



Quick Charakter Creating System

2. Edition

© 1995-2000 Uwe Mundt

3. Ausrüstung

3.1 Materialien

Das Tragen einer starren oder metallenen Rüstung muß erlernt werden. In Extremsituation können vom Träger einer schweren oder unhandlichen Rüstung modifizierte Balance-Würfe verlangt werden, um zu sehen, ob ihn die Rüstung zu Boden wirft.

- Stoff ist als wattierte Textilrüstung die leichteste und am wenigsten störende Panzerung.
- Leder kann wie Stoff zu jeder Art von Kleidungsstück verarbeitet werden und behindert nur wenig..
- Verhärtetes Leder ist eine leichte aber äußerst unflexible Alternative.
- Holz wird vorwiegend für Schilde benutzt, seltener auch für Helme.
- Kette ist ein Geflecht aus Metallringen. Kette ist sehr schwer, bietet aber auch guten Schutz.
- Schuppenpanzer ist eine flexible Anordnung von überlappenden kleinen Metallplatten. Wesentlich schwerer als Kette, aber fast ebenso flexibel.
- Platte ist die unhandlichste aller Rüstungsformen und nur mit guter Stärke, Konstitution und Ausdauer tragbar.

Material	KO	Malus
Stoff	3	0
Leder	8	-5
v. Leder	12	-10
Holz	15	-30
Kette	20	-20
Platte	30	-40

Anmerkung:

Kämpfer in Vollrüstung können sich nur noch auf das Wesentliche konzentrieren. Sie sind auf die Hilfe eines Knappen angewiesen, der beim Be- und Entkleiden hilft und das Pferd beim Aufsteigen mittels Kran festhält. Nach jeder anstrengenden Aktion in Vollrüstung wird ein Konstitutionswurf notwendig.

3.2 Goldstücke

Für die Verwaltung von Reichtümern hat sich ein Zehnersystem bewährt. Die kleinste Einheit sind Kupferstücke (KS). Zehn KS sind ein Silberstück (SS). Zehn SS sind ein Goldstück (GS). Edelsteine und andere Edelmetalle können in ihrem Wert beliebig festgesetzt werden und in ihrem Wert je nach Ort variieren. Die folgenden Angaben sollen eine Richtlinie darstellen: Mit einem KS kann sich ein einfacher Mensch einen Tag lang ernähren. Ein einfaches Langschwert kostet 80 GS, ein einfacher Bihänder etwa 100 GS. Ein gutes Reitpferd kostet 200 GS, ein trainiertes Streitroß bis zu 1000 GS. Legen Sie die Kosten für Ihre Hintergrundwelt nach Ihren Vorstellungen fest.

3.3 Rüstungen und Schilde

Rüstungen wirken - entsprechend Ihrer Stufe - mindernd auf die Initiative. Die folgende Tabelle listet die typischen Rüstungsarten auf. Als maßgebendes Element gilt immer der Torso, bzw. Brustpanzer.

Wann verwende ich den Material-Malus eines Rüstungsteils ?

Immer wenn Sie meinen, der Charakter kommt ins Schwitzen. Bei ausgefallenen Bewegungsarten stört Rüstung eigentlich immer. Zusätzlich gibt es hier noch andere Beispiele. *Helme* behindern die Wahrnehmung von Kleinigkeiten, sowohl akustisch als auch visuell. Eine stabile *Halskrause* behindert die Beweglichkeit und damit die Koordination und die Reflexe. Ein *Torso* stört sehr beim Aufstehen, wenn man auf den Rücken gefallen ist. Mit starrem *Schutz des Unterleibes* kann man sicherlich nicht so gut reiten oder sitzen. *Armschienen* stören die Beweglichkeit der Arme bei ausladenden Bewegungen, wie sie beim Nahkampf oder Zaubern üblich sind. *Handschuhe* schränken das Tastgefühl stark ein, damit werden Aktionen, die Fingerfertigkeit verlangen stark

beeinflusst. Mit *Beinschienen* zu laufen ist laut und anstrengend, auch das Klettern wird erschwert. *Schuhe* aus starrem Material beeinflussen das Schleichen und machen Gewaltmärsche zu einer aufreibenden Tätigkeit für Ausdauer und Haut.

