

Anhang

Überlegungen zu Steigerungskosten und Erfahrungspunkten

Die Steigerungskosten dienen der wertmäßigen Entwicklung eines Charakters. Die Festlegung ihrer Berechnung und Höhe hängt von einigen Faktoren ab, ist aber letztendlich Geschmackssache. Ein Faktor ist der Steuerungseffekt bei unterschiedlichen Kosten für Attribute, Merkmale und Ausrüstung. Die Attribute sollen wegen ihrer Breite absichtlich teurer sein und so den Spieler zur Steigerung der Merkmale und Ausrüstung animieren. Pragmatisch werden daher die Kosten für Attribute doppelt so hoch angesetzt wie die Kosten für Merkmale und Ausrüstung. Merkmale und Ausrüstung kosten gleich viel, schlichtweg um nicht noch eine weitere Kostenkategorie einzuführen und das Spiel einfach zu halten. Desweiteren werden die Kosten für eine Besonderheit genauso hoch angesetzt wie die Kosten für eine Merkmalssteigerung von Null auf Drei. Die Bestimmung der Kosten für Triebfedern stellt ein größeren Problem dar, dass sich leider nur entweder durch viel Rechnerei oder Pragmatismus lösen lässt. Wir entscheiden uns in diesem Falle für den Pragmatismus und setzen die Kosten für neue Triebfedern denen für Besonderheiten gleich. Der Erfahrungspunktgewinn durch die Auflösung von Triebfedern entspricht den Kaufkosten.

Nachdem die ersten Grundlagen für die Kostenberechnung gelegt sind, kommen wir zu einer weiteren entscheidenden Überlegung. Woran sollen sich die Kosten orientieren? Zwei einfache Modelle stehen zur engeren Auswahl, unter der Annahme, dass ein Charakter an einem Spielabend etwa zehn Erfahrungspunkte erhält. Um Unklarheiten im Voraus auszuschliessen: Steigerungen erfolgen immer in Einzelschritten, d.h. Eine Steigerung von Eins auf Drei entspricht eigentlich zwei Steigerungen, nämlich erst von Eins auf Zwei und im zweiten Schritt von Zwei auf Drei.

A. Steigerungskosten entsprechend der Erfolgchance

Nüchtern betrachtet erhöht die Steigerung eines Wertes die Erfolgchance einer passenden Probe um 10%. Koppelt man die Steigerungskosten an diesen konstanten Zugewinn, so kommt man zu konstanten Kosten pro Stufenanstieg. D.h. jede Stufenerhöhung kostet genau gleich viel. Wir setzen die Kosten für eine Merkmalsstufe auf fünf Erfahrungspunkte fest und erhalten gleich die restlichen Kosten mit. Eine Steigerung eines Attributs kostet somit zehn Erfahrungspunkte, eine neue Besonderheit kostet 15 Erfahrungspunkte.

B. Steigerungskosten mit simuliertem Lerneffekt

Dem zweiten Modell liegt die Überlegung zu Grunde, dass je besser ein Charakter, desto schwerer soll es sein, noch besser zu werden. Wahre Meisterschaften sind relativ teuer (und schwer zu erreichen), während niedrigere Stufen einfach bzw. günstig sind. Hier bieten sich daher Steigerungskosten an, die von der jeweiligen Stufe abhängen. Die einfachste Methode ist es, für Merkmale die Steigerungskosten gleich der neuen Stufe dieses Merkmals zu setzen. Daraus folgt dann, dass eine Attributssteigerung die doppelte nächste neue Attributsstufe kostet und eine Besonderheit ist für sechs Erfahrungspunkte zu haben ist.

Dieses Modell wird in den Regeln benutzt.

Vergleich beider Kostenmodelle

Nimmt man einen Startcharakter gemäß den Regeln und steigert man die Attribute und Merkmale bis zum erlaubten Maximum, so braucht ein Charakter nach Modell A 360 Erfahrungspunkte, einer nach Modell B 414 Erfahrungspunkte. Der Unterschied kommt hauptsächlich durch die Merkmalssteigerungen zu stande. Charakter A kann seine Merkmale wesentlich günstiger maximieren wie Charakter B. Daraus könnte man ableiten, dass Modell A eher zu Merkmalstufen >5 führt, während bei Modell B mehr Merkmale mit niedrigeren Stufen bevorzugt werden.

Diese Rechnung ist rein spekulativ, da die Steigerungsmöglichkeiten bei Fluid so variabel und spielerabhängig sind, dass die praktischen Wertentwicklungen kaum vorhersagbar sind.

Steigerungskosten	Modell A / entsprechend der Erfolgschance	Modell B / Simulation eines Lerneffekts
Attribute	10 pro neuer Stufe	2x neue Stufe
Merkmale	5 pro neuer Stufe	1x neue Stufe
Ausrüstung	5 pro neuer Stufe	1x neue Stufe
Besonderheit	15	6
Triebfeder	18 / 6	18 / 6

Überlegungen zu Startwerten

Bei der Bestimmung der Startwerte für einen Anfangscharakter ist es wichtig zu wissen, wie lange der Charakter gespielt werden soll, ob eine langfristige Charakterentwicklung angedacht ist, oder der Charakter nur für einen einzigen Spielabend oder einen one-shot erhalten muss. Geht man von klassischen Rollenspielern aus, so ist es bei one-shots besser, erfahrene Charaktere zu spielen, um das System ausreizen zu können und längere Kampagnen hingegen mit unerfahrenen Charakteren zu beginnen.

