

EasyAction

Das Detailstufen-System



0.7

- EasyAction -

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	7
1.1	Was ist Rollenspiel?	7
2	Grundlagen	8
2.1	Detail-Stufen	8
2.2	Würfel	8
3	Charakter	9
3.1	Attribute	9
3.2	Rassen	11
3.3	Fertigkeiten	12
3.4	Vor- und Nachteile	14
3.5	Beschreibung	14
3.6	Wesenszüge	15
3.7	Charaktererschaffung.....	16
4	Proben	18
4.1	Erfolg	18
4.2	Modifikatoren	19
4.3	Vergleichende Proben.....	19
4.4	Unterstützung.....	19
4.5	Karma	20
5	Kampf	21
5.1	Grundlagen	21
5.2	Nahkampf	22
5.3	Fernkampf.....	23
5.4	Granaten.....	25
5.5	Explosionen	25
5.6	Stunts	25
5.7	Schaden.....	26
5.8	Verletzungen.....	26
6	Soziales	29
7	Fahrzeuge	30
8	Magie	31
8.1	Charakterwerte	31
8.2	Proben	33
8.3	Traditionen.....	35
8.4	Bekannte Anwendungen	35
9	Computer & Cyperspace	36
10	Tabletop.....	37
10.1	Karten	37
10.2	Personen	37
10.3	Bewegung.....	37
10.4	Kampf	37
11	Spielmethodiken	38
A	Spielwerte	40
A.1	Werte	40
A.2	Nahkampfwaffen	41
A.3	Schußwaffen.....	42
A.4	Rüstungen + Panzerung	43
A.5	Fahrzeuge	44

- EasyAction -

Vorwort

Entwicklungsstand

- Dies ist die vierte öffentliche Version von EasyAction. Viele Regeln sind schon erprobt, andere hingegen sind neu und müssen auf dem Weg zu Version 0.8 getestet werden. Ich bitte daher um **deine Erfahrungen** mit diesem Regelwerk. Schicke mir einfach eine E-Mail (siehe unten).
- Die Regeln für Fahrzeuge, insbesondere Verfolgungsjagden sind in der Entwicklung.
- Das Grundgerüst der Magie ist fertig, jetzt muss sich zeigen, ob es sich allgemein einsetzen lässt. Probier es einfach mal aus.
- Regeln für Computernetz / Virtuelle Realität / Cyberspace fehlen derzeit. Diese sind hinten an gestellt, da es so was nur in einem kleinen Teil der Rollenspielwelten gibt.

Versionsübersicht

Version 0.7 : 13.06.2003 (Freitag ;-)

Magie erweitert
Regeln für Tabletop
Schaden in DS-3 jetzt als Wundensystem
Neue Waffen, Panzerung
Spielmethodiken
Würfelsystem bei kleinen Werten verbessert
Geschicklichkeit als Attribut

Version 0.6.5 : 20.10.2003

Nachladen einer Waffe
Neue Initiative in DS-3

Version 0.6 : 11.04.2002

Waffenwerte
Überarbeitetes Schadenssystem
Heilung
Ausführlichere Beschreibungen
Regeln zur Magie
Fehlerkorrekturen

Version 0.5 : 20.02.2002

Erste Öffentliche Version

Autor

Dirk Hennig (Xiang)
E-Mail: Xiang17@web.de
Homepage: <http://xiangs.de.vu/>

Danksagungen

Mein Dank gilt all den kritischen und aufmunternden Stimmen im Forum Engagierter Rollenspiel-Autoren (<http://www.das-fera.de/>) und allen anderen die sich für EasyAction interessiert und mit ihre Meinung gesagt haben. Besonderer Dank gilt den beiden „Hardcore-Lesern“ dieser Ausgabe Thorsten Kerkhoff und Philipp Strauß.

- EasyAction -

1 Einleitung

EasyAction ist ein freies Regelwerk für Pencil&Paper Rollenspiele. Es ist systemübergreifend und kann mit einer Vielzahl von Hintergrundwelten benutzt werden.

Lizenz

Wie bereits erwähnt, handelt es sich um ein freies Regelwerk. Dies bedeutet, es darf kostenlos zum Spielen verwendet und auch weitergegeben werden.

Die einzige Voraussetzung ist, dass dieses Copyright enthalten ist und komplett wiedergegeben wird. Eventuelle Änderungen gegenüber dieser Originalversion müssen als solche deutlich kenntlich gemacht werden.

Eine kommerzielle Weitergabe oder Veröffentlichung (auch in Auszügen) erfordert die Erlaubnis des Autors.

Abkürzungen

In diesem Regelwerk werden zum schnelleren Lesen teilweise Abkürzungen verwendet. Diese sind:

- nicht vorhanden / null
- x nicht anwendbar
- DS Detail-Stufe

1.1 Was ist Rollenspiel?

Man kann Rollenspiel so verstehen, dass eine Gruppe von Leuten versucht, allein in ihrer Fantasy einen Film zu erzählen. Dabei übernimmt jeder Spieler die Rolle einer Person in diesem Film, einen Charakter. Er beschreibt die Handlungen dieses Charakters als würde er sie gerade selbst wirklich machen. Wenn er redet, dann redet der Charakter. Das klingt dann in etwa so aus: „Ich sage zu meinem Kollegen: „Das schaue ich mir mal an“ und steige aus den Wagen. Langsam gehe ich die Gasse runter...“

Einer aus dieser Gruppe nimmt eine besondere Rolle ein, die des Spielleiters. Er hat keinen Charakter, spielt keine feste Rolle. Er beschreibt die Umgebung der Charaktere, ist ihre Augen und Ohren. Dabei redet er die Spieler als die Charaktere direkt an: „In der Gasse richt es nach Müll. Links und rechts siehst du überquellende Müllcontainer.“

Der Spielleiter übernimmt ausserdem die Rolle aller anderen Personen im Spiel, der sogenannten Nichtspielercharaktere (NSC): „Aus einem Eingang rechts von dir kommt plötzlich ein kräftig aussehender Mann: „Kann ich dir helfen Kumpel?““

Mit solchen Begegnungen und Situationen bestimmt der Spielleiter entscheidend die Handlung. Er ist es, der sich vor dem eigentlichen Spiel gedanken macht, was in etwa passieren soll, der quasi ein Drehbuch für den Film schreibt.

Wenn alle Handlungen der Charaktere einfach nur erzählt würden, wäre die Sache vielleicht etwas langweilig. Das spannende beim Rollenspiel ist es, das man als Spieler nicht genau weiss, ob die Sachen klappen, die man macht. Es heisst also nicht „ich knacke die Tür“ sondern „ich versuche die Tür zu knacken“.

An dieser Stelle kommt nun ein Regelsystem wie EasyAction ins Spiel. Es bietet dem Spielleiter Anleitungen, wie er solche Situationen lösen kann. Natürlich gehört dazu auch ein bisschen Zufall, weswegen im Rollenspiel gewürfelt wird.

2 Grundlagen



Hinweise zur Anwendung der Detailstufen sind mit diesem Symbol gekennzeichnet. Es schließt sich in vielen Bereichen an die DS-3 an und erklärt, wofür man welche Detailstufe benutzen sollte.

2.1 Detail-Stufen

Die einzelnen Regeln sind in verschiedenen Detail-Stufen (kurz DS) dargestellt. Je höher die Detail-Stufe, desto genauer und umfangreicher wird die Regel. Auf diese Weise kann das Regelsystem den Wünschen der Rollenspielgruppe nach Einfachheit oder Realismus angepasst werden. Dies ist schon bei der Charaktererschaffung möglich und kann aber auch für jeden Regelbereich einzeln entschieden werden.

In den einzelnen Abschnitten wird in einer allgemeinen Einleitung erklärt, wofür die Regeln gebraucht werden. Danach werden die betreffende Regeln für jede Detail-Stufe einzeln erklärt. Am Anfang des eigentlichen Regelabschnittes steht dabei stets ein schwarzer Kreis der kennzeichnet zu welcher Detailstufe die danach folgende Regel gehört.

Oftmals bauen diese von der Idee her aufeinander auf, man soldeshalb lte die Regeln immer von DS-1 ausgehend durchlesen. Vor allem DS-3 benutzt häufig die Regeln von DS-2 und liefert nur zusätzliche Möglichkeiten und Details.

1

Detail-Stufe-1 (Simpel) sind extrem einfache Regeln, wie sie sich für eine spontane Runde eignen. Als Charakterblatt genügt dabei schon ein Notizzettel.

2

Detail-Stufe-2 (Normal) ist ein üblicher, kompakter Regelumfang. Hier wird als Charakterblatt in etwa ein Zettel Din-A4 benötigt.

3

Detail-Stufe-3 (Detail) sind exakte Regeln für viele Situationen. Sie können zum Beispiel in ausgewählten Situationen wie zum Beispiel einem wichtigen Kampf verwendet werden.

2.2 Würfel

EasyAction verwendet vier zwölfseitige Würfel, bei denen die Seiten jeweils gleichmäßige Fünfecke sind. Diese sind von 1 bis 12 beschriftet. Mathematiker bezeichnen einen solchen Körper als Dodekaeder, viele Rollenspieler nennen ihn einfach W12.

Sollten irgendwann, irgendwo mal keine W12 aufzutreiben sein, dann können auch normale Sechseitige Würfel (sogenannte W6) verwendet werden. Die Charakterwerte etc. müssen dann nur alle halbiert werden (es empfiehlt sich aufzurunden).

Für DS-1 wird ein einzelner zehneitiger Würfel (W10) verwendet, dessen Seiten von 1 bis 10 nummeriert sein sollten. Oftmal haben W10 statt der 10 eine 0, diese ist dann bei EasyAction als 10 zu verwenden.



3 Charakter

Das wichtigste ist bei einem Rollenspiel immer der Charakter eines Spielers. Ihn zu verkörpern ist es, was das Rollenspiel so interessant macht.

Bei EasyAction besteht ein Charakter im wesentlichen aus Attributen, Fertigkeiten und Wesenszügen. Dazu kommen noch ein paar andere Spielwerte und Beschreibungen.

3.1 Attribute

Die grundlegenden Eigenschaften eines Charakters sind seine Attribute. In EasyAction sind acht Attribute vorgesehen, welche sich in die zwei Bereiche Körper und Geist unterteilen lassen. Bei jedem Attribut sind in Klammern zwei Teilbereiche angegeben, über welche sich dieses erstreckt. Sie dienen nicht nur der schnellen Erläuterung des Attributes, sie werden im DS-3 auch direkt verwendet.

Zusätzlich ist ein weiteres Attribut Mana vorgesehen, das angibt, wie stark die magische Aktivität des Charakters ist. Nicht in jeder Rollenspiel-Welt kommt Magie vor und so muss auch nicht jeder Charakter dieses Attribut besitzen.

Auch die anderen Attribute müssen nicht alle verwendet werden. So kann zum Beispiel das soziale Element Charisma weggelassen werden, wenn Interaktionen der Charaktere von der Gruppe sowieso nur ausgespielt werden und jeder Charakter dabei eben so geschickt ist wie der Spieler der ihn führt.

Den Attributen werden Werte zwischen 1 und 8 zugeordnet, welche die Ausprägung des Attributes bei dem Charakter darstellen. Dabei steht 4 für eine durchschnittliche Ausprägung, wie sie bei den meisten Menschen vorhanden ist. Ein höherer Wert bedeutet eine stärkere Ausprägung, ein kleinerer eine geringere.

Wert	Ausprägung
1	extrem schwach
2	sehr schwach
3	schwach
4	durchschnitt
5	gut
6	stark
7	sehr stark
8	extrem stark

1

Jeder Charakter verfügt über die beiden Attributsbereiche Körper und Geist.

Körper

In diesem Bereich sind alle physischen Merkmale des Charakters zusammengefasst: Wie schnell er sich bewegt, wie stark er ist, seine Ausdauer und Kondition bei körperlicher Anstrengung, seine Gesundheit etc.

Geist

Der Bereich des Geistes fasst alle Merkmale des Charakters zusammen, die mit dem Kopf zu tun haben. Das sind logisches Denkvermögen, der eiserne Wille, seine Wahrnehmung und auch die soziale Ausstrahlung des Charakters.

Mana

Mana ist die Verbindung des zur Magie und ein eigener Attributsbereich.

2

Die Attributsbereiche bestehen aus einzelnen, voneinander unabhängigen Attributen. Für den Bereich Körper sind dies die vier Attribute Bewegung, Geschicklichkeit, Konstitution und Stärke. Der Bereich Geist beinhaltet Charisma, Intelligenz, Wahrnehmung und Willenskraft. Der Attributsbereich Mana wird nicht weiter aufgeteilt, er geht direkt in ein Attribut Mana über.

3.1.1 Körper

Bewegung (Präzision, Schnelligkeit)

Die Geschwindigkeit und Präzision mit welcher der Charakter sich bewegt. Sie beeinflusst, wie schnell der Charakter wie gut er sich im Nahkampf bewegen kann.

Geschicklichkeit (Fingerfertigkeit, Koordination)

Die Feinmotorik des Charakters, wie genau er seine Hände bewegen kann. Die Fingerfertigkeit ist das langsame „Hinfummeln“, z.B. bei technischen Arbeiten wie ein Auto zu reparieren. Die Koordination ist das Zusammenspiel der Hände mit der Wahrnehmung des Charakters und kommt beim Schießen zum tragen.

- EasyAction -

Konstitution (Gesundheit, Robustheit)

Die körperliche Fitness und Gesundheit des Charakters. Wenn es um Krankheiten oder Verletzungen geht, kann eine hohe Konstitution das Leben retten.

Stärke (Kraft, Ausdauer)

Die Körperkraft des Charakters. Sie ist wichtig wenn der Charakter etwas heben will und bestimmt den Schaden im Nahkampf.

3.1.2 Geist

Charisma (Ausstrahlung, Aussehen)

Das Auftreten des Charakter. Sie gibt an, wie gewand der Charakter im Umgang mit anderen Menschen ist, wie gut er reden kann oder auch was für einen ersten Eindruck er bei anderen erzeugt, wenn er einen Raum betritt.

