

Beispiele für das Festlegen der Schwierigkeitsstufe:

Zwei Spielercharaktere (Mickey und Arnold) und eine NSC-Führerin (Parri) erreichen eine Bergwand, die erstiegen werden muß. Die Spielleiterin gibt bekannt, daß es schwer, aber nicht unmöglich ist, diese Wand zu erklettern: eine *Gute* Schwierigkeitsstufe ist erforderlich um sie ohne Verzögerungen oder Komplikationen hoch zu steigen. Parri's Klettern-Fertigkeit ist laut Charakterblatt *Großartig* und Mickey's ist *Gut*. Auf Arnolds Charakterblatt ist Klettern nicht aufgeführt, damit erhält er den Ersatzwert: *Armselig*. Parri und Mickey entscheiden sich, die Wand zu erklettern und Arnold mit einem Seil hochzuziehen. Parri würfelt mit einer +1 ein Superbes Ergebnis. Sie ersteigt die Wand ohne Probleme und viel schneller als zu erwarten war. Mickey würfelt eine -1 und erreicht ein *Durchschnittliches* Ergebnis, was unterhalb der angesetzten Schwierigkeitsstufe liegt - er hat Probleme. Wenn das Ergebnis bei *Armselig* oder *Unterdurchschnittlich* gelegen hätte, wäre er vielleicht sogar abgestürzt - oder er wäre gar nicht vom Boden weggekommen. Weil das Ergebnis aber nur knapp unterhalb der Schwierigkeitsstufe liegt, entscheidet die Spielleiterin, daß er auf halbem Weg steckengeblieben ist und nun nicht weiter weiß. Parri reicht ihm von oben ein Seil. Die Spielleiterin senkt wegen der Unterstützung durch das Seil, die Schwierigkeitsstufe auf *Armselig*. Das erleichtert Mickey den nächsten Wurf ungemein. Arnold würde mit dem Seil ebenfalls ein *Armseliges* Ergebnis reichen, aber das seine Fertigkeit *Armselig* ist, entscheiden sich Parri und Mickey, das nicht zu riskieren. Arnold befestigt das Seil mit einer Schleife unterhalb seiner Arme um den Torso und läßt sich nach oben ziehen. Dabei versucht er auf dem Weg nach oben Halt zu finden und seine Gefährten zu unterstützen. In diesem Fall ist kein Wurf notwendig - es sei denn die beiden werden angegriffen, wenn Arnold sich gerade auf halber Höhe der Bergwand befindet... (Die ganze Situation ist natürlich nur als Beispiel für das Festlegen der Schwierigkeitsstufen konstruiert).



Im richtigen Spiel, sollte die Spielleiterin die Bergwand beschreiben und die Spieler fragen wie sie dieses Hindernis überwinden wollen. Wenn sie auf die Idee kommen, Parri als erste hinaufsteigen zu lassen und die beiden anderen von oben mit einem Seil zu unterstützen, wird wahrscheinlich gar kein Wurf notwendig sein. Zumindest solange z.B. Zeit kein kritischer Faktor dabei ist oder es versteckte Schwierigkeiten gibt die Spielleiterin erst bei der Durchführung der Aktion offenbart, weil sie vom unteren Ende der Bergwand nicht wahrzunehmen sind)

In besonderen Fällen, wird sogar die Spielleiterin im Verborgenen für die Spieler würfeln. Es gibt Situationen wo sogar ein fehlgeschlagener Wurf den Spielern noch Informationen offenbaren würde, die ihnen bei einem Fehlschlag eigentlich nicht zustehen. Dabei handelt es sich meist um Informationswürfe. Zum Beispiel reicht die Frage der Spielleiterin nach einem Wahrnehmungswurf (oder nach dem Auffinden eines Versteckten Objekts), um die Spieler davon zu unterrichten, daß da etwas *ist* - und dieses Wissen hätte der Charakter normalerweise nicht. In solch einem Fall ist es besser, wenn die Spielleiterin heimlich einen Wurf durchführt und den Spielern nur bei Erfolg eine Auskunft gibt.

3.5 Aktionen mit Widerstand

Sind an einer Aktion mit Widerstand zwei Charaktere beteiligt, so würfeln beide Seiten gegen einen angemessenen Charakterzug und verkünden das Ergebnis. Die Charakterzüge die dabei verwendet werden müssen nicht zwangsläufig die gleichen sein. Zum Beispiel, würde bei einem Verführungsversuch die aktive Seite auf eine Verführen-Fertigkeit würfeln und (oder vielleicht auch das Aussehen-Attribut) und gegen die Willenskraft der widerspenstigen Seite. Es können dabei Modifikatoren wirken: jemand mit einem Treueschwur würde einen Bonus von +2 auf seine Willenskraft erhalten, jemand mit einer Lüsterheit-Schwäche würde Abzüge erhalten oder sogar gar keinen Widerstand leisten können. Die Spielleiterin vergleicht die Ergebnisse um ein *Relatives Ergebnis* zu ermitteln.

Zum Beispiel versucht Lisa Joe zu vorzulügen, daß sie vom FBI ist und würfelt dabei ein *Großartiges* Ergebnis. Dies ist aber kein automatischer Erfolg. Wenn Joe ebenfalls ein *Großartiges* Ergebnis mit einem passenden Charakterzug würfelt, um die Lüge zu Durchschauen (z.B. Wissen von Polizei-Prozeduren, Bildung, Intelligenz usw. - was immer die Spielleiterin als angemessen erlaubt), dann ist das *Relative Ergebnis* 0: Gleichstand. In diesem Fall bleibt Joe gegenüber Lisa mißtrauisch, bis diese ihre falsche Identität mit weiteren Beweisen untermauert. Falls Joe sogar ein *Superbes* Ergebnis erreicht, genügt Lisa's *Großartiges* Ergebnis nicht mehr (-1). Joe nimmt ihr den Schwindel nicht ab, was womöglich sogar sein komplettes Verhalten zu ihr ändern wird.

Die Mechanismen einer Aktion mit Widerstand können grundsätzlich bei Konflikten zwischen zwei Charakteren benutzt werden. Greifen zwei Personen gleichzeitig nach einem Gegenstand? Das ist eine *Aktion mit Widerstand* auf den Charakterzug Geschicklichkeit. Der Gewinner bekommt den Gegenstand. Versucht ein Charakter einen anderen zu Boden zu bringen? Man würfelt Stärke gegen Stärke (oder eine Wrestling-Fertigkeit) um zu sehen, welche Seite zu Boden geht. Versucht jemand vor der Suche einer Gruppe zu entgehen? Wahrnehmung (oder Finden) gegen Verstecken (oder Tarnen, Heimlichkeit usw.) Ein Trink-Wettbewerb? Konstitution gegen Konstitution (oder eine Trinken-Fertigkeit, Amüsieren usw.).



Einige *Aktionen gegen Widerstand* benötigen für einen Erfolg eine Minimum-Stufe. Zum Beispiel erfordert der Versuch einen anderen Verstand mit einer Telepathie-Fertigkeit zu beherrschen mindestens ein *Durchschnittliches* Ergebnis. Wenn der Telepath nur ein *Unterdurchschnittliches* Ergebnis erreicht, ist es egal ob das Opfer nur eine *Armselige* Resistenz erreicht: der Versuch scheitert. Die meisten Kampfwürfe fallen in diese Kategorie - Siehe *Kapitel 4*.

Für ein Beispiel einer *Aktion gegen Widerstand* an der mehr als zwei Personen beteiligt sind, siehe *Abschnitt 4.34, Mehrfache Angriffe beim Nahkampf*.

Eine *Aktion gegen Widerstand* kann auch wie eine *Ungehinderte Aktion* behandelt werden, wenn ein Spielercharakter gegen einen NSC antritt. In diesem Fall braucht nur der Spielercharakter zu würfeln und die Schwierigkeitsstufe entspricht dem Charakterzug des Gegeners. Man geht dabei davon aus, daß ein NSC immer eine 0 würfelt. Damit erhöht sich der Einfluß des Spielercharakters auf das Ergebnis, da der NSC auf den Abwehrwurf verzichtet.

Als kleine Variation des eben vorgestellten Vorgehens, würfelt die Spielleiterin für den NSC 1WF oder 2WF wenn dieser in eine *Aktion mit Widerstand* verwickelt wird. Dies stellt zumindest eine geringe Variation der NSC-Eigenschaft dar, läßt aber das Hauptgewicht der Entscheidung beim Spieler.

Für ein Spiel ohne FUDGE-Würfel, verwendet die Spielleiterin für den NSC einfach 1W6. Bei einem Ergebnis von 2-5, bleibt die Eigenschaft wie vorgegeben. Bei einer 1 verschlechtert sich die Eigenschaft und bei einer 6 erhöht sie sich. Falls man auf die exakte Bestimmung der Abweichung besteht, kann man dazu einen zweiten W6 verwenden:

1, 2, 3	= +/- 1
4,5	= +/- 2
6	= +/- 3

3.6 Kritische Ergebnisse

Kritische Ergebnisse sind eine optionale FUDGE-Regel für Spielleiterinnen denen diese Idee gefällt. Ein natürlich gewürfeltes Ergebnis von +4 kann als kritischer Erfolg gewertet werden. Dem Charakter ist etwas unerwartet gut gelungen und die Spielleiterin kann dafür spezielle Boni auf diese Aktion vergeben. Entsprechend ist eine -4 ein kritischer Fehlschlag, und der Charakter hat so Armselig abgeschnitten wie es in dieser Situation überhaupt möglich gewesen wäre.

Bleibt anzumerken, daß ein Gesamtergebnis von +/-4 durch Modifikatoren nicht wie ein kritisches Ergebnis zählt, obwohl der Charakter natürlich dennoch ein besonders gutes oder armseliges Ergebnis erreicht hat. Wenn ein natürliches kritisches Ergebnis gewürfelt wurde, kann die Spielleiterin das eigentliche Ergebnis ignorieren und die Aktion wie ein mehr als Superbes oder geringer als Grauenhaftes Ergebnis behandeln.

Optional kann man auch festlegen, daß ein Gesamtergebnis von vier oder mehr als die Schwierigkeitsstufe, immer ein kritischer Erfolg ist. Entsprechend ist ein Ergebnis von vier (oder mehr) Stufen unterhalb der Schwierigkeitsstufe immer ein kritischer Fehlschlag.

Ein kritisches Ergebnis im Kampf kann viele Dinge bedeuten: ein Kämpfer stürzt oder verliert seine Waffe oder ist besonders schlimm verletzt oder ist für eine Runde betäubt und kann sich nicht wehren oder erblindet oder wird bewußtlos usw. Die Spielleiterin sollte kreativ sein, aber einen Charakter niemals direkt töten.

Die Spielleiterin kann sich auch dazu entscheiden für Kritische Ergebnisse eine spezielle Tabelle aufzustellen, wie es in diesem Beispiel für den Kampf geschehen ist.

2	Für die nächste Kampfunde erblindet - kein Angriff oder Verteidigung !
3	Sturz: Fertigkeiten auf -2 für eine Runde.
4	Rüstung wurde schwer beschädigt - kein Rüstungswert für den Rest des Kampfes
5	Waffe findet Lücke in der Rüstung - Wirkung der Rüstung wird ignoriert
6	Außer Gleichgewicht - Fertigkeit auf -1 in der kommenden Runde.
7	Waffe fallengelassen.
8	Waffe bricht, bleibt aber mit -1 Schaden einsatzbereit
9	...

Und so weiter - Erweiterungen und Änderungen nach Belieben.

Dies ist ein einfacher Weg um in FUDGE eine Menge Detailfülle zu erreichen ohne es unnötig zu komplizieren. Jeder Leser mit Internet-Anbindung sei dazu motiviert seine eigenen Tabellen für kritische Ergebnisse auf den bekannten FUDGE-Seiten ins Internet zu stellen.

3.7 NSC Reaktionen

Manchmal haben NSC (Nicht-Spielercharaktere) gegenüber Spielercharakteren eine bestimmte Einstellung. Vielleicht betrachtet sie sie automatisch als Feinde oder wurde einmal von der Gruppe gerettet, und die Gruppe hat sich so ihr Vertrauen gesichert. Aber viele NSC werden bei der ersten Begegnung keine Vorbehalte gegenüber den Spielercharakteren haben. Wenn die Spielercharaktere nach Informationen oder Hilfe fragen, kann dies gut gehen oder weniger glatt verlaufen. Die Verhandlungen mit einem Fremden haben für die Spieler immer eine unbekannte Komponente - natürlich auch für die Spielleiterin.

Wenn es bei so einer Aktion Zweifel gibt, sollte die Spielleiterin einen Situationswurf machen. Wenn die Spielercharaktere einen Charakterzug aufweisen, der die Reaktion des Fremden beeinflussen könnte, sollte dies eine +/-1 (oder mehr) zu dem Ergebnis beitragen. Beispiele sind Aussehen, (als Attribut, Gabe oder Schwäche), Charisma, Reputation, Status, und solche Gewohnheiten wie Nasebohren oder vulgäre Sprache. Der Verhaltenswurf kann auch durch andere Umstände nach oben oder unten beeinflusst werden: Bestechungen, mißtrauische oder freundliche Natur des NSC, Beziehungen zum Vorgesetzten des NSC, Informationen über das Verhalten der SC usw.

Je höher das Ergebnis des Verhaltenswurfs, desto besser die Reaktion. Bei einem *Durchschnittlichen* Ergebnis, werden die NSC z.B. nur verhalten reagieren und für die Hilfe Gegenleistungen erwarten. Sie werden bei einem *Unterdurchschnittlichen* oder schlimmeren Ergebnis die Hilfe verweigern und sich bei einem *Guten* oder besseren Ergebnis freundlich verhalten.

Beispiele: Nathaniel braucht Informationen über den lokalen Herzog, dem er Korruption unterstellt. Er hat beobachtet, daß die Einwohner bei Fragen zum Herzog gegenüber Fremden zurückhaltend reagieren. Nathaniel entscheidet sich daher, als Gemüsehändler auf dem offenen Markt aufzutreten. Nathaniel hat ein *Durchschnittliches* Aussehen (keine Modifikatoren), aber er ist Charismatisch: +1 auf alle Verhaltenswürfe. Er betreibt eine Weile Smalltalk und bringt den Herzog nur langsam ins Gespräch. Die Spielleiterin entscheidet das dieses vorsichtige Vorgehen einen Bonus von +1 auf den Verhaltenswurf rechtfertigt. Allerdings ist die Situation prekär, so daß bei der Recherche bzgl. dem üblen lokalen Gesetzesinhaber **generell** ein Bonus von -2 anfällt. Das gleicht Nathaniels Boni wieder aus. Die Spielleiterin führt den Wurf heimlich aus und erhält ein Durchschnittliches Ergebnis. Die alte Dame plappert ein paar nützliche Informationen aus bevor sie bemerkt, welchen Fehler sie leichtfertig begangen hat. An diesem Punkt verkrampft sie sich, aber Nathaniel wechselt das Thema schnell wieder aufs Wetter und wischt ihre Befürchtungen weg. Danach wandert er weiter und versucht sein Glück woanders.



4 Kampf

- 4.1 Kampfbegriffe
- 4.2 Nahkampf
 - 4.21 Abenteuerelemente
 - 4.22 Simultane Kampfrunden
 - 4.23 Abwechselnde Kampfrunden
- 4.3 Optionen beim Nahkampf
 - 4.31 Modifikatoren beim Nahkampf
 - 4.32 Offensive/Defensive Taktiken
 - 4.33 SC gegen NSC
 - 4.34 Mehrfache Angriffe beim Nahkampf
 - 4.35 Trefferzonen
 - 4.36 Ausgefallenes Zeug
- 4.4 Fernkampf
- 4.5 Wunden
 - 4.51 Wundstufen
 - 4.52 Schadenskapazität
 - 4.53 Auswirkungen von Wunden
 - 4.54 Auswirkungen von Wunden - Beispielliste
 - 4.55 Festlegen der Wundstufe
 - 4.56 Schrammen und Blaue Flecke
 - 4.57 Wunden protokollieren
 - 4.58 Größe von Nichtmenschen im Kampf
- 4.6 Alternative Wundensysteme
 - 4.61 Schaden - Würfelwurf
 - 4.62 Betäubung, Ohnmacht und KO - Schläge
 - 4.63 Min - Mittel - Max Würfelwurf
 - 4.64 Tod eines Spielercharakters
 - 4.65 Technologie als Niveaus
- 4.7 Kampf und Verwundung - Beispiele
- 4.8 Heilung



Ein Kampf ist in FUDGE immer eine **Aktion mit Widerstand**, bis auf den Fall, daß ein Teilnehmer unwissend attackiert wird (z.B. aus dem Hinterhalt) oder sich, aus welchem Grund auch immer, dazu entscheidet, die Attacke zu ignorieren. Der leichteste Weg, Kampfsituationen in FUDGE zu behandeln ist, sie als Serien von Aktionen mit Widerstand zu sehen. Dies kann man je nach Belieben entweder auf einfache Art und Weise oder mit mehr Komplexität handhaben. Der Autor von FUDGE benützt einfache und lockere Kampfregeln, um schnelle Kämpfe zu ermöglichen und mehr Augenmerk auf interessantes Rollenspiel zu legen. Dieses Kapitel beinhaltet weitgehend optionale Regeln und ist für Spieler gedacht, die detaillierte Kampfregeln bevorzugen. Nahkampf und Fernkampf werden separat behandelt.

4.1 Kampfbegriffe

Nahkampf: jeder Kampf, bei dem der Gegner mit den Fäusten oder einer in der Hand gehaltenen Waffe geschlagen wird. Jeder Angriff aus größerer Distanz fällt unter die Sparte Fernkampf.

Abenteuerelemente: ein klar erkennbares Segment des Handlungsfadens des Spieles. Im Kampf kann das Intervall zwischen den Abenteuerelementen ein nützlicher Platz für einen Würfelwurf sein.

Kampfrunde: eine unbestimmte Zeitspanne, die von der Spielleiterin festgesetzt wird - ungefähr drei Sekunden scheint manchen Leuten vernünftig, während dies anderen äußerst kurz oder unsinnig lang erscheint. Eine von der Spielleiterin festgesetzte Kampfrunde mag also je nach Situation in ihrer Länge variieren. Generell gilt aber: wenn jeder beteiligte Charakter eine Aktion durchgeführt hat, ist eine Runde vorbei.

Offensive Schadensfaktoren: tragen dazu bei, einen Gegner zu verletzen: Stärke (wenn man eine stärkeabhängige Waffe benutzt), Stufe und Tödlichkeit der Waffe.

Defensive Schadensfaktoren: tragen dazu bei, die Schwere eines erhaltenen Schlages zu reduzieren: Stufe, Rüstung, und vielleicht Schadenskapazität.

Totale Schadensfaktoren (oder einfach **Schadensfaktor**): der Offensive Schadensfaktor des Angreifers abzüglich des Defensiven Schadensfaktors des Verteidigers.

4.2 Nahkampf

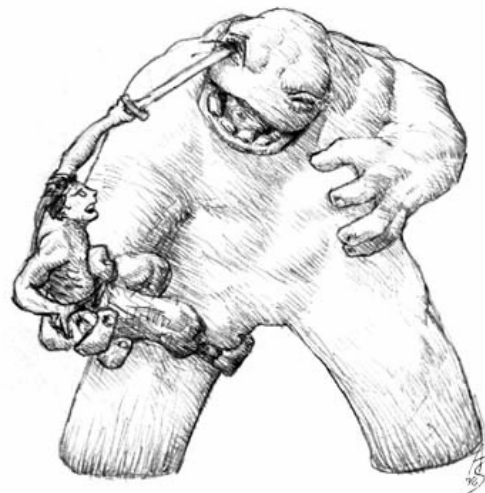
FUDGE gibt drei Optionen vor, die für die Handhabung der Abfolge des Nahkampfes benutzt werden können: sich von einem Abenteuerelement zum nächsten zu bewegen, Simultane Kampfrunden oder Abwechselnde Kampfrunden. Die Spielleiterin kann natürlich andere entwerfen.

4.21 Abenteuerelemente

Im einfachsten Kampfsystem schildert die Spielleiterin die Situation in so vielen Details, wie sie offensichtlich sind und bittet dann die Spieler zu beschreiben, was ihre Charaktere machen. Je kompletter die Beschreibung der Aktionen der Charaktere ist, desto besser kann die Spielleiterin die Situation abschätzen. Dies kann wichtig sein, wenn sie etwas beinhaltet, das nicht enthüllt wird, bis der Kampf im vollen Gange ist. Würfelwürfe, falls es solche gibt, werden von der Spielleiterin für jedes Abenteuerelement gefordert.

Ein Abenteuerelement ist die kleinste Zeiteinheit in dieser Art von Kampflösung. Die Spielleiterin kann die Schlacht in mehrere Abenteuerelemente aufteilen oder die ganze Begegnung als ein Element betrachten. Dies hängt vom Stil der Spielleiterin ab, von der Wichtigkeit der Schlacht, der Zahl der Teilnehmer, ob es unerwartete Überraschungen gibt usw. Jedes Element sollte eine dramatische Einheit sein.

Beispiel: Die Spielercharaktere stehen einer Einheit Wachen an der Tür gegenüber, während der böse Ränkeschmied im hinteren Teil des Raumes versucht die Weltvernichtungsmaschine zu aktivieren. Der Kampf mit den Wachen kann ein Element sein, während die Konfrontation mit Dr. Weltvernichtung eine zweite sein könnte. Eine andere Spielleiterin könnte die ganze Schlacht als ein Abenteuerelement behandeln, während eine dritte SL jedes Fünf-Sekunden Segment einzeln abhandelt. Wie hoch die Zahl der Elemente auch immer sein mag, versuche die Beschreibung der Schlacht so wortorientiert wie möglich zu halten.



Die Spielleiterin kann gelegentlich von einem Spieler einen einzelnen Würfelwurf verlangen oder auch drei Würfe und den **Mittelwert** nehmen.

(Der **Mittelwert** ist der durchschnittliche Wert des Wurfes, der derselbe wie der Höchstwert oder Tiefstwert sein kann. Wirft der Spieler zum Beispiel ein *Gutes*, ein *Unterdurchschnittliches* und ein *Superbes* Ergebnis, ist der **Mittelwert** *Gut*, da es das Ergebnis zwischen *Unterdurchschnittlich* und *Superb* ist. Aber ein Ergebnis von *Armselig*, *Großartig* und noch einmal *Großartig* ergibt einen Mittelwert von *Großartig*. Die Benützung eines Mittelwertes tendiert dazu, die Rolle extremen Glückes zu mildern. Manche SL benützen einen **Mittelwert**, wenn ein einzelner Würfelwurf viele Aktionen repräsentiert.)

Wenn die Spielleiterin einmal entschieden hat, welche Eigenschaft (oder welche Eigenschaften) jeder SC für diesen Kampf benutzen sollte, gibt sie jedem von ihnen einen Modifikator, der von -3 bis +3 reicht, vor.

Der gebräuchlichste Modifikator sollte 0 sein. Der Modifikator basiert teilweise darauf, wie gut der Plan der SC, gemessen an dem, was die Spielleiterin über die NSC weiß, funktionieren könnte und teilweise an den äußeren Umständen: Erschöpfung, Beleuchtung, Halt, Überraschung, Überlegenheit der Waffen, Tapferkeit oder Feigheit der NSC, Wunden usw.

Hier ist ein langes Beispiel für den Abenteurer-Elemente-Stil im Kampf:

Gunner, der von den anderen SC getrennt ist, überrascht fünf Mitglieder einer rivalisierenden Gang in einer Garage. Der Spieler kündigt an, daß Gunner mit seiner Maschinenpistole, die er hält, als ob er zum Schießen bereit wäre, die Bande anschreien und ihnen Befehle erteilen wird - sie wissen nicht, daß die Pistole unreparierbar blockiert ist. Er hofft, sie wegrennen oder vor Furcht erstarren zu sehen und dann auf sie einschlagen zu können. Er wird seine Maschinenpistole als Keule verwenden und am linken Ende ihrer Aufstellung beginnen. Er wird seinen gegenwärtigen Gegner so lange wie möglich zwischen sich und den anderen halten. Er hofft, mit der Wand zu seiner Linken dann immer einen nach dem anderen, ihre Aufstellung aufrollen zu können.

Die Spielleiterin führt einen von der Lage abhängigen Situationswurf für die Bande durch. Die Bandenmitglieder finden sich nach ihrer Überraschung nicht schnell genug wieder, so gibt sie Gunner für diesen Plan ein +1 zu seiner *Guten* Fertigkeit *Schlägerei*. Sie entscheidet auch, daß ein Gangster weglaufen wird und die anderen ihre Pistolen nicht ziehen werden, bis Gunner den ersten Gegner schon in den Nahkampf verwickelt hat. Seine Fertigkeit *Laufen* ist *Großartig*, so gibt sie ihm nochmals einen weiteren +1 Modifikator, weil er sich schnell bewegen kann. Der Gesamtmodifikator für Gunner ist +2, was seine Fertigkeit *Raufen* für diesen Kampf auf *Superb* anhebt. Weil dies eine lange Aktion ist und Die Spielleiterin keinen einzelnen unglücklichen Wurf machen will, der Gunners Chancen ruiniert,



verlangt sie von ihm drei Würfe auf *Raufen* (mit dem +2 Modifikator), von denen er den **Mittelwert** nehmen soll.

Gunner würfelt ein *Gutes*, *Superbes* und ein *Großartiges* Ergebnis, in dieser Reihenfolge. Der mittlere Wurf ist *Großartig* und die Spielleiterin entscheidet, dies sei gut genug, um die ersten beiden Gangmitglieder niedergeschlagen zu haben und sie beschreibt die Schlacht so weit in unterhaltsamen Details. Nun steht Gunner den letzten beiden Muskelprotzen gegenüber, die nun ihre Pistolen gezogen haben und ihn wahrscheinlich mit Blei vollpumpen könnten, bevor er überhaupt geladen hätte. Die Spielleiterin fragt, "Was macht Gunner jetzt?"

Gunner schleudert die Maschinenpistole in das Gesicht eines der beiden Bewaffneten, während er einen tiefen Angriff auf den anderen macht, darauf hoffend, daß er unter eventuellen Kugeln abtauchen könnte. Die Spielleiterin verlangt einen einzelnen Wurf auf *Raufen* um die gesamte Aktion abzudecken: Gunner wirft ein *Durchschnittliches* Ergebnis.

Die Spielleiterin entscheidet, daß Gunner die Maschinenpistole gut genug wirft, um einen der Bewaffneten zu verwirren, nicht aber ihn zu verletzen. Er schafft es, wie auch immer, seinen zweiten Gegner, dessen Schüsse alle danebengehen, festzuhalten und zu bezwingen.

An diesem Punkt bestimmt die SL, daß der Gangster, der von der geworfenen Maschinenpistole gestreift wurde, nun seine Pistole an Gunners Kopf hält, während er über dem anderen Gangster kniet. Gunner nimmt klugerweise diese Einladung zur Kapitulation wahr und hofft, daß ihn seine Freunde befreien können.

4.22 Simultane Kampfunden

Diejenigen, die ihre Kämpfe lieber in einzelne kleine Stücke aufteilen, können Kampfunden verwenden. In Simultanen Aktionsrunden, geschehen alle offensiven und defensiven Manöver zur gleichen Zeit. Das ist realistisch: wenige wirkliche Kämpfe bestehen aus Kämpfern, die abwechselnd einmal pro Zug aufeinander einschlagen.

Die Spielleiterin bestimmt, gegen welche Eigenschaften die Kämpfer würfeln sollten.

Die hängt größtenteils davon ab, welche Waffen sie benutzen, was auch einfach eine Faust sein könnte. Die Waffenart bestimmt auch den Schaden - *siehe Kapitel 4.5, Wunden*.

Jeder Kämpfer würfelt auf eine *Aktion mit Widerstand*. Auf einem relativen Grad von 0 ist die Kampfunde unentschieden - entweder umkreisen sich die Kämpfer und warteten auf eine Eröffnung, oder sie tauschen Schläge auf den Schild des anderen aus usw. - niemand wurde verletzt.

Um einen (ungefähr) gleich großen Gegner zu treffen, benötigt man mindestens ein *Armseliges* Ergebnis. Das heißt, ein Mensch muß einen *Armseligen* Schlag erzielen (und auch die *Aktion mit Widerstand* gewinnen), um einen anderen Menschen zu treffen. Wenn beide Gegner weniger als *Armselig* würfeln, ist die Runde ein Unentschieden.

Wenn ein Gegner beträchtlich größer ist als der andere (wenigstens auf einer anderen Skala), benötigt er ein *Unterdurchschnittliches* oder sogar *Durchschnittliches* Resultat, um seinen kleineren Gegner zu treffen, während dem kleineren Kämpfer sogar ein *Grauenhaftes* Ergebnis ausreicht, um den Größeren zu treffen. (Natürlich muß ein solcher Schlag immer noch die *Aktion mit Widerstand* gewinnen.) Extrem kleine Ziele, wie eine Fee, können ein *Gutes* oder gar ein *Großartiges* Resultat erfordern. Beispiele hierfür beinhalten Menschen, die gegen Riesen kämpfen oder sehr große oder kleine Tiere.

Wenn das Resultat einen anderen relativen Grad als 0 hat und die minimale Stufe, die benötigt wird, um einen Treffer zu landen, erreicht oder überschritten ist, kontrolliert der Gewinner, um zu sehen, ob er hart genug geschlagen hat, um den Verlierer zu beschädigen. Generell gilt, je besser der Schlag (je größer der relative Grad), desto größer ist die Wahrscheinlichkeit eines Schadens.

Wenn ein Kampfteilnehmer in einer Runde unfähig ist zu kämpfen (vielleicht weil er des Angreifers nicht gewahr ist, oder wegen eines kritischen Resultates in der vorhergehenden Runde - *siehe Abschnitt 3.6, Kritische Ergebnisse*), kann der Kampf für den aktiven Kämpfer eine *Unbehinderte Aktion* werden, normalerweise mit einer Schwierigkeitsstufe von *Armselig*. Wenn ein Charakter sich selbst auf irgend eine Weise verteidigen kann, wie z.B. einen Schild benutzen, ist es immer noch eine *Aktion mit Widerstand*, aber der verteidigende Charakter kann den anderen Charakter nicht verletzen, auch nicht, wenn er die Kampfunde gewinnt.

Ein Kampf dauert oft länger als eine Kampfunde. Charaktere sind nicht daran gebunden, jede Runde zu attackieren - die können versuchen zu fliehen, zu verhandeln, einen phantasievollen Stunt probieren, oder eine andere angemessene Aktion ausführen.

4.23 Abwechselnde Kampfunden

Wenn man *Abwechselnde Kampfunden* benutzt, besteht jede Kampfunde aus zwei Aktionen: der Kämpfer mit der höheren Initiative attackiert, während der andere sich verteidigt, dann greift der zweite Kämpfer an, während der erste verteidigt. Sind mehrere Charaktere in einen Kampf verwickelt, führt zuerst die Seite mit der höheren Initiative ihre Attacken aus, dann die andere Seite. Alternativ dazu kann Die Spielleiterin den Kampf auch mit einer Initiativ-Reihenfolge führen, auch wenn Kämpfer aus beiden Seiten so über die Kampfunde verstreut sind.



Die Initiative zu erhalten ist eine *Aktion mit Widerstand*. Wenn die Charaktere kein Attribut oder keine Fertigkeit haben, die mit Initiative zusammenhängt - wie *Reflexe* oder *Geschwindigkeit* - benütze einfach Situationswürfe mit Widerstand. Eine Gabe wie *Kampfflexe* kann ein +1 auf Initiative gewähren. Ein eventueller Überraschungseffekt kann einen Bonus auf den Wurf gewähren, oder eine automatische Initiative geben. Die Initiative kann einmal für die gesamte Schlacht oder auch einmal pro Runde ausgewürfelt werden. Vielleicht könnte ein Charakter Fertigkeiten für Initiative tauschen (+1 auf die Initiative dieser Runde), aber dafür ein wenig aus der Balance sein (-1 auf Attacke **und** Verteidigung in dieser Runde).

Jede Attacke ist eine Aktion mit Widerstand: die Offensiv-Fertigkeit des Angreifers (*Schwert, Waffenloser Kampf* usw.) gegen die Defensiv-Fertigkeit eines Verteidigers

(*Schild, Parieren, Ausweichen* usw.) Diese Art, einen Kampf zu leiten, dauert länger als Simultane Runde, aber einige Spieler finden, daß es einem Charakter mehr Kontrolle über sein eigenes Schicksal gibt.

Benützt man diese Regeln, kann eine Defensive Paradenfertigkeit einfach gleich der Waffenfertigkeit sein, oder es kann eine separate Fertigkeit sein, die unabhängig von der Offensivfertigkeit gekauft werden muß. Die Spielleiterin muß den Spielern bei der Charaktererschaffung sagen, welche Methode sie benützt - oder ihnen kurzerhand Extrastufen gewähren, um ihre defensiven Fähigkeiten anzupassen.

Einige Waffen, wie eine Axt, sind ungünstige Paradowaffen. Spieler sollten Die Spielleiterin bei der Charaktererschaffung fragen, ob eine Waffe zur Parade benutzt werden kann und in der nächsten Kampfunde ohne Abzug auf die Attacke benutzt werden kann - und ihren Charakteren anständige Fertigkeitwerte in *Schild* oder *Ausweichen* geben, um ungünstige Paradowaffen zu kompensieren.

Verstärkte Offensiv- und Defensivtaktiken können benutzt werden. Ein Charakter verliert seine Attacke für eine Runde, wenn er *Verstärkte Verteidigung* wählt, wenn er *Verstärkte Offensive* wählt, verteidigt er die nächste Runde mit -2, wenn er überhaupt einen Verteidigungswurf bekommt!

Die vorgegebene Standardverteidigung für Tiere hängt von ihrem Typus ab: Fleischfresser haben normalerweise einen Defensivwert, der eine Stufe niedriger ist als ihr Offensivwert, während es für die meisten Beutetiere umgekehrt ist.

4.3 Optionen beim Nahkampf

Die unten angeführten verschiedenen Optionen können mit jedem beliebigen Nahkampfssystem benutzt werden. Dies ist keine allumfassende oder "offizielle" Liste von Optionen. Die Spielleiterin sollte diese Optionen eher als Beispiele und Anregungen sehen und ihre eigene Vorstellungskraft spielen lassen. Vielleicht mag sie auch komplexe Kampfoptionen aus anderen Spielen und Regelwerken nach FUDGE importieren wollen.

4.31 Modifikatoren beim Nahkampf

Einige Situationen verlangen es, daß die Eigenschaftsstufe der einen oder der anderen Seite modifiziert wird. Hier sind einige Beispiele:

Ein Kämpfer, der Verletzt ist, erhält einen Modifikator von -1, während einer, der Sehr Verletzt ist, ein -2 erhält.

Wenn ein Kämpfer einen Positionsvorteil gegenüber dem anderen hat, kann es für den Kämpfer in der schlechteren Position einen Abzug geben (-1 oder -2). Beispiele hierfür wären schlechter Halt, niedrigere Höhe, Licht in den Augen (geblendet), kniend usw.

Ziehe den Wert eines Schildes von der Waffenfertigkeit des Gegners ab. Ein kleiner Schild besitzt einen Wert von +1 im Nahkampf und +1 in der Verteidigung gegen Fernkampfattacken (wenn das Material des Schildes für die Waffe undurchdringlich ist). Ein großer Schild (+2 in jedem Kampf) ist etwas hinderlich zu tragen. Je größer er getragene Schild ist, desto höhere Abzüge sollte Die Spielleiterin auf solche Dinge wie akrobatische oder andere besondere Manöver verteilen. Schilde können auch offensiv benutzt werden, um einen Gegner beispielsweise zurückzustoßen, jemanden umzustoßen, oder einfach jemand zu schlagen.

Vergleiche die Waffengrößen und Schilde der Kontrahenten (siehe Abschnitt 4.54, Auswirkungen von Wunden - Beispielliste). Wenn der Waffe- + Schildwert eines Kämpfers um +2 (oder mehr) größer ist als der Waffe- + Schildwert des anderen Kämpfers, erhält der Kämpfer mit der kleineren Waffe ein -1 auf seine Kampffertigkeit. (Beispiel: ein Kämpfer führt ein Zweihändiges Schwert: +4 Schaden. Sein Gegner hat ein Messer und einen mittleren Schild: +1 Schaden, +1 für den Schild, ergibt also total +2. Der Messerkämpfer erhält in diesem Kampf ein -1 auf seine Fertigkeit, da sein Waffenmodifikator um -2 weniger als der des Schwertkämpfers beträgt.)

Auf einen spezifischen kleinen Körperteil (wie ein Auge oder eine Hand) zu zielen, erfordert ein minimales Resultat von *Gut* oder *Großartig* um zu treffen und zieht ebenfalls ein -1 auf die Eigenschaftsstufe mit sich. Wird ein Resultat von *Großartig* benötigt und der Kämpfer nur ein *Gutes* Resultat erzielt, aber dennoch die Aktion mit Widerstand für sich entscheidet, trifft er seinen Gegner - aber nicht an dem Körperteil, auf den er gezielt hat.

Ein Kämpfer kann eine magische Segnung (+1 oder mehr) oder einen Fluch mit sich tragen (-1 oder schlechter).

Eine reine Offensivtaktik gewährt, wie eine Berserkerattacke, ein +1 auf die Kampffertigkeit (und ein zusätzliches +1 auf den Schaden, wenn erfolgreich). Gibt es im Fall einer reinen Offensive einen Gleichstand, oder verliert der Angreifer die Aktion mit Widerstand, gewinnt der andere Kämpfer und erhält +2 auf seinen Schaden!

Eine reine Defensivtaktik gibt +2 auf die Kampffertigkeit, aber ein solcher Kämpfer kann seinen Gegner nicht verletzen, außer er erzielt ein kritisches Resultat.

Eine erfolgreiche reine Defensivtaktik und ein erfolgreicher Auffassungs- oder Taktikwurf hat zur Folge, daß der Gegner in der nächsten Runde einen Abzug von -1 erhält. Der Kämpfer braucht ein paar Sekunden, um das Gelände und die Manöver abzuschätzen, um einen Vorteil aus einer Geländeirregularität zu ziehen. Ähnliche Feinheiten in den Kampfregeln sind möglich und ermutigend - eine erfolgreiche reine Defensive in einer Runde kann es zum Beispiel dem



Spieler erlauben, in der nächsten Runde ein akrobatisches Manöver zu versuchen, ohne das Risiko getroffen zu werden, zum Beispiel.

4.32 Offensive/Defensive Taktiken

Diese optionale Regel, die mit den Simultanen Kampfrunden benützt wird, bringt bei einer kleinen Erweiterung der Komplexität etwas mehr taktisches Flair in den Kampf. Diese Option ersetzt die oben angeführten reinen Attacke- und Defensivoptionen und erlaubt es, daß beide Kampfteilnehmer in der selben Kampfrunde verletzt werden.

Vor jeder Runde kann sich ein Kämpfer entscheiden, eine normale, eine offensive oder eine defensive Haltung einzunehmen. Eine offensive oder defensive Stellung erhöht die Kampffertigkeit in dem entsprechenden Aspekt des Kampfes (offensiv oder defensiv), und vermindert die selbe Fertigkeit um den gleichen Betrag für den anderen Aspekt.

Es gibt fünf Basisoptionen:

+2 auf Angriff,	-2 auf Verteidigung
+1 auf Angriff,	-1 auf Verteidigung
Normaler Angriff,	Normale Verteidigung
-1 auf Angriff,	+1 auf Verteidigung
-2 auf Angriff,	+2 auf Verteidigung

Jede Kampfrunde wählt ein Spieler im geheimen eine Kampfhaltung aus, indem er zwei FUDGE-Würfel nimmt und sie auf ein Resultat von +2 bis -2 einstellt, die den Offensivmodifikator repräsentieren. (Der Defensivmodifikator, der oben mit dem Offensivmodifikator gezeigt wurde, ist automatisch enthalten.) Dann zeigen sich beide Seiten gleichzeitig ihre Wahl.

Wer keine FUDGE-Würfel besitzt, plaziert verwendet einfach einen W6:

Würfelfläche	Option
1	-2 auf Angriff
2	-1 auf Angriff
3, 4	Normaler Angriff
5	+1 auf Angriff
6	+2 auf Angriff

Dann führt jeder Kämpfer wie gewohnt einen einzelnen Würfelwurf auf eine Aktion mit Widerstand aus. Das Ergebnis wird auf Angriff und Verteidigung gleichermaßen angewendet und wird daher verschiedene Resultate für Angriff und Verteidigung abgeben, sofern etwas anderes als eine normale Haltung gewählt wurde. Der Angriffswurf jedes Kämpfers wird dann mit der Verteidigung des anderen Kämpfers verglichen.

...Zum Beispiel wählt ein Kämpfer mit einer Guten Schwertfertigkeit +1 auf Angriff und -1 auf Verteidigung für eine bestimmte Kampfunde: seine Angriffsfertigkeit mit dem Schwert (offensive Schwertfertigkeit) ist in dieser Runde *Großartig*, während seine Verteidigungsfertigkeit Schwert (defensive Schwertfertigkeit) *Durchschnittlich* ist. Sein Gegner, ein *Großartiger* Schwertkämpfer, wählt eine normale Haltung. Der Schwertkämpfer wirft ein -1: ein *Gutes* Resultat für beiderseits Angriff und Verteidigung. Der erste Kämpfer wirft ein Resultat von 0: sein Angriffsergebnis ist *Großartig*, seine Verteidigung ist *Durchschnittlich*.