In der folgenden Tabelle sind Vorschläge für Startwerte und Höchststufen bei Spielbeginn gegeben, jeweils getrennt nach Modell und Länge der Charakterkarriere.

Startwerte	One-shot	Kurze Kampagne	Lange Kampagne
Höchststufe bei Erschaffung			
Attribute	5 oder Max.	5 oder Max.	4
Merkmale	10	4	3
Ausrüstung	5	4	3
Erschaffungspunkte (Modell A / Steigerungskosten entsprechend der Erfolgschance)			
Attribute	170	130	90
Merkmale	130	90	55
Ausrüstung	40	30	20
Besonderheit	30	15	15
Triebfeder	zwei Triebfedern	eine Triebfeder	eine Triebfeder

Erschaffungspunkte (Modell B / Steigerungskosten simulieren Lerneffekt)			
Attribute	110	74	46
Merkmale	ca. 87	38	19
Ausrüstung	15	10	6
Besonderheit	6	6	6
Triebfeder	zwei Triebfedern	eine Triebfeder	eine Triebfeder

Kombination von Merkmalen

Kommen für eine Probe mehrere Merkmale eines Charakters in Frage, so muss sich der Spieler für eines der Merkmale entscheiden. Eine Kombination mehrerer Merkmale oder eine Unterstützung eines Merkmals durch weitere Merkmale bei einer Probe ist nicht vorgesehen. Was allerdings innerhalb einer sehr fein granulierten Task-Resolution geht, ist durch Selbsterschwernis einer Probe ein Übertragen eines Bonus auf eine folgende Probe. Beispiel: Ein Held möchte sich an eine Wache anschleichen und diese bewusstlos schlagen. Der Spielleiter entscheidet, dass der Held eine Probe für das Anschleichen bestehen muss und erst mit einer zweiten Probe die Wache bewusstlos schlagen kann. Da der Charakter wesentlich besser schleichen als schlagen kann, entscheidet sich der Spieler, die Schleichenprobe um -3 zu erschweren. Er würfelt auf Physis+Schleichen-3 und hat Erfolg. Den so gewonnenen Bonus von +3 verwendet er anschließend für die Probe auf Angriff+Schlagen (Ich persönlich halte eine solche Vorgehensweise allerdings nicht für sehr cinematisch und schnell, sondern würde das Problem mit einer einzigen Probe auf Angriff+Schleichen lösen lassen).

Nebencharaktere, Hilfstruppen und aufgewertete Ausrüstung

Der Spieler kann Beziehungen zu Nebencharakteren oder Hilfstruppen aufwerten oder größere Ausrüstungsgegenstände mit weiteren Werten oder Eigenleben versehen. Dadurch gewinnt der Charakter oder die Gruppierung, die sich hinter der Beziehung mehr Eigenständigkeit, die dem Spieler unterliegt. Regeltechnisch hat dies mehrere Auswirkungen:

- Der Gegenstand bzw. die Beziehung bekommt eigene Attribute, Trefferpunkte, Merkmale, Ausrüstung und Besonderheiten. Sie hat keine Triebfedern. Für Mana muss sie auf den Manavorrat des Hauptcharakters zurückgreifen.
- Die Stufe der ursprünglichen Beziehung bzw. des Gegenstands wird zum Hauptmerkmal.
- Jeder Wert muss mit Erfahrungspunkten des Hauptcharakters gekauft und gesteigert werden.
- Jeder Wert wird immer zu einfachen Kosten gesteigert.
- Jeder Wert hat ein Maximum von 5, d.h. ein Nebencharakter kann niemals Chancen größer als 10 bekommen.
- Der Hauptcharakter kann Schaden den er erleiden würde auf seine Nebencharaktere oder aufgewertete Ausrüstung abwälzen, sofern diese am Geschehen beteiligt sind.

Die Rückrichtung ist nicht möglich.

- Nebencharaktere und aufgewertete Ausrüstung unterliegt den bekannten Regelungen. Sie können verwundet oder beschädigt, handlungsunfähig oder unbenutzbar werden und heilen bzw. werden mit normalen Raten repariert.
- Zu Beginn einer Szene kann der Spieler entscheiden, ob der Nebencharakter eigenständig oder als gewöhnlicher Gegenstand (d.h. Ausrüstungsbonus) am Geschehen teilnimmt. Bei letzterem entspricht der Erfolgsbonus der Stufe des Hauptmerkmals des Nebencharakters. Der Nebencharakter kann dann nicht handeln. Schadensabwälzung ist aber weiterhin möglich.

