

DEGENERESIS GOESTWODICE

DRUCKFREUNDLICHE VERSION, V.1.1b

EIN ALTERNATIVES REGELSYSTEM FÜR DAS PRIMAL PUNK ROLLENSPIEL
ENTWICKELT VON SAMIR, WESTLING & XEKYO

BASIEREND AUF DEN TWODICE-REGELN VON BLUM, RALLE & SAMIR

INHALT

Kapitel I.1: GRUNDREGELN

I.1.1: Grundlegendes Würfelsystem	3
I.1.2: Eigenschaftswürfe	3
I.1.3: Patzer	4
I.1.4: Grundwerte	4
I.1.5: Spezialisierungen	4
I.1.6: Teamwork	5
I.1.7: Plotpunkte	5
I.1.8: Fokusse	6
I.1.9: Wertesteigerung	6

Kapitel I.2: DER KAMPF

I.2.1: Grundlegender Ablauf	8
I.2.2: Kampfmodus	8
I.2.3: Initiative	8
I.2.4: Aktionen	9
I.2.5: Bewegung	9
I.2.6: Angriff	9
I.2.7: Zielen	10
I.2.8: Deckung	11
I.2.9: Sicht	11
I.2.10: Distanz	11
I.2.11: Mehrere Angriffe	11
I.2.12: Mehrere Ziele	12
I.2.13: Schaden	12
I.2.14: Bewusstlosigkeit	12
I.2.15: Heilungszeiten	12

Kapitel I.3: GENESIS

I.3.1: Charaktererschaffung	14
-----------------------------	----

Kapitel I.4: AUSRÜSTUNG

I.4.1: Traglast	16
I.4.2: Waffenwerte	16
I.4.3: Waffenhandhabung	16
I.4.4: Nahkampfwaffen	16
I.4.5: Distanzwaffen	17
I.4.5: Rüstungswerte	20

Appendix I: Spezialisierungen	21
Appendix II: Beispielwaffen	22
Appendix III: Der Feind	24
Appendix IV: Index Optionalregeln	25

Impressum/Imprint	26
-------------------	----

DIE WÜRFE

I.1.1: Grundlegendes Würfelsystem

Es wird immer mit zwei sechsseitigen Würfeln gewürfelt. Dabei werden zwei Arten von Würfeln unterschieden. Niemals wird nach einem anderen System gewürfelt und niemals mit anderen Würfeln.

Die einfache Form des Wurfs ist der Additionswurf: Hierbei werden die Augenzahlen der beiden Würfel addiert. Logischerweise reichen die möglichen Ergebnisse von 2 bis 12, wobei die mittleren Werte am wahrscheinlichsten auftreten.

Additionswürfe treten immer dann auf, wenn Situationen in erster Linie vom Glück und weniger von den Fähigkeiten der Charaktere abhängen. Zum Beispiel, ob der Charakter, der gerade durch die Wildnis streift, einem Gendorudel begegnen wird.

Beispiel:
Würfel A: 4
Würfel B: 3
Ergebnis: 7

Die häufigere Form ist der Erfolgswurf: Hierbei werden die beiden Würfel unabhängig voneinander betrachtet. Als Erfolg zählt jede in den Augenzahlen enthaltene vollständige Drei:

Augenzahl	Erfolge
1	0
2	0
3	1
4	1
5	1
6	2

Dabei werden Sechsen solange weiter gewürfelt, bis keine Sechsen mehr fällt. Die so erhaltenen zusätzlichen Erfolge werden addiert. Das Ergebnis des Erfolgswurfs ist die Summe aus den Erfolgen beider Würfel. Das Konzept klingt abstrakt, ist jedoch an einem Beispiel sehr leicht zu verstehen:

	Würfel A	Würfel B	Erfolge
Würfel n	3	6	3 (= 1 + 2)
B Weiterwürfeln	-/-	4	4 (= 1 + 2 + 1)

Bei Würfeln auf Grundwerte und Spezialisierungen (siehe Abschnitt I.1.2: Eigenschaftswürfe) kommt zudem das Würfeldrehen zum Einsatz.

Der Spieler darf dabei die Augenzahl eines seiner Würfel um einen Punkt verbessern. So kann zum Beispiel eine Zwei auf eine Drei gedreht werden, um einen Erfolg zu erhalten.

Die Anzahl der erlaubten Drehungen ergibt sich aus der Vorkommastelle der beprobten Eigenschaft. Falls der Spieler mehrmals Drehen darf, so kann er die Erhöhungen beliebig auf die beiden Würfel verteilen. So könnte zum Beispiel mit zwei Drehungen eine Vier (= ein Erfolg) zu einer Sechsen (= zwei Erfolge und Weiterwürfeln möglich) oder zwei Fünfen auf zwei Sechsen gedreht werden.

Selbstverständlich kann eine durch Drehen erhaltene Sechsen auch weiter gewürfelt werden. Nach dem erneuten Würfeln ist Drehen erlaubt, falls noch nicht alle Drehungen genutzt wurden. Allerdings darf, wenn nur ein Würfel weiter gewürfelt wurde, der liegengebliebene nach dem Wurf NICHT mehr gedreht werden.

Beispiel:
Der Spieler darf zweimal drehen.

	Würfel A	Würfel B	Erfolge
Würfel n	2	5	1 (= 0 + 1)
Drehen	(2)	6	2 (= 0 + 2)
B Weiterwürfeln	(2)	1	2 (= 0 + 2 + 0)

Der Spieler hat noch eine Drehung übrig, welche ihm aber leider beim weiter gewürfelten Würfel B keine zusätzlichen Erfolge beschert. Würfel A aber darf nicht mehr gedreht werden, da er liegen geblieben war. Somit hätte es sich dieses Mal gelohnt sofort beide Würfel zu drehen, um drei Erfolge zu sichern. Andererseits hätte das aufgesparte Drehen auch mehr Erfolge beschern können...

Generell werden alle Modifikatoren erst nach dem abgeschlossenen Würfelwurf angewandt!

I.1.2: Eigenschaftswürfe

Wann immer ein Charakter sich in irgendeiner Form mit der Spielwelt misst, wird der Ausgang seiner Aktionen mit einer Probe auf einen

Grundwert oder eine Spezialisierung, oder kurz „Eigenschaftswurf“ ermittelt.

Ein Eigenschaftswurf ist immer ein Erfolgswurf. Das Ergebnis entspricht dabei dem Eigenschaftswert plus der Erfolge in Dezimalschritten. Besitzt der Charakter keine passende Spezialisierung, so darf er auf den zugehörigen Grundwert würfeln.

Beispiel:

Punta und Janosch möchten einen Fluss durchqueren, wofür der Spielleiter eine Schwimmenprobe verlangt. Punta hat einen Wert von 1.5. Er erzielt zwei Erfolge und erreicht damit ein Ergebnis von $1.5 + 0.2 = 1.7$.

Janosch besitzt die Spezialisierung Schwimmen nicht und muss somit auf seinen Motorikwert 1.1 ausweichen. Er hat Glück und würfelt sieben Erfolge, womit er sogar noch eine bessere Figur als Punta abgibt: $1.1 + 0.7 = 1.8$

Wenn der Spielleiter eine Probe verlangt, legt er insgeheim oder offen eine Schwierigkeit für die geplante Aktion fest. Hat der Spielleiter die Schwierigkeit bekannt gegeben und der Eigenschaftswert liegt schon vor dem Wurf über der Schwierigkeit, so gelingt die Probe ohne Würfeln automatisch. Ist der Eigenschaftswert niedriger als die angesetzte Schwierigkeit oder die Schwierigkeit unbekannt, so muss gewürfelt werden.

Liegt das Ergebnis des Eigenschaftswurfs auf oder über der angesetzten Schwierigkeit, so hat der Charakter die Herausforderung erfolgreich überwunden. Hat er hingegen nur einen niedrigeren Wert erreicht, so scheitert der Charakter.

Die Schwierigkeiten rangieren auf einer nach oben offenen Skala und messen sich dabei an die Fähigkeiten eines durchschnittlichen Erwachsenen. Diese sind bei 1.0 angesetzt. Kenntnisse von 2.0 in einem Handwerk ermöglichen es jemandem damit seinen Lebensunterhalt zu erwirtschaften. Ab 3.0 kann man sich als Meister seines Faches bezeichnen. Am Beispiel Schwimmen hieße das:

<u>Schwierigkeit</u>	<u>Kategorie</u>	<u>Beispiel</u>
ab 0.0	leicht	Mehr Wasser als Luft schlucken
ab 1.0	mittelschwer	Sich sicher über Wasser halten
ab 2.0	schwer	Auch bei Seegang schwimmen können
ab 3.0	sehr schwer	Sich wie ein Fisch im Wasser bewegen
ab 4.0	übermenschlich	Ohne Pause das Mittelmeer durchschwimmen

I.1.3: Patzer

Wenn ein Spieler bei einer Würfelprobe, egal ob Additionswurf oder Erfolgswurf, einen Einserpasch würfelt, so ist ein Patzer erfolgt.

Im Falle eines Patzers dürfen die Augenzahlen nicht weiter gedreht werden. Dies ist nicht zwingend ein katastrophales Ereignis, sollte den Charakter aber in Probleme stürzen und dadurch das Spiel interessanter machen. Hat ein Spieler einen Patzer gewürfelt, kann er gleich darauf einen Additionswurf durchführen, um die Schwere der Konsequenzen zu bestimmen. Die Ereignisse sollten der Situation angepasst sein und generell sollte gelten, dass ein niedriger Additionswurf zu schlimmeren Ereignissen führt als ein höherer Additionswurf.

Ein gewürfelter Patzer kann vor dem Additionswurf durch die Ausgabe eines Plotpunktes (siehe Abschnitt I.1.6: Plotpunkte) in einen einfachen Fehlschlag verwandelt werden.

Patzertabelle:

2 und 3	Mittlere Verletzung, Ende der Handlung, Zerstörter Gegenstand
4 und 5	Leichte Verletzung, Ende der Handlung, Beschädigter Gegenstand
6 und 7	Behinderung der Handlung, leicht beschädigter Gegenstand
8 und 9	Dauer der Handlung erhöht, Handlung mit -0.3
10 und 11	Dauer der Handlung erhöht, Handlung mit -0.2
12	Handlung mit -0.1

I.1.4: Grundwerte

Jeder Spielercharakter besitzt die beiden Grundwerte „Motorik“ und „Wissen“. Sie stehen einerseits für die körperliche Verfassung und andererseits für das geistige Leistungsvermögen des Charakters.

Die Standardgrundwerte für einen durchschnittlichen Menschen sind auf den Wert 1.0 genormt. Immer wenn ein Charakter nicht über eine entsprechende Spezialisierung verfügt und einen Eigenschaftswurf durchführen soll, benutzt der Spieler stattdessen den übergeordneten Grundwert dafür.

I.1.5: Spezialisierungen

Neben den Grundwerten besitzt ein Charakter so

genannte Spezialisierungen. Jede Spezialisierung ist einem der beiden Grundwerte zugeordnet, je nachdem ob der Schwerpunkt der mit der Spezialisierung verbundenen Tätigkeit eher motorischer oder kognitiver Natur ist.

