

Rolemaster House Rules

V3.08

THE AZURE LEAGUE CAMPAIGN

General	2	Combat Awareness	11
Adrenal Skills.....	2	Disarm Foe	11
Basics.....	2	Disengage from Melee	12
Cash	2	Donning/Doffing Armor	12
Experience.....	2	Feint	12
Fate Points	3	Helmets	13
Feeding	3	Initiative	13
Flying Cloud.....	3	Melee Attacks	14
Herbs.....	5	Movement.....	16
Injury & Wounds	6	Off-Hand Weapon.....	17
Languages.....	6	Prepared Shot	17
Mental Initiative.....	7	Shield Bash	17
Mimery vs. Signaling	7	Sniping	17
Open Ended Rolls	7	Stunned Maneuvering	18
Survival.....	7	Stun Removal	18
Talents & Flaws	8	Weapon Bonus while Parrying.....	18
Temp & Pot Stats	8	Spell Casting	19
Training Packages.....	8	Flying/Gliding.....	19
Will.....	9	Instantaneous Spells	19
Combat	10	Invisibility/Unseen Spells	19
Additional Criticals	10	Learning Spells.....	20
Breaking »150«	10	Spell Adder	20
Charging.....	10		

General

Adrenal Skills

... welche sich in der Self Control Category befinden, beinhalten zum Teil körperliche wie auch mentale Fähigkeiten und erfordern den Einsatz der inneren Energiereserven. Nützt ein Charakter in jeder Runde einen Adrenal Skill, somit die entscheidende Vorbereitungszeit mit 20% Aktivität wegfällt, so erhält er pro aufeinander folgende Runde einen kumulativen Malus von -10 (s. MAC, S.82).

Basics

Ab sofort gilt das Regelwerk RMFRP als grundsätzliche Basis. Für alles dort nicht angeführte, greifen wir natürlich noch gerne auf das jeweilige RMSS-Material zurück (wie z.B. das Spell Law).

Als Grundlage für alles *Shadow World* spezifische (wie u. a. die Rasse-Boni) gelten prinzipiell die Angaben im Master Atlas 4.

Cash

Das bei einem Charakter getragene Geld, fällt für die ersten ~50pcs. – im wahrsten Sinne des Wortes – nicht ins Gewicht. Alles darüber wird jedoch der Weight List hinzugezählt. Je nach Art des Zahlungsmittels, muß dann in solchem Fall das jeweilige Gewicht ermittelt werden. Hält man sich die gegenwärtig trügerischen Zeiten vor Augen, empfiehlt es sich so oder so größere Geldmengen nicht bei sich herumzutragen, sondern an einem sicheren Ort zu verwahren.

Experience

In Sachen Erfahrungspunkte lösen wir uns völlig von dem bisher verwendeten RM-System und wollen die XP's nunmehr ausschließlich durch ein zielorientiertes Punktesystem vergeben. Der große Vorteil liegt darin, daß diese flexibel und dem Charakter entsprechend definiert werden können. Prinzipiell erhalten Charaktere die jeweiligen Erfahrungspunkte durch Erreichen folgender vier Typen von Zielen:

Party Hauptziel – Das inkludiert die Bewältigung des gegenwärtigen Missionszieles der Abenteurergruppe. Üblicherweise gibt es zu einem Zeitpunkt immer nur ein Party Hauptziel, unter besonderen Umständen aber auch mehrere parallel laufen können.

Party Nebenziel – Dieses Ziel ist ein wichtiger Punkt auf dem Weg, das laufende Abenteuer zu beenden und das Party Hauptziel zu erreichen. Aber auch nebensächliche oder zeitlich weniger dringliche Aufgaben sind dazuzuzählen.

Persönliches Hauptziel – Das sind die persönlichen Ziele eines jeden Charakters, welches einen bedeutenden Effekt und/oder eine wichtige Veränderung auf dessen Leben hat.

Persönliches Nebenziel – Hierbei handelt es sich um Ziele verschiedenster Art, mit eher untergeordneter Rolle. Über jene ist z.B. das Persönliche Hauptziel zu erreichen.

Darüber hinaus kommen selbstverständlich zusätzliche Erfahrungspunkte, sogenannte **Bonus Erfahrungspunkte**, für charakterraugliches Rollenspiel, gute Ideen, heldenhafte Aktionen und alle anderen Dinge, die eine Belohnung rechtfertigen, hinzu.

Fate Points

Allgemein Wissenswertes über Fate Points siehe Channeling Companion, S.44. Üblicherweise werden Schicksalspunkte dazu verwendet, um einen folgenschweren Wurf für Kritische, Widerstandswürfe oder Manöver zu wiederholen, der den unmittelbaren und unerwarteten Tod des Charakters bedeuten würde. Jeder neue Charakter beginnt mit 3 Schicksalspunkten, wobei 5 Punkte das Maximum darstellen.

Fate Points bilden keinen Freibrief für Abenteuer ohne Gefahren. Verletzungen und Tod sind damit nicht auszuschließen. Ihre Verwendung kann ggfs. vom GM verwehrt werden, wenn sich der Charakter wissentlich und ganz bewußt in Gefahrensituation begeben hat.

Wie bekomme ich neue Fate Points? Für die Gruppe dann, wenn sie z.B. eine heroische, außergewöhnliche Mission zu Ende gebracht hat. Für einzelne Abenteuer, wenn beispielsweise charakterspezifische Lebensaufgaben erfüllt wurden, oder eine besonders anerkanntswerte Charakterdarstellung belohnt werden soll.

Feeding

Bislang haben wir es so gehandhabt, daß die persönlichen Verpflegungsvorräte eines Abenteurers stets verfügbar und die Wasserschläuche allzeit gut gefüllt waren. Farblose, weil sich immer wiederholende Szenarien von eintöniger Wassersuche in der Wildnis oder langweiliger Nahrungsbeschaffung in den Städten gehörten der Vergangenheit an.

Diese zwanglose Methode funktioniert aber nur solange, wie sich die Abenteurer in »normaler Umgebung« bewegen, sprich in regelmäßigen Abständen zu Speis und Trank Zugang haben, egal ob aus der Wildnis geklaubt oder in Städten erstanden. Finden sie sich jedoch plötzlich (und womöglich gänzlich ungeplant) umgeben von einer feindseligen Umwelt, wie einer brennenden Sandwüste, einer eisigkalten Arktis, endlosen Katakomben ohne Ausgang, einer öden und einsamen Felsinsel, dämonischen Ascheebenen, oder einfach nur einer unterirdisch heißen und von Lavaströmen durchzogenen Schmiedeanlage der Aldari ☺, dann wird die Verfügbarkeit dieser ansonst banalen Dinge auf einmal lebensentscheidend.

Um nun dem gerecht zu werden, kann der GM in solchen Situationen diese verlangen, d.h. die Spieler müssen dafür Sorge tragen, dann auch genügend an Wasser und Nahrung für ihren Charakter vorrätig zu haben.

Flying Cloud

Eine Sky Sloop durch die Lüfte zu bewegen stellt eine komplexe Aufgabe dar, bei dieser verschiedene Personen mit verschiedenen Fähigkeiten in verschiedenen Situationen interagieren. Somit kann nur eine grobe Richtlinie angegeben werden, wie eine solche Luftfahrt abzulaufen hat. Die jeweiligen Faktoren sind dann stets situationsbedingt. Die Mindestbesetzung auf der speziell für wenig Besatzung zugeschnittene *Flying Cloud* besteht aus einem Steuermann der das Ruder bedient und 4 Matrosen, die während der Fahrt auf den unterschiedlichsten Schiffspeditionen zum Einsatz kommen.

Flying Cloud

Länge: 45'

Breite: 15'

Segel: rechteckig/getakelt

Crew: 5

Passagiere: keine

Tonnage: 50

Reisegeschw.: 20mph

Max Geschw.: 30-50mph

Bewaffnung: Two ballistas

Noch vor Beginn der Luftreise würfelt jeder Dienst tuende Matrose auf **Sailing**, dessen Ergebnis je nach Erfolg als Modifikator für das **Sailing** des Steuermanns (oder eben Kapitän) dient. Je professioneller die Mannschaft zu Werke geht, desto einfacher wird es für den Kapitän.