Attribute

Ein Nebencharakter oder oder aufgewerteter Gegenstand verfügt über vier Attribute. Die **Standardchance** ist das generelle Attribut. Es ersetzt Physis, Mental, Sozial und Angriff. Eine Standardchance > 0 bedeutet, dass der Gegenstand bzw. der Nebencharakter über eine eigene Handlungsfähigkeit verfügt. Ohne diese ist er nur in der Lage, einfache und direkte Anweisungen des Hauptcharakters zu befolgen, Eigeninitiative ist nicht vorhanden. Die **Verteidigung** schützt vor Schaden, der **Widerstand** und der **Trefferpunktefaktor** bestimmen die Trefferpunkte. Der Trefferpunktefaktor beträgt zum Erschaffungszeitpunkt 3, alle anderen Attribute starten auf Stufe 0.

Trefferpunkte

Die Trefferpunkte berechnen sich aus Widerstand * Trefferpunktefaktor. Sie geben an, wie viel Schaden der Charakter bzw. Gegenstand aushalten kann, bevor er handlungsunfähig oder unbenutzbar wird. Schaden, Handlungsunfähigkeit, Tod und Regeneration folgen den gewöhnlichen Regeln.

Merkmale

Nebencharaktere und Gegenstände haben ein Hauptmerkmal sowie beliebig viele Einzelmerkmale. Das Hauptmerkmal und dessen Anfangsstufe entsprechen der Beschreibung und der Stufe der Beziehung bzw. des Ausrüstungsgegenstandes, die der Aufwertung zugrunde liegt.

Ausrüstung

Nebencharaktere und Gegenstände können ebenfalls über beliebige Ausrüstung verfügen. Sie können allerdings keine Beziehungen abseits anderer schon existierender Haupt- oder Nebencharaktere knüpfen, Gegenstände können selbstverständlich keine Beziehungen aufbauen.

Besonderheiten

Nebencharaktere und aufgewertete Gegenstände dürfen ebenfalls Besonderheit besitzen. Die Besonderheiten sollten zur Erschaffung gekauft werden und nicht im weiteren Spielverlauf erworben werden. Hier sollten die Regeln wie für Besonderheiten für Charaktere Anwendung finden.

Beispiele

Die Crew des Capitano Bayona

Die Piratencrew von Capitano Bayona hat nach mehreren erfolgreichen Abenteuern an Gesicht und Farbe gewonnen und zählt mittlerweile als Beziehung +3. Der Spieler entscheidet sich, die Crew fortan nicht mehr nur als passiven Ausrüstungsgegenstand führen zu wollen, sondern zur eigenständigen Truppe zu machen.

Attribute

Standardchance	2	(3 EP)
Verteidigung	1	(1 EP)
Widerstand	2	(3 EP)
Trefferpunktefaktor	3	
Trefferpunkte	6	

Merkmale

versoffene Piratencrew (Saufen, Überfallen, Randalieren, Fliehen) 3

Ausrüstung

keine

Besonderheit

Hinterhalt (6 EP)

Insgesamt kostet die neue Crew den Spieler 13 Erfahrungspunkte. Im Gegensatz zu vorher kann sie eigenständige Handlungen übernehmen, beispielsweise ihren gefangenen Kapitän befreien.

Die Wespe, Helikopter von Rick Dull

Rick Dull, seines Zeichens Pilot der städtischen Polizei will seinen Helikopter +3 aufwerten. Für seinen Heli hatte er schon vorher Bewaffnung und Abwehrmaßnahmen gekauft, diese lässt er jetzt mit einfließen.

Attribute

Standardchance	0	(0 EP)
Verteidigung	2	(3 EP)
Widerstand	3	(6 EP)
Trefferpunktefaktor	3	
Trefferpunkte	9	

Merkmale

Helikopter (fliegen, schweben, überwachen) 3

Ausrüstung

Panzerung/Abwehrmaßnahmen +3

Granatwerfer (Tränengas) +2

Besonderheit

Eisenhart (6 EP)

Insgesamt kostet der Helikopter den Spieler 15 Erfahrungspunkte. Der Helikopter ist momentan nur in der Lage, einfache Befehle wie Schweben, Patrouillieren oder Landen auszuführen. Für komplexe Befehle müsste Rick eine KI oder einen Autopiloten einbauen (Standardchance > 0). Damit könnte der Helikopter alleine schwere Flugmanöver, Angriffe oder Verfolgungen durchführen.

Komplexer Kampf

Modifikatoren im Kampf

Während eines Kampfes stellt sich die Frage, unter welchen Umständen eine Probe erschwert werden soll. Bei einem cinematischen Spielstil bedarf es gar keiner Modifikationen, bei einem klassischen Spielstil können folgende Modifikationen zum tragen kommen:

Situation	Modifikator
Fernkampf	
Zielen pro Runde	+3
Feuerstoß, Salve, Wild-West-Ballern, erhöht Schaden +3	-3
Vollautomatisches Feuer, Streufeuere, Ganzes Magazin, Schaden beliebig verteilbar auf unterschiedliche Ziele, erhöht Schaden +10	-3
Schütze oder Ziel rennt/bewegt sich sehr schnell	-3
Extrem schlechte Sichtbedingungen (Neumondnacht, starker Rauch/Nebel)	-3
Ziel ist in Deckung oder gut getarnt	-3
Ziel ist winzig (Maus, Münze, Tasse)	-3
Nahkampf	
Untergrund ist extrem glatt/rutschig/wackelig/instabil	-3
Fliegender Gegner	-3
Gegner ist winzig (Maus, Münze, Tasse)	-3

