

BETATEST KATHARSYS 2.0

ERGÄNZUNGSREGELN ZUM
PRIMAL PUNK ROLLENSPIEL
DEGENESIS

VERSION VOM 2. FEBRUAR 2009

ZU DIESEM PDF

Alle Regeln in diesem PDF sind in der Beta-Testphase und daher teilweise unvollständig. Sie ergänzen die Regeln im Grundregelwerk, ersetzen sie aber nicht: Um sie zu verstehen und anzuwenden, solltet ihr mit den bisherigen Regeln vertraut sein.

Wir laden jeden Leser ein, sich an der Testphase zu beteiligen. Ihr könnt uns im Forum Fragen zu den Regeln stellen, Fehler anmerken oder darüber diskutieren. Im Laufe der nächsten Tage werden wir das PDF immer wieder updaten, um eure Vorschläge und Kritik zu berücksichtigen.

Wir sind auf eure Meinung gespannt!

RECHTLICHES

Degensis® ist ein eingetragenes Warenzeichen von Christian Günther. Alle Rechte vorbehalten. Die Erwähnung von oder Bezugnahme auf Firmen und Produkte auf den folgenden Seiten stellt keine Verletzung des Copyrights dar.

Alle Namen, Titel, Charaktere, Texte und Illustrationen des vorliegenden PDFs sind © Sighpress-Verlag. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck außer zu Rezensionszwecken nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Charakterblätter dürfen ausschließlich zum persönlichen Gebrauch vervielfältigt werden.

WEB-SUPPORT

Die aktuellste Version der Betaregeln finden Sie im Forum der Website www.degenesis.de

DISCLAIMER

Degensis tritt ein für Toleranz und Verständigung der Völker. Die Welt des Spiels Degensis ist aus der heutigen hervorgegangen und verzerrt sie in eine fantastische Zukunft. Konflikte innerhalb der Spielwelt entsprechen natürlich nicht der Realität – auch sind sie von uns in der Realität nicht gewünscht, sondern dienen allein der Spannung. In jedem Film gibt es so etwas. Dennoch ist ein verantwortungsbewusster Umgang angeraten. Keine der in Degensis eingeführten sieben Kulturen ist besser als eine der anderen. Jede der Kulturen hat ihren gleichberechtigten Platz in der Welt der Degensis. Den in Rollenspielen üblichen Begriff der „Rassen“ haben wir bewusst vermieden, da wir ihn für diskriminierend halten. Gewalt und Rassismus werden von uns aufs Strengste abgelehnt. Illustrationen mit Kampfdarstellungen sind keine Aufforderung zur Gewalt, sondern bilden eine grausame Welt ab, die es zu überwinden gilt. Kultur und Zivilisation sind die großen Ziele in Degensis, begleitet von Hoffnung. Dennoch empfehlen wir, Degensis für Jugendliche unter 16 Jahren NICHT zugänglich zu machen, da wir nicht sicher sein können, ob unsere Botschaft und unser Appell an die Menschlichkeit verstanden wird.

Jeder Leser ist zu jedem Zeitpunkt dazu aufgerufen, die Inhalte dieses Buches kritisch zu hinterfragen.



SPIELMECHANISMEN

ERLEICHTERUNG

Die Erschwernis erhöht immer die untere Schwelle eines Aktionswurfs. Sie lässt sich mit Spezialisierungen wieder senken.

Die Erleichterung setzt am anderen Ende der Skala an: Sie ist ein Bonus, der auf den Aktionswert selbst angerechnet wird. Beispielsweise würde eine Erleichterung von 4 einen Aktionswert von 12 auf 16 steigern und somit die Chance auf Erfolg dramatisch verbessern.

Erleichterungen werden vergeben, wenn der Handelnde aktiv unterstützt wird.

AUSPRÄGUNG

Aus dem Aktionswert einer Kenntnis lässt sich ein Bonus ablesen – die so genannte Ausprägung: Sie ergibt sich bei einem AW über 10 aus der Einerstelle, bei AWs gleich oder unter 10 wird sie auf Eins gesetzt. Die Ausprägung ist niemals Null. Kenntnisse mit einem Aktionswert über 10 gelten als ausgeprägte Kenntnisse.

Die Ausprägung wird an vielen Stellen verwendet:

- Messen sich zwei Gegner in einem Widerstreit der Kenntnisse, erschweren sie sich gegenseitig mit ihren Ausprägungen den Aktionswurf.
- Kooperieren Charaktere miteinander, wird der AW des jeweils Anderen durch die Ausprägung erleichtert.
- Die Ausprägung gibt vor, wie viele Aktionspunkte im Kampf maximal eingesetzt werden können: Beispielsweise bei der Initiative, um sich in der Rangfolge zu verbessern, oder um einen Angriffswurf abzusichern.
- Bei defensiven Manövern kann die freiwillige Erschwernis nicht größer als die Ausprägung der angewendeten Kampf-Kennntnis sein.

Beispiel:

Assel ist mit seinem BEW+Bew. Nahkampf 12 mäßig begabt im Umgang mit der Schrottkuule. Seine Ausprägung in dieser Kenntnis ist demnach 2. In einer Kenntnis mit AW 15 läge sie bei 5, mit AW 8 bei 1 (da die Ausprägung niemals auf Null fällt).

KOOPERATION

Arbeiten Charaktere gemeinsam auf ein Ziel hin, erhöhen sie ihre Chance auf Erfolg:

- Die Stufe der erforderlichen Kenntnis muss bei allen Beteiligten mindestens 1 sein. Niemand kann nur mit seinem Attributswert antreten.
- Der Charakter mit dem höchsten AW erleichtert diesen um die Ausprägung des nächsthöheren AWs. Die zwei besten Charaktere bestimmen also den AW der Gruppe.
- Kommt eine Spezialisierung zum Tragen, wird die höchste verfügbare Spezialisierung herangezogen. Die Spezialisierungen der Beteiligten werden nicht zusammengezählt.
- Ein Charakter würfelt gegen den erleichterten AW für die ganze Gruppe.

Kampfmanöver wie „Flanken“ erlauben ebenfalls ein gemeinsames Vorgehen. Hier würfelt jeder Kämpfer für sich, nur dass der Angriffswurf um die Ausprägung der verwendeten Kampf-Kenntnis des Partners erhöht wird.

VERWANDTE KENNTNISSE

Gehen Charaktere gemeinsam vor, ist das Ziel entscheidend, nicht unbedingt die erforderliche Kenntnis: Während der Schrotter bunte Röhrchen in eine Schaltung klickt (BEW+Basteln), murmelt der Chronist neben ihm etwas vom ohmschen Gesetz, und dass blaue Röhrchen hier wirklich ganz schlecht seien (VER+Technik). Gemeinsam gelingt ihnen, woran sie alleine gescheitert wären: der Sender springt mit einem Knacken an!

Zwei unterschiedliche Kenntnisse, ein Ziel.

Was ist geschehen?

Die praktischen Fähigkeiten des Schrotters bilden die Basis des Aktionswurfs, entscheidet der Spielleiter. Wäre die Aufgabe theoretischer Natur – beispielsweise weil der Chronist auf dem Papier einen Sender entwirft –, so hätte der Chronist mit seiner Technik-Kenntnis den AW festgelegt. Aber dennoch helfen seine Kommentare dem Schrotter: Dessen AW wird um die Technik-Ausprägung des Chronisten erleichtert.

Zudem bringt dieser noch seine Spezialisierung auf Funkgeräte mit ein.