Ergebnis		Kapitän Modi	Matrosen Modi
-26 down	Spectacular Failure	-15	-20 auf nächstfolgendes Sailing und ein »B« Streß Critical
-25 — -05	Absolute Failure	-10	-10 auf nächstfolgendes Sailing
-04 — 75	Failure	-5	keine
76 — 90	Partial Success	+0	keine
91 — 110	Near Success	+½ Ranks	keine
111 — 175	Success	+alle Ranks	keine
176 up	Absolute Success	+1½-fache Ranks	+20 Sailing für 24 Std. oder Schlaf oder Absolute Failure oder Spectacular Failure

Ist nicht die Mindestanzahl an Matrosen vorhanden, so erhält der Kapitän für seinen **Sailing** Roll noch zusätzlich folgenden Malus:

- bei 3 Matrosen an Bord: -10
- bei zwei Matrosen an Bord: -35
- bei nur einem Matrosen an Bord: -75

Für die navigatorischen Belange kommt prinzipiell der Skill **Navigation** zum Einsatz. Idealerweise übernimmt während der Flugreise einer der Matrosen diese Aufgabe und verschwindet ab und an in den Kartenraum unter Deck, berechnet den Kurs neu und gibt seine Erkenntnisse dem Kapitän an Deck weiter. Dieser kann sich dann mit einem **Orientee-ring** voll und ganz auf das Steuern der Sky Sloop konzentrieren, ohne das er seine wichtige Steuerposition verlassen muß. Natürlich kann die Navigation auch der Kapitän an Deck mittels **Star-gazing** übernehmen, was sich aber gegenüber einer Kursbestimmung mit Karte, Kompaß und Sextant als weitaus ungenauer erweist und einen dementsprechenden Malus erhält.

Shipwright-craft

Eine in Benutzung stehende Sky Sloop die ständig Wind und Wetter ausgesetzt ist, erfordert eine regelmäßige Wartung um deren einwandfreie Funktion zu gewährleisten. Mit der Zeit sind kleinere Reparaturen, Ausbesserungs- und Reinigungsarbeiten notwendig. Das dafür taugliche Werkzeug und Reinigungsgerät steht der Schiffsmannschaft unter Deck in einer Bordkiste zur Verfügung.

Kleine Wartung

Für die Kleine Wartung ist üblicherweise ein **Light Shipwright-craft** erforderlich und sollte von einer Mannschaft problemlos selbst durchgeführt werden können. Je nach Anzahl der beteiligten Personen und deren Fähigkeiten definiert sich auch die Dauer. Es erfordert 25 Arbeiter-Stunden (d.h. fünf Arbeiter, alle mit einem erfolgreichen Skill-Roll schaffen eine Kleine Wartung in 5 Stunden) und muß alle 800 Betriebsstunden durchgeführt werden. Fällt die Wartung aus oder aber wird nur ungenügend erledigt, so kann das die Funktion des Schiffes beeinträchtigen und einen Malus von bis zu -25 auf **Sailing** nach sich ziehen.

Große Wartung

In größeren Zeitabständen ist aber auch mal eine Große Wartung notwendig, die spezielle Arbeiten beinhaltet und bereits fundiertes Fachwissen voraussetzt. Aus diesem Grund ist hierfür alle 2500 Betriebsstunden schon ein **Hard Shripwright-craft** erforderlich, allerdings die Schwierigkeit aufgrund besonderer Ereignisse oder Schäden am Schiff variieren kann. Für eine Große Wartung (in dieser automatisch auch die Kleine Wartung inkludiert ist) bedarf es im Normalfall 75 Arbeiter-Stunden. D.h. fünf Arbeiter denen alle ein erfolgreicher Skill-Roll gelingt, schaffen die Große Wartung in 15 Stunden. Bei dementsprechenden Schäden am Schiff kann sich die Arbeitszeit natürlich verlängern. Fällt die Wartung aus oder aber wird nur ungenügend erledigt, so kann das die Funktion des Schiffes beträchtlich beeinträchtigen und theoretisch einen nach oben hin offenen Malus auf **Sailing** nach sich ziehen.

Alternativ kann eine Große Wartung auch von professionellen Schiffsbauern durchgeführt werden. Die jeweiligen Kosten sind unterschiedlich, richten sich aber in erster Linie nach dem jeweiligen Zustand der Sky Sloop.

Light Ballista

Die beiden am Vorderdeck und Heck angebrachten Light Ballista der *Flying Cloud* gelten als überdimensionale Schwere Armbrust. Im Wesentlichen dienen sie dazu feindliche Schiffe im Luftkampf zu beschädigen (vorzugsweise die Takelage und die Steueranlagen, um es unmanövrierbar zu machen) und in weiterer Folge Enterleinen abzufeuern. Somit verursachen sie auch einen strukturellen Schaden. Sie sind in horizontaler Ausrichtung 360° vollständig drehbar und können in der vertikalen Achse bis zu 45° nach oben gerichtet werden. Über eine seitlich befindliche Kurbelvorrichtung sind sie zu spannen und werden idealerweise von zwei Person bedient, Lader & Schütze. In diesem Fall benötigt das Nachladen zwei volle Runden (200% Aktivität) bevor das nächste Geschöß abgefeuert werden kann. Bedient nur eine Person die Ballista, erfordert das Nachladen 460% Aktivität. Jede Light Ballista kann mit sechs Stück Geschosse à la Munitionsdepot auf einer seitlich befindlichen Vorrichtung ausgerüstet werden, um diese schnell verfügbar zu haben und so ein effizientes Nachladen zu gewährleisten.

Attack Table: Ballista Damage: Structure Points Length: 5' Fumble Range: 01 – 05
 Ballista Hits[Faulty]: 50 Ballista Hits[Destroyed]: 140
 Range Mod.: 1'–60': +30 61'–150': +10 151'–200': +0 201'–400': -25 401'–600': -40 601' – 800': -55

Je nach Art des Zieles (Grund-DB), Größe des Zieles, auf welche Art es sich bewegt, auf welcher Position es sich befindet und wie schnell es sich bewegt, kommt ein dementsprechender DB zur Anwendung. Aufgrund der unzählig vorstellbaren Situationen wird dieser dann immer umstandsbedingt definiert.

Herbs

- Damit wild wachsende Heilkräuter gefunden werden können, muß einem Charakter (oder auch Gruppe) ein erfolgreiches **Foraging** gelingen, dessen Schwierigkeit und damit Erfolg von der spezifischen Situation und allen voran der jeweiligen Umgebung abhängt. Zudem muß beachtet werden, ob nach einem bestimmten Kraut gesucht, oder eine ganz allgemeine Suche durchgeführt wird.
- Nachfolgende Erkennung, Bestimmung & Definition eines gefundenen Heilkrauts geschieht mittels dem **Herb Lore Skill** oder einem adäquaten **Herb Lore Spell**.
- Um einen noch rohen Pflanzenwuchs nun für die Zukunft haltbar zu machen, aber vor allem in nutzbare Anwendungsform zu bringen, muß für jede gefundene Krautart (nicht zwingend Anzahl!) ein **Preparing Herbs** durchgeführt werden. Achtung, dabei ist in manchen Fällen bestimmtes Zubehör notwendig. Das daraus resultierende Endergebnis wird vermerkt und dient als Modifikator für ein späteres Using Prepared Herbs. *Vorteil: Damit kann der jeweilige Spieler in etwa die Wirkung/Haltbarkeit des Heilkrauts seines Charakters abschätzen und sich demzufolge früher oder später zu dessen Anwendung entschließen.*

Anwendung

chew - kauen
 boil - kochen
 salve - salben
 eat - essen
 brew - brauen
 dissolve - auflösen
 crush - zerdrücken
 place in mouth

inhale - inhalieren
 drink - trinken
 poultice - Breipackung
 rub - einreiben
 soak - einweichen
 dry - trocknen
 burn - verbrennen

versch. Formen & Arten

berry - Beere
 seed - Samen
 bud - Knospe
 toad secretion - Unkensekret
 flower - Blüte
 oyster - Auster
 leaf - Blatt
 lichen - Flechte
 root - Wurzel
 bat blood - Fledermausblut
 mushroom - Pilz
 stem - Stamm
 fruit - Frucht
 fungus - Pilz

nectar - Nektar
 grass - Gras
 crystal - Quarz
 reed - Schilf
 cone - Zapfen
 stalk - Stängel
 mix - Mix
 algae - Alge
 nodule - Knötchen
 kelp - Seetang
 clove - Nelke
 resin - Harz
 nut - Nuss
 cactus sap - Kaktussaft

■ Bei der eigentlichen Anwendung muß schlußendlich ein **Using Prepared Herbs** ausgeführt werden. Das Endergebnis des vorangegangenen Preparing Herbs dient dabei als Gradmesser für die Schwierigkeit des Manövers. Das bedeutet, daß ein Heilkraut – von wem auch immer – nur so gut angewandt werden kann, wie es – von wem auch immer – vorbereitet/hergestellt wurde.

Injury & Wounds

Ohne **First Aid** würden viele Verwundungen das Opfer töten bevor noch der natürliche Heilungsprozeß beginnt, vor allem wenn es sich um blutende Wunden handelt. First Aid wird in erster Linie zur Stabilisierung des Opfers verwendet, allerdings ein erfolgreiches First Aid Maneuver nicht den Zeitwert reduziert, die eine Wunde benötigt um zu heilen. First Aid hilft ebenso gegen ein Wiederaufbrechen einer Wunde und kann auch auf sich selbst angewandt werden (im Gegensatz zu den anderen Healing Skills!).

