste nicht.

### **Kampfverhalten:**

Efranten sind normalerweise ziemlich friedliebende Tiere, die es schätzen, wenn man sie in Ruhe lässt. Reizt man sie jedoch, können sie recht ungemütlich werden. Ein wütender Bulle oder eine Efrantenkuh, die ihr Junges beschützt, sind ein wahrhaft Furcht erregender Anblick.

Efranten besitzen drei Möglichkeiten, einen Angriff durchzuführen: Der erste besteht darin, einen Gegner mit den Stoßzähnen aufzuspießen, was 5W (5-20) Punkte Schaden verursacht. Die zweite Angriffsart besteht darin, dass der Efrant sein Opfer mit dem Rüssel ergreift, hochhebt und zu Boden schleudert. Durch den Sturz nimmt das Opfer 6W (6-36) Punkte Schaden. Der schwerste Angriff eines Efranten ist das Niedertrampeln. Dabei stürzt das Tier auf seinen Gegner zu und rennt es schlichtweg über den Haufen, was wiederum 10W (10-60) Schadenspunkte verursacht.



## Eluu

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 18 **Ini:** 13 **ML:** 11 **PA:** 14 **LE:** 90

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** bis 25 Jahre

**Größe:** 400-500 cm

**Gewicht:** 300-375 kg

**Flügelspannweite:** 12-15 m

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** 2 Klauen oder 1 Biss; Fallenlassen (Spezialangriff)

**Schaden:** Klauen: 3W+2(5-20); Biss: 4W+1 (5-25); Fallenlassen (abhängig von Sturzhöhe)

**natürlicher Schutz:** Schuppen

**Schutzfaktor:** 5

### **Allgemeine Beschreibung:**

Eluus sind etwa 4-5 m große eulenartige Riesenvögel, deren Körper anstelle von Gefieder mit schwarzbraunen Schuppen bedeckt ist. Die Eluus sind die größten Fressfeinde der Taratzen.

### **Lebensweise:**

Eluus führen ihre ersten Jahre ein einzelgängerisches Leben. Nach etwa zwei Jahren sind die Vögel geschlechtsreif. Irgendwann finden sich ein Männchen und ein Weibchen und bleiben für den Rest ihres Lebens zusammen, auch wenn sie einen Teil des Jahres getrennte Wege gehen.

**Kampfverhalten:**

Im Kampf versuchen Eluus entweder ihren Gegner mit den Klauen zu packen, was  $3W+2$  (5-20) Punkte Schaden verursacht, oder sie hacken mit dem Schnabel nach ihm. Ein Treffer mit dem Schnabel verursacht einen Verlust von  $4W+1$  (5-25) Punkten Lebensenergie.

Sollte der Gegner kleiner als ein Eluu sein, so kann das Tier diesen auch ergreifen, sofern ihm seine Attacke gelingt, und ihn aus großer Höhe zu Boden fallen lassen. Den Schaden durch den Sturz könnt ihr anhand der Tabelle in Kapitel 7 ermitteln.

## Flegge

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 8 **Ini:** 11 **ML:** 4 **PA:** 11 **LE:** 14

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 1 Jahr

**Größe:** 50-60 cm

**Gewicht:** 1-2 kg

**Flügelspannweite:** 1,50-1,80 m

**Angriffe pro Runde:** keine

**natürliche Waffen:** keine

**Schaden:** keiner

**natürlicher Schutz:** keiner

**Schutzfaktor:** 0

### **Allgemeine Beschreibung:**

Bei Fleggen handelt es sich um eine aus Fliegen hervorgegangene, ebenfalls fliegenartige Kreatur, die schwarz und pelzig und groß wie eine Gans ist.

### **Lebensweise:**

Fleggen leben entweder einzeln oder in Schwärmen von 3W+2 (5-20) Tieren. Fleggen ernähren sich von allem, was essbar ist. Dies können Früchte, Abfälle, Aas und sogar der Dunghaufen eines Efranten sein. Das Fleggenweibchen legt seine Eier gern in wames, noch lebendes Fleisch ab, das dann als Nahrung für ihre fingergroßen Maden dient.

### **Kampfverhalten:**

Das einzige Beeindruckende an Fleggen ist ihre Größe, aber sie kämpfen nicht. In einer Gefahrensituation verlassen sich Fleggen bevorzugt auf ihre Schnelligkeit und ihre Flugkünste.



## Frekkeuscher

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 17 **Ini:** 13 **ML:** 10 **PA:** 12 **LE:** 85

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 8-12 Jahre

**Größe:** 400-600 cm (Körperlänge)

**Gewicht:** 500-600 kg

**Flügelspannweite:** 1200-1800 cm

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Biss; Rempeln; Trampeln (kann nur als Unfall passieren: der Frekkeuscher landet nach einem Sprung auf einer Person)

**Schaden:** Biss: 2W (2-12); Rempeln: 3W (3-18) +1W (1-6) bei einem Sturz der angerempelten Person; Trampeln 4W (4-24)

**natürlicher Schutz:** Chitinpanzer

**Schutzfaktor:** 6

### **Allgemeine Beschreibung:**

Hierbei handelt es sich um eine mutierte Riesenheuschrecke von dunkelgrüner Farbe, die ungefähr so hoch wie ein Kamel ist.

Frekkeuscher haben einen grünlichen, flaumartigen Pelz und riechen streng. Frekkeuscher können etwa 20 bis 30 m weit springen oder auch weitere Strecken geradeaus fliegen. Frekkeuscher werden von den Wandernden Völkern oft als Reit- und Lasttiere eingesetzt.

### **Lebensweise:**

Einige Frekkeuscherarten leben einzelgängerisch und finden sich einmal im Jahr im Herbst zur Paarung zusammen, während andere in Schwärmen von bis zu 20 Tieren organisiert sind. Frekkeuscher, egal ob sie einzelgängerisch oder im Schwarm leben, sind stets auf der Suche nach pflanzlicher Nahrung, wobei vor allem die Schwärme beträchtliche Ernteschäden verursachen können.

Frekkeuscher sind keine wechselwarmen Tiere, was bedeutet, dass sie bei Kälte (ab ca. 10°C abwärts) erstarren. Ein Zustand, der als "Kältestarre" – manchmal auch

fälschlicherweise als "Winterschlaf" – bezeichnet wird.

Aufgrund ihrer geringen Intelligenz sind Frekkeuscher relativ leicht zu fangen und abzurichten, was nicht heißen soll, dass es keine mühsame Arbeit ist. Denn die erste Reaktion eines Frekkeuschers besteht bei drohender Gefahr darin, einfach davon zu hüpfen.

**Kampfverhalten:**

Frekkeuscher fliehen normalerweise bei Gefahr, doch aufgrund ihrer Größe können sie bei ihrer Flucht immensen Schaden anrichten. Eine Person, die angerempelt wurde, nimmt durch den Stoß 3W (3-18) Punkte Schaden und ihr muss eine Reflex-Probe gelingen, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren und zu Boden zu stürzen. Der Sturz verursacht weitere 1W (1-6) Punkte Schaden. Die Landung eines Frekkeuschers auf einer Person verursacht 4W (4-24) Schadenspunkte. Ein Biss verursacht immerhin noch 2W (2-12) Punkte Schaden.



## Gejagudoo

### Kampfwerte:

#### Gejagudoo, Junges:

AtF: -- AtN: 14 Ini: 14 ML: 13 PA: 14 LE: 70

#### Gejagudoo, Muttertier:

AtF: -- AtN: 16 Ini: 14 ML: 13 PA: 14 LE: 95

Charaktereignung: nein

Lebenserwartung: 20 Jahre

Größe: Muttertier: 400 cm (Körperlänge); Junges: 200 cm (Körperlänge)

Gewicht: Muttertier: 200-250 kg; Junges: 100-120 kg

Angriffe pro Runde: 1

natürliche Waffen: Biss; Hornplatten; Verschlingen (Verdauungssäfte)

Schaden: Biss: 4W (4-24); Hornplatten: 3W (3-18). Jungtiere verursachen nur den halben Schaden.

natürlicher Schutz: Fell und Hornplatten

Schutzfaktor: 8 (Fell SF: 2 und Hornplatten SF: 6)

### **Allgemeine Beschreibung:**

Gejagudoos sind etwa 4 Meter lange, unterirdisch lebende Schlangen mit einem schraubenförmig gewundenen Körper, der von einem schwarzen Pelz überzogen ist. In den Trennsegmenten des Körpers befinden sich Hornplatten, mit denen sich der Gejagudoo durch das Erdreich gräbt. Den Legenden der Wandernden Völker zufolge handelt es sich bei Gejagudoos um Dienergeschöpfe des Dämonengottes Orguudoo.

**Lebensweise:**

Gejagudoos sind Fleischfresser, die auf Vibrationen reagieren. Ähnlich einem Hai nähert sich ein Gejagudoo seinem Opfer von unten und untergräbt dessen Standort, sodass es durch das nachgebende Erdreich in das dehnbare Maul des hungrigen Gejagudoos stürzt. Die Hornplatten eines Gejagudoos funktionieren so ähnlich wie Fräsen.

**Kampfverhalten:**

Gejagudoos greifen an, indem sie sich – wie beim Beutefang – unter einen Gegner graben und diesen zu verschlingen versuchen.

Der Biss eines Gejagudoos verursacht 4W (4-24) Schadenspunkte. Der Kontakt mit den Hornplatten ist auch nicht gerade harmlos. Ein Treffer damit verursacht immerhin noch 3W (3-18) Punkte Schaden. Handelt es sich bei dem Gejagudoo um ein Jungtier, so wird der Schaden halbiert.

**Besondere Kräfte**

Gejagudoos sind in der Lage, Vibrationen bis zu mehrere Kilometer Entfernung zu spüren und so den exakten Standort einer potentiellen Beute zu ermitteln.





## Gerul

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 9 **Ini:** 13 **ML:** 10 **PA:** 12 **LE:** 15

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 5-10 Jahre

**Größe:** 30 cm

**Gewicht:** 0,5 bis 1 kg

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Biss

**Schaden:** Biss: 1W (1-6)

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 10

### **Allgemeine Beschreibung:**

Gerule sind kaninchengroße, Fleisch fressende Säugetiere mit überproportional großen Hinterläufen wie bei einem Känguruh. Die Vorderläufe enden in Greifhänden. Das Fell ist schwarz und über Kopf, Brust und Bauch quer gemasert. Die Schnauze ist stumpf und glänzt feucht. Das Maul ist mit den für Fleischfresser typischen spitzen Zähnen versehen

### **Lebensweise:**

Gerule leben in Gemeinschaften von 5-15 Tieren zusammen, die bevorzugt Baumwipfel und Felsspalten bewohnen. Gerule jagen immer im Rudel, wodurch sie in der Lage sind, auch Beutetiere zu reißen, die ein vielfaches ihrer eigenen Körpergröße haben. Sie ernähren sich in der Regel von Beutetieren wie Kamaulern und Wisaaun, aber auch Kleintiere wie Hamstaks und Shassen stehen auf dem Speiseplan.

**Kampfverhalten:**

Gerule greifen an, indem sie auf ihr Opfer zuspringen und sich an ihm festbeißen. Der Biss an sich verursacht 1W (1-6) Punkte Schaden. Gelingt es mehr als einem Gerul, sich an seinem Opfer festzubeißen, so erhöht sich dieser Schaden natürlich entsprechend.

## Hamstak

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 9 **Ini:** 12 **ML:** 12 **PA:** 11 **LE:** 8

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 6-10 Jahre

**Größe:** 10-20 cm (Körperlänge)

**Gewicht:** 200-400 g

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Biss

**Schaden:** Biss: 1W (1-6)

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 2

### **Allgemeine Beschreibung:**

Hamstaks haben sich aus Hamstern entwickelt und sehen aus wie eine Riesenversion dieser Tiere. Das Fell ist struppig und sie haben große Vorderklauen, die sie jedoch nur zum Graben ihrer Baue einsetzen. Hamstaks nehmen nun die ökologische Nische ein, die früher Ratten und Mäuse innehatten.

### **Lebensweise:**

Hamstaks ziehen ein einzelgängerisches Leben vor, jedoch sind einzelne Hamstakbaue nicht weit voneinander entfernt. Eine solche Ansammlung von Hamstakbauen, Kolonien genannt, umfasst zwischen 5 und 30 Individuen.

Hamstaks sind vorwiegend nacht- und dämmerungsaktiv, obwohl man sie manchmal auch tagsüber antreffen kann. Sie sind stets auf der Suche nach Gräsern, Früchten und Sämereien, die sie sich in ihre Backentaschen stopfen und in einer Art Vorratskammer innerhalb ihres Baues lagern. Besonders intensiv werden diese Aktivitäten im Herbst gepflegt, gilt es doch, sich einen Wintervorrat anzulegen.

### **Kampfverhalten:**

Bei Gefahr ziehen es Hamstaks vor, sich so schnell wie möglich in das nächstbeste Hamstakloch zu verkriechen. Viele Fressfeinde sind zu groß, um ihnen in den Bau zu folgen. Kann ein Hamstak nicht flüchten, so bleibt ihm immer noch die Möglichkeit, den Gegner zu beißen, was 1W (1-6) Punkte Schaden verursacht.



## Hydrit (Fishmanta'kan)

### Kampfwerte:

**AtF:** 11 **AtN:** 11 **Ini:** 10 **ML:** 9 **PA:** 10 **LE:** 30

**Charaktereignung:** nein

**Alter:** x7.2 ( bis 130 Jahre)

**Größe:** x1.1 (125-150 cm)

**Gewicht:** Größe -100

**Angriffe pro Runde:** 1 oder 2

**natürliche Waffen:** Biss; Klauen oder Waffe

**Schaden:** Biss: 1W+3 (4-9); Klauen: 2W (2-12) pro Klaue; nach Art der Waffe (in der Regel ein Blasrohr mit Betäubungspfeilen.

**natürlicher Schutz:** Haut

**Schutzfaktor:** 0

### **Allgemeine Beschreibung:**

Die Fishmanta'kan oder Hydriten, wie sie sich selber nennen, sind ein friedliebendes Volk, das älter ist als die Menschheit selbst.

Die Hydriten haben einen menschenähnlichen Körperbau, obwohl es sich bei ihnen um eine amphibische Spezies handelt. Die Gesichtszüge wirken auf einen unbedarften Betrachter furchterregend: Kleine starre Augen in einem schuppigen Fischkopf, an dessen Seiten sich die Kiemen befinden, die ein wenig wie bizarre Ohren aussehen. Darunter klafft ein Maul mit ausgestülpten Lippen, hinter denen Reihen kleiner scharfer Zähne zu sehen sind. Flossenkämme ragen vom Kopf eines Hydriten auf und hängen an Arm- und Beingelenken des dünnen schuppigen Körpers herab. Zwischen Zehen und Fingern befinden sich Schwimmhäute.

Die Farbe der Schuppen kann von Silbrig schimmernd über Jadegrün bis ins Bläuliche hinein spielen. Bei Hydriten hohen Alters verblasst die Färbung zu einem stumpfen Grau.

**Lebensweise:**

Die Lebensweise der Hydriten ist den Menschen weitestgehend unbekannt, aber man kann davon ausgehen, dass sie der ihren nicht unähnlich ist.

Hydriten leben in Einehe und sind das ganze Jahr über fruchtbar.

Die Lebenserwartung eines Hydriten beträgt bis zu 150 Jahre.

Hydriten ernähren sich als strenge Vegetarier in erster Linie von pflanzlicher Kost: Algen, Seetang und andere Unterwasserpflanzen.

Man kann davon ausgehen, dass den Hydriten Techniken wie Genmanipulation (um schlechte Erbanlagen und Erbkrankheiten zu bekämpfen und Medizin herzustellen), künstliche Befruchtung (zu Überlebenszwecken), Geothermische Energie und Gezeitenkräfte (zur umweltfreundlichen Energiegewinnung) und auch das Klonen (zur Nahrungsgewinnung, ohne das Gleichgewicht der Natur überzustrapazieren) bekannt sein dürften.

**Kampfverhalten:**

Hydriten ziehen es vor, einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Wenn sie sich verteidigen müssen, haben sie jedoch mehrere Möglichkeiten, sich zu wehren.

Die natürlichen Waffen eines Hydriten sind die Klauen an den Fingern

Ein Hydrit kann pro Kampfrunde mit jeder Klaue einmal zuschlagen. Jede Klaue verursacht bei einem Treffer 2W (2-12) Punkte Schaden. Ein Biss verursacht immerhin noch 1W+3 (4-9) Schadenspunkte.

An Land verwenden Hydriten als Waffe bevorzugt ein Blasrohr, dessen Geschosse mit einem Betäubungsgift behandelt sind, um ihre Gegner auszuschalten. Behandelt das Betäubungsgift wie ein starkes Nervengift, jedoch ohne die Gefahr, dass das Opfer ins Koma fällt oder gar erblindet. Die Betäubung hält 1W (1-6) Stunden an.

Zur Not können Hydriten aber auch andere Waffen verwenden. Der entsprechende Schaden richtet sich dann nach dem jeweiligen Waffentyp. Da Hydriten eine ziemlich weit entwickelte Zivilisation sind, können sie durchaus moderne Waffen problemlos handhaben.

**Besondere Kräfte:**

Hydriten können, da sie Amphibien sind, sowohl unter Wasser als auch an der Luft atmen. Jedoch müssen sie ihre Kiemen ständig feucht halten, um an Land überleben zu können. Aufgrund dieser Tatsache klingt ihre Aussprache immer ein wenig gurgelnd.



## Izeekepir

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 17 **Ini:** 13 **ML:** 18 **PA:** 12 **LE:** 100

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 30-45 Jahre

**Größe:** 240 cm

**Gewicht:** bis 400 kg

**Angriffe pro Runde:** 1 oder 2

**natürliche Waffen:** 1 Biss; 2 Pranken

**Schaden:** Biss: 4W (4-24); Krallen: 3W (3-18) pro Pranke

**natürlicher Schutz:** Fell mit darunter liegender Schwarte

**Schutzfaktor:** 10 (SF: 2 Fell; SF: 7 Schwarte und Zäh SF: 1)

### **Allgemeine Beschreibung:**

Izeekepire sind eine Mutation, die sich aus Eisbären entwickelt haben dürfte. Der Körper ist bärenartig und von einem schneeweißen Pelz überzogen. Der Kopf wirkt jedoch mehr wie die Kreuzung eines Sebezaans (siehe dort) mit einem Krokodil, denn über Kopf und Rücken zieht sich ein Kamm aus Homplatten. Da Izeekepire mit primitiven Waffen kaum zu verletzen sind, stehen sie im Ruf, unverwundbar zu sein. Die Augen sind der einzige bekannte Schwachpunkt, den eine primitive Waffe durchdringen kann.

### **Lebensweise:**

Izeekepire führen das nomadenhafte Leben eines Einzelgängers. Nur zur Paarungszeit suchen sie sich einen Partner, mit dem sie etwa vier Wochen zusammenbleiben. Danach trennen sich ihre Wege wieder.

Izeekepire sind Jäger und Fleischfresser ohne ein festes Revier. Für sie ist ihr Revier

gerade dort, wo sie sich aufhalten und sie betrachten alles, was kleiner ist als sie selber und kein Artgenosse, als potentielle Beute. Es kommt nicht selten vor, dass in Polargebieten liegende Ansiedlungen von Menschen, Taratzen oder Wulfanen regelmäßig von Izeekepiren heimgesucht werden.

Trotz ihrer niedrigen Intelligenz besitzen Izeekepire ein gehobenes Maß an Verschlagenheit, wodurch sie in der Lage sind, auch ein geistig überlegeneres Wesen zu überwältigen.

### **Kampfverhalten:**

Izeekepire schlagen meist mit ihren gewaltigen Pranken zu, was einen Schaden von 3W (3-18) Punkten pro Pranke macht. Ihr Biss verursacht 4W (4-24) Punkte Schaden.

Rückzug ist ein Begriff, der Izeekepiren so gut wie unbekannt ist. Sie verlassen sich vor allem auf die Angst ihrer Beute und die zähe Fettschwarte unter ihrem Fell. Nur wenn ein Izeekepir eine gefährliche Verletzung (normalerweise an den Augen, oder durch eine moderne Schusswaffe) erleidet und sein Moralcheck misslingt, kann es vorkommen, dass er sich für die bessere Seite der Vorsicht entscheidet und sich zurückzieht.

## Kamauler

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 9 **Ini:** 9 **ML:** 10 **PA:** 8 **LE:** 20

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 10-15 Jahre

**Größe:** 150 cm (Schulterhöhe)

**Gewicht:** bis 100 kg

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** 2 Hauer, 1 Biss oder Rammen

**Schaden:** Hauer: 2W (2-12); Biss: 1W (1-6); Rammen: 2W+3 (5-15)

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 10

### **Allgemeine Beschreibung:**

Bei Kamaulern handelt es sich gewissermaßen um die berühmt-berüchtigte "Eier legende Wollmilchsau", nur dass Kamauler keine Eier legen. Es handelt sich um essbare Säugetiere, die eine Mischung aus Schaf und Schwein darstellen.

### **Lebensweise:**

Kamauler sind neben den Wakudas die geläufigsten Haustiere und wie bei diesen werden ihre Milch, ihr Fell und ihr Fleisch verwertet. Sie werden meist in Herden von 5-20 Tieren gehalten, von denen die meisten Weibchen und Jungtiere sind.

Kamauler ernähren sich von Gräsern, Wurzeln, Schnecken, Insekten, Früchten und auch von Küchenabfällen wie beispielsweise Tofanenschalen.

Die Herstellung von Kamaulerwolle ist ziemlich zeitraubend und anstrengend, da die Tiere es lieben, sich im Schlamm zu suhlen, um lästige Parasiten loszuwerden.

### **Kampfverhalten:**

Kamauler sind eigentlich friedliebende Tiere, die es vorziehen, ihr Heil in der Flucht zu suchen. Sollte eine Flucht nicht möglich sein oder ein Kamaulerweibchen gerade Junge führen, so können diese Tiere zu gefährlichen Gegnern werden. Die Hauer eines Kamaulers können einer Person bis zu 2W (2-12) Punkte Schaden zufügen. Durch den Biss verliert man nur 1W (1-6) Punkte LE. Eine weitere Angriffsmöglichkeit besteht darin, einen Gegner in vollem Lauf mit dem Kopf zu rammen. Dieser Rammstoß verursacht 2W+3 (5-15) Punkte Schaden.



## Kolk

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 8 **Ini:** 10 **ML:** 8 **PA:** 9 **LE:** 6

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 10-15 Jahre

**Größe:** 40-50 cm

**Gewicht:** 4-5 kg

**Flügelspannweite:** 120-150 cm

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Schnabelhieb; Krallen;

**Schaden:** Schnabelhieb: 1W+3 (4-9); Krallen: 1W (1-6)

**natürlicher Schutz:** Gefieder

**Schutzfaktor:** 0

### **Allgemeine Beschreibung:**

Eine der wenigen Tierarten, die nicht so stark mutiert sind. Bei den Kolks handelt es sich schlichtweg um gewöhnliche Kolkkraben. Sie unterscheiden sich von ihren Vorfahren nur darin, dass sie geringfügig größer sind.

Einige von ihnen wurden jedoch von den Technos genetisch und biotechnisch (= bionisch) verändert. Diese dienen nun als Außenkameras (eine Art kristalline Linse, die in die Brust implantiert ist), Relaiskette um die Reichweite von Funkwellen zu vergrößern (ebenfalls durch den "Kristall") und als "Brieftauben".

### **Lebensweise:**

Wilde Kolks leben wie ihre Vorfahren. Sie suchen ständig nach Nahrung und plündern dabei auch gerne mal die Äcker von Menschen und anderen Völkern, wenn Saatgut ausgestreut wurde – natürlich sehr zu deren Verdruss.

Kolks ernähren sich von Hamstaks, Gerulen, Würmern, Früchten, Insekten und Pflanzensamen. Auch Aas verschmähen sie nicht, was ihnen in manchen Gegenden den Ruf eingebracht hat, Sendboten des Totenvogels Krahac zu sein (ein weiterer Grund ist darin zu suchen, dass manche ihrer Laute sich tatsächlich wie "Krahac" anhören).

### **Kampfverhalten:**

Kolks ziehen die Flucht einem Kampf vor. Dennoch sind sie in der Lage, mit ihren Krallen blutige Wunden zu reißen (1W (1-6) Punkte Schaden) und ihr Schnabel ist auch eine Waffe, deren Gefährlichkeit man nicht unterschätzen sollte, denn er verursacht 1W+3 (4-9) Punkte Schaden.

### **Besondere Kräfte**

Kolks sind sehr intelligente Vögel, die eine eigene, wenn auch recht einfache "Sprache" aus Krächzlauten besitzen. Sie verwenden sogar untereinander identifizierende Laute. Selbst erfundene "Namen", wenn man so will. Manche von ihnen sind sogar klug genug, um "sprechen" zu lernen und kurze Botschaften wiederzugeben.

## Kraak

### Kampfwerte:

**AtF:** 14 **AtN:** 14 **Ini:** 13 **ML:** 7 **PA:** 13 **LE:** 20

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 15-20 Jahre

**Größe:** 200-300 cm

**Gewicht:** 3-5 kg

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Betäuben (starkes Muskelgift); Magensäure (starkes zersetzendes Gift)

**Schaden:** Betäuben: 1W+6 (7-12 durch Schädigung der Muskulatur) und Lähmung; Magensäure: 3W (3-18) + 1W (1-6) pro weiterer Kampfunde

**natürlicher Schutz:** keiner

**Schutzfaktor:** 0

### **Allgemeine Beschreibung:**

Der Kraak ist eine mit dem Bluugluu verwandte Lebensform. Es handelt sich dabei um ein in Pfützen lebendes Weichtier mit bis zu 1 m langen Tentakeln, das vorübergehende Wanderer mit Nesselgift lähmt und große Teile ihres Fleisches verdaut. Wie der Bluugluu ist auch der Kraak eine Art mutierte Amöbe.