Charaktere können bei Aktionswürfen die Spezialisierungen verwandter Kenntnisse nutzen und in verwandten Kenntnissen kooperieren. Wenn auch nicht in jeder Situation: Steckt der Chirurg mit beiden Armen im Brustkorb seines Patienten und flickt einen zerrissenen Lungenflügel, ist die Erste Hilfe-

Kenntnis des Wiedertäufer-Feldschers nutzlos. Ebenso wenig kann der Schrotter dem Chronisten helfen einen Algorithmus aufzustellen, um die Schwarmbewegung von Sipplingen zu ermitteln.

Der Spielleiter muss im Einzelfall entscheiden, wann verwandte Kenntnisse voneinander profitieren und wann nicht.

NEUE KENNTNISSE

ATHLETIK (BEW)

Nach einem Fall katzenleich auf den Füßen zu landen, sich unter einem Hieb wegzuducken oder auch einen exotischen Tanz hinzulegen, verlangt vor allem eines: Dass man seinen Körper beherrscht. Alles kein Problem für einen Athleten.

Im Kampf kann Athletik wie eine der Kampf-Kenntnisse für defensive Manöver genutzt werden: Ihre Ausprägung gibt die maximale Höhe des defensiven Manövers vor.

Mögliche Spezialisierungen: Akrobatik, Schlangenmensch, Fallen, Tanz, Ausweichen, Liebhaber

Besonderheit: Kult-Kenntnis für Apokalyptiker und Sipplinge

CHARAKTER- ERSCHAFFUNG

DAS MANIFEST

Ein Wiedertäufer, das geborstene Kreuz in der Faust, die Haare verklebt vom Teufelsstaub. Ein jehammedanischer Ismaeli, den Säbel gesenkt, die Tätowierungen auf seinem Gesicht frisch und blutend. Eine Richterin, die sich schwer auf ihren Hammer stützt. Was brachte diese Menschen an diesen Ort, fernab ihrer Heimat? Was zerriss den Schleier der Ignoranz, was führte sie zusammen? Haben sie eine gemeinsame Zukunft? Was sind ihre gemeinsamen Ziele?

Diese Fragen müssen die Spieler für sich - und für ihre Gruppe - beantworten.

Das Manifest unterstützt sie dabei.

Hier tragen sie zusammen, was ihre Gruppe im Inneren zusammenhält. Dabei ist das Manifest kein statisches Abbild: Jedes Auftreten, jede Handlung oder jedes Gerücht kann zu Konsequenzen führen und beeinflussen, wie die Menschen von Borca bis hinunter nach Africa die Gruppe sehen. Zeigt sie ihren Gegnern gegenüber Gnade oder muss jeder Feind damit rechnen, abgeschlachtet zu werden? Sind die Charaktere gefeierte Helden oder gebrandmarkte Gesetzlose?

Dies sind alles Kerben auf ihrem Kerbholz. Einige lassen sich auswetzen, andere werden sie auf ewig mit sich tragen. Für den Spielleiter ist das Manifest eine Möglichkeit, die Auswirkungen der Spieler auf die Welt festzuhalten – und zu belohnen oder zu bestrafen. Für die Spieler ist es ein Spiegel ihrer Handlungen – und eine Liste ihrer größten Erfolge und Niederlagen.

GEMEINSAM

Die Spieler bestimmen gemeinsam die Motivation ihrer Charaktere, was diese antreibt und zusammen hält. Das Kathar-Sys bietet dazu als Starthilfe vier Grundmotive: Freundschaft, Pflicht, Handel und Zwang.

Im Spiel funktioniert die Gruppen-Motivation ähnlich den Prinzipien: Wird sie ausgespielt, erhält jeder Charakter zwei freie EP pro Sitzung. Doch weit wichtiger ist, dass sie die Erwartungen der Spieler auf den Punkt bringt und die Weichen für die Charaktererstellung stellt: Wählen die Spieler „Freundschaft“ als bestimmende Motivation, wird der Kultkonflikt zwischen einem Chronisten- und einem Wiedertäufer-Charakter keine Rolle spielen. Deren Hintergrundgeschichten weisen einen Weg aus der indoktrinierten Feindschaft, und ihr Verhalten spiegelt das gewonnene Vertrauen.

FREUNDSCHAFT

Die Charaktere fühlen sich emotional verbunden, sie halten zusammen, weil sie sich wertschätzen, mögen oder lieben. Konflikte untereinander sind selten.

PFLICHT

Die Charaktere fühlen sich einander oder einer gemeinsamen Sache verpflichtet. Sie müssen sich nicht mögen, aber sie stehen in der Schuld eines geschätzten Menschen, einer Organisation oder der Gesellschaft, der sie entstammen. Sie müssen diese Schuld einlösen, wollen sie nicht ihr Gesicht verlieren. Konflikte sind häufiger, aber was hilft es? Die Chars sind aneinander gebunden und arbeiten konstruktiv zusammen.

HANDEL

Die Charaktere stehen in einem geschäftlichen Verhältnis zueinander: Der Gruppen-Zusammenhalt hat einen eindeutigen Preis; wird er überstiegen, gibt es keinen Grund beieinander zu bleiben.

Konflikte, vor allem zwischenmenschliche, können häufig auftreten, Gruppenmitglieder haben Geheimnisse voreinander und arbeiten in erster Linie zu ihrem eigenen Vorteil.

ZWANG

Eine äußere Begebenheit hält die Gruppe zusammen, die sonst keinerlei Motivation zur Zusammenarbeit hätte. Diesen Zwang abzustreifen ist immer zumindest ein Nebenziel der Gruppe. Konflikte innerhalb sind an der Tagesordnung; die Charaktere arbeiten offen gegeneinander und trennen sich, sobald der Zwang beseitigt ist.

VERÄNDERUNGEN

Natürlich sind Beziehungen nicht in Stein gemeißelt. Sie können sich zum Guten wie zum Schlechten hin wenden: Ein „Zwang“ verband die Gruppe Sklaven, als sie vom afrikanischen Ölfeld floh und ihre Odyssee über das Mittelmeer antrat, doch jetzt im Balkhan ist auf einmal alles anders. Als freie Menschen mit einer gemeinsamen Vergangenheit erkennen die Gruppenmitglieder, dass die Erlebnisse sie verändert haben: Aus einem „Zwang“ erwächst eine „Pflicht“ oder eine „Freundschaft“.

Sind die Spieler einverstanden, können sie die Gruppen-Motivation ändern.

Sind sie jedoch der Auffassung, dass die Charaktere nichts mehr gemeinsam haben, sollten sie die Gruppe auflösen und mit neuen Charakteren neu beginnen.

KERBHOLZ

Die Gruppe hinterlässt Spuren in der Welt von Degeneration: sie kann sich einen Namen, Feinde und Freunde machen. In der Rubrik „Kerbbholz“ kann der Spielleiter dies im Manifest festhalten.

Jeder Eintrag ist dreigeteilt:

- In einen griffigen Namen
- Eine Reichweite (lokal, Kult, Kultur, global), die verrät, wie weit der Ruf gedungen ist
- Einen Ort, Menschen oder Kult, der den Ursprung des Rufes festlegt

Wurde die Gruppe beispielsweise aus dem Voivodat Beograd verbannt, liest sich der Eintrag auf dem Kerbbholz „Verbannt, lokal, Voivodat Beograd“.

Einige Kerben dienen dazu, den Weg der Gruppe durch das Land festzuhalten. Sie geben dem Spiel Farbe und verankern die Charaktere in der Welt, aber sie haben keine unmittelbare regeltechnische Bedeutung: Die aus Beograd verbannten Charaktere erleiden keine Erschwernis auf ihre Aktionswürfe, aber sie dürften es schwerer haben, an den Wächtern vorbei zurück in das Voivodat zu schleichen. Andere Kerben beeinflussen durchaus die Regeln: „Wahre Helden“ müssen am Ort ihres Triumphs keine Erschwernis bei sozialer Interaktion fürchten; wer mit „Schlächtern“ verkehrt, erleidet eine Erschwernis von 4 auf Selbstbeherrschungswürfe. Doch längst nicht jeder lässt sich von einer Kerbe beeindrucken, und so sind die Regelsätze als Vorschläge zu verstehen.