Ein erfolgreiches **Second Aid** Maneuver reduziert hingegen den jeweiligen Zeitwert der Heilung um 25%. Folglich, eine Wunde die normalerweise 12 Tage bis zur vollständigen Heilung benötigt, wird bereits in 9 Tagen geheilt sein. Zusätzlich kann mit einem erfolgreichen Second Aid Maneuver ein erlittener Malus um 25% verringert werden, dementsprechend ein Malus von -40 zu einem -30 wird.

Surgery ist ein eingreifender Prozeß und wird benötigt, um z.B. eine Gliedmaße zu amputieren oder um ein im Körper befindliches Fremdobjekt zu entfernen. Ob der traumatischen Art solch einer Operation, wird der zur Heilung angegebene Zeitwert zwar nicht reduziert, aber das Opfer überlebt nur so eine Blessur die ansonsten fatal enden würde.

Diagnostics wird dann benötigt, wann immer ein Opfer von einem Gift oder einer physischen Erkrankung betroffen ist. Es wird verwendet um die Symptome des Leidens zu bestimmen und damit eine angemessene Behandlung und/oder Krankenkost zu verordnen. Diagnostics kann ebenso dazu verwendet werden, um die Überlebenschance eines Patienten abzuschätzen (Vorhersage).

Ein erfolgreiches **Psychology** Maneuver erlaubt die Diagnose und Behandlung von psychischen Erkrankungen. Von allen Healings Skills erweist sich dieser als am schwierigsten anzuwenden und erfordert auch einen intensiven Zeitaufwand. Um mit einem Psychology Maneuver überhaupt Erfolg zu haben, muß sich das Opfer zu einer Behandlung bereit erklären. Ist das nicht der Fall, so kann der Psychologe zwar die Krankheit diagnostizieren, hat jedoch keinen Versuch sie zu heilen.

Achtung: First Aid Kit, Second Aid Kit und Surgery Kit müssen für den jeweiligen Skill vorhanden sein und von Zeit zu Zeit (GM decision) vervollständigt/erneuert werden.

Modifikationen aufgrund Verletzungen

Ein allfälliger Malus aufgrund einer erlittenen Verletzung muß nicht zwingend bei allen Aktivitäten vollständig angerechnet werden, sondern kann sich bei Skills z.B. in der Lore, Science/Analytic, Self Control Category (und etwaigen anderen *bewegungslosen* Manövern) bis zur Hälfte reduzieren. Abhängig von körperlicher Beeinträchtigung, Schmerzgrad und dem beabsichtigten Manöver sollte mit gesundem Menschenverstand geurteilt werden. Ein Wundschmerz kann bei einem Manöver allgegenwärtig störend sein, die Verwundung muß es nicht unbedingt.

Languages

Sind für *Spoken* und *Written* extra zu steigern. Das Sprechen/Verstehen auf einem gewissen Gesprächsniveau und das Lesen/Schreiben von Texten erfordert möglicherweise ein Minimum an Ranks in einer bestimmten Sprache – also: Rechtzeitig drauf schauen, daß man's hat, wenn man's braucht!

Achtung Spell Caster: Aufgrund der ausnehmend komplexen Struktur der Magical Tongues, die für erfolgreiches Sprechen eines Zaubers je nach Magiebereich erforderlich sind, bedarf es wie folgt ein Minimum an Spoken-Ranks einer jeweiligen magischen Sprache.

- 1 – 10 Lvl. Spells mind. 4 Ranks erforderlich
- 11 – 20 Lvl. Spells mind. 7 Ranks erforderlich
- 21+ Lvl. Spells mind. 10 Ranks erforderlich
- Channeling Spell User *Enruth*
- Essence Spell User *Uscurac*
- Mentalism Spell User *Logos*

Mental Initiative

Wird verwendet für diverse mentale, nicht-physische Aktionen und wie folgt berechnet (s. Character Law, S.110).

2d10 + 2x SD Bonus + Modifications

Mimery vs. Signaling

Wie auch in der allgemeinen Skillbeschreibung erläutert, liefert **Mimery** einen Bonus zur Übermittlung von Konzepten oder Informationen OHNE verbaler Kommunikation oder kodierter Zeichensprache. Hilfreich vor allem dann, wenn eine Sprachbarriere überbrückt werden muß oder andere Zuschauer unterhalten werden sollen.

Der Skill **Signaling** hingegen wird für jedwede Art von nichtverbaler Signalisierung verwendet, wie z.B. Taubstummensprache, Rauchsignale, Buschtrommeln, Lichtsignale, Flaggenzeichen, usw. Jede grundlegende Art muß eigens gesteigert werden. Im Fall einer spezifischen Zeichensprache innerhalb der Gruppe nennen wir den Skill **Signaling Aerogator**. Diese Kommunikationsart beinhaltet Hand- und Armbewegungen sowie Gesichtsmimiken und basiert damit einzig auf visuelle Wahrnehmung.

Entfernungsmodifikationen

≤ 30'	0
31'-60'	-10
61'-120'	-20
121'-240'	-40

Sichtmodifikationen (ohne Nacht-/Dunkelsicht)

helllichter Tag	0
Dämmerung	-15
Mond-/Sternennacht	-30
Dunkelheit	-60
Nebel	-30 ~ -50

Open Ended Rolls

Im Normalfall gilt jeder Skill Roll als »Open Ended«, d.h. »High Open Ended« (96-99) wie auch »Low Open Ended« (01-05). Egal für welche Art von Skill – ob Static oder Moving Maneuver – es kann immer ein allfälliger Skill Bonus hinzugezählt werden.

Argumentation: *Besitzt ein Charakter bei einer Fertigkeit schon fortgeschritteneres Können und somit einen bereits ansehnlichen Bonus, ist es trotz allem bei einem Fumble beinahe unmöglich, die meist mehr als leidigen Auswirkungen eines »Absolute Failure« zu kassieren.*

Survival

Gegenwärtig existieren folgende Subgruppen für den Skill Survival:

Alpine – Arctic – Forest – Jungle – Mountain – Sea – Steppe – Swamp – Wasteland

Talents & Flaws

Werden bei der Charaktererschaffung Talente und Makel gewählt, soll diesen eine viel mehr dem characterspezifischen Hintergrund entsprechende Rolle zufallen als bisher. Im Besonderen will ich auf die im Character Law und Talent Law angeführten und meines Erachtens äußerst treffenden Erklärungen verweisen, wie Talents und Flaws verstanden werden sollen.

Der Spieler definiert die Talente & Makel seines Charakters in Übereinstimmung mit dessen Hintergrund und begründet deren Wahl. Kurze Episoden, die erklären wie und warum der Charakter dazu gekommen ist, sind erwünscht. Als Basis dient die Optionsregel und damit die in rechteckigen Klammern angegebenen Kosten (GM decision!).

Folgende Überlegungen die helfen sollen, meine Sichtweise zu verdeutlichen

Talente bringen einem Charakter bestimmte Vorteile, soviel ist klar. Besondere Vorteile die sich im Laufe des Spiels positiv auf die Fähigkeiten des Charakters niederschlagen oder in bestimmten Situationen von ihm genutzt werden wollen – dafür sind sie da! Klar erscheint auch, daß kein Spieler sich ein Talent aussuchen würde, das für seinen Charakter keinen Sinn im Spiel macht. Der Spieler eines Pure Spell Users mit dem Talent Weapon Control (Reduzierung der Fumble Range), ein Elf mit Nightvision, oder ein Pure Fighter mit dem herausragenden Talent Eloquence (+25 Spell Casting Static Maneuver), wäre wohl unsinnig.

Was nun aber mit den Makeln? Sollte hierfür nicht selbiger Maßstab angelegt werden und ebenfalls die Frage im Vordergrund stehen: Macht es für meinen Charakter Sinn im Spiel? Macht es Sinn, einen Zauberer mit dem Flaw Fear of Armor oder einen Krieger mit Magic Bane auszustatten? Ein klares »Nein«, denn weder wollen wir den ultimativen Gipfel des Power Gamings erreichen, noch hat es eine rollenspieltechnische Relevanz und kommt im Spiel nicht zum Tragen – meines Erachtens hat es nichts mit dem Grundgedanken von Talenten & Makeln zu tun.

Es darf nicht darum gehen, ein möglichst »gewinnbringendes« Talent für einen möglichst »schadensfreien« Makel zu wählen. Vielmehr sollten die Talents & Flaws zusammen mit der Hintergrundgeschichte einen Charakter mit spannender Lebendigkeit und einer interessant-attraktiven Individualität verleihen, was zweifelsfrei für die positive wie aber auch negative Seite gilt ... und am Ende steht trotz allem der Spielspaß!

