

Quick Charakter Creating System

2. Edition

© 1995-2000 Uwe Mundt

2. Das Regelsystem

Dieses Regelsystem ist das Produkt unzähliger Stunden eigenen Nachsinnens, Überlegens und Philosophierens - aber auch des Austausches mit anderen Spielleitern, den Spielern und nicht zuletzt des Studiums anderer Regelwerke. In dieses Regelsystem sind sicherlich eine Menge Ideen aus anderen Rollenspielsystemen geflossen, die ich in den vergangenen Jahren gespielt oder analysiert habe. Ich habe versucht die erstrebenswerten Eigenarten der bestehenden Systeme herauszufiltern und mit den eigenen Vorstellungen in Einklang zu bringen. Daraus entstand ein stimmiges System, das meinem Anspruch an ein gutes Rollenspielsystem gerecht wird: QCCS.



2.1 Allgemeine Regeln

2.1.1 Erfolgswurf (EW:)

Jede besondere Aktion eines Charakters erfordert eine Entscheidung des Spielleiters, ob das Resultat ein Erfolg oder ein Mißerfolg ist. Als Gradmesser dient dem Spielleiter dabei, wie gut der Charakter die angewendete Fertigkeit beherrscht und wie hoch er selbst die Schwierigkeit der Aktion einschätzt. Der Spielleiter kann dem Charakter jederzeit das Gelingen oder Scheitern einer Aktion verkünden - auch ohne dies sofort zu begründen. Man sollte aber spätestens nach dem Abenteuer passende Erklärungen bereit halten. Oft läßt man solche Entscheidungen jedoch vom Zufall bestimmen, was für viele einen besonderen Reiz darstellt: Man befragt die Würfel.

1 ... 5 < 6 ... 95 < 96 ... 100



QCCS verwendet zum Würfeln zehnsseitige Würfel. Mit zwei zehnsseitigen Würfeln von unterschiedlicher Farbe kann man per Zufall einen Wert zwischen 1 und 100 ermitteln. Man nennt dies einen Prozentwurf. Dabei ist ein Würfel (z.B. rot) die Zehnerstelle, der andere (z.B. schwarz) die Einerstelle. Ein paar Beispiele sollen diesen Vorgang verdeutlichen:



Wert	1	5	10	49	99	100
Zehnerstelle	0	0	1	4	9	0
Einerstelle	1	5	0	9	9	0

In QCCS wird ein Wurf unterhalb von 6 (also 1,2,3,4,5) als sehr schlechter Wurf behandelt und ein Wurf mit einem Wert größer als 95 (96 bis 100) als besonders gutes Ergebnis. Man bezeichnet die gewürfelten Werte 1, 2, 3, 4, 5 und 96, 97, 98, 99, 100 als kritische Ergebnisse ("Krits").

- Schlechte Krits (kritischer Fehlschlag) haben immer besonders üble Folgen für die Aktion. So kann einem der Dietrich im Schloß abgebrochen sein und es für immer versiegelt haben, ein Kämpfer kann in seine Waffe fallen oder man stolpert beim Laufen - direkt in ein Dornengebüsch. Wie auch immer ein solcher negativer Krit wirkt, die Konsequenzen sollten nie direkt tödlich sein.
- Gute Krits (kritische Erfolge) dagegen sind immer eine wahre Freude für den Spieler, weil seinem Charakter etwas besonders gut gelungen ist. Türen öffnen sich wie von selbst, das Schwert durchdringt die Rüstung des Gegners oder der Seiltanz fällt einem so leicht wie Schritte auf ebenem Boden.



Alle anderen Würfelergebnisse, die zwischen 6 und 95 liegen, gelten als normaler Wurf, der in der Regel mit einem Wert addiert wird. Eine Ausnahme von dieser Regel stellt die Anwendung von Waffen und Magie im Kampf dar - hier gelten andere Grenzen für kritische Ergebnisse im unteren Bereich.

Der zu addierende Wert kann der Prozentwert einer Fertigkeit oder eines Spruches sein oder der Bonuswert eines Magiebereiches. Generell gilt: Wird etwas direkt genutzt (z.B. *Stärke* beim Heben schwerer Dinge oder die Ausdauer beim Gewaltmarsch), verwendet man den Prozentwert. Bei indirektem Gebrauch (z.B. den Magiebereich um einen Spruch zu sprechen), benutzt man den Bonuswert.

$$\text{Erfolgswurf} = \text{Fertigkeit} + W\% + ? > 100$$

Die Summe muß im Normalfall größer als 100 sein, damit die Aktion gelungen ist. Der Spielleiter kann jedoch, falls angebracht, den zu übertreffenden Wert erhöhen oder senken. Dazu finden sich auf dem Tabellenblatt folgende Modifikatoren, die allerdings beliebig variiert werden können:

Schwierigkeit	Routine	Leicht	Normal	Schwer	Sehr schwer	Absurd
Modifikator	+50	+25	+0	-25	-50	-90

Der Wert wird auf den Wurf angerechnet, d.h. ein negativer Modifikator senkt nicht die zu erreichende Grenze, sondern erhöht sie. Durch diese Modifikatoren kann ein Spielleiter auch viele Würfe wegfällen lassen. Beherrscht beispielsweise ein Charakter eine Fertigkeit auf Durchschnittlich oder höher, so benötigt er bei Routinetätigkeiten eigentlich keinen Wurf mehr. Auf der anderen Seite wird die Schwierigkeit absurder Manöver erhöht und kann meist nur noch durch einen kritischen Erfolg erreicht werden.



Beispiel: *Samuel (Athlet, Stufe 5) war schon immer ein guter Sportler. Auf der Flucht vor Feinden kreuzt eine Schlucht seinen Weg. Samuel hört die Verfolger nahen und entscheidet sich zum Sprung. Je nach Breite der Schlucht, wird die Schwierigkeit festgesetzt. Mit Anlauf gilt eine Breite von etwa 3 Metern als Normal. Fünf Meter sollten schon als Schwer bewertet werden, usw. Natürlich spielt es auch noch eine Rolle, wie rutschig ggf. der Boden auf der Absprungseite ist oder wie gut der Anlaufweg. Die Schwierigkeit wird vom Spielleiter auf 'Schwer' (-25) festgelegt.*

Samuels Spieler wirft W% und addiert seinen Fertigkeitswert (+90). Samuel schafft den Sprung bei einem Wurfergebnis von 35 oder mehr. Schafft er nur eine 34, kann der Spielleiter ihn Abstürzen lassen oder ihm eine Chance geben, sich noch irgendwo Festzuhalten oder einfach nur unglücklich aufzukommen (Prellung). Bei einem Wurf von 1,2,3,4 oder 5 bleibt Samuel zum Beispiel beim Absprung an einem Ast hängen und bricht sich 'nur' das Fußgelenk, oder stürzt gar unhaltbar in die Schlucht. Bei einem Wurf von 96 oder höher gleitet Samuel wie ein Flughörnchen über die Schlucht, rollt sich am anderen Ende elegant ab und kann seinen Lauf ungehindert fortsetzen - er hätte wohl auch locker die doppelte Weite überwunden.

2.1.2 Vergleichende Würfe (VW:)

Vergleichende Würfe werden immer dann fällig, wenn die Fertigkeiten oder Attribute mehrerer Charaktere unmittelbar gegeneinander wirken. Die Ergebnisse von Wettbewerben, Resistenzwürfen, aber auch des Ausweichens im Kampf, werden mit VW ermittelt. Man vergleicht die Endsummen (Wert, Wurf und Modifikationen) aller Beteiligten und bestimmt den höchsten Wert zum Gewinner.

Summe von Spieler1 > Summe von Spieler2

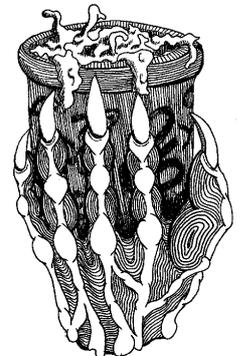
Die Differenz zum anderen Wert kann der Spielleiter zudem als Gradmesser für die Überlegenheit werten. Da es sich auch bei VW um zwei Erfolgswürfe handelt, gelten die oben beschriebenen Bedingungen. Kritische Wurfresultate werden immer separat behandelt und lassen den Charakter entweder automatisch gewinnen oder verlieren. Gibt es konkurrierende Krits, so wird der Wettbewerb in einer weiteren Runde fortgeführt.

Sonderfall: Eine Ausnahme hierbei ist das Ausweichen im Kampf. Ein positiver Krit kompensiert immer jeden Angriff, auch den eines kritischen Angriffs !

2.1.3 Heimlicher Wurf (HW:)

Es kann im Spiel vorkommen, daß ihre Spieler besser nicht wissen, welches Ergebnis seine Aktion hatte. Deshalb würfelt in diesen Situationen der Spielleiter für den Spieler. Ich möchte dies am Beispiel der Fertigkeit *Gift entdecken* näher erläutern:

Bei einer Untersuchung von Gift kann es sehr interessant sein, ob der Charakter sich bei einem kritischen Fehlschlag dazu hinreißen läßt, die Flasche auf einen Zug auszutrinken. Das würde sein Spieler wohl nie zulassen, wenn ihm bekannt wäre, daß seine Untersuchung auf Gift gescheitert ist. Hat der Charakter einfach nur die geforderte Hürde nicht geschafft, sollten sie ihm sagen, daß er sich nicht sicher ist, ob es sich um ein Gift handelt oder nicht, ihm aber auch einen weiteren Wurf versagen, bis er sich neues Wissen angeeignet hat (ein Prozentpunkt gestiegen). Bei einem Erfolg hat der Charakter entdeckt, daß es sich um eine giftige Substanz handelt oder eben nicht. Bei einem bekannten Gift können sie ihm auch den Namen, genauere Informationen über die Wirkung und ggf. ein Gegenmittel ins Gedächtnis (Prüfwurf auf den Prozentwert des Attributs) zurückkehren lassen. Ein kritischer Erfolg dagegen offenbart dem Charakter alle gesuchten Informationen.



Ähnlich sollten sie bei allen Würfungen verfahren, deren Ergebnis für die Charaktere nicht unmittelbar erkennbar ist, um ein wenig Spannung ins Spiel zu bringen. Weitere Möglichkeiten sind Schleichen, Geheimsprache, Fallen entdecken und entschärfen, Lügen, Wahrnehmung, usw.

Allgemeine Regeln Zusammenfassung:

1. Erfolgswurf (EW) Prozentwurf + Fertigkeits-Wert > 100 - Bonus

1 ... 5: kritischer Fehlschlag, alles mißlingt

6 ... 95: Das angestrebte Ziel wird erreicht, falls Erfolgswurf > 100

96 ... 100: kritischer Erfolg, alles gelingt unerwartet gut

Bonus: Routine +50, Normal +0, Absurd -90

2. Vergleichende Würfe (VW): Erfolgswurf gegen Erfolgswurf

Das höhere Ergebnis gewinnt. Krits Gewinnen/Verlieren immer. Bei Gleichstand erneuter Wurf in der Folgerunde.

3. Heimlicher Wurf (HW): verdeckter Erfolgswurf durch Spielleiter

Bei allem, wo der Charakter den Erfolg der Aktion nicht sofort erkennen kann/soll.