Auch wenn Spieler die Kerben zu verantworten haben, ritzt nur der Spielleiter sie ins Kerbbholz oder wetzt sie aus. Dabei kann er beliebig kreativ werden oder sich aus der Liste in „Buch 4: Das Manifest: Kerben“ bedienen.

ERSTE KERBEN

wwNoch junge Gruppen sind unbelastet, ihr Kerbbholz gleicht einem polierten Stab ohne Kratzer. Langweilig, mögen manche sagen. Kein Problem, denn schon ein „Gesetzloser“ unter den Charakteren kann ein schlechtes Licht auf die ganze Gruppe werfen; und was ist von jemandem zu halten, der sich mit einem „Verräter“ abgibt? Ein Eintrag im Kerbbholz ist keine absolute Wahrheit, sondern ein Abbild dessen, was die Menschen von der Gruppe halten.

Entscheiden sich die Spieler später in der Charaktererschaffung, mit erfahrenen Charakteren ins Feld zu ziehen, sollten sie gemeinsam mit dem Spielleiter Freunde und Feinde festlegen. Charaktere, die keine Karrierestufen durchlaufen haben und somit noch am Anfang stehen, können unbelastet starten.

VORGRIFFBUCH 4: DAS MANIFEST

DAS MANIFEST: KERBEN

Einige Aktionen schlagen eine Kerbe, und andere hinterlassen kaum einen Kratzer. Wie kann der Spielleiter sie bewerten?

Die Häufigkeit der Aktion ist meist schon ein guter Wegweiser:

- In einem lokalen Kontext reichen 1-4 Handlungen, um auf sich aufmerksam zu machen.
- Um einen Kult gegen sich aufzubringen oder für sich einzunehmen, müssen es schon 3-10 Handlungen ähnlicher Art sein.
- Um sich einen Ruf in einem ganzen Kulturraum zu erarbeiten, bedarf es mindestens 30 lokaler Kerben in diesem Kulturraum.
- Europa und Africa zusammen sind gewaltig, und ebenso gewaltig müssen die Taten sein, dass sie von Löwe und Krähe gleichermaßen wahrgenommen werden: In jedem Kulturkreis sind mindestens 30 Kerben vonnöten.

Viel Lärm bewirkt viel. Aber auch das Ausmaß der Aktionen sollte vom Spielleiter berücksichtigt werden: Die Kunde von monströsen Aktionen nistet sich wie eine fette Spinne in der Erinnerung der Menschen ein und kommt hervorgekrochen, wenn sie nachts am Lagerfeuer Geschichten erzählen. Eine solche Tat schafft es eher in den Mythenschatz einer Kultur, als eine kleine Auffälligkeit.

Der Spielleiter kann die Aktion der Spieler mit einer Punktzahl von 1-4 bewerten, wobei der Wert angibt, für wie viele gewöhnliche Handlungen die Aktion steht. Eine vier stünde für extremen Heldemut in aussichtsloser Lage – oder Grausamkeit jenseits aller Grenzen.

UNBESTECHLICH

Eine Faustvoll Wechsel, Geschenke oder ein gestundeter Gefallen sind das Öl in der Maschine der Gemeinschaft. Doch einige Leute wollen davon nichts wissen, stellen sich quer und handeln nach ihren eigenen Wertvorstellungen. Sie kommen gut zurecht, wenn sie unter ihresgleichen sind, aber da draußen in der realen Welt stehen sie auf verlorenem Posten.

Auslöser: Die Gruppe lehnt Bestechungen aus Prinzip mehrfach ab.

Folgen: AW auf Ausstrahlung (außer Dominieren) erschwert um 2

BURNER

Die Pollen rauschen, das Burn brennt sich durch die Synapsen. Und kaum verdirbt der Rausch zur spürbaren Realität mit ihren viel zu grellen und lauten Spitaliern, mit ihrem prickelnden Eisregen, mit hohlen Gesichtern und staubknirschenden Zähnen, geht die Suche nach der nächsten Knospe wieder los.

Für die Apokalyptiker sind Burner die besten Kunden, für die Schrotter sind sie Leidensgenossen. Für die Spitalier? Kopf runter und weiter!

Auslöser: Die Gruppenmitglieder inhalieren regelmäßig und häufig Burn.

Folgen: Gute, wenn auch rein geschäftsmäßige Beziehungen zu Apokalyptikern. Spitalier versuchen die Gruppe festzusetzen – und erzwingen eine bezahlte Volllentsporung. Können die Wechsel nicht aufgebracht werden, ist alles möglich.

SCHWÄTZER

Nicht jedes Wissen ist gut für einen. Schwätzer zeichnet dabei aus, dass sie dieses Wissen grundsätzlich teilen, statt es für sich zu behalten. Ob sie es zu den Chronisten tragen oder unbedacht vor sich hinbrabbeln: Niemand vertraut ihnen noch.

Auslöser: Die Gruppe verrät oder verkauft Informationen, und das dringt nach außen.

Folgen: AW auf Ausstrahlung (außer Dominieren) erschwert um 2. Extremer Vertrauensverlust der verratenen Partei.

SCHLÄCHTER

„Gnade vor Recht“ ist eine leere Phrase, hinter der sich Schwächlinge verstecken. Ein unterlegener Feind wird niedergemacht, ob er winselt oder davonzukriechen versucht. Wird eine Waffe gezogen, so wird Blut fließen. Und zwar reichlich.

Auslöser: Die Gruppe hat in mindestens drei Auseinandersetzungen niemanden am Leben gelassen.

Folgen: Schlächter werden gemieden – außer von anderen Schlächtern. AW auf Ausstrahlung (außer Dominieren) erschwert um 4. Für AUS+Dominieren zählt Schlächter als Spezialisierung „Einschüchtern“ mit Stufe 4.

GLÜCKSBRINGER

Wo die Glücksbringer auftauchen, da strahlt die Welt, da rauscht das Burn, da rollen die Knochenstäbchen und Würfel, und die Menschen sind glücklich. Glücksbringer bezwangen Hindernisse durch pures Glück, waren zur richtigen Zeit am richtigen Ort oder entschieden sich für eine Seite, die sich entgegen aller Voraussagen letztlich als die der Gewinner herausstellte. Sie sind überall gern gesehen, ja die Menschen vertrauen darauf, vom Glück der Gruppe zu profitieren.

Auslöser: Die Gruppe hatte mehrmals unfassbares Glück, und sie wurde dabei beobachtet.

Folgen: Die Gruppe wird unterstützt; wo möglich und sinnvoll, erhält sie auf ihre Aktionswürfe eine Kooperations-Erleichterung von 2.

WAHRE HELDEN

Ihr Handeln überstrahlt die Gewalt der Klans, wärmt die Gedanken selbst im gnadenlosen Winter. Sie trafen Entscheidungen, wo andere ihnen auswichen – und sie obsiegten. Sie sind Helden in einem Land, das sich an Gesetzlose gewöhnt

hat.

Auslöser: Die Gruppe traf eine moralische Entscheidung und nahm die Folgen trotz großen Widerstands auf sich.

Folgen: „Wahre Helden“ zählt als Spezialisierung mit Stufe 4 auf alle AUS-Aktionswürfe.

PREDIGER

.....

Auslöser: Die Gruppe trägt ihre Überzeugungen wie eine Fackel ins Land, bescheint jene abseits des Weges – oder setzt sie in Brand.

