

FORGOTTEN FUTURES
KURZREGELN

von Marcus L. Rowland

Copyright © 1993-97

Übersetzt von
David Bruns
2004

Inhaltsverzeichnis

0	Einführung	5
0.1	Worum es geht	5
0.2	Benötigte Materialien	5
0.3	Glossar	5
1	Charaktere und Spielmechaniken	7
1.1	Charaktererschaffung	7
1.1.1	Eigenschaften kaufen	7
1.1.2	Fertigkeiten kaufen	7
1.1.3	Aufsparen	8
1.1.4	Ausrüstung, Waffen und Beschreibung	9
1.2	Eigenschaften	9
1.2.1	Eigenschaften benutzen	9
1.2.2	Chancen verbessern	10
1.3	Fertigkeiten	11
1.3.1	Einsatz von Fertigkeiten	11
1.3.2	Temporäre Fertigkeiten	11
1.3.3	Projekte	11
1.3.4	Fertigkeiten verbessern	11
1.3.5	Neue Fertigkeiten erlernen	12
1.3.6	Freie Fertigkeiten	12
1.3.7	Fertigkeitenliste	12
1.4	Verletzungen	14
1.4.1	Medizin, Erholung und Tod	15
1.5	Kampf	15
1.5.1	Kampfrunden	16
1.5.2	Angriffe	16
1.5.3	Schutzkleidung	19
1.5.4	Waffen	19
1.5.5	Andere Verletzungen	21
A	Rollenspiel Tipps	25
B	Hintergrundmaterial	27

Kapitel 0

Einführung

Dieses Dokument ist eine kurze Zusammenfassung der FORGOTTEN FUTURES Regeln und ist als Übersicht für die Spieler gedacht. Der Spielleiter sollte aber *auf jeden Fall* die kompletten Regeln¹ beherrschen. Diese Kurzregeln sind voll kompatibel mit den ersten fünf FORGOTTEN FUTURES Sammlungen².

0.1 Worum es geht

FORGOTTEN FUTURES ist ein Rollenspiel, das auf Romanen und Geschichten der „Scientific Romance“ Gattung, Vorläufern der Science Fiction aus der viktorianischen und edwardianischen Epoche, basiert. Abenteuer spielen in der Regel in einer Zukunft, wie sie sich Autoren aus dieser Zeit vorgestellt haben. Die erste FORGOTTEN FUTURES Sammlung beispielsweise spielt in den Jahren 2000/2065 n.Chr., wie man sie sich vor dem Ersten Weltkrieg vorstellte.

Dein Spielleiter gibt dir genauere Information zu den Besonderheiten des verwendeten Hintergrunds, allgemeine Hinweise zu rollenspielerischen Aspekten werden aber auch in Anhang A *Rollenspiel Tipps* (Seite 25) behandelt.

Zu dieser Übersetzung

Diese Übersetzung ist sinngemäß an das englische Original angepasst und der Übersetzer hat versucht, so nach wie möglich an der Struktur der Vorlage zu bleiben. An einigen Stellen sind kleinere Änderungen oder Hinzufügungen notwendig gewesen um dieses Dokument für den deutschsprachigen Leser verständlicher zu machen.

Besonderer Dank gilt Carmen Schröder, Carsten Schmitt, Tobias Riepe und Markus Becker.

0.2 Benötigte Materialien

Eine Hand voll sechsseitiger Würfel („W6“, mindestens zwei pro Spieler), Stifte und Zettel sind unabdingbar. Ein Taschenrechner und ein paar Zinn- oder Plastikfiguren (zum veranschaulichen von Situationen) können hilfreich sein, sind aber nicht dringend notwendig.

Einen Charakterbogen findest du auf der letzten Seite dieses Dokuments.

0.3 Glossar

1W6 Wurf mit einem sechsseitigen Würfel.

2W6 Wurf mit zwei sechsseitigen Würfeln, addiere die Augenzahlen zusammen.

KÖRPER Eine Eigenschaft, die oft mit „K“ abgekürzt wird.

GEIST Eine Eigenschaft, die oft mit „G“ abgekürzt wird.

¹ Zur Zeit sind diese leider nur in englischer Sprache verfügbar, siehe Fußnote unten.

² Siehe www.forgottenfutures.com.

SEELE Eine Eigenschaft, die oft mit „S“ abgekürzt wird.

Effekt Numerischer Wert, der zur Ermittlung von Schaden und Verletzungen benutzt wird.

Mittelwert aus... Addiere zwei Werte (z.B. Eigenschaften) und Teile die Summe durch 2 (Brüche werden immer mathematisch gerundet). Abkürzung: $(K+G)/2$.

Halber Wert aus... Halbiere einen Wert (z.B. eine Eigenschaft, Brüche werden immer mathematische gerundet). Abkürzung: $S/2$.

Halber Mittelwert aus... Addiere zwei Werte (z.B. Eigenschaften) und Teile die Summe durch 4 (Brüche werden immer mathematische gerundet). Abkürzung: $(G+S)/4$.

+1 Addiere 1 zu einem Wert oder einem Wurf Ergebnis.

+2 Addiere 2 zu einem Wert oder einem Wurf Ergebnis.

-1 Subtrahiere 1 von einem Wert oder einem Wurf Ergebnis.

-2 Subtrahiere 2 von einem Wert oder einem Wurf Ergebnis.

2+, 3+, etc. 2 oder mehr, 3 oder mehr, etc.

Runde Eine flexible Zeiteinheit, in der alle Spieler- und Nichtspielercharaktere handeln. Im Kampf entspricht eine Runde einigen Sekunden, in anderen Situationen können es Minuten oder gar Stunden sein.

Optionale Regel Zusatzregeln, die dem Spiel mehr Detail verleihen, aber nicht unbedingt notwendig sind. Optionale Regeln sollten nur nach gemeinsamer Absprache des Spielleiters mit allen Spielern verwendet werden.

Probe Wurf mit 2W6 gegen einen Schrankenwert. Ist die geworfene Augenzahl kleiner oder gleich dem Schrankenwert, so ist die Probe erfolgreich, ist sie höher, so ist die Probe mißlungen.

Aktiver Wert Eine Fertigkeit oder Eigenschaft die zur Bewältigung einer Aufgabe eingesetzt wird.

Widerstehender Wert Eine Fertigkeit oder eine Eigenschaft die bei einer Probe dem aktivem Wert entgegengesetzt ist. Kann in bestimmten Fällen auch eine Schwierigkeit sein.

Schwierigkeit Vom Spielleiter festgelegter widerstehender Wert, der keine Fertigkeit oder Eigenschaft ist.

Schranke, Schrankenwert Wert, den es bei einer Probe kleiner oder gleich zu würfeln gilt. Wird mittels aktivem und widerstehendem Wert aus der Widerstandstabelle abgelesen.

Kapitel 1

Charaktere und Spielmechanismen

Jeder Spieler braucht (mindestens) einen Charakter, dessen Eigenschaften, Spielwerte und Beschreibung entweder auf einem speziellen Charakterbogen oder auf einem Blatt Papier notiert werden können.

Die wichtigsten Merkmale, die auf jeden Fall notiert werden sollten, sind Name (einschließlich militärischer Ränge, aristokratischer Titel und akademischer Grade), Alter und Geschlecht (gegebenenfalls auch sexueller Orientierung).

Des Weiteren kann auch der Beruf deines Charakters wichtig sein. Such dir einen Beruf aus, der zu dem gewählten Hintergrund der Kampagne passt.

1.1 Charaktererschaffung

Zur Erschaffung deines Charakters stehen dir Charakterpunkte (CP) zur Verfügung. Dein Spielleiter gibt dir die genaue Anzahl bekannt, in der Regel sind dies 21.

Die Schritte der Charaktererschaffung sind...

1. Eigenschaften kaufen,
2. Fertigkeiten kaufen,
3. Punkte für später aufbewahren und
4. Ausrüstung und Waffen wählen, sowie eine Beschreibung deines Charakters verfassen.

1.1.1 Eigenschaften kaufen

Wert	1	2	3	4	5	6	7
Punkte	0	2	3	5	7	10	14*

* nur mit Zustimmung des Spielleiters

Ein durchschnittlicher Eigenschaftswert für einen erwachsenen Menschen beträgt 3 oder 4. Ein Wert von 5 ist deutlich überdurchschnittlich, 6 ist herausragend (KÖRPER [6] zum Beispiel entspricht einem Olympiathleten), und 7 ist äußerst selten und ist nur nach Rücksprache mit deinem Spielleiter gestattet.

KÖRPER (K) deckt physische Stärke, Widerstandskraft, Schnelligkeit und Geschicklichkeit ab.

GEIST (G) umfasst alle intellektuellen Fähigkeiten, logisches Denken, Gedächtnis und Wahrnehmung.

SEELE (S) drückt Emotionen, Charisma, Empathie und übernatürliche Fähigkeiten aus.

1.1.2 Fertigkeiten kaufen

FORGOTTEN FUTURES verwendet sehr abstrakte und allgemeine Fertigkeiten. So deckt die Fertigkeit *Wissenschaft* alles von Archäologie bis Zoologie ab, *Pilot* umfasst alles von Autogyros (Vorläufer von Hubschraubern) bis Zeppelinen.

Du darfst auf jede Fertigkeit bis zu drei Charakterpunkte (3 CP) verwenden.

Fertigkeiten hängen direkt von einer oder mehreren Eigenschaften ab (dem sogenannten Grundwert) sowie den Charakterpunkten die du hinzuaddierst. Addierst du keine Charakterpunkte auf eine Fertigkeit, so erhältst du keinen Wert in dieser Fertigkeit (nein, auch nicht den Grundwert), mit Ausnahme von *Heimlichkeit* und *Raufen*, die dein Charakter auch ohne Einsatz von Charakterpunkten auf dem Grundwert beherrscht.