...Sein Großartiges Angriffsergebnis wird mit ihrer Guten Verteidigung verglichen: er gewinnt mit +1. Ihr Gutes Angriffsergebnis wird sofort mit seiner *Durchschnittlichen* Verteidigung verglichen: sie gewinnt auch die *Aktion mit Widerstand* um +1. Beide Seiten überprüfen den Schaden, um zu sehen, ob sie durch die Rüstung des anderen gedungen sind - siehe *Abschnitt 4.5, Wunden*.

4.33 SC gegen NSC

Wenn ein SC gegen einen NSC kämpft, kann Die Spielleiterin den Kampf wie eine *Unbehinderte Aktion* behandeln, indem sie annimmt, daß der NSC immer ein Resultat, das seinem Eigenschaftsniveau entspricht, erhält. In diesem Fall muß der SC des Eigenschaftsniveau des NSC erreichen, um eine Gleichstandsrunde zu erreichen. Um Schaden zu verursachen muß er es übertreffen. Diese Option setzt ihr Hauptaugenmerk darauf, die Fähigkeiten der Spielercharaktere hervorzuheben, indem sie Glückswürfe von NSC verbietet.

4.34 Mehrfache Angriffe beim Nahkampf

Wenn mehr als ein Gegner einen einzelnen Kämpfer angreifen, haben sie wenigstens einen Positionsvorteil. Um dies zu berücksichtigen, erhält der einsame Kämpfer -1 auf seine Fertigkeit für jeden zusätzlichen Gegner neben dem ersten. (Für epische Kampagnen, in denen ein paar Helden gegen Horden von Feinden kämpfen, kann dieser Abzug reduziert werden, oder Die Spielleiterin kann den Horden einfach *Armselige* Fertigkeiten und eine niedrige Schadenskapazität geben, was für eine Horde nicht uncharakteristisch ist.

Der einsame Kämpfer wirft einmal und das Resultat wird nacheinander mit jedem Ergebnis verglichen, das von den Gegnern geworfen wird. Der Solokämpfer muß alle Gegner besiegen oder abwehren (in dem Fall: gleichziehen), um einem von ihnen eine Wunde zuzufügen. Wenn er alle seine Feinde schlägt, kann er den Gegner seiner Wahl schlagen. Wenn er mit seinem besten Gegner gleichzieht, kann er nur einen anderen, dessen Resultat wenigstens zwei Stufen unter seinem liegt, verletzen.

Beispiel: Paco steht drei Verbrechern gegenüber, die gerade ein *Großartiges*, ein *Gutes* und ein *Unterdurchschnittliches* Resultat geworfen haben. Paco würfelt ein *Großartiges* Ergebnis und zieht mit dem besten Verbrecher gleich. Er schlägt den Verbrecher, der ein *Unterdurchschnittliches* Ergebnis hat (da es wenigstens zwei Stufen unter seinem eigenen Resultat liegt) und wird selbst nicht getroffen (er hat den besten Verbrecher abgewehrt).

Der einsame Kämpfer erhält mehrere Wunden in einer einigen Runde, wenn ihn zwei oder mehr Gegner treffen. Normalerweise kann er nur einen der Gegner in einer Runde verletzen - seine Wahl aus denen, die er übertroffen hat. Es ist auch möglich, einen weitausholenden Schlag zu erlauben, der mehr als einen Gegner auf einmal verletzt. Natürlich verlangsamt dies einen Schlag: vermindere den angerichteten Schaden um 1 oder 2 für jeden Gegner, den der Schlag getroffen hat.

Ein gut gerüsteter Kämpfer, der sich schwachen Gegnern gegenüber sieht, kann sich einfach auf einen Feind konzentrieren und die anderen versuchen lassen, durch seine Rüstung zu dringen (das bedeutet, sich selbst nicht gegen einige seiner Angreifer zu verteidigen). In diesem Fall kann der einsame Kämpfer den Feind, den er ausgewählt hat, auch dann verletzen, wenn er von anderen, ignorierte Feinden getroffen wird. Das ist zum Beispiel historisch korrekt für Ritter, die durch Massen von einberufenen Bauern stapfen. Es könnte in diesem Fall für den einsamen Kämpfer einen Abzug geben, muß aber nicht.

Es gibt ein Limit, das die Anzahl von Feinden, die einen einzelnen Gegner gleichzeitig attackieren kann, beschränkt. Sechs ist ungefähr das Maximum unter idealen Bedingungen (wie Wölfe oder Speerträger), während nur drei oder vier angreifen können, wenn Waffen oder Waffenlose Kampfkünste benützt werden, die eine Menge Raum für Manöver benötigen. Wenn der einzelne Kämpfer in einer Tür oder einem Durchgang steht, können ihn nur ein oder zwei Kämpfer erreichen.

Wenn mehrere NSC einen einzelnen SC bedrängen, kann Die Spielleiterin die Option in *Abschnitt 4.33, SC gegen NSC* benützen, was eine Menge Würfelwürfe sparen wird.

Alternativ dazu will sie vielleicht nur einmal für alle NSC würfeln. Der Einzelkämpfer hat immer noch einen -1 Abzug pro Extragegner. Die Spielleiterin würfelt mit 2WF (2 FUDGE-Würfeln), und schreibt das Ergebnis jedem NSC zu. Zum Beispiel, wenn Die Spielleiterin ein Ergebnis von +1 würfelt, erzielt jeder Angreifer +1.

Wer keine FUDGE-Würfel besitzt kann einfach die 1W6-Methode aus *Abschnitt 3.5, Aktionen mit Widerstand*, benützen.

Beispiel: Drei NSC-Piraten, vollständig mit Augenbinde, Narben, Ohrringen, Hohnlächeln und generell schlechten Angewohnheiten, greifen schneidig den Spielerhelden Tucker an. Die Piraten (die die Namen Molly, Annie und Maggie tragen) sind Durchschnittlich, Gut und Unterdurchschnittlich in ihren Kampffertigkeiten. Tucker ist ein Superber Schwertkämpfer, aber er ist auf -2, da er zwei zusätzliche Kämpfer hat, die ihn gleichzeitig attackieren: seine Fertigkeit ist in diesem Kampf Gut. Die Spielleiterin will lieber nur einmal würfeln (und das Resultat allen drei Piraten zuordnen) als dreimal für jede Kampfrunde.

Sie wirft 2WF und erhält in der ersten Runde ein +1. Die Piraten haben nun ein Gutes, ein Großartiges und ein *Durchschnittliches* Ergebnis. Wenn Tucker ein Superbes Ergebnis erzielt, könnte er den Piraten seiner Wahl treffen und ungeschlagen bleiben. Bei einem Großartigen Ergebnis würde er ebenfalls ungeschlagen bleiben und einen Schlag auf Maggie landen können. Mit einem Guten Ergebnis trifft er niemanden, aber Annie würde ihn treffen. Wenn Tucker ein *Durchschnittliches* Ergebnis wirft, treffen ihn Molly und Annie. Der Prozeß wird jede Runde wiederholt.

4.35 Trefferzonen

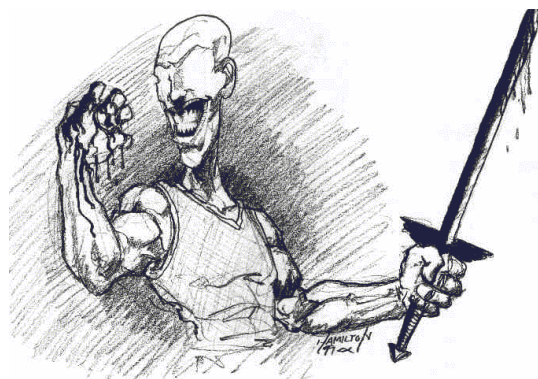
Ein leichter Schlag auf ein Auge ist etwas anderes als ein leichter Schlag auf eine mit einer Rüstung geschützte Schulter oder auf einen Schild. Ein System mit Trefferzonen fügt einem Kampf und der Charakterbeschreibung inklusive Ausrüstung, Wunden und - Narben, einen besonderen Reiz hinzu. Viele Spiele besitzen ein Trefferzonensystem und eine SL kann einfach eines, mit dem sie vertraut ist auf FUDGE übertragen. Sie kann aber auch das hier angegebene einfache System verwenden.

Das einfachste System ist, sich keine Sorgen über "angesagte Treffer" zu machen. Einfach gesagt, je besser die relative Stufe, desto besser die Platzierung des Schlages. Eine Schlacht +8 zu gewinnen, erlaubt dem Angreifer, ein Auge auszustechen, wenn er es wünscht. Hoffentlich beschreiben die Spieler ihre Aktionen so detailliert, daß Die Spielleiterin weiß, wie nahe sie ihrem objektiven Ziel kamen, indem sie einfach einen Blick auf die relative Stufe wirft.

Ein komplizierteres System: ein Angreifer kann ankündigen, daß er auf einen bestimmten Körperteil zielt - das muß vor dem Würfelwurf geschehen. Die Spielleiterin entscheidet die minimale Schwierigkeit, die für das Gelingen eines solchen Schlages notwendig ist, normalerweise zwischen 2 und 4, obwohl extreme Stellen (wie ein Augapfel) schwerer zu treffen sind. Wenn ein Spieler also wünscht, daß sein Charakter den Waffenarm seines Gegners trifft, kann Die Spielleiterin antworten, "Du muß um 2 gewinnen, um dies zu tun." Wenn der Spieler dann auf einer relativen Stufe von 2 oder mehr gewinnt, ist der Waffenarm getroffen und die Wunde ist spezifisch für diesen Arm.

Wenn der Angreifer die Kampfrunde gewinnt, aber nicht um die minimale relative Stufe, die er benötigt um das gewünschte Ziel zu treffen, gibt der Verteidiger an, welcher Körperteil - oder Schild! - getroffen wurde. Meistens wird dies der Körper generell sein (wenn kein Schild da ist), aber es könnte auch die andere Hand sein, die bei einer Wunde einen kleineren Kampfabzug bedeuten würde als der Torso. Die Spielleiterin muß sich die Situation vielleicht etwas zurechtfrisieren.

Ein bestimmter beschädigter Körperteil kann als Gekratzt beschrieben werden (kein realer Spieleffekt), Verletzt (ein Abzug, aber der Körperteil ist noch zu gebrauchen), und Untauglich gemacht. Nach der Schlacht ist es Zeit, um zu entscheiden, ob ein Untauglich gemachter Körperteil geheilt werden kann oder permanent Untauglich ist.



Ein Verletzter Körperteil ist normalerweise auf -1 seines normalen Gebrauchs. Zum Beispiel verursacht ein verletzter Schwertarm einen Abzug von -1 im Kampf, während ein Verletztes Bein einen Abschlag von -1 auf jede Aktion wie Laufen, Akrobatik usw. mit sich zieht. Ein Verletztes Auge bedeutet Sehen -1 und so weiter.

Um das exakte Ausmaß des Schadens zu bestimmen, sollte sich Die Spielleiterin überlegen, wie gut der Schlag war, wie hoch die Stärke des Angreifers und welche Waffe benutzt wurde. Mit der minimal erforderlichen relativen Stufe zu gewinnen, um den bestimmten Körperteil zu treffen sollte das Opfer nicht Untauglich machen, außer der Angreifer ist bedeutend größer als der Verteidiger. Auf der anderen Hand ist ein Arm, der mit einer von einem großen, berserkerhaften Wikinger geschwundenen Schlachttaxt getroffen wurde, eine gute Chance abgeschlagen zu werden, auch wenn der Wikinger exakt das erforderliche Minimalergebnis geworfen hat.

Als Richtlinie kann gelten, daß, wenn der Angreifer die relative Stufe, die erforderlich ist, um den Körperteil überhaupt zu treffen überschreitet, der betreffende Teil Gekratzt oder Verletzt ist, abhängig von der Stärke und Tödlichkeit bzw. Gefährlichkeit der Waffe. Wenn er sie beträchtlich überschreitet, ist der Körperteil Verletzt oder Untauglich.

Andere Rassen als Menschen können andere zu treffende Körperteile besitzen und/oder andere Schwierigkeitsmodifikatoren.

4.36 Ausgefallenes Zeug

Im FUDGE-Kampfsystem sind viele ausgefallene Manöver möglich. Alle erfordern ein wenig Überlegung von Seite der Spielleiterin.

Was ist, wenn du eine Eigenschaft Geschwindigkeit oder Reflexe willst, um zu beeinflussen, wie oft du im Kampf zuschlagen kannst? Wie würdest du jemanden mit einer Guten Geschwindigkeit, der gegen jemanden mit einer *Durchschnittlichen* Geschwindigkeit kämpft, behandeln?



Wenn jemand eine Kraft besitzt, die ihn über die menschliche Norm hinaus beschleunigen läßt, kannst du ihn einfach jede zweite Runde angreifen lassen, als ob sein Gegner des Angriffes nicht gewahr wäre. Die bedeutet, jede zweite Runde ein *Unbehindertes Ergebnis* von *Armselig* oder besser trifft den Feind, der keine Chance hat, einen Gegentreffer zu landen.

Für subtilere Unterschiede kann Die Spielleiterin eine *Aktion mit Widerstand* erlauben, um zu bestimmen, ob ein Kämpfer zuerst einen Schlag landen kann: nachdem sie ihre Aktionen verkündet haben, macht jeder Kämpfer einen Wurf gegen eine Geschwindigkeitseigenschaft. Der Gewinner der *Aktion mit Widerstand*, falls es einen gibt, addiert die daraus resultierende Differenz zu seiner Waffenfertigkeit.

Wie steht es mit der groben Einteilung von FUDGE, um eine Methode für interessante Kämpfe zu erhalten? Da es in FUDGE nur sieben Stufen gibt, wird ein Guter Kämpfer des öfteren auf einen weiteren Guten Kämpfer treffen, und es erscheint nicht wirklich einleuchtend, daß du nicht jemanden treffen kannst, der nur ein bißchen besser oder schlechter ist als du selbst.

In diesem Fall kann die Spielleiterin neue Stufen für Kampffertigkeiten entwickeln (es ergibt keinen Sinn, diese Option mit anderen Fertigkeiten zu benutzen). Diese neuen Stufen benötigen die vollen Erfahrungspunkte um sie zu erreichen, zählen aber nur als "halbe" Stufen, sogenannte "Plus" Stufen. So kann man folgendes haben:

Superb + | Superb | Großartig + | Großartig | Gut + | Gut

Und so weiter. In jedem Kampf hat jemand mit einem "+" die Fertigungsstufe, die vor dem "+" angegeben ist, er bekommt aber jede zweite Runde einen Zuschlag von +1, beginnend mit der zweiten Runde.

Daher würde in einem Kampf zwischen Gus (Fertigkeit *Großartig*) und Ivan (Fertigkeit *Gut +*), Gus in Runden eins, drei, fünf usw. die höhere Fertigkeit besitzen. Aber in den Runden zwei, vier, sechs usw. würde Ivan würfeln, als ob er eine *Großartige* Fertigkeit hätte und daher Gus in diesen Runden ebenbürtig sein.

Was ist damit, sich auf Kronleuchter zu schwingen und anderen Prahlsmanövern? Da Rollenspiele mehr mit Filmen als mit dem wirklichen Leben zu tun haben, sollte sicher zu solchen Aktionen ermutigt werden, wenn das Genre sehr cineastisch ist.

In diesen Fällen sollten die Spieler ihre prahlerischen Vorhaben so vollständig und dramatisch beschreiben, wie sie können. Je besser die Geschichte, desto besser der Bonus auf den Würfelwurf - oder auch kein Würfelwurf, wenn das Ergebnis unterhaltsam genug ist. Du kannst vom Spieler dann einen Wurf gegen Geschicklichkeit oder Akrobatik (oder sogar Frechheit!) verlangen und dies bestimmen lassen, wie gut er sein Ziel erreicht hat.

Vielleicht hat es einen guten Eindruck gemacht, sich auf dem Kronleuchter hinüberzuschwingen, aber die Landung auf dem Gelände war doch ein wenig rauh, und so ist der Rutsch nach unten, um dem Bösewicht in den Rücken zu schlagen, ein bißchen mißglückt und anstatt ihn k.o. zu schlagen, schaffst du es lediglich, ihn seine Waffe verlieren zu lassen, fällst aber dann selber auf den Boden und nun ist er wütend und du solltest vielleicht aufstehen, bevor er seine Pistole zieht, oder du könntest versuchen, den Teppich wegzureißen, während er darauf steht und ein wenig aus der Balance geraten scheint ... Was auch immer Spaß machen sollte!

4.4 Fernkampf

Fernkampf kann wie eine *Aktion mit Widerstand* behandelt werden.

Wenn das Ziel den Angriff nicht wahrnimmt, führt der Angreifer einen *widerstandslosen Aktionswurf* aus, um festzustellen ob er das Ziel trifft. Die Spielleiterin legt den *Schwierigkeitsgrad*, basierend auf Distanz, Lichtverhältnisse und Deckung, etc., fest. Die

Fertigkeit des Angreifers wird nicht durch Reichweite, teilweise Deckung oder andere Umstände beeinflusst, dies wird alles in der Schwierigkeitsstufe berücksichtigt. Ausrüstung, wie etwa ein Laserteleskop, kann die *Fertigkeit* des Angreifers allerdings verändern.

Ist der Verteidiger aber über den Angriff im Bilde, so handelt es sich um eine *Aktion mit Widerstand*: Die Fernwaffenfertigkeit des Angreifers gegen den entsprechenden, defensiven, *Charakterzug* des Verteidigers. (Der *Schwierigkeitsgrad* für Distanz, Beleuchtung, etc. wird weiter von der Spielleiterin festgelegt und ist die mindestens benötigte Stufe, die für einen Treffer benötigt wird.) Ein Verteidigungswurf sollte mit einer *Fertigkeit* wie etwa Ducken, oder einem *Attribut* wie Behendigkeit oder etwas ähnlichen erfolgen.

Handelt es sich um eine geworfene Fernwaffe so wird der Verteidigungswurf nicht weiter modifiziert. Allerdings ist Fernwaffen wie Bögen, Projektilwaffen oder Strahlern deutlich schwerer auszuweichen. In diesem Fall ist der verteidigende Charakterzug um zwei oder drei Stufen abzusenken (-2 bis -3). Es ist offensichtlich daß der Verteidiger nicht der Kugel ausweichen will, sondern sich aus der Schußlinie verflüchtigen will wenn der Angreifer eine Waffe auf ihn richtet.

Natürlich kann der Verteidiger, anstatt auszuweichen, auch sofort zurückschießen. In diesem Fall handelt es sich um eine widerstandslose Aktion, den Schwierigkeitsgrad zu erreichen ist alles was nötig ist um zu treffen. Die Spielleiterin kann solche Aktionen zeitgleich durchführen.

Beispiel: Nevada Slim und El Paso Hombre stellen sich zum Showdown. Beide stehen im Freien, im vollen Sonnenlicht, also gibt es keine Modifikationen für Beleuchtung oder Deckung. Die Distanz ist, offensichtlich, für beide gleich, die Spielleiterin legt fest, daß es eine durchschnittliche Aktion ist einander zu treffen. Slim erwürfelt ein armseliges Ergebnis, und der Hombre ein unterdurchschnittliches. Die Kugel des Hombre piff Nevada Slim dichter um die Ohren als es umgekehrt Slims tat, doch beide haben einander verfehlt, da beide den erforderlichen Schwierigkeitsgrad nicht erreicht haben.

Ein anderes Beispiel: Will Scarlet feuert seinen Langbogen auf Dicken, einen Mann des Sheriffs, der eine Armbrust führt. Dicken weiß das Will da ist, denn der Mann neben ihm ist gerade mit einem Pfeil in der Brust zusammengebrochen. Dicken befindet sich im Freien, im Hellen, so das, für Will Scarlet nur die Distanz von Bedeutung ist: Die Spielleiterin legt fest, daß auch ein unterdurchschnittlicher Schuß trifft, da beide nicht sehr weit voneinander entfernt sind. Für Dicken ist die Distanz natürlich die gleiche, aber Will verbirgt sich zum Teil hinter einem Baumstamm (Deckung) und im Gestrüpp, so das die Beleuchtung nicht ganz ausreicht ihn deutlich zu erkennen. Die Spielleiterin legt fest, daß Dicken einen guten Würfelwurf benötigt um Will zu treffen. Dicken würfelt ein durchschnittliches Ergebnis und verfehlt Will. Will würfelt ein unterdurchschnittliches Ergebnis und trifft Dicken, obwohl Wills Schuß nicht so gut war wie Dickens.

In beiden Beispielen haben die Kämpfer auf ein Ausweichen verzichtet um gleichzeitig schießen zu können. Jeder Beteiligte mußte den entsprechenden Schwierigkeitsgrad erreichen um zu treffen. Unter diesen Umständen ist es für alle Beteiligten möglich in der gleichen Kampfrunde erfolgreich zu sein. Wenn Dickens Schuß getroffen hätte, hätten sich Will und Dickens gegenseitig aufgespießt.

Die Schäden für Schußwaffen die nicht mit Muskelkraft betrieben werden, sollten zu Beginn des Spiels festgelegt werden. Eine detaillierte Liste wird nicht vorgegeben aber eine grobe Richtlinie: Die Durchschnittliche Pistole sollte über einen Schaden von Stärke +2 oder +3 verfügen, ein Derringer eher +1 oder sogar +0. Stärkere Gewehre können bei +5 oder höher eingestuft werden. Panzerfäuste und andere Panzerbrechende Waffen dürften bei +10 oder höher angesiedelt werden. Science-fiction Faustfeuerwaffen dürften soviel Schaden anrichten wie eine moderne Panzerfaust, doch sind viele so gestaltet das sie Personen außer Gefecht setzen ohne sie zu verletzen.

Automatische Waffen können simuliert werden, indem man bei einem höherem relativen Erfolgsgrad eine größere Anzahl von Kugeln treffen läßt. Das heißt, mit einer Waffe die 20 Kugeln in einer Kampfrunde abfeuert, und einem relativen Erfolgsgrad von +1 (Streifschuß) treffen ein oder zwei Kugeln das Ziel. Wenn dann ein relativer Erfolgsgrad von +8 die maximal mögliche Menge von Kugeln (unterschiedlich je nach Waffe) im Ziel bedeutet, so gilt für einen Erfolgsgrad von +4, daß etwa die Hälfte trifft, während +2 ein Viertel aller möglichen Treffer bedeutet.

Gibt es keine effektive Rüstung so wird einfach ein großer Schadensfaktor addiert wenn viele Kugeln treffen: Dies sollte ausreichen um so ziemlich jeden außer Gefecht zu setzen, wenn nicht schlimmeres. Wenn eine Panzerung möglicherweise eine Kugel verlangsamt, kann man nicht einfach immer größere Schadensfaktoren addieren je mehr Kugeln treffen: Die Rüstung hat eine Chance jede einzelne Kugel abzuschwächen. In diesem Fall sollte man, anstatt für jede einzelne Kugel Schaden zu würfeln oder sie alle durch die Rüstung zu stoppen, ein gesundes Mittelmaß finden: Die Spielleiterin sollte einen leichten Bonus auf den Schadensfaktor gewähren, je nachdem wie viele Kugeln treffen.

4.5 Wunden

FUDGE bietet verschiedene Methoden Verwundungen aufzuzeichnen, mit vielen Optionen. Es ist unmöglich hundertprozentig genau zu sein wenn es darum geht den Schaden, der etwas so Komplexem wie einem Lebewesen zugefügt wird, zu simulieren. Dies trifft auf detaillierte Simulationen zu, erst recht auf ein abstraktes Rollenspiel. Es ist kaum möglich die Realität annähernd darzustellen

Konsequenterweise versuchen viele Spielleiterinnen gar nicht erst besonders akkurat zu sein und benutzen ein System das funktioniert und den Spielfluß nicht behindert. Andere möchten soviel Realismus wie möglich. FUDGE bietet ein einfaches, offenes System das funktioniert und schlägt darüber hinaus einige Möglichkeiten vor die das Ganze komplexer machen und ermuntert ansonsten jede Spielleiterin so viele Feinheiten hinzuzufügen wie sie gerne möchte.

4.51 Wundstufen

Einem Charakter zugefügter Schaden kann in sieben Schweregrade eingeteilt werden. Dies wären:

Unversehrt: Keinerlei Verwundung. Der Charakter muß nicht zwangsläufig gesund sein, sondern kann an einer Krankheit leiden. Aber er hat an keinerlei Verwundung die frisch genug ist um ihm zu schaffen zu machen.

Kratzer: Hat keinen Effekt, außer vielleicht die Spannung zu steigern. Dies kann eventuell zur Stufe "Verletzt" führen wenn der Charakter nochmals getroffen wird. Diese Bezeichnung entstammt dem bekannten Filmzitat: "Ich bin okay, ist bloß ein Kratzer." Die Wunde selber kann eine Schramme, Prellung, Schnitt oder Abschürfung sein, und Spielleiterinnen, die einen ernsthafteren Stil bevorzugen, können jede dieser Bezeichnungen benutzen.

Verletzt: Der Charakter ist verwundet und in seinen Aktionen eingeschränkt. Daraus resultiert ein Abzug von -1 für alle Charakterzüge die logischerweise betroffen wären. Eine Wundstufe von "verletzt" im Kampf kann auch als leichte Verwundung bezeichnet werden.

Schwerverletzt: Der Charakter ist ernstlich verwundet und möglicherweise Taumelnd. Hierfür ergibt sich ein Abzug von -2 für alle Charakterzüge die logischerweise betroffen wären. Eine andere Bezeichnung wäre "schwer verwundet".

Außer Gefecht: Der Charakter ist so schwer verwundet, daß er zu keiner Aktion mehr fähig ist, außer sich vielleicht noch ein paar Schritte vorwärts zu schleifen oder noch eine wichtige Botschaft zu keuchen. Eine nachsichtige Spielleiterin könnte einem außer Gefecht gesetzten Charakter noch solche komplexen Aktionen wie das Öffnen einer Tür oder das Grabschen nach einem Edelstein erlauben . . .

Sterbend: Der Charakter ist nicht nur bewußtlos, er stirbt, ohne medizinische Versorgung, in weniger als einer Stunde, möglicherweise in viel weniger als einer Stunde. Niemand erholt sich aus eigener Kraft von diesem Zustand, es sei denn er ist ganz besonders vom Glück gesegnet.

Tot: Der Charakter hat keinen Bedarf mehr für seine Besitztümer, es sei denn er gehört einer Kultur an die glaubt das er sie in seinem Nachleben benötigt.

Die Spielleiterin kann diese Stufen erweitern oder einschränken.

Beispiel: So wird verletzt und schwerverletzt erweitert auf leichte Verwundung, mittelschwere Verwundung und schwere Verwundung. In diesem Fall bedeutet eine schwere Verwundung einen Abzug von -3 auf alle entsprechenden Aktionswürfe, oder die Spielleiterin beläßt es bei -2, definiert mittelschwere Verwundungen als -1, und erklärt leichte Verwundungen als Mittelding zwischen Kratzer und mittelschwerer Verwundung. Das heißt, eine leichte Verwundung resultiert während des Kampfes nicht in einem Abzug, schränkt den Charakter aber danach, bis zu ihrer Heilung, mit -1 in allen Fertigkeiten ein. Solche Wunden können recht ärgerlich sein.

Die Spielleiterin kann einen Willenskraftwurf gegen einen hohen Schwierigkeitsgrad zulassen, um die Abzüge durch Verletzung oder schwere Verletzung und möglicherweise außer Gefecht setzen unwirksam zu machen. Die Gabe Schmerzunempfindlich würde die Abzüge um eine Stufe reduzieren, während die Schwäche Schmerzempfindlich die Abzüge um eine Stufe erhöhen würde.

Einige Spieler erfreuen sich daran die Wunden ihrer Charaktere bis ins Kleinste zu beschreiben, und sogar ihre Narben in ihrer Hintergrundgeschichte zu erwähnen.

Automatischer Tod: Manchmal ist ein Würfelwurf überflüssig. Einem hilflosem Charakter ein Messer an die Kehle zu halten ist ein gutes Beispiel, um einen solchen Charakter zu töten braucht man keinen Würfel, aber das Karma des Killers kann Schaden nehmen.

4.52 Schadenskapazität

In FUDGE, definiert die Schadenskapazität wie Wunden den Charakter beeinflussen. Schadenskapazität könnte man auch Trefferpunkte nennen. Sie kann mit einem Charakterzug wie Konstitution (oder Härte, Fitneß, Gesundheit, Körper, Stärke, etc.) verbunden sein, oder ist ein eigener Charakterzug, siehe *Abschnitt 6.3, Beispielcharaktere*. Sie kann auch als Gabe oder Schwäche behandelt werden.

Die Spielleiterin entscheidet wie die, von Mensch zu Mensch unterschiedliche, Fähigkeit *Schaden zu ertragen*, dargestellt wird. Diese Fähigkeit ist unterschiedlich ausgeprägt, aber wie stark, kann Anlaß für lange Diskussionen sein.

Als extremes Beispiel dient der Tod des russischen Mönches Rasputin, des Beraters der Zarin Alexandra, im Jahr 1916. Er wurde mit genug Zyanid vergiftet um drei Menschen zu töten, zeigte aber keine Symptome. Dann wurde ihm in die Brust geschossen und er daraufhin von einem Arzt für tot erklärt. Eine Minute später öffnete er die Augen wieder und griff seine Attentäter an! Sie schossen daraufhin noch zweimal auf ihn, darunter einmal in den Kopf, und schlugen ihn noch mit einem Schlagring zusammen. Er wurde wieder für tot erklärt, in Gardinen und Seile gebunden und in einen Fluß geworfen. Als sein Körper drei Tage später geborgen wurde hatte er einen Arm aus der Fesselung befreit bevor er dann ertrank! Es ist deutlich das dieser Mann viel mehr Schaden ertragen konnte als die meisten Menschen. Und er ist kein Einzelfall: Es gibt viele historische Fälle von Menschen die nur schwer zu töten waren.

Andererseits ist der Ausdruck "ein Glaskinn zu haben" durchaus geläufig, um jemanden zu beschreiben der schon bei geringsten Anlässen Verwundungen davonträgt .

Unzweifelhaft gibt es eine gewisse Freiheit in der Anwendung der Schadenskapazität bei Charakteren.

Wenn die Spielleiterin Verwundungen eher in einer lockeren Form handhaben möchte, sollte die Schadenskapazität ein *Attribut* sein und die Spieler ihre Charaktere entsprechend einstufen. Oder eine *Gabe* (Widerstandsfähig, vielleicht) und eine *Schwäche* (Empfindlich, möglicherweise) werden benutzt und jeder der diese nicht besitzt wird in dieser Hinsicht als normal eingestuft. Die Spielleiterin kann anhand dieser Informationen und der jeweiligen Situation die Fähigkeit des Charakters, Schaden auszuhalten, einschätzen.

Falls die Spielleiterin jedoch lieber einen rechnerischen Ansatz zur Ermittlung von Verwundungen bevorzugt, sollten vor dem Spiel einige Faktoren geklärt sein. Ist die Schadenskapazität ein Attribut, ist die Form dies in Zahlen auszudrücken standardisiert:

+3	für <i>Superbe</i> Schadenskapazität
+2	für <i>Großartige</i> Schadenskapazität
+1	für <i>Gute</i> Schadenskapazität
+0	für <i>Durchschnittliche</i> Schadenskapazität
-1	für <i>Unterdurchschnittliche</i> Schadenskapazität
-2	für <i>Armselige</i> Schadenskapazität
-3	für <i>Grauenhafte</i> Schadenskapazität

Allerdings kann man in *Abschnitt 4.54, Auswirkungen von Wunden - Beispielliste*, erkennen, daß eine leichte Metallrüstung nur einen Bonus von +2 auf den Schutz vor Verwundungen gewährt. Es ist also leicht zu erkennen das eine *großartige* Schadenskapazität im Effekt einer leichten Metallrüstung entspricht. Einige Spielleiterinnen werden dies absurd finden: Eine nackte Person mit *großartiger* Schadenskapazität kann ein Schwert genauso ablenken wie eine Gepanzerte mit *durchschnittlicher* Schadenskapazität. Andere werden sich an Rasputin erinnern und durchaus für möglich halten, sei es entweder Körpergröße (und lebenswichtige Organe schwerer zu erreichen) oder auch Gesundheit (und mehr Muskelgewebe das schwerer zu durchtrennen ist).

Der Einfachheit halber nehmen wir an, jedes auf Berechnungen basiertes Verwundungssystem in FUDGE benutzt ein *Attribut* namens Schadenskapazität, und wird von +3 bis -3 eingestuft, wie auf obiger Tabelle dargestellt. Wenn dies nicht akzeptabel ist sind im Geist die entsprechenden Änderungen vorzunehmen.

Hier noch ein paar Möglichkeiten die Schadenskapazität auf eine mechanische Art anzuwenden:

1) Die Schadenskapazität ist ein Attribut, aber anstatt eines festen Bonus wird bei jeder Leichten Wunde (*Verletzt*), oder schlimmeres, ein Schadenskapazitätswurf fällig. Bei einer *gewürfelten Stufe* von:

Großartig oder besser wird der Schweregrad der Wunde um eine Stufe gesenkt,
Unterdurchschnittlich bis *Gut* nicht verändert,
Armselig oder schlechter um eine Stufe erhöht.

Diese Veränderung kann entweder eine *Wundstufe* oder einen einzelnen *Schadenspunkt* umfassen.

Für bestimmte Arten von Schaden, etwa einen Betäubungsstrahl oder einen Kampfstab in die Rippen, kann die Spielleiterin trotzdem die Werte von +3 bis -3, ohne Würfeln, benutzen.

2) Es wird kein Attribut namens Schadenskapazität benutzt. Statt dessen können die Spieler eine *Gabe* wie etwa Widerstandsfähig (reduziert den Schweregrad der Wunde um eine Stufe) oder eine *Schwäche* wie Empfindlich (erhöht, natürlich, den Schweregrad der Wunde um eine Stufe) erwerben. Auch diese Stufe kann entweder einen *Schadenspunkt* oder eine *Wundstufe* umfassen.

3) Das *Attribut* Schadenskapazität wird benutzt wie im *Abschnitt 4.57, Wunden protokollieren*, erklärt. Jeder Treffer reduziert die Schadenskapazität, zeitweise, um eine oder mehr Stufen.

4) Anstatt der Schadenskapazität wird Willenskraft benutzt. Spielleiterinnen, die glauben Rasputin konnte nur deswegen soviel Schaden ertragen, weil er darauf konzentriert war seine Feinde zu überwinden, könnten dieser Methode zuneigen. Die Wundstufe wird durch das Ergebnis eines Willenskraftwurfs modifiziert. Dies kann entweder zeitlich begrenzt sein - bis die Schlacht vorüber ist - oder aber beläßt die Wunde dauerhaft im veränderten Schweregrad.

4.53 Auswirkungen von Wunden

Bei der Frage wie schwer ein Charakter im Kampf verletzt wurde, sollten alle folgenden Faktoren berücksichtigt werden:

1) Der relative Erfolgsgrad des Angriffswurfs - je besser der Treffer, um so größer die Chance auf höheren Schaden. Die Kampfrunde mit einem relativen Erfolgsgrad von +1 zu gewinnen bedeutet möglicherweise den Gegner an der bestgerüsteten Stelle zu treffen. Mit einem Treffer von +3 hat man die Lücke in der Panzerung gefunden.

2) Die Stärke des Aufschlags. Für muskelbetriebene Waffen, wie Nahkampfwaffen, Bögen und Schleudern, aber auch die bloße Hand, gilt das Stärkeattribut als ausschlaggebend: Stärkere Leute hauen halt fester drauf. Etwaige Niveaus müssen hierbei berücksichtigt werden.

Für Geräte wie Schußwaffen oder Strahler oder ähnliches liegt dies in der Natur der Waffe: Eine 11mm Pistole macht üblicherweise mehr Schaden als eine 9mm. Hier kann das technische Niveau der Waffe wichtig sein.

3) Die Tödlichkeit der Waffe. Große Waffen neigen dazu mehr Schaden zu machen als kleinere, scharfe Waffen reißen besser durch Körpergewebe als stumpfe – aber stumpfe Waffen können mitunter genug kinetische Energie durch eine Rüstung bringen die stark genug ist scharfen Waffen zu widerstehen. Leute mit einem Karate-Training tendieren ebenso dazu mehr Schaden anzurichten, als im Nahkampf untrainierte.

4) Die Panzerung des Verteidigers. Leute die dickere Rüstung tragen und auch mehr davon, neigen dazu, seltener und nicht so schwer verletzt zu werden, als solche ohne Rüstung. Rüstung kann sehr fein unterschieden werden, oder man teilt sie ein in *Leicht*, *Mittlere* und *Schwere Rüstung*. In Science-fiction Kampagnen existieren vielleicht auch *Überschwere Rüstungen* oder sogar noch schwerere Panzerung. In Fantasy-Abenteuern gibt es möglicherweise auch magische Rüstungen die mehr Schutz gewähren, unter Umständen gegen bestimmte Angriffsformen.

5) Die Menge an Schaden die das Opfer ertragen kann (Robustheit, Schadenskapazität, oder Masse). Große, gesunde Burschen halten eben mehr Schaden aus als kleine, kränkliche Kerlchen. Natürlich bleibt die Frage, wie es mit einem großen, kränklichen Krieger im Vergleich zu einem kleinen, gesundem Burschen aussieht.

4.54 Auswirkungen von Wunden - Beispielliste

Für alle die Zahlenwerte bevorzugen, hier nun die numerischen Entsprechungen für die im vorigen Abschnitt aufgeführten Faktoren. Sie können natürlich nach Geschmack verändert werden und sind nur als Grundlage zu verstehen. Wenn sie benutzt werden sollten sie auf dem Charakterblatt vermerkt werden (am besten bei den Waffen und Rüstungen), um während des Kampfes sofort zur Hand zu sein.

Offensive Faktoren:

Für die Stärke des Charakters (muskelbetriebene Waffen):

+3 für Superbe Stärke
+2 für Großartige Stärke
+1 für Gute Stärke
+0 für Durchschnittliche Stärke
-1 für Unterdurchschnittliche Stärke
-2 für Armselige Stärke
-3 für Grauenhafte Stärke

Für das *Niveau* des Angreifers: Addiere das *Masse-Niveau* des Angreifers (siehe Abschnitt 4.58 *Größe von Nichtmenschen im Kampf*).

Achtung: Das *Masse-Niveau* des Angreifers ist nur relevant bei muskelbetriebenen Waffen und solchen Projektilwaffen die an die Größe des Angreifers angepaßt sind, wie etwa einer Miniaturpanzerfaust oder einer riesengroßen Pistole. Ein Superheld mit Niveau 10 der eine ganz gewöhnliche Pistole benutzt kann von seinem *Masse-Niveau* nicht profitieren.

Für die Stärke der Waffe (Schußwaffen, Armbrüste, Strahler usw.): +/- *Waffenstärke* (siehe Abschnitt 4.4 *Fernkampf*).

Für muskelbetriebene Waffen:

- 1 für die bloße Hand, ohne eine Kampfkunst zu benutzen.
- +0 für Kampfkunstherrlichkeit, oder kleine Waffen (Totschläger, Messer, Schlagring, Schleuder, dicke Stiefel beim Treten, etc.).
- +1 für mittelschwere Waffen (Schlagstock, Machete, Kurzsword, Florett, Handaxt, Stein, etc.).
- +2 für große, einhändig geführte Waffen (Breitsword, Axt, Große Keule, etc.), oder leichte, zweihändig geführte Waffen (Speer, Bogen, etc.).
- +3 für die meisten beidhändig geführten Waffen (Stangenwaffen, Bihänder, Schlachtaxt, etc.).
- +1 für Schärfe (wird zum sonstigen Waffenschaden addiert: Das Messer steigt auf +1, das Kurzsword auf +2, das Breitsword auf +3, der Bihänder auf +4, etc.).

Anmerkungen: Für ein weniger tödliches Spiel sollte von der Schärfe eine Stufe abgezogen werden. (Dadurch werden Kämpfe in die Länge gezogen. Der Schutzwert eines Schildes kann von der Fertigkeit des Angreifers abgezogen werden - siehe Abschnitt 4.31 *Modifikatoren beim Nahkampf*).

Option, als Beispiel für den Detailreichtum, den FUDGE auch bieten kann: Bei schweren, stumpfen Metallwaffen, wie Streitkolben oder Flegeln, kann der Schutzwert der Rüstung des Verteidigers auch halbiert werden (abgerundet). Der Schaden durch den Aufprall einer solchen Waffe ist zwar vermindert, wird aber von den meisten Rüstungen nicht völlig aufgehalten. Wenn, zum Beispiel mit einem schweren Streitkolben (+2 Waffe) auf jemandem im Plattenpanzer (+4 Rüstung) geschlagen wird, so zählt die Rüstung nur als +2 zur Verteidigung.

Defensive Faktoren:

Für das Attribut *Schadenskapazität* des Charakters:

Anmerkung: Dies ist optional - siehe Abschnitt 4.52, *Schadenskapazität*, für eine genaue Beschreibung.