Folgen: Das zwischen Freund und Feind eingesperrte Grau granuliert zu tiefstem Schwarz und grellestem Weiß. Wo die Gruppe auftaucht, müssen die Menschen sich entscheiden: Sind die Anhänger oder Gegner?

BRECHER

.....

Auslöser: Die Gruppe bezwang einen Pheromanten in seinem Hort und entriss so ein Dorf oder eine Stadt dem Pheromonnetz der Absonderlichen.

Folgen: Eine große Tat für die Sache der Spitalier und Wiedertäufer. Stand die Gruppe diesen beiden Kulturen in der Vergangenheit freundlich gegenüber, kann sie gleich zwei Kerben hinzufügen: „Letzte Bastion“ und „Fackelträger“.

UNANGEPASST

Sie kommen aus der Ferne, verschließen sich den Gebräuchen, sind respektlos und laut. Sie passen nicht hierher.

Auslöser: Die Gruppe bricht mit den sozialen Konventionen.

Folgen: Aktionswürfe auf AUS werden um 4 erschwert (außer Dominieren).

VORAN, IMMER VORAN

Auch wenn die Charaktere sich zu ihren Kulturen bekennen, bedeutet das längst nicht, dass die Kulture sie überhaupt wahrnehmen. Erst wenn sie sich immer und immer wieder beweisen und die Flagge ins Feindesland getragen haben, wird ein Kult sie akzeptieren und schließlich unterstützen – auch wenn Mitglieder der Gruppe aus einem anderen Loch als dem heimischen gekrochen kamen: Mindestens 10 Kerben für einen Kult beweisen die Nähe der Gruppe zu dessen Ideologie.

Jeder Kult hat eine Kerbe zu bieten; sie symbolisiert die er kämpfte Gunst. Dabei schließen sich diese zwölf Kerben nicht aus: Die Chronisten müssen längst nicht wissen, dass die Charaktere für Domstadt die Neognosis verbreiten.

Kult-Kerben sind nichts für die Ewigkeit. Beweisen die Charaktere nicht mindestens einmal in jeder Jahreszeit, wem ihre Loyalität gilt, so wird der Kult sie vergessen. Verstößt die Gruppe offensichtlich gegen die Moralvorstellungen und Gesetze eines Kults – und das kommt heraus – nun, dann war es das. Die Tore sind jetzt geschlossen.

SPITALIER: LETZTE BASTION

Die Gruppe schlachtet sich durch die Reihen der Absonderlichen, bekämpft das Leid in den Siedlungen und zögert nicht, ein Krebsgeschwür namens Leperos von den Straßen zu tilgen. Die Gruppe hat sich eingegliedert in die Verteidigungslinie der Menschheit, Schulter an Schulter mit den Spitaliern.

Auslöser: Die Gruppe hat sich als Helfer der Spitalier herorgetan.

Folgen: In Volkskrankenhäusern und größeren Niederlassungen reduzieren sich die Behandlungskosten um die Hälfte. Jeder Charakter erhält im Spital (Justitian und Danzig) eine kostenlose Ration Ex pro Monat.

CHRONISTEN: ZUTRÄGER

.....

Auslöser: Die Gruppe hat sich in Gefahrensituationen hinter die Chronisten gestellt oder ihnen wertvolle Informationen zukommen lassen.

Folgen: Die Chronisten in den Alkoven nehmen der Gruppe Artefakte für 10-20% über Normalpreis ab. Erhalten sie eine wertvolle Information, leiten sie diese zuerst an die Gruppe weiter.

HELLVETIKER: WAFFENBRÜDER

.....

Auslöser: Die Gruppe hat sich um den Schutz der Territorialregionen verdient gemacht.

Folgen: Die Alpenpassage ist jetzt kostenfrei.

RICHTER: GERECHTE FAUST

.....

Auslöser: Sich im Protektorat an den Kodex zu halten ist keine Glanzleistung, sondern eine Überlebensaktik. Wer sich der Gunst der Richter versichern will, muss weiter gehen: Er muss sich als Schöffe anbieten, die Klans bekämpfen und Wegposten schützen. Er muss jedes Unrecht gnadenlos zur Anklage bringen.

Folgen: Richter entscheiden im Rechtsstreit zugunsten der Gruppe. Justitian vergibt die Schöffensbulle an alle Mitglieder der Gruppe.

SCHROTTER: EINER VON UNS

.....

Auslöser: Sie teilen ihr Wurzelgemüse und respektieren den Schrottfund des Anderen. Sie halten die Augen offen und ritzen Warnrunen in die Mauern. Sie kennen ihren Platz im Technikzentrum.

Folgen: Häufigere Begegnungen im Ödland mit Schrottern – sie weichen der Gruppe nicht länger aus.

JEHAMMEDANER: JEHAMMEDS GNADE

.....

Auslöser: Die Gruppe hat sich wiederholt an Jehammeds Geboten gemessen und bestanden.

Folgen: Die Charaktere werden nie zur Gänze dazugehören, doch sie werden geschätzt. Sie dürfen mit den Abrami am Tisch sitzen und dem Rat beiwohnen. Die Waschküchen stehen ihnen offen.

APOKALYPTIKER: VOGELFLUG

.....

Auslöser: Die Geheimnisse der Zugvögel sind bei der Gruppe sicher: Vor Spitaliern wie auch vor Gestalten mit Fäusten voller Wechsel. Die Charaktere sind befreundet mit den Raben, sind die Buhlen der Elstern und haben mit den Raubkrähen gesoffen. Sie sind Teil der Schar.

Folgen: Apokalyptikerdienste sind um 10-20% billiger. Ein

Angriff auf die Gruppe zählt wie ein Angriff auf die Schar – und wird auch so gehandelt.

WIEDERTÄUFER: FACKELTRÄGER

.....

Auslöser: Die Gruppe gibt sich dem Endkampf gegen die Demiurgen-Brut hin. Gemeinsam mit den Orgjasten zieht sie in die Schlacht oder steht Schulter an Schulter mit den Asketen auf dem Feld.

Folgen: Die Gruppenmitglieder haben das Recht erwirkt, sich in Domstadt taufen zu lassen. Drei Punkte werden auf ihre Stirn tätowiert, danach zählen sie zu den Wiedertäufern, mit allen Vorzügen und Nachteilen. Lehnen sie dies ab, erhalten sie immerhin Zugang zu den Arsenalen; Asketen bieten ihnen kostenloses Essen und Wasser.

NEOLIBYER: DEM DINAR VERPFLICHTET

.....

Auslöser: Die Gruppe zerschmettert Handelsbarrieren, versenkt Piratenschiffe im Mittelmeer und sorgt für einen regen Zustrom an Sklaven. Mit ihren Handlungen stärkt sie nicht nur einen Auftraggeber, sondern die Handelsbank und ganz Africa.

Folgen: Die Charaktere gelten als Botschafter der Handelsbank. Als solche werden sie bei Streitigkeiten unter Neolibyern angehört – und bevorzugt behandelt.

GEISSLER: DER LÖWE IM SPRUNG

.....

Auslöser: Die Gruppe hat bewiesen, dass sie nicht nur die Laus im Pelz des Löwen ist, sondern dass sie kämpfen kann, dass wahrer Mut in ihr lodert. Dass die Ahnen gnädig auf sie herab blickt.

Folgen: Geißler teilen ihre Munition mit der Gruppe. Die Charaktere werden mit Respekt behandelt.

ANUBIER: DAS FLÜSTERN DER AHNEN

.....