Kleine Fernwaffenkunde

Bögen

Der Mensch benutzt Pfeil und Bogen seit der Altsteinzeit zur Jagd und bei kriegerischen Auseinandersetzungen. Solche einfachen Horn- oder Holzbögen verfügten über eine Reichweite von bis zu 80 Metern. Bei asiatischen Steppenvölkern tauchen erste Kurzbögen auf, die durch ihre Herstellung aus unterschiedlichen Materialien (verleimtes Holz/Horn) und anderer Bauform (Recurve) kleiner und ergonomischer waren. Kompositbögen sind

allerdings empfindlicher gegenüber Feuchtigkeit.

In der Bronzezeit fanden solche Recurve- und Kompositbögen auch in Europa und Vorderasien Einzug und wurden über lange Zeit weiterentwickelt und variiert. Einen hohen Bekanntheitsgrad erlangten solche Bögen durch die Reiterbögen der Hunnen während der Völkerwanderung im 4. Jahrhundert, durch die Sarazenen während der Kreuzzüge und durch die Mongolen im 12. Jahrhundert, die vom Pferderücken aus leichte Pfeile bis zu 800 Meter weit verschießen konnten.

Eine andere bekannte Bogenform ist der englische Langbogen des Mittelalters. Er wurde aus Ulmen-, Eschen- oder Eibenholz gefertigt und erreichte eine Kraft, mit der 2,5 cm dicke Eichenbohlen und Metallrüstungen durchschlagen werden konnten. Ein sehr guter Schütze sollte auf 200 Meter Entfernung ein 90 cm-Ziel sicher treffen, der Ausbildungsaufwand war allerdings immens (Langbogenschützen wurden schon von Kindesbeinen an trainiert) und die physische Dauerüberlastung war so stark, dass sie zu Verformungen an Arm- und Schulterknochen führte. Ab dem 15. Jahrhundert verdrängten Feuerwaffen und Armbrüste die Langbögen zusehends.

In Japan und Indien entwickelten sich im Mittelalter teilweise andere Bogenformen. Der japanische Kyūdō-Bogen hat eine asymmetrische Form und weist eine andere Bedienung auf. In Indien wurden Bögen teilweise aus Metall gefertigt, sie waren aber einen vergleichbaren Kompositbogen leistungsmäßig unterlegen.

Heute finden sich Bögen im Sport und Jagdsport wieder. Moderne Bögen sind hochtechnisiert, neben Holz/Metallkonstruktionen teilweise aus Glasfaser, Karbon oder Aluminium gefertigt. Visierhilfen, Linsenoptiken, Stabilisierungsvorrichtungen und -gewichte, Umlenkrollen an den Bogenenden und Abschusshilfen gehören zur weiteren Ausstattung. Bei Wettbewerben wird auf 40 cm bis 122 cm große Zielscheiben bei Distanzen zwischen 30 m und 90 m geschossen.

Armbrüste

Armbrüste tauchen in Europa und Asien erstmals im 2. Jahrhundert v. Chr. unabhängig voneinander auf. Die Bögen waren aus Holz, die Sehne wurde manuell mit beiden Händen oder bei stärkeren Armbrüsten mit Spanngürtelhaken gespannt.

Im 12. Jahrhundert wurden die Armbrustbögen ähnlich den normalen Bögen mittels einer Komposittechnik hergestellt. Wegen der erhöhten Zugkraft übernahmen neue Vorrichtungen wie Geißfüße, Winden, Wippen und Flaschenzüge die Spannung. Kompositbögen waren aber sehr anfällig gegenüber Witterungseinflüssen.

Im 14. Jahrhundert ersetzen unempfindliche Bögen aus Stahl die Kompositbögen und verhalfen der Armbrust zur größtmöglichen Durchschlagskraft.

Obwohl die Armbrust eine wesentlich geringere Schussrate und Schussweite im Vergleich zu Bögen erzielt, nahm ihr Einsatz im Laufe des Mittelalters stetig zu. Armbrüste haben eine ungleich höhere Durchschlagskraft und sind präziser. Im Gegensatz zu Bögen konnten sie auch von untrainierten Soldaten effizient eingesetzt werden.

Ab dem 16. Jahrhundert wurde auch die Armbrust durch Feuerwaffen verdrängt.

Moderne Armbrüste sind wie moderne Bögen aus Materialien wie Kohlefasern, Leichtmetallen oder Kunststoffen gefertigt. Ziel- und Spannvorrichtungen gehören zur Ausstattung. Beim Sportschiessen wird auf Distanzen zwischen 10 m und 65 m auf

Luftgewehrscheiben mit 6 cm bis 30 cm Durchmesser geschossen.