### **Lebensweise:**

Da Kraaks gewissemaßen blind sind, reagieren sie auf Erschütterungen und Wärmeausstrahlungen. Sobald ein unvorsichtiges Tier oder ein unerfahrener Wanderer zu nahe an den Lebensraum des Kraak herankommt, schlägt dieser mit seinen Tentakeln nach ihm, um es zu lähmen und an sich heranzuziehen. Dem Opfer muss eine Konstitutionsprobe gelingen, um dem Effekt des Nesselgiftes zu entgehen, ansonsten ist es verloren.

Anschließend muss dem Opfer eine weitere Probe – diesmal gegen seine Stärke – gelingen, um sich aus den Fangamen des Kraak zu befreien. Wie Bluugluus vermehren sich auch Kraaks, indem sie sich teilen.

Das Betäubungsgift eines Kraak ist ein starkes Muskelgift, das neben dem lähmenden Effekt zusätzlich 1W+6 (7-12) Punkte Schaden verursacht, da das Gift die Muskulatur schädigt.

Die Magensäure ist ein starkes zersetzendes Gift, das beim ersten Kontakt 4W (4-24) Punkte Schaden verursacht und jede weitere Kampfunde, in der das Opfer in den Fängen des Kraaks bleibt, zusätzliche 1W (1-6) Punkte. Verätzungen durch einen Kraak gelten als Verbrennungen des zweiten oder dritten Grades.

### **Kampfverhalten:**

Wird der Kraak angegriffen, zieht er sich zurück. Seine Tentakel können mit einem scharfen Gegenstand (z.B. ein Schwert) durchtrennt werden, stumpfe Waffen zeigen jedoch keine Wirkung. Die effektivste Methode, ein Kraak zu vernichten, ist Feuer.

## Lischette

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 8 **Ini:** 11 **ML:** 12 **PA:** 10 **LE:** 4

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 1-2 Jahre

**Größe:** 20 cm (Körperlänge)

**Gewicht:** 500 g

**Flügelspannweite:** 60 cm

**Angriffe pro Runde:** keine

**natürliche Waffen:** starkes Nervengift

**Schaden:** Bewusstlosigkeit oder 1W (1-6) Tage Koma. Es besteht die Gefahr der Erblindung.

**natürlicher Schutz:** Haut, Gift

**Schutzfaktor:** 0

### **Allgemeine Beschreibung:**

Lischetten sind Schmetterlinge mit ca. 30 cm großen grellbunten Flügeln, deren irisierende Schuppen einen natürlichen Schutz gegen Fressfeinde darstellen: Sie sind hochgiftig. Abgesehen von ihrer überdimensionalen Größe sehen Lischetten aus wie jeder normale Schmetterling. Ähnlich wie Nachtfalter werden auch sie nachts von jeder Art von Lichtquelle angelockt.

### **Lebensweise:**

Lischetten verbringen den größten Teil ihres Lebens damit, von Blüte zu Blüte zu fliegen und sich von deren Nektar zu ernähren. Im Hochsommer finden sie sich zu Schwärmen von bis zu 50 Tieren zusammen, um sich zu paaren.

### **Kampfverhalten:**

Lischetten ignorieren potentielle Bedrohungen oder versuchen ihnen – so gut es geht – auszuweichen. Ihre Flügel enthalten ein starkes Nervengift, das ein potentielles Opfer betäubt.

Wenn einem Opfer keine Konstitutionsprobe gelingt, erleidet es einen Nervenschock und fällt für 1W (1-6) Tage ins Koma.



## Lupa

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 9 **Ini:** 14 **ML:** 7 **PA:** 11 **LE:** 20

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 15-20 Jahre

**Größe:** 150-170 cm (Körperlänge)

**Gewicht:** 50-70 kg

**Schweiflänge:** 80-100 cm

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Biss

**Schaden:** Biss: 2W (2-12)

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 2

### **Allgemeine Beschreibung:**

Lupas sind mutierte Wölfe mit struppigem Fell von meist schwarzer Färbung. Ihr Kopf ist im Vergleich zum Körper überdimensional groß, damit die zwei Zahnreihen im Maul Platz finden.

### **Lebensweise:**

Lupas leben in Rudeln von meistens 5 bis 20 Tieren. Ihre Lebensweise unterscheidet sich kaum von der normaler Wölfe. Sie ernähren sich vorwiegend von der Jagd auf Shassen, Hamstaks, wilde Wakudas und Gerule. Wenn Beute knapp ist, kommt es im Winter gelegentlich vor, dass Lupas auch Siedlungen von Menschen, Wulfanen und Taratzen überfallen und Kinder und Erwachsene als Beute verschleppen.

Gejagt wird in zwei Gruppen. Eine Gruppe verbirgt sich in einem Hinterhalt, während die andere die Beutetiere darauf zutreibt.

Diese Methode ist sehr erfolgreich und sichert dem Rudel das Überleben.

**Kampfverhalten:**

Lupas kämpfen, indem sie ihr Opfer anspringen, um es so zu Boden zu reißen. Durch den Sturz nimmt das Opfer 1W (1-6) Punkte Schaden. Wenn sie dann mit ihren kräftigen Kiefern zubeißen, verursacht dies 3W (3-18) Punkte Schaden.

## Mensch

### Modifikatoren und Kampfwerte:

#### Mensch, Nordmann (Disuuslachter):

AtF: 10 AtN: 11 Ini: 10 ML: 11 PA: 10 LE: 22

#### Mensch, Guul:

AtF: 11 AtN: 12 Ini: 11 ML: 12 PA: 10 LE: 25

Mensch, Me'ro							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x0.5	x1.0	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 1.0 (135-210)		Größe-100	-	-	-

Mensch, Narka							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x0.7	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 0.8 (108-168)		Größe-100	-	-	-

Mensch, normaler							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 1.0 (135-210)		Größe-100	-	-	-

Mensch, Nosfera							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.1	x1.0	x1.1	x1.0	x1.0	x0.6	x1.2	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 1.0 (135-210)		Größe-120	-	-	-

#### Mensch, Scimaro:

AtF: 11 AtN: 11 Ini: 11 ML: 10 PA: 10 LE: 40

Mensch, Techno (Bunkermensch)							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 0.7	x1.1	x0.5	x1.0	x2.0	x1.0	x1.0	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.5 (27-50)		x 0.8 (108-168)		Größe-100	-	-	-

Mensch, Volk der 13 Inseln							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.0	x 1.0	x 1.0	x 1.1	x 1.0	x 1.0	x 1.0	x 1.1
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 1.0 (135-210)		Größe-100	-	-	-

Mensch, Wandernde Völker							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.1	x1.0	x1.1	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 1.1 (149-231)		Größe-90	-	-	-

**Charaktereignung:** ja (Me'ro, Narka, normaler Mensch, Nosfera, Technos, Volk der 13 Inseln, Wandernde Völker); Nein (Nordmann, Guul, Scimaro)

**Alter:** x1.0 (18-33 Jahre)

**Größe:** x1.0 (155-205 cm)

**Gewicht:** Größe –100

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Biss, Faust oder Tritt

**Schaden:** Biss: W3 (1-3); Faust: 1W (1-6); Tritt: 1W+3 (4-9); je nach Waffe

**natürlicher Schutz:** Haut

**Schutzfaktor:** 0; Nosfera und Scimaro SF: 1 (Zäh)

### Allgemeine Beschreibung:

Der Mensch ist eine der vielfältigsten Spezies. Selbst Mutationen wie die Nosfera, Scimaro oder Guule sind vom genetischen Ursprung her Menschen.

### Lebensweise:

Die Lebensweise der Menschen hängt hauptsächlich vom örtlichen Klima und der jeweiligen Umgebung ab. Die technologische Entwicklung hat natürlich auch einen gewissen Einfluss auf die Lebensweise.

Damit ihr eine grobe Vorstellung von der Vielfalt der menschlichen Völker habt, hier eine kleine Auswahl:



### Disuuslachter (Nordmänner)

Dieses Volk ist aus einer Weltuntergangs-Sekte, den *Kindern Lokis*, hervorgegangen, die vor dem Einschlag "Christopher-Floyds" ganz Nordeuropa, vor allem aber den skandinavischen Raum terrorisierten (siehe u.a. MAD-DRAX-Hardcover "APOKALYPSE – Der Tod kommt aus dem All").

Die heutigen Nordmänner – oder Disuuslachter (= Götterschlächter), wie sie sich nun nennen, seit sie Bunkermenschen getötet haben, die sie für Götter hielten – sind kräftig gebaut, weisen aber derbe Entstellungen im Gesicht und auch am restlichen Körper auf. Solche Merkmale sind beispielsweise ein über der Atemöffnung liegender Hautlappen anstelle einer Nase, ein zugewachsenes Auge oder fehlende Ohren.



### Guul

Guule sind eine der bedauernswertesten Mutationen des Homo Sapiens. Es handelt sich dabei um dünne, ca. 2 m große Humanoide ohne jede Körperbehaarung. Ihre Arme sind lang und knochig und an den Fingern befinden sich Krallen. Die Füße sind verhornt und die Fersen laufen in einem fingerdicken, 5 cm langen Stachel aus. Aus dem Maul tropft weißlicher Schleim, was ihr abstoßendes Äußeres zusätzlich verstärkt. Guule sind meist nur mit einem Lendenschurz bekleidet und bevorzugen als Waffe eine Keule.

Sie ernähren sich von Aas und Gebeinen und scheuen sich auch nicht, Gräber zu plündern, um an ihre bevorzugte Nahrung zu kommen.

Der Fersendorn eines Guuls verursacht bei einem Treffer 2W (2-12) Punkte Schaden.

### Me'ro

Bei den Me'ro handelt es sich um die in der "Unterwelt" von Parii (Paris) lebenden Menschen. Ihr Name ist eine Verballhornung des Wortes Metro, dem U-Bahnsystem von Paris.

Die Me'ro weisen durch Mutation entstandene Entstellungen und Verwachsungen auf, die kein schöner Anblick sind.



### Narka

Die Narka sind ein kleinwüchsiges Bergvolk, das in den Alpen beheimatet ist. Es handelt sich um ein freundliche und hilfsbereite Menschen, die eine heilkräftige Quelle heißen Wassers hüten.

Die Narka verehren den Narka-to, ein Mischwesen aus Eisbär und Gorilla als ihren Beschützer.



### Normaler Mensch

Dies ist der Großteil der Menschheit, der nicht irgendwelche Mutationen oder verborgene Kräfte aufweist. Zu den normalen Menschen zählen die Ausgestoßenen (ihre Kräfte stammen von einem Meteoritensplitter), Roomani (Römer), Suissani (Schweizer), Parii (Pariser) usw.

### Nosfera

Die Nosfera sind Menschen, deren äußeres Erscheinungsbild an das einer ausgetrockneten Mumie erinnert: pergamentartige Haut, rissige Lippen, lange knochige Arme usw. Es handelt sich um Mutanten, deren rote Blutkörperchen sich so schnell abbauen, dass sie Nachschub in Form frischen Blutes benötigen.

Die Nosfera sind gewissermaßen eine Art moderner Vampir, zumal sie lichtscheu sind. Nosfera haben auf der ganzen Welt einen schlechten Ruf und oft müssen sie sich gegen Anfeindungen zur Wehr setzen, die nur durch die Horrorgeschichten zustande kommen, die über die Nosfera erzählt werden.

Im Grunde sind Nosfera bedauernswerte Geschöpfe, die aufgrund ihrer Blutkrankheit zu einer vampirischen Lebensweise gezwungen werden.



### Scimaro

Bei den Scimaro handelt es sich um Affenmenschen, die unter dem mentalen Einfluss der so genannten "Ausgestoßenen" durch Degeneration aus normalen Menschen entstanden sind. Sie sehen äußerlich wie Neandertaler aus, haben aber nur wenig mehr Intelligenz als Tiere.

Die Scimaro wissen instinktiv, wer für ihren Zustand verantwortlich ist, und verfolgen die Ausgestoßenen, wo sie nur können. Dabei lassen sie sich nicht einmal von schwersten Verletzungen und normalerweise tödlichen Wunden abhalten.



### Techno

Die Technos, auch Bunkermenschen genannt, sind Nachfahren jener Menschen, die die Kometenkatastrophe am 8. Februar 2012 geschützt in Bunkern überlebten. Ihre Technologie dürfte – nach der der Hydriten – die am weitesten fortgeschrittene sein. Organische Computer (Helix), Allgelände-Panzer (EWATs), Laser-Phasengewehre (LP-Gewehr) sind nur einige Beispiele für die Produkte dieser Technologie.

Die heutigen europäischen Bunkermenschen (Stand: 2516) sind kahlköpfige, rotäugige Albinos. Aufgrund der über 500 Jahre andauernden Isolation hat sich bei ihnen eine fatale Immunschwäche entwickelt, die dafür sorgt, dass selbst ein harmloser Schnupfen tödlich endet. Die meisten von ihnen können sich daher nur in völlig autarken Schutzanzügen an die Oberfläche wagen. Es gibt nur sehr wenig Bunkermenschen, die ihre natürliche Immunität wiedererlangt haben.

Immune Bunkermenschen, die sich auf einer Außenmission befinden, dürften kaum als solche erkannt werden, da sie sich als Angehörige anderer menschlicher Völker ausgeben und entsprechend verkleidet sind.

### Volk der 13 Inseln

Dieses friedfertige Volk besteht aus den Nachfahren jener Menschen, die in Schweden, Dänemark und Finnland beheimatet waren. Es handelt sich um Jäger, Ackerbauern und Fischer, die eine Inselgruppe bewohnen und die Gabe des *Lauschens* (Telepathie) besitzen.

Auch die Barbarin Aruula, Matthew Drax' Begleiterin stammt aus dem Volk der 13 Inseln und ist telepathisch begabt. Sie wurde als Kind von einer Sippe der Wandernden Völker aus ihrer Heimat verschleppt.



### Wandernde Völker

Hierbei handelt es sich um die Nachfahren jener Menschen, die zu Beginn der nuklearen Eiszeit gezwungen waren, weite Strecken zurückzulegen, um Nahrung und Brennbares zu finden. Nach über 500 Jahren des Wanderns ist aus der Notwendigkeit eine Gewohnheit geworden. In abgeschiedenen Landstrichen leben die Wandernden Völker von der Jagd auf Shassen, Hamstaks und auch Taratzen, deren Fleisch sie dann in besiedelten Gebieten gegen Dinge eintauschen, die sie selber nicht produzieren können.

Mitglieder der Wandernden Völker werden oft auch als Barbaren bezeichnet und sind aufgrund der lebensfeindlichen Gebiete, die sie teilweise durchqueren, kampfstark und sehr robust gebaut.



### Kampfverhalten:

Die natürlichen Waffen eines Menschen sind nicht so wirkungsvoll wie die anderer Wesen. Er kann zubeißen, schlagen und treten.

Ein Biss verursacht nur W3 (1-3) Punkte Schaden. Mit einem Fausthieb kann man 1W (1-6) Schadenspunkte verursachen und mit einem Tritt sogar 1W+3 (4-9).

Um diese Schwäche auszugleichen, haben die Menschen in ihrer langen Geschichte, teilweise bedingt durch eine Unmenge an kriegeischen Auseinandersetzungen, ein beachtliches Arsenal an unterschiedlichen Waffen entwickelt, die wesentlich effektiver sind als ihre natürliche Bewaffnung. Funktionstüchtige moderne Waffen dürften nur den Technos und den Hydriten zugänglich sein. Was sonst den Einschlag "Christopher-Floyds" überstand, kann wohl nur noch als Knüppel, Keule oder Kampfstab verwendet werden.

### Besondere Kräfte:

Menschen können eine Vielzahl mentaler Kräfte entwickelt haben, wobei "Spüren" und "Lauschen" am häufigsten vertreten sein dürften.

Das Volk der 13 Inseln nimmt eine besondere Stellung ein, da fast alle seiner Angehörigen die Fähigkeit des "Lauschens" besitzen.

## Mudd-Wurm

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 8 **Ini:** 12 **ML:** 8 **PA:** 8 **LE:** 7

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 4-5 Jahre

**Größe:** 50 cm

**Gewicht:** 200-300 g

**Angriffe pro Runde:** nicht anwendbar

**natürliche Waffen:** Stacheln mit Nesselgift

**Schaden:** Nesselgift: W3 (1-3)

**natürlicher Schutz:** Haut

**Schutzfaktor:** 0

### **Allgemeine Beschreibung:**

Bei den Mudd-Würmern handelt es sich um eine mutierte Form des Regenwurms. Es sind schwarze, etwa fingerdicke Würmer, die in feuchter Erde leben. Sie werden bis zu 50 cm lang und verfügen über giftige Stacheln, deren Berührung heftig brennenden Schmerz verursacht.

### **Lebensweise:**

Mudd-Würmer bohren sich auf der Suche nach Nahrung durch das Erdreich, wobei sie dieses fressen, ihm Mineralien und Nährstoffe entziehen und das, was nicht verwertet wird, wieder ausscheiden. Mudd-Würmer sind das ganze Jahr über fruchtbar und paaren sich mehrmals. Mudd-Würmer sind blind und taub.

### **Kampfverhalten:**

Mudd-Würmer kämpfen nicht. Sie reagieren auf Erschütterungen im Erdreich und versuchen, sich in selbiges hinein zu bohren, wenn diese Vibrationen Gefahr signalisieren.

Kann ein Mudd-Wurm nicht entkommen, so muss er sich auf seine mit einem Nesselgift versehenen Stacheln verlassen. Das Gift dient dem Schutz vor Fressfeinden und ist daher nicht tödlich. Es brennt aber äußerst unangenehm und verursacht W3 (1-3) Punkte Schaden.

## Narka-to

### Kampfwerte:

**AtF:** 19 **AtN:** 19 **Ini:** 13 **ML:** 13 **PA:** 12 **LE:** 75

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 50-60 Jahre

**Größe:** 290 cm

**Gewicht:** ca. 300 kg

**Angriffe pro Runde:** 2

**natürliche Waffen:** Biss, Klauen oder Umamen (Spezialangriff)

**Schaden:** Biss: 3W (3-18); Klauen: 3W (3-18) pro Klaue; Umamen: 2W (2-12) plus 1W (1-6) pro weiterer Kampfrunde durch Zerquetschen

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 3 (SF: 2 Fell und Zäh SF: 1)

### **Allgemeine Beschreibung:**

Der Narka-to (der Name bedeutet "Beschützer der Narka") ist ein Eismonster, das eine Mischung aus Eisbär und Gorilla darstellt. Er ist etwa 3 m groß, hat einen langen beigebraunen Pelz, der hervorragend gegen Kälte schützt und ein nicht zu unterschätzendes Raubtiergebiss mit zwei langen, nach oben gerichteten Hauern im Unterkiefer. Der Narka-to orientiert sich fast ausschließlich nach Geruch.

### **Lebensweise:**

Über die Lebensweise des Narka-to ist nichts bekannt außer Vermutungen. Dieses Wesen dürfte im MADDRAX-Universum das Gegenstück zu Yeti, Bigfoot und Sasquatch sein.

### **Kampfverhalten:**

Der Narka-to kann mit seinen scharfen Zähnen zubeißen, mit seinen Klauen zuschlagen und ein Opfer eventuell auch zerquetschen.

Der Biss eines Narka-to verursacht 3W (3-18) Punkte Schaden, die Klauen ebenfalls. Gelingt dem Narka-to mit beiden Klauen ein Angriff, so hat er sein Opfer umarmt und kann es zerquetschen. Das Umamen an sich verursacht 3W (3-18) Punkte Schaden. Jede weitere Kampfrunde, in der sich das Opfer nicht aus der Umarmung befreien konnte, verliert es weitere 1W (1-6) Punkte Lebensenergie.



## Riesenspinne

**Kampfwerte:**

**Riesenspinne, klein (hüfthoch):**

**AtF: 9 AtN: 10 Ini: 12 ML: 8 PA: 12 LE: 15**

**Riesenspinne, mittel (menschengroß):**

**AtF: 12 AtN: 13 Ini: 12 ML: 8 PA: 12 LE: 30**

**Riesenspinne, groß (doppelt so groß wie ein Mensch):**

**AtF: 14 AtN: 15 Ini: 12 ML: 8 PA: 13 LE: 50**

**Riesenspinne, Siragippe:**

**AtF: 13 AtN: 13 Ini: 12 ML: 8 PA: 12 LE: 35**

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** ca. 10-15 Jahre

**Größe:** klein: 120 cm (Höhe); mittel: 180 cm, groß: 300-400 cm; Siragippe: 150 cm

**Gewicht:** klein: ca. 50 kg; mittel: ca. 100 kg; groß: ca. 200-300 kg; Siragippe: ca. 80 kg

**Angriffe pro Runde:** 1 Biss

**natürliche Waffen:** Spinnengift (zersetzendes Gift, verschiedene Stärken)

**Schaden:** Spinnengift, kleine Riesenspinne: 2W (2-12); Spinnengift, mittlere Riesenspinne: 3W (3-18); Spinnengift, große Riesenspinne: 4W (4-24); Siragippe: Säure 4W (4-24)

**natürlicher Schutz:** Chitinpanzer

**Schutzfaktor:** 6

### Allgemeine Beschreibung:

Die Spinnen der MADDRAX-Welt sind genauso artenreich und vielfältig wie zur Zeit des 21. Jahrhunderts, nur sind sie durch Mutation ins Riesenhafte angewachsen. Die meisten Spinnen ähneln von ihrer Körperstruktur her Vogelspinnen (z.B. Taranteln), damit sie durch Ihr Eigengewicht nicht erdrückt werden. Das bedeutet, dass sowohl

das Vordersegment als auch der Hinterleib ziemlich kräftig gebaut sind und die acht Beine eine stämmige Struktur aufweisen. Sie sind stark genug, den Spinnenkörper anzuheben und relativ schnell vorwärts zu bewegen.

Spinnen haben acht Augen, von denen nur vier wie Insektenaugen funktionieren. Die vier anderen, etwas größeren Augen vorne und seitlich des Schädels, ermöglichen der Spinne ein ähnliches Sehen, wie es den Menschen möglich ist.

Die Siragippe ist eine schwarzbezelte intelligente Spinne mit 1,5 m breitem Halbkugelförper, elliptischem glänzenden Kopf von der Größe eines Wasserballs und schwarzen Kauscheren. Sie besitzen die Fähigkeit, Säure zu speien.

### **Lebensweise:**

Spinnen sind in erster Linie Beutejäger. Viele Arten weben ein Netz, in dem sich ihre Beutetiere verfangen, andere stellen geschickte Fallen, indem sie sich beispielsweise eingraben und ein vorbei eilendes Opfer aus dem Hinterhalt überfallen oder sie halten ein kleineres Netz zwischen vier ihrer Beine und "fischen" Fluginsekten und andere flugfähige Wesen aus der Luft. Die Netze sind stark wie Stahlseile und nachgiebig wie Gummi. Die in den Netzen enthaltenen Enzyme wirken entzündungshemmend und können daher von kundigen Heilern als eine Art antiseptischer Verband verwendet werden (eine gute Sache, wenn die Beschaffung nicht so lebensgefährlich wäre).

Alle Spinnen injizieren ihrem Opfer ein zersetzendes Gift, das es lähmt und gleichzeitig Knochen und Organe zu einem Proteinbrei auflöst, von dem sich die Spinne ernährt. Manche Opfer werden sofort ausgesaugt, während andere erst nach einigen Tagen verzehrt werden.

Spinnen führen üblicherweise ein einzelgängerisches Leben. Nur zur Paarungszeit im Frühling oder Sommer finden sie sich zusammen, wobei das Männchen nicht selten auf dem Speisezettel seiner Angebeteten landet (das ist nicht nur bei der schwarzen Witwe so...). Es gibt einige wenige Spinnenarten, die in Form von Kolonien leben. Diese dürften ausschließlich in Afrika (Afrika) und Südamerika (Südamerika) zu finden sein. Eine Ausnahme bilden die Siragippen, deren einziges bekanntes Vorkommen sich in Bolluna (Bologna) in Italien befindet.

### **Kampfverhalten:**

Da Spinnen Beutejäger sind, greifen sie grundsätzlich alles an, was sich in ihren Netzen verfängt oder kleiner ist als sie selbst.

Wenn einer Spinne zwei AtF-Proben nacheinander gelingen, so hat sie ihr Opfer ergriffen und kann ihr Gift injizieren. Je nach Größe der Spinne fällt der Schaden unterschiedlich aus:

*Riesenspinne, klein:* 2W (2-12) Punkte Schaden durch normal starkes zersetzendes Gift. Folgeerscheinungen können Schädigung der Muskulatur und mäßigen Blutverlust nach sich ziehen. Starke Schmerzen führen evtl. zu Benommenheit und somit zu Handlungsunfähigkeit. Leichte bis mittlere Verätzungen.

*Riesenspinne, mittel:* 3W (3-18) Schadenspunkte durch ein starkes zersetzendes Gift. Mögliche Folgen sind Organversagen, Auflösung von Knochensubstanz, Blutungen und mittlere bis schwere Verätzungen.

*Riesenspinne, groß:* 4W (4-24) Punkte Schaden durch ein tödliches zersetzendes Gift. Folgen sind Organversagen und schwerste Verätzungen, die in der Regel tödlich enden.

*Riesenspinne, Siragippe:* 4W (4-24) Schadenspunkte durch ein starkes zersetzendes Gift. Mögliche Folgen sind Organversagen, Auflösung von Knochensubstanz, Blutungen und mittlere bis schwere Verätzungen.