Beispiel – Fertigkeiten kaufen

Schauspieler *basiert auf dem Mittelwert aus GEIST und SEELE und mindestens einem Charakterpunkt. Hat dein Charakter GEIST [3] und SEELE [3] so kannst du für einen Charakterpunkt (1 CP) Schauspieler [4], für zwei Charakterpunkte (2 CP) Schauspieler [5] erhalten.*

Anmerkung: Breite Fertigkeiten Die Fertigkeiten *Gelehrter, Linguist* und *Wissenschaft* sind besonders breit gefasst und beinhalten jeweils eine Vielzahl von Spezialisierungen. Die Anzahl der Spezialisierungen, die du wählen kannst, entspricht der Hälfte des Fertigkeitwertes (aufgerundet).

Beispiel – Breite Fertigkeiten kaufen

Wenn dein Charakter z.B. über Linguist [5] verfügt, kannst du 3 Spezialisierungen (5/2, aufgerundet) – in diesem Falle Sprachen – auswählen.

Die folgende Tabelle gibt dir eine Übersicht über alle verfügbaren Fertigkeiten, ihre Grundwerte und eine kurze Beschreibung:

Fertigkeit	Grundwert	Beschreibung
Arzt	G/2	Die Fähigkeit und Lizenz als Arzt zu praktizieren
Athlet	K	Schwimmen, rennen, springen, klettern, etc.
Detektiv	(G+S)/2	Geschulte Wahrnehmung und kriminologische Kenntnisse
Dieb	(K+G)/4	Schlösser öffnen, Taschendiebstahl, Dokumente fälschen etc.
Erste Hilfe	G	Blutungen stoppen, Brüche schienen, Verbände wechseln, etc.
Fahrer	(K+G)/2	Das Steuern und Warten von Bodenfahrzeugen
Gelehrter *	G	Detaillierte Kenntnisse in bestimmten akademischen Fachgebieten
Geschäftsmann	G	Jegliche Form finanzieller oder organisatorischer Arbeit
Heimlichkeit †	K/2	Schleichen, verstecken, Tarnung, etc.
Kampfsport	(G+S)/4	Kenntnisse in einer Kampfsportart, erlaubt mehrere Angriffe
Künstler	(G+S)/2	Jegliche Form künstlerischer Betätigung
Linguist *	G	Sprechen, verstehen, lesen und schreiben von Fremdsprachen
Mechaniker	G	Bedienung, Reparatur und Instandhaltung technischer Geräte
Medium	S/2	Der (echte) Kontakt mit der Geisterwelt
Morse Code	G	Kenntnisse in den Bereichen Telegraphie, etc.
Nahkampfwaffen	(K+G)/2	Umgang mit Nahkampfwaffen
Pilot	(K+G)/4	Steuerung von Flugzeugen, U-Booten, Zeppelinen, etc.
Psychologie	(G+S)/2	Menschenkenntnis, Lügen erkennen, Menschen beruhigen
Raufen †	K	Boxen, Ringen und improvisierte Waffen
Rechenmaschinen	G	Bedienung von Computern, Golems und „verrückten Erfindungen“
Reiten	(K+S)/2	Reiten, pflegen und trainieren von Tieren
Schauspieler	(G+S)/2	Jegliche Form von Bühnenauftritt, einschliesslich lügen
Schütze	G	Einsatz von direktfeuernden Projektilwaffen und Wurfgeschossen
Schwere Waffen	G	Einsatz von Geschützen, Mörsern, Sprengstoffen, etc.
Wissenschaft *	G	Detaillierte Kenntnisse in wissenschaftlichen Fachgebieten

† freie Fertigkeit: wird auch ohne Ausgabe von CP auf Grundwert beherrscht

* breite Fertigkeit: die Anzahl der Spezialisierungen entspricht dem halben Fertigkeitwert (aufgerundet)

Abschnitt 1.3 *Fertigkeiten* (Seite 11) beleuchtet Fertigkeiten noch etwas genauer, detaillierte Fertigungsbeschreibungen findest du in Abschnitt 1.3.7 *Fertigkeitenliste* (Seite 12).

1.1.3 Aufsparen

Du kannst einige Charakterpunkte für später aufbewahren. Verdoppele die aufgesparte Anzahl an Charakterpunkten und notiere sie als Bonuspunkte. Bonuspunkte werden in späteren Abschnitten genauer erklärt.

1.1.4 Ausrüstung, Waffen und Beschreibung

Nachdem du Eigenschaften und Fertigkeiten ausgewählt hast, solltest du wichtige Ausrüstungsgegenstände und Waffen notieren. Nimm dir etwas Zeit, um eine kurze Beschreibung deines Charakters und seiner Geschichte zu verfassen. Sprich dich mit deinem Spielleiter ab, um etwas zum Hintergrund der Kampagne passendes zu entwickeln.

Waffen werden auf besondere Weise notiert; schreibe folgendes auf: die Bezeichnung der Waffe, ob die Waffe mehrere Ziele treffen kann, den Effekt und die Schadensstufen. Waffen und ihre Wirkung werden in Abschnitt 1.5 *Kampf* (Seite 15) beschrieben, Listen mit verschiedenen Waffen und ihren Werten findest du in Abschnitt 1.5.4 *Waffen* (Seite 19).

1.2 Eigenschaften

Mit *Eigenschaften* bezeichnet man die drei Grundcharakteristika, die zur allgemeinen Beschreibung der physischen, mentalen und spirituellen Natur deines Charakters verwendet werden.

KÖRPER repräsentiert die allgemeine Statur, Gesundheit, Ausdauer und Schnelligkeit. Wenn dein Charakter viel Zeit mit Kampf oder schwerer körperlicher Arbeit verbringen soll, wähle einen hohen Wert für KÖRPER. Auch leblose Gegenstände haben einen KÖRPER Wert. KÖRPER ist nicht notwendigerweise ein Indikator für Größe oder Gewicht; sportliche und gesunde Charaktere können klein sein, große und schwere Charaktere können auch über geringe KÖRPER Werte verfügen.

GEIST deckt alle mentalen Fähigkeiten ab und beinhaltet Intelligenz, logisches Denken, gesunden Menschenverstand, usw. Jeder, der in einem gelernten Beruf gut sein will, braucht einen hohen GEIST. Der Wahrnehmungs- und Koordinationsaspekt von GEIST macht diesen sehr wichtig beim Einsatz diverser Waffen.

SEELE umfasst künstlerische Fähigkeiten, Empathie, Glück und spirituelles Wohlergehen. Einen Charakter mit niedriger SEELE solltest du abgehoben, gefühllos und unsympathisch spielen (ein „gefühlloser Klotz“). Charaktere mit hohem SEELE Wert sind in sozialen Bereichen besonders stark: überreden, Schauspiel, Verführung, etc. Dies gilt auch für die spirituell stark beeinflussten Kampfsportarten (man denke hierbei an Meditation, Selbstbeherrschung, Einklang mit dem Universum, etc.).

Eigenschaften können normalerweise *nicht* weiter verbessert werden!

1.2.1 Eigenschaften benutzen

Normalerweise dienen die drei Eigenschaften nur als Grundlage für Fertigkeiten, kommen aber ab und zu auch direkt zum Einsatz, z.B. wenn man eine Tür eintreten (KÖRPER), sich eine komplizierte Formel merken (GEIST) oder einen Händler zu einem niedrigeren Preis überreden will (SEELE). Hierzu nimmt man die aktive Eigenschaft (KÖRPER, GEIST oder SEELE), vergleicht sie mit dem widerstehenden Wert (dem KÖRPER der Tür, der Schwierigkeit der komplexen Formel – einer vom Spielleiter festgelegten Zahl – oder der SEELE des Händlers) und konsultiert die Widerstandstabelle (siehe unten).

Die Widerstandstabelle

Die folgende Tabelle wird immer dann genutzt, wenn du versuchst etwas durch Einsatz einer Eigenschaft oder einer Fertigkeit zu erreichen. Nimm den Wert deiner aktiven Eigenschaft oder Fertigkeit, um die richtige Zeile zu ermitteln und den Wert der widerstehenden Eigenschaft oder Fertigkeit (oder die vom Spielleiter festgelegte Schwierigkeit), um die richtige Spalte zu bestimmen. So findest du den Schrankenwert: die Zahl, die du mit 2W6 höchstens erreichen darfst, um erfolgreich zu sein.

Ein Strich (–) gibt an, daß du *keine* Chance auf Erfolg hast, ansonsten ist der Wurf einer 2 *immer* ein Erfolg, der Wurf einer 12 ist *immer* ein Fehlschlag.

Aktiver Wert	Widerstehender Wert															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-
3	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-	-	-	-
4	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-	-	-
5	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-	-
6	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-
7	11	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-
8	11	11	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-
9	11	11	11	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
10	11	11	11	11	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2

Hier eine kleine Übersicht zur Schwierigkeit von Aufgaben:

Schwierigkeit	Situation
1-3	Sehr leicht
4-5	Wenn alles gut geht wirts schon klappen
6-9	Einigermassen schwierig
10	Verdammt schwer
20	Schier unmöglich

Beispiel – Einsatz der Widerstandstabelle

Dein Charakter hat KÖRPER [3], GEIST [4] und SEELE [2]. Er will eine wackelige Tür (KÖRPER [2]) eintreten, eine komplexe Formel auswendig lernen (Schwierigkeit [7]) und einen knauserigen Händler (SEELE [2]) überreden.

Um die Tür einzutreten musst du also eine 8 oder weniger würfeln, um dich an die Formel zu erinnern eine 4 oder weniger und um den Händler zu überreden eine 7 oder weniger.

Wie bereits angedeutet, kann der widerstehende Wert je nach Situation eine Eigenschaft, eine Fertigkeit oder eine vom Spielleiter festgelegte Schwierigkeit sein. Da Fertigkeiten in der Regel einen höheren Wert haben als Eigenschaften, hast du es einfacher, wenn du eine Fertigkeit an Stelle einer Eigenschaft einsetzt. Der genaue Einsatz von Fertigkeiten wird in Abschnitt 1.3.1 *Einsatz von Fertigkeiten* (Seite 11) beschrieben.

KÖRPER KÖRPER wird für Akte purer Kraft, Ausdauer oder Gewandtheit eingesetzt, vorausgesetzt keine Fertigkeit deckt diese Handlung bereits ab. Schwere Gegenstände heben, Wurfgeschossen ausweichen etc. sind nur einige Beispiele.