+3 für Superbe Schadenskapazität
+2 für Großartige Schadenskapazität
+1 für Gute Schadenskapazität
+0 für Durchschnittliche Schadenskapazität
-1 für Unterdurchschnittliche Schadenskapazität
-2 für Armselige Schadenskapazität
-3 für Grauenhafte Schadenskapazität

Für die Panzerung:

+1 für leichte, flexible nichtmetallische Rüstung.
+2 für schwere, starre nichtmetallische Rüstung.
+2 für leichte metallische Rüstung.
+3 für mittelschwere metallische Rüstung.
+4 für schwere metallische Rüstung.
+5 oder mehr für fortschrittliche Science-Fiction Rüstungen

Anmerkung: Magische Rüstungen addieren +1 (oder was auch immer die Spielleiterin zuläßt) zu den obigen Faktoren hinzu.

Für das Masse Niveau des Verteidigers: Das Masse Niveau des Verteidigers wird addiert (siehe *Abschnitt 4.58 Größe von Nichtmenschen im Kampf*).

(Hat der Verteidiger nicht eine Masse von *Durchschnittlich*, oder die Gabe *Dickes Fell*, sollte dies ebenfalls eingerechnet werden.)

4.55 Festlegen der Wundstufe

Ein Treffer von bestimmter Stärke resultiert in einem bestimmten Grad der Verwundung. Im einfachsten Verwundungssystem zieht die Spielleiterin alle Wundfaktoren (*Abschnitt 4.53*) in Betracht und legt die *Wundstufe* fest. (In einigen Fällen können die Spielercharaktere den genauen Grad der Verwundung jedoch nicht erkennen. Hier kann die Spielleiterin einfach sagen: "Du denkst du hast sie verwundet aber sie ist noch auf den Beinen" oder, "Du kannst keine Wirkung feststellen.")

In diesem Beispiel denkt die Spielleiterin sich, "Also, der Krieger mit *Guter Stärke* hat einen *Großartigen* Treffer mit seinem Breitschwert erzielt. Der Getroffene hat einen *Durchschnittlichen Kampfwurf*, *Gute Schadenskapazität* und eine schwere Lederrüstung. Hmm - ich würde sagen die *Stärke* und die *Schadenskapazität* heben einander auf, während das scharfe Schwert eine Lederrüstung durchdringt wenn der Schlag nur gut genug geführt wurde. Ein *Großartiger* Treffer gegen eine *Durchschnittliche* Parade ist gut genug aber nicht wirklich überragend: Ich würde sagen der Verlierer ist *verletzt*." Dieses Ergebnis wird sodann dem Verlierer der Kampfunde mitgeteilt.

Die Spielleiterin kann auch einen schnellen Würfelwurf zu Rate ziehen. Ein Wurf hinter dem Sichtschirm und dann lasse dich vom Ergebnis anleiten. Ein Ergebnis von -1 bis +1 sollte nichts verändern - die Wundstufe bleibt so bestehen. Aber ein Wurf von +3 oder +4 verschlimmert den Schaden um eine oder zwei Wundstufen.

Siehe Abschnitt 4.57 Wunden protokollieren, um zu sehen wie Verwundungen auf dem Charakterblatt festgehalten werden.

Dieses System, obschon einfach und für bestimmte Spielleiterinnen ausreichend, hat leider, für jene die das in Abschnitt 4.54, Auswirkungen von Wunden - Beispielliste, vorgestellte System bevorzugen, nichts zu bieten. Es macht keinen Sinn all diese *offensiven* und *defensiven Faktoren* zu berechnen wenn man mit den Zahlen nichts anfangen kann.

Ein System das die offensiven und defensiven Schadensfaktoren benutzt, erfordert die Berechnung des Gesamtschadensfaktors. Den erhält man indem man alle offensiven Faktoren des Angreifers addiert und dann alle Defensiven des Verteidigers abzieht.

Beispiel, Leroy gegen Theodora:

Leroy:

Gute Stärke (+1), Massen - Niveau 0, Breitschwert (+2 für Größe, +1 für Schärfe = +3 Waffe). Offensive Schadensfaktoren = $1+0+3 = 4$, Gute Schadenskapazität (+1), Schuppenpanzer (+3), Defensive Schadensfaktoren = $1+0+3 = 4$.

Theodora:

Superbe Stärke (+3), Massen - Niveau 0, Streitaxt (+4), Offensive Schadensfaktoren = $3+0+4 = 7$, Durchschnittliche Schadenskapazität (+0), Starre Lederrüstung (+2), Defensive Schadensfaktoren = $0+0+2 = 2$.

Leroy's Gesamtschadensfaktor gegen Theodora ist $4-2 = 2$.

Theodora's Gesamtschadensfaktor gegen Leroy ist $7-4 = 3$.

Da der Gesamtschadensfaktor Theodoras größer ist als der Leroy's verursacht sie ihm, bei gleich guten Treffern, mehr Schaden als umgekehrt. Wenn diese Zahlen festgelegt sind sollten sie notiert werden, um nicht jede Kampfunde erneut errechnet werden zu müssen.

Dieses System erfordert es, daß jedes Charakterblatt eine Verwundungsleiste beinhaltet die etwa so aussehen sollte:

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Verwundung:	Kratzer	Verletzt	Schwerverletzt	Außer Gefecht	Sterbend

Die Zahlen oberhalb der *Wundstufen* stellen die Menge an *Schadensfaktoren* dar die, in einem einzigen Treffer, benötigt werden um die entsprechende, darunter eingetragene *Wundstufe* zu verursachen. So resultiert ein Schlag mit drei oder vier *Schadensfaktoren* in einer Verletzung, während ein Schlag mit vier oder fünf *Schadensfaktoren* eine Schwere Verletzung verursacht. Diese Werte können von der Spielleiterin angepaßt werden, um ihre Vorstellung davon wie Schäden auf Leute einwirken wiederzugeben. Die Werte anzuheben macht das Verwunden schwieriger, während eine Senkung den Kampf tödlicher macht. Anzumerken bleibt noch das es keine Zahl für Tod gibt. Dies sollte der Spielleiterin vorbehalten bleiben und dient dazu den zufälligen Tod von Spielercharakteren zu vermeiden.

Allerdings kann man nicht einfach nur die *Schadensfaktoren verwenden* - der *relative Erfolgsgrad* des Treffers ist ebenso wichtig. Ein *relativer Erfolgsgrad* von +1 wird als *Schramme* oder Streifschuß bezeichnet - siehe Abschnitt 4.56, Schrammen und Blaue Flecken. Ansonsten wird einfach der *relative Erfolgsgrad* zum *Schadensfaktor* addiert. (Hier kann man noch einen Würfelwurf einfügen - siehe Abschnitt 4.61, Schaden – Würfelwurf.) Das Ergebnis kann sowohl eine positive, als auch eine negative Zahl sein. Ist das Ergebnis Null oder kleiner so hat der Treffer keinen Schaden verursacht. Ist die Zahl jedoch positiv, so wird das Resultat auf der *Verwundungsleiste* abgelesen, und der *Wundstufe* entsprechend angewandt.

Wenn also Leroy Theodora mit einem *relativem Erfolgsgrad* von +2 trifft, addiert er seinen *Gesamtschadensfaktor* von +2 und erhält ein Resultat von vier. Auf der *Verwundungsleiste* liest er dann die *Wundstufe* verletzt ab. Theodora ist verletzt und muß einen Abzug von -1 hinnehmen bis sie geheilt wird.

Für weitere Einzelheiten, siehe Abschnitt 4.7, *Kampf und Verwundung - Beispiele*.

Es gibt noch andere Möglichkeiten Schäden festzulegen. Eine Spielleiterin die glaubt das der *relative Erfolgsgrad* wichtiger ist als der *Schadensfaktor* kann ihm verdoppeln bevor er zum *Schadensfaktor* addiert wird. Die Zahlen über den Wundstufen sollten dann jedoch so angepaßt werden:

	1-3	4-6	7-9	10-12	13+
Verwundung:	Kratzer	Verletzt	Schwerverletzt	Außer Gefecht	Sterbend

Dies ist ein ausreichendes System das sich für alle empfiehlt die nichts dagegen haben den relativen Erfolgsgrad doppelt so hoch anzusetzen wie den Schadensfaktor.

Andere hingegen halten die Stärke für ausschlaggebender, und so weiter. Ein völlig anderes Verwundungssystem wird in Abschnitt 4.63, *Min - Mittel - Max Würfelwurf*, vorgeschlagen. Viele andere sind über die Jahre für FUDGE vorgeschlagen worden, und es sollte einfach sein ein System aus einem anderen Rollenspiel zu übernehmen. Nimm einfach womit Du Dich wohl fühlst.

4.56 Schrammen und Blaue Flecke

Jeder Treffer mit einem relativem Erfolgsgrad von +1 kann höchsten eine, von der Spielleiterin festgelegte, Wundstufe (plus etwaiger Niveauunterschiede) verursachen. In Abhängigkeit des defensiven Schadensfaktor des Verteidigers kann auch gar kein Schaden entstehen: Eine Faust die auf einen Plattenpanzer aufschlägt verletzt den gepanzerten Ritter kein bißchen - wenn es nicht die Faust einen Riesen ist.

Beispiel:

Schadensfaktor	Wundstufe
< 0	Unversehrt
0-4	Kratzer
5+	Verletzt

Eine Spielleiterin kann einen Schadenswurf auf Schrammen zulassen oder auch nicht, auch wenn Würfelwürfe zur normalen Schadensermittlung zugelassen werden. Wenn ein Schadenswurf zulässig ist sollte das Ergebnis einer Schramme allerdings nicht um mehr als eine Wundstufe verändert werden.

Niveauunterschiede sind etwas schwieriger zu berücksichtigen und sollten für solche knappen Erfolge eher reduziert werden: Die Keule eines Riesen die einen Menschen streift kann ihn möglicherweise *schwer verletzen* aber nicht unbedingt *außer Gefecht* setzen. Andererseits streift ein Tiger der eine Maus mit einem relativen Erfolgsgrad von +1 trifft, die Maus durch und durch . . .

4.57 Wunden protokollieren

Ist der endgültige Schaden festgestellt wird er auf dem Charakterblatt des Verwundeten notiert. Jede einzelne Wunde wird als Kratzer, Verletzung (Leichte Wunde) usw. beschrieben, wie in Abschnitt 4.51 dargestellt.

Das Attribut Schadenskapazität zu benutzen um Wunden zu notieren ist eine einfache Methode. (In diesem Fall wird Schadenskapazität nicht in den defensiven Schadensfaktor eingerechnet.) Jeder Treffer der schwerer ist als ein *Kratzer* reduziert die

Schadenskapazität um eine Stufe, oder mehr wenn die Spielleiterin der Meinung ist, der Treffer sei schwer genug. (*Kratzer* können sich zu schwereren Schäden ansammeln, je nach Vorliebe der Spielleiterin, vielleicht reduzieren drei *Kratzer* die Schadenskapazität um eine Stufe.)

Ist dann jemand auf *Unterdurchschnittlicher* Schadenskapazität gilt er als *verletzt*: -1 auf alle Aktionen. Wenn er dann auf *Armseliger* Schadenskapazität angekommen ist gilt er als *schwer verletzt*: -2 auf alle Aktionen. Fällt er dann auf *Grauenhaft*, so ist er auf -3 für alle Aktionen, oder gleich *außer Gefecht*, wenn die Spielleiterin so will. Eine Schadenskapazität von weniger als *Grauenhaft* bedeutet immer *außer Gefecht* - oder schlimmeres.

(Für Charaktere mit *Unterdurchschnittlicher*, oder schlechterer, Schadenskapazität gelten diese Abzüge nur wenn sie Schaden genommen haben. Das heißt, ein unverletzter Charakter mit unterdurchschnittlicher Schadenskapazität hat keinen Abzug von -1 auf alle seine Aktionen. Wenn er allerdings nur eine Stufe Schaden erhält, fällt er auf armselige Schadenskapazität und erhält einen Abzug von -2 auf alle seine Aktionen.)

In einem solchen System kann die Schadenskapazität durch Heilung nicht über die ursprüngliche Stufe hinaus erhöht werden, dies erreicht man nur durch Charakterentwicklung (Kapitel 5).

Eine detailliertere Methode erfordert auf dem Charakterblatt eine Verwundungsleiste die etwa wie folgt aussehen sollte:

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Verwundung:	Kratzer	Verletzt	Schwerverletzt	Außer Gefecht	Sterbend
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Die Zahlen oberhalb der Verwundungsstufen werden in Abschnitt 4.55, Festlegen der Wundstufe, besprochen. Die Kästchen unterhalb der Verwundungsstufen stellen dar wie viele Wunden ein Kämpfer von jeder Wundstufe hinnehmen kann. Wenn eine Wunde erhalten wurde, wird das entsprechende Kästchen markiert

Beispiel: Ein Charakter erhält in der ersten Runde eines Kampfes eine *Schwere Verletzung*. Die Verwundungsleiste sollte dann etwa so aussehen:

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Verwundung:	Kratzer	Verletzt	Schwerverletzt	Außer Gefecht	Sterbend
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Der Charakter ist mit allen seinen *Fertigkeiten* auf -2 da er *Schwerverletzt* ist. Würde er dann noch einen Treffer mit dem Resultat *Verletzt* erhalten sähe dies so aus:

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Verwundung:	Kratzer	Verletzt	Schwerverletzt	Außer Gefecht	Sterbend
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	X	X	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Der Charakter hat weiterhin einen Abzug von -2 auf alle seine *Fertigkeiten*. Die Auswirkung der *Verletzung* werden nicht zur *Schweren Verletzung* addiert, nur der Abzug für die jeweils schwerste Wunde zählt.

Gibt es kein offenes Kästchen für eine bestimmte Verwundungsstufe, so wird der Schaden in der nächsthöheren, freien Stufe vermerkt.

Wenn der im, obigen Beispiel erwähnte, Charakter einen weiteren Treffer mit der Verwundungsstufe *Verletzt* erhält, so wird der Schaden, da es weder ein freies Kästchen für *Verletzt* noch für *Schwerverletzt* gibt, unter *Außer Gefecht* eingetragen: Der Charakter ist nun *außer Gefecht* und die Verwundungsleiste würde so aussehen:

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Verwundung:	Kratzer	Verletzt	Schwerverletzt	Außer Gefecht	Sterbend
	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	X	X	V	<input type="checkbox"/>

Zu beachten ist, daß ein "V" unter dem Eintrag *Außer Gefecht* vermerkt ist. Der Charakter ist tatsächlich *außer Gefecht* (und kann nicht mehr kämpfen), aber was die Heilung (und mögliche Vernarbungen) angeht hat er nur zwei *Verletzungen* und eine *schwere Verletzung* erhalten, niemals eine *außer Gefecht* setzende Wunde in einem Treffer. Da *außer Gefecht* setzende Wunden schlechter heilen ist diese Unterscheidung notwendig.

Oder ein anderes Beispiel; ein Charakter der zwei *Schwer Verletzt* Wundstufen hinnehmen muß, ohne jeden anderen Schaden, ist ebenso *Außer Gefecht*, da dies die nächsthöhere Wundstufe ist.

Ebenso ist zu bemerken, daß unter der Wundstufe *Kratzer* drei Kästchen vorhanden sind. Dies kann jede Spielleiterin natürlich nach eigenem Geschmack verändern. Einzelne *Kratzer* verletzen einen Krieger so geringfügig, daß deren vier notwendig sind um die nächste Wundstufe zu erreichen. Optional kann man auch festlegen, daß *Kratzer* die Wundstufe eines Charakters nicht über *Schwerverletzt* hinaus steigern können. Die Spielleiterin sollte diese Regel jedoch nicht verwenden, wenn die Charaktere gegen Monster auf hohem Massenniveau kämpfen müssen. Sie wären sonst niemals in der Lage solch eine Kreatur zu besiegen, wenn das Schlimmste was sie ihm zufügen können ein *Kratzer* ist.

Die oben angeführte Verwundungsleiste eignet sich gut für einigermaßen realistische Kampagnen. In einer eher kinematischen Kampagne (insbesondere ohne magische oder futuristische Heilungsmöglichkeiten) können zusätzliche Kästchen für *Kratzer*, *Verletzt* und möglicherweise sogar *Schwerverletzt* eingefügt werden: Schwächere Treffer summieren sich nicht so schnell zu Behinderungen für den Charakter. In einer leicht kinematischen Kampagne kann das etwa so aussehen:

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Verwundung:	Kratzer	Verletzt	Schwerverletzt	Außer Gefecht	Sterbend
	□□□	□	□	□	□

Für ein wirklich episches Spiel kann man tatsächlich noch jeweils bis zu zwei weitere Kästchen zu *Verletzt* und *Schwerverletzt* hinzufügen. Durch diese zusätzlichen Kästchen können sich Kämpfe allerdings sehr in die Länge ziehen.

Für Nichtspielercharaktere, die als Kanonenfutter dienen sollen, sollten keine zusätzlichen Kästchen in die Verwundungsleiste eingefügt werden, obwohl dies für wichtige Nichtspielercharaktere ratsam ist. Tatsächlich sollten irgendwelche Handlanger gar nicht in das obige System einbezogen werden. Eine einfache Verwundungsleiste mit den Stufen *Unversehrt*, *Verletzt* und *Außer Gefecht* reicht hier völlig. Am einfachsten macht man eine Markierung unter dem Namen des Nichtspielercharakters für eine *Verletzung*, und streicht den Namen für *Außer Gefecht* einfach durch.

4.58 Größe von Nichtmenschen im Kampf

Das Stärkeniveau des Angreifers wird zu seinem offensiven Schadensfaktor und das Massenniveau des Verteidigers wird zu seinem defensiven Schadensfaktor addiert. Wenn man nun einen Kampf mit Wesen leiten muß die schwächer als Menschen sind, sollte man sich daran erinnern was man in der Schule über das addieren und subtrahieren negativer Zahlen gelernt hat . . .

Panzerung und Waffen beeinflussen den erzielten Schaden ganz normal, da sie den sie benutzenden Leuten auf den Leib geschneidert sind. Treffer werden zu Kratzern, Verletzungen usw. wie üblich - siehe Abschnitt 4.55, Festlegen der Wundstufe.

Allerdings ist ein kleiner Charakter, in einem numerischen Verwundungssystem, kaum fähig einem größeren Charakter zu verletzen. Die Spielleiterin kann bei einem kritischem Treffer allerdings ein oder zwei Schadensfaktoren, die die Panzerung durchdringen, zulassen. Vergiftete Pfeile und Speerspitzen sind keine weitere Möglichkeit: Der kleine Kerl kann auf die Öffnungen in den Gelenken der Rüstung zielen und muß nur ein bißchen Haut durchstoßen um sein Gift an den Mann zu bringen.

Darüber hinaus behandelt dieses System *Massenniveaus* wie Rüstung, was nicht wirklich akkurat ist. In Wirklichkeit würde ein kleiner Angreifer seinem Opfer langsam aber sicher zusetzen, aber jede einzelne Wunde wäre zu winzig um eine einzelne *Wundstufe* zu verursachen. Um eine große Anzahl kleinerer Wunden zu simulieren die langsam einem größerem Gegner zu schaffen machen sollte ein Schadenswurf erlaubt werden, wenn nur das Massenniveau verhindert das ein Treffer Schaden verursacht - das heißt, wenn nur das Niveau die Differenz zwischen einem Kratzer und keinem Schaden ist.

Siehe Abschnitt 4.61, Schaden - Würfelwurf.

Es gibt auch "Niveau-neutralisierende" Waffen, wie etwa Walfangharpunen oder Elefantbüchsen. Diese haben nicht etwa besonders hohe Waffenstärken. Statt dessen halbieren, oder ignorieren sie, bei einem ausreichend guten Treffer das Massenniveau des Verteidigers. Auf einen Menschen angebracht hätte eine solche Waffe allerdings einen beachtlichen Schadensfaktor . . .

Beispiel: Im folgenden Beispiel entspricht das Stärkeniveau der Kämpfer jeweils ihrem Massenniveau, aber nicht dem ihrer Gegner. (Wilburs Stärkeniveau ist Null und sein Massenniveau ist ebenfalls Null.) Außerdem wird davon ausgegangen das die Spielleiterin nicht den optionalen Schaden - Würfelwurf benutzt. Dieser würde die Ergebnisse aller drei Kämpfe stark verändern

Erstes Beispiel: Wilbur, ein menschlicher Ritter mit einem Schwert greift einen Drachen an.

Wilburs offensiver Schadensfaktor ist eine respektable +6:

Großartige Stärke: +2, Bihänder: +4 (+3 für die Größe, +1 für die Schärfe), Massenniveau: +0

Des Drachens defensiver Schadensfaktor ist +8:

Durchschnittliche Schadenskapazität: +0, Dicke Haut: +2, Massenniveau: +6

Wilburs Schadensfaktor gegen den Drachen ist daher $6-8 = -2$.

Wenn Wilbur den Drachen mit einem *relativen Erfolgsgrad* von +3 trifft, so verursacht er $3-2=$ einen Punkt Schaden. Ausgehend von Wilburs Stärke, seiner Waffe und dem *Erfolgsgrad* mit er traf, wäre dies für einen Menschen ein schwerer Treffer, sogar wenn dieser gepanzert wäre. Doch dies ist kein Mensch. Nur ein Punkt dringt durch die dicke Haut und die Schuppen des Drachen. Die Spielleiterin markiert einen *Kratzer* und der Kampf geht weiter. Da es für wichtige Nichtspielercharaktere drei Kästchen für *Kratzer* gibt, muß Wilbur noch drei weitere, derartige Treffer landen bevor der Drache als *verletzt* gilt. Er könnte sicher etwas Hilfe gebrauchen, oder sich zurückziehen und sein magisches Schwert holen.

Zweites Beispiel: Sheba, eine menschliche Kriegerin, hat gerade McMurtree, einen winzigen Kobold, getreten.

Shebas offensiver Schadensfaktor = +1:

Durchschnittliche Stärke: +0, Fertigkeit in unbewaffnetem Kampf, und schwere Stiefel: +1, Massenniveau: +0, (Shebas Nahkampffertigkeit würden ihr normalerweise keinen Schadensbonus gewähren, und die Stiefel haben auch einen Schadensfaktor von +0. Die Spielleiterin hat aber entschieden das beides zusammen einen Schadenbonus von +1 erhält.)

McMurtrees defensiver Schadensfaktor ist -3:

Leichte Lederrüstung: +1, Durchschnittliche Schadenskapazität: +0, Massenniveau: -4, Shebas Schadensfaktor gegen McMurtree ist $1 - (-3) = +4$. (Eine negative Zahl wird subtrahiert indem man ihren Wert addiert.)

Wenn Sheba nun die erste Runde mit einem relativem Erfolgsgrad von +2 gewinnt, so macht sie einen Schaden von $4 + 2 =$ sechs Punkten. McMurtrees Spieler schaut auf der Verwundungsleiste, auf seinem Charakterblatt, nach der sechs: Schwerverletzt, er nimmt einen Abzug von -2 auf alle seine Aktionen hin, und befände sich in Todesgefahr sollte Sheba noch einmal treffen.

Drittes Beispiel: McMurtree's Freund, Fionn, schwingt nun seinen Shillelagh (Knüppel aus Eichenwurzel) gegen Shebas Knie.

Fionns offensiver Schadensfaktor ist -1:

Gute Stärke: +1, Shillelagh: +2 (Im Verhältnis zu Fionn von mittlerer Größe, nicht Scharf), Massenniveau: -4

Shebas defensiver Schadensfaktor ist +2:

Schwere Lederrüstung: +2, Massenniveau: +0

Fionns Schadensfaktor gegen Sheba ist $-1 - 2 = -3$.

Wenn Fionn mit einem Erfolgsgrad von +3, einem gut platziertem Schlag, trifft, so addiert er $(-3) + 3 = 0$. Traurigerweise, für Fionn, nimmt Sheba keinerlei Schaden von einem exzellentem Treffer.

Fionn sollte sich besser schleunigst eine neue Taktik einfallen lassen. Glücklicherweise kennt sich Fionn einigermaßen in der Magie aus und wenn er nur einem weiteren Tritt Shebas ausweichen kann, wird sie auf die harte Tour lernen das kleine Volk zu respektieren.

4.6 Alternative Wundensysteme

In diesem Abschnitt werden einige der einfacheren Alternativen zur Ermittlung der Verwundung behandelt. Viele Andere sind für FUDGE denkbar und diese Auswahl ist weder umfassend noch offiziell. Sie sind hier beigefügt um, so wie sie sind, benutzt zu werden oder als Inspiration für die Spielleiterin sich eigene auszudenken.

4.61 Schaden - Würfelwurf

Obwohl der Schadenwürfelwurf rein optional ist, wird er doch für die Anwendung des *numerischen Schadensfaktors* empfohlen. Dies liegt daran das die *Schadensfaktoren* über den Kampf hinweg festliegen und daher der Kampf etwas stagniert. Außerdem erlaubt es auch kleineren Kriegerern gegenüber größeren Feinden die Möglichkeit eines etwas befriedigenderen Resultats.

Es gibt eine ganze Anzahl an Möglichkeiten für den Einsatz eines Schadenwürfelwurfs.

Das Ergebnis eines Wurfs mit einem FUDGE - Würfel (-1, 0, oder +1) wird zum *Schadensfaktor*, oder für eine stärkere Abweichung zur *Verwundungsstufe* addiert.

Wenn zum Beispiel ein Kämpfer vier Punkte *Schaden* erzielt so resultiert dies normalerweise in einer *Verletzung*. Wird nun jedoch noch eine +1 auf dem 1WF gewürfelt, so werden daraus, wenn zum *Schadensfaktor* addiert, fünf Punkte *Schaden*, und damit eine *Schwere Verletzung*. Eine -1, allerdings, würde am Resultat nichts ändern: Der *Schadensfaktor* würde auf drei gesenkt, und damit immer noch eine *Verletzung*. Eine Spielleiterin die den Schadenwürfelwurf auf die *Verwundungsstufe* addiert würde bei einem Ergebnis von -1 allerdings die *Verwundungsstufe* auf einen *Kratzer* senken.

Anstelle eines eigenen Schadenwürfelwurfs kann auch der Würfelwurf des Angriffs benutzt werden. Gewinnt der Angreifer mit einem geraden Wurf (-4, -2, 0, +2, +4), addiert er +1 auf seinen *offensiven Schadensfaktor*. Gewinnt er mit einem ungeraden Ergebnis (-3, -1, +1, +3), so bleibt der *Schadensfaktor* unverändert. Das gleiche gilt für den Verteidiger nur das er dadurch seinen *defensiven Schadensfaktor* verändert. Dieses System hilft dem Angreifer zu 25%, dem Verteidiger zu 25%, und beläßt das Resultat unverändert in 50%.

Beispiel: Der Verteidiger verliert die Kampfunde, würfelt aber genau seine *Charakterzugstufe* (Ein Würfelwurf von 0): Er addiert +1 zu seinem *defensiven Schadensfaktor*. Der Angreifer gewinnt mit einem Wurf von +3: sein *offensiver Schadensfaktor* bleibt unverändert. Der endgültige *Schadensfaktor* wird also um eins reduziert - der Verteidiger ist möglicherweise noch ein bißchen vor dem Stoß des Angreifers zurückgewichen obwohl er getroffen wurde. Er wird zwar verwundet, hat aber vielleicht einige lebenswichtige Organe noch gerade eben aus dem Weg der Waffe gebracht.

Dieses System kann genauso auf die Verwundungsstufen angewandt werden, anstatt auf die Schadensfaktoren.

Ein etwas komplizierteres System benutzt einen *Gelegenheitswurf* (Ergebnisse von -4 bis +4, ohne Charakterzüge einzurechnen) und addiert das Ergebnis zum errechneten, endgültigen *Schadensfaktor* (In der Verwundungsleiste die Zahlen über den *Verwundungsstufen*), wie in Abschnitt 4.55, Festlegen der Wundstufe, dargestellt. Negative *Schadensfaktoren* gelten als null Schaden. Die Spielleiterin sollte einige Einschränkungen vorsehen um zu ausgefallene Ergebnisse zu verhindern.

- Wenn der Schadensfaktor positiv ist, kann der Würfelwurf den *errechneten Schadensfaktor* nicht überschreiten. Das heißt, ist der *errechnete Schadensfaktor* +2, wird jeder Würfelwurf von +3 oder +4 als +2 behandelt und resultiert somit in einem *Schaden* von vier Punkten.
- Ist der *errechnete Schadensfaktor* positiv so kann der endgültige *Schaden* nicht kleiner als +1 sein.
- Ist der *errechnete Schadensfaktor* Null oder kleiner so kann der *Schaden* durch den Würfelwurf höchstens auf +1 erhöht werden.

Erstes Beispiel: Der *errechnete Schadensfaktor* wird durch Rüstung und *Niveau* auf -2 gesenkt. Es bedarf also einer +3 oder +4 um überhaupt eine *Verwundung* zu verursachen, und auch dann nur einen Punkt Schaden: Ein *Kratzer*.

Zweites Beispiel: Der *errechnete Schadensfaktor* ist eine +2 (ein *Kratzer*). Ein Schadenswürfelwurf von +2 bis +4 resultiert in einem endgültigem *Schadensfaktor* von vier Punkten, da der Schadenswürfelwurf den errechneten *Schadensfaktor* höchstens verdoppeln kann. Ein Würfelwurf von +1 resultiert in drei Punkten Schaden und ein Würfelwurf von 0 in zwei Punkten. Jedes negative Würfelergebnis resultiert in einem Punkt Schaden, da ein positiver, *errechneter Schadensfaktor*, durch einen Schadenswürfelwurf, nicht auf Null oder weniger reduziert werden kann.

Der Einfachheit halber kann die Spielleiterin natürlich auch die Einschränkungen ignorieren, und den Schaden einfach durch den Schadenswürfelwurf von -4 bis +4 variieren. . .

Viele andere Varianten für Schadenswürfelwürfe sind denkbar, die hier angeführten sind lediglich als Beispiele für die Spielleiterin gedacht.

4.62 Betäubung, Ohnmacht und KO - Schläge

Ein Spieler kann natürlich vorhaben seinen Gegner zu betäuben oder bewußtlos zu schlagen anstatt ihn zu verletzen. Die flache Seite der Klinge zu benutzen statt der Schneide kann dies bewerkstelligen. Der *Schaden* wird ganz normal berechnet, verursacht aber keine *Verletzung*, sondern eine Betäubung.

In diesem Fall ist ein Ergebnis von *Verletzt* eine Betäubung, in der nächsten Kampfrunde kann ein betäubter Charakter nicht angreifen, nimmt einen Abzug von -1 auf seine Verteidigung hin und kann sich auch nicht auf eine völlige Verteidigung beschränken. Allerdings bleibt der Betäubungsschaden auf dem Charakterblatt notiert, auch wenn der Effekt abgeklungen ist: Das heißt eine weitere Betäubung würde, auch mehr als eine Runde nach der ersten, zu einer schweren Betäubung führen. (Betäubungsschäden heilen wie *Kratzer*, also sobald der Kampf vorüber ist.)

Ein Ergebnis von *Schwerverletzt* in einem Betäubungsangriff ist eine schwere Betäubung: Keine Angriffe und -2 auf alle Aktionen für zwei Runden sind das Resultat.

Ein Ergebnis von *Außer Gefecht* bei einer versuchten Betäubung resultiert in einer Bewußtlosigkeit. Ein Bewußtloser Charakter benötigt keine heilenden Maßnahmen um wieder völlig zu gesunden - nur etwas Zeit. (Nur eine sehr strenge Spielleiterin würde hier wegen eines möglichen Hirnschadens würfeln, es geht hier nicht um die Realität sondern um Geschichten.)

Die Spielleiterin kann auch festlegen, daß ein erfolgreicher, *großartiger* (oder besserer) Schlag auf den Kopf einen Gegner automatisch Bewußtlos macht. In einer *Aktion mit Widerstand* muß natürlich auch noch die Kampfrunde gewonnen werden.

Gleichmaßen kann ein Spieler natürlich auch den Schaden den er mit einem Angriff anrichtet verringern. Dies wird als seinen Schlag zurücknehmen bezeichnet. Vorkommen kann dies in Ehrenhändeln, wenn es ausreicht sich bis aufs Blut zu duellieren, den Gegner zu töten aber zu einer Mordanklage führen würde. Ein *Kratzer* reicht völlig aus um solch ein Duell zu gewinnen, jemanden zu *verletzen* ist daher absolut überflüssig. Um seinen Schlag zurückzunehmen muß der Spieler nur ansagen bis zu welcher *Verwundungsstufe* er höchstens Schaden anrichten will.

Ein Fechter, beispielsweise, ist darauf aus seinem Gegner einen Kratzer zuzufügen. In diesem Fall, auch wenn er die *widerstandene Aktion* mit einer +8 gewinnt und wegen seines Degens noch einmal +3 auf den *Schadensfaktor* erhält, kann er den Gegner doch nur ein wenig anritzen. Er war nur auf einen *Kratzer* aus - allerdings kann mit solch einem Erfolg der Kratzer durchaus die Form des Buchstaben "Z" haben!

4.63 Min - Mittel - Max Würfelwurf

Dieses System der Bestimmung der Verwundung gibt nicht vor besonders realistisch zu sein und produziert völlig unvorhersehbare Ergebnisse. Aber es ist schnell, leicht und ein Riesenspaß und funktioniert daher für einige Kampagnen wirklich gut.

Dieses System benötigt 3W6 zur Schadensbestimmung, auch wenn 4WF zur Bestimmung von Aktionen verwendet werden.

Wenn ein Schaden erwürfelt werden soll würfelt man 3W6. Abgelesen wird meist jedoch nur einer, entweder der niedrigste Wert (Min), der mittlere Wert (Mittel) oder der Höchste (Max), abhängig vom *Schadensfaktor* und dem *relativen Erfolgsgrad*. Je größer der *Schadensfaktor* und/oder der *relative Erfolgsgrad*, um so größer ist der Wert der abgelesen werden kann.

Wenn das Min - Mittel - Max System benutzt wird, so benötigt man die *Verwundungsleiste* aus Abschnitt 4.57, Wunden protokollieren.

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Verwundung:	Kratzer	Verletzt	Schwerverletzt	Außer Gefecht	Sterbend
	□□□	□	□	□	□

Die *offensiven* und *defensiven Schadensfaktoren* aus Abschnitt 4.54, Auswirkungen von Wunden - Beispielliste, werden benutzt. Allerdings werden sie nicht zum relativen Erfolgsgrad addiert. Statt dessen wird der *Gesamtschadensfaktor* errechnet wie üblich: (Stärke des Angreifers + Niveau + Waffe) minus (Schadenskapazität des Verteidigers + Niveau + Rüstung). Jeder Spieler sollte diese Zahlen für den Kampf notieren.

Vor dem Spiel sollte die Spielleiterin entscheiden wie wichtig *Schadensfaktoren* beziehungsweise *relativer Erfolgsgrad* für den Schweregrad der *Verwundung* sein sollte. Die folgende Tabelle ist als Ausgangspunkt für eigene Überlegungen der Spielleiterin gedacht, und kann daher entsprechend verändert werden:

Schadensfaktor	Bonus	Relativer Erfolgsgrad
< 0	- 1	-
0, 1, 2	0	2, 3
3, 4, 5	+ 1	4, 5
6 +	+ 2	6 +

Ein *Schadensfaktor* von drei, beispielsweise, hat einen Ablesebonus von +1, während ein *relativer Erfolgsgrad* von drei einen Ablesebonus von 0 hat. Die Spielleiterin kann auch einen Abzug von -2 festlegen wenn der *Schadensfaktor* deutlicher unter Null liegt (-5 oder schlechter). Da die Regel für *Schrammen* weiterhin gültig sind werden keine Boni für einen *Erfolgsgrad* von weniger als zwei aufgeführt.

Der Ablesebonus für den *Schadensfaktor* und der Ablesebonus für den *Erfolgsgrad* werden addiert um den endgültigen Ablesebonus zu erhalten. Ein Beispiel: Ein Charakter hat einen *Schadensfaktor* von +3 (Bonus: +1) und einen *relativen Erfolgsgrad* von +5 (Bonus +1). Sein endgültiger Ablesebonus für diese Kampfrunde ist damit +2.

Und was bedeuten nun alle diese Boni? Ein endgültiger Bonus von weniger als Null bedeutet, es entsteht kein Schaden, es muß nicht einmal gewürfelt werden. Ansonsten wird der endgültige Bonus auf der folgenden Tabelle abgelesen:

Endgültiger Bonus	Abzulesende Würfel
0	Min
1	Mittel
2	Max
3	Min + Max addieren
4	Alle drei Würfel addieren

Min = kleinster Wert, Mittel = mittlerer Wert, Max = höchster Wert

Der mittlere Wert kann natürlich auch gleich dem Höchsten oder Kleinsten sein. Bei einem Wurf von 2,4,4 ist Min = 2, Mittel = 4 und Max = 4. Ein Dreierpasch bedeutet natürlich Min = Mittel = Max. (Mittel heißt mittlerer Wert, nicht der Würfel der zwischen den anderen beiden auf dem Tisch liegt.)

Wenn man nun festgestellt hat welcher Würfel abgelesen wird, wird das Resultat auf der *Verwundungsleiste* festgestellt und eingetragen. Mit einem Ergebnis von 1, 3, 5, wäre Min = 1 (ein *Kratzer*), Mittel = 3 (eine *Verletzung*) und Max = 5 (eine *schwere Verletzung*). Hier wird nur ein Würfel abgelesen, nicht alle drei. Bei einem endgültigen Bonus von drei oder mehr werden die entsprechenden Werte der Würfel addiert, wie auf der Tabelle angegeben. Bei Resultaten über neun bleibt es der Spielleiterin überlassen ob sie den Empfänger eines solchen Schadens sofort für tot erklärt, oder als *außer Gefecht* gesetzt betrachtet.

Die Tabellen sollen jedoch nicht einschränken sondern nur Richtlinien bilden. Die Absicht dahinter war den Mittel - Würfel zu benutzen wenn entweder der Schadensfaktor oder der Erfolgsgrad hoch liegen, den Min - Würfel wenn beide niedrig sind und den Max - Würfel wenn beide hoch liegen. Alle anderen Werte ergaben sich aus dieser einfachen Idee. Also kann die Spielleiterin auch die Tabellen ignorieren und einfach entscheiden welcher Würfel abgelesen wird.

So kann die Spielleiterin ,zum Beispiel, sagen: "Boah! Du hast ihn voll in den Kopf getroffen, gerade als er über den, vom fliehenden Hausmeister vergessenen, Putzeimer gestolpert ist. Klasse Schuß - jetzt fällt er hintenüber. Würfel 3W6 für den Schaden und lies den Max!"

Dies wäre das Ergebnis eines sehr gut beschriebenen Spiels bei dem die Spieler die Aktionen ihrer Charaktere detailliert darstellen.

Beispiel für das Min - Mittel - Max Würfelwurf System:

Die tapfere Rachel bekämpft den schurkischen Archie. Beide sind auf Massenniveau 0, daher wird das Niveau nicht weiter berücksichtigt.

Rachel:

Kampfstab: +2, Stärke Durchschnittlich: +0, Offensiver Schadensfaktor: +2, Leichte Lederrüstung: +1, Schadenskapazität Gut: +1, Defensiver Schadensfaktor: +2

Archie:

Bihänder: +4, Stärke Großartig: +2, Offensiver Schadensfaktor: +6, Schwere Lederrüstung: +2, Schadenskapazität Durchschnittlich: +0, Defensiver Schadensfaktor: +2

Rachels Schadensfaktor ist $2-2 = 0$. Sie bekommt keinen Ablesebonus.

Archies Schadensfaktor ist $6-2 = 4$. Er bekommt, nach der obigen Tabelle, einen Ablesebonus von +1.

In der ersten Runde gewinnt Rachel, und drischt Archie ihren Kampfstab in die Rippen. Ein relativer Erfolgsgrad von +2 ergibt jedoch keinen Bonus (und durch ihren Schadensfaktor hat sie auch keinen) also wird der Min abgelesen. Sie würfelt 3W6 und hat Glück: Eine 3, eine 5 und eine 6. Der Min ist die drei: Archie wurde verletzt, hat einen Abzug von -1 auf seine Aktionen und markiert sich sein Verletzt-Kästchen.

Die zweite Runde kann Archie zwar für sich entscheiden, aber nur mit einer Schramme: +1 relativer Erfolg. Hier wird nicht einmal der Bonus errechnet sondern gleich nach den Regeln aus Abschnitt 4.56, Schrammen und Blaue Flecken, verfahren. Sein Schadensfaktor ist vier, also nimmt Rachel einen Kratzer hin.

In der dritten Runde legt Archie los: Er gewinnt mit +4 während Rachel beim Zurückweichen über einen Stuhl stolpert! Er erhält nun einen Bonus von +2, +1 von seinem Schadensfaktor und +1 von seinem relativem Erfolgsgrad: Er liest den Max - Würfel ab. Allerdings bedarf Archies Glück einer dringenden Reparatur: Er würfelt eine 1, eine 2 und eine 3. Rachel ist nur verletzt und die Spielleiterin markiert das entsprechende Kästchen.