Rüstung	Stufe	Ausführungen	Manöver
Flexible Rüstung, leicht	1	Textil-KO3, Leder-KO8	normal
Starrer Torso, leicht	2	Verstärkte Lederrüstung-KO12, Platte-KO30	schwer
Flexible Rüstung, schwer	2	Kette-KO20, Schuppenpanzer-KO25	schwer
Starrer Torso, schwer	3	Platte-KO30	schwer
Vollrüstung, leicht	4	Verstärkte Lederrüstung-KO12, Kette-KO20	sehr schwer
Vollrüstung, schwer	5	Platte-KO30	sehr schwer

[KO = Konstitution des Materials]

Schilder dienen zur aktiven oder passiven Abwehr (nur Schildarm) von Angriffen. Schilder verhindern generell den Einsatz von Zweihandwaffen. Paradewaffen wie Parierdolch, Sai und Buckler haben nicht den Effekt der passiven Abwehr! Beim Einsatz eines Schildes oder einer Paradewaffe neben einer Hauptwaffe, senkt sich die Initiative um den Wert der Schildstufe. Projektile werden nur von Schildern der 4 - 6 Stufe geblockt. Die Schildstufe entspricht dem Größenfaktor für die Multiplikation mit dem KO-Wert des Materials. Wird ein Angriff aktiv (volle Aktion) mit Schild oder Paradewaffe abgewehrt, absorbiert es den Schaden komplett. Anstelle eines Schildes oder einer Paradewaffe, kann auch eine beliebige Waffe zur Abwehr genutzt werden. Sie wirkt - falls plausibel - als Teil der nächst kleineren Gruppe von Schildern. Die Waffe absorbiert den vollen Schaden und kann dabei auch zerstört werden. Kleinstwaffen können generell nicht zur Abwehr genutzt werden.

Schild	Stufe	Ausmaß	Alternative	Handicap
Buckler	1	Ø20cm	Parierdolch	keine Zweihandwaffen
kleiner Schild	2	Ø50cm	Sai	keine Zweihandwaffen
großer Schild	4	Ø1m	Kampfstab	keine Zweihandwaffen, Angriff: -1 Stufe
Vollschild	5	1.5 x 1m		keine Zweihw., ½ Bewegung, Angriff: -2 Stufen

Egal ob der Schild oder die Paradewaffe wie eine Armschiene befestigt wurde oder in der Hand gehalten wird: Der Schildarm ist in jedem Fall voll ausgelastet und nicht mehr für andere Aktionen als zum Blocken nutzbar.

Sonderregel:

Verfügt das Schild oder die Paradewaffe über Klingebrecher, so besteht eine gewisse Chance, daß die Klingewaffe des Angreifers bei einem Block zerbrochen werden kann. Zu diesem Zweck muß ein EW: *Schild* oder EW: *Paradewaffe* (schwer) gelingen.

3.4 Nah- und Fernkampfaffen & Kampfmagie

Dieses Regelsystem unterscheidet der Einfachheit halber nur zwischen fünf Waffenstufen, nicht jedoch zwischen Nah-, Fern- und Magieangriffen. Anstatt irgendwelche Entfernungstabellen als Referenz zu verwenden, sollte der Spielleiter ein wenig improvisieren. Als Faustregel für die *Reichweite* gilt:

<p>Grundreichweite = Waffenstufe x 10 Meter</p> <p>Maximale Reichweite = (Waffenstufe)² x 10 Meter</p>

Dem Spielleiter steht es frei, je nach Sicht- und Ortverhältnissen und bei Zielen außerhalb der Grundreichweite, Modifikationen auszusprechen, um den EW: *Fernkampf* zu erschweren.

Der verursachte *Schaden* einer Waffe hängt auch wesentlich von der Rüstung des Ziels ab. So gibt es bestimmte Kombinationen, die besonders viel Schaden verursachen und andere, die keinen Erfolg prophezeien. Unter *Schadenswürfel* findet man neben jedem Kürzel für die Rüstungsart eine Zahl, welche die Menge der Würfel (i.d.R. zehnteilige Würfel) für den Schadenswurf angibt. Die Summe der Augen ergibt den verursachten Schaden. Die Abkürzungen sind stellvertretend für folgende Rüstungsformen: *Platte* -

Kette - verstärktes Leder - Leder - ohne Rüstung . Einige Waffen haben besondere Vorteile bei bestimmten Rüstungsarten. Ersetzen Sie den allgemeinen Wert durch den, der in der Klammer hinter der Waffe angegeben ist.

Der *Patzerwert* einer Waffe verschiebt die untere Grenze des erlaubten Würfelbereiches (negativer Krit). Normalerweise liegt diese Grenze bei 5 (siehe auch Erfolgswürfe, Kapitel X). Der Patzerwert einer Waffe steigt mit Ihrer Stufe.

Patzerwert: Waffenstufe x 3

Das bedeutet, daß bei gefährlicheren Waffen und Magie viel eher etwas übel schiefgehen kann. Mit dem Dolch kann man eben viel sorgloser neben seinen Kameraden Kämpfen, als mit einer Sense oder einem Feuerball. Magie hat immer einen Patzerwert von 15.

Die *Initiative* (d.h. die Reihenfolge der Angriffe) im Kampf wird wesentlich von der Waffenstufe bestimmt. Kleine und leichte Waffen sind viel schneller zu führen als große, schwere oder komplizierte Waffen. Magie hat im aktivierten Zustand eine Initiative von 8. Für alle anderen Angriffswaffen gilt:

Initiative der Waffe = 6 - Waffenstufe

Wird eine Waffe zum Blocken genutzt, wirkt Sie - falls plausibel - als Teil der nächst kleineren Gruppe von Schilden (siehe auch 3.3). Die Waffe verfügt dabei über eine Anzahl von Trefferpunkten, die aus ihrem Material und der Waffenstufe hervorgehen. Übersteigt der absorbierte Schaden die Trefferpunkte, ist die Waffe zerstört und muß erst repariert werden. Magische Waffen verursachen hierbei ggf. eine gefährliche Entladung (siehe auch 3.5.3).

Waffe	Stufe	Schadenswürfel	Patzer	Initiative	Voraussetzungen
Kleinstwaffen	1	PI0-Ke0-V11-Le2-Or3	3	5	
kl. Blasrohr, Buckler, Hieb, Klauen, Totschläger, (Wurf-)Messer, Wurfpeil (Ke3), Wurfstern, Zähne, Magie (Licht, Ke3)					
Kleinwaffen	2	PI0-Ke1-V12-Le3-Or4	6	4	
Beil, gr. Blasrohr, Bola, Boxen, (Wurf-)Dolch, (Wurf-)Handaxt, Katan, Keule, Krallenhand, Kurzsword, Nun-Shaku, Kampfhandschuh, Kampfsport-Hieb, Kurzbogen, leichte Armbrust, Neunschwänzige Katze, Sai, Schleuder, Tonfas, Tritt, Wurf (PI4)					
Mittlere Waffen	3	PI1-Ke2-V13-Le4-Or5	9	3	
Degen, Kampfsport-Wurf (PI5), Kampfstab, Katana, Kriegshammer, Krummsäbel, Kusarigama, Peitsche, Rapier (Ke5), Speerschleuder, Stabkeule, Stockschleuder, (Wurf-)Speer, Kampfsport-Tritt, Magie (Wasser, Ke3)					
Große Waffen	4	PI2-Ke3-V14-Le5-Or6	12	2	Mindest-Stärke 3
Bastardsword, Breitsword, Dreizack, Kompositbogen, Kriegsflegel, Langsword, Lanze am Boden, Morgenstern, Riesenkeule, Sense, Streitaxt, Streitkolben, Stoßspeer, Magie (Elektrizität, PI6, Ke6)					
Enorme Waffen	5	PI3-Ke4-V15-Le6-Or6	15	1	Mindest-Stärke 4
Langbogen (PI4,Ke4), Hellebarde, Lanze zu Pferd, Schlachtbeil, Schwere Armbrust (PI5,Ke4), Stielhammer, Zueihandsword, Magie (Feuer, Eis, Säure, Ke6)					

Optionale Regel: Da bei der vorangegangenen Tabelle, die Stärke des angreifenden Charakters keine Beachtung findet, kann man diesen Aspekt bei von der Stärke abhängigen Waffen durch die Art der verwendeten Schadenswürfel einbringen. Das setzt voraus, daß Sie über 1 oder im Idealfall über 6 Würfel jeder Sorte verfügen. Je nach Stufe der Stärke werden W6 (Stufe1-3), W10 (Stufe 4-5) oder W20 (Stufe 6) verwendet.

3.5 Die Archivierung von Zaubersprüchen und Ritualen [Optionale Regel !]

Zaubersprüche und magische Rituale sind eine heikle Angelegenheit. Sie bestehen meist aus einer Vielzahl von Kleinigkeiten, die ein Magiekundiger alle beachten muß, damit der Zauber genau den gewünschten Zweck erfüllt. Je mehr sich ein Charakter sich mit der Magie beschäftigt, desto umfangreicher wird sein Wissen über diese Materie sein.

So sammelt sich im Laufe eines Lebens eine Vielzahl von kostbaren Informationen an. Da jedoch nicht jeder Magier über ein hervorragendes *Gedächtnis* verfügt, kommt es durchaus vor, daß ein aufwendig erlernter Zauberspruch oder ein Ritual schlicht und einfach vergessen wird oder einem in einer brenzigen Situation einfach nicht mehr einfallen will. Es werden deshalb verschiedene

Wege genutzt, um magisches Wissen zu bewahren (Zauberbücher, Spruchrollen & Zauberschrift, Magische Symbole und Zauberrunen).

Falls dieser Aspekt ins Spiel eingebracht werden soll, verlangen Sie von den Spielern bei der Anwendung komplizierter Zauber oder in brenzligen Situationen einen PW : *Gedächtnis* . Mißlingt der Wurf, so hat der Charakter den Zauber momentan nicht griffbereit. Er kann danach einmal pro Tag versuchen, sich wieder an jede Einzelheit des Zaubers zu erinnern, indem er eine Stunde angestrengt nachdenkt. Hat der Magiekundige dagegen den Spruch auf irgendeine Weise archiviert und griffbereit, so entfällt der Prüfwurf generell.

Diese Regelung gilt natürlich nur für einzelne Zaubersprüche, die bereits über den Anfangswert des Magiebereichs hinaus gesteigert wurden. Will ein Magiekundiger einen vergessenen Spruch dennoch sprechen, so kann er natürlich den Bonus des Magiebereichs verwenden (siehe auch Kapitel 7, Erstversuch).

3.5.1 Zauberbücher & Zauberschrift

Viele Magiekundige notieren gerne die Ergebnisse ihrer Forschungen auf Papier oder Pergament. Die Form der Notiz kann grundsätzlich in jeder denkbaren Schrift erfolgen. Ein Barde beispielsweise, notiert seine Magie am Besten in der Form von Noten. Die meisten Magier bevorzugen jedoch für die Bewahrung magischer Zusammenhänge die Zauberschrift. Zum einen ist es ein Zeichen guten Stils und zum Anderen existieren für komplizierte Zusammenhänge vereinfachte Zeichen, die einem viele Worte in der normalen Sprache ersparen. Zauberschrift kann man in fast allen magischen Schulen lernen oder sich durch langes Eigenstudium magischer Bücher aneignen.

3.5.2 Magische Symbole

Einige Magier verbringen viel Zeit (oft mehrere Tage) damit, für einen gelernten Zauber ein passendes persönliches Symbol zu kreieren. Das Symbol ist dabei nicht selbst magisch, sondern wirkt eher wie der Knoten im Taschentuch und nach dem Motto: *Ein Bild sagt mehr als 1000 Worte* . Jedes Detail des Symbols erläutert einen anderen Aspekt des Zaubers, deshalb gleichen Symbole für komplizierte Zauber schon kleinen Landkarten. Diese Symbole findet man auf Zauberstöcken, Armreifen, Amuletten und sogar Mänteln wieder. Ein kurzer Blick auf dieses Zeichen genügt für den Erfinder, um das einmal gelernte Wissen ins Gedächtnis zurückzurufen. Da Magische Symbole etwas sehr persönliches sind, ist es fast unmöglich, durch das Studium verzierter Gegenstände neue Zauber zu erlernen.