GEIST GEIST wird hauptsächlich zur Wahrnehmung von Dingen eingesetzt (verborgenes entdecken, horchen, etc.), um Rätsel zu lösen (wenn es dir selbst nicht einfällt), spontane Geistesblitze zu haben, usw.

SEELE SEELE kommt in sozialen Situationen zum Einsatz (Charm und Einfühlungsvermögen) sowie wenn es um Glück oder Intuition geht („Ich habe ein verdammt mieses Gefühle bei dieser Sache...“).

Große Zahlen

Es kann durchaus vorkommen, dass sowohl der aktive als auch der widerstehende Wert den Rahmen der Widerstandstabelle sprengen. In einem solchen Fall sollte dein Spielleiter beide Werte durch die selbe Zahl teilen, um sie sinnvoll zueinander ins Verhältnis setzen zu können. Bei wirklich großen Zahlen („Godzilla gegen Tokyo“ oder „die Wasserstoffbombe gegen den Felsen von Gibraltar“) kann die Division durch 50 oder 100 notwendig sein, in der Regel tun es aber auch kleinere Zahlen (wie 2, 3, 4, 5 oder 10). In Kampagnen, bei denen Schlachtkreuzer, Raumgleiter, Panzerschiffe oder Zeppeline eine Rolle spielen, kann diese Technik immens wichtig sein.

1.2.2 Chancen verbessern

Nach Rücksprache mit deinem Spielleiter kannst du deine Chancen verbessern, indem du Bonuspunkte aus gibst, um eine Eigenschaft kurzzeitig zu erhöhen oder den widerstehenden Wert kurzzeitig zu verringern. Für jeden Bonuspunkt kannst du deinen aktiven Wert um eins erhöhen oder den widerstehenden Wert um

eins senken; du kannst natürlich auch mehrere Bonuspunkte auf einmal ausgeben (wenn du genügend hast). Du musst den Einsatz von Bonuspunkten aber ansagen, *bevor* du würfelst!

Es gibt hierbei allerdings eine Beschränkung: Du kannst auf diese Weise *keine* unmöglichen Dinge vollbringen! Ein Mensch mit KÖRPER [1] wird niemals einhändig einen Elefanten heben.

1.3 Fertigkeiten

Der Großteil aller Handlungen und Aktionen wird mehr oder weniger durch Fertigkeiten abgedeckt. Ein Auto zu fahren fällt unter *Fahrer*, das Atom zu spalten unter *Wissenschaft*, usw.

Fertigkeiten sind sehr breit gefasst. So beinhaltet *Schauspieler* alles von Komödie, Tragödie, Jonglieren, Gesang bis zur „menschlichen Kannonenkugel“.

Bei der Charaktererschaffung werden Fertigkeiten ausgehend von ihren zugrundeliegenden Eigenschaften und verwendeten Charakterpunkten ermittelt. *Schütze* z.B. leitet sich von GEIST ab, *Schauspieler* vom Mittelwert aus GEIST und SEELE. Fertigkeit können einen Höchstwert von 10 erreichen.

Alle Charaktere beherrschen automatisch zwei Fertigkeiten auf dem Grundwert, *Heimlichkeit* und *Raufen*, ohne Charakterpunkte aufwenden zu müssen. Natürlich kannst du Charakterpunkte investieren, um diese Fertigkeiten noch zu verbessern.

1.3.1 Einsatz von Fertigkeiten

Wenn dein Charakter über eine Fertigkeit verfügt, wird der Spielleiter in der Regel davon ausgehen, daß er diese unter normalen Bedingungen erfolgreich einsetzen kann. Gewürfelt wird nur in aussergewöhnlichen oder schwierigen Situationen, unter Stress, wenn Gefahr droht, usw. In Kämpfen wird *immer* gewürfelt!

Fertigkeiten werden in der Regel gegen die folgenden widerstehenden Werte eingesetzt:

1. Eine Eigenschaft eines Kontrahenten, also KÖRPER, GEIST oder SEELE
2. Eine Fertigkeit eines Kontrahenten, z.B. *Geschäftsmann*, *Kampfsport* oder *Psychologie*
3. Eine vom Spielleiter festgelgte Schwierigkeit (hauptsächlich wenn es um leblose Gegenstände geht, wie z.B. das Öffnen eines Schlosses)

Bonuspunkte können auch zum zeitweiligen Verbessern von Fertigkeiten eingesetzt werden, genau wie bei Eigenschaften, siehe Abschnitt 1.2.2 *Chancen verbessern* (Seite 10).

1.3.2 Temporäre Fertigkeiten

Es kann durchaus geschehen, dass du in einer bestimmten Situation eine Fertigkeit einsetzen willst, die dein Charakter nicht beherrscht. Dein Spielleiter sollte dir dies erlauben, wenn es für das Überleben deines Charakters oder den Fortlauf des Abenteuers unbedingt notwendig ist. Du nimmst den Grundwert der Fertigkeit, *musst* aber den widerstehenden Wert verdoppeln bevor du die Widerstandstabelle konsultierst. Bonuspunkte darfst du in diesem Fall *nicht* einsetzen!

1.3.3 Projekte

Die bisher angesprochenen Vorgehensweisen beziehen sich auf die Lösung kurzfristiger Probleme und schneller Aufgaben. Es kann aber durchaus vorkommen, dass dein Charakter in ein länger andauerndes Projekt eingebunden wird, z.B. bei der Entwicklung einer neuen, bahnbrechenden Entdeckung. Der Erfolg eines solchen Projektes sollte nicht durch einen einzelnen Wurf, sondern durch eine Reihe von Würfeln bestimmt werden, wobei Fehlschläge die Gesamtdauer verlängern können, Reihen von Erfolgen diese rapide abkürzen. Dein Spielleiter kann die Schwierigkeit der einzelnen Proben dynamisch variieren, sollte dich aber warnen, wenn du etwas unmögliches versuchen willst.

1.3.4 Fertigkeiten verbessern

Du kannst Fertigkeitwerte durch den Einsatz von Bonuspunkten dauerhaft steigern (bis zu einem Höchstwert von 10, angehende Perfektion), wobei Erfahrung und Training die Grundlagen dieser Verbesserung darstellen.

Um einen Fertigkeit um eins zu erhöhen, musst du eine Anzahl von Bonuspunkten ausgeben, die dem neuen Fertigkeitwert entspricht. Dann legst du eine Probe mit der zugrundeliegenden Eigenschaft (oder

den Mittelwert zugrundeliegender Eigenschaften, wenn es mehrere sind) gegen den momentanen Fertigkeitswert ab. Ist dieser Wurf erfolgreich, hast du die Fertigkeit gesteigert. Bei einem Fehlschlag verlierst du die Bonuspunkte und die Fertigkeit wird nicht erhöht. Dein Charakter braucht mehr Übung und Erfahrung und kann es später noch einmal probieren (nach einem weiteren Abenteuer z.B.). Sollte bei diesem Wurf eine 12 fallen, so hat dein Charakter das Höchstmaß seiner Leistungsfähigkeit in dieser Fertigkeit erreicht, sein Potential voll ausgeschöpft und kann diese Fertigkeit *nicht* weiter steigern (nein, auch nicht zu einem späteren Zeitpunkt), die Bonuspunkte sind aber trotzdem verloren.

Wenn dein Charakter die Fertigkeit *Linguist* beherrscht, so kann er innerhalb einer Kampagne durch Übung, oder zwischen Abenteuern durch das Ausgeben eines Bonuspunktes, eine neue Sprache hinzulernen. Er kann aber immer nur *eine* Sprache zwischen zwei Abenteuern hinzugewinnen. Ansonsten kannst du die Fertigkeit wie oben beschrieben steigern.

1.3.5 Neue Fertigkeiten erlernen

Dein Charakter kann auch neue Fertigkeiten erlernen, die Prozedur ist der oben angeführten ähnlich, allerdings sind die Kosten höher. Erlernt dein Charakter eine neue Fertigkeit, so erhält er sie auf dem Grundwert.

Der Versuch eine neue Fertigkeit zu erlernen kostet das *doppelte* der neuen Stufe (also in diesem Falle des Grundwertes) in Bonuspunkten; eine Fertigkeit mit Grundwert 5 zu erlernen kostet demnach 10 Bonuspunkte. Dies stellt den immensen Aufwand an Zeit, Geld und Übung dar, den es bedarf etwas vollkommen neues zu erlernen. Unter bestimmten Umständen kann dein Spielleiter diese Kosten etwas senken oder anheben.

Bei der benötigten Würfelprobe nimmst du die zugrundeliegende Eigenschaft (oder den Mittelwert bei mehreren Eigenschaften) als aktiven Wert und den neuen Wert der Fertigkeit als Schwierigkeit. Ist dein Wurf erfolgreich, so hast du die Fertigkeit auf dem Grundwert erlernt. Mißlingt der Wurf, so verlierst du die Bonuspunkte aber erhältst die Fertigkeit *nicht*. Würfelst du eine 12, so hast dein Charakter keinerlei Möglichkeit diese Fertigkeit *jemals* zu erlernen. . . Auch in diesem Fall sind alle eingesetzten Bonuspunkte verloren.

1.3.6 Freie Fertigkeiten

Je nach Kampagne kann dein Spielleiter auch weitere Fertigkeiten zu „freien Fertigkeiten“ machen. Dies hat zur Folge, dass alle Charaktere diese Fertigkeit auf dem Grundwert beherrschen, ohne Charakterpunkte ausgeben zu müssen. In einer Kampagne, die in den U.S.A. unserer heutigen Zeit angesiedelt ist, ist es durchaus sinnvoll anzunehmen, dass jeder Erwachsene Autos fahren kann, und dass demnach *Fahrer* eine freie Fertigkeit sein sollte. Dein Spielleiter wird dir gegebenenfalls sagen, welche weiteren Fertigkeiten frei sind.

1.3.7 Fertigkeitenliste

Die Fertigkeiten sind in folgendem Format aufgelistet: *Name [Grundwert] - Beschreibung*. Die Aufschlüsselung der Abkürzungen kannst du dem Glossar auf Seite 5 entnehmen.