Es kann keine erschöpfende Liste an Spezialisierungen geben und sowohl der Spielleiter als auch die Spieler sind dazu angehalten, bei Bedarf neue Spezialisierungen zu schaffen oder bei Missfallen der Grundwertzuordnung diese zu ändern. Auch sollten die zur Verfügung stehenden Spezialisierungen je nach Spielhintergrund spezifisch angepasst werden. Punkte bei einer Spezialisierung werden als Dezimalschritte zu dem zugeordneten Grundwert addiert.

Beispiel:

Grundwert: Motorik 1.0

Spezialisierung: Schwimmen +0.6

Eigenschaft: Schwimmen 1.6

Optionale Regel: „Spezialisierung: Sprache“

Abhängig vom Spiel ist es eventuell relevant, mehrere Sprachen zu sprechen. Sehr oft werden die Spieler von einer Einheitssprache unter den Charakteren ausgehen wollen, da diese das Spiel drastisch vereinfacht. Doch mehrere Sprachen zu können bietet auch Vorteile, wiedergegeben durch die Wissensspezialisierung: Sprache. Abhängig davon, wie mobil die durchschnittliche Bevölkerung des Spiels ist, kann ein Charakter entweder alle 10, alle 5 oder sogar alle 2 Dezimalschritte eine zusätzliche Sprache sprechen.

Vorteil: So gut wie jeder Charakter spricht mindestens seine Muttersprache komplett. Sprachtalente können so auch erstellt werden, um dem Spiel eine größere Kulturvielfalt zu bieten.

Nachteil: Spieler könnten der Meinung sein, es wäre unnötig, Punkte auf eine Sprache zu verteilen, die ihnen nicht unmittelbare Spielhilfe ist. Die Sprache sollte dann auch vorkommen. Man muss sich vor dem Spiel auf die Sprachen einigen, und wie viele Dezimalschritte eine Sprache kostet.

I.1.6: Teamwork

Beteiligen sich mehrere Charaktere an einer Aufgabe, so ist es ihnen grundsätzlich möglich zusammen zu arbeiten. Dabei hat der Spielleiter das letzte Wort, wieviele Personen sich gleichzeitig mit der selben Aufgabe beschäftigen können.

Lediglich der Anführer der Gruppe würfelt auf den

passenden Eigenschaftswert und erhält für jeden Teilnehmer einen Bonus in Höhe dessen Vorkommastelle des relevanten Wertes in Dezimalschritten hinzu. Darüber hinaus ist es jedem Teilnehmer erlaubt Plotpunkte für die Probe einzusetzen.

Beispiel:

Kok, Strasnij und Ramirez bauen für ihr Dorf eine Pumpanlage. Kok der Anführer hat einen Bastelnwert von 2.2, die beiden anderen schlagen sich mit 1.9 und 1.5 durchs Leben. Kok und Strasnij strengen sich besonders an und investieren jeweils einen Plotpunkt um die Probe zu verbessern.

*Kok würfelt also auf 2.2, addiert seine 2 Erfolge, die Boni durch die Mitarbeiter und Plotpunkte, womit er $2.2 + 0.2 + 0.1 + 0.1 + 2 * 0.5 = 3.6$ erreicht.*

I.1.7: Plotpunkte

Ein zusätzliches Werkzeug in Spieler-, als auch Spielleiterhand, sind die Plotpunkte. Sie können während des Spiels eingesetzt werden, um:

- einen Erfolgswurf um 0.5 Punkte zu erhöhen.
- einen Additionswurf um 5 zu erhöhen.
- Schaden um 0.5 Punkte zu senken.
- einen Patzer zu negieren.
- für die Kosten einer Wertsteigerung (siehe Abschnitt I.1.9: Wertesteigerung) aufzukommen.
- bei Gültigkeit einer optionalen Regel das beschriebene Ereignis hervorzurufen.
- die Entwicklung des Abenteurers zu beeinflussen, indem ein Ereignis eintritt, ein Kontakt gewonnen oder ein Gegenstand gefunden wird.

Plotpunkte können jeweils nur einzeln eingesetzt werden. Wenn sie einen Wurf beeinflussen, hat dies direkt nach dem Wurf zu geschehen. Alle anderen Einsatzmöglichkeiten stehen jederzeit zur Verfügung. Einmal ausgegebene Plotpunkte verfallen und regenerieren sich nicht.

Beispiel:

Manuel ist Schrotter und interessiert sich leidenschaftlich für Streamgegenstände. Auf der Suche nach einem großen Fundort investiert der Spieler einen Plotpunkt und erhält dadurch die Information (aus einem Gespräch, einem Codezeichen an einer Ruine, einem gefundenen Kartenausschnitt oder einfach aus den grauen Zellen heraus), wo der betreffende Fundort sein könnte. Nun versucht Manuel, an eine Karte d e s betreffenden Gebietes und des Weges dorthin, heran zu kommen.

Durch Ausgabe eines weiteren Plotpunktes, lernt er kurze Zeit später bei einem Trinkgelage einen Mann kennen, welcher von sich behaupten kann, er würde

einen Kartografen kennen. Als er später den Kartografen aufsucht, einhergehend mit der Ausgabe eines dritten Plotpunktes, empfängt ihn der Kartograf und verkauft ihm die Karte zu einem erschwinglichen Preis. Die Schatzsuche kann losgehen.

Der Spielleiter erhält jede Spielsitzung einen Erfolgswurf an Plotpunkten für die Gesamtheit seiner Nichtspielercharaktere.

Neue Plotpunkte können jederzeit vom Spielleiter frei an die Spieler vergeben werden, werden aber in der Regel über die Fokusse (Siehe Abschnitt I.1.8: Fokusse) eines Charakters generiert.

Optionale Regel: "Alltagshelden"

Plotpunkte werden immer vergeben, wenn etwas Besonderes passiert. Doch im Leben eines Helden ist jeder Tag besonders. Jeder Spieler erhält zusätzlich einen Plotpunkt pro Tag, egal welche Erlebnisse er hat.

Vorteil: Die Spielercharaktere werden deutlich mächtiger und können mehr Punkte ausgeben, was das Spiel taktischer werden lässt.

Nachteil: Es schmälert den Glücksfaktor, da mehr Punkte ausgegeben werden und Würfeln seltener die Entscheidung fällt und führt eventuell zu einer höheren Buchhaltung der Plotpunkte. Darüber hinaus eignet sich die Regel aufgrund der Wertesteigerungsregeln nur für kurzzeitig angelegte Abenteuer.

Optionale Regel: "Auf Messers Schneide"

Plotpunkte sind schwer zu bekommen. Man generiert einen Plotpunkt nur noch dann, wenn das Leben des Spielercharakters bemerkbar in Gefahr schwebt. No risk, no fun.

Vorteil: Die Spielercharaktere verlieren deutlich an Macht. Das Risiko zu sterben, um Macht zu erhalten, führt zu einem leichtsinnigen, ja beinahe selbstmörderischen Spielstil.

Nachteil: In regelmäßigen Abständen kommt es zu Fehleinschätzungen eines Spielers oder des Spielleiters und endet möglicherweise im frühzeitigen Ableben eines Spielercharakters.

Optionale Regel: "Nicht mal mit viel Glück"

Plotpunkte können nicht mehr eingesetzt werden, um Würfe zu verbessern oder Schaden zu senken. Plotpunkte dienen nur noch dazu die Handlung voran zu treiben oder die eigenen Werte zu steigern.

Vorteil: Die Spielercharaktere verlieren extrem an Macht. Das ist in etwa eine Low-Power-Regel.

Nachteil: Besondere Herausforderungen sind für die Spieler nicht mehr unbedingt lösbar und müssen bei der Abenteuergestaltung berücksichtigt werden. Das Spiel verliert unter Beibehaltung eines strategischen Elementes das

taktische Element von verbesserten Würfeln.

I.1.8: Fokusse

Ein Fokus ist ein Wesenszug oder ein Hintergrundelement, das einen Charakter ausmacht. Jeder Fokus sollte einen maßgeblichen Bezug zur Umwelt des Charakters erzeugen und im Grundprinzip des Charakters erfüllbar sein. Jedes Mal wenn der Charakter einem seiner Fokusse entsprechend handelt, kann er sich selbst einen Plotpunkt zuführen, jeder Spieler bestimmt also eigenständig, wann er Plotpunkte erhält.

Beispiel:

Ira der Apokalyptiker hat als Fokusse Drogensucht, Zuhälterei und das Abschneiden von Daumen.

Für folgende Aktionen könnte sich Ira beispielsweise jeweils einen Plotpunkt nehmen, wenn er:

1. sich in einen tagelangen Drogenrausch stürzt.
2. eine neue Elster anschleppt.
3. sein Markenzeichen hinterlässt, indem er Nachts jemandem einen Daumen abschneidet.

Ein Fokus kann jederzeit abgeschlossen werden und verschwindet dann. Ebenso können jederzeit weitere Fokusse mit Plotpunkten erworben werden. Generell sollten Fokusse, ganz besonders solche die zu Problemen am Spieltisch führen könnten, mit der Gruppe, mindestens aber mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

I.1.9: Wertesteigerung

Charaktere sammeln auf ihren Abenteuern Erfahrungen und neue Fähigkeiten, welche sich zwangsläufig irgendwann in einer Wertesteigerung ausdrücken werden. Auch diese werden mit Plotpunkten bezahlt.

Wann immer ein Spieler ausreichend Plotpunkte gesammelt hat, kann er diese benutzen, um seine eigenen Werte zu verbessern. Solche Steigerungen sollten allerdings begründet sein, entweder durch praktische Anwendung oder durch das eigenständige Üben der zu steigernden Eigenschaft. Die Kosten einer Steigerung eines Grundwerts und einer Spezialisierung unterscheiden sich maßgeblich. Einen Grundwert um einen Dezimalschritt zu steigern kostet den neuen Wert mal zehn in Plotpunkten.

Beispiel:

Motorik 1.0 => Motorik 1.1

Kosten: 11 Plotpunkte

Steigt ein Grundwert an, erhöhen sich alle zugeordneten Spezialisierungen über die der Charakter verfügt.

Eine Spezialisierung um einen Dezimalschritt zu steigern, kostet die Stelle vor dem Komma des neuen Wertes an Plotpunkten, mindestens jedoch einen. Es müssen immer alle Zwischenstufen bezahlt werden.

Beispiele:

Schwimmen 1.6 => Schwimmen 1.7 | Kosten: 1 Plotpunkt

Klettern 1.8 => Klettern 2.1 | Kosten: 1+2+2=5 Plotpunkte

Medizin 2.9=>Medizin 3.0 | Kosten: 3 Plotpunkte

Der Erwerb eines neuen Fokus' kostet 10 Plotpunkte.

DER KAMPF

I.2.1: Grundlegender Kampfablauf

Ein Kampf verläuft in TwoDice immer nach dem gleichen Schema. Die einzelnen Schritte werden in den folgenden Abschnitten eingehend erklärt werden. Eingedampft auf einige wenige Zeilen ergibt sich:

- 1.) Initiative wird bestimmt
- 2.) Handelnde Konfliktpartei beschreibt Aktionen
- 3.) Eventuell: Angriffswurf: 1 Erfolgswurf (Modifikatoren nach Distanz, Bewegung, Zielen, Deckung und Sicht)
- 4.) Eventuell: Schadensberechnung aufgrund der Würfelergebnisse und dem Verteidigungswert

I.2.2: Kampfmodus

Konfrontationen sollten im Rollenspiel auf eine vielfältige Weise abgehandelt werden können, ohne dadurch in einem Wertechaos zu versinken. Deshalb tritt ein Konflikteilnehmer während einer Konfrontation in einen Kampfmodus ein, abhängig von der benutzten Waffe.