## Schnapper

### Kampfwerte:

**AtF:** 12 **AtN:** 10 **Ini:** 9 **ML:** 18 **PA:** 8 **LE:** 55

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 20-30 Jahre

**Größe:** ca. 1000 cm

**Gewicht:** 300 bis 400 kg

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Biss oder Säure

**Schaden:** Biss: 3W+3 (6-21). Bei einem Attackewurf von 3, ist der Biss sofort tödlich;  
Säure: 4W (4-24)

**natürlicher Schutz:** sehr stabile Pflanzenfasern

**Schutzfaktor:** 4

### **Allgemeine Beschreibung:**

Bei den Schnappern handelt es sich um eine Orchideenart mit etwa 5 m durchmessenden zitronengelben Blüten, die auf bis zu 10 m hohen Stängeln sitzen. Für den Uneingeweihten handelt es sich um nichts weiter als schöne, gigantische Blumen, tatsächlich handelt es sich jedoch um äußerst gefährliche Wesen!

### **Lebensweise:**

Schnapper sind fleischfressende Pflanzen. Sie warten, bis ein unvorsichtiges Opfer ihr Alarmsystem (die Wurzeln) durch Vibrationen im Boden auslöst. Sobald dies geschieht, schnellen ihre Blütenköpfe wie Schlangen vor. Die Blütenblätter falten sich zu einer Glockenform zusammen, die an den Rändern mit rasiermesserscharfen "Zähnen" versehen sind, die einen Menschen mühelos zerschneiden können. Ein Treffer ist sofort tödlich, wenn die Nahkampfattacke mit einem Wert von 3 gelingt! Einem potentiellen Opfer muss eine Reflex-Probe gelingen, um dem Blütenkopf auszuweichen. Ansonsten verursacht der Biss "nur" 3W+3 (6-21) Punkte Schaden.

Wenn es der potenziellen Beute gelingt, den Wirkungsradius der Pflanze zu verlassen, so ist es noch lange nicht in Sicherheit.

Schnapper sind in der Lage, ihre Verdauungssäfte mit großer Präzision auf das Opfer zu speien. Auf diese Weise kommt die Pflanze zwar nicht an das Fleisch seines Opfers, aber dessen Verwesungsprozess liefert andere Nährstoffe, die eine Pflanze ebenfalls benötigt.

Die Säure der Schnapper ist ein starkes zersetzendes Gift, das 4W (4-24) Punkte Schaden verursacht.

### **Kampfverhalten:**

Das Kampfverhalten eines Schnappers entspricht weitestgehend dem selben Verhalten wie beim Beutefang.



## Sebezaan

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 16 **Ini:** 17 **ML:** 9 **PA:** 16 **LE:** 60

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 30-40 Jahre

**Größe:** 260 cm

**Gewicht:** 350 kg

**Schweiflänge:** 156-306 cm

**Angriffe pro Runde:** 3

**natürliche Waffen:** Krallen/Biss; Reißen (Spezialangriff)

**Schaden:** Krallen: 3W (3-18) pro Pranke; Biss: 4W (4-24); Reißen: 4W+4 (8-28)

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 3 (SF: 2 Fell und Zäh SF: 1)

### **Allgemeine Beschreibung:**

Sebezaan sind pferdegroße Raubkatzen, die dem ausgestorbenen Säbelzahn tiger oder auch Smilodon ähneln. Vermutlich haben sie sich aus den ursprünglichen Großkatzen wie Löwen, Tigern oder Jaguaren entwickelt.

Sebezaan sind in der Regel creme- bis sandfarben, aber es können auch Exemplare mit dunklerem oder weißem Fell vorkommen. Muster wie Streifen, Punkte oder Rosetten wären auch denkbar.

### **Lebensweise:**

Wilde Sebezaan leben meist in Rudeln von 5 bis 20 Tieren zusammen. Diese bestehen in der Regel aus 2-3 Katern, die für den Schutz des Rudels sorgen und mehreren Weibchen, von denen einige stets Junge mit sich führen. Das Rudel ist ähnlich organisiert wie bei Löwen: Die Weibchen sind für die Jagd und die Aufzucht der Jungen zuständig, während die Aufgabe der Männchen darin besteht, die Grenzen ihres Jagdreviers vor Eindringlingen, einschließlich fremder Sebezaan, zu schützen.

Die Lebensweise gezähmter Sebezaan unterscheidet sich nur geringfügig von der ihrer wilden Artgenossen. Zahme Sebezaan haben die gleiche Sozialstruktur wie ein wild lebendes Rudel, jedoch müssen sie nur selten selber jagen, weil dies oft ihre Reiter für sie tun. In einer menschlichen Gesellschaft oder auch bei anderen intelligenten Lebewesen nehmen sie heute die Stellung ein, die vor über 500 Jahren die Pferde inne hatten: Sie dienen in erster Linie als Reittiere.

### **Kampfverhalten:**

Sebezaan greifen an, indem sie zuerst mit ihren beiden kräftigen Vorderpranken zuschlagen. Bei einem Treffer verursachen die scharfen Krallen 3W (3-18) Punkte Schaden pro Pranke. Gelingt es dem Sebezaan, mit beiden Pranken zu treffen, so hält er das Opfer fest und kann die Gelegenheit nutzen, zusätzlich mit seinem kräftigen Biss anzugreifen, was zusätzliche 4W (4-24) Schadenspunkte verursacht.

Würfelt der SL bei einem Angriff eine 5 oder weniger, so kann der Sebezaan versuchen, sein Opfer (nieder) zu reißen. Dies geschieht, indem der Sebezaan das Opfer mit beiden Pranken angreift, es festhält und die Hinterbeine nachzieht. Durch das Gewicht der Katze wird das Opfer zu Boden gerissen. Dieser Angriff verursacht insgesamt 4W+4 (8-28) SP.

## Shasse

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 9 **Ini:** 10 **ML:** 12 **PA:** 9 **LE:** 15

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 10-12 Jahre

**Größe:** 100 cm

**Gewicht:** 3-4 kg

**Angriffe pro Runde:** nicht anwendbar

**natürliche Waffen:** nicht anwendbar

**Schaden:** nicht anwendbar

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 2

### **Allgemeine Beschreibung:**

Shassen sind mumeltierähnliche Nagetiere, die bis zu 1 m lang werden können. Sie sind das Grundnahrungsmittel der jagenden Völker.

### **Lebensweise:**

Shassen leben in kleineren Gruppen von 5-15 Tieren. Sie graben Gemeinschaftsbaue, die sich unterirdisch über mehrere Quadratkilometer erstrecken können. Shassen ernähren sich vorwiegend von Gräsern und Früchten. Sie entfernen sich dabei nur selten weit von ihren Bauen und immer ist mindestens eine Shasse vorhanden, die Wache hält. Sobald eine potentielle Gefahr in Verzug ist, stößt dieser Wächter einen Pfiff aus und er und die anderen Shassen verschwinden blitzschnell in ihrem Bau.

Shassen halten Winterschlaf.

### **Kampfverhalten:**

Shassen kämpfen nicht. Bei Gefahr ziehen sie sich in ihren Bau zurück.



## Skunkhörnchen

### Kampfwerte:

**AtF:** 9 **AtN:** 9 **Ini:** 12 **ML:** 9 **PA:** 12 **LE:** 9

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** ca. 15 Jahre

**Größe:** 30 cm

**Gewicht:** 1-2 kg

**Schweiflänge:** ca. 40 cm

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Skunkspray

**Schaden:** keiner, aber spezielle Wirkung

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 2

### Allgemeine Beschreibung:

Skunkhörnchen sehen wie eine Mischung aus Eichhörnchen und Stinktier aus. Der Körperbau ist der eines Eichhörnchens, einschließlich des buschigen Schwanzes, jedoch ist das Fell schwarz mit einem weißen Signalstrich vom Stirnansatz bis zur Schwanzspitze und überdimensional große Vorder- und Hinterpfoten.

**Lebensweise:**

Über die Lebensweise der Skunkhörnchen ist kaum etwas bekannt. Sie ernähren sich vorwiegend von Nüssen, Sämereien, Obst, Insekten und Vogeleiern.

**Kampfverhalten:**

Ein Skunkhörnchen zieht die Flucht einer Auseinandersetzung vor. Gibt es jedoch keine Möglichkeit zur Flucht, so warnt das Skunkhörnchen seinen Gegner zunächst, indem es diesem sein Hinterteil zukehrt und einen Handstand vollführt. Zieht sich der Gegner trotz dieser Warnung nicht zurück, besprüht ihn das Skunkhörnchen mit einer beißenden Dunstwolke aus stinkender Flüssigkeit, den so genannten Skunk-spray. Dem Opfer muss eine um -5 erschwerte Probe gegen seine Konstitution gelingen, oder es empfindet den Gestank so Übelkeit erregend, dass es sich übergeben muss. Ein weiterer Nachteil einer solchen Attacke besteht darin, dass sich sein Charismawert aufgrund des furchtbaren Gestanks für die nächsten 1W+4 (5-10) Tage um 10 Punkte reduziert (Minimum sind 3 Punkte). Der Gestank ist so intensiv, dass er selbst durch Waschen kaum wegzubekommen ist. Wäscht sich eine betroffene Person mindestens einmal morgens und abends gründlich, so kann die Zeit, die der Gestank normalerweise benötigt, um zu verfliegen, halbiert werden.



## Snäkke

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 10 **Ini:** 9 **ML:** 7 **PA:** 10 **LE:** 190

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 5 Jahre

**Größe:** 300-600 cm

**Gewicht:** 1-5 t

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Zähne; Magensäure (starkes zersetzendes Gift)

**Schaden:** Zähne: 3W (3-18); Magensäure: 4W (4-24) + 1W (1-6) pro weiterer Kampfunde

**natürlicher Schutz:** keiner

**Schutzfaktor:** 0

### **Allgemeine Beschreibung:**

Bei der Snäkke handelt es sich um eine elefantengroße Mutation mit einem amorphen (formlosen, sich ständig verändernden) Körper, der durch gewöhnliche Waffen kaum ernsthaft verletzt werden kann. Stumpfe Waffen prallen ab und Waffen mit einer Schneide bleiben in dem zähen Schleim stecken. Es dauert zwei Kampfunden, sie wieder herauszuziehen.

### **Lebensweise:**

Von der Snäkke ist nur bekannt, dass sie in alten Abwasserkanälen lebt und ihre Opfer vollständig verdaut.

**Kampfverhalten:**

Eine Snäkke betrachtet grundsätzlich alles als Beute, was kleiner und langsamer ist als sie selbst. Trotz ihrer scharfen Zähne, die 3W (3-18) Punkte Schaden verursachen können, verschlingt sie ihr Opfer meistens ganz, wo es bei lebendigem Leib verdaut wird. Die Magensäure der Snäkke ist ein starkes zersetzendes Gift, das beim ersten Kontakt 4W (4-24) Punkte Schaden verursacht und jede weitere Kampfrunde, in der das Opfer nicht aus ihr befreit wird, zusätzliche 1W (1-6) Punkte. Verätzungen durch die Magensäure einer Snäkke werden als Verbrennungen des zweiten oder dritten Grades gewertet.

Eine Snäkke kämpft bis zum Tod, da sie nicht intelligent genug ist, um sich bei Gefahr für ihr eigenes Leben zurückzuziehen.

Man kann eine Snäkke mit Feuer vernichten.



## Taratze

**Modifikatoren und Kampfwerte:**

**Taratze, Nergul (Taratzenschamanin):\***

**AtF: 12 AtN: 11 Ini: 11 ML: 11 PA: 11 LE: 25 ME: 20**

**Taratze, Netaratze:**

**AtF: 12 AtN: 13 Ini: 12 ML: 18 PA: 12 LE: 28**

Taratze, normale							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.2	x1.0	x1.2	x1.1	x0.5	x0.6	x1.3	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 0.6 (11-20)		x 1.2 (162-252)		Größe-90	Größe-50	-	-

Taratze, Taratzenkönig							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.2	x1.0	x1.2	x1.1	x0.9	x0.9	x1.3	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 0.6 (11-20)		x 1.2 (162-252)		Größe-90	Größe-50	-	-

**Charaktereignung:** ja (normale Taratze, Taratzenkönig); nein (Nergul, Netaratze)

**Alter:** x0.6 (25-30 Jahre)

**Größe:** x1.1 (170-220 cm)

**Gewicht:** Größe -90 (59-141 kg)

**Schweiflänge:** Größe -50 (99-181 cm)

**Angriffe pro Runde:** 3

**natürliche Waffen:** 2 Klauen, 1 Biss oder Schwanz

**Schaden:** Klauen: 2W (2-12) pro Klaue; Biss: 3W (3-18); Schwanz: 1W oder Würgen

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 2

### **Allgemeine Beschreibung:**

Taraten sind mutierte Riesenratten von tierhafter bis menschlicher Intelligenz, deren durchschnittliche Körpergröße bei 2,10 m liegt. Sie haben meist ein drahtig wirkendes Fell von vorwiegend grauschwarzer Färbung, obwohl auch schwarzes, weißes, braunes oder rötliches Fell vorkommen kann. Auch halb schwarze und halb weiße oder gar gescheckte Taraten sind denkbar. Diese Farbgebungen sind jedoch allesamt äußerst selten. Die Augen sind meistens rötlich oder schwarz. Ihr feines Gehör und ihr kräftiges Raubtiergebiss machen aus Taraten formidable Jäger. Ihr Geruchssinn ist besser entwickelt als der von Wulfanen.

Neben der normalen Tarate gibt es noch den so genannten Taratenkönig, die Nergul und die Netaratze.

### **Taratenkönig**

Ein Taratenkönig ist eine Tarate von besonders hoher Intelligenz, die häufig zum Anführer einer Horde wird. Ein Taratenkönig kann verschlagen und auf seinen persönlichen Vorteil bedacht sein oder klug und kultiviert.

### **Nergul**

Die Nergul, auch Taratzenschamanin genannt, basiert auf dem Comic von Andreas Gepperth (MX Bd. 16; ab S. 51). Die Nergul ist ein Tarate-Mensch-Mischling mit gestaltwandlerischen Fähigkeiten: Sie kann zwischen ihrer menschlichen und ihrer Taratengestalt wechseln. Weiterhin besitzt sie die Fähigkeit, einem anderen Wesen ihren Willen aufzuzwingen. Es handelt sich hierbei um eine extrem starke Form der Psi-Kraft *Vorschlag*, die bei Männern besonders wirksam ist. Um dem Bann einer Nergul zu entgehen, muss die betroffene Person einen um -5 erschwerten Widerstandswurf gegen ihre Willenskraft erfolgreich durchführen. Die Nergul kann nur Wesen der Spezies beeinflussen, deren Gestalt sie gerade angenommen hat (also nur Taraten in ihrer Taratengestalt, nur Menschen in ihrer menschlichen Gestalt).

Eine Taratzenschamanin kann nur entstehen, wenn eine Nergul sich in ihrer menschlichen Gestalt mit einem Menschen fortpflanzt. Sobald der Akt vollzogen ist, tötet die Nergul ihren Partner, der dann auf dem Speiseplan der Taratenhorde landet. Jede andere Verbindung hat die Geburt einer normalen Tarate oder eines Taratenkönigs (eine Chance von 3-5 auf 3W) zur Folge.

Stirbt eine Nergul in menschlicher Gestalt, so nimmt ihr Körper wenig später die ursprüngliche Taratenform an.

### **Netaratze**

Netaratzen sind Einzelgänger, die aus ihrer Gemeinschaft aus dem einen oder anderen Grund verstoßen wurden. Diese Gründe können eine unheilbare Krankheit, eine verlorene Fehde, eine Behinderung oder einfach nur "die falsche Fellfarbe" sein. Viele Netaratzen werden mit der Zeit wahnsinnig und sind daher besonders gefährlich. Aufgrund dieser Tatsache sind Netaratzen nicht als Spielercharaktere zugelassen.

Der Modifikator von 1.0 in Intelligenz spiegelt kein echtes logisches Denkvermögen wider, sondern nur die Verschlagenheit einer Netaratze, die – trotz ihres Wahnsinns – bisweilen zu erstaunlichen Leistungen fähig ist.

### **Lebensweise:**

Taraten leben meist in Rudeln von 5 bis 30 (5W), seltener bis zu 120 (5W x4) und mehr Individuen. Diese Rudel werden in der Regel von einem Taratenkönig oder einer Nergul angeführt.



Viele Taratzenrudel führen ein nomadenhaftes Leben und betätigen sich als Jäger und Sammler. Dabei wird alles gesammelt und gejagt, was einigermaßen essbar erscheint – und dies schließt Mitglieder anderer Völker (Menschen, Wulfanen, vielleicht sogar "fremde" Taratzen) mit ein.

Die maximale Lebenserwartung von Taratzen kann bis zu 50 Jahre betragen, aber aufgrund ihrer gewalttätigen Natur sind meistens 20-30 Jahre die Regel.

### **Kampfverhalten:**

Taratzen ziehen im Kampf ihre scharfen Klauen (2W = 2-12 SP) und ihr kräftiges Gebiss vor (3W = 3-18 SP). Gelegentlich wird auch der Schwanz als Peitsche eingesetzt (1W = 1-6 SP oder Schaden durch Würgen). Sollte es sich jedoch von Vorteil erweisen, verwenden Taratzen auch Waffen, die sie gefunden oder einem Gefangenen abgenommen haben.

### **Besondere Kräfte:**

Einige Taratzen können seherische Fähigkeiten entwickeln, sofern ihre Willenskraft 15 und ihre Gläubigkeit mindestens 12 betragen. Telepathische Fähigkeiten sind auch denkbar, aber diese treten sehr selten auf.





## Wakuda

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 11 **Ini:** 15 **ML:** 7 **PA:** 9 **LE:** 60

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 15-20 Jahre

**Größe:** 250 cm (Körperlänge)

**Gewicht:** bis zu 500 kg

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Biss; Trampeln; Auf die Hörner nehmen

**Schaden:** Biss: 1W (1-6); Trampeln: 5W (5-30); Auf die Hörner nehmen: 3W (3-18) + 2W (2-12) durch den Sturz.

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 2

### **Allgemeine Beschreibung:**

Wakudas sind rinderartige Tiere mit langem, dunklen zottigen Fell, aus dem bevorzugt Kleidung gefertigt wird. Wakudas sehen dem schottischen Hochlandrind ähnlich.

### **Lebensweise:**

Wilde Wakudas leben in Herden von 5 bis 15 Tieren. Eine Herde besteht in der Regel aus einem Bullen, mehreren Kühen und deren Junge. Wie alle Rinder, sind auch Wakudas Wiederkäuer, die sich von pflanzlicher Kost ernähren.

### **Kampfverhalten:**

Wakudabullen sind sehr reizbar und jede heftige Bewegung kann sie zu einem Angriff provozieren. Wakudakühe sind ebenso gefährlich, wenn sie gerade ein Junges führen.

Im Kampf stürmen Wakudas bevorzugt vor, um den Gegner entweder nieder zu trampeln, was 5W (5-30) Punkte Schaden verursacht, oder um ihn auf die Hörner zu nehmen. Bei letzterer Angriffsform kann der Schaden jedoch genauso hoch werden wie beim Trampeln. Wird eine Person "Auf die Hörner genommen", so verursacht der Stoß an sich 3W (3-18) Punkte Schaden. Anschließend wird die betreffende Person durch die Wucht des Aufpralls zusätzlich noch zu Boden oder gegen das nächste Hindernis geschleudert, was zusätzliche 2W (2-12) Schadenspunkte verursachen kann.

Eine dritte, aber von Wakudas kaum genutzte Möglichkeit, sich zu wehren, besteht darin, einfach zuzubeißen. Ein Biss verursacht nur 1W (1-6) Punkte Schaden.



## Wisaau

### Kampfwerte:

**AtF:** -- **AtN:** 9 **Ini:** 10 **ML:** 10 **PA:** 9 **LE:** 20

**Charaktereignung:** nein

**Lebenserwartung:** 10-15 Jahre

**Größe:** 120 cm (Schulterhöhe)

**Gewicht:** bis 300 kg

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** 2 Hauer oder 1 Biss

**Schaden:** Hauer: 3W (3-18); Biss: 1W (1-6)

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 2

### **Allgemeine Beschreibung:**

Bei den Wisaau handelt es sich um eine Art Wildschwein mit riesigen Hauern. Es ist schlank wie ein Schäferhund und hat ein hellbraunes Fell wie ein Reh.

### **Lebensweise:**

Wisaau sind Allesfresser, die sich von Schnecken, Würmern, Eicheln, Nüssen, Wurzeln, Eiern von bodenbrütenden Vögeln, Brabeelen und wilden Tofanen ernähren. Auch Aas verschmähen sie nicht. In zivilisierten Gebieten kann es sogar vorkommen, dass Wisaau nachts in weggeworfenen Küchenabfällen herumstöbern.

### **Kampfverhalten:**

Es ist nicht ratsam, einem Keiler oder einer Bache mit Jungen über den Weg zu laufen, da die Tiere außerordentlich aggressiv reagieren. In der Regel stürmen sie auf einen potentiellen Gegner los. Kann dieser sich nicht in irgendeiner Weise vor den Hauern in Sicherheit bringen (z.B. indem er auf einen Baum klettert), so verursachen diese 3W (3-18) Punkte Schaden. Wisaau beißen nur sehr selten zu. Der Biss ist jedoch kräftig genug, um 1W (1-6) Schadenspunkte zu verursachen.



## Wulfane

Wulfane							
ST	GE	KO	RE	IN	CH	WA	WI
x 1.2	x1.0	x1.2	x1.0	x1.0	x0.9	x1.2	x1.0
Alter		Größe (in cm)		Gewicht	Schweif	Flügel	-
x 1.0 (18-33)		x 1.1 (149-231)		Größe-90	-	-	-

**Charaktereignung:** ja

**Alter:** x1.0 (18-33)

**Größe:** x1.0 (140-210 cm)

**Gewicht:** Größe -90 (60-120 kg)

**Schweiflänge:** Größe -110 (25-100 cm)

**Angriffe pro Runde:** 1

**natürliche Waffen:** Biss

**Schaden:** Biss: 2W (2-12)

**natürlicher Schutz:** Fell

**Schutzfaktor:** 2

### Allgemeine Beschreibung:

Bei den Wulfanen handelt es sich um humanoide Wesen mit langem, vorwiegend dunkelbraunen Körperhaar. Es sind jedoch andere Haarfarben möglich. Schädelform, Ohren, Augen und Stirnpartie sind entfernt menschlich, jedoch ist die wölfische Herkunft noch deutlich erkennbar. Wulfanen besitzen menschliche Intelligenz.

### Lebensweise:

Wulfanen sind vorwiegend Jäger, die sich von Shassen, Hamstaks, Wisaaun und anderem jagdbaren Wild, einschließlich Taratzen, ernähren. Sie leben meist zu 5-20

Individuen in den Ruinenstädten, die von den Menschen aufgegeben oder in denen es seit der Katastrophe vor über 500 Jahren keine Menschen mehr gibt. Sie verwenden Speere und Schwerter aus ziselierem Kupfer und tragen gefärbte Bastkleidung. Wulfanen sind das ganze Jahr über fruchtbar.

Einige Wulfanenstämme neigen zu intrigantem Verhalten, während andere ein Kriegervolk mit einem strengen Ehrenkodex sind.

**Kampfverhalten:**

Wulfanen kämpfen bevorzugt mit Schwert oder Speer, aber sie können auch zubeißen, was 2W (2-12) Punkte Schaden verursacht.

**Besondere Kräfte:**

Es ist denkbar, dass es Wulfanen mit seherischen Fähigkeiten gibt und auch solche, die *Lauschen* oder *Spüren* können).

# Kapitel 12: Die Welt des 26. Jahrhunderts





## 12.0. Das neue Antlitz der Erde

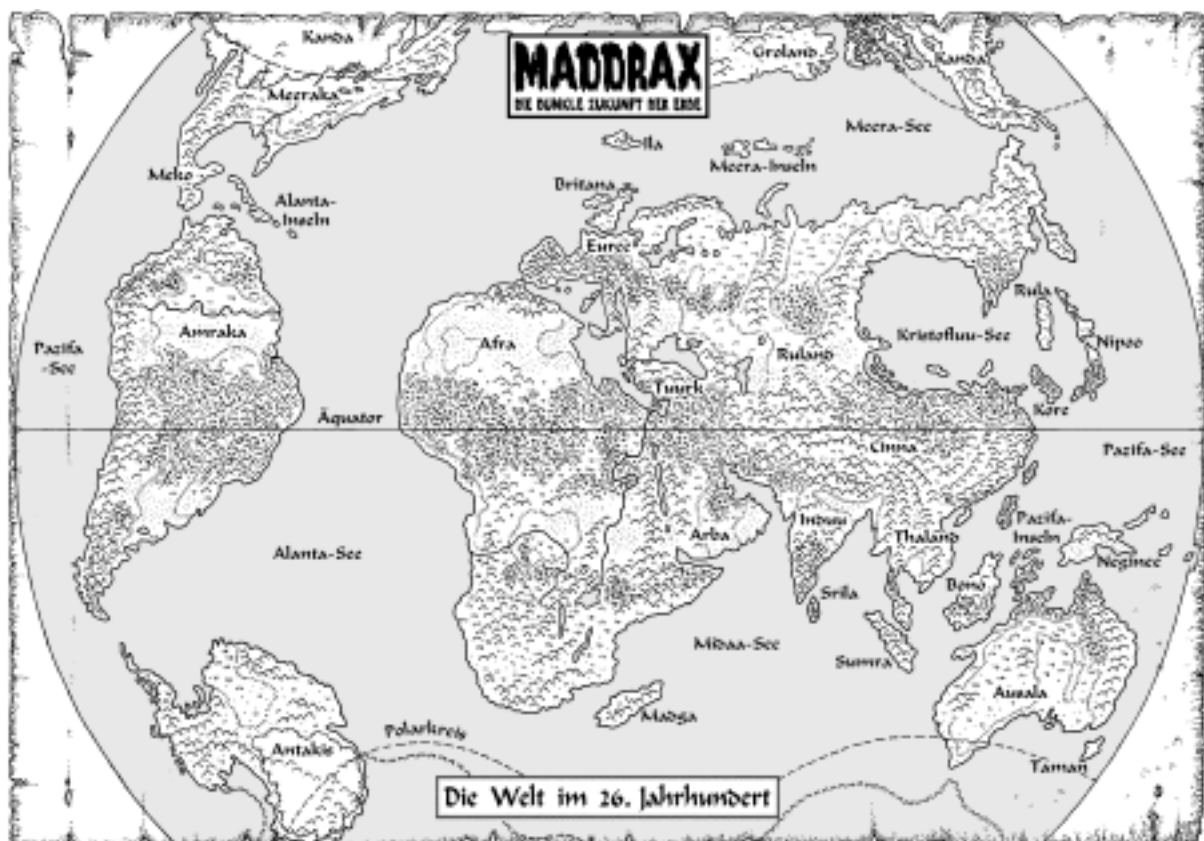
Durch den Kometeneinschlag, der große Teile Russlands und der Mongolei vernichtete (Radius: ca. 1500 km; zentraler Auftreffpunkt: Baikalsee), hat sich die Erdachse verschoben. Die Erdneigung hat sich jedoch nicht verändert, sodass die uns bekannten Jahreszeiten erhalten geblieben sind.