3.5.3 Zauberrunen

Verzauberte Runen sind eine sehr angenehme aber auch leichtsinnige Art sein Wissen zu archivieren. Zauberrunen besitzen im Gegensatz zu Magischen Symbolen eine eigene Magie. Sie wirken wie eine Art übersinnlicher Datenspeicher - der unabhängig vom Umfang - alle notwendigen Informationen für einen Zauber enthält und diese in Sekundenbruchteilen weitergeben können. Das geschieht unabhängig von jeglicher Sprache. Jedes intelligente Wesen, das die Rune berührt und die Fertigkeit *Artefakte* einsetzt, ruft das Wissen ab und setzt es sofort in den Zauber um, sofern eine geeignete Magiequelle zur Verfügung steht. Zauberrunen haben den Vorteil, daß man sich nicht auf das Zaubern konzentrieren muß.

Die Herstellung einer Zauberrune (mit *Artefakte*) kostet mindestens 100 Magiepunkte für eine Anwendung (600 MP falls permanent) und braucht [6-Magiebereichsstufe] Tage Zeit. Werden Zauberrunen auf Gegenständen mit eigenem Magiepotential aufgebracht, wird der Zauber bei Aktivierung aus dem Gegenstand gespeist. Nur wenige Magiekundige sind in der Lage eine Zauberrune auszulesen, ohne den Spruch zu aktivieren. Gegenstände mit eigenem Magiepotential verursachen bei Ihrer Zerstörung eine heftige magische Explosion, die in Ihrer Wirkung dem enthaltenden Zauber und freigesetztem magischen Potential entspricht.

3.6 Typische Ausrüstungspakete

Rumtreiber und Tagediebe, oder wie wir sagen würden: Abenteurer und Helden haben in der Regel keine feste Bleibe, folgen ihrer Nase und wohnen dort, wo ihr Hut, bzw. Helm sich gerade aufhängen läßt. Neben Waffen und Geld befinden sich deshalb bei jedem Reisenden zahlreiche Gegenstände, die ihm das tägliche Leben erleichtern.

Es folgen einige Ausrüstungspakete, die für bestimmte Personengruppen als typisch zu bezeichnen sind. Sie können diese Pakete benutzen, um die Erschaffung etwas zu beschleunigen. Kopieren sie dieses Blatt und legen sie es auf den Spieltisch. Die Spieler können sich dann an diesem Blatt orientieren, oder sich Anregungen für eine eigene Aufstellung holen. Wenn keine besonderen Umstände dagegen sprechen, sollten Sie ihren Spielern die folgenden Gegenstände zugestehen.

Standardpaket

Rucksack, Stoffsack, Messer, 2 kleine Fackeln (½h), 3 Kerzen (1h), Feuerstein & Zunder, Schlafdecke, 10m Seil (Tragkraft 100kg), Wasserschlauch (4 Liter), Holzteller, Angelhaken & Schnur, Nadel & Faden, Holzgeschirr, Reiseproviant

Kämpferpaket

Komplette Rüstung (Leder/Metall), Rundschild (4), Nahkampfwaffen, Fernkampfwaffe, Reittier, Weinschlauch (1 Liter)

Kundschafterpaket

Stoff- oder Lederkleidung, Nahkampfwaffe, Parierdolch, Fernkampfwaffe oder Wurfaffen, Reittier, Stück Draht

Glaubenskriegerpaket

Rüstungsteile, kleiner Schild (3), Nahkampfwaffe, Fernkampfwaffe, Gewand mit Glaubensinsignien, Amulett/Symbol des Angebeteten

Halbmagierpaket

Stoff- oder Lederkleidung, Nah- oder Fernkampfwaffe, Kästchen, Beutel, Schreibzeug, Fetische, Foki

Gläubigenpaket

vornehme Stoffkleidung, Stab und/oder Nahkampfwaffe, Gewand mit Glaubensinsignien, Amulett/Symbol des Angebeteten, Schreibzeug, Heilsalbe

Magierpaket

Robe, vornehme Stoffkleidung, Magierstab, Reittier, Beutel, Laterne, Schreibzeug, Fetische, Foki, Kästchen, Zauberbuch, Spruchrollen

Weitere Extras

Musikinstrument, Kostüm, Dietriche, Holzpflöck, Werkzeug