Temp & Pot Stats

Für die Bestimmung der Temporary Stats gilt das im Regelwerk angeführte Prozedere, d.h. die vom Beruf definierten Prime Stats müssen zumindest auf Wert 90 liegen, die fixen 660 oder auch die Player Option 600+10W10 kann gewählt werden.

Für die Ermittlung der Potential Stats kann die normale Würfelvariante oder aber auch die fixe Modifikation als Player Option gewählt werden. Die Wahl gilt für alle zehn Stats, eine Aufteilung ist nicht möglich. Im Falle der fixen Modifikation werden diese zu den definierten Temporary Stats addiert.

Erreicht ein Charakter eine nächsthöhere Stufe, gelten für die Stat-Rolls folgende Regelung.

11 – Temp wird um 1 gesenkt	66 – Pot wird um 1 erhöht
22 – Temp wird um 2 gesenkt	77 – Pot wird um 1 erhöht
33 – Temp wird um 3 gesenkt	88 – Pot wird um 1 erhöht
44 – Temp wird um 4 gesenkt	99 – Pot wird um 1 erhöht
55 – Temp wird um 5 gesenkt	00 – Temp wird um 1, Pot um 2 erhöht

Training Packages

Für die jeweiligen Kosten der Training Packages gelten ausschließlich die Angaben in der ICETPMasterCostList.

Will

Im Laufe der Geschichte treten womöglich Waffen, Rüstungen, verschiedenste Artefakte oder auch mächtige Wesen (z.B. Drachen, Dämonen, Undeads) auf den Spielplan, die eine eigene Intelligenz und damit einen eigenen Willen besitzen. Um festzustellen ob in bestimmten Kontrollsituationen solchen Gegenständen und Kreaturen der persönliche Willen diktiert werden kann, ist ein »Will Contest« notwendig.

Der grundsätzliche Will Stat setzt sich zusammen aus dem Stat Bonus von Reasoning, Self Discipline, Empathy, Intuition und Presence x3 multipliziert. Je nach Art des jeweiligen Individuums kann zusätzlich noch ein allfälliger rassebedingter Bonus von Channeling, Essence oder Mentalism addiert werden (Gegenstände erhalten diesen Bonus und den x3 Multiplikator nicht).

$$\text{Will Contest} = \text{Roll d100 (open-ended)} + \text{Will Stat}$$

Die Differenz der beiden Will Roll's wird auf der RR Table aufgelöst, wobei der SC stets als Target Level behandelt wird. Abhängig davon kann anschließend auf einer eigenen Will Contest Table bestimmt werden, welche Seite die andere inwiefern kontrolliert und welche Auswirkungen zum tragen kommen (s. Treasure Companion, S.51).

Combat

Additional Criticals

Hat eine Attacke mit einer besonderen Waffe mehr als einen kritischen Treffer zur Folge, so wird immer nur ein einziger Roll ausgeführt, dessen Ergebnis dann auf allen Kritischen Tabellen aufgelöst wird. Ausnahme: Ein zusätzlicher Roll wurde als besondere Fähigkeit der Waffe festgelegt.

Weiters ist zu beachten, daß eine Waffe mit einem magischen Bonus keinen zus. »Magic« kritischen Treffer zur Folge hat.

Breaking »150«

Gemäß der Option aus dem alten Rolemaster Companion (S.64) werden die Schadenstabellen dahingehend erweitert, daß bei Überschreiten des jeweiligen Maximalergebnisses die Stufe des kritischen Treffers um je eine pro 30 Punkte erhöht wird. Es wird kein zusätzlicher Roll durchgeführt.

CRITICALS FOR ATTACKS OVER »150«					
	A	B	C	D	E
180 - 209	B	C	D	E	E + A
210 - 239	C	D	E	E + A	E + B
240 - 269	D	E	E + A	E + B	E + C
270 - 299	E	E + A	E + B	E + C	E + D
300+	E + A	E + B	E + C	E + D	E + E

Dies betrifft ebenso Tier-Angriffe, die durch ihre Schadenshöhe begrenzt sind. Normalerweise würde ein Falke maximal eine »Small Claw-Attack« erreichen können (max. 105). Gelingt ihm nun aber beispielsweise eine 117er Attacke gegen AT13 so kommt zwar nicht die nächst höhere »Medium-Klasse« zur Anwendung, jedoch verursacht er damit wie oben beschrieben einen kritischen Treffer der Klasse 10CS anstelle eines 10BS.

Diese Regel gilt nicht für Tabellen die 100 als Maximalergebnis anstelle von 150 haben.

Argumentation: Höherstufige Charaktere erzielen häufiger Ergebnisse weit über 150. Im Prinzip geht es darum, einen dementsprechend merkbaren Unterschied zu erhalten, ob nun z.B. eine Attacke mit gerade eben 154 oder aber mit meisterhaften 354 ausfällt.

Charging

Grundsätzlich gilt die Annahme, daß Combat Skills (Attacken inbegriffen) auch während einer Bewegung ausgeführt werden können. Allerdings erweist es sich als oftmals schwierig, während einer Bewegung zu stoppen (z.B. während dem Skifahren, Fliegen). Aus diesem Grund erleidet eine Attacke während einer Bewegung einen Malus, der letztendlich von der Schwierigkeit des durchgeführten Manövers abhängig ist.

Routine	0	Medium	-25	Ext. Hard	-100
Easy	-5	Hard	-50	Sheer Folly ...	-150
Light	-10	Very Hard	-75	Absurd	-200

Bewegt sich ein Charakter schneller als sein Gegner (d.h. er Charged) und attackiert während dieser Bewegung, wird dieser Angriff nicht wie normal üblich abgehandelt. Die Initiative basiert ausschließlich aufgrund dessen, wer die längere Waffe verwendet. Der Charakter mit der längeren Waffe attackiert zuerst. Beide, Angreifer wie auch Verteidiger, erhalten einen Bonus von +1 pro zurückgelegte 10'/rmd Geschwindigkeit auf den Angriff. Ein solcher Bonus kann erheblich ansteigen, wenn beide Kombattanten ein Charging durchführen. Für Charaktere mit einer Pole Arm wird der Bonus sogar verdoppelt. Des weiteren gilt, bewegt sich ein Charakter nicht und hat seine Pole Arm zudem abgestützt, verursacht er damit doppelten Schaden.

Beispiel: Thor the Ignorer entscheidet sich für eine Charging Attack mit seinem Speer. Sein gewählter Sprint Pace bedeutet ein Easy Manöver für ihn und folglich einen Malus von -5 auf seine Attacke. Da er sich jedoch 180' in dieser Runde bewegt, erhält er dadurch einen Bonus von +36. Sein Gegner Cadrach hält ein Broadsword in Händen, was ihm einen Bonus von +18 verschafft. Thors Waffe ist die längere, daher attackiert er zuerst.

In einer anderen Situation würden beide, Thor und Cadrach ein Charging vollführen. In dieser Runde legt Thor seine 180' zurück, Cadrach hingegen 150'. Für die Gesamtstrecke von 330' würden sich die Boni somit auf +66 und +33 erhöhen.

Combat Awareness

Combat Awareness erlaubt dem Charakter Veränderungen im Nahkampf mitzubekommen und darauf reagieren zu können, ohne dabei die Auswirkungen einer Canceling Action zu erleiden. Das erfordert eine 10% Aktivität und so der Skill erfolgreich, darf der Spieler seine verbleibenden Aktionen neu bestimmen.

Disarm Foe

Um einen Gegner zu entwaffnen verwenden wir die im Martial Arts Companion auf S.31 angeführte Version dieser Spezialattacke. Ist der Disarm Foe Skill erfolgreich, so läßt der Gegner seine Waffe fallen. Abhängig davon wie erfolgreich der Charakter die Entwaffnung vollführt, kann der GM dem Spieler entscheiden lassen, wohin die Waffe fällt. Um den Erfolg festzustellen, wird ein Static Maneuver mit 0% Aktivität gewürfelt und der Skill Bonus für Disarm Foe addiert. Der gesamte verwendete Waffen-OB des Gegners (d.h. sein OB vor Verteilung zur Parade oder Spezialattacke) kommt als negative Modifikation zur Anwendung. Die vier separat erlernbaren Waffengruppierungen (1-Handed, 2-Handed, Polearms, Two-Weapon Combo) betreffen stets die Waffen, die der zu Entwaffnende (also der Gegner) in Händen hält.

Für Spezialattacken gilt allgemein:

- Der Charakter muß einen Angriff ausführen, um seine Spezialattacke verwenden zu können.
- Hat eine Spezialattacke einen höheren Bonus als der des verwendeten Skill/Waffen-OB, so wird dieser auf den Skill/Waffen-OB limitiert. D.h. ein Charakter kann mit seiner Spezialattacke nicht besser sein, als mit dem Skill oder der Waffe, mit der er diese Spezialattacke durchführt.
- Ist der Bonus der Spezialattacke niedriger als der verwendete Skill/Waffen-OB, wird der Skill Bonus der Spezialattacke nicht modifiziert.
- Der Charakter kann einen Teil seines OB opfern (bis zum Wert seines Spezialattacke Bonus), um die Erfolgchancen seiner Spezialattacke zu erhöhen. Dieser Wert wird zum Wurf der Spezialattacke addiert. Der verbleibende Rest darf wie üblich zwischen Angriff und Parade aufgeteilt werden.

Argumentation: Diese auf den OB bezogene Variante halte ich gegenüber der älteren RR-Version für realistischer, da die grundsätzliche Waffenfähigkeit des Gegners als negative Modifikation gilt, ungeachtet dessen, ob und wie dieser seinen OB zur Parade aufteilt.

Disengage from Melee

Will sich ein Charakter aus dem Nahkampf zurückziehen, dient dazu die „Disengage from Melee“. Diese 25%-Aktion ermöglicht einen kontrollierten Rückzug aus dem Nahkampf, ohne daß dabei der Gegner z.B. einen garantierten Schlag in den Rücken des Charakters ausführen könnte. Nach dem „Disengage from Melee“ kann der Charakter dann z.B. weglaufen oder sich einem anderen Gegner zuwenden. Ein „Disengage from Melee“ ist nicht notwendig, wenn der Gegner sich im Zustand „Stunned“ oder „Must Parry“ befindet.

Allerdings kann der Charakter auch bei Verwendung des „Disengage from Melee“ immer noch von seinem Gegner einen Treffer erhalten. Zum einen kann dies dann geschehen, wenn in der Phase, in der die „Disengage from Melee“ Aktion ausgeführt wird, der Angreifer die höhere Initiative hat und irgendeine Melee Attack angesagt hat. Zum anderen, wenn der Angreifer zwar eine niedrigere Initiative aber eine „Press & Melee“ oder „React & Melee“ deklariert hat. Dazu muß er natürlich gegebenenfalls die 10' an seinen zurückweichenden Gegner nachrücken. Ein solcher Angriff trifft auf jeden Fall die Flanke des Gegners.

Beispiel:

Eph'Thyræl befindet sich bereits seit einigen Runden im Nahkampf mit Xena. Seine Kräfte schwinden und er will so schnell als möglich raus aus dem Gefecht und flüchten, was seine Gegnerin allerdings unter allen Umständen versucht zu verhindern. Er deklariert für die Snap Aktion ein „Disengage from Melee“, um in der Normal Aktion die restlichen 75% Aktion im Sprint Pace zu fliehen. Xena sagt in der Normal Aktion mit 100% Aktivität eine „Press & Melee“ gegen Eph'Thyræl an. Xena hat die bessere Initiative.

Folglich löst sich Eph'Thyræl in der Snap Aktionsphase aus dem Nahkampf. In der Normal Aktionsphase darf Xena die 10' nachrücken und mit +15 Flankenbonus angreifen.

... hätte Eph'Thyræl die bessere Initiative, bedeutet dies eine „Conflicting Action“, weil zwei Charaktere in ein und derselben Aktionsphase widersprüchliche Aktionen ausführen wollen. Dies erfordert einen „Conflicting Roll“, um zu entscheiden wer mit seiner Aktion beginnen darf.

Donning/Doffing Armor

Für das An- und Ablegen einer Rüstung benötigt ein Charakter eine gewisse Base Time, die mit dem Skill Donning und Doffing – beide in der jeweiligen Armor Category – bis auf eine bestimmte Minimumzeit verkürzt werden kann. Der jeweilige Skill Bonus wird durch 5 dividiert, mathematisch gerundet und anschließend von der in der Tabelle im Arms Companion S.37 angeführten Base Time subtrahiert. Ein Skill Donning/Doffing muß für jede Armor Category Light, Medium und Hard eigens gesteigert werden.

Grundsätzlich wird vorausgesetzt, daß ein Charakter für eine Schlafpause seine Rüstung ablegt. Anderes muß ausdrücklich vom Spieler angesagt werden, was allerdings auch den Erholungswert einer solchen beeinträchtigt.

Feint

Diese Spezialattacke gewährt einen Bonus, um einen fingierten Angriff vorzutäuschen und damit dem Gegner seine Defensive zu schwächen. Ein erfolgreiches Feint Maneuver kann den DB des Gegners zeitweilig reduzieren. Um den Erfolg eines Feint Maneuvers festzustellen, wird mit dem Feint Skill Bonus gemäß der Attacke ein Static Maneuver durchgeführt. Der gesamte verwendete Waffen-OB des Gegners (d.h. sein OB vor Verteilung zur Parade oder Spezialattacke) kommt als negative Modifikation zur Anwendung. Anschließend wird das Resultat in der Spalte »Extremely Hard« der Tabelle T-4.1 verglichen. Ist das Ergebnis eine Zahl, wird diese vom DB des Gegners abgezogen.

Ein Feint Maneuver kann den DB des Gegners gesamt oder zum Teil negieren, wie dem Schildbonus (inkl. magisches Schild), Paradeaktionen, etwaige Skills die den DB des

Gegners erhöhen oder sogar die Quickness Modifikationen. Ein positionsbedingter wie auch inhärenter DB (magischer Schutz, besondere Rüstung) werden aufgrund einer Feint Attack nicht reduziert. Die vier separat erlernbaren Waffengruppierungen (1-Handed, 2-Handed, Polearms, Two-Weapon Combo) betreffen stets die Waffen, die der Gegner in Händen hält.

Für Spezialattacken gilt allgemein:

- Der Charakter muß einen Angriff ausführen, um seine Spezialattacke verwenden zu können.
- Hat eine Spezialattacke einen höheren Bonus als der des verwendeten Skill/Waffen-OB, so wird dieser auf den Skill/Waffen-OB limitiert. D.h. ein Charakter kann mit seiner Spezialattacke nicht besser sein, als mit dem Skill oder der Waffe, mit der er diese Spezialattacke durchführt.
- Ist der Bonus der Spezialattacke niedriger als der verwendete Skill/Waffen-OB, wird der Skill Bonus der Spezialattacke nicht modifiziert.
- Der Charakter kann einen Teil seines OB opfern (bis zum Wert seiner Spezialattacke Bonus), um die Erfolgchancen seiner Spezialattacke zu erhöhen. Dieser Wert wird zum Wurf der Spezialattacke addiert. Der verbleibende Rest darf wie üblich zwischen Angriff und Parade aufgeteilt werden.

War ein Feint Maneuver erfolgreich, erhält der Charakter zudem die Hälfte eines zum Feint Maneuver verwendeten OB für seinen normalen Angriff zurück. Mißlingt es hingegen, ist jeglicher zum Feinting Maneuver verschobener OB für diese Runde verloren. Jedoch muß der Charakter immer noch seinen Angriff durchführen.

Helmets

Je nach Ausführung eines getragenen Helms, liegt der enorme Vorteil eines solchen darin, daß er kritische Treffer vollständig negieren oder zumindest abschwächen kann. Für einen Charakter der einen Helm trägt, gelten aber auch folgende Modifikationen (diese mit der Auswahl des Helms am Character Sheet automatisch eingetragen werden).

	DB Melee	DB Missile	DB Directed	DB Area	Awareness Searching	Awareness Perception
None	0	0	-5	-5	0	0
Normal Leather	0	0	0	0	0	0
Full Leather	0	0	5	5	-5	-5
Normal Leather&Metal	0	0	0	0	0	0
Full Leather&Metal	0	0	5	5	-5	-5
Normal Metal	0	0	0	0	0	0
Full Metal	0	0	5	5	-5	-5

Initiative

Um einen mehr abgerundeten Einfluß auf die Initiative während einer Kampfrunde zu erhalten, wird diese wie folgt berechnet:

$$2d10 + \text{Qu Bonus} + (\text{Qu Bonus} + \text{Ag Bonus} + \text{In Bonus}) \div 3 + \text{Modifications}$$

Darüber hinaus gelten die im FRPG auf S.40 und S.55 angeführten Initiative Modifikationen.

Argumentation: Die doch oftmals entscheidende Initiative am Rundenbeginn wird meiner Ansicht nach mit der alleinigen Verwendung des zweimaligen Qu-Bonus unzureichend abgehandelt. Hierfür sollte neben der zweifellos während einer Kampfhandlung primär entscheidenden Schnelligkeit (Qu), jedoch ebenso ein wenig die für allgemeine Aktionen ausschlaggebende körperliche (Ag) wie auch geistige Gewandtheit (In) mit einfließen.

Melee Attacks

Full Melee – Der OB des Angreifers erhält einen zusätzlichen Bonus von +10, aber das Ziel des Angriffs muß in der Ansagephase festgelegt werden. Jegliche Bewegung muß als separate Aktion angesagt werden.

Beispiel 1:

Xymoth findet sich im Nahkampf mit einem Golem. Er deklariert als Snap Aktion eine „Full Melee“ mit 75% Aktivität auf den Golem und als Normal Aktion ein „Disengage from Melee“ (25% Aktivität), um Thazul für einen seiner Zauber Platz zu machen. Der Golem für seinen Teil will Xymoth bereits in der Snap Aktionsphase mit einer 100% „Full Melee“ ein für allemal zerquetschen. Xymoths Initiative ist besser als die des Golems.

In der Snap Aktionsphase attackiert Xymoth den Hünen mit einem finalen Malus von -35 auf seinen OB (-25 weil 75% Attacke; -20 weil Snap; +10 weil „Full Melee“). Anschließend attackiert der Golem mit seinen Fäusten und verfehlt sein Ziel nur knapp. In der Normal Aktionsphase löst sich Xymoth mit der „Disengage from Melee“ aus dem Nahkampf und bringt 10' zwischen sich und dem Golem, sodaß Thazul nahezu ungehindert mit einem Lightning Bolt attackieren kann.

In dieser Runde verbraucht Xymoth – rein rechnerisch – ½ ExhP (Melee).

... hätte der Golem jedoch seine „Full Melee“ für die Normal Aktion angesagt, könnte dieser Xymoth nicht mehr angreifen, da dieser bereits außerhalb der Reichweite ist.

Beispiel 2:

Als Lårsen aus der Höhle tritt, entdeckt er endlich Edwin den Eierdieb. Da dieser zwar noch 130' entfernt steht, aber mit einem Bein in einer Baumwurzel feststeckt, will er ihn unbedingt diese Runde erreichen und kaltmachen. Lårsen sagt in der Normal Aktion ein Bewegungsmanöver im Dash Pace mit 40% Aktivität an (Fast Sprint Pace würde hier nicht ausreichen), was 154' bedeuten. Für die Deliberate Aktion weiters „Full Melee“ mit den verbleibenden 60%. Edwin wiederum benötigt ein Contortions mit 100% Aktivität, um sich zu befreien, was der GM als „All or Nothing“ Light Manöver einstuft.

Lårsens Medium Bewegungsmanöver in der Normal Aktionsphase ergibt auf der T-4.1 Tabelle eine „90“, was bedeutet, daß er die 130' zurücklegt und den Eierdieb erreicht. Edwin gelingt es lediglich sich aus der Wurzel zu befreien, kann aber in dieser Runde nichts weiter unternehmen. In der Deliberate Aktionsphase attackiert Lårsen dann Edwin mit einem finalen Malus von -20 auf seinen OB (-40 weil 60% Attacke; +10 weil „Full Melee“; +10 weil Deliberate).

In dieser Runde verbraucht Lårsen 20½ ExhP (40% von 50 Dash + Melee).

... würde Lårsen lediglich eine „80“ auf der T-4.1 erreichen, was eine bewältigte Distanz von 123' bedeutet, könnte er Edwin nicht mehr angreifen, da lächerliche 7' fehlen. Übrig bliebe ihm ein „Canceling Action“. Da er damit 60% Aktion widerruft, darf er in der darauffolgenden Deliberate Aktionsphase 10% seiner normalen Pace (=Walk) zurücklegen. Das sind 8', die ihn am Ende der Runde sowieso direkt zu Edwin bringen.

Hier würde Lårsen 20 ExhP verbrauchen (40% von 50 Dash).

Press & Melee – Das Ziel des Angriffs muß während der Ansagephase benannt werden, und das Ziel muß sich innerhalb von 10' zum Angreifer befinden. Wenn das Ziel versucht, sich vor Abwickeln des Angriffs wegzubewegen, kann der Angreifer versuchen dem Ziel zu folgen. Eine solche Bewegung verursacht nur den halben Malus auf den OB (für weniger als 100%-Aktion für den Nahkampfangriff verfügbar).

$$\text{OB-Malus} = 100 / [\text{max. Pace}] \times [\text{zurückzulegende Distanz}] / 2$$

Beispiel 1:

Exar Kûn befindet sich zu Rundenbeginn im direkten Nahkampf mit dem Lausigen Lugrôki, der den Eindruck macht, sich absetzen zu wollen. Exar Kûn sagt als Normal Aktion an, Großmutter's Spiegel vorsichtig abzulegen (Careful drop to the ground, 20% Aktivität) und in der Deliberate Aktion im Run Pace den Lugrôki mit 80% „Press & Melee“ zu attackieren, während dieser als Normal Aktion „Disengage from Melee“ (25% Aktivität) wählt und in der

Deliberate Aktion im Run Pace die restlichen 75% flüchten will. Exar Kûns Initiative ist besser als die des Lugrôki.

In der Normal Aktionsphase legt Exar Kûn den Spiegel ab, dann bricht der Lugrôki aus und bewegt sich 10' von Exar Kûn weg. Exar Kûn folgt ihm dann in der Deliberate Aktionsphase und kann seinen Nahkampfangriff ausführen. Da das Maximum seines angesagten Run Pace 164' beträgt und er nur 10' überwinden muß, bedarf es demzufolge 6% seiner Aktivität, um den Lugrôki zu erreichen. Da die Aktion „Press & Melee“ war, bekommt er dadurch einen finalen Malus von -13 auf seinen OB (-20 weil 80% Attacke; -3 weil „Press & Melee“; +10 weil Deliberate).

Exar Kûn verbraucht in dieser Runde ½ ExhP (Melee).

... hätte hingegen der Lugrôki die bessere Initiative und würde nach dem „Disengage from Melee“ die Distanz in der Deliberate Aktionsphase bis auf 92' vergrößern, benötigte Exar Kûn dafür bereits 56% Aktivität. Das würde dann einen endgültigen Malus von -38 auf den OB bedeuten (-20 weil 80% Attacke; -28 weil „Press & Melee“; +10 weil Deliberate).

Exar Kûn würde in dieser Runde ½ ExhP verbrauchen (Melee).

... hätte Exar Kûn Großmutter's Spiegel bereits in der Snap Aktion achtlos fallen lassen (Dropping something, 0% Aktivität) und die „Press & Melee“ als 100%-Aktion für die Normal Aktionsphase angesagt, könnte er den Lugrôki attackieren, bevor dieser beginnt sich mit „Disengage from Melee“ aus dem Nahkampf zu lösen. Das hieße folglich keinerlei Malus auf seinen OB.

Beispiel 2:

Albahad erkennt zu Rundenbeginn den feigen Pirat 6' vor sich, der mit einem gezückten Messer gefährlich in Bashaes Rücken steht. Albahad sagt mit seinem Rapier gegen den Pirat im Sprint Pace eine 100% „Press & Melee“ in der Deliberate Aktion an. Dem feigen Pirat wiederum wird es zu heiß und er entscheidet sich während der Snap Aktionsphase zu einem „Disengage from Melee“ (25% Aktivität), um im Fast Sprint Pace in der Normal Aktionsphase mit 50% Aktivität und die verbleibenden 25% Aktivität in der Deliberate Aktionsphase abzuhaufen. Die Initiative des Piraten ist besser als die von Albahad.

In der Snap Aktion vollzieht der Pirat sein „Disengage from Melee“ und bewegt sich 10'. Anschließend macht er ein Light Bewegungsmanöver im Fast Sprint und legt weitere 152' in der Normal Aktion und zu guter letzt 76' in der Deliberate Aktionsphase zurück. Damit erhöht er die Distanz zu Albahad auf insgesamt 244' (6+10+152+76). Da Albahad im Sprint Pace hinterher jagt (max. 255'), muß er ein Easy Bewegungsmanöver würfeln, dessen Ergebnis zu seinem Leidwesen bloß eine „80“ ergibt (zus. -20 auf seine Attacke) und 96% seiner Aktion erfordert. Das heißt letztendlich einen Malus von -58 auf seinen OB (-20 weil 80% mißlungener Sprint; -48 weil „Press & Melee“; +10 weil Deliberate).

Albahad verbraucht 2½ ExhP in dieser Runde (Sprint + Melee), der Pirat 6 ExhP.

... hätte entgegen Albahad die höhere Initiative und seine „Press & Melee“ bereits für die Normal Aktion deklariert, bräuchte er lediglich 6% Aktivität um die offenen 16' zum Pirat zurücklegen. Das hieße einen finalen Malus von -23 auf seinen OB (-20 weil 80% mißlungener Sprint; -3 weil „Press & Melee“).

Albahad würde 2½ ExhP in dieser Runde verbrauchen (Sprint + Melee).