Zusammenhängende Handlungen können dann mit dem Wert der Spezialisierung gewürfelt werden, auch wenn es für einzelnen Teile eigene Spezialisierungen geben würde. Man kann davon ausgehen, dass bei jedem Waffentraining außer Angriffe mit der Waffe sowohl Paraden als auch Ausweichen, sowie zusätzliche Griffe, Schläge und Tritte enthalten sind.

Allerdings befindet man sich nur in dem entsprechenden Kampfmodus, solange man eine entsprechende Waffe führt. Ausnahme ist hierbei der Kampf mit Distanzwaffen, bei dem ausschließlich die Spezialisierung Ausweichen zu verwenden ist. Dies gilt sowohl für Verteidigung gegen Distanzangriffe, als auch für Distanzkämpfer die sich im Nahkampf verteidigen müssen. Der Wert der Spezialisierung im aktuellen Kampfmodus, beziehungsweise der Wert in Ausweichen gibt auch (zusammen mit der Rüstung und etwaiger Bewegung) die Höhe des Verteidigungswertes wieder.

Beispiel: Erik der Wiedertäufer schlägt mit seinem Zweihänder an seinem Gegner vorbei, ist dem mit einer Pistole bewaffneten Bleicher aber schon zu nahe, um wieder mit dem Schwert zuzuschlagen. Stattdessen verpasst er seinem Widersacher einen Tritt, den Zweihänder noch immer in Händen. Diesen Tritt würfelt Eriks Spieler ebenfalls mit dem Wert der Schwertkampfspezialisierung. Der Verteidigungswert des Bleichers richtet sich nach dessen Spezialisierung in Ausweichen, nicht in Pistolen, da Distanzwaffenspezialisierungen ein Ausweichen nicht unterstützen. In der nächsten Runde schlägt Erik noch einmal zu. Erik patzt und lässt seine Waffe fallen

Waffenlos kann sich Erik nicht mehr im Schwertkampfmodus befinden, bräuchte also für die gleichen Tritte und Schläge eine Spezialisierung in einem waffenlosen Kampfstil. Dazu hat er seinen Verteidigungswert eingebüßt und muss nun mit dem Wert in Ausweichen oder sogar Motorik vorlieb nehmen.

Selbstverständlich gilt wie immer: Hat man eine Spezialisierung nicht, so sind die geforderten Würfe mit dem übergeordneten Grundwert abzuhandeln.

I.2.3: Initiative

In TwoDice wird der Verlauf einer Konfrontation in mehrere aufeinander folgende Kampfunden aufgeteilt. Jede solche Runde entspricht einer Zeit von ca. drei Sekunden im Spiel. Grundsätzlich hat jeder am Konflikt beteiligte Charakter jede Runde eine Gelegenheit zu agieren (zuschlagen, laufen, etc.). Die Reihenfolge, in der die Spielfiguren handeln, wird durch die Initiative bestimmt.

Jeder Charakter besitzt einen Wert in Initiative in Höhe seines Grundwerts Wissen. Dieser bildet die Fähigkeit ab, eine Situation zu analysieren und auf sie zu reagieren. Je höher der Wert ist, desto schneller erkennt die Figur ihre Lage und kann entsprechend handeln.

Der Charakter mit dem höchsten Grundwert Wissen innerhalb einer Konfliktpartei wird zum Initiativträger, sein Wert gilt für die gesamte Partei. Die Partei mit dem höchsten Initiativwert darf als erstes handeln. Haben zwei Konfliktparteien den gleichen Initiativwert, handelt die kleinere Konfliktpartei zuerst. Stimmt auch diese

Anzahl überein, so handeln die beiden Konfliktparteien gleichzeitig und wechseln sich in der Reihenfolge von Figur zu Figur ab.

Optionale Regel: „Spezialisierung: Taktik“

Statt die Initiative allein vom Grundwert „Wissen“ abhängig zu machen, kann auch eine Wissensspezialisierung „Taktik“ einen Charakter zum Initiativträger machen. Nicht der Charakter mit dem höchsten Wissenswert entscheidet die Gruppeninitiative, sondern der Charakter mit dem höchsten Wert in „Taktik“.

Vorteil: Erfahrene Soldaten können so weit effektiver dargestellt werden als einfache Zivilisten. Der Initiativwert ist leichter zu steigern.

Nachteil: Ein erfahrener Soldat wird so gut wie immer vor einem normalen Zivilisten dran sein. Das kann Charaktere mit der Spezialisierung Taktik übermäßig mächtig machen.

Optionale Regel: “Variable Initiative”

Zu Beginn jeder Kampfrunde macht der Initiativträger jeder Konfliktpartei einen Erfolgswurf auf den Grundwert Wissen, um den Initiativwert der jeweiligen Konfliktpartei zu bestimmen.

Vorteil: Die Initiative ist variabler; so kann auch eine Partei mit einem niedrigen Initiativwert mit etwas Würfelglück die Runde beginnen.

Nachteil: Die Initiative muss jede Runde neu bestimmt werden, und es fällt für jede Partei ein weiterer Würfelwurf an.

Optionale Regel: “Initiative kaufen”

Vor dem Beginn einer Runde kann eine Partei mit Ausgabe eines Plotpunkts die Initiative für sich erkaufen. Die erste Partei, die den Kauf ansagt, handelt zuerst. Es gibt kein Nachverhandeln oder Nachkaufen. Sollte es Uneinigkeit darüber geben, welche Partei den Kauf zuerst angesagt hat, gewinnt der Initiativträger der kleineren Konfliktpartei.

Vorteil: Sowohl der Spielleiter als auch die Spieler können so die Überlebenschancen eines Kampfteilnehmers steigern. Das Spiel erhält ein taktisches Element dazu.

Nachteil: In dem Versuch erster zu sein nimmt die Spiellautstärke zu. Die Initiativegenerierung dauert eventuell länger.

I.2.4: Aktionen

Angenommen, ein Spieler ist an der Reihe und sein Charakter kann handeln, dann kann er sich sowohl bewegen als auch eine Handlung ausführen, und zwar in beliebiger Reihenfolge.

Eine Handlung wäre es zum Beispiel auf einen Gegner einzuschlagen, die Runde lang zu zielen oder auch nur einen Satz zu sagen. Komplexe Aktionen wie das Befüllen eines Vorderladergewehres können auch mehrere Runden in Anspruch nehmen.

Die Ereignisse einer abgeschlossenen Aktion wirken immer sofort. Wird ein Gegner durch einen Angriff getroffen und verletzt, so muss er sofort mit den Konsequenzen leben, auch wenn er in dieser Runde noch nicht gehandelt hat.

I.2.5: Bewegung

Charaktere können sich pro Runde um eine Strecke bis zum Vorkommawert ihrer Spezialisierung „Laufen“ in Metern bewegen und zusätzlich eine Aktion durchführen. Diese Aktion ist dann mit einem Malus von -0.1 pro bewegtem Meter belegt. Will ein Charakter ohne zusätzliche Handlung einfach nur noch Sprinten, so kann er sich nach einem Erfolgswurf pro Dezimalschritt in Metern bewegen.

Beide Bewegungsarten erhöhen als Nebeneffekt auch den Verteidigungswert des Bewegenden um 0.1 pro Meter für den Rest der Runde. Man kann auch statt einen Meter zu laufen beispielsweise um eine Ecke schauen, sich aus der Deckung begeben oder sich in die Deckung zurückziehen.

Die Bewegungsphase ist nicht aufteilbar, sondern muss komplett vor oder nach der Handlung liegen.

I.2.6: Angriff

Eine der häufigsten Aktionen im Kampf ist der Angriff. Die Qualität dieser Aktion wird mit einem Angriffswurf bestimmt, also einem Eigenschaftswurf (siehe Abschnitt I.1.2 Eigenschaftswürfe) auf eine Kampfspezialisierung.

Um einen Angriff durchführen zu können, sollte ein Charakter die passende Spezialisierung besitzen (Handfeuerwaffen, Kurzklingen, Improvisierte Waffen, usw.), da sonst wie immer auf den passenden Grundwert ausgewichen werden muss! Zum daraus resultierenden Angriffswurf wird der Waffenwert als Modifikator addiert (siehe I.4.2: Waffenwerte).

Das Resultat des Angriffs wird weiterhin davon beeinflusst, ob gezielt wurde oder nicht (siehe I.2.7: Zielen), ob sich der Angreifer in Deckung befindet (siehe I.2.8: Deckung), was für Sichtverhältnisse zwischen Angreifer und Ziel

herrschen (siehe I.2.9: Sicht) als auch wie groß die Distanz zum Ziel (siehe I.2.10: Distanz) und die Last der mitgeführten Ausrüstung (siehe I.4.1: Traglast) sind.

Beispiel:

Roland, der Hellvetiker, zielt tagsüber mit einer Spezialisierung „Wegbereiter“ von 2.0 aus seinem Schützengraben eine Runde lang auf einen 120 Meter entfernten Feind und schießt in der darauf folgenden Runde. Sein Spieler führt daraufhin einen Angriffswurf durch.

Er erzielt 3 Erfolge und kommt damit auf einen Wert von 2.3. Die Waffe selbst hat einen Waffenwert von 3.0, welcher zu dem Angriffswert addiert wird. Die Runde Zielen hat ihm einen weiteren Bonus von 1.0 eingebracht, der ebenfalls zum Angriffswert addiert wird. Da der Hellvetiker sich zum Teil in Deckung befindet, erhält er einen Angriffsmalus von -0.5, der vom Angriffswert abgezogen wird. Die Sicht ist optimal und kommt damit nicht zum Tragen. 120 Meter entsprechen bei einem Wegbereiter einer nahen Distanz und reduzieren den Wert um -0.5. Die Last seiner am Körper getragenen Ausrüstung reduziert den Wert noch einmal um -0.5. Daraus ergibt sich insgesamt ein Angriffswert von 4.8.

Den Angriffswert gibt der Spieler des handelnden Charakters an den Spieler des angegriffenen Charakters oder den Spielleiter weiter. Dieser zieht dann vom Angriffswert den Verteidigungswert ab.

Der Verteidigungswert ergibt sich durch die Höhe der Waffenspezialisierung in einem Kampfmodus, durch den Wert in der Spezialisierung „Ausweichen“ (der immer verwendet werden kann) oder auch nur durch den Grundwert „Motorik“. Zu diesem Verteidigungswert wird der Wert der getragenen Rüstung (siehe I.4.6: Rüstungen) addiert, ebenso eventuelle Eigenbewegung als Dezimalschritte pro bewegtem Meter (siehe I.2.5: Bewegung) und die eventuelle Deckung des Verteidigers (siehe I.2.8: Deckung). Die Last der getragenen Ausrüstung wird jedoch ebenfalls vom Verteidigungswert abgezogen (siehe I.4.1: Traglast).