Handrohre, Donnerbüchsen

Um 1300 wurden die ersten Feuerwaffen unter verschiedenen Bezeichnungen entwickelt. Die Waffe bestand aus einem bis zu 60 cm langen Bronzerohr, das an einer Holzstange befestigt war. Verschossen wurden Bleikugeln mit Kalibern zwischen 12 mm und 36 mm. Die Waffen wogen zwischen 1,5 kg und 15 kg, wurden entweder wie eine Lanze unter dem Arm oder wie eine Panzerfaust über der Schulter gehalten. Die Zündung der Schwarzpulverladung erfolgte über eine manuell gezündete Lunte, aufgrund der schlechten Pulverqualität und falsch gewählter Pulvermengen kam es häufig zu Rohrexlosionen. Handrohre und Donnerbüchsen konnten theoretisch zwar 300 m weit schießen, die effektive Reichweite lag bei ca. 50 m, Rüstungen konnten bis 20 m durchschlagen werden. Aufgrund der umständlichen Handhabung, Zielgenauigkeit und Schussfrequenz waren Donnerbüchsen hauptsächlich bei Belagerungen im Einsatz.

Hakenbüchsen, Arkebusen und Musketen

Eine Hakenbüchse ist eine sehr schwere Handfeuerwaffe des späten Mittelalters. Mit einem Haken am Unterlauf des Rohres wurde die Büchse auf einer Auflage eingeklemmt, damit so der Rückstoß aufgefangen werden konnte. Hakenbüchsen waren so schwer und unhandlich, dass sie sich nur als Verteidigungswaffe eignete.

Arkebusen wurden im 15. Jahrhundert aus den Hakenbüchsen und Handrohren entwickelt. Sie waren großkalibrige Waffen (Kaliber 2 cm), wogen teilweise über 10 kg und waren mit einem Luntenschloss versehen. Da sie keinen gezogenen Lauf besaßen, nahm ihre Treffergenauigkeit sehr schnell ab.

In 16. Jahrhundert löste die schwerere Muskete durch ihre größeren Feuerkraft die Arkebuse als Infanteriewaffe ab. Arkebusen fanden weiterhin bei berittenen Schützen und leichter Infanterie Verwendung. Anfänglich wogen Musketen noch über 15 kg und konnten nur unter Zuhilfenahme eines Gabelstocks abgeschossen werden. Die Musketenschützen mussten darüberhinaus auf dem Schlachtfeld durch Pikeniere geschützt werden. Bedingt durch die stetige Weiterentwicklung der Muskete wurde ab dem Dreißigjährigen Krieg der Gabelstock überflüssig, die Muskete wurde auch leichter wie die Arkebuse. Durch die Erfindung des Bajonetts verschwanden auch die Pikeniere von Schlachtfeld. Mit Verbreitung des Steinschlusses (ein Feuerstein/Flintstein ersetzt die Lunte) Ende des 17. Jahrhunderts wurden Musketen gemeinhin als Flinten bezeichnet. Ab dem 18. Jahrhundert waren Musketen die Hauptwaffe der Infanterie. Die Treffergenauigkeit war immer noch recht schlecht, Versuche ergaben eine Treffergenauigkeit von 60% auf 75 m Entfernung bei Massenfeuer auf eine gegnerische Linie. Auf 150 m lag die Genauigkeit nur noch bei 40% und sank weiter auf 20% bei 300 m Entfernung.

Historische Vorder- und Hinterlader

Ab 1800 begann eine vergleichsweise rasante Weiterentwicklung bei Handfeuerwaffen. 1801 wurden einige britische Eliteregimenter mit der Baker Rifle ausgestattet. Die Baker Rifle war eine Muskete mit gezogenem Lauf, zwar langsamer zu laden aber dafür wesentlich treffsicherer auf größere Entfernung (ca. 300 m bei einem Einzelschuss). Die Riflemen waren die ersten Scharfschützenregimenter, die gezielt gegnerische Offiziere töten sollten.

1827 entwickelte Johann Nikolaus von Dreyse seine erste Version des Zündnadelgewehr. Die Verwendung einer Einheitspapierpatrone, die durch einen Nadelstich im Schloss gezündet wurde, ermöglichte einen schnelleren und einfacheren Ladevorgang, der wiederum zu einer weit höheren Feuerrate führte. Das Zündnadelgewehr war ein Vorderlader mit glattem Lauf.

Dreizehn Jahre später wurde die zweite Version des Zündnadelgewehrs - ein Hinterlader - die Hauptwaffe der preußischen Infanterie und blieb bis 1871 im Einsatz. Die Reichweite des Zündnadelgewehrs betrug etwa 600 m.

Auf französischer Seite entwickelte Claude F. Minié 1846 ein neuartiges Geschoss. Das Minié-Geschoss hatte eine kegelähnliche Form mit umlaufenden Rillen und einen Hohlboden, der nach dem Abschuss dafür sorgt, dass sich das Geschoss aufweitet. Dies ermöglichte eine sehr stabile Flugbahn und große Reichweite gegenüber anderen Kugeln aus glatten Vorderladergewehren. 1849 wurde das Minié-Geschoss in der französischen Armee eingeführt.

1852 wurde die britische Armee mit der gezogenen Enfield Rifled Musket ausgestattet. Somit war die britische Armee die erste Truppe, die vollständig mit Waffen mit gezogenen Läufen ausgestattet war. Die Enfield Rifle konnte Minié-Geschosse etwa 1000 m weit verschießen.