In der nächsten Runde legt Rachel all ihre Kraft in den Angriff, und mit der +1 auf den Trefferwurf erzielt sie eine beeindruckende +6 gegenüber Archie! Für einen solch hohen Erfolgsgrad erhält Rachel einen Ablesebonus von +2, damit liest sie den Max - Würfel ab, und erhält noch die +1 für die offensive Kampfhaltung. (Man beachte: Der Bonus wird auf den Wurf addiert, nicht auf den Ablesebonus.) Die Spielleiterin würfelt eine 1, eine 4 und eine 6. Sie liest den Max ab, addiert die +1 und erhält eine Sieben. Das Ablesen auf der Verwundungsleiste zeigt, Archie ist außer Gefecht, und die Spielleiterin erklärt, daß Rachels Stab Archie auf dem Nasenrücken getroffen, und ihm ernsthaften Schaden zugefügt hat. Das hat ihn aus dem Kampf geworfen, und wird Archie noch eine Weile beschäftigen

In einer etwas epischeren Kampagne bei der es wichtig sein kann einen Gegner auch mal mit einem Schlag außer Gefecht zu setzen empfiehlt sich folgende Verwundungsleiste:

	1-2	3-4	5-6	7-8	9+
Verwundung:	Kratzer	Verletzt	Schwerverletzt	Außer Gefecht	Sterbend
	□□□	□□	□□	□	□

Die zusätzlichen Kästchen entsprechen einer epischen Kampagne, können aber auch weggelassen werden.

4.64 Tod eines Spielercharakters

Manchmal versuchen die Würfel einen Spielercharakter zu töten. In den meisten Kampagnen sollte ein Spielercharakter nicht durch bloßes Pech sterben, sondern nur wenn der Charakter sich entsprechen aufopfernd (oder saublöd) verhält um den Tod zu verdienen.

Hier werden drei Methoden vorgestellt um den irrtümlichen Tod eines Spielercharakters zu vermeiden. Sie können sowohl für sich alleine als auch zusammen oder auch gar nicht verwandt werden. Sie sollten auch nicht für jeden dahergelaufenen Nichtspielercharakter, aber durchaus für Wichtige, benutzt werden. Die Regel über den automatischen Tod in Abschnitt 4.51, Wundstufen, hat allerdings Vorrang.

1) Ein Charakter kann nicht mehr als drei *Wundstufen* in einem Treffer hinnehmen. So sollte ein *unversehrter* Charakter mit einem Treffer höchstens einen *Kratzer*, eine *Verletzung* oder eine *Schwere Verletzung* erhalten, darüber hinaus gehender Schaden wird ignoriert. Ein verletzter Charakter kann mit einem einzelnen Treffer *Sterbend* erreichen aber nicht unbedingt einfach so getötet werden.

2) Ein Charakter kann nicht die Wundstufe *Sterbend* erreichen wenn er die Runde nicht als *Außer Gefecht* begann. Dies ist einfacher anzuwenden als das erste System und geht davon aus das es einen gravierenden Unterschied zwischen einer ernsthaften und einer tödlichen Wunde gibt. Dies ist wahrscheinlich nicht der Fall, aber diese Regel gibt nicht vor besonders realitätsnah zu sein: Sie dient dazu die Spielercharaktere wie übermenschliche Helden dastehen zu lassen.

3) Ein Spieler kann FUDGE Punkte (Abschnitt 1.36) ausgeben um eine tödliche Verwundung in eine schwere Verletzung zu verwandeln.

4.65 Technologie als Niveaus

Technologische Unterschiede können, wenn die Spielleiterin es will, als Niveaus dargestellt werden. Anstatt genau herauszufinden wieviel Schaden ein transvibratorischer, subneuronaler Pulverisator macht, kann sich die Spielleiterin auch sagen, "Dies ist eine Waffe auf dem gleichen technologischem Niveau wie die Panzerung des Gegners, daher hat sie auf diese Panzerung die gleiche Wirkung wie eine heutige Pistole auf Kevlar." Auf jemanden in Kevlar angewandt hätte der transvibratorische, subneuronal Pulverisator allerdings eine wesentlich stärkere Wirkung, Kevlar wurde nicht hergestellt um so einem Ding zu widerstehen.

Grundsätzlich gibt es keinen Unterschied ob man einem nacktem Mann ein Schwert, eine 38er Kugel oder den Energiestoß eines transvibratorischen, subneuronalen Pulverisators durch die Nieren jagt: Nackte Leute können Waffen nicht gut widerstehen. Ein Plattenpanzer kann einen Schwertstoß schon ganz gut abhalten, eine 38er Kugel aber bestenfalls etwas ablenken (vielleicht von der Niere weg). Gegen den Pulverisator wird sie wohl kaum etwas ausrichten, obwohl hierbei alles denkbar wäre: Die Spielleiterin müßte über den Effekt einer solchen Waffe auf eine Plattenrüstung entscheiden.

Das Konzept des technologischen Niveaus kommt nur zum Tragen wenn Waffen einer technologischen Ära auf Rüstungen einer anderen treffen. An diesem Punkt kann die Spielleiterin einfach eine Niveaudifferenz auf den Schadensfaktor der Waffe oder der Rüstung, je nachdem welche einem höheren technologischen Niveau entstammt, aufaddieren. Hier wird kein Versuch unternommen verschiedene technologischen Stufen zu unterscheiden. Dieser Abschnitt soll lediglich als Anregung dienen.

4.7 Kampf und Verwundung - Beispiele

Dieses Beispiel benutzt die Regeln aus *Abschnitt 4.54 Auswirkungen von Wunden - Beispielliste*. Außerdem wird ein Schadenswürfelwurf benutzt: Die 4WF Variante mit den drei aufgeführten Einschränkungen.

Die beiden Gegner sind zwei mittelalterliche Krieger, Snorri und Brynhild. Der Kampf findet in einer Schankstube statt, die sich schnell leerte als Waffen gezogen wurden. Keiner bemerkte, daß der Sohn des Gastwirts schon vorher floh, als der kriegerische Snorri noch mit der stolzen Brynhild Beleidigungen austauschte. Beide Kämpfer sind menschlich (Massenniveau 0), daher wird das Niveau aus dem Folgenden heraus gehalten.

Snorri:
Fertigkeit Schwert: Großartig, Kein Schild,
Stärke: Gut (+1), Waffen: Magisches Schwert (+2 für Größe, +1 für Schärfe, +1 für Magie = +4), Offensiver Schadensfaktor: +5, Schadenskapazität: Gut (+1), Rüstung: Schweres Leder (+2), Defensiver Schadensfaktor: +3

Brynhild:
Fertigkeit Axt: Gut, Mittlerer Schild: (-1 auf die feindliche Waffenfertigkeit), Stärke: Großartig (+2), Waffen: Axt (+2 für Größe, +1 für Schärfe = +3), Offensiver Schadensfaktor: (+5), Schadenskapazität: Durchschnittlich (+0), Rüstung: Schweres Leder (+2), Defensiver Schadensfaktor: (+2)

Snorris Schadensfaktor gegenüber Brynhild: $5-2 = +3$
Brynhilds Schadensfaktor gegenüber Snorri: $5-3 = +2$

Snorris Fertigkeit wird, wegen Brynhilds Schild, für diesen Kampf auf Gut reduziert - siehe Abschnitt 4.31, Modifikatoren beim Nahkampf. In der ersten Runde erzielt Snorri ein großartiges Resultat mit seiner Waffenfertigkeit (Würfelwurf +1) und Brynhild erzielt ein durchschnittliches Ergebnis (Würfelwurf -1). Snorri gewinnt mit einem relativem Erfolgsgrad von +2. Snorris Schadensfaktor von +3 wird addiert, und der Schaden liegt bei +5. Auf dem Charakterblatt sehen wir, daß dies einer schweren Verletzung entspricht. Die Spielleiterin verlangt jedoch Schadenswürfelwürfe also würfelt Snorris Spieler - eine -2, ärgerlich. Dies reduziert den Schaden auf drei. Da Brynhild ein Nichtspielercharakter ist schaut die Spielleiterin auf ihr Charakterblatt und findet unter der Drei: Eine Verletzung. Sie markiert das Kästchen unter dem Wort Verwundet, und ab geht es in die zweite Runde. Für den Rest des Kampfes muß Brynhild einen Abzug von -1 hinnehmen.

In der zweiten Runde erzielen beide Kämpfer ein Gutes Ergebnis - Unentschieden. Die Spielleiterin beschreibt es als einen Austausch von Hieben und Stößen die alle pariert werden während die Beiden einander umkreisen. Dabei vergehen, so wird von der Spielleiterin festgelegt, fünf Sekunden.

In der dritten Runde erzielt Snorri ein großartiges Ergebnis und Brynhild nur ein Gutes - Snorri hat wieder getroffen. Da der relative Erfolgsgrad nur +1 ist, ist dies nur eine Schramme. Die Spielleiterin erlaubt Schadenswürfelwürfe auf Schrammen, erlaubt aber Veränderungen der Wundstufe nur um eine Stufe. Snorris Schadensfaktor von +3 bedeutet bei einer Schramme normalerweise einen Kratzer. Snorri erreicht eine Null beim Schadenswürfelwurf, also markiert die Spielleiterin ein Kästchen unter Kratzer auf Brynhilds Charakterblatt.

In der vierten Runde beschließt Snorri die verletzte Brynhild mit einem Schlag zu erledigen: Er verlegt sich ganz auf den Angriff, was seine Fertigkeit um +1 anhebt und seinem Schadensfaktor ebenfalls um +1 erhöht wenn er trifft. Brynhild entscheidet sich dafür nach einem Vorteil zu suchen: Sie nimmt eine defensive Kampfhaltung ein, und hofft dabei etwas zu entdecken das ihr, in der fünften Runde, einen Vorteil über Snorri verschaffen könnte. Brynhild erhält einen +2 Modifikator auf ihre Fertigkeit in dieser Runde, kann Snorri aber, auch wenn sie gewinnt, nicht verletzen. Snorri erzielt ein großartiges Resultat, auch mit seiner +1, und Brynhild erzielt ebenfalls ein Großartiges Ergebnis. Snorri hätte diese Runde normalerweise verloren (eine offensive Kampfhaltung bedeutet bei unentschiedenem Fertigkeitwurf eine Niederlage für den Angreifer), aber Brynhilds reine Verteidigung bedeutet das sie keine auf Snorri gezielten Schläge versucht, sondern nur seine Angriffe abwehrt.

Die Spielleiterin verlangt von Brynhild einen guten Wahrnehmungswurf um einen Vorteil auszumachen. Ihr Attribut Wahrnehmung ist auf der Stufe Großartig, und so schafft sie es spielend. Sie bemerkt ein, von einem flüchtenden Zeher, verschüttetes Getränk auf dem Boden. Da sie in dieser Runde so überragend gefochten hat, erklärt die Spielleiterin das es ihr gelungen ist Snorri, für eine Runde, in die schlüpfrige Pfütze zu manövrieren.

In der fünften Runde gibt die Spielleiterin Snorri einen Abzug von -1 (Fertigkeit auf Durchschnittlich) wegen des unsicheren Stands in der Pfütze. Snorri versucht einen einfachen Angriff und Brynhild, im sicheren Gefühl diese letzte Chance ergreifen zu müssen, wählt eine offensive Taktik: Dies erlaubt ihr eine +1 auf ihre, durch die Verwundung, durchschnittliche Kampffertigkeit. Brynhild erzielt ein großartiges Ergebnis, Snorri hingegen nur ein Gutes: Brynhild gewinnt diese Runde mit einem Erfolgsgrad von +1.

Da sie sich ganz aufs Angreifen verlegt hatte, hat Brynhild auch einen +1 Bonus bei der Schadensermittlung. Dies gilt auch für eine Schramme, und so wird ihr Resultat eines Kratzers zu einer Verletzung. Sie würfelt eine 0 beim Schadenswürfelwurf, und so ist nun auch Snorri verletzt: -1 bis er geheilt wird.

An dieser Stelle wird der Kampf von den Stadtwachen unterbrochen, die – vom Sohn des Gastwirts alarmiert – hergeeilt sind. Snorri und Brynhild – sicherlich froh, glimpflich aus etwas herausgekommen zu sein, daß nur zu leicht ein tödliches Duell hätte werden können – werden in zwei getrennte Zellen gesperrt.

4.8 Heilung

Wunden werden entweder durch medizinische Fertigkeiten oder übermenschliche Kräfte geheilt. Ein *Kratzer* ist zu unbedeutend um einen Würfelwurf mit einer Heilungsfertigkeit zu erfordern (Obwohl ein bißchen Pusten und ein Küßchen den Schmerz lindern können). *Kratzer* werden am Ende des Kampfes einfach ausgeradiert, vorausgesetzt der Charakter hat fünf bis zehn Minuten Zeit sich darum zu kümmern. Einzelne Spielleiterinnen können dies auch anders handhaben: Vielleicht können *Kratzer* noch ein oder zwei Tage Beschwerden verursachen.

Ein gutes Ergebnis mit einer Heilungsfertigkeit heilt alle Wunden um eine *Stufe* (*Verletzt* auf *Unversehrt*, *Schwerverletzt* auf *Verletzt* usw.). (*Kratzer* zählen in diesem Zusammenhang nicht als *Wundstufe*. Das heißt eine *Verletzung* die um eine Stufe geheilt wird, ist völlig verheilt.) Ein großartiges Ergebnis heilt zwei *Wundstufen* und ein superb Resultat sogar drei *Wundstufen*.

Heilung mit realistischen medizinischen Fertigkeiten benötigt Zeit: Der erfolgreiche Würfelwurf bestimmt nur, daß die Wunde, genug Ruhe vorausgesetzt, heilen wird. Wie lange dies dauert hängt stark vom Technologischen Umfeld der Kampagne ab und wird von der Spielleiterin bestimmt. Ein Tag für jede behandelte Wunde wäre extrem schnell, aber angemessen für eine epische Kampagne. Genauso wäre eine Minute für jede magisch behandelte Wunde sehr schnell. Ob eine anstrengende Aktivität die Wunde wieder aufreißen lassen wird, bevor sie endgültig verheilt ist, wird völlig der Spielleiterin überlassen.

Beispiel: Ein Charakter mit drei Wunden (zwei *Verletzungen* und eine *schwere Verletzung*) wird mit einem Würfelwurf von gut behandelt. Nach der angemessenen Zeit werden die beiden *Verletzungen* völlig geheilt sein, während die *schwere Verletzung* (mit entsprechendem Abzug von -1) auf eine *Verletzung* zurückgegangen ist.

Andererseits heilen Wunden auch von selber um eine *Wundstufe* pro Woche Ruhe - oder auch länger wenn die Spielleiterin realistischer sein möchte. Das bedeutet, nach einer Woche Ruhe ist ein *außer Gefecht* gesetzter Charakter *Schwerverletzt* usw. Die Spielleiterin kann auch Würfelwürfe mit einem *Attribut* wie etwa Robustheit verlangen: Gegen eine *durchschnittliche Schwierigkeitsstufe* bei einer *Verletzung*, gegen eine *Gute Schwierigkeitsstufe* bei einer *Schweren Verletzung*, und eine *großartige Schwierigkeitsstufe* bei einem *außer Gefecht* gesetztem Charakter. Ein Versagen bei diesem Würfelwurf würde den Heilungsprozeß verlangsamen. Ein *sterbender* Charakter sollte schon sehr lange für seine Gesundheit benötigen, sogar mit magischer Heilung oder fortschrittlichster Hightech-Medizin.

5 Charakterentwicklung

5.1 Subjektive Charakterentwicklung

5.2 Objektive Charakterentwicklung

5.3 Entwicklung durch Training

Nach einiger Zeit, vielleicht sogar an jedem Spielabend, wird ein Spieler seinen Charakter in seinen Fähigkeiten wachsen sehen wollen. An diesem Punkt kann ein sich entwickelnder Charakter die ursprünglichen vom Spielleiter gesetzten Fertigkeitengrenzen überschreiten (wie z.B. ein *Superb*, drei *Großartig*). Es gibt zwei Wege, Charakterentwicklung, oder *Erfahrung*, wie es oft genannt wird, zu behandeln.

5.1 Subjektive Charakterentwicklung

Wenn der Spieler meint, sein Charakter habe genug vollbracht, um eine Verbesserung in einer bestimmten Eigenschaft zu rechtfertigen (und er meint, daß er seine Rolle gut gespielt hat), kann er die Spielleiterin um Erlaubnis bitten, die Eigenschaft zu erhöhen. Eine Eigenschaft kann zu einem Zeitpunkt nur um eine Stufe erhöht werden. Sie muß mehr benutzt worden sein, um sie von Gut auf Großartig zu erhöhen, als von Durchschnittlich auf Gut und so weiter. Es sollte leichter sein, eine Fertigkeit zu erhöhen, als ein Attribut.

Auf der anderen Seite kann die Spielleiterin auch einfach eine Verbesserung in einer Eigenschaft vergeben, wenn sie meint, diese verdiene es, erhöht zu werden. In diesen Fällen gibt es niemals eine Verringerung einer anderen Eigenschaft - dies ist Charakterentwicklung nicht Charaktererschaffung.

5.2 Objektive Charakterentwicklung

Im System der Objektiven Charakterentwicklung kann die Spielleiterin Erfahrungspunkte (EP) vergeben, die die Spieler auf jede Art zu den folgenden Bedingungen verwenden können:

Eine Eigenschaft erhöhen von:	Auf:	Kosten:
Grauenhaft	Armselig	1 EP
Armselig	Unterdurchschnittlich	1 EP
Unterdurchschnittlich	Durchschnittlich	1 EP
Durchschnittlich	Gut	2 EP
Gut	Großartig	4 EP
Großartig	Superb	8 EP
Superb	Legendär	16 EP + Erlaubnis der SL
Legendär	Legendär 2	30 EP + Erlaubnis der SL
Jede zusätzliche legendäre Stufe:		50 EP + Erlaubnis der SL

Ein Attribut erhöhen:

Dreifache Kosten für Fähigkeiten derselben Stufe.

Eine Gabe hinzufügen:

6 EP (oder mehr) + Einverständnis der SL.

Eine übernatürliche Kraft hinzufügen:

12 EP (oder mehr) + Einverständnis der SL.

Eine Eigenschaft kann zu einem Zeitpunkt nur um eine Stufe erhöht werden. Die Spielleiterin kann diese Punktstufen anpassen, wie sie es für angebracht hält und sollte fordern, daß der Spieler nur Eigenschaften erhöht, die im Laufe eines Abenteuers in bezeichnender Weise benutzt worden waren. Wenn eine lange Kampagne geplant ist, können diese EP-Kosten verdoppelt werden, um Platz für das Wachstum des Charakters zu lassen. Auch eine enge Abgrenzung der Fertigkeiten wird garantieren, daß die Charaktere nicht zu schnell zu mächtig werden.

Als Richtlinie sollte gutes Rollenspiel mit ein bis drei EP pro Sitzung belohnt werden, für perfektes Rollenspiel ist nach oben hin ein Limit von vier EP vorgeschlagen. Die Spieler dürfen EP so lange aufsparen, wie sie wünschen. Attributstufen könnten Erfahrungspunkte, die in Fertigkeiten angelegt wurden beeinflussen. Um der Einfachheit willen, kannst man bei der Erhöhung von Fertigkeiten die Attributstufen gänzlich ignorieren. Wie auch immer, um größeren Realismus ins Spiel zu bringen, kann die Spielleiterin einen Zuschlag von +2 EP (oder mehr) verlangen, wenn eine Eigenschaft **über** das dazupassende Attribut erhöht wird.

Beispiel: Violet, die Kräuterkundige besitzt eine *Gute Intelligenz*. Die EP-Kosten um die *Kräuterkunde-Fertigkeit* zu erhöhen sind normal, bis sie versucht sie auf *Großartig* zu erhöhen, was höher als ihre natürliche *Intelligenz* ist. An diesem Punkt muß sie zusätzlich zu dem in der Tabelle angeführten Preis +2 EP zahlen: sechs EP um *Kräuterkunde* auf *Großartig* zu erhöhen und weitere zehn EP für eine Steigerung auf *Superb*.

Dieser Vorschlag ist **nur** für die Charakterentwicklung empfohlen - nicht für die Charaktererschaffung. Die Spielleiterin sollte die Spieler bei der Charaktererschaffung informieren, daß diese Option in Kraft ist, so daß diese ihre Charakterattribute dementsprechend planen können.

5.3 Entwicklung durch Training

Um ehrlich zu sein, ist es nicht immer sehr realistisch seine Fertigkeiten durch EP zu verbessern. Eine Spielsitzung mag vielleicht nur ein paar Stunden der Kampagnenspielzeit abdecken. Einem Charakter zu erlauben, in dieser Zeitspanne eine oder zwei verschiedene Fertigkeiten von *Durchschnittlich* auf *Gut* zu erhöhen, ist weit hergeholt. Aber es macht den Spielern Spaß, ist psychologisch befriedigend und wird daher empfohlen.

Als Alternative, oder zusätzlich zu den oben beschriebenen Methoden, kann die Spielleiterin erlauben, Eigenschaften durch angemessene Trainingszeit zu erhöhen. Dies würde beinhalten, einen Lehrer (der Geld kosten würde) zu finden, oder eine passende Arbeit (die vielleicht nicht gänzlich der Fertigkeit entspricht, die du lernen willst, und daher länger dauert) anzunehmen. Es ist auch möglich etwas selbst zu lernen, aber die Spielleiterin sollte die hierfür benötigte Zeit verdoppeln. Wenn das System der Objektiven Charakterentwicklung benutzt wird, könnte die Spielleiterin verlangen, daß auf diese Weise Erfahrungspunkte ausgegeben werden müssen - das bedeutet: du kannst keine Erfahrungspunkte verwenden, ohne dir auch die Zeit zu nehmen, um zu trainieren.

Die Spielleiterin setzt Trainingszeit und Kosten fest, und auch die Schwierigkeit überhaupt einen **Lehrer** zu finden. Der Lehrer hat zwei Eigenschaften, die in Erwägung gezogen werden müssen: die Fertigkeit "Lehren" und die entsprechende Fertigkeit, die gelehrt werden soll. Der Spieler könnte würfeln müssen, um zu sehen, wie fleißig der Charakter die Fertigkeit gelernt hat. Der Würfelwurf sollte auf die Attribute *Willenskraft*, *Trieb*, *Eifer*, *Weisheit*, *Selbstdisziplin*, *Selbstmotivation*, *Psyche*, *Intelligenz* usw. erfolgen. Wenn der Spieler einen gültigen Grund angeben kann, warum der Spieler extrem motiviert ist, diese Fertigkeit zu lernen, kann die Spielleiterin bis zu +2 auf die geprüfte Eigenschaft gewähren. Die Spielleiterin kann einen einzelnen Würfelwurf verlangen, oder einen Wurf pro Woche, Monat usw. Wenn mehrere Würfe verlangt werden, sollte wenigstens die Hälfte von ihnen gelingen, um die Fertigkeit verbessern zu können.

Beispiel: Billy Blaster, Raumkadett, ist von seiner ersten Einsatzmission wieder zurück auf der Akademie. Er findet, daß seine *Durchschnittliche Laserpistolen-Fertigkeit* nicht zufriedenstellend ist. Er absolviert einen sechswöchigen Trainingskurs im Gebrauch von Laserpistolen. (Da Billy die Gabe: *Von der Weltraum-Patrouille angestellt* besitzt, ist dieses Training für ihn kostenlos.) Die Spielleiterin entscheidet, daß Billys Spieler einen Wurf auf Willenskraft für jede zwei-Wochen-Periode machen muß, um zu sehen, wie engagiert er lernt. Wenn wenigstens zwei der drei Würfe *Unterdurchschnittlich* oder besser sind, kann Billy seine Laserpistolen-Fertigkeit von *Durchschnittlich* auf *Gut* steigern, bedingt durch die Länge des Trainings und die Qualität des Ausbilders. Wenn das Training kürzer gewesen wäre, oder der Ausbilder schlechter, hätte er ein Übergewicht von *Durchschnittlichen* oder sogar *Guten* Würfeln gebraucht, um seine *Laserpistolen-Fertigkeit* erfolgreich erhöhen zu können.

Man sollte stets daran denken, daß es sehr viel einfacher ist, eine Fertigkeit von *Armselig* auf *Unterdurchschnittlich* zu erhöhen als von *Großartig* auf *Superb*. Es benötigt mehr Zeit und oder höhere Schwierigkeitsstufen bei den Willenskraft-Würfeln um eine bereits hohe Fertigkeit noch einmal zu erhöhen.



6 Tips und Beispiele

- 6.1 Spielleiter Tips und Umsetzung
 - 6.11 Hinweise zur Umsetzung
 - 6.12 Beispielcharaktere
- 6.2 Beispiel für Charakterblatt
- 6.3 Beispielcharaktere
 - 6.31 Fantasy Charaktere
 - 6.32 Historische Charaktere
 - 6.33 Moderne Charaktere
 - 6.34 Science Fiction Charaktere
 - 6.35 Weitere Charaktere
- 6.4 Klassen und Rassen Beispielcharakter Beispiele
 - 6.41 Waldläufer Beispielcharakter (Fantasy Charakterklassen)
 - 6.42 Beispiel für eine grobe Klasseneinteilung
 - 6.43 Fantasyrasse: Zerkopen
- 6.5 Beispiele für Tiere & Kreaturen
- 6.6 Beispiele für Ausrüstung

6.1 Spielleiter Tips und Umsetzung

Man sollte nie vergessen, daß Spaß haben der einzige Zweck des Spielens ist ...

Die Spielleiterin sollte mindestens einen ihrer Lieblingscharaktere nach FUDGE konvertieren, egal aus welchem System dieser stammt. Das wird ihr einen guten Einblick geben, wieviel und welche Charakterzüge sie für wichtig erachtet.

FUDGE ist unglaublich flexibel, vielleicht mehr als jedes andere System das man bis dahin gespielt hat. Wenn man einmal einen Lieblingscharakter konvertiert hat, kann man ihn anschließend leicht modifizieren, bis er **wirklich** der Charakter ist, den man sich immer gewünscht hat – und den das alte System vielleicht nicht so recht ermöglichen konnte ? Vielleicht zerlegt man ein Attribut in zwei oder mehr Effekte, aha! Nun kann der Charakter in manchen Bereichen klug sein und in anderen eher dumm; wissend bei manchen Dingen und unwissend bei anderen. Oder zu viele Attribute ? Man kann einfach ein paar von ihnen zu Gaben werden lassen, was dann leichter zu handhaben ist. Und so weiter – hab Spaß dabei !

Es ist einfach, NSC zu erschaffen, die den Spielercharakteren gewachsen sind, wenn man die Stufen zählt. Man schätzt die ungefähre Zahl der auf die Kampffertigkeiten durchschnittlich verlernten Stufen. Wenn man den Charakteren dann NSC entgegen stellt, die ungefähr die gleiche Anzahl Stufen aufweisen, so wird es zu ausgeglichenen Kämpfen kommen.

Wenn die Spielercharaktere zum Beispiel mit 40 Fertigungsstufen und vier freien Attributsstufen geschaffen wurden, hat der durchschnittliche Charakter etwa 10 Stufen in Kampffertigkeiten. In diesem Fall, sollte eine würdige Diebesbande ebenfalls 10 Stufen Kampffertigkeiten pro Charakter und zwei Attributsstufen auf physikalische Attribute aufweisen.

6.11 Hinweise zur Umsetzung

Es ist nicht praktikabel hier Regeln zum Konvertieren jedes Rollenspiels nach FUDGE anzugeben. In jedem Fall werden zwei häufig benutzte Systeme der Charakterzug-Verwaltung beachtet: ein 3-18 Werte-System, und ein Prozent-System. Weil diese Systeme aber nicht von allen Rollenspielen genutzt werden, halte ich es nicht für sinnvoll die Übersetzung zwischen diesen Beispielsystemen und FUDGE noch genauer zu umschreiben.

Standard 3-18 Werte-System Charakterzüge werden wie folgt konvertiert:

FUDGE Stufe	3-18 Wert
Superb	18+
Großartig	16-17
Gut	13-15
Durchschnittlich	9-12
Unterdurchschnittlich	6-8
Armselig	4-5
Grauenhaft	3 oder weniger

Prozent-System Charakterzüge werden (grob) wie folgt konvertiert:

FUDGE Stufe	Prozentwert
Superb	98-100
Großartig	91-97
Gut	71-90
Durchschnittlich	31-70
Unterdurchschnittlich	11-30
Armselig	4-10
Grauenhaft	1-3

6.12 Beispielcharaktere

Eine Spielleiterin kann Beispiele für die Spieler erschaffen. Das wird den Spielern bei der Erschaffung ihres ersten FUDGE Charakters helfen, vor allem wenn sie klassenbasierte Rollenspiele gewohnt sind. Trotz der vorgegebenen Beispielklassen sollte die Spielleiterin aber auch Wunschcharakterklassen der Spieler erlauben, wenn die Spieler sich durch Charakterklassen eingeschränkt fühlen.

Die "SL Grenzen" und die Liste der möglichen Attribute zu Beginn jedes Beispielcharakters in *Abschnitt 6.3* sind beispielhaft. Die Spielleiterin kann Charakterblätter mit aufgedruckten Attributen und Begrenzungen austeilen. Dazu kann man eine Kopie der Liste mit Beispielfertigkeiten aus *Abschnitt 1.32, Fertigkeiten* verteilen und vielleicht die Beispielliste mit Gaben und Schwächen aus den *Abschnitten 1.33 (Gaben), und 1.34 (Schwächen)*. Dadurch werden viele Fragen bei und nach der Erschaffung bereits überflüssig.

Um noch genauer vorzugehen, kann die Spielleiterin sogar Charakterklassen festlegen wie es in vielen Rollenspielen üblich ist. Die Spielleiterin kann Richtlinien aufstellen, wie ein typischer Fantasy Kämpfer, oder Magier, oder Priester, oder Dieb usw. erschaffen werden sollte. Die Spielleiterin kann bei Charakterklassen auch ein Minimum für bestimmte Attribute festlegen, ebenso für Gaben, und minimale Fertigungsstufen.

Natürlich kann man für beliebige Genres Vorbilder aufstellen, nicht nur für Fantasy. Man kann Vorgaben festlegen für einen typischen Wissenschaftler-Charakter, oder Polizist, oder ‚Erforscher unerklärlicher Phänomene‘, oder die ‚Musketiere des Königs‘ usw.

Für Beispiele, siehe *Abschnitts 6.41, Beispielcharakter: Waldläufer*, und *6.42, Beispiele* für eine grobe Klasseneinteilung.

Eine andere Art Beispiel zeigt den Spielern die grundsätzlichen Fähigkeiten und Grenzen einer Fantasy oder Science-Fiction Rasse. Für eine Scifi-Rasse, siehe den *Beispielcharakter Seihook (Abschnitt 6.342)*, und *Abschnitt 6.43, Zerkopen*, für eine Fantasyrasse.

6.2 Beispiel für ein Charakterblatt

Ein Charakterblatt kann jeder beschreibbare Schnipsel Papier sein. Es hat sich allerdings als sehr sinnvoll erwiesen, Blätter vorzubereiten, auf die bereits solche Dinge wie die Stufenanstiege und die Startvorgaben (wie z.B. eine Superbe Fertigkeit, drei Großartige Fertigkeiten, Magie möglich usw.) aufgedruckt sind.

Beispiel [Anmerkungen in eckigen Klammern sollten vor der Verwendung gelöscht werden]:

FUDGE Charakterblatt		EP
+3 Superb		8
+2 Großartig		4
+1 Gut		2
+0 Durchschnittlich		1
-1 Unterdurchschnittl.		1
-2 Armselig. (Fert.Std)		1
-3 Grauenhaft		1
Die meisten Gaben und Fertiggk. sind nichtexistent bis sie auf dem Blatt notiert wurden		
EP = Steigere Fertigkeiten bis zu dieser Stufe mit Erfahrungspunkten		

Charaktername:

Genre:

Spieler:

Erschaffen am:

Ungenutzte EP:

FUDGE-Punkte:

Startgrenzen:

Charaktergeschichte & Persönlichkeit:

[Die EP-Spalte und Notiz sollte man bei Nichtbenutzung natürlich weglassen]

	1,2	3,4	5,6	7,8	9+
Wunden:	Kratzer	Verletzt	Sehr Verletzt	Benommen	Dem Tode nahe
	o o o	o	o	o	o

Attribute:	Gaben:	Fertigkeiten:
[Hier wird viel Raum noch mehr hinzufügen]	benötigt - Die Spielleiter:in kann hier vor dem Drucken - vor allem für die Attribute]	
Masse:		
Ausrüstung:	Schwächen:	
[Kann auch auf der Rückseite aufgeführt werden. Dran denken, Die Offensiv- und Defensiv-Schäden sauber zu notieren]	Übernatürliche Kräfte:	
	[Falls benötigt]	

[Ende des Beispiels. Das alles sollte auf eine einzige Seite passen.]

Der folgende Kopf für ein Charakterblatt kann den Spielers bei der Charaktererschaffung behilflich sein, wenn das Objektive Charaktererschaffungssystem benutzt wird:

	Att	Sk	VH	EP
Superb	+3	5	7	8
Großartig	+2	4	6	4
Gut	+1	3	5	2
Durchschn.	0	2	4	1
Unterdurch.	-1	1	3	1
Armselig	-2	0	2	1
Grauenhaft	-3	-1	1	1

Att = Kosten für Attribute
Sk = Kosten Normaler Fertigkeiten
VH = Kosten sehr schwerer Fert.
EP = Fertigkeiten mit EP anheben

Tausch von Charakterzügen:
1 Gabe = 1 Schwäche
1 Gabe = 1 bis 2 Attributsstufen
1 Attributsstufe = 3 Fert.stufen
1 Übernatürliche Kraft = 2 Gaben

Charaktername:

Genre:

Spieler:

Erschaffen am:

Ungenutzte EP:

FUDGE-Punkte:

Startgrenzen:

Charaktergeschichte & Persönlichkeit:

6.3 Beispielcharaktere

Die folgenden Charaktere wurden erschaffen um die Möglichkeiten und Auswirkungen verschiedener SL-Vorgaben zu verdeutlichen. Die meisten sind nach dem Objektiven Charaktererschaffungssystem erstellt, obwohl natürlich alle kompatibel mit dem Subjektiven Charaktererschaffungssystem sind. Einfache und schwere Fertigkeiten werden als solche aufgeführt. (Im Objektiven Charaktererschaffungssystem, kostet es weniger eine einfache Fertigkeit mit einer bestimmten Stufe zu erwerben, und mehr für eine schwere Fertigkeit.) Fertigkeiten die einen Anfangswert von nichtexistent haben und eine Stufe kosten, um auf Grauenhaft angehoben zu werden, sind wie folgt aufgeführt: Telepathie (SS, *Sehr Schwer*). Das sind normalerweise Fertigkeiten die zur Kontrolle Übernatürlicher Kräfte notwendig sind.

Die in Klammern angegebenen Zahlen nach den Charakterzugstufen, sind die Kosten der Objektiven Stufen, und optional auf ausgeteilten Charakterblättern einzutragen (erleichtern das Abrechnen).

Einige Charaktere haben ein separates *Schadenskapazität*-Attribut; andere repräsentieren die *Schadenskapazität* durch ein anderes Attribut, wie z.B. *Stärke*, *Gesundheit*, *Körper*, *Konstitution*, *Physisch* usw.

Die Gaben und Schwächen wurden so gewählt, daß eine möglichst umfassende Anzahl als Beispiele vorgestellt werden kann. Natürlich, kann man vor der Benutzung der Charaktere, beliebige Änderungen an den Charakterzügen vornehmen.

6.31 Fantasy Charaktere

Brogo, Floranna, und Moose haben einige magische Fähigkeiten, die aus dem Beispiel FUDGE Magiesystem aus dem Anhang stammen. Brogo ist ein Anfänger in magischen Dingen, und auch Moose ist nur wenig besser. Floranna ist aber in jedem Fall eine richtige Magierin.

6.311 Brogo der Kundschafter, Halbling

SL Grenzen: 8 Attribute (4 freie Stufen); 50 freie Fertigungsstufen, Obergrenzen: 1 Superb, 3 Großartig; 2 freie Gaben; Magie verfügbar.

Anmerkung: Zaubern ist in diesem Spiel gleichbedeutend mit Selbstbeherrschung -2, mit einer maximalen Stufe von Durchschnittlich – es muß keine Zauberfertigkeit erworben werden. Auch ist das Magiepotential in diesem Spiel nicht an einen speziellen Effekt gebunden: Brogo kann jeden Effekt versuchen, mit Ausnahme seiner persönlichen Schwäche. "Halbling" wird bei Brogo's Schwächen definiert.

Attribute: (4 freie Stufen, 10 Stufen verwendet, ausgeglichen mit 3 Schwächen), Selbstbeherrschung: Gut (1), Schadenskapazität: Gut (1), Geschicklichkeit: Großartig (2), Empathie: Gut (1), Gesundheit: Gut [Halbling Durchschnittlich] (0), Intelligenz: Gut (1), Wahrnehmung: Superb (3), Stärke: Gut, Niveau -2 (1)
Fertigkeiten: (50 freie Stufen, 50 verwendet), Ortskunde, großer Bereich (leicht): Gut (2), Bogen: Gut (3), Klettern: Gut (3), Elvensprache (schwer): Unterdurchschnittlich (2), Gerüchte verbreiten: Durchschnittlich (2), Landwirtschaft (leicht): Durchschnittlich (1), Kameradschaft: Großartig (4), Geheimgänge finden: Grauenhaft (-1), Erste Hilfe: Gut (3), Feilschen: Gut (3), Verhören: Grauenhaft (-1), Sagenkunde: Durchschnittlich (2), Schlösser öffnen: Grauenhaft (-1), Tierrufe nachahmen (schwer): Großartig (4), Schleichen: Superb (5), Orksprache: Durchschnittlich (2), Taschendiebstahl: Grauenhaft (-1), Reiten: Pony: Durchschnittlich (2), Gefolge: Gut (3), Geschichten erzählen: Gut (3), Überleben: Gut (3), Spurenlesen: Gut (3), Naturkunde: Großartig (4)
Gaben: (2 freie Gaben, 4 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Richtungssinn, Tier Empathie, Glück, Nachtsicht
Übernatürliche Kräfte: (1 verwendet, ausgeglichen durch 2 Schwächen), Magiepotential,
Ein-Stufen-Schwäche: Kann nur einfache Zauber wirken, Neugierig, Gefräßigkeit, Humanitär (hilft ohne Gegenleistung), Selbstverteidigender Pazifist, Halbling (Niveau -2, Rassenbonus auf Gesundheit, zählt wie 2 Schwächen),



6.312 Floranna, Elfenmagierin

SL Grenzen: 2 Attribute (1 freie Stufe); 50 freie Fertigungsstufen, Obergrenzen: 1 Superb, 3 Großartig; 4 frei Gaben; Magie verfügbar.

Anmerkung: Es gibt zwei separate Zauber-wirken-Fertigkeiten, und die Spielleiterin erlaubt ein Anheben bis auf Stufe Durchschnittlich bei einer Rate von 1 Gabe pro Fertigungsstufe. Es kostet 4 Stufen um "Zauber auf andere wirken" auf Durchschnittlich zu erlernen, dann 6 weitere Stufen um es auf Gut anzuheben, da eine Gabe = 6 Fertigungsstufen entspricht.

Attribute: (1 freie Stufe, 1 verwendet), Material: Unterdurchschnittlich (-1), Spiritual: Großartig (2), Fertigkeiten: (50 freie Stufen, 32 verwendet, den Rest gegen drei 3 Gaben getauscht), Akrobatik/Athletik: Unterdurchschnittlich (1), Tierfertigkeiten: Gut (3), Kameradschaft: Unterdurchschnittlich (1), Kampffertigkeiten: Armselig (0), Höfische Sitten: Armselig (0), Kultur Wissen: Gut (3), Verarztet: Großartig (4), Leute manipulieren: Armselig (0), Schleichen/Würdevolles Bewegen: Durchschnittlich (2), Wissenschaftliches Wissen: Unterdurchschnittlich (1), Zaubern auf Andere (sehr schwer): Gut (10), Zaubern auf sich selbst (sehr schwer): Durchschnittlich (4), Diebstahl: Grauenhaft (-1), Waldwege/Naturkunde: Großartig (4)

Gaben: (4 freie Gaben, keine verwendet),

Übernatürliche Kräfte: (6 erworben, ausgeglichen durch Schwächen, reduzierte Gaben, und reduzierte Fertigungsstufen), Elf: erweiterte natürliche Lebenserwartung, Tiere (nicht Monster) reagieren freundlich, Wahrnehmung = +1 auf Handwerkliche Attribute, Magiepotential, Weiße Magie, fünf Stufen

Schwächen: Leicht abgelenkt, Weiches Herz – jede halbherzige Lüge kann Sympathie und Hilfe erregen, Idealist – Entscheidungen werden nicht realistisch gefällt, Melancholisch, Friedliches Verhalten - versucht andere von Gewaltausübung abzuhalten



6.313 Moose der Magier, Menschlicher Kampfmagier

SL Grenzen: 6 Attribute (3 freie Stufen); 30 freie Fertigungsstufen, Obergrenzen: 1 Superb, 3 Großartig; 2 frei Gaben; Magie verfügbar.

Anmerkung: Moose Zauberfertigkeit kostet die doppelte Stufe weil er ein sehr niedriges Intelligenz-Attribut hat. Es kostet auch die doppelten EP zum anheben.