2.2 Der Kampf

2.2.1 Die Trefferzonen-Tabelle

Viele Rollenspielsysteme haben ein relativ primitives Prinzip für das Zusammenspiel von Rüstung und Schaden. Alle Rüstungsteile addieren ihre Schutzwirkung zu einem Wert und schützen somit immer den ganzen Körper. Ein Angriff, dabei ist es egal welcher Körperteil getroffen wurde, wird immer mit dem Schutzwert des ganzen Körpers konfrontiert. So kommt es immer wieder vor, daß ein Treffer auf eine ungeschützte Stelle (meist Hände oder Kopf), den Rüstungswert des Plattentorsos überwinden muß. Diese Methode mag sehr einfach sein, aber auch sehr unrealistisch.

QCCS behandelt diese Sache etwas differenzierter. Der Körper des Charakters wird in mehrere Bereiche, die "Trefferzonen" unterteilt, die in der Regel von verschiedenen Rüstungsteilen geschützt werden. Es ist also möglich seinen Körper durch eine Vollrüstung ganz zu schützen oder verschiedene Körperpartien unterschiedlich stark zu panzern. Auch betrifft die Zerstörung eines Rüstungsteils nun nicht mehr unbedingt den ganzen Rüstungsschutz des Charakters. Jede der Trefferzonen verfügt über einen Trefferwert und einen Rüstungswert. Der Trefferwert ist ein Maß für den Zustand des Körperteils, wogegen der Rüstungswert für den Zustand der Rüstung steht. (Sonderfall: Natürliche Hautpanzerungen sind immer im Trefferwert enthalten.)

Die Größe und Empfindlichkeit eines Körperbereiches spiegelt sich im Multiplikator der Trefferzone wieder. Besonders anfällige und zerbrechliche Bereiche haben kleine Multiplikatoren, weniger anfällige dagegen große.

Trefferwert

Der Trefferwert einer Körperzone läßt sich durch Multiplikation des Multiplikators mit dem Bonus der Konstitution errechnen. Jede Trefferzone erhält auf diese Weise Trefferpunkte zwischen 0 (bei KO der Stufe 1) bis maximal 150 (Torso bei übermenschlicher KO).

Material	KO
Stoff	3
Leder	8
v. Leder	12
Holz	15
Kette	20
Platte	30

Rüstungswert



Der Rüstungswert hängt nicht von der Konstitution des Charakters ab, sondern vom Material der Rüstung. Wie beim Trefferwert errechnet sich der Rüstungswert durch Multiplikation mit dem Faktor des Körperteils. Die entsprechenden Materialwert (KO) lassen sich aus der Tabelle entnehmen, die sich auch auf dem Charakterblatt befindet. Weitere Werte für andere Materialien befinden sich im Kapitel 6.

Den berechneten Maximalwert von Treffer und Rüstung kann der Spieler in eine der freien Spalten eintragen. Den aktuellen gesenkten Zustand vermerkt man während des Spiels in der anderen Spalte. Sinkt der Trefferwert eines Körperbereiches unter Null, bedeutet das den totalen Verlust der Funktion, nicht jedoch unbedingt die Zerstörung, bzw. die Abtrennung.

Sonderfall:

Wenn durch einen Angriff mehr als 50% aller Trefferpunkte verloren gehen und dabei die Gesamtzahl unter Null sinkt, kommt es zu einer Durch- bzw. Abtrennung des Körperteils (siehe auch 2.2.6 Verletzungen & Heilung).

Ermittlung der Trefferzonen

Die verschiedenen Körperteile werden entweder per Zufall getroffen (W%) oder gezielt anvisiert. Bei gezielten Angriffen findet eine Probe gegen das Produkt aus *Wahrscheinlichkeit* (siehe Angabe neben Trefferzone) und *Stufe der Gewandtheit* des Angreifers statt.

- Bleibt man mit dem Prozentwurf unterhalb der ermittelten Chance, so hat man genau getroffen.
- Überschreitet man das Ergebnis, liegt aber unter der Chance eines angrenzenden Körperteils, so wurde statt dessen dieser getroffen.
- Überschreitet das Würfelergebnis all diese Chancen, so wurde der Körper des Opfers komplett verfehlt und damit überhaupt kein Schaden verursacht.

Beispiel: Der Angreifer (Gewandtheit 3) versucht im Zweikampf den Hals (5%) des Gegners zu treffen. Gelingt dem Spieler der Angriffswurf und anschließend ein Zielwurf kleiner 15% (3 x 5%), hat es geklappt. Angenommen der Zielwurf war 21. Da der Kopf gleichschwer zu treffen ist, bleibt als mögliches Ziel nur noch der angrenzende Torso (3 x 15% = 45%), in den die Waffe dann auch einschlägt. Bei einem Zielwurf von 46 ist der Angriff komplett verfehlt (zu hoch geschlagen).

Trefferzonen Zusammenfassung:

1. Trefferwert = Körperzone-Multiplikator x Konstitution-Bonus
2. Rüstungswert = Körperzone-Multiplikator x Material-Bonus
3. Zufällig ? Prozentwurf, siehe Trefferzonentabelle
4. Gezielt:
 - a. Zone Ansagen -> Grundwahrscheinlichkeit
 - b. Wahrscheinlichkeit = Gewandtheit-Stufe x Grundwahrscheinlichkeit
 - Bei 50% Trefferpunkte-Verlust durch Angriff UND Absinken auf/unter Null > Durch- bzw. Abtrennung

2.2.2 Abwehr

Wenn Ihr Charakter von jemandem Angegriffen wird, gibt es drei verschiedene Möglichkeiten zu reagieren:

- Die wirksamste Methode ist es, dem ganzen Angriff durch *Ausweichen* zu entgehen. Auf diese Weise können sie einem Angriff entkommen ohne Schaden zu erhalten. Ausweichen erfordert ein hohes Maß an Aufmerksamkeit und Bewegungsmöglichkeiten. Als Wert wird die *Abwehr* benutzt, die sich als Summe der Boni von *Gewandtheit*, *Koordination* und *Reflexe* errechnet. Das Ausweichen (Prozentwurf + Abwehr) muß den Angriff (Angriffswert + Prozentwurf) übertreffen, d.h. ein gleiches oder kleineres Ergebnis genügen nicht.
- Wenn man ein Schild oder eine Paradowaffe mit sich führt und den Umgang mit diesem Verteidigungsmittel erlernt hat, kann man auch den gegnerischen Angriff blocken. Das Verteidigungsmittel wird bewußt in den Weg der angreifenden Waffe gebracht und absorbiert den kompletten Schaden. Der *Block* ist wesentlich einfacher als das Ausweichen. Für einen Block muß die Summe aus Prozentwurf und erlerntem Fertigkeitswert des Verteidigungsmittels nur die Schwierigkeit (in der Regel 100) übertreffen. Wird eine Waffe durch einen oder mehrere Blöcke so stark beschädigt, daß die Zahl der Schadenspunkte die Zahl der Strukturpunkte übersteigt, wird das Objekt zerstört. Der restliche Schaden des zerstörerischen Angriffs erreicht den Körper - in der Regel die führende Hand oder den Arm. Sonderfall: Trifft ein Angriff den Schild am Arm des verteidigenden Charakters aufgrund der Treffertabelle und nicht wegen eines angekündigten Blocks, so bezeichnet man das als *passiven Block* der keine Handlung erfordert, aber ansonsten wie oben beschrieben gehandhabt wird.
- Die letzte, aber auch am wenigsten effektive Möglichkeit zum Ausweichen, ist der *Schutzreflex*. Bei jedem Angriff, bei dem der Charakter weder Blockt noch Ausweicht, darf er überprüfen, ob seine Schutzreflexe ihn unterbewußt vor einem Schaden bewahrt haben. Dazu muß jedoch die Summe aus Prozentwurf und dem Bonus (max. +30) des Attributs Reflexe größer sein als der Angriff.

Allgemein gilt:

Bei einem Wurf von 95 bis 100 liegt eine kritische Abwehr des Angriffs vor, die immer jeglichen Schaden neutralisiert - auch den eines kritischen Angriffs. Dabei ist es egal ob man ausgewichen ist, geblockt hat oder einem die Schutzreflexe halfen.

Schadensvermeidung Zusammenfassung:

1. Ausweichen: Prozentwurf + Abwehr > Angriffsergebnis
2. Block: Prozentwurf + Fertigkeitswert für Verteidigungsmittel > 100
 - Geblockter Schaden schädigt Waffenzustand (Material x Waffenstufe).
 - Automatischer Block: Treffer auf Arm mit Schild.
3. Schutzreflex: Prozentwurf + Reflexe-Bonus > Angriffsergebnis
 - Kein Schaden falls Ausweichen-Prozentwurf > 95

2.2.3 Reichweiten im Kampf [Optionale Regel]

In vielen Systemen wird zugunsten der Vereinfachung wenig auf die Reichweiten der einzelnen Waffen eingegangen. Zwar ist jedem Bekannt, daß ein Dolch mit seinen ca. 30cm Länge kaum eine Chance gegen ein Zweihandschwert mit seinen 1.5m - 2m Länge bietet, aber kaum ein Spielsystem trägt diesem Längenunterschied Rechnung.

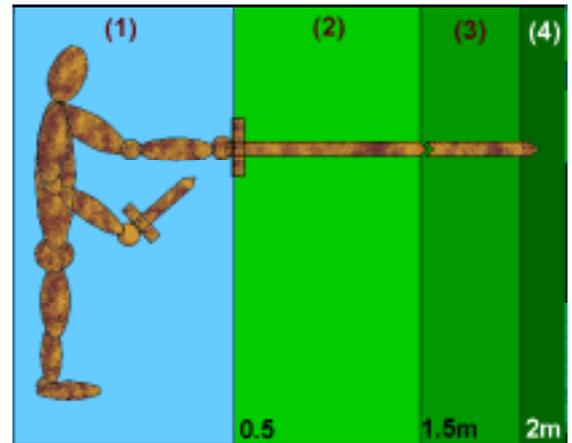
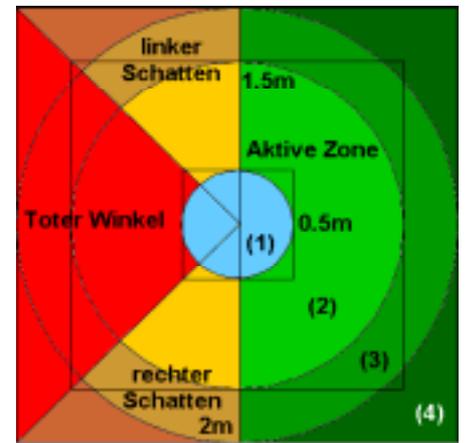
Neben einem höheren Schaden bieten große oder enorme Nahkampfwaffen in der Regel einen weiteren Vorteil: Sie halten den Gegner auf Distanz. Ein Gegner mit einer kürzeren Waffe muß zuerst den Wirkungsbereich (in der Regel 1,5 - 2 Meter Halbkreis) der Waffe überwinden, bevor er selbst einen Angriff auf den Träger der Distanzwaffe ausüben kann.

Die große Gefahr beim Durchbrechen ist das Scheitern (Angreifer verliert beim Vergleichswurf). Dem Gegner gelingt hierbei ein automatischer Angriff, der jedoch wie ein normaler Angriff abgewehrt werden kann. Dieser Automatische Angriff gilt nicht als Aktion und kostet den Abwehrenden keine Zeit !