Anmerkung Einige der Fertigkeiten erlauben es dir unter bestimmten Bedingungen eine Konzentration auszuwählen, besonders tiefgehende Kenntnisse in einem Teilgebiet. Diese Konzentrationen haben spieltechnisch keinerlei nennenswerte Auswirkung, dienen aber dazu, deinen Charakter lebendiger zu gestalten.

Arzt [G/2] - Detailliertes Wissen über Medizin, Grundlagenkenntnisse in Chirurgie sowie die Lizenz als Arzt zu praktizieren. Wenn du mehr als einen Charakterpunkt investierst, darfst du dir eine Konzentration auswählen (z.B. Chirurgie, Psychiatrie, Kardiologie, etc.) und dein Charakter erhält die entsprechenden Qualifikationen. Diese Fertigkeit darf *nicht* im Spiel erlernt werden, es sei denn zwischen den Abenteuern verstreichen mehrere Jahre.

Athlet [K] - Schwimmen, rennen, klettern, springen, etc. Diese Fertigkeit zeigt den Vorteil intensiven Trainings gegenüber roher Körperkraft und Ausdauer. Wenn du mehr als einen Charakterpunkt investierst, darfst du dir eine Konzentration auswählen (z.B. Skifahren, Rugby, Fußball, etc.).

Detektiv [(G+S)/2] - Geschärfte Sinne und Erfahrung in kriminologischen Prozeduren. Diese Fertigkeit kann unter Umständen anstelle von GEIST benutzt werden, wenn es um Wahrnehmungsproben oder Ideenwürfe geht, sowie als Ersatz für *Psychologie* bei der Befragung von Zeugen und Verdächtigen.

- Dieb** [(K+G)/4] - Taschendiebstahl, Schlösser knacken und Dokumente fälschen.
- Erste Hilfe** [G] - Erstbehandlung von Verletzungen und Wunden. Siehe Abschnitt 1.4 *Wunden* (Seite 14) für weiterführende Information.
- Fahrer** [(K+G)/2] - Das Steuern und Bedienen jeglicher Bodenfahrzeuge (Automobile, Landschiffe, Eisenbahnen, Traktoren, etc.). Exotische Fahrzeuge (wie Raumgleiter, Flugzeuge oder U-Boote), die besonderes Training erfordern, sind von *Fahrer* nicht abgedeckt.
- Gelehrter** [G] - Expertenwissen in bestimmten Fachgebieten wie z.B. Archäologie, Geschichte, Literatur oder Philosophie. Wähle eine Anzahl von Spezialisierungen in Höhe des halben Fertigkeitswertes (aufgerundet) aus. Dieses Spezialwissen kann unter Umständen auch sehr weit ausgelegt werden: Ein Ägyptologe kann so z.B. allgemeines Wissen über Katzen ableiten (ohne über die Fertigkeit *Arzt (Veterinär)* zu verfügen), da die alten Ägypter Katzen verehrten. Dein Spielleiter hat hierbei allerdings das letzte Wort.
- Geschäftsmann** [G] - Jegliche Form finanzieller oder organisatorischer Arbeit, Menschenführung oder Politik.
- Heimlichkeit** [K/2] - Schleichen, sich verstecken, Tarnung, etc.
- Kampfsport** [(K+S)/4] - Training in einer orientalischen oder anderen exotischen Kampfsportart, bewaffnet und unbewaffnet. Diese Fertigkeit erlaubt mehrere Nahkampfangriffe pro Kampfrunde und gibt deinem Charakter erhöhte Effektwerte im waffenlosen Kampf. Ob diese Fertigkeit zur Verfügung steht und welche Konsequenzen ihr Erlernen zur Folge (Ehrenkodex, Meditation, etc.) hat, sagt dir dein Spielleiter.
- Künstler** [(G+S)/2] - Jegliche Form künstlerischer Betätigung. Kann unter Umständen auch zum Erstellen von Fälschungen hilfreich sein. Wenn du mehr als einen Charakterpunkt investierst, darfst du dir eine Konzentration auswählen (z.B. Bildhauer, Maler, Kalligraph, etc.).
- Linguist** [G] - Die Fähigkeit Fremdsprachen schnell zu erlernen und zu beherrschen. Dies beinhaltet verstehen, sprechen, lesen und schreiben. . . Dein Charakter beherrscht eine Anzahl von Fremdsprachen in Höhe des halben Fertigkeitswertes, weitere Fremdsprachen kann er sehr schnell hinzulernen. Seine Muttersprache beherrscht dein Charakter immer, ohne irgendwelche Punkte ausgeben oder Proben ablegen zu müssen.
- Mechaniker** [G] - Jegliche Form mechanischer oder elektrischer Arbeit, Bedienung von Maschinen, etc. Diese Fertigkeit deckt die Bedienung aller existierender Maschinen und Gerätschaften ab, sowie deren Wartung und Reparatur. Das Entwickeln neuer Geräte fällt allerdings unter die Fertigkeit *Wissenschaft*.
- Medium** [S/2] - Dein Charakter ist ein echtes Medium, kein Scharlatan (falsche Medien verlassen sich auf die Fertigkeit *Schauspieler*). Diese Fertigkeit ist nicht in allen Kampagnen angemessen, aber wenn sie es ist, kann sie eingesetzt werden um den Kontakt zur Geisterwelt herzustellen, Seancen abzuhalten oder dunkle Vorahnungen drohender Gefahr zu erleben („Ich habe ein verdammt mieses Gefühl bei dieser Sache...“).
- Morse Code** [G] - Dein Charakter versteht den Morse Code und kann Telegraphen bedienen, warten und einstellen. Kann unter Umständen auch zur Wartung und Bedienung von Telefonen benutzt werden.
- Nahkampfwaffen** [(K+G)/2] - Der Einsatz von Nahkampfwaffen wie Dolch, Schwert, Axt, Knüppel, etc.
- Pilot** [(K+G)/4] - Bedienung von Flugzeugen, Raumgleitern, U-Booten, Zeppelinen und anderen Fahrzeugen, die besonderes Training benötigen. Umfasst auch den Einsatz von Fallschirmen, Sensoren, Radar, Funkgeräten, meteorologischen Messgeräten, etc.
- Psychologie** [(G+S)/2] - Lügen aufdecken, Menschen mit hysterischen Anfällen beruhigen, Anspannungen erkennen usw. Kann auch zum Einsatz von Hypnose verwendet werden, wenn es dein Spielleiter erlaubt.
- Raufen** [B] - Waffenloser Kampf einschließlich des Einsatzes improvisierter Waffen wie zerbrochene Flaschen etc. Kann häufig durch Kampfsport ersetzt werden. Weitere Information findest du in Abschnitt 1.5 *Kampf* (Seite 15).

Rechenmaschinen [G] - Bedienung und Wartung jeglicher Form von mechanischer, pneumatischer, hydraulischer und elektrischer Computer (einschließlich mechanischer Pianos, karten- oder rollengesteuerter Leiern und Orgeln). Kann auch eingesetzt werden um Zombies oder Golems zu befehligen und „verrückte Erfindungen“ zu bedienen. Die Entwicklung solcher Dinge fällt allerdings unter die Fertigkeit *Wissenschaft*.

Reiten [(K+G)/2] - Das Reiten auf Tieren, sei es ein Pferd, ein Riesenwildschwein oder ein Diplodocus. Kann auch dazu benutzt werden, Tiere zu trainieren, Löwen zu bändigen, Hunde abzurichten, Wildpferde einzureiten, einen Flohzirkus zu leiten, etc.

Schauspieler [(G+S)/2] - Jegliche Form von Bühnenvorstellung. Wenn du mehr als einen Charakterpunkt investierst, ist dein Charakter gut genug um Geld mit einer entsprechenden Tätigkeit (wie z.B. Opernsänger) zu verdienen.

Schütze [G] - Bedienung und Einsatz von direktfeuernden Projektilwaffen und Wurfgeschossen (Schusswaffen, Armbrüste, Wurfmesser, etc.). Geschütze und ähnliche große Waffen fallen unter die Fertigkeit *Schwere Waffen*.

Schwere Waffen [G] - Bedienung und Wartung militärischer Waffen wie Feldgeschütze, Mörser, Sprengstoffe, etc. Tragbare Waffen und Handgranaten werden von der Fertigkeit *Schütze* abgedeckt.

Wissenschaft [G] - Kenntnisse in allen wissenschaftlichen Fachgebieten (Scientific Romance Geschichten machen in der Regel keinerlei genauere Unterscheidung zwischen verschiedenen Disziplinen). Um deinen Charakter etwas mehr Tiefe zu verleihen, kannst du eine Anzahl von Spezialisierung in Höhe des halben Fertigkeitswertes (aufgerundet) wählen (z.B. Paläontologie, Biochemie, Kernphysik, etc.).

1.4 Verletzungen

Auf dem Charakterbogen sind verschiedene Stufen von Verletzungen dargestellt, die sowohl für deinen Charakter als auch für Nichtspielercharaktere gelten. Es ist möglich (und manchmal sehr leicht) durch eine einzige Wunde von „unverletzt“ zu „tot“ zu gelangen.

Für Menschen, menschengroße Tiere und andere humanoide Lebewesen, usw. wird folgende Auflistung verwendet, der die untenstehenden fünf Kästchen (oder Kreise) für Verletzungen bereitstellt:

Verletzungen: P ○, F ○, W ○, W ○, E ○

„P“ steht für „Prellung“ Eine Prellung ist die leichteste aller Verletzungen. Es muss nicht unbedingt eine Prellung sein, es kann sich auch um einen Kratzer, eine Schramme oder eine ähnlich leichte, oberflächliche Blessur handeln. Diese Art von Verletzung wird leicht steif, schwillt etwas an und schmerzt ein wenig, führt aber zu keinerlei ernsthafter Behinderung. Auch mehrere Prellungen haben keine weiteren Auswirkungen. Sie sind nach ein bis zwei Tagen wieder abgeklungen.