Attribute: (3 freie Stufen, 4 Stufen verwendet, mit Schwächen ausgeglichen), Charisma: Armselig (-2), Geschicklichkeit: Großartig (2), Fahren: Gut (1), Gesundheit: Großartig (2), Intelligenz: Unterdurchschnittlich (-1), Stärke: Großartig (2)

Fertigkeiten: (30 freie Stufen, 36 verwendet, ausgeglichen durch eine Schwäche), Waffenschmieden: Gut (3), Prügeln: Großartig (4), Einbrechen und Eindringen: Grauenhaft (-1), Klettern: Durchschnittlich (2), Handwerk: Durchschnittlich (2), Verführen: Grauenhaft (-1), Sagenkunde: Grauenhaft (-1), Kaufmann: Unterdurchschnittlich (1), Reiten: Gut (3), Schild: Großartig (4), Singen: Grauenhaft (-1), Zauberwirken (sehr schwer): Unterdurchschnittlich (6),



Heimlichkeit: Gut (3), Geschichten erzählen: Grauenhaft (-1), Schwert: Superb (5), Taktik: Gut (3), Werfen: Großartig (4), Holzverarbeitung: Unterdurchschnittlich (1)

Gaben: (2 freie Gaben, 2 verwendet), Kampfreflexe, Großer Reichtum (Gut Ausgestattet)

Übernatürliche Kräfte: (2 verwendet, mit Schwächen ausgeglichen), Magiepotential, Kampfzauber, zwei Stufen

Schwächen: Roh und taktlos – redet ohne Punkt und Komma, Angst vor Dunkelheit, Stellt sich gerne als der größte Held und Macho dar, um seine unangemessenen Eigenschaften zu vertuschen. (er leidet unter dem heldenhaften Ruf seines Vaters),

Schnellentschlossen; keine Geduld mit Narren und Spitzbuben, Zauber-wirken-Fertigkeit kostet das doppelte wegen der niedrigen Intelligenz, Schwur: Den Tod seines Vaters durch die Anhänger der Brigand-Bande rächen

6.314 Tarag Halb-Oger

SL Grenzen: 3 Attribute (3 freie Stufen); 10 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 2 Großartig; 3 freie Gaben; Magie verfügbar. Ein Halb-Oger entspricht Niveau 3.

Attribute: (3 freie Stufen, 2 verwendet, 1 getauscht gegen 3 Fertigungsstufen), Körperbau: Gut, Niveau 3 (1), Verstand: Unterdurchschnittlich [Halb-Oger Durchschnittlich] (0), Psychische: Gut (1)

Fertigkeiten: (10 freie Stufen, 13 verwendet, durch niedrige Attribute ausgeglichen), Tier-Fertigkeiten: Durchschnittlich (2),

Artistische Fertigkeiten: Grauenhaft (-1), Balance-Fertigkeiten: Gut (3), Medizinische Fertigkeiten: Grauenhaft (-1),

Nahkampfwaffen: Superb (5), Handels-Fertigkeiten: Grauenhaft (-1), Freie Wildbahn-Fertigkeiten: Gut (3), Fernkampfwaffen: Gut

(3), Soziale Fertigkeiten: Grauenhaft (-1), Technische Fertigkeiten: Grauenhaft (-1), Diebesfertigkeiten: Grauenhaft (-1), Waffenloser Kampf: Gut (3)

Gaben: (3 freie Gaben, 3 verwendet), Schnelle Reflexe, Weitreichende Sicht – keine Abzüge beim gleichzeitigen Kampf gegen zwei Gegner, Versteckte Robustheit (-1 bis Schaden), Übernatürliche Kräfte: (1.5 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Halb-Oger (Körperbau Niveau 3, Verstand auf -1), Anti-Magie-Aura – Zaubersprüche auf den Charakter erhalten einen Abschlag von -1 (zählt nur als 1 Gabe weil es für alle, auch Heilsprüche, etc. gilt)

Schwächen: Berserkerang falls verletzt – neigt dazu auch Freunde anzugreifen, naiv, Arm (nur wenig Ausrüstung)

6.32 Historisch-fiktionale Charaktere

6.321 Hakim al-Saari, Dieb von Bagdad, 792 A.D.

SL Grenzen: 4 Attribute (2 freie Stufen); 35 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 1 Großartig; 1 freie Gabe; keine Übernatürlichen Kräfte verfügbar.

Attribute: (2 freie Stufen, 4 verwendet, ausgeglichen durch Schwäche), Muskeln:

Unterdurchschnittlich (-1), List: Gut (1), Gewandtheit: Superb (3), Ego: Gut (1)

Fertigkeiten: (35 freie Stufen, 47 verwendet, ausgeglichen durch 2 Schwächen), Akrobatik: Gut

(3), Ware beurteilen: Gut (3), Betteln: Durchschnittlich (2), Klettern: Gut (3), Verkleiden:

Durchschnittlich (2), Ausweichen: Gut (3), Messer: Unterdurchschnittlich (1), Gassenwissen

Bagdad: Gut (3), Schlösser öffnen: Gut (3), Lügen: Gut (3), Taschendiebstahl: Gut (3), Koran

zitieren and Arabische Sprichwörter: Unterdurchschnittlich (1), Rennen: Durchschnittlich (2),

Bedienen: Unterdurchschnittlich (1), Heimlichkeit: Superb (5), Geschichten erzählen:

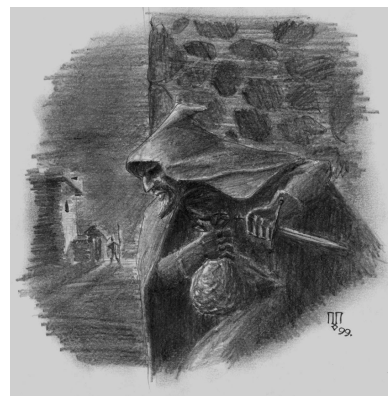
Durchschnittlich (2), Überleben in der Stadt: Großartig (4), Einfallsreiche Beleidigungen: Gut (3)

Gaben: (1 freie Gabe, 3 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Gesundheit Konstitution (+1 auf Heilung bei

Muskelverletzungen), Gefahrensinn (+1 für passende Wahrnehmungsversuche), Viele Leute schulden ihm etwas

Schwächen: Muß immer das letzte Wort haben. Gierig. Manche Leute würden ihn gerne in einer autoritären Position sehen.

Weichherzig gegenüber Kindern, Gibt öffentlich mit seinen Diebesfertigkeiten an.



6.322 Arian o Gwent, Walisischer Bogenschütze, 1190

Ein normannischer Eroberer ermordete Arian's Familie obwohl die Flaggen des Waffenstillstands im Wind wehten. Als Arian ihn in seiner blinden Rache abschlachtete, wurde sie zu einer Gesetzlosen von Wales. Sie floh in den Norden, und schloß sich in ihrer Verbittertheit der Bande von Robin Hood an. Sie war es, die den Walisern eine neue Erfindung brachte: den Langbogen ...

SL Grenzen: 6 Attribute (4 freie Stufen); 30 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 2

Großartig; 2 freie Gaben; keine Übernatürlichen Kräfte verfügbar; muß 2 Schwächen nehmen:

Gesetzesloser & Loyal zu Kameraden, die nicht für andere Charakterzüge weggetauscht werden dürfen.

Attribute: (4 freie Stufen, 4 verwendet), Ruhe: Unterdurchschnittlich (-1), Konstitution:

Durchschnittlich (0), Geschicklichkeit: Großartig (2), Begreifen: Gut (1), Spüren: Großartig (2),

Stärke: Durchschnittlich (0)

Fertigkeiten: (30 freie Stufen, 36 verwendet, ausgeglichen durch 1 Schwäche), Akrobatik: Gut (3),

Bogenschießen: Superb (5), Pfeil und Bogen herstellen: Großartig (4), Klettern: Gut (3), Verkleiden:

Gut (3), Ausweichen: Gut (3), Schlachter: Gut (3), Schleichen: Großartig (4), Reiten: Gut (3), Taktik:

Durchschnittlich (2), Holzarbeiten: Gut (3)

Gaben: (2 freie Gaben, 3 verwendet, ausgeglichen durch Schwäche), Belesen – um 1190, ist dies selten genug um eine Gabe zu sein, Attraktiv +3 Konzentration beim Bogenschießen

Schwächen: Gesetzesloser, Loyal zu Kameraden, Spricht English mit starkem walisischen Akzent, Verachtet Normannen - Durchschnittlicher Selbstbeherrschungswurf erforderlich um nicht gleich zuzuschlagen

6.323 Henri le Rouge, Musketier des Königs Louis der XIII, 1627

SL Grenzen: da dieser Charakter aus einer cineastischen Kampagne ohne Magie oder Science Fiction-Heilung stammt, hat die Spielleiterin die Grenzen höher gesteckt: 9 Attribute (8 freie Stufen); 60 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 2 Superb, 5 Großartig; 3 freie Gaben; keine Übernatürliche Kräfte verfügbar.

Attribute: (8 freie Stufen, 12 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Charme: Großartig (2), Selbstbeherrschung: Superb (3), Schadenskapazität: Großartig (2), Geschicklichkeit: Großartig (2), Gesundheit: Gut (1), Wahrnehmung: Durchschnittlich (0), Stärke: Durchschnittlich (0), Willenskraft: Durchschnittlich (0), Verstand: Großartig (2)

Fertigkeiten: (60 freie Stufen, 72 verwendet, ausgeglichen durch 2 Schwächen), Akrobatik: Superb (5), Schauspielern: Gut (3), Bootfahren: Grauenhaft (-1), Schlägerei: Gut (3), Amüsieren: Gut (3), Klettern: Großartig (4), Verkleiden: Gut (3), Ausweichen: Gut (3), Ingenieur: Grauenhaft (-1), Fechten: Superb (5), Erste Hilfe: Gut (3), Flirten: Gut (3), Wissen über Europa: Unterdurchschnittlich (1), Wissen über Frankreich: Gut (3), Wissen über Paris: Gut (3), Wissen über Planeten: Unterdurchschnittlich (1), Schlösser öffnen: Grauenhaft (-1), Main Gauche: Großartig (4), Zünder-Muskete: Gut (3), Mechanik: Grauenhaft (-1), Schleichen: Gut (3), Politisches Wissen: Durchschnittlich (2), Schwert Schnellziehen (leicht): Gut (2), Redner: Unterdurchschnittlich (1), Schlagfertigkeit: Großartig (4), Reiten: Großartig (4), Leichtes Leben: Gut (3), Beschatten: Durchschnittlich (2), Schwimmen: Grauenhaft (-1), Taktik: Gut (3), Zündreife Pistole: Gut (3)

Gaben: (3 freie Gaben, 5 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Kampfflexe, Ansehnlich, Mentor: Kapitän der Musketiere, Schnelle Heilung, Status eines Gentleman

Schwächen: Ehrenkodex, Vergnügungszwang, Findet nicht Gourmet-Essen abstoßend, Sehr Loyal zu Kameraden, Intolerant gegenüber Protestanten, Leicht reizbar – schnell aus der Reserve gelockt

6.324 Scruffy Sanders, Postkutschenführer, 1870, Wilder Westen U.S.A.

SL Grenzen: 5 Attribute (3 freie Stufen); 30 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 2 Großartig; 2 freie Gaben; keine Übernatürlichen Kräfte verfügbar; Minimum 1 Schwäche die nicht weggetauscht werden kann. Scruffy, hat seine Superbe Fertigkeit gegen zwei extra Großartig getauscht, nun hat er vier Großartige Fertigkeiten, und keine Superbe Fertigkeit.

Attribute: (3 freie Stufen, 3 verwendet), Geschicklichkeit: Unterdurchschnittlich (-1), Gesundheit: Gut (1), Wahrnehmung: Gut (1), Verstand: Großartig (2), Stärke: Durchschnittlich (0), Fertigkeiten: (35 freie Stufen, 53 verwendet, ausgeglichen durch 3 Schwächen), Wissen über Umgebung der westlichen Staaten: Gut (3), Bluffen: Großartig (4), Schlägereien: Durchschnittlich (2), Auffahren (Zerdrücken): Gut (3), Ausweichen: Gut (3), Erste Hilfe: Gut (3), Trinkfest: Gut (3), Jagen: Gut (3), Schleichen: Gut (3), Pistolen: Durchschnittlich (2), Reiten: Gut (3), Schrotflinte: Großartig (4), Singen: Gut (3), Kutschenmechanik: Gut (3), Geschichten erzählen: Gut (3), Kutschfahrer: Großartig (4), Geistreiche Beleidigungen: Großartig (4)

Gaben: (2 freie Gaben, 2 verwendet), untrügliches Gedächtnis für Gesichter, spezieller Sinn für Menschenkenntnis

Schwächen: Schwatzhaft, Neigt zu ekelhaftem Benehmen: Spucken, Kautabak, Faul – redet eher statt zu handeln, Wird langsam alt, und alles was damit zusammenhängt...

6.33 Moderne Charaktere

6.331 Dolores Ramirez, Journalistin, 1990

SL Grenzen: 10 Attribute (5 freie Stufen); 50 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 4 Großartig; 2 freie Gaben; begrenzte Psi verfügbar.

Anmerkung: Der Spieler hat für Dolores eine entscheidende Fertigkeit vergessen, die eine Journalistin logischerweise haben würde: *Recherche*. Dies wurde während des Spiels bemerkt, und der Spieler forderte bei der Spielleiterin *Recherche* als nachträglichen Charakterzug. Die Spielleiterin stimmte zu, und [*Recherche: Gut*] wurde auf Dolores Charakterblatt notiert. Dolores hat bereits 1 Superb und 4 Großartige Fertigkeiten, so bleibt ihr als beste Stufe nur diese übrig. Dies zählt nicht als freie Stufen - nachträgliche Charakterzüge zählen extra.

Attribute: (5 freie Stufen, 7 verwendet, ausgeglichen durch Schwäche), Erscheinungsbild: Gut (1),

Konstitution: Gut (1), Selbstbeherrschung: Gut (1), Schadenskapazität: Gut (1), Geschicklichkeit: Durchschnittlich (0), Intelligenz: Großartig (2), Glück: Gut (1), Geistige Gesundheit: Großartig (2), Stärke: Armselig (-2), Willenskraft: Durchschnittlich (0)

Fertigkeiten: (50 freie Stufen, 56 verwendet, ausgeglichen durch Schwäche), Akrobatik: Durchschnittlich (2), Schauspielern:

Großartig (4), Einbruch & Eindringen: Gut (3), Klettern: Durchschnittlich (2), Computer benutzen: Gut (3), Kriminologie:

Unterdurchschnittlich (1), Verkleiden: Großartig (4), Autofahren: Gut (3), Interviewen: Großartig (4), Karate (schwer):

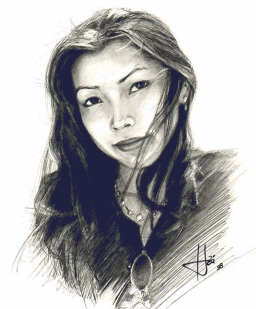
Durchschnittlich (3), Mexikanische Küche: Unterdurchschnittlich (1), Schleichen: Gut (3), Okkultismus: Gut (3), Photographieren:

Gut (3), Pistole: Gut (3), Beschatten: Großartig (4), Schattenkontakte: Gut (3), Schwimmen: Durchschnittlich (2), Schreiben: Superb

(5), Gaben: (2 freie Gaben, 4 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), übernatürlich Geschick, Wundervolle Sprechstimme,

Gefahrensinn, perfektes Namensgedächtnis

Schwächen: zu sehr von sich Selbst überzeugt, Ehrgeizig, Stur, Eingebildet



6.332 Sherman Foley, Landstreicher und Sammler, Gegenwart

Von: Bernard Hsiung

SL Grenzen: keine speziellen Attribute - freie Stufen = halbe Anzahl Attribute verwendet; 50 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 4 Großartig; 2 freie Gaben; semi-begrenztes Psi.

Anmerkung: Shermans Spieler hat nur 4 Attribute ausgesucht weil die Spielleiterin hier keine Vorgaben machte: Sherman hat im Einklang mit der Spielleiterin alle nicht aufgelisteten Attribute als Durchschnittlich angenommen.

Attribute: (4 Attribute ausgesucht: 2 freie Stufen, 2 verwendet), Schadenskapazität: Unterdurchschnittlich (-1), Gesundheit:

Unterdurchschnittlich (-1), Wahrnehmung: Großartig (2), Willenskraft: Großartig (2)

Fertigkeiten: (50 freie Stufen, 44 verwendet, 6 für eine Gabe verwendet), Ortskunde Innenstadt (einfach): Großartig (3), Ortskunde

Erde: Unterdurchschnittlich (1), Betteln: Durchschnittlich (2), Klettern: Grauenhaft (-1), Trinken: Gut (3), Autofahren: Grauenhaft (-

1), Herumstöbern: Gut (3), Messer: Unterdurchschnittlich (1), Wissen über Phobien (schwer): Gut (4), Meditation: Gut (3),

Nährarbeiten: Unterdurchschnittlich (1), Heimlichkeit/Stadt: Durchschnittlich (2), Gassenwissen: Gut (3), Überleben/Stadt: Großartig (4), Gedankenkontrolle benutzen (sehr schwer): Großartig (6), Telepathie einsetzen (sehr schwer): Gut (5), Telekinese einsetzen (sehr schwer): Gut (5)

Gaben: (2 freie Gaben, keine verwendet)

Übernatürliche Kräfte: (3 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen, reduzierte Gaben, und reduzierte Fertigkeiten), Gedankenkontrolle, Telepathie, Telekinese

Schwächen: Die Benutzung von PSI erfordert unbewegliche Konzentration, wenig Besitz, vom Pech verfolgt

6.333 Dragonfly (James Stoddard), Heimlicher Superheld

SL Grenzen: 7 Attribute (4 freie Stufen); 50 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 2 Superb, 6 Großartig; 2 freie Gaben; 4 freie Übernatürliche Kräfte.

Attribute: (4 freie Stufen, 8 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Schadenskapazität: Durchschnittlich (0), Geschicklichkeit: Großartig (2), Gesundheit: Gut (1), Intelligenz: Großartig (2), Intuition: Großartig (2), Geschwindigkeit: Gut (1), Stärke: Durchschnittlich (0)

Fertigkeiten: (50 freie Stufen, 56 verwendet, ausgeglichen durch Schwäche), Akrobatik: Großartig (4), Schauspieler: Gut (3), Bürokratie: Durchschnittlich (2), Computer benutzen: Großartig (4), Superkräfte kontrollieren (Elektronenfluß) (sehr schwer): Superb (7), Superkräfte kontrollieren (Fliegen) (sehr schwer): Gut (5), Kriminologie: Gut (3), Verkleiden: Gut (3), Ausweichen: Großartig (4), Autofahren: Gut (3), Elektro-Ingenieur Computer (schwer): Großartig (5), Japanische Sprache: Großartig (4), Judo (schwer): Großartig (5), Singen: Grauenhaft (-1), Heimlichkeit: Superb (5)

Gaben: (2 freie Gaben, 3 verwendet, ausgeglichen durch eine Schwäche), Perfektes Timing, Gutes Aussehen, Versteckte Robustheit (-1 auf Schaden)

Übernatürliche Kräfte: (4 freie Übernatürliche Kräfte, 4 verwendet), Unbelebte elektronische Geräte kontrollieren, für eine Stunde auf 25 mm schrumpfen, 2 mal täglich (Niveau = -10), Fliegen im geschrumpften Zustand, Elektrische Welle (Kurzschluß bei elektr. Maschinen)

Schwächen: Trotz seiner Superkräfte haushoch verschuldet, Quixotiker – sucht immer das Fehlerhafte im Richtigen, Fürchtet Tiere die größer als ein Collie sind, Sozial zurückgeblieben (ein wenig nervig)

6.341 Kapitän Wallop von der Weltraumstreife

Dieser Charakter ist einer kinoreifen Weltraumoper entsprungen, deshalb sind die Begrenzungen hoch angesetzt.

SL Grenzen: 4 Attribute (4 freie Stufen); 50 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 3 Großartig, 8 Gut; 2 freie Gaben; eine freie Übernatürliche Kraft, nach dem Willen der Spielleiterin.

Attribute: (4 freie Stufen, 6 verwendet, mit Schwächen ausgeglichen), Körperbau: Gut (1), Vernunft/Mechanik: Großartig (2),

Wahrnehmen/Reagieren: Superb (3), Willenskraft: Durchschnittlich (0),

Fertigkeiten: (50 Freie Stufen, 56 verwendet, ausgeglichen durch Schwäche),

Akrobatik: Gut (3), Schauspieler/Verkleiden: Großartig (4), Kneipensitten:

Gut (3), Blaster: Superb (5), Computer Benutzen: Durchschnittlich (2),

Diplomatie: Gut (3), Elektronik: Gut (3), Hat Kenntnis über die großen

Planetensysteme: Gut (3), Schußwaffen: Großartig (4), Feilschen:

Durchschnittlich (2), Schwere Wissenschaften: Durchschnittlich (2),

Verkleiden: Unterdurchschnittlich (1), Navigation: Gut (3), Sprachen

aufschneiden: Durchschnittlich (2), Fliegen: Großartig (4), Raumschiff-

Ortungssysteme reparieren: Gut (3), Heimlichkeit: Großartig (4), Waffenloser

Kampf: Durchschnittlich (2), Manöver bei Schwerelosigkeit: Gut (3), Gaben: (2

freie Gaben, 4 verwendet, mit Schwächen ausgeglichen), Hübsch, Ruf als Held,

Verliert bei Schwerkraft niemals die Orientierung, Rang eines Kapitäns bei der

Weltraum-Streife

Übernatürliche Kräfte: (1 freie Übernatürliche Kräfte, 1 verwendet), Kann sich auf einen Verstand in max. 1,5 km Entfernung einklinken und der Bewegung folgen, wenn ihm alle 15 Minuten ein Guter Verstand-Situationswurf gelingt.

Schwächen: Leidenschaftlicher Herzensbrecher – lieb' sie und verlaß' sie, Heldenmut bis zur Narretei, Fanatischer Patriot, Muß höhergestellten Offizieren in der Weltraumstreife gehorchen

6.342 Seihook – Außerirdischer von Aldebaran

Die Erlesti sind eine nichtmenschliche Rasse aus dem Sternensystem Aldebaran. Ein Erlest stellt eine Ansammlung belebter Schnüre und moosüberzogener Steine dar mit der halben Masse eines durchschnittlichen Menschen. Es verdaut das Moos über seine „Haut“ – obwohl es für manchen menschlichen Beobachter eher so aussieht, als ob das Moos den Erlest verdaut. Erlesti können ihre Schnüre wie eine Art Strohalm einsetzen um Wasser aufzunehmen. - Alkohol betrifft sie dabei übrigens genauso wie Menschen. Da Erlesti nichts Vergleichbares wie Hände haben, ermöglichen ihnen starke PSI-Kräfte ihre Umwelt zu manipulieren und sogar durch das Weltall zu reisen.

Erlesti betrachten Menschen als Freunde - "Interessante Auren," sagen sie, "immer Interessant." Allgemein ist ihnen jede Bürokratie befremdlich, sie hassen Krieg, schätzen ihre Familien über alles, und mögen Komfort, aber suchen keinen besonderen Reichtum.

Ihre Schadenskapazität wird über ihr Größe-Attribut festgelegt (Ihre kleinere Größe wird durch eine höhere Dichte auf normales Menschliches Niveau ausgeglichen); Wahrnehmung wird durch die Empathie-Fertigkeit festgelegt, die sich laut ihrer Auskunft auf unbelebte Objekte beschränkt, eine weitere Beschreibung ihrer Kräfte lehnen sie ab. Psi-Attribute stellen grob die Stärke dar; PSI-



Fertigkeiten sind genaue Manipulationen dieser Stärke. Erleste sind Zwitterwesen (sie tauschen Schnüre aus, um sich Fortzupflanzen), damit ist Seihook sowohl Mann als auch Frau.

SL Grenzen: 8 Attribute (5 freie Stufen); 40 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 3 Großartig; 2 freie Gaben; Übernatürliche Kräfte, zählen als Attribute – keine extra Kosten.

Attribute: (5 freie Stufen, 7 verwendet, ausgeglichen durch Schwäche), Empathie Kraft: Durchschnittlich (0), Levitation: Gut (1), Vernunft: Großartig (2), Reaktion: Durchschnittlich (0), Größe: Gut (vergleichbar mit einem 4 Jahre alten Mensch) (1), Telekinese: Großartig (2), Telepathie: Gut (1), Willenskraft: Durchschnittlich (0)

Fertigkeiten: (40 Freie Stufen, 40 verwendet), Bar Etikette: Durchschnittlich (2), Tauschhandel: Großartig (4), Empathie Fertigkeit: Großartig (4), Folklore: Durchschnittlich (2), Höhere Wissenschaften: Unterdurchschnittlich (1), Geschichte: Durchschnittlich (2), Wissen über Außerirdische Spezies (inkl. Menschen): Gut (3), Andere Levitieren: Durchschnittlich (2), Selbst Levitieren: Superb (5), Medizinische Fertigkeiten: Gut (3), Psychologie: Großartig (4), Telekinese kontrollieren: Gut (3), Telepathie, Gedanken dämpfen: Armselig (0), Telepathie, Gedankenlesen: Durchschnittlich (2), Telepathie, Gedanken projizieren: Gut (3)

Gaben: (2 freie Gaben, 4 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Kann keinen Schmerz fühlen (keine Abzüge bei leichten oder schweren Verletzungen), Tiere folgen seinen Bitten bei einfachen nicht ängstigenden Anliegen, *Großartiger Empathie Kraft*-Wurf oder besser erforderlich, Tolerant gegenüber Erscheinungsbild – Niemals vom Aussehen einer anderen außerirdischen Lebensform abgeschreckt, Reich (für einen Erlest)

Schwächen: Permanenter Scherzbold (z.B. liebt er es beim Gedanken projizieren in grauenhaftem Akzent zu sprechen), Klatschbase, Feigling – fürchtet den Tod

6.343 Screamer (Frederick Grant); Beruf: Decker

Ein Cyberpunk-Charakter von: Stephan Szabo

SL Grenzen: 7 Attribute (3 freie Stufen); 30 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 4 Großartig; 2 freie Gaben; Kybernetik-Erweiterungen zählen wie Gaben, nicht als Übernatürliche Kräfte.

Attribute: (3 freie Stufen, 5 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Körperbau: Gut (1), Charisma: Armselig (-2), Intelligenz: Superb (3), Schnelligkeit: Gut (1), Reaktion: Großartig (2), Stärke: Durchschnittlich (0), Willenskraft: Durchschnittlich (0)

Fertigkeiten: (30 Freie Stufen, 30 verwendet), Computer Bauen/Reparieren: Großartig (4), Computer Programmieren: Superb (5), Computer Theorie: Großartig (4), Radfahren: Durchschnittlich (2), Elektronik: Großartig (4), Feuerwaffen: Großartig (4), Matrix-Etikette: Gut (3), Straßen-Etikette: Durchschnittlich (2), Waffenloser Kampf: Durchschnittlich (2)

Gaben: (2 freie Gaben, 6 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Kybernetik Datenbuchse, Kybernetik parallel ablaufende kognitive Prozesse, Kybernetik Thermographische Sicht, Kybernetik Blitzkompensation, Kybernetik Teleskopische Sicht, Glück
Schwächen: Blutgier, schert sich nicht um sein Leben oder den Tod, Manisch/Depressiv, Gespaltene Persönlichkeit, übertrieben von sich selbst überzeugt

6.35 Verschiedene Charaktere

6.351 Fan Yin Wong, Geist

Fan Yin stammt aus einer Kampagne wo alle Spielercharaktere mit niedriger Karma-Stufe sind. Sie muß eine Reihe von guten Taten begehen, bevor sie das Risiko einer neuen Geburt eingehen kann, aber ihre Fähigkeiten die materielle Welt zu beeinflussen sind begrenzt.

SL Grenzen: 12 Attribute (6 freie Stufen); 25 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 2 Großartig; keine freien Gaben, aber 6 Übernatürliche Kräfte, mit einer begrenzten Anzahl täglicher Nutzungen; 2 persönliche Schwächen erforderlich, die nicht weggetauscht werden können.

Anmerkung: Die Übernatürlichen Kräfte werden mit "Anwendungen pro Tag" und Fertigungsstufen beschrieben. Die anfängliche Fertigungsstufe ist Armselig; es erfordert eine Gabe um eine Übernatürliche Kräfte über jede Stufe über Armselig anzuheben.

Attribute: (6 freie Stufen, 4 verwendet, Rest eingewechselt gegen 6 Fertigkeiten), Erscheinungsbild: Großartig (2), Charisma: Durchschnittlich (0), Geschicklichkeit: Gut (1), Ausdauer: Gut (1), Mechanische Begabung: Armselig (-2), Verstand: Durchschnittlich (0), Wahrnehmung: Superb (3), Reflexe: Gut (1), Geistige Gesundheit: Unterdurchschnittlich (-1), Stärke: Durchschnittlich (0), Willenskraft: Durchschnittlich (0), Weisheit: Unterdurchschnittlich (-1)

Fertigkeiten: (25 freie Stufen, 31 verwendet, ausgeglichen durch Attributstufen), Buchhaltung: Gut (3), Tierpflege: Durchschnittlich (2), Ortskunde (leicht): Gut (2), Athletik: Armselig (0), Verhandlungen: Gut (3), Computer benutzen: Durchschnittlich (2), Autofahren: Durchschnittlich (2), Sagenkunde: Durchschnittlich (2), Wissen über Detektivromane: Großartig (4), Lügen: Durchschnittlich (2), Schleichen: Unterdurchschnittlich (bzgl. anderer Geister) (1), Freie Wildbahn-Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich (2), Wissenschaften: Unterdurchschnittlich (1), Kenntnisse über Frauenzeitschriften: Superb (5)

Gaben: (0 freie Gaben, 2 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), "Grüner Daumen" – Talent für gesunde Pflanzen (sogar als Geist!), Zielstrebig +1 auf alle länger dauernden Aufgaben

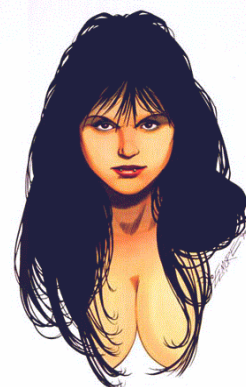
Übernatürliche Kräfte: (6 freie Übernatürliche Kräfte, 5 verwendet. 1 getauscht, plus 2 Schwächen verwendet, um diese 4 Stufen anzuheben), Durch Wände gehen (6/Tag): Durchschnittlich, Schreien (Paralysiert lebende Personen für einen kurzen Moment) (3/Tag): Unterdurchschnittlich, Träume beeinflussen (1/ Tag): Armselig, Ungeziefer kontrollieren (3/Tag): Armselig, Gedankenlesen (4/ Tag): Unterdurchschnittlich

Schwächen: Furcht vor Spinnen (auch als Geist), Lästige Warze, Schwaflerin – entscheidet sich nur, wenn sie gezwungen wird. Bedauert ständig ihre verpaßten Gelegenheiten

6.352 Cassandra Pine, Vampir-Detektivin

Ein moderner Vampir-Charakter von Deird'Re Brooks

SL Grenzen: 10 Attribute (5 freie Stufen), 60 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 4 Großartig, 2 freie Gaben, 3 freie Übernatürliche Kräfte.



Attribute: (5 freie Stufen, 7 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Erscheinungsbild: Durchschnittlich (0), Charisma: Durchschnittlich (0), Geschicklichkeit: Großartig (2), Menschlichkeit: Unterdurchschnittlich (-1), Intelligenz: Gut (1), Wahrnehmung & Wachsamkeit: Großartig (2), Konstitution: Gut (1), Stärke: Durchschnittlich (Niveau 3) (0), Willenskraft: Gut (1), Geistesschärfe: Gut (1)

Fertigkeiten: (60 freie Stufen, 60 verwendet), Umgang mit Tieren: Unterdurchschnittlich (1), Ortskunde Heimatstadt (leicht): Gut (2), Athletik: Durchschnittlich (2), Computer: Durchschnittlich (2), Kräftekontrolle-Gedankenkontrolle (sehr schwer): Durchschnittlich (4), Kraftkontrolle Psychometrie (sehr schwer): Durchschnittlich (4), Ausweichen: Gut (3), Autofahren: Gut (3), Elektronische Sicherheitssysteme: Großartig (4), Feuerwaffen: Gut (3), Einschüchtern: Gut (3), Nachforschungen: Superb (5), Messer: Durchschnittlich (2), Sprache: Spanisch: Unterdurchschnittlich (1), Gerichts- und Polizei-Prozeduren (schwer): Durchschnittlich (3), Recherche: Großartig (4), Heimlichkeit: Gut (3), Gassenwissen: Großartig (4), Ausflüchte: Gut (3), Tae Kwon Do (schwer): Gut (4) Gaben: (2 freie Gaben, 2 verwendet), Polizei-Kontakte, Nachtsicht

Übernatürliche Kräfte: (3 freie Kräfte, 8 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Außergewöhnliche Geschwindigkeit, Kann sich in einen Nebel verwandeln, Gedankenkontrolle, Nur durch Durchstechen des Herzens bewegungsunfähig, Psychometrie, Regeneration, Niveau 3 (unsehbar), Kann sich in einen Wolf verwandeln

Schwächen: Verbrennungen heilen nur langsam, Wenig materielle Güter, Gedankenkontrolle erfordert Augensichtkontakt, Muß bei Tageslicht schlafen, Gewalttätig falls gereizt

(Anmerkung: Die folgenden drei Schwächen zählen als je 2 Schwächen), Verbrennt durch Sonnenlicht, Trinkt Blut um zu Überleben, Gefährliches Geheimnis – falls man ihre wahre Identität enthüllt wird sie sterben

6.353 Chicoree, Hase

Chicoree lebt in einer Spielwelt, in der Hasen die Norm sind und Menschen wie gigantische Monster wirken. Das Niveau ist deshalb auf Hasen bezogen.

SL Grenzen: 6 Attribute (3 freie Stufen); 40 freie Fertigungsstufen, Obergrenze: 1 Superb, 3 Großartig; 2 Gaben, 1 Übernatürliche Kraft.

Attribute: (3 freie Stufen, 7 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Geschicklichkeit: Gut (1), Gesundheit: Gut (1), Wahrnehmung: Superb (3), Smarts: Großartig (2), Geschwindigkeit: Gut (1), Stärke: Unterdurchschnittlich (-1)

Fertigkeiten: (40 freie Stufen, 52 verwendet, ausgeglichen durch Schwächen), Akrobatik: Grauenhaft (-1), Wissen über Umgebung: Gut (3), Fallen entdecken: Großartig (4), Kämpfen: Gut (3), Glücksspiel: Gut (3), Kräuterkunde (schwer): Superb (6), Wissen über Höhlenkonstruktion: Gut (3), Wissen über Menschen (sehr schwer): Durchschnittlich (4), Wissen über nicht hasentypisches Verhalten: Gut (3), Sprache: Insekten: (schwer) Durchschnittlich (3), Sprache: Vogel- Allgemeinsprache (schwer): Gut (4), Sprache: Maus/Ratte (schwer): Großartig (5), Mechanische Fertigkeiten: Grauenhaft (-1), hasentypische Geräusche nachahmen (schwer): Durchschnittlich (3), Schleichen: Durchschnittlich (2), Fallen entschärfen: Durchschnittlich (2), Geschichten erzählen: Durchschnittlich (2), Spurenlesen: Großartig (4)

Gaben: (2 freie Gaben + 1 Übernatürliche Kraft; 4 Gaben verwendet, ausgeglichen durch Verzicht auf Kraft), Unempfindlich gegenüber lauten Geräuschen (anders als die meisten Hasen), perfektes Geruchsgedächtnis, Starker Wille, Nachtsicht

Schwächen: Neugierig, Zwanghafter Spieler, Phobien: Fleischfresser, Eifersüchtig auf jeden der mehr Anerkennung bekommt

6.354 Squeegie Fizzle, Zeichentrick Schimpanse

Squeegie ist ein durch Zeit und Raum hüpfender Schimpanse in einem Universum ohne Physikalische Gesetze, wie wir sie kennen.

Realität verliert hier ihre Regeln, Leute!

Es gibt in Zeichentrickfilmen keinen Tod: Charaktere werden einfach in der Heal-O-Ray Maschine wieder zum Leben erweckt.

SL Grenzen: 3 Übernatürliche Kräfte erlaubt, mindestens 4 Schwächen erforderlich; ansonsten: keine Grenzen – nimm was Dir gefällt, und dann reden wir darüber.

Attribute: (keine Grenzen; 7 Stufen verwendet, alles andere auf Durchschnittlich), 3-D Geschicklichkeit: Gut (1), Unverschämtheit: Großartig (2), Vorstellungskraft: Superb (3), Schnüffeln: Gut (1), Erinnerung: Großartig (2), Selbstbeherrschung: Armselig (-2), Resistenz gegenüber Außerirdischen Dingen: Gut (1), Willenskraft: Unterdurchschnittlich (-1)

Fertigkeiten: (keine Grenzen, 37 verwendet), Akrobatik: Gut (3), Ortskunde bekanntes Universum: Gut (3), Früchtekunde: Superb (5), Geschichte: Unterdurchschnittlich (1), Allgemeinsprache der Außerirdischen: Durchschnittlich (2), Seltsame Geräusche machen: Superb (5), Den Klang einer klatschenden Hand imitieren: Durchschnittlich (2), Mechanische Fertigkeiten: Grauenhaft (-1), Schleichen: Großartig (4), Raumschiff steuern: Unterdurchschnittlich (1), Sich an Comedy-Seifenoperen erinnern: Superb (5), Glaubhafte Lügen erzählen: Durchschnittlich (2), Dinge werfen: Gut (3), Kampf mit Zähnen und Fingernägeln: Gut (3), Zap-O-Stun Pistole: Großartig (4)

Gaben: (keine Grenzen, viele verwendet), Bleibt immer ruhig... na ja, zumindest üblicherweise, Erinnert sich an jede Banane, Akrobatik Fertigkeit ist Superb bzgl. Schwingen; keine Abzüge für andere Fertigkeiten, während er Schwingt, Hält einen gesunden Verstand nicht für sehr wichtig

Übernatürliche Kräfte: Vier voll einsetzbare Extremitäten, Verirrt sich nie im Weltall, Kann sich die irresten Comebacks ausdenken (verwirrt Gegner für 5 Runden), bei einem Superben oder besseren Wurf auf Unverschämtheit (Attribut).

Schwächen: Leicht abzulenken, Zwanghafter Lügner, Würde für eine Banane alles tun, Hat einen Feind der ihn jagt - ein böser Wissenschaftler, Dr. Carnage

6.4 Klassen und Rassen Beispielcharakter Beispiele

Siehe auch *Abschnitt 6.342, Seihook*, als Beispiel für eine Science Fiction Rasse.

6.41 Waldläufer Beispielcharakter (Fantasy Charakterklassen)



Siehe *Abschnitt 6.12, Beispielcharaktere*, für eine Diskussion zum Thema Charakterklassen Vorbilder. Dies ist ein **Vorbild-Beispielcharakter** – die Spielleiterin sollte ihn an die eigene Spielrunde anpassen, was das hinzufügen und löschen von Attributen, Gaben, Fertigkeiten usw. mit einschließt. Die Spielleiterin kann Startwerte erlauben, die einen Charakter eher zu einem Waldläufer-Lehrling machen, als zu einem richtigen Waldläufer. Ein Lehrling liegt bei jedem Attribut oder jeder Fertigkeit ein oder zwei Stufen unter einem richtigen Waldläufer.

Waldläufer Anforderungen: Attribute: Geschicklichkeit: Gut oder besser Intelligenz: Durchschnittlich oder besser Wahrnehmung: Gut oder besser Stärke: Gut oder besser.

Gaben: Keine vorgeschrieben. Empfohlene Gaben sind Tierempathie, Richtungssinn, Kampfreflexe, Nachtsicht, andere Kampf-Gaben
Schwächen: ein Waldläufer sollte einen Hang zur Einsamkeit haben. Einige Waldläufer arbeiten für Autoritäten, die auf die eine oder andere Weise Pflichten bedeuten und/oder einen Gehorsamsschwur verlangen

Fertigkeiten: Ortskunde: Durchschnittlich oder besser, Bogen: Gut oder besser, Klettern: Durchschnittlich oder besser, Tierstimmen nachahmen: Durchschnittlich oder besser, Schleichen: Gut oder besser, Reiten: Durchschnittlich oder besser, Kundschaften (die Fertigkeit Wege zu finden und sich an sie zu erinnern): Durchschnittlich oder besser, Speer oder Schwert: Gut oder besser, Überleben: Gut oder besser, Holzkunde: Gut oder besser

6.42 Beispiel für eine grobe Klasseneinteilung

Zugunsten eines leichteren Spiels, kann die Spielleiterin bestimmten Charakterklassen Stufen für die umfassenden Fertigkeitsbeispiele in *Abschnitt 1.32, Fertigkeiten* vorgeben. Das erleichtert vor allem Anfängern den Einstieg ins Rollenspiel, oder wenn man mit vielen Spielern spielt.