Für Europa gilt: Mittelmeerbereich vom neuen Äquator bis Kreta: subtropischer Urwald; bis Rom: Wüste; bis Paris: üppige Vegetation; bis Belfast: gemäßigtes Klima.

Für Nordamerika gilt: Der Pol liegt bei Edmonton, Kanada, und die Eisfläche dehnt sich bis zur (gebogenen) Linie Los Angeles-Indianapolis-Quebec. Ausläufer des Eises bis Phoenix-Nashville-New York. Bis Mexico City dann gemäßigte Zone.

Nur die Namen der größten Städte haben das Vergessen "überlebt", werden aber in der jeweiliger Landessprache so geschrieben, wie man sie ausspricht. Die Zerstörungen in Asien bis nach Afghanistan und dem Ural in westlicher und dem Hochland von Tibet in südlicher Richtung sind gewaltig; hier haben kaum 2% der Bevölkerung überlebt. Japan wurde von einer Flutwelle überspült. Die Verwüstungen durch Druck- und Flutwellen erstrecken sich von ganz Europa über halb Afrika, Nordostamerika bis ins nördliche Australien. Die geringsten Schäden haben Nordwestamerika, Südamerika und Südaustralien davongetragen – relativ gesehen, denn die Eiszeit unter dem Staubgürtel (bis ca. 2450) hat alle Gebiete der Erde stark in Mitleidenschaft gezogen. Das Weltklima hat sich nach der Eiszeit um ca. 2 Grad erwärmt, deshalb sind die Polkappen kleiner und in den Wüstengebieten ist kein Leben mehr möglich. Der Kometenkrater hat sich mit Meerwasser gefüllt, somit sind die Pegel weltweit gesunken, was durch das Schmelzwasser der Pole nicht ausgeglichen werden konnte.

Die Kontinentalplatten haben sich z.T. verschoben; Arabien ist mit Afrika und Osteuropa kollidiert. Gebirge wurden aufgeworfen, vor allem an der "Nahtstelle" Russland/Osteuropa. Eine erhöhte Vulkanaktivität ist auf der ganzen Erde zu beobachten. Durch die Polverschiebung wurde die Landmasse der Antarktis freigelegt!





### 12.1. Götter, Dämonen und deren Welten

Götter und Dämonen spielen bei der Bevölkerung eine große Rolle. Es gibt Hunderte von Religionen, meist dunkle und unheilvolle, aber auch Sonnenanbeter. Für die Menschen in Euree (Europa) sind dies die wichtigsten Orte und Gestalten:

**Adax** – Hierbei handelt es sich nicht um einen Gott, sondern um den in Legenden besungenen "erste Mann", der nach der großen Katastrophe von Wudan dazu aus-ersehen wurde, das Menschengeschlecht neu zu begründen.

**Ethera** – ein sagenhafter paradiesischer Ort, der die Katastrophe unbeschadet überstanden haben soll. Er ist die Heimat von Adax. Als Matt und Aruula in Bd. 9 nach München kommen, glaubt die Barbarin zunächst, Ethera gefunden zu haben, was sich jedoch als Täuschung erweist.

**Krahac, der Totenvogel** – dem Glauben der Barbarenvölker nach kommt er aus dem Totenreich, um die Sterbenden zu holen. Sein Gefieder ist tiefschwarz und er ist so groß, dass sich der Sage nach die Sonne verfinstert, wenn er kommt.

**Marwaan** – Gott der Händler und Reisenden.

**Meetor** – der Gott der Ausgestoßenen (Bd. 4), der in einem Stein lebt, welcher vom Himmel stürzte und von dem sie ihre telepathischen Fähigkeiten erhielten. Dieser Stein ist ein Splitter "Christopher-Floyds".

**Nuwadir** – Totenreich der Wulfanen.

**Orguudoo** – "Dämon der finsternen Tiefe", oder "Schwarzer Dämon der Tiefe". Ein Dämon, mit dem der Göttersprecher Baloor im Bunde steht.

**Qadra** – von den Frawen (Amazonenstamm im ehem. Berlin) verehrte Hauptgöttin, zu deren Statue (der Quadriga) sie beten.

**Sigwaan** – einer aus Wudans Götterheer. Der mündlichen Überlieferung nach pflegt er bei seinen Besuchen auf der Erde auf dem Rücken eines Vogels zu reiten. Man hält Matthew Drax zunächst für Sigwaan.

**Wudan** – der Allmächtige und Allgewaltige. Hauptgott der "Wandemden Völker", gebietet über ein Heer von Göttern, von denen er manche hin und wieder auf die Erde sendet.

## 12.2. Persönlichkeiten im MADDRAX-Universum

Zum Schluss noch ein paar Spielwerte von Charakteren aus dem MADDRAX-Universum. Einige der Charaktere weisen in einem Attribut zwei Werte auf. Die Werte vor dem Schrägstrich sind jene, die auf dem Charakterbogen in dem mit "Basis" gekennzeichneten Feld stehen würden. Die Zahlen hinter dem Schrägstrich stellen die modifizierten (also tatsächlichen) Werte dar, die die betreffende Person im Vergleich zu einem normalen Menschen hat. Alle Charaktere, die nur einen Attributswert (also ohne Schrägstrich) aufweisen, gelten regeltechnisch als "normale" Menschen.



**Matthew "Matt" Drax ("Maddrax")**

**Spezies:** Mensch  
**Volk:** Amerikaner  
**Herkunft:** USA  
**Geschlecht:** männlich  
**Haare:** blond  
**Augen:** blaugrün  
**Teint:** hell  
**Alter:** 32 Jahre  
**Größe:** 185 cm  
**Gewicht:** 85 kg  
**Heldenpunkte:** 3  
**Rolle:** HiTech-Krieger  
**Ruf:** Profi

**Matthews Werte**

<b>ST:</b> 12	<b>IN:</b> 12	<b>LE:</b> 25/-7/-13
<b>GE:</b> 10	<b>CH:</b> 12	<b>ME:</b> 12/-3/- 6
<b>KO:</b> 13	<b>WA:</b> 9	
<b>RE:</b> 11	<b>WI:</b> 11	

<b>AtF:</b> 10	<b>TKn:</b> 6 kg	<b>BLa:</b> 5 m/sek
<b>AtN:</b> 11	<b>TKe:</b> 30 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 10	<b>TKm:</b> 90 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 12		
<b>Pa:</b> 10	<b>Moralbegriff:</b> standhaft	

**Fertigkeitsgruppen:**

Auftreten-11; Beruf-11; Gesellschaft-11; Handwerk-10; Heilkunde-10; Heimlichkeit-10; Improvisieren-10; Kämpfen-11; Körperbeherrschung-12; Körperkontrolle-12; Sprache-10; Technik-10; Tiere-11; Wahrnehmung-11; Wildnisleben-12; Wissen-11.

**Fertigkeiten:**

Diplomatie-20; Einschüchtern-19; Erste Hilfe-17; Feilschen-17; Fremdsprache: Deutsch-18; Fremdsprache: Französisch-17; Fremdsprache: Wandemde Völker-16; Klettern-19; Mechanik-20; Menschenkenntnis-20; Orientierung-21; Schleichen-19; Schwimmen-23.

**Ausrüstung:**

1 Notpaket; 1 Pistole; 1 Uniform

**Hintergrund:**

Ein Jetpilot aus dem 21. Jahrhundert, der durch einen Riss im Raum/Zeit-Gefüge über 500 Jahre in die Zukunft geschleudert wird. Dort trifft er auf die Barbarin Aruula, mit der er auf einer postapokalyptischen Erde Abenteuer erlebt. Sein größtes Bestreben ist es herauszufinden, wie der Komet "Christopher-Floyd" mit der weltweiten Degeneration der Menschheit im Zusammenhang steht und welche sonstigen Geheimnisse ihn umgeben.

*Erster Auftritt: MADDRAX Bd. 1 "Der Gott aus dem Eis"*



### **Aruula von den 13 Inseln**

**Spezies:** Mensch  
**Volk:** Volk der 13 Inseln  
**Herkunft:** Meera-Inseln  
**Geschlecht:** weiblich  
**Haare:** blauschwarz  
**Augen:** braun  
**Teint:** hell  
**Alter:** 24 Jahre  
**Größe:** 178 cm  
**Gewicht:** 66 kg  
**Heldenpunkte:** 3  
**Rolle:** Barbarin  
**Ruf:** Profi

#### **Aruulas Werte**

<b>ST:</b> 11/11	<b>IN:</b> 11/11	<b>LE:</b> 23/-6/-12
<b>GE:</b> 11/11	<b>CH:</b> 10/10	<b>ME:</b> 24/-6/-12
<b>KO:</b> 12/12	<b>WA:</b> 13/13	
<b>RE:</b> 10/11	<b>WI:</b> 12/13	
<b>AtF:</b> 12	<b>TKn:</b> 6 kg	<b>BLa:</b> 5 m/sek
<b>AtN:</b> 11	<b>TKe:</b> 30 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 12	<b>TKm:</b> 90 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 11		
<b>Pa:</b> 12	<b>Moralbegriff:</b> entschlossen	

**Fertigkeitsgruppen:**

Auftreten-11; Beruf-11; Gesellschaft-11; Handwerk-12; Heilkunde-12; Heimlichkeit-12; Improvisieren-12; Kämpfen-11; Körperbeherrschung-11; Körperkontrolle-12; Sprache-17; Technik-12; Tiere-11; Wahrnehmung-17; Wildnisleben-12; Wissen-12

**Fertigkeiten:**

Abrollen-19; Einschüchtern-18; Erste Hilfe-22; Feilschen-17; Jagen-20; Klettern-19; Menschenkenntnis-19; Orientierung-28; Pflanzenkunde-21; Reiten: Frekkeuscher-22; Reiten: Androne-22; Schleichen-21; Schwimmen-21; Tierkunde-21; Überleben: Gebirge-20.

**Kräfte:**

Lauschen-26; Unberührbarer Geist-21 (Diese Fähigkeit ist IMMER aktiv).  
Resorption (Die Fähigkeit, in der fruchtbaren Zeit willentlich die Empfängnis eines Kindes zu vermeiden)

**Ausrüstung:**

1 Zweihandschwert; 1 Lendenschurz; 1 Ration Shmaldan; 1 Wintermantel (Taratzenfell); 1 Paar Stiefel; Mystische Farben (für Körperbemalung)

**Hintergrund:**

Aruula wurde mit sechs Jahren von den 13 Inseln entführt, da Mitglieder ihres Volkes wegen ihrer telepathischen Fähigkeiten begehrt waren. Auf diese Weise kam sie zu Sorbans Horde. Während des ersten Winters dort wurde sie todkrank, jedoch überwand sie die Krankheit. Von "Wudans Auge", der Göttersprecherin der Wandernden Völker erhielt sie ihre Bemalung aus blauen und roten Streifen, die sie gewissemaßen zu einer Auserwählten Wudans macht und ihr in einer von Männern dominierten Gesellschaft das Recht verleiht, sich ihren Lebenspartner selbst auszusuchen.

Im Jahr 2516 rettet sie den durch eine Raum/Zeit-Verwerfung in die Zukunft geschleuderten Jetpiloten Matthew Drax vor zwei hungrigen Taratzen. Seit jenem Ereignis ist sie mit Maddrax (eine Verballhomung des Namens Matt Drax) unterwegs, der seine fünf Gefährten sucht, die ebenfalls in die Zukunft geschleudert wurden, und bestrebt ist, das Geheimnis zu ergründen, das den Kometen "Christopher-Floyd" umgibt.

*Erster Auftritt: MADDRAX Bd. 1 Der Gott aus dem Eis*



## Kapitaan Colomb

**Spezies:** Mensch  
**Volk:** Eureer  
**Herkunft:** Baacelonna  
**Geschlecht:** männlich  
**Haare:** schwarz  
**Augen:** gelb  
**Teint:** dunkel (wettergegerbt)  
**Alter:** 52  
**Größe:** 186 cm  
**Gewicht:** 84 kg  
**Heldenpunkte:** 1  
**Rolle:** Händler/Krieger  
**Ruf:** Profi

### Kapitaan Colombs Werte

<b>ST:</b> 13	<b>IN:</b> 11	<b>LE:</b> 25/-6/-13
<b>GE:</b> 14	<b>CH:</b> 8	<b>ME:</b> 11/-3/-6
<b>KO:</b> 12	<b>WA:</b> 10	
<b>RE:</b> 11	<b>WI:</b> 11	
<b>AtF:</b> 12	<b>TKn:</b> 8 kg	<b>BLa:</b> 5 m/sek
<b>AtN:</b> 13	<b>TKe:</b> 40 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 12	<b>TKm:</b> 120 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 10		
<b>Pa:</b> 12	<b>Moralbegriff:</b> wachsam	

**Fertigkeitsgruppen:**

Auftreten-11; Beruf-13; Gesellschaft-12; Handwerk-12; Heilkunde-12; Heimlichkeit-12; Improvisieren-12; Kämpfen-13; Körperbeherrschung-13; Körperkontrolle-11; Sprache-12; Technik-12; Tiere-11; Wahrnehmung-11; Wildnisleben-12; Wissen-11.

**Fertigkeiten:**

Diplomatie-17; Feilschen-22; Gassenwissen-19; Klettern-19; Menschenkenntnis-23; Organisieren-23; Orientierung-22; Pflanzenkunde-23; Schätzen: Wertsachen-22; Schwimmen-24.

**Ausrüstung:**

1 Schwert; 1 Dolch; reiche Kleidung

**Hintergrund:**

Kapitaan Colomb ist ein Möchtegern-Entdecker und Ex-Pirat, der auf Christoph Columbus' Spuren wandelt. Er hat zum Ziel, den sagenhaften Kontinent Meeraka (Amerika) zu entdecken.

*Erster Auftritt: MADDRAX Bd. 21 Aufbruch in die "Neue Welt"*



**Jennifer "Jenny" Jensen**

**Spezies:** Mensch  
**Volk:** Kanadierin  
**Herkunft:** Kanada  
**Geschlecht:** weiblich  
**Haare:** blond  
**Augen:** blau  
**Teint:** hell  
**Alter:** 28  
**Größe:** 170 cm  
**Gewicht:** 58 kg  
**Heldenpunkte:** 1  
**Rolle:** HiTech-Kriegerin  
**Ruf:** Profi

**Jennifer Jensens Werte**

<b>ST:</b> 11	<b>IN:</b> 11	<b>LE:</b> 22/-6/-11
<b>GE:</b> 13	<b>CH:</b> 13	<b>ME:</b> 11/-3/-6
<b>KO:</b> 11	<b>WA:</b> 9	
<b>RE:</b> 12	<b>WI:</b> 10	
<b>AtF:</b> 11	<b>TKn:</b> 6 kg	<b>BLa:</b> 5 m/sek
<b>AtN:</b> 12	<b>TKe:</b> 30 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 11	<b>TKm:</b> 90 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 12		
<b>Pa:</b> 11	<b>Moralbegriff:</b> standhaft	



**Fertigkeitsgruppen:**

Auftreten-12; Beruf-12; Gesellschaft-11; Handwerk-11; Heilkunde-11; Heimlichkeit-11; Improvisieren-11; Kämpfen-12; Körperbeherrschung-12; Körperkontrolle-11; Sprache-11; Technik-11; Tiere-12; Wahrnehmung-10; Wildnisleben-11; Wissen-10.

**Fertigkeiten:**

Diplomatie-23; Erste Hilfe-22; Klettern-21; Mechanik-21; Menschenkenntnis-22; Organisieren-21; Orientierung-20; Reiten: Sebezaan-19; Schwimmen-20; Tierkunde-21.

**Ausrüstung:**

1 Pistole, 1 Notpaket, 1 Uniform

**Hintergrund:**

Jennifer "Jenny" Jensen wurde wie auch Matt Drax durch den Einfluss des Kometen Christopher-Floyd über 500 Jahre in die Zukunft geschleudert. Bei der Notlandung in Berlin wurde ihr Kopilot von den Menen getötet. Der Schock über dieses Ereignis ließ sie ihr Gedächtnis verlieren. Sie wurde von den Frawen, einem Amazonenstamm, der die Menen bekämpft, aufgenommen und zu deren Königin, da sie glaubten, Jenny wäre von der Göttin Quadra geschickt worden. Erst als Matt Drax in Beelinn (Berlin) auftaucht, erlangt sie ihr Gedächtnis wieder. Mit Matts Hilfe und ihrem Status als Königin gelingt es ihr, wieder Frieden zwischen Frawen und Menen zu stiften.

*Erster Auftritt: MADDRAX Bd. 11 Die Amazonen von Berlin*



## Navok

**Spezies:** Mensch  
**Volk:** Nosfera  
**Herkunft:** Schernobiel  
**Geschlecht:** männlich  
**Haare:** grau, spärlich  
**Augen:** braun  
**Teint:** pergamentartig, wirkt mumienhaft vertrocknet  
**Alter:** 37 Jahre  
**Größe:** 187 cm  
**Gewicht:** 65 kg  
**Heldenpunkte:** 1  
**Rolle:** Händler  
**Ruf:** Profi

### Navoks Werte

<b>ST:</b> 13/14	<b>IN:</b> 11/11	<b>LE:</b> 27/-7/-14
<b>GE:</b> 11/11	<b>CH:</b> 9/5	<b>ME:</b> 23/-6/-12
<b>KO:</b> 12/13	<b>WA:</b> 12/14	
<b>RE:</b> 10/10	<b>WI:</b> 12/12	

<b>AtF:</b> 13	<b>TKn:</b> 7 kg	<b>BLa:</b> 5m/sek
<b>AtN:</b> 12	<b>TKe:</b> 35 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 12	<b>TKm:</b> 105 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 9		
<b>Pa:</b> 12	<b>Moralbegriff:</b> vorsichtig	

**Fertigkeitsgruppen:**

Auftreten-9; Beruf-12; Gesellschaft-3; Handwerk-7; Heilkunde-7; Heimlichkeit-12; Improvisieren-12; Kämpfen-12; Körperbeherrschung-13; Körperkontrolle-12; Sprache-7; Technik-12; Tiere-9; Wahrnehmung-18; Wildnisleben-18; Wissen-8.

**Fertigkeiten:**

Beschatten-18; Einschüchtern-15; Erste Hilfe-16; Jagen-23; Klettern-20; Menschenkenntnis-10; Organisieren-23; Orientierung-24; Schleichen-23; Schwimmen-21; Tierkunde-23.

**Kräfte:**

Gedanken lesen-30; Unberührbarer Geist-32; Vorschlag-19.

**Ausrüstung:**

1 Schwert; 1 Messer; Lederkluft mit Kapuzenumhang

**Hintergrund:**

Ein Schrotthändler aus Schernobiel, der den Machenschaften des Gen'rels in Saamton zum Opfer fiel (siehe auch das Abenteuer in Kapitel 13). Ein Nosfera, der Gedanken empfangen (*Lauschen*) und senden kann. Nachdem er erfuhr, dass der Gen'rel seine Frau und sein Kind aus einer Laune heraus hinrichten ließ, führte er die Rojaals in den Tod, konnte aber selbst entkommen. Durch sein Gewissen geläutert bekämpft er seitdem die Sklaverei.

*Erster Auftritt: MADDRAX Bd. 19 Das Sklavenspiel*



## Pieroo

**Spezies:** Mensch  
**Volk:** Wandernde Völker  
**Herkunft:** vermutlich Fraace  
**Geschlecht:** männlich  
**Haare:** schwarz  
**Augen:** braun  
**Teint:** dunkel, wettergegerbt  
**Alter:** 31 Jahre  
**Größe:** 186 cm (von der Statur her ein Hüne)  
**Gewicht:** 108 kg  
**Heldenpunkte:** 1  
**Rolle:** Barbar  
**Ruf:** Profi

### Pieroo's Werte

<b>ST:</b> 15/17	<b>IN:</b> 8/8	<b>LE:</b> 32/-8/-16
<b>GE:</b> 9/9	<b>CH:</b> 8/8	<b>ME:</b> 11/-3/-6
<b>KO:</b> 14/15	<b>WA:</b> 13/13	
<b>RE:</b> 10/10	<b>WI:</b> 13/13	

<b>AtF:</b> 13	<b>TKn:</b> 9 kg	<b>BLa:</b> 5 m/sek
<b>AtN:</b> 12	<b>TKe:</b> 45 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 11	<b>TKm:</b> 135 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 10		
<b>Pa:</b> 11	<b>Moralbegriff:</b> wachsam	

**Fertigkeitsgruppen:**

Auftreten-8; Beruf-11; Gesellschaft-10; Handwerk-13; Heilkunde-15; Heimlichkeit-13; Improvisieren-13; Kämpfen-17; Körperbeherrschung-16; Körperkontrolle-14; Sprache-10; Technik-10; Tiere-8; Wahrnehmung-11; Wildnisleben-20; Wissen-11.

**Fertigkeiten:**

Abrollen-24; Bepacken-17; Einschüchtern-17; Erste Hilfe-24; Fährten lesen-26; Gewaltmarsch-27; Jagen-26; Klettern-22; Organisieren-22; Orientierung-19; Pflanzenkunde-20; Reiten: Frekkeuscher-18; Schleichen-20; Schwimmen-22; Tierkunde-18; Überleben: Gebirge-28.

**Ausrüstung:**

1 Schwert; 1 Ration Shmaldan; 1 Lendenschurz

**Hintergrund:**

Ein Häuptling von den Wandemden Völkern, der zunächst in Laabsisch (Leipzig) sesshaft geworden war, dann aber in die Fremde ging und wie Matthew Drax und Aruula auf dem Sklavenmarkt in Saamton landete.

Später kommt er frei und ihm schließt sich ein Skunkhörnchen namens Fiigo an.

*Erster Auftritt: MADDRAX Bd. 10 Götter und Barbaren*



**Fiigo**

**Fiigos Werte (Skunkhörnchen, Begleiter von Pieroo)**

**AtF:** 14; **AtN:** 14; **Ini:** 13; **ML:** 14; **Pa:** --; **LE:** 13/-4/-7; **ME:** 7/-2/-4; **BLa:** 7 m/sek

*Erster Auftritt: MADDRAX Bd. 21 Aufbruch in die "Neue Welt"*



## Rulfan Gabriel

**Spezies:** Mensch  
**Volk:** Mischling (Techno/Volk der 13 Inseln)  
**Herkunft:** Community Salisbury  
**Geschlecht:** männlich  
**Haare:** weiß  
**Augen:** rot  
**Teint:** weiß (Albino)  
**Alter:** 52  
**Größe:** 194 cm  
**Gewicht:** 98 kg  
**Heldenpunkte:** 3  
**Rolle:** HiTech-Krieger  
**Ruf:** Experte

### Rulfans Werte

<b>ST:</b> 12/13	<b>IN:</b> 12/18	<b>LE:</b> 26/-7/-13
<b>GE:</b> 11/12	<b>CH:</b> 10/10	<b>ME:</b> 16/-4/- 8
<b>KO:</b> 12/13	<b>WA:</b> 11/11	
<b>RE:</b> 10/11	<b>WI:</b> 12/13	

<b>AtF:</b> 12	<b>TKn:</b> 7 kg	<b>BLa:</b> 5 m/sek
<b>AtN:</b> 12	<b>TKe:</b> 35 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 12	<b>TKm:</b> 105 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 14		
<b>Pa:</b> 11	<b>Moralbegriff:</b> mutig	

**Fertigkeitsgruppen:**

Auftreten-16; Beruf-14; Gesellschaft-13; Handwerk-17; Heilkunde-21; Heimlichkeit-14; Improvisieren-19; Kämpfen-12; Körperbeherrschung-13; Körperkontrolle-20; Sprache-19; Technik-21; Tiere-13; Wahrnehmung-18; Wildnisleben-9; Wissen-22.

**Fertigkeiten:**

Basteln-29; Beschatten-26; Diplomatie-25; Einschüchtern-24; Erste Hilfe-27; Fremdsprache: wandemde Völker-28; Klettern-23; Mechanik-31; Medizin-26; Menschenkenntnis-25; Organisieren-29; Pflanzenkunde-32; Schleichen-26; Schwimmen-24; Tierkunde-30.

**Kräfte:**

unbekannt, aber denkbar

**Ausrüstung:**

1 Laserbeamer; 1 Binocular (Fernglas)

**Hintergrund:**

Der Sohn des Bunkermenschen Leonard Gabriel und einer Frau aus dem Volk der 13 Inseln. Wird von einem schneeweißen, gezähmten Lupa namens Wulf begleitet. Seine Mutter und seine Schwester fielen den Schrecklichen Drei von Coellen zum Opfer.

Es ist nicht bekannt, ob Rulfan latente telepathische Begabungen von Seiten der Mutter geerbt hat. Er besitzt jedoch umfassendes technisches Wissen.