Die Französische Armee führte 1863 das Chassepotgewehr mit gezogenem Lauf ein. Es war wie das preußische Zündnadelgewehr ein Hinterlader, der mit einer zweiteiligen Papierpatrone in Seidenhülle geladen wurde und über eine Hahnzündung abgefeuert. Wegen einer größeren Reichweite (ca. 1200 m), einer einfacheren Handhabung und einer größeren Feuerrate erwies es sich dem preußischen Pendant als überlegen, war aber anfälliger gegenüber Verschmutzung.

1871 führte die britische Armee das Martini-Henry-Gewehr ein. Es ersetzte die Enfield Rifled Musket und war das erste Gewehr, das ausschliesslich für Metallpatronen konstruiert war.

Das preußische Gewehr 71 markierte einen weiteren Höhepunkt in der Entwicklung. Als Reaktion auf das französische Chassepotgewehr entwickelten die Gebrüder Mauser 1871 für Preußen ein Zylinderschlussrepetiergewehr für Patronenmagazine. Nach mehreren Umbauten und Weiterentwicklungen konstruierte Mauser 1898 das Gewehr G98 mit robustem Drehzylinderverschluss, dessen Karabinerversion K98k noch 40 Jahre später im Zweiten Weltkrieg von der deutschen Wehrmacht benutzt wurde. Das G98 markierte den Wendepunkt hin zu modernen Schusswaffen und Karabinern. Mausergewehre werden heute noch als Jagdwaffen gebaut und vertrieben.

Gewehre und Karabiner

Das Gewehr 71 und dessen Nachfolger G98 waren die ersten Gewehre, die man als modern bezeichnen kann. Sie verfügen über gezogene Läufe, robuste Zylinderverschlüsse

Pistolen

Revolver

Schrotflinten

Maschinenpistolen

Sturmgewehre

Maschinengewehre

Präzisionsgewehre

Granatwerfer

Raketenwerfer

Wurfmesser

15m

Wurfäxte

15m

Wurfspeere

20m

Blasrohre

15m

Schleuder

300m mit Bleigeschossen

Speerschleuder, Bola, Netze, Wurfsterne, Bumerang

Feuermodus

Der Feuermodus gibt an, wie viel Munition bei Betätigung des Abzugs (einer Aktion) einer Waffe verschossen wird und wann eine Waffe nachgeladen werden muss.

Repetierfeuer

Die Waffe ist nur mit einem einzelnen Geschoss geladen. Nach jedem Schuss muss die Waffe neu geladen werden, was mindestens eine Aktion in Anspruch nimmt. Unter diese Kategorie fallen alle historischen Feuerwaffen, Bögen, Armbrüste, Schrotflinten und Karabiner, die zwar über ein Magazin verfügen, aber bei denen eine neue Patrone durch das manuelle Betätigen eines Lademechanismus in den Lauf geschoben werden muss.

Halbautomatik, Einzelfeuer

Anders als beim Repetierfeuer übernimmt hier eine Ladeautomatik das Nachladen, so dass eine Waffe nach Betätigung des Abzugs wieder eine Patrone im Lauf hat. Die Waffe muss erst wieder geladen werden, falls das Magazin leer geschossen ist. Nahezu alle modernen Feuerwaffen verfügen über eine Halbautomatik.

Mehrschuss-Automatik, Feuerstoß

Bei der Betätigung des Abzugs verlassen gleich mehrere Kugeln (meist drei) den Lauf. Dadurch leert sich das Magazin schneller, aber es gelangen auch mehr Kugeln in die Luft. Durch den erhöhten Rückstoß wird das Treffen schwieriger. Einige Pistolen und viele Maschinenpistolen und Sturmgewehre können Feuerstöße abgeben.

Vollautomatik, Dauerfeuer

Vollautomatische Waffen verschießen solange Munition, wie der Abzug betätigt wird. Ein Magazin ist in Sekundenschnelle geleert, durch ein Schwenken der Waffe (Streufeuer) können auch mehrere Ziele beschossen werden. Erfahrene Schützen können mit vollautomatischen Waffen auch gezielt einzelne Feuerstöße abgeben. Zur Vereinfachung wird davon ausgegangen, dass eine vollautomatische Salve das gesamte Magazin leert und die Waffe danach geladen werden muss. Viele Sturmgewehre sowie Maschinenpistolen und -gewehre können vollautomatisch schießen.

Reichweiten im Fernkampf

Auf welche Entfernung trifft die Pistole noch einigermaßen gut oder wie weit fliegt der Wurfspieß? Diese Fragen tauchen gelegentlich im Spiel auf, und damit es in etwa plausibel bleibt, gibt es an dieser Stelle einige Richtwerte. Da die Distanz beim Rollenspiel aber immer nur auf einer Schätzung beruht, sollte der Spielleiter Entfernungsangaben immer zu Gunsten der Helden auslegen.

A. Werte für Helden

Jede Waffe verfügt über eine effektive Reichweite in der Ziele ohne Reichweitenerschwernis

getroffen werden können. Ziele außerhalb dieser Reichweite können einfach nicht getroffen werden. Punkt.