„F“ steht für „Fleischwunde“ Unter einer Fleischwunde versteht man alle Verletzungen, die mit einem tiefen Schnitt, einer Gehirnerschütterung, einer Zerrung, einer mittleren Verbrennung und Verletzungen ähnlichen Schweregrads zu vergleichen sind. Sie bremsen deinen Charakter (Behinderung von -1 auf KÖRPER und alle dazugehörigen Fertigkeiten) und können sich entzünden (und andere Langzeitbeschwerden zur Folge haben). Von ihnen geht aber keine tödliche Gefahr aus. Eine Fleischwunde, die nicht umgehend behandelt wird, kann sich zu einer klaffenden Wunde verschlechtern (siehe unten). Die Erholungszeit beträgt mindestens eine Woche. Bei mehreren Fleischwunden werden die Behinderungen nicht addiert, sie müssen aber separat behandelt werden.

„W“ steht für „Klaffende Wunde“ Dies sind „richtige“, schwer blutende Wunden, eine perforierte Lunge, ein gebrochener Knochen, eine Schädelfraktur, eine schwere Vergiftung, Verbrennungen ersten Grades, oder ähnliches. Erste Hilfe und umgehende medizinische Versorgung sind dringend notwendig, ansonsten sind Folgeschäden zu erwarten. Dein Charakter kann sich nur noch langsam bewegen und ist schwer in seinen Handlungen eingeschränkt (-2). Erleidet er zwei klaffende Wunden, so ist er schwer verletzt und kann nur noch kriechen, nicht mehr kämpfen und ist hochgradig eingeschränkt (-4). Erleidet er eine dritte klaffende Wunde, so wird diese wie eine ernste Wunde (siehe unten) behandelt. Klaffende Wunden brauchen mindestens einen Monat um zu verheilen, länger wenn Komplikationen eintreten.

„E“ steht für „Ernste Wunde“ Dein Charakter fällt ins Koma und wird ohne medizinische Hilfe sterben. Wenn die Fertigkeiten *Erste Hilfe* oder *Arzt* erfolgreich eingesetzt werden, wird dein Charakter wie schwer verletzt behandelt (beide klaffende Wunden werden statt der ersten Wunde abgestrichen), ansonsten stirbt er in wenigen Minuten, spätestens nach einer Stunde.

Manche Waffen und Schadensquellen können noch andere Verletzungsgrade verursachen:

„T“ steht für „Tödliche Wunde“ Ein Charakter, der tödlich verletzt wird, ist... nunja... tot. Aus ersichtlichen Gründen gibt es hierfür kein Kästchen bzw. keinen Kreis im Zustandsmonitor.

„KO“ steht für „Bewußtlos“ Ein Bewusstloser Charakter ist für wenige Minuten ausgeschaltet, was aber normalerweise keinerlei Nebenwirkungen oder Langzeitfolgen nach sich zieht. Da dies nur ein vorübergehender Zustand ist, ist es nicht notwendig die Bewußtlosigkeit zu notieren. Rührt die Bewußtlosigkeit von einem Angriff mit einer stumpfen Waffe, kannst du stattdessen eine Prellung abstreichen.

In unten stehender Tabelle sind die Auswirkungen von Verletzungen aufgelistet. Die durch Wunden hervorgerufene Behinderung beeinträchtigt den KÖRPER deines Charakters und alle auf KÖRPER basierende Fertigkeiten, können aber keinen Wert unter 1 senken.

Verletzung	KÖRPER	Ruhezeit	Schwierigkeit	Anmerkungen
Prellung	–	1 Tag	2	Blaue Flecken, etc.
Fleischwunde	-1	1 Woche	4	Ein übler Schnitt
Klaffende Wunde	-2	1 Monat	6	Gebrochene Knochen, etc.
2 klaffende Wunden	-4	1 Monat	8*	Kann nicht kämpfen oder rennen
Ernste Wunde	X	X	8	Koma, liegt im sterben
KO	–	6W6 Minuten	4	Bewußtlos

* je klaffender Wunde

1.4.1 Medizin, Erholung und Tod

Erste Hilfe stabilisiert Verletzungen und verhindert, daß diese sich verschlimmern. Ein erfolgreicher Wurf gegen die Schwierigkeit der Wunde (siehe Tabelle oben) kann dies bewirken. Es handelt sich hierbei um Prozeduren wie das Schienen eines gebrochenen Beins, eine blutende Wunde desinfizieren und verbinden, eine Verbrennung mit kaltem Tee benetzen (eine übliche Vorgehensweise im viktorianischen England). Mehrere Wunden müssen separat behandelt werden und erfordern somit jeweils einen eigenen Wurf.

Ohne Einsatz von *Erster Hilfe* werden sich Verletzungen verschlechtern: Der Spielleiter legt einen Wurf mit der Schwierigkeit der Verletzung (aktiver Wert) gegen den KÖRPER deines Charakters (widerstehender Wert) ab. Ist diese Probe erfolgreich, so nimmt der Schweregrad der Verletzung um eine Stufe zu (Fleischwunden werden klaffende Wunden, klaffende Wunden werden ernste Wunden).

Die Fertigkeit *Arzt* wird wie *Erste Hilfe* eingesetzt, beschleunigt aber den Heilungsprozess. Bei einem erfolgreichen Wurf wird die Ruhezeit halbiert. Da die Fertigkeit *Arzt* mit einem niedrigeren Wert beginnt als *Erste Hilfe*, benutzen erfahrene Heiler eine Kombination aus beiden Fertigkeiten.

Natürliche Heilung (also ohne den Einfluß medizinischer Versorgung) ist bedeutend schwieriger: *nach* dem Verstreichen der Ruhezeit legst du eine Probe mit dem KÖRPER deines Charakters gegen die Schwierigkeit der Verletzung ab. Ist der Wurf erfolgreich, so ist die Wunde verheilt. Mißlingt der Wurf, so kann dein Charakter einen weiteren Versuch nach Ablauf einer weiteren Ruhezeit versuchen. Auch der Spielleiter muss dann erneut würfeln um zu sehen, ob sich die Wunde verschlechtert.

Tot ist tot, und dieser Zustand ist in der Regel von Dauer. In manchen Kampagnen mag es glaubhafte Erklärungen für Wiederbelebung oder Wiedergeburt geben, dein Spielleiter wird dir – wenn notwendig – entsprechende Information bereitstellen.

Eine Liste häufiger Verletzungsquellen befindet sich in Abschnitt 1.5.5 *Andere Verletzungen* (Seite 21). Sie sind dort angesiedelt, da die genaueren Mechanismen über das Zufügen von Verletzungen erst dort beschrieben werden.

1.5 Kampf

Im Kampf geschehen alle Ereignisse gleichzeitig. Wenn zehn Leute ihre Waffen abfeuern, so werden diese abgefeuert *bevor* irgendwelche Ergebnisse ermittelt werden. Du kannst jemandem eine Waffe aus der Hand schießen, aber dein Gegner hat vorher noch die Chance auf dich zu schießen, bevor er seine Waffe verliert.

Angriffe sind in der Regel der Einsatz einer Fertigkeit gegen eine Art von Abwehr. Ist der Angriff erfolgreich, wird eine Verletzung mittels des Effektes des Angriffs und dem KÖRPER des getroffenen ermittelt. All diese Konzepte werden weiter unten genauer erläutert.

1.5.1 Kampfrunden

Kampfrunden sind Zeitabschnitte von ca. 5 Sekunden, in die Kämpfe unterteilt werden. In diesen Intervallen werden Schläge angebracht und Schüsse abgefeuert.

Die folgenden Handlungen können in einer Kampfrunde vollführt werden:

Bewegung

Ein normaler Mensch kann bis zu 3 Meter gehen oder 6 Meter laufen. Bei einem erfolgreichen Wurf mit KÖRPER oder *Athlet* gegen eine Schwierigkeit von 6 kannst du diese Distanz auf bis zu 9 Meter erweitern.

oder eine Handlung

wie z.B. in Deckung springen oder eine Tür öffnen.

Der Spielleiter kann unter Umständen zwei Aktionen oder eine Kombination aus einer Bewegung und einer Handlung erlauben, wie z.B. eine Tür öffnen und hindurchspringen.

Dann ein Angriff

oder mehrere Angriffe bei bestimmten Waffen oder Fertigkeiten.

Dann tritt die Wirkung von Verletzungen ein.

Wenn du vor deinem Angriff weder eine Bewegung noch eine Handlung ausführst erhältst du einen Bonus auf deinen Angriff, aber du greifst nicht als erster an.

Jeder, der vollständig überrascht ist, kann in der ersten Kampfrunde *nicht* kämpfen, sich bewegen oder ausweichen, aber eine *einfache* Handlung ausführen. Z.B. hätten Eindringlinge eine Runde Zeit, um einen Wachmann zu attackieren, der ein paar Schritte von einem Alarmknopf entfernt steht. Hätte dieser Wachmann die Hand bereits über dem Alarmknopf, so hätten sie diese Zeit nicht. Jemand, der eine Waffe auf dich richtet, ist per Definition *nicht* überrascht!

1.5.2 Angriffe

Angriffe werden in den folgenden Schritten durchgeführt:

1. Alle Spieler sagen an, wen sie angreifen, der Spielleiter sagt an, wen die Nichtspielercharaktere attackieren. Dies wird getan, bevor irgendwelche Würfe durchgeführt werden.
2. Jeder Spielercharakter und Nichtspielercharakter greift sein designiertes Ziel an. Hierzu lege einen Wurf mit einer passenden Fertigkeit oder Eigenschaft gegen eine widerstehende Fertigkeit oder eine Schwierigkeit von 6 (wenn keine bessere Verteidigung zur Verfügung steht) ab. Verschiedene Modifikatoren für Entfernung, Lichtverhältnisse, etc. kommen zum tragen.
3. Ist der Angriff erfolgreich, lege eine Probe mit dem Effekt der Waffe gegen den KÖRPER des Getroffenen ab. Das Ausmaß des Schadens hängt vom Erfolg dieses Wurfes ab.