**Wulf**

**Wulfs Werte (zahmer Lupa, Begleiter von Rulfan)**

**AtF:** --; **AtN:** 13; **Ini:** 16; **ML:** 12; **Pa:** --; **LE:** 30/-8/-15; **ME:** 8/-2/- 4; **BLa:** 7 m/sek

*Erster Auftritt: MADDRAX Bd. 12 "Die Sekte des Lichts"*



## Professor Dr. Jacob Smythe

**Spezies:** Mensch  
**Volk:** Amerikaner  
**Herkunft:** USA  
**Geschlecht:** männlich  
**Haare:** blondes Haar mit Pferdeschwanz  
**Augen:** blau  
**Teint:** hell  
**Alter:** 42 Jahre  
**Größe:** 184 cm  
**Gewicht:** 78 kg  
**Heldenpunkte:** 0  
**Rolle:** Entdecker/Forscher  
**Ruf:** Profi

### Smythes Werte (ab dem Jahr 2516)

<b>ST:</b> 10	<b>IN:</b> 14	<b>LE:</b> 20/-5/-10
<b>GE:</b> 14	<b>CH:</b> 8	<b>ME:</b> 14/-4/-7
<b>KO:</b> 10	<b>WA:</b> 10	
<b>RE:</b> 10	<b>WI:</b> 14	

<b>AtF:</b> 11	<b>TKn:</b> 5 kg	<b>BLa:</b> 5 m/sek
<b>AtN:</b> 11	<b>TKe:</b> 25 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 12	<b>TKm:</b> 75 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 12		
<b>Pa:</b> 12	<b>Moralbegriff:</b> standhaft	



**Fertigkeitsgruppen:**

Auftreten-12; Beruf-13; Gesellschaft-11; Handwerk-13; Heilkunde-13; Heimlichkeit-13; Improvisieren-13; Kämpfen-11; Körperbeherrschung-11; Körperkontrolle-13; Sprache-13; Technik-13; Tiere-12; Wahrnehmung-12; Wildnisleben-11; Wissen-12.

**Fertigkeiten:**

Basteln-23; Einschüchtern-22; Erste Hilfe-20; Fremdsprache: wandernde Völker-18; Klettern-20; Mechanik-23; Medizin-23; Organisieren-22; Orientierung-18; Pflanzenkunde-22; Schwimmen-19; Tierkunde-22.

**Ausrüstung:**

1 Schockstab; mehrere Energieriegel

**Hintergrund:**

Professor Dr. Jacob Smythe ist ein exzentrischer Wissenschaftler, der unter einer Schilddrüsenüberfunktion leidet und daher ständig unter Spannung steht. Er neigt dazu, Selbstgespräche zu führen und gelegentlich benötigt er Publikum, das seinen Ausführungen lauschen muss. Er hat immer mindestens einen Energieriegel dabei.

Smythe war Matt Drax' Copilot, als die Stratosphärenjets durch den Kometen in die Zukunft geschleudert wurden. In einer Panikreaktion löste Smythe beim Absturz von Matts Jet den Schleudersitz aus und landete in einem Nest von Gerulen. Als sich ihm Nosfera näherten, verlor er vollends den Verstand. Er konnte sich der Nosfera mit einem Schockstab erwehren und sich zu deren Oberhaupt aufschwingen. Smythe hatte vor, aus den Nosfera "echte" Vampire zu machen und wollte Aruula als "Urmutter einer neuen Rasse" haben. Als jedoch Matthew Drax seine Pläne verhindert, stürzt er sich in eine Monstergrube. Das Tier, eine Snäkke, war jedoch tot und so überlebte Smythe den Sturz. Nun sinnt er darauf, sich an Commander Drax zu rächen, der ihm seine Träume von der Weltherrschaft vereitelt hat.

*Erster Auftritt: MADDRAX Bd. 1 "Der Gott aus dem Eis"*

# Kapitel 13: Beispielabenteuer



### 13.0. Einleitung

Damit ihr euch in den Regeln üben könnt, findet ihr hier das Beispielabenteuer "Das Sklavenspiel". Es handelt sich um eine Adaption des gleichnamigen MADDRAX-Romans von Brian Frost (Bd. 19).

#### 13.1. Das Sklavenspiel nach einem Roman von Brian Frost

##### Einleitung

Das MADDRAX-Abenteuer "Das Sklavenspiel" ist für 3-5 Charaktere gedacht, deren Ruf als Abenteurer als *unerfahren* gilt. Das Bestehen dieses Abenteuers dürfte ausreichen, um den Ruf *unerfahrener* Charaktere auf *Anfänger* zu verbessern.

##### Aufbau des Abenteuers

Das Abenteuer setzt sich aus zwei Komponenten zusammen: *Spielertext* und *Spielleiter-Informationen*.

Der *Spielertext* ist **fett und kursiv** gedruckt und wird den Spielern vom SL vorgelesen. Dieser Text dient zum einen dazu, die Geschichte zu erzählen und zum anderen, um Spannung und die richtige Stimmung (Atmosphäre) aufzubauen.

*Spielleiter-Informationen*, im Text durch *SL:* kenntlich gemacht, sind Hintergründe und Informationen zum Spielertext, die der SL – vor allem, wenn es sich um einen Neuling in diesem Hobby handelt – helfen sollen, das Abenteuer zu leiten.

Im Rahmen dieses Abenteuers wird vorausgesetzt, dass die Spieler sich vorerst auf die bisher in der Romanserie etablierten Spezies als Charaktere beschränken.

##### Änderungen zur Originalgeschichte

Das Abenteuer "Das Sklavenspiel" ist weitestgehend mit den Geschehnissen in MADDRAX Bd. 19 identisch, doch es bestehen folgende Änderungen:

1. An die Stelle von Matthew Drax und Aruula treten die Spielercharaktere.
2. Die Nebenfiguren des Romans (Grath, Navok, Arzak, Drokar, Donald/Einohr etc. bleiben erhalten).

Das Abenteuer besitzt zwei mögliche Finale(oder noch mehr – aber die müsste sich die Spielleitung ausdenken).

**Falls ihr als Spieler an diesem Abenteuer teilnehmen wollt, so hört bitte JETZT auf zu lesen. Alle weiteren Informationen sind für den Spielleiter bestimmt.**

Das erste Finale endet wie der Roman: Die Teilnehmer des Sklavenspieles werden von jemandem aus ihrer Mitte verraten und als Sklaven in Plymeth verkauft. Der Verräter in der Gruppe MUSS NICHT unbedingt Navok sein! Es könnte sich auch um Grath oder einen anderen NSC handeln.

Die zweite Variante, das Abenteuer zu beenden, besteht darin, dass eine Revolte ausbricht, in deren Wirren die Charaktere dem Schicksal der Sklaverei entkommen können.

## **Zusammenfassung des Abenteuers**

Die menschlichen Charaktere der Spielergruppe werden in der Nähe von Saamton (Southampton) Zeuge, wie Jäger eine verletzte Taratze verfolgen und sie unnötig quälen. Diese flüchtet in ein von drei Seiten von steilen Felswänden umschlossenes, bewaldetes Tal und versteckt sich in einem Busch nahe des Eingangs. Als die Jäger den Taleingang erreichen, stürmt die von ihnen verfolgte Taratze mit angstvollem Quieken aus ihrem Versteck hervor, über und über mit fledermausartigen Tieren (Bateras) bedeckt, die ihr langsam das Leben aussaugen.

Diesen Augenblick der Unachtsamkeit nutzen die in Schützengräben versteckten Rojaals, um die Jugendlichen gefangen zu nehmen und die Taratze als "Fleischvorrat" zu töten.

Sobald sich diese Soldaten auf den Weg gemacht haben, geraten die Charaktere in die gleiche Falle, weil man die Schützengräben im Tal nur sehr schwer erkennen kann und sich noch einige weitere Rojaals in den Bäumen versteckt hielten.

Die Charaktere werden zum Anführer der Rojaals, dem Gen'rel, gebracht, der darauf besteht, dass man ihn mit "Sir" anredet und auf jede Missachtung dieser Forderung gewalttätig reagiert. Außerdem ist der Gen'rel ein arger Lustmolch, der glaubt, sich alles nehmen zu können, was ihm gefällt.

Die Charaktere werden vom Gen'rel nicht gerade sanft verhört und anschließend zu anderen Gefangenen gesperrt. Dort werden sie Zeuge, wie einige Menschen auf jemanden eindreschen. Es handelt sich um die zuvor festgenommenen Jäger, die auf diese Weise eine brutale Aufnahmeprüfung bestehen. Die Charaktere greifen helfend ein und müssen sich zu allem Übel mit Grath, dem Initiator der brutalen Aufnahmeprüfung, und seinen Handlangern herumprügeln. Grath behält die Oberhand, bis zwei Wulfanen eingreifen, die von dem Mut der SCs beeindruckt sind.

Zu ihrem Entsetzen müssen die Charaktere feststellen, dass sie einem Blut saugenden Nosfera beigestanden haben. Aufgrund ihrer Handlungsweise werden die Charaktere von Grath und den anderen Menschen gemieden und sie müssen sich den "Freeks" anschließen, einer Ansammlung aus Verbrechern, Aussätzigen, Mutanten und Fremdwesen wie Taratzen und Wulfanen.

Bei den *Freeks* finden sich auch die Charaktere, deren Spieler Taratzen, Nosfera oder Wulfanen spielen wollen.

Die so unterschiedlichen Wesen sind aufgrund ihrer Lebensumstände mit Vorurteilen gegenüber den anderen Völkern behaftet und müssen lernen, diese beiseite zu stellen, wenn sie überleben wollen.

Bevor die Situation zwischen den Charakteren und Graths Gruppe eskalieren kann, werden sie von den Rojaals zum "Spiel" gebracht, wo sie das von drei Seiten umschlossene "Tal des Todes" durchqueren und den Eingang lebend erreichen müssen, wozu sie bis zum Abend des folgenden Tages Zeit haben.

Das Tal war einmal ein militärisches Übungsgebiet mit Tretminen und Selbstschussanlagen. Im Verlauf der letzten 500 Jahre sind durch Mutation weitere Gefahren wie Fleisch fressende Orchideen oder mutierte Hyänen hinzu gekommen.

Anfangs kämpfen Graths Gruppe und die der Charaktere jede für sich, doch nach und nach wird ersichtlich, dass man nur dann den Talausgang lebend und einigermaßen in einem Stück erreichen kann, wenn man sich zusammenschließt. Bedingt durch Graths miesen Charakter kommt es öfters zu Behinderungen und Reibereien in beiden Gruppen. Im Verlauf des weiteren Abenteuers werden einige NSCs aus Graths Gruppe und der der Charaktere dezimiert. Entweder fallen sie den Tretminen zum Opfer oder sie werden durch mutierte Hyänen oder Bateras getötet.

Irgendwann könnten die Charaktere rein zufällig auf eine Metalltüre in einer Felswand treffen, die man auf den ersten Blick gar nicht als solche erkennt. Die Charak-

tere finden eine unterirdische Schießbahn, in der Waffen und einiges gut erhaltenes technisches Gerät von vor über 500 Jahren zu finden sind. Die Charaktere werden allerdings nur sehr wenig damit anfangen können, weil sie die "gebogenen Keulen" wohl kaum als Pistolen erkennen. Durch Zufall wird eine Selbstzerstörungsanlage aktiviert.

Die Charaktere finden einen Gang, der weit hinter dem Taleingang ins Freie führt, wo sie von Navok (oder einem anderen NSC) verraten werden. Der Gen'rel und eine Überzahl Rojaals nehmen die Charaktere in Empfang. Durch den Verräter erfährt der tyrannische Gen'rel, dass sich unter der Erde neue Waffen befinden.

Der Gen'rel, in seiner Machtgier unvorsichtig werdend, macht sich gleich auf den Weg, nachdem er den Charakteren eröffnet hat, dass sie nicht um ihre Freiheit gekämpft haben. Das "Spiel" dient nur dazu, die kräftigsten und ausdauerndsten Personen zu ermitteln, um sie anschließend als Sklaven verkaufen zu können.

Nachdem der Gen'rel mit einigen Rojaals in der unterirdischen Schießbahn verschwunden ist, bittet der Verräter (so lange es sich nicht um Grath oder einen seiner Handlanger handelt) die Charaktere für sein Verhalten um Entschuldigung (zu deren Überraschung tut er dies auf telepathischem Wege). Der Gen'rel hält dessen Familie gefangen und erpresst ihn zu Spitzeldiensten. Danach verschwindet er ebenfalls in der unterirdischen Schießbahn und überlässt die Charaktere ihrem Schicksal.

Die Geschichte endet damit, dass die Charaktere noch miterleben, wie ein greller Lichtblitz das Tal hell erleuchtet und eine gewaltige Stichflamme aus dem Boden fährt, bevor sie von einigen Rojaals abgeführt werden. Der weitere Verlauf der Ereignisse liegt beim Spielleiter.

In einem alternativen Finale kommt es zur Revolte gegen den Gen'rel, da einige seiner Leute dessen brutalen Führungsstil nicht mehr ertragen. Die revoltierenden Rojaals und einige der von ihnen befreiten Gefangenen kämpfen Seite an Seite gegen die dem Gen'rel untergebenen Truppen. Die Charaktere können die Verwirrung nutzen, um dem Schicksal der Sklaverei zu entgehen.

Am Ende wird die Revolte jedoch von den Truppen des Gen'rel blutig niedergeschlagen.

So oder so ähnlich ist es geplant, aber erfahrungsgemäß tun die Spieler sowieso nie das, was der Spielleiter von ihnen erwartet.

### **Vorgefertigte Charaktere**

Falls ihr sofort loslegen und nicht die erste Sitzung mit dem Auswürfeln von Spielercharakteren verschwenden wollt, könnt ihr die nachfolgend aufgeführten, vorgefertigten Figuren den Spielern zur Verfügung stellen.

Bei den Charakteren habe ich nur die Fertigungsgruppen ermittelt, sodass ihr die Fertigkeiten für eure Charaktere selbst auswählen könnt. Die Ausrüstungsgegenstände sind nur Vorschläge. Natürlich könnt ihr für euren Charakter auch andere Gegenstände verwenden.



## Mensch (Volk der 13 Inseln)

### Krieger, unerfahren

<b>ST:</b> 11/11	<b>IN:</b> 11/11	<b>LE:</b> 23/-6/-12
<b>GE:</b> 11/11	<b>CH:</b> 10/10	<b>ME:</b> 24/-6/-12
<b>KO:</b> 12/12	<b>WA:</b> 13/13	
<b>RE:</b> 10/11	<b>WI:</b> 12/13	

<b>AtF:</b> 12	<b>TKn:</b> 6 kg	<b>BLa:</b> 5 m/sek
<b>AtN:</b> 11	<b>TKe:</b> 30 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 12	<b>TKm:</b> 90 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 11		
<b>Pa:</b> 12	<b>Moralbegriff:</b> entschlossen	

### Fertigkeitsgruppen:

Auftreten-11; Beruf-11; Gesellschaft-11; Handwerk-12; Heilkunde-12; Heimlichkeit-12; Improvisieren-12; Kämpfen-11; Körperbeherrschung-11; Körperkontrolle-12; Sprache-17; Technik-12; Tiere-11; Wahrnehmung-17; Wildnisleben-12; Wissen-12

### Kräfte:

Lauschen-22

### Ausrüstung:

1 Lederrüstung (SF: 2); 1 Breitschwert (2W (2-12) Schaden)



## Mensch (Wandernde Völker)

### Barbar, unerfahren

<b>ST:</b> 15/17	<b>IN:</b> 8/8	<b>LE:</b> 32/-8/-16
<b>GE:</b> 9/9	<b>CH:</b> 8/8	<b>ME:</b> 11/-3/-6
<b>KO:</b> 14/15	<b>WA:</b> 13/13	
<b>RE:</b> 10/10	<b>WI:</b> 13/13	

<b>AtF:</b> 13	<b>TKn:</b> 9 kg	<b>BLa:</b> 5 m/sek
<b>AtN:</b> 12	<b>TKe:</b> 45 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 11	<b>TKm:</b> 135 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 10		
<b>Pa:</b> 11	<b>Moralbegriff:</b> wachsam	

### Fertigkeitsgruppen:

Auftreten-8; Beruf-11; Gesellschaft-10; Handwerk-13; Heilkunde-15; Heimlichkeit-13; Improvisieren-13; Kämpfen-17; Körperbeherrschung-16; Körperkontrolle-14; Sprache-10; Technik-10; Tiere-8; Wahrnehmung-11; Wildnisleben-20; Wissen-11.

### Ausrüstung:

1 Lederrüstung (SF: 2); 1 Wurfaxt (2W (2-12) Schaden)





## Nosfera

### Dieb/Fallenspezialist, unerfahren

**ST:** 13/14      **IN:** 11/11      **LE:** 27/-7/-14  
**GE:** 11/11      **CH:** 9/5      **ME:** 23/-6/-12  
**KO:** 12/13      **WA:** 12/14  
**RE:** 10/10      **WI:** 12/12

**AtF:** 13      **TKn:** 7 kg      **BLa:** 5m/sek  
**AtN:** 12      **TKe:** 35 kg      **BWa:** 1 m/sek  
**Ini:** 12      **TKm:** 105 kg      **BLu:** --  
**ML:** 9  
**Pa:** 12      **Moralbegriff:** vorsichtig

### Fertigkeitsgruppen:

Auftreten-9; Beruf-12; Gesellschaft-3; Handwerk-7; Heilkunde-7; Heimlichkeit-12; Improvisieren-12; Kämpfen-12; Körperbeherrschung-13; Körperkontrolle-12; Sprache-7; Technik-12; Tiere-9; Wahrnehmung-18; Wildnisleben-18; Wissen-8.

### Ausrüstung:

1 Andronenpanzer (SF: 6); 1 Kurzsword (1W+3 (4-9) Schaden); 1 Dolch (1W (1-6) Schaden)





## Taratze

### Draufgänger, unerfahren

<b>ST:</b> 11/13	<b>IN:</b> 11/6	<b>LE:</b> 29/-7/-15
<b>GE:</b> 12/12	<b>CH:</b> 11/7	<b>ME:</b> 9/-2/-5
<b>KO:</b> 13/16	<b>WA:</b> 11/14	
<b>RE:</b> 10/10	<b>WI:</b> 11/11	

<b>AtF:</b> 13	<b>TKn:</b> 7 kg	<b>BLa:</b> 5m/sek
<b>AtN:</b> 12	<b>TKe:</b> 35 kg	<b>BWa:</b> 1 m/sek
<b>Ini:</b> 12	<b>TKm:</b> 105 kg	<b>BLu:</b> --
<b>ML:</b> 8		
<b>Pa:</b> 12	<b>Moralbegriff:</b> unsicher	

### Fertigkeitsgruppen:

Auftreten-8; Beruf-10; Gesellschaft-2; Handwerk-6; Heilkunde-6; Heimlichkeit-11; Improvisieren-11; Kämpfen-12; Körperbeherrschung-14; Körperkontrolle-11; Sprache-6; Technik-11; Tiere-8; Wahrnehmung-15; Wildnisleben-18; Wissen-5.

### Ausrüstung:

1 Lendenschurz

**Natürliche Waffen:** Klauen: 2W (2-12) pro Klaue; Biss: 3W (3-18)

**natürlicher Schutz:** Fell (SF:2)



## Wulfane/Wulfanin

### Händler, unerfahren

**ST:** 13/16    **IN:** 12/12    **LE:** 30/-8/-15  
**GE:** 11/11    **CH:** 10/9    **ME:** 11/-3/-6  
**KO:** 12/14    **WA:** 12/16  
**RE:** 10/10    **WI:** 10/10

**AtF:** 14    **TKn:** 8 kg    **BLa:** 5m/sek  
**AtN:** 12    **TKe:** 40 kg    **BWa:** 1 m/sek  
**Ini:** 12 **TKm:** 120 kg **BLu:** --  
**ML:** 10  
**Pa:** 12 **Moralbegriff:** wachsam

### Fertigkeitsgruppen:

Auftreten-14; Beruf-13; Gesellschaft-12; Handwerk-16; Heilkunde-13; Heimlichkeit-13; Improvisieren-13; Kämpfen-17; Körperbeherrschung-14; Körperkontrolle-12; Sprache-13; Technik-10; Tiere-11; Wahrnehmung-17; Wildnisleben-16; Wissen-14.

### Ausrüstung:

1 Bastardschwert (3W (3-18) Schaden; 3W+3 (6-21) Schaden, wenn beidhändig geführt)

## Kapitel 1 : Taratze in Not

### SL:

Um den Spielfluss nicht zu stören, sollten die Spieler ihre Charaktere bereits erschaffen haben. Der folgende Textabschnitt ist für die menschlichen Charaktere in der Spielgruppe gedacht.

Die nichtmenschlichen Charaktere und mutierten Menschen (Nosfera!) befinden sich zu diesem Zeitpunkt bereits im Gewahrsam der Rojaals.

*Ein schrilles, in den Ohren schmerzendes Fiepen erschallt in den Häuserruinen von Saamton, das ehemals Southampton hieß. Ein Laut, der furchtbare Verzweiflung und Angst ausdrückt – Todesangst!*

*Ein großer nichtmenschlicher Schatten huscht von Häuserfront zu Häuserfront, stets auf der Hut vor seinen Verfolgern. Lange Tastaare zittern in dem Rattengesicht der verletzten Taratze, als sie Witterung aufnimmt. Die Verfolger sind nahe – zu nahe!*

*"Da ist das elende Mistvieh!", ertönt eine barsche Männerstimme, und ein Mensch in zerschlissener Kleidung aus Taratzenfell taucht in der Gasse auf, in der Hand einen Jagdbogen. Kurz darauf folgen auch seine beiden Begleiter. Es sind ebenfalls menschliche Bogenschützen.*

*Gehetzt sieht sich die Taratze um, während die Jäger sie mit Pfeilen beschießen und bei jedem Treffer gehässig lachen. Plötzlich scheint die Taratze eine Fluchtmöglichkeit gesehen zu haben, denn ihr Körper zuckt leicht zusammen, bevor sie auf der Stelle kehrtmacht und vor ihren Verfolgern wegrennt, genau auf ein bewaldetes und von steilen Felswänden umgebenes Tal zu.*

*"Hinterher, das Vieh haut ab!" Übermütiges, böses Gelächter erklingt, als die Jäger die Verfolgung aufnehmen.*

*In ihrer Verzweiflung sieht die Taratze nur noch eine Möglichkeit. Mit einem gewagten Satz hechtet sie in einen der violett belaubten Büsche in der Nähe des Taleingangs, um sich zu verstecken. Als die gewalttätigen Verfolger den Taleingang erreichen, lässt sie ein schrilles Quiaken innehalten.*

*Nackte Angst steht plötzlich auf ihren Gesichtern geschrieben, als die von ihnen verfolgte Taratze aus dem Busch heraus stolpert, über und über mit großen Fledermäusen bedeckt, die sich an ihrem Blut gütlich tun. Bateras!*

*"Sieh an, sieh an, wen haben wir denn da?", ertönt plötzlich eine barsche Männerstimme, die die Jäger zusammenzucken lässt. Der hämische Ton ist unüberhörbar. "Neue Rekruten für die Rojaals!"*

*Wie aus dem Boden geschossen stehen plötzlich zwanzig Männer in verschlissenen, grün und braun gesprenkelten Uniformen um die Jäger herum und bedrohen sie mit den Spitzen ihrer seltsamen Spieße. Die merkwürdigen Helme auf ihren Köpfen verleihen ihnen ein wenig das Aussehen von Pilzen.*

*Während zehn der Soldaten die Jäger abführen, dreht sich einer von ihnen zu den restlichen um und ruft: "Wir brauchen Fleisch, die Vorräte gehen zur Neige!"*

*Ohne eine Miene zu verziehen stechen die übrig gebliebenen Soldaten auf die ohnehin schon geschwächte Taratze ein und töten sie. Angewidert entfernen sie die im Blutausch befindlichen Fledermäuse von ihr und schleppen anschließend den blutigen Kadaver davon.*

**SL:**

Fragt nun die Spieler, was sie zu tun gedenken. Handelt es sich um RPG-Neulinge, so könnt ihr ihnen folgende Wahlmöglichkeiten anbieten:

- Die Charaktere können warten, bis die Rojaals abgezogen sind und dann versuchen, das Tal näher in Augenschein zu nehmen,
- sie könnten den Rojaals, die die tote Taratze fortschaffen, heimlich zu folgen versuchen,
- sie können versuchen, das Tal weiträumig zu umgehen (nur um nach kurzer Zeit wieder auf das Gebiet der Rojaals zu treffen).

Wenn ihr das Abenteuer vorantreiben wollt, könnt ihr den Spielern natürlich auch eure eigenen Vorschläge unterbreiten oder ihr lasst – sollten die Spieler zu lange zögern oder keine Entscheidung treffen können – die in den Bäumen versteckten Rojaals auftauchen. Lest ihnen in diesem Fall folgende Textpassage vor:

**Nicht alles Gute kommt von oben**

*"Von Ranken überwuchert seht ihr ein eigenartiges Gebilde aus Holz: eine Art Kreuz aus einem Stock und einer Holzplatte die seltsame Zeichen in verwaschener roter Farbe aufweist. Diejenigen unter euch, die die Zeichen deuten können, lesen dort:*

*"Militärisches Sperrgebiet.  
Achtung, Schutzwaffengebrauch."*

*Ein eigenartiges Rauschen lässt euch herumfahren und nach oben blicken. Bevor euch ihre Stiefelspitzen ins Land der Träume schicken, seht ihr mehrere der grün gekleideten Männer an seltsamen Tüchern zu euch herab schweben, die ihren Sturz zu bremsen scheinen."*

**SL:**

Hier bietet sich nun die erste Gelegenheit, mit den Proben und den Kampfregeln zu üben. Bittet jeden Spieler darum, eine Probe gegen den Reflexwert seines Charakters zu machen. Die Spieler sollen die Würfe nacheinander durchführen, sodass ihr als Spielleiter sehen könnt, ob die Probe gelungen ist oder nicht. Charaktere, deren Probe misslingt, nehmen durch den Tritt W3 (1-3)Punkte Schaden und müssen einen Widerstandswurf gegen ihre Konstitution durchführen. Misslingt dieser, sinken sie bewusstlos zu Boden. Charaktere, deren Reflex-Probe oder Widerstandswurf gelingt, bleiben weiterhin handlungs- und somit kampffähig. Auf jeden Charakter kommt ein Rojaal.