Auslöser: Die Gruppe folgt dem Geist Africas, wehrt sich nicht gegen die Psychovoren-Flut, legt jegliches Besitzdenken ab. Sie verschmilzt mit dem Land, gibt sich ganz dem Flüstern der Ahnen hin.

Folgen: Das Flüstern der Ahnen verdichtet sich zu Strängen klarer Gefühle: Gehe nicht dorthin. Verharre. Erfahre den Wind. Es leitet die Gruppe in den Dschungel Africas, lässt sie Psychovoren-Haine umgehen und die richtigen Früchte essen.

Anubier spüren diese Veränderung, spüren die Akzeptanz der Ahnen und der Psychovoren. Sie respektieren die Gruppe.

BLEICHER: WÄCHTER DER 44

.....

Auslöser: Die Gruppe erkennt den absoluten Herrschaftsanspruch der Schläfer und ihrer Diener an und hat dies mehrfach bewiesen.

Folgen: Die Charaktere gelten unter Bleichern als Erwecker und haben als solche Zugang zu Bunkern und Waffenkammern.

Achtung: Hat eine Bleichergemeinschaft erst vor kurzem das Siegel gebrochen und voller Unglauben in das Antlitz der

Sonnenscheibe geblinzelt, ist der Ruf der Gruppe noch nicht zu ihr gedrungen. Sie akzeptiert die Kerbe mitunter nicht.

UNGEZÄHLT

Jede Handlung – eindrucksvoll oder beständig wiederholt – trägt das Potenzial in sich, eine Kerbe zu schlagen. Eine vollständige Liste aller möglichen Kerben anzugeben, ist daher unmöglich.

Im Folgenden sind einige als Inspirationsquelle aufgelistet:

Käuflich
Verdorben
Gesetzlose
Blutrache
Verbannt
Verräter
Sklaven
Betrüger
Träger der Saat
Gutmenschen
Unbeugsam
Maulhelden
Verroht
Vorbote des Unheils
Verlierer
Feiglinge

ASPEKTE

ASPEKTE

Ein Franker verfällt in Raserei, lässt er die ölige Luft Frankas hinter sich; ein Ismaeli der Schwerter Jehammeds gebärdet sich, als sei Aries selbst in ihn gefahren; eine Schrotterin erschafft aus Draht, Röhren und Zahnrädern eine Waffe, die ihr näher ist als ihr Buhle – all diese Männer und Frauen haben besondere Fähigkeiten oder Eigenschaften, die sich nicht allein aus ihren Attributen und Kenntnissen ableiten lassen. Sie werden zusammengefasst unter den so genannten Aspekten.

Damit ein Charakter einen bestimmten Aspekt annehmen kann, muss er dessen Voraussetzungen erfüllen: Meist ist ein Aspekt an einen Kult und einen Rang geknüpft, oder im Falle der frankischen Raserei an eine Kultur. Keine Erfahrungspunkte vonnöten. Sind die Voraussetzungen einmal erfüllt, nimmt der Charakter den Aspekt an – und wird ihn nicht so schnell wieder los.

SPITALIER

ASPEKT: SCHWERTBÜRDE

Voraussetzung: Rang: Preservist

Das Preservalisschwert ist dem Preservisten ein Glaubensbekenntnis und Symbol seiner Erhabenheit. Verliert er es, verliert er seinen Status, wird in der Burg Arnsberg interniert und zu niedersten Arbeiten verdammt. Selbst wenn er flieht, die Schande vermag er nicht abzustreifen.

ASPEKT: REINSTRANG

Voraussetzung: Genetische Disposition

Aufgezogen in der Krippe der Forschungsgruppe HIVE wurde der Charakter sein Leben lang beobachtet, sein Weg im Spital vorbestimmt. Seine Freunde und Kollegen wissen nichts von seiner besonderen genetischen Disposition. Er selbst kann nur Vermutungen anstellen.

Erst wenn Konsultantin Petrova ihn in die FG HIVE beruft und das Puzzle Reinstrang Stück für Stück vor ihm auslegt, beginnt er zu verstehen.

Regeln: Erreicht ein Charakter das Versporungsmaximum, hat er statt einem bis zu zehn Tage Zeit, um seine Versporung um einen Punkt zu senken. Gelingt dies nicht, erhält auch er einen permanenten Versporungspunkt.

Der Charakter ist unempfindlicher gegenüber radioaktiver Strahlung als normale Menschen. Die Zeitintervalle, in denen er möglichen Schaden ermittelt, verdoppelt sich; die Zeitspanne, in der sich die Verstrahlung abbaut, reduziert sich von zehn auf fünf Tage.

Er ist partiell geschützt vor Virenerkrankungen. Bei der Ermittlung des Wertes, der auf der Krankheitsskala abgetragen wird, zählt der Reinstrang als untere Schwelle von 2, also gewissermaßen als Panzerung.

CHRONISTEN

ASPEKT: STREAMKONDENSAT

Voraussetzung: Chronist / kein Abtrünniger

Der Chronist erkennt den Stream in Artefakten, kann die be-seelten Komponenten herauslösen aus ihrer Verschalung. Was bleibt, sind daumennagel- bis faustgroße Speichereinheiten, die er im Cluster auslesen lassen kann. Splitter um Splitter wird so der statische Stream vervollständigt.

Regeln: Der Chronist zerlegt ein Artefakt und behält nur die streamführenden Komponenten. Das Gerät zerstört er damit. Übergibt er die Komponenten im Cluster, erhält er 1 Erfahrungspunkt auf Verstand pro 500 Wechseln, die das Artefakt wert war.

ASPEKT: BINÄR

Voraussetzung: freie Wahl

Als Zwillinge wuchsen sie im Cluster auf, verbrachten jede Minute ihres Lebens miteinander. Die Fragmente erklärten ihnen, dass sie gegensätzliche Aspekte derselben Maschine seien; zwei Elektronen, die sich umkreisten. Gemeinsam bildeten sie eine Binär-Einheit. Sie waren etwas Besonderes.

Regeln: Der Chronist hat einen Zwilling; gegenseitig ergänzen sie sich perfekt: Kenntnisse, die einer der beiden vermissen lässt, hat sich der andere angeeignet. Das bedeutet: Kenntnisse des Chronisten ab Stufe 4 beherrscht sein Zwilling nicht. Er kann bei diesen Kenntnissen nicht einmal auf sein Attribut würfeln - er ist vollkommen ahnungslos.

Ist ein Binär auf sich allein gestellt, benötigt es die doppelte Anzahl EP, um eine Null-Kennntnis auf 1 anzuheben.

HELLVETIKER

RICHTER

SCHROTTER

ASPEKT: PASSEND GEMACHT

Voraussetzung: Rang: Manufaktunist

Tag um Tag bringt der Manufaktunist mit seiner Kreation zu, schafft aus Draht und Spulen und Blech ein Objekt mechanischer Schönheit, fängt dessen Seele zwischen Schrauben und Gewinden.

Regeln: Manufaktunisten verbessern alles, womit sie arbeiten, um es an ihre Bedürfnisse anzupassen. Mit Werkzeug von der Stange werden sie einfach nicht glücklich – Gegenstände, die mit Basteln auf sie selbst angepasst werden, verleihen ihnen die Spezialisierung „persönlicher Gegenstand“ in Höhe der Basteln-Ausprägung.

APOKALYPTIKER

GEISSLER

NEOLIBYER

ANUBIER

ASPEKT: LEBENSSTRANG

Voraussetzung: Anubier

Der Anubier spürt die Nähe der Psychovoren – sie greifen in ihn, locken ihn, erzittern. Sie erschüttern seine Welle, drohen ihn herauszulösen und ins Nichts zu schleudern.

Regeln: Psychovoren-Haine greifen auf hunderte Schritte nach dem Anubier, locken ihn mit purpurroten Früchten, recken ihre stachelbewehrten Äste nach ihm, verstärken das Flüstern der Ahnen zu einem Gedankensog. Niemals wird ein Anubier von Psychovoren überrascht werden. Er weiß, wo sie sind und wie er sie unbehelligt passieren kann. Einige Kilometer tief kann er in den Psychovoren-Gürtel vordringen, bis sich Äste und gewaltige Blätter zu einer Wand verschränken.

Eine Ausnahme bleibt Kairo. Nur Hogon können den brodelnden Pflanzenwall durchschreiten, der die Stadt gefangen hält.

ASPEKT: ANUBISAUGE

Voraussetzung: mindestens Rang: Schakal

Der Anubier erspürt die fiebrige Hitze im Leib der Absonderlichen, weiß sie abzuleiten in den Äther.

Regeln: Gelingt dem Anubier gegen das Chakra einen Psychonauten, Leperos oder einer Sporenbestie ein Nahkampf-Angriff, verursacht er als Heiler einen Mindestschaden von 1, als Schakal von 2, und als Hogon einen Mindestschaden von 3 Punkten. Kämpft er mit dem Anubisschwert, wird der Mindestschaden um einen weiteren Punkt erhöht.

Um das Chakra zu treffen, genügt es die entsprechende Körperregion zu verletzen:

Kopf: Dushani, Prägnoktiker

Oberkörper: Pheromanten, Psychokineten

Unterkörper: Biokineten

Diskordische Aberrationen sind davon ausgenommen.

WIEDERTÄUFER

ASPEKT: TODESVERACHTUNG

Voraussetzung: Rang: Erhabener

Einsam schritten sie über die Plätze Domstadts; flatternde Vorhänge waren ihre Grenze zur Außenwelt. Jenseits des weißen Leinens vernahmten sie das Atmen tausender, erahnten jene, die sie einst in die Schlacht führen würden. Wenn der Vorhang fällt.

Regeln: Auf Erhabene wartet nur der Tod. Sie fürchten ihn nicht, denn er wird sie ihres Leibes entkleiden und dem göttlichen Pneuma näherbringen. Stürzt sich ein Erhabener in den Kampf, ignoriert er den Schmerz des ersten Traumaschadens: Er nimmt ihn ohne Aktionswurf auf Härte hin.

JEHAMMEDANER

ASPEKT: ZORN JEHAMMEDS

Voraussetzung: Rang: Schwert Jehammeds

Jehammeds Zorn erfüllt seine Kinder, lässt sie vorpreschen, schlagen, hacken, schreien. Die Linie des Feindes ist in Stücke gehauen, und die Schwerter Jehammeds drängen nach, richten ein Schlachtfest an unter den Ungläubigen.

Regeln: Jehammeds Zorn muss vor einem Angriff angesagt werden und hält an, bis der Ismaeli ohnmächtig ist oder der Kampf endet. Der Ismaeli verursacht einen Mindestschaden von 2, kann aber kein defensives Manöver mehr nutzen.

BLEICHER

ASPEKT: STIMME DES DEMAGOGEN

Voraussetzung: Rang: Demagoge

Es schallt von den Wänden, schlägt sich in den Geistern nieder wie destillierte Angst: Der Demagoge spricht!

Regeln: Gelingt einem Demagogen ein Aktionswurf auf AUS+Dominieren, manifestiert sich seine Methode (Angst, Schmerz, etc.) in seinen Gegnern: Gelingt ihnen kein Aktionswurf auf PSY+Selbstbeherrschung (erschwert um die Dominieren-Ausprägung), erleiden sie eine allgemeine Erschwernis in Höhe der Ausprägung. Bleicher sind besonders betroffen: Ihre Erschwernis steigt um weitere zwei Punkte.

Die Beeinflussung hält bis zur nächsten Aktion des Demagogen an. Wird dieser vorher ausgeschaltet, endet die Beeinflussung sofort.

Betroffen sind alle Gegner, die die Stimme des Demagogen hören. Die Stimme des Demagogen darf nicht elektrisch verstärkt werden.

KULTUR - ASPEKTE

SEELEN - RAPTUS

Voraussetzung: Franker

Entwindet sich ein Franker dem Pheromonnetz seines Landes, zerreißt der innere Frieden wie ein Spinnennetz bei Hagelschauer. Ein scheeler Blick oder ein unbedachtes Wort, und der Franker entbrennt.

Regeln: Verlässt ein Franker sein Land, benötigt er zehn Tage, um den öligen Einfluss der Pheromanten abzustreifen. In dieser Zeit ist er leicht reizbar und muss selbst bei kleinsten Konflikten einen Aktionswurf auf Selbstbeherrschung ablegen, erschwert um 10 abzüglich der Tage, die bislang verstrichen sind. Gelingt der Wurf, geschieht nichts: Der Franker verschließt sein Herz vor dem aufbrandenden Ärger. Misslingt aber der Wurf, so stürzt er sich auf den Verursacher und attackiert ihn. Er versucht das Ziel seines Hasses nicht zwangsläufig zu töten oder zu vernichten – besitzt er eine Feuerwaffe, wird er wahrscheinlich mit blanken Fäusten angreifen. Nur bei einem Patzer greift er zu den gefährlichsten Waffen, deren er habhaft werden kann. Der Seelen-Raptus endet mit der Ohnmacht des Gegners oder einem erfolgreichen Selbstbeherrschungswurf. In jeder Kampfrunde kann der Franker aufs Neue versuchen, sich zu beherrschen.

KAMPF

ABSICHERN

Aktionspunkte lassen einen Kämpfer seine Waffe genauer führen: Vor seinem Aktionswurf gibt er an, wie viele AP er einsetzen möchte, um den Wurf abzusichern. Der maximal einzusetzende Wert wird dabei vorgegeben durch die Kenntnis-Ausprägung.

Beispiel: Lasno steht einem bulligen Wiedertäufer gegenüber. Der hat ein Schwert – und verdammt schlechte Laune, die er damit aufzubessern plant, Apokalyptiker-Blut zu vergießen. Lasno ist zwar schneller als sein Gegner, aber ein Hieb von dem, und die Kinder an der Stichstraße werden sich ihr Burn von einem anderen Zugvogel erbetteln müssen. Sein erster Stoß mit der Klinge muss den Wiedertäufer ausschalten. Er gibt alles: Lasno ist gut mit dem Messer (BEW+Bewaffneter Nahkampf 16, Ausprägung 6), also kann er maximal 6 AP einsetzen, um seinen Angriff abzusichern. Er setzt alles. Er wird nach diesem Angriff erschöpft sein (er hat nur noch 8 AP übrig) – oder tot.

Gelingt der Aktionswurf, hat der Angreifer die AP umsonst eingesetzt – sie sind dennoch verbraucht. Misslingt der Wurf aber, können sie ihm den Tag retten:

Mit den investierten AP kann er seinen Würfelwurf nach oben oder unten korrigieren. Er ist nicht gezwungen, alle AP aufzuwenden: Haut er nur um einen Punkt daneben, benötigt er nur einen AP, um den Wurf zu retten. Dennoch verfallen nach dem Aktionswurf alle angesagten AP.

Beispiel: Lasno strauchelt und verfehlt den Hals des Wiedertäufers (Aktionswurf von 4 bei einem AW von 16 und einer Erschwernis von 6), doch er schwingt herum, täuscht einen tiefen Angriff vor und rammt seine Klinge nach oben (mit 3 AP – von seinen 6 eingesetzten – erhöht er sein Würfelergebnis auf 7. Das ist über der Erschwernis und unter dem Wert seiner Nahkampf-Kennntnis: Der Angriff gelingt!)

Was eine Sauerei! Er muss schnell von der Straße.

WAFFENEIGENSCHAFT: MINDESTSCHADEN

Der Mindestschaden gibt die Zahl Schadenspunkte an, die eine Waffe unabhängig vom Schadenswurf mindestens verursacht. Erwürfelt der Angreifer Schaden, der niedriger ausfällt als der Mindestwurf seiner Waffe, kann er ihn auf den Mindestschaden anheben; fällt der Schaden größer aus, wird der Mindestschaden ignoriert.

Nahezu alle Waffen verursachen Mindestschaden. Die einzige Ausnahme sind die Fäuste – mit ihnen kann ein Kämpfer auf eine Rüstung einhämmern, ohne den Träger zu verletzen.

Die Rüstungseigenschaft „Massiv“ steht dem Mindestschaden entgegen: Erwürfelt ein Angreifer gegen eine massive Rüstung keinen Schadenspunkt, wird der Mindestschaden nicht angerechnet.

RÜSTUNGSEIGENSCHAFT: MASSIV

Eine massive Rüstung ist nicht betroffen vom Mindestschaden: Hier zählt nur der Schaden, der im Schadenswurf ermittelt wurde.

Tragbare massive Rüstungen sind sehr selten und kostbar. Bislang sind nur AMSUMO-Verschaltungen als massiv bekannt.

MANÖVER

ABSCHLACHTEN

Der Gegner liegt am Boden, hingeworfen wie eine lächerliche Lumpenpuppe. Sein Gesicht schimmert wächsern, sein Atem geht flach. Es wäre so einfach: Mit dem Knie auf seine Brust fallen lassen, den nasskalten Hals umfassen und dieses miserable Leben wie eine Motte zwischen den Fingern flattern – und ersterben – spüren.

ÜBERSICHT

Der Kämpfer fügt einem hilflosen Gegner maximalen Schaden zu.

VORAUSSETZUNGEN

- Das Manöver ist auf den Nahkampf beschränkt.
- Das Ziel ist ohnmächtig und unbeweglich.
- Muss auf einen Gegner angesagt werden.

DAUER

Sofort.

EINSCHRÄNKUNGEN

Geschützt: Das Ziel ist geschützt vor dem Manöver, solange Gefährten im Umkreis von einem Meter potenzielle Angreifer binden (durch Manöver Binden oder Schützen).

AUSWIRKUNGEN

Automatischer Treffer: Der Angreifer attackiert erfolgreich – ohne Aktionswurf! Er verursacht den maximal mit seiner Waffe möglichen Schaden in einer beliebigen Körperzone. Die Panzerung schützt das Opfer nicht.

SONDERREGEL: SCHWER GEPANZERT

Ist das Opfer schwer und durchgängig gepanzert (Panzerung von 3 und mehr in allen Körperzonen) findet der Angreifer nicht die eine empfindliche Stelle. Er muss den Schaden regulär auswürfeln.

ANGST

Der Erhabene stemmt seinen Bidehänder über den Kopf und lässt ihn auf den anstürmenden Isaaki herabfahren. Rippenbogen um Rippenbogen zerkracht und splittert, bis sich das Eisen im Beckenknochen festfrisst wie ein Beil auf dem Hackstock. Der Oberkörper des Jehammedaners klafft auseinander, seine Augen starren verständnislos. Die Schlachtrufe der Schwerter Jehammeds verebben.

ÜBERSICHT

Tötet ein Kämpfer sein Ziel mit dem ersten Hieb, erschüttert er damit die umstehenden Gegner.

VORAUSSETZUNGEN

- Der Kämpfer tötet mit nur einem Nahkampfangriff einen unverletzten Gegner.
- Kann nicht angesagt werden.

DAUER

Aktuelle Kampfunde.

AUSWIRKUNGEN

Erschüttert: Allen Gegnern im näheren Umkreis (drei Meter) muss ein Aktionswurf auf PSY+Selbstbeherrschung gelingen, sonst sind sie erschüttert: Als Erschwernis zählt die Anzahl Schadenspunkte, die der Kämpfer zugefügt hat.

Abschütteln: Geht der Kämpfer zu Boden, fällt die Angst von den Gegnern ab, die Erschwernis sinkt auf Null.

Brecher: Angst kann auf Wunsch des Kämpfers in das Brecher-Manöver übergehen. Er beginnt mit einer Erschwernis von 5.

BINDEN

Die Augen des Isaakis sind zu Schlitzeln verengt. Sie zwinkern nicht, sie lauern. Sie registrieren jeden Schritt und jedes Muskelzucken des alten Wiedertäufers. Neben den beiden Kämpfern geht jemand schreiend zu Boden, Schwerter klirren, ein Schuss hallt über das Schlachtfeld. Nicht wichtig. All diese Eindrücke streichen über die Sinne des Isaaki hinweg wie der Geruch aus einer fernen Welt. Sie bewirken nichts. Was zählt, ist der Alte. Der will sich herumwerfen, doch der Isaaki ist sein Schatten, lässt nicht ab, kontert jede Bewegung, ist immer im Weg.

ÜBERSICHT

Der Kämpfer konzentriert sich auf einen Gegner und attackiert diesen, ohne von ihm abzulassen. Der so Angegriffene ist in seinen Manövern eingeschränkt und gebunden.

VORAUSSETZUNGEN

- Das Manöver ist auf den Nahkampf beschränkt.
- Nicht kombinierbar mit: Defensives Manöver.
- Muss auf einen Gegner in Nahkampfreichweite angesagt werden.

DAUER

Mehrere Runden.

AUSWIRKUNGEN

Erschwerter Angriff: Wer einen Gegner bindet, muss jeden Angriffswurf um die Waffenkenntnis-Ausprägung des Gegners erschweren.

Fokus: Der Angreifer darf nur den Gebundenen angreifen, ansonsten bricht die Bindung.

Fokus: Greift der Gebundene seinerseits jemand anderen als den Angreifer an, muss er seinen Wurf um die Waffenkenntnis-Ausprägung des Angreifers erschweren.

In den Rücken: Entfernt sich der Gebundene vom Angreifer, gehen beide in den Widerstreit (Kenntnis: Benutzte Waffenkenntnis). Die Ausprägung des Gegners erschwert ihren Wurf. Gewinnt der Gebundene, so ist er frei; gewinnt der Angreifer, landet er einen automatischen Treffer. Der Angreifer kann jederzeit das Binden aufgeben, ohne Konsequenzen zu fürchten.

SONDERREGEL: SCHUTZ

Ein Kämpfer kann sich zwischen einen Kameraden und dessen Angreifer stellen:

Ansage: Dazu sagt er nach der Initiative an, wen er schützen möchte. Er darf nicht weiter als zwei Schritt von ihm entfernt sein.

Defensiv: Im Gegensatz zum normalen Binden darf er zudem ein defensives Manöver ansagen.

Binden: Greift ein Gegner den Geschützten an, bewegt sich der Kämpfer zwischen beide. Kämpfer und Angreifer sind jetzt gebunden, mit allen dazugehörigen Regeln. Ein defensives Manöver erschwert einen Angriff weiter – allerdings nur auf das geschützte Ziel. Der Kämpfer kann keinen eigenen Nutzen aus einem defensiven Manöver ziehen.

BRECHER

Es sind zu viele. Sie kriechen aus den Spalten, pressen ihre fahlen Bäuche auf den Stein. Ihre Haut raschelt, ihre Klauen klacken. Nadelgespickte Mäuler blitzen im Licht der Leuchtstäbe. Der Weg zurück ist versperrt: Es bleibt nur der Kampf. Deisre blickt herüber, die Lippen schmal, die Augen dunkel. Sie deutet ein Nicken an. Für sie ist es ein Abschied, für mich eine Aufforderung. Ich löse die Schnalle von meinem Schild (es poltert zu Boden) und packe den Speer mit beiden Händen. Jetzt geht es nur noch darum, so viele mitzunehmen, wie möglich.