Beispielsweise, kann die Spielleiterin sieben mögliche Charakterklassen festlegen: Kämpfer, Waldläufer, Spitzbube, Magier, Kleriker, Diplomat/Gelehrter, Hans Dampf in allen Gassen. Jeder dieser Charaktere kann wie folgt definiert werden:

Startwerte für Kämpfer: Körperliche Attribute: Großartig, Geistige Attribute: Unterdurchschnittlich, Psychische Attribute: Armselig, Tier-Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Athletik-Fertigkeiten: Großartig, Kampffertigkeiten: Großartig, Freie Wildbahn-Fertigkeiten: Durchschnittlich, Soziale Fertigkeiten (Gefolgschaft): Durchschnittlich, Jede andere Fertigkeit: Armselig

Startwerte für Waldläufer: Körperliche Attribute: Gut, Geistige Attribute: Durchschnittlich, Psychische Attribute: Armselig, Tier-Fertigkeiten: Gut, Athletik-Fertigkeiten: Durchschnittlich, Kampffertigkeiten: Gut, Verheimlichen-Fertigkeiten: Durchschnittlich, Handwerksfertigkeiten: Durchschnittlich, Freie Wildbahn-Fertigkeiten: Großartig, Jede andere Fertigkeit: Armselig

Startwerte für Spitzbube: Körperliche Attribute: Durchschnittlich, Geistige Attribute: Gut, Psychische Attribute: Armselig, Athletik-Fertigkeiten: Durchschnittlich, Kampffertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Verheimlichen-Fertigkeiten: Großartig, Manipulieren Fertigkeiten: Großartig, Handels-Fertigkeiten: Durchschnittlich, Soziale Fertigkeiten (Gefolgschaft): Unterdurchschnittlich, Stadtfertigkeiten: Gut, Jede andere Fertigkeit: Armselig

Startwerte für Magier: Körperliche Attribute: Armselig, Geistige Attribute: Gut, Psychische Attribute: Durchschnittlich, Handwerksfertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Wissensfertigkeiten: Durchschnittlich, Geistliche Fertigkeiten: Durchschnittlich, Übernatürliche Kraft-Fertigkeiten: Großartig, Jede andere Fertigkeit: Armselig, Gabe: Übernatürliche Kraft

Startwerte für Kleriker: Körperliche Attribute: Armselig, Geistige Attribute: Durchschnittlich, Psychische Attribute: Großartig, Tier-Fertigkeiten: Durchschnittlich, Handwerksfertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Wissensfertigkeiten: Durchschnittlich, Medizinische Fertigkeiten: Gut, Soziale Fertigkeiten (formell): Gut, Geistliche Fertigkeiten: Großartig, Übernatürliche Kraft Fertigkeiten: Durchschnittlich, Jede andere Fertigkeit: Armselig, Gabe: Göttliche Gunst

Startwerte für Diplomat/Gelehrter: Körperliche Attribute: Armselig, Geistige Attribute: Großartig, Psychische Attribute: Unterdurchschnittlich, Artistik-Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Wissensfertigkeiten: Großartig, Sprach-Fertigkeiten: Gut, Manipulieren Fertigkeiten: Gut, Medizinische Fertigkeiten: Durchschnittlich, Soziale Fertigkeiten (Gefolgschaft):

Unterdurchschnittlich, Soziale Fertigkeiten (formell): Großartig, Spiritual Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Technische Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Jede andere Fertigkeit: Armselig

Startwerte für Hans Dampf in allen Gassen: Körperliche Attribute: Durchschnittlich, Geistige Attribute: Durchschnittlich, Psychische Attribute: Unterdurchschnittlich, Tier-Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Artistik-Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Athletik-Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Kampffertigkeiten: Durchschnittlich, Verheimlichen-Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Handwerksfertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Wissensfertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Manipulieren Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Handelsfertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Freie Wildbahn-Fertigkeiten: Durchschnittlich, Soziale

Fertigkeiten (Gefolgschaft): Gut, Soziale Fertigkeiten (formell): Unterdurchschnittlich, Geistliche Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Technische Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich, Stadt-Fertigkeiten: Durchschnittlich

Diese Charakterklassen sind typische Beispiele für ein einfaches Fantasy-Rollenspiel. Die Spielleiterin kann beliebige Änderungen vornehmen oder einfach alles ignorieren und neue Charakterklassen definieren. Sie kann auch Klassen für andere Genre erschaffen, z.B. für einen Science Fiction Hintergrund.

Jede Charakterklasse hat nicht näher festgelegte Wissensfertigkeiten passend zur jeweiligen Klasse. Beispielsweise, wird ein Kämpfer *Gutes Wissen* über Taktiken haben, die Waffenqualität bestimmen können, die Fähigkeit einer Armee durch Beobachtung feststellen können usw. haben. Üblicherweise hat ein Spitzbube *Gutes Wissen* über alle Arten von Verschlussmechanismen haben, wissen wie viele Wachen eine reicher Händler hat und den Wert eines bestimmten Material bestimmen können usw.

Einige Fertigkeiten sind in *Abschnitt 1.32, Fertigkeiten* aufgelistet, wie man bestimmte Fälle entscheiden kann. Zum Beispiel, wird ein Spitzbube Großartig Klettern können, obwohl Klettern als Athletik-Fertigkeit aufgelistet wird. In diesem Fall, gilt es als Verheimlichen-Fertigkeit. Die Fähigkeit zu Schleichen ist als Verheimlichen-Fertigkeit aufgeführt, aber ein Kämpfer sollte durchaus *Durchschnittlich* darin sein, und ein Waldläufer sogar *Großartig*.

Charaktererschaffung wird in diesem System normal gehandhabt. Die Spielleiterin wird sich an manchen Stellen entscheiden müssen, ob sie umfassende Fertigungsgruppen zuläßt oder diese unterteilt. Jede Fertigkeit muß separate gesteigert werden, wenn die Spielleiterin sich für einer feinere Einteilung entscheidet. Wenn die Spielleiterin Fertigungsgruppen bevorzugt, dann sollte das steigern umfassender Gruppen zumindest teurer sein (mehr EP kosten) als in einem System mit genau definierten Fertigkeiten – vielleicht im Bereich der zehnfachen Kosten.

6.43 Fantasyrasse: Zerkopen

Zerkopen (oder Cerkopen) waren ursprünglich zwei Brüder aus den griechischen Sagen. Im ersten Jahrhundert vor Christus, wurden sie von den Geschichtsschreibern in die eigene Kultur aufgenommen. Die folgende Beschreibung entspricht einer späten Bestimmung. Zerkopen (Einzahl: Zerkop) sind eine kleinwüchsige, affenartige Rasse die es lieben Jedermann Streiche zu spielen. Sie sind geborene Diebe, einige sollen sogar gewagt haben Herkules Waffen zu stehlen! Als er sie erwischte, wollte er an ihnen ein Exempel statuieren, doch sie amüsierten ihn sehr mit ihren Witzen und schließlich lies er sie gehen. Spieler sollten sich nicht die Zerkopen als Rasse aussuchen, wenn sie keinen wirklich diebischen Sinn für Humor haben.

Zerkopen sind kleine Humanoide mit häßlichen, affenartigen Gesichtern und einem geschickten Schwanz. Ein Zerkop wird bis zu 1,20 m groß, steht und läuft aber meist etwas gebückt. Das Gesicht ist haarlos, aber beide Geschlechter tendieren zu langen Koteletten, die bis unter das Kinn reichen und sich dort vereinen – dieses Haar wächst aber nicht weiter und bleibt kurz, wie das Haar eines Affen. Die Körper sind auch am Rücken behaart, und der Schwanz ist ebenfalls bis auf die letzten 15 cm behaart. Arme, Beine und Brust haben nicht mehr Haarwuchs als ein durchschnittlicher menschlicher Mann, und sie tragen Kleidung – mit einem Loch für den Schwanz.

Ihre Füße erinnern an Affenfüße, aber sie können sie nicht ebenso geschickt benutzen. Sie tragen nur ungern Schuhe, meist wenn sie sich als Mitglieder einer anderen Rasse tarnen. Zerkopen stehen meistens aufrecht, beugen sich aber zum Laufen vor, wobei der Schwanz das Gleichgewicht ausgleicht. Ihr Schwanz ist stark genug um im Kampf eingesetzt zu werden und beim Klettern zu helfen. Dennoch kann ein Zerkop ihn nicht für feinere Manipulationen verwenden (wie z.B. ein Schloß zu öffnen). Zerkopen sprechen ihre eigene Sprache und müssen die Sprache der Spielgruppe erst von den anderen Charakteren lernen.

Der durchschnittliche Zerkop hat eine Unterdurchschnittliche Stärke und Schadenskapazität, aber eine Gute Geschicklichkeit. Ihre Intelligenz bewegt sich im gleichen Bereich wie beim Menschen. Zerkopen haben die Rassen-Gaben der außergewöhnlichen Balance (+2 auf jede Aktion die Balance erfordert, auch in kritischen Situationen), die Fähigkeit schadlos auf den Füßen zu Landen, nachdem sie die doppelte Distanz (bzgl. eines Menschen) gesprungen oder gefallen sind, und einen geschickten Schwanz.

Ihre Rassen-Schwächen sind ihre Impulsivität (erst Handeln, dann Denken), Zwanghafte Scherzbolde (praktisch und auf jede andere Weise), Kleptomatisch, Unattraktives Erscheinungsbild für andere Rassen, und Schlechter Ruf als Diebe und Betrüger. Sie haben einen Bonus von +1 auf die folgenden Fertigkeiten: Akrobatik, Schleichen, Klettern und Schnellreden. Sie haben einen -1 Malus auf jeden Einsatz von mittleren oder größeren Waffen.

Letztendlich kann es als Nachteil angesehen werden, einen Zerkopen spielen zu müssen. Der einzige Grund solch einen Charakter zu spielen, sind die herausragenden Boni wenn man einen Dieb spielen will. Die Spielleiterin sollte die Schwächen deutlich ins Spiel einbringen – vor allem den schlechten Ruf. NSC werden lange brauchen, um einem Zerkop zu vertrauen, was auch normalerweise einen guten Grund hat.

Dieses Rassenbeispiel eignet sich besonders gut für die Erschaffung eines Diebes-Charakters. Natürlich ist es auch möglich einen Zerkopen-Krieger oder Priester zu erschaffen. Vorgegebene Schwächen können ggf. "weggekauft" werden. Der Charakter kann z.B. die Gabe haben kein Kleptomane zu sein, welche die freie Schwächestufe ausgleicht. Allerdings sollte es unmöglich sein, das unattraktive Aussehen und den schlechten Ruf abzulegen – dies sind unabänderliche Vorurteile der Umgebung, die nicht beim Charakter liegen.

Ein Zerkop-Charakter kann folgende Schwäche wählen: Kein Schwanz – vielleicht im Kampf verloren. Das würde ihm extra Stufen geben um den -1 Malus für alle mittleren und großen Waffen auszugleichen, wenn der Charakter z.B. ein Krieger-Zerkop werden soll.

6.5 Beispiele für Tiere & Kreaturen

Bei der Erschaffung von Nichtspieler-Tieren braucht man sich nicht an Stufenvorgaben zu halten. Man legt einfach die wichtigen Charakterzüge des Tiers fest, und fertig. Das Stärke-Niveau bezieht sich auf den *Abschnitt 2.3, Nichtmenschen*. Schaden kann einen "waffenlose Tödlichkeit"-Faktor für Zähne, Klauen, und, in einigen Fällen Körper haben, falls diese besonders für den Kampf geeignet sind (normalerweise bei Fleischfressern).

Hund: Wahrnehmung: Großartig bis Superb (Geruch entspricht dem Niveau: Hund),
Stärke/Masse Niveau: -7 bis 0 Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich bis Superb (abhängig von den antrainierten Fertigkeiten; Beispiele sind Angriff, Bewachen, Führen, Verfolgen, Jagen, und Austricksen), Nahkampf: Durchschnittlich bis Superb, Schadenskapazität: Gut bis Großartig

Pferd: Stärke: Niveau 3 Gut bis Großartig, Ausdauer: Gut, Geschwindigkeit: Niveau 4 Gut bis Großartig, Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich bis Superb (Auf bestimmte Bereiche begrenzt; Beispiele sind Reiten, Fahren, Rennen, Kämpfen, und verschiedene Tricks) Schwächen: Furcht vor bestimmten Tieren (Rennt weg, Beißt, Tritt aus usw.) Schadenskapazität: Unterdurchschnittlich bis Gut



Katze: Gewandtheit: Großartig bis Superb, Niveau: -6 oder -7 Fertigkeiten: Überleben, Jagen, Spielen, Gaben: Nachtsicht, Neun Leben (d.h. jedesmal wenn die Katze durch eine Schadenswirkung sterben würde, verliert sie eines der neun Leben, erhält aber keinen Schaden. Es gibt natürlich verschiedene Wege dies auszuspielen, wie bspw. eine Legendäre Ausweichen Eigenschaft.), Schwächen: konsequent Unabhängig, Neugierig, Faul, Eitel, Schadenskapazität: Durchschnittlich bis Superb

Kamel: Stärke: Niveau 2 Gut bis Großartig, Ausdauer: Großartig bis Superb, Geschwindigkeit: Niveau 3 Unterdurchschnittlich bis Gut, Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich bis Superb (Auf bestimmte Bereiche begrenzt; Beispiele sind Reiten, Antreiben, Bepacken), Gaben: Überleben in der Wüste, Schadenskapazität: Durchschnittlich bis Großartig

Elefant: Stärke: Niveau 8 Gut bis Superb, Gewandtheit: Gut bis Superb, Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich bis Superb (Auf bestimmte Bereiche begrenzt; Beispiele sind Reiten, Ziehen, Stapeln (Holzstämmen usw.), Tricks), Gaben: Außergewöhnliche tierische Intelligenz, Schwächen: Männchen neigen zum Amoklauf (jährlicher Wahnsinn) Schadenskapazität: Gut bis Superb

Falke: Mut: Durchschnittlich bis Superb, Gewandtheit: Gut bis Superb, Geschwindigkeit: Niveau 5 Durchschnittlich bis Großartig, Stärke: Niveau -6, Durchschnittlich bis Superb (Niveau kann von -8 bis -4 variiert werden um den Größenunterschieden von Spatzenfalken bis Adler, gerecht zu werden), Fertigkeiten: Unterdurchschnittlich bis Superb (Auf bestimmte Bereiche begrenzt; Beispiele sind Benehmen (zeigt den Grad der Zähmung), Jagen von Bodentieren, Jagen von Vögeln, Luftakrobatik, auf Köder trainiert usw.), Gaben: Fliegen, Schadenskapazität: Durchschnittlich bis Gut

Löwe: Wahrnehmung: Großartig, Nahkampf: Großartig, Stolzieren: Großartig, Ausweichen: Durchschnittlich, Stärke: Niveau 2 Durchschnittlich bis Großartig, Schwäche: Faul – bewegt sich nur zur Nahrungssuche und zur Verteidigung, Schadenskapazität: Durchschnittlich bis Superb

Grizzlybär: Wahrnehmung: Gut, Nahkampf: Gut, Ausweichen: Durchschnittlich, Stärke: Niveau 3 Durchschnittlich bis Großartig, Schwäche: Berserker, Schadenskapazität: Durchschnittlich bis Großartig

Kobra: Wahrnehmung: Gut, Nahkampf: Großartig, Ausweichen: Gut, Übernatürliche Kraft: Gift, +4 Schadensbonus, Schwäche: Schnell reizbar, Schadenskapazität: Armselig

Stinktier: Nahkampf: Armselig, Fernkampf: Gut, Ausweichen im Nahkampf: Armselig, Übernatürliche Kraft: Stinkendes Sekret (Blendet, Betäubt, stink widerlich), Schadenskapazität: Grauenhaft

Riesenspinne: Nahkampf: Gut, Ausweichen: Armselig, Übernatürliche Kräfte: Gift (paralysiert), Weben (Stärkewurf mit Guter Schwierigkeitsstufe zum Zerreißen), Schadenskapazität: Gut

Griffin: Wahrnehmung: Großartig, Nahkampf: Großartig, Ausweichen: Gut, Übernatürliche Kräfte: Fliegen, Versteckte Robustheit (leichte Rüstung), Stärke: Unterdurchschnittlich bis Großartig, Niveau 4 Schadenskapazität: Gut bis Superb

Drache (nach Belieben anpassen):

Nahkampf: Gut bis Großartig, Fernkampf: Gut, Ausweichen im Nahkampf: Unterdurchschnittlich, Übernatürliche Kräfte: Feuerodem (+2 Schaden), Fliegen, Besonders robust (-1 bis -3), Verzaubernder Blick, Magiepotentiale (einige), Schwäche: Gierig, Stärke: Niveau 3 bis Niveau 9, Durchschnittlich bis Großartig, Schadenskapazität: Durchschnittlich bis Großartig



6.6 Beispiele für Ausrüstung

Es ist natürlich möglich auch Ausrüstungsgegenstände mit FUDGE Charakterbegriffen zu umschreiben. Das ist aber meist unnötig, kann aber praktiziert werden.

Ausrüstung jeder technologischen Stufe, von der Steinzeit bis zur fernen Zukunft, kann auf folgende Weise detailliert werden. Ein Ausrüstungsstück kann durch eine notwendige Anzahl an FUDGE Charakterzügen beschrieben werden: Attribute, Fertigkeiten, Gaben oder Schwächen. Zum Beispiel, wird ein altes zerschartetes Schwert tief in einem Verlies gefunden: Attribute: Schärfe: Grauenhaft Konstitution: Armselig, Schwäche: schäbiges Aussehen. Solch eine Waffe wird bei Treffern eher wie eine Keule behandelt, als wie ein Schwert (kein Schärfe-Bonus). Die Spielleiterin kann jede Kampfrunde mit erfolgreicher Parade des Gegners, einen Wurf fordern, ob das Schwert nicht zerbricht (was bei einem Unterdurchschnittlichen Ergebnis passiert). Natürlich wird sich jeder über den Träger solch einer schäbigen Waffe kaputt lachen. Als das Schwert neu war, hatte es folgende Werte: Schärfe: Gut, Konstitution: Großartig, Gabe: Wunderschön. In diesem Fall würde ein +1 Bonus für die Schärfe anfallen (empfohlen wird eine +1 bei Unterdurchschnittlicher bis Guter Schärfe, wogegen stumpfere Waffen keinen Bonus erhalten. Noch bessere Klingen erhalten zusätzlich einen +1 Bonus [= +2]). Zudem würde es nur unter schwersten Belastungen zerbrechen und seinem Träger ggf. positive Reaktionen von Anwesenden einbringen.

Ein juwelenbesetztes magisches Schwert wird in einem Drachenhort gefunden: Attribut: Erscheinung: Superb (+3 auf Versuche besonders wohlhabend zu wirken) Gabe: Troll-Schlachten (+3 auf Treffer wenn gegen Trolle gekämpft wird; zudem heilen solche Wunden nicht) Schwäche: Verbundene Aufgabe (Der Träger wird zum Jagen von Trolle motiviert) Fertigkeit: Träger beherrschen: Durchschnittlich (Aktion gegen Widerstand, gegen ein Willenskraft-Attribut). Ein anderes magisches Schwert: Übernatürliche Kraft: Flammen erschaffen (+2 Schaden) Fertigkeit: Feuerstrahl: Großartig. Reichweite: drei Meter, Schwäche: Die Erschaffung der Flamme gelingt nur bei einem Gut oder besseren Situations-Wurfergebnis. Natürlich kann das Schwert, selbst bei Mißlingen des Flammenstrahls, immer noch als Schwert verwendet werden.

Als letztes Beispiel wird ein zweiseitiges Kampfraumschiff vorgestellt:

Attribute: Beschleunigung: Großartig, Handhabung: Superb, Geschwindigkeit: Gut (Niveau 15), Größe: Durchschnittlich (Niveau 8), Fertigkeiten: Navigation: Gut, Zielen: Superb, Autopilot: Durchschnittlich, Nahrungszubereitung: Armselig, Unterhaltung: Unterdurchschnittlich, Gaben: Lasergewehr-Geschützturm, oberer und unterer Schalensitz in der Brücke, Hyperantrieb: kann sowohl in Atmosphäre wie auch im Weltall benutzt werden, Schwächen: Keine Standardbauteile (Reparaturen sind teuer), Unattraktive Einrichtung, Kleine Schlafkojen, die Luftschleusen quietschen nervend



Es hat sich bewährt, nur außergewöhnliche Gegenstände so ausführlich zu umschreiben – bei Standardausrüstung ist dieses Vorgehen sicherlich übertrieben. Es gibt beispielsweise keinen Grund seine Feldflasche mit mehr als dem Folgenden zu beschreiben: "Metall, Füllraum: ein viertel Liter." Selbst Ausrüstung, die im Spiel große Bedeutung erlangen können, wie Waffen oder Einbruchswerkzeug, braucht man nur wenig Informationen wie "+2 Angriffsschaden Faktor" oder "+1 auf Fertigkeit Schlösser öffnen."

Es empfiehlt sich, detaillierte Beschreibungen in FUDGE Charakterbegriffen nur für wirklich außergewöhnliche Gegenstände (wie z.B. magische Gegenstände) vorzunehmen. Ein anderer Fall sind Dinge die bei Aktionen mit Widerstand eingesetzt werden: z.B. braucht man in einem Autorennen, die relative Geschwindigkeit und die Steuerbarkeit der Fahrzeuge, genauso wie die Fertigkeiten der Fahrer. Ein Kampf zwischen Raumschiffen ist ein weiteres Beispiel.

Ausrüstung mit eigener Persönlichkeit, wie fühlende magische Gegenstände oder Androiden, können bei Verlangen wie ein vollwertiger FUDGE Charakter ausgearbeitet werden.

7 Anhang: Beispiele und optionale Regeln

Dieser Anhang enthält eine Reihe von ergänzendem Material für FUDGE.

Die Kapitel 1 bis 5 stellen ein recht übersichtliches und dadurch einfaches FUDGE System dar - im Anhang werden nun Dinge vorgestellt, mit denen sich FUDGE wesentlich interessanter und komplexer gestalten läßt. Wenn Du FUDGE weiter verbreitest, trage Deine Erweiterungen bitte in dieses Kapitel ein (mit entsprechenden Bezügen zu den Abschnitten des Regelwerks, z.B. *1.33 Gaben*), anstatt die Änderungen direkt dort vorzunehmen. Vorschläge für ein spezielles Genre gehören ebenfalls in den Anhang. Ein Beispiel wären Vorschläge für Superkräfte oder eine Waffenliste mit Schadenswerten.

Bitte vergiß dabei nicht ein Datum und Deine Credits (Deinen Namen) anzugeben und, sofern möglich, benachrichtige Steffan O'Sullivan, den ursprünglichen Autor von FUDGE per Internet (sos@oz.plymouth.edu, bitte in englisch) oder per Post (c/o Grey Ghost Games, P.O. Box 838, Randolph, MA 02368).

7.1 Das Beispiel-Magiesystem: FUDGE Magie

Datum: November 1992 bis November 1993

Von: Steffan O'Sullivan

Dies ist ein Beispiel-Magiesystem, basierend auf den folgenden Angaben aus dem Kapitel 2.5, Magie:



Wer kann Zaubern: Nur Magier (eine Übernatürliche Kraft wird benötigt)

Kraftstufen: Ja. Es gibt zwei Spieleffekte: Je größer die Kraft, desto leichter ist es kraftvollere Zauber zu wirken; und die Kraftstufen wirken als Pufferzone für ernsthafte Fehlschläge beim Zaubern, was zeitweise die Kraftreserven angreift. Senkt man die Kraftstufe eines Zaubers freiwillig, so kann dies u.U. einen automatischen Erfolg des Spruches bewirken.

Quelle der Kraft: Manipulation von räumlich begrenztem Mana.

Zuverlässigkeit: Durchschnittlich.

Vorbereitungszeit eines Zaubers: Wird wesentlich von der Macht des Zaubers beeinflusst. Beschleunigung ist durch Abzüge auf den Wurf möglich.

Zauber: improvisiert. Eine exakte Beschreibung ist nicht erforderlich, so daß Zauberbücher eher die Beschreibungen von Effekten enthalten und weniger formelhafte Ausführungen.

Materialkomponenten: es werden keine benötigt, aber sinnvolle Anwendung kann einen +1 Bonus für die Fertigkeit bewirken.

Rückschläge: Das Zaubern eines nicht-trivialen Zaubers ist ermüdend und ernsthafte Fehlschläge drücken die Stimmung.

Soziale Hemmschwelle: Keine - Magie ist rar, aber nicht gänzlich unbekannt.

Dieses System basiert auf der Überzeugung, daß ein **Spieler** der Magie einsetzt, folgendes beachtet: Der Einsatz von Magie sollte immer als etwas Aufregendes und Geheimnisvolles behandelt werden, wenn im Spiel die Faszination der Magie erhalten bleiben soll. Es kommt viel zu oft vor, daß Spieler ihren Magier bei jeder Gelegenheit zaubern lassen, so daß das Zaubern selbst schon längst zur Gewohnheit geworden ist. "Gewöhnliche Magie" stellt aber einen Widerspruch in sich dar, deshalb versucht FUDGE Magie ein wenig mehr Spannung in das Sprechen von Zaubern zu bringen.

Um das zu erreichen gibt es viele Wege. Für FUDGE Magie gelten die folgenden Einschränkungen:

- 1) Das Mana für einen bestimmten Spruch nimmt mit der Zahl der Anwendungen ab. Aus diesem Grund ist es schwerer zwei Feuerbälle in Folge zu werfen, anstatt z.B. einen Feuerball und einen Blitz zu zaubern.
- 2) Magie ist eine schwer zu kontrollierende Kraft; es gibt eine obere Begrenzung für die Beherrschung von Magie.
- 3) Die Benutzung von Magie kann gefährlich sein - deshalb werden schwere Fehlschläge beim Zaubern bestraft.

Es ist jeder Spielleiterin freigestellt, alle hier dargebotenen Optionen einfach abzuwandeln oder zu ignorieren, wenn sie einem nicht gefallen. Es sei auf *Abschnitt 7.193, Alternativen zur Zauberfertigkeit* verwiesen, der essentiell für solche Wesen wie Feen oder Halbgötter ist, die über weitaus zuverlässigere magische Fähigkeiten verfügen als ein Mensch (Solange die Spielleiterin nicht zu großzügig ist, müssen solche Charaktere im Objektiven Charaktererschaffungssystem die hohe Stufen der Perfektion erwerben. Es liegt in der Natur solcher Rassen wie Feen oder Halbgötter, daß solche Kräfte mit Schwächen ausgeglichen werden. Siehe auch die Vorbilder in Abschnitt 6.31, die das FUDGE Magie System verwenden.

7.11 Magisches Potential

Magisches Potential ist eine Übernatürliche Kraft. (Die angenommenen Kosten beim Objektiven Charaktererschaffungssystem entsprechen je zwei Gaben einer Stufe Magisches Potential. In einer magisch angehauchten Kampagne können diese Kosten gesenkt werden.) Ein Charakter mit mindestens einer Stufe Magisches Potential (meist einfach mit Potential abgekürzt oder als Kraft bezeichnet) wird in diesen Regeln als "Magier" bezeichnet - dieses Wort kann man nach Belieben ersetzen. Nur Magier können Zaubersprüche wirken. (Siehe auch Abschnitt 7.192, Magier und Nichtmagier für weitere Optionen.) Magisches Potential läßt sich mehr als einmal erwerben, aber jede Stufe gilt als eine Superkraft.

Jede Stufe Magisches Potential muß als Spezialisierung erworben werden. Spezialisierungen können durch den Spieler oder die Spielleiterin vorgeschlagen werden. (Im zweiten Fall sollte die Spielleiterin vorab eine Liste von möglichen Magie-Spezialisierungen

ausarbeiten.) Die Kategorien können so weit oder so eng gefaßt sein, wie die Spielleiterin es zuläßt - je weiter der Begriff, desto machtvoller sind die Magier.

Beispiele für Potential-Spezialisierungen: Unbelebte Materie verändern, Weissagung, Kampfmagie, Kommunikationsmagie, Verteidigungsmagie, Elementarmagie, Flugmagie, Gedankenkontrolle, Nekromantie, Lebewesen manipulieren, Intelligente Wesen manipulieren, Technische Objekte manipulieren, Gestaltwandel, Weiße Magie (kann niemanden verletzen, auch nicht indirekt) usw. Ein Charakter kann Kraftstufen in mehr als einer Spezialisierung erwerben, solange die Spielleiterin keine begründeten Einwände hat. In einigen Kulturen mögen einige Spezialisierungen auf soziale Hemmschwellen stoßen: in den meisten Kulturen wird das Studium der Nekromantie als verwerflich oder sogar illegal angesehen. Gedankenkontrolle, Unsichtbarkeit, Teleportation, Illusionsmagie usw. könnte u.U. nur regierungstreuen Magiern zugänglich sein usw. Es ist natürlich auch möglich, das solche Magier als Gesetzlose angesehen werden. Alles was leicht zur Durchführung einer Straftat verwendet werden kann (vor allem Meuchelmord oder Diebstahl) ist problematisch und wird in den meisten Kulturen kaum offiziell erlernbar sein. Ist dies doch der Fall, so kann man sicher sein, daß entsprechend machtvolle Abwehrmaßnahmen verfügbar sind und auch eingesetzt werden. Eng gesteckte Spezialisierungen sollten ggf. weniger kosten als eine Übernatürliche Kraft: vielleicht eine Gabe pro spezialisiertem Potential.

Will ein Magier einen bestimmten Zauberspruch wirken, **muß** er in dem entsprechenden Potential mindestens einen Bonus +1 haben (auf dem Charakterblatt kann der Bonus auch zeitweise auf Potential 0 sinken). Jemand mit Potential +1 in Kampfmagie und Potential +2 in Informationsbeschaffung kann sich z.B. in der Wildnis keine Nahrung herzaubern. Wenn ein Zauber richtig heftig fehlschlägt, verliert der Magier zeitweilig eine Stufe des Magischen Potentials (siehe Abschnitt 7.15, Ergebnisse). Wenn das passiert wird er für mindestens eine Kampfunde ohnmächtig. Ein Guter Wurf auf Konstitution (der jede Runde wiederholt werden darf) ist notwendig um wieder zu erwachen. Wenn der Magier wieder erwacht, kann er normal agieren und sogar versuchen den Spruch erneut zu zaubern, solange sein Magisches Potential nicht unter 0 gesunken ist.



Wenn ein Magier mehr als eine Spezialisierung benutzt, um den Zauber zu wirken, so entscheidet die Spielleiterin welches der Potentiale zeitweilig abgesenkt wird. Wenn z.B. Ein Magier mit einer Stufe Kampfmagie und zwei Stufen Feuermagie bei einem Feuerball patzt, verliert der Charakter entweder eine Stufe Kampfmagie oder eine Stufe Feuermagie, aber niemals eine Stufe in beiden Spezialisierungen.

Wenn ein Magier bei **irgendeinem** Potential auf die Stufe -1 sinkt, fällt er sofort ins Koma, das zwischen einer Runde und einem Tag andauern kann (Entscheidung der Spielleiterin). Wenn er wieder erwacht, würfelt er gegen seine Konstitution: Bei einem Mittelmäßigen [Unterdurchschnittlich] oder schlechteren Wurf, erhält er einen Punkt Schaden. Dieser Wurf wird am Ende jedes **aktiv** genutzten Tages wiederholt - jeder Fehlschlag bedeutet einen weiteren Punkt Schaden. Diese Wunden heilen nicht eher, bis das Magische Potential wieder auf 0 angestiegen ist.

Ein Magier mit Potential 0 kann noch Zauber wirken: ein Magier auf Potential -1 kann auf keinen Fall mehr irgendeinen Zauber wirken, der diese Spezialisierung benötigt. Er **kann** aber Zauber mit anderen Spezialisierungen wirken. Ein Magier, dessen Enzyklopädie Magie auf -1 gesunken ist, kann keinen Zauber mehr wirken, der die leeren Seiten seines Buches auf magische Weise mit dem enzyklopädischen Wissen zu einem Stichwort füllt.

Allerdings kann er immer noch seine Magie der Tierempathie ausüben, die ihm die Unterhaltung mit wilden Tieren ermöglicht - vorausgesetzt deren Potential sinkt nicht ebenfalls unter 0. Er muß allerdings immer noch jeden Tag seinen Konstitutions-Wurf machen, um festzustellen ob seine -1 Enzyklopädie Magie ihm Schaden zufügt.

Magisches Potential kann **nur** wieder regeneriert werden indem man sich eine Woche lang ausruht (Spielleiterinnen können diese Dauer je nach Geschmack anpassen - zumal einen Tag Rast für eine episch angelegte Kampagne viel passender ist). Wenn ein Magier beispielsweise auf Potential -1 fällt, erreicht er nach einer Woche wieder Potential 0 und am Ende der zweiten Woche hat sich das Potential wieder auf +1 regeneriert.

Kein Charakter kann jedoch sein Potential durch Ausruhen über seine anfängliche Stufe hinaus regenerieren, es sei denn durch Entwicklung - siehe Kapitel 5.

7.12 Zaubersprüche

Will ein Magier einen Zauber wirken, so beschreibt er das gewünschte Ergebnis. die Spielleiterin legt fest, wie machtvoll dieser Effekt sein wird, in Abhängigkeit von der Allgegenwärtigkeit der Magie auf der Kampagne.

In einer Kampagne mit wenig Magie, kann bereits das telekinetische Anheben von Zellschlüsseln eine anstrengende Aufgabe für den Charakter sein. In einer hochmagischen Kampagne, würde das ein trivialer Zauber sein und sogar ein Blitzstrahl, der den Fingerspitzen entspringt wäre nichts weltbewegendes.

Die Macht eines Spruches kann der Kraftstufe des Magiers angepaßt werden. Ein "Durchschnittlicher" Magier hat drei Stufen passender Kraft zum Zaubern eines bestimmten Spruches. (Je nach Magielastigkeit kann man diese Zahl heben oder senken.) Das bewirkt, daß ein Magier mit weniger als drei Durchschnittlichen Kraftstufen Schwierigkeiten beim Wirken hat. Analog wird das Zaubern für einen Magier mit vier oder mehr passenden Kraftstufen entsprechend leichter, als für den Durchschnittlichen Magier. "Passende" Kraft braucht nicht zwingend nur aus einer



Spezialisierung zu stammen, solange jede genutzte Spezialisierung in den Zauber mit einfließt. Ein schwebendes und dabei kämpfendes Schwert erfordert beispielsweise Flugmagie, Kampfmagie und die Kraft unbelebte Materie zu manipulieren. Hat der Magier in allen drei Spezialisierungen eine Stufe, so verlangt dieser Zauber von ihm nur eine Durchschnittliche Leistung.

Ein Zauberspruch ist dann Trivial, Durchschnittlich oder Machtvoll (er kann auch Sehr Trivial oder Sehr Machtvoll sein), wenn die Spielleiterin es so entscheidet. Es ist üblich, daß Spieler auf die abgefahrensten Zaubersprüche kommen, die man nur noch als Außergewöhnlich Machtvoll, oder mit ähnlichen Adjektiven, bezeichnen kann.

Die Spielleiterin teilt dem Spieler mit, welche Macht der vorgeschlagene Zauber haben wird - jeder Magier hat eine recht gute Vorstellung von der Schwierigkeit eines Zaubers.

Die Macht des Spruches bestimmt den Schwierigkeitsgrad. Ein Zauber durchschnittlicher Macht hat einen Durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad, wogegen ein Machtvoller Spruch mindestens einen *Guten* Schwierigkeitsgrad besitzt. Üblicherweise haben Triviale Zauber einen *Unterdurchschnittlichen* oder *Armseligen* Schwierigkeitsgrad.

Danach legt die Spielleiterin die Dauer des Zaubers fest, sofern er gelingt - Sekunden, Minuten, Tage usw. Wenn die Spielleiterin zustimmt, kann der Charakter dann versuchen diese Dauer zu verändern. Der Magier kann beispielsweise die Belastung auf sich erhöhen oder den Wirkungsbereich des Spruches mindern - oder andere Abzüge hinnehmen - um die Dauer des Spruches zu verlängern. Auch können höhere Wurfsergebnisse die Spruchdauer verlängern.

Einige Zauber können sogar permanent wirken: eine Heilung (bis man wieder verletzt wird), eine magisch durchbrochene Wand (bis sie wieder repariert wird), Teleportation (bis man wieder zurückkehrt) usw.

Natürlich können in einer Spielwelt auch diese Effekte von begrenzter Dauer sein: Eine Heilung mag nur einen Tag anhalten bis die Wunde wieder erscheint, Das Loch in einer Wand schließt sich wieder von selbst oder eine teleportierte Person kehrt nach einer Stunde am anderen Ort wieder automatisch zurück.

Die Spielleiterin kann auch festlegen, das es beim Zaubern zu Rückschlägen kommen kann. FUDGE Magie geht davon aus, daß das Wirken von Zaubern ermüdet und der Magier sein Ermüdungs-Attribut beim Zaubern senkt. Je machtvoller der Zauber, desto größer ist die Ermüdung. (Ermüdung kann man natürlich beim Ausruhen wiedergewinnen. Wenn die Ermüdung unter Miserabel [Grauenhaft] fällt, verliert der Charakter das Bewußtsein. Die Spielleiterin kann ein separates Ermüdungs-Attribut einführen, das auf Ausdauer, Konstitution, Stärke usw. basiert.)

Eine Spielleiterin der die Idee des ständigen Notierens der Ermüdungswerte mißfällt, kann Rückschläge auch anders realisieren. Vielleicht besitzt jeder Magier nur eine begrenzte Anzahl an Magiepunkten pro Tag (oder Stunde), die sich beim Wirken von Zaubern verbrauchen. In diesem Fall sollte man ein Magiepunkte-Attribut einführen, daß sich beim Zaubern senkt und mit der Zeit wieder erhöht. (Ein trivialer Zauber verbraucht keine Magiepunkte, wogegen ein durchschnittlicher Spruch die Stufe z.B. von Gut auf Durchschnittlich senkt. Machtvolle Zauber senken das Magiepunkte-Attribut gleich um mehrere Stufen. Der Verlust von Magiepunkte-Stufen muß den Magier nicht zwangsläufig ermüden, die Magiepunkte kehren ja nach gewisser Zeit - auch ohne Ausruhen - zurück. Vielleicht regenerieren Magiepunkte aber auch nur im Schlaf.

Es kann aber auch möglich sein, das jeder Spruch den Verstand eines zaubernden Magiers beeinflußt und er gewisse Zeit Genesen muß, um ihn wieder zu heilen. Ebenso aufregend kann es sein, wenn Magie bereits jeden Verstand angreift, der die Ausübung nur **beobachtet**. Verlorener Verstand kann sich auf viele amüsante Arten im Spiel offenbaren.

7.13 Mana

Mana ist eine Energiequelle die Materie, Zeit und Raum manipulieren kann. Nur Wesen mit Magischem Potential können sie anzapfen. Die Spielleiterin legt für eine Spielwelt die Verfügbarkeit und Dichte des Mana fest, analog zur Festlegung der Macht eines Zaubers. Die Dichte von Mana kann auf zwei Dinge wirken: Wie groß ein Bereich sein muß, um einen gewünschten Effekt zu erreichen und wie schwer es ist ihn zu Wirken.

Sobald ein Zauber mit einem bestimmten Effekt gezaubert wurde, leitet der Magier eine passende Art Mana zu diesem Effekt. Wird in diesem Bereich erneut versucht diesen Effekt zu bewirken, ist es vergleichsweise schwerer, da der Vorrat dieser Art von Mana bereits ganz oder teilweise verbraucht wurde.

Die Größe des Bereichs wird von der Spielleiterin festgelegt. Für die meisten Fantasy-Welten, sollte er einen Durchmesser um die 50 Meter (oder ungefähr Yards) haben. In einer wenig magischen Kampagne kann der Bereich die Grundfläche eines Dorfes oder einer ganzen Stadt haben. (Das würde den Satz: "Diese Stadt ist nicht groß genug für uns beide!" zwischen zwei duellierenden Zauberern mit Sinn füllen.) Andererseits kann eine hochmagische Kampagne so reich an Mana sein, daß ein Magier in kurzer Zeit zwei oder dreimal den gleichen Effekt zaubern kann, ohne Probleme dabei zu haben, sofern er seinen Standpunkt jedesmal um einen Schritt verlagert.

Man beachte bitte, daß der **Bereich** festlegt, welche Zauber ohne Abzüge gewirkt werden können: wenn ein Magier einen Heilspruch zaubert, bekommt auch ein anderer Magier einen Abzug von -1 auf seinen Heilspruch, der innerhalb der folgenden 24 Stunden im Bereich gewirkt wird. (Mana regeneriert je nach Spielwelt verschieden schnell.)

Man darf nie vergessen, daß ein Magier u.U. gar nicht weiß welche Zauber innerhalb eines Bereiches bereits gezaubert wurden.

In manareichen Arealen, kann das Zaubern leichter fallen: man erhält daher +1 oder +2 auf die Fertigungsstufe. In manaarmen Bereichen, kann man dagegen mit einem Abzug von -1 oder mehr rechnen, weil es entsprechend härter ist den Zauber zu sprechen. Ob diese Regel gilt, entscheidet letztendlich die Spielleiterin.

In einer Welt wie der modernen Erde, hat sich Mana weitgehend zerstreut und geschwächt. Die durchschnittliche Fantasywelt dagegen hat ein weitaus stärkeres Mana und einige hochmagische Kampagnen werden vor Magie geradezu überlaufen. Natürlich kann man auf einer bestimmten Spielwelt die Magiekonzentration auch von Land zu Land variieren. Einige Länder mögen reich an Mana sein, während andere kaum Mana liefern. Magiekonzentrationen können auch von bestimmten Umständen abhängig sein, ähnlich wie die Flut vom Stand des Mondes. Manaströme können wie ein Orkan in manaschwache Gegenden einfallen und andere Bereiche schlicht meiden oder magisch austrocknen. Bestimmte astrologische Konstellationen können ebenfalls das Mana beeinflussen - sogar hier auf unserer manaarmen Erde mag es Zeiten und Orte geben, an denen sich Kultisten versammeln um unglaubliche Kräfte zu beschwören...

Ein Spieler-Magier kennt zumindest den Manawert seiner Heimat. Unter Umständen ist ihm bekannt, daß der Wert sich periodisch ändert oder ob fremde Länder abweichende Manawerte und Eigenarten aufweisen. Um den aktuellen Manawert eines begrenzten Gebietes zu ermitteln, bleibt ihm nur, einen darauf spezialisierten Zauberspruch zu wirken.

7.14 Fertigkeit

Zaubersprüche wirken, bzw. Zaubern ist eine Fertigkeit, die man erlernen muß. Im Normalfall ist diese Fertigkeit nicht automatisch vorhanden und - bis auf Ausnahmen (siehe Abschnitt 7.1) ist die maximale Basisstufe Durchschnittlich. Diese kann normalerweise nicht dauerhaft erhöht werden - Ausnahmen von dieser Regel finden sich in *Abschnitt 7.193, Alternativen zur Zauberfertigkeit*

Im Prinzip reicht eine Zauberei-Fertigkeit, jedoch kann die Spielleiterin auch eine Aufteilung in verschiedene Bereiche vornehmen. Es kostet eine Stufe, um die Zauberer-Fertigkeit auf Miserabel [Grauenhaft] zu lernen.

Die Zauberer-Fertigkeit kann unter folgenden Voraussetzungen bis auf Großartig (Großartig) gesteigert werden.

- Man nutzt nur eine Durchschnittliche Vorbereitungszeit: +0. (Die von der Spielleiterin für einen bestimmten Spruch festgelegt wird. Machtvolle Zauber können einen Tag oder mehr benötigen, während Triviale nur ein bis fünf Minuten brauchen.)
- Man läßt sich viel Zeit, um den Spruch so sorgfältig wie möglich zu wirken: +1. (Natürlich ist die Zeit auch hier vom Spruch abhängig: für einen Trivialen Spruch mag eine halbe Runde bereits reichen.)
- Man spricht den Zauber schneller als Normal: -1. (Für einen Trivialen Zauber reicht eine Kampfrunde Konzentration.)
- Bei normaler Anstrengung: +0.
- Erhöhte Konzentration beim Zaubern: +1 oder +2. (mehr Ermüdung als normal, oder zählt bei begrenzter Anzahl als zwei Sprüche, oder reduziert den Verstand mehr als normal usw.)
- Weniger Aufwand als normal zum Zaubern notwendig: -1 oder mehr. (Reduziert die Ermüdung, oder gilt bei einem Tageslimit nur als halber Spruch usw.)
- Erste Nutzung eines bestimmten Effektes in einem bestimmten Bereich, innerhalb der letzten 24 Stunden: +0 (Siehe Abschnitt 7.13, Mana, für die Größe des Bereichs.)
- Erneutes Wirken eines bereits in den letzten 24 Stunden genutzten Effektes, in einem bestimmten Bereich: -1 pro vorangegangenen Zauber.
- Das Nutzen echter Magischer Zauberformeln: +1. (Zum Beispiel: Das Gesetz der Ansteckung oder das Gesetz der Ähnlichkeit - siehe James Frazer's klassische anthropologische Studien "Der goldene Ast". Beide Gesetze schreiben die Nutzung von Materialien vor: eine Feder zum Wirken eines Flug-Zaubers, eine Haarlocke um jemanden zu verletzen oder heilen, ein Tropfen Wasser für einen Wasserstrahl, ein Zweig aus dem ein Stab wird, ein Bärenfell für eine Gestaltwandlung zum Bär usw. Wenn die Spielleiterin es wünscht, kann auch das poetische formulieren eines Spruches einen zusätzlichen Bonus bringen: +1.)
- Die Zusammenarbeit mehrerer Magier an einem Spruch, den alle bereits mindestens einmal gezaubert haben: +1 (für zwei bis X Magier) oder +1 (bei mehr als X Magiern, wobei X eine von der Spielleiterin festgelegte Zahl ist. Bei schwachmagischen Kampagnen kann X zehn oder mehr betragen.) Dabei gilt ein Magier als der Hauptmagier, der den Erfolg des Zaubers mit einem Wurf gegen seine Fertigkeit ermittelt.
- manareiche Zone: +1 oder +2 (optional).
- Zone mit normalem Manavorkommen: +0
- manaarme Zone: -1 oder mehr (optional).

Man kann auch weitere Modifikatoren zulassen, wie beispielsweise eine +1 bei der Suche nach einer geliebten Person oder einer -1 bei der Suche nach jemandem, den man nicht kennt.

7.15 Ergebnis

Jeder Spruch wird wie eine unmodifizierte Aktion behandelt: die Schwierigkeitsstufe hängt vom Machtpotential des Spruchs ab. Zaubersprüche von durchschnittlicher Macht haben eine durchschnittliche Schwierigkeitsstufe, während eher einfache, bzw. quasi selbstverständliche Zaubersprüche Stufen von Unterdurchschnittlich oder Armselig haben. (ein Zauberspruch hat niemals eine Schwierigkeitsstufe von Grauenhaft - Magie funktioniert auf dieser Stufe nicht.) Machtvollere Zaubersprüche haben eine Schwierigkeitsstufe von Gut bis Superb, oder sogar jenseits von Superb falls solch ein Effekt wirklich jemals notwendig sein sollte..

Falls der Magier die Schwierigkeitsstufe **übertrifft**, so gelingt der Zauberspruch auf die gewünschte Weise. Je besser die erreichte Stufe, desto besser das Ergebnis. Der Magier erleidet -1 (oder mehr) auf sein Ermüdungs-Attribut **wenn** die Spielleiterin den Zauberspruch für ermüdend hält. (Wenn die Spielleiterin sich eine andere Form der Zauberei-Nebenwirkungen ausdenkt, sollte sie natürlich an dieser Stelle entsprechend ihren Vorstellungen handeln.)

Manchmal muß auf eine Fertigkeit gewürfelt werden, um wirklich etwas mit dem Ergebnis des Zauberspruchs **anfangen** zu können. Zum Beispiel muß ein Feuerball akkurat mit einer Werfen-Fertigkeit oder nach den Regeln für -Fernwaffen (siehe Kapitel 4) weggeschleudert werden.

Falls der Magier ein Ergebnis **gleich** der Schwierigkeitsstufe würfelt, erfolgt der Zauberspruch in etwas abgeschwächter Form. Entweder wird er nur von kurzer Dauer sein oder eine Zeitlang brauchen, bis sich seine Wirkung endlich entfaltet usw. Es kann auch zu einem unerwarteten Effekt kommen, der jedoch niemals dem Magier selbst schadet. Nebenwirkungen für solche Zaubergebnisse betragen schlimmstenfalls -1 oder -2 Stufen auf das Ermüdungs-Attribut.

Falls der Magier mit seinem Wurf **unterhalb** der Schwierigkeitsstufe bleibt, wird er ebenfalls nachteilig betroffen. Die im Mana innewohnende Energie bricht aus der Psyche des Magiers aus anstatt in den vorgeplanten Kanälen zu verlaufen. Es kann (oder auch nicht) zu sichtbaren Effekten kommen, aber es wird mit Sicherheit **nicht** der gewünschte Effekt sein. Falls der Wurf sogar nur ein



Armseliges Ergebnis erreichte, kann die Zauberwirkung sogar die Gesundheit des Magiers oder seiner weitreichenden Pläne gefährden...

Bei einem mißlungenen Wurf, wird der Magier für eine Kampfrunde betäubt (keine Aktion oder Verteidigung erlaubt) und erhält mindestens -1 auf Ermüdung. Ein Grauenhaftes Ergebnis bedeutet immer einen absoluten Fehlschlag.

Falls der Spieler ein Ergebnis von -4 würfelt, scheitert der Zauber automatisch (egal wie die Ergebnisstufe war) **und** der Magier verliert eine Stufe seines Magie-Potentials - Siehe *Abschnitt 7.11, Magisches Potential*, für die Auswirkungen. (Das gehört zu den "Risiken" der Magie, die auch in *Abschnitt 7.1, FUDGE Magie* erwähnt werden.)

Beispiele: Barney wirkt einen Zauber, "Pizza erschaffen", mit einer durchschnittlichen Macht in einer normalen Manazone und erhält mit einer -3: ein Grauenhaftes Ergebnis. Der Zauber schlägt fehl und Barney ist für eine Kampfrunde betäubt, aber er verliert **keine** Stufe seines Magie-Potentials weil er kein Ergebnis von -4 hat. Zu einem späteren Zeitpunkt, in einer manareichen Zone (+1 auf den Versuch zu Zaubern), nimmt Barney sich noch einmal richtig Zeit (+1) den Spruch "Nahrung entdecken" zu wirken, ein eher trivialer Zauber (ein Armseliges Ergebnis oder besser genügt für einen Erfolg). Er hat seine Fertigkeit kurzzeitig auf das erreichte Maximum von Großartig erhöht. Er würfelt ein Ergebnis von -4, was einem Armseligen Würfelergebnis entspricht. Obwohl der Wurf für die Schwierigkeit gut genug ist, bedeutet ein -4 Ergebnis immer einen Fehlschlag. Barney bleibt nicht nur die Fertigkeit "Essen zu entdecken" verweigert, sondern bewirkt durch die Erschöpfung sogar ein Absinken des Magie-Potentials um eine Stufe - Aua!

7.16 Persönliche Magieresistenz

Wenn der Zauber dazu dienen soll ein anderes Wesen zu kontrollieren - egal ob mental, physisch oder spirituell - so sind modifizierte Erfolgswürfe erforderlich. Als Erstes wirkt der Magier seinen Zauber (wie oben beschrieben); dann muß er die Persönliche Magieresistenz des Wesens überwinden.

Magieresistenz kann ein Attribut oder eine Gabe sein (Willenskraft ist eine gute Wahl, falls es keinen speziellen Antimagie-Charakterzug gibt), ganz wie es der Spielleiterin gefällt. Das für die Magieresistenz benutzte Attribut kann sich je nach Art der Zaubersprüche unterscheiden (ein mentales Attribut für Versuche den Verstand zu kontrollieren usw.). Dieser zweite Wurf muß eine Hürde überwinden - das Opfer des Zaubers bekommt eine Chance ihm zu widerstehen und kann so das Ergebnis beeinflussen.

Falls die Spielleiterin dies will, kann der Magier das **gewürfelte** Ergebnis als seine Fertigkeitsstufe für die erschwerte Aktion benutzen. Das bedeutet, falls er ein Großartiges Ergebnis beim Zaubern erreicht hat, wird die erschwerte Aktion so behandelt als ob er eine Fertigkeit auf Großartig hätte. Anderenfalls benutzt er die gleiche Stufe gegen die er eingangs gewürfelt hat.

"Kontrolle" kann für jede Spielleiterin etwas anderes bedeuten. Persönliche Magieresistenz kann bei der einen den Versuch verhindern Gedanken zu lesen - eine andere Spielleiterin erlaubt das nicht.

In jedem Fall kann Magieresistenz **niemals** die Wirkung eines Spruchs abwehren, der physikalische Energien aktiviert um dem Ziel zu schaden. Wenn der Magier erfolgreich bei der Erschaffung eines Blitzes ist der das Opfer rösten soll, kann dieser nicht durch die persönliche Resistenz; abgewehrt werden, sondern wird wie eine physikalische Waffe behandelt.

7.17 Sicheres Zaubern

Manchmal kann sich ein Magier Fehlschläge einfach nicht erlauben. In solchen Fällen kann er darauf bestehen, daß der Erfolgswurf entfällt. Für den garantierten Erfolg muß er jedoch sein Magiepotential um eine Stufe absenken. Er erhält die üblichen Nachteile, die beim Verlust einer Potential-Stufe eintreten - Siehe *Abschnitt 7.11, Magiepotential*. Das bedeutet, daß er ohnmächtig wird - bewußtlos - nachdem er den Zauber gesprochen hat. Das schränkt die Nutzbarkeit dieser Sonderregel für Sicheres Zaubern auf wenige Anwendungen ein. Man kann z.B. niemanden kontrollieren, wenn man bewußtlos ist.

Die Spielleiterin kann diese Sonderregel auf triviale oder weniger mächtige Zaubersprüche beschränken, oder gänzlich auf irgendwelche Beschränkungen - abgesehen von den normalen Nachwirkungen - verzichten.

Falls das Ziel dem Zauber prinzipiell widerstehen könnte, so steht ihm ein Resistenzwurf zu. In solch einem Fall würfelt der Magier, als ob dies eine Großartige Fertigkeit wäre.

7.18 Gegenstände verzaubern

Gegenstände können bei FUDGE permanent verzaubert werden. Der Magier arbeitet für längere Zeit (je nach Spielleiterin für Wochen oder sogar Monate) um solch ein Artefakt herzustellen. Dieser Zeitraum wird zum einen mit steigender Menge und Macht der einzubettenden Zaubersprüche verlängert; zum anderen bestimmt auch die Verfügbarkeit solcher Artefakte auf der Spielwelt (in der Kampagne) diese Dauer.

Am Ende **jedes** Monats (oder Woche) muß der Magier zwei Fertigkeiten-Erfolgswürfe bestehen, einen auf Zaubern und den anderen auf eine dem Material entsprechende Handwerksfertigkeit. Es gelten die üblichen Nachwirkungen falls der Zauberversuch scheitert. Falls er die Schwierigkeitsstufe bei jedem Versuch überwinden kann, so prägt sich der Zauber langsam in den Gegenstand ein - jedesmal eine weitere Stufe.

Bei einem Wurf der genau die Schwierigkeit erreicht, wird nur die halbe Arbeitszeit dieser Periode angerechnet, aber es gibt einen Fortschritt in der Verzauberung.

Es leuchtet ein, daß manareiche Orte Magier anlocken, vor allem Zauberschmiede

7.19 Optionale Regeln für FUDGE Magie

Mit diesen Optionen kann man das FUDGE Magiesystem noch abwechslungsreicher, zuverlässiger, weniger risikoreich gestalten und es ggf. sogar Nichtmagiern zugänglich machen.

7.191 Verallgemeinertes Magiepotential

Einige Spielleiterinnen wollen das die Spieler umfassende Kräfte haben. In solchen Fällen, erlaubt jede Stufe Magiepotential dem Charakter einen **beliebigen** gewünschten magischen Effekt auszuprobieren.

Das macht vor allem bei Spielwelten Sinn, in denen das Lernen von Magie eher eine Aneignung von Grundlagen, als ein Studieren von spezifischen Zaubereffekten ist. Diese Option eignet sich vor allem für **sehr** freie und offene Spieltypen, die jedoch nicht Jedermanns Geschmack sind.

Dieses System erlaubt weiterhin Spezialisierungen. Man kann einfach Schwächen einbringen, die die Fähigkeit zu Zaubern einschränkt. Siehe *Abschnitt 6.311, Beispielcharaktere, Brogo der Waldläufer*.

7.192 Magier & Nichtmagier

Die Spielleiterin kann auch Nichtmagiern erlauben Zaubersprüche zu wirken. In diesem Fall, ist es sehr riskant, weil es keinen Magiepotential-"Airbag" für den Charakter gibt. Ein einziger Fehler kann den Charakter vernichten.

In absoluten Notfällen kann der Magieeinsatz allerdings dieses hohe Risiko wert sein. Natürlich benötigen solche Charaktere immer noch eine Zauberei-Fertigkeit. (Siehe dazu auch *Abschnitt 7.193, Alternativen zur Zaubereifertigkeit*).

Die Spielleiterin darf das Charakterblatt des Spielers nach einem Ersatz für das fehlende Magiepotential absuchen und anschließend entscheiden, ob irgendein Charakterzug, die Persönlichkeit oder der Charakterhintergrund den Zauber für diesen Charakter überhaupt passend erscheinen lassen.

Der Charakter muß eine Art der Befähigung für die gewünschte Zauberspruch-Thematik haben, oder er kann diesen Zauber nicht wirken. Beispielsweise kann ein im Krieg erfahrener Kämpfer ohne jegliche Vorbildung im Lesen von Büchern, sich zwar an Kampfmagie probieren, aber es wird ihm unmöglich sein, einen Zauber zum Übersetzen eines Buches zu wirken, der in einer fremden Sprache geschrieben wurde.

Natürlich ist solch ein Zauber für einen Nichtmagier von viel größerer Macht, als für einen erfahrenen Magier. Das bedeutet, daß den meisten Nichtmagiern nur eine einzige Chance zum Wirken eines Zaubers bleiben wird, den ein Magier für trivial hält.

7.193 Alternativen zur Zaubereifertigkeit

Weil die Geschmäcker verschieden sind und FUDGE Magie für Zauberer ein recht unberechenbares Magiesystem darstellt (Siehe *Abschnitt 7.1, FUDGE Magie*), gibt es drei Optionale Regeln für mehr Zuverlässigkeit beim Zaubern.

- 1) Benutze das grundlegende FUDGE Magiesystem, aber erlaube einem Magier seine Chancen zum Zaubern über *Durchschnittlich* zu steigern. Die Kosten dafür sollten bis zur Stufe *Gut* denen für eine Gabe (oder eine Übernatürliche Kraft) entsprechen. Für die Kosten **zweier weiterer** Gaben (oder Übernatürlicher Kräfte), kann ein Magier seine Zauberei-Fertigkeit von *Gut* bis zum Maximum von *Großartig* anheben.
- 2) Spielleiterinnen die Magie **wesentlich** sicherer machen wollen, können Zauberei wie jede andere Fertigkeit behandeln. Das bedeutet, das sich auch die Kosten für die Stufen *Gut* oder sogar *Großartig* auf das normale Niveau senken. Eine Superbe Zauberei-Fertigkeitsstufe sollte nicht für jeden Magier zugänglich sein, mit Ausnahme von einigen besonders magiebegabten Rassen, oder in besonders magiereichen Kampagnen.
- 3) Zauberei ist genauso hoch wie das Willenskraft-Attribut, oder vielleicht Willenskraft-2. (Die Höchstgrenze kann dann bei *Großartig*, *Gut*, oder sogar *Durchschnittlich* für Zaubern sein, unabhängig von der Stufe der Willenskraft.) Dies eignet sich besonders für Spielrunden in denen Nichtmagier Zaubersprüche wirken möchten - Siehe *Abschnitt 7.192, Magier & Nichtmagier*. Dies ist eine machtvolle Regeloption, weil die Spieler keine Zaubereifertigkeit mehr für ihre Charaktere erwerben müssen.

7.194 Senken des Zauber-Risikos

Um Zauberei weniger risikoreich zu gestalten (nicht zwangsläufig eine vernünftige Angelegenheit - Siehe *Abschnitt 7.1, FUDGE Magie*), kann die Spielleiterin die Senkung des Magiepotentials unwahrscheinlicher machen.

Beispiele (verwende so viele oder wenige, wie gewünscht):

- 1) ein Magier kann niemals eine Stufe seines Magiepotentials verlieren, wenn er beim Wirken eines Trivialen Zauberspruchs scheitert. Das bedeutet, selbst beim Zauberei-Wurf von -4, verliert er bei einem Trivialen Zauber keine Stufe seines Magiepotentials.
- 2) ein Magier kann keine Stufe seines Magiepotentials verlieren, wenn er bei einem Zauber von Trivialer oder Durchschnittlicher Schwierigkeit scheitert.
- 3) ein Magier verliert niemals eine Stufe seines Magiepotentials wenn er sich genug Zeit für die Aktion nimmt, daß ihm ein +1 Bonus für langsame und umsichtige Zauberei zusteht.
- 4) eine Stufe des Magiepotentials kann nur verloren gehen, wenn ein schneller Zauberei-Versuch böse fehlschlägt.
- 5) ein Magier kann niemals eine Stufe seines Magiepotentials verlieren, solange
 - o es der erste Zauber des Tages ist
 - o es ein Vollmond-Tag ist
 - o sein Manapotential sehr niedrig ist (keine ausreichende Manamenge für einen gefährlichen Rückschlag)
 - o usw.

7.2 Beispiel eines Wunder-Systems: FUDGE Wunder

Datum: Dezember, 1992

Von: Steffan O'Sullivan

Hier folgt ein Beispiel für ein Wunder-System (kein generisches), daß auf den folgenden Annahmen basiert, die in *Abschnitt 2.6, Wunder* angesprochen werden:

Können Wunder aufgrund von Gebeten passieren: Ja

Wer kann solche Gebete sprechen: Jeder, wobei heilige Personen einen Vorteil haben (Eine heilige ist jemand mit der Übernatürlichen Kraft: Göttliche Gunst, und dessen Verhalten den Geboten der Gottheit entspricht - es obliegt der Entscheidung der Spielleiterin, ob der Spieler dies erfüllt).

Der Charakter muß zum Wirken von Wundern nicht unbedingt einen von der Gesellschaft anerkannten religiösen Titel tragen, ebensowenig hilft einem solch ein Titel, wenn das Verhalten und die wahre Einstellung unangemessen ist.

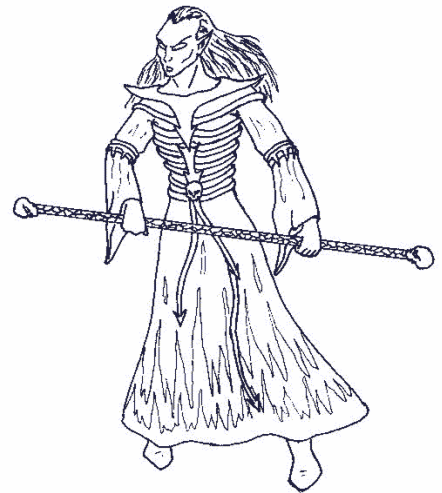
Wahrscheinlichkeit das ein Wunder eintritt: Unterdurchschnittlich.

Wage formulierte oder Exakt formulierte Gebete: Exakt formulierte Gebete werden eher gewährt.

7.21 Göttliche Gunst

Göttliche Gunst ist eine Übernatürliche Kraft die öfter als einmal erworben und notiert werden kann. Jedesmal wenn Göttliche Gunst erworben wird, entspricht sie einer bestimmten Gottheit. Es ist in einer Spielwelt mit mehreren Göttern möglich, gleichzeitig die Göttliche Gunst verschiedener Götter zu genießen. Als Alternative kann man auch die mehrfache Gunst einer einzigen Gottheit haben. Jede Stufe Göttlicher Gunst zählt wie **zwei** Übernatürliche Kräfte (empfohlen).

Göttliche Gunst kann vorübergehend nutzlos werden, wenn der Charakter nicht nach den Geboten der Gottheit handelt. Normalerweise reicht eine angemessene Zeit der Wiedergutmachung, um die Göttliche Gunst zurückzuerhalten. Dieser Zeitraum kann bei einer gutmütigen Gottheit ein kurzer Moment sein und bei sehr kleinlichen Gottheiten Monate dauern. Alle Stufen gelten hierbei als eine Einheit und werden gemeinsam verloren und wiedererlangt.



7.22 Erbeten eines Wunders

Ein Charakter kann jederzeit um ein Wunder beten. Leider mögen es manche Gottheiten gar nicht, wegen für sie unwichtiger Dinge gestört zu werden und ignorieren solche Gebete, z.B. wenn der Charakter nicht erst einmal versucht hat sich selbst zu helfen.

Bei FUDGE Wunder, sollte die Bitte zumindest Durchschnittlich genau formuliert werden. Gebete sollten weniger wie ein einfaches "Bitte hilf mir" lauten, sondern genauere Angaben enthalten, wie z.B. "Wir verhungern, bitte gib uns Nahrung" oder "Mein geliebter Freund stirbt, bitte heile ihn". Ein heiliger Charakter kann jede Art von Wunschgebet sprechen, es gibt keine festgelegten Listen mit Wundern.

Charaktere ohne Göttliche Gunst haben eine Beten-Fertigkeit auf Stufe *Armselig* (oder Unterdurchschnittlich bei einer Spielrunde mit hoher Aktivität der Gottheiten). Charaktere mit einer oder mehr Stufen Göttlicher Gunst haben eine Beten-Fertigkeit von *Durchschnittlich*. Die Beten-Fertigkeit kann nicht gesteigert werden. (In einer Spielrunde mit hoher Aktivität der Gottheiten, kann die Beten-Fertigkeit bis auf Gut gesteigert werden, wobei die Kosten einer Übernatürlichen Kraft entsprechen.) Die Beten-Fertigkeit **kann** natürlich modifiziert werden - Siehe dazu den nächsten Abschnitt.

Um die Güte eines Gebets zu bestimmen, wird eine unmodifizierte Aktion gegen die Beten-Fertigkeit ermittelt. Jede Stufe Göttliche Gunst verschafft dem Charakter eine extra Chance einen erfolgreichen Wurf für das Gebet an seine Gottheit zu schaffen.

Bei einem Durchschnittlichen oder schlimmeren Ergebnis, ist der Wurf ein Fehlschlag. Wenn der Charakter alle seine Stufen Göttliche Gunst von einer Gottheit hat, kann er pro Stufe noch einmal würfeln (dies zählt nicht als verschiedene Gebete). Er kann die Aktion jederzeit Abbrechen - nur das zuletzt gewürfelte Ergebnis zählt. Das bedeutet, daß ein Charakter mit zwei Stufen Göttlicher Gunst, einen, zwei oder drei Würfe machen kann. Falls er dabei der Reihe nach ein *Gutes*, ein *Durchschnittliches*, und ein *Unterdurchschnittliches* Ergebnis erzielt, ist die Güte des Gebets *Unterdurchschnittlich*.

Bei einem Durchschnittlichen oder Unterdurchschnittlichen Ergebnis, wird das Gebet einfach nicht erhört, aber die Gottheit ist auch nicht von seinem Anhänger gelangweilt oder über ihn verärgert.

Bei einem Armseligen oder schlimmeren Ergebnis, ist die Gottheit über den Charakter verärgert und damit ist der nächste Versuch ein Gebet zu Sprechen um -1 erschwert. Wenn die Gottheit böser Natur ist, kann sie ein Wunder geschehen lassen - aber sicherlich keines, das dem Betenden gefällt...

Bei einem Guten oder besseren Ergebnis, wird dem Gebet stattgegeben. Je besser das Ergebnis ist, desto besser wird die Erfüllung der Wünsche umgesetzt werden. Beispielsweise wird ein Gutes Ergebnis eine Wunde oder eine Wundstufe heilen, während ein Superbes Ergebnis den Charakter von allen Wunden heilt.

Ein Gutes Ergebnis kann einen Wolf herbeirufen, der den Betenden verteidigt, während ein Superbes Ergebnis sogar drei Löwen anlocken kann. Und so weiter.

7.23 Modifikatoren für die Erbeten-Fertigkeitsstufe

Die Spielleiterin entscheidet sich ob folgende Modifikatoren anwendbar sind.

Empfohlene Modifikatoren:

- Das Verhalten des Betenden orientiert sich strikt an den Geboten der Gottheit: +1
- Das Verhalten des Betenden widerspricht den Geboten des Betenden: -1 oder mehr
- Das Gebet entspricht den Wünschen der Gottheit: +1
- Das Gebet widerspricht den Wünschen der Gottheit: -1 oder mehr
- Das Ziel des Gebets liegt im Einflußbereich der Gottheit: +1 (Beschwörung eines Feuerballs durch eine Gottheit. Diese Option kann natürlich nicht bei einer allmächtigen Gottheit angewendet werden.)
- Das Ziel des Gebets ist dem Einflußbereich der Gottheit entgegengesetzt: -1 oder mehr (z.B. eine Feuergottheit um die Benutzung von Wasser bitten.)
- Das Gebet ist zu ungenau verfaßt: -1 oder mehr
- Der Betende hat vorher nicht versucht sich selbst zu helfen: -1 oder mehr
- Der Inhalt des Gebets ist zu trivial und langweilt die Gottheit: -1 oder mehr
- Der Inhalt des Gebets ist einfacher Natur aber eine wichtige Angelegenheit: : +1, insofern der Betende vorher versucht hat, das Problem selbst zu lösen. (Beispiel: die Bitte um ein Kreidestück mag simpel erscheinen, aber für den Charakter - der bereits vergeblich danach gesucht hat - durchaus erforderlich sein um eine lebenswichtige Aufgabe zu erledigen.)
- Das letzte Ergebnis eines Gebets war Armselig oder schlimmer: -1

- Die Gottheit ist der Ansicht, daß der Betende schon zu oft ihre Hilfe erbeten hat: -1 oder mehr (Optional kann die Gottheit die Gebete eines Charakters sogar dauerhaft ignorieren... bis er ihr wieder durch besonders positive Taten auffällt)

7.3 Beispiel für ein Psionik-System: FUDGE Psi

Datum: Februar, 1993 & Dezember, 1993

Von: Shawn Garbett und Steffan O'Sullivan

Es gibt drei Arten von Psi Charakterzügen in diesem System: Kräfte, Fertigkeiten und Psychischer Vorrat. Nur Psioniker haben Kräfte und entsprechende Fertigkeiten um sie zu aktivieren, aber jeder hat einen Psychischen Vorrat um Psionischen Attacken zu widerstehen.

7.31 Psionik Kräfte

Die Spielleiterin muß sich entscheiden wie präzise Psi Kräfte definiert werden. Da jede Kraft einzeln erworben werden muß, ermöglichen unpräzise Formulierungen einen großen Handlungsspielraum und können einen Charakter sehr mächtig machen.

Die unten folgende Liste zeigt einige recht umfassende Gruppen, zu denen einige genauer definierte PSI-Kräfte aufgelistet wurden. Diese enthalten natürlich wiederum zahlreiche sehr spezialisierte Kräfte, die eine Spielleiterin falls gewünscht auch wie individuelle Kräfte behandeln kann. Diese Liste kann natürlich umgeordnet, erweitert oder ausgedünnt werden. Eine genauer definierte Gruppe kann als eine Umfassende Gruppe eingestuft werden, die andere Kräfte beinhaltet usw. Diese Liste hat nicht den Anspruch auf Vollständigkeit, liefert aber ein gut gemeintes Beispiel.

Die Spielleiterin sollte den Spielern vorgeben, welche Genauigkeit die Formulierung der Psi Fertigkeiten haben muß. Jede Kraft kostet eine Übernatürliche Kraft (zwei Gaben).

Eine Stufe reicht um die Kraft auf Grauenhaft zu beherrschen. Kräfte können durch die Kosten von zwei **Fertigkeitsstufen** um eine Stufe angehoben werden, falls das Objektive Charaktererschaffungssystem verwendet wird. Zum Beispiel, kostet das Anheben von Telekinese auf Armselig zwei Fertigkeitsstufen, und auf Unterdurchschnittlich noch mal zwei weitere Fertigkeitsstufen.

Wenn eine Spielleiterin eine psireiche Kampagne plant, kann sie natürlich die Kosten herabsetzen. Ein einfacher Weg ist es viele freie Stufen für Übernatürliche Kräfte zu bewilligen - in diesem Fall sollte man jedoch aufpassen, daß diese nicht in viele normale Fertigkeiten getauscht werden können.

Die Kraftstufe bestimmt die Reichweite, die Quantität oder Größe des zu beeinflussenden Wesens usw. Siehe *Abschnitt 2.7, Psi*. Eine Durchschnittliche Kraft entspricht dem, was auch immer die Spielleiterin für ihre Spielwelt als Durchschnittliche Kraft festlegt.

Einige Aufgaben erfordern ein minimale Kraftstufe, die von der Spielleiterin vorgegeben wird. Wenn der Charakter die Kraft besitzt, aber nicht die erforderliche Stufe hat, darf er nicht versuchen seine Psionik für Verzweiflungstaten (*Abschnitt 7.35*) einzusetzen. Wenn der Psioniker die vorgegebene Stufe der passenden Kraft um mindestens drei Stufen überschreitet, dann erhält er für seinen Versuch einen Bonus von +1.



Eine Psionische Kraft kann nur angewendet werden, wenn diese auf seinem Charakterblatt aufgelistet ist.

Sehr umfassende Gruppen	Durchschnittlich umfassende Gruppen	Eng formulierte Gruppen
Antipsi		Verzerren Aufheben Widerstehen
ESP	Astrale Projektion	
	Fernsinne	Hellhören Wahrsehen Objekte finden Personen finden Auren spüren
	Zeitliche Enthüllungen	Nachfühlen Vorahnung Psychometrie
Psychokinese	Wesen beeinflussen	Heilen Levitation Stoffwechsel beeinflussen Gestaltwandel
	Materie Beeinflussen	Kraftschild Photokinese Sonarkinese Telekinese Transmogriphy Objekt
	Elektrokinese	Elektrischen Strom verändern

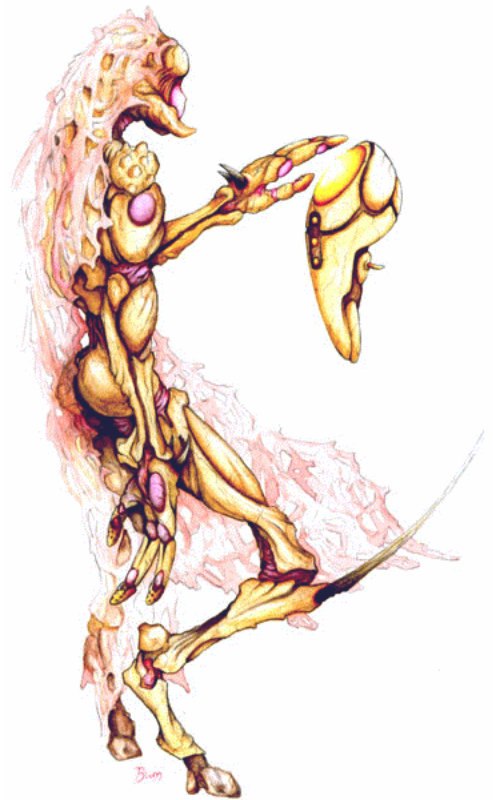
		Elektrische Geräte steuern Cyberpsi Elektrischer Schlag
	Temperatur beeinflussen	Cryokinese Pyrokinese
Telepathie	Empathie	Kontrolle von Emotionen Emotionen Wahrnehmen
	Gedankenschild	
	Mentale Kommunikation	Gedankenlesen Gedankenprojektion
	Verstand beeinflussen	Gedächtnismanipulation Überzeugen Gedankenfluß verzerren Aggressionen erzeugen Fernhypnose
	Vampirismus	Fertigkeit ausleihen Psychische Energien absaugen Gesundheit absaugen Energie absaugen
Teleportation		Selbst Teleportieren Andere Teleportieren Objekte Teleportieren Dimensionsreise Dimensionsportal öffnen

Ein Charakter kann eine **latente** Psi-Kraft für die Kosten einer Gabe erwerben. Er kann die Kraft nicht benutzen (vielleicht kann nicht jeder Charakter jede Psi-Kraft erwerben), aber im späteren Verlauf der Geschichte die Kosten einer weiteren Gabe aufbringen um die Kraft zu aktivieren. Er muß dann immer noch die Fertigkeit lernen, diese Kraft zu kontrollieren.

Falls dies möglich ist, kann ein Charakter auch interessante Schwächen akzeptieren, die die Natur der Kraft begrenzt und dafür ihre Kosten senkt. "Nur in Notfällen anwendbar" ist z.B. eine durchaus übliche Formulierung in Romanen.

7.32 Psionische Fertigkeiten

Ein Charakter kann nicht einfach jede psionische Aktion ausprobieren solange er keine entsprechende Fertigkeit erlernt hat, um diese Kraft zu kontrollieren. Jede Kraft hat eine eigene zugehörige Fertigkeit entsprechenden Umfangs (Telekinese kontrollieren, Telepathie benutzen, Gedankenlesen usw.) Die Startstufe für psionische Fertigkeiten ist *Nicht existent*. Es kostet eine Fertigkeitsstufe, die Fertigkeit auf Grauenhaft zu steigern usw. Fertigkeiten können bei Spielbeginn bis auf Durchschnittlich gesteigert werden. (Die Spielleiterin kann höhere Stufen erlauben falls die Kampagne hauptsächlich von Psionischen Fähigkeiten bestimmt wird.) Im späteren Verlauf des Spiels kann der Charakter normal bei der Entwicklung auch seine Psionischen Fertigkeiten verbessern oder neue hinzukaufen. Der Spieler sollte sich für die Entdeckung einer „latenten“ neuen psionischen Fertigkeit, in jedem Fall eine schöne Geschichte einfallen lassen.



7.33 Psychischer Vorrat

Psychischer Vorrat ist eine Meßlatte für die Verfügbarkeit von Psi-Kräften. Wie die meisten Attribute liegt die Anfangsstufe für Psychischen Vorrat für jeden Charakter auf *Durchschnittlich*, sofern dieser Wert nicht - nach sorgsamer Überlegung - verändert wird. Die Spielleiterin kann die Abschwächung senken und frei festsetzen wie hoch der obere Grenzwert für den Psychischen Vorrat ist.

Selbst wenn jeder Charakter ein Attribut Psychischer Vorrat hat, heißt dies noch lange nicht, daß der Charakter auch Psi anwenden kann. Psionische Kräfte und Fertigkeiten sind notwendig um diesen Psychischen Vorrat zu aktivieren. Ein niedriger Psychischer Vorrat kann jeden Versuch Psi-Kräfte einzusetzen negativ beeinflussen, während ein hoher Vorrat die Erfolgswahrscheinlichkeiten erhöht - Siehe *Abschnitt 7.36, Psi Modifikatoren - Zusammenfassung*.

Ein Psioniker verbraucht seinen Psychischen Vorrat wenn er eine psychische Fertigkeit anwendet. Länger aufrecht gehaltene Psi-Kräfte verringern den Vorrat entsprechend mehr, ebenso wie kurze aber sehr kraftvolle Anwendungen. Ein schonender Gebrauch dagegen greift den Vorrat nicht an.

In jedem Fall bewirkt ein Psi-Fertigkeit-Würfelergebnis von Grauenhaft oder schlimmer immer eine Senkung des Psychischen Vorrats auf ein Minimum von einer Stufe.

Ein Psioniker kann auch versuchen seinen Psychischen Vorrat wohlüberlegt einzusetzen. Damit läßt sich ein Bonus auf für eine Psionische Fertigkeit (Siehe *Abschnitt 7.34, Psychische Aktionen*), oder für eine Kraft (Siehe *Abschnitt 7.35, Psionik - Verzweiflungstaten*) erwirken.

Es gibt keine **sofortige** Strafe beim Verlust einer Stufe Psychischen Vorrats, zumindest so lange er größer als Grauenhaft bleibt. Dafür kann die nächste Anwendung einer Psychischen Fertigkeit durch einen negativen Modifikator beeinflusst werden, wenn der Psychische Vorrat unter Durchschnittlich sinkt.

Wenn der Psychische Vorrat unter Grauenhaft abgesenkt wurde, verliert der Charakter sein Bewußtsein. Es erfordert einen Guten Wurf gegen das Konstitution-Attribut um wieder zu Bewußtsein zu gelangen, der zu Beginn jeder Kampfrunde erneut versucht werden kann.

Selbst wenn ein Charakter wieder zu Bewußtsein kommt, so hat er mit seinem Psychischen Vorrat unterhalb von Grauenhaft ein arges Problem. Die Spielleiterin kann dem Charakter jede gewünschte Form von Handicap auferlegen, bis der Psychischer Vorrat mindestens wieder die Stufe Grauenhaft erreicht hat.

Empfohlene Handicaps sind leichter Wahnsinn (Halluzinationen, Sinnestäuschungen, Paranoia usw.), physische Schwächung (Schwächeln, Zittern, Zuckungen usw.), Attributssenkungen und negative Modifikatoren für jede - auch nicht psionische - Aktion.

Ein Charakter kann nach bestimmten Perioden (z.B. eine Woche, ein Tag, je nachdem was die Spielleiterin wünscht) eine Stufe seines Psychischen Vorrats bis zum Maximum zurückerhalten, wenn er sich entsprechend ausruht.

7.34 Psychische Aktionen

Es gibt zwei Formen von Psionischen Aktionen, solche mit Widerstand und Ungehinderte.

Eine Aktion mit Widerstand ist immer eine Attacke auf ein unfreiwilliges Wesen. Der Angreifer würfelt gegen die spezielle Psionische Fertigkeit, und der Verteidiger würfelt gegen das Willenskraft-Attribut um zu widerstehen. (Ein Verteidiger kann natürlich auch entsprechende Psi-Fertigkeiten, wie z.B. Geistesschild anwenden.) Ein Beispiel einer Aktion gegen Widerstand, würde z.B. der Versuch sein in jemandem Angst zu erzeugen.

Ungehinderte psychische Aktionen betreffen normalerweise ein unbelebtes Objekt. Eine Ungehinderte Aktion kann so einfach wie eine Untersuchung eines Objekts sein, oder so komplex wie das Öffnen eines Dimensionstors unterhalb einer Person. Telekinetisch ein Objekt auf einen Feind schleudern ist eine Ungehinderte Aktion weil das Objekt, nicht der Feind, das Ziel der Psionischen Fertigkeit ist.

Wenn ein Psioniker eine Fertigkeit anwenden will, beschreibt er der Spielleiterin das gewünschte Ergebnis. Die Spielleiterin teilt dieser Aktion dann eine Schwierigkeit zu. Auch wenn der Psioniker die Willenskraft eines Gegners überwinden muß, so muß er dennoch die Schwierigkeit der Aktion mit seinem Wurf überwinden.

Die Spielleiterin kann für bestimmte Aktionen eine minimale Kraftstufe fordern. Beispielsweise wird das telekinetische Anheben eines Bleistifts nur eine Telekinese-Kraft der Stufe Grauenhaft erfordern, das Anheben eines schweren Folianten benötigt die Stufe auf Unterdurchschnittlich und ein ganzes Auto vom Boden zu heben wird schon eine Superbe Stufe erfordern. Falls die Kraftstufe die erforderliche Schwierigkeit um drei übersteigt, dann erhält der Psioniker einen Bonus von +1 auf seine Fertigungsstufe.



Obwohl das Anheben eines Bleistifts nur eine Grauenhafte Kraftstufe erfordert, kann die Mindeststufe für das anschließende telekinetische Fälschen einer Unterschrift ein Superbes Können erfordern. Um eine fremde Unterschrift aus der Entfernung zu Fälschen benötigt man nicht nur eine Superbe Telekinese, sondern auch mindestens eine Durchschnittliche Fertigkeit Fälschen.

Die erforderliche Zeit um eine psionische Fähigkeit zu aktivieren hängt von der Macht des gewünschten Effekts und von der Fähigkeitsstufe des Psionikers ab. Hier hat die Spielleiterin das letzte Wort.

Dies kann von einer Kampfrunde bis zu mehreren Stunden Konzentration reichen. Der Psioniker kann die Zeit der ununterbrochenen Konzentration auch variieren um die Wirkung zu beschleunigen oder die Erfolgswahrscheinlichkeit zu erhöhen - Siehe *Abschnitt 7.36, Psi Modifikatoren - Zusammenfassung*.

Der Psioniker zählt nun alle Modifikatoren zusammen und würfelt mit seiner entsprechenden Fertigkeit gegen die Schwierigkeit. Bei einer Aktion gegen Widerstand, würfeln beide Parteien. Bei gleichem Ergebnis ist ein Gleichstand erreicht, wie immer dieser auch aussehen mag.

Bei solch einer Gelegenheit kann es vorkommen, daß ein Psioniker (oder das Opfer einer Psionischen Attacke) eine oder mehrere Stufen seines Psychischen Vorrats opfern möchte um das Ergebnis zu seinen Gunsten zu verändern.

Bei einer widerstandslosen Aktion setzt sich der Psioniker einem besonderen Streß aus, um sein Ergebnis doch noch zu erreichen. Bei einer Aktion mit Widerstand muß man sich das dann so vorstellen, als wenn die zwei Individuen in einen psionischen Kampf verwickelt sind und ihre Kraftreserven mobilisieren um den Anderen zu überbieten.

Um ein gewürfeltes Ergebnis zu erhöhen, würfelt der Psioniker erneut auf die benutzte Psionik Fertigkeit, wobei alle Modifikationen erhalten bleiben. Falls das Ergebnis *Gut* ist, kann er eine Stufe seines Psychischen Vorrats opfern um sein eigentliches Ergebnis zu verbessern.

Bei einem Ergebnis von Großartig, kann er ein oder zwei Stufen, wobei er pro Stufe +1 erhält, und bei einem Wurf von Superb oder besser, kann er sogar bis zu drei Stufen seines Psychischen Vorrats einbringen.

Bei einem Ergebnis von Durchschnittlich, Unterdurchschnittlich oder Armselig, passiert gar nichts: er kann kein Opfer bringen, aber es gibt auch keine Nachteile für den Versuch.

Bei einem Ergebnis von Grauenhaft oder schlimmer verliert er jedoch nicht nur eine Stufe seines Psychischen Vorrats, sondern verliert zudem auch noch eine Stufe seines ursprünglichen Ergebnis. Dies kann jegliche Konsequenzen intensivieren, die ein psionischer Fehlschlag nach sich zieht.

Falls die eine Seite ihr Ergebnis erhöhen konnte, steht es der anderen Partei frei dies ebenfalls zu tun. Es können so lange Stufen aus dem Psychischen Vorrat eingesetzt werden, bis das Ergebnis eindeutig zugunsten einer Partei ausfällt oder ein Wesen schließlich einen Grauenhaften Psychischen Vorrat erreicht.

Ein Verteidiger ohne Psionische Fertigkeiten würfelt gegen Willenskraft -2 um sein Ergebnis erhöhen zu können.

Sobald einmal mit dem Erhöhen begonnen wurde, wartet die Spielleiterin bis beide Seiten ihr Endergebnis ermittelt haben und legt dann die Dauer des Effektes fest. Je besser der Wurf, desto besser das Ergebnis.

Einige Effekte können permanent sein (z.B. Heilung), wogegen andere andauernde Konzentration erfordern um den Effekt aufrecht zu erhalten; letzteres kann sich langfristig auf den Psychischen Vorrat des Psionikers auswirken.

Die Benutzung psionischer Fertigkeiten ist manchmal gefährlich. Jedesmal wenn der Psioniker ein Grauenhaftes oder schlimmeres Ergebnis erzielt, wird die Wirkung der Psionik in das genaue Gegenteil umgekehrt oder zu einem anderen amüsanten Effekt verzerrt. Zusätzlich verliert der Psioniker eine Stufe seines Psychischen Vorrats, wie dies im *Abschnitt 7.33* umschrieben wird. Es kann auch ein grauenhaftes Ergebnis eintreten: Hirnblutungen, der Verlust von geistiger Gesundheit, oder einen ähnlichen Ausgang. Ein Grauenhaftes Ergebnis bei einer psionischen Aktion bedeutet, daß die eigene Psyche nun für den Gegner widerstandslos offenliegt. Solch ein offener Kanal kann nicht nur von einem psychisch Begabten genutzt werden - auch Unbegabte Charaktere die solch ein Duell gewinnen können über die Fähigkeiten und den Psychischen Vorrat des Anderen verfügen. Die Spielleiterin sollte solche Effekte je nach Situation ausspielen.

7.35 Psionik - Verzweiflungstaten

Üblicherweise kann eine psionische Aktion nicht ausgeführt werden, wenn der Charakter die Mindeststufe mit seiner Kraftstufe nicht erreicht. Wenn er jedoch verzweifelt genug ist, **kann** er es versuchen - für einen hohen Preis.

Für jede Stufe an Psychischen Vorrat, den der Psioniker freiwillig senkt **bevor** er auf seine Fertigkeit würfelt, kann er seine Kraftstufe um +1 anheben.

Es genügt, wenn er die Kraftstufe den minimalen Anforderungen angleicht - aber er erhält -1 auf seinen Fertigkeitwurf für **jede** Stufe Psychischen Vorrats, den er für diesen Versuch eingesetzt hat.

Anders als beim nachträglichen Erhöhen eines Ergebnisses (wie im Abschnitt zuvor beschrieben), ist das **vorherige** Aktivieren des Psychischen Vorrats automatisch erfolgreich - es muß nicht gewürfelt werden wieviel Stufen eingebracht werden können.

Diese Option ist offensichtlich nicht für alltägliche Situationen gedacht. Das Risiko eines Grauenhaften Ergebnisses ist viel höher als normal, egal wie hoch der Anteil des Psychischen Vorrats auch sein mag. Trotzdem, mögen die Folgen akzeptabel erscheinen, wenn der Charakter als Alternative die Zerfleischung durch einen furchtbaren Dämonen in Aussicht hat.



7.36 Psi Modifikatoren - Zusammenfassung

Bestimmen sie, welche der folgenden Modifikatoren bei der Anwendung einer Fertigkeit verwendet werden können:

Stufe Psychischer Vorrat	Nutzung der Psionischen Fertigkeit mit
Unterdurchschnittlich	-1
Armselig	-2
Grauenhaft	-3
Unterhalb von Grauenhaft	Verboten

Die Fertigkeit kann durch senken des Psychischen Vorrats um: +1 pro Stufe angehoben werden.

Grauenhafte oder schlimmere Ergebnisse beim Fertigkeitwurf modifizieren den Versuch auf Nutzung des Vorratsraums: -1

Verzweifelte Versuche: -2 pro Stufe je gesenkter Stufe Psychischer Vorrat

Die Kraftstufe übersteigt die für die Aufgabe erforderliche Stufe um drei oder mehr Stufen: +1

Zeit für Konzentration halbiert: -1 Zeit für Konzentration verdoppelt: +1

Bestimmte Drogen, Geräte, Felder, Sternkonstellationen, Bereiche usw. können ebenso durch Modifikatoren auf den Ausgang eines Versuchs einwirken. Wenn die Spielleiterin dies so möchte, kann Metall psionische Energien abschirmen. Dies kann für alle, oder nur bestimmte Metalle gelten.

7.37 Beispiele für Psionik

Unser seit kurzem psionisch begabter Gärtnerman will zu Übungszwecken seinen Rasenmäher psionisch bewegen. er hat derzeit einen Guten Psychischen Vorrat und eine interessante Sammlung von Psi-Kräften und Fertigkeiten. Die Spielleiterin entscheidet, daß die Bewegung und Kontrolle des Rasenmähers eine Telekinese-Aufgabe von Großartiger Schwierigkeit darstellt. Es ist mindestens eine

Unterdurchschnittliche Telekinese Kraft erforderlich um den Rasenmäher zu bewegen. Gärtnerman hat eine Gute Telekinese-Kraft aber nur eine Durchschnittliche Telekinese-Fertigkeit. Es kann schwer werden es zu schaffen, aber er versucht es dennoch. Gärtnerman erklärt, daß er sich doppelt soviel Zeit läßt, wie normalerweise notwendig wäre (+1) und steht unter dem Einfluß der umstrittenen Droge Batch-5 (+1, viele Nebenwirkungen). Er würfelt ein -1 Ergebnis, was dank der Modifikatoren ein Gutes Telekinese Ergebnis bedeutet.

Damit hat er die Schwierigkeitsstufe (Großartig) knapp verfehlt. Da seine Kraft ausreicht, um den Rasenmäher zu bewegen, bewegt sich dieser tatsächlich - allerdings nur unbeholfen. Insgesamt keine wirklich gute Arbeit, denn der Rasen ist stellenweise ungemäht und außerdem mußte die Hälfte des Gänseblümchenbeets dran glauben.

Da es sich beim Rasenmähen um eine länger andauernde Tätigkeit handelt, entscheidet die Spielleiterin, daß Gärtnerman pro Stunde eine Stufe seines Psychischen Vorrats verbraucht.



Insgesamt braucht er zwei Stunden.

Am nächsten Tag ist Gärtnerman der Meinung, daß der Leiter der örtlichen Abteilung für Psionik-Forschung, eine molekulare Neuordnung erfahren sollte. (Er schnüffelt überall rum und hat schon in der Vergangenheit psionisch begabte Personen ausgeschaltet).

Die Spielleiterin bestimmt das Gestaltwandel (minimal auf Stufe Großartig) die passende Kraft für eine Neuordnung der Atome eines Menschen ist und es sich um eine Superbe Schwierigkeitsstufe für die Gestaltwandel-Fertigkeit handelt. Es handelt sich auch um eine knifflige Angelegenheit und wird in jedem Fall bei Ende der Aktion eine Stufe des Psychischen Vorrats aufgebraucht haben. Da es sich um eine Aktion gegen den Widerstand des Ziels handelt, darf der Abteilungsleiter in diesem Fall mit seinem Auftreten-Attribut kontern, das in dieser Spielwelt dem Willenskraft-Attribut sehr nahe kommt. Günstigerweise hat Gärtnerman sowohl seine Gestaltwandel-Kraft und Fertigkeit auf Superber Stufe. Zudem steht er unter dem Einfluß der Droge Batch-5 (+2). Sein Psychischer Vorrat ist durch die vorangegangenen Aktionen auf Unterdurchschnittlich abgesunken (-1 auf die Fertigkeit). Gärtnerman würfelt ein -1 Ergebnis und erreicht dank der Modifikatoren ein Superbes Ergebnis.

Der arme Abteilungsleiter hat ein Gutes Auftreten und einen Durchschnittlichen Psychischen Vorrat. Er hat Glück und würfelt ein Großartiges Auftreten-Ergebnis um der Psionischen Attacke zu entgehen.

Aber Großartig ist nicht Gut genug (Gärtnerman hat immerhin ein Superbes Ergebnis), so versucht er sein Ergebnis durch die Opferung einer Stufe Psychischen Vorrats zu verbessern um dem molekularen Umbau entgegenzuwirken. Sein Opferwurf (gegen Auftreten) liefert ein Gutes Ergebnis, womit er sein Gesamtergebnis auf Superb verbessern kann. Er kann immer noch standhalten, aber nur knapp. Außerdem wird sein Vorrat am Ende dieser Psychisches Kampfrunde auf Unterdurchschnittlich sein.

Gärtnerman gibt sich noch nicht geschlagen und versucht ebenfalls sein Ergebnis durch den Einsatz von Psychischem Vorrat zu verbessern. Er startet den Kampf mit einem Unterdurchschnittlichen Psychischen Vorrat und randvoll mit Batch-5, so bekommt er den generellen +1 Modifikator auf seine Superbe Gestaltwandel-Fertigkeit beim Verbesserungswurf. Er erreicht mit Leichtigkeit ein Gutes Ergebnis, und verbessert daher **sein** Ergebnis auf Superb+1. (Nach dieser Runde, wird auch sein Vorrat um eine Stufe gesenkt.)

Der Abteilungsleiter versucht nun - im Angesicht des Todes - erneut sein Ergebnis zu verbessern, würfelt aber nur ein Durchschnittliches Ergebnis: er hat seine Grenze dieser Fähigkeit zu widerstehen erreicht und wurde besiegt. Gärtnerman sortiert seine Moleküle in die Form eines schönen Strauchs um und erfreut sich seiner jüngsten Kreation. Zu diesem Zeitpunkt sinkt sein Psychischer Vorrat um eine weitere Stufe, weil die Spielleiterin solche anstrengenden psionischen Aktionen damit quittiert. Insgesamt hat er für das Anheben seiner Fertigkeit und für das schwere Gestaltwandel jeweils eine Stufe seines Psychischen Vorrats verbraucht und befindet sich nun auf Grauenhafter Stufe. Er sollte für eine Weile jegliche anstrengende Aktionen unterlassen. Die Spielleiterin verlangt nun noch einen Konstitutions-Wurf gegen eine Gute Schwierigkeit, um die Nebenwirkungen der Überdosis Batch-5 zu entsprechen.

Gärtnerman erzielt ein Unterdurchschnittliches Ergebnis, weil er um zwei Stufen verfehlt. Die Spielleiterin lächelt den Spieler an und notiert sich heimlich, daß der Charakter bei der nächsten Anwendung von Batch-5 unter der Halluzination leiden wird, daß der Abteilungsleiter seine menschliche Gestalt wiederbekommen hat und ihn nun jagt...

Dann kann Gärtnerman eines Tages seinen Psychischen Vorrat aufbrauchen um ein nichtexistentes Phantom zu bekämpfen.

7.4 Alternative Regeln

Einer der grundlegenden Ansätze von FUDGE ist die Erkenntnis das Rollenspieler sehr unterschiedliche Geschmäcker haben. Hier ist eine Sammlung von alternativen Regelabschnitten um bestimmte Situationen anders abzuwickeln.

7.41 Alternativer Abschnitt 1.4: Charaktererschaffung

Datum: Dezember, 1992

Von: Ed Heil

Anstatt Charaktere bereits vor Spielbeginn festzulegen, kann man sie auch beim Spielverlauf erschaffen.

Die Spielleiterin legt eine Anzahl von möglichen **Fertigkeitsstufen** fest, die ein Spieler pro Spielabend entwickeln darf. Das sollte im Verhältnis zum Umfang der Fertigungsbeschreibungen stehen: etwa 10 bis 15 für Kampagnen mit umfassend formulierten Fertigungsgruppen, und vielleicht die doppelte Menge für Kampagnen mit exakt definierten Fertigungsgruppen. Diese Stufen können nach den üblichen Raten gegen Attributstufen (=je drei Fertigungsstufen) oder Gaben (=je sechs Fertigungsstufen) getauscht werden. Bei Spielbeginn ist ein großer Teil des Charakterblatts leer – vielleicht sollte man ein bis zwei Sätze notieren, die den Charakter grob umschreiben. ("Jeff ist ein mürrischer Zwerg und ein *Guter* Kämpfer, der herumreist um sich einen Guten Namen und vielleicht ein wenig Beute zu machen. Er liebt es laut zu lachen und hält Halblinge für unwichtige Schwächlinge.")

Wenn der Spieler mit einer bestimmten Situation konfrontiert wird, muß er sich entscheiden auf welcher Stufe er den erforderlichen Charakterzug hat.

Werden die Charaktere beispielsweise mit dem Erkunden einer Burgruine beauftragt und sind gerade alle auf der Suche nach geheimen Gängen, dann muß an diesem Punkt jeder Spieler festlegen auf welcher Stufe er *Geheimgänge entdecken* beherrscht (bzw. ein *Wahrnehmungs*-Attribut, ein *Geheimes entdecken*, eine *Architektur*-Fertigkeit usw.) Alle die in dieser Situation keine Fertigkeitsstufen ausgeben wollen, dürfen nicht an der Suche teilnehmen: Um einen Charakterzug benutzen zu dürfen muß er vorher festgelegt werden.

Da es bereits zwei Fertigkeitsstufen kostet, eine Fertigkeit auf die Eingangsstufe *Durchschnittlich* anzuheben und immerhin fünf Stufen um die auf *Superb* zu erhalten, sollte man bei der Verteilung vorsichtig vorgehen, um für Notsituationen ausreichende Reserven zu haben.

Wie üblich sind Attribute anfangs auf *Durchschnittlich* bis man sich entscheidet sie zu verändern, die meisten Fertigkeiten starteten dagegen auf *Armselig*. Wenn man einen Charakterzug auf eine Stufe unterhalb der vorgegebenen Anfangsstufen festlegt (d.h. seinen Charakter mit Schwächen belastet), erhält man dadurch natürlich zusätzliche Fertigkeitsstufen. In jedem Fall kann man nur Charakterzüge festlegen, die in einer Spielsituation gefordert werden.

Erfahrungspunkte werden wie üblich vergeben, sollten aber um jede ungenutzte Fertigkeitsstufe reduziert werden. Das bedeutet für den Fall, daß es am Ende der Spielrunden 3 Erfahrungspunkte gibt und der Spieler noch zwei ungenutzte Fertigkeitsstufen hat, er statt dessen nur einen zusätzlichen Erfahrungspunkt für die nächste Spielrunde erhält.

Erfahrungspunkte können hier, wie bereits im *Abschnitt 5.2, Objektive Charakterentwicklung* erläutert, dazu genutzt werden, um bestehende Fertigkeiten zu erhöhen oder neue einzutragen. Bei diesem spontanen Beim-Spiel-Erschaffungs-System ist es teurer bestehende Fertigkeiten anzuheben, als dies beim definieren der Fall ist. Daher sollte auch die Zahl der Erfahrungspunkte höher dimensioniert werden als bei regulärer Charaktererschaffung, vielleicht zwischen ein und zehn pro Spielsession.

7.42 Alternativer Abschnitt 3.2: Aktionsergebnisse würfellos bestimmen

Datum: May, 1995

Von: Reimer Behrends, r_behren@informatik.uni-kl.de

Dieser Abschnitt stellt eine Methode vor um Konfliktergebnisse in Spielsituationen ohne den Einsatz von Würfeln abzuwickeln. Es gibt ein paar Argumente weswegen man auf Würfel verzichten sollte: manche Leute finden, daß Würfelmechanismen zu sehr den Spielfluß beeinflussen; andere würden gerne gänzlich auf jeglichen Zufallscharakter verzichten.

Wie auch immer, ist die würfellose Bestimmung von Würfelergebnissen bei simulations-basierten Spielen mit ein paar Nachteilen belastet, einmal von der Tatsache abgesehen, daß sich ein würfelloses Spiel ebenso realistisch anfühlen kann (und sollte) wie ein Spiel mit Würfeln. Letztendlich verlangt würfelloses Rollenspiel mehr Verantwortung vom Spielleiter, weil er sich nun nicht mehr an den Ergebnissen der Würfel orientieren kann. Ebenso gibt es keine Kurz-und-Schmerzlos-Regelung mehr für Konflikte, die nun wesentlich mehr Kreativität vom alles entscheidenden Spielleiter erfordern.

7.421 Grundsätzliches

Die Grundidee beim bestimmen von würfellosen Aktionsergebnissen ist einfach: die Spielleiterin legt eine angemessene Entscheidung fest, die auf den Aussagen der Spieler und der Situation basiert. Natürlich können die Details im Einzelnen, wesentlich komplizierter sein.

Es gilt nun Ursache und Wirkung so aufeinander abzustimmen, daß die Charaktere das Gefühl haben, die Spielleiterin entscheide nicht nach Lust und Laune, sondern aufgrund logischen Denkens und den Fakten der Spielwelt und der momentanen Situation. Es ist wichtig, daß jedes Ereignis (natürlich mit Ausnahmen) wie ein logischer Vorgang erscheint, der auf dem vorangegangenen Spielgeschehen basiert. Normalerweise gibt es niemals nur **ein** mögliches Ergebnis für eine Aktion. Die Spielleiterin muß sich zwischen den möglichen Ergebnissen entscheiden – die oft sehr viele verschiedene Variationen zwischen Erfolg und Fehlschlag bieten.

Daher gibt es zwei besonders wichtige Teile bei der Bestimmung eines Aktionsergebnisses: die Ursachen für ein bestimmtes Ergebnis und die Konsequenzen des Ergebnisses.

Ursachen gibt es viele. Die meisten Gründe für Erfolg und/oder Niederlage sind natürliche die angewendeten Fertigkeiten. In jedem Fall ist ein Spiel in dem Charaktere mit ausreichend guten Fertigkeiten immer gewinnen und Charaktere mit schlechten Fertigkeiten immer verlieren ziemlich voraussehbar und damit langweilig. Deshalb müssen diese Ergebnisse verschieden gestaltet werden, aber auf eine Art, die nicht künstlich wirkt.

Man kann dies tun, indem man andere Faktoren neben der Fertigkeit mit in seine Entscheidungsfindung einbezieht. Diese Faktoren können z.B. die Umgebung umfassen (Ausrutschen in einer Pfütze), Ausrüstung (eine Pistole versagt in einer kritischen Aktion), Zeitfaktoren (eine Bombe entschärfen bevor sie explodiert), NSC Aktionen (ein Charakter steht im Weg) usw.

Die Idee beinhaltet nicht die Beachtung aller Faktoren. Es geht nur darum ein oder zwei Gründe zu finden um eine Entscheidung logisch erscheinen zu lassen.

Eine genaue Beschreibung ist für das würfellose Bestimmen von Aktionsergebnissen essentiell. Beschreibungen sowohl von der Umgebung, als auch von den Charakteren sind wichtig. Es mag oft ausreichen zu erwähnen daß der Charakter die Fertigkeit *Fechten* Großartig beherrscht, aber es trägt viel zur Atmosphäre bei, wenn man sich zusätzliche Details einfallen läßt, die durch die Charaktergeschichte motiviert sind. Man kann den Stil, Schwächen und Stärken, beschreiben, auch wenn diese normalerweise gar nicht auf dem Charakterblatt aufgeführt sind. Das gleiche gilt für die Beschreibung aller wichtigen Aktionen.

Manchmal kann sich ein Ergebnis durch die Wahrnehmung (oder den Mangel derselben) für den Charakter anders darstellen, als es tatsächlich der Fall ist. Zum Beispiel kann der Grund für das plötzliche verschwinden des Bodens in einem dunklen Raum eine absteigende Stufe, ein Loch, eine Falle, oder sonst etwas sein. In solchen Fällen muß der Spielleiter natürlich bestimmte Informationen bewußt zurückhalten.

Neben der Auswahl von Gründen sollte man sich auch genau die Konsequenzen überlegen: welche Wirkung hat eine bestimmte Entscheidung auf die gesamte Situation? Je extremer der Ausgang einer Situation, desto mehr Gründe sollten der Spielleiterin dafür einfallen, um überzeugend zu wirken.

Als ein extremes Beispiel, sollte der Tod eines Spielercharakters nur eintreten, wenn der Charakter sich wissentlich auf extreme Risiken eingelassen hat oder wirklich relevante Gründe dafür sprechen. Natürlich sollte der Sprung von einem Wolkenkratzer mit dem Tod des Charakters enden wenn er am Boden ankommt. Das ist akzeptabel, weil der Spieler die Logik hinter der Entscheidung

nachvollziehen kann. Dagegen sollte das Ausrutschen auf einem glatten Stein, beim Überqueren eines Flusses, einen Charakter nicht direkt umbringen. Weil das Abrutschen von einem feuchten Stein wesentlich häufiger passiert als der Sprung von einem Hochhaus, sollte die Spielleiterin über den Ausgang solcher Situationen gewissenhaft entscheiden.

Es gibt viele mögliche Ergebnisse für typische Aktionen. So soll sich einem, wenn einem keine genaue Vorstellung vorliegt, die Frage aufdrängen, welche Ergebnisse sich am meisten für den weiteren Spielverlauf eignen – die wiederum zwischen klarem Erfolg und katastrophalem Fehlschlag variieren können – wie kann man diese Auswahl einschränken?

Es gibt ein paar Wege, wie man sich diesem Problem nähern kann, und es ist eine gute Idee vor dem Spiel mit seiner Spielgruppe eine Übereinkunft zu treffen, welche Kriterien verwendet werden sollen. Die folgende Liste ist längst nicht komplett, gibt aber schon eine kleine Auswahl:

- 1) Realismus: Ein Meisterschütze wird fast immer sein Ziel treffen. Aber eben nur fast immer, manchmal wird sogar eine Pechsträhne dafür sorgen das er mehrmals hintereinander verfehlt. Das ist vor allem bei längeren Kampagnen wichtig, um ein gewisses Gefühl von Realismus zu wahren. Natürlich sollte der Realismusgrad sich auch am Genre der Kampagne orientieren. Bei Piraten-Genres ist es in der Regel erfolgreich, sich an einem Kronleuchter durch den Raum zu schwingen, während es in einem anderen Genre durchaus ein riskantes Vorhaben darstellen sollte.
- 2) Drama: Festgelegte Erfolgswahrscheinlichkeiten eignen sich für dramatische Genres manchmal besser. Leider erfordern solche Spielmechanismen von den Spielern einen sehr guten rollenspielerischen Stil, der hier nicht ausführlich besprochen werden kann.
- 3) Charakterisierung: Manchmal, kann sowohl ein Erfolg wie auch ein Mißerfolg bei einer bestimmten Aktion wesentlich zur Entwicklung eines Charakters beitragen.
- 4) Thema: Man kann bestimmten Spielsituationen im voraus ein festes Thema vorgeben. Jede Aktion kann nun darauf überprüft werden, wie gut ihr gelingen zu diesem Thema paßt. Je besser dies der Fall ist, desto höher ist die Erfolgswahrscheinlichkeit.



Ein Beispiel:

[Das Thema ist "Kampf ist gefährlich"]

Spielleiterin: "Plötzlich hört ihr ein Rascheln aus dem Unterholz und anschließend bricht daraus ein Bär hervor der auf Dich zurennt."

Spieler: "Ich bin nicht bewaffnet! Ich springe an den Ast der nächsten Eiche, um mich selbst hochzuziehen und einem Kampf zu entgehen."

[Weil das Vermeiden des Kampfes das festgelegte Thema "Kampf ist gefährlich" nicht unterstützt entscheidet die Spielleiterin sich für das Scheitern.]

Spielleiterin: "Du erreichst den Ast und willst Dich hochziehen, als der Ast unter lautem Krachen abbricht und mit Dir Richtung Boden fällt."

[Die Situation ist nun noch gefährlicher geworden. Trotzdem, mit ein wenig Glück und der Hilfe anderer Gruppen-Charaktere, sollte es möglich sein die Situation ohne den Tod des Charakters zuende zu bringen.]

Alle der oben aufgezählten Faktoren sind den Spielregeln untergeordnet. Das ist Absicht. Diese Faktoren sollen das Spiel interessanter machen, und das Ziel des Rollenspiels ist es eine interessante Zeit zu verbringen. Zusätzlich benutzen wir die spielrelevanten Faktoren um den Spielfluß in Gang zu halten, so daß diese untergeordneten Faktoren als Ausweichmöglichkeit dienen können.

Es kann so aussehen, als wenn die Spielleiterin sehr willkürlich entscheiden könnte. Das ist bis zu einem bestimmten Grad auch richtig. Einige individuelle Entscheidungen werden willkürlich sein. In einer lang andauernden Kampagne, sollte jedoch ein gesundes Gleichgewicht eintreten, vor allem wenn die Spieler auch nur einen Hauch von Kreativität besitzen. Man sollte beachten, daß auch die Spielleiterin **immer** die Anmerkungen der Spieler respektieren sollte. Wenn bei einem Spieler etwas schiefgeht, was eigentlich funktionieren sollte, sollte dieser Fehlschlag immer auch vom Umfeld verschuldet sein. (zum Beispiel der brechende Ast, beim obigen Beispiel, wo der Charakter technisch erfolgreich ist, aber der Ast nicht mehr mitmacht).

7.422 Gleichgewicht der Kräfte

Es gibt keinen Grund, die Spielleiterin mit allen Entscheidungen zu belasten. Der einfachste Weg, den Spieler solche Entscheidungen selbst beeinflussen zu lassen, ist es ihm ein (begrenzt) Mitspracherecht bei den Entscheidungen zu geben. Für solche Situationen gibt es die FUDGE-Punkte (*Siehe Abschnitt 1.36*).

Wenn FUDGE-Punkte verwendet werden, kann der Spieler (anstelle der Spielleiterin) entscheiden, wie eine Situation verläuft, in die sein Charakter verwickelt ist – solange die Aktion logischerweise möglich ist und diese Spielregel nicht offensichtlich mißbraucht wird. (z.B. wäre die Zerstörung eines ganzen Gebäudes mit einer handvoll Schießpulver unplausibel, und würde wahrscheinlich das geplante Abenteuer zunichte machen). Wenn die Aktion jenseits der normalen Fertigkeiten des Charakters liegt (durch die Umstände gegeben), kann die Spielleiterin die Ausgabe von zwei oder drei FUDGE-Punkten verlangen.

Man sollte beachten, daß FUDGE-Punkte auch der Spielleiterin mehr Spielraum geben; sie braucht sich keine Gedanken mehr darüber zu machen, daß sie Charaktere zu hart behandelt, denn die Spieler können ihrem Charakter ja im Notfall aus der Patsche helfen.

7.423 Kampf

Beim würfellosen Kampf gibt es beim Bestimmen von Aktionsergebnissen gleich zwei Komplikationen: das hohe Risiko eines Charaktertodes und eine die Überlegung das Aktionen synchronisiert werden.

Die Synchronisation ist dabei noch relativ einfach: wie bei der Festlegung durch die Würfel, kann man den gesamten Kampf in Runden einer angemessenen Zeit aufteilen, in der alle Charaktere reihum ihre Aktionen ausführen können, oder man benutzt die Geschichten Elemente wie in Abschnitt 4.21 vorgeschlagen wurde.

Der Tod eines Charakters ist weit schwieriger zu handhaben weil Spieler es hassen ihren Charaktere durch Pech zu verlieren (egal ob durch einen unglücklichen Würfelwurf oder die Entscheidung der Spielleiterin). Die Lösung sind vorausgehende Warnhinweise, die man vor besonders gefährlichen Situationen einbaut. Diese Warnungen sollten subtil sein, wie beispielsweise ein wahnsinniges Glühen in den Augen des Gegners, bevor er mit einem wilden Schauer von Attacken beginnt. (Hoffentlich wird der Spieler daraufhin in die Defensive gehen oder sich mit einem anderen Trick aus der Situation retten.) Eine Beschreibung, wie das Blut aus dem Handgelenk eines Spielers tropft, sollte den Spieler vor einer nun rutschigen Stelle auf dem Boden warnen. Mit anderen Worten, sollte man Gründe für mögliche harte Entscheidungen vorbereiten und diese auch den Spielern mitteilen.

Wenn die Spieler nach solchen Warnungen bei ihren Entscheidungen bleiben, sollten sie auch genügend auf den Tod ihres Charakters vorbereitet sein – auch solche die nicht durch das Verhalten der Charaktere verursacht wurden.

Ein Charaktertod - und jedes andere drastische Ergebnis - ist normalerweise Folge einer **Serie** von Fehlentscheidungen, jede schiebt den Charakter einen Schritt weiter auf den Abgrund zu – aber immer mit der Möglichkeit eine andere Aktion als eleganteren Ausweg zur Wahl zu haben. Leider müssen solche Serien an Entscheidungen innerhalb von wenigen Sekunden des Charakterlebens gefällt werden.

Die Details eines interaktiven Kampfes sind nun Durchschnittlich leicht zu handhaben, wenn sie eine Erweiterung der normalen würfellosen Deutung darstellen. In jedem Fall, sollte sich jeder Beteiligte viel Mühe geben seine Aktionen richtig zu beschreiben, besonders im Nahkampf. Die Aussage "Ich greife die Piratenbraut an" ist viel weniger informative als die Aussage, "Ich stürze mich mit all meiner Kraft auf die Piratenbraut, egal ob ich dabei ein oder zwei Schläge selbst abbekomme. Aber ich muß hier raus und das bedeutet an ihr vorbeizukommen und sie zumindest so zu verwunden, daß sie mir nicht Folgen kann."

Der Sinn ist, der Spielleiterin möglichst viel Angaben zu liefern, mit der sie arbeiten kann, wie z.B.: "Ich versuche eine Finte zur Linken, und sobald sie darauf eingeht, versuche ich die entstandene Öffnung in der Deckung zu nutzen um den Kampf schnell zu beenden."

Oder: "Nun da sie verwundet ist, gehe ich auf Nummer sicher und versuche sie einfach zu Boden zu drücken."

Aussagen wie diese helfen der Spielleiterin mehr bei Entscheidungen über den Kampfverlauf als ein einfaches, "Ich greife sie an." Dafür ist allerdings ein wenig Kreativität notwendig. Alles ist möglich, so sollte auch jede Möglichkeit überdacht werden, vom einfachen Rugby Tackle bis zu komplexen taktischen Manövern.

Blutvergießen ist ein trauriger aber unvermeidbarer Nebeneffekt von Kämpfen. Wunden sind auch wichtig, weil sie zukünftige Entscheidungen bzgl. einem Kampf entscheidende Faktoren sein können. Aus diesem Grund müssen Wunden und vor allem ihrer Auswirkungen auch detailliert beschrieben werden. Zum Beispiel: "Der Feuerball explodiert in der Mitte des Raumes. Du fühlst die sengende Hitzewelle über dich rasen, die Deine Kleidung verbrennt und Deine Haut und Haare versengt. Die Hitze läßt langsam nach, aber Du kannst immer noch nichts erkennen, weil die unglaubliche Helligkeit die Deine Augen geblendet hat immer noch nachwirkt und nur langsam weicht."

Die Spieler sollten daraus schlußfolgern das der Charakter vorübergehend erblindet ist, sich in ernster Gefahr befindet, medizinische Hilfe benötigt, in einem Stadium der Hilflosigkeit, und in großer Gefahr wenn ihn Feinde so entdecken sollten.

(Dieses Beispiel war natürlich auf ein Fantasy-Genre geeicht. In einem realistischeren Spiel, wäre der Charakter vermutlich verbrannt und tot.)

Bei einem anderen Beispiel, trifft die Kugel eines Scharfschützen den Arm eines Charakters: "Etwas sehr heißes reißt schmerzhaft ein Loch in Deinen Arm. Es schmeißt Dich herum, so daß es Dir schwerfällt Dein Gleichgewicht zu halten. Schlimmer noch, Dein Arm fühlt sich total taub an und ist damit wohl im Augenblick ziemlich nutzlos. Die gute Nachricht dabei ist, daß irgend jemand (wer auch immer) offensichtlich Dein Herz nur um wenige Zentimeter verfehlt hat.."

Und so weiter. Es gibt keine Notwendigkeit Verletzungen allzu ausführlich zu beschreiben, es ist viel wichtiger zu Beschreiben wie die Wunde auf den Charakter wirkt.

7.424 Zusammenfassung

FUDGE eignet sich ideal für die Bestimmung würfelloser Aktionsergebnisse weil es ohnehin einfach und wortbasiert ist. Diese Vereinfachung bei den Beschreibungen kann für die Anwendbarkeit eines würfellosen Spiels entscheidend sein. Wenn sich sowohl Spieler wie Spielleiterin einmal an die würfellose Verwendung von FUDGE gewöhnt haben, werden sie ihre Charaktere und Aktionen in Zukunft auf eine Art beschreiben, wie sie es vorher kaum gekannt haben werden. - und das Spiel kann dadurch noch unterhaltsamer für alle sein.

7.43 Alternativer Abschnitt 3.2: Einsatz der Würfel

Datum: Januar, 1993

Von: Andy Skinner

Als einfache Variation der Würfeltechnik, kann man Spielern die ein +4 Ergebnis erreicht haben, weinen weiteren Wurf gestatten.



Falls das Ergebnis positiv ist, wird es zu der bereits gewürfelten +4 addiert. Falls das Ergebnis negativ oder gleich 0 ist, ignoriert man den zweiten Wurf. Das ermöglicht eine kleine Chance Ergebnisse bis +8 zu erreichen, die in machen Krisensituationen lebensentscheidend sein können.

Nur eine bemitleidenswerte Spielleiterin würde jetzt auf die Idee kommen solche zusätzlichen Würfe auch bei einem -4 Ergebnis zu verlangen, um verheerende Fehlschläge zu ermöglichen.

7.44 Alternativer Abschnitt 4.36, Heldenhafte Fluchtszenen

Datum: Februar, 1995

Von: Peter Bonney & Steffan O'Sullivan

Falls ein Spielercharakter getroffen wird, kann er den Schaden um eine Wundstufe senken, wenn er sich auf heroische Art und Weise (zumindest zum Teil) aus der Explosion, Schußlinie, etc. herausschmeißt. Solch heldenhafte Fluchtszenen sorgen jedoch dafür, daß der Kämpfer in der nächsten Kampfrunde einen Malus von -2 erhält, zusätzlich zu allen bereits bestehenden Modifikatoren.

Dieser Nachteil verschwindet nach einigen weiteren Kampfunden, was davon abhängt wie schnell der Held sein körperliches und seelisches Gleichgewicht nach solch einer Situation wiederfinden kann, in der er sich nur beherzt verteidigen kann. Heldenhafte Fluchtszenen können mehrmals direkt hintereinander wiederholt werden, jedoch steigt der Malus jedesmal um weitere -1.

Beispielsweise wird D'Artagnan von der Gräfin getroffen und erhält eine Leichte Wunde (Schadensergebnis). Er weicht heldenhaft aus, nimmt deshalb nur einen Kratzer, bekommt aber für die folgende Runde eine -2 auf alle Aktionen. In der Folgerunde trifft die Gräfin und würde eine Große Verwundung verursachen, aber er weicht erneut heldenhaft aus, weshalb eine Verwundung bleibt. Das verursacht einen -4 Modifikator für D'Artagnan, denn er erhält -2 für das Ausweichen, -1 für die direkte Wiederholung der heldenhaften Fluchtszene und -1 für die Verletzung. Falls er in der kommenden Runde einen Treffer vermeiden kann, sinkt der Modifikator anschließend wieder auf -1. Na, dann viel Glück D'Artagnan!

Falls die Absenkungen für eine Heldenhafte Fluchtszene die Fertigungsstufe eines Kriegers auf weniger als Grauenhaft senkt, kann er immer noch versuchen zu entkommen. Aber er kollabiert automatisch: seine Waffe fällt ihm aus den zitternden Händen zu Boden und seine Kehle liegt hilflos für den Gegner zum tödlichen Schnitt offen. Der besiegte kann mit Bitten und Flehen versuchen den Gegner vom Mord abzubringen, aber viele Gegner sind ihrer Ehre nicht soweit verpflichtet, daß sie einen wehrlosen Flehenden nicht doch töten.

Natürlich können Heldenhafte Fluchtszenen auch für besondere Nichtspielercharaktere benutzt werden.

7.45 Alternativer Abschnitt 4.56, Wunden protokollieren

Datum: Dezember, 1992

Von: Bernard Hsiung

Für das protokollieren von Wunden kann man auch handelsübliche Spielkarten verwenden. Bei einer Verletzung erhält der Spieler eine Spielkarte und legt sie mit dem Deckblatt nach oben vor sich ab. Wird er schwer verletzt, erhält er eine weitere dazu. Nur durch Heilung kann der Charakter die Spielkarten wieder loswerden. Aufgedeckte Spielkarten spiegeln dagegen die Ermüdung eines Charakters wider – nachdem er anstrengende Aktionen vollführt hat. Durch Ausruhen kann er sich wieder erholen.

(Ein Charakter erhält Ermüdung wenn er physikalische oder mentale Aktivitäten vollführt, arbeitet, Streß hat usw. Zaubersprüche wirkt, Psi-Kräfte einsetzt usw. Je nach Wunsch der Spielleiterin kann Ermüdung mentale Aktivitäten erschweren.) Jede Spielkarte die der Charakter hat repräsentiert eine -1 auf alle Charakterzüge die logischerweise betroffen sein müßten. Bei zu großer Ermüdung tritt Ohnmacht ein. Die Spielkarten können auch als Beschreibung für getroffene Körperstellen dienen. Eine schwarze Karte markiert den Torso, während z.B. eine rote Karte den Schaden an einer Extremität markiert. Je kleiner die rote Karte ist, desto schwächer ist die Verletzung, je größer die rote Karte ist, desto höher ist der Schaden für den Körper.