Der Trefferwurf

Die folgenden Modifikatoren werden, wenn zutreffend, mit der aktiven Fertigkeit des Angreifers verrechnet (bis zu einem Höchstwert von 10 oder einem Mindestwert von 1):

Situation	Modifikator
Angreifer hat sich nicht bewegt	+1
Ziel ist unbeweglich/hat sich nicht bewegt	+1
Ziel ist doppelt so groß wie ein Mann	+1
Ziel ist sehr nah (nur bei Projektilwaffen)	+1
Einsatz einer vollautomatischen Waffe (auf nur ein Ziel)	+1
Beide Läufe einer Flinte auf ein Ziel abgefeuert (doppelläufige Schrotflinten)	+1
Ziel ist zu nah (ausser bei Raufen)	-1
Ziel rennt/bewegt sich schnell	-1
Ziel ist halb so groß wie ein Mann oder kleiner	-1
Ziel ist weit weg (nur bei Projektilwaffen)	-1
Ziel ist teilweise verdeckt oder getarnt	-1
Zwei oder mehr Ziele werden angegriffen	-2
Angreifer weicht aus	-1
Ziel weicht aus	-2
Angriff mit begrenztem Schaden (siehe unten)	-1
Angriff mit minimalem Schaden (siehe unten)	-2

Bei manchen Angriffen kannst du verschiedene Fertigkeiten benutzen, so z.B. beim Einsatz eines Langbogens, wo *Schütze* oder *Kampfsport* zum tragen kommen können, oder ein Knüppel, der mit *Raufen* oder *Nahkampfwaffen* eingesetzt werden kann. Nimm immer die Fertigkeit, in der dein Charakter den besseren Wert hat. Sollte dein Charakter keine der passenden Fertigkeiten beherrschen, kannst du notfalls auf Eigenschaften zurückgreifen.

Zur Verteidigung kann eine Fertigkeit oder eine Eigenschaft dienen. Einem Pfeil kannst du z.B. durch Ducken ausweichen (*KÖRPER* als widerstehender Wert), ihn aus der Luft abfangen (*Kampfsport*) oder dich vor dem Schützen verstecken (*Heimlichkeit*). Steht dir kein besserer Wert zur Verfügung, kannst du eine Schwierigkeit von 6 als widerstehenden Wert benutzen.

Der Schadenswurf

Ist dein Angriffswurf erfolgreich, so richtet deine Attacke Schaden bei deinem Gegner an. Ein Schadenswurf mit dem Effekt des Angriffs als aktivem Wert und dem *KÖRPER* des Ziels als widerstehenden Wert bestimmt das genaue Ausmaß der Verletzung, die dein Opfer erleidet.

Effekt Alle Angriffe haben einen Effektwert. Bei *Raufen*, *Kampfsport* und anderen waffenlosen Angriffen basiert dieser Wert in der Regel auf der Fertigkeit deines Charakters oder seinem *KÖRPER* (plus einem Bonus; wenn er einen Knüppel benutzt z.B. *KÖRPER*+1). Scharfe Klingen wie Säbel, Schwerter oder Dolche, haben einen Effekt, der nur auf der *Nahkampfwaffen* Fertigkeit basiert. Feuerwaffen haben feste Effektwerte, die nicht von einer Fertigkeit oder einer Eigenschaft abhängen.

Schaden ermitteln Das genaue Ausmaß des angerichteten Schadens wird durch eine Probe mit dem Effekt des Angriffs gegen den *KÖRPER* des Ziels ermittelt. Das Ergebnis dieses Wurfs wird des öfteren ein Fehlschlag sein, welches minimalen Schaden zur Folge hat (Spalte A der Waffentabelle). Dies ist immer sehr vorteilhaft für das Opfer, aber gefährliche Waffen haben als Minimum schwere Verletzungen aufzubieten.

Ist das Ergebnis des Schadenswurfes ein Erfolg, so konsultiere Spalte B der Waffentabelle.

Ist das Ergebnis ein Erfolg *und* die Augenzahl deines Wurfs ist kleiner oder gleich des halben Wertes der Zahl die du für einen Erfolg brauchtest, also kleiner oder gleich dem halben Schrankenwert, so ziehe Spalte C zu rate.

Im Zweifelsfall benutze die folgende Hilfstabelle:

Benötigte Zahl	Spalte A bei Wurf von	Spalte B bei Wurf von	Spalte C bei Wurf von
2	3 - 12	2	–
3	4 - 12	2 - 3	–
4	5 - 12	3 - 4	2
5	6 - 12	3 - 5	2
6	7 - 12	4 - 6	2 - 3
7	8 - 12	4 - 7	2 - 3
8	9 - 12	5 - 8	2 - 4
9	10 - 12	5 - 9	2 - 4
10	11 - 12	6 - 10	2 - 5
11	12	6 - 11	2 - 5

Manche Waffen haben zwei durch einen Schrägstrich getrennte Einträge in einer Schadensspalte (z.B. E/T). In solchen Fällen führe einen erneuten Wurf mit dem Effekt gegen den KÖRPER des Opfers aus. Bei einem Erfolg, nimm den rechten Eintrag, bei einem Fehlschlag nimm den linken Eintrag.

Beispiel – Schaden ermitteln

Dein Charakter hat erfolgreich einen Gegner mit KÖRPER [3] angegriffen und nun willst du den angerichteten Schaden ermitteln. Der Spielleiter bestimmt, dass der .38er Revolver, den dein Charakter verwendet, als „große Pistole“ zählt und entnimmt der Schußwaffentabelle auf Seite 20 die folgenden Werte: Effekt 6, Spalte A Fleischwunde (F), Spalte B klaffende Wunde (W) und Spalte C ernste oder tödliche Wunde (E/T).

Du führst nun eine Probe mit dem Effekt deiner Waffe (6) gegen den KÖRPER von 3 deines Opfers durch. Die Widerstandstabelle gibt dir hier einen Schrankenwert von 10 an. Würfelst du eine 11 oder 12, so ist die Probe mißlungen und du richtest eine Fleischwunde an (Spalte A: F), bei einer 6 bis 10 ist die Probe erfolgreich und du richtest eine klaffende Wunde an (Spalte B: W) und wenn du eine 2 bis 5 erreichst, so hast du nicht nur die Probe geschafft, sondern auch mit dem halben Schrankenwert gleichgezogen oder ihn unterboten und dein Opfer erleidet entweder eine ernste oder gar eine tödliche Wunde (Spalte C: E/T). Im letzteren Fall legst du eine weitere Probe mit dem Effekt der Waffe gegen den KÖRPER des Getroffenen ab: ist diese Probe erfolglos, so sinkt er schwer getroffen zu Boden (linker Eintrag), bei einem Erfolg ist er direkt tot (rechter Eintrag).

Automatische Waffen Maschinengewehre und andere vollautomatische Waffen werden besonders behandelt: werden solche Waffen eingesetzt, um mehrere Ziele zu treffen, so wird der Effekt eines jeden Angriffs um 2 reduziert. Jeder Angriff wird einzeln abgehandelt (Treffer- und Schadenswürfe). Automatische Waffen sind sehr gefährlich und werden gerne mißbraucht. Eine Gruppe von nahe beieinander stehenden Zielen zu attackieren – z.B. mehrere Männer die eine Korridor entlang laufen – ist durchaus akzeptabel (wobei die weiter hinten stehenden von den vorderen verdeckt werden), aber dein Spielleiter sollte aufpassen und dir Bescheid sagen, wenn deine gewählten Ziele zu weit auseinander stehen.

Schaden begrenzen

Manchmal kann es vorkommen, dass du weniger Schaden anrichten möchtest, um einen Gegner z.B. gefangen zu nehmen. In einem solchen Fall sagst du dies an *bevor* du für deinen Angriff würfelst und verrechnest einen Modifikator, je nachdem, wie sehr du dich zurückhalten willst:

Begrenzten Schaden anrichten Der mögliche Schaden wird auf die Spalten A und B beschränkt, ein Ergebnis aus Spalte C wird automatisch zu einem aus Spalte B. Du erhältst einen -1 Modifikator auf einen Angriff.

Minimalen Schaden anrichten Der mögliche Schaden wird auf die Spalte A beschränkt, Ergebnisse aus Spalte B und C werden automatisch zu einem aus Spalte A. Du erhältst einen -2 Modifikator auf einen Angriff.

Mit anderen Worten: je mehr du dich zurückhältst, desto höher ist die Chance das Ziel zu verfehlen, da ein gezielter Angriff schwieriger ist als ein normaler.

Es ist *nicht* möglich, Angriffe mit Schrotflinten, automatischen Waffen, Bereichswaffen (wie z.B. Handgranaten) oder anderen Waffen, die mehrere Ziele treffen können, abzuschwächen.

Optionale Regel: Trefferzonen

Um ein bestimmtes Körperteil zu treffen, nimm die folgende Tabelle zu Rate, um Modifikatoren auf deine Fertigkeit und den Effekt des Angriffes abzulesen:

Trefferzone	Modifikator	Effekt	Zufallstreffer
Kopf	-2	+2	2
Arme	-1	-1	3: rechts, 4: links
Torso	kein Modifikator	+0	5-9
Beine	-1	-1	10-12

Hierdurch wird es schwerer, bestimmte Körperteile zu treffen, aber die Wahrscheinlichkeit auf schwere Verletzungen durch Kopftreffer steigt merklich an.

Die letzte Spalte der Tabelle kann für Zufallstreffer verwendet werden, d.h. wenn du nicht zielst, kannst du 2W6 würfeln um zu ermitteln, wo dein Angriff trifft und wie der Effekt deines Angriffs sich verändert.

Angriffe auf mehrere Opfer können *nicht* auf spezifische Körperzonen gezielt werden. Bei Angriffen mit automatischen Waffen, Bereichswaffen, etc. sollten genaue Trefferzonen zufällig ermittelt werden.

1.5.3 Schutzkleidung

Schutzkleidung verringert den Effekt eines Angriffs, wobei das Ausmaß dieses Schutzes von der Art der Schutzkleidung abhängt. Natürlich wirkt Schutzkleidung nur bei von ihr bedeckten Körperteilen (ein Motorradanzug bedeckt den Torso, die Arme und die Beine, aber nicht den Kopf, was die Aufgabe eines Sturzhelmes ist).