Waffe	Reichweite in m
Moderne Feuerwaffen	
Pistole, Revolver, Schrotflinte	50
Maschinenpistole, Raketenwerfer	100
Karabiner, Jagdgewehr, Sturmgewehr, Leichtes MG, Granatwerfer	500
Schweres MG, Präzisionsgewehr	1000
Historische Feuerwaffen	
Donnerbüchse	15
Muskete / Arkebuse	50
Vorder- / Hinterlader	250
Archaische Schusswaffen	
Kurzbogen	50
Langbogen	200
Armbrust	100
Wurfwaffen	
Wurfmesser	15
Wurfaxt, Wurfspeer, Handgranate	50
Sonstige	
Schleuder, langes Blasrohr	50

B. Einfache Werte

Es gibt vier Distanzklassen, die für den Fernkampf relevant sind. Die Entfernungen sind nicht auf Punkt und Komma festgelegt, sondern orientieren sich unter anderem auch an der Umgebung.

Sehr nah sind Entfernungen von bis zu max. zehn Metern. Der Gegner ist nur soweit entfernt, dass er in der nächsten Runde oder durch einen beherzten Sprint im Nahkampf angegriffen werden kann. Kämpfe in normalen Räumen, in Bunkern, in Gräben usw. werden auf diese Entfernung geführt. Besonders gut geeignet dafür sind Pistolen, Revolver, Schrotflinten, Maschinenpistolen, Wurfwaffen und Handgranaten.

Von **naher Entfernung** spricht man bei Distanzen von bis zu 50-100 Metern. Der Gegner ist nicht zu weit entfernt und theoretisch gut zu sehen, aber außer Reichweite für ein Handgemenge. Fußballfelder, leere Fabrikhallen und Straßenzüge entsprechen dieser Distanzklasse. Auch Kämpfe im Wald, bei schlechter Sicht und vielen Hindernissen auf offenem Feld passen in die Klasse. Pistolen, Revolver, Schrotflinten und Wurfwaffen stoßen hier an ihre Grenzen, dafür entfalten Bögen, Armbrüste, Jagdgewehre, Sturmgewehre, MGs und MPs ihre tödliche Wirkung.

Weite Entfernungen reichen bis zu ca. 500-700 Metern. Einzelne Gegner sind ohne

Zielhilfe kaum ordentlich an zu visieren und kleine Waffen haben eine zu hohe Ungenauigkeit, um einen gezielten Beschuss möglich zu machen. Innerhalb dieser Entfernungsklasse kommen fast nur Kämpfe im offenen Feld, Luft- oder Seekämpfe in Frage. Präzisionsgewehre und vollautomatische Waffen sind im Vorteil.

Entfernungen jenseits der 700 Meter gelten als **sehr weit**. Ab hier verlieren auch die schwersten Handfeuerwaffen zunehmend an Präzision, ein Beschuss von Zielen bis 2000 Meter ist lediglich mit sehr schweren Präzisionsgewehren und fest montierten Maschinengewehren möglich.

Zielentfernung bis	Sehr Nah (ca. 10-15m)	Nah (ca. 50-100m)	Weit (ca. 500-700m)	Sehr Weit (ab ca. 700m)
Moderne Feuerwaffen				
Pistole, Revolver	0	-3	x	x
Schrotflinte	0	-6	x	x
Maschinenpistole	0	0	x	x
Karabiner, Jagdgewehr	0	0	-3	x
Sturmgewehr	0	0	-3	x
Leichtes MG	0	0	-3	x
Schweres MG	0	0	0	-3
Präzisionsgewehr	0	0	0	-3
Granatwerfer	x	0	0	-3
Raketenwerfer	x	0	-3	x
Historische Feuerwaffen				
Donnerbüchse	-3	x	x	x
Muskete / Arkebuse	0	-3	x	x
Vorder- / Hinterlader	0	0	x	x
Archaische Schusswaffen				
Kurzbogen	0	-3	x	x
Langbogen	0	0	x	x
Armbrust	0	0	x	x
Wurfwaffen				
Wurfmesser	0	x	x	x
Wurfaxt	0	-6	x	x
Wurfspeer	0	-6	x	x
Handgranate	0	-6	x	x
Sonstige				
Schleuder	0	-6	x	x

Zielentfernung bis	Sehr Nah (ca. 10-15m)	Nah (ca. 50-100m)	Weit (ca. 500-700m)	Sehr Weit (ab ca. 700m)
Langes Blasrohr	0	-6	x	x

C. Realistisch angehauchte Werte

Die Werte beruhen auf groben Mittelwerten von vielen verschiedenen Waffen, deren Daten im Internet (hauptsächlich de.wikipedia.org) verfügbar sind. Für eine Pi-mal-Daumen-Schätzung sind sie vollkommen ausreichend.

Jede Schusswaffe hat vier Distanzklassen, in denen es zunehmend schwerer wird ein Ziel zu treffen. Dies wird durch die Standardmodifikatoren 0/-3/-6/-9 auf eine Schussprobe ausgedrückt. Wurfwaffen überspringen immer einen Modifikator, sie sind etwas schwerer zu handhaben. Ziele die jenseits der letzten Distanzklasse liegen, können nicht gezielt getroffen werden. Hier hilft nur noch Glück oder Mana.