Intelligenz (Logik, Gedächtnis)

Die grüblerischen Fähigkeiten des Charakters. Seine Logik gibt an, wie gut er theoretische Probleme bearbeiten und lösen kann, das Gedächtnis beeinflusst wie gut sich der Charakter willentlich oder unterbewusst Sachen merken kann.

Wahrnehmung (Aufmerksamkeit, Beobachtung)

Die Qualität, mit welcher der Charakter seine Umgebung betrachtet. Sie gibt an, wie genau er andere Menschen betrachtet, ob er versteckte Waffen erkennen kann oder ihm der Wagen auffällt, der schon seit einer Stunde hinter seinem herfährt. Die Aufmerksamkeit ist dabei für das Bemerkten kurzzeitiger Eindrücke wichtig, die Beobachtung gibt ab, wie genau Details aufgenommen werden.

Willenskraft (Durchhaltevermögen, Körperkontrolle)

Die geistige Stärke des Charakters. Sie ist wichtig, wenn jemand versucht, den Charakter von seinem Vorhaben abzubringen, ihn zu beeinflussen oder durch ein Verhör Informationen aus ihm herausbekommen will. Hierbei zählt das Durchhaltevermögen. Die Körperkontrolle kommt zum Beispiel dann zum tragen, wenn der Charakter total übermüdet ist, aber doch wach bleiben will.

3

Bei jedem Attribut sind in Klammern zwei Teilbereiche angegeben, welche dieses Beschreiben. Sie werden auch Teil-Attribute genannt. In der Detail-Stufe 3 können diese voneinander abweichen und bilden zusammen das Attribut. Ein unterschied von mehr als drei zwischen den beiden Teilattributen sollte eher selten sein, denn dabei handelt es sich meist schon um sehr eigenwillige Charaktere.

EasyAction kann also Regelsystem für jeden beliebigen Rollenspiel-Hintergrund verwendet werden. Dabei wird durch Kombination der verschiedenen Detail-Stufen das System auf den Hintergrund angepasst.



Die simpelste Möglichkeit die Detailstufen zu verwenden ist zu entscheiden, wie genau man seinen Charakter definieren will und danach die passende Stufe zu wählen. Für Charaktere, die man nur eben mal an einem Abend in einem Spaßrollenspiel benutzen will, genügt vielleicht DS-1, während man die Charaktere für eine monatelange Kampagne mit DS-3 definieren will.

Es bieten sich aber noch mehr Möglichkeiten durch die Kombination mehrerer Detailstufen. Als Beispiel soll EasyAction für ein Martial-Arts Welt verwendet werden. In diesem gibt es viele Schlägereien, welche detailliert umgesetzt werden sollen. Andere Eigenschaften als Kämpfen sind bei den Charakteren nur am Rande interessant.

Bei so einer klaren Zielsetzung macht es Sinn, auch die Attribute darauf auszurichten. In diesem Fall könnte man dafür Geistig auf DS-1 setzen, Körper auf DS-2, Stärke allerdings sogar auf DS-3. Magie wird nicht verwendet, dementsprechend gibt es auch kein Attribut Mana.

Daraus ergibt sich folgende individuelle Attributzusammenstellung: Bewegung, Geschicklichkeit, Konstitution, Kraft, Ausdauer und Geist.

3.2 Rassen

Soll es in der Rollenspielwelt verschiedene Rassen geben, so können sich diese in den typischen Ausprägungen der Attribute unterscheiden. Dazu werden für jede Rasse Modifikatoren für die Attribute festgelegt. Diese werden auf die Attribute.

Wenn es also eine starke aber dumme Rasse "Gronk" gibt, so könnte diese z.B. Stärke +2, Konstitution +1, Charisma -1 und Intelligenz -2 haben. Aus einem durchschnittlichen menschlichen Charakter (dessen Attribute alle den Wert 4 haben) wird auf diese Weise dann ein durchschnittlicher Gronk mit den Attributswerte Bewegung 4, Geschicklichkeit 4, Konstitution 5, Stärke 6, Charisma 3, Intelligenz 2, Wahrnehmung 4, Willenskraft 4 und Mana 4.

Die Idee dahinter Rassen in ein Rollenspiel einzubringen ist es normalerweise, den Spielern mehr Abwechslung zu bieten und die Welt damit exotischer und spannender zu machen. Es hat für viele Rollenspieler seinen ganz besonderen Reiz, eine drei Meter großes haariges Monster zu spielen, das unheimlich gerne Schach spielt, dabei aber ungerne verliert und dem Gewinner dann den Arm abreißt.

Rassen können durch ihre besonderen Attributswerte aber auch schnell ein Ungleichgewicht in das Spiel bringen, zum Beispiel, weil das Steinwesen eine so tolle Konstitution hat, dass ihm kein Gegner mehr etwas anhaben kann. Um die Gefahr und Spannung zu erhalten, gibt es in diesem Fall zwei Lösungen: entweder es gibt auf der Welt spezielle Waffen, die für das Steinwesen so gefährlich sind wie ein Schwert für den Menschen, oder aber man setzt den Attributbonus niedriger an. Dies sind Entscheidungen die man beim Entwurf einer Welt treffen muss.

Wichtiger als solche Unterschiede in den Werten, sollten Besonderheiten der neuen Rasse im Verhalten, seinem Aussehen und seiner Motivation sein. Schon beim Aussehen gibt es eine Vielzahl von Möglichkeiten, die sich nicht auf Körperumfang und spitze Ohren beschränken muss. ;-)



3.3 Fertigkeiten

Neben den Attributen wird ein Charakter vor allem durch die Fertigkeiten beschrieben. Sie geben an, was der Charakter gelernt hat, was für Fähigkeiten er besitzt und welche Arbeiten er durchführen kann. Sie sind in sieben Bereiche eingeteilt. Zu den Fertigkeiten, sind jeweils in Klammern die Teilbereiche (Konzentrationen) angegeben.

Auch bei den Fertigkeiten gibt ein Zahlenwert an, wie gut die Fertigkeit beherrscht wird. Dabei ist 0 der Wert für eine Person, die sich zwar noch nie damit befasst hat, aber das übliche Allgemeinwissen dazu hat. Je höher der Wert, desto mehr hat der Charakter die Fertigkeit gelernt. Ein negativer Wert spiegelt wieder, dass ein Charakter die entsprechende Fertigkeit überhaupt nicht kann, und sich, wenn er sie doch einmal benutzen muss, als echter Tölpel herausstellt.

Wert	Bedeutung
-2	Tölpel
-1	Ungeschickter
0	Ungelernter
1	Anfänger
2	Einsteiger
3	Amateur
4	Geselle
5	Fortgeschrittener
6	Meister
7	Experte
8	Spezialist

1

Die folgenden Fertigkeitsbereiche können von einem Charakter erlernt werden:

Kampf

In diesen Bereich fallen alle Fertigkeiten die man zum Kämpfen benötigt, sei es mit Schusswaffen, Schwertern oder den bloßen Händen.

Fahrzeuge

Der Bereich Fahrzeuge bezieht sich auf das Steuern von Fortbewegungsmitteln wie Autos, Flugzeugen und Booten. Die Reparatur der Fahrzeuge fällt hingegen in den Bereich Technik.

Körper

Alle athletischen und sportlichen Fertigkeiten wie Laufen, Springen fallen ebenso in diesen Bereich, wie zum Beispiel das Tauchen.

Technik

In diesem Bereich geht es um die Bedienung und Reparatur von technischen Geräten. Dazu gehört auch die Programmierung von Computern. Außerdem finden sich hier solche Fertigkeiten, die eine besonderes technisches Wissen zu einem Thema mit handwerklichem Können vereinen, wie etwa die Medizin oder das Fälschen von Dokumenten.

Sozial

Der soziale Bereich umfasst den Umgang mit Menschen. Dazu gehören Verhandeln und Schauspielerei ebenso wie die diversen Sprachen.

Wissen

Bei den Fertigkeiten dieses Bereiches handelt es sich um theoretisches Wissen oder antrainierte Denkweisen, ohne das diese mit handwerklichem Können vereint werden. Dies sind alle Naturwissenschaften, aber auch das Wissen über richtige Umgangsformen.

Magie

Der Bereich Magie umfasst alle Arten von übernatürlichen Fertigkeiten. Er wird in einem eigenen Kapitel näher erläutert. Es soll aber schon an dieser Stelle gesagt werden, dass die Magie Künste als Fertigkeiten dargestellt werden und somit nach den selben Regeln funktionieren wie die anderen Fertigkeiten auch.

2

Die verschiedenen Fertigkeiten eines Bereiches können unabhängig voneinander gelernt werden. Im folgenden sind zu jedem Bereich die üblichen dort enthaltenen Fertigkeiten aufgelistet. In Klammern sind dabei jeweils Teilbereiche der Fertigkeit aufgeführt, welche die Fertigkeit in ihrem Umfang beschreiben sollen.

3.3.1 Kampf

Nahkampf (Schlägerei, Hieb Waffen, Klingengewaffen, Stichwaffen, Martial-Arts)
Schusswaffen (Faustfeuerwaffen, Gewehre, Schrot, Automatikwaffen, Armbrust)
Wurfwaffen (Pfeile, Messer, Axt, Granaten, Shuriken)
Bögen
Schwere Waffen (Raketenwerfer, Fahrzeugwaffen)

3.3.2 Fahrzeuge

Auto (Straße, Gelände, LKW)
Motorrad (Straße, Gelände, Gespann)
Flugzeug (Kampf-Jet, Passagier-Jet, Propeller)
Helikopter (Einrotor, Zweirotor, Vektorschub)
Boot (Segelboote, Motorboote)

3.3.3 Körper

Heimlichkeit (Verfolgen, Entdecken, Verstecken)
Athletik (Laufen, Springen)
Tauchen (Atemgerät, Tiefsee, Ausrüstungslos)

3.3.4 Technik

Elektronik (Sicherheitssysteme, Elektrik, Energieversorgung)
Mechanik (Fahrzeuge, Waffen, Feinmechanik)
Computer (Hacken, Hardware, Software)
Medizin (Erste Hilfe, Chirurgie, Pharmacie)
Fälschen
Sprengstoff

3.3.5 Sozial

Verhandeln (Feilschen, Diskutieren)
Verhören (Verbal, Gerätgestützt)
Sprachen (jede Sprache ist ein Teilbereich)
Schauspielerei
Menschenführung

3.3.6 Wissen

Geschichte
Politik
Naturwissenschaften (Physik, Biologie, Chemie)
Psychologie

Überleben (Stadt, Steppe, Dschungel, Eis)
Umgangsformen (Straße, Polizei, Politik, Medien, Verbrechen, Highsociety)

3.3.7 Magie

Die magischen Fertigkeiten sind in einem eigenen Kapitel zur Magie aufgeführt und ihre Anwendung erklärt.

3

Bei der Auflistung der einzelnen Fertigkeiten bei der Detail-Stufe 2 sind in Klammern jeweils auch die einzelnen Teilbereiche der Fertigkeit aufgeführt. In der Detail-Stufe 3 können diese nun unabhängig voneinander bestimmt werden.

Dadurch ist es möglich, dass ein Charakter sich in einem Teilbereich besser auskennt als in einem anderen.

Nehmen wir als Beispiel einen geübten Schütze mit dem Namen Barry. Er hat vermutlich die Fertigkeit Schusswaffen auf 5. Doch werden die wenigsten Schützen mit allen Waffen gleich gut umgehen können. Nehmen wir an, Barry hat das Schießen im Schützenverein gelernt. Dort hat er sowohl Pistolen wie auch Gewehre verwendet. Mit einer Armbrust hat er es auch ein paar Mal aus Spaß probiert, aber automatische Waffen sind verboten, daher hatte er zwar noch nie eine in der Hand, da die Grundlagen aber gleich sind, würde Barry, wenn es notwendig ist, damit klarkommen. Dieser Charakter wäre mit Faustfeuerwaffen 6, Gewehre 6, Schrot 4, Armbrust 3 und Automatikwaffen 4 genauer beschrieben.

Ein anderer Charakter kann auch gut mit Waffen umgehen, hat das aber bei der Armee gelernt. Er hätte vielleicht Faustfeuerwaffen 4, Gewehre 5, Automatikwaffen 6, Schrot 4 und Armbrust 2.



Wie bei den Attributen, können auch bei den Fertigkeiten die Detailstufen kombiniert werden um den Charakter einerseits genau, andererseits aber auch schnell zu beschreiben. Wo das mehr an Detail gewünscht ist, hängt zum einen wieder von der Welt ab, andererseits aber auch vom Charakter. Gerade bei Fertigkeiten die ein Charakter gut kann, wird man dies genauer definieren wollen, wofür sich DS-3 anbietet.

3.4 Vor- und Nachteile

Neben dem was sich in einfach Werte fassen lässt, gibt es noch eine ganze Reihe von interessanten Eigenarten eines Charakters, die man festhalten sollte. So kann der Charakter zum Beispiel mächtige Feinde haben, die ihn jagen, aber auch wohlwollende Freunde, auf die er sich jederzeit verlassen kann. Oder aber er wird von der Polizei gesucht, vielleicht für ein Verbrechen das er gar nicht begangen hat und ist daher verzweifelt auf der Suche nach dem wahren Täter.

Solche Dinge geben den Charakter eine Tiefe, die über die bloßen Spielwerte hinausgeht. Sie machen ihn interessanter zu spielen und bieten dem Spielleiter oftmals gute Anregungen, wie ein Abenteuer für den Spieler des Charakters noch interessanter werden kann, weil nicht nur auf das Können des Charakters, sonder auch auf sein Umfeld eingegangen wird.

Bei Easy-Action können diese zusätzlichen Informationen mit den Vor- und Nachteilen eines Charakters dargestellt werden. Als Vorteil sind dabei Sachen eingeordnet, die dem Charakter helfen, als Nachteil alles, was ihn behindert.

Sollten die hier angegebenen Vor- und Nachteile nicht reichen, so können zusammen mit dem Spielleiter problemlos neue entworfen werden.