Sollte der Durchbruch des Angreifers gelingen, so kann immer wieder versucht werden, ihn Herauszu drängen, was genauso gehandhabt wird, wie der Durchbruch - nur daß es sich diesmal um eine Aktion (2) des abwehrenden Charakters handelt (kostet Zeit).

Umgeht der Charakter mit der kürzeren Waffe einen Angriff durch Ausweichen, so verläßt er automatisch die größere Waffenreichweite des Angreifers und muß erneut einen Durchbruch unternehmen.

Auch zum Verlassen der Waffenreichweite muß eine *Ausweichen*-Handlung erfolgen bei deren Mißlingen man nicht aus der augenblicklichen Zone entweichen kann (d.h. der Gegner verfolgt einen - eine Zone ist ja nichts statisches) !



	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4
Radius	0.5 m	1.5 m	2 m	> 2 m
Körperwaffe	OK	X	X	X
Klinge	ST 1 - 2 ^[1]	ST 2 - 5	ST 4 - 5	X
Stange	X ^[2]	ST 1 - 3	ST 4 - 5	X
Kette	X ^[2]	OK	ST 3 - 5	X
WurfWaffe	X ^[3]	X ^[3]	OK	OK ^[6]
Schußwaffe	X ^[4]	X ^[4]	OK	OK ^[6]
Elemente	OK ^[5]	OK	OK	OK ^[6]

Tabelle der zugelassenen Waffen in Nahkampf-Zonen

- ^[1] Nur Kleinst- und Kleinwaffen bei Körperkontakt
- ^[2] Keine Möglichkeit den Gegner mit der Spitze zu treffen (ggf. hohe Abzüge bei Angriff und Schaden)
- ^[3] Nicht genügend Raum für Beschleunigung (ggf. hohe Abzüge bei Angriff und Schaden)
- ^[4] Nicht genügend Raum für Benutzung / Beschleunigung (ggf. hohe Abzüge bei Angriff und Schaden). Gilt nicht moderne Schußwaffen (z.B. Pistole)
- ^[5] Der elementare Schaden wirkt in jedem Fall auch auf den Magier !
- ^[6] Die maximale Reichweite wird durch die Art der Fernkampfwaffe bestimmt.

Nur Personen, die sich durch die Aktive Zone nähern, müssen die Verteidigung Durchbrechen. Nutzt man dagegen den Schatten oder Toten Winkel des Gegners aus, so entfällt diese Aktion. Der Unterschied zwischen Schatten und Totem Winkel ist, das Bewegungen im Schatten bewußt oder unbewußt wahrgenommen werden (leichter Wurf auf Wahrnehmung fällig), während eine Annäherung im Toten Winkel unbemerkt bleiben kann (schwerer Wurf auf Wahrnehmung fällig - zumindest im Kampfgeschehen). Also: *Immer Rücken freihalten !*

Gegner in Körperkontakt (Zone 1) werden automatisch wahrgenommen und können auch ohne Abzug bekämpft werden. Hat sich der Gegner unbemerkt nähern können, steht ihm jedoch eine (Überraschungs-) Aktion, z.B. ein Versuch *Meucheln* oder *Betäuben*, zu. Eine Überraschungsaktion kann vom Angegriffenen nicht verhindert werden, sofern sie sofort erfolgt !

Die Einschränkungen der Waffen bei Körperkontakt ist eine logische Regel. Sollte der Spieler oder Spielleiter eine logische Erklärung für die Aufhebung dieser Regel finden (z.B. zusätzlicher Dorn an einem Zweihandschwertgriff für den Nahkampf), so ist die Regel entsprechend abzuändern, bzw. aufzuheben. Allgemein kann in Sonderfällen jedoch durch eine Erschwerung des Angriffwurfes, Minderung der Schadenswürfel oder Umdeutung der Waffe (Knauf des Schwerts wird wie Messer gehandhabt) Rechnung getragen werden.

2.2.4 Feuer und andere Elemente

Feuer ist seit Urzeiten das Element, vor dem sich alle Lebewesen am meisten fürchten - zu recht, wenn man die verheerenden Auswirkungen eines unkontrollierten Brandes sieht. In Abenteuern kommt es immer wieder vor, daß die Charaktere mit Feuer konfrontiert werden oder es selbst als Waffe einsetzen. Der Schaden eines Feuers hängt zum Einen von der Hitze und zum Anderen von der Dauer der Wirkung ab. Der psychologische Effekt eines Flammenkreises ist meist wesentlich größer, als der wirkliche Schaden, den eine Durchquerung verursachen würde. Die Hitze eines Feuers hängt hauptsächlich davon ab, welches Material verbrannt wird. Durch die Menge des Materials ergibt sich dann der Wirkungsbereich, in dem eine Person oder ein Gegenstand Schaden nehmen.

Stufe	Material	Schaden
1.	brennendes Holz	1 W10
2.	Holz und Pech (Fackel)	2 W10
3.	Glühende Kohlen	3 W10
4.	brennendes Öl	4 W10
5.	chemisches Feuer	5 W10
6.	Drachennodem	6 W10

Wenn Sie den Anwender der elementaren Angriffe besonders gefährlich gestalten wollen, verwenden sie anstelle der W10 einfach W20 (z.B. bei einem uralten Drachen) und sorgen sie dafür, daß die Wirkung der Flammen nicht nur eine Runde lang wirkt, sondern z.B. sich nur um 2 Würfel pro Runde senkt (simuliert beispielsweise länger brennendes Öl auf der Haut).

Verfahren Sie bei den anderen Elementen analog (z.B. Kälte) oder in abgeschwächter Form. Jedes Element wirkt zwar auf seine individuelle Art, kann jedoch - je nach Menge und Zustand - ebenso zerstörerisch sein wie das Feuer. Elementare Kampfzauber werden behandelt wie Angriffe mit einer Waffe. Bei anderen Arten der Beeinflussung steht dem Opfer ein Schutzwurf mit einem passenden Attribut oder einer entsprechenden Fähigkeit (meist Willenskraft) zu.

Bedenken Sie, daß Elementare meist auch eine Nebenwirkung haben. Wasser und Feuer z.B. schädigen oder zerstören alles aus Stoff, Papier, Holz, etc. indem sie es aufquellen oder anbrennen. Diese Wirkung kann sich auch langsam und unbemerkt weiter entfalten, nachdem der eigentliche Angriff längst vorbei ist. In manchen Situationen, können durch diesen Nebeneffekt sehr wertvolle Gegenstände oder knappe Nahrung vernichtet werden.

2.2.5 Zeit und Geschwindigkeit

Gerade in brenzligen Situationen, wird die Zeit im Rollenspiel - wie in der Realität - zu einem äußerst wichtigen Faktor. Manchmal hängt das eigene Leben nur davon ab, wessen Waffe zuerst ihr Ziel findet und ob der eigene Schild rechtzeitig zur Deckung genutzt werden kann.

2.2.5.1 Rundenbasierte Aktionsphasen

Wenn man einen echten Kampf betrachtet, wird man sicherlich niemanden an der Seite stehen sehen, der in gewissen Zeitabständen ein Signal gibt und den Beginn einer neuen Runde signalisiert. Im Rollenspiel hat sich jedoch ein an Runden orientierter Ablauf von heiklen Situationen bewährt. Eine Runde entspricht bei QCCS durchschnittlich einer Zeitspanne von 10 Sekunden und ist (mit Ausnahmen) der Zeitraum für genau eine Aktion.

Durchschnittliche Rundenauer = 10 Sekunden

In diesem Zeitraum werden alle erlaubten Bewegungen und Aktionen aller beteiligten Charaktere ausgeführt. Für einige Runden werden 10 Sekunden eine hoch gegriffene Zeitdauer sein, für andere Runden eher knapp bemessen. Man bedenke etwa den Schlagabtausch zweier Krieger (5 sec) zum Einen und die Annäherung um 30 Meter mit anschließendem Bihänderangriff (15 sec) zum Anderen. Im Mittel kommt man mit diesem Kompromiß jedoch auf vernünftige Ergebnisse.

Alle folgenden Kapitel (mit Ausnahme des folgenden Abschnitts 2.2.5.2) beziehen sich auf ein rundenbasiertes Rollenspiel. Wie ein rundenbasierter Kampf abläuft erfahren sie z.B. in Kapitel 2.2.7 Angriff und Verteidigung - Ablaufschema.

Für erfahrene Rollenspieler, oder solche denen ein rundenbasierter Ablauf nicht gefällt, könnte dagegen der folgende Abschnitt eine wahre Wohltat sein ...

2.2.5.2 Kontinuierlicher Aktionenablauf [Optionale Regel]

Anstatt sich auf die Vereinfachung durch die Anwendung von Aktionsrunden einzulassen, kann man auch - der 'Realitätsnähe' zuliebe - einen kontinuierlichen Aktionsverlauf verwenden.

Achtung ! Dieses optionale System mag anfangs kompliziert erscheinen, folgt jedoch einem ganz einfachen Schema. Vor allem, wenn die Spieler einmal die Werte für sich berechnet und notiert haben, verläuft der Kampf sehr flüssig.

Zu Beginn des Ablaufs wird (wie üblich) über die Koordination festgelegt, wer zuerst seine Vorhaben festlegen muß. Die niedrigste Koordination muß dabei anfangen.

Der Einsatz der ersten Aktion hängt von der Bedenkzeit ab. Man rechnet dabei:

$$\text{Bedenkzeit} = 6 - \text{Koordination}$$

Danach errechnet jeder Teilnehmer die Dauer seiner Aktion indem er die folgende Summe bildet. Diese Rechnung braucht nur einmalig für eine Angriffsart berechnet werden, solange sich in der Ausstattung des Kämpfers nichts ändert.

$$\text{Dauer} = \text{Waffenstufe} + \text{Schildstufe} + \text{Rüstungsstufe}^{[1]} + \text{Verzögerung}^{[2]}$$

oder

$$\text{Dauer} = \text{Aktionsstufe}^{[3]} + \text{Rüstungsstufe}^{[4]}$$

^[1] Siehe auch Kapitel 3.3 Rüstungen und Schilde

^[2] Die Verzögerung errechnet sich (6 - Schnelligkeitsstufe).

^[3] Die Aktionsstufe (entspricht einer Zeitdauer) legt der Spielleiter nach Gefühl fest. Sie sollte bei 1 (*Abwehr, Rufen, Dolch ziehen*), 2 (*Schwert/Bogen ziehen, Verteidigung durchbrechen, Rucksack ablegen, Pfeil aus Köcher nehmen und anlegen*) anfangen und unterliegt nach oben keiner Begrenzung.

^[4] Nur falls für die Aktion eine Bewegung notwendig ist, z.B. nicht bei rein mentalen Aktionen, Rufen, etc. Siehe auch ^[1]. Die Rüstungsstufe wird auch in die Berechnung der Dauer einbezogen wenn der Charakter nicht von dem Malus der Rüstung betroffen sein sollte.

$$\text{Handlungsdauer} = \text{Dauer} + \text{Bewegung}^{[5]}$$

^[5] Die Bewegung errechnet sich aus (Anzahl Meter / Schnelligkeit), aufgerundet. Die Abzüge wie in Kapitel 2.2.5.3 Maximale Laufgeschwindigkeiten kommen hier nicht zu Einsatz !