Zielentfernung bis	5m	15m	50m	100m	250m	500m	1000 m	2500 m
Moderne Feuerwaffen								
Pistole, Revolver	0	-3	-6	-9	x	x	x	x
Schrotflinte	0	-3	-6	-9	x	x	x	x
Maschinenpistole	0	0	-3	-6	-9	x	x	x
Karabiner, Jagdgewehr	0	0	0	0	-3	-6	-9	x
Sturmgewehr	0	0	0	0	-3	-6	-9	x
Leichtes MG	0	0	0	0	-3	-6	-9	x
Schweres MG	0	0	0	0	0	-3	-6	-9
Präzisionsgewehr	0	0	0	0	0	-3	-6	-9
Granatwerfer	x	x	0	-3	-6	-6	-9	x
Raketenwerfer	x	0	0	-3	-6	-9	x	x
Historische Feuerwaffen								
Donnerbüchse	-3	-6	-9	x	x	x	x	x
Muskete / Arkebuse	0	0	-3	-6	-9	x	x	x
Vorder- / Hinterlader	0	0	0	-3	-6	-9	x	x
Archaische Schusswaffen								
Kurzbogen	0	-3	-6	-9	x	x	x	x
Langbogen	0	0	0	-3	-6	-9	x	x
Armbrust	0	0	-3	-6	-9	x	x	x
Wurfwaffen								
Wurfmesser	0	-6	x	x	x	x	x	x

Zielentfernung bis	5m	15m	50m	100m	250m	500m	1000 m	2500 m
Wurfaxt	0	-3	-9	x	x	x	x	x
Wurfspeer	0	-3	-9	x	x	x	x	x
Handgranate	0	-3	-9	x	x	x	x	x
Sonstige								
Schleuder	0	-6	x	x	x	x	x	x
Langes Blasrohr	0	-3	-9	x	x	x	x	x

Fragebogen zur Regelausgestaltung

Charaktererschaffung

Bis zu welchem Wert dürfen die folgenden Eigenschaften gesteigert werden?

- Attribute:
- Merkmale:
- Ausrüstung:

Wie viele EP stehen dem Charakter zur Steigerung/Kauf der folgenden Eigenschaften zur Verfügung?

- Attribute:
- Merkmale:
- Ausrüstung:

Wie hoch sind die Steigerungskosten der folgenden Eigenschaften um eine Stufe?

- Attribute:
- Merkmale:
- Ausrüstung:

Wie viele Besonderheiten erhält ein Charakter zu Spielbeginn?

Darf er auf Besonderheiten verzichten und erhält dafür weitere EP für Merkmale oder Ausrüstung?

- Falls ja, wie viele EP bekommt er bei Verzicht auf eine Besonderheit?

Wie viele Triebfedern erhält ein Charakter zu Spielbeginn?

Darf er auf Triebfedern verzichten und erhält dafür weitere EP für Merkmale oder Ausrüstung?

- Falls ja, wie viele EP bekommt er bei Verzicht auf eine Triebfeder?

Im Spielverlauf

Bis zu welchem Wert dürfen die folgenden Eigenschaften gesteigert werden?

- Attribute:
- Merkmale:
- Ausrüstung:

Wie hoch sind die Steigerungskosten der folgenden Eigenschaften um eine Stufe?

- Attribute:
- Merkmale:
- Ausrüstung:

Wie viele Besonderheiten darf ein Charakter maximal besitzen?

Darf ein Charakter weitere Besonderheiten erwerben?

- Falls ja, wie viele EP kostet eine neue Besonderheit?
- An welche Bedingungen ist der Erwerb geknüpft?

Kann ein Charakter Besonderheiten verlieren oder aufgeben?

- Falls ja, wie viele EP bekommt er bei Verlust einer Besonderheit?
- An welche Bedingungen ist der Verlust geknüpft?

Wie viele Triebfedern darf ein Charakter maximal besitzen?

Darf ein Charakter weitere Triebfedern erwerben?

- Falls ja, wie viele EP kostet eine neue Triebfeder?
- An welche Bedingungen ist der Erwerb geknüpft?

Kann ein Charakter Triebfedern verlieren oder aufgeben?

- Falls ja, wie viele EP bekommt er bei Verlust einer Triebfeder?
- An welche Bedingungen ist der Verlust geknüpft?

Wie häufig darf eine Triebfeder im Abenteuer zur Anwendung kommen?

Wie viele EP darf ein Charakter durch Triebfedern pro Abenteuer erhalten?

In welchem Intervall regeneriert sich der Manavorrat eines Charakters?

Ist die Regeneration des Manavorrats an weitere Bedingungen geknüpft?

Wollt ihr mit fantastischen oder realistisch angehauchten Waffen- und Rüstungswerten spielen?

Wollt ihr mit aufgewerteter Ausrüstung / Nebencharakteren spielen?

Wollt ihr mit komplexen Modifikationen im Kampf spielen?

Wollt ihr für Fernkampfwaffen Reichweitenmodifikatoren verwenden?

- Falls ja, welche?
 - Werte für Helden
 - einfache Werte
 - realistisch angehauchte Werte