Beispiel:

Der Sippling, der gerade mit einer Kugel beschossen wird, hat den Hellvetiker gar nicht bemerkt und ist direkt auf ihn zugelaufen. Sein Verteidigungswert entspricht seiner Motorik von 1.0, da er so gut wie nie einer Feuerwaffe gegenüber steht und keine Spezialisierung für „Ausweichen“ hat. Da die Initiative an den Hellvetiker gefallen ist, zählt auch die Bewegung des Siplings nicht zu seinem Verteidigungswert, da er sich in dieser Runde noch nicht bewegt hat. Das einzige was tatsächlich zählt ist die Lederrüstung mit einem Schutzwert von 0.7 und die Deckung durch das große Schild, das er an seiner Seite trägt, von 1.0. Abgezogen wird die Last seiner Ausrüstung von -0.3.

Der Verteidigungswert beläuft sich also auf 2.4.

Der Schadenswert ergibt sich nun, indem man den Verteidigungswert vom Angriffswert abzieht.

Beispiel:

Angriffswert von 4.8 - Verteidigungswert von 2.4 = Schadenswert von 2.4

Diesen Schaden gilt es nun zu interpretieren. Für den Sippling ist das ein kritischer Treffer, der ohne medizinische Behandlung nicht von allein heilen und früher oder später zum Ableben führen wird. Beispielsweise ein Lungendurchschuss, ein Bauchschuss mit Organtreffer oder ein Arterientreffer.

Es sollte erwähnt sein, dass es sich weit komplizierter liest, als es sich im Spielverlauf darstellt. Da sich die Waffenspezialisierung wie auch der Waffenwert der Waffe für gewöhnlich nicht ändern, ebenso wenig wie der Ausweichwert und der Rüstwert, sind diese Eigenschaften schon zusammengefasst auf dem Charakterbogen notierbar. Die tatsächlichen Variablen mit den zugehörigen Formeln sind also:

Bewegung

-0.1 pro bewegtem Meter für Angreifer, bzw. +0.1 für Verteidiger

Zielen

bis zu +1.0 oder -1.0 für Angreifer für einen Angriff in der folgenden Runde

Deckung

-0.5 für Angreifer und +1.0 für Verteidiger, bzw. Glückswurf und Rüstung

Sicht

0.0 bis -4.0 für Angreifer, je nach Sichtverhältnissen = Spielleiterentscheid

Distanz

0.0 bis -2.0 für Angreifer, je nach Reichweitenzone = Spielleiterentscheid

I.2.7: Zielen

Ein Spieler ist an der Reihe und sein Charakter soll diese Runde mit Zielen verbringen. Dadurch kann er den Angriffswert für einen in der folgenden Runde ausgeführten Angriff auf das anvisierte Ziel frei wählbar um bis zu 1.0 Punkten verändern. Er kann auf eine lebenswichtige Stelle zielen und den Angriffswert um bis zu 1.0 Punkten erhöhen, oder stattdessen absichtlich auf eine nichtletale Stelle zielen und den Angriffswert bis zu 1.0 Punkte verringern.

I.2.8: Deckung

Befindet sich ein Kontrahent in Deckung, so erschwert er es einem Gegner ihn zu treffen, behindert aber auch seinen eigenen Angriff.

Keine Deckung

Verteidigungsbonus +0.0

Angriffsmalus: -0.0

Halbe Deckung

Verteidigungsbonus +1.0

Angriffsmalus: -0.5

Volle Deckung

Verteidigungsbonus: Rüstwert der Deckung

Angriffsmalus: Glückswurf

Befindet sich der Angreifer in voller Deckung während des Angriffs, greift er auf gut Glück an. Die erforderliche Höhe des Glückswurfs um einen Treffer zu landen ist situationsabhängig vom Spielleiter festzulegen.

Der Schaden bestimmt sich dann ausschließlich durch den Waffenwert und die Situation. Die Eigenschaft des Charakters hat keinen Einfluss.

Der Verteidigungsbonus kann nie größer sein als der Rüstwert, den der Gegenstand bietet, hinter dem man sich versteckt.

Das volle Verstecken hinter einem dünnen Holztisch kostet einen fast komplett die Möglichkeit anzugreifen, bietet aber im Zweifelsfall nicht mehr Schutz als halbe Deckung hinter demselben.

I.2.9: Sicht

Die Sicht spielt bei Distanzangriffen eine große Rolle, wird im Nahkampf allerdings vernachlässigt. Die Ausnahme hierzu ist vollständige Dunkelheit, welche alle Angriffswürfe zu reinen Glückswürfen macht. Die Sicht ergibt sich aus dem Umgebungslicht und dem Wetterzustand.

Eine ausgeleuchtete Lagerhalle zählt als Tag, auch wenn sie unterirdisch ist. Nebel kann als Regen gelten, wenn er nicht nur leichten Bodennebel darstellt. Zwischenwerte sind vorstellbar, wenn man mehr Abwechslung in das Spiel bringen will. So kann Nebel heute stärker sein und eine Sichtbehinderung von 0.8 bedeuten, während der Nebel am Vortag nur mit einer Sichtbehinderung von 0.4 zu Buche schlug.

<u>Lichtverhältnisse</u>	<u>Wetter</u>
Tag 0.0	Klar 0.0
Dämmerung 1.0	Regen 1.0
Nacht 2.0	Sturm 2.0

I.2.10: Distanz

Nahkampfwaffen können nur in der Kernreichweite eingesetzt werden. Bei Fernkampfwaffen dagegen stellt diese nur die erste von fünf Reichweitenkategorien dar. Für jede größere Kategorie verdoppelt sich dabei die maximale Angriffsdistanz auf Kosten eines Malus von -0.5.

Beispiel Wegbereiter:

Reichweite Kern = 100 Meter

-0.0 auf den Angriffswurf;

Reichweite Nah = 200 Meter

-0.5 auf den Angriffswurf;

Reichweite Mittel = 400 Meter

-1.0 auf den Angriffswurf;

Reichweite Weit = 800 Meter

-1.5 auf den Angriffswurf;

Reichweite Extrem = 1600 Meter

-2.0 auf den Angriffswurf;

Beispiel Wurfmesser:

Reichweite Kern = 1 Meter

-0.0 auf den Angriffswurf;

Reichweite Nah = 2 Meter

-0.5 auf den Angriffswurf;

Reichweite Mittel = 4 Meter

-1.0 auf den Angriffswurf;

Reichweite Weit = 8 Meter

-1.5 auf den Angriffswurf;

Reichweite Extrem = 16 Meter

-2.0 auf den Angriffswurf;

I.2.11: Mehrere Angriffe

Führt ein Angreifer in einer Kampfrunde mehrere Schläge auf ein Ziel aus, so kann er entweder für jeden Schlag einzeln würfeln und die Erfolge zu einem gemeinsamen Angriffswert addieren oder pauschal einen Angriffswurf durchführen und für die zusätzlichen Schläge jeweils einen Bonus von 0.1 hinzuzählen.

Beispiel:

Nicodemus (Kurzklingen 3.2) schlägt mit seinem Schwert (Waffenwert 1.0) in einer einzigen Runde dreimal nach einem der beiden verfeindeten Jhammedaner. Er würfelt 3, 6 und 6 Erfolge, womit er mit Last (0.3) ein Angriffsergebnis von $3.2 + 1.0 + 0.3 + 0.6 + 0.6 - 0.3 = 5.4$ erreicht. Der Gegner (Verteidigungswert 2.1) erhält einen Schaden von 3.3 und ist sofort tot. Da der zweite Jhammedaner, des schwächlichen Gegenangriffs nach zu urteilen, offensichtlich nicht mit seiner Waffe umgehen kann, begnügt Nicodemus sich für die Attacke aus drei Schlägen mit einem einzelnen Wurf und einem Bonus von 0.2. Er würfelt 8 Erfolge und erreicht somit $3.2 + 1.0 + 0.8 + 0.2 - 0.3 = 4.9$.

I.2.12: Mehrere Ziele

Greift ein Charakter in einer Runde mehrere Ziele an, so führt er separate Angriffswürfe durch, aber erhält pro Zielwechsel einen kumulativen Malus von -1.0.

I.2.13: Schaden

Alle Charaktere sind in der Lage, eine begrenzte Menge an Schaden auszuhalten. Dabei macht es einen Unterschied, ob der Schaden hauptsächlich Wundschaden (z. B. Messerstiche, Einschusslöcher oder Spreizerschnitte) oder Traumaschaden (z. B. Elektroschocks, Keulenschläge oder Gas) ist. Erlittener Schaden wird getrennt nach Kategorie aufaddiert. Sobald der Charakter durch Traumaschaden in ein Koma fällt, wird zusätzlicher Traumaschaden zu Wundschaden konvertiert.

Beispiel:

Ziad der Geißler wird verraten und im Schlaf von hinten mit einer Keule überrascht. Der erste Schlag gibt ihm einen Traumaschaden von 2.3, der zweite Schlag verursacht noch weitere 1.6 Traumaschaden. Da aber Ziad maximal 3.0 Traumaschaden ertragen kann, ehe er ins Koma stürzt, werden von den 1.6 Traumaschaden des zweiten Schlags 0.9 Punkte zu Wundschaden.

Alle 0.5 Punkte Schaden kommt ein Malus von -0.1 auf alle Proben zum Tragen. Dabei zählt aber nur der größere Schaden. Hat man also 1.2 Wundschaden und 2.5 Traumaschaden, so erhält man "nur" einen Malus von -0.5.

Wundschaden

bis 1.0 Kratzer (heilt von allein)

bis 2.0 Fleischwunde (heilt von allein)

bis 3.0 schwere Verletzung (medizinische Hilfe notwendig)

über 3.0 Tod (Nichts mehr zu machen)

Traumaschaden

bis 1.0 Prellung (heilt von allein)

bis 2.0 Quetschung (heilt von allein)

bis 3.0 schwere Überlastung (medizinische Hilfe notwendig)

über 3.0 Koma (medizinische Hilfe notwendig)

Beispiel:

Ziad der Geißler ist extrem fit. Er hat einen Motorikwert von 1.3. Leider gerät er aufgrund eines feigen Verrates in die Gefangenschaft der weißen Teufel und wird mit einem Messer gefoltert.

Bis zu einem Wundschaden von 1.0 erleidet Ziad zwar Schmerzen und erhält einen Malus von -0.2 auf alle Proben, aber aufgrund seines hohen Motorikwerts wäre er immer noch überdurchschnittlich agil, wäre er

nicht gefesselt. Ein paar dumme Antworten und viele Schnitte später, hat Ziad einen Wundschaden von 2.0. Dieser Schaden bedeutet schon einen Malus von -0.4. Nach zwei weiteren großen Schnitten beträgt sein Wundschaden 2.8. Nicht nur, dass sein Malus sich auf -0.5 erhöht hat, nein, früher oder später wird er daran sterben, falls ihn niemand medizinisch versorgt.

Wann stirbt ein Charakter also?

- Wenn der Wundschaden mehr als 3.0 beträgt.
- Wenn der Wundschaden mehr als 2.0 beträgt und der Charakter nicht medizinisch versorgt wird.

Optionale Regel: "Ausbluten"

Hat ein Charakter durch eine blutende (entweder offene oder innere) Verletzung Wundschaden erlitten, welcher nicht von alleine heilen wird, also mehr als einen Wundschaden von 2.0, so wird er anfangen zu verbluten. Jede Minute generiert er 0.1 Traumaschaden, bis der Maximalwert erreicht ist. Zu dem Zeitpunkt verliert er das Bewusstsein und sein Körper blutet weiter aus, bis auch der Wundschaden einen Wert von 3.0 erreicht hat. Der Tod setzt ein.

Vorteil: Eine klare, vom Plotverlauf unabhängige Regel, wie viel Zeit ein Charakter hat, ehe er aufgrund von mangelnder medizinischer Versorgung seinen Wunden erliegt. Die Spieler können genauer kalkulieren.

Nachteil: Unbeabsichtigter Charaktertod kann auftreten, weil medizinische Hilfe ein paar Minuten zu spät eintrifft. Kämpfe werden dadurch im Prinzip noch einmal tödlicher.

I.2.14: Bewusstlosigkeit

Das Thema Bewusstlosigkeit ist ein ziemlich heikles. Sehr wohl kann es passieren, dass eine Person das Bewusstsein verliert, kaum das sie ihr eigenes Blut sehen muss. Andere Menschen schaffen es dem Tod bei vollem Bewusstsein entgegen zu blicken. Ein Spielercharakter verliert dann unfreiwillig das Bewusstsein, wenn sein Traumaschaden einen Wert von 3.0 erreicht. Freiwillig kann ein Spieler jedoch jederzeit seinen Charakter das Bewusstsein verlieren lassen. Ein Spieler kann nur dann wieder zu Bewusstsein kommen, wenn sein Traumaschaden weniger als 3.0 entspricht.

I.2.15: Heilungszeiten

Prinzipiell heilt ein Körper jederzeit. Abhängig von der Schwere der Verletzung oder des Traumas kann es jedoch unterschiedlich lange Zeit in

Anspruch nehmen. Einen Dezimalschritt zu heilen dauert eine Anzahl an Tagen, die der Vorkommastelle der aktuellen Wundstufe entspricht, mindestens aber einen Tag. Bei einem Traumaschaden von 2.7 würde es also prinzipiell 2 Tage dauern um einen Dezimalschritt zu heilen. Traumaschaden und Wundschaden heilen zeitgleich, nicht nacheinander.

Beispiel:

Schadenswert 1.9 dauert 19 Tage ohne medizinische Fürsorge, um zu verheilen.

Sobald der Wundschadenswert allerdings mehr als 2.0 beträgt, wird ohne eine medizinische Behandlung früher oder später der Tod eintreten. Eine erfolgreiche Probe auf "Erste Hilfe" oder "Medizin" mit einer Schwierigkeit die dem Schadenswert entspricht, kann eine Wunde versorgen. Alternativ kann eine erfolgreiche Probe auf "Erste Hilfe" oder "Medizin" auch als Tagespflege gelten und die Heilungszeit für die Dauer der Pflege halbieren.

Beispiel:

Schadenswert 2.6 wird mit einer „Erste Hilfe“ Probe mit Schwierigkeit 2.6 versorgt. Durch eine erfolgreiche Probe auf "Erste Hilfe" pro Tag (mit Schwierigkeit 2.6 am ersten, 2.5 am zweiten, usw.) muss die Wunde für 6 Tage versorgt werden, ehe sie auch von alleine fertig heilen würde. Wird die Wunde komplett versorgt, so dauert die Heilungszeit 16 Tage.

GENESIS

14

I.3.1: Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung bei TwoDice basiert auf einem Punktekaufsystem. Abhängig vom Alter eines Spielercharakters stehen diesem zu Beginn des Spiels eine gewisse Menge an Plotpunkten zur Verfügung, die in folgender Reihenfolge auszugeben sind:

1. Grundwerte
2. Fokuse
3. Spezialisierungen

Dabei gilt zu beachten, dass die Anzahl an Fokuse, mit denen das Spiel begonnen werden darf, durch die addierten Vorkommastellen der Grundwerte beschränkt wird, also zwischen 0 und 2 liegt.

Die Anfangswerte in allen Eigenschaften liegen bei 0.0 und die Plotpunktkosten bei der Charaktererschaffung entsprechen den Steigerungskosten im Spiel. Übrig behaltene Plotpunkte können nahtlos in das laufende Spielgeschehen übernommen und später verwendet werden.

Grundwerte

Dezimalschritte des neuen Wertes in Plotpunkten je Schritt

Fokuse

10 Plotpunkte pro Fokus

Spezialisierungen

Vorkommastelle des neuen Wertes an Plotpunkten je Schritt, mindestens aber 1.

Das Alter kann ein Spieler entweder frei bestimmen oder mit einem Additionswurf vom Zufall entscheiden lassen. Der folgenden Tabelle ist zu entnehmen, wieviele Plotpunkte dem jeweiligen Charakter zustehen.

	Altersstufe	ca. Alter	Plotpunkte
2	Kindheit	bis 10	100
3	Pubertät	bis 15	130
4	Ausbildung	bis 20	155
5	Peak	bis 25	175
6	Erfahrung I	bis 35	180
7	Erfahrung II	bis 45	185
8	Erfahrung III	bis 55	190
9	Alter I	bis 65	170
10	Alter II	bis 75	150
11	Alter III	bis 85	130
12	Alter IV	über 85	110

Beispiel:

Timotheus, den alle Methusalem rufen, ist schon 86 Jahre alt, weswegen für die Charaktererschaffung 110 Plotpunkte zur Verfügung stehen.

Von Alters her ist er nicht mehr sonderlich agil und erhält Motorik 0.5 für $1+2+3+4+5 = 15$ Plotpunkte. Er hat jedoch viel erlebt und hat noch einen wachen Geist, was sich in Wissen 1.0 für 55 Plotpunkte widerspiegeln soll.

Dem Greis liegt das Wohlergehen seines Dorfes sehr am Herzen, weswegen er „Entwicklung des Dorfes positiv beeinflussen“ für zehn Plotpunkte als Fokus erwirbt. Der Spieler kann sich im Spiel dann zum Beispiel dafür, dass er den Stadtrat von einer – in seinen Augen – dummen Entscheidung abhält oder seinen Enkelsohn überredet die Pumpe am Brunnen zu reparieren, einen Plotpunkt nehmen.

Für insgesamt 28 Plotpunkte gibt er sich die Spezialisierungen Ortskenntnis 1.8 (Wissen 1.0 + 0.8 = 8 Plotpunkte), Rechtsprechung 1.3 (3 PP), Legendenkenntnis 1.6 (6 PP), Umgang 1.5 (5 PP) und weil er eine von einem seiner Enkel zum 85. geschenkt bekommen hat, Mundharmonika 1.1 (Motorik 0.5 + 0.6 = 6 PP).

Er startet mit den verbleibenden zwei Plotpunkten ins Spiel.

Optionale Regel: “Talentierte/Untalentierte”

Der Spieler kann vor der Charaktererschaffung die Entscheidung treffen, ob er einen durchschnittlichen, einen talentierten oder einen untalentierten Charakter spielen will. Sollte er einen durchschnittlichen Charakter spielen wollen, so wird die Charaktererschaffung normal abgehalten. Entscheidet sich der Spieler jedoch für einen talentierten oder untalentierten Charakter, so wird ein Erfolgswurf durchgeführt. Die Anzahl der Erfolge x 10 Plotpunkte werden je nach Entscheidung entweder zum Pool addiert oder davon abgezogen.

Ein talentierter Charakter könnte somit schon

sehr jung über die Kenntnisse einer höheren Altersstufe verfügen, wohingegen ein untalentierter Charakter nur mit sehr viel jüngeren Personen mithalten kann.

Vorteil: Die Regel führt dazu, dass es weit mehr Abwechslung unter den Charakteren gibt, was das Fähigkeiten/Alters Verhältnis betrifft.

Nachteil: Die Charaktererschaffung dauert minimal länger und kann dazu führen, dass die Werteungleichheit der Charaktere gesteigert wird.

Optionale Regel: "Kultur, Kult und Konzept"

Will man seinem Spiel und den Charakteren eine zusätzliche Verankerung in ihrer sozialen Umgebung verpassen, der Kultur in der sie groß geworden sind, der Kult dem sie ihr Überleben verdanken und dem Charakter zugrunde liegenden Konzept mehr Bedeutung verleihen, so soll diese Optionale Regel helfen.

Für die Charaktererschaffung ändert sich folgendes:

Unabhängig vom Alter nimmt die Anzahl an Plotpunkten um +10 zu. Darüber hinaus wird die Obergrenze für den Erwerb von Fokuse um +1 erhöht.

Die Fokuse eines Charakters sollten allerdings Kultur, Kult oder Konzept des Charakters widerspiegeln, vorzugsweise alle drei. Sie sind dann analog zu den Prinzipien dieser Einteilung zu verstehen und sollten genau so charakterdefinierend verwendet werden.

Vorteil: Die Herkunft der Charaktere übt einen größeren Einfluss auf das Spiel aus, ohne gleich an eine andersartige Entwicklung oder gar Evolution vorgaukeln zu wollen, da die Fokuse, also anerzogene Verhaltensweisen gefördert werden und nicht angeborene Eigenschaften wie die Grundwerte.

Nachteil: Die Spieler könnten sich durch die vorgegebenen Ausrichtungen der Kulturen, Kulte und Konzepte eingeengt und gezwungen fühlen, ihre Charakterfokuse auf die Stereotype ihrer Herkunft anzupassen.

AUSRÜSTUNG

16

I.4.1: Traglast

Alle Ausrüstungsgegenstände ab einer gewissen Größe oder Gewicht haben Einfluss auf die Traglast, die ein Charakter zu erdulden hat, wenn er diese Gegenstände mit sich führt. Die Traglast entspricht Dezimalschritten und wird von allen motorischen Proben abgezogen, solange der Charakter die Gegenstände am Körper trägt. Generell gilt, dass ein Gegenstand mit einem ihm zugehörigen Wert von 1.0 oder höher für jede Vorkommastelle eine Last von -0.1 erzeugt.

Beispiel:

Roland marschiert mit seinem Wegbereiter durch die riesigen Tunnel unter den Alpen. Der Wegbereiter, mit einem Waffenwert von 3.0, erzeugt eine Last von -0.3. Dazu kommt der Harnisch des Hellvetikers mit einem Rüstwert von 2.4, der eine zusätzliche Last von -0.2 erzeugt. Die restlichen Kleinigkeiten, die Roland bei sich trägt, werden in die Rechnung nicht mit aufgenommen, da ihre jeweiligen Werte unter 1.0 liegen. Mit einer Gesamtlast von -0.5 ist er in seiner Bewegungsfreiheit jedoch schon ordentlich eingeschränkt.

I.4.2: Waffenwerte

Hier wird ein einfaches Baukastenprinzip vorgestellt, mit dessen Hilfe individuelle Waffen ohne weiteres erstellt und mit Werten versehen werden können. Im Appendix II sind einige Beispielwaffen tabellarisch aufgeführt.

Optionale Regel: "Waffenverschleiß"

Jedes Mal, wenn eine Waffe in einem Kampf eingesetzt wird, verschlechtert sich ihr Zustand. Nach jedem Kampf sinkt der Waffenwert der Waffe um 0.1, so fern sie nicht regelmäßig gereinigt oder repariert wird. Um eine Waffe zu reparieren, bedarf es einer Probe auf eine passende Spezialisierung oder die Waffenspezialisierung selbst, mit dem ursprünglichen Waffenwert als Schwierigkeit.

Vorteil: Man bringt mehr Detail in die Waffen. Es hält die Spieler auf Trab, weil sie nicht automatisch besser werden, sondern sich auch für die Erhaltung des Status Quo Mühe geben müssen.

Nachteil: Es entsteht buchhalterischer Aufwand,

da man nach jedem Kampf den Angriffswert um einen Dezimalschritt nach unten korrigieren muss. Die Abnutzung wird pauschalisiert, da es keinen Unterschied macht, ob die Waffe nur einmal benutzt wurde oder man 30 Mal damit angegriffen hat.

I.4.3: Waffenhandhabung

Ein Charakter kann keine Waffe führen, deren Waffenwert das Doppelte seines zugehörigen Spezialisierungswertes übertrifft. In solch einem Fall wird für jeden Angriff ein Glückswurf durchgeführt. Auf den Schadenswert hat die Spezialisierung dann keinen weiteren Einfluss.

I.4.4: Nahkampfwaffen

Die Nahkampfwaffen werden in sechs Kategorien eingeteilt. Diese geben für die zugeordneten Waffen ein Schadensintervall und die übliche Anzahl von Angriffen pro Aktion vor.

Stumpfe Waffen verursachen generell Traumaschaden (T) und scharfe Waffen Wundschaden (W). Bei Körperwaffen und improvisierten Waffen ist je nach Waffenbeschreibung abzuwägen, was für Schaden diese anrichtet.

Eine Reihe von Waffenoptionen ermöglicht es Waffen gegenüber dem Standard zu variieren, wodurch nicht nur abwechslungsreichere Beschreibungen und Waffenwerte, sondern auch individuellere Waffen entstehen.

Kategorie	Angriffszahl	Schadensart	Schadensintervall:
Körperwaffen	3 Angriffe	T. oder W.	0.0 - 0.3
Improvisierte Waffen	3 Angriffe	T. oder W.	0.3 - 0.6
Stumpfe Einhandwaffen	3 Angriffe	T.	0.6 - 1.0
Scharfe Einhandwaffen	3 Angriffe	W.	0.6 - 1.0
Stumpfe Zweihandwaffen	2 Angriffe	T.	1.1 - 1.5
Scharfe Zweihandwaffen	2 Angriffe	W.	1.1 - 1.5

Nahkampfwaffenoptionen:

"Ersatzteillager" - An geeigneten Punkten hat man die Waffe gehärtet oder mit zusätzlichen Klingen

bestückt. Dies ist ein schweres Unterfangen und erfordert eine Probe auf eine entsprechende Spezialisierung. Als Ergebnis kann der Waffenwert der Waffe gesteigert werden. Mit jeder Steigerung des Waffenwertes wird die Waffe aber auch größer und schwerer, so dass sie durch den erhöhten Waffenwert eventuell mehr Last erzeugt.

Beispiel:

Der Klingenarmreif eines Apokalyptikers wird von einem begabten Schrotter mit zusätzlichen Klingen und scharfen Nadeln versehen und verlängert, so dass er den halben Unterarm bedeckt. Der Armreif fällt unter die Kategorie der Körperwaffen, mit der Ersatzteillageroption kann jedoch der Schaden erhöht werden, wodurch ein Waffenwert von 0.3 überschritten wird. Der unterarmlange Klingenarmreif hat nun einen Waffenwert von 0.6, zählt aber noch immer zur Kategorie der Körperwaffen. Die Verbesserung hat eine Probe auf die Spezialisierung "Basteln" in Höhe von 2.6 notwendig gemacht (schwere Probe: 2.0 + neuer Waffenwert: 0.6).

„Massig“ - Die Waffe ist breiter, schwerer oder wuchtiger als eine durchschnittliche Waffe der entsprechenden Kategorie. Ihr Einsatz kostet mehr Zeit, und das Gewicht ist in jedem Fall erhöht.

Waffenwert +0.5

Angriffe -1

Lastwert steigt um einen Dezimalschritt.

Beispiel:

Die große Kriegsaxt eines Balkhaners ist massig. Dadurch ist nur ein Angriff pro Aktion mit ihr möglich und die Werte ändern sich auf: Waffenwert 1.8, Lastwert 0.2, 1 Angriff pro Aktion.

„Lang“ - Die Waffe ist länger als eine durchschnittliche Handwaffe. Sie ermöglicht es auch Gegner in der Entfernung von zwei Metern anzugreifen. Dafür kostet der Einsatz mehr Zeit und die Last der Waffe ist erhöht.

Reichweite: 2 Meter

Angriffe -1

Lastwert steigt um einen Dezimalschritt

„Gute Qualität“ - Die Waffe ist von meisterhafter Hand hergestellt worden (was eine sehr schwere Probe auf eine geeignete Spezialisierung erforderlich machte). Statt einfach zu nehmen was man bekommen konnte, hat man lange nach den Materialien gesucht und sie hochwertig verarbeitet. Der Preis dieser Waffen beträgt das Doppelte des üblichen.

Waffenwert +0.2

Lastwert sinkt um einen Dezimalschritt (mindestens 0.0)

„Schlechte Qualität“ - Die Waffe ist schon ein paar Mal kaputt gegangen und musste notdürftig repariert werden, wurde aus minderwertigem Material hergestellt oder von vornherein schlecht gearbeitet. Der Preis dieser Waffen ist um die Hälfte niedriger.

Waffenwert -0.1

Lastwert steigt um einen Dezimalschritt

„Unberechenbar“ - Diese Waffe hat Scharten oder Kratzer, ist verzogen oder schlecht ausbalanciert. Von jedem durchgeführten Angriffswurf mit dieser Waffe wird nach dem Wurf ein Erfolg davon abgezogen, bei mehreren Angriffen in der selben Runde auch mehrmals.

Angriffswurf -0.1 pro durchgeführtem Wurf;

„Voreschatologisch“ - Die Waffe wurde nicht in diesem Zeitalter angefertigt, sondern zu Zeiten der Hochkultur, als Verbundstoffe und industrielle Produktionsverfahren eine Selbstverständlichkeit waren. Das macht sie deutlich überlegen und um einiges leichter als zeitgenössische Vertreter.

Waffenwert +0.5

Lastwert sinkt um einen Dezimalschritt (mindestens 0.0)

Beispiel:

Hariof ist experimenteller Waffenhersteller der Hellvetiker, der schon seit Jahren daran arbeitet, einen neuen Schlagstock herzustellen. Ohne die Materialien, die vor Jahrhunderten zur Verfügung gestanden hätten, fällt ihm das aber sehr schwer. Schließlich schafft er es, ein neues Tonfa herzustellen, welches aber trotzdem mit den voreschatologischen Schlagstöcken der Hellvetiker nicht mithalten kann.

Voreschatologisches Tonfa: Waffenwert 1.2 (T); Lastwert -0.0;

Neues Tonfa: Waffenwert 0.7 (T); Lastwert -0.0;

1.4.5: Distanzwaffen

Distanzwaffen umfassen vier Kategorien. Jeder dieser Kategorien ist ein Schadensintervall zugewiesen, das eine entsprechende Waffe innerhalb dieser Kategorie als Waffenwert haben könnte. Wurfwaffen und Projektilwaffen haben typischerweise eine Angriffszahl von 1 und können somit nur einmal pro Aktion benutzt werden. Feuerwaffen haben üblicherweise eine Angriffszahl von 2, was also bis zu zwei Angriffen pro Aktion ermöglicht.

Wurfwaffen und Projektilwaffen verursachen von Fall zu Fall entweder Traumaschaden (T) oder Wundschaden (W), wobei auch die Wahl des

Projektils den Schadenstyp vorgeben kann. Handfeuerwaffen und Langfeuerwaffen erzeugen Wundschaden (W).

Diverse Waffenooptionen ermöglichen es die Feuerrate, Reichweite oder auch den Schaden von Waffen zu beeinflussen. Weitere Optionen dienen dazu einzelne Waffen bzw. ihre Munition zu individualisieren, indem sie nicht nur Einfluss auf die Waffenbeschreibung nehmen, sondern auch die Waffenwerte ändern und aus einer herkömmlichen Waffe eine spezielle Waffe machen.

Kategorie	Kernreichweite	Schadensart	Schadensintervall:
Wurfaffen	2 Meter	T. oder W.	0.5 - 1.3
Projektilwaffen	5 Meter	T. oder W.	0.8 - 1.8
Handfeuerwaffen	5 Meter	W.	1.5 - 2.5
Langfeuerwaffen	50 Meter	W.	2.0 - 3.5

Distanzwaffenoptionen:

„Körperbeschleunigt“ - Die Waffe wird nur durch die Eigenkraft des Körpers beschleunigt und ist kein aerodynamisch Geschoss. Keine mechanischen oder chemischen Prozesse unterstützen den Schleudervorgang.

Kernreichweite /2

Kommt vor bei: Wurfmesser, Wurfaxt, Boa, Tischbein,...

Beispiel:

Das Messer fliegt schneller als man glauben mag und bohrt sich in das Bein des Spitaliers, welcher gerade zur Tür herein kommt. Die Waffe ist zwar geworfen, aber nicht aerodynamisch und wird deswegen mit dieser Option beschrieben. Die Kernreichweite der Waffe reduziert sich auf einen Meter, womit die Maximalreichweite 16 Meter beträgt. Der Waffenwert wird durch diese Option nicht verändert und addiert folglich 0.8 Schaden zum Angriffswert.

„Betäubend“ - Die Munition der Waffe wurde so verändert oder hat sich so abgenutzt, dass sie nun Traumaschaden verursacht anstatt Wundschaden, also stumpf ist, statt scharf oder spitz.

Kernreichweite /2

Traumaschaden statt Wundschaden.

Kommt vor bei: Betäubungsmunition aller Kaliber, stumpfen Armbrustbolzen,...

Beispiel:

Die MP spuckt mehrere Schüsse aus, und der Sippling geht zu Boden. Begeistert schaut der Bleicher auf ihn herab und dreht ihn um. Statt ihn zu durchlöchern hat er ihm einen Haufen blaue Flecke zugefügt. Hartgummigeschosse. Die MP verursacht nun Traumaschaden und

hat einen Waffenwert von 1.8, aber nur eine Kernreichweite von zweieinhalb Metern und mit der Betäubungsmunition eine Maximalreichweite von 40 Metern.

„Große Treibladung“ - Diese Option ist nur für Waffen der Kategorien Handfeuerwaffen und Langfeuerwaffen verfügbar.

Die Kugel wird mit einer größeren Treibladung beschleunigt. Das erhöht die Austrittsgeschwindigkeit und damit auch den Waffenwert, führt aber zu einem stärkeren Rückstoß.

Waffenwert +0.5

Angriffszahl -1

Kommt vor bei: Kaliber .50 GL, selbst befülltes Gewehr,...

Beispiel:

Extrem laut hallt es von den Bergen wider, als der Schrotter die Waffe senkt. Ein einziger Schuss aus seinem Gewehr hat den Gendo fast in zwei Teile gerissen und das restliche Rudel mit dem Lärm verscheucht.

Die Spezialmunition erhöht den Waffenwert des Gewehrs auf 3.0, jedoch hindert der größere Rückstoß ihn daran mehr als einen Schuss pro Aktion sicher in Richtung seines Ziels abzufeuern.

„Kleine Treibladung“ - Diese Option ist nur für Waffen der Kategorien Handfeuerwaffen und Langfeuerwaffen verfügbar.

Die Kugel wird mit einer zu kleinen Treibladung beschleunigt. Das vermindert die Austrittsgeschwindigkeit und damit auch den Waffenwert. Außerdem ist die Reichweite verringert.

Waffenwert -0.5

Kernreichweite /2

Kommt vor bei: Kaliber .357, selbst befülltes Gewehr, schlecht hergestellten Geschossen,...

„Vorderlader“ - Die Waffe wird von vorne mit einem Geschoss bestückt. Es gibt kein Magazin, wodurch vor jedem einzelnen Schuss langwierig neu geladen werden muss.

Waffenwert -0.3

3 Runden zum Nachladen

Kommt vor bei: Richtermusketen, Schrotgewehren, einfachen Flinten,...

Beispiel:

Der Richter gibt einen Schuss ab, aber der Sippling ist schon wieder hinter der Steinbrüstung verschwunden. „Elender Kakerlakenklan.“ Nun muss er selbst in Deckung gehen und erst einmal wieder zeitintensiv die Waffe nachladen. „Kann der nicht einfach sterben?“ Die Richtermuskete in seiner Hand hat einen Waffenwert von 2.2 und lässt sich nicht öfter als jede vierte Runde einsetzen.

„Salvenfähig“ - Die Waffe wird nicht nach jedem Schuss von Hand geladen, sondern verfügt über

mehrere Schuss. Die Angriffszahl erhöht sich um 1. Diese Waffenoption ist inkompatibel mit der Waffenoption "große Treibladung" und der Waffenoption "Vorderlader"

Angriffszahl +1

Kommt vor bei: Wurfklingen, Repetierarmbrust, Maschinenpistolen, Maschinengewehren, Spezialvorrichtungen,...

„Vollautomatisch“ - Die Waffe wird nicht von Hand geladen, sondern bezieht die Munition aus einem Magazin oder von einem Ladestreifen. Die Angriffszahl erhöht sich um 7. Diese Waffenoption gibt es nur für Waffen, die auch die Option "Salvenfähig" haben. Darüber hinaus fällt mit der 10. Kugel die in einer Runde auf ein einzelnes Ziel abgegeben wird ein Kugelhagelbonus von +0.1 auf den Angriffswert an.

Angriffszahl +7

Kommt vor bei: Maschinenpistolen, Maschinengewehren, Belagerungswaffen,...

„Unberechenbar“ - Diese Waffe hat einen Defekt, zum Beispiel ist der Lauf der Waffe verzogen, das Visier krumm, oder der Griff hat etwas Spiel. Von jedem durchgeführten Angriffswurf mit dieser Waffe wird nach dem Wurf ein Erfolg abgezogen. Angriffswurf -0.1 pro durchgeführtem Wurf.

Kommt vor bei: ausrangierten Waffen, alten Waffen, verzogenen Läufen, schlecht ausbalancierten Waffen, beschädigten Waffen,...

„Schrot“ - Diese Waffenoption ist auf Waffen der Kategorie "Langfeuerwaffen" beschränkt. Statt einer massiven Kugel befördert die Treibladung viele kleine Geschosse in Richtung des Ziels. Diese haben zwar weniger Durchschlagskraft und Reichweite, decken aber Dank der Streuung ein größeres Feld ab. Die Zahl vor dem Komma des Angriffswertes des Schusses gibt die Menge an Metern an, auf die sich die Kugeln verteilen. Alle Personen innerhalb dieses Bereiches müssen sich dem Angriffswurf stellen.

Waffenwert -0.8

Kernreichweite 2,5 Meter

Streut um Vorkommastelle des Angriffswertes in Metern um das Ziel;

Kommt vor bei: Schrotflinten, Kaliber 12 mm, Splittergeschossen,...

Beispiel:

Er wollte keine Überlebenden. Keine gezielte Aktion, es sollte ein Exempel werden. Als er den Schlafraum betrat, hob er die abgesägte Schrotflinte und gab in zwei Runden schnell aufeinander folgende Schüsse ab. Sofort bohrten sich die Metallkugeln im ganzen Raum durch Betten, dünne Kleidung, Haut, Fleisch und Knochen.

Die Schrotflinte hatte einen Waffenwert von 1.7, womit der Angriffswert in seinen ungeübten Händen zwar nur

3.1 betrug, er aber den ahnungslosen Opfern auf 3 Meter Breite trotzdem keine Chancen ließ. Mit dem zweiten Schuss schickte er seine Opfer ins Jenseits.

„Teilmantelgeschosse“ - Diese Waffenoption ist nicht für Waffen der Kategorien "Wurfwaffen" oder "Projekttilwaffen" geeignet.

Das Geschoss ist so gefertigt, dass die Spitze der Kugel aus einem weicheren und verformbareren Material als der Geschossmantel besteht, damit sich die Kugel beim Einschlag deformiert und eine größere kinetische Energie auf das Ziel überträgt. Die erhöhte Mannstoppwirkung wird aber durch eine labilere Flugbahn erkauft.

Waffenwert +0.5

Kernreichweite /2

Kommt vor bei: Munition für militärische Waffen aller Kaliber

„Vollmantelgeschoss“ - Diese Waffenoption ist nicht für Waffen der Kategorien "Wurfwaffen" oder „Projekttilwaffen" geeignet.

Das Geschoss ist so gearbeitet, dass die ganze Kugel von einem harten Material überzogen ist, welches sich beim Aufprall nicht deformiert. Der Geschosskopf ist dabei spitz und nicht angerundet, was dazu führt, dass die Kugel beim Einschlag nur wenig von ihrer kinetischen Energie abgibt und dazu tendiert das Ziel zu durchschlagen. Der harte Geschossmantel erhöht die mögliche Austrittsgeschwindigkeit aus dem Lauf und somit die Reichweite, wohingegen die mangelnde Deformierung die Mannstoppwirkung reduziert.

Waffenwert -0.3

Kernreichweite x2

Kommt vor bei: Munition für militärische Waffen aller Kaliber

„Voreschatologisch“ - Diese Waffenoption klassifiziert Waffen, die noch vor den Asteroideneinschlägen hergestellt wurden. Präzise Produktionsverfahren und hochmoderne Werkstoffe machen die Waffen gefährlicher und erhöhen die Reichweite.

Waffenwert +0.5

Kernreichweite x2

Kommt z. B. vor bei: Wegbereitern, Amsumo-Waffen,...

Beispiel:

Wegbereiter mit typischer 5,56 x 45 mm Munition:

Waffenwert: 3.0 (W)

Angriffszahl 10

Kernreichweite: 100 Meter

I.4.6: Rüstungswerte

Ebenso wie Waffen werden auch Rüstungen nach einem Baukastenprinzip erstellt und mit Hilfe von Rüstungsoptionen abgerundet. Für die Rüstwerte sind zwei Variablen relevant, nämlich aus welchem Material sie bestehen und wie viel vom Körper bedeckt sind. Jedem dieser Schnittpunkte ist ein Rüstwert oder Rüstwertintervall zugeordnet. Die Rüstungsoptionen können diesen Wert noch beeinflussen. Auch bei Rüstungen gilt, dass die Vorkommastelle des Rüstwertes als Dezimalstelle zur Last addiert wird. Rüstungswerte können niemals negativ werden.

Stoff	Kleiner Teil	Großer Teil	Ganzkörper
Weichstoffe	0.1	0.2	0.3
Hartstoffe	0.1-0.5	0.6-1.0	1.1-1.5
Schutzstoffe	0.1-1.0	1.1-1.5	1.6-2.0

Weichstoffe sind hauptsächlich normale Kleidungsstoffe, wie Leinen, Wolle, aber auch Materialien wie Neopren. Insgesamt also Stoffe, die keine besondere Härte aufweisen und nicht in erster Linie zum Schutz des Körpers dienen.

Hartstoffe bezeichnen Werkstoffe wie Leder, Fell, Knochen und Holz, also Stoffe, die bereits über eine gewisse Härte verfügen und damit auch Schutz für den Körper bieten, jedoch vergleichsweise einfach zu bearbeiten sind.

Schutzstoffe umfassen Materialien wie zum Beispiel Kevlar, Dyneema, Metalle und Keramiken, die durch komplizierte Verfahren hergestellt und speziell konzipiert wurden, um gegen Angriffen zu schützen.

Rüstungsoptionen:

„Gehärtet“ - Stoffe mit dieser Eigenschaft wurden speziell behandelt, um das Material zusätzlich zu härten. Diese Option ist dank verschiedener Prozesse mit beinahe allen Stoffen möglich.
Rüstwert +0.1

„Kettenverstärkt“ - Auf Weichstoff- und Hartstoffrüstungen mit dieser Option sind Kettenetze aufgenäht, welche die kinetische Energie von Angriffen auffangen und an eine größere Fläche weiterverteilen.
Rüstwert +0.3

„Plattenverstärkt“ - Rüstungen dieser Art sind mit Plattenstücken aus Stahl, Keramik oder vergleichbaren Materialien verstärkt. Das könnten zum Beispiel kleine sich überlagernde Schuppen, in Taschen eingenähte Kacheln oder an

die Körperform angepasst gebogene Platten sein.
Rüstwert +0.5
Lastwert steigt um einen Dezimalschritt.

„Abgenutzt“ - Die Rüstung hat ihre besten Tage hinter sich. Ein Treffer zu viel, ein Riss hier, ein abgesplittertes Stück dort. Die Rüstung wurde lange nicht ausgebessert und schützt lange nicht mehr so gut wie früher einmal.
Rüstwert -0.4

„Gute Qualität“ - Die Rüstung wurde von langer Hand geplant, unter viel Vorarbeit und nach einigen Versuchen, aus besten Materialien und gründlich von einem Meisterhandwerker zusammengefügt. Dieses sehr schwere und sehr zeitintensive Verfahren fördert nur die besten Rüstungen zu Tage.
Rüstwert +0.3

„Schlechte Qualität“ - Unter Zeitdruck, von einem ungeschickten Handwerker oder aus schlechtem Material hergestellt, gehört die Rüstung schlicht nicht zu den guten Vertretern ihrer Art.
Rüstwert -0.3

„Voreschatologisch“ - Als noch herausragende Methoden zur Verfügung standen, um komplizierte Rüstungen herzustellen, konnten Rüstungen von großer Schutzwirkung hergestellt werden, die den Träger nicht zusätzlich belasten. Sowohl der Harnisch der Hellvetiker als auch der Neoprenanzug der Spitalier oder die Schutzweste der Geißler enthalten diese Rüstungsoption.
Rüstwert +0.5

APPENDIX I: SPEZIALISIERUNGEN

MOTORIK

Akrobatik
Erste Hilfe
Ausweichen
Basteln
Erste Hilfe
Fallenstellen
Fingergeschick
Gewichtheben
Handfeuerwaffen
Hiebwaffen
Improvisierte Waffen
Instrument
Klettern
Körperwaffen
Kurzklingen
Langfeuerwaffen
Langklingen
Laufen
Operieren
Projektilewaffen
Reiten
Schleichen
Schwimmen
Singen
Springen
Stabwaffen
Stehlen
Tanzen
Wurfwaffen

WISSEN

Artefaktkunde
Falschspiel
Feintechnik
Geisteskunde
Grobtechnik
Kräftelehre
Landfahrzeuge
Lebenskunde
Legendenkenntnis
Medizin
Navigation
Ortskenntnis
Pflanzenkunde
Rechtssprechung
Schriftsprache
Selbstbeherrschung
Sprache
Sprengstoffe
Spurensuche
Stofflehre
Überleben
Umgang
Verstecken
Wahrnehmung
Wasserfahrzeuge
Wetterkunde
Zahlenkunde
Zeichnen

APPENDIX II: BEISPIELWAFFEN

22

Waffenliste:

Diese Waffenliste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit sondern ist als beispielhaft zu verstehen. Selbstverständlich können Waffenoptionen weggelassen oder zusätzliche hinzugefügt werden. Darüber hinaus ist jede Waffe individuell und kann in Schaden, Last und Reichweite variieren. Trifft die Zuordnung einer Waffe auf einen bestimmten Waffentyp nicht den Geschmack, kann diese jederzeit geändert werden.

Legende:

1HW: Einhandwaffe

2HW: Zweihandwaffe

Nahkampfwaffen

Gegenstand	Waffentyp	Optionen	Waffenwert	Last	Reichweite	Angriffe
Fäuste	Körperwaffe		0.0 (T)	0.0	1 Meter	3
Schlagring	Körperwaffe	Schlechte Qualität	0.2 (T)	0.1	1 Meter	3
Klauenhandschuh	Körperwaffe		0.3 (W)	0.0	1 Meter	3
Klingenreif	Körperwaffe	Ersatzteillager	0.5 (W)	0.0	1 Meter	3
Gewehrknaufl	Imp. Waffe		0.4 (T)	0.0	1 Meter	3
Zerbrochene Flasche	Imp. Waffe	Schlechte Qualität, Unberechenb.	0.2 (W)	0.1	1 Meter	3
Knüppel	Stumpfe 1HW		0.8 (T)	0.0	1 Meter	3
Leuchtknüppel	Imp. Waffe	Schlechte Qualität, Voreschat.	1.0 (T)	0.2	1 Meter	3
Kampfmesser	Scharfe 1HW		0.7 (W)	0.0	1 Meter	3
Stilet	Scharfe 1HW		0.8 (W)	0.0	1 Meter	3
Sipplingsaxt	Scharfe 2HW	Massig	1.8 (W)	0.2	1 Meter	1
Nagelkeule	Scharfe 2HW	Ersatzteillager	1.6 (W)	0.1	1 Meter	2
Steinkeule	Stumpfe 2HW	Massig	1.7 (T)	0.2	1 Meter	1
Schrottprügel	Imp. Waffe	Ersatzteillager, Unberechenbar	0.9 (T)	0.0	1 Meter	3
Hellebarde	Stumpfe 2HW	Lang	1.4 (W)	0.2	2 Meter	2
Speer	Scharfe 2HW	Lang	1.2 (W)	0.2	2 Meter	2
Dreschflegel	Stumpfe 2HW	Lang	1.3 (T)	0.2	2 Meter	2
Kette	Stumpfe 1HW	Lang, Unberechenbar	0.9 (T)	0.1	2 Meter	2
Spitzhacke	Scharfe 1HW		1.0 (W)	0.1	1 Meter	3
Zweihänder	Scharfe 2HW	Massig, Lang	2.0 (W)	0.4	2 Meter	1
Schwert	Scharfe 1HW		1.0 (W)	0.1	1 Meter	3
Krummdolch	Scharfe 1HW	Gute Qualität	0.9 (W)	0.0	1 Meter	3
Krummsäbel	Gute Qualität		1.2 (W)	0.0	1 Meter	3
Richthammer	Stumpfe 2HW	Gute Qualität	1.7 (T)	0.0	1 Meter	2
Vorschlaghammer	Stumpfe 2HW	Massig	1.6 (T)	0.2	1 Meter	1
Spreizer	Scharfe 2HW	Lang, Voreschatalogisch	1.6 (W)	0.1	2 Meter	2
Geißel	Stumpfe 1HW	Unberechenbar, Voreschatalogisch	1.4 (T)	0.0	1 Meter	3
Schocker	Stumpfe 1HW	Gute Qualität, Voreschatalogisch	1.5 (T)	0.0	1 Meter	3
Streamer-Handschuh	Körperwaffe	Voreschatalogisch	0.8 (T)	0.0	1 Meter	3

Distanzwaffen

Steinschleuder	Projektilwaffe	Körperbeschleunigt	0.8 (T)	0.0	2,5 Meter	1
Bola	Wurfwaffe	Körperbeschleunigt	1.0 (T)	0.1	1 Meter	1
Wurfmesser	Wurfwaffe	Körperbeschleunigt	0.6 (W)	0.0	1 Meter	1
Wurfklinge	Wurfwaffe	Salvenfähig	0.5 (W)	0.0	2 Meter	2
Wurfaxt	Wurfwaffe	Körperbeschleunigt	1.3 (W)	0.1	1 Meter	1

Gegenstand	Waffentyp	Optionen	Waffenwert	Last	Reichweite	Angriffe
Harpune	Wurfwaffe	Körperbeschleunigt	1.2 (W)	0.1	1 Meter	1
Wurfspeer	Wurfwaffe		1.1 (W)	0.1	2 Meter	1
Speerschleuder	Projektilwaffe		1.3 (W)	0.1	5 Meter	1
Blasrohr	Projektilwaffe		0.8 (W)	0.0	5 Meter	1
Bogen (Standard)	Projektilwaffe		1.2 (W)	0.1	5 Meter	1
Bogen (Kohlefaser)	Projektilwaffe	Voreschatologisch	2.2 (W)	0.2	10 Meter	1
Armbrust	Projektilwaffe		1.2 (W)	0.1	5 Meter	1
Schwere Armbrust	Projektilwaffe	Vorderlader	1.5 (W)	0.1	5 Meter	1/4
Repetierarmbrust	Projektilwaffe	Salvenfähig	1.3 (W)	0.1	5 Meter	2
Harpunenarmbrust	Projektilwaffe	Vorderlader	1.5 (W)	0.1	5 Meter	1/4
Pistole (Standard)	Handfeuerw.		1.7 (W)	0.1	5 Meter	2
Pistole (Schwer)	Handfeuerw.	Große Treibladung	2.4 (W)	0.2	5 Meter	1
Revolver	Handfeuerw.	Teilmantelgeschoss	2.7 (W)	0.2	2,5 Meter	2
Jagdgewehr	Langfeuerw.	Kleine Treibladung	1.5 (W)	0.1	25 Meter	2
Scharfschützengewehr	Langfeuerw.	Vollmantelgeschoss, Voreschat.	3.0 (W)	0.3	200 Meter	2
Schrotflinte	Langfeuerw.	Schrot	1.7 (W)	0.1	2,5 Meter	2
Sturmgewehr	Langfeuerw.	Vollautomatisch	2.5 (W)	0.2	50 Meter	10
Maschinenpistole	Handfeuerw.	Vollautomatisch	1.7 (W)	0.1	5 Meter	10
Leichtes MG	Langfeuerw.	Vollautomatisch	2.8 (W)	0.2	50 Meter	10
Schweres MG	Langfeuerw.	Vollautom., Vollmantelgeschoss	2.5 (W)	2.0	100 Meter	10
Richtermuskete	Langfeuerw.	Vorderlader	1.8 (W)	0.1	50 Meter	1/4
Schrottgewehr	Langfeuerw.	Große Treibladung, Vorderlader	2.2 (W)	0.2	50 Meter	1/4
Neolibysche Flinte	Langfeuerw.	Große Treibladung	2.7 (W)	0.2	50 Meter	1
Wegbereiter	Langfeuerw.	Vollautomatisch, Voreschat.	3.0 (W)	0.3	100 Meter	10
Seelenbrenner	Langfeuerw.	Salvenfähig, Voreschatologisch	4.0 (W)	0.4	100 Meter	3

APPENDIX III: DER FEIND

24

Spaltenbestie

Motorik: 0.4	Wissen: 0.3	Eigenschaften
Ausweichen: 1.0	Wahrnehmung: 2.8	Gasunempfindlich
Klettern: 1.6		Initiativebonus + 1.0
Körperwaffen: 2.6		Kälteunempfindlich
Laufen: 3.2		Staubunempfindlich
Schleichen: 1.8		
Springen: 2.0		

Klauen: Waffenwert 0.8 | Angriffe: 2
Biss: Waffenwert 0.4 | Angriffe: 2 | Gift: 0.2 Traumaschaden / Runde

Kurzwerte:

Angriffswert: [3.4 / 3.0 + Gift]
Verteidigungswert: [2.6 / 1.0]
Initiative: [1.3]

Gendo

Motorik: 0.3	Wissen: 0.3	Eigenschaften
Ausweichen: 0.8	Wahrnehmung: 1.9	Initiativebonus + 0.7
Körperwaffen: 1.8		
Laufen: 2.1		
Springen: 1.6		

Biss: Waffenwert 0.5 | Angriffe: 2

Kurzwerte:

Angriffswert: [2.3]
Verteidigungswert: [1.8 / 0.8]
Initiative: [1.0]

Bleicher

Motorik: 0.7	Wissen: 1.0	Ausrüstung
Handfeuerwaffen: 1.2	Feintechnik: 1.3	MP: Waffenwert 1.6
Laufen: 0.8	Legendenkenntnis: 1.4	Angriffe: 3
Schleichen: 1.1	Selbstbeherrschung: 1.1	Kernreichweite: 5 Meter
Singen: 0.9	Spurensuche: 1.2	18 Schuss
Stehlen: 1.0	Verstecken: 1.2	Werkzeugmesser

Dicke Wollkleidung (Wärmewert: 2.2); Felldecke (Wärmewert: 0.8); Last von - 0.3 ist eingerechnet.

Kurzwerte:

Angriffswert: [2.8]
Verteidigungswert: [0.7 bzw. 0.9]
Initiative: [1.0]

APPENDIX IV: OPTIONALREGELN

<u>Optionalregel</u>	<u>Seite</u>
Charaktererschaffung:	
Kultur, Kult und Konzept	15
Talentiert/Untalentiert	14
Initiative:	
Initiative kaufen	9
Taktik	9
Variable Initiative	9
Plotpunkte:	
Alltagshelden	6
Auf Messers Schneide	6
Nicht mal mit viel Glück	6
Schaden:	
Ausbluten	12
Spezialisierungen:	
Spezialisierung: Sprache	5
Waffenwerte:	
Waffenverschleiß	16

IMPRESSUM / IMPRINT

Druckfreundliche Version 1.1b

Degensis goes TwoDice entwickelt von
Samir, Westling & Xekyo 2008/09

basierend auf **TwoDice** entwickelt von
Blum, Ralle & Samir

26

Herzlichen Dank an Micha, Michael, Nadine und Ulf für die Kritik, das ausgiebige Testspielen, die Kekse, Muffins, Chips und all die anderen Leckereien. Ebenso an die ursprünglichen Autoren der TwoDice-Regeln: Blum, Jochen, Ralle, Sim, Tadeus, Wanja und Zeus!

Ohne euch hätten wir es nie soweit gebracht :)

Special thanks to misprintedtype.com for the font "dirty ego"