Schutzkleidung	Auswirkung
Kugelsichere Weste	-4 Effekt gegen Projektile und Klingen
Kevlar Anzug	-6 Effekt gegen Projektile und Klingen
Kugelsicheres Glas	-4 Effekt gegen Projektile
Mittelalterliche Plattenrüstung	-4 Effekt gegen Nahkampfwaffen
Motorradanzug	-2 Effekt gegen stumpfe Waffen (wie z.B. Knuppel)
Stahlhelm (1. Weltkrieg)	-3 Effekt gegen alle Angriffe auf den Kopf
Motorradhelm	-2 Effekt gegen alle stumpfen Angriffe auf den Kopf

1.5.4 Waffen

Die folgenden Tabellen geben dir eine Übersicht über die Werte und Eigenschaften verschiedener Waffen.

Abkürzungen P = Prellung, F = Fleischwunde, W = klaffende Wunde, E = ernste Wunde, T = tödliche Wunde, KO = bewusstlos, K.Sport = *Kampfsport*, NKW = *Nahkampfwaffen*, W+KO = klaffende Wunde und bewusstlos.

Waffenloser Kampf und Nahkampfwaffen

Der Effekt dieser Angriffe hängt von der verwendeten Fertigkeit oder dem KÖRPER deines Charakters ab.

Waffe	Mehrere Ziele?	Effekt	Schaden			Anmerkungen
			A	B	C	
Faustschlag	nein*	KÖRPER†	P	P	KO	
Fußtritt	nein*	KÖRPER†	P	P	F	
Ringern	nein	KÖRPER†	P	KO	KO/W	
Biss ‡	nein	KÖRPER+2	F	W	E	
Klaue/Kralle ‡	nein	KÖRPER+1	F	W	E	
Horn ‡	nein	KÖRPER+2	F	W	E/T	

* *Kampfsport* erlaubt es dir einen Faustschlag und einen Fußtritt in einer Kampfrunde anzubringen. Diese kannst du beide gegen ein Ziel oder zwei nahe beieinander stehende Ziele einsetzen (allerdings mit einem -2 auf beide Angriffswürfe).

† Kampfsportler können ihren Wert auf *Kampfsport* oder KÖRPER verwenden, welcher immer der höhere ist.

‡ Angriffe von Tieren.

CHARAKTERE UND SPIELMECHANISMEN

Waffe	Mehrere Ziele?	Effekt	Schaden			Anmerkungen
			A	B	C	
Knüppel	max. 2*	KÖRPER+1	P	F	KO/T	z.B. ein Cricketschläger jeglicher Art
Speer	nein	NKW	F	W	E/T	
Axt	nein	KÖRPER+2	F	W	E/T	z.B. ein Jagdmesser
Schwert	max. 2*	NKW+1	F	W	E/T	
Dolch	nein	NKW+1	F	W	W/T	
Peitsche	nein	NKW/2	P	P	F	
Stuhl	nein	Raufen	P	F	W/KO	
Zerbrochene Flasche	nein	Raufen+1	F	F	W	
Nunchacku	max. 2*	K.Sport	P	F	KO/T	nur mit <i>Kampfsport</i>
Kampfstab	max. 3*	NKW+2	F	W	KO/E	

* Mehrere Ziele können nur mit *Kampfsport* attackiert werden und müssen innerhalb einer Reichweite von 1,5 Metern stehen, -2 Modifikator

Reichweite Ein Ziel ist *zu nahe*, wenn der effektive Einsatz der Waffe blockiert wird, ein paar Fuß für Schwerter und Äxte, 2 Meter für eine Peitsche (eine lausige Waffe, trotz Indiana Jones), usw.

Projekttilwaffen

Der Effekt hängt von der verwendeten Fertigkeit (für Wurfaffen), KÖRPER (für Langbögen und Wurfäxte) oder der Beschaffenheit der Waffe (für Feuerwaffen) ab.

Waffe	Mehrere Ziele?	Effekt	Schaden			Anmerkungen
			A	B	C	
Speer	nein	NKW	F	W	E/T	geworfen
Axt	nein	KÖRPER+1	F	W	E/T	geworfen
Dolch	nein	NKW	F	W	W	geworfen
Wurfstern	max. 3	K.Sport	P	F	F	geworfen
Boomerang	nein	Schütze	P	F	KO/W	geworfen
Cricket Ball	nein	Schütze	P	F	KO/W	geworfen
Langbogen	nein*	KÖRPER+1	F	W	E/T	Jagdbogen
Armbrust	nein	7	F	W	E/T	Militärboden

* Maximal 2 Ziele mit *Kampfsport*

Waffe	Mehrere Ziele?	Effekt	Schaden			Anmerkungen
			A	B	C	
Kleine Pistole	max. 2*	4	F	F	W/E	.22er oder 7mm
Große Pistole	max. 2*	6	F	W	E/T	.38er oder 9mm
Riesige Pistole	max. 2*	8	W	W	E/T	.45er oder Magnum
Kleines Gewehr	nein	5	F	F	W/E	Sportgewehr
Großes Gewehr	nein	7	F	W	E/T	Jagd- oder Militärgewehr
Riesiges Gewehr	nein	9	W	E	T	Elefantentöter
Kleine Flinte	max. 2*	4	F	W	W	1 Lauf
Kleine Flinte	nein	8‡/4	W	W	E	beide Läufe
Große Flinte	max. 2*	7	F	W	E/T	1 Lauf
Große Flinte	nein	14‡/7	W	E	T	beide Läufe
Maschinenpistole	ja	9 †	F	W	E/T	Thommygun
Maschinengewehr	ja	11 †	F	W	E/T	Maxim
Harpune	nein	15	W	E	E/T	einfacher Widerhaken
Harpune	nein	25	E	E	T	mit Dynamitspitze

* Siehe Text unten.

† -2 Effekt wenn du mehrere Ziele attackierst.

‡ Nur auf kurze Entfernung.

Handfeuerwaffen und Schrotflinten Handfeuerwaffen können zwei Angriffe auf ein Ziel oder je einen Angriff auf zwei verschiedene Ziele abfeuern. Attackierst du zwei verschiedene Ziele, so ist jeder Angriffswurf um -2 erschwert, greifst du mit beiden Angriffen nur ein Ziel an, so gibt es keinen Modifikator. Angriffe werden immer separat abgehandelt.

Doppelläufige Schrotflinten können wie Handfeuerwaffen eingesetzt werden und zusätzlich beide Läufe gleichzeitig auf das selbe Ziel abfeuern. Hierbei werden nur je ein Angriffs- und ein Schadenswurf durchgeführt. Effekt- und Schadenswerte in der Waffentabelle sind entsprechend angepasst.

Munition Als grobe Regel gilt folgendes: Handfeuerwaffen (Revolver und Pistolen) und Gewehre haben 6 Schuß bevor sie nachgeladen werden müssen, automatische Waffen drei Salven oder 20 Einzelschuss. Dein Spielleiter gibt dir genauere Information.

Reichweite Es gibt vier Reichweitekategorien: zu nah, kurz, mittel und weit. Die mittlere Reichweite für Handfeuerwaffen, Schrotflinten und Maschinenpistolen liegt bei 5 bis 10 Metern, für Gewehre, Maschinengewehre, etc. bei 25 bis 50 Metern. Alles was näher ist, zählt als kurze Entfernung, alles was weiter ist, zählt als weite Entfernung. Ein Ziel ist zu nah, wenn es näher an dir ist als die Mündung deiner Waffe.

Bereichswaffen

Bereichswaffen beschädigen und verletzen mit vollem Effekt alles innerhalb des angegebenen Radius, innerhalb des doppelten Radius wird der Effekt um 1W6 reduziert, bei dreifachem Radius um 2W6, usw. Der Effekt wird *nicht* auf Grund mehrerer Zielen reduziert!

Waffe	Mehrere Ziele?	Effekt	Schaden			Anmerkungen
			A	B	C	
Betäubungsgranate	5m	8	P	KO	W+KO	
Handgranate	5m	10	F	W	E/T	
Dynamit	5m	10	F	W	E/T	+2 Effekt pro zusätzlicher Stange.
Mörsergranate	5m	12	W	E	T	
Haubitzengranate	5m	15	W	E	T	
Panzerabwehr-Mine	5m	20	W	E	T	
Autobombe	10m	15	W	E	T	
LKW-Bombe	10m	20	W	E	T	
Flammenwerfer	5m	10	W	W	E/T	Kein Schaden jenseits von 6m.

Exotische Waffen

Die folgenden Waffen können gegebenenfalls in einer Kampagne zum Einsatz kommen:

Waffe	Mehrere Ziele?	Effekt	Schaden			Anmerkungen
			A	B	C	
Radium Waffe	nein	8	F	W	E/T	Burroughs Mars
Betäubungsstrahler	1m	8	P	KO	KO	Standard SF
Desintegrator	ja*	15	W	E	T	Standard SF
Hitzestrahler	25m	30	E	T	T	H.G. Wells „Krieg der Welten“
Schwarzer Rauch	500m	10	E	T	T	H.G. Wells „Krieg der Welten“
Wasserstoffbombe	1km	40	E	T	T	Nicht empfohlen!

* -2 Effekt wenn du mehrere Ziele attackierst.

1.5.5 Andere Verletzungen

Kampf ist die Hauptquelle von Verletzungen, aber ab und zu kann dein Charakter auch in andere Schwierigkeiten geraten. Hier einige Beispiele:

Stürze

Der Effekt eines Sturzes beträgt 1 plus 1 je Stockwerk oder gefallener 3 Meter, bis zu einem Höchstwert von 20. Jemand der stolpert riskiert also eine Verletzung basierend auf einem Effekt von 2, jemand der 20 000 Fuß weit fällt basierend auf einem Effekt von 20. Stürze aus geringer Höhe sind eine häufige Ursache für Unfalltode im Haushalt.

Autounfälle

Frontal- oder Seitenaufprälle, Effekt 1 plus 1 je 15 km/h (bedenke die Geschwindigkeiten zweier frontal aufeinander prallender Fahrzeuge zu addieren). Halbiere den Effekt wenn Gurte oder Airbags zum Einsatz kommen.

Überrollen

Von einem Automobil überfahren werden, Effekt 2 plus 2 je 15 km/h, mit einem Höchstwert von 10.

Gift und giftige Gase

Effekt und Verletzungen hängen von Art und Dosis des Giftes oder des Gases ab. Bei vielen Gasen steigt der Effekt mit der Dauer, die dein Charakter dem Gas ausgesetzt ist.

Elektrizität

Der Effekt variiert mit der Spannung, der dein Charakter ausgesetzt ist.

Ertrinken, Ersticken, etc.

Dein Charakter kann die Luft für eine Dauer von $KÖRPER \times 20$ Sekunden gefahrlos anhalten, danach erleidet er Schaden basierend auf einem Effekt von 1 plus 1 je 20 Sekunden an Sauerstoffmangel. Überlebt dein Charakter einen solchen Zwischenfall, so verheilt dieser Schaden binnen weniger Stunden.

Einem Vakuum ausgesetzt zu werden wirkt schneller und ist tödlicher. Schon ein kurzer Moment reicht aus, Hautläsionen zu verursachen, ein paar Sekunden können zum Platzen von Blutgefäßen, Dekompressionsverletzungen und zu ernsten Lungenschäden führen. Dieser Schaden heilt normal und nicht so beschleunigt wie bei ertrinken oder ersticken.

Feuer

Effekt und Schaden variieren mit der Größe des Feuers (1 für ein Streichholz, bis 7 für einen Molotovcocktail oder einen Flammenwerfer) und der Dauer, die dein Charakter diesem ausgesetzt ist.

CHARAKTERE UND SPIELMECHANISMEN

Waffe/Quelle/Ursache	Mehrere Ziele?	Effekt	Schaden		
			A	B	C
Stürze	–	1 (+1 je Stockwerk)	P	W	E/T
Autounfall (alle Insassen)	–	1 (+1 je 10 MPH)	F	W	E/T
Überrollen	–	2 (+2 je 10 MPH)	F	W	E/T
„Micky Finn“	–	8	KO	KO	E/T
Ein wenig Strichnin	–	6	W	E	T
Viel Zyanid	–	10	E	T	T
Ein wenig Arsen	–	3 *	–	W	E/T
Viel Arsen	–	6 *	W	E	T
Gift der Kobra	–	8 †	W	E	T
Chloroform oder Äther	–	6 (+1 je Runde)	KO	KO	E/T
Marsianisches Gas	–	5 (+1 je Runde)	F	E	T
Chlogas (Erster Weltkrieg)	–	7 (+1 je Runde)	W	E	T
Elektrischer Rinderzaun	–	4	–	P	F
110 Volt (USA)	–	6	F	W	E/T
220/240 Volt (Europa)	–	8	F	W	E/T
Elektrischer Zaun (5000 Volt)	–	15	E	T	T
Elektrischer Stuhl (Hinrichtung)	– sofortiger Tod			
Ertrinken/Ersticken	–	1 (+1 je 30 Sek.)	W	W	E/T ‡
Vakuum	–	6 (+1 je 5 Sek.)	F	W	E/T
Streichholz	–	1 (+1 je Runde)	F	F	F
Kerzenflamme	–	2 (+1 je Runde)	F	F	F
Lagerfeuer	–	4 (+2 je Runde)	F	W	W
Molotov Cocktail	–	7 (+3 je Runde)	W	E	E/T
Hochofen	–	10 (+10 je Runde)	E	T	T
Vulkan	–	20 (+10 je Runde)	E	T	T

* Es ist möglich, durch wiederholte Einnahme kleiner Dosen eine Immunität gegen Arsen aufzubauen. Es ist auch möglich, sich bei einem solchen Versuch selbst umzubringen.

† Die Kobra muss zuerst erfolgreich angreifen.

‡ Siehe Text oben.

Anhang A

Rollenspiel Tipps

In den bisherigen Abschnitten wurde sehr viel über Würfel und Proben berichtet, aber herzlich wenig über den Kern des Rollenspiels: die Möglichkeit, in die Haut einer anderen Person zu schlüpfen. Da die meisten Scientific Romance Geschichten von Autoren der viktorianischen und edwardianischen Epoche geschrieben wurden, neigen Charaktere dazu, in stereotypisches Verhalten zu verfallen, was sich auch kaum ändert, auch wenn diese Geschichten in der Zukunft angesiedelt werden.

Die folgenden Abschnitte stellen einige der gängigen Stereotypen vor:

Ich kenne meinen Platz...

Menschen in niederen Stellungen akzeptieren, dass sie Handlanger sind. Sie sind froh eine Anstellung zu haben und der Wunsch, die eigene Stellung zu verbessern – über eine Beförderung am Arbeitsplatz hinaus – ist unvorstellbar. Diese Haltung ist besonders stark bei Dienstboten und anderen Leuten, die intensiven Kontakt zur Oberschicht haben.

Schaffe, schaffe...

Im kompletten Gegensatz zu dem oben genannten steht die protestantische Arbeitsmoral, die besagt, dass es jedermann durch harte Arbeit, Studium und sparen weit bringen kann. Dieser typisch amerikanische Wesenszug ist aber auch in der britischen Mittelklasse zu finden sowie bei all jenen, die hoch hinaus wollen. Unglücklicherweise weiss jeder Mittelklasse-Brite, dass er, wie erfolgreich er auch immer sein mag, niemals ein Gentleman werden kann...

Ein Mann von tadellosem Ruf...

Adlige sind die Krone der Gesellschaft, ernst und besorgt, reich und gebildet, stets höflich (insbeonders gegenüber Frauen und anderen gesellschaftlich Untergeordneten) und Männer von wahrhaft überlegenen Fähigkeiten... Selbst Wilde wissen dies! Verfällt ein Adliger dem Bösen, so bleibt er trotzdem ein Gentleman und begehrt eher Selbstmord, als seiner Familie die Demütigung eines Gerichtsverfahrens zuzumuten.

Heim und Herd...

Frauen werden leider als gesellschaftlich Untergeordnete behandelt, als Menschen zweiter Klasse, die es vor körperlichen und moralischen Gefahren zu beschützen gilt. Eine an Abenteuern teilnehmende Frau ist *sehr* ungewöhnlich, ein Grund für Klatsch und Skandal. Frauen die wirkliche Macht ausüben sind sehr selten, mit Ausnahme Königin Victorias und einiger namhafter Suffragetten (Frauen, die für die Gleichberechtigung kämpfen und dafür mit äußerstem Argwohn betrachtet werden).

Diese Ausländer...

Chauvinismus (in seiner ursprünglichen Bedeutung) ist extrem verbreitet. Ausländer und Fremde werden nicht unbedingt gehasst, aber als geistig und moralisch minderwertig behandelt. Dieses Verhalten ist besonders dort ausgeprägt, wo der „zivilisierte Mann“ den „Wilden“ ausbeutet und in „primitive“ Regionen wie Indien, Afrika, dem Mittleren Osten, Nord- und Südamerika, Australien und dem Pazifik vordringt.

Was sollen denn die Leute denken...

Gewisse Dinge tut man einfach nicht. Dies gilt insbesondere für das offene Thematisieren von Sexualität. Das Umwerben einer Angebeteten findet stets unter der Aufsicht einer Anstandsperson statt, alles weitere fällt unter den großen, dunklen Mantel des Schweigens.

Der Ton macht die Musik...

Sprache ist formal und stets höflich. Hier einige Beispiele:

„Entschuldigen sie, alter Knabe, können sie mir den Weg zum Bahnhof beschreiben?“

„Verzeihung, euer Lordschaft, da ist ein Herr von der Polizei an der Tür.“

„Ich befürchte wir sind ein wenig in Eile, dürften wir vorbei?“

Anhang B

Hintergrundmaterial

Hier einige besonders nützliche Bücher, Filme und Comics.

Bücher

- Sir Arthur Conan Doyle: *Die Vergessene Welt*
- George MacDonald Fraser: *Flashman* (und Fortsetzungen)
- William Gibson & Bruce Sterling: *Die Differenzmaschine*
- Colin Greenland: *Sophies Kurs*
- Harry Harrison: *Der Große Tunnel*
- Christopher Priest: *Sir Williams Maschine*
- Olaf Stapledon: *Odd John*¹
- H.G. Wells: *Die Zeitmaschine, Der Krieg der Welten, Die ersten Menschen auf dem Mond*

Filme

- *Die ersten Menschen auf dem Mond*
- *Die Vergessene Welt*
- *Metropolis*
- *Die Zeitmaschine*

Comics

- Brian Augustyn: *Gotham by Gaslight, Batman: Master of the Future*
- Grant Morrison: *Sebastian O*
- Bryan Talbot: *The Adventures of Luthor Arkwright*

¹ Leider konnte der Übersetzer bei der Recherche keine deutsche Version dieses Buches finden.

FORGOTTEN FUTURES

CHARAKTERBOGEN

NAME:

SPIELER:

ALTER:

GESCHLECHT:

BERUF:

BESCHREIBUNG:

KÖRPER

GEIST

SEELE

[]

[]

[]

ARZT	G/2	...	MEDIUM	S/2	...
ATHLET	K	...	MORSE CODE	G	...
DETEKTIV	(G+S)/2	...	NAHKAMPFWAFFEN	(K+G)/2	...
DIEB	(K+G)/4	...	PILOT	(K+G)/4	...
ERSTE HILFE	G	...	PSYCHOLOGIE	(G+S)/2	...
FAHRER	(K+G)/2	...	RAUFEN	K	...
GELEHRTER	G	...	RECHENMASCHINEN	G	...
GESCHÄFTSMANN	G	...	REITEN	(K+S)/2	...
HEINLICHKEIT	K/2	...	SCHAUSPIELER	(G+S)/2	...
KAMPFSPORT	(K+S)/4	...	SCHÜTZE	G	...
KÜNSTLER	(G+S)/2	...	SCHWERE WAFFEN	G	...
LINGUIST	G	...	WISSENSCHAFT	G	...
MECHANIKER	G

VERLETZUNGEN: P○ F○ W○ W○ E○ BONUSPUNKTE:

WAFFE ZIELE? EFFEKT A B C ANMERKUNGEN

AKTIVER WERT	WIDERSTEHENDER WERT															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-
3	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-	-	-	-
4	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-	-	-
5	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-	-
6	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-	-
7	11	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-	-
8	11	11	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2	-
9	11	11	11	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2	2
10	11	11	11	11	11	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2