3.4.1 Soziale Vorteile

Freunde
Gute Herkunft
Reichtum
Falsche Identität

3.4.2 Soziale Nachteile

Feinde
Hypochonder
Kleptomanie
Konzentrationsschwäche
Offene Rechnung
Paranoia
Polizeiakte
Pyromane
Schulden
Verfolgt

3.4.3 Körperliche Vorteile

Beidhändigkeit
Fotografisches Gedächtnis
Orientierungssinn

3.4.4 Körperliche Nachteile

Allergie
Bluter
Krankheit
Nachtblind
Stumm
Süchtig
Taub

3.5 Beschreibung

Neben den Attributen und Fertigkeiten gibt es noch eine ganze Reihe von anderen Faktoren, die einen Charakter ausmachen. Wie sieht es zum Beispiel finanziell bei ihm aus: Ist er reich? Muss er betteln? Oder kommt er aus einer vielleicht wohlhabenden Familie?

Dies sind all die vielen interessanten und oftmals wichtigen Dinge, die es über eine Person zu wissen gibt, die sich aber nur schwer oder gar nicht in Werte fassen lassen. Sie sollten daher frei, in Stichworten oder ganzen Sätzen beschrieben werden.

Name

Hier kann man nicht nur einen Geburtsnamen nennen, sondern auch Spitznamen, Künstlernamen und Decknamen.

Rasse + Geschlecht

Die Rasse des Charakters sollte hier angegeben werden, ebenso sein Geschlecht und, wenn gewünscht und ausserhalb des Normalen, vielleicht auch seine sexuelle Orientierung (Bisexuell, Homosexuell).

Aussehen

Eine generelle Beschreibung der Optik des Charakter. Interessant sind dabei Haar-Farbe und -Schnitt, Körperbau und Haltung sowie die üblicherweise getragene Kleidung.

Familie

In welchen Verhältnissen sich der Charakter gerade befindet. Ist er Single und glücklich oder auf der Suche oder hat er eine feste Freundin? Ist er vielleicht sogar verheiratet und hat eigene oder adoptierte Kinder? Oder man hierbei auch was über die Eltern seines Charakters und das Verhältnis zu ihnen schreiben will, muss sich jeder selber überlegen. In manchen Fällen passt es, in anderen lebt man einfach in der Gegenwart...

Lebenslauf

Hier geht es darum, was der Charakter schon so gemacht hat in seinem Leben. Dies sollte nur in groben Zügen beschrieben werden, nur die wichtigen Stationen in seinem Leben. Dies

können zum Beispiel erreichte Abschlüsse einer Ausbildung sein, oder ein bestimmter Job. Interessant ist auch, wo und in welchen Verhältnissen ist der Charakter aufgewachsen ist.

3.6 Wesenszüge

Die Wesenszüge geben wieder, was für eine Mensch der Charakter eigentlich ist. Während die Attribute körperliche und geistige Eigenschaften beschreiben, die Fertigkeiten erlernte Handgriffe und Wissen sind und die Vor- und Nachteile das Umfeld des Charakters wiedergeben, sind die Wesenszüge das, was oftmals umgangssprachlich auch als der „Charakter“ eines Menschen bezeichnet wird. Schon an diesem Wort zeigt sich, dass diese Wesenszüge somit ein wichtiger Punkt für interessantes Rollenspiel sind.

Gleichzeitig sind Wesenszüge aber nur schwer in Zahlen zu fassen. Daher werden sie hier einfach mit wenigen prägnanten Worten beschrieben. Im folgenden sind ein paar Möglichkeiten angegeben, es können problemlos weitere Wesenszüge benutzt werden. Die hier vorgestellten Wesenszüge kommen als Paare daher: Zu jedem Wesenszug ist der gegenteilige Wesenszug angegeben.

ehrgeizig - antriebslos
mutig - feige
cool - nervös
witzig - langweilig
optimistisch - pessimistisch
ehrlich - unehrlich
zuverlässig - unzuverlässig
heldenhaft - tölpelhaft
geizig - großzügig
keusch - lüstern
vorsichtig - leichtsinnig
aktiv - faul

Zusätzlich können diese Wesenszüge noch spezifiziert werden, indem sie in ihrer Stärke eingeordnet werden. Auch hierbei bieten sich wieder rein sprachliche Elemente an:

etwas
ziemlich
sehr
selten
oft

3.7 Charaktererschaffung

Das wichtigste für die Erschaffung eines Charakters ist zunächst eine Charakteridee. Sie sollte die wesentlichen Vorstellungen, die man als Spieler an seinen Charakter hat beinhalten. Dabei geht es nicht um die Werte des Charakters, sondern darum, was für eine Person man spielen will. Solch eine Charakteridee kann einfach spontan im Kopf entstehen, oder aber in langen Nächten auf mehreren Blatt Papier niedergeschrieben werden.

Bevor man an die Umsetzung seines Charakters mit den Erschaffungsregeln geht, sollte man zunächst diese Idee überprüfen. Wichtige Fragen sind dabei:

Passt der Charakter in die Welt?

Habe ich wirklich Lust, solch einen Charakter zu spielen?

Kann ich den Charakter lange spielen, oder wird er schnell langweilig?

Wie wird er mit den Charakteren den anderen Spieler klarkommen, passt er in die Gruppe?

Macht er in der Kampagne einen Sinn?

Bei den Punkten, welche die Gruppe, die Kampagne oder die Welt betreffen, kann der Spielleiter häufig eine gute Hilfe sein. Er kennt die anderen Charaktere und weiß, was auf die Gruppe zukommen wird. Daher sollte man seine Meinung zu dem Charakter einholen, bevor man sich festlegt.

Ist die Charakteridee überprüft und für gut befunden, so kann der Charakter in seinen Werten zusammengebaut werden.

Die Beschreibung und Wesenszüge werden vom Spieler frei formuliert. Dementsprechend gibt es auch keine festen Regeln dafür, wie man sie gestalten sollte. Es guter Tips ist es aber immer zu versuchen dem Charakter Tiefe zu verleihen. Dies erreicht man, indem nicht nur positive, gute und schöne Sachen über den Charakter geschrieben werden, sondern auch schlechte und traurige Seiten vorhanden sind.

Die Auswahl der Vor- und Nachteile ist prinzipiell frei. Als Spielleiter muss man manchmal aber sehr aufpassen, dass damit nicht zu starke Charaktere erstellt werden. Es ist daher sinnvoll, eine feste Anzahl vorzugeben. Eine gute Idee ist auch, dass es zu jedem Vorteil einen gleichwertigen Nachteil geben muss.

1

Der Charakter wird einfach aufgeschrieben, indem passenden Werte für die Attribute und Fertigkeiten festgelegt werden. Der Spielleiter schaut sich den Charakter dann an und gibt sein OK, oder legt notwendige Änderungen fest.

2

Der Charakter wird aus Punkten zusammengebaut. Diese werden auf die Attribute und Fertigkeiten des Charakters verteilt. Jeder Punkt in einem Attribut kostet doppelt (dementsprechend Teilattribute einfach), Fertigkeiten nur einfach. Wenn der Charakter also das Attribute Konstitution auf 5 (gut) haben soll, kostet das 10 Punkte. Die Fertigkeit Nahkampf auf 5 (Fortgeschrittener) zu besitzen kostet hingegen nur 5 Punkte.

Auch die Ausrüstung des Charakters wird in Punkten „erkauft“. Dazu werden die Punkte in Geld umgewandelt. Je nach Rollenspielwelt kann ein Punkt z.B. eine Goldmünze oder 100 NeueDollar sein.

Wie viel Punkte ein Spieler für die Erstellung seines Charakters hat, bestimmt der Spielleiter. Je nach Kampagne kann es sinnvoll sein mit schwachen, aus wenigen Punkten erschaffenen, Charakteren oder mit Superhelden aus vielen Punkten zu starten. Die folgende Tabelle gibt eine grobe Orientierung:

Punkte	Art der Charaktere
100	Schwächlinge
120	Normalos
140	Profis
180	Helden
250	Superhelden

3

Auch in der Detail-Stufe 3 wird der Charakter aus Punkten zusammengebaut. Hier wird die Auswertung allerdings genauer vorgenommen. Dementsprechend stehen auch 10 mal so viel Punkte wie in DS-2 für die Erschaffung des Charakters zur Verfügung.

Die Kosten für einen Punkt eines Attributes hängen von dessen Höhe ab: Für die Werte 1 bis 6 kostet jeder Punkt des Teilattributes 10 Charakterpunkte, darüber 20. Wenn ein Charakter zum Beispiel Logik auf 7 haben soll, so kostet dies $6 \times 10 + 20$ also 80 Charakterpunkte.

Auch bei den Teilfertigkeiten ändern sich die Punktekosten mit der Höhe: Für die Werte 1 bis 3 ist es ein Punkt, für 4 bis 6 sind es zwei und bei 7 und 8 sogar drei.

Aus diesen Regeln lässt sich leicht eine Tabelle mit den nötigen Punktekosten ableiten:

Wert	Kosten Attribut	Kosten Fertigkeit
-2	-	-2
-1	-	-1
0	-	-
1	10	1
2	20	2
3	30	3
4	40	5
5	50	7
6	60	9
7	80	12
8	100	15

4 Proben

Wenn ein Charakter etwas machen will, das seinen Charakter fordert, dann wird eine Probe durchgeführt. Dabei wird zunächst vom Spielleiter eine passende Fertigkeit festgelegt.

Bei generellen Proben für die sich keine Fertigkeit anbietet, wird die Probe auf ein Attribut durchgeführt. Wenn es also darum geht, ob ein Charakter erkennt, das ein Bild schief an der Wand hängt, dann kann man eine Probe auf das Attribut Wahrnehmung (Teilattribut Aufmerksamkeit) machen. Soll sich der Charakter später daran erinnern, dann ist eine Probe auf Intelligenz (Gedächtnis) sinnvoll.

4.1 Erfolg

Die eigentliche Probe besteht aus einem Würfelwurf. Jeder Würfel, der einen Wert kleiner oder gleich der benutzen Fertigkeit/Attribut zeigt, gilt als Erfolg. Wurde kein Erfolg gewürfelt, so ist die Aktion fehlgeschlagen.

1

Es wird ein W10 verwendet. Ist der gewürfelte Wurf kleiner oder gleich dem Fertigkeitwert (bzw. Attributwert), so wurde die Probe erfolgreich bestanden.

Wer dieses Würfelsystem für DS-2 verwenden kann, muss aus dem Würfelergebnis den Erfolg ablesen. Wenn die Probe erfolgreich war, kann man diesen an dem gewürfelten Wert ablesen.

Würfelwer	Erfolg
1 bis 5	Knapp (1)
6 bis 10	Normal (2)
11 bis 15	Gut (3)
16 bis 20	Super (4)

2 3

Es wird mit vier W12 gewürfelt. Jeder Würfel, der kleiner oder gleich der benutzen Fertigkeit (bzw. dem Attribut) ist, gilt als Erfolg. Es können also null bis vier Erfolge erzielt werden. Je mehr Erfolge die Probe ergeben hat, desto besser erreicht der Charakter sein Ziel. Ein Erfolg ist knapp geschafft, bei zwei Erfolgen wurde das Ziel normal erreicht, drei Erfolge sind ein gutes Ergebnis und mit vier Erfolgen hat man die Aufgabe super gelöst.

Eine 1 gilt immer als Erfolg.

Eine Besonderheit tritt bei Mindestwürfen kleiner als 1 auf. Hier wird die feste Anzahl von vier Würfeln vermindert. Dies ist in der folgenden Tabelle dargestellt:

Mindestwurf	Würfel
1 und größer	4
0	3
-1	2
-2	1

Was bei Mindestwürfen kleiner als -2 gemacht wird, hängt davon ab, wieviel Glück man zulassen will. Realistisch könnte man sagen: die Aktion ist nicht durchführbar, die Probe automatisch misslungen. Man kann aber auch bei dem einen Würfel bleiben und dem Charakter somit eine Chance von 8% geben, die Probe zu schaffen.

Wenn es nur darum geht, ob eine Aktion geschafft wird, also ein Erfolg genügt, dann brauch bei Mindestwürfen von 10 und drüber nicht mehr gewürfelt werden.



Hier bietet DS-1 ein sehr schnelles Würfelsystem, für einfache Proben, da nur einer statt der sonst üblichen vier Würfel geworfen und ausgewertet werden muss. Gleichzeitig verzichtet es in seiner Einfachheit aber auf die Aussage über den Erfolg der Aktion. Will man diese mit dem DS-1 System ermitteln, so muss in der Tabelle nachgeschaut werden und der eigentliche Geschwindigkeitsvorteil gegenüber DS-2 ist dahin.

Vergleicht man die Wahrscheinlichkeiten so sind diese bei mittleren Werte bei DS-1 und in etwa gleich denen für 2 Erfolge bei DS-2. Schwierige Proben werden im Vergleich leicht-

- EasyAction -

ter geschafft, leichte misslingen eher. Somit kommt mehr Zufall in die Ergebnissen.

4.2 Modifikatoren

Da nicht jede Aktion gleich schwer ist, kann der Spielleiter einen der Situation angemessenen Modifikator bestimmen. Dieser wird zu dem Wert der benutzten Fertigkeit oder des Attributes addiert. Folgende Tabelle dient als grobe Orientierung für den richtigen Modifikator:

Aktion	Modifikator
einfach	+2
normal	+1
fordernd	-
schwer	-1
sehr schwer	-2
extrem schwer	-4

4.3 Vergleichende Proben

Es gibt Situationen, in denen versuchen zwei Charaktere das gleiche zu machen oder wollen einander gar zuvorkommen und behindern sich dabei. Ein klassisches Beispiel ist es, wenn beide sich zwei Personen gegenüberstehen und gleichzeitig nach der zwischen ihnen liegenden Pistole hechten.

2

Solche Situationen können durch eine vergleichende Probe gelöst werden.

Dabei machen alle Beteiligten eine Probe auf eine vom Spielleiter vorgegebene Fertigkeit oder Attribut. Im Beispiel würden beide Charaktere eine Schnelligkeitsprobe durchführen.