Darüber hinaus kann Press & Melee auch verwendet werden, um einen Gegner mit einem erfolgreichen Angriff von dessen Position zu verdrängen. Erzielt der Angreifer damit einen kritischen Treffer gegen seinen Gegner, so kann er diesen um bis zu 10' zurückdrängen.

Ab einem Gewichtsunterschied von einem Faktor 3, d.h. der Angreifer ist mindestens dreimal so schwer als der Verteidiger, oder wenn der Angreifer eine Kategorie größer ist als der Verteidiger (z.B. Angreifer Large, Verteidiger Normal), benötigt der Angreifer keinen kritischen Treffer mehr, um seinen Gegner von dessen Position zu verdrängen. Statt dessen muß er lediglich eine Press & Melee Attack deklarieren und mit mindestens 50% seines OB's angreifen. Es steht ihm frei seinen Gegner dann automatisch zurückzudrängen, ohne das dieser etwas dagegen tun könnte.

Argumentation: Die Vorstellung, daß ein schwächtiger Erlin einen gewaltigen War Troll via Press & Melee und einem kritischen Treffer zurückdrängen kann, erscheint etwas abwegig. Der War Troll mag sich aufgrund von erlittenen Verwundungen immer noch entscheiden freiwillig zurückzuweichen, gegen seinen Willen dürfte dies aber nicht möglich sein.

React & Melee – Der OB des Angreifers erhält einen Malus von -10, aber das Ziel des Angriffs muß nicht in der Ansagephase benannt werden. Der Angreifer kann als eine Aktion der drei Aktionsphasen (Snap, Normal oder Deliberate) sich zum Gegner bewegen und diesen angreifen, solange dieser sich innerhalb von 50' befindet. Wenn er angreift, gelten die normalen Abzüge für Bewegung (-1 pro 1% Aktion für Bewegung). Wenn er das bis zum Ende der Runde nicht getan hat, kann er sich mit 50% seiner gewählten Bewegungsweite bewegen.

$$\text{OB-Malus} = 100 / [\text{max. Pace}] \times [\text{zurückzulegende Distanz}]$$

Beispiel 1:

Thazul weiß nicht genau, wen er in der nächsten Runde angreifen soll, daher erklärt er als 100%-Aktion „React & Melee“ im Run Pace. Während der Normal Aktionsphase bewegt sich ein Warlord Knight zu seinem Kumpel Za'Byne, der 42' entfernt steht, und will ihn angreifen. Zu Beginn der Deliberate Aktionsphase erklärt Thazul dann, daß er sich jetzt bewegen und angreifen möchte. Da seine maximale Bewegungsweite beim Run Pace 160' beträgt und er sich lediglich 42' bewegen muß, nutzt Thazul folglich 26% seiner Aktivität, um den Gegner zu erreichen. Sein OB erhält damit einen endgültigen Malus von -26 (-26 weil Distanz; -10 weil „React & Melee“; +10 weil Deliberate).

Thazul verbraucht ½ ExhP in dieser Runde (Melee).

Beispiel 2:

Teal'c tritt aus der Tür und erspäht überrascht eine Gruppe hungriger Wölfe 100' entfernt, die sich langsam nähern. Teal'c deklariert in der Snap Aktion ein „Quickdraw“, um sein Schwert zu ziehen und anschließend eine 100% „React & Melee“ im Sprint Pace. Obwohl Teal'c überrascht ist (-4 auf die Initiative), ist seine Initiative besser als die der Wölfe.

Während der Snap Aktionsphase gelingt es Teal'c leider nicht sein Schwert mit 0% Aktivität schnell zu ziehen (20% Aktivität erforderlich). In der Normal Aktionsphase rücken die Wölfe weiter vor und vier von ihnen bewegen sich innerhalb von 50', aber keiner von ihnen greift an. In der Deliberate Aktionsphase entscheidet sich Teal'c schlußendlich mit den verbleibenden 80% Aktivität den Großen Grauen anzugreifen, der nur noch 18' entfernt ist. Aufgrund seiner gewählten Sprint Pace muß er ein Easy Bewegungsmanöver würfeln und erreicht eine meisterliche „140“. Da im Sprint Pace seine maximale Bewegungsweite bei 231' liegt und er sich lediglich 18' bewegen muß, nutzt Teal'c folglich 8% seiner Aktivität, um den Wolf zu erreichen. Sein OB erhält damit sogar einen finalen Bonus von +12 (-8 weil Distanz; +40 weil meisterhafter Sprint; -20 wegen 20% Quickdraw; -10 weil „React & Melee“; +10 weil Deliberate).

Teal'c verbraucht 2½ ExhP in dieser Runde (Sprint + Melee).

.. wäre hingegen Teal'cs Quickdraw gelungen (0% Aktivität) und würde er sich bereits in der Normal Aktionsphase dazu entscheiden, den noch 36' entfernten Großen Grauen zu attackieren, könnte er mit 100% Aktivität seine „React & Melee“ durchführen. Sein Easy Bewegungsmanöver im Sprint ergibt dann eine glatte „100“. Der finale Malus auf seinen OB wäre dann -26 (-16 weil Distanz; -10 weil „React & Melee“).

Teal'c würde auch hier 2½ ExhP in dieser Runde verbrauchen (Sprint + Melee).

Movement

In jeder Runde muß der Charakter ansagen, mit welcher Pace er sich bewegt (als normale Pace gilt Walk), die für alle drei Aktionen in der Runde gilt. Diese Pace hat drei Effekte, die Aktionen während der Runde beeinflussen:

- Sie bestimmt die Bewegungsweite eines Charakters.

- Sie legt die Schwierigkeit eines eventuell notwendigen Bewegungsmanövers fest. Dabei wird davon ausgegangen, daß der Charakter nicht übermäßig viel Gewicht bei sich trägt oder daß er es bei Kampfbeginn fallen läßt¹. Daher ist normalerweise kein Manöverwurf beim Walk, Jog und Run Pace notwendig² (FRP S.51).

- Sie bestimmt wie viele Exhaustion Points verbraucht werden.

¹⁾ Liegt der Weight Penalty eines Charakters über dem Wert von -10, erhöht sich für ihn die Schwierigkeit allfälliger Bewegungsmanöver. Siehe Pace Limitations Chart, FRPG S.56.

²⁾ Das setzt voraus, daß normale Umgebungsbedingungen vorherrschen und der Charakter nicht unter Druck steht. Ist dagegen ein Bewegungsmanöver notwendig, kann der Spieler sich für den 3x Ag Stat Bonus seines Charakters oder dessen Distance Running Skill entscheiden. Siehe Pace Limitations Chart, FRPG S.56.

Bewegungen im Sprint, Fast Sprint oder Dash Pace erfordern dagegen immer ein Bewegungsmanöver, dafür wir den Sprinting Skill verwenden. Siehe Pace Limitations Chart, FRPG S.56.

Off-Hand Weapon

Wird eine Waffe in der anderen, nicht erlernten Hand geführt (also die Off-Hand), so kommt ein Malus zur Anwendung. Anstelle jedoch der im Regelwerk angeführten -20, werden 60% des jeweils aktuellen OB abgezogen.

Argumentation: Die meiner Ansicht nach zu allgemeine Modifikation von -20 berücksichtigt in keiner Weise die Level des jeweiligen Charakters. Vor allem bei hochstufigen Charakteren erscheint sie mir zu gering.

Prepared Shot

Dieser Skill (Self Control Category) erlaubt eine präzisere Zielaufnahme bei einer Fernkampf- oder Wurfattacke im Kampf. Das Ziel muß gewählt werden sobald der Skill deklariert wird. Weiters muß sich der Schütze zumindest für durchgehende 200% Aktivität vorbereiten, um einen Bonus von +10 auf seine Attacke zu erhalten. Für jede weitere 100% Aktivität erhält der Schütze weitere +10 bis zu einem maximalen Bonus von +50 (500% Vorbereitung). Als Malus auf die Attacke gilt der Wert gleich der Distanz in Fuß, die das anvisierte Ziel während der gesamten Vorbereitungsphase zurückgelegt hat (s. Arms Companion S.75).

Shield Bash

Ein Charakter kann seinen Schild als Waffe verwenden. Solch ein Angriff wird als Shield Bash bezeichnet und regeltechnisch als Small Bash Attack behandelt. Dieser Shield Bash Skill ist in der 1H-Concussion Category zu steigern. Es gelten die normalen Regeln für Two-weapon Combat, sowie auch der OB-Malus von 60% wenn in der Off-Hand geführt.

Sniping

Dieser Skill ist das Äquivalent zu Ambush und wird für Fernkampf- und Wurfangriffe verwendet (Subterfuge Attack Category). Im Gegensatz zu Ambush muß jedoch dieser Skill separat für folgende Waffenkategorien gesteigert werden (s. Arms Companion S.76).

- | | |
|--|---------------------|
| ■ Thrown Blades (knives, daggers, darts) | ■ Bows |
| ■ Crossbows | ■ Spears & Javelins |
| ■ Blowguns | ■ Slings |

Stunned Maneuvering

Üblicherweise erhält ein jegliches Manöver unter Benommenheit einen Malus von zumindest -50 (GM decision!), welches mit dem dreifachen SD-Bonus modifiziert wird. Ein Charakter kann jedoch für eine höhere Chance sorgen, die Benommenheit zu überwinden, indem er den Skill Stunned Maneuver steigert. Anstelle des dreifachen SD-Bonus wird dann dieser Bonus für das Manöver gerechnet wird.

Stun Removal

Ergibt ein allfälliger kritischer Treffer für einen Charakter einen Stun-Effekt, so gilt dieser für die aktuell laufende Runde, wenn für ihn in dieser noch offene Aktionen anstehen. Sind allerdings dessen Aktionen bereits aufgelöst, beginnt der Stun-Effekt erst in der nächsten Runde. D.h. er darf ab dann

- nicht attackieren
- nur mit halben OB parieren
- evt. Movement oder Maneuver Actions mit zumindest -50 ausführen (modifiziert mit 3x SD stat bonus)

Um jedoch die »# Rounds of Stun« zu verringern gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Handelt es sich bei dem Charakter um einen Spell User und hat dieser in der laufenden Runde noch zumindest 10% Aktivität frei zur Verfügung, kann er ohne Malus z.B. den Instant Spell *Stun Relief I* unterbewußt zaubern und damit den jeweiligen Stun-Effekt um eine Runde verringern (s. Subconscious Spells, SL S.225).
2. Der Charakter kann sich entscheiden wann der den Skill Stun Removal einsetzt. Entweder sofort nach erlittenem Stun-Effekt in derselben Runde mit 0% Aktivität, solange er noch zumindest eine Aktionsphase frei hat (kein Canceling Action erlaubt). Oder aber in einer der nachfolgenden Runden, da dann aber mit 50% Aktivität. Wie auch immer er sich entscheidet, nach einem Versuch ist kein weiterer Wurf mehr für dieselbe Stun-Auswirkung erlaubt.

Weapon Bonus while Parrying

Wird zu Rundenbeginn eine Parade angesagt, so ist genau zu prüfen, ob ein allfälliger Bonus der Waffe überhaupt auf den DB mitverschoben werden darf. Wenn nichts mit dem GM abgesprochen und definiert wurde, dann nicht.

Argumentation: Abhängig von der Art des OB-Bonus einer Waffe muß eigens entschieden werden, es erscheint mir aber unklar, warum ein Charakter z.B. seine superscharfe Klinge für eine bessere Verteidigung verwenden darf.

Spell Casting

Flying/Gliding

Neben der im Regelwerk beschriebenen Möglichkeiten, verwenden wir den Skill Flying/Gliding in der Athletic • Gymnastics Category ebenso für Manöver während magisch unterstütztem Schweben und Fliegen.

Argumentation: Auch Magiekundige müssen sich der Kunst der Fortbewegung in der Luft widmen und diese trainieren. Einem geflügelten Hirazí, mit seinen von Geburt an zur Verfügung stehenden Schwingen diesen Skill „abzuverlangen“, hingegen aber einem Zauberer der „gerade eben“ seinen Fly Spell erlernt hat hemmungslos herumfliegen zu lassen, erscheint mir nicht gerecht.

Instantaneous Spells

Utility Spells die in einer Liste als Instant Spells markiert sind (*), können auch gezaubert werden, ohne daß sie am Rundenbeginn deklariert wurden. Dies gilt insbesondere für Zauber wie *Leaping*, *Landing* und *Deflection*, *Bladeturn*.

Die Aktion(en), die in einer bestimmten Phase geplant war(en), verschieben sich je um eine Phase nach hinten, bzw. verfallen, wenn sie nicht mehr weiter nach hinten verschoben werden können. Wird also z.B. in der Deliberate Action Phase ein *Landing* eingeschoben, so kann ein beispielsweise für diese Phase deklariertes Angriff nicht mehr durchgeführt werden (erst in der folgenden Runde). Natürlich gilt: nur ein Spell pro Runde!

Argumentation: Einige Zauber machen häufig dann am meisten Sinn, wenn sich die Situation innerhalb einer Runde plötzlich ändert. So gesehen wird ein Zauberer wohl einen *Landing* Spell erst dann einsetzen, wenn er augenscheinlich nach einem mißlungenen Klettermanöver die Felswand hinunterstürzt.

Allerdings gilt: Instant Attack Spells benötigen nicht mehr nur 10% Aktivität, sondern 75%!

Invisibility/Unseen Spells

- Der erste Punkt zum Verständnis von *Invisibility* und *Unseen* ist, daß solche Zauber generell auf Ziele wirken (die sich durchaus bewegen können). Weil sie als Elemental Spell gelten (Type E), ist kein RR erlaubt. Weiters werden nur solche Dinge auch unsichtbar, die sich zum Zeitpunkt des ausgeführten Zaubers vollständig innerhalb des Radius befinden. All jenes, das nach dem Zaubereinsatz in den Radius eindringt wird nicht unsichtbar (d.h. nimmt eine unsichtbare Person eine Tasse, so erscheint diese als würde sie in der Luft schweben).

- Ebenso ist zu beachten, daß der jeweilige Radius ständig aktiv ist. Bewegt sich eine unsichtbare Person mit z.B. einer *Invisibility Sphere I* durch einen Raum, wirkt alles innerhalb des 10' Radius verschleiert/verschwommen/verwischt/unscharf – der Fringe-Effekt!

- Während ein Ziel unsichtbar ist, kann es keine anderen unsichtbaren Objekte sehen. Befinden sich zwei oder mehr Personen in einem Unsichtbarkeitsradius, so müssen diese einen »Coordination Roll« durchführen, dessen Schwierigkeit abhängig ist von der Kommunikationsart zueinander.

- Unsichtbarkeit schützt nur dagegen visuell wahrgenommen zu werden, nicht aber dagegen gehört, gerochen oder mittels mentalistischen Fähigkeiten entdeckt zu werden (abgesehen natürlich von diversen *Detect Invisibility* Spells).

■ Unsichtbarkeit erhöht die Schwierigkeit jemanden visuell wahrzunehmen, die in entscheidender Hinsicht abhängig ist vom Radius um das Ziel (Fringe-Effekt) und natürlich vielen anderen, situationsbedingten Faktoren. Im Allgemeinen jedoch gilt: Je größer der Radius, desto leichter zu erkennen. Als generelle Richtlinie gelten folgende Schwierigkeiten:

Absurd – Ziel mit 1“ Radius bewegt sich mit normalem Gehtempo

Sheer Folly – Ziel mit 1“ Radius bewegt sich schneller als normales Gehtempo

Extremely Hard – Ziel mit 1' Radius bewegt sich mit normalem Gehtempo

Very Hard – Ziel mit 1' Radius bewegt sich schneller als normales Gehtempo

Hard – Ziel mit 10' Radius (oder mehr) bewegt sich mit normalem Gehtempo

Medium – Ziel mit 10' Radius (oder mehr) bewegt sich schneller als normales Gehtempo

■ Fließt Wasser auf oder über den Bereich eines Unsichtbarkeitszaubers, erhöht dies den Fringe-Effekt und somit die Chance diesen zu entdecken. Abhängig von der Wassermenge, der Größe des Unsichtbarkeitsradius, den Lichtverhältnissen, usw., kann sich die Schwierigkeit eines allfälligen Perception Maneuvers um 2 bis 3 Klassen verändern.

■ Ein *Unseen Spell* muß auf ein vollständiges, ganzes Objekt geworfen werden (nicht Teil eines Objekts). Große oder komplexe Objekte erfordern möglicherweise höherstufige *Unseen Spells*. Beispiel: Ein *Unseen I* auf einen einzelnen Briefschlitz einer hohen Tür würde nicht ausreichen.

Learning Spells

Die auf den jeweiligen Spruchlisten lernbaren Zaubersprüche sind nicht automatisch bis zur 50. Stufe vorhanden. Je nach kulturellem Hintergrund, persönlichem Werdegang und Profession eines Charakters – und natürlich dem Bereich aus dem die Spruchliste stammt – müssen »höherstufige« Spruchlisten erst erworben werden, bevor deren Zauber erlernt und damit angewendet werden können. Ist nichts anderes definiert, gelten zu Beginn die Zauber im Sinne von *lernbar* bis einschließlich 15. Stufe als vorhanden.

Spell Adder

Ein z.B. +1 Spell Adder erlaubt einem Charakter einen Extrazauber ohne PP-Verbrauch zwischen zwei Ruheperioden zu wirken, zusätzlich zu jenen, die er aufgrund seiner PP's wirken kann. Für solche Sprüche gelten die normalen Zaubermodifikationen.