ÜBERSICHT

Der Kämpfer riskiert alles. Sein eigenes Leben scheint ihm nichts zu bedeuten, während er vorprescht und ohne jede Vorsicht gegen seine Feinde anstürmt. Seine Wildheit verleiht ihm Vorteile im Kampf, doch jeder Schlag, der ins Leere geht, lässt ihn straucheln oder reißt ihn von den Füßen.

VORAUSSETZUNGEN

- Das Manöver ist auf den Nahkampf beschränkt.
- Nicht kombinierbar mit: Defensives Manöver.

DAUER

Mehrere Runden.

EINSCHRÄNKUNGEN

Zurückgeschlagen: Greift der Kämpfer eine Runde lang nicht an oder misslingt ihm ein Angriff, ist das Manöver zu Beginn der nächsten Kampfunde beendet.

AUSWIRKUNGEN

Vorstoß: Alle Erschwernisse für den Kämpfer in dieser Runde werden um 2 gesenkt (zuzüglich zu Spezialisierungen).

Unkontrolliert: Alle Misserfolge zählen als Patzer. Einzige Ausnahme: Der Traumawurf.

SONDERREGEL: ERSCHÜTTERN

Schlachtet sich ein Kämpfer mehrere Runden lang mit diesem Manöver durch die Reihen seiner Feinde, weichen sie erschüttert zurück: Ist er unbezwingbar?

Alle Gegner im Umkreis von zwei Metern müssen in ihrem Zug auf PSY+Selbstbeherrschung würfeln, erschwert um die Zahl der Kampfrunden, die der Kämpfer das Manöver bereits aufrechterhält.

Bei einem Misserfolg sind sie erschüttert: Alle Aktionen in dieser Runde werden um die Manöver-Kampfrunden des Kämpfers erschwert, bis zu einer maximalen Erschwernis von 10.

Bei einem Erfolg beherrschen sie sich. Keine Erschwernis für sie.

DEFENSIVES MANÖVER

ÜBERSICHT

Der Kämpfer nimmt eine freiwillige Erschwernis auf sich, die aber auch jedem Angreifer aufgebürdet wird.

VORAUSSETZUNG

- Das defensive Manöver muss nach der Initiative angesagt werden.

DAUER

Aktuelle Kampfrunde.

AUSWIRKUNGEN

Erschwernis: Der Kämpfer legt eine Erschwernis für sich fest, die maximal der Ausprägung seiner Kampfkenntnis entspricht. Diese Erschwernis gilt auch für jeden Angreifer.

Ausweichen: Ist der Kämpfer nicht bewaffnet oder will nicht angreifen, greift er statt auf eine Kampffertigkeit auf BEW+Athletik zurück.

FLANKEN

Der Kämpfer wirft sich gegen seinen Gegner, schlägt zu und springt zurück, dass der Dreck aufspritzt. Komm her! Er weicht aus, kontert. Sein Kamerad ist jetzt an seiner Seite, schnaubt wie ein Rind und umrundet den Gegner. Der versucht beide im Blick zu halten. Er ist im Hintertreffen – er muss den Kampf schnell beenden, sonst wird er in die Zange genommen.

ÜBERSICHT

Kämpfen zwei Angreifer gegen einen Gegner, können sie das Flanken-Manöver anwenden:

VORAUSSETZUNG

- Ein befreundeter Kämpfer befindet sich bereits im Nahkampf mit dem Gegner.
- Weder befreundeter Kämpfer noch Angreifer nutzen ein defensives Manöver.
- Der Gegner lässt sich von zwei gegenüberliegenden Seiten angreifen.

DAUER

Sofort.

AUSWIRKUNGEN

Kooperation: Der Angriff gilt als kooperativer Angriff: Der AW des Angreifers wird um die Waffenkenntnis-Ausprägung des befreundeten Kämpfers erleichtert.

Aus dem Tritt: Der Gegner kann kein defensives Manöver nutzen.

HINTERRÜCKS

Im Technikzentrum kann man jeden Schrotter fragen: Wer seine Ehre und Moral wie eine Spitalier-Standarte vor sich hertrage, sei ein Narr, denn er verschließe sich vor... effektiven Kampfmethoden. Die Ruinen bieten mehr Verstecke als Ratten sie füllen könnten; warum nicht dort der menschlichen Beute auflauern?

ÜBERSICHT

Manövriert sich ein Kämpfer in den Rücken seines Gegners und bleibt unentdeckt, gelingt ihm automatisch ein hinterhältiger Angriff.

VORAUSSETZUNG

- Kein Fernkampf.
- Der Gegner hat den Angreifer noch nicht entdeckt.
- Der Angreifer kann sich innerhalb dieser Runde zum Gegner bewegen.

DAUER

Sofort

AUSWIRKUNG

Anschleichen: Der Angreifer versucht sich unbemerkt dem Ziel zu nähern; beide gehen dazu in den Widerstreit: Der Angreifer mit BEW+Verbergen, das Ziel mit PSY+Wahrnehmung. Erschwert werden die Würfe mit der Kenntnis-Ausprägung des jeweils anderen.

Umgebung: Die Umgebung kann die Würfe weiter erschweren. Lärm und schlechte Sicht erschweren den Wurf des Ziels, aufmerksame Menschen und Stille den Wurf des Angreifers. Sehr schlechte Bedingungen können mit bis zu 8 Punkten bewertet werden.

Das Messer im Nacken: Gewinnt der Verteidiger den Widerstreit, bemerkt er die Gestalt hinter sich: Der hinterhältige Angriff schlägt fehl. Jetzt wird gekämpft, wie es sich gehört. Gewinnt jedoch der Angreifer, gelingt ihm automatisch eine Nahkampf-Attacke. Er muss keinen Angriffswurf ausführen und kann den Schaden direkt ermitteln.

SPERRFEUER

Die Seiten sind vergilbt, die Bilder auf ihnen blaustichig. Dort sieht man Schweizer Militärs, wie sie hinter aufgesetzten Maschinengewehren hocken, die Helme tief ins Gesicht gezogen: „IM KUGELHAGEL: DER FEIND ZÖGERT“ als Bildunterschrift. Diese alten taktischen Schriften sind Kanon für jeden Hellvetiker, doch wurden einige der Lehren von der Realität überholt. Niemand kann sich heute noch erlauben, den Gegner durch Dauerbeschuss in die Deckung zu zwingen. Das würde sich schlecht machen bei der Sektionsbewertung.

ÜBERSICHT

Ungezieltes Feuer in die Stellungen des Gegners nötigt diesen, den Kopf unten zu halten.

VORAUSSETZUNGEN

- Nur mit Schusswaffen möglich.

DAUER

Aktuelle Kampfrunde.

AUSWIRKUNGEN

Feuerwaffen: Jeder Schuss nach dem ersten erschwert in dieser Kampfrunde Angriffswürfe der Gegner um 1. Bei mehreren Schützen summieren sich die Erschwernisse.

Projektilwaffen: Die meisten Projektilwaffen können nur ein Geschoss pro Kampfrunde abfeuern. Hier ist Sperrfeuer ab zwei Schützen möglich; sie erschweren die Angriffswürfe der Gegner um 1. Jeder weitere Schütze, der sich anschließt, kann die Erschwernis um 1 erhöhen.

Feuerkegel: Sperrfeuer deckt einen Bereich von etwa drei Metern ab. Gegner außerhalb dieses Bereichs können ohne Erschwernis angreifen.