Wer bei der Probe mehr Erfolge erzielt, gewinnt. In dem Beispiel würde also er also die Pistole zu fassen bekommen.

Ist es ein Gleichstand, so gewinnt der Charakter mit dem höheren Fertigungs- bzw. Attributwert. Sind auch die Werte gleich, so ist es eine echte Patt-Situation, im Beispiel haben dann also beide Charaktere eine Hand an der Waffe.

Haben beide Seiten keinen Erfolg bei der Probe, so kommt es zu einem ungewollten Ergebnis, zum Beispiel könnten die beiden

Charaktere zusammenstoßen, ohne dass einer der beiden die Pistole zu fassen bekommt.

4.3.1 Wettstreit

Der Wettstreit ist eine Sonderform einer vergleichenden Probe. Er kann angewendet werden, wenn es sich bei dem Vergleich nicht um eine kurze Aktion, sondern um eine längere Auseinandersetzung geht.

Dabei gibt es zwei Möglichkeiten, die beide darauf basieren, dass die Charaktere mehrmals die selbe Probe machen. Man kann sich das am Beispiel Armdrücken vorstellen: Die beiden armdrückenden Charaktere machen nacheinander mehrere vergleichende Proben, deren Ergebnisse sich aufaddieren.

a) Der Spielleiter setzt einen Zielerfolg fest. Wer von den Kontrahenten als erster diese Summe an Erfolgen erreicht, hat gewonnen.

b) Der Spielleiter fordert einen Zielvorsprung. Dabei wird immer die Differenz der beiden gebildeten Summen betrachtet. Hat einer den geforderten Zielvorsprung mehr Erfolge, so hat dieser gewonnen.

4.4 Unterstützung

In den meisten Fällen wird der Charakter einfach eine Fertigkeit einsetzen, auf diese eine Probe ablegen und damit ist die Aktion entschieden. Manchmal kann aber der vorherige Einsatz einer anderen Fertigkeit diese unterstützen, oder aber ein anderer Charakter hilft, z.B. indem er den über einen Zaun kletternden Charakter (Probe auf Athletik) von unten hochdrückt oder von oben zieht.

1

Die Unterstützung wird berücksichtigt, indem der Spielleiter einen Modifikator von +1 oder +2 für die Probe des Charakters bestimmt, je nachdem wie gut die Unterstützung ist.

2

In solchen Fällen wird zunächst eine Probe für die Unterstützung durchführen. Ein Modifikator kann ausdrücken, wie gut es sich auf diese Weise helfen lässt, er wird vom Spielleiter festgelegt.

- EasyAction -

Bei einem oder zwei Erfolgen einer Unterstützungsprobe bekommt der Charakter einen Modifikator von +1 auf seine Probe, bei drei oder vier Erfolgen +2.

Diese Regel ermöglicht es den Charakteren, sich gegenseitig auf einfache und effektive Weise zu helfen. Es könnte zum Beispiel auch ein Pilot, der aufgrund von Verletzungen nicht mehr selber fliegen kann, einem der unverletzten Charaktere, der vielleicht noch nie geflogen ist, die nötigen Anweisungen für eine Landung geben. Die Chancen stehen dann wesentlich besser, als wenn dieser es einfach auf gut Glück probiert hätte.

4.5 Karma

Karma ist eine Möglichkeit, das Glück und den besonderen Einsatz eines Charakters bei einer Probe darzustellen. Dazu hat jeder Charakter eine Anzahl von Karmapunkten, welche er im Spiel ausgeben kann.

Die Karmapunkte werden vom Spielleiter direkt im Spiel vergeben. Er kann damit gutes Rollenspiel und besonders stilvolle Aktionen belohnen. Was stilvoll ist, hängt von der Art der Kampagne ab. In einem Mantel&Degen Szenario mag dies bedeuten, dass der Charakter einem gerade entwaffneten Gegner eine Chance gibt, seine Waffe aufzuheben. In einem Actionfilm Szenario mag dies ein gut beschriebener Stunt mit einer lustigen Bemerkung sein.

Dies soll auch ein zusätzlicher Anreiz für die Spieler sein, ihren Charakter gut zu spielen. Je besser sie spielen, desto mehr können sie mit dem Charakter machen.

Wenn sich ein Spieler schlimm daneben benimmt, kann der Spielleiter auch Karmapunkte abziehen. Dies sollte aber nur in extremen Fällen und mit Unterstützung der restlichen Spieler angewandt werden, um dem Spieler deutlich zu zeigen, dass solches Spiel in der Gruppe nicht erwünscht ist.

Karma ermöglicht es einem Charakter eine misslungene Probe doch noch hinzubekommen. Manchmal hängt einfach sehr viel von dem Ergebnis einer Probe ab und wenn sie schief geht bricht das ganze Abenteuer zusammen oder der Charakter stirbt unnötigerweise. Um dies zu vermeiden kann Karma eingesetzt werden.

1

Der Spielleiter entscheidet, wann das Karma wirkt und lässt den Spieler in besonderen Situationen einfach ein zweites Mal würfeln, damit sich dieser ein besseres Ergebnis erzielen kann.

2

Jeder Charakter hat einige Karmapunkte, welche sich an jedem Spielabend auffrischen. Die genaue Anzahl hängt von der Art zu spielen und dem Hintergrund ab, empfehlenswert sind 3 bis 10 Karmapunkte, mit 5 liegt man meistens gut.

Misslingt dem Spieler nun eine Probe, die er als sehr wichtig erachtet, so kann er diese durch Ausgabe eines Karmapunkte wiederholen. Gelingt sie wieder nicht, ist eine zweites Wiederholen für 2 Karmapunkte möglich, das dritte kostet dann 3 Karmapunkte usw.

Der Spielleiter kann in beliebigen Szenen den Einsatz von Karma verbieten. Er sollte dies jedoch schon am Anfang der Szene sagen, damit jeder Spieler weiß, woran er ist.

3

Das Karma funktioniert nicht nur für komplett misslungene Proben, sondern kann auch dazu verwendet werden, nur die Würfel erneut zu werfen, welche keine Erfolge waren und somit das Ergebnis der Aktion zu verbessern.

5 Kampf

5.1 Grundlagen

Aktionen

Jeder Kampf besteht aus einer Reihe von Handlungen, welche die kämpfenden Charaktere durchführen. Eine einzelne Kampfhandlung wird Aktion genannt. Eine solche Aktion kann eine ganze Reihe von Sachen sein. Hier ein paar Beispiele für eine Aktion:

- Eine Waffe ziehen
- Eine Schusswaffe abfeuern
- Sich auf den Boden werfen
- Mit einem Messer zustecken
- Eine Faust-Schlag platzieren
- Davonrennen / Flüchten

Initiative

Bei einem Kampf muss als erstes entschieden werden, welcher Charakter wie schnell handeln kann, das bedeutet, wann er mit seiner ersten Aktion dran ist. Hierfür ist das Teil-Attribut Schnelligkeit des Attributes Körperkontrolle entscheidend.

1

Die Charaktere haben ihre Aktionen in Reihenfolge ihrer Schnelligkeit. Der schnellste Charakter darf zuerst seine Aktion durchführen, danach kommt der zweitschnellste usw. – haben alle Charaktere eine Aktion ausgeführt, so geht es mit dem Schnellsten Charakter wieder von vorne los.

2

Es wird eine Schnelligkeitsprobe gemacht. Die Initiative berechnet sich aus Schnelligkeit plus Anzahl der Erfolge. Der Charakter mit der kleinsten Initiative muss als Erster seine Aktion ansagen, dann der jeweils nächstschnellere. Der schnellste Charakter kann also die Intention der anderen Erkennen und in seine Aktion darauf anpassen.

Die Aktionen werden, nachdem sie von alle Beteiligten angesagt wurden, von dem schnellsten zum langsamsten durchgeführt. Wird eine

Wird eine Aktion durch die Handlung eines schnelleren Charakters nicht durchführbar, so kann sie in geringen Umfang angepasst werden. Ist dies nicht möglich, so entfällt sie. Der betroffene Charakter ist von der Situation dann einfach überfordert.

3

Wie schnell ein Charakter handeln kann, hängt von seiner Schnelligkeit ab. Aus dieser berechnet sich seine Handlungsdauer, als 15 minus die Schnelligkeit.

Es wird einen zunächst eine Schnelligkeitsprobe gemacht. Die Erfolge werden von der Handlungsdauer abgezogen und geben den Zeitpunkt für die erste Aktion an, seine Aktionsphase.

Der Zeitverlauf wird in Phasen dargestellt, der Kampf beginnt mit Phase 0. Die Phase wird hochgezählt. Wenn die Aktionsphase eines Charakters gleich der aktuellen Phase ist, so kann dieser eine Aktion durchführen. Seine nächste Aktionsphase berechnet sich dann auch der aktuellen plus seiner Handlungsdauer.

Wenn die Phasen den Wert Hundert überschreiten, kann die Hunderterstelle weggelassen werden. Die Phase 105 wird dann also zur Phase 5.

Beispiel: Der alte Kämpfer Tom hat eine Schnelligkeit von 5. Seine Handlungsdauer ist damit $15-5=10$. Als ihn der Straßenräuber Wiesel-Boy angreift, macht eine Probe auf Schnelligkeit und erzielt 2 Erfolge, er hat damit seine erste Aktion ins Phase $10-2=8$. Wiesel-Boy ist sehr flink, er hat Schnelligkeit 7, das macht eine Handlungsdauer von $15-7=8$. Mit drei gewürfelten Erfolgen in der Schnelligkeitsprobe kommt er auf eine Aktionsphase $8-3=5$. Der Kampf beginnt. Die Phasen werden bei 0 beginnend hochgezählt. Bei 5 hat Wiesel-Boy seine erste Aktion: Er sticht mit dem Messer zu. Seine nächste Aktion hat er in Phase $5+8=13$. Vorher ist aber Tom in Phase 8 dran, der erst mal seine schwere Waffe ziehen muss. Zuschlagen kann er damit dann bei seiner nächsten Aktion in Phase $8+10=18$. Genau dann hat Wiesel-Boy gerade seine dritte Aktion ($13+5=18$).

5.2 Nahkampf

Ein Kampf auf kurze Distanz, bei dem die Gegner keine Schusswaffen benutzen, wird als Nahkampf bezeichnet. Wird ein solcher Angriff durchgeführt ist eine Probe auf die entsprechende Fertigkeit notwendig.

1

Weichen die Bedingungen von dem Normalfall ab, so wählt der Spielleiter einen geeigneten Modifikator.

2

Der Modifikator für andere Situationen setzt sich aus einer Reihe von Teilmodifikatoren zusammen. Diese sind im folgenden wiedergegeben.

Bessere Position

Befindet sich einer der Kämpfer in einer besseren Lage als der andere, zum Beispiel, weil er noch steht, während der andere gerade zu Boden gegangen ist, so gibt ihm dies einen Modifikator von +1, in besonders guten Positionen +2. Umgekehrt erhält der Kämpfer in der schlechten Position einen Modifikator von -1 oder -2.

Reichweite + Schnelligkeit

Eine Waffe mit größerer Reichweite bietet dem Angreifer einen Vorteil. Andererseits ist solch eine Waffe oftmals nicht nur größer, sondern auch schwerer und damit langsamer zu bewegen. Üblicherweise heben sich diese beiden Punkte in der Wirkung auf. Ist dies nicht der Fall, so kann eine größere Reichweiten oder eine schnellere Waffe einen Modifikator von +1 rechtfertigen.

3

5.2.1 Manöver

Neben einen einfachen Angriff gibt es noch eine Reihe von möglichen Speziellen Manövern, die ein Kämpfer im Nahkampf anwenden

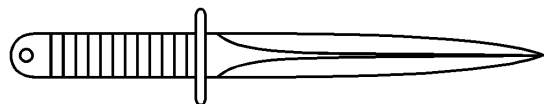
kann und die einen speziellen Effekt erzielen, wenn sie erfolgreich durchgeführt werden.

Defensive

Mit einer Aktion kann man im Nahkampf nicht nur angreifen, sie kann auch dazu genutzt werden, dem Gegner einen Angriff schwieriger zu machen. Die Erfolge der Nahkampfprobe des Kämpfers gelten als negativer Modifikator für den Angriff des Gegners. Sind mehrere Gegner vorhanden, so werden die Erfolge aufgeteilt. Der Spieler kann entscheiden, wie viele Erfolge er dabei welchem Gegner zuordnen möchte. Diese Entscheidung ist frei, solange der Charakter die entsprechenden Gegner ausreichend genau sehen konnte.

Panzer umgehen

Ein Panzer dämpft einen Angriff ab. Doch was soll man machen, wenn die verwendete Waffe einfach keine Chance gegen eine dicke Panzerung hat? Da hilft nur eins: eine Lücke in der Panzerung finden und versuchen, genau dort zu treffen. Oftmals schaut der Kopf raus, oder der Helm hat doch zumindest Schlitze für die Augen. Bei jeder Panzerung ist daher neben dem Panzer-Wert auch ein Modifikator angegeben, der für das Umgehen der Panzerung angewendet wird. Kommt es dann zu einem Treffer, also einen Erfolg der Probe, so ist die Panzerung für die Schadensermittlung nicht zu berücksichtigen.



5.3 Fernkampf

Unter Fernkampf versteht man den Kampf mit Wurf- und Schusswaffen, also den Angriff auf einen Gegner, der sich außerhalb der Reichweite der eigenen Arme oder einer Nahkampfwaffe befindet. Dabei spielen eine ganze Reihe von Faktoren eine Rolle. Standardmäßig wird von einer Entfernung von ca. 10 bis 20 Metern ausgegangen, der Schütze steht ruhig, das Ziel bewegt sich nur geringfügig. Hierfür sollte kein Modifikator nötig sein, es wird ein normaler Fertigkeitwurf durchgeführt.

1

Weichen die Bedingungen von dem Normalfall ab, so wählt der Spielleiter einen geeigneten Modifikator.

2

Der Modifikator für andere Situationen setzt sich aus einer Reihe von Teilmodifikatoren zusammen. Diese sind im folgenden wiedergegeben.

Entfernung

Die Entfernung spielt eine wichtige Rolle für den Fernkampf. Zum einen wird das Ziel mit wachsender Entfernung kleiner und damit schwerer zu treffen. Noch wichtiger ist aber, dass ein leichtes Wackeln an der Waffe zu wesentlich stärkeren Auswirkungen führt, es muss also wesentlich besser gezielt werden.

Entfernung	Modifikator
<5m	+2
5-10m	+1
10-20m	-
20-40m	-1
>40m	-2
>100m	-4
>400m	-6

Eigene Bewegung

Die eigene Bewegung kann das Zielen extrem erschweren. Wenn man sich nicht voll auf den Schuss konzentrieren kann, sondern gleichzeitig auch noch weitergeht, oder sogar rennt, dann fällt das exakte Anvisieren des Ziels schwer.

Eigene Bewegung	Modifikator
keine	-
gehen	-2
laufen	-4

Bewegung des Ziels

Die Bewegung des Ziels ist nicht ganz so wichtig wie die eigene. Hier ist vielmehr interessant, wie sich das Ziel bewegt. Eine Bewegung auf den Schützen zu oder von ihm weg hat fast keinen Einfluss, eine gleichförmige Bewegung zur Seite lässt sich auch leicht ausgleichen. Nur unerwartete Richtungs- oder Tempoänderungen (das bekannte Haken-Schlagen) machen es dem Schützen schwer.

Bewegung des Ziels	Modifikator
keine	+2
schwach	-
deutlich	-1
verwirrend	-2

Hilfsmittel

Es gibt eine Reihe von Hilfsmitteln, welche es dem Schützen leichter machen, sein Ziel zu treffen.

Ein Zielfernrohr vereinfacht das präzise Zielen auf große Entfernungen und gibt daher bei Entfernungen über 40m einen Modifikator +1.

Eine Auflage kann im einfachsten Fall einen Mauer sein, auf welche der Schütze das Gewehr oder sein beiden pistolenhaltenden Hände auflegt und somit weniger wackelt. Bei sehr großen Bewegungen eines nahen Ziels bietet sich dies jedoch nicht an, da damit das notwendige Mitschwenken unmöglich würde.

Für Gewehre können Halterungen verwendet werden, in denen das Gewehr nicht nur aufliegt, sondern auch am Ende gehalten wird. Die Bewegung des Schützen entfällt. Ein Schwenken der Waffe ist aber nur langsam möglich, es sei denn es handelt sich um eine motorisierte Halterung ähnlich einem Roboterarm.

Bei Automatischen Waffen gibt es oftmals einen Salvenmodus von 3 oder 5 Kugeln, welcher sowohl die Trefferwahrscheinlichkeit, als auch den möglichen Schaden vergrößert. Ein Dauerfeuer ist dabei theoretisch noch effektiver, lässt sich aber nur schwer zielen.

Hilfsmittel	Modifikator
Auflage	+1
Halterung	+2
Salvenmodus	+1
Dauerfeuer	+2
Schrot	+1
Zielfernrohr	+1

- EasyAction -

Zielen

Will der Charakter besonders genau zielen, so kann er eine ganze Aktion nur darauf verwenden und erhält damit einen Teilmodifikator von +1. Es kann auch mehrere Aktionen gezielt werden. Wie viele Aktionen möglich sind, hängt allerdings von der Situation ab. In der Bewegung ist kein zusätzliches Zielen möglich, bei Stillstand ein, mit Auflage 2 und mit einer Halterung sogar 3 Aktionen.

Situation	max. Zielaktionen
in Bewegung	-
Stillstand	1
mit Auflage	2
mit Halterung	3

5.3.1 Nachladen

Schusswaffen müssen nach ihrem Gebrauch neu geladen werden, bevor sie wieder einsatzbereit sind. Bei antiken Konstruktionen wie der Armbrust ist dies nach jedem Schuss nötig, neuere haben meistens ein eingebautes Magazin, wie z.B. der Revolver oder eine Pumpgun, bei dem jeder Schuss einzeln ins Magazin geladen werden muss. Sogenannte Speed-Loader können mehrer (oftmals alle) Kammern des Magazins gleichzeitig laden. Moderne Schusswaffen (Pistolen, Sturmgewehre) verfügen meistens über Wechselmagazine, bei denen die Munition komplett mit ihrer Halterung ausgewechselt wird. Solch ein Austausch des Magazins macht die Waffe sehr schnell wieder einsatzbereit, Voraussetzung dafür ist allerdings, das ein Reservemagazin vorbereitet wurde. Ist dies nicht der Fall, muss das Wechselmagazin genau wie ein internes Magazin langsam von Hand geladen werden. Speed-Loader dafür gibt es nicht.

1

Eine Waffe nachzuladen ist eine Aktion, ungeachtet der Art ihres Magazins.

2

Wie viel Aktionen das Nachladen der Waffe dauert, hängt von der Art des Magazins ab. Ein Wechselmagazin kann mit einer Aktion gegen ein anderes ausgetauscht werden, wenn dieses griffbereit ist (Magazin-Holster).

Das Laden eines Magazins mit einem Speed-Loader geht ebenfalls mit einer Aktion, wenn der Speed-Loader griffbereit ist.

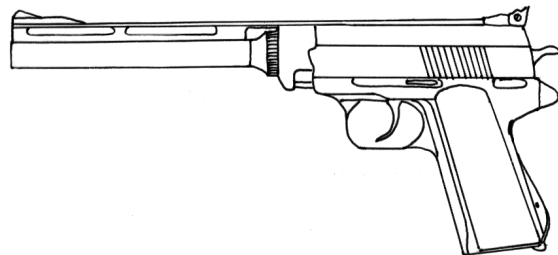
Ein internes Magazin können mit einer Aktion so viele Patronen nachgeladen werden, wie der Durchschnitt aus Bewegung und der passenden Waffen-Fertigkeit des Charakters betragen.

Ein Bogen kann mit einer Aktion neu gespannt und ein Pfeil auf die Sehne gelegt werden.

Das Laden anderer Waffen (Armbrust, Vorderlader) dauert zwei oder mehr Aktionen. Sofern dies nicht bei der Waffe angegeben ist, entscheidet der Spielleiter.

3

Für das Nachladen wird eine Nachlade-Probe gemacht. Dies ist eine Probe auf die entsprechende Waffenfertigkeit. Der Grundzeitraum zum Nachladen ist das doppelte der üblichen Zeit, welche in DS-2 angegeben ist. Dieser Grundzeitraum wird durch die Anzahl der Erfolge geteilt. Das bedeutet, man braucht mit einem Erfolg doppelt so lange wie normal, mit zwei Erfolgen genau die normale Zeitspanne, mit drei Erfolgen ist man schon bei 2/3 und mit vier Erfolgen schafft man es sogar in der Hälfte der üblichen Zeit.



5.4 Granaten

1

Eine Granate verursacht bei allen Charakteren innerhalb ihres Wirkungsbereiches eine Wunde. Der Wirkungsbereich ist eine Kugel um die Granate mit einem Durchmesser gleich der Energie der Granate.

2

Eine Granate verursacht Schaden in Höhe ihrer effektiven Energie. Diese ist gleich der Energie der Granate minus 1 pro Meter Abstand des Charakters von der Granate.

3

Es werden verschiedene Arten von Granaten in ihrer Wirkung unterschieden.

Explosiv

Die „normale“ Granate. Sie verursacht eine Druckwelle die zu 2/3 Betäubungsschaden verursacht. Der Schaden dabei gleich der Energie der Granate minus 1 pro Meter Abstand, wenn die Granate normal im freien Raum auf dem Boden gezündet wird. Liegt sie direkt an einer Mauer, so sinkt der Schaden nur um 1 pro 2 Meter, in einer Ecke sogar nur alle 4 Meter. Andererseits sinkt der Schaden um 1 jeden halben Meter, wenn die Granate in der Luft (mit deutlichen Abstand von Boden) explodiert.

Splitter

Zusätzlich zu der hier nur etwas schwächer vorhanden Sprengwirkung, zerlegt sich die Hülle der Granate in sehr scharfe Splitter. Dadurch entsteht körperlicher Schaden in Höhe der Energie der Granate minus 1 pro Meter Abstand des Charakters. Die Panzerung des Charakter wird von dem Schaden abgezogen.

Tränengas

Noch offen

5.5 Explosionen

Noch offen

5.6 Stunts

2

Dieses Regelwerk sollen nicht nur die Realität möglichst gut abbilden, sondern auch tolle Aktionen, Stunts und Atmosphäre ermöglichen. Manchmal widerspricht dies jedoch dem Realismus. Um die Kluft zwischen diesen beiden Zielen zu verringern gibt es die Stuntpunkte. Dies ist ein Anzahl von Punkten (normalerweise 2 bis 10), die jeder Spieler im Laufe eines Spielabends für seinen Charakter einsetzen kann.

Mit Ausgabe eines Stuntpunkts lassen sich Stunts "kostenlos" durchführen. Das bedeutet, der Spieler kann die Aktion seines Charakters mit beliebigen filmischen Übertreibungen ausschmücken, der Mindestwurf richtet sich aber nur noch dem eigentlichen Ziel und wie man es auf vernünftigen Wege erreichen würde.

Wenn der Charakter zum Beispiel auf einen Gegner schießen will, hätte er bei normalem Zielen einen Modifikator von 0. Wenn er nur aber nicht stehen bleibt und schießt, sondern über den Tisch springt, seine Waffe zieht und noch in der Luft auf den Gegner schießt, so wäre es fast unmöglich zu treffen und der Modifikator daher in etwa -4. Mit Ausgabe eines Stuntpunkts wird der Modifikator für diese beeindruckende Aktion auf die 0 normalisiert. Es kommt für das Rollenspiel dann nur darauf, dass er den Gegner treffen will, nicht was der Charakter dabei für verrückte Sachen macht.

Auf diese Weise kommt wesentlich mehr filmreife Action in das Spiel.

5.7 Schaden

Die Art der Waffe ist in geübten Händen meistens weniger entscheidend, was zählt ist vor allem, wie gut damit angegriffen wurde. Man kann einen Menschen mit einem Messerstich oder auch der kleinsten Pistole töten, wenn man das Herz trifft. Auf der anderen Seite kann auch ein großes Schwert oder eine Elefantbüchse dies nicht erreichen, wenn nur das Bein getroffen wird. Daher wird hier vor allem die Anzahl der Erfolge (ab DS-2) berücksichtigt, die genaue Waffe ist vor allem in Verbindung mit Panzerung wichtig.

1

Jeder Treffer ist eine Wunde.

2

Was für ein Schaden im Kampf angerichtet wurde hängt von einigen Faktoren ab. Neben der Anzahl der Erfolge des Angriffs ist die Energie des Angriffs und die Panzerung des Ziels wichtig. Weiterhin wird zwischen Schusswaffen und Nahkampfwaffen unterschieden.

Die Anzahl der Erfolge geben die Art der Wunde an:

Erfolge	Bedeutung
1	Leichte Wunde
2	Mittlere Wunde
3	Schwere Wunde
4	Kritische Wunde

Schusswaffen

Trägt ein Charakter Panzerung, so wird dessen Wert mit der Energie der Waffe verglichen. Ist die Energie größer als die Panzerung, so kann sie diese durchdringen und der oben angegebenen Schaden verursachen.

Ist die Panzerung hingegen stärker, so hält sie die Kugel auf und es kommt zu keiner Verletzung.

Haben beide den gleichen Wert, so kann die Panzerung das Projektil zwar aufhalten, die Energie des Aufpralls führt aber trotzdem zu einer leichten Verwundung.

Nahkampfwaffen

Bei diesen Waffen berechnet sich die Energie des Treffers aus der Kraft des Angreifers plus einen von der Waffe abhängigen Faktor.

Diese Energie wird mit dem Schutz des Charakters verglichen, welcher sich aus Robustheit plus einen von der Panzerung des Charakters abhängigen Faktor berechnet.

Ist die Energie kleiner als der Schutz, so sinkt das Schadensniveau um einen Punkt (ein Erfolg wird gestrichen).

Ist die Energie nur halb so groß wie der Schutz, sinkt das Schadensniveau sogar um 2 Stufen.

Ist die Energie hingegen doppelt so hoch wie der Schutz, so steigt das Schadensniveau um eine Stufe.

5.8 Verletzungen

Das Festhalten von erlittenen Wunden ermöglicht es, den Charakter seinem Zustand angemessen zu spielen.

1

Verletzungen werden in Form von Wunden festgehalten. Ein Charakter kann soviel Wunden verkraften, wie sein Teilattribut Robustheit des Attributes Konstitution angibt. Hat er diese Anzahl an Wunden erlitten, so ist er bereits handlungsunfähig und wird ohne Hilfe von anderen Sterben. Eine weitere Wunde tötet ihn sofort.

2

Schadenmonitor

Um den Schaden, den ein Charakter erleidet musste festzuhalten, gibt es einen Monitor, welcher aus einer Reihe von Kästchen besteht, in denen die Wunden eingetragen werden.

Es gibt 4 Kästchen für leicht Wunden, 3 Kästchen für mittlere Wunden, 2 Kästchen für schwere Wunden und ein Kästchen für eine extreme Wunde.

Wenn ein Charakter getroffen wird, so werden Kästchen auf dem Schadensmonitor abgestrichen.

Durch Änderung der Kästchenzahl kann eingestellt werden, wie "tödlich" der Kampf sein soll. Die angegebene Zuordnung könnte man

- EasyAction -

als "gefährlich / realistisch" einordnen. In einem heroischen oder einem Spaßsystem, in dem die Charaktere mehr einstecken können sollen, kann man z.B. bei jedem Schadensniveau ein Kästchen hinzufügen.

Wenn für eine Wunde kein passender Kästchen mehr vorhanden ist, so wird sie in der nächst höheren Stufe eingetragen.