Wie man leicht feststellen kann, ist die Dauer von Angriffen in der Regel eine Konstante, in der nur noch die Bewegungsweite variiert. Es muß deshalb nicht jedesmal der ganze Wert neu berechnet werden, was einen Kampf nur unnötig komplizieren würde. Die Spieler sollten sich die für sie wichtigsten Kampfzeiten auf ihrem Charakterblatt (ggf. der Rückseite) notieren. Im Beispiel unten, wird darauf noch einmal näher eingegangen.

Die Handlungsdauer legt fest, wann der Spieler seine Aktion beendet hat. War der Charakter erfolgreich, tritt das Ergebnis am Ende dieser Dauer ein ! Der Schaden des ersten erfolgreichen Angriffes zum Beispiel würde erst zum Zeitpunkt Bedenkzeit + Dauer des Angriffes eintreten. Natürlich kann der Spielleiter auch bei vorzeitigem Abbruch einen Erfolgswurf gestatten. Bei Gelingen des Erfolgswurfs wurde die Handlung - entsprechend der verbrachten Zeit - zu einem bestimmten Anteil ausgeführt und kann später vom selben oder einem anderen Charakter weitergeführt werden.

Die Wirkung einer Aktion tritt nach Ablauf der Handlungsdauer ein

Während eines Kampfes zählt der Spielleiter die Zeiteinheiten langsam ab und die Spieler führen an den entsprechenden Zeitpunkten ihre Aktionen aus (greifen an, ermitteln Schaden, etc.).

Eine Besonderheit unter den Aktionen ist die Abwehr von Angriffen (materielle wie geistige), die die laufende Aktion verlängern. Die Dauer einer Abwehr wird immer wie eine Handlung von 1 Zeiteinheit Dauer behandelt und zu der Handlungsdauer der laufenden Aktion hinzugerechnet ! Die laufende Handlung wird also in der Regel nicht unterbrochen, sondern nur verlängert.

Jede Abwehr verlängert die laufende Handlung um eine Zeiteinheit !

In wenigen Fällen - z.B. wenn der Angegriffene ausweicht und damit den festen Ort seiner Tätigkeit verläßt, kann eine Abwehr die laufende Handlung natürlich auch beenden. So ist es möglich jemanden durch Angriffe von seinem Vorhaben (z.B. Einsatz von Magie) so lange abzuhalten, bis die eigene Verstärkung angerückt ist.

Ein Beispiel für den Beginn einer Kampfhandlung:

· Spieler 1 (Dieb) hat eine Koordination von 3 und beginnt seine Aktion deshalb nach einer Bedenkzeit von $6 - 3 = 3$ **Zeiteinheiten**. Mit normaler Kleidung (1), einem Dolch (2), ohne Schild (0) und einer Schnelligkeit von 5 (Verzögerung = $6 - 5 = 1$) hat er für diese Angriffsart eine konstante Dauer von $1 + 2 + 0 + 1 = 4$ **Zeiteinheiten**. Um seinen Gegner (Langschwert) mit dem Dolch zu treffen, muß er in dessen Nahbereich gelangen, d.h. dessen Verteidigung durchbrechen (2). Diese Aktion dauert also $2 + 1$ (normale Kleidung) + 1 (3m Bewegung bei Schnelligkeit 5) = 4 **Zeiteinheiten**. Da sich sein Gegner jetzt in greifbarer Nähe befindet entfällt die Bewegung. Er attackiert seinen Gegner von nun an unablässig mit dem Dolch, der zu den Zeitpunkten (11, 15, ... Schaden verursachen würde). Allerdings muß Spieler 1 bei seinem 2. Angriff selbst eine Abwehr (Block mit Dolch) durchführen, wodurch sich der Angriff um 1 **Zeiteinheit** verlängert.

Am besten notiert sich dieser Spieler die Werte: Bedenkzeit = 3, Durchbrechen=4, Dolch = 4 und Bewegungszeitfaktor 1/5, um sie für weitere Kämpfe zu merken.

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	...		
Spieler 1	Planen		Durchbrechen 2/1				1. Angriff		2. Angriff		Abwehr		2. Angriff		3. Angriff								

· Spielerin 2 (Ritterin) hat eine Koordination von 4 und beginnt ihre Aktion deshalb nach einer Bedenkzeit von $6 - 4 = 2$ **Zeiteinheiten**. Sie trägt eine Brustplatte (3), einen Rundschild (2) und ein Langschwert (4). Ihre Verzögerung beträgt ($6 - \text{Schnelligkeit } 4 = 2$) **Zeiteinheiten**. Zusammen ergibt sich damit eine Angriffsdauerdauer von $3 + 2 + 4 + 2 = 11$ **Zeiteinheiten**. Da sich ihr Gegner (ebenfalls Langschwert) 10 Meter entfernt postiert hat, muß zuerst eine (Rüstung $3 + [10\text{m} / \text{Schnelligkeit } 4 = 2.5]$) => 6 **Zeiteinheiten** dauernde Bewegung durchgeführt werden. Da die Ritterin den Gegner mit dem ersten gezielten Schlag auf den Kopf außer Gefecht setzt, muß sie sich in einer neuen Bedenkzeit (wieder 2 **Zeiteinheiten**) auf ein neues Opfer, bzw. Vorgehen einstimmen.

Am besten notiert sich diese Spielerin die Werte: Bedenkzeit = 2, Durchbrechen=5, Langschwert = 11 und Bewegungszeitfaktor 1/4, um sie sich für weitere Kämpfe zu merken.

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	...				
Spielerin 2	Planen		10m Bewegung				1. Angriff										Planen								

· Spieler 3 (Barbar mit verstärktem Ledertorso (2)) hat eine Koordination von 6 und beginnt seine Aktion deshalb sofort ($6 - 6 = 0$). Er zieht seinen Bihänder (2 (Aktion) + 2 (Rüstung) = 4 **Zeiteinheiten**) und stürmt mit Schnelligkeit 4 die 15m auf seinen Gegner zu, was Rüstung ($2 + [15\text{m} / 4 = >4] = 6$ **Zeiteinheiten**) dauert. Ein Angriff mit der gezogenen Waffe kostet den Barbaren 7 **Zeiteinheiten** (Torso (2) + Bihänder (5)).

Dieser Spieler braucht sich nur seinen Wert für den Bihänder = 7 und den Bewegungszeitfaktor 1/4 zu merken. (Was für einen Barbaren auch schon mehr als genug ist :-o)

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	...			
Spieler 3	Waffe Ziehen		15m Bewegung				1. Angriff						2. Angriff											

Zusammen sieht das dann so aus:

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	...					
Spieler 1	Planen		Durchbrechen 2/1				1. Angriff		2. Angriff		Abwehr		2. Angriff		3. Angriff											
Spielerin 2	Planen		10m Bewegung				1. Angriff										Planen									
Spieler 3	Waffe Ziehen		15m Bewegung				1. Angriff						2. Angriff													

Aus diesem Beispiel wird offensichtlich, daß der ungerüstete Benutzer einer kleinen Waffe zwar schneller (öfter) Angreifen kann, aber zum einen erst zum Gegner durchdringen muß (**Durchbrechen**) und natürlich auch jedesmal wesentlich weniger Schaden verursacht. Mit kleinen Waffen muß man sich deshalb auf sein Glück verlassen und möglichst beim ersten Angriff gezielt eine kritische Stelle (z.B. unbehelmter Kopf oder Hals) treffen. Wäre Spieler 1 in dem Beispiel ausgewichen anstatt zu Blocken, so wäre sein 2. Angriff wegen des Zonenwechsels beendet gewesen. Ein erneutes zeitaufwendiges Durchbrechen und ein neuer Angriff wären notwendig gewesen.

Spielt man ohne Reichweiten im Nahkampf so zieht der Benutzer kleiner Waffe daraus einen nicht unerheblichen Vorteil, da die Zeit für das Durchbrechen entfällt und Angriffe nicht durch Ausweichen unterbrochen werden.

Sonderfall: Beidhändiger Kampf.

Im rundenbasierten Handlungsablauf erlaubt die Fertigkeit *Beidhändiger Kampf* (hat nichts mit angeborener Beidhändigkeit zu tun !) den Angriff mit zwei Waffen in einer Runde. Das gilt auch im kontinuierlichen Handlungsablauf. Allerdings verlängert sich die Handlung dadurch um die Waffenstufe der zweiten Waffe. Schildstufe, Rüstungsstufe, Verzögerung und Bewegung fließen also nur einmalig in die Rechnung ein. Das soll am modifizierten Beispiel von Spieler 1 gezeigt werden.

Spieler 1 führt jetzt anstelle eines Dolches, gleich einen in jeder Hand. An der **Bedenkzeit** ändert sich dadurch nichts. Auch die Zeit für den Durchbruch bleibt gleich.

Mit normaler Kleidung (1), zwei Dolchen (2 + 2) und einer Schnelligkeit von 5 (Verzögerung = 6 - 5 = 1) hat er nun für diese Angriffsart eine konstante Dauer von 1 + 2 + 2 + 1 = **6 Zeiteinheiten**.

Die Abwehr erfolgt hier zeitgleich zum alten Beispiel, verzögert nun aber nur den Neustart des nächsten Angriffes, denn die erste Handlung ist bereits abgeschlossen.

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	...
Spieler 1 mit 1 Dolch	Planen	Durchbrechen	1. Angriff	Abwehr	2. Angriff	3. Angriff															
Spieler 1 mit 2 Dolchen	Planen	Durchbrechen	Angriff	1	Abwehr	2	Angriff	1													

Wie man leicht sieht, wird der flinke beidhändige Dieb mit zwei Dolchen zum tödlichen Gegner, denn er würde z.B. gegen Spielerin 2 bereits seine Bedenkzeit, einen Durchbruch (Erfolg vorausgesetzt) und einen Angriff hinter sich haben, bevor Spielerin 2 in der 12. Zeiteinheit (11 + 1) nach dem Aufeinandertreffen zuschlagen darf (s.u.). Um dieses Beispiel zu realisieren, wurde angenommen, daß Spielerin 2 diesmal ihre Planung und Bewegung abgeschlossen hatte, bevor sie den ersten Angriff einleitete.

Relativiert wird die Angriffshäufigkeit unseres Diebes dadurch daß im Idealfall alle Dolchstöße durch den Schild von Spielerin 2 geblockt wurden. Dagegen dürfte ein gelungener Langschwert-Hieb unserer Ritterin auf den ungerüsteten und schildlosen Dieb im Normalfall vernichtende Auswirkungen haben.

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	...
Spieler 1 mit 2 Dolchen	Planen	Durchbrechen	Angriff	1	Abwehr	2	Angriff	1													
Spielerin 2	1. Angriff			Abwehr	1.	Abwehr	2. Angriff	Abwehr													

Spielt man mit den Reichweiten-Regeln, darf man auch beim beidhändigen Kampf nicht die Reichweiten der Waffen vergessen. In einem Kampf zwischen einem *Langschwert/Dolch*-Kämpfer gegen einen *Langschwert*-Kämpfer, muß der *L/D*-Kämpfer in Zone 2 durchbrechen um beidhändig kämpfen zu dürfen. Dem *Langschwert*-Kämpfer wird es natürlich viel lieber sein, wenn er seinen Gegner auf Abstand hält, denn mit Langschwertern (ST4) ist bereits ein Kampf in Zone 3 möglich.

2.2.5.3 Maximale Laufgeschwindigkeiten

Die Spitzenklasse der Läufer schafft heutzutage unter Optimalbedingungen 7.5 Meter pro Sekunde (auf 800m). Die maximale Bewegungsweite pro Sekunde sind von der Schnelligkeit abhängig.

Schnelligkeit: Stufe [6] = 8m/s, [5] = 5m/s, [4] = 4m/s, [3] = 3m/s, [2] = 2m/s, [1] = 1 m/s (Gehen).

Faustregel (mit Ausnahme der 6. Stufe):

Geschwindigkeit = Schnelligkeit in Meter/Sekunde

Die Werte sind niedriger angesetzt, weil ein Charakter kaum Optimalbedingungen vorfinden wird. Trägt der Charakter Rüstung, Waffen und Schild, so addiert man die Stufen. Ist die Summe größer als die Stufe der zweifachen Stärke, zieht man die Differenz von der Bewegungsweite ab.

Abzug = (Stärke x 2) - (Rüstung + Schild + Waffe) in Meter/Sekunde

Endgeschwindigkeiten kleiner gleich Null bedeuten, daß ein Charakter sich pro Runde höchstens 5 Meter weit bewegen kann. Will ein Charakter mit Abzug mehr als sechs Runden (1 Minute) mit maximaler Bewegungsweite Durchlaufen, so verlangen Sie am Ende jeder weiteren Runde einen *EW*: Ausdauer, bei dessen Mißlingen der Charakter für eine Anzahl von Runden verschlafen muß, die der gelaufenen Rundenzahl entspricht. Ohne Abzug kann er [Ausdauerstufe] in Minuten laufen, bevor er einmal pro Minute auf die Ausdauer würfeln muß.

Beispiel:

Mit Stärke [4] und Schnelligkeit [5] = 5m/s, Kettenhemd [3], Langschwert [4], Kleiner Schild [2] folgt, daß dem Charakter eine Bewegungsweite von $(5+[2*4]-[3+4+2])$ m/s = 4 m/s verbleiben, was ca. 14 km/h Laufgeschwindigkeit entspricht.

2.2.5.4 Mehrere Aktionen pro Runde

Einige besonders schnelle Charaktere können neben der Bewegung mehr als eine Aktion pro Runde durchführen. Dafür gibt es verschiedene Gründe:

- Der Charakter greift beidhändig mit zwei Waffen an (muß gelernt sein/werden). Der erste Angriff erfolgt je nach ermittelter Initiative, der zweite am Ende der Runde. Für beide Angriffe wird nur ein Wurf gemacht. Angeborene Beidhändigkeit allein, ermöglicht nur die freie Wahl der Waffenhand.
- Überdurchschnittlich schnelle Charaktere (Schnelligkeit ab Stufe [4]) können einen Angriff und eine Abwehr pro Runde ausführen.
- Charaktere mit einer übermenschlichen Schnelligkeit [6], dürfen zwei beliebige Aktionen ausführen (also auch zweimal mit derselben Waffe angreifen), wenn Sie nicht aufgrund ihrer Initiative erst am Ende der Runde dran sind.
- Der Charakter wurde magisch beschleunigt. Auswirkungen werden durch den Spruch festgelegt.

2.2.6 Verletzungen & Heilung

Wie sich eine Wunde auf das Gesamtfinden eines Charakters auswirkt und wie schnell sie wieder heilt, entscheidet der Spielleiter. Generell gilt jedoch folgendes: Der Verlust aller Trefferpunkte eines Körperteils bedeutet nicht unbedingt seine totale Zerstörung, wohl aber seine absolute Funktionslosigkeit. Die Art der Schädigung läßt sich durch die Form der Angriffe rekonstruieren:

- Viele Treffer mit wenig Schaden deuten auf Schnitte oder Unmengen kleinerer Brüche und Muskelrisse hin - je nach Waffentyp. Mit ausreichender Ruhe verheilen diese Wunden ggf. von selbst.
- Wenige Treffer deuten auf Brüche oder gar durchtrennte Sehnen und Muskel hin, ärztliche Hilfe sollte eingeholt werden, um Langzeitschäden (Verkrüppelungen) zu vermeiden.
- Ein einziger Treffer bedeutet in der Regel die Abtrennung (Klinge) oder Zerschmetterung (stumpf) hin, die am schwersten zu heilen ist. Hier ist sofort professionelle Hilfe (ggf. Heilmagie) notwendig.



Faustregel für natürliche Heilung: Für jede Trefferzone wird nach dem Ablauf von 8 Stunden Schlaf je ein W10 gewürfelt, der die Zahl der zurückgewonnenen Trefferpunkte angibt.

Die vollständige Regeneration der Trefferpunkte bedeutet nicht in jedem Fall, daß die Funktion wieder hergestellt wurde. Dauerhaft ungeschiente oder provisorisch geschiente Brüche führen ggf. zu Verkrüppelungen, unbehandelte Wunden führen zu Wundbrand und nicht genähte Wunden und Muskel verheilen nicht oder veröden.

Optionale Regel: Man kann die Zahl der zu regenerierenden Trefferpunkte auch von der Konstitution abhängig machen. Je nach Stufe der Konstitution werden W6 (St:1-3), W10 (St:4-5) oder W20 (St:6) verwendet. Das setzt voraus, daß Sie über einen Würfel jeder Sorte verfügen.

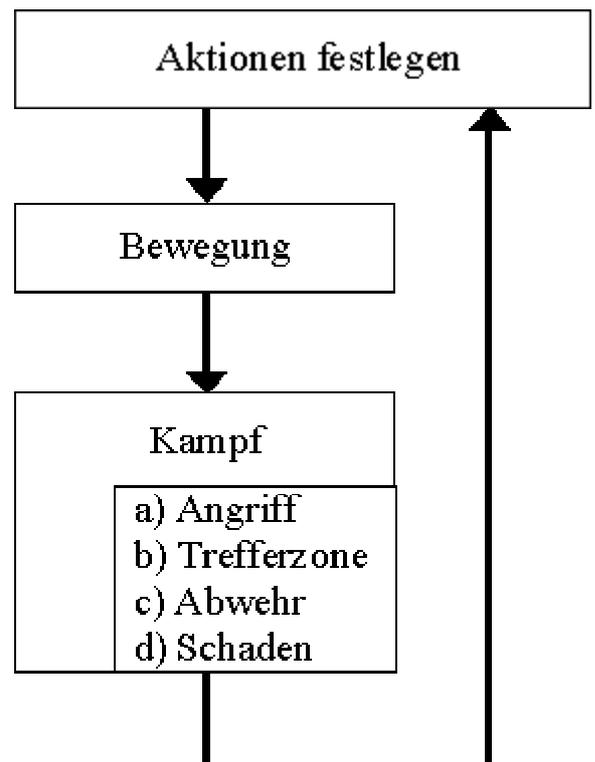
2.2.7 Angriff und Verteidigung - Ablaufschema

1. Aktionen festlegen

Der Spieler mit der niedrigsten Koordination legt seine Aktion für die Runde fest, Nächsthöhere folgen, bis alle Aktionen angesagt sind (bei Gleichstand VW:Koordination). So kann der Schnellere auf den Langsameren Spieler reagieren.

2. Bewegung

Die Spieler führen ihre Bewegungen aus, bis es zu einem Angriff oder einer Aktion kommt. Sind weite Bewegungen geplant mindert das die Initiative (siehe Tabellenblatt).



3. Kampf

Der Spieler mit der höchsten Gesamtinitiative (Summe aus Koordinationsstufe und Initiative der Waffe, abzüglich Handicaps durch Bewegung, Rüstung, Wunden, Gepäck, Behinderungen) startet seine Aktion. Angekündigte Abwehr wartet bis zum Angriff und gilt für die ganze Runde. Wegrennen oder reines Ausweichen hat eine Initiative von 7, gewirkte Magie eine Initiative von 8.

3a. Angriff

Bei einem Angriff wird EW:*Angriff* gemacht. Bei einem Wurf Ergebnis von 96 bis 100 liegt ein kritischer Erfolg vor, der nur von einer kritischen Abwehr aufgehoben werden kann. Ansonsten erhält das Opfer zusätzlich einen besonderen Schaden (siehe Tabellenblatt). Liegt der Wurf unter dem Patzerwert (Waffenstufe x 3) so liegt ein kritischer Fehlschlag vor, der je nach Situation verschiedenste Auswirkungen haben kann (Waffe wird zerstört, entgleitet der Hand, verletzt den Angreifer selbst).

3b. Trefferzone

Im Falle eines gelungenen Angriffs, wird mittels W% die Trefferzone ermittelt (siehe Charakterblatt). Bei einem gezielten Angriff wird stattdessen geprüft, ob das Ergebnis eines W% unterhalb der Wahrscheinlichkeit (Trefferzone x Gewandtheit) liegt. [*Beispiel: (Kopf=5%) · (Gewandtheit=3) = 15% Chance*] Bei einem kritischen Angriff entfällt dieser Wurf. Ist der Wurf zu hoch, liegt aber noch unterhalb der Chance für eine angrenzende Trefferzone, wird dieser Körperteil getroffen. Trifft das ebenfalls nicht zu, wurde simpel daneben geschlagen.

3c. Abwehr

Das Opfer darf nun versuchen, den Angriff mit einer Abwehrreaktion zu kontern. Steht dem Opfer aufgrund seiner Schnelligkeit noch eine aktive Abwehr zu, so kann es entweder eine Parade mit Schild oder Waffe (Block) durchführen oder versuchen, dem Angriff durch Ausweichen zu entgehen.

- Beim Ausweichen muß ein VW:Abwehr gegen den Angriffswurf gelingen. damit jeglicher Schaden umgangen wird.
- Im Falle des einfacheren Blocks reicht ein gelungener EW:Paradewaffe bzw. EW:Schild, damit der Schild oder die Waffe den Schaden absorbiert. Dabei kann dieser Gegenstand beschädigt oder zerstört werden.
- Steht dem Angegriffenen eigentlich keine aktive Abwehr mehr zu, so gibt es doch immer noch die geringe Möglichkeit, daß ein EW:Reflexe (W% + Bonus + Modifikationen) gelingt und die Schutzreflexe das Opfer aus der Angriffszone reißen.

Sonderfall: Bei einem Wurf von 96 bis 100 liegt eine kritische Abwehr vor, die jeglichen Schaden neutralisiert - auch den eines kritischen Angriffs.

3d. Schaden

Wurde ein Körperteil getroffen, verursacht die Waffe an dieser Stelle Schaden. Dieser ist gleich der Summe von Würfeln, die aus der Kombination von Waffe und Rüstung hervorgehen. [*Beispiel: Langschwert gegen Kettenrüstung = 3 Würfel*]. $\frac{3}{4}$ des Schadens (75%) werden von der schützenden Rüstung absorbiert, die dabei ggf. zerstört wird. $\frac{1}{4}$ des Schadens (25%) beschädigen den Körper.

Sinkt der Trefferwert des Körperteils, der Rüstung oder des Gegenstandes auf oder unter Null, so verliert er seine Funktion und erhält einen zusätzlichen Schaden nach der Tabelle für kritische Treffer (siehe Tabellenblatt).

4. Nächster Spieler

Der Spieler mit der nächst niedrigeren Initiative-Summe darf agieren (-> 2). Möchte der Spieler wegen der vorangegangenen Geschehen, seine geplante Aktion zugunsten einer anderen abbrechen, so verschiebt sich Diese an das Ende dieser oder den Beginn der folgenden Runde. Die Reihenfolge mehrerer nachträglich gewählter Aktionen, wird wie die Gesamtinitiative bestimmt.

5. Rundenende

Haben alle Spieler ihre Aktion durchgeführt, ist die Runde beendet und eine neue Runde kann beginnen.

2.2.8 Finten beim Nahkampf [optionale Regel]

Die Finte ist ein Nahkampfmanöver (Aktion), daß den Gegner überrumpeln soll und seine Verteidigung schwächt. Bei einer Finte gaukelt man dem Gegner eine Schwäche in der eigenen Verteidigung vor. Man lenkt damit den nächsten gegnerischen Angriff in eine bestimmte Bahn, die man anschließend nutzt um - ungehindert von der gegnerischen Verteidigung (außer Rüstung) - einen eigenen Angriff zu platzieren.

Um zu erkennen, ob eine Finte Erfolg hat, führen die Spieler einen Vergleichswurf (VW) durch. Die Finte wird durch eine Fertigkeit *Finten* (normal, siehe 2.1.1), *Kampftaktik* (schwer) oder *Waffenfertigkeit* (sehr schwer) eingeleitet und kann vom Gegner mit den gleichen Fertigkeiten (Gleiche Schwierigkeit. Die Waffenfertigkeit muß dieselbe sein) oder einem Attribut (*Intelligenz*- oder *Intuitions*-Bonus, normal) gekontert werden.

Gelingt die Finte, so umgeht der nächste Angriff die Verteidigung des getäuschten Gegners. Gelingt dieser Angriffswurf, so wird die Abwehrsumme des Gegners um die Differenz der Finte geschwächt.

Da der Gegner mit einer Finte "aus der Reserve" gelockt wird, gelten bei einer gelungenen Finte keine Reichweitenvorteile. Das bedeutet, daß der Anwender einer kleineren Waffe mit einer gelungenen Finte angreifen darf, obwohl er vorher keinen Durchbruch unternommen hat ! In Kombination mit der geschwächten Verteidigung ist eine Finte also in der Tat eine nicht zu verachtende Kampffertigkeit. Die Spielgruppe sollte ausprobieren, ob Finten in "ihr" Rollenspiel passen.

Eine Finte erlaubt auch gezielte Treffer, deren Erfolg normal ermittelt wird (siehe 2.2.7, 3b).

Wird die Finte durchschaut (das Opfer der Finte gewinnt den Vergleichswurf), so bleibt die Finte ohne Wirkung.

Kontert man jedoch eine mißlungene Finte mit einer Gegenfinte (nutzt die Zuversicht des Gegners in sein eigenes Können), so wird dieses Vorhaben (nur für den Anwender der Gegenfinte !) um eine Schwierigkeitsstufe erleichtert. Dieses Vorgehen kann beliebig fortgesetzt (Gegenfinte nach mißlungener Gegenfinte) werden, jedoch ist der Vorteil der Erleichterung bei der Schwierigkeitsstufe nicht kumulativ, d.h. die Schwierigkeit senkt sich insgesamt nicht mehr als eine Stufe für den Gewinner. Der Verlierer der letzten Finte erhält keine Vereinfachung !

Zeitliche Aspekte. Eine Finte ist machtvoll und hinterhältig. Allerdings kommt dieser Nutzen nicht ganz ohne Kosten. Hiermit sind nicht das jahrelange Training und die damit verbundenen Kosten gemeint, sondern der Zeitverlust bei mißlingen der Aktion. Im Falle des rundenbasierten Kampfgeschehens (siehe 2.2.5.1 Rundenbasierte Aktionsphasen) nimmt die Finte eine ganze Aktion in Anspruch, in welcher der Ausführende allerdings Angriffe normal Abwehren darf. Bei kontinuierlichen Kampfgeschehen hat die Finte konstante Handlungsdauer von 4 Zeiteinheiten.

2.2.9 Werte von potentiellen Gegnern

Wenn Sie auf die Schnelle einen Gegner benötigen, weisen Sie ihm einfach eine Stufe zu und verwenden Sie für alle Würfe den entsprechenden Prozent- und Bonuswert aus der Tabelle. Für unwichtigere Begegnungen reicht das in der Regel aus. Besonders wichtige Charaktere oder mächtige Gegenspieler sollte man ggf. noch weiter ausarbeiten, Ihnen spezielle Fähigkeiten verleihen und ihre Charakterzüge notieren. Gegenspieler der Stufen 5-6 sollten Sie niemals wie Kanonenfutter auftreten lassen, sondern immer imposant, geheimnisvoll und mit einer versteckten Hintertür für den Notfall, hier zählt meist mehr die 'Raffinesse' in Form von Intrigen und Hinterhalten und weniger einzelne Werte.

Falls ein Buchstabe neben der Stufenangabe steht, ist das ein Kürzel für die Form der Abwehr. Wird der Buchstabe groß geschrieben, bedeutet das, daß das Wesen in jeder Kampfrunde sowohl Angreifen als auch Abwehren kann [a/A: Ausweichen, b/B: Block mit Schild/Paradewaffe, c/C: Block mit Körperteil]. Der erste Wert der Initiative steht für Wesen die eine Rüstung tragen, der zweite Wert für Wesen mit natürlicher Hautrüstung. Der optionale dritte Wert, steht für die Anwendung aktivierter Magie.

Die Bedeutung der Stufen:

Stufe	Bewaffnung	Ini	Abwehr	Rüstung	Zustand
1	ST 1	6/6	15	keine	Gebrechlich
2	ST1	7/8	20	Leder	Normal
3	ST3	3/6	40	V. Leder	In Form
4	ST4	4/6	50	Kette	Robust
5	ST 5 / Magie	1/6/8	70	Platte	Muskulös
6	ST 5 / Magie	2/7/9	100	Platte	Unschlagbar

Einige Beispiele:

Basilisk (3A, versteinender Blick), Braunbär (3A), Drache, alt (6AC), Drache, jung (3A), Dunclelf (5A), Einhorn (5AC), Elefant (4), Elf (3ab), Falke (2a), Ghul (4a, lähmende Berührung), Greis (1), Hai (4a), Haustiere (1), Hirsch (2c), Hund (2a), Krokodil (3a), Löwe (3a), Mantikor (4A, Giftstachel am Schwanz), Mensch (3ab), Mumie (5A), Oger (3aB), Ork (3aB), Panther (3A), Pferd (4a), Riese (5aB), Seeschlange (5A), Skelett (3ab), Vampir (5AB), Wal (6A), Werwolf (5ABC), Wolf (3a), Zombie (3abc), Zwerg (3aB)



2.3 Die Magie

2.3.1 Die Unterschiede bei der Verwendung von Magie

Das System QCCS ist so ausgelegt, daß im Prinzip jeder Charakter über magische Fähigkeiten verfügen kann. Natürlich bedarf es beim Umgang mit dieser Freiheit gewisser Spielregeln, damit übermütige Spieler keine Alleskönner erschaffen und mit ihrem Einzelgänger die Spielrunde vermiesen. Wie bei der Limitierung der Waffenbenutzung (siehe hierzu Kapitel 1.1.2), gibt es auch bei der Anwendung von magischen Künsten gewisse Unterschiede zwischen voll-, halb- und nichtmagischen Charakteren.



- Jeder **vollmagische Charakter** - und dazu zählen alle Charaktere, deren Lebensauffassung mit Magier (M) oder Gläubige (G) umschrieben werden kann - darf relativ frei über den Fluß der Magie, deren Wirkung und Erscheinungsform bestimmen. Vollmagische Charaktere sind sich über die Wirkungsprinzipien ihrer Magie sehr bewußt, was ihnen neben Anpassungen und Verfeinerungen ihrer Magie - je nach Stufe - geradezu spielerische Beeinflussung von Magie bzw. der Gunst seines Angebeteten ermöglicht. Obwohl vollmagische Charaktere den wenigsten Einschränkungen bei der Ausübung von Magie unterworfen sind, sollte sich jeder Spieler bei Spielbeginn gewisse Marotten und Verfahrenswege seines Charakters überlegen, die jegliche Zauberei zu seiner individuellen Sache werden lassen. Gerade im Hinblick auf die später im Spiel folgenden Beschreibung der Magieausführung und -wirkung kann ein eigener typischer Stil viel zur Atmosphäre beitragen. Wer hierzu Beispiele wünscht kann sich bei den Berufsbeschreibungen weitere Anregungen holen.
- **Halbmagischen Charakteren**, die in die Kategorie Halbmagier (HM) oder Glaubenskrieger (GK) gehören, fällt es schon wesentlich schwerer Magie zu wirken. Sie benötigen immer einen passenden Fokus, um ihre Magie zu wirken. Bei Gläubigen wird das in der Regel ein Symbol ihrer Gottheit sein, bei Magiern z.B. ein Zauberstab oder wie im Falle des Barden ein Instrument. Halbmagische Charaktere erhalten durch diesen notwendigen Fokus keine weiteren Vorteile, sondern vermeiden nur Mali die bei ihrem Fehlen aktiv werden. Zusätzliche Zutaten, bzw. Zeremonien senken ggf. negative Modifikationen. Die Spieler von halbmagischen Charakteren sollten immer auf ein Gleichgewicht zwischen der magischen und der kriegerischen Seite ihres Charakters achten, denn ihre Charaktere können sich keinesfalls immer auf ihre Magie verlassen. Ihre magischen Künste sollten nicht zu breit gefächert oder zu sehr intensiviert werden (etwa drei Magiebereiche, die sich einander nicht widersprechen und in das Gesamtbild des Charakters passen).
- Das **nichtmagische Charaktere** wie Krieger (K) und Kundschafter (KS) Magie einsetzen können, hört sich seltsam an, kann aber begründet werden. Diese Gruppe von Personen übt ihre Magie eher intuitiv, in der Form von übernatürlichen Fähigkeit oder besonderen Eigenschaften aus. Kein nichtmagischer Charakter würde jemals sagen: "*Ich setze jetzt meine Magie ein*", sondern eher: "*Es kommt meist über mich, manchmal schaffe ich sogar, es zu kontrollieren ...*"
Beispiele hierzu liefern die Rassenbeschreibungen. Hat sich der Spieler eines nichtmagischen Charakters zu Spielbeginn entschlossen, daß sein Charakter unbedingt ein magisches Talent besitzen soll, so muß er sich auf eine Form festlegen und den passenden Magiebereich wählen. Der Spieler sollte sich bewußt sein, daß ein solches Talent nicht unbedingt nur Vorteile haben muß. Gerade wenn es sich - wie es bei nichtmagischen Charakteren der Fall ist - um eine angeborene oder verliehene Fähigkeit handelt, kann diese auch unkontrolliert auftreten, nachdem entsprechende Widerstandswürfe gescheitert sind.

2.3.2 Der Ursprung der Magie

Wie bereits mehrmals angedeutet, gibt es verschiedene Quellen, aus denen magisch begabte Charaktere Ihre Künste speisen. So kann es vorkommen, daß derselbe Zauber bei Nutzung unterschiedlicher Quellen oder gar einer Kombination mehrerer, ganz unterschiedliche Auswirkungen zeigt. Hier wird auf die einzelnen Quellen eingegangen und deren Besonderheiten hervorgehoben.

Ein fester **Glaube** kann verbunden mit einer intensiven *Anbetung* eines Gottes/Dämonen sprichwörtlich 'Berge versetzen'. Typische Wege seinen Glauben zu nutzen sind: Gebete, Gesang, Segnungen, Rituale, Pilgerreisen, Opferungen, etc. Die Art und Gesinnung der angebeteten Macht, bestimmt das Verhalten des Gläubigen. Die Wirkung bei Einsatz von Glauben ist immer eine Interpretation unter Beachtung der göttlichen/dämonischen Interessen. Die Verletzung der Glaubensregeln kann die Beschränkung der Gnade zur Folge haben.

Zauberkunde ermöglicht die Energie anzuzapfen, die jeder Faser unserer Existenz innewohnt. Typische Wege solche Energien zu entfesseln sind: Rituale, Zaubersprüche, Schriftrollen, Gestik & Mimik, etc. Magier, die die Energien Unfreiwilliger nutzen oder dauerhaft schädigen, werden als Schwarzmagier bezeichnet. Heiler, nutzen dagegen eigene Energiereserven, um die von Anderen zu regenerieren.

Charisma kann sich durch entsprechende *Beeinflussung* anderer zu einer wirkungsvollen Magie entwickeln. Typische Wege sein Charisma einzusetzen sind: Augenkontakt, Gespräch, Gesänge, Schauspielerei, Geschenk, etc. Barden sind typische Anwender von Charisma.

Manchen Gegenständen wohnt magisches Potential inne, es sind **Artefakte**. Durch ein Schlüsselritual (Worte, Aktionen, ...) läßt sich die Magie aktivieren. Besitzt der Gegenstand sogar eigene Intelligenz, kann er selbst über den Einsatz der Magie verfügen. Einige magische Gegenstände sind nach einer bestimmten Zahl von Anwendungen verbraucht und nutzlos, andere können aufgeladen werden, oder entziehen sogar ihrem Träger oder Opfer die notwendige Energie.

2.3.3 Das Steigern und Erlernen magischer Fähigkeiten

Charaktere mit magischen Eigenschaften haben die Möglichkeit, diese im Verlauf ihrer weiteren Existenz zu verbessern. Wie dies genau geschieht, wird in Kapitel 2.4 beschrieben. Bei magischen Fertigkeiten unterscheidet man zwischen Sprüchen und Magiebereichen, ähnlich wie zwischen Attributen und normalen Fertigkeiten. Das bedeutet, das bei der Ausübung eines Zauberspruches, nur der Spruch eine Verbesserung erfährt und nicht unbedingt auch der Magiebereich. Der Magiebereich steigt nur bei besonderen Erfahrungen (kritische Erfolge) oder wenn der Charakter bewußt versucht den Magiebereich zu verbessern - zum Beispiel durch gezieltes Forschen in magischen Büchern oder die allgemeine Unterweisung durch einen Mentor. Ansonsten wird jeder Spruch wie eine eigene Fertigkeit behandelt und gesteigert. Macht ein Spieler sich nicht die Mühe dies zu notieren, entsteht dem Charakter dadurch natürlich ein Nachteil. Dies spiegelt in etwa den Aufwand wieder, den auch der Charakter mit der Aufzeichnung seiner Erfahrungen hat, denn welchen Grund sollte es sonst geben, daß all die sagemuwobenen magischen Werke entstanden sind, die man in den Magiergilden als Lerngrundlage verwendet ?

Auch Charaktere, die bislang gar nichts mit Zauberei und Glauben im Sinn hatten, können in diesen Bereichen ihre Erfahrungen machen und sich Weiterbilden. Handelt es sich dabei nicht gerade um Göttergeschenke oder Ähnliches, so bedeutet dies in der Regel einen inneren und äußeren Wandel. Die zeitintensive Beschäftigung mit bislang unbekannter Materie, erfordert die Vernachlässigung des gewohnten Trainings. Aus diesem Grund bedeutet je 5% Zuwachs den gleichmäßigen Verlust von einem Prozent in den fünf höchsten körperlichen Fertigkeiten und Attributen.

2.3.4 Ausübung von Magie

Wie auch immer ein Charakter die Magie handhabt, so gibt es doch bestimmte Grundlagen, nach denen jede Magieausübung vollzogen wird. Der folgende Abschnitt soll einen Leitfaden darstellen, der die Einzelschritte näher erläutert. Es steht dem Spielleiter natürlich frei, bei Nicht-Spieler-Charakteren (NSC) auf die einzelnen Schritte zu verzichten und den Spielern nur die Auswirkungen zu erzählen - aber daß gilt ohnehin generell und nicht nur bei der Magie.

Initiative und Geschwindigkeit von Magie

Einmal aktivierte Magie, hat in zeitlich relevanten Situationen (z.B. im Kampf) generell eine Initiative von 8. Für die Runde, in der ein Spruch heraufbesworen wird, gilt diese gute Initiative nicht.

Hier liegt es am Spielleiter, die notwendige Zeit festzulegen und dem Spieler nach seiner ersten Beschreibung mitzuteilen. Er sollte dabei den Stil des Zaubers, die Stufe seiner Fertigkeit, die äußeren Einflüsse und die Macht der Magie selbst beachten. Dabei ist es durchaus möglich, daß der SL eine Vorbereitungszeit von mehreren Runden vorschreibt und dem Magier dadurch in arge Bedrängnis bringt, was den Magier vielleicht zum Umdenken zwingt.

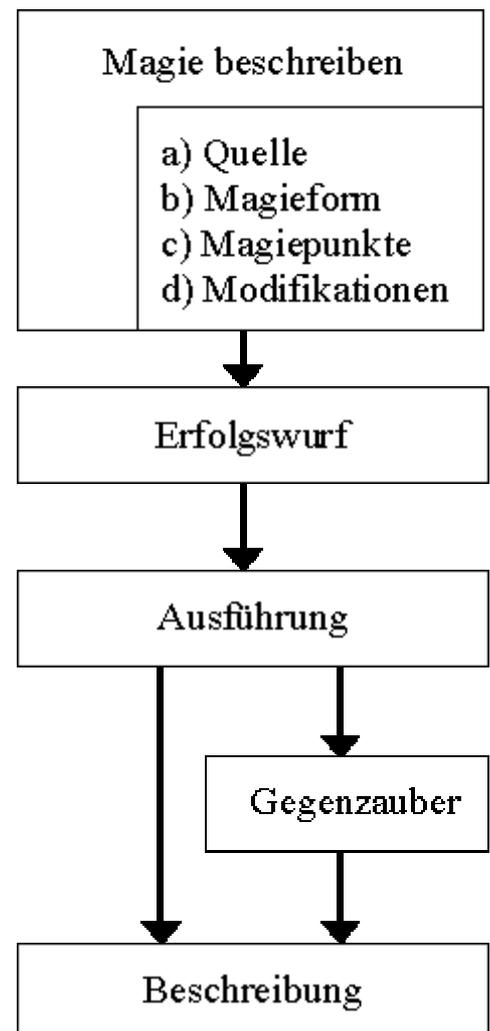
Man beachte, daß ein beschleunigter Magier zwar die Vorbereitungen schneller ausführen kann, jedoch niemals die Magie selbst beschleunigen kann. Das bedeutet, daß aktive Magie immer die gleichen Grundauswirkungen pro Runde verursacht und sich eine Vervielfachung dieser Wirkung nicht nachträglich durch magisches 'Beschleunigungen' der Magie verdoppeln läßt. Diese Ausnahme gilt natürlich nicht für beschworene Wesen oder Dinge.

Gemeinsame Spruchwirkung

Unterstützen sich mehrere Zauberer gegenseitig bei einem Spruch, so muß die Magieform bei allen gleich sein. Die Quelle darf dagegen variieren, wenn dies plausibel erklärt wird. Die Zaubersprüche müssen sich vorher auf ein solches Vorgehen einigen. Tun sie das nicht und wirken auf ein Objekt den gleichen Zauber (zum Beispiel Beeinflussen), so rivalisieren die Sprüche, anstatt sich gegenseitig zu verstärken. In solche einem Fall gewinnt der 'stärkere' Spruch - daß ist der, mit der höheren Summe aus Wurf und Fertigkeit beim Zaubern.

2.3.5 Ablaufschema beim Einsatz von Magie

Analog zum allgemeinen Ablaufschema für den Kampf, folgt nun eines für die Ausübung von Magie, welches parallel verwendet werden kann. Einmal gewirkte Kampf magie, wirkt wie eine Waffe (Initiative 8) und braucht nicht unbedingt in jeder Runde neu gezaubert zu werden, sondern läßt sich durch die erneute Verwendung von Magiepunkten aufrechterhalten (z.B. eine Feuerwand).



Anstatt andere Zauberer zur Unterstützung zu holen, kann ein Magier sich auch mit Fokussen, Ritualen und Verbrauchsmaterialien die Wirkung von Zaubern erleichtern. Fokusse sind meist magische Amulette, gezeichnete Symbole und religiöse Symbole - aber auch das Buch mit den eigenen magischen Aufzeichnungen des Spruchs. Die Wirkung von Fokussen und Ritualen ist psychologischer Natur und erleichtert demnach nur das Wirken, sprich die Schwierigkeit der Aktivierung. Verbrauchsmaterialien dagegen ersetzen einen Anteil der aufzubringenden Magiepunkte, indem sie einen Teil des Spruchergebnisses darstellen. Für die Beschwörung von Elementaren z.B. stellt das entsprechende Element (z.B. eine Feuerstelle oder ein Brunnen) bereits ein Verbrauchsmaterial dar. Dagegen wirken bei Heil- oder Liebeszaubern eher intensiv duftende Kräuter oder daraus hergestellte Mittelchen.

Generell kann ein Magier alles als Verbrauchsmaterial oder Fokus verwenden, was er mit ausreichender Logik begründen kann - sofern sich der Spielleiter darauf einläßt. Der Spielleiter sollte die Senkung der Schwierigkeit und des Magiepunkteverbrauchs nach dem allgemeinen 'mentalen' Wert einer Sache bemessen, die der Gegenstand allgemein und im besonderen für den Charakter hat. Je größer die symbolische Wirkung eines Fokus und je größer der Wert und das 'Opfer' des verwendeten Verbrauchsmaterials, desto höher die Vergünstigungen.

In seltenen Fällen erfüllen Objekte beide Funktionen, die des Fokus und des Verbrauchsmaterials. So werden geschliffene Edelsteine häufig als Zaubermittel für Elementarzauber verwendet, weil man sich gut auf ihr Lichtspiel konzentrieren kann.

In der Tat erfüllen farbig passende Edelsteine auch den Zweck eines Verbrauchsmaterial für Elementarzauber, aber auch Zauber anderer Natur. Rubine sind beispielsweise bekannt für ihre guten Eigenschaften bei Feuer- und Liebeszaubern. Opale haben sich bei Sprüchen der Beeinflussung bewährt und Diamanten werden - entgegen allgemeiner Erwartung - besonders gerne bei der Schwarzmagie verwendet.

Bei jeder Anwendung nutzt sich der Edelstein ab. Entsprechend seiner Größe und Reinheit kann ein Edelstein demnach für mehrere Anwendungen genutzt werden und dabei als Fokus, als Verbrauchsmaterial oder als beides auf einmal verwendet werden.

Generell kann man sagen, daß der Magiepunktegehalt eines Edelsteines, seinem Wert in Goldstücken entspricht. Weniger universelle Materialien sind da weit günstiger zu bekommen.

Der Bonus eines Fokus wird einmal vom Spielleiter für eine bestimmte Person festgelegt. Wechselt der Besitzer, so muß erneut eine Entscheidung nach oben genannten Gesichtspunkten getroffen werden.

2.3.6 Die Regeneration von Magiequellen [Optionale Regel !]

Irgendwann ist auch die letzte Quelle der Magie einmal ausgeschöpft. Während Gegenstände meist nur über einen endlichen Vorrat verfügen, ist es bei lebenden Wesen üblich, daß sich die Energien der Magie wieder regenerieren lassen. In jedem Rollenspielsystem gibt es hierfür eine eigene Regelung. Der Spielleiter kann in QCCS eine Methode für alle Spieler festlegen, oder er läßt den Spielern die freie Wahl. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die unterschiedlichen Methoden:

Nr.	Art der Regeneration	Zeitdauer	Regeneration	Limit	Anmerkung
1	Schlaf	8 Stunden	Prozentual	1 / Tag	wirkt auch mit Unterbrechungen
2	Meditation	4 Stunden	komplett	1 / 12 Std	keine Punkte bei vorzeitigem Abbruch
3	Meditation, ortsgebunden	2 Stunden	komplett	1 / 12 Std	wie /2/, zudem muß der Ort einem best. Typus entsprechen (z.B. Wald, Tempel)
4	Ritual	2 Stunden	einer Quelle	-	wie /2/, es werden Materialien im Wert von 1 GS pro 100 Magiepunkte benötigt
5	Ritual, ortsgebunden	1 Stunde	einer Quelle	-	wie /3/, es werden Materialien im Wert von 1 GS pro 100 Magiepunkte benötigt
6	Fester Zeitpunkt	sofort	komplett	1 / Tag	z.B. um Mitternacht

2.3.7 Beschleunigung mit Magie

Die optimale Magieart ist Bewegung. In Verbindung mit Energie ist eine sofortige - aber kurzzeitige - Beschleunigung möglich. Ein Gläubiger kann mittels eines Stoßgebetes oder der Anrufung seiner Gottheit (Bewegung) ebenfalls kurzfristig in seinen Handlungen beschleunigt werden. Läßt er sich vor dem Geschehen die Zeit für ein richtiges Gebet, so kann die Wirkung wesentlich länger als eine Runde anhalten. Mit Hilfe von Charisma lassen sich vielleicht die Anderen verlangsamen - auch eine Art der eigenen Beschleunigung. In jedem Fall sollten sie für jede zusätzliche Aktion 100 Magiepunkte verlangen (Senkung durch Opfer oder exotische Zaubermittel möglich).

2.4 Die weitere Entwicklung

Die folgenden Erweiterungen des Regelsystems sind optional und nur dann interessant, wenn Sie mit festen Spielern eine Runde über längere Zeit in einer Kampagne spielen wollen, bei der sich die Charaktere Weiterentwickeln. Für eine einmalige Runde, wie sie auf den meisten Spieletreffen (Conventions) zustande kommt, sind diese Regeln dagegen überflüssig und stellen nur eine unnötige Belastung dar.

2.4.1 Lernen durch Praxis

Abenteurer werden auf ihren Streifzügen oft die Gelegenheit haben, ihre Fähigkeiten in der Praxis zu erproben. Wie im richtigen Leben lernen wir ständig neue Dinge dazu. Wir schauen uns erfolgversprechende Techniken bei unseren Mitstreitern ab, merken beim Austüfteln eines Problems wie wir unser Wissen auch anders nutzen können und entdecken vielleicht sogar beim einem Erstversuch, daß ein ungeahntes Talent in uns schlummert. All diese Situationen sind alltäglich und sollten auch im Leben eines Abenteurers Anwendung finden. Im Einzelfall ist zu prüfen, ob eine Erhöhung wirklich plausibel erklärbar ist oder ob eine stupide Ausnutzung der Regeln vorliegt. Eine Steigerung um mehr als ein Prozent pro Tag des Charakterlebens sollte vermieden werden. Letzte Instanz bei der Verteilung von Prozentpunkten bleibt der Spielleiter.



Erstversuch ohne Anleitung

Autodidakten dürfen auf eigene Faust Erstversuche unternehmen und dabei den halben Bonus eines passenden Attributes als Prozentwert nutzen. Ein einfacher Fehlschlag genügt, um weitere Versuche ohne Anleitung zu unterlassen (Ausnahme: Ehrgeiz auf Stufe 5 oder 6). Bei einem Erfolg übernimmt der Charakter den benutzten Wert.

Erstversuch mit Einweisung

Wenn sich ein Charakter unter fachkundiger Anleitung eines Anderen, bzw. nach dem Studium einer schriftlichen Anleitung an eine Aufgabe heranwagt, von der er bislang keine Ahnung hatte, so kann eine erfolgreiche Durchführung neben dem erzielten Erfolg auch eine bleibende Erfahrung bedeuten. Der Neuling erhält in diesem Fall den vollen Bonus eines passenden Attributes als Fertigkeitswert, den er nach einem erfolgreichen Versuch auch übernimmt. Jeder erfolglose Erstversuch bringt dem Neuling 1% Erfahrung in dieser Fertigkeit, bis zu einem Maximum von 20%. Ein kritischer Fehlschlag beim ersten Versuch ($W\% \leq 5$) verunsichert den Charakter so extrem, daß er freiwillig keinen weiteren Versuch unternimmt (Ausnahme: Ehrgeiz auf Stufe 5 oder 6).

Übung

Durch Wiederholung prägen wir uns notwendige Abläufe ein und verbessern damit die Grundkenntnisse und die Anwendbarkeit im richtigen Einsatz. Jede erfolgreiche Anwendung und kritische Erfolge erhöhen die Fertigkeit um ein Prozent, allerdings nur bis die 3. Stufe erreicht ist.

Beobachtung

Gelingt einem Anderen ein kritischer Erfolg und konnte dieser bei der Ausführung in Ruhe beobachtet werden, so erhöht sich möglicherweise auch die entsprechende Fähigkeit beim Beobachter um ein Prozent - allerdings nur wenn die eigene Prozentzahl geringer ist, als die des Beobachteten, die 3. Stufe noch nicht erreicht wurde und ihm ein Erfolgswurf in der gleichen Fertigkeit gelingt.

Anwendung

Hat ein Charakter ausreichend Übung in einer bestimmten Fertigkeit (ab 50%), so erhöht sich der Wert nur noch durch kritische Erfolge um je ein Prozent.

	Krit. Fehlschlag Wurf < Patzer	Fehlschlag Summe < 100	Einfacher Erfolg Summe > 100	Kritischer Erfolg Wurf > 94
Erstversuch ohne Anleitung	kein weiterer Versuch	kein weiterer Versuch	½ Bonuswert	½ Bonuswert
Erstversuch mit Anleitung	kein weiterer Versuch	+1% ($\leq 20\%$)	Bonuswert oder 20%	Bonuswert oder 20%
Übung (St.2)	+1%	-	+1%	+1%
Beobachtung (St.3)	-	-	-	+1%
Anwendung (St.3+)	-	-	-	+1%

2.4.2 Lernen durch Lehrmeister

Um die schnellere und vor allem gefahrlosere Ausbildung einer Fähigkeit zu fördern, kann man sich einen ausgebildeten Lehrmeister suchen. Jedermann mit ausreichender Qualifikation ist in der Lage Grundkenntnisse (Stufe 2) zu vermitteln (siehe 'Lernen durch Praxis') - allerdings muß das keineswegs gefahrlos sein. Darüber hinaus kann nur ein Lehrmeister weiterhelfen, dessen Hilfe man sich durch Geld erkaufen oder durch Dienstleistungen verdienen kann. Die Kosten für einen Lehrmeister der erforderlichen Stufe legen Sie bitte passend zu Ihrem Weltbild, je nach Hintergrund, Fähigkeit und Zeitaufwand fest. Auch das Auftreten des Charakters bei der Bewerbung sollte dabei entscheidend sein, wie hoch die aufzubringende Summe ausfällt.

Einen geeigneten Lehrmeister zu finden, kann ein Abenteuer für sich darstellen. Größere Städte bieten eher geeignete und vor allem weithin bekannte Anlaufstellen, die jedoch meist wesentlich teurer sind, als die unbekannteren kleinen Schulen und allein lebenden Lehrmeister in ländlicheren Gegenden. Akzeptiert der Lehrmeister nur einen Dienst als Gegenleistung, so sorgen Sie dafür, daß der Charakter entweder vor Antritt der Ausbildung seine Leistung erbringt oder im Anschluß genügend Anreiz hat, die Schuld einzulösen.



	ab	Stufe	Lernzeit für 1%	Lehrmeister	Kosten
Grundkenntnisse	1%	1	4 Stunden	Überall	Preiswert
Übungen	20%	2	1 Tag	Verbreitet	Erschwinglich
Ausbau	50%	3	1 Woche	Selten	Teuer
Perfektionierung	70%	4	1 Monat	Rar	Horrend

- In Magischen Kreisen läßt sich die Schuld leicht durch einen Zauber an den Schüler binden, der sich bei Nichterfüllung in einen Fluch wandeln kann.
- Viele Gilden und Schulen verfügen über Mittel und Wege, untreuen Seelen das Leben auch weit außerhalb ihres Geltungsbereiches schwer zu machen. Vielleicht eine mögliche Dienstleistung für einen der folgenden Schüler ?
- Religiöse oder Spirituelle Gruppierungen sorgen mit einem Initialisierungsritual für die Bereitschaft des Schülers die Schuld einzulösen. Unterschwellig einfließende Drohungen werden später wirken und das Opfer zur Erfüllung drängen.

Nicht zuletzt finden sich geeignete Lehrmeister nicht unbedingt an jedem Wegesrand und so sollte man sich überlegen, ob man einmal geknüpft Verbindungen nicht besser aufrechterhält und pflegt. Zwischen Schüler und Lehrmeister kann sich durchaus auch eine Freundschaft entwickeln, die sich günstig auf Lernerfolg und Kosten auswirken kann.

Illustrationen mit freundlicher Erlaubnis von:

Calvin Richens (Rüstung, crichens@sisna.com), Daniel Todd (Kriegerin, schwebender Zauberer, detodd@rwtodd.com), Elisha (Lehrmeister, ElishaJB@aol.com), Jacob Walker (Athlet), Laurie (Gesicht, sati@mindspring.com), Pavel Pinjin (Student, ppj762@ic.tsu.ru), Rebecca Susan Veverka (Pfeilopfer), Stepahnie Radons (Henker, CryingCat@aol.de)