Damit die Spieler, die keine Menschen spielen, während dieses Abschnittes nicht zu kurz kommen, könnt ihr sie für dieses Ereignis die Rolle der Rojaals übernehmen lassen. Die Rojaals haben die Aufgabe, die Charaktere nur gefangen zu nehmen und zum Gen'rel, ihrem Oberhaupt, zu bringen.



### **Rojaals (1 pro Charakter; Menschen; Krieger, erfahren)\***

**AtF:** 12; **AtN:** 12; **Ini:** 11; **ML:** 10; **Pa:** 11; **LE:** 28/- 7/-14; **ME:** 8/- 2/- 4; **BLa:** 5 m/sec.

#### **Schutz:**

Uniform der British Royal Army (SF: 0 – kein Schutz)

#### **Schaden:**

1 Bajonettgewehr: 1W+3 (4-9 – Schaden wie Keule)\*

1 Bajonettspitze: 2W+3 (5-15 – Schaden wie gestoßener Speer)

*\* Das Bajonettgewehr wird entweder wie eine Keule – den Griff nach vorne gehalten – geschwungen oder wie ein unhandlicher Stoßspeer (Bajonettspitze) eingesetzt, da den Rojaals die ursprüngliche Funktionsweise dieser Waffe unbekannt ist.*

Es ist unerheblich, wie der Kampf ausgeht: am Ende sind die Charaktere Gefangene der Rojaals. Siegen die Rojaals, so könnt ihr gleich zum nächsten Abschnitt übergehen. Sollten jedoch die SCs die Oberhand gewinnen, so taucht, nachdem der letzte Rojaal gefallen ist, die zuvor durch den Kampflärm angelockte Verstärkung auf, gegen die zu kämpfen es keinen Sinn macht. Auf jeden Charakter, der noch steht, kommen fünf ausgeruhte Rojaals!

## **Kapitel 2: Hotel Rojaal**

*Ihr kommt gefesselt zu euch und bemerkt, dass man euch auf einen rostigen Metallkarren der Alten verfrachtet hat, der von einem Wakuda gezogen wird.*

*Nach einer Stunde Fahrt gelangt ihr in eine Stadt, in der noch mehr von der Sorte herumlaufen, die euch gefangen haben. In Käfigen aus rostigem Stacheldraht und dornigen Ranken seht ihr abgerissene Gestalten – Männer, Frauen und Kinder – hocken, die mit trübem Blick in die Leere starren und offenbar auf ein unvermeidbares Schicksal warten. Die ganze Stadt scheint ein einziges Gefangenenlager zu sein.*

*Vor einem großen Haus kommt der Wakudakarren zum Stehen. Mit brutalen Schlägen werdet ihr vom Karren herunter und in das Gebäude getrieben. Im Innern erwartet euch ein untersetzter Mann, dessen schwarzes Haar streichholzkurz geschnitten ist. Sein Kinn ist glattrasiert und offenbart ein Kindergesicht. Das einzige, was verhindert, dass ihr ihn als niedlich empfindet, sind der eiskalte Blick und der grausame Zug um die Mundwinkel.*

*Ein Soldat, der während der Fahrt von den anderen als May'jor angesprochen wurde, schlägt beide Hacken zusammen und führt mit der rechten Hand an seine Stirn. Die anderen Rojaals folgen seinem Beispiel.*

*"Achtung, der Gen'rel!", brüllt der May'jor.*

*Der untersetzte Mann streicht um euch herum wie eine hungrige Katze und mustert euch dabei von oben bis unten. "Sieh an, sieh an, was haben wir denn da?", meint er mit einer öligen Stimme, die ihn noch unsympathischer werden lässt.*

*"Spione, Sir!", meldet der May'jor. "Wir haben sie in der Nähe des Tales aufgegriffen."*

### **SL:**

Sollten die Charaktere vehement darauf bestehen, keine Spione zu sein, brüllt der Gen'rel sie an, dass sie in seiner Gegenwart gefälligst den Mund zu halten hätten und dass sie nur dann etwas sagen dürfen, wenn sie gefragt werden. Der Gen'rel lässt keinen Zweifel daran, dass er hier den Laden schmeißt und die einzige Person ist, die etwas zu sagen hat. Er tut dies äußerst lautstark und mit einer ziemlich feuchten Aussprache. Egal wie die Charaktere sich rechtfertigen, die Diskussion endet damit, dass der Gen'rel sie für das Sklavenspiel vorsieht.

*"Mir reicht es mit denen", meint der Gen'rel, nachdem eure Versuche, ihn von eurer Redlichkeit zu überzeugen, gescheitert sind. "Bringt sie zu den anderen. Sie sollen am Sklavenspiel teilnehmen!"*

### **SL:**

Die Charaktere werden vom May'jor und einigen Rojaals in eine alte Turnhalle gebracht, in der mehrere Menschen sowie einige Wulfanen und Taratzen herumlungern. Als die Rojaals gegangen sind, entsteht bei den Menschen einiger Tumult. Die drei Taratzenjäger von vorhin prügeln auf einen vierten Mann in einem Kapuzenmantel ein, wobei sie von den Umstehenden angefeuert werden. Sollten die Charaktere in den Kampf eingreifen wollen, so lest ihnen den folgenden Text vor.

*Ein gewaltiger Koloss stellt sich euch in den Weg. Sein schwarzer Bart hängt wie nasses Gras von seinem Gesicht herab. Die Narben darin zeigen euch, dass er keinem Kampf aus dem Weg geht und die kräftigen Hände geben euch einen Hinweis darauf, wie er sie gewonnen hat. "Haltet euch da raus", meint er barsch. "Sonst seid ihr die nächsten."*

**SL:**

Die Charaktere können sich aus dem Kampf heraushalten, was damit endet, dass der Mann im Kapuzenumhang von zweien der Taratzenjäger festgehalten wird und der Koloss, der von den anderen Grath genannt wird, den Wehrlosen zusammenschlägt. Wenn die SCs dem Fremden helfen wollen, müssen sie sich mit Grath herumschlagen.



### **Grath (Mensch)**

**AtF:** 14; **AtN:** 13; **Ini:** 12; **ML:** 9; **Pa:** 13; **LE:** 28/- 7/-14; **ME:** 11/- 3/- 6; **BLa:** 6 m/sec.

**Schutz:**

Zäh (SF: 2 – durch die Statur bedingt)

**Schaden:**

Fäuste: 1W+3 (4-9)\*

Da die Charaktere mit bloßen Fäusten gegen Grath antreten müssen ist dies ein ziemlich schwieriger und fast aussichtsloser Kampf, zumal sich Nerk, Graths Kumpan, ständig in den Kampf einmischt und die Charaktere dadurch behindert. Sobald die Hälfte der Gruppe ausgeschaltet ist oder die gleiche Anzahl Gruppenmitglieder nur noch die Hälfte der Trefferpunkte hat (SL-Entscheidung), bekommen sie Hilfe von einer unerwarteten Seite.

*"Genug, das reicht!", hört ihr eine kehlige Stimme hinter euch. Als Grath, sein Kumpan und ihr euch umdrehen, seht ihr in das fischmäulige Gesicht eines Wulfanen mit rötlichem Fell. "Ihr solltet lieber zusammenhalten und eure Kräfte für das Sklavenspiel aufsparen anstatt euch gegenseitig fertigzumachen."*

*Das ist einer der Gründe, weshalb wir Wulfanen euch Menschen nicht nur körperlich überlegen sind."*

*Ihr seht, wie es in Grath ob dieser Beleidigung arbeitet. Er beißt jedoch die Zähne zusammen und ballt die Fäuste, dass Adern anschwellen und Knöchel weiß hervortreten. Dann scheint er nachzugeben. "Na schön", meint er an euch gewandt. "Diesmal habt ihr noch Glück gehabt, aber ihr könnt euch mit zu den anderen Freeks gesellen." Mit einer Kopfbewegung deutet er in die Ecke, wo sich die Taratzen und Wulfanen sowie einige Menschen aufhalten, mit denen die anderen nichts zu tun haben wollen.*

*Als ihr dem Opfer der Schlägerei aufhelft, verrutscht seine Kapuze ein wenig und gibt den Blick auf ein mumienhaft vertrocknetes Gesicht frei. Ihr habt einem Blut saugenden Nosfera geholfen!*

### **SL:**

Nun könnt ihr die Charaktere der Spieler einbringen, die Taratzen, Wulfanen oder Nosfera spielen. Sie befinden sich alle schon seit geraumer Zeit im Gewahrsam der Rojaals.

Als SL könnt ihr nun die gegenseitige Vorstellung der Charaktere in Szene setzen.

*Der rothaarige Wulfane führt euch zu seinen Artgenossen.*

*"Es war leichtsinnig, sich dem Riesen entgegenzustellen", meint er mit seiner kehligen Stimme. "Aber es bedarf auch einer gehörigen Portion Mut, dies zu tun – und wir Wulfanen achten die Mutigen. Ich bin übrigens Arzak. Der mit dem gelben Fell dort drüben heißt Drokar. Meine anderen Artgenossen sind noch nicht so lange hier, dass wir Gelegenheit gehabt hätten, uns vorzustellen, daher kenne ich deren Namen nicht."*

### **SL:**

Fordert die Spieler, die Wulfanen spielen, nun auf, dass sich ihre Charaktere den anderen vorstellen. Nachdem dies geschehen ist, lest ihnen den folgenden Text vor.

*Der Nosfera streckt euch seine Hand entgegen. "Ich danke für eure Hilfe. Mein Name ist Navok."*

*Ein verhaltenes knurren entfleucht den Kehlen von Arzak und Drokar. Der rothaarige Wulfane kann es sich nicht verkneifen, misstrautig auf den Nosfera herabzusehen und ihn als "Ehrlosen Blutsäufer" zu bezeichnen.*

*Bevor die Situation noch angespannter werden kann, erregt ein Räuspern eure Aufmerksamkeit. Als ihr euch umdreht, seht ihr vor euch eine Taratze, der das halbe linke Ohr fehlt.*

*Sie fiept und gestikuliert dabei wild mit den Armen. Nur mühsam könnt ihr menschliche Worte aus den schrillen Tönen heraushören: "Kommen Frieden. Wollen anschließen."*

*Die Wulfanen machen ein wenig erfreutes Gesicht ob dieses Angebotes.*

### **SL:**

Die Wulfanen sind nicht besonders erbaut über die Möglichkeit, in Begleitung von Taratzen am Sklavenspiel teilzunehmen. Nun liegt es an den Spielern, vor allem Arzak und Drokar davon zu überzeugen, dass jeder Verbündete die Chance, das Sklavenspiel zu überleben, vergrößert.

Die beste Möglichkeit, die beiden zu überzeugen besteht darin, dass man Arzaks Argument gegenüber Grath gegen ihn selbst einsetzt ("Ihr solltet lieber zusammenhalten und eure Kräfte für das Sklavenspiel aufsparen anstatt euch gegenseitig fertigzumachen."). Der Spieler, der auf diese Idee kommt, sollte mit zusätzlichen drei Zehntel-Abenteuern belohnt werden.



*Nachdem ihr die Wulfanen davon überzeugt habt, dass ihr zu mehreren eine größere Überlebenschance habt, stellen sich die Taratzen vor. So weit ihr es verstehen konntet, ist das Einohr ihr Anführer und Sohn eines Taratzenkönigs. Sein Stamm ist zivilisierter als die anderen Taratzenvölker, da sie statt in Höhlen in selbst gebauten Hütten wohnen und eine bescheidene Form des Ackerbaus betreiben. Seine beiden Begleiter und besten Freunde heißen Rotschwanz und Flinke Kralle.*

### **SL:**

An diesem Punkt ist es an der Zeit, dass die Spieler, die Taratzen spielen, ihre Charaktere vorstellen. Sobald dies geschehen ist, passiert folgendes:

*Das Hämmern schwerer Stiefel auf Leimboden erklingt und eine Delegation der Rojaals bewegt sich auf eure und Graths Gruppe zu. In beiden Fällen wird Grath, Nerk und Navok vorgeworfen, dass sie Unruhe gestiftet haben und dass man sie zu einem Verhör mitnehmen will. Grath wird von zwölf Rojaals mit ihren Bajonetten in Schach gehalten, während man ihn abführt. Nerk und Navok werden brutal zusammengeschlagen, ehe man auch sie mitnimmt.*

*Eine Stunde später kehren die drei wieder zurück und alle außer Grath weisen Spuren von Misshandlungen auf.*

*Bevor ihr euch um Navoks Wunden kümmern könnt, wird die Türe abermals aufgestoßen und links und rechts davon stellen sich Rojaals auf.*

*Wie ein eitler Pfau stolziert der Gen'rel drei Schritte in die Halle hinein, sich der Macht voll bewusst, die er über andere hat.*

*"Ihr und ihr!", ruft er hämisch grinsend und deutet dabei auf eure Gruppe und die von Grath. "Es ist so weit. Mögen die Spiele beginnen!"*

### **Kapitel 3: Willkommen in der Arena!**

Das "Tal des Todes", das ursprünglich ein Testgelände für Waffentechnologie war, ist im Grunde nichts weiter als eine natürliche Arena, in der auf jedem Quadratmillimeter eine Gefahr auftauchen kann. Daher sind auf der Spielleiterkarte nur jene Orte mit Zahlen gekennzeichnet, die einen festen Standort innerhalb des Tales haben, wie der Waffenhaufen am Startpunkt des Spieles, der Schießstand, das Minenfeld, das Graths Gruppe durchquert oder die Hütte, in der ein Hyänenüberfall stattfindet. An jeder Stelle des Tales können Zufallsbegegnungen und -ereignisse stattfinden. Würfelt, sofern kein nummeriertes Ereignis stattfindet, alle zehn realen Minuten einmal mit 2W auf der nachfolgenden Tabelle.

#### **2W Begegnung/Ereignis**

- |    |   |
|----|---|
| 2  | 1W Hyänen   |
| 3  | 1W Lupas  |
| 4  | Minenfeld (Mine: 6W (6-36) Schaden; Splitter: 4W (4-24) Schaden)              |
| 5  | Selbstschussanlage (4W x4 (16-96) Schaden)                                    |
| 6  | 3W Bateras  |
| 7  | nichts  |
| 8  | 1 Netaratze (Klauen: 2W (2-12) Schaden; Biss: 3W (3-18) Schaden)*             |
| 9  | gelangweilte Rojaals schießen mit Schleudern auf die SCs (3W (3-18) Schaden)* |
| 10 | Knochenreste (Opfer einer Mine)   |
| 11 | Explosionstrichter(weist auf ein Minenfeld hin)                               |
| 12 | rostiger Stacheldraht (Absperrung zu einem Minenfeld)                         |

\* Diese Begegnungen/Ereignisse finden nur ein einziges Mal statt. In diesem Fall müsst ihr entweder neu würfeln oder ihr könnt euch auch dazu entscheiden, dass stattdessen nichts geschieht.

Im Folgenden werden die einzelnen Ereignisse im Tal des Todes beschrieben. Die betreffenden Orte sind auf der Spielleiterkarte durch Zahlen gekennzeichnet. Sobald die Charaktere einen davon erreichen, lest den Spielern den unter dem betreffenden Punkt aufgeführten Text vor.

#### ***1. Startpunkt***

***Ihr werdet als erste Gruppe in einer Art Transportkorb zum Grund des Tales hinabgelassen. Der Korb ist gerade groß genug, dass eure Gruppe eng zusammengequetscht darin stehen kann. Als ihr auf dem Boden ankommt, seht ihr einen Haufen Waffen, aus dem ihr euch welche aussuchen könnt. Man hatte euch gesagt, dass die Durchquerung des Tales gefährlich ist und ihr ohne Waffen nicht die geringste Chance hättet. Außerdem wurde euch gesagt, dass ihr bis zum Abend des nächsten Tages Zeit habt, das Tal zu durchqueren. Der Preis, den ihr erlangen könnt, ist nicht zu verachten: es ist eure Freiheit!***

#### **SL:**

Hier haben die Charaktere die Möglichkeit, ihre eigenen Waffen wieder an sich zu nehmen. Will der Spielleiter den Charakteren eine noch größere Überlebenschance einräumen, so kann er es eventuell zulassen, dass sie auch noch Rüstungen sowie einige Ausrüstungsgegenstände (Zunder, Feuerstein und Stahl, Lebensmittel, einen Wasserschlauch etc.) finden. Die Gruppe der SCs wird außerdem zeitlich einen gewissen Vorsprung vor den anderen haben, da sich Graths Gruppe um die Waffen prügelt, weil jeder mehr davon mitnehmen will, als tatsächlich nötig ist. Einige dieser Gruppenmitglieder gehen leer aus.

## 2. Die Geister der Vergangenheit

*Ihr habt ein Gebiet erreicht, dessen Boden von trichterförmigen Löchern nur so durchsetzt ist. Im Sand könnt ihr stellenweise weiß leuchtende Flecken ausmachen. Es läuft euch kalt den Rücken herunter, als ihr einen dieser hellen Flecken als menschlichen Totenschädel identifiziert. Vor euch im Sand seht ihr eine feine Linie. Als ihr dieser mit euren Blicken folgt, seht ihr, dass sie zwei schief stehende, morsche Holzpfähle miteinander verbindet. Ein eigenartiges, dünnes, dunkles Seil aus Metall scheint die Pfähle in den Boden ziehen zu wollen.*

### SL:

Die Trichter sind der Hinweis für ein Minenfeld. Bei der Linie, die die Charaktere sehen, handelt es sich um den rostigen Absperrdraht, mit dem die Grenzen des Minenfeldes einmal markiert waren. Der Draht wurde von Teilnehmern, die so leichtfertig waren, das Minenfeld zu betreten, in den Boden getreten. Mittlerweile halten die Wurzeln einiger Gräser diesen Draht unter der Erde. So lange die Charaktere diese Linie nicht überschreiten, laufen sie nicht Gefahr, von einer Mine zerrissen zu werden. Die beste Möglichkeit die Minen zu umgehen, besteht darin, dass die Charaktere dem Draht auf ihrer Seite in Richtung des Talausganges folgen.

Sollten die Spieler auf die Idee kommen, dass ihre Charaktere das Kratergebiet durchqueren, so würfelt ein Mal mit 1W. Bei einem Ergebnis von 1-2 wurde eine Mine aktiviert. Die Wirkung ist mit der einer Splittergranate vergleichbar, jedoch ist der verursachte Schaden größer.

### Schadenswirkung von Tretminen

Typ	direkter Treffer	3 m	6 m	9 m	12 m	15 m	18 m	20-25 m
Tretmine	6W (6-36)	5W+3	5W	4W+3	4W	3W+3	3W	2W
Minensplitter	4W (4-24)	3W+3	3W	2W+3	2W	1W+3	1W	W3

Wollt ihr den Charakteren eine größere Überlebenschance einräumen, so lasst zunächst einmal einen Blindgänger in unmittelbarer Nähe hochgehen, um die Spieler auf die Gefahr aufmerksam zu machen, in der ihre Spielfiguren schweben. Die Charaktere werden nur von Splittern getroffen. Da die Mine jedoch in einiger Entfernung hochgeht, müssen die SCs nur ein Viertel des Schadens hinnehmen, wenn ihre Reflex-Probe misslingt. Bei Gelingen der Probe verlieren die Charaktere nur einen einzigen Punkt LE.

Umgehen die Charaktere das Minengebiet, indem sie dem Draht auf der richtigen Seite folgen, so solltet ihr den Spielern nach einer Weile den folgenden Text vorlesen:

*Plötzlich erhellet hinter euch ein grelles Licht das Tal und ein ohrenbetäubender Knall ertönt. Dann werdet ihr von der Faust eines unsichtbaren Riesen zu Boden geworfen und spürt, wie Dreck und Steine auf euch niederprasseln.*

*Fluchen, Angst- und Schmerzensschreie deuten darauf hin, dass die "Geister der Vergangenheit", wieder einmal einige Opfer für ihre Rachegelüste gefunden haben.*

*Als ihr zu dem Ort zurückblickt, an dem der Knall seinen Ursprung hatte, seht ihr, wie Grath die drei Taratzenjäger und einige andere über die seltsame Markierung jagt, die ihr gemieden habt. Ihr werdet Zeuge, wie einer nach dem anderen von einem grellen Licht zerrissen wird. Nur Grath scheint nicht von den Geistern der Vergangenheit behelligt zu werden, obwohl er dem gleichen Weg folgt, den jene gegangen sind, die er vorausschickte.*

### 3. Der Garten des Todes

*Als ihr das Dickicht durchtrennt, erhascht ihr einen Blick auf eine paradiesisch wirkende Lichtung. Statt verfilztem Gestrüpp und knorrigen Bäumen seht ihr Büsche mit roten und gelben Blüten, wunderschöne Blumen und ein kleiner Bach, der zwischen saftig wirkenden Gräsern dahineilt.*

*Im Zentrum des Ganzen seht ihr drei gewaltige, etwa zehn Meter hohe Orchideen mit zitronengelben Blüten. Ihr seid überrascht, dass es in einer solch gefährlichen Gegend wie dem Tal des Todes einen so friedvollen Ort gibt.*

#### **SL:**

Die paradiesischen Zustände täuschen. Wenn die Spieler nach dem genauen Aussehen und den Abmessungen der Lichtung fragen, so könnt ihr bereits indirekt darauf hinweisen, dass etwas nicht stimmt. Die Lichtung ist kreisrund und hat einen Durchmesser von 20 Metern und außer dem Plätschern des Baches ist kein einziges Geräusch zu hören – nicht einmal Vogelgezwitscher.

Die Stille hat einen triftigen Grund, denn die hier beheimateten Tiere wissen von der Gefahr, die in dieser Lichtung lauert. Die Gefahr sind die drei Orchideen, bei denen es sich um fleischfressende Pflanzen handelt.

Wenn ihr der Meinung seid, dass sich die Charaktere genug auf der Lichtung umgesehen haben, dann lest den Spielern den folgenden Text vor:

*Ein Rascheln lässt euch herumfahren. Obwohl kaum Wind weht, bewegen sich die Stängel der Riesenorchideen, als würde es stürmen. Irrsinnigerweise bewegen sie sich asynchron zueinander, so als würden sie... leben!*

#### **SL:**

Falls die Spieler nicht selbst auf die Idee kommen, dass sich ihre Charaktere in Gefahr befinden, so lasst sie eine Intelligenzprobe durchführen. Gelingt sie, so erklärt ihnen, dass die Orchideen offensichtlich fleischfressende Pflanzen sind und es ratsam wäre, sich aus deren Reichweite zu begeben.

Sollte die Intelligenzprobe bei keinem gelingen oder die Spieler nicht auf euren Rat hören, so geschieht folgendes:

*Plötzlich schließen sich die Blütenkelche einer der Orchideen zu einer Glockenform zusammen und an den Rändern der Öffnung werden scharfe, zahnartige Gebilde sichtbar. Ehe ihr etwas unternehmen könnt, schließen sich die Blütenblätter um einen der Menschen, die sich eurer Gruppe angeschlossen haben und teilen ihn in der Mitte entzwei. Dumpf hört ihr die Todesschreie aus dem Blütenkelch heraus dringen. Bevor der restliche Körper umkippen kann, schnappt ein zweiter Blütenkelch danach und verschlingt auch den Rest des Bedauernswerten.*

#### **SL:**

Die Charaktere können sich theoretisch den fleischfressenden Orchideen zum Kampf stellen, was bei drei dieser Exemplare jedoch nicht sonderlich ratsam ist. Um den Blütenblättern auszuweichen, muss einem Charakter eine Reflex-Probe gelingen. Bei Erfolg schießt der Blütenkopf vorbei.

Es macht wenig Sinn, den Angriff des Blütenkopfes zu parieren, da die Pflanze mit einem Tempo vorstößt, das den Charakter von den Beinen reißt.

## Schnapper

(3 insgesamt, doch die SCs müssen sich nur einer stellen)

AtF: 12 AtN: 10 Ini: 9 ML: 18 PA: 8 LE: 55

### Schutz:

Sehr stabile Pflanzenfasern (SF: 4)

### Schaden:

Biss: 3W+3 (wird bei einem Nahkampfangriff für die Pflanze eine 3 gewürfelt, so ist der Biss sofort tödlich); Säure: 4W (4-24)

Lasst den Spielern keinen Zweifel daran, dass der sicherste Weg, den Pflanzenmonstern zu entkommen, in der Flucht besteht. Allerdings geschieht dies nicht, ohne den Charakteren einen weiteren Schrecken zu versetzen.

*Ein lautes TWÄNG lässt euch trotz der Gefahr herumfahren. Ihr seid erschrocken, wie dicht der Blütenkopf hinter euch war, als das Geräusch ertönte.*

*Immer wieder schnappen die zahnbewehrten Blütenmäuler zu, jedoch ohne euch zu erreichen. Die Pflanze kann sich wegen ihres Stängels nicht weiter bewegen. Sie hängt wie ein zahmer Lupa an der kurzen Leine. Bevor ihr erleichtert aufatmen könnt, zieht sich die Pflanze zurück und biegt ihren Stängel zu einem S-förmigen Gebilde zurecht, sodass sie wie eine Giftschlange kurz vor dem Zustoßen aussieht. Die Blütenblätter klappen nach hinten und geben den Blick auf einen feucht rosa glänzenden Schlund frei. Ein helles Zischen ertönt und ein heller, schleimiger Strahl zischt in eure Richtung hernieder.*

*Ein nasses Klatschen und ein kehliger Schrei ertönen neben euch. Als ihr euch umblickt, seht ihr, dass Drokar von dem Schleim getroffen wurde. Das leise Zischen und die kaum wahrnehmbaren Dampfschwaden, die aus dem Schleim aufsteigen, verraten euch, dass es sich dabei um Säure handelt. Offenbar die Verdauungssäfte der Pflanze.*

### SL:

Den Spielern muss eine Reflex-Probe gelingen, um dem Schwall, bei dem es sich um die Magensäure der Pflanze handelt, auszuweichen und nur den halben Schaden durch die Spritzer zu nehmen. Der Schaden kann auf ein Viertel reduziert werden, wenn getroffene Personen sofort im Anschluss daran mit Wasser abgewaschen werden.

### *4. Ein Häuschen mit Garten*

*Allmählich bricht die Abenddämmerung herein und in der Ferne könnt ihr das langgezogene Heulen einiger Lupas hören. Irgendwo vernehmt ihr auch das Rauschen der Flügel eines Eluus, der sich auf die nächtliche Jagd begibt. Die Taratzen unter euch danken ihren Göttern, dass der Flügelschlag sich von ihnen entfernt.*

*Zum Glück habt ihr gerade eine Lichtung erreicht, auf der ein noch einigermaßen intaktes Haus steht. Die Eingangstüre hängt zwar lose in den Angeln und die Wände sind stellenweise von Geröll und Schutt durchbrochen, aber es scheint eine einigermaßen sichere Lagerstatt zu sein.*

### SL:

Das Haus war einmal ein Verwaltungsgebäude mit einem Vorraum und mehreren Büros. Die rautenförmigen Symbole auf der Karte stellen Feuerstellen dar.



### **Raum 1: Vorraum**

*Ihr betretet einen relativ großen Raum, von dem aus vier weitere Türen – nicht mehr als gähnende schwarze Öffnungen – in andere Räume führen.*

#### **SL:**

Der Boden dieses wie auch der anderen Räume besteht aus festgetretener Erde und Schutt. Mit 25 m ist er sehr geräumig. In früheren Zeiten war er so etwas wie ein Empfangszimmer.

### **Raum 2: Leerer Raum**

*In diesem Raum gibt es nicht viel zu sehen. Die gegenüberliegende Wand ist eingebrochen und der Schutt liegt teilweise im Zimmer. Feuerstellen verraten euch, dass hier schon andere Teilnehmer des Sklavenspieles genächtigt haben müssen.*

#### **SL:**

Dieser Raum ist leer.

### **Raum 3: Lager**

*Dieser Raum unterscheidet sich von den anderen grundlegend, da er von Geröll und Unrat gesäubert wurde. Die Feuerstelle unter dem Fenster macht den Eindruck, als würde sie regelmäßig genutzt. Offenbar ist dieser Raum die ideale Lagerstätte.*

*An der gegenüberliegenden Wand seht ihr eine seltsame metallisch glänzende Türe von quadratischer Form, die in die Wand eingelassen zu sein scheint. Sie besitzt weder eine Klinke noch einen Knauf. Das einzige vorstehende Teil scheint ein kegelförmiges Gebilde zu sein, auf dem sich eine Art beweglicher Ring mit seltsamen Zeichen darauf befindet. Jedesmal, wenn ihr diesen Ring dreht, ertönt ein leises Knacken.*

**SL:**

Dieser Raum ist tatsächlich so etwas wie ein Nachtlager für die durchziehenden Teilnehmer des Sklavenspiels.

Die metallisch glänzende Türe ist nichts weiter als ein Tresor, in dem sich eine Pistole, eine Schachtel mit Patronen, ein Paket mit Notrationen (Löslicher Kaffee, harte Kekse, etwas Marmelade, Wurst und Käse) und eine militärische Karte des Tales befinden. Da der Tresor immer noch luftdicht schließt, sind die Sachen aus dem Notpaket immer noch genießbar, die Pistole funktionstüchtig und die Karte gut erhalten. Die Pistole können die Charaktere vorerst nicht einsetzen, da ihnen die tatsächliche Funktionsweise nicht vertraut ist. Auf der Karte fällt ein besonders dicker Strich in roter Farbe auf. Er weist auf die unterirdische Schießbahn und das Munitionsdepot hin.

Um den Tresor zu öffnen, bedarf es einer um -5 erschwerten Probe gegen Schlösser knacken. Sollte einem der Charaktere die Probe gelingen, so lest ihnen folgenden Text vor:

*Das Ganze scheint so etwas wie ein winziger Lagerraum zu sein, denn in seinem Innern findet ihr eine Schachtel mit Nahrung, eine andere mit seltsamen Stiften aus einem gelblichen Metall, eine eigenartig gebogene Keule mit einem Loch im schmalen Griff und eine Art großes Tuch aus einem faserigen Material, auf dem das Tal, und einige merkwürdige Linien und Symbole eingezeichnet sind.*

Gelingt keinem der anwesenden Charaktere die Probe, so bietet sich später noch die Möglichkeit, an den Inhalt des Tresors zu kommen.

**Raum 4: Nebenraum**

*Als ihr den Nebenraum in Augenschein nehmt, seht ihr, dass dieser zur Hälfte eingestürzt ist. Die Trümmer liegen jedoch so, dass die entstandene Öffnung wieder versperrt wurde.*

**SL:**

In der Nähe der Feuerstelle können die Charaktere einen Zunderbeutel und eine noch einigermaßen gut erhaltene Portion Shmaldan finden.

**Raum 5: Leerer Raum**

*Dieser Raum ist ebenso leer wie der links daneben. Auch hier haben Schutt und Geröll ihre Spuren hinterlassen.*

**SL:**

Dieser Raum ist leer.

**Raum 6.: Wisaaau**

*Als ihr diesen Raum betretet, vernehmt ihr ein zorniges Gurren. Im Licht eurer Fackeln funkeln euch die Augen einer Wisaaau zornig an.*

**SL:**

Diese Wisaaau hat sich bei ihrer Suche nach Wurzeln, Schnecken und Würmern in die Baracke verirrt. Das Auftauchen der SCs hat das Tier überrascht und sein einziges Bestreben ist es nun, aus der Baracke herauszukommen, da es in den Charakteren eine Gefahr sieht. Jedem Spieler muss eine Probe gegen seine Reflexe gelingen, damit dessen Charaktere den Hauern ausweichen. Bei Misslingen der Probe nimmt der betreffende Charakter 3W (3-18) Punkte Schaden.

## Wisaau (1)

**AtF:** --; **AtN:** 9; **Ini:** 10; **ML:** 10; **Pa:** 9; **LE:** 30/- 8/-15; **ME:** --; **BLa:** 5 m/sec.

### Schutz:

Fell (SF: 2)

### Schaden:

Biss: 1W (1-6)

Hauer: 3W (3-18)

### **Raum 7: Leerer Raum**

*Ein trostloser Anblick wie auch die anderen Räume. Überall liegen Schutt und Geröll herum.*

### SL:

Wenn die Charaktere den Schutt untersuchen, verrutschen einige Steine und geben einen Dolch frei, der noch einigermaßen gut erhalten ist.



## **Kapitel 4: In schlechter Gesellschaft**

*Während ihr das Nachtlager aufschlagt, hat sich die Taratze mit dem halben linken Ohr nach draußen begeben, um die erste Wache zu übernehmen.*

### **SL:**

Das Verhalten der Taratze soll die Spieler dazu animieren, dass sie ihre Charaktere auch eine Nachtwache aufstellen lassen. Sollten die Spieler nichts in dieser Richtung unternehmen, so lasst sie gewähren. Die Nachtwache hat nur einen geringen, aber entscheidenden Einfluss auf das folgende Ereignis.

Haben die Charaktere Wachen aufgestellt, so könnt ihr den Spielern getrost den nachfolgenden Text vorlesen. Steht außer dem Einohr niemand Wache, so lasst jeden Spieler eine um -3 erschwerte Wahrnehmungs-Probe durchführen. Gelingt die Probe, so wacht der betreffende Charakter durch den Schmerzensschrei der Taratze auf, alle anderen schlafen weiter, bis sie vom Rest geweckt werden.



*Ihr seid gerade weggeschlummert, als vom Eingang her ein schmerz erfülltes Fiepen erklingt, das euch kerzengerade hochfahren lässt. Ein geflecktes Raubtier, das einer Hyäne ähnelt, hat sich auf die Taratze gestürzt und in ihrem Fell festgekrallt. Fauchend reißt die Bestie ihr Maul auf, um ihre Fänge in den Hals der Taratze zu schlagen. Bevor sich die zwei Zahnreihen schließen können, greift die Taratze mit ihren Händen Ober- und Unterkiefer der Bestie und biegt beide auseinander. Ein hässliches Knirschen ertönt, als Kiefer und Genick der Hyäne brechen. Als wäre dies ein Signal gewesen, stürzen weitere der gefleckten Bestien aus dem Unterholz.. Der einzige sichere Ort scheint das Haus zu sein.*

### **SL:**

Die Charaktere können natürlich sofort dazu übergehen, sich gegen die Hyänen zur Wehr zu setzen, aber es ist klüger, den Kampf im Haus auszutragen, da durch die Türe jeweils nur eine einzige Hyäne passt.

## Hyänen (1 pro Charakter)

**AtF:** --; **AtN:** 10; **Ini:** 11; **ML:** 16; **Pa:** 11; **LE:** 30/- 8/-15; **ME:** --; **BLa:** 5 m/sec.

### Schutz:

Fell (SF: 2)

### Schaden:

Biss: 3W (3-18)

Sobald die Hälfte der Hyänen besiegt ist, könnt ihr die Situation mit folgendem Text dramatischer gestalten. Dies gilt natürlich nur dann, wenn der Kampf in der Baracke geführt wird.

*Ihr seid schon ein wenig matt vom Kämpfen, als euch ein Schrei aus dem Nebenraum herumfahren lässt.*

*Als ihr nach nebenan stürmt, seht ihr, dass sich das Hyänenrudel gespalten hat und der Rest nun durch das Fenster eindringt. Die erste Bestie muss die einohrige Taratze überrascht haben, denn das Tier hat sich auf ihrem Rücken festgekrallt und in die Schulter nahe des Halsansatzes verbissen. Die anderen Spieler, die sich im Raum aufhalten, wehren sich mit blanker Klinge gegen die anderen Bestien.*

### SL:

Sobald die Hyänen auf ein Viertel ihrer Anzahl reduziert sind oder ihr Moralcheck misslingt, ziehen sie sich zurück. Der Kampf hat jedoch Opfer gefordert:

*Ihr habt die Hyänen besiegt, doch der Kampf hat auch auf eurer Seite zwei Opfer gefordert. Drokar, der durch die Säure der fleischfressenden Pflanzen geschwächt war, konnte nicht mit voller Kraft kämpfen und fiel schon sehr bald den Bestien zum Opfer. Die einohrige Taratze erlag bald darauf ebenfalls ihren Verletzungen, da die Hyäne, die auf ihren Rücken gesprungen war, ihr mit dem kräftigen Gebiss das Genick gebrochen hatte.*

*Rotschwanz und Flinke Krallen fiefen leise, während sie den Kopf des gefallen Gefährten auf ihre haarigen Schenkel betten. Ihre Körper zucken, als ob sie weinen würden.*

*Arzak greift die Hände seines toten Gefährten und legt ihm diese überkreuzt auf die fellbedeckte Brust. Einen Moment lang lässt er seine Hand auf denen seines gefallenen Artgenossen liegen und drückt diese fest: "Wir sehen uns in Nuwadir!"*

### SL:

Durch den Kampf wurde eine der Hyänen gegen den Tresor geschleudert, dessen Tür jetzt zwar verbogen ist, sich durch die Gewaltanwendung aber geöffnet hat. Wenn die Charaktere die Tür in der Wand untersuchen, lest ihnen den folgenden Text vor:

*Die metallisch glänzende, quadratische Türe mit dem seltsamen Kegel in der Mitte lässt sich nun mühelos öffnen.*

*Das Ganze scheint eine Art winziger Lagerraum zu sein, denn in seinem Innern findet ihr eine Schachtel mit Nahrung, eine andere mit seltsamen Stiften aus einem gelblichen Metall, eine eigenartig gebogene Keule mit einem Loch im schmalen Griff und eine Art großes Tuch aus einem faserigen Material, auf dem das Tal, und einige seltsame Linien und Symbole eingezeichnet sind.*

**SL:**

Die Schachtel mit Nahrung ist ein Paket mit Notrationen, die zweite Schachtel enthält Patronen (seltsame Stifte) für die Pistole (eigenartig gebogene Keule). Das "große Tuch" ist eine militärische Karte des Tales, in dem Minenfelder, Selbstschussanlagen, Baracken (von denen die meisten nicht mehr stehen), Tauchbecken und die unterirdische Schießbahn eingetragen sind.

Wenn die Charaktere die Karte genauer in Augenschein nehmen, sagt euren Spielern, dass das auffälligste Merkmal auf dem Tuch eine rote Linie ist, die bis hinter den Taleingang führt.

*Ihr versucht gerade die Symbole auf dem faserigen Tuch zu deuten, als ihr hinter euch eine wohlbekannte Stimme hört.*

*"So sieht man sich also wieder", tönt Grath, der plötzlich im Türrahmen steht. Von seinem Trupp haben neben Nerk nur noch acht Leute die Rache der Geister überlebt.*

**SL:**

Selbst wenn die Spieler nicht wollen, dass sich Grath und Nerk ihrer Gruppe anschließen, werden sie nicht umhin kommen, die beiden in ihrer Nähe dulden zu müssen. Grath hat nämlich erkannt, dass seine Überlebenschancen größer sind, wenn er die wesentlich feineren Sinne der Taratzen und Wulfanen in Anspruch nimmt. Die anderen in seiner eigenen Gruppe interessieren Grath nicht, ihm geht es nur um sein eigenes Leben. Bei einer Ablehnung der SCs ignorieren die beiden diese einfach und bleiben.

## **Kapitel 5: Nächtliches Abenteuer**

Während der Nacht macht sich Navok auf die Suche nach Tieren, mit denen er seinen Blutdurst stillen kann. Jedem Charakter muss eine Probe gegen seine Wahrnehmung gelingen, um durch das leise Rascheln von Navoks Umhang aufzuwachen.

*Ein leises Rascheln lässt euch hochfahren. Im Gegenlicht des Mondes seht ihr, wie Navok sich behände durch das geborstene Fenster nach draußen schwingt.*

### **SL:**

Die Charaktere können versuchen, Navok zu folgen, doch sie werden ihn schon bald aus den Augen verloren haben. Lasst eure Spieler dennoch einige Fertigungs- und Attributproben durchführen, einfach um sie bei Laune zu halten. Wenn ihr von dem Spielchen genug habt oder die Spieler schon zu maulen beginnen, wann denn nun endlich etwas passiert, lasst sie eine um -3 erschwerte Probe gegen ihre Wahrnehmung durchführen, um im Dunkeln etwas zu erkennen. Wenn die Probe gelingt, geschieht folgendes:

*Nach einer Weile taucht Navok in die Büsche ab und ihr folgt ihm an derselben Stelle ins Dickicht. Links von euch könnt ihr einen schmalen Wildpfad erkennen, auf dem sich schnelle Schritte entfernen. Ihr folgt dem Geräusch, das jedoch bald schon verklungen ist. Die Vegetation ist hier einfach zu dicht, um mithalten zu können.*

### **SL:**

Lasst die Spieler eine um -3 erschwerte Orientierungs- bzw. Wahrnehmungsprobe machen. Die Charaktere, denen die Probe misslingt, haben sich hoffnungslos verirrt, die anderen SCs wissen zwar noch, wo sie sich ungefähr befinden, haben aber ihre Gefährten aus den Augen verloren. Der nachfolgende Text ist für die "verirrten Schäfchen":

*Schon bald nachdem die Schritte verklungen sind, dämmert es euch, dass ihr euch hoffnungslos verlaufen habt. Obwohl Loona (der Mond) voll am Himmel steht, sieht es für euch überall gleich aus. Büsche und Bäume sind nichts weiter als formlose Schatten. Plötzlich schält sich aus den Bäumen eine Gestalt hervor, die ebenso finster wirkt wie die Nacht um euch herum. Navok ist es nicht, dafür ist die Gestalt zu groß. Instinktiv weicht ihr zurück, als sie drohend näher kommt, doch da legt sich plötzlich kalter Stahl an eure Kehlen...*

### **SL:**

Bei dem Schatten handelt es sich um Rufor, einem der Leute aus Graths Trupp. Sein Kumpan Frexar, ein untersetzter Mann mit einem spitz zulaufenden Raubvogelgesicht und einige andere aus Graths Gruppe haben sich von hinten an die SCs herangeschlichen und bedrohen sie nun mit ihren Dolchen. Sie wollen sich an den SCs dafür rächen, dass einige von ihnen Grath nicht aufnehmen wollten (in der ursprünglichen Handlung hatten Rufor und Frexar andere, nicht minder niedere Absichten). Es könnte zum Kampf kommen.



### Rufor (Mensch; Dilettant)

**AtF:** 14; **AtN:** 15; **Ini:** 14; **ML:** 13;  
**Pa:** 13; **LE:** 28/-7/-14; **ME:** 10/-3/-5;  
**BLa:** 5 m/sec.

**Schutz:**

Lederrüstung (SF: 2)

**Schaden:**

Dolch 1W (1-6)

### Frexar (Mensch; wenig erfahren)

**AtF:** 11; **AtN:** 13; **Ini:** 10; **ML:** 12; **Pa:** 14;  
**LE:** 19/-5/-10; **ME:** 12/-3/-6; **BLa:** 6 m/sec.

**Schutz:**

Lederrüstung (SF: 2)

**Schaden:**

Kurzsword: 1W+3 (4-9)



### Graths Gruppe (1 pro Charakter; Menschen; kaum erfahren)

**AtF:** 12; **AtN:** 13; **Ini:** 12; **ML:** 9; **Pa:** 14; **LE:** 16/-4/-8; **ME:** 7/-2/-4; **BLa:** 5 m/sec.

**Schutz:**

Wattierter Waffenrock (SF: 1)

**Schaden:**

Dolch 1W (1-6)

Sobald Rufor oder Frexar fallen, wird für den Rest von Graths Gruppe ein Moralcheck erforderlich. je nachdem, ob dieser gelingt oder nicht, kann es sein, dass sich die Anzahl der Gegner verringert, weil diese ihr Heil in der Flucht suchen. Sollte sich das Blatt zum Nachteil der Charaktere wenden, so bekommen sie Hilfe von unerwarteter Seite:

*Einige von euch sehen, wie sich einer von Graths Kumpanen von hinten an einen eurer Begleiter heranschleicht, um ihm seinen Dolch in den Rücken zu stoßen. Ihr anderen könnt nicht eingreifen, da ihr selber in Kämpfe verwickelt seid, doch da bekommt ihr Hilfe von unerwarteter Seite: eine hagere, schattenhafte Gestalt springt aus den Büschen hervor und greift mit ihrer klauenartigen Hand nach dem Gelenk des hinterhältigen Angreifers. Das Knacken der Knochen ist trotz des Kampfflärmes überdeutlich zu vernehmen. Durch den Schmerzensschrei des hinterhältigen Schurken werden nun auch die anderen Kämpfer auf die unheimliche Erscheinung aufmerksam. Der Schatten fährt unter eure Gegner wie ein Racheengel. Bevor diese sich versehen, sinken zwei von ihnen lautlos zu Boden.*

**SL:**

Nach diesem Ereignis könnt ihr entweder den Kampf mit den restlichen Leuten aus Graths Gruppe weiterführen, oder ihr lasst diese schreiend das Weite suchen. Egal, ob die SCs nun siegreich sind oder die Gegner flüchten, lest euren Spielern anschließend den folgenden Text vor:



*Nachdem eure Gegner besiegt oder in die Flucht geschlagen sind, nähert sich der geheimnisvolle Helfer eurer Gruppe. Als er eine Stelle durchschreitet, in der das Mondlicht durch das dichte Blätterdach scheint, erkennt ihr das mumienhaft vertrocknete Gesicht von Navok. An seinen Lippen klebt Blut.*

**SL:**

Nun ist es an der Zeit für ein wenig Rollenspiel. Die Spieler wird natürlich – trotz der Hilfe – interessieren, warum sich Navok nachts hinaus geschlichen hat. Immerhin ist dieses Verhalten verdächtig genug. Navok kann diese Zweifel jedoch zerstreuen. Er war auf der Jagd nach kleinen Tieren, mit denen er seinen Blutdurst stillen konnte, doch der Kampf hat ihm eine etwas bessere Möglichkeit eröffnet. Navok ignoriert angewiderte Reaktionen einzelner SCs einfach. Er ist es gewohnt. Der Blutgeruch scheint aber nicht nur den Nosfera angelockt zu haben.

*Plötzlich erklingt über euch ein flatterndes Geräusch und lässt euch nach oben blicken. Angst schnürt euch die Kehle zu, als ihr im Gegenlicht des vollen Mondes erkennt, dass es sich dabei um dieselben Fledermäuse handelt, die am Eingang des Tales die Taratze ausgesaugt haben: Bateras!*

## **Bateras (3 Stk. pro Charakter)**

**AtF: 7 AtN: 9 Ini: 12 ML: 8 PA: 12 LE: 10**

### **Schutz:**

keiner (SF: 0)

### **Schaden:**

Biss: 1W (1-6); Blut saugen: W3 (1-3) pro KR; Ultraschallangriff (Betäubung)

Bateras können sich relativ flink auf dem Boden fortbewegen, indem sie ihre Flügelspitzen dazu verwenden. In diesem Fall laufen sie auf ihr Opfer zu, betäuben es mit ihrem Ultraschallschrei und springen es anschließend an.

Sobald die Bateras besiegt sind, tauchen Grath und die anderen auf.

*Kaum habt ihr die Bateras besiegt, ertönt hinter euch eine Stimme: "Was ist denn hier los?"*

*Es ist Grath!*

*Als er die Leichen von Rufor, Frexar und den anderen sieht, schaut er euch misstrauisch an: "Was ist mit Rufor und Frexar geschehen?"*

### **SL:**

Lasst zunächst einmal die Spieler auf eine Lösung kommen. Sollte ihnen keine einfallen, springt Navok für sie in die Bresche:

*"Deine Leute wurden von Bateras angegriffen", hilft euch Navok aus eurer Verlegenheit. "Wir haben die Schreie gehört und wollten helfen, da sind die Viecher auch über uns hergefallen."*

*Grath ist anzusehen, dass er dem Nosfera keinen Glauben schenkt. Zum Glück sind auf den Toten zu viele Batera-Bissspuren, als dass die Schwert- und Dolchwunden auf den Körpern noch eindeutig als solche hätten identifiziert werden können.*

*"Na gut", grollt Grath, "legen wir uns schlafen. Bei Tagesanbruch sehen wir weiter."*

### **SL:**

Die Spieler haben nun zwei Möglichkeiten: Entweder begeben sie sich an der Oberfläche in Richtung Talausgang, wobei es regelmäßig zu Zufallsbegegnungen kommt, oder sie untersuchen, was es mit der roten Linie auf der Karte auf sich hat.

In ersterem Fall könnt ihr nach einer Weile direkt zu Kapitel 7 "Verraten und Verkauft..." übergehen, in letzterem geht es unten weiter.

## **Kapitel 6: Im Untergrund**

Dieses Kapitel müsst ihr nur dann durchspielen, wenn die Spieler hinter das Geheimnis der roten Linie auf der Karte kommen wollen.

*Endlich habt ihr den Punkt erreicht, an dem die rote Linie auf der Karte beginnt, aber um euch herum befinden sich nur die steilen Felswände sowie einige Büsche, Felsen, Geröll und Bäume. Ihr seht nichts, was auch annähernd einem Pfad oder einer Schneise ähnelt, die zum Talausgang führt.*

### **SL:**

Die Charaktere könnten auf die Idee kommen, nach Merkmalen zu suchen, die den vermeintlichen "Pfad" in die Freiheit kennzeichnen. Lasst sie alle paar Minuten die eine oder andere Wahrnehmungsprobe durchführen. Gelingt die Probe, so finden die Charaktere etwas.

*Als ihr einige Felsen genauer untersucht, fällt euch auf, dass es zwischen diesen metallisch aufblitzt. Als ihr gemeinsam das Geröll beiseite räumt, findet ihr eine etwas im Boden, das ihr unschwer als eine Art Türe identifizieren könnt. Es handelt sich dabei um zwei im Boden eingelassene Metallplatten, von denen eine leicht offen steht und den Blick auf eine Treppe frei gibt, die in die Tiefe führt. Euer Triumphschrei macht die anderen auf euch aufmerksam, aber auch andere, ungebetene Gäste, haben diesen Schrei vernommen, wie ihr an dem Fauchen aus dem euch umgebenden Dickicht erkennen könnt: Hyänen !*

## **Hyänen (1 pro Charakter)**

Diese Hyänen haben die gleichen Werte wie jene in Kapitel 5.

Sobald das Hyänenrudel um die Hälfte reduziert ist, ziehen sich die Tiere vorerst zurück, aber verhaltenes Fauchen und Knurren aus dem umgebenden Dickicht weist darauf hin, dass noch mehr von den Bestien vorhanden sind, und dass sich ein wesentlich größeres Rudel sammelt, gegen das die Charaktere selbst mit Graths Unterstützung einen Kampf nicht überleben würden (Grath würde die SCs ohnehin im Stich lassen, da ihm sein eigenes Wohlergehen am wichtigsten ist).

*Als ihr die anderen herbeiwinkt, um sie durch das Loch im Boden zu lotsen, scheint deren Gerenne den Jagdinstinkt der Hyänen auszulösen, denn mit Fauchen und Knurren brechen sie aus dem Dickicht hervor. Einige aus beiden Gruppen sind zu langsam und werden von den Biestern in Stücke gerissen.*

*Ihr beeilt euch, die Überlebenden in Sicherheit zu bringen, damit diese nicht das Schicksal der armen Teufel teilen müssen. Plötzlich werdet ihr von Grath mit aller Wucht die Treppe heruntergestoßen. Ehe ihr es verhindern könnt, schlägt der Koloss die Türe zu.*

*Auf eure Proteste, dass noch welche draußen sind, meint Grath ohne jede Gefühlsregung: "Die sind schon Hyänenfutter."*

*Dumpf hört ihr durch die Türe, wie jemand in Todesangst ruft: "Lasst mich rein, lasst mich rein! Sie sind schon ganz dicht hinter mir!"*

*Sekunden später hört ihr ein dreifaches Fauchen, gefolgt von dem Geräusch reißenden Fleisches und einem entsetzlichen Schmerzensschrei, der kurz darauf verstummt.*

*"Seht ihr", meint Grath mit einem zynischen Grinsen im Gesicht, "Hyänenfutter!"*



### **Unterirdische Schießbahn**

Die Charaktere befinden sich nun in einem kurzen Gang, an dessen Ende sich eine weitere Metalltüre befindet. Dahinter liegt die Schießbahn. Sie diente ursprünglich zum Austesten neu entwickelter Waffen von der Pistole bis zur Panzerfaust.

*Nachdem die entsetzlichen Todesschreie derer Verklungen sind, die Grath gewissenlos den Hyänen geopfert hat, stellt ihr fest, dass ihr euch in einem schmalen Gang befindet, der sich wenig später zu einem etwa einen Steinwurf (10 m) breiten und schätzungsweise fünf Speerwürfe (1 km) langen Raum ausweitet. Links und rechts an den Wänden seht ihr Stapel von Kisten aus einem ähnlich faserigen Material wie das Tuch mit den Symbolen (die militärische Karte), nur ist es fester und von brauner Färbung. Auch Holzkisten sind darunter. Als ihr den Inhalt untersucht, findet ihr seltsame tellerförmige Objekte, Metallstifte wie in dem Lagerraum in dem Haus, wo ihr zum ersten Mal von den Hyänen überfallen wurdet sowie verschieden lange, gerade und gebogene Keulen. Einige von ihnen sehen den Schutzwaffen der Rojaals ähnlich. In einigen der Kisten findet ihr auch eigenartige, lange, schwere Rohre.*

#### **SL:**

Bei den Kisten handelt es sich um Pakete mit Munition, Teller- bzw. Tretminen und Waffen. Die "seltsamen langen Rohre" sind Panzerfäuste.

Wenn die Charaktere irgendwelche Knöpfe drücken und Hebel ziehen, oder den Inhalt der Kisten in die Hand nehmen, so lasst sie gewähren. Würfelt dabei ein Mal mit 2W bei einem Ergebnis von 2-7 passiert überhaupt nichts. Bei einem Ergebnis von 8 oder höher haben die Charaktere den Zeitzünder einer Mine scharf gemacht oder gar die Selbstzerstörungsanlage aktiviert. In beiden Fällen könnt ihr den Spielern den folgenden Text vorlesen:

*Irgendetwas hat sich getan. Ihr wisst nicht, wie Ihr das geschafft habt, aber plötzlich ertönt ein regelmäßiges Piepen von dem tellerförmigen Ding/der Wand und an einer zuvor dunklen Fläche sind seltsame, rot leuchtende Zeichen aufgetaucht, die sich in regelmäßigen Zeitabständen bewegen und dabei blinken.*

#### **SL:**

In der Schießbahn finden keine besonderen Ereignisse statt, wenn man einmal davon absieht, dass die Charaktere mit ihrer Untersuchung einen "Knalleffekt" auslösen können.

## **Kapitel 7: Verraten und verkauft...**

*Als ihr das Dunkel des langen Ganges durch die Luke verlasst, atmet ihr erleichtert auf. Der Gang hat euch bis hinter das Tal des Todes geführt. Ihr habt den Weg in die Freiheit gefunden.*

*Bevor ihr euch jedoch der neu gewonnenen Freiheit erfreuen könnt, springt (Navok, Grath, Nerk – wählt einen der drei aus) auf und schwenkt ein Kleidungsstück.*

*"Da ist unser Mann!", rufen einige Rojaals und stürmen mit aufgepflanzten Bajonetten auf euch zu. Ihr seid zu fassungslos über den Verrat, als dass ihr euer Heil in der Flucht suchen könntet.*

*Zu allem Überfluss taucht auch noch der Gen'rel auf und eröffnet euch, dass der Preis für das Überleben des Todesspieles keineswegs eure Freiheit war. Dies war nur eine Lüge, um die Teilnehmer zu motivieren. Höhnisch erklärt euch der Gen'rel, dass das Sklavenspiel einzig und alleine dazu dient, die kräftigsten und zähesten Sklaven auszusuchen, weil nur diese einen guten Preis auf dem Sklavenmarkt in Plymeth erzielen.*

*In ohnmächtiger Wut müsst ihr euch eure Waffen und die Rüstungen wieder abnehmen lassen, bevor man euch in Ketten legt und an einen fetten Kerl mit Fistelstimme verschachert.*

### **SL:**

Sind Grath oder Nerk die Verräter, so werden diese sich ebenso hintergangen fühlen wie die Charaktere, wobei es Grath weniger ausmacht. Er hatte etwas in der Richtung schon geahnt. Ist Navok der Verräter so hören die Charaktere seine Stimme in ihren Köpfen. Lest ihnen in diesem Fall folgenden Text vor.

*Ein leises Wispern erfüllt eure Köpfe, das sich langsam zu einer Stimme verfestigt: Navoks Stimme.*

*"Verzeiht meinen Verrat", wispert es in euren Köpfen. "Aber ich hatte keine andere Wahl. Der Gen'rel hält meine Frau und mein Kind gefangen und hat mit ihrem Tod gedroht, wenn ich euch nicht hintergehe."*

## **Weiterführung des Abenteuers**

### *Finale I*

*Durch den Verrat aus euren eigenen Reihen seid ihr an den Sklavenhändler Emroc verschachert worden. Nun werdet ihr in Ketten einem ungewissen Schicksal entgegen geführt, das sich in der Hafenstadt Plymeth erfüllen wird.*

### **SL:**

Sollten die Charaktere aus Versehen den Zeitzünder einer Mine oder gar die Selbstzerstörungsanlage aktiviert haben, so lest ihnen den folgenden Text vor:

*Eine Stunde, nachdem ihr Saamton verlassen habt, ertönt ein ohrenbetäubender Knall, der euch alle herumfahren lässt. Dort, wo sich ungefähr das Tal des Todes befindet, steigt im rötlichen Widerschein von flackerndem Feuer eine gewaltige Rauchsäule in die Höhe.*

*Der fette Emroc flucht lautstark, als er seine lukrativste Quelle für Sklaven in Flammen aufgehen sieht. Dann zuckt er resigniert mit den Schultern und wendet sich von der Rauchsäule ab: "Et fa comu fa – Es ist, wie es ist."*

**SL:**

Das folgende Ende findet unabhängig davon statt, ob das Tal des Todes in die Luft fliegt oder nicht.

*Dreißig traurige Gestalten, die einem ungewissen Schicksal und einem Leben in Sklaverei entgegen getrieben werden, machen sich nun auf den Weg nach Plymeth, und ihr seid ein Teil davon.*

*Trotz allem wisst ihr: so lange ihr noch am Leben seid, besteht Hoffnung für euch, eure Freiheit wiederzuerlangen...*

**SL:**

Dieses Finale folgt der Romanhandlung. Aufgrund des Verrates in den eigenen Reihen sind die Charaktere an den Sklavenhändler Emroc, einen fettleibigen Eunuchen, verkauft worden und sind nun zum Sklavenmarkt von Plymeth (Plymouth) unterwegs, wo sie weiterverkauft werden sollen.

Wenn ihr die Romanhandlung kennt, könnt ihr diese mit den Spielercharakteren anstelle von Matthew Drax und Aruula weiterführen. Natürlich könnt ihr die ganze Geschichte auch in eine ganz andere Bahn laufen lassen. Alles in allem eignet sich dieser Schluss hervorragend dazu, eine Kampagne anzufangen.

***Finale II***

*Waffenklirren, die Stimmen aufgebrachter Menschen und der immer wieder erschallende Ruf "Nieder mit dem Gen'rel und seinen Schergen !" lassen die Rojaals herumfahren. Den Rufen und den Kampfgeräuschen nach zu urteilen ist offenbar ein Aufstand ausgebrochen. Mit einem Fluch auf den Lippen machen die Rojaals kehrt, um ihren bedrängten Kameraden zu helfen. Euch scheinen sie vollkommen vergessen zu haben. Die ideale Gelegenheit, sich aus dem Staub zu machen und diesen ungastlichen Ort ein für alle Mal zu verlassen.*

**SL:**

In diesem Finale haben einige Rojaals einen Aufstand angezettelt und etliche der Gefangenen befreit, da sie die Grausamkeit und den brutalen Führungsstil des Gen'rels nicht mehr ertragen. Da alle Rojaals abgelenkt sind, gibt dies den Charakteren die Möglichkeit, aus Saamton zu entkommen. Dieses Finale solltet ihr verwenden, wenn ihr nicht vorhabt, dieses Abenteuer als Ausgangsbasis für eine Kampagne zu verwenden.

### **Erfahrung**

Hier findet ihr eine Liste der Aktionen, die den Spielern Erfahrung in Form von Abenteuern einbringen. Für das Bestehen von "Das Sklavenspiel" erhält jeder Spieler ein volles Abenteuer. Die Zehntel-Abenteuer werden teilweise nach persönlicher Leistung auf die betreffenden Spieler verteilt, die sich daran beteiligt haben. So kann es durchaus vorkommen, dass nur ein oder zwei Spieler auf die Idee kommen, den Punkt "Arzaks Argument gegen ihn selbst verwenden" im Abenteuer einzusetzen. Andere Punkte, wie z.B. den "Garten des Todes überleben" betrifft die gesamte Gruppe, sodass jeder Spieler ein Zehntel-Abenteuer für dieses Ereignis erhält.

<b>Aktion/Situation</b>	<b>Abenteuer</b>
Das "Sklavenspiel" überleben (Das Abenteuer bestehen)	1
Den ersten Kampf mit den Rojaals überstehen	1/10
Navok gegen Grath beistehen	1/10
Arzak und Drokar davon überzeugen, die Taratzen als Verbündete zu akzeptieren	1/10
Arzaks Argument "Zusammenhalten" gegen ihn selbst verwenden	3/10
Den Minenfeldern aus dem Weg gehen	1/10
Den "Garten des Todes" mit den fleischfressenden Orchideen (Schnapper) überleben	2/10
Den Kampf mit den Bateras bestehen	1/10
Den Kampf gegen die Hyänen bestehen	1/10
Den Inhalt des Tresors der in Baracke finden	1/10
Der roten Linie auf der militärischen Karte nachgehen	1/10
Graths Truppe trotz allem, was vorgefallen ist, in die Gruppe aufnehmen	1/10
Den Kampf mit Rufor und Frexar bestehen	1/10
Den Zugang zur unterirdischen Schießbahn finden	1/10
Die Selbstzerstörungsanlage der Schießbahn aktivieren	3/10
Von Vergeltung gegen den Verräter absehen, auch bei Grath oder Nerk	3/10

---

<b>Volle Abenteuer</b>	<b>1</b>
<b>Viertel-Abenteuer</b>	<b>0</b>
<b>Halbe Abenteuer</b>	<b>0</b>
<b>Zehntel-Abenteuer</b>	<b>22</b>

## Kapitel 14: Anhänge



### 14.1. Glossar

Hier werden noch einmal die wichtigsten Begriffe der MADDRIX-Serie und des Rollenspiels in alphabetischer Reihenfolge aufgeführt und erklärt.

#### **Abenteuer**

Jede Geschichte, die von der *SL* geführt wird und an der die Spielercharaktere teilnehmen. Andererseits aber auch ein Maßstab für die Erfahrung der SCs. Als Erfahrung gibt es zehntel-, viertel-, halbe und volle Abenteuer.

#### **ASW**

Außersinnliche Wahrnehmung. Die meisten telepathischen und empathischen Wahrnehmungsfähigkeiten fallen unter diese Kategorie; siehe auch ESP.

#### **Angriffe**

Ein beliebiger Angriff, der bewaffnet, unbewaffnet oder mit einer Schusswaffe erfolgen kann

#### **Angriff, Fernkampf (AtF)**

Der Fernkampfwert eines Charakters. Gegen diesen muss der Spieler würfeln, wenn sein Charakter mit einer Fernkampfwaffe (ein Bogen, eine Schleuder, ein LP-Gewehr etc.) einen Angriff durchführt.

#### **Angriff, Nahkampf (AtN)**

Der Nahkampfwert eines Charakters. Gegen diesen muss ein Spieler würfeln, wenn sein Charakter mit einer Nahkampfwaffe (ein Schwert, ein Kampfstab, die bloße Faust etc.) einen Angriff durchführt.

#### **Attributprobe**

Ein Spieler muss mit drei Würfeln kleiner oder gleich dem Attributswert seines Charakters würfeln, damit die Probe gelingt.

#### **Ausfall**

Eine Serie von Angriffen, denen der Gegner zunächst einmal nur beikommen kann, indem er sie pariert. Es handelt sich im Grunde um das berühmte "den Gegner mit Hieben eindecken."

#### **Benommenheit**

Sinkt die Lebensenergie eines Charakters auf 5 Punkte oder weniger, aber nicht auf Null, so gilt der Charakter als benommen. Er ist durch den Verlust seiner Lebensenergie (durch Blutverlust, Überanstrengung etc.) so sehr geschwächt, dass er zu keiner anderen Handlung mehr fähig ist als gegen die drohende Bewusstlosigkeit anzukämpfen.

#### **Bestätigungswurf**

Eine Probe, die von Charakteren durchgeführt wird, deren Attribute, Fertigkeiten oder Psi-Kräfte einen Wert von 16 oder höher aufweisen.

Ein Wert von 16 und mehr stellt technisch gesehen einen automatischen Erfolg dar. Aber da niemand absolut perfekt ist, muss dieser automatische Erfolg bestätigt werden.

Würfelt ein Spieler mit so hohen Werten bei seinem Bestätigungswurf eine 16, 17 oder 18, so ist dessen Probe dennoch misslungen.

**Bewusstlosigkeit**

Sinken Lebens- oder Mentalenergie auf Null oder weniger, so gilt der Charakter zunächst einmal als bewusstlos.

**Charisma (CH)**

Die persönliche Ausstrahlung, das Aussehen und das diplomatische Geschick eines Charakters

**Christopher-Floyd**

Ein rund 8 km durchmessender Komet, der in den MADDRAX-Romanen am 08. Februar 2012 im Baikalsee in Russland aufschlägt und die Erde verwüstet

**ESP**

Extra Sensory Perception; die englische Abkürzung für ASW (= Außersinnliche Wahrnehmung)

**Fehlschlag**

Es wurde bei einer Probe ein Wert von 16, 17 oder 18 erzielt. Die durchgeführte Aktion misslang.

**Fernkampf**

Jeder Kampf, der mit einer Schuss-, Wurf- oder Schleuderwaffe durchgeführt wird, zählt als Fernkampf (wenn jemand einen Gewehrkolben als Keule verwendet, oder einem Gegner mit einem Langbogen eins überzieht, ist dies natürlich ein Nahkampf).

**Fertigkeitsgruppe**

Oberbegriffe wie Auftreten oder Körperbeherrschung, unter denen verschiedene Fertigkeiten zusammengefasst werden können

**Fertigkeitsprobe**

Ein Spieler muss mit drei Würfeln kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert seines Charakters würfeln, damit er die Fertigkeit erfolgreich anwendet.

**Finte**

Einen Angriff vortäuschen, um den Gegner dazu zu verleiten, seine Deckung fallen zu lassen

**Geschick (GE)**

Die Geschicklichkeit und Fingerfertigkeit eines Charakters

**Handgemenge**

Ein Nahkampf, bei dem beide Gegner Körperkontakt haben. Eine Schlägerei ist ebenso ein Handgemenge wie ein sportlicher Ringkampf.

**Handout**

Informationen zum gegenwärtigen Abenteuer, das der Spielleiter den Spielern aushändigt (engl.: "to hand out"). Dies können Karten oder Nachrichten sein, die die Charaktere von anderen Spielfiguren erhalten oder einfach nur Sichthilfen (eine kleine Zeichnung, die zeigt, was die Figuren der Spieler sehen).

**Held**

Anderer Begriff für Spielercharakter oder SC. Es ist im Sinne von "Romanheld" zu verstehen

**Heldenpunkt (Hp)**

Eine Möglichkeit für die Spieler, mindestens einmal während eines Abenteuers die Regeln zu ihren Gunsten zu beugen oder ihre Charaktere Taten vollbringen zu lassen, zu denen sie normalerweise nicht fähig wären. Da Heldenpunkte ein äußerst wirkungsvolles Machtinstrument in den Händen der Spieler darstellt, ist ihre Verfügbarkeit begrenzt (Mindestens 1 Hp, maximal 3)

**Initiative (Ini.)**

Dieser Wert gibt an, wer in einem Kampf zuerst Handeln darf. Dies ist in der Regel der Charakter mit der höchsten Initiative.

**Intelligenz (IN)**

Wissen, Lernvermögen und Kombinationsgabe eines Charakters

**Koma**

Ein tiefschlafähnlicher Zustand, aus dem man eine Person nur sehr schwer wecken kann. Ein Charakter fällt ins Koma, wenn er mindestens ein Viertel seiner Lebens- oder Mentalenergie im negativen Bereich verloren hat.

**Konstitution (KO)**

Die Ausdauer und Widerstandskraft eines Charakters gegen Verletzungen, Krankheiten und Gifte

**Kontaktkräfte**

Psi-Kräfte, die eine Berührung des Zieles erfordern, damit die Kraft wirken kann. Im Kampf ist ein erfolgreicher Nahkampfangriff erforderlich, um das Ziel zu berühren.



**Kriegsmeister**

Anführer einer Armee der Nordmänner

**Lauschen**

Jede Form der Telepathie wird in bei MADDRAX als *Lauschen* bezeichnet.

**Lauscher**

Jemand mit telepathischen Kräften

**Mächtiger**

Ein Telekinet

**MADDRAX**

Romanserie des Bastei Verlags. Sie spielt auf einer zukünftigen Erde, die durch einen Kometeneinschlag verwüstet wurde. Auch Name des Titelhelden der Serie; siehe Matthew Drax

**Magie**

Die in die Primitivität zurückgefallenen Bewohner des MADDRAX-Universums besitzen zum Teil Psi-Kräfte. Da sie deren Funktionsweise nicht verstehen, bezeichnen sie diese oft als "magische Kräfte".

**Magieprobe**

Ein Spieler muss mit drei Würfeln kleiner oder gleich dem Fertigkeitswert der Psi-Kraft seines Charakters würfeln, damit er diese erfolgreich einsetzen kann.

**Matthew Drax**

Hauptperson der MADDRAX-Serie, die durch die Energie des Kometen "Christopher-Floyd" 504 Jahre in die Zukunft geschleudert und von einem Barbarenstamm gerettet wird. Die Lauscherin (Telepathin) Aruula gibt ihm den Namen MADDRAX, eine Verballhornung des Namens Matt Drax.

**Mehrbegabte**

Alle Personen, die mindestens eine Psi-Kraft besitzen

**Meister der Erde**

Die Anführer der Nordmänner

**Mentale Angriffe**

Übergeordneter Begriff, der alle telepathischen und empathischen Kräfte (z.B. Vorschlag) zusammen fasst, die nicht der Kategorie ASW/ESP angehören.

**Mentales Ausbrennen**

Wenn ein Charakter eine Psi-Kraft so oft oder langanhaltend anwendet, dass seine Mentalenergie in den negativen Bereich sinkt, bricht er bewusstlos oder tot zusammen oder er fällt in ein Koma. Dieser Effekt, der durch das Überstrapazieren mentaler Fähigkeiten entsteht, wird als "mentales Ausbrennen" bezeichnet.

**Moral (ML)**

Bei diesem Wert handelt es sich um die Kampfmoral eines Charakters. Sie stellt gewissermaßen dessen Mut dar.

**Moralbegriff**

Erklärende Bedeutung für den Moralwert. So steht ein Moralwert von 4 für "feige", einer von 10 für "wachsam" und einer von 14 für "mutig".

**Moralcheck (MC)**

Ein Moralcheck wird immer dann durchgeführt, wenn ein Charakter in eine Situation gerät, bei der ihn der Mut verlassen kann. Der Moralcheck ist im Grunde nichts weiter als eine Probe gegen den Moralwert des Charakters. Bei jedem misslungenen Moralcheck sinkt der Moralwert des Charakters um 1W (1-6) Punkte.

**Mutant**

Ein Mensch oder ein Tier dessen Erbgut entweder durch natürliche Evolution oder den Einfluss von Strahlung, Bakterien oder Chemikalien verändert wurde. Taratzen und Wulfanen sind ebenso Mutanten (Taratzen haben sich aus Ratten entwickelt und Wulfanen waren ursprünglich Menschen, bei denen sich wölfische Merkmale herausgebildet haben) wie die Guule und die Nosfera, die vom genetischen Ursprung her zu den Menschen zu zählen sind.

**Nahkampf**

Der übliche Nahkampf mit einer Hieb- oder Stichwaffe. Beide Gegner sind selten mehr als ein bis anderthalb Meter voneinander getrennt.

**Nahkampf mit weitreichenden Waffen**

Diese Art des Nahkampfes findet in der Regel mit Zweihandschwertern, Speeren, Spießen und Lanzen statt. Die Gegner stehen oft mehrere Meter auseinander, da sie Platz benötigen, um ihre unhandlichen Waffen zu schwingen.

**NSC**

Nicht-Spielercharakter. Alle Spielfiguren, die vom Spielleiter geführt werden

**Parade (Pa)**

Der Verteidigungswert eines Charakters, um eingehende Angriffe mit der Waffe oder einem Schild abzuwehren

**Patzer**

Wenn ein Spieler bei einer Probe, einem Bestätigungs- oder Widerstandswurf eine 16, 17 oder 18 würfelt, so wird dies als Patzer oder Fehlschlag gewertet.

**Patzer, Attacke- oder Angriffs-**

Bei einem Angriffswurf wurde eine 16, 17 oder 18 gewürfelt.

**Patzer, Fernkampf-**

Bei einem Fernkampfangriff wurde eine 16, 17 oder 18 gewürfelt.

**Patzer, Nahkampf-**

Bei einem Nahkampfangriff wurde eine 16, 17 oder 18 gewürfelt.

**Patzer, Parade-**

Bei dem Versuch, einen Angriff mit Waffe oder Schild abzuwehren, wurde eine 16, 17 oder 18 gewürfelt.

**Prellung**

Ein geringfügiger Schaden von 1-3 Punkten. Prellungen wirken sich in der Regel in kaum nennenswerten Verletzungen wie Blutergüssen, Verstauchungen oder Kratzern aus. Manche Rüstungen sind so stabil, dass sie selbst von einem Zweihandschwert nicht durchdrungen werden können. Die Wucht des Hiebes ist jedoch oft so groß, dass sie durch die Rüstung auf den Körper des Getroffenen übertragen wird, was ebenfalls zu Prellungen (vor allem Quetschungen und Blutergüsse) führt.

**Probe**

Ein Würfelwurf mit drei Würfeln. Man muss kleiner oder gleich einem bestimmten Wert würfeln, damit die Probe gelingt.

**Probe, offene**

Eine Probe, die von den Spielern durchgeführt wird

**Probe, verborgene**

Eine Probe, die von der SL durchgeführt wird

**Psychokinese**

Übergeordneter Begriff, der alle telekinetischen Kräfte (z.B. Geistesmacht) zusammen fasst

**Psychoportation**

Übergeordneter Begriff, der alle Teleportationsfähigkeiten (z.B. Springen) zusammen fasst

**Reflexe (RE)**

Das Reaktionsvermögen und die Schnelligkeit eines Charakters

**Requisiten**

Hilfsmittel, die der Spielleiter einsetzt, um ein Abenteuer ansprechender zu gestalten. Requisiten sind beispielsweise Handouts (siehe dort), Miniaturen, Landschaftsfotos, Hintergrundmusik oder Hintergrundgeräusche.

**Rolle**

Der Beruf oder die Berufung eines Charakters

**Ruf**

Der Bekanntheitsgrad des Charakters als Abenteurer. Er entspricht weitestgehend den Erfahrungsstufen anderer Rollenspielsysteme.

**SC**

Spielercharakter. Die Figur, die von einem Spieler geführt wird

**Schwierigkeitsgrad**

Der Schwierigkeitsgrad ist ein Modifikator von +3 bis -10. Hat eine Aktion, eine Fertigkeit oder eine Psi-Kraft einen Schwierigkeitsgrad, so wird dieser erst mit dem Attributs- oder Fertigkeitswert verrechnet, bevor der Spieler seinen Wurf durchführen kann.

**Sitzung**

Jedes Treffen, bei dem man ein RPG-Abenteuer spielt

**SL**

Spielleiter, Spielleitung

**Springer**

Ein Teleporter

**Spürer**

Ein Empath

**Stärke (ST)**

Die Körperkraft eines Charakters

**Tod/Todesschwelle**

Wenn ein Charakter die Hälfte seiner Lebens- oder Mentalenergie im negativen Bereich verloren hat, so gilt er als klinisch tot. Er kann nur noch durch fortschrittliche Medizin (z.B. medizinische Elektroschocker) oder mutierte Kräuter ins Leben zurückgeholt werden.

**W**

Abkürzung für das Wort "Würfel"

**Widerstandswurf**

Eine Attributprobe, die durchgeführt wird, um einem für die betreffende Person schädlichen Effekt zu entgehen oder um nur den halben Schaden zu nehmen.