3

Wundenmonitor

Die Wunden werden nicht einfach nur als Schaden notiert, sondern mit ihrer Position festgehalten. Dazu bietet das Charakterblatt eine Skizze von dem Körper des Charakters. Dort sind sechs Körperzonen unterschieden: Kopf, Torso, linke Arm, rechter Arm, linkes Bein, rechtes Bein.

Es gibt zwei Arten von Schaden: Körperschaden sind Schnittwunden, gebrochene Knochen oder innere Verletzungen. Betäubungsschaden, auch geistiger Schaden genannt, ist kurzzeitige Benommenheit, zum Beispiel durch einen Schlag in den Magen, der einem die Luft auf den Lungen treibt. Er vergeht ziemlich schnell.

Je nach Schadensart wird das Kästchen im Wundenmonitor verschieden markiert:

[•] Betäubung

[X] innere Verletzung (Bruch / Quetschung / Organsriss

[■] offene Wunde (Schnitt / Stich / Projektil / Platzwunde / offener Bruch)

Der Schaden ist hier in seiner Wertigkeit angegeben. Dies bedeutet, dass einer weiter oben stehender Schadensart durch eine weiter unter stehende überschrieben werden kann, wenn ansonsten kein Platz mehr für den Schaden an der Körperzone ist.

Beispiel: Tommy hat bereits eine mittlere Wunde Betäubung am rechten Arm (2 Kästchen mit o markiert), als dieser Arm auch noch von einer Gewehrkuugel getroffen wird und Tommy noch eine schwere offene Wunde dazubekommt. Er muss jetzt 3 Kästchen mit ■ markieren. Dazu nimmt er die zwei freien und überschreibt dann noch eins der Betäubungskästchen, indem er das • in ein ■ ändert.

Es ist dabei sinnvoll auch innerhalb der Zone ein Kästchen zu wählen, welches in etwa der Position der Verletzung entspricht.

Welche Kästchen zu einer Wunde gehören, wird durch kleine Verbindungslinien zwischen den Kästchen dargestellt.

5.8.1 Behinderung

Die Summe aller Wunden eines Charakters ist seine Verletzung. Durch diese wird der Charakter bei seinen Aktionen behindert.

1

Jede Wunde gibt einen Modifikator von -1 auf alle Aktionen des Charakters. Drei Wunden ergeben also -3.

2

Die stärkste Wunde bestimmt einen Modifikator, welchen der Charakter auf alle seine Aktionen erhält. Für eine leichte Wunde ist er -1, bei mittel -2, bei schwer -3 und bei kritisch -4.

3

Jedes Schadenskästchen gilt als -1 Modifikator bei einer Aktion, welche die entsprechende Körperzone benötigt. Wenn ein Charakter zum Beispiel am Arm schwer verletzt ist, bekommt er -3 auf seine Aktion mit der Pistole in der entsprechenden Hand zu schießen. Wenn er aber davonlaufen will, bekommt er keinen Modifikator, da hierfür der Arm nicht so wichtig ist. Hat er aber einen Schlag gegen den Kopf bekommen und sein Auge schwillt gerade zu (mittel verletzt), so hätte er beim Schießen eine -2, da er schlecht zielen kann und vielleicht auch beim Davonlaufen, wenn der Boden nicht ganz eben und sauber ist und er gucken muss, wo er hintritt.

Verletzung ignorieren

Ein Charakter kann natürlich auch versuchen, gegen die Verletzung anzukämpfen, um vielleicht noch den entscheidenden Schlag gegen seinen Gegner hinzubekommen, egal wie viel Schmerz ihm der Einsatz seines verletzten Arms dabei macht. Dabei ist die Willenskraft

- EasyAction -

des Charakters gefragt. Er macht eine Willenskraft-Probe zum Ignorieren des Schmerzes, bei der jedes Schadenkästchen als -1 gilt, genau wie dies auch bei der eigentlichen Aktion der Fall wäre. Jeder Erfolg der Probe senkt den Modifikator für den eigentlichen Angriff um 1 .

Eine extreme Verletzung an einem Arm oder Bein, macht dieses Körperteil unbrauchbar, es kann nicht mehr vom Charakter benutzt werden. An Kopf oder Torso bedeutet extreme Verletzung, dass der Charakter bewusstlos ist. Bei Betäubung wacht er bald wieder auf. Was ansonsten mit ihm passiert hängt von der Stärke der Wunden ab: Bei einer extremen offenen oder innere Wunde wird der Charakter vermutlich bald sterben, wenn nicht sofort umfangreiche medizinische Versorgung vorgenommen wird. Besteht der extreme Schaden aus kleineren Wunden, so überlebt der Charakter normalerweise.

Mit Verletzung sinkt auch die Motivation eines Charakter den Kampf weiterzuführen. Ein Charakter sollte normalerweise aufgeben, wenn gilt:

Summe der Verletzungen > Konstitution + eingesetzte Willenskraft + Gewinnchance

Die "eingesetzte Willenskraft" ist ein Wert zwischen -3 und der Willenskraft des Charakters. Er wird vom Spieler festgelegt und gibt an, wie wichtig dem Charakter der Kampf ist, also wie sehr er die Zähne zusammenbeißt um weiterzukämpfen.

Der "Gewinnchance" wird vom Spielleiter bestimmt. Er gibt an, wie hoch die Chance des Charakter ist, den Kampf noch zu gewinnen. Dabei steht -3 für extrem schlecht (Gegner unverletzt und in guter Position), 0 für neutral (Gegner im selben Zustand) und +3 für extrem gut (nur noch ein leichter Treffer, dann kippt der Gegner um).

5.8.2 Heilung

1

Das Heilen einer Wunde dauert eine Woche. Mehrere Wunden dauern entsprechend länger.

2

Die Heilung von Schaden ist ein langwieriger Prozess. Es hängt vor allem von der Robustheit des Charakters ab, wie schnell die Verlet-

zungen verheilen und er wieder vollkommen gesund ist.

Damit Verletzungen heilen können, muss der Charakter in einer passenden Umgebung sein. Je nachdem wie schwer die Verletzung ist, kann ein einfaches Verbinden der Wunde reichen oder aber ein Krankenhaus notwendig sein.

Verwundung	Umgebung
Leicht	Verband
Mittel	Arzt
Schwer	Krankenhaus
Ernsthaft	Intensivstation

Natürlich gibt es im Mittelalter kein Krankenhaus. Diese Angaben sind nur als Orientierung in der heutigen Zeit gedacht und müssen durch die passenden Heil-Einrichtungen der jeweiligen Welt ersetzt werden.

Der Grundzeitraum für das komplette Heilen aller Wunden ist eine Zeit gleich der Anzahl Kästchen in Wochen. Der Charakter macht eine Probe auf Robustheit. Die Grundzeitraum wird dann durch die Anzahl der Erfolge geteilt und ergibt damit die wirklich benötigte Zeit. Wurde kein Erfolg erzielt, so vergeht eine Woche ohne Besserung, dann ist eine erneute Probe möglich.

Ist die notwendige Umgebung nicht vorhanden, so bekommt die Probe einen Modifikator, der dem Abstand der aktuellen Umgebung zu der notwendigen Umgebung darstellt. Wenn der Charakter also ernsthaft verletzt ist und in ein Krankenhaus müsste, aber nur im Bett liegt, dann bekommt er einen Modifikator von -2.

3

Der Betäubungsschaden heilt sehr schnell. Am Anfang jeder Kampfunde "regenerieren" eine Anzahl von Kästchen gleich der halben Robustheit des Charakters. Berühren sich die beiden Schadensmonitore auch nach dieser „Regeneration“ noch, so wird der Charakter bewusstlos und kann in dieser Runde keine Aktion ausführen.

6 Soziales

2

Der Einsatz von sozialen Fertigkeiten funktioniert genau wie die anderen Fertigkeiten auch. Doch ebenso wie es im Kampf eine Reihe von zu beachtenden Faktoren für die Durchführung eines Angriffs gibt, muss auch bei sozialen Aktionen die genaue Situation beachtet werden. Darum geht es in diesem Kapitel.

Aussehen

Das Aussehen eines Charakters ist häufig ein sehr wichtiger Faktor im Umgang mit anderen Menschen. Man stelle sich nur mal vor, wie ein in Lumpen gekleideter, ungewaschener Mensch versucht die Aufmerksamkeit eines Vorstandsvorsitzenden zu bekommen. Und wir alle kennen die Filmszenen, in denen der Privatdetektiv die Bauarbeiter als Mafia-Killer erkennt, weil sie zu teure und saubere Schuhe tragen. Es kommt also nicht auf eine möglichst saubere oder teure Kleidung an, sondern auf eine passende.

Genauso verhält es sich aber auch mit Schönheit des Charakters. Ein makelloser Modell-Typ wird Probleme damit haben, in der Gruppe von unrasierten, muskelbepackten Motorradgang als einer der ihrigen durchzugehen, selbst wenn er gut Schauspielern kann.

Je nachdem wie das Aussehen des Charakters zu der Situation passt, ergeben sich andere Modifikatoren.

Aussehen	Modifikator
perfekt passend	+1
passend	-
unpassend	-1
verdächtig	-2

Umgangsformen

Ähnlich wie mit dem Aussehen verhält es sich auch mit den Umgangsformen des Charakters. Wenn er nicht die richtige Art zu reden hat, verstehen die Leute vielleicht nicht was er will oder erkennen ihn als einen Außenseiter und sind daher ablehnend. Um dies wiederzuspiegeln kann eine unterstützende Probe auf die gerade passenden Umgangsformen gemacht werden. Gleichzeitig kommt eine Modifikator von -1 dazu um wiederzuspiegeln, dass das weglassen der Unterstützungsprobe in normalen Situationen auszugleichen.

7 Fahrzeuge

Die Regeln für Fahrzeuge, insbesondere Verfolgungsjagden sind in der Entwicklung und werden Bestandteil einer späteren Version dieses Regelwerks.

8 Magie

Magie wird hier als Überbegriff für alle unerklärlichen Fähigkeiten, Kräfte und Eigenschaften benutzt. Sie beinhaltet neben Zaubern und Ritualen, PSI, Kräfte, Voodoo und anderes. Es wird also alles was es an solchen Dingen im Rollenspiel gibt zusammengefasst. Jeder einzelne damit erzielbare Effekt wird hier als Anwendung einer magischen Fertigkeit bezeichnet, egal ob es sich in der "Wirklichkeit" der Rollenspielwelt um einen Zauberspruch, eine PSI-Kraft, eine göttliche Gabe oder was auch immer handelt.

8.1 Charakterwerte

Wie gut ein Charakter Magie wirken kann, wird über spezielle Charakterwert angegeben. Im Kapitel Charaktererschaffung wurden diese Werte nur kurz erwähnt, hier sollen sie genauer dargestellt werden.

1

Man ist Magier, wenn man in dem Fertigkeitensbereich Magie einen Wert von 1 oder mehr hat. Hiermit werden die Proben auf magische Aktionen durchgeführt.

2

8.1.1 Magische Fertigkeiten

Die Magie ist in vier magische Fertigkeiten eingeteilt. Dies sind Kategorien von Zaubern, die alle eine ähnliche Wirkung oder Wirkungsweise besitzen. Eine Fertigkeit ist also eine bestimmte Art und Richtung die Magie einzusetzen. Ausschlaggebend ist dabei, was durch den Zauber beeinflusst wird, ob es der Körper des Zauberers, andere Lebewesen, Materie, Geister oder die Zeit ist.

Selbst

Magie, die den Zauberer selbst direkt beeinflusst, indem sie z.B. ihm Kräfte schenkt, seine Sinne schärft oder seinen Körper verändert.

Lebewesen

Magie, die durch andere Menschen oder auch Tiere wirkt. Dies kann im Falle eines Heilens positiv sein oder bei einem Energieblitz negativ.

Materie

Magie die tote Gegenstände beeinflusst oder auf der Veränderung von Materie beruhen, z.B. ein Schwert durch den Raum schwebt. Auch die Zeit beeinflussende Magie ist hier enthalten.

Geister

Magie, welche Geister ruft, ihnen Befehle gibt oder die Kommunikation mit ihnen ermöglicht.

3

8.1.2 Teilfertigkeiten

Die magischen Fertigkeiten teilen sich genauso wie die normalen Fertigkeiten in Teilfertigkeiten auf. In diesen gibt es verschiedenen schwierige Anwendungen. Eine solche Anwendung ist am ehesten mit einem Zauberspruch zu vergleichen, die Teilfertigkeiten sind hingegen eher Spruchkategorien.

Eine Reihe solche Anwendungen ist hier als Beschreibungen der jeweiligen Teilfertigkeit angegeben.

Selbst

Schwerkraftbeeinflussung

- Federfall
- Katapultsprung
- Auf Wasser gehen
- Spinnenhände
- Levitation

Wahrnehmung

- Nachtsicht
- Infrarotsicht
- Hellsehen
- Geräuschverstärker
- Geräuschfilter
- Hellhören

Empathie

- Aufmerksamkeit erkennen
- Leben erkennen
- Feinde erkennen
- Wahrheit erkennen
- Gefühle erkennen
- Kampfsinn
- Aura lesen

- EasyAction -

Metabolismusbeeinflussung

Winterschlaf
Sauerstoffmaske
Regeneration
Scheintot

Korpus

Kraftschub
Beschleunigung
Panzerhaut

Atomareffekte

Unsichtbarkeit
Durch Wände gehen

Lebewesen

Heilung

Regeneration
Entgiften
Heilende Hände
Gesundende Hände

Telepathie

Gedanken senden
Gedankenkommunikation
Sprachen verstehen
Gefühle lesen
Gedanken lesen
Erinnerungen lesen

Energieangriff

Energieblitz
Energieball

Illusionen

Trugbild
Chaos

Kontrolle

Gefühle beeinflussen
Suggestion
Puppenspielen

Motivation

Segen

Materie

Luft

Stoss
Schweben
Zauberfinger
Barriere
Luftwesen

Feuer

Feuer Ausbreiten
Entflammen
Feuerwesen

Licht

32

Schatten
Erhellen
Lichtwesen

Wasser

Verdrängen
Wasser härten
Wasserwesen

Erde

Mode
Loch erzeugen
Größe ändern
Erdwesen

Atomarmaterie

Strom beeinflussen
Taser
Blitz

Zeit

Verlangsamen
Beschleunigen
Teleportation

Geister

Herbeirufen

Beobachter
Elementargeist

Befragen

Simple Frage
Detaillierte Frage
Freies Gespräch

Bannen

Verscheuchen
Verjagen
Auslöschen

Angreifen

Schwächen
Verletzen
Erschlagen

8.2 Proben

Um Magie zu wirken müssen in der passenden Fertigkeit eine Probe durchgeführt werden. Dazu muss die Schwierigkeit der magischen Aktion ermittelt werden.

1

Der Spielleiter legt die Schwierigkeit der magischen Anwendung fest und bestimmt den Modifikator.

2

Die Schwierigkeit der magischen Aktion setzt sich aus einer ganzen Reihe von Faktoren zusammen. Diese sollen hier der Reihe nach dargestellt werden. Sie geben jeweils einen Teilmodifikator für die Probe.

8.2.1 Anwendung

Es gibt eine Reihe von verschiedenen Arten Magie zu wirken. Je nachdem welcher magischen Tradition ein Charakter wird er häufig nur eine dieser Arten beherrschen, wenige können sich vielleicht auch aus diesen Arten die gerade passende aussuchen und sie benutzen.

Schnelle Magie

Diese Art Magie anzuwenden passiert sofort. Der Magier konzentriert sich eine Zeit lang und am Ende hat er den gewünschte Effekt. Im besten Fall ist benötigt die Anwendung nur eine Aktion des Magiers. Solche Magie tritt vor allem in Form von Kräften und einfachen Zaubersprüchen auf.

Langsame Magie

Bei langsamer Magie braucht der Magier mehrere Stunden um den gewünschten Effekt zu erzielen. Diese Form der Magie sind meist Rituale, welche von Hermetikern, Shamanen und vor allem auch Voodoo durchgeföhrt werden.

Vorbereitete Magie

Die vorbereitende ähnelt der langsamen Magie darin, dass sie mehrere Stunden zum Wirken braucht. Der magische Effekt wird jedoch nicht sofort ausgelöst, sondern bleibt sozusagen auf Wartestellung. Er kann dann zu einem späteren (nicht allzu fernen) Zeitpunkt ausgelöst werden, wobei das Auslösen der schnellen

Magie ähnelt, es benötigt normalerweise nur eine Aktion. Vor allem Magie mit einem religiösen Hintergrund, welche die Kräfte durch Gebete von einem Gott erhält, funktioniert auf diese Art.

Art der Anwendung	Modifikator
Schnell	-2
Langsam	0
Vorbereitend	-1

8.2.2 Ziel

Die Art des Ziels ist ebenfalls ein wichtiger Faktor. Lebendige Sachen lassen sich einfacher beeinflussen als leblose Gegenstände. Ausserdem sind simple Konstruktionen einfacher zu beeinflussen als komplexe. Daher sind Tiere einfachere Ziele als Menschen und ein mechanisches Schloss einfacher als ein Computer.

Es ist auch möglich, auf mehrere Menschen, Tiere oder Gegenstände auf einmal mit Magie zu wirken. Dies gilt dann als Gruppe und macht das Wirken der Magie schwieriger.

Art des Ziels	Modifikator
Pflanze	+2
Tier	+1
Mensch	-
Gegenstand / Materie	-1
Einfaches Gerät	-2
Kompliziertes Gerät	-3
Gruppe	-2

8.2.3 Einfluss

In welcher Weise die magische Aktion das Ziel beeinflusst ist ein weiterer Faktor. Ein reines Beobachten ist einfacher als die Dinge zu beeinflussen oder sogar zu kontrollieren.

Art des Einflusses	Modifikator
Beobachten	+2
Täuschen (Sinne)	+1
Beeinflussen	-
Kontrollieren	-1
Modifizieren	-2
Verändern	-3

8.2.4 Entfernung

Es spielt auch eine große Rolle, über welche Entfernung die Magie gewirkt werden soll. Wenn das Ziel sich direkt in den Händen des Magiers befindet, ist es wesentlich einfacher zu beeinflussen, als wenn es in einem anderen Raum, auf ein anderen Kontinent oder sogar Planeten ist.

- EasyAction -

Wenn eine Gruppe das Ziel ist, muss sich diese am selben Ort aufhalten, sonst sind mehrere Anwendungen der Magie nötig, mit jeweils einzelnen Proben.

Entfernung	Modifikator
Selbst	+2
Berührung	+1
Sichtkontakt	-
Umgebung	-1
Gleiches Land	-2
Gleicher Kontinent	-3
Gleicher Planet	-4
Gleiches System	-5
irgendwo	-7

3

Entzug

Magie ist machtvoll, aber auch anstrengend. Daher wird für jede Anwendung vom Spielleiter ein Entzug festgelegt. Dies ist eine Anzahl von Betäubungsschaden-Kästchen, welche der Magier durch Ausübung der Magie erhält. Er kann allerdings Erfolge benutzen um diesen Betäubungsschaden durch Entzug zu verringern. Jedes dafür verwendete Erfolg halbiert den Entzug (aufgerundet). Es muss aber immer ein Erfolg übrigbleiben, welcher für das Gelingen der Anwendung nötig ist. Bei 3 Erfolgen könnten also maximal 2 Erfolge zum Senken des Entzuges verwendet werden, welcher dann nur noch ein Viertel seines ursprünglichen Wertes hätte.

8.3 Traditionen

Es gibt eine ganze Reihe von magischen Traditionen. Sie kennzeichnen sich alle durch eine eigene Art Magie zu verstehen und anzuwenden. Im folgenden sind einige übliche Traditionen dargestellt. Mit Primär ist dabei der Magiebereich angegeben, auf welchem die jeweilige Tradition besonders gut ist. Diesen Bereich wird ein Magier der entsprechenden Tradition immer beherrschen. Als Sekundär sind mögliche weitere Bereiche angegeben.

Psionik

Primär: Selbst
Sekundär: Lebewesen, Materie
Anwendung: schnell

Die Psionik glaubt, dass übernatürliche Phänomene allein durch den Willen des Menschen gesehen. Sie sehen den menschlichen Verstand als Quelle für die "Magie" an. Der Psioniker verwendet daher logischerweise auch keinerlei Hilfsmittel bei seiner Magie.

Hermetik

Sekundär: alle
Anwendung: alle

Die Hermetik erklärt Magie anhand von seltsamen Formen. Oftmals werden dabei seltene Sprachen wie Latein oder Runen benutzt. Er kann hiermit alle magischen Bereiche abdecken.

Klerik

Primär: Lebewesen
Sekundär: Materie, Geister
Anwendung: vorbereitend

Die Magie der Klerik glaub an ein oder mehrere höhere Wesen, deren Anrufung die magischen Fertigkeiten zur Verfügung stellt.

Shamanismus

Primär: Geister
Sekundär: Selbst, Lebewesen
Anwendung: langsam

Im Shamanismus wird der "Magier" von einem Totemtier auserwählt. Dieses erklärt ihm dann die Wunder der Welt und bringt ihm die magischen Fertigkeiten bei.

Voodoo

Primär: Selbst
Sekundär: Lebewesen
Anwendung: langsam

Necromantie

Primär: Geister
Sekundär: Dimension
Anwendung: langsam

8.4 Bekannte Anwendungen

Es gibt eine ganze Reihe von typischen Magischen Anwendungen, wie sie in vielen Rollenspielen auftauchen. Einige davon sind als Beschreibungen bei den Teilbereichen angegeben. In späteren Versionen dieses Regelwerks werden diese (und noch mehr) hier beispielhaft beschrieben und mit den nötigen Werten (Modifikator und Entzug) versehen.

Kommen in der nächsten Version. ;-)

9 Computer &

Cyberspace

Schon heute ist der Computer aus unserem Leben nicht mehr wegzudenken. Er steuert Ampeln, hilft bei Operationen und das elektronische Geld ersetzt die Münzen. Überall sammeln sich Daten über uns und eine geschickter Hacker kann diese Zusammentragen und damit so einiges anfangen.

In der Science-Fiction werden Computer noch wichtiger. Dort haben sie die alleinige Kontrolle über ganze Raumschiffe oder bieten als Netz mit eingebauter Virtueller Realität im sogenannten Cyberspace eine ganze neue Welt für rollenspielerische Abenteuer.

Es gibt also Grund genug, sich in Rollenspielen der Gegenwart und Zukunft mit Computer und dem Cyberspace auseinanderzusetzen, natürlich braucht es dafür auch Regeln...

... und diese sind für EasyAction zur Zeit noch in der Entwicklung.

10 Tabletop

In einigen Situationen kann es sinnvoll sein, sich nicht nur auf die sprachlichen Beschreibungen des Spielleiters und die Vorstellungskraft der Spieler zu beschränken. Vor allem im Kampf bieten sich Karten an, welche den Ort des Geschehens exakt darstellen. In diesem Kapitel sind nun Tips und Regeln für die Anwendung von Kartenmaterial und die Durchführung von Kämpfen auf diesen angegeben.

10.1 Karten

Der Grundstein für das Tabletop-Spiel sind Karten. EasyAction kann prinzipiell mit jeder Karte benutzt werden. Um sich aber aufwendige Rechnerei mit dem Maßstab der Karte zu ersparen, macht es Sinn, von einem quadratischen 1cm-Raster auszugehen. Dieser eine Zentimeter auf der Karte entspricht einem Meter in der realen Welt, der Maßstab ist also 1:100.

10.2 Personen

Personen auf der Karte belegen normalerweise ein Kästchen, also einen Quadratmeter. Wenn man sich dicht aneinanderdrängt, z.B. in einem Fahrstuhl, können auch bis zu 6 Personen auf einem Quadratmeter stehen. Dabei gilt jedoch, dass jede zusätzliche Person in dem selben Kästchen den Charakter bei seinen Aktionen behindert und einen Modifikator von -1 verursacht.

Um eine Person auf der Karte zu kennzeichnen sind kleine Figuren hilfreich. Neben speziellen RSP-Figuren gibt es da viele Möglichkeiten. Von der Größe her eignen sich zum Beispiel LEGO-Figuren gut. Für eine Vielzahl von Gegnern (z.B. eine Horde Orks im Fantasy-RSP), die ihn einem großen Kampf sterben werden, kann man Gummibärchen nehmen und der Spieler darf das Bärchen aufessen, wenn sein Charakter den Gegner getötet hat.

Man kann natürlich auch einfach mit einem Würfel die Position der Person auf der Karte markieren. Die Blickrichtung kann man festhalten, indem sie Seite 1 immer nach vorne zeigt. Dies ist allerdings nur von der Seite zu sehen, besser eignet sich ein kleiner farbiger Aufkleber, den man über eine Kante klebt und diese somit als „Vorne“ kennzeichnet.

10.3 Bewegung

Die Bewegungen eines Charakters werden in Punkten gezählt. Er kann immer nur in Blickrichtung von einem Kästchen zum nächsten bewegt werden, was einen Punkt „kostet“. Dabei ist auch eine Bewegung in der Diagonalen möglich, welche ebenfalls nur einen Punkt kostet, obwohl rechnerisch 1,41m zurückgelegt werden. Um diesen Fehler auszugleichen, kostet jedes zweite in der Bewegung diagonal zurückgelegte Kästchen 2 Punkte.

Die Blickrichtung des Charakters kann in 1/8 Schritten geändert werden. Jede solche Drehung um 45Grad kostet einen Punkt.

10.4 Kampf

10.4.1 Nahkampf

Zwei Personen im Nahkampf müssen in nebeneinanderliegenden Feldern stehen, sonst ist die Entfernung für einen Angriff zu groß.

10.4.2 Fernkampf

Für den Fernkampf ist die Entfernung zwischen dem Schützen und dem Ziel entscheidend. Dies kann entweder durch abzählen oder durch ausmessen ermittelt werden. Beim Abzählen sollte zunächst diagonal gezählt werden (mit den Punkte-Kosten wie bei der Bewegung) und dann sobald es geht gerade entlang einer Kästchenreihe.

Zum Ausmessen genügt ein einfaches Zentimetermass, der abgelesene Wert wird normal auf eine ganze Zahl gerundet. Der Vorteil hierbei ist, dass man beim Ausmessen gleich kontrollieren kann, ob Gegenstände oder eine Mauer zwischen dem Schützen und seinem Ziel stehen.

11 Spielmethodiken

Sei dein Charakter

Als Spieler sollte man von seinem Charakter immer als "ich" reden. Nur so kann eine echte Bindung erfolgen und die Mitspieler wissen auch sofort, wer gemeint ist, denn jeder Spieler führt nur einen Charakter. Der Spielleiter hingegen sollte bei den Nichtspielercharakteren (NSCs) besser in der dritten Person reden und dann sagen "er dreht sich um und verlässt den Raum". Auf diese Weise wird auch der Unterschied zwischen den Helden der Geschichte (den Spielercharakteren) und den Nebenfiguren und Gegenspielern verdeutlicht.

Direkte Rede

Wann immer Charaktere der Spieler mit Nichtspielercharakteren (NSCs) kommunizieren, dann sollte dies in direkter Rede geschehen. Der Spieler redet für seinen Charakter und der Spielleiter für den NSC. Wenn es zum Beispiel darum geht, dass der Spieler als Polizist wissen will, ob der Hausherr eine Person im Haus gesehen hat, sollte man als Spieler nicht in indirekter Rede sagen: "Ich frage ihn, ob er den Einbrecher gesehen hat." sondern er sollte sich zum Spielleiter (in der Rolle des NSCs) drehen und fragen "Haben Sie den Einbrecher gesehen?".

Bei der direkten Rede kann man durchaus auch Schauspielerei mit einsetzen und in Mimik, Gestik, Tonlage und Tonfall den Charakter nachbilden. Natürlich ist es schwierig die ganze Zeit einen lispelnden Helden darzustellen, aber wenn dies sein Markenzeichen ist, wird das echte Lispeln für gute Atmosphäre in der Runde sorgen.

Mit allen Sinnen

Als Spieler im Rollenspiel bekommt man von seiner Umwelt nur das mit, was der Spielleiter erzählt. Daher sollte man als Spielleiter versuchen, alle Sinne der Charaktere wiederzugeben. Der Mensch ist von Natur aus sichtbar orientiert und neigt daher dazu Szenen nur in Bildern darzustellen. Doch für die Atmosphäre des Spiels ist das nur die halbe Miete. Erst wenn man versucht auch die Geräusche, den Geruch und das Gefühl darzustellen, fühlt sich der Spieler an den Ort des Geschehens versetzt. Wenn die Gruppe zum

Beispiel ein altes Haus betreten, sollte die Beschreibung sich nicht nur auf das optische Beschränken: "Ihr betretet das alte Haus. Die Tapeten sind vergilbt, überall hängen Spinnweben. Auf dem Boden liegen alte Teppiche.", sondern auch die anderen Sinne bedienen: "Die Teppiche verbreiten einen moderigen Geruch im Haus. Als ihr über die Schwelle treten knarrt das Holz der altersschwachen Dielen unter euren Füßen. Euch läuft ein kaltes Schauer über den Rücken, als euer Blick durch die Eingangshalle schweift." In diesem Beispiel wurden nun der Reihe nach der Geruchssinne, das Gehör und das Gefühl bedient. Diese Beispiel sollte aber auch schon die Obergrenze darstellen. Es ist nicht gut, immer alle Sinne bedienen zu wollen. Beschreibe nur, was wirklich interessant ist, z.B. das Gefühl, wenn dem Charakter echt heiss ist. Unwichtige Hintergrundgeräusche kann man weglassen, wichtige muss man erzählen und bei allen anderen sollte man entscheiden, ob sie wirklich helfen die Atmosphäre der Situation besser zu vermitteln.

Doch nicht nur der Spielleiter kann alle Sinne benutzen. Auch als Spieler kann man in die eigenen Beschreibungen mehrere Sinne einfließen lassen, z.B. wenn der Charakter einen Sprungtritt gegen einen Gegner ausführt und dabei ein "HUA" ausruft.

Verkürzung

Wenn unwichtige Nebenhandlungen durchgeführt werden müssen, damit die Haupthandlung weitergehen kann, dann macht es Sinn diese nicht in der gewohnten Weise auszuspielen, sondern nur verkürzt wiederzugeben. Wenn ein Charakter vor der Reise in eine andere Stadt noch etwas Proviant braucht, so kann er zum Beispiel sagen: "Ich gehe noch eben in den Laden und kaufe mir etwas Brot und Bier." Auch der Spielleiter kann diese Technik anwenden um über eher langweilige Szenen hinwegzugehen und direkt wieder zu den interessanten Sachen zu kommen. Dies entspricht einem Schnitt im Film. Beispielsweise könnten der Flug nach New York Anfangs noch ausgespielt werden, dann aber mit "10 Stunden später befindet ihr euch im Landeanflug auf New York, als..." verkürzt werden.

Jedem seinen Auftritt

Andy Warhol sagte 1968: "In the Future, everyone will be famous for 15 minutes."

Für das Rollenspiel sollte dies als Regel gelten: Jeder Charakter kommt im Laufe des Abenteuers mindestens einmal ins Rampenlicht. Damit ist gemeint, dass es eine wichtige Szene gibt, die nur der eine Charakter lösen kann, in der es auf ihn ankommt. Der Charakter hat dann der Aufmerksamkeit der anderen und der Spieler kann zeigen, was in dem Charakter steckt, seine wichtigsten Seiten betonen. Ein gutes Beispiel ist z.B. der in einem actionlastigen Abenteuer bisher etwas vernachlässigt Elektronik-Spezialist, der dann mit seiner Zange an der tickenden Bombe steht. Nur noch 60 Sekunden, der rote oder der grüne Draht. Aber er als alter Spaßvogel sagt: "Habe ich euch eigentlich von meiner Farbenblindheit erzählt?", bevor er das richtige Kabel durchschneidet.

Es müssen nicht 15 Minuten sein, aber jeder Charakter sollte einen in etwa eine gleich große und die gleiche Anzahl an Rampenlicht-Szenen bekommen.

In abgeschwächter Form gilt ähnliches auch für alle anderen Szenen: Es sollte immer alle Charaktere zu ihren Aktionen kommen, ihren Charakter einbringen könne. Wenn eine schwache Person im Kampf nicht mitmischen kann, dann nimmt sie vielleicht den Feuerlöscher und sprüht jemanden damit ein, oder sie hebt die zur Seite gefallene Pistole auf und schießt in die Decke, woraufhin die Feuerlöschanlage angeht. Jeder Spieler sollte sich überlegen, was sein Charakter einer Szene beisteuern kann.

A Spielwerte

A.1 Werte

- Energie** Ein Wert für die Stärke einer Waffe, der die Wucht des Aufpralls und vor allem auch die Durchschlagskraft der Waffe berücksichtigt. Entweder ist ein fester Wert angegeben, oder aber ein Modifikator (-, +1, +2...). Für die Gesamtenergie der Waffe wird der Modifikator zu der halbierten Kraft (aufgerundet) des Charakters addiert.
- Kaliber** Die von einer Feuerwaffe verwendete Munitionsgröße. Obwohl Kaliber eigentlich nur der Durchmesser des Projektils ist, wird diese Bezeichnung hier für die Munitionsart benutzt. Waffen mit dem selben Kaliber können Munition austauschen.
- Klinge** Der Panzerwert einer Rüstung gegen Klingenwaffen, wie zum Beispiel Messer und Schwerter.
- Magazin** Die Größe des Magazins einer Feuerwaffe gibt an, wie viel Schuss sie abfeuern kann, bevor sie neu geladen werden muss. Bei den meisten Pistolen und Gewehren kann noch ein zusätzlicher Schuss in der Kammer bereitgehalten werden. Bei Revolvern ist dies konstruktionsbedingt generell nicht möglich.
- Panzerung** Die Panzerung einer Rüstung gibt an, wie gut diese im allgemeinen gegen Waffen schützt. Dieser Wert ist in etwa der Durchschnitt aus den einzelnen Panzerwerten gegen Stumpfe-, Klingen- und Stichwaffen.
- Stich** Der Panzerwert einer Rüstung gegen Stichwaffen, wie zum Beispiel ein Dolch oder ein Degen. Dieser Wert gilt auch für alle Projektilwaffen, also Bögen, Pistolen, Gewehre etc.
- Stumpf** Der Panzerwert einer Rüstung gegen Stumpfe Waffen. Dies sind neben Keulen und Äxten auch die bloßen Fäuste eines Menschen.
- Versteck** Dies ist eine Angabe, wie die Waffe beim Tragen versteckt werden kann. Sie bezieht sich auf Kleidung, welche die Waffe verdecken kann. Dabei wird von einem normal gebauten, ca. 170cm großen Menschen ausgegangen. Die Reihenfolge von gut zu verstecken bis zu unmöglich zu verstecken ist dabei: Tasche, Jacke, Mantel, x.
- Technik** Die für die Herstellung der Ausrüstung notwendige Technologie. Hiermit lässt sich für verschiedene Rollenspieltwelten schnell der Bereich der zum Hintergrund passenden Ausrüstung angeben, indem die vorhandene Technik festgelegt wird.

- EasyAction -

A.2 Nahkampfwaffen

Hieb Waffen

Name	Energie	Versteck	Technik
Axt, klein	+1	Jacke	Eisen
Axt, groß	+3	Mantel	Eisen
Baseballkeule, Alu	+1	Mantel	Neuzeit
Baseballkeule, Holz	+2	Mantel	Neuzeit
Fäuste	-	x	x
Morgenstern	+2	Mantel	Eisen

Klingenwaffen

Name	Energie	Versteck	Technik
Bastardschwert	+2	Mantel	Eisen
Bronzeschwert	+1	Mantel	Bronze
Katana	+2	Mantel	Eisen
Langschwert	+1	Mantel	Eisen
Säbel	+2	Mantel	Eisen
Tanto	+1	Jacke	Eisen
Taschenmesser	-	Tasche	Neuzeit
Überlebensmesser	-	Jacke	Neuzeit
Wakizashi	+1	Jacke	Eisen
Zweihänder	+3	x	Eisen

Stichwaffen

Name	Energie	Versteck	Technik
Degen	+1	Mantel	Eisen
Dolch	-	Jacke	Eisen
Hellebarde	+2	x	Eisen
Speer	+2	x	Vorzeit

- EasyAction -

A.3 Schußwaffen

Pistolen

Name	Kaliber	Magazin	Energie	Gewicht	Länge
Beretta 92F	9mm	15	3	1kg	22cm
Colt 1911	.45ACP	7	2	1,1kg	22cm
CZ-75	9mm	15	3	1,1kg	21cm
FN Five-Seven	5,7x28	20	5	0,6kg	21cm
Glock 17	9mm	17	3	0,6kg	19cm
H&K USP	.40S&W	13	3	0,9kg	19cm
IMI Desert Eagle	.44Mag	8	5	1,9kg	27cm
SIG P229	.40S&W	12	3	0,9kg	18cm
Walther PPK	7,65	9	1	0,6kg	16cm
Wildey Survivor	.45WinMag	7	5	2kg	36cm

Revolver

Name	Kaliber	Magazin	Energie	Gewicht	Länge
Casull	.454	5	5	1,5kg	34cm
Colt Detective special	.38sp	6	3	0,6kg	18cm
Ruger Super Redhawk (9,5")	.44Mag	6	5	1,65kg	
S&W 686 (6" Lauf)	.357Mag	6	4	1,25kg	

MPs

Name	Kaliber	Magazin	Energie	Gewicht	Länge
H&K MP-5 A3	9mm	15 / 30	3	2,9kg	53-69cm
H&K PDW	4,6x30	20 / 40	6	1,5kg	34-54cm
IMI Uzi	9mm	32	3	3,5kg	47-65cm
IMI Mini-Uzi	9mm	25	3	2,65kg	36-60cm
IMI Mikro-Uzi	9mm	20	3	2kg	28-49cm
Ingram Mac-10	.45ACP	30	2	2,85kg	27-55cm
FN P90	5,7x28	50	5	2,7kg	50cm

Gewehre

Name	Kaliber	Magazin	Energie	Gewicht	Länge
AI Arctiv Warfare	.300WinMag	10	9	6kg	114cm
Barrett M82A1	.50BMG	10	10	13,6kg	145cm
H&K SL 8	.223Rem	10	8	4,2kg	100cm
Molot Verp Super	.308Win	10	8	3,8kg	104cm
Oberland Arms 15	.223Rem	10	8	4,5kg	101cm
Ruger Mini 14	.223Rem	10	8	2,9kg	95cm
SIG SG 550 zivil match	.223Rem	10	8	5,9kg	102cm

Sturmgewehre

Name	Kaliber	Magazin	Energie	Gewicht	Länge
Colt M16 A2	5,56NATO	30	8	3,4kg	100cm
AK-47	7,62x39	30		4,3kg	87cm
Steyr AUG	5,56NATO	30	8	3,6kg	79cm
H&K G3	7,62NATO	20	8	4,4kg	102cm
H&K G36	5,56NATO	30 / 100	8	3,6kg	76-100cm
H&K G36C	5,56NATO	30 / 100	7	2,8kg	50-72cm

A.4 Rüstungen + Panzerung

Historisch

Name	Balistik	Klinge
Bänderpanzer	4	6
Gehärtetes Leder	1	1
Kettenhemd	3	5
Plattenpanzer	5	7
Schuppenpanzer	4	6
Wattierte Kleidung	1	-

Neuzeit

Name	Balistik	Klinge
Kevlarhelm	3	3
Kevlarjacke	3	2
Kevlarkleidung	2	-
Kevlarweste, sehr leicht (Klasse I)	2	-
Kevlarweste, leicht (Klasse IIA)	3	1
Kevlarweste, normal (Klasse II)	4	2
Kevlarweste, schwer (Klasse IIIA)	5	3
Kevlarweste mit Platten (Klasse III)	8	6
Kevlarweste mit Platten, schwer (Klasse IV)	9	7
Stahlhelm	4	7

- EasyAction -

A.5 Fahrzeuge

Reittiere

Elefant

Esel

Kamel

Lama

Ochse

Pferd

Tierwagen

Postkutsche

Schleppe

Trage

Autos

1985	Spitze	0-100 km/h	Maße (m)	Sitze	Preis
Alfa Romeo Spider	193 km/h	9,8s	4,25 x 1,63 x 1,29	2	15.000\$
Aston Martin V8 Vantage	270 km/h	5,1s	4,65 x 1,83 x 1,33	4	120.000\$
Audi 200 quattro	230 km/h	8,1s	4,81 x 1,81 x 1,42	5	30.000\$
Chevrolet Corvette	240 km/h	6,8s	4,48 x 1,80 x 1,19	2	25.000\$
Citroen BX 14	163 km/h	13,5s	4,23 x 1,66 x 1,37	5	9.000\$
Ferrari 308 GTB/GTS	255 km/h	6,5s	4,23 x 1,72 x 1,12	2	60.000\$
Ferrari 288 GTO	305 km/h	4,9s	4,29 x 1,91 x 1,12	2	130.000\$
Lotus Esprit Turbo	238 km/h	5,6s	4,27 x 1,85 x 1,11	2	50.000\$
Mercedes Benz 500 SEL	225 km/h	7,8s	5,16 x 1,82 x 1,44	5	42.000\$
Plymouth Grand Fury	180 km/h	11,0s	5,23 x 1,89 x 1,41	6	10.000\$
Pontiac Firebird Trans Am	215 km/h	8,3s	4,82 x 1,83 x 1,26	2+2	12.000\$
Porsche 911 turbo	260 km/h	5,4s	4,29 x 1,78 x 1,31	2	60.000\$
VW Golf Cabrio	164 km/h	11,0s	3,82 x 1,63 x 1,40	4	15.000\$

- EasyAction -