



Die Online-Fassung
© 2009 Bastel-Liebe



MADDRAX: RELOADED

Das Rollenspiel

BASTEI MADDRAX

DIE DUNKLE ZUKUNFT DER ERDE

Europa im 26. Jahrhundert



Cover
von Koveck

Landkarten
von Helmut W. Pesch

Rota-Seite
von Bernhard Kollé

Illustrationen
von Jürgen „Geier“ Speh

MADDRAX

DIE DUNKLE ZUKUNFT DER ERDE

MADDRAX: RELOADED

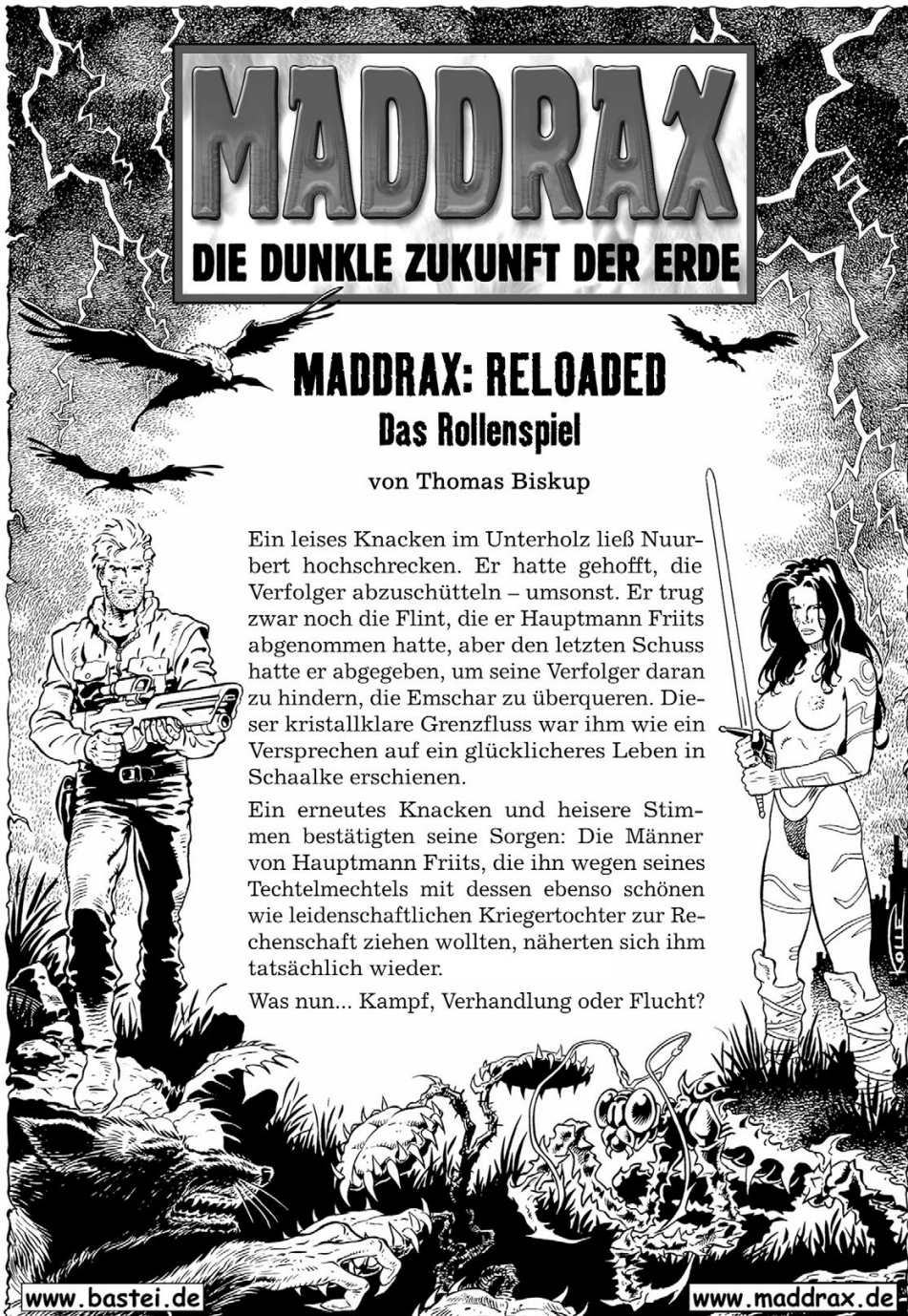
Das Rollenspiel

von Thomas Biskup

Ein leises Knacken im Unterholz ließ Nuurbert hochschrecken. Er hatte gehofft, die Verfolger abzuschütteln – umsonst. Er trug zwar noch die Flint, die er Hauptmann Friits abgenommen hatte, aber den letzten Schuss hatte er abgegeben, um seine Verfolger daran zu hindern, die Emschar zu überqueren. Dieser kristallklare Grenzfluss war ihm wie ein Versprechen auf ein glücklicheres Leben in Schaalke erschienen.

Ein erneutes Knacken und heisere Stimmen bestätigten seine Sorgen: Die Männer von Hauptmann Friits, die ihn wegen seines Techtelmechtels mit dessen ebenso schönen wie leidenschaftlichen Krieger Tochter zur Rechenschaft ziehen wollten, näherten sich ihm tatsächlich wieder.

Was nun... Kampf, Verhandlung oder Flucht?



www.bastei.de

www.maddrax.de

© 2009 Verlagsgruppe Lübbe / Das Abspeichern und der Ausdruck für den privaten Gebrauch sind erlaubt. Jede gewerbliche Nutzung/Verbreitung ist dagegen nicht gestattet und wird urheberrechtlich verfolgt! Ein Abdruck – auch auszugsweise – in anderen Publikationen jeglicher Art muss zuvor mit dem Verlag vereinbart werden! Anfragen bitte an die Adresse »Maddrax@phantastik.de« richten.

Nuurbert zögerte nicht lange. So weit er es einschätzen konnte, waren ihm mindestens ein Dutzend Männer aus Wiiten auf den Fersen – und vor Hauptmann Friits hatte er alleine schon genug Angst, um jeden Gedanken an einen echten Kampf fallen zu lassen. An Verhandeln war auch nicht zu denken. Juule, die Tochter von Hauptmann Friits, war wunderschön, leidenschaftlich... und mindestens so aufbrausend wie eine Wisaau, wenn sie sich bedroht sah.

Dass Nuurbert es gewagt hatte, der *fast* so hübschen Lissa ein Lächeln zu schenken, hatte bereits gereicht, um Juule zu einer Furie werden zu lassen. Alle Entschuldigungen hatten ihm nicht geholfen; sie hatte Zeeter und Moordio, die Zwillingsgötter des Zorns, beschworen, ihn attackiert und als Frauenschänder verflucht. Und das hatte gereicht, um ihren Vater zu alarmieren, eben jenen Hauptmann Friits, der ihm nun das Fell über die Ohren ziehen zu wollen.

In Anbetracht dieser Umstände stürzte Nuurbert nun in wilder Flucht durch das Unterholz. Die lange Flint behinderte ihn zwar im Dickicht, war aber ein so respektabler Prügel, dass er sie für den Fall der Fälle behalten wollte. Die Stimmen hinter ihm wurden lauter und zornige Rufe forderten seine Haut. Nachdem sie ihn drei Tage durch die Ruinen des Ruupotts verfolgt hatten, befand sich die Stimmung seiner Verfolger auf dem Tiefpunkt.

Hätte er sich doch nur nicht mit Juule eingelassen... und hätte er doch nur weniger gegrübelt und besser auf seinen Fluchtweg geachtet! Denn plötzlich tasteten seine Füße hektisch nach einem festen Untergrund, und ehe er sich versah, kugelte er schon einen steilen Hang hinun-

ter. Die Flint fiel ihm bereits beim ersten Überschlag aus seinen Händen, während sich Äste, Dornen und Steine in seine ungeschützten Körperstellen bohrten. Verzweifelt versuchte Nuurbert Halt zu finden. Vergeblich. Ein großer Stein stoppte abrupt seinen Sturz – unglücklicherweise hinderte er zuerst seinen Kopf an der Fortbewegung. Um ihn wurde es dunkel...

Pochende Kopfschmerzen ließen Nuurbert erwachen... und schon im nächsten Moment wünschte er sich, dass der Totenvogel Krahak ihn bereits geholt hätte: Vor ihm erhob sich der muskulöse Körper Hauptmann Friits'. Dank Nuurberts Schlagfertigkeit schmückte noch immer ein großer Verband dessen Kopf. Und sein Blick sprach Bände – ebenso wie das große gezackte Messer in seiner rechten Faust. Die anderen Männer um Nuurbert herum sahen auch nicht freundlich aus.

»Na, wen haben wir denn da? Nuurbert, du rüdiger Wurf einer Feldmuus!«, stieß Hauptmann Friits keuchend und hasserfüllt hervor. »Aber jetzt rechne ich mit dir ab! Niemand fügt meiner Juule Leid zu!« Wütende Verwünschungen der anderen Männer stachelten Friits weiter an.

Nuurbert begann zu zittern. Friits war bekannt für seine Bösartigkeit und Rachsucht: Ihm standen schlimme – aber hoffentlich kurze – Momente bevor, in denen Friits seinen Zorn ohne Gnade an ihm auslassen würde. Und er sah das Ergebnis schon vor sich: Ein blutiger und vor Schmerzen stöhnender Nuurbert und ein befriedigt grinsender Hauptmann Friits. Nuurbert begann innerlich zu fluchen. Hätte er doch nur anders gehandelt...

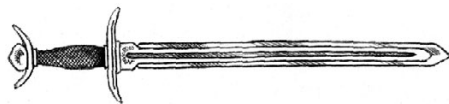
Was uns zum Anliegen dieses Heftes bringt... Wie hätten Sie gehandelt?

Inhaltsverzeichnis

Einführung.....	7
Die Welt von Maddrax.....	8
Die unbekannte Welt	8
Der Große Krieg.....	9
Postapokalyptische Apokalypse	9
Was ist ein Rollenspiel?.....	10
Die Spieler.....	10
Der Spielleiter.....	10
Eine Spielsitzung.....	10
Wer gewinnt?.....	10
Die Grundregeln	11
Würfel.....	11
Proben.....	11
Kritische Erfolge	11
Patzter.....	12
Schwierigkeitsgrade.....	12
Proben auf Widerstand	12
Verdeckte Proben	12
Rollenspielbeispiel.....	13
Charaktererschaffung	14
Die einzelnen Schritte.....	15
Festlegung der Figurenstärke	15
Auswahl der Rasse	15
Hintergrund	15
Kultur	15
Besonderheiten.....	15
Attribute.....	16
Fertigkeiten.....	16
Übernatürliches	16
Ausrüstung.....	17
Beschreibung	17
Beispiel	17
Rassen.....	18
Barbar	19
Gul	19
Hydrit.....	19
Nosfera.....	20
Präkristofluu.....	20
Taratze.....	20
Techno.....	21
Wulfane.....	21
Eigene Rassen erfinden.....	21
Hintergrund.....	22
Kulturen	23
Bunkermensch	23

Disuuslachter (Nordmann)	23
Landbewohner	23
Meeresbewohner	23
Nomade	24
Volk der 13 Inseln.....	24
Ruinenbewohner.....	24
Stadtbewohner	24
Untergrundbewohner	24
Mensch des 21. Jahrhunderts.....	24
Vorteile.....	25
Nachteile.....	26
Attribute.....	27
Attribute im Spiel	28
Überblick	28
Attributproben.....	28
Attributsveränderungen	28
Fertigkeiten.....	29
Fertigkeiten im Spiel	30
Auslegung.....	30
Fertigkeitsproben.....	30
Neue Fertigkeiten	30
Fertigkeitsliste	31
Ausbildungen.....	33
Übernatürliches.....	35
Regeln	36
Psychische Energiepunkte	36
Parameter von Talenten	36
Kosten von Talenten.....	36
Widerstandsproben	36
Talente.....	37
Beherrschung.....	37
Empathie.....	37
Gedankenschild	37
Pyrokinese	37
Telepathie	37
Telekinese	37
Ausrüstung.....	38
Gegenstände & Werte	39
Bargeld	39
Tauschhandel	39
Verhandeln.....	39
Erfinden neuer Waffen.....	39
Erfinden neuer Rüstungen	39
Waffen & Rüstungen	40
Waffen	40
Nahkampfwaffen.....	40

Fernkampfwaffen	40	Charakterverbesserung	54
Rüstungen	40	Steigerung von Attributen	54
Schilde	40	Steigerung von Fertigkeiten	54
Sonstige Gegenstände	42	Erwerb von Vorteilen	54
Low-Tech-Gegenstände	42	Verkauf von Nachteilen	54
High-Tech-Gegenstände	43	Spielleiter	55
Fortbewegungsmittel	44	Gute Spielleitung	55
Fahrzeuge	44	Umgang mit NSC	55
Reittiere	44	Einzelabenteuer	55
Kämpfe & andere Gefahren	45	Kampagnen	55
Kämpfe	46	Monster & NSC	56
Kampfvorbereitungen	46	Nichtspielercharaktere	61
Überraschung	46	Anhang	62
Initiative	46	Abenteuer-Ideen	63
Kampfrunden	46	Hintergrundmaterial	64
Angriff	46	FAQ (Fragen & Antworten)	65
Verteidigung	47	Charakterbogen	66
Treffer und Schaden	47	Designer Notes	67
Bewusstlosigkeit und Tod	48		
Angriffspatzer	48		
Verteidigungspatzer	48		
Spezielle Angriffe	48		
Flächenangriff	48		
Automatikangriffe	48		
Entwaffnen	49		
Gezielte Schläge	49		
Kampf mit zwei Waffen	49		
Kritische Treffer	49		
Niederwerfen	49		
Verteidigung mit dem Schild	49		
Volle Verteidigung	49		
Weitere Aktionen	49		
Heilung	50		
Angriffe gegen Objekte	50		
Weitere Gefahren	50		
Ertrinken / Ersticken	50		
Stürze	50		
Verbrennen & Verätzen	50		
Beispiel für einen Kampf	51		
Abenteuer erleben	52		
Umwelt	53		
Bewegung & Reisen	53		
Begegnungen	53		
Wetter	53		
Verfolgungsjagden	53		
Sichtverhältnisse	53		
Erfahrungspunkte	54		



Tabellenverzeichnis

Allgemeine Charaktere	61
Angriff und Verteidigung	46
Attributswerte	27
Besondere Charaktere	61
Fertigkeitswerte	29
Feuerraten	49
Figurenstärke	15
Fortbewegungsmittel	44
Hauptgegner	63
High-Tech-Gegenstände	43
Hitze- und Säureschaden	50
Low-Tech-Gegenstände	42
Nachteile	26
Psychische Parameter	36
Robustheit von Objekten	50
Rüstungen	40
Schilde	40
Verwundungen	47
Vorteile	25
Waffen	41
Wahrscheinlichkeiten	12
Ziele	63



EINFÜHRUNG

Dieses Maddrax-Heft ist kein Roman – aber was dann? In Ihren Händen halten Sie die Regeln für ein so genanntes Rollenspiel. Was das ist und was man damit alles machen kann, erfahren Sie auf den nächsten Seiten. Seien Sie versichert, dass Sie mit einem Rollenspiel mindestens genau so viel Spaß haben können wie mit einem Maddrax-Roman!

Bevor wir Ihnen erklären, was Sie in der Welt von Maddrax so alles unternehmen können, würden wir den Neulesern, die erst mit dem Jubiläumsband 200 in die Serie eingestiegen sind, gern einen kurzen Überblick über diese Welt geben – quasi eine Zusammenfassung der Maddrax-Romanreihe. Anschließend erfahren Sie, was genau ein Rollenspiel ist. Und da Rollenspiele tatsächlich Spiele sind, gibt es auch Regeln, nach denen sie funktionieren. Erfreulicherweise sind die Regeln des hier vorliegenden Spiels sehr einfach, damit Sie möglichst schnell und unkompliziert spannende Abenteuer in der dunklen Zukunft der Erde erleben können!

Nach der Einführung sollten Sie sich schrittweise durch die einzelnen Kapitel lesen. Wenn Sie dabei etwas auf Anhieb nicht verstehen, ist das nicht schlimm. Lesen Sie den Abschnitt später noch einmal und verschaffen Sie sich erst einen Gesamtüberblick über das Maddrax-Rollenspiel!

Die Welt von Maddrax

In diesem Kapitel wird ein Kurzüberblick über das »Maddrax-Universum« gegeben. Da zum Zeitpunkt der Entstehung dieses Regelwerks bereits zweihundert Romane und eine Reihe von Büchern erschienen sind, kann im Folgenden natürlich nur eine rudimentäre Übersicht gegeben werden.

Um in die Tiefen der Welt von Maddrax einzusteigen, empfiehlt sich unbedingt die Lektüre der spannenden Romane und Bücher (siehe dazu Seite 64 für Hinweise zu entsprechendem Hintergrundmaterial). Auch an vielen weiteren Stellen dieses Regelwerks werden Details ausgelassen, um alles auf den zur Verfügung stehenden Seiten erläutern zu können: Informationen zur Benennung von Personen, Gewohnheiten bestimmter Kulturen oder der Geografie der Welt des 25. Jahrhunderts können im Rahmen dieser Regeln bestenfalls angedeutet werden

Achtung – im Folgenden verraten wir den Handlungsbogen der ersten 150 Maddrax-Romane!

Die Handlung der Romanserie lässt sich in drei große Sinnabschnitte einteilen:

- Zu Beginn steht Maddrax, der Held der Romane, nach einem Zeitsprung von über 500 Jahren vor einer gänzlich unbekannten und anderen Welt, die es zu erforschen und in der es zu überleben gilt. Dieses Szenario eignet sich auch besonders gut für neue Spielrunden, da die Spieler nicht viel Hintergrundwissen haben müssen und in einer überschaubaren Umgebung beginnen können.
- Nachdem die globale Bedrohung durch die Daa'muren aufgedeckt wurde, bildet sich mit großen Schwierigkeiten eine Koalition, um den aggressiven Außer-

irdischen Einhalt zu gebieten. Dieser Hintergrund eignet sich insbesondere für erfahrenere Maddrax-Leser und Rollenspieler, die mit ihren Charakteren auf überregionaler Ebene gegen einen scheinbar übermächtigen Feind antreten wollen.

- Nach der großen Schlacht gegen die Daa'muren ist die dunkle Zukunft der Erde noch dunkler geworden. Die partielle Aktivierung des Daa'murenwandlers führt zu einem kontinuierlichen EMP (Elektromagnetischer Puls), der jede Technik zerstört, die über elementare chemische Prozesse hinausgeht. Auch dieses Szenario kann einen guten Einstieg in eine (noch barbarischere) Kampagne bilden oder aber einen neuen Lebensabschnitt für erfahrene Helden darstellen.

Maddrax' Abenteuer auf dem Mars sind nicht Bestandteil dieses Heftes und werden in einem möglichen Folgeband betrachtet.

Die unbekannte Welt

Als im Februar 2012 ein gewaltiger Komet auf dem asiatischen Kontinent einschlägt, kommt es zur globalen Katastrophe. Der gut acht Kilometer durchmessende Himmelskörper besitzt einen festen Kern und sendet eine starke Strahlung aus. »Christopher-Floyd« (Kristofluu), so sein Name, läutet das Ende der menschlichen Zivilisation ein. China und ein Großteil von Russland werden völlig vernichtet, Europa und Nordafrika schwer in Mitleidenschaft gezogen. Nordostamerika wird von der Druckwelle verwüstet, die um den Erdball läuft, der Nordwesten von einer Flutwelle. Explodierende Atomkraftwerke und Waffensysteme setzen radioaktive Strahlung frei. Etwas besser sieht es in Südamerika, Südafrika und Australien aus.

Natürlich gibt es Überlebende, jedoch nur noch Hunderttausende. Durch den aufgewirbelten Staub, der die Erde umhüllt, beginnt ein atomarer Winter. Der Kampf ums nackte Überleben lässt keine Zeit für Wiederaufbau. Besser überstanden haben die Katastrophe die wahren Beherrscher der Erde: die Ratten und Insekten. Ihre Population wächst ins Unermessliche und bringt interessante Mutationen hervor.

Die Eiszeit dauert gut 450 Jahre. Danach ist die Strahlung auf ein erträgliches Maß zurückgegangen. Die Pole haben sich verschoben (der Nordpol liegt jetzt beim kanadischen Edmonton), die Erdkruste ist neu gestaltet, die gewaltigen Gletscher, welche die nördliche Hemisphäre bedeckten, ziehen sich allmählich zurück. Die Menschheit hat überlebt, ist aber in ein bronzezeitliches Stadium zurückgefallen. Domestizierte Rieseninsekten dienen zum Reiten, Rinder-Mutationen als Hauptnahrung, mutierte Ratten (Taratzen) sind zu erbitterten Gegnern geworden.

Es sind seltsame neue Zivilisationen entstanden, Barbaren leben neben Technos, Mutanten lauern neben Relikten aus der Zeit vor Kristofluu in den Ruinen.

Durch ein mysteriöses Zeitphänomen gelangt der US-Pilot Commander Matthew Drax, Hauptfigur der Maddrax-Serie, in diese Welt. Hier trifft er auf die schöne Barbarin Aruula, und sein Copilot Professor Dr. Smythe wird zu seinem Erzfeind.

Im Jahr 2516 gibt es zahlreiche Möglichkeiten, Abenteuer zu erleben: Wandern Sie durch eine barbarische Welt, kämpfen Sie mit ihrem Stamm ums Überleben und erforschen Sie alte Ruinen.

Der Große Krieg

Maddrax und seine Gefährten erkannten schließlich die Bedrohung durch die außerirdischen Daa'muren. Eine Allianz der Menschen – vom Weltrat aus Meerarka über die britischen Communities bis hin zu den Völkern des fernen Ruland – sammelt sich, um den Invasoren, die auch für die Mutationen verantwortlich sind, die Stirn zu bieten. Häufig liefern Kommando-Missionen gegen die Daa'muren und ihre düsteren Aktivitäten (insbesondere hinsichtlich der Beschaffung von Atomwaffen) spannende Abenteuervorlagen. Zudem sind die Existenzen vieler Völker im Umkreis des Kratersees durch die Kriegsvorbereitungen der Daa'muren bedroht. Letztlich läuft alles auf die große Entscheidungsschlacht zwischen Menschen und Daa'muren hinaus!

Postapokalyptische Apokalypse

Die Entscheidungsschlacht gegen die Daa'muren ist geschlagen – und doch ist noch nichts entschieden. Die Daa'muren haben einen Großteil der von ihnen gesammelten Nuklearwaffen zur Detonation gebracht. Da aber nicht alle Waffen gezündet wurden, ist der außerirdische Wandler – ihre Raumarche – nur teilweise aktiv. Dies führt zu einem kontinuierlichen weltweiten EMP, der alle Technik lahmlegt und den Untergang der Techno-Zivilisationen einläutet. Ein neues barbarisches Zeitalter bricht an, und der Überlebenskampf der Menschheit erreicht eine neue dramatische Stufe.

Abenteuer könnten sich mit den letzten Überlebenden der Techno-Zivilisationen, den Kriegsheimkehrern, der allgemeinen Klimaveränderung und vielem anderen mehr beschäftigen.

Was ist ein Rollenspiel?

Rollenspiele sind die konsequente Fortsetzung von »Räuber und Gendarm« oder »Cowboy und Indianer« – nur mit Regeln, die klassische Konflikte wie »Peng, du bist tot! Nein, du! Nein, du!« lösen. Eine Gruppe von optimalerweise drei bis sechs Spielern erlebt zusammen mit dem Spielleiter in ihrer Phantasie aufregende Abenteuer – genau so wie Maddrax und Aruula in den Romanen des Bastei Verlags!

Die Spieler

Die Spieler schlüpfen in die Rolle einer fiktiven Persönlichkeit, die in der Welt des 25. Jahrhunderts lebt. Dabei kann es sich um Diebe oder Kämpfer, Menschen oder Guule handeln. Sie entstehen mit Hilfe der eigenen Vorstellung und wenigen Regeln. Die sogenannten Spielercharaktere (abgekürzt SC) erleben Abenteuer, von denen die Spieler nicht einmal zu träumen wagen! Die Spielercharaktere werden mit jedem Abenteuer, das sie erleben, erfahrener und entwickeln ihre Fähigkeiten auf diese Weise stetig weiter. So können sie immer größere Gefahren bewältigen und werden vielleicht irgendwann zu bejubelten Helden oder gefürchteten Schurken der dunklen Zukunft der Erde!

Der Spielleiter

Während die Spieler lediglich ihren eigenen Spielercharakter steuern, kommt dem Spielleiter (abgekürzt SL) die Aufgabe zu, den gesamten Rest der Welt mit Leben zu füllen. Er schreibt quasi das Drehbuch, vor dessen Hintergrund die Spielercharaktere agieren. Zudem beschreibt er alles, was die Charaktere erleben, steuert sämtliche Nicht-Spielercharaktere (abgekürzt NSC) und verwebt die Handlungen der Charaktere zu einer Geschichte. In dramatischen

Spielsituationen steuert er den Ausgang der Ereignisse durch Anwendung der in diesem Heft beschriebenen Regeln.



Eine Spielsitzung

Treffen Sie sich mit drei bis sechs Personen. Eine Person muss die Rolle des Spielleiters übernehmen, die anderen sind die Spieler und stellen über ihre Charaktere (die SC) die Helden der Handlung. Üblicherweise wird von Sitzung zu Sitzung immer die gleiche Person der Spielleiter sein. Auch die Spieler werden normalerweise immer den gleichen Charakter führen (es sei denn, ein Charakter kommt ums Leben oder scheidet auf andere Weise aus dem Spiel aus).

Eine typische Spielrunde dauert zwischen drei und acht Stunden (ihre Entscheidung; der Durchschnitt liegt bei vier bis fünf Stunden) und gestaltet sich als interaktiv erzählte Geschichte. Sorgen Sie für eine gemütliche Atmosphäre und stellen Sie genügend Knabberkram, Getränke, Papier und Stifte sowie zwei sechsseitige Würfel für jeden Spieler bereit.

Im Gegensatz zu klassischen Spielen gibt es kein festes Spielbrett – die Phantasie aller Beteiligten ist die Leinwand, auf die Spieler und Spielleiter gemeinsam Geschichten malen.

Wer gewinnt?

Alle. Rollenspiel ist interaktives Geschichtenerzählen, und wenn alle Beteiligten eine spannende, unterhaltsame und schöne Geschichte erleben, gewinnt jeder. Letztlich geht es einfach darum, gemeinsam eine schöne Zeit miteinander in der Tradition des Geschichtenerzählens zu verbringen!

Die Grundregeln

Rollenspiele besitzen wie die meisten anderen Spiele Regeln, um Konflikte aufzulösen. Diese Regeln werden überwiegend in dramatischen Momenten benötigt. Beispielsweise wenn ein Charakter versucht, den Klauen eines Izkeepirs zu entkommen, einen Disuuslachter mit einem Schwert hieb auszuschalten oder über einen klaffenden Abgrund zu springen. Für viele andere Aktionen (Verhandlungen mit einem Wirt, das Ausfragen eines Spions, etc.) liegt es im Ermessen des Spielleiters, ob er eine solche Situation durch eine Probe, durch Rollenspiel oder durch beides auflöst (indem die Qualität des Rollenspiels die Schwierigkeit der Probe beeinflusst). Wichtig sind lediglich nachvollziehbare und gerechte Entscheidungen.

Nachfolgend werden die verschiedenen Arten der Konfliktauflösung beschrieben. Alle darauf aufbauenden Regeln in den restlichen Kapiteln sind lediglich Verfeinerungen dieser einfachen Grundsätze.

Würfel

Im Maddrax-Rollenspiel werden ausschließlich sechsseitige Würfel (abgekürzt W6) verwendet, um bei strittigen Umständen über den Ausgang einer Situation zu entscheiden. Dieses Rollenspiel verwendet zwei verschiedene Würfelmethoden:

- Bei einem Probenwurf (2W6) werden zwei sechsseitige Würfel geworfen und die Augenzahlen addiert. Um das Gesamtergebnis zu berechnen, werden alle sich aus der konkreten Situation ergebenden Modifikatoren addiert.

Beispiel: Der Spieler wirft 2W6 und erzielt eine 4 und eine 3. Sein unmodifiziertes Ergebnis liegt daher bei 7. Bei einem Beispielmodifikator von +4 beträgt das Gesamtergebnis 11.

- Bei einem Tabellenwurf (W66) werden ebenfalls zwei sechsseitige Würfel geworfen. Allerdings ergibt der erste Würfel die 10er-Stelle und der zweite Würfel die Einerstelle des Ergebnisses. Das Ergebnis wird üblicherweise zum Ablesen von Ergebnissen aus einer Tabelle benutzt.

Beispiel: Der Spieler wirft W66 und erzielt zuerst eine 4 und dann eine 3. Das Ergebnis beträgt 43.

Proben

Bei einer Probe konkurriert der Spieler gegen einen vorgegebenen Schwierigkeitsgrad. Erreicht das Gesamtergebnis den durch den Grad festgelegten numerischen Wert, war die Probe erfolgreich. Liegt der Gesamtwert unter dem Schwierigkeitsgrad, ist die Probe fehlgeschlagen. Die Differenz zwischen Gesamtergebnis und Schwierigkeitsgrad ergibt die Anzahl Erfolgspunkte der Probe. Ihre Bedeutung wird in späteren Kapiteln bei den spezielleren Regeln erklärt. Proben sollten nur dann gefordert werden, wenn es sich um eine wichtige Situation handelt.

► Kritische Erfolge

Zeigen die Würfel insgesamt 12 Augen, handelt es sich um einen sogenannten »kritischen Erfolg«. Das Ergebnis der Probe fällt dann besonders gut oder besonders glanzvoll aus. Also: Je höher, desto besser! Die genauen Auswirkungen eines kritischen Erfolges sind durch die Regeln für die jeweilige Situation definiert. Sehen die Regeln nichts Besonderes vor, sollte sich der Spielleiter einen netten Bonus einfallen lassen.

Beispiel: Nuurbert schleicht sich an einem Wachposten vorbei, um in das Gefängnis von Hauptmann Friits einzudringen und seine dort gefangenen Familienangehörigen zu befreien.

en. Er würfelt eine Probe auf seine Fertigkeit Heimlichkeit und erzielt dabei einen kritischen Erfolg (die Würfelaugen seiner beiden Würfel ergeben eine 12 und die Probe ist zudem erfolgreich). Da die Fertigkeitsbeschreibung für Heimlichkeit keine Hinweise zu kritischen Erfolgen enthält, entscheidet der Spielleiter, dass Nuurbert nicht nur völlig lautlos am Wachtposten vorbeipirscht, sondern auch noch bemerkt, dass dieser einen sehr dicken Schlüsselbund an seinem Gürtel trägt. Nun wäre natürlich zu überlegen, ob Nuurbert seine Talente als Dieb erproben möchte, um auch noch in den Besitz dieser Schlüssel zu kommen...

► Patzer

Schlägt eine Probe mit einer gewürfelten 2 fehl, so handelt es sich um »Patzer«. In diesem Fall fällt das Ergebnis für den Handelnden besonders schlecht aus.

Beispiel: Nuurberts Spieler patzt bei dem Versuch, einem Wachtposten einen Schlüsselbund abzunehmen. Nuurbert gelingt es daher nicht, dem Wächter die Schlüssel zu entwenden. Doch damit nicht genug: Der Wächter bemerkt ihn auch noch und löst durch seine Schreie einen Alarm aus!

► Schwierigkeitsgrade

Jede Probe wird gegen einen bestimmten Schwierigkeitsgrad ausgeführt. Das Maddrax-Rollenspiel unterscheidet mehrere Schwierigkeitsgrade. Die nachfolgenden Begriffe sind intuitiv zu interpretieren. Bei einer »mittleren« Schwierigkeit gelingt die Probe eines durchschnittlich erfahrenen Probanden (Modifikator +3) in ca. 58% der Fälle. Die in der rechtsstehenden Tabelle angegebenen Grade finden am häufigsten Verwendung. Der Spielleiter kann aber auch beliebige Zwischengrade auswählen. Um selbst einen Schwierigkeitsgrad zu ermitteln, fangen Sie mit dem Wert 10 an und modifizieren Sie

diesen Wert mit +1/-1 für jeden kleinen Nachteil bzw. Vorteil. Schwerwiegendere Nachteile bzw. Vorteile erbringen einen Modifikator von +2/-2. Wägen Sie alles ab und errechnen Sie so den endgültigen Schwierigkeitsgrad.

► Proben auf Widerstand

Bei einer Probe auf Widerstand konkurrieren zwei Charaktere miteinander. Die Beteiligten führen für ihre Charakter jeweils eine Probe aus. Derjenige, der das höhere Ergebnis erzielt, gewinnt. Bei einem Unentschieden entscheidet der SL über den konkreten Ausgang.

Beispiel: Nuurbert und Friits greifen nach einer Flint. Nuurbert hat einen Bonus von +1 auf seine Probe (er ist jung und schnell), Friits einen Modifikator von -1 (er war nicht sehr gut vorbereitet). Nuurberts Spieler erzielt ein Gesamtergebnis von 11, der Spielleiter für den NSC Friits eine 9. Nuurbert hat die Flint zuerst ergriffen und sein Spieler entscheidet sich, Friits als Nächstes mit dem Kolben einen Hieb zu verpassen. Bei einem Gleichstand hätten möglicherweise beide gleichzeitig die Flint ergriffen und einen Ringkampf begonnen.

► Verdeckte Proben

Der Spielleiter darf die Proben eines Spielers jederzeit übernehmen. Er würfelt die Probe verdeckt, damit der Spieler nichts über den Ausgang erfährt. Dies geschieht häufig bei Wahrnehmungs-, Wissens- oder Heimlichkeitsproben.

Wahrscheinlichkeiten				
Bezeichnung	Grad	+0	+3	+6
leicht	7	58%	92%	100%
mittel	10	17%	58%	92%
schwer	11	8%	42%	83%
extrem	12	3%	27%	72%
legendär	14	-	8%	42%

Rollenspielbeispiel

Thomas, Melanie, Jochen und Phil haben sich gemütlich versammelt, um ein Abenteuer fortzusetzen. Thomas ist der Spielleiter, Melanie spielt Ashira, eine Kriegerin aus Beelinn, Jochen steuert Ormol, einen Dieb aus dem südlichen Doyzland, und Phil spielt Shadisk, einen geheimnisvollen Nosfera aus den Schwarzen Wäldern. Die Gruppe hat sich auf ihrem Weg nach Coellen in einem unwirtlichen und dicht bewaldeten Gebiet verirrt. Nach tagelangem Umherstreifen stößt sie auf verwiterte Ruinen. Der Spielleiter beschreibt die Situation, und die Spieler sprechen für ihre Charaktere:

Thomas/SL: Vor euch öffnet sich der Wald in ein kleines Tal. Das Tal scheint die Ruinen einer uralten Siedlung zu beherbergen. Steinerne Relikte aus einem anderen Zeitalter ragen unter dichtem Bewuchs hervor. Insgesamt sind es wohl ein Dutzend Gebäude. Die meisten enden nach drei oder vier Stockwerken in Trümmern. Im Zentrum der Ruinen erhebt sich ein alter Turm fast 25 Meter hoch in die Luft. Alles ist von Schlingpflanzen überwuchert, und ihr könnt keine Bewegung erkennen. Trotzdem fühlt ihr euch beobachtet. Was wollt ihr tun?

Jochen/Ormol: Wir sollten uns vorsichtig in die Siedlung schleichen. Unsere Vorräte gehen langsam zur Neige und ich möchte nicht erst im Dunkeln in den Ruinen herumstochern...

Phil/Shadisk (mit heiserer Stimme): Aber nein, Freund. Lasst uns bis zur Dunkelheit warten. Ich werde mich dann in die Ruinen begeben und mit meinen Sinnen jeglichen Hinterhalt sofort erspüren!

Melanie/Ashira: Das klingt vernünftig. Lasst uns die Ruinen bis zum Abend ausgiebig beobachten. Shadisk wird sie dann vorsichtig auskundschaften, und wenn ihm nichts Verdächtiges auffällt, folgen wir am Morgen. (An Phil gerichtet) Shadisk, wir geben dir vier Stunden Zeit. Solltest du dich bis dahin nicht gemeldet

haben, gehen wir davon aus, dass dir etwas zugestoßen ist, und wir wechseln unsere Position. Im Morgengrauen werden wir dann versuchen, dich rauszuhauen.

Thomas/SL: Gut, die Stunden bis zum Abend verstreichen ereignislos. Ihr habt immer noch ein mulmiges Gefühl. So als wenn etwas in den Ruinen auf euch warten würde. Ansonsten passiert aber nichts Verdächtiges. Die Dämmerung senkt sich schließlich über den Wald und die Geräusche des Tages verstummen allmählich. Interessanterweise werden sie nicht durch die üblichen Nachtgeräusche abgelöst. Es bleibt still. Phil, willst du an deinem Plan festhalten?

Phil/Shadisk: Ja, ich zücke meinen Degen und pirsche hinunter zu den Ruinen. Dabei bewege ich mich langsam und nutze jegliche Deckung aus.

Thomas/SL: Okay, welchen Wert hast du in der Fertigkeit Heimlichkeit? Ich werde für dich eine verdeckte Probe ablegen, um zu sehen, ob dich irgendwer bemerkt!

Phil/Shadisk: Ist da was?

Thomas/SL: Nein, du bemerkst zunächst nichts weiter. (Thomas hat außerdem eine verdeckte Probe auf die Wahrnehmung von Shadisk gewürfelt – das Ergebnis reichte aber nicht, um die degenerierten Kannibalen zu bemerken, die in den Ruinen lauern.) Doch plötzlich knackt es hinter dir!

Phil/Shadik: Autsch! Ich wirbele herum und halte meinen Degen kampfbereit, um mich möglicher Gegner zu erwehren.

Jochen/Ormol: Bemerken wir etwas?

Thomas/SL: (an Jochen) Nein, bei euch verstreicht die Zeit. Ihr bemerkt nichts Auffälliges. (An Phil) Vor dir erheben sich scheinbar aus dem Nichts eine Reihe von Gestalten. Sie riechen nach Fäulnis und Verwesung und tragen große Hackmesser!

Das Abenteuer geht weiter...



CHARAKTERERSCHAFFUNG

Wie bereits erläutert, steuert jeder Spieler des Maddrax-Rollenspiels einen der Helden (oder Schurken) der Geschichte – einen so genannten Spielercharakter (abgekürzt: SC). Spielercharaktere können sehr unterschiedlich sein: eine Taratze auf der Suche nach Gefährten, ein wilder Barbar, der die Welt erkunden will, eine Techno-Kriegerin, die es nicht mehr in den engen Grenzen ihres Bunkers aushält, oder ein Nosfera, der seine mentalen und physischen Talente als Spion eines Loords einsetzt.

Um eine solche Figur zu erschaffen und im Rahmen der zugrunde liegenden Regeln zu beschreiben, müssen eine Reihe von Schritten durchgeführt werden. Dann kann das erste Abenteuer beginnen!

Der Prozess der Charaktererschaffung wird so kurz wie möglich gehalten und bietet viele Freiheiten. Jeder Einzelschritt bezieht sich auf Detailregeln, die in nachfolgenden Kapiteln genauer erklärt werden. Blättern Sie ruhig zu den angegebenen Seiten. Sie werden schnell merken, dass einem die einzelnen Schritte leicht ins Blut übergehen.

Bevor man als Spielleiter aktiv wird, sollte man selbst erst einmal ein paar Charaktere erschaffen haben, um ein Gefühl für die Regeln und für potenzielle Fragen der Spieler zu bekommen. Und so geht's:

Die einzelnen Schritte

Die einzelnen Schritte sollten der Reihe nach durchlaufen werden. Falls Spieler und Spielleiter sich einig sind, kann die Reihenfolge natürlich geändert werden.

Festlegung der Figurenstärke

Der Spielleiter muss für seine Kampagne entscheiden, wie mächtig die Spielercharaktere zu Beginn ihrer Karriere sind. In der untenstehenden Tabelle sind die Möglichkeiten aufgelistet. Erläuterungen folgen in den weiteren Abschnitten. Alle Spieler beginnen das Spiel mit Helden des gleichen Stärkeniveaus.

Üblicherweise werden Charaktere im Maddrax-Rollenspiel auf Niveau 3 erschaffen. Stärkere bzw. schwächere Helden sind nur erfahrenen Spielleitern und Spielern zu empfehlen. Diese Varianten sind hier dennoch erwähnt, da sie für bestimmte Kampagnen interessante Herausforderungen bieten.

Entwirft ein Spielleiter Nichtspielercharaktere für seine Spielrunde, kann er Niveau 1 als Grundlage für die meisten normalen Leute (Statisten) nehmen. Niveau 2 eignet sich für wichtige Nebenfiguren. Figuren auf Niveau 4 ergeben gute Hauptgegner für einzelne Abenteuer, und Charaktere auf Niveau 5 sind hervorragende Drahtzieher für die Geschehnisse hinter Kampagnen.

Figurenstärke			
Niveau	AP	FP	Vorteile
1	0	10/3	0+Taratzenfutter
2	1	15/3	0
3	2	20/4	1+Zäh
4	3	40/5	2+Zäh
5	4	60/6	3+Zäh

Auswahl der Rasse

Wählen Sie eine Rasse aus den möglichen Spielerrassen (auf S. 18ff). Notieren Sie sich die Attributsmodifikatoren, Bonusfertigkeiten sowie die Vor- und Nachteile.



Hintergrund

Jeder Charakter wird von dem sozialen Umfeld geprägt, in dem er aufgewachsen ist. Entsprechend müssen Sie für jeden Charakter eine Kultur auswählen, in die er geboren wurde, sowie Vor- und Nachteile.

► Kultur

Für jeden Charakter wird die Kultur festgelegt, in die er geboren wurde (siehe S. 23ff.). Ein Charakter kann maximal zu einer Kultur gehören – ein Charakter wie Rulfan von Coellen, Sohn einer Barbarin und eines Technos, der von beiden Kulturen erzogen wurde, wählt den dominanteren Kulturkreis (in Rulfans Fall seine barbarischen Wurzeln). Eine Kultur modifiziert die Fertigkeitswerte eines Charakters. Notieren Sie neue Fertigkeiten und erhöhen Sie Fertigkeiten, die Sie aufgrund ihrer Rasse beherrschen, entsprechend.

► Besonderheiten

Charaktere können durch Besonderheiten – Vor- wie Nachteile – aus der Masse hervorstechen (siehe die Beschreibungen ab Seite 25ff.). Dabei handelt es sich um spezielle Eigenschaften, die sich weder durch angeborene, noch durch antrainierte Attribute oder Fertigkeiten abbilden lassen. Die Spalte »Vorteile« der Charaktererschaffungstabelle gibt an, wie viele Vorteile ein Charakter besitzen darf und ob er weitere automatische Vor- oder Nachteile

erhält. Ein Charakter von Niveau 1 erhält beispielsweise keine freien Vorteile, aber den automatischen Nachteil »Taratzenfutter«. Ab Niveau 3 erhalten Charaktere einen oder mehrere freie Vorteile sowie den automatischen Vorteil »Zäh«. Ein Charakter kann bei der Charaktererschaffung maximal zwei zusätzliche Vorteile über die in der Spalte »Vorteile« angegebene Zahl hinaus erhalten. Dies hat allerdings seinen Preis. Im Gegenzug muss er

- einen Nachteil wählen oder
- ein Attribut mit -1 modifizieren.

Ein Vorteil kann auch dazu verwendet werden, um einen durch die Rasse vorgegebenen Nachteil zu negieren.

Attribute

Jedes der sieben Attribute eines Charakters (siehe Seite 27) beginnt mit einem Wert von 0. Die Spalte »AP« aus der Tabelle »Figurenstärke« liefert zum Startniveau ihres Charakters die Anzahl der steigbaren Attribute. Ein Attribut darf nur um einen Punkt gesteigert werden. Diese Steigerungen addieren sich mit den Attributmodifikatoren der gewählten Rasse. Man kann maximal einen weiteren AP zur freien Verfügung erwerben, indem man ein Attribut seiner Wahl um 1 verringert.

Fertigkeiten

Entsprechend der vorgegebenen Zahl von Punkten in der Spalte »FP« der Charaktererschaffungstabelle können Sie neue Fertigkeiten auswählen bzw. bereits erlernte Fertigkeiten steigern. Die Zahl vor dem Schrägstrich gibt die Anzahl verfügbarer Punkte an, die Zahl dahinter den maximal erlaubten Wert in einer Fertigkeit. Sollte eine Fertigkeit durch die Kombination aus Rasse und Kultur diesen Maximalwert überschreiten, darf die Fertigkeit nicht

weiter gesteigert werden. Ein Charakter mit Startniveau 3 hat zum Beispiel 20 Fertigkeitspunkte (FP) und darf Fertigkeiten maximal auf den Wert 4 steigern.

► Freie Steigerung

Eine Fertigkeit um einen Punkt zu steigern, kostet 1 FP (auch von 0 auf +1). Sie können beliebige Fertigkeiten erwerben oder steigern, solange der Spielleiter ihre Begründung akzeptiert. Eine Ausnahme ist bei der Charaktererschaffung zu beachten: Charaktere, die aufgrund ihrer Rasse über die Fertigkeit »Intuition« verfügen, dürfen nicht die Fertigkeit »Bildung« erwerben und umgekehrt – es sei denn, sie besitzen den Vorteil »Kind zweier Welten«.

► Ausbildung

Jeder Charakter kann eine oder mehrere Ausbildungen durchlaufen. Ausbildungen bestimmen die wesentlichen Fertigkeiten des Charakters. Um eine Ausbildung abzuschließen, ist die angegebene Anzahl an Fertigkeitspunkten zu bezahlen (siehe Seite 33ff.). Ausbildungen können einen Fertigkeitswert nicht über den erlaubten Maximalwert des Charakterniveaus steigern. Sollte dies doch passieren, bleibt der Wert auf dem Maximalwert stehen und der Spieler erhält die überzähligen Punkte als frei verfügbare Punkte zurück.

Ausbildungen beschleunigen somit lediglich die Charaktererschaffung durch vorgefertigte Gruppen von Fertigkeiten.

Übernatürliches

Abhängig von den gewählten Vorteilen besitzen manche Charaktere übernatürliche Fähigkeiten. Diese sind ab Seite 35 beschrieben. Achten Sie darauf, dass Sie gegebenenfalls Fertigkeitspunkte für die relevanten Spezialfertigkeiten zurückbehalten müssen.

Ausrüstung

Jeder Charakter erhält zu Beginn neben seiner frei wählbaren Kleidung sechs Gegenstände aus dem Ausrüstungskapitel (siehe Seite 38ff.), wobei der Spielleiter diese Auswahl genehmigen muss. Zu jeder Schusswaffe gehören vier Magazine bzw. 30 Pfeile, Bolzen oder Steine. High-Tech- oder Techno-Gegenstände dürfen nur mit dem Vorteil »High-Tech-Ausrüstung« ausgewählt werden (siehe Seite 25).

Beschreibung

Abschließend sollten Sie Ihre Figur vollständig beschreiben und sich einen Namen ausdenken. Wie alt ist der Charakter, hat er Familie, Freunde oder Feinde? Wie sieht er aus, was mag er gerne, was verabscheut er? Folgt er einer Glaubensrichtung oder einer anderen Gemeinschaft, usw.? Seien Sie so detailliert, wie sie wollen – es spricht aber auch nichts dagegen, Details erst im Verlauf des Spiels auszuschmücken, solange diese zu den vergangenen Ereignissen des Spiels passen.



Beispiel

Michael entwickelt seinen ersten Charakter auf Niveau 3. Er will einen sturen Barbaren namens »Brok« spielen, der sich gut in der Natur auskennt und von einem zahmen Wisaau-Eber namens »Roolf« begleitet wird. Er führt die folgenden zuvor beschriebenen Schritte aus:

- Als Rasse wählt er »Barbar«. Er erhöht seine Willenskraft (WI) auf +1 und wählt die folgenden Fertigkeiten: Überleben +1, Intuition +1, Nahkampf +1 (siehe Seite 19).
- Als Kultur ergänzt er »Nomade« und wählt die folgenden Fertigkeiten: Nahkampf +1, Athletik +1, Überleben +1 (siehe Seite 24).
- Als Vorteile wählt er »Tierbegleiter« (sein Wisaau-Eber »Roolf«) und »Kampfreflexe«, zusätzlich zu »Zäh« (den er auf Standardniveau 3 kostenlos bekommt). Um den zusätzlichen Vorteil auszugleichen entscheidet er sich für den Nachteil »Ehrenkodex« (er hilft allen Armen und Schwachen; siehe Seite 25/26).
- Seine zwei verfügbaren AP nutzt er für Stärke (ST) +1 und Robustheit (RO) +1. Zusammen mit der Willenskraft (WI) +1 durch seine Kultur gibt er einen starken und widerstandsfähigen Barbaren ab.
- Seine 20 FP verwendet er, um die folgenden Gesamtfertigkeitswerte zu kaufen (unter Berücksichtigung der bereits erlangten FP aus Rasse und Kultur): Nahkampf 4 (2 FP), Überleben 4 (2 FP), Athletik 4 (3 FP), Intuition 3 (2 FP), Reiten 2 (2 FP), Kunde: Wetter, Wälder, Tiere 3 (3 FP), Heimlichkeit 3 (3 FP), Fernwaffen 3 (3 FP).
- Wäre Brok im Besitz übernatürlicher Kräfte, müsste sein Spieler Seite 35 aufschlagen.
- Als Ausrüstung wählt er ein Schwert, einen Bogen mit 30 Pfeilen, eine verstärkte Lederrüstung, einen Rucksack, ein Fernglas und ein 20 Meter langes Seil.

Nun fehlt noch eine Beschreibung und es kann losgehen!



RASSEN

Die dunkle Zukunft der Erde ist die Heimat vieler seltsamer Kreaturen und Lebewesen. Der Mensch mag zwar immer noch Herrscher über die Erde sein, aber er hinterlässt nicht mehr als Einziger Spuren von Zivilisation. Im Nachfolgenden werden die Hauptrassen vorgestellt. Zudem wird kurz erläutert, wie man eigene Rassen entwerfen und in das Spiel integrieren kann.

Jede Rasse (bzw. jedes Volk, da es sich nicht in allen Fällen um Rassen im wissenschaftlichen Sinn handelt) wird durch seinen Namen, eine Beschreibung, eine Liste der besonderen Eigenschaften sowie ein Bild charakterisiert. Die besonderen Eigenschaften unterteilen sich in die Abschnitte »A:« (Attributmodifikatoren, siehe S. 27.), »F:« (freie Startfertigkeiten, siehe Seite 29ff.), »V:« (Vorteile) und »N:« (Nachteile, beides siehe ab S. 25). Die Beschreibung der jeweiligen Eigenschaften ist in den dazugehörigen Kapiteln sowie im Abschnitt über Charaktererschaffung zu finden.

Das Kapitel schließt mit einem kurzen Abschnitt über die Erschaffung eigener Rassen zur Bereicherung des eigenen Spiels. Beachten Sie, dass die vorhandenen Beschreibungen Archetypen repräsentieren – es spricht z.B. nichts dagegen, auch einen diplomatischen Guul oder eine friedfertige Taratze zu spielen.

Barbar

Beschreibung: Im 26. Jahrhunderts besteht die Zivilisation zum größten Teil aus Barbaren. Sie leben in unterschiedlichen Kulturen, beispielsweise als Seefahrer (die Disuuslächter), Nomaden (die Wandernden Völker) oder Ruinenbewohner (die Lords von Landán). Sie zeichnen sich durch Zähigkeit, Wildheit und Kampflust aus, sind zumeist primitiv und leben in Clans. Ehre und Mut werden hoch geschätzt. Technologisch bewegen sich die meisten Barbaren zwischen der späten Steinzeit und dem frühen Mittelalter.

Eigenschaften: A: ein Attribut nach Wahl +1, F: Überleben +1, Intuition +1, Nahkampf oder Fernkampf +1



Guul

Beschreibung: Guule sind bedauernswerte Mutationen des Homo Sapiens. Sie sind dürr, fast zwei Meter groß und völlig unbehaart. Ihre langen knöchigen Arme enden in Krallen. Die verhornten Füße laufen an den Fersen in einem fingerdicken Stachel aus. Aus dem Maul tropft weißlicher Schleim, was ihr abstoßendes Äußeres zusätzlich verstärkt. Guule sind meist nur mit einem Lendenschurz bekleidet. Sie ernähren sich von Aas und Gebeinen, die sie u.a. aus Gräbern holen.

Eigenschaften: A: AU -1; F: Heimlichkeit +2, Intuition +1; V: Natürliche Waffen (Fersendorn) +1; N: Primitiv, Gejagt



Hydrit

Beschreibung: Die Hydriten, von den Menschen ängstlich Fishmanta'kan genannt, sind in Wahrheit ein friedliebendes Volk, älter als die Menschheit selbst. Sie wohnen in geheimen Unterseestädten. Diese amphibische Spezies ist hochintelligent, sehr kultiviert und verfügt über fortgeschrittene biogenetische Technologien. Der Genuss von Fleisch verwandelt Hydriten in Bestien (Anhänger des Kriegsgottes Mar'os), so dass die meisten es vorziehen, vegetarisch leben.

Eigenschaften: A: -; F: Athletik +2, Bildung +1, V: Kiemen, Natürliche Waffen (Klauen) +1, N: Anfälligkeit gegen Wahn-sinn (Fleischverzehr)



Nosfera

Beschreibung: Nosfera sind mumienartige Erscheinungen mit pergamentartiger Haut und einer knochig dünnen Gestalt. Sie benötigen aufgrund einer seltenen Form der Sichelzellenanämie (ein Mangel an roten Blutkörperchen) stetig frisches Blut und sind daher bei den meisten anderen Völkern gefürchtet und verhasst. Einige – wie die Bluttempler in Moskwa – haben sich zu Geheimgesellschaften zusammengeschlossen. Viele Nosfera verfügen über erstaunlich starke psychische Fähigkeiten.

Eigenschaften: A: GE +1, AU -1; F: Intuition +2, Heimlichkeit +2; V: Nachtsicht; N: Blutdurst, Lichtscheu, Gejagt



Präkristofluu

Beschreibung: Präkristofluu sind keine eigenständige Rasse, sondern ein lebendes Paradoxon: Vereinzelte Menschen haben den Sprung aus dem 21. in das 26. Jahrhundert geschafft (in Gefrierkammern oder durch ein mysteriöses Zeitphänomen wie Matt Drax) und sehen sich nun einer wahrhaft apokalyptischen Welt gegenüber. Ihr unvergleichliches technisches Wissen und die Kenntnisse über die Vergangenheit kompensieren ihre geringe Anpassungsfähigkeit.

Eigenschaften: A: -; F: Beruf +3, 12 Punkte insgesamt in (Bildung, Fahren, Feuerwaffen, Pilot, Techniker, Wissenschaftlicher); V: High-Tech-Ausrüstung



Taratze

Beschreibung: Taratzen sind mutierte, auf über zwei Meter angewachsene Ratten zwischen tierischer und menschlicher Intelligenz. Sie sind mit einem drahtigen Fell in schwarzen, weißen, braunen und roten Farbschattierungen bedeckt. Ihre Sinne sind raubtierhaft und ihre Kultur ist bestialisch. Beherrscht werden Taratzenhorden häufig von äußerst verschlagenen Taratzenkönigen, die im Kampf furchtbare Gegner sind. Nur wenige haben je friedlichen Kontakt zu anderen Rassen gesucht.

Eigenschaften: A: ST +1, WA +1, IN -1, AU -1; F: Intuition +2, Heimlichkeit +1, Überleben +1; N: Auffällig, Primitiv, Gejagt



Techno

Beschreibung: Technos sind Nachfahren der Menschen, die den Kometeneinschlag in Bunkern überlebt und eine neue Zivilisation aufgebaut haben. Aufgrund ihres technologischen Fortschritts halten die meisten Barbaren sie für Götter oder Dämonen. Sie leiden unter einer tödlichen Immunschwäche, sodass selbst ein einfacher Schnupfen fatal ist und sie in der Außenwelt nur in Schutzanzügen überleben können. Technos sind kahlköpfige Albinos.

Eigenschaften: A: ST -1, RO -1, IN +1; F: Bildung +3, 12 Punkte in (Fahren, Feuerwaffen, Heiler, Pilot, Techniker, Wissenschaftler); V: High-Tech-Ausrüstung; N: Tödliche Immunschwäche



Wulfane

Beschreibung: Wulfanen sind von langem, vorwiegend dunkelbraunen Körperhaar bedeckt und haben wölfische Züge. Ihr Gesicht wird durch eine ausgeprägte Hasenscharte verunziert und sie lispeln entsprechend stark. Sie besitzen eine durchschnittliche Intelligenz und einen ausgezeichneten Geruchssinn. Viele Wulfanen leben nach einem strengen Ehrenkodex. Sie siedeln sich bevorzugt in alten Ruinenstädten an und sind überwiegend im spärlich erhaltenen Südeuropa beheimatet.

Eigenschaften: A: RO: +1, CH: -1; F: Intuition +1, Nahkampf +1; N: Ehrenkodex



Eigene Rassen erfinden

Die dunkle Zukunft der Erde bietet viel Raum für neue Rassen und geheimnisvolle Spezies. Um eine neue Rasse zu rechtfertigen, sollte es normalerweise mindestens 200 Individuen geben (aber auch den »Letzten seiner Art« zu spielen kann sehr interessant sein). Achten Sie auf ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Attributen, Fertigkeiten, Vor- und Nachteilen. Letztlich kann nur der Spielleiter entscheiden, ob ein Entwurf angemessen ist. Achten Sie darauf, eine Rasse insbesondere durch Ihre Eigenarten (und nicht nur über ihre Werte) zu beschreiben, und orientieren Sie sich an der Stärke der vorgegebenen Spielerrassen.





HINTERGRUND

Kindheit, Jugend und die Kultur, in der ein Charakter aufgewachsen ist, geben ihm eine Identität, die von bestimmten moralischen Werten und antrainierten Fertigkeiten geprägt ist. Zudem weist fast jede Hauptfigur im Maddrax-Universum Besonderheiten auf, durch die sie sich von ihren Zeitgenossen unterscheidet. Das können sowohl Vorteile als auch Nachteile sein.

So facettenreich wie eine Kultur, so vielschichtig sind auch die Individuen, die in ihr leben. So haben beispielsweise die Bewohner zweier unterschiedlicher Städte auch spezifische Sitten und Gebräuche (obwohl beide möglicherweise Teile derselben Kultur sind). Für jede Kultur muss der Spielleiter festlegen, was sie über Fremde denkt, welche politische Struktur und wie viel Wissen sie besitzt. Aufgrund der vielfältigen Gefahren in der dunklen Zukunft der Erde ist das Wissen ihrer Bewohner häufig auf ihren engen Sichtkreis beschränkt. Was darüber hinausgeht, wird von Mythen, Legenden, Aberglauben oder aber überholten und missverstandenen Traditionen geprägt.

Vor- und Nachteile sind nur sehr knapp beschrieben und sollten vom Spielleiter kreativ, aber fair ausgelegt werden. Kein einzelner Vor- oder Nachteil sollte das Spiel dominieren und so den Spielspaß reduzieren.

Kulturen

Die dunkle Zukunft der Erde bietet die nachfolgend beschriebenen kulturellen Hintergründe:

Bunkermensch

Diese Kultur muss von allen Technos ausgewählt werden. Angehörige anderer Rassen sind nicht zugelassen.

Bunkermenschen sind Nachfahren jener Menschen, die die Katastrophe am 8. Februar 2012 geschützt in Bunkern überlebten. Ihre Technologie dürfte – nach der der Hydriten – die am weitesten fortgeschrittene sein. Aufgrund ihrer über 500 Jahre andauernden Isolation leiden sie an einer fatalen Immunschwäche. Selbst ein harmloser Schnupfen ist für sie tödlich. Die meisten können sich nur in geschlossenen Schutzanzügen an die Oberfläche wagen. Es gibt nur sehr wenige Technos, die ihre natürliche Immunität wiedererlangt haben.

Einige Bunkerkulturen in den ehemaligen USA verfügen über Serumsbeutel mit einem Immunserum, das es ihnen ermöglicht, in Verkleidung Außenmissionen durchzuführen. Aufgrund der Gefahr, die ihre moderne Technologie in den Händen primitiver Völker darstellt, müssen sich diese Agenten mit den in ihren Augen »primitiven« Waffen der Oberflächenwelt zufrieden geben. Den einzigen echten Vorteil, den diese Agenten gegenüber anderen Völkern haben, ist ihre umfassende Kenntnis in unterschiedlichen Techniken der waffenlosen Selbstverteidigung. Außenmissionen stellen immer eine erhebliche Gefahr dar.

(Bildung +1, Nahkampf +1, +1 auf eine der Fertigkeiten Feuerwaffen, Pilot, Wissenschaftler)

Disuuslachter (Nordmann)

Diese Kultur kann nur von Barbaren ausgewählt werden. Disuuslachter sind missgestaltete und grausame Nordmänner, die insgeheim vom Weltrat im Rahmen des Viking-Projekts eingesetzt werden, um andere Zivilisationen daran zu hindern, zu mächtig zu werden. Disuuslachter verfügen über dampfgetriebene Kriegsschiffe und Kanonen. Sie fürchten nichts und opfern ihr Leben bereitwillig im Kampf gegen andere Bunkerzivilisationen und deren Verbündete. Ihre Gesichter sind durch Genmanipulationen entstellt, und sie verhüllen sich mit Lederrüstungen, um ihre Makel nicht direkt zu zeigen.

(Nahkampf +1, Überleben +1, Beruf: Seemann +1)

Landbewohner

Landbewohner bewirtschaften den Boden und versuchen als Bauern und Viehzüchter ihren Lebensunterhalt zu verdienen. Die meisten sind einfache Menschen, die Ruhe und Frieden suchen, nicht viel von der Welt wissen und einfache Landgötter anbeten. Aberglauben ist weit verbreitet.

(Beruf: Viehzüchter, Landwirt +2, Kunde: Wetter +1)

Meeresbewohner

Diese Kultur muss von allen Hydriten ausgewählt werden. Angehöriger anderer Rassen sind nicht zugelassen.

Hydriten leben in großen Unterseestädten, die sie seit langem vor den Menschen verborgen halten. Der Anführer einer Stadt wird Oberster genannt, das Zentrum bildet das sogenannte Hydrosseum. Die Städte sind in verschiedenen Bündnissen zusammengeschlossen. Hydriten leben von großen Planktonfarmen und sind technologisch

weit fortgeschritten. Auf Biotechnologie basierende Verfahren (von Transportqualen bis hin zu Leuchtqualen) schaffen ihnen eine moderne und komfortable Lebenswelt. Der Kontakt zu Oberflächenbewohnern ist unter Strafe verboten.

(Athletik +1, Beruf: Farmer oder Künstler +1, Wissenschaft oder Technik oder Nahkampf +1)

Nomade

Nomaden (in Euree als »Wandernde Völker« bezeichnet) haben keinen festen Wohnsitz, sondern folgen den Routen ihrer Nutztiere, den Jahreszeiten, usw., um ihr Leben zu organisieren. Nomaden sind wehrhaft und das harte Leben in der Natur gewöhnt. Von angesiedelten Völkern werden sie häufig misstrauisch betrachtet und nicht selten mit Feindseligkeit bedacht.

(Nahkampf oder Fernwaffen +1, Reiten oder Athletik +1, Überleben +1)

Volk der 13 Inseln

Diese Kultur kann nur von Barbaren ausgewählt werden. Das friedfertige Volk der 13 Inseln besteht aus den Nachfahren jener Menschen, die in Schweden, Dänemark und Finnland beheimatet waren. Es handelt sich um Jäger, Bauern und Fischer. Die Frauen dieses Volkes besitzen die Gabe des Lauschens (Telepathie; muss als Vorteil gewählt werden).

(Beruf: Bauer oder Fischer +1, Athletik +1, Überleben +1)

Ruinenbewohner

Ruinenbewohner leben in den Resten der Städte aus der Zeit vor Kristoffluu als Banditen, Jäger und Sammler. Ihre Gesellschaften sind primitiv und von Brutalität und Not geprägt.

(Diebeskunst +1, Heimlichkeit +1, Nahkampf oder Fernwaffen oder Athletik oder Kunde +1)

Stadtbewohner

Stadtbewohner versuchen in der dunklen Zukunft der Erde neues Leben erblühen zu lassen. Dazu haben sie sich in neu erbauten Siedlungen (zuweilen auf Ruinen aus der Zeit vor dem Kometen) angesiedelt und leben als Händler, Handwerker und Bauern. Die Mauern ihrer Siedlungen schützen sie vor den Gefahren der Wildnis. Ihre Siedlungen sind somit Lichter der Hoffnung in der Dunkelheit.

(Beruf +1, Kunde +1, Unterhalten oder Sprachen +1)

Untergrundbewohner

Untergrundbewohner leben in Höhlen und alten Stollen, um sich vor den Gefahren der Oberfläche zu schützen. Sie arbeiten überwiegend als Bergleute, Jäger und Sammler. Häufig haben sie seltsame Rituale und clanartige Strukturen von großer Starrheit entwickelt.

(Athletik +1, Beruf: Bergmann +1, Überleben +1)

Mensch des 21. Jahrhunderts

Diese Kultur muss von allen Präkristoffluu ausgewählt werden. Angehöriger anderer Rassen sind nicht zugelassen.

Menschen des 21. Jahrhunderts sind auf verworrenen Pfaden in das 26. Jahrhundert gelangt. Die Bandbreite ihrer Hintergründe ist nahezu unerschöpflich. Der Spieler kann frei wählen.

(Beruf +1, +1 auf zwei Fertigkeiten aus [Bildung, Pilot, Technik, Wissenschaft])

Vorteile

Vorteile sind besondere Fähigkeiten oder Talente, die den Charakteren zu Fähigkeiten verhelfen, die nicht schon zu Attributen und Fertigkeiten gehören. Bei der Interpretation von vielen Vorteilen ist der Spielleiter relativ frei. Wenn Sie zufällig Vorteile auswürfeln wollen, können Sie

dies mit einem W66-Wurf in der Z-Spalte machen (siehe Seite 11). Jeder Vorteil kann (wenn nicht anders angegeben) nur einmal gewählt werden. Vorteile können im Verlauf des Spiels durch Erfahrungspunkte hinzugewonnen werden (siehe Seite 54).

Vorteile		
Z	Name	Beschreibung
11-12	Anführer	natürlicher Anführer; +2 auf alle Proben, um Leute zu befehligen oder zu überzeugen
13	Gestaltwandler**	kann Gestalt und Stimme verändern (Statur, Größe +/- 20%, Haarfarbe und -länge, Augenfarbe, Hautfarbe, Geschlecht)
14-24	Gesteigertes Attribut*	+1 auf ein Attribut nach Wahl; kann für jedes beliebige (auch bereits erhöhtes) Attribut einmal gewählt werden
25-26	Gesteigerter Sinn*	+3 auf WA-Proben mit einem Sinn; kann für jeden Sinn einmal gewählt werden
31-32	High-Tech-Ausrüstung	besitzt 4 High-Tech Gegenstände (SL muss zustimmen)
33-34	Kampfreflexe	+2 Bonus auf alle Ausweichen-Proben
35-36	Kaltblütig	+1 Bonus auf alle Verteidigungswürfe
41	Kiemen	kann beliebig lange unter Wasser atmen
42	Kind zweier Welten	kann sowohl Bildung als auch Intuition erlernen
43-44	Nachtsicht*	kann ohne Abzüge im Dunkeln sehen (siehe Seite 53)
45	Natürliche Waffen*	+1 S im Nahkampf durch natürliche Waffen
46	Panzerung*	besitzt SF 1; additiv bei mehrfacher Auswahl
51	Psychische Kraft	erhält eine der auf Seite 37 beschriebenen Kräfte
52	Psychisches Reservoir	höchster psychischer FW zählt bei PEP-Ermittlung doppelt
53	Regeneration*	heilt mit zehnfacher Geschwindigkeit; kann mehrfach gewählt werden (x100, x1000, ...)
54	Scharfschütze	+1 auf alle Fernkampfangriffe und +1 Schaden in Kernschussweite (erstes Reichweiteninkrement)
55-56	Schnell*	+2 auf die Grundbewegungsweite und +1 auf Initiative
61	Sprachbegabt	kann Sprachen/Dialekte ohne Hilfe lernen und beherrscht bis zu 3 pro Fertigkeitspunkt in Sprachen
62-64	Tiergefährte	erhält mit Zustimmung des SL ein Tier als dauerhaften und loyalen Begleiter; empathische Verständigung möglich
65-66	Zäh	Schutzfaktor +1 durch Zähigkeit und Heldentum
* der Spieler muss den Vorteil begründen (Mutation, Cyborg, Nanotech, etc.)		
** zählt wie drei Vorteile		

Nachteile

Nachteile beschreiben Eigenschaften von Lebewesen, die sie in ihren Möglichkeiten (sei es physisch, emotional oder sozial) behindern oder einschränken. Nachteile können im Spiel nur durch das Ausgeben von Erfahrungspunkten gelöscht werden (siehe Seite 54). Der Spielleiter sollte immer darauf achten, dass Nachteile im Spiel

auch zum Tragen kommen. Versucht ein Spieler ständig, seine Nachteile zu umgehen (was nur zu gerne geschieht), sollte er für die jeweilige Sitzung nur halbe oder gar keine Erfahrungspunkte erhalten. Falls Sie zufällig Nachteile auswürfeln wollen, können Sie dies in der Z-Spalte mit W66 tun (siehe Seite 11). Jeder Nachteil kann nur einmal erworben werden.

Nachteile		
Z	Name	Beschreibung
11-16	Abergläubisch	muss mindestens 3 Eigenarten auswählen, die sein tägliches Handeln beeinflussen
21	Abhängige	muss ständig Verwandte / Familie beschützen
22	Anfälligkeit gegen Wahnsinn	wird wahnsinnig, wenn bestimmte Konditionen eintreten (der Spielleiter übernimmt den Charakter für die Dauer des Anfalls)
23-24	Auffällig	ist weithin zu erkennen aufgrund ungewöhnlichen Aussehens und hat einen -4 Modifikator auf alle Verkleiden-Proben
25	Blutdurst	benötigt alle 24 frisches Blut oder erleidet einen kumulativen -1 Abzug auf alle Proben
26-36	Ehrenkodex	folgt einem zu definierenden Ehrenkodex, der ihn in seinen täglichen Handlungen einschränkt
41-44	Feind	ist mit einem Volk oder einer mächtigen Person befeindet, die sein Leben kontinuierlich bedroht
45-46	Gejagt	wird von (fast) allen Völkern gehasst und gejagt, kann sich kaum frei in Städten und Dörfern bewegen
51	Lichtscheu	erleidet einen -2 Abzug auf alle Proben, wenn die Haut hellen Licht ausgesetzt ist (zum Beispiel direktem Sonnenlicht)
52-53	Primitiv	kann niemals die Fertigkeit Bildung erlernen und keine technischen Gerätschaften benutzen
54-63	Taratenfutter	alle Schadenswürfe werden um 1 erhöht
64	Tödliche Immunschwäche	stirbt in 1W6 Stunden, wenn er mit der Oberflächenwelt ohne einen Schutzanzug Kontakt hat
65	Verpflichtung	ist einer Organisation, Gruppe oder Person verpflichtet, die (durch den SL) über einen nennenswerten Teil seiner Zeit bestimmen kann
66	Verwundbarkeit	wird durch ein Mittel (Feuer, Säure, etc.) besonders schwer verwundet (RO zählt nicht gegen Schaden)



ATTRIBUTE

Attribute beschreiben die angeborenen Eigenschaften eines Charakters. Attributswerte (kurz: AW) werden lediglich durch die Wahl die Spielers sowie durch seine Rasse (und in Ausnahmefällen durch sehr spezielle Vorteile) beeinflusst. Während des Spiels sind Attribute eher statisch und ändern sich nur in besonderen Situationen. Attribute können bei Proben auch anstelle von Fertigkeiten verwendet werden, wenn diese nicht zu passen scheinen. Attribute liegen im Bereich von -2 bis +2. Ein Unterschied von einem Punkt in einem Attribut bedeutet, dass der höhere Wert in etwa doppelt so effektiv ist wie der niedrigere Wert. Die Bedeutung von Attributen kann anhand folgender Tabelle abgelesen werden (zu den Abkürzungen siehe die nächste Seite):

Attributswerte							
AW	ST	GE	RO	WI	WA	IN	AU
-2	greisenhaft	verkrüppelt	desolat	gebrochen	blind	idiotisch	grauenvoll
-1	kindlich	tollpatschig	krank	beeinflussbar	unvorsichtig	dumm	hässlich
0	durchschn.	durchschn.	gesund	durchschn.	durchschn.	normal	durchschn.
+1	mächtig	katzenhaft	zäh	stur	wachsam	klug	aufregend
+2	titanisch	blitzschnell	stahlhart	unbeugsam	Adlerauge	brilliant	atemberaubend

Attribute im Spiel

Attribute haben einen Durchschnittswert von 0 und liegen bei Spielercharakteren normalerweise im Bereich von -2 bis +2.

Überblick

► Stärke (ST)

Stärke beschreibt die rohe physische Muskelkraft einer Figur. Mit einer Stärke von 0 kann man das eigene Körpergewicht für wenige Augenblicke heben oder das doppelte Gewicht über den Boden ziehen.



► Geschicklichkeit (GE)

Geschicklichkeit beschreibt die Schnelligkeit, Beweglichkeit und Reflexe eines Charakters.

► Robustheit (RO)

Robustheit steht für die Gesundheit, Widerstandskraft und Ausdauer eines Charakters. Sie entscheidet zudem über die Resistenz gegen Gifte und Krankheiten.

► Willenskraft (WI)

Willenskraft steht für die mentale Stärke, die geistige Belastbarkeit und die Konzentrationsfähigkeit einer Figur.

► Wahrnehmung (WA)

Wahrnehmung repräsentiert die fünf Sinne sowie die allgemeine Aufgewecktheit.

► Intelligenz (IN)

Intelligenz umfasst das geistige Potenzial einer Figur (nicht die Bildung – diese ist erlernt und dementsprechend eine Fertigkeit!). Zu beachten ist, dass viele Lebewesen im 26. Jahrhundert aufgrund der degenerativen Wirkung der Daa'murenkristalle recht niedrige Intelligenzwerte besitzen.

► Auftreten (AU)

Auftreten repräsentiert die Ausstrahlung, das Charisma und das Aussehen einer Figur (wobei ein Charakter mit einem hohen Wert in Auftreten nicht zwingend alle diese Eigenschaften besitzen muss!).

Attributsproben

Attributsproben werden mit 2W6 gewürfelt. Die gewürfelte Augenzahl wird mit dem Attributswert x 3 modifiziert, um das Gesamtergebnis zu erhalten.

Beispiel: Friits rennt Nurbert hinterher. Dieser hat die Tür zum Hof zugeschlagen und mit einem Ast versperrt. Friits versucht, die Tür einzurennen. Dazu würfelt er eine Probe mit 2W6 und erhält eine 3 und eine 6. Er modifiziert die Augenzahl ($3 + 6 = 9$) mit seinem dreifachen Stärkewert ($+1 \times 3 = +3$). Insgesamt kommt er also auf einen Wert von 12, was aus Sicht des Spielleiters locker reicht, um durch die simple Holztür zu brechen, da mit diesem Wert sogar eine extrem schwere Probe gelungen wäre (siehe Seite 12).

Attributsveränderungen

Attribute verändern sich nur sehr langsam und üblicherweise nur aufgrund tiefgreifender Umstände (z.B. schwerer Verletzungen, langem Training oder genetischen Veränderungen). Normalerweise können sich Attribute für die Spielerrassen nur im Bereich von -1 bis +1 befinden (auch nach Steigerungen), wobei dieser Bereich um Rassenmodifikatoren angepasst wird (sodass z.B. die Stärke einer Taratze sich immer im Bereich von 0 bis +2 befindet). In Ausnahmen mag der Spielleiter es den Spielern erlauben, Attribute über diesen Bereich hinaus zu steigern. Dies sollte nur unter außergewöhnlichen Umständen möglich sein.



FERTIGKEITEN

Fertigkeiten beschreiben die Fertigkeiten eines Charakters, die dieser durch Lernen, praktische Erfahrungen und stetiges Üben erworben hat. Sie verbessern sich im Verlauf des Lebens langsam und kontinuierlich. Manche Fertigkeiten können nur erlernt werden, wenn bestimmte Voraussetzungen erfüllt sind. Solche speziellen Voraussetzungen sind in den jeweiligen Beschreibungen dokumentiert. Zudem kann nur eine der beiden Fertigkeiten Intuition und Bildung zu Beginn einen Wert größer 0 haben – es sei denn, der Charakter besitzt den Vorteil »Kind zweier Welten« (siehe Seite 25).

Die Kompetenz in einer Fertigkeit wird mit einem Zahlenwert größer oder gleich 0 beschrieben (den sogenannten Fertigkeitswert oder kurz FW). Die nebenstehende Tabelle verdeutlicht die Bedeutung dieser Zahlenwerte. Wenn der Spieler die Kompetenz einer Figur bei einer bestimmten Tätigkeit abschätzen will, sollte er sich von der sprachlichen Beschreibung des Fertigkeitswerts leiten lassen. Es handelt sich nicht um harte Regeln, sondern um eine prinzipielle Einschätzung der Figur und ihrer Möglichkeiten.

Fertigkeitswerte	
FW	Bedeutung
0	Ungelernt
1	Hobby
2	Lehrling
3	Profi
4	Experte
5	Meister
6+	Legende

Fertigkeiten im Spiel

Fertigkeiten sind die häufigste Grundlage für Proben, da sie das Wissen einer Figur maßgeblich charakterisieren. Passen Sie jedoch auf, dass Sie nicht für jede Kleinigkeit Proben würfeln, sondern nur dann, wenn die Situation dramatisch ist oder eine wichtige Entscheidung ansteht. Ansonsten sollte der Ausgang einer Probe basierend auf der umgangssprachlichen Bedeutung des Fertigkeitswertes (siehe Seite 29) festgelegt werden.

Auslegung

Fertigkeiten sind im Maddrax-Rollenspiel bewusst sehr breit angelegt. Romanfiguren sind nur grob charakterisiert und auch ihre Kompetenz in bestimmten Tätigkeiten kann nur grob bemessen werden. Entsprechend umfassend sind Fertigkeiten angelegt. Wenn der Spielleiter aufgrund des Hintergrundes einer Figur der Meinung ist, dass sie einen bestimmten Fertigungsaspekt besser oder schlechter beherrschen sollte, kann er den Schwierigkeitsgrad bei den entsprechenden Proben anpassen. Allerdings sollte er dies fair tun und keinen Spieler bevorzugen.

Fertigkeitsproben

Fertigkeitsproben werden gemäß den allgemeinen Regeln mit 2W6 abgelegt, wobei sowohl kritische Erfolge als auch Patzer möglich sind. Der Fertigkeitswurf wird mit dem FW der Fertigkeit sowie einem passenden Attributswert modifiziert, um das Gesamtergebnis zu ermitteln. Dabei kann je nach Probe auch ein anderer Attributswert angewendet werden. Der Spielleiter legt das passende Attribut (unter Berücksichtigung von Vorschlägen des Spielers) fest.

Beispiel: Nuurbert prügelt sich mit Friits. Dazu würfelt er Proben auf die Fertigkeit Nahkampf, modifiziert mit seiner Stärke. Nachdem Nuurbert Friits niedergeschlagen hat, untersucht er das Messer von Friits auf seinen Wert und würfelt dazu eine Probe auf Nahkampf und Intelligenz – er schätzt also basierend auf seiner eigenen Auffassungsgabe und Kampferfahrung die Qualität der Klinge.

Seien Sie flexibel in der Verwendung von Attributsmodifikatoren und folgen Sie bei der Auswahl den allgemeinen Attributsschreibungen. Es kommt bei jeder Probe nur ein Attributsmodifikator zur Anwendung – erscheinen zwei Attribute passend, wählen Sie das dominantere (wenn der Spielleiter gut gelaunt ist, kann er auch das bessere der beiden Attribute für SC bzw. das Schlechtere der beiden für NSC wählen).

Neue Fertigkeiten

Sollten Sie eine bestimmte Fertigkeit für Ihre Spielrunde vermissen, steht es Ihnen frei, neue Fertigkeiten zu der oben angegebenen Liste hinzuzufügen. Beachten Sie dabei aber folgende Grundregeln, um das Spielgleichgewicht zu wahren:

- Sie sollten keine Spezialisierungen existierender Fertigkeiten erfinden. Die Fertigkeiten sind bewusst umfassend gewählt, um der groben Charakterisierung von Romanfiguren gerecht zu werden.
- Neue Fertigkeiten sollten ähnlich nützlich wie existierende sein. Stellen Sie sich bei neuen Fertigkeiten die Frage »Würde jeder Spieler diese Fertigkeit wählen?«. Falls die Antwort »Ja« ist, ist die Fertigkeit vermutlich zu mächtig.
- Erfinden Sie nur Fertigkeiten, die in den halbwissenschaftlichen Hintergrund von Maddrax passen. »Teleportation« etwa wäre keine passende Fertigkeit.

Fertigkeitsliste

Die folgenden Fertigkeitsbeschreibungen sind bewusst knapp gehalten, damit genügend Auslegungsfreiheit bleibt. In Klammern sind am Eintragsende Beispiele für modifizierende Attribute angegeben.

Athletik

Athletik beschreibt das Talent des Charakters zu klettern, schwimmen und laufen sowie seine allgemeine körperliche Fitness. Zudem hilft ein hoher Athletikwert, Angriffe zu vermeiden. (ST, GE, RO)

Beruf

Für jeden Punkt in dieser Fertigkeit hat der Charakter einen Beruf erlernt. Proben für den Erstberuf werden gegen den vollen FW gewürfelt, für den Zweitberuf gegen (FW-1), für den Drittberuf gegen (FW-2), etc. Typische Berufe sind Bauer, Wirt, Händler, Jäger, Fallensteller, Hehler, Soldat, Hirte, Schmied, Seemann, Schreiber, etc. Der Spielleiter entscheidet gemeinsam mit dem Spieler, welche Fähigkeiten ein Beruf umfasst. (GE, IN, AU)

Bildung

Bildung beschreibt die zivilisierte Ausbildung eines Charakters. Bestimmte technische Gegenstände können nur mit einem Mindestwert an Bildung verwendet werden (siehe dazu die MB-Werte von Ausrüstungsgegenständen ab Seite 40). Ohne den Vorteil »Kind zweier Welten« (siehe Seite 25) kann ein Charakter entweder Punkte in Bildung oder Intuition haben. Bei Waffen erhält ein Charakter einen Abzug von 1 auf alle Trefferproben je fehlendem Punkt MB. Bei mehr als zwei fehlenden Punkten bei Waffen und einem fehlenden Punkt bei allen anderen Gegenständen muss der Charakter einmalig eine

Intelligenzprobe gegen einen Schwierigkeitsgrad von (6 + MB) schaffen, um den Gegenstand zu verwenden. Er hat nur einen Versuch pro Tag (bei Waffen) oder Woche (sonst). (IN, WA)

Diebeskunst

Diebeskunst umfasst alle diebischen Talente wie Taschendiebstahl, das Öffnen von Fenstern und Türen mit Dietrichen, das Schätzen von Diebesgut, das Erklettern von Hauswänden, etc. (GE, WA)

Fahren

Fahren bezieht sich sowohl auf das Lenken mit tierischer Kraft getriebener Fahrzeuge als auch das Fahren technischer Fortbewegungsmittel wie Autos oder EWATs (bildungsabhängig). (GE, WA)

Fernkampf

Fernkampf wird für den Einsatz von Waffen benötigt, die durch Muskelkraft wirken (also Speere, Steine, Schleudern, Bögen, Armbrüste, etc.) (GE, WA)

Feuerwaffen

Feuerwaffen steht für die Fähigkeit, mit Schießpulverwaffen und Energiewaffen aller Art umzugehen (abhängig vom Bildungswert des Charakters). (GE, WA)

Handeln

Handeln meint insbesondere das Feilschen um Werte oder Geld (siehe Seite 39) sowie Kenntnisse über Warenwerte, Handelsrouten, usw. (AU, IN)

Heiler

Heiler sind seltene und begehrte Personen, die Verletzungen kurieren und Lebewesen vor dem Tod bewahren können (siehe Seite 50ff.). Proben erfolgen gegen 8 + 2 x VM (zuzüglich üblicher Modifikatoren)

von -2 bis +2 für Ausrüstung, Sauberkeit der Umgebung, etc.), jeder Erfolgspunkt reduziert die Heilzeit um 10%. (IN)

Heimlichkeit

Heimlichkeit beschreibt die Fähigkeit zu schleichen und sich zu verbergen. (GE)

Intuition

Intuition ist der sechste Sinn der barbarischen Bewohner des 26. Jahrhunderts. Ohne den Vorteil »Kind zweier Welten« kann ein Charakter entweder Punkte in Bildung oder Intuition haben. Intuition hilft dabei, Gefahren zu erspüren, drohendes Unheil zu erahnen und Hinterhalte rechtzeitig zu bemerken. (WA)

Kunde

Pro Punkt in dieser Fertigkeit verfügt der Charakter über nicht-wissenschaftliche und -technische Fachkenntnisse in einem speziellen Gebiet (eine Region, Pflanzen, Tiere, Gebräuche, etc.). Spezifischere Themen (z.B. »Pferde« statt »Tiere« oder »Heilkräuter« statt »Pflanzen«) bedeuten tiefergehende Kenntnisse. (IN, WA)

Nahkampf

Nahkampf umschreibt alle Fähigkeiten, die man sowohl im unbewaffneten Kampf wie auch bei der Verwendung von Nahkampfwaffen benötigt. (ST, GE)

Pilot

Diese Fähigkeit umfasst den Umgang mit Fluggeräten (je nach Bildung vom Segelflieger bis zum Kampffjet). (GE, WA)

Reiten

Reiten beschreibt die Fähigkeit, beliebige (gezügelmte) Reittiere zu steuern (z.B. Frekkeuscher und Andronen) oder aber wilde Reittiere zuzureiten (meistens eine

vergleichende Probe auf Reiten gegen die Willenskraft des Reittiers, modifiziert durch seine Wildheit). (GE)

Sprachen

Pro Fertigkeitsspunkt spricht der Charakter eine Sprache oder einen Dialekt. Mit mindestens einem Punkt Bildung oder der Fertigkeit »Beruf: Schreiber« kann der Charakter die entsprechenden Sprachen auch lesen und schreiben. (IN)

Techniker

Diese Fertigkeit umfasst alle Fähigkeiten, um technische Geräte zu bedienen, zu warten und zu reparieren (also z.B. Autos, Computer, Roboter). Der MB-Wert des Geräts (siehe Seite 40ff.) ist zu berücksichtigen. (IN, GE)

Unterhalten

Unterhalten meint die Begabung, andere Personen zu amüsieren. Sei es z.B. beim Geschichten erzählen, Tanzen, Singen, Musizieren oder Gaukeln. Pro Punkt in dieser Fertigkeit muss der Charakter ein solches Gebiet auswählen. (AU, IN, GE)

Überleben

Überleben beschreibt die Fähigkeit, sich in der Wildnis zu orientieren und zu versorgen. Eine Garantie für schmackhaftes Essen gibt es natürlich nicht. Mit einem Abzug von -1 auf die Probe können zwei Personen ernährt werden, bei -2 vier Personen, bei -3 acht, usw. (RO, WA)

Wissenschaftler

Der Charakter hat eine wissenschaftliche Ausbildung und beherrscht pro Punkt in dieser Fertigkeit eine Wissenschaft. Beispiele sind Astronomie, Physik, Chemie, Biologie. Der FW kann niemals den Bildungswert übersteigen. (IN)

Ausbildungen

Nachfolgend werden exemplarische Ausbildungen vorgestellt, die den Werdegang eines Charakters näher beschreiben. Die Spieler können eine oder mehrere dieser Ausbildungen auswählen und erhalten dann die angegebenen Fertigkeiten. Wichtig ist allerdings, dass sie sowohl die Eingangsvoraussetzungen erfüllen als auch die am Ende der Beschreibung in Klammern angegebenen Kosten (in Fertigungspunkten) aufbringen können. Umgekehrt müssen Sie aber keine Ausbildung für Ihren Charakter auswählen, sondern können die verfügbaren Fertigungspunkte auch einfach direkt verteilen. Das hat keine negativen Auswirkungen und solche Charaktere werden meistens schlicht als »Abenteurer« bezeichnet.



Arbeiter

Arbeiter stellen die breite Masse der postapokalyptischen Zivilisation. Sie haben einen einfachen Beruf erlernt und verdienen ihren Lebensunterhalt als Seeleute, Schmiede, Bauern, Rinderzüchter, Zimmerleute, Schankwirte oder Tänzerinnen. (5 FP in Beruf, Fahren, Unterhalten)

Arzt (Heilkundiger)

Ärzte (bzw. Heilkundige als primitivere Variante) sind gefragte Personen, da sie (hoffentlich) über das notwendige Fachwissen verfügen, um Verletzungen und Krankheiten kompetent zu behandeln. Sie sind meist sehr angesehen und werden mit Respekt behandelt. (5 FP in Beruf, Heiler, Handeln)



Dieb

Diebe sind auch in der dunklen Zukunft der Erde allgegenwärtig. Das Spektrum reicht von Taschendieben und Einbrechern über Straßenräuber und organisierte Banden bis hin zu Piraten und Meuchelmördern. (6 FP in Diebeskunst, Heimlichkeit, Nahkampf, Fernkampf)

Forscher

Forscher interessieren sich für ihre Umwelt und wollen immerzu das Unbekannte hinter dem nächsten Hügel entdecken. Es gibt Forscher in allen Kulturen, und sie sind es, die letztlich ein Volk aus den Ruinen führen oder zum Untergang verdammen können. (6 FP in Fahren, Kunde, Pilot, Reiten, Techniker, Wissenschaftler)

Händler

Händler sind ebenso wie Diebe allgegenwärtig (und zuweilen nicht ganz einfach von Ihnen zu unterscheiden). Sie handeln mit allem, was Wert besitzen könnte – Waffen, Rüstungen, Tiere, Pflanzen, seltenen Metallen oder Sklaven. Händler sind meistens gut informiert und kommen viel herum. (5 FP in Fahren, Handeln, Kunde, Reiten)

Krieger

Krieger gibt es in allen Kulturen der dunklen Zukunft der Erde. Sie reichen von den Berserkern der Disuusslachter bis hin zu Eliteeinheiten des Weltrats und differenzieren sich insbesondere über ihre nicht-kriegerischen Fertigkeiten. Krieger einer Einheit sind stolz auf die Geschichte ihrer

Einheit und zeichnen sich häufig durch eine gemeinsame Uniform oder ähnliche Kennzeichen aus. Sie unterstehen üblicherweise strengen Befehlshierarchien. Feigheit und Verrat werden für gewöhnlich mit dem Tod bestraft. (5 FP in Nahkampf, Fernkampf, Feuerwaffen, Reiten, Fahren, Pilot)

Rev'rend

Nach dem Kometencrash im Jahre 2012 entstand ein Orden, der alle aus der Katastrophe hervorgehenden Mutationen als Ausgeburten der Hölle ansah und mit meist christlichen Mitteln bekämpfte. Einer seiner bekanntesten Streiter war Reverend Isaac Pain. Rev'rends neigen zu Übereifer und nehmen wenig Rücksicht auf Kollateralschäden. Darüber hinaus sind sie unbeirrbar, wortgewaltig und erscheinen unbezwingbar. Sie werden weithin gefürchtet und respektiert, wobei (halb)intelligente Bewohner der Erde einen weiten Bogen um einen Rev'rend machen, um nicht Opfer einer spontanen Predigt oder eines ebenso spontanen Wutausbruchs zu werden. Viele Rev'rends reisen auf ihren Bikes durch das Land, die sie (ebenso wie sich selbst) mit Spirits (Spiritus / Alkohol) antreiben. (15 FP in Nahkampf, Fernkampf, Feuerwaffen, Athletik, Reiten, Kunde, Unterhalten / Predigen)

Schamane (Göttersprecher)

Schamanen (bei manchen Völkern auch als »Göttersprecher« bezeichnet) sind im Grunde die Priester der dunklen Zukunft der Erde. Sie sind spirituellen Prinzipien, den Elementen oder spezifischen Göttern wie Orguudoo oder Wudan unterworfen und stellen das Bindeglied zwi-



schen den Mitgliedern ihrer Gemeinschaft und den höheren Wesen dar. Schamanen sind häufig sehr angesehen und spielen eine wichtige Rolle im Leben barbarischer Kulturen. (5 FP in Kunde, Unterhalten, Nahkampf, Fernkampf, Heiler)

Seher

Seher besitzen mentale Kräfte, die es ihnen erlauben, Gefahren zu spüren oder in beschränktem Maße in den Geist anderer Lebenswesen zu schauen. Man begegnet ihnen häufig mit Misstrauen, Furcht oder Respekt. Je nach kulturellem Hintergrund können sie Gejagte, hoch angesehene Mitglieder ihrer Gemeinschaft, Sklaven oder Herrscher sein. (5 FP in Kunde, Unterhalten, Sprachen sowie ein Vorteil, der ihnen zu ihren Kräften verhilft)



Truveer

An die Stelle der vorapokalyptischen Medien sind die wandernden Sänger in Form der Truveer getreten. Sie ziehen von Siedlung zu Siedlung, um Neuigkeiten zu verbreiten. Häufig werden diese Informationen in Lied- oder Versform dargeboten. Da Informationen ein kostbares Gut sind, werden Truveer an den meisten Orten sehr freundlich empfangen und bewirtet, auch wenn man ihnen eine gewisse Leichtlebigkeit und Sorglosigkeit nachsagt. (6 FP in Unterhalten, Kunde, Heimlichkeit, Nahkampf, Fernkampf)



ÜBERNATÜRLICHES

Der Komet »Christopher-Floyd« vernichtete 2012 Chemiewerke, Atomkraftwerke sowie medizinische und militärische Forschungsanlagen. Vor allem aber wirkte die vom Kometen ausgehende CF-Strahlung (CF=Christopher-Floyd) auf die Gene von Flora und Fauna. Diese Einflüsse sorgten im Laufe der letzten Jahrhunderte für eine Vielzahl von Mutationen, die teils entstellte, von Wahnsinn und furchtbaren Krankheiten befallene Monstrositäten hervorbrachte. Allerdings profitierten einige Wesen auch von den Veränderungen ihrer Gene.

Sie entwickelten beispielsweise geistige Kräfte, die es ihnen ermöglichten, die Absichten anderer Person vorauszuahnen, ihr Gegenüber zu beeinflussen oder Dinge zu bewegen, ohne sie zu berühren. Jene, die diese Fähigkeiten nicht verstanden, nannten diese Kräfte »Magie«, und auch jene, die diese Eigenschaften nutzen, verwenden in Ermangelung eines besseren Verständnisses meist diesen Begriff.

Tatsächlich handelt es sich bei diesen Kräften um parapsychische Fähigkeiten wie Telepathie, Telekinese usw. Sie sind selten und werden weithin mit Misstrauen und Furcht betrachtet. Ihrem Besitzer vermögen sie aber wertvolle Dienste zu leisten. In diesem Abschnitt finden Sie einfache Regeln für den Einsatz dieser »magischen« Kräfte.

Regeln

Mentale Kräfte werden durch wenige, einfache Regeln beschrieben:

- Charaktere müssen Vorteile erwerben, um mentale Talente zu erlangen.
- Zu jeder Kraft gibt es eine Fertigkeit gleichen Namens. Alle Proben werden auf (Fertigkeit) + WI gewürfelt. Der Charakter muss zu jedem Talent mindestens den FW 1 haben, um es einzusetzen – ansonsten gilt die Kraft als latent und kann erst eingesetzt werden, wenn der FW auf 1 gesteigert wird.
- Jede Fertigungsstufe kostet bei der Charaktererschaffung 2 FP. Die Steigerungskosten sind ebenfalls doppelt so hoch.
- Jedes Talent wird durch bis zu drei Parameter beschrieben (Dauer, Reichweite, Stärke).
- Charaktere müssen zumindest über WI +0 verfügen, um psychische Fähigkeiten einsetzen zu können.

Zudem verfügt jeder Charakter nur über ein begrenztes Reservoir an Energie, um seine Kräfte einzusetzen (psychische Energiepunkte, abgekürzt PEP). Besondere Mutationen, spezielle Kräuter u.ä. können dieses Reservoir nach Gutdünken des Spielleiters erhöhen oder verringern. Dies sollte aber die Ausnahme sein.

Psychische Energiepunkte

Psychische Energiepunkte (PEP) repräsentieren das Leistungsvermögen der Figur. Jede psychische Aktion verbraucht eine bestimmte Menge von PEP. Sie werden mit einer Geschwindigkeit von (2 + WI) Punkten pro Stunde regeneriert, wenn der Charakter ruht. Strengt er sich leicht an, halbiert sich dieser Wert (abrunden). Bei schwerer Anstrengung wird nichts re-

generiert, schläft der Charakter, wird der Wert verdoppelt.

Ein psychisch begabter Charakter verfügt über (Summe aller psychischen Fertigkeitsswerte) x (Anzahl Talente + WI) PEP als Grundreservoir.

Parameter von Talenten

Die Wirksamkeit eines Talents wird durch seine Dauer (D), seine Reichweite (R) und seine Stärke (S) beschrieben. Ein Charakter kann (Fertigkeitsswert x 2) Punkte auf die angegebenen Parameter verteilen, woraus sich die Wirksamkeit ergibt. Anhand der folgenden Tabelle kann die Wirkung eingesetzter Punkte abgelesen werden:

Psychische Parameter			
Punkte	D	R	S
0	sofort	Berührung	1
1	10 Sek.	2m	5
2	60 Sek.	10m	10
3	6 Min.	50m	20
4	30 Min.	250m	40
5	3 Std.	1 km	80
je +1	x 6	x 5	x 2

Kosten von Talenten

Der Einsatz eines Talentess kostet eine Anzahl PEP gleich der Summe der eingesetzten Punkte in den einzelnen Parametern.

Widerstandsproben

Greift ein Talent ein anderes Lebewesen an, so wird eine Probe auf Widerstand (Talentfertigkeit + WI) gegen (WI des Verteidigers) durchgeführt. Das Talent wirkt nur dann erfolgreich, wenn der Angreifer siegt. Andernfalls sind die eingesetzten psychischen Energiepunkte verloren und es passiert nichts.

Talente

Nachfolgend werden die häufigsten Talente im Maddrax-Universum beschrieben. Es gibt noch mehr, allerdings sind diese vorerst den NSC vorbehalten und werden in zukünftigen Regelerweiterungen detailliert beschrieben. Die Beschreibungen beziehen sich auf die zuvor genannten Parameter und ihre Wirkung. Ist das Parameterkürzel in runden Klammern angegeben, ist der entsprechende Wirkungswert aus der vorhergehenden Tabelle gemeint. Steht der Parameter in eckigen Klammern, ist der Wert selbst gemeint.

Beherrschung

Der Besitzer dieses Talents kann (S) viele Lebewesen in (R) Umkreis für (D) Dauer kontrollieren. Die Lebewesen spüren das über kurz oder lang (Entscheidung des SL) und reagieren entsprechend feindselig, wenn sie die Kontrolle zurück erlangen. Einmal pro Stunde kann jeder Kontrollierte dazu eine erneute Widerstandsprobe machen.

Empathie

Bei Anwendung dieses Talents kann in einem Umkreis von (R) die Emotionen von maximal (S) vielen Lebewesen über einen Zeitraum von (D) spüren. Dabei werden nur Grundemotionen (Furcht, Hass, Hunger, Wut, etc.) übermittelt. Bei einer [S] von mehr als 3 können anstelle der Emotionen von 10 Personen auch Gedankenbilder einer Person empfangen werden. Für jedes dabei entreibbare Geheimnis ist eine Widerstandsprobe erforderlich.

Gedankenschild

Diese Kraft verwendet man zur Abwehr von Gedankenangriffen. Der Besitzer erhält einen Bonus in Höhe seiner Talentfer-

tigkeit auf alle Widerstandsproben gegen psychische Angriffe. Außerdem kann er (S) Personen seiner Wahl in einem Umkreis von (R) für (D) Zeiteinheiten einen vergleichbaren Bonus zukommen lassen.

Pyrokinese

Mit dieser Kraft kann man Dinge und Lebewesen in Flammen aufgehen lassen. Allerdings ist der Gebrauch der Kraft extrem anstrengend, sodass die PEP-Kosten für dieses Talent ((Summe der Parameter + Schaden + 2) x 3) ergeben! Der Besitzer kann (S) viele Personen oder Dinge in (R) Umkreis für [D] viele Kampfrunden in Flammen aufgehen lassen. Die Kraft verursacht maximal +(Talentfertigkeit / 2) Schaden.

Telepathie

Mit dieser Kraft kann man die Gedanken anderer lesen oder seine eigenen Gedanken an andere senden. Beim Lesen kann nur ein Ziel in (R) Reichweite für eine Zeitspanne (D) belauscht werden. Das Lebewesen kann eine Probe auf Widerstand machen mit einem Abzug von [S]. Beim Senden können Nachrichten an (S) viele Lebewesen in (R) Umkreis für einen Zeitraum (D) gesendet werden. Lebewesen müssen eine Mindestintelligenz von -2 haben, um für Telepathie empfänglich zu sein.

Telekinese

Mit Telekinese kann man durch Kraft seiner Gedanken Dinge und Lebewesen bewegen: (S) Pfund über eine Gesamtdistanz von (R) in (3 - D) Zeiteinheiten. Um als Geschoss eingesetzt zu werden, muss die Dauer auf »sofort« reduziert werden. Der Schaden entspricht dann ([S] - 3) (aufgrund der geringen Präzision).



AUSRÜSTUNG

Der Handel bzw. das Sammeln von Geld steht in den meisten Maddrax-Rollenspiel-Kampagnen nicht im Vordergrund. Wie auch in den Romanen sind die Helden mehr damit beschäftigt, die Welt zu erforschen und zu überleben. Nichtsdestotrotz bietet dieses Spiel nachfolgend zwei Systeme für alle Spieler, die Handel betreiben wollen: Eins auf der Basis von Geld (bzw. dem Verständnis von Geld im 26. Jahrhundert) und eins für den Tauschhandel: Wie immer kann der Spielleiter die Verfügbarkeit und auch Verkaufbarkeit von Gegenständen und ihre Preise jederzeit so anpassen kann, wie es für die Geschichte förderlich ist. Spieler sollten auch bedenken, dass das Leben im 26. Jahrhundert äußerst hart ist und es mindestens so viele interessierte Diebe und Räuber wie Händler gibt. Also besser nicht zu auffällig mit seltenen und wertvollen Gegenständen hantieren! Meistens lebt man besser (und länger), wenn man sich nicht zu offensichtlich mit irdischen Besitztümern schmückt und beschäftigt.

Dem erfahrenen Rollenspieler wird sicher auffallen, dass das Maddrax-Rollenspiel keine Regeln für die Menge an Gegenständen besitzt, die ein Charakter mit sich tragen kann. Hier der Grund: Die Figuren in den Romanen tragen meistens auch nur wenig bei sich und der Spielleiter wird den Spielern nach eigenem Ermessen Abzüge von -1 bis -4 auf ihre Proben geben, wenn sie sich für sein Gefühl zu sehr belasten.

Gegenstände & Werte

Bargeld

Geld ist kaum noch existent auf der Erde des 26. Jahrhunderts. Nur wenige zivilisierte Siedlungen und Völker verwenden noch geldähnliche Währungen. Am Häufigsten trifft man auf »Bucks« (insbesondere in den Resten der USA). Dabei handelt es sich um alte Kreditkarten und sonstige Plastikkarten, deren Wert anhand der Farbe bemessen wird:

- Platinkarte = 1000 Bucks (Einheit K in den Preistabellen bei hohen Preisen)
- Goldkarte = 100 Bucks
- Silberkarte = 20 Bucks
- Bronzekarte = 5 Bucks
- alle anderen = 1 Buck

Der Spielleiter legt den Wert von Waren anhand heutiger Preise fest. Ein Buck sollte dabei in etwa einem Euro entsprechen, wobei Waffen mindestens mit dem dreifachen und nützliche High-Tech-Gegenstände in funktionsfähigem Zustand sicherlich das 10-100fache des heutigen Wertes besitzen.

Tauschhandel

Es herrscht ein reger Tauschhandel, bei dem der Wert von Gegenständen nach Seltenheit und Nützlichkeit bemessen wird. Folgende Regeln abstrahieren diesen Wert durch den Begriff »Tauschwert« (abgekürzt TW), der für einen Gegenstand wie folgt ermittelt wird (weitere Kürzel sind in den Gegenstandsbeschreibungen erklärt):

- Grundtauschkwert: 1
- Größe: mittel: +1, groß: +3, riesig: +6
- Häufigkeit: selten: +3, sehr selten: +6
- Gestaltung: schön: +2
- Material: wertvoll: +2 bis +6

- Fernkampfwaffe: $+(3 + PW) + (M / 5 \text{ abgerundet})$
- Nahkampfwaffe: meisterlich Wert $\times 2$
- jede Waffe: Wert $\times (S + 1)$
- Rüstung: Wert $\times (SF+1) \times 3$; dann $B \times 2$ abziehen, falls $B < 0$
- High-Tech-Gegenstand: Wert $\times 5-1000$
- Nützlichkeit: Wert $\times 2$ bis Wert $\times 10$

Verhandeln

Um eine Verhandlung zu führen, ist eine Probe auf Widerstand erforderlich. Der Gewinner der Probe kann den Preis um 5% je Erfolgspunkt (siehe Seite 11) in die von ihm gewünschte Richtung bewegen – als Verkäufer also den Preis rauf- bzw. als Käufer herunterhandeln.

Erfinden neuer Waffen

Waffen sind in der dunklen Zukunft der Erde allgegenwärtig. Nachfolgend werden übliche Waffen vorgestellt. Wollen Sie eine neue erfinden, ermitteln Sie den Schaden, den sie verursacht, wie folgt:

- Nahkampfwaffe: klein +0, mittel +1, groß +2; Meisterarbeit: +1 zusätzlich
- Fernkampfwaffe: WurfWaffe +0, ProjektilWaffe +1, SchießpulverWaffe +2, Energiewaffe +3

Zudem verfügt jede FernWaffe über einen Präzisionswert, der den Trefferwurf modifiziert. Dieser liegt zwischen -2 und +2. Orientieren Sie sich an den folgenden Beispielen: Stein -2, Bogen -1, Armbrust 0, Pistole / Gewehr +1, Energiewaffe +2. Alle anderen Werte sollten durch Vergleiche oder Fachtexte ermittelt werden.

Erfinden neuer Rüstungen

Rüstungen bieten einen Schutzfaktor (SF) und dieser bestimmt sich nach ihrer Effektivität: gering (SF 0), mittel (SF 1) und

hoch (SF 2). High-Tech-Rüstungen erhalten einen Bonus von +1.

Waffen & Rüstungen

Waffen und Rüstungen sind je nach Umgebung nur eingeschränkt verfügbar. Der Spielleiter entscheidet darüber.

Waffen

Die Tabelle auf der folgenden Seite gibt einen Überblick über die gebräuchlichsten Waffen des 26. Jahrhunderts. Zufällige Bewaffnungen werden mit W66 in der Z-Spalte ausgewürfelt.

► Nahkampfwaffen

Nahkampfwaffen werden durch ihren Namen, das zu verwendende Attribut, den Schadensmodifikator (S), ihren Tauschwert (TW) und ihren ungefähren Wert in Bucks (B) beschrieben. Zweihandwaffen sind mit (2H) markiert. Einige Nahkampfwaffen können auch geworfen werden und verfügen über entsprechende Werte in den Fernkampfspalten. (T, FR, RI, MR)

► Fernkampfwaffen

Fernkampfwaffen werden durch ihren Namen, die Präzision (P), den Schadensmodifikator (S), ihren Typ (T), die Feuerrate (FR, siehe das Kampfkapitel) sowie das Reichweiteninkrement (RI), die maximale Reichweite (MR) und die Größe des Magazins (M) beschrieben. Zudem werden der Tauschwert (TW) und der Wert in Bucks (B) angegeben. Es werden die folgenden Typen unterschieden (zur Bedeutung von MB siehe »Bildung« auf Seite 31):

- Wurfgeschoss (W)
- Projektilwaffe (P)
- Schießpulverwaffen (S) (MB: 2)
- Energiewaffe (E) (MB: 3)

Rüstungen

Rüstungen spielen im 26. Jahrhundert nur eine untergeordnete Rolle, da die meisten Kontrahenten mehr Wert auf Beweglichkeit legen (und sei es nur, um schnell weglaufen zu können). Nachfolgend werden die gängigen Rüstungstypen vorgestellt. Der Schutzfaktor (SF) wird von allen Schadenswürfen abgezogen, der Beweglichkeitsmodifikator (BM) von allen Fertigkeitstests, die auf Schnelligkeit oder Beweglichkeit basieren (Entscheidung des SL). Zudem sind der Tauschwert (TW) und der Wert in Bucks (B) angegeben.

Rüstungen				
Bezeichnung	SF	BM	TW	B
Felle	0	0	6	25
Lederrüstung	0	0	9	50
Verstärktes Leder	1	-1	16	75
Kettenhemd	1	-1	28	250
Andronenpanzer	2	-2	14	200
Schutzanzug*	1	0	60	2K
Kampfpanzer*	3	-1	590	20K
* Techno-Gegenstände; MB: 3				

Schilder

Die folgenden Schildtypen sind verfügbar (siehe das Kampfkapitel für weitere Erklärungen):

Schilder		
Bezeichnung	TW	B
Holzschild	6	30
Metallschild	9	50
Plastikschild	12	70

Waffen										
Z	Nahkampfwaffen	P	S	T	FR	RI	MR	M	TW	B
11-12	Faustschlag / Tritt (ST)	0	-1	-	-	-	-	-	-	-
13-14	Schlagring / Stein (ST)	0	+0	-	-	-	-	-	-	-
15-24	Messer / Dolch (GE)	0	+0	W	E	2m	10m	-	2	2
25-31	Kurzsword (GE)	0	+0	-	-	-	-	-	3	10
32-33	Degen (GE)	0	+1	-	-	-	-	-	10	40
34-35	Entermesser / Säbel (GE)	0	+1	-	-	-	-	-	8	35
36-43	Sword (ST/GE)	0	+1	-	-	-	-	-	14	100
44-46	Axt (ST)	0	+1	W	E	3m	15m	-	16	50
51-53	Keule (ST)	0	+1	W	E	2m	10m	-	4	5
54-55	Baseballschläger (ST)	0	+1	-	-	-	-	-	4	20
-	Schockstab (Hydrit) (GE)	0	+1	-	-	-	-	-	120	1K
56-61	Harpoon / Speer (2H) (ST)	0	+2	W	E	5m	25m	-	12	15
62	Lanze / Hellebarde (2H) (ST)	0	+2	-	-	-	-	-	12	75
63	Kampfstab (2H) (ST/GE)	0	+2	-	-	-	-	-	6	5
64	Zweihandsword (2H) (ST)	0	+2	-	-	-	-	-	27	350
65	Streitaxt (2H) (ST)	0	+2	-	-	-	-	-	24	120
66	Kettensäge (2H) (ST) *1*4(1)	0	+3	-	-	-	-	-	72	800
Z	Fernkampfwaffen	P	S	T	FR	RI	MR	M	TW	B
11-16	Geworfener Stein	-2	+0	W	E	6m	30m	-	-	-
21-22	Schleuder	-1	+0	P	E	10m	50m	-	3	2
23-24	Zwille	+0	+0	P	E	8m	40m	-	4	5
25-42	Bogen	-1	+1	P	E	15m	75m	-	12	30
43-52	Armbrust	+0	+1	P	E	20m	100m	1	16	40
53	Revolver*4(2)	+1	+2	S	E	4m	40m	6	135	350
54	Automatikpistole*4(2)	+1	+2	S	H	6m	60m	20	300	600
55-56	Gewehr / Bolzer*4(2)	+1	+2	S	H	60m	600m	6	300	1K
61-62	Maschinenpistole*4(2)	+1	+2	S	A	25m	250m	40	600	5K
63-64	Automatikgewehr*4(2)	+1	+2	S	A	50m	500m	40	1,2K	7K
65	Driller*2*4(3)	+0	+3	E	E	8m	80m	50	4K	25K
66	Energiegewehr*3*4(3)	+2	+3	E	H	80m	800m	*3	10K	50K
-	Kanone	+0	+3	S	E	60m	600m	1	208	5K
*1 besitzt insgesamt »Sprit« für W66 Kampfrunden *2 Zusatzangriff gegen jedes Lebewesen / Objekt in 3m Umkreis mit P -4 und S +0 *3 maximal 100 Schuss; pro Minute wird Energie für einen Schuss »regeneriert« *4 High-Tech-/Techno-Gegenstand; Klammerwert gibt die benötigte Mindestbildung (MB) an										

Sonstige Gegenstände

Die folgenden Gegenstände sind in »Low Tech« und »High Tech« unterteilt. Low Tech ist im Prinzip bei den meisten Händlern verfügbar, während High Tech äußerst selten und begehrt ist. Der Spielleiter, was verfügbar ist.

Low-Tech-Gegenstände

Die nachfolgende Tabelle beinhaltet mögliche Low-Tech-Gegenstände und deren Beschreibung sowie den Tauschwert (TW) und den Wert in Bucks (B). Bei besonders schlechter oder guter Qualität kann der Preis zwischen 25 und 1000% variieren.

Low-Tech-Gegenstände			
Bezeichnung	Beschreibung	TW	B
Decke	um sich bei schlechtem Wetter warm zu halten	2	5
Dietriche	für Diebe zum Öffnen von Schlössern	6	50
Fackel	brennt 4 Stunden	1	1
Gürteltasche	trägt bis zu 300g Inhalt	1	1
Kleidung, einfach	Leinenhose oder -rock, Bluse oder Hemd, Sandalen, einfacher Gürtel, Mütze, leichte Jacke	4	10
Kleidung, Wanderer	wie einfache Kleidung, aber aus Leder und Wolle, Mantel, Stiefel statt Sandalen, Handschuhe	8	40
Kleidung, Adeltiger	sehr wertvolle Kleidung aus Seide und Fell	32	1000
Kreide	um Markierungen vorzunehmen	1	1
Papier (10 Blatt)	um Aufzeichnungen zu machen	1	5
Rucksack	trägt bis zu 10 Kilogramm Inhalt	3	10
Sack	trägt bis zu 20 Kilogramm Inhalt	2	4
Schlafsack	um sich bei schlechtem Wetter warm zu halten	3	12
Schreibfeder	um mit Tinte zu schreiben	1	8
Seil	20 Meter langes Hanfseil	2	6
Spiegel (klein)	für Signale, um die Ecken zu schauen und zum Rasieren	12	25
Tintenfass	genug Tinte, um 50 Blatt zu beschreiben	4	30
Verbandskasten	um medizinische Tätigkeiten ohne Abzug auszuüben	14	100
Wasserschlauch	enthält 8 Liter Wasser	2	2
Weinschlauch	enthält 4 Liter Wein	4	8
Wochenration	getrocknete Lebensmittel für 7 Tage	4	15
Wurfanker	um mit einem Seil Mauern zu überwinden	8	25
Zunderbeutel	erlaubt es, in 1W6 Minuten Feuer zu machen	2	3



High-Tech-Gegenstände

High-Tech-Gegenstände sind nur schwer auf Märkten zu bekommen. Gelegentlich kann man sie in Schwarzmärkten finden,

manchmal handeln Technos mit ausgewählten Gegenständen, meistens wird man sie aber in düsteren Ruinen finden oder ihren Besitzern gewaltsam abnehmen müssen.

High-Tech-Gegenstände			
Bezeichnung	Beschreibung	TW	B
Autonomer Trilithium Computer (ATC)	Kann über eine geringe Reichweite eine Verbindung zu einer Zentral-Helix in englischen Communities herstellen.	100	2K
Atemgerät	erlaubt das Atmen ohne Sauerstoff für 4 Stunden	90	300
Bionocular	britische Weiterentwicklung von Ferngläsern, bis zu 100fache stufenlose Vergrößerung	140	800
Entfernungsmesser	kann Entfernungen bis zu 1000 Meter zentimetergenau bemessen	35	100
Fernglas	20fache stufenlose Vergrößerung inklusive Nachtsicht	70	400
Funkgerät	tragbares Funkgerät (Reichweite: 200m)	35	600
Gasmaske	schützt für 4 Stunden vor giftigen Dämpfen / Gasen	90	250
Gegengift	6 Tabletten, die Gifte neutralisieren	175	100
Heilgel	reduziert Verwundungen um maximal eine Stufe	175	300
ISS-Funkgerät	vom Weltrat entwickelte Funkgeräte, mit denen man über eine Relaisstation auf der ISS trotz der CF-Strahlung weltweit kommunizieren kann	100	100K
Kommunikator	Headset für Funkkommunikation (Reichweite: 100m)	70	950
Laserpointer	um auf Dinge in bis zu 20m Entfernung zu zeigen	20	75
MSC (Memory Storage Crystal)	Nachfolger der DVD, umfasst bis zu 800 Terabyte an Daten; ein zusätzliches Abspielgerät wird benötigt	5	10-5K
Nachtsichtbrille	Brille, die es erlaubt, im Dunkeln zu sehen	350	3K
Plastiksprengstoff	100g; erzeugt bei einem elektrischen Impuls eine Explosion (Flächenschaden: 0/+2/10m); nur die Fläche erhöht sich bei größerer Menge!	105	500
Serumsbeutel	um trotz tödlicher Immunschwäche bis zu (5 + RO) Tage ohne Schutzanzug zu überleben	7	30-300
Übersetzungscomputer (Neuronal)	von der Russischen Liga entwickelter Übersetzungscomputer, der bekannte Sprachen übersetzt und unbekannte Sprachen selbstständig entschlüsselt	350	20K
Trilithium-Rechner	ca. 5cm großer Computer der englischen Communities für Kommunikation und Datenaustausch	45	4K
Zeitzünder	kann zusammen mit Plastiksprengstoff verwendet werden, um Explosionen im Zeitabstand von 10 Sekunden bis 24 Stunden auszulösen	20	25

Fortbewegungsmittel

Große Entfernungen sind im Jahr 2516 immer ein Problem, da vielfältige natürliche und unnatürliche Gefahren in den weithin unbekannten Landstrichen lauern. Entsprechend sind effektive Fortbewegungsmittel sehr begehrt.

Fortbewegungsmittel werden durch ihre Bezeichnung, die Menge an Personen, die mit ihnen transportiert werden können (P), ihren Schutzwert (SW, wird von Schadensproben abgezogen), ihre Reisegeschwindigkeit pro Stunde (G, im km/h; Land/Wasser/Luft), die erforderliche Mindestbildung (MB) zur Steuerung sowie ihren Tauschwert (TW) und ihren Wert in Bucks (B) beschrieben. Befindet sich in der Spalte zur Luftgeschwindigkeit ein *, handelt es sich um ein Schwebefahrzeug. Der Spielleiter sollte nach eigenem Gutdünken anhand der Vorgaben der Maddrax-Geschichten über Sprit, etc. entscheiden. Bei Reittieren sollte die Geschwindigkeit

pro Reiter über der unteren Grenze um 30% reduziert werden.

Fahrzeuge

Fahrzeuge bieten üblicherweise Platz für 2-12 Personen und einen gewissen Schutz vor der Umgebung. Der Nachteil ist, dass man entweder Futter für Zugtiere oder aber Sprit für das Betreiben der Fahrzeuge benötigt. Zudem sind Fahrzeuge nicht beliebig geländetauglich, sodass üblicherweise zumindest ein Pfad oder Weg verfügbar sein muss, um einigermaßen voran zu kommen.

Reittiere

Reittiere sind wieder sehr beliebt. Sie können sich in ihrer natürlichen Umgebung selbst versorgen, benötigen keine Pfade oder Wege und sind unter Umständen sogar wehrhaft. Als nachteilig erweist sich ihre Verwundbarkeit, ihre Angst vor ungewöhnlichen Geräuschen und Lebewesen sowie die Geschicklichkeit, die zu ihrer Kontrolle erforderlich ist.

Fortbewegungsmittel						
Bezeichnung	P	SW	G	MB	TW	B
Androne	1-2	0	8/-/30	-	200	1200
Frekkeuscher	1-2	0	5/-/25	-	160	800
Eissegler (klein)	1	1	50/-/*	-	1K	5K
Eissegler (groß)	2-4	2	40/-/*	1	3K	15K
EWAT (Earth Water Air Tank)	8-16	8	90/60/80	3	30K	2000K
Grashopper (General All Purpose 4x4 Ground)	6	4	60	3	5K	200K
Motorrad	1-2	0	120/-/-	1	3K	12K
Nixon (WCA-Kettenpanzer)	2-6	6	80/-/-	3	20K	750K
Segelschiff	2-80	0-2	-/20-60/-	2	10K	80K
Transportqualle	1-10	3	-/20-250/-	3	-	-
X-Quad	1-2	1	60-100/-/*	2	5K	25K
Yakk	1-3	0	8/-/-	-	100	500



KÄMPFE & ANDERE GEFAHREN

Die dunkle Zukunft der Erde ist eine Welt voller Gefahren. Die meisten Bewohner sind von äußerst primitiver und roher Natur und reagieren brutal und gewalttätig, wenn sie sich unerwarteten Situationen gegenüber sehen. Dementsprechend werden die Spieler immer wieder in Konflikte geraten und ihr Leben verteidigen müssen.

Da lebensbedrohliche Situationen eine faire und klare Handhabung erfordern, werden auf den folgenden Seiten ausführliche Regeln für Kämpfe und andere Gefahren vorgestellt. Dennoch sollte es ebenso Ziel sein, die Dramatik der Romanhandlung im Spiel darzustellen. Regen Sie als Spielleiter Ihre Spieler zu kreativen Aktionen an und belohnen Sie gute Beschreibungen mit einem Bonus von +1 oder +2 bei den daraus resultierenden Proben – selbst wenn es dafür keine Detailregeln gibt.

Ergehen Sie sich zudem nicht in zu vielen Details – das Kampfsystem dieses Rollenspiels ist relativ tödlich und verzeiht Dummheiten nur selten. Sich alleine gegen eine riesige Übermacht zu stellen, wird fast immer den Tod bedeuten. Motivieren Sie Ihre Spieler also dazu, sich gute Strategien zu überlegen, Gegner auszutricksen und im Zweifelsfall auch aus dem Hinterhalt zu kämpfen.

Kämpfe

Kämpfe werden in Runden abgehandelt. Eine Runde ist so lang wie nötig, üblicherweise aber ca. 3 Sekunden. Es bleibt also wenig Zeit für ausführliche Pläne, die Dramatik steht im Vordergrund. Kämpfe gliedern sich in die Kampfvorbereitungen und die darauf folgenden Kampfrunden.

Kampfvorbereitungen

Vor einem Kampf ist zunächst festzustellen, ob eine Seite die andere überrascht. Ist dies nicht der Fall, wird sofort die Initiative ermittelt.

► Überraschung

Sind sich beide Seiten nicht automatisch der Anwesenheit der anderen bewusst (Entscheidung SL), wird eine Probe auf Widerstand (Intuition + WA) gegen (Intuition + WA) gewürfelt. Wurde aktiv ein Hinterhalt gelegt, wird stattdessen eine Probe auf (Heimlichkeit + IN) gegen (Intuition + WA) gewürfelt. Für beide Proben werden je Seite die höchsten Summen aus FW + Attribut verwendet. Der Gewinner überrascht die andere Seite und erhält eine freie Angriffsrunde. Danach wird normal um die Initiative gewürfelt.

► Initiative

Die Initiative bestimmt im Kampf die Reihenfolge der Handlungen. Um die Initiative in einem Kampf zu ermitteln, wird für jeden Beteiligten mit (1W6 + Kampffertigkeit + WA) gewürfelt. Der Charakter mit dem höchsten Ergebnis handelt zuerst, gefolgt vom Charakter mit dem zweit-

höchsten Ergebnis, usw. Gleiche Werte führen zu gleichzeitigen Handlungen. Bei größeren Gefechten kann der Spielleiter auch für Gruppen von Gegnern nur einmal würfeln, um die Kämpfe schnell zu halten. Die Initiative wird (außer bei Gleichstand) lediglich in der ersten Kampfrunde ausgewürfelt und bleibt für den gesamten Kampf konstant.

Kampfrunden

Kampfrunden laufen immer nach dem gleichen Schema ab. Sobald ein Charakter an der Reihe ist, teilt sein Spieler die Aktion mit, die er durchzuführen gedenkt. Angriffe funktionieren dabei immer nach dem folgenden Schema:

- Der Angreifer führt eine Angriffsprobe gegen den Verteidiger aus.
- Der Verteidiger macht eine Parade- oder Ausweichenprobe gegen einen Schwierigkeitsgrad gleich dem Gesamtergebnis der Angriffsprobe.
- Misslingt die Verteidigungsprobe, so verursacht der Angreifer Schaden. Gelingt die Probe, ist nichts passiert.

Die Tabelle »Angriff und Verteidigung« zeigt die im Nah- und Fernkampf erforderlichen Proben (FW = Fertigkeitswert).

► Angriff

Jeder Charakter erhält normalerweise einen Angriff pro Kampfrunde. Einige Monster erhalten mehr als einen Angriff pro Kampfrunde. Entsprechende Hinweise finden sich in den Monsterbeschreibungen (siehe Seite 56ff.). Angriffsproben

Angriff und Verteidigung			
Situation	Angriffsprobe	Paradeprobe	Ausweichenprobe
Nahkampf	Nahkampf-FW + ST/GE	Nahkampf-FW + GE	Athletik + GE
Fernkampf	Fernkampf-FW + WA + P	-	Athletik + GE

werden gemäß der Tabelle »Angriff und Verteidigung« gewürfelt, wobei die folgenden Punkte zu beachten sind:

- Für Nahkampfwaffen ist in der Waffenliste auf Seite 41 für jede Waffe angegeben, ob die Angriffsprobe mit dem Attribut ST oder GE des Angreifers modifiziert wird.
- Bei einem Fernkampfangriff muss die Entfernung zwischen Angreifer und Verteidiger ermittelt werden. Pro vollem Reichweiteninkrement (RI) über dem Ersten wird die Angriffsprobe mit -1 modifiziert. Zudem wird die Präzision (P) der Fernwaffe addiert. Diese Werte sind auf den Seiten 40/41 für Schusswaffen beschrieben.

► Verteidigung

Charaktere können sich durch eine Parade- oder Ausweichenprobe verteidigen (siehe 46 Seite unten). Bei Fernangriffen kann man nur versuchen, auszuweichen. Der Schwierigkeitsgrad der Verteidigungsprobe entspricht dem Gesamtergebnis der Angriffsprobe. Gelingt die Probe, hat der Angriff keine weiteren Auswirkungen. Es gelten die folgenden Zusatzregeln:

- Der Verteidiger kann entweder parieren oder ausweichen, nicht aber beides.
- Der Verteidiger kann nur einmal pro Kampfrunde eine Paradeprobe durchführen (unabhängig vom Ausgang).
- Der Verteidiger kann beliebig viele Ausweichproben durchführen. Ab der zweiten Probe wird diese mit einem kumulativen -1 Abzug modifiziert (also -1 beim zweiten Ausweichversuch, -2 beim Dritten, etc.). Pro Angriff ist nur eine Ausweichprobe möglich.

► Treffer und Schaden

Der mit einem Treffer verursachte Schaden berechnet sich wie folgt:

- Grundscha-den: 1W6
- plus ST-Wert (Nahkampf) oder WA-Wert (Fernkampf) des Angreifers
- plus Schadenswert (S) der Waffe des Angreifers
- plus Verletzungsmodifikator (VM) des Verteidigers (siehe unten)
- minus Robustheit (RO) des Verteidigers
- minus Schutzfaktor (SF) der Rüstung des Verteidigers

Der Gesamtwert ergibt gemäß der folgenden Tabelle den Grad der Verletzung und den Verletzungsmodifikator (VM).

Verwundungen		
Schaden	Verwundungsgrad	VM
1-2	leicht	0
3-4	mittel	1
5-6	schwer	2
7+	bewusstlos / tot	-

Der aktuelle VM-Wert wird bei weiteren Verletzungen zum Schadenswurf addiert (siehe oben) und von allen Fertigkeiten- und Attributproben abgezogen, bei denen die Wunden hinderlich sein könnten (Entscheidung des SL). Zwei mittlere Wunden zählen als eine schwere Wunde. Liegt bereits eine schwere Wunde vor, erhöht jede weitere schwere Wunde den aktuell gültigen VM um +1, hat ansonsten aber keine Wirkung.

Beispiel: Daawid hat durch eine mittlere Wunde bereits 1 VM. Er erleidet eine schwere Wunde (2 VM). Sein aktueller VM-Wert ist damit 2. Erleidet er eine weitere schwere Wunde, steigt sein VM-Wert um +1 auf 3. Die nächste schwere Wunde erhöht den VM wieder um +1 auf 4,

usw. Wichtig: Zwei neue mittlere Wunden zählen auch weiterhin als neue schwere Wunde im obigen Sinne!

► Bewusstlosigkeit und Tod

Der Verteidiger ist bewusstlos oder tot, wenn der Schaden 7 oder mehr beträgt. Der Angreifer entscheidet dies nach Gutdünken. Der Spielleiter sollte den Helden meistens die Chance geben, gefangenegenommen zu werden (wenn sie sich nicht in eine aussichtslose Lage begeben oder äußerst dumm gehandelt haben).

► Angriffspatzer

Patzt ein Angreifer, so muss im Nahkampf eine schwierige GE-Probe gelingen, um die Waffe nicht zu verlieren oder hinzufallen. Patzer im Fernkampf führen zu einer Ladehemmung (Chance: 1-2 auf W6 für Schießpulververfäulen) oder ansonsten zu einem nicht ausgelösten Schuss. Bei Bögen und Armbrüsten besteht eine Chance von 1 zu 6, dass eine Sehne gerissen ist und die Waffe nicht mehr benutzt werden kann.

► Verteidigungspatzer

Ein Patzer bei der Verteidigung bedeutet einen Sturz oder etwas ähnlich Schlimmes. In jedem Fall verliert der Verteidiger alle Handlungen der aktuellen und der nächsten Kampfrunde. Nur Ausweichproben können noch mit einem zusätzlichen Abzug von -2 durchgeführt werden.

Spezielle Angriffe

Im Folgenden werden spezielle Angriffsformen vorgestellt.

► Flächenangriff

Flächenangriffe betreffen immer eine Reihe von Personen, die unmittelbar nebeneinander stehen müssen. Der Schadenscode

von Flächenangriffen wird wie folgt geschrieben:

$$m/S(F)/xm$$

m ist der Modifikator für den Angriffswurf, S der verursachte Schaden bei einem Treffer und x die Anzahl Meter maximalen Abstands zwischen allen betroffenen Zielen (jedes Ziel nimmt mindestens einen Meter Platz ein). Pro Ziel wird eine separate Angriffsprobe ausgeführt.

Beispiel: Ein Flächenangriff mit dem Code »-1/+2(F)/3m« bedeutet, dass man maximal 3 menschengroße Ziele mit einem -1 Modifikator auf den Angriffswurf attackieren kann. Keins der Ziele darf mehr als 3 Meter von einem der anderen Ziele entfernt sein darf. Trifft ein Angriff, wird +2 Schaden verursacht.

► Automatikangriffe

Fernkampfwaffen besitzen eine Feuerrate (FR), die angibt, wie sie benutzt werden können (siehe Seite 41). Es wird nach steigender Feuerrate unterschieden zwischen Einzelschuss (E), Halbautomatik (H), Salven (S) und Automatik (A). Waffen mit hoher Feuerrate können mit niedrigerer Rate benutzt werden: So ist zum Beispiel eine Waffe mit der Feuerrate S in der Lage, im Einzelschuss-, im halbautomatischen oder im Salvenmodus zu operieren. In der Tabelle »Feuerraten« sind die einzelnen Angriffsformen beschrieben, wobei die Regeln für Flächenangriffe (siehe oben) zur Anwendung kommen. MV steht für Munitionsverbrauch. Der angegebene Schadenswert ist im Gegensatz zu regulären Flächenangriffen ein Zusatzmodifikator zum Schadenscode der Waffe.

Beispiel: Eine Maschinenpistole (Schadenscode +1) verursacht im Automatikmodus bei jedem Treffer +2 Schaden und verbraucht pro Feuerstoß 15 Kugeln.

Feuerraten		
Angriffsart	MV	Schadenscode
(E)inzelschuss	1	wie die Waffe
(H)albautomatik	2	-1/0(F)/1m
(S)alve	6	-2/0(F)/3m
(A)utomatikfeuer	15	-4/+1(F)/6m

► Entwaffnen

Um einen Gegner zu entwaffnen, ist eine Probe auf Widerstand (Kampffertigkeit + GE) gegen (Kampffertigkeit + GE) erforderlich. Der Verteidiger erhält einen +1 Bonus. Ist der Schadenscode seiner Waffe größer als der des Angreifers, erhält er einen zusätzlichen +2 Bonus pro Punkt Differenz. Trägt er eine Schusswaffe, erhält er einen -2 Modifikator. Gewinnt der Angreifer, hat er dem Verteidiger die Waffe aus der Hand geschlagen.

► Gezielte Schläge

Ein Kämpfer kann versuchen, durch gezielte Schläge besonders schwere Verletzungen hervorzurufen. Pro -2 Modifikator auf den Angriffswurf erhält er einen +1 Bonus auf den Schadenswurf. Der Angreifer darf seinen Angriffsmodifikator nicht unter -1 senken.

► Kampf mit zwei Waffen

Auf Wunsch kann der Kämpfer auch mit zwei Nahkampf- oder Fernkampfwaffen gleichzeitig angreifen. Diese dürfen maximal mittlere Größe haben. Zudem muss der Angreifer in der passenden Kampffertigkeit einen Wert von 3 oder mehr besitzen. Er führt seine Angriffe dann mit einem Modifikator von -2 durch und erhält zudem einen Abzug von -1 auf seine Initiativproben. Dafür wird ihm ein zusätzlicher Angriff pro Kampfrunde zugesprochen.

► Kritische Treffer

Ist eine Angriffsprobe ein kritischer Erfolg oder werden mindestens 4 Erfolgspunkte erzielt, erhöht sich der Schaden um +1.

► Niederwerfen

Um einen Gegner niederzuwerfen, würfelt der Angreifer eine normale Angriffsprobe. Der Verteidiger kann sich nur mit einem Abzug von 2 verteidigen. Misslingt die Verteidigung, muss der Verteidiger eine ST-Probe gegen (6 + Schadensmodifikator des Angriffs) würfeln. Schlägt diese Probe fehl, ist er niedergeworfen und verliert seine Waffe, erleidet aber keinen weiteren Schaden.

► Verteidigung mit dem Schild

Kämpfer, die einen Schild einsetzen, erhalten einen +1 Bonus auf ihre Ausweichen- und Parade-Proben.

► Volle Verteidigung

Wenn sich ein Kämpfer darauf konzentriert, Angriffe abzuwehren (und selbst nicht attackiert!) erhält er einen Bonus von +2 auf jede Verteidigungsprobe.

► Weitere Aktionen

In einer Kampfrunde sind viele weitere Aktionen denkbar. Da eine Runde lediglich ca. 3 Sekunden lang ist, sollte der Spielleiter längere Aktionen auf mehrere Runden verteilen. Die folgenden Aktionen beispielsweise ersetzen den eigenen Angriff in einer Kampfrunde:

- Aufnehmen eines Gegenstands
- Ziehen oder Wechseln einer Waffe
- Rennen (vierfaches Bewegungstempo)
- Fertigungsprobe auf eine Fertigkeit, die eine Handlung erfordert, zum Beispiel das Öffnen einer Tür mit Diebeskunst.

In jedem Fall kann man sich entsprechend seiner eigenen Bewegungsweite fortbewegen, wenn ein freier Weg existiert.

Heilung

Um Verletzungen gänzlich auszukurieren, werden (VM x VM) Wochen Zeit benötigt (also z.B. 4 Wochen bei 2 VM). Die Verfügbarkeit von High-Tech-Medizin halbiert diese Fristen, High-Tech-Kliniken vierteln sie sogar. Bei längeren Pausen gelten alle nicht-dauerhaften Verwundungen („verlorene Finger“, etc.) schlicht als auskuriert - wie in den Romanen.

Angriffe gegen Objekte

Objekte können durch Waffen und Explosionen beschädigt werden. Es gelten die folgenden Regeln:

- Schadensproben erfolgen wie üblich.
- Die Schadensprobe wird modifiziert durch die Robustheit des Objekts.
- Die Interpretation des Schadenswertes obliegt dem Spielleiter. Generell sind leichte Wunden oberflächliche Kratzer, mittlere Wunden Dellen und kleine Löcher und schwere Wunden größere Beschädigungen. Tödliche Wunden zerstören den Gegenstand normalerweise. Die tatsächlichen Auswirkungen legt der Spielleiter im Einzelfall durch den Vergleich von Waffengröße, Objektgröße und Schadensart beliebig fest.

Robustheit von Objekten	
Material	Robustheit
Holz	+2
Plastiflex	+3
Stein	+4
Stahl / Granit	+5
Titan	+6

Weitere Gefahren

Treten andere als die nachfolgend beschriebenen Gefahren auf, sollten Sie sich von realen Umständen (z.B. bei Strahlenkrankheiten) inspirieren lassen und eigene Regeln basierend auf Recherchen entwerfen.

Ertrinken / Ersticken

Ein Charakter kann seine Luft für (60 + KO * 60 + Athletik * 30) Sekunden anhalten. Danach muss er atmen oder verliert das Bewusstsein. Der Tod folgt in ca. 3 Minuten.

Stürze

Bei einem Sturz erleidet ein Charakter die (Höhe in Metern) minus 1 als Schaden. Gelingt eine mittelschwere (Athletik + GE)-Probe, wird die Summe von (Athletik + GE) von der Fallhöhe vor der Schadensermittlung abgezogen. Ein weicher Untergrund halbiert den Schaden, bei einem Fall in Wasser wird er sogar durch 5 geteilt (immer abrunden).

Beispiel: Syd (GE +1, Athletik 4) stürzt aus 5 Metern Höhe auf Felsen. Misslingt die Probe, erleidet er +4 (5 - 1) Schaden. Gelingt die Probe, erleidet er -1 Schaden (5 - 1 - (4+1)).

Verbrennen & Verätzen

Feuer und Säure verursachen furchtbaren Schaden und grauenvolle Narben. Der Schaden kann anhand der folgenden Tabelle ermittelt werden (bei kontinuierlicher Einwirkung einmal pro Kampfrunde):

Hitze- und Säureschaden		
Hitze	Säure	Schaden
Kerze	Tropfen	-2
Fackel	Glas	+0
Lagerfeuer	Eimer	+1
Großbrand	Wanne	+2
Magma	Teich	+4

Beispiel für einen Kampf

Maddrax und Aruula erforschen einige verlassene Ruinen und nähern sich fünf Disuuslachtern, die in den Ruinen ihr Lager aufgeschlagen haben. Die Werte aller Beteiligten finden sich auf Seite 61.

Als unsere Helden sich dem Lagerplatz nähern, stellt sich die Frage, ob die eine Seite die andere überraschen kann (die Disuuslächter haben einen Wächter aufgestellt). Als erstes fordert der Spielleiter eine Überraschungsprobe. Die Disuuslächter haben einen Gesamtwert von +0, Aruula liefert den höchsten Wert auf Helden- und Intuition 4 und WA+1 (Gesamtsumme +5). Der Spielleiter würfelt mit 2W6+0 für die Disuuslächter und kommt insgesamt auf eine 7, die Spielerin von Aruula würfelt eine 5 +5 = 10. Somit gelingt es den Helden, sich an das Lager der Krieger heranzupirschen, ohne dass diese auf sie aufmerksam werden.

Der Maddrax-Spieler will die Schurken zunächst zum Aufgeben auffordern (unter Stirnrünzeln von Aruulas Spielerin). Sein entsprechender Aufruf führt aber nur dazu, dass die Disuuslächter aufspringen, zu ihren Waffen greifen und auf die Helden zustürmen.

Aruula zieht ihr Schwert mit einer fließenden Bewegung, Maddrax feuert einmal mit seinem Driller auf die heranstürmenden Barbaren. Sein Spieler würfelt eine 9, was bei einer Entfernung von 15 Metern zu einem Gesamtergebnis von $9 + 4$ (Feuerwaffen) $+1$ (GE) -1 (Entfernung 9-16m) = 13 führt. Der getroffene Krieger versucht auszuweichen, was bei einem Wurf von 8 und einem Ergebnis von 11 aber nicht gelingt. Der Schadenswurf mit 1W6 ergibt 4, +3 für den Driller, -1 für die Rüstung und somit insgesamt 6, sodass der Krieger schwer verwundet zu Boden stürzt und -2 auf alle weiteren Aktionen und Schadenswürfe hat. Zudem wird für den Driller ein Angriff gegen jedes weitere Lebewesen in 3m Umkreis mit Präzision -4 und Schaden +0 fällig. Der SL ermittelt, dass zwei weitere Barbaren mittelschwer verletzt werden. Er beschreibt: »Der Schuss des Drillers verursacht eine schwere

Explosion. Einer der Krieger bleibt für einen Moment blutüberströmt liegen, zwei weitere werden durch Splitter arg in Mitleidenschaft gezogen«.

Nun nähern sich die Disuuslächter und es wird um die Initiative gewürfelt. Aruula kommt auf 10, Maddrax auf 9 mit seinem Schwert und die Disuuslächter jeweils auf 6. Damit steht die Reihenfolge fest...

Aruulas Spielerin würfelt als Erste und erzielt für den Angriff mit dem Zweihandschwert eine $8 (+6) = 14$. Der Disuuslächter erreicht nur eine $5 (+4) = 9$, sodass er kritisch getroffen wird (5 Erfolgspunkte, daher +1 auf den Schadenswurf). Der Schadenswurf mit 1W6 ergibt eine 5, +3 für Aruulas Zweihandschwert und Stärke, +1 für den kritischen Treffer, -1 für die Rüstung von insgesamt 8, was den Disuuslächter mit einer tödlichen Wunde zu Orguudoo schickt. Der SL beschreibt: »Mit einem mächtigen Hieb ihres Schwertes enthauptet Aruula ihren Angreifer!«.

Noch vier Gegner, einer davon schwer und zwei mittelschwer verwundet. Maddrax attackiert den schwer verletzten Feind. Sein Spieler erzielt insgesamt 13, die Parade ergibt eine 10 (8 gewürfelt, +4 Parade, -2 schwere Wunde) und somit einen Treffer. Als Schaden würfelt Maddrax' Spieler eine 4, +1 für das Schwert, +2 für die schwere Wunde, -1 für die Rüstung: Gesamtergebnis 6, eine weitere schwere Wunde. Der VM des Kriegers steigt auf 3.

Nun sind die Disuuslächter an der Reihe. Zwei greifen Aruula an, zwei Maddrax. Aruulas erster Angreifer erzielt eine 11, Aruula weicht aber mit einer 16 (gewürfelt 7, +9) locker aus. Der zweite Angriff wird gefährlicher: der SL würfelt eine $11 + 4 = 15$, Aruula hat nur noch Ausweichen +8 (zweite Probe). Mit einer weiteren $7 + 8 = 15$ gelingt es ihr aber knapp. Der SL beschreibt »Aruula kann sich durch ihre Flinkheit knapp vor den wilden Schwingern der Angreifer retten!«.

Und so geht es weiter, bis eine Seite besiegt ist oder flieht...



ABENTEUER ERLEBEN

In der dunklen Zukunft der Erde kann der Spieler viele Abenteuer erleben. Dieses Kapitel beschreibt Vorgehensweisen für die gängigsten Regelsituationen in Kampagnen (Reisen, Wetter, Verfolgungsjagden, das Sammeln von Erfahrung sowie das Verbessern der Spielercharaktere).

Zusammen mit den vorangegangenen und auch den folgenden Kapiteln bleiben aber immer noch unzählige Gelegenheiten, bei denen eine Regel fehlt, um eine bestimmte Situation zu entscheiden. In diesen Augenblicken sollten Sie wie die Hauptfiguren der Maddrax-Romane handeln: Seien Sie mutig und treffen Sie eine faire Entscheidung. Häufig reicht eine Fertigungs- oder Attributprobe, um herauszufinden, ob ein Charakter Erfolg hat. Improvisierte oder neue Waffen und Fahrzeuge können sich an den Vorbildern aus diesem Regelwerk orientieren, ebenso neue Kreaturen und Gegner. Solange alle Spaß haben, können Sie gar nichts falsch machen – und selbst wenn Spieler mal mit einer Entscheidung unglücklich sind, zählt letztlich nur, ob die Entscheidung fair war. Auch Rückschläge gehören zum Abenteuerleben.

Und wenn Sie als Spielleiter vollkommen unsicher sind, der Plan der Spieler aber originell ist und eine hauchdünne Chance beinhaltet: Lassen Sie Ihren Spielern ab und zu den Spaß und gönnen Sie ihnen einen Erfolg!

Umwelt

Bewegung & Reisen

Innerhalb einer Runde kann sich ein Charakter (4 + GE) Meter weit bewegen, vier mal so viel, wenn er rennt. Pro Stunde kann er unter optimalen Umständen (4 + GE) Kilometer zurücklegen. Ein Reisetag hat üblicherweise 10 Stunden, von denen aber aufgrund wichtiger Nebentätigkeiten (Mahlzeiten, Lagerauf- und abbau, etc.) lediglich 8 für die tatsächliche Fortbewegung verwendet werden. Die effektive Reisegeschwindigkeit ergibt sich anhand der folgenden Modifikatoren:

- Gutes Gelände: volle Geschwindigkeit
- Schwieriges Gelände (Wald, Hügel, Dickicht): Geschwindigkeit x 0,5
- Sehr schwieriges Gelände (Wüste, Gebirge, überwucherte Ruinen): Geschwindigkeit x 0,25
- Schlechtes Wetter (Regen, Wind): Geschwindigkeit x 0,5
- Sehr schlechtes Wetter (Sturm, Schneegestöber): Geschwindigkeit x 0,25

Die Modifikatoren für Wetter und Gelände werden kombiniert.

Begegnungen

Für Begegnungen sind zwei Faktoren entscheidend:

- In welcher Entfernung werden die Gruppen aufeinander aufmerksam? Dies sollte letztlich der Spielleiter abhängig vom Gelände, den Größen der Gruppen, ihrer Vorbereitung, der Art und Weise der Fortbewegung, etc. entscheiden.
- Wer bemerkt wen zuerst? Ist nicht offensichtlich, dass beide Gruppen aufeinander aufmerksam werden müssten, sollte eine vergleichende Probe auf den jeweils

höchsten Intutionswert (modifiziert mit dem Attribut Wahrnehmung) durchgeführt werden. Der Sieger entscheidet, ob er sich offen zeigen, verbergen oder überraschend angreifen will.

Wetter

Im Maddrax-Rollenspiel gilt: Es herrscht immer das Wetter, das aus Sicht des Spielers für die Geschichte förderlich ist. Achten Sie allerdings darauf, dass das Wetter in etwa zur jeweiligen Jahreszeit und Klimazone (siehe Karten) passt und einigermaßen glaubwürdig zu erklären ist.

Generell gilt, dass das Wetter auf der Erde des 26. Jahrhunderts wesentlich heftiger als zu unserer Zeit schwankt. Die Extreme sind stärker. Die Einwohner der Welt überrascht dies nur selten, da sie mit den plötzlichen Wechseln vertraut sind.

Verfolgungsjagden

Verfolgungsjagden werden mit Proben auf die passenden Fertigkeiten aufgelöst (Athletik, Reiten, Fahren, Pilot). Zur Ausgangsdistanz wird jede Runde die Differenz zwischen der Geschwindigkeitsprobe des Verfolgten und des Verfolgers addiert. Der Wert einer Geschwindigkeitsprobe ist gleich der Geschwindigkeit plus dem Gesamtwert der Fertigungsprobe. Kritische Erfolge zählen doppelt, Patzer als Unfall. Wird der Verfolgte eingeholt, kommt es zu einer Begegnung. Ist er nicht mehr in Sichtweite, entscheidet der SL, ob die Verfolgung damit beendet ist.

Sichtverhältnisse

Bei schlechter Sicht (Dämmerung, Nebel) erhalten Charaktere einen Abzug von -2 auf alle betroffenen Proben, bei totaler Blindheit (lichtlose Räume, etc.) sogar -4.

Erfahrungspunkte

Erfahrungspunkte (abgekürzt EP) repräsentieren die kontinuierliche Weiterbildung der Charaktere. Ein Spieler erhält EP für Abenteuer, die sein Charakter erlebt, für Ideen, die er hat, und für heldenhafte Aktionen, die das Spielgeschehen fördern. Erfahrungspunkte werden am Ende eines Abenteuers verteilt. Ein Spielercharakter erhält die folgenden Erfahrungspunkte:

- 1 EP für das Überleben des Abenteuers
- 1 EP für jeweils 6 Stunden Spielzeit (abgerundet), die zur Bewältigung des Abenteuers erforderlich waren
- 0 EP für normales, 1 EP für gutes und 2 EP für brillantes Rollenspiel
- 1 EP, wenn es ihm durch eine Aktion seines Charakters gelingt, die gesamte Runde zum Lachen zu bringen (nur einmal je Abenteuer, SL entscheidet)
- 1 EP, wenn er mindestens einmal während des Abenteuers sein Leben riskiert hat, um anderen zu helfen oder andere zu retten
- 1 EP, wenn er während des gesamten Abenteuers nicht verwundet wurde
- am Ende des abschließenden Abenteuers eines Zyklus 1 EP, wenn die Spieler nicht erfolgreich waren, 2 EP bei einem neutralen Ende des Zyklusses und 4 EP bei einem Sieg für die Seite der Spieler

Spieler erhalten für ein Abenteuer also ca. 1-11 EP. Im Durchschnitt sollten es etwa 4 EP sein (da ein Zyklus nur selten endet und auch andere Höchstleistungen eher die Ausnahme als die Regel sein werden). Letztlich entscheidet der Spielleiter über die Geschwindigkeit der Weiterentwicklung der Charaktere.

Charakterverbesserung

Während der Abenteuer verbessern die Charaktere auch ihre Fähigkeiten. Zum Einen geschieht das durch Verbündete und neue Ausrüstungsgegenstände. Zum Anderen verwenden sie Erfahrungspunkte zur Steigerung ihrer Eigenschaften. Diese sind dann endgültig verbraucht. Sie kehren nicht zurück, und zusätzliche Erfahrungspunkte können nur durch weitere Abenteuer erlangt werden. Ein Spieler muss immer genügend EP haben, um eine Steigerung vollständig zu bezahlen. EP können beliebig lange aufgespart werden. Alle Veränderungen eines Charakters müssen aus der Handlung heraus nachvollziehbar sein und bedürfen der Zustimmung des Spielleiters. Dies gilt insbesondere für Veränderungen bei Vor- und Nachteilen.

Steigerung von Attributen

Einen Attributswert um einen Punkt zu steigern, kostet 30 EP. Dabei sind die Grenzen für Attributswerte (-1 bis +1 plus Rassenmodifikator) zu beachten.

Steigerung von Fertigkeiten

Einen Fertigkeitswert um einen Punkt zu steigern, kostet 6 EP bei einer Steigerung auf einen Wert von 1-3, 12 EP bei einer Steigerung auf einen Wert von 4 oder 5 und 18 EP darüber hinaus.

Erwerb von Vorteilen

Vorteile können zum Preis von 20 EP erworben werden. Jeder Vorteil kann nur einmal erworben werden.

Verkauf von Nachteilen

Nachteile können zum Preis von 20 EP abgegeben werden (wenn dies möglich ist und der Spielleiter es gestattet).

Spielleiter

Als Spielleiter sind Sie derjenige, der das Drehbuch kennt, die Handlungen der Spieler fair interpretieren und eine ganze Welt zum Leben erwecken muss. Dies ist eine verantwortungsvolle und herausfordernde Aufgabe – aber der Dank der Spieler für ein gelungenes Abenteuer ist auch eine großartige Belohnung. Nachfolgende Hinweise sollen Ihre Arbeit erleichtern.

Gute Spielleitung

Beachten Sie die folgenden Grundregeln, damit Sie gemeinsam mit Ihren Spielern spannende Spielabende erleben:

- Seien Sie fair. Unfaire Handhabung von Situationen bringt Streit und Frust und ist der Spielfreude abträglich.
- Schaffen Sie eine konsistente Welt. Machen Sie sich Notizen über Orte, Personen, Namen, Verbindungen zwischen NSC und die Fähigkeiten von Monstern und Figuren. Eine glaubwürdige Welt lebt von einer internen Konsistenz.
- Verzetteln Sie sich nicht in Details. Gute Abenteuer leben von Geschwindigkeit, Spannung, Dramatik und Geheimnissen. Unnötige Buchhaltung hat keinen Platz in der Welt von Maddrax. Schreiben kann dort ohnehin kaum jemand!

Umgang mit NSC

Nichtspielercharaktere sind ein mächtiges Werkzeug des Spielleiters, um Abenteuer zu gestalten. Sie können Freunde, Feinde, Geliebte, Verbündete oder einfach nur Statisten sein. Es ist nicht erforderlich, für jede Figur in einem Abenteuer die Werte festzulegen. Beschränken Sie sich auf die wichtigsten Personen und bedienen Sie sich ansonsten der generischen Werte für NSC aus dem Monsterkapitel. Sollte es er-

forderlich werden, einen Statisten genauer auszugestalten, können Sie dies immer noch tun. Vermeiden Sie dabei Widersprüche zu früheren Aktionen der Figur.

Bei der Gestaltung von NSC müssen Sie nicht den Prozess der Charaktererschaffung durchlaufen. NSC erhalten einfach die Werte, die für die Geschichte richtig sind. Seien Sie aber vorsichtig, dass Sie den Spieler nicht ständig mit übermächtigen NSC die Show stehlen. Die SC sind die Hauptfiguren der Geschichte und sollten daher meistens im Rampenlicht stehen. Hin und wieder auf eine überlegene Person zu treffen ist akzeptabel, ständig machtlos neben der Handlung zu stehen, ist nicht spielförderlich.

Seien Sie auch vorsichtig bei der Ausstattung von Gegnern. Ist ein Gegner erst einmal besiegt, wird seine Ausrüstung häufig den Spielern in die Hände fallen. Darunter sollten sich keine Gegenstände befinden, die das Spielgleichgewicht aus den Angeln heben.

Einzelabenteuer

Einzelabenteuer sind ein gutes Mittel, um ein oder zwei Spielabende zu füllen und in die Welt des Rollenspiels einzusteigen. Orientieren Sie sich dabei einfach an den Maddrax-Romanen, die in sich abgeschlossen sind und meist nicht auf komplexeren Handlungssträngen aufbauen.

Kampagnen

Kampagnen sind eine Verkettung vieler einzelner Abenteuer vor einem gemeinsamen Hintergrund (auch wenn dieser Hintergrund nicht in jedem Abenteuer klar erkenntlich sein sollte oder muss). Kampagnen entsprechen den Zyklen der Maddrax-Romane.



MONSTER & NSC

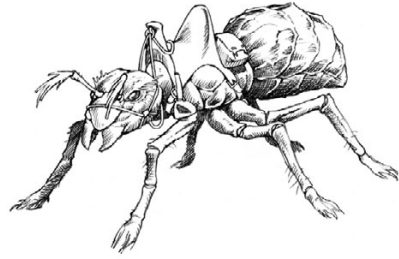
Unterschiedlichste Kreaturen bevölkern die Erde des 26. Jahrhunderts: degenerierte Menschen und durch Kristallstrahlung oder düstere Experimente veränderte Tiere. Doch die scheinbar bedrohlichsten Bestien sind bei weitem nicht die mächtigsten Gegner. Der Mensch ist (neben den Daa'muren) immer noch das gefährlichste Raubtier – gerade durch seine scheinbare Vertrautheit. Es folgt nun eine kleine Auswahl der bekanntesten Monster, Gegner und Verbündeten. Variieren Sie die Werte oder erfinden Sie neue Monster. Jeder Statistikblock hat das folgende Format:

- A: die besonderen Attributswerte (solche ungleich 0)
- F: die Fertigkeitswerte
- V: Vorteile
- N: Nachteile
- G: mitgeführte Gegenstände
- K: Kampfwerte. Die Werte sind bereits vollständig berechnet und beinhalten alle Modifikatoren. Ist mehr als ein Angriff beschrieben, kann das jeweilige Wesen tatsächlich mehr als einmal pro Runde attackieren!

Androne

Beschreibung: Chitingepanzerte Ameisen mit oder ohne Flügel. Als Reittier für maximal zwei Personen ist sie nur mit viel Übung lenkbar. Von ihrer Kolonie separiert, lässt sie sich zwar zähmen, bleibt dabei aber immer störrisch und unberechenbar. Es gibt verschiedene Arten von Andronen für den Transport, den Kampf oder als Lasttier. Königinnen sind äußerst selten.

Werte: A: ST+3, RO+3, WI+1, IN-3; F: Athletik 3, Nahkampf 2; K: Nahkampf +2/+2S; Ausweichen +3



Avtar

Beschreibung: Diese gigantischen Flugmonster stellen eine Mischung aus Reptil und Vogel dar – vielleicht gar eine Rückentwicklung der Vögel zu den Dinosauriern! Der Avtar ist wahrscheinlich der Ursprung der Legende vom Totenvogel Krahac, der die Seelen der Verstorbenen einsammelt. Sein Schrei kann allein durch den Klang seine Opfer paralysieren.

Werte: A: ST+5, GE+1, RO: +5, IN: -2, WA: +3; F: Athletik 4, Nahkampf 3; K: Nahkampf 2 x Klauen +4/+4S oder 1 x Schnabel +4/+5S; Ausweichen +5



Daa'mure

Beschreibung: Daa'muren sind die Außerirdischen, deren Geister in grün leuchtenden Kristallen mit dem Kometen zur Erde kamen. Ihre echsenhaften Leiber besitzen eine formbare Haut aus winzigen Schuppen, die die Gestalt nahezu beliebiger Humanoider annehmen können. Die Daa'muren sind für die Synapsenblockade und fast alle Genmutationen nach »Christopher-Floyd« verantwortlich. Es gibt sieben Ränge, für die die hinter den Stufen angegebenen kumulativen Modifikatoren angewendet werden: Leq, Lin (ST +1), Hal (RO +1), Lan (IN +1), Lun (ST +1, RO +1, WI +1), Sil (GE +1), Sol (ST +1, RO +1, GE +1, IN +1, WI +1). Je Stufe erhalten sie +3 FP.

Werte: A: ST+1, RO+2, GE+1; F: Athletik 3, Bildung 3, Heimlichkeit 2, Nahkampf 3, Wissenschaftler oder Techniker 3; V: Gestaltwandler, Regeneration 2; N: Gejagt; K: Nahkampf +4/+2S, Fernkampf: +1/nach Waffe, Ausweichen: +4

Eluu

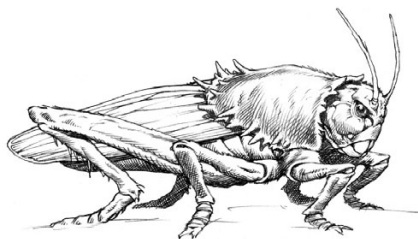
Beschreibung: Der größte Fressfeind der Taratzen ist der eulenartige Eluu, ein bis zu fünf Meter hoher Greifvogel von weißer bis dunkelbrauner Färbung. Das Gefieder setzt sich aus kleinen Schuppen zusammen, die sich an der Brust zu dicken Hornplatten und am Hinterkopf zu langen Stacheln auswachsen. Das verleiht ihm einen fast undurchdringlichen Panzer. In der Luft sind Eluus wegen ihrer Größe etwas schwerfällig, aber nicht minder tödlich.



Werte: A: ST+3, RO: +5, IN: -2, WA: +4; F: Athletik 3, Nahkampf 2; K: Nahkampf 2 x Klauen +2/+2S oder 1 x Schnabel +2/+3S; Ausweichen +3

Frekkeuscher

Beschreibung: Eines der beliebtesten Reit- und Lasttiere der zukünftigen Erde ist der Frekkeuscher, eine mutierte Heuschrecke. Sie lässt sich leicht zähmen und ist ein genügsamer Pflanzenfresser. Mit einem einzigen Sprung legt er zwanzig bis dreißig Meter zurück; mit ausgeklappten Flügeln



kann er sogar über längere Strecken fliegen, allerdings nur in einem geradlinigen Kurs. Frekkeuscher sind dunkelgrün, von feinem Pelz bedeckt und stark riechend.

Werte: A: ST+2, GE+1, RO+2, IN-4, WA+1; F: Athletik 2, Nahkampf 1; K: Nahkampf +2/+1S; Ausweichen +3

Gejagudoo

Beschreibung: Gejagudoos sind etwa 4 Meter lange, unterirdisch lebende Schlangen mit einem schwarz bepelzten und von Hornplatten bedeckten Körper. Den Legenden der Wandernden Völker zugrunde handelt es sich bei Gejagudoos um Dienergeschöpfe des Dämonengottes Orguudoo. Sie reagieren auf Vibrationen und bohren sich durch das Erdreich.



Werte: A: ST+3, RO+5, IN-4, WA+1; F: Athletik 2, Nahkampf 2, Heimlichkeit 2; K: Biss +2/+3S (verschlingen bei 4 oder mehr Erfolgspunkten) oder Magensäfte (+1 S); Ausweichen +2

Izekeepir

Beschreibung: Dieses Monstrum, auch Eisbestie genannt, beherrscht die menschenleeren Weiten des Nordlandes; nur selten dringt es so weit südlich vor, dass es Siedlungen bedroht. Seine bevorzugte Speise sind Pigins (Pinguine) und Siil (Robben). Möglicherweise ist der Izekeepir aus einer Vermischung von Eisbären und Sebezaan (Säbelzahn timer) entstanden.

Werte: A: ST+4, RO+6, IN-2, WA+1; F: Athletik 4, Nahkampf 4, Heimlichkeit 1; K: Nahkampf 2 x Klauen +4/+3S oder 1 x Biss +4/+4S; Ausweichen +4



Lesh'iy e (Todesrochen)

Beschreibung: Von den Daa'muren gezüchtete fliegende Rochen mit einer Spannweite von mehreren Metern. Ihr Schwanz ist mit Dornen gespickt, die Rückenhaut schwarz, die Bauchhaut weiß. Der Schädel ist keilförmig, das Gesicht abwärts gerichtet. Über vier runden Facettenaugen ragen sechs Greiftentakel hervor, ein siebter sitzt in der Mitte des Gesichts. Atemschlitz e an den Seiten können von Lungen- auf Kiemenatmung umschalten. Ohrschalen senden und empfangen psionische Schwingungen und fügen wie ein Echolot ein Abbild des Geländes zusammen. In der Stirn liegt ein grüner Kristall, über den sie mit ihren Herren kommunizieren.

Werte: A: ST +3, GE+2, RO+3, IN: -1, WA: +1; F: Athletik 4, Nahkampf 4, Heimlichkeit 2; K: Nahkampf +6/+2S; Ausweichen +6

Lupa

Beschreibung: Lupas sind mutierte Wölfe mit struppigem Fell, deren auffälligsten Merkmale ihre doppelten Zahnreihen und der überdimensionierte Kopf sind. Meist sind sie schwarz oder grau. Lupas trifft man ebenso oft im Rudel als auch als Einzelgänger an; die Begegnung ist in beiden Fällen meist tödlich, da sie schlau (beinahe schon intelligent) und Meister der Jagd sind.

Werte: A: ST+1, GE+1, IN-2, WA+2; F: Athletik 3, Heimlichkeit 3, Nahkampf 3, Überleben 3; K: Nahkampf: +4/+0S; Ausweichen +4



Siragippe (Riesenspinne)

Beschreibung: Schwarz bepelzte intelligente Spinne mit anderthalb Meter breitem Halbkugelkörper, elliptischem glänzenden Kopf von der Größe eines Wasserballs, acht Beinen und schwarzen Kauscheren. Sie ist in der Lage, ihr sehr stark ätzendes Sekret aus einer Drüse unterhalb der Kauscheren über größere Entfernungen zu versprühen. Riesenspinnen sind blind und benutzen zwei Fühler zur Orientierung.



Werte: A: ST+1, GE+1, RO+3, IN-3; F: Athletik 3, Nahkampf 2, Heimlichkeit 4, Intuition 3; K: Biss +3/+0S; Ausweichen +4

Snäkke

Beschreibung: Bei der Snäkke handelt es sich um eine elefantengroße Mutation mit einem amorphen (formlosen, sich ständig verändernden) Körper, der durch gewöhnliche Waffen kaum ernsthaft verletzt werden kann. Stumpfe Waffen prallen ab und Waffen mit einer Schneide bleiben in dem zähen Schleim stecken. Nur Feuer scheint eine echte Bedrohung zu sein.



Werte: A: ST+4, GE-1, RO: +6, IN-4; F: Athletik 1, Nahkampf 2, Fernkampf 2; N: Verwundbarkeit gegen Feuer; K: Biss +1/+3S (Verschlingen bei 4 oder mehr Erfolgspunkten) oder Magensäure (+2S/Runde); Ausweichen +0

Wisaau

Beschreibung: Bei den Wisaau handelt es sich um eine Art Wildschwein mit riesigen Hauern. Es ist schlank wie ein Schäferhund und hat ein hellbraunes Fell, das dem eines Rehs ähnelt. Wisaau sind Allesfresser. Auch Aas verschmähen sie nicht. In zivilisierten Gebieten kann es vorkommen, dass Wisaau nachts in weggeworfenen Küchenabfällen herumstöbern. Wisaau sind besonders aggressiv, wenn es darum geht, ihre Jungen zu beschützen.

Werte: A: ST+1, IN-3, WA-1; F: Athletik 3, Heimlichkeit 1, Nahkampf 3; K: Hauer +3/+0S (erfordert 6 Meter Anlauf) oder Biss +3/-1S; Ausweichen +3



Nichtspielercharaktere

Nachfolgend sind einige Statisten für Abenteuer sowie drei spezielle Charaktere beschrieben. Passen Sie die Werte für Ihre Kampagne ruhig an!

Allgemeine Charaktere	
Bezeichnung	Beschreibung
Bandit	F: Athletik 2, Nahkampf 2, Fernkampf 2; G: Schwert oder Messer oder Zwillie oder Bogen; K: Nahkampf +2/+0S oder +1S; Fernkampf: +2/+0S oder +1/+1S; Parade +2, Ausweichen +2; N: Taratzenfutter
Barbarenkrieger	A: ST+1; F: Athletik 2, Nahkampf 3, Heimlichkeit 1, N: Taratzenfutter; G: Axt, Verst. Leder (SF: 1), Schild; K: +4/+2S; Parade+4, Ausweichen +3
Bluttempler	A: GE+1, WA+1; F: Athletik 4, Nahkampf 4, Heimlichkeit 4; N: Taratzenfutter; G: Degen; K: Degen +5/+1S; Parade +5, Ausweichen +5
Disuuslachter	A: ST+1, RO+1, IN-1; F: Athletik 3, Nahkampf 3; G: Verstärktes Leder (SF: 1), Schild, Axt; N: Gejagt, Taratzenfutter; K: Axt +4/+2S; Parade +4, Ausweichen +4
Guul	A: AU -1; F: Athletik 3, Heimlichkeit 3, Nahkampf 3, Intuition 2; V: Natürliche Waffen (Fersendorn) +1; N: Primitiv, Gejagt, Taratzenfutter; G: Keule, K: Keule/Fersendorn +3/+1S; Parade +3, Ausweichen +3
Taratze	A: ST +1, WA +1, IN -1, AU -1; F: Athletik 2, Intuition 2, Heimlichkeit 2, Nahkampf 3, Überleben 2; N: Auffällig, Primitiv, Gejagt, Taratzenfutter; K: Krallen +3/+0S; Ausweichen +2
Technoforscher	A: ST-1, KO-1, IN+1; F: Athletik 2, Bildung 4, Feuerwaffen 1, Wissenschaftler 4; N: Taratzenfutter, Tödliche Immunschwäche; G: Schutzanzug (SF: 1), Energiegewehr; K: Energiegewehr +2/+3S; Ausweichen +2
Technosoldat	F: Athletik 3, Bildung 3, Heimlichkeit 2, Feuerwaffen 3, Nahkampf 2; N: Taratzenfutter, Tödliche Immunschwäche; G: Schutzanzug (SF: 1), Energiegewehr; K: Energiegewehr +3/+3S; Ausweichen +3

Besondere Charaktere	
Name	Beschreibung
Aruula	A: ST+1, GE+1, RO+1, WA+1, AU+1; F: Athletik 5, Heimlichkeit 5, Intuition 4, Nahkampf 5, Fernkampf 2, Reiten 4, Sprachen 2, Überleben 4, Lauschen 2; V: Kaltblütig, Kampfflexe, Lauschen, Zäh; N: Abergläubisch; G: Zweihandschwert, K: Nahkampf +6/+3S; Parade +7; Ausweichen +9
Maddrax	A: GE+1, RO+1, WI+1; F: Athletik 4, Heimlichkeit 3, Bildung 3, Nahkampf 4, Feuerwaffen 4, Fahren 4, Reiten 2, Pilot 5, Sprachen 2, Überleben 2, Techniker 2, Beruf (Pilot) 4; V: Kampfflexe, Zäh; N: Feinde (Smythe, Daa'muren); G: Driller, Schwert; K: Schwert +5/+1S oder Driller +5/+3S; Parade +5 oder Ausweichen +7
Jacob Smythe	A: GE+1, RO+1, IN+1, WI+2; F: Athletik 4, Heimlichkeit 2, Bildung 5, Nahkampf 3, Feuerwaffen 3, Reiten 2, Pilot 3, Fahren 3, Techniker 6, Wissenschaftler 6; V: Zäh; G: Schockstab; K: Nahkampf +4/+1S; Ausweichen +5



ANHANG

Dieser Anhang bietet nützliche Informationen, die an anderer Stelle keinen Platz gefunden haben. Es gibt eine Sammlung von Abenteuerideen, die als Grundlage für Einzelabenteuer und Kampagnen dienen können. Für ein vollständiges Abenteuer war leider kein Platz – wir hoffen aber, dass Sie auch so einen Start finden. Wir bemühen uns so bald wie möglich um Zusatzmaterialien, die in den Heften der laufenden Serie erscheinen werden. Außerdem wird verraten, wo Sie weitere Anregungen und Informationen zur Serie finden können, die über dieses Regelwerk hinausgehen.

Desweiteren erhalten Sie einen Charakterbogen, um die von Ihnen erschaffenen Spielercharaktere auch strukturiert zu notieren. Im Zweifelsfall reicht zwar ein einfaches Blatt – ein ordentlicher Charakterbogen ist jedoch gerade bei einer längeren Kampagne sehr hilfreich, damit Sie nicht den Überblick über Ihre Spielfigur verlieren.

Und zuguterletzt gönnt sich der Autor dieses Regelwerks noch eine kleine Eitelkeit und lässt sich über seinen Hintergrund, die Ideen hinter diesen Regeln und der Zielsetzung dieses Heftes aus. Natürlich werden die tapferen Abenteurer lobend erwähnt, die geholfen haben, dieses Regelwerk fertigzustellen. Wir hoffen, dass Sie beim Lesen so viel Spaß gehabt haben wie wir beim Schreiben und Testen!

Abenteuer-Ideen

Abenteuer auf der Erde des 26. Jahrhunderts sind äußerst vielfältig. Nachfolgend haben wir einige Ideen aufgeführt, die Sie als Anhaltspunkt nutzen können, um daraus ein ganzes Abenteuer zu entwickeln. Und aus einer Verkettung solcher Abenteuer wird dann eine Kampagne. Achten Sie auf die folgenden Punkte, wenn Sie ein Abenteuer ausarbeiten:

- Wie in jeder guten Geschichte sollte es eine Einleitung, einen Hauptteil, einen Höhepunkt und einen Schluss geben.
- Jeder Teil sollte aus einer oder mehreren Begegnungen bestehen. Nicht alle müssen mit dem Abenteuer in Zusammenhang stehen. Es macht Sinn, die

Abenteurer mit 1-2 Begegnungen einzuführen, die Geschichte mit 3-12 weiteren Begegnungen in Schwung zu halten, den Höhepunkt mit 1-3 und schließlich das Ende mit 1-2 Begegnungen auszugestalten.

- Begegnungen können Kämpfe, Rollenspiel, Verhandlungen, Rätsel und vieles anderes mehr enthalten. Seien Sie abwechslungsreich!
- Achten Sie darauf, dass für jeden Ihrer Spieler etwas Interessantes im Abenteuer dabei ist.

Und nun zur Sammlung von Ideen. Kombinieren Sie die Ideen durch Würfe mit dem W66. Würfeln Sie zunächst den Hauptgegner aus und dann seine Ziele.

Hauptgegner	
W66	Gegner
11-16	Ein wahnsinniger Wissenschaftler mit einem düsteren Plan...
21-23	Eine Horde von Kannibalen...
24	Eine Gruppe marodierender Technos...
25	Eine mutierte Taratze...
26	Ein durchgedrehtes Computergehirn mit einer Roboterarmee...
31-36	Ein degenerierter Kult...
41-44	Ein Psibegabter, der sich zum Gott aufgeschwungen hat...
45-46	Eine Gruppe von Daa'muren...
51-53	Eine mutierte Bestie...
54-56	Eine Kolonie intelligenter Insekten...
61	Ein Wulfanenprinz...
62	Eine geheimnisvolle Hexe...
63	Ein finsterer Techno...
64-66	Der Nachfahr einer berühmten Persönlichkeit...

Ziele	
W66	Plan
11-14	... erpresst eine Siedlung und verlangt Menschenopfer.
15-23	... tyrannisiert einen Stamm mit grausamer Macht.
24-26	... sammelt eine Armee mit unbekanntem Ziel.
31-35	... sucht in uralten Ruinen nach einem gefährlichen Relikt aus der Zeit vor Kristofluu.
36-42	... hält die Bewohner eines Bunkers als Gefangene.
43-44	... organisiert mörderische Kämpfe in einer Arena.
45-46	... führt finstere Experimente an hilflosen Opfern durch.
51-54	... mordet des Nachts und tyrannisiert einen Landstrich.
55-61	... verschleppt jeden, der zu nahe kommt.
62-64	... strebt nach politischer Macht.
65-66	... organisiert finstere Zeremonien.

Hintergrundmaterial

Das Maddrax-Universum und die dunkle Zukunft der Erde sind mittlerweile in einer Vielzahl von Quellen beschrieben.

Die **Maddrax-Website** bietet sicherlich den schnellsten Einstieg in die Romanserie, ihren Hintergrund, die verschiedenen Rassen, Kulturen und vieles anderes. Unter der Adresse **www.maddrax.de** finden sich umfassende Infos rund um die Serie, und unter **www.bastei.de/forum** kann man sich mit anderen MX-Fans austauschen.

Die **14-tägliche Heftserie MADDRAx** aus dem Bastei Verlag ist die ultimative Quelle für kanonische Informationen zur Serie. In ihr wird fortlaufend die Geschichte von Matthew Drax und seinen Gefährten erzählt, und mit Hilfe dieser Regeln können die darin beschriebenen Ereignisse leicht als Grundlage für eigene Abenteuer verwendet werden.

Eine Vielzahl von **Taschenbüchern** fassen die älteren Handlungsstränge und die Rahmenhandlung zusammen. Die ersten 7 Tbs sind im Bastei-Verlag erschienen, ab Band 8 bei **www.Romantruhe.de** – ältere Exemplare sind dort nachbestellbar.

Ganz neue Maddrax-Abenteuer werden als **Bücher** bei **www.Zaubermond.de** aufgelegt. Sie behandeln meist Themen, die in der laufenden Serie zu kurz gekommen sind oder vertieft werden sollten.

Als jüngsten Spross der MX-Familie gibt es ab August 2009 inszenierte **Hörbücher** zum Download! Nähere Infos lagen bei Druckschluss dieses Heftes noch nicht vor; bitte auf **www.bastei.de** informieren!

MADDRAx

Die DUNKLE ZUKUNFT DER ERDE

MADDRAx: Reloaded
Einmaliges Sonderheft als Beilage
zu Maddrax Band 200

Darf nicht separat verkauft werden

GRÜNDER

Gustav H. Lübke († 1995)

Geschäftsführung:

Christophe Montague (Sprecher)

Cheflektorin: Elfie Ligensa

Verantwortlich für den Inhalt

Lektorat: Michael Schönenbröcher

Überarbeitung: Thomas Biskup

Illustrationen: Jürgen Speh

Karten: Helmut W. Pesch

Herstellung: Rainer Schäfer

VERLAG UND REDAKTION

Verlagsgruppe Lübke GmbH & Co.KG

Postfach 20 01 80 – 51431 Bergisch Gladbach

Telefon: 02202/121-0 – Telefax: 02202/121-923

VERTIEB

IPS Pressevertrieb GmbH,

Carl-Zeiss-Straße 5, 53340 Meckenheim

Leitung: Herbert Baumhof, Susanne Körver

E-Mail: roman-vertrieb@ips-pressevertrieb.de

ANZEIGEN

Kommunikation + Marketing

Michael Brindöpe

Moltkestraße 19, 33330 Gütersloh

E-Mail: kontakt@kmmmb.de

ABO-SERVICE

Telefon: 01805/49 6000 900*

Telefax: 01805/49 6000 670*

(*0,14 EUR pro Min. aus dem deutschen Festnetz;
abweichende Preise aus dem Mobilfunknetz)

Importeur für Österreich:

Morawa Pressevertrieb GmbH

Hackingerstraße 52, A-1140 Wien

Telefon: 0043-(1) 91076-224 (Kundendienst)

Erfüllungsort: Bergisch Gladbach

Gerichtsstand:

Das für den Verlagssitz zuständige Gericht

Alle Rechte an diesem Romanheft vorbehalten.

Die Bastei-Romane dürfen nicht verliehen oder zu gewerbsmäßigem Umtausch verwendet werden.

Für unverlangt eingesandte Manuskripte und andere

Beiträge übernimmt der Verlag keine Haftung.

Unverlangten Einsendungen bitte Rückporto beifügen.

Der Preis dieses Bandes versteht sich einschließlich
der gesetzlichen Mehrwertsteuer.

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 42 vom 01.01.2007

Satz: César Satz & Grafik GmbH, Köln

Im Bastei Verlag erscheinen

folgende Spannungsromane:

Jerry Cotton, Jerry Cotton – 2. Auflage,

Jerry Cotton Classic,

Professor Zamorra, John Sinclair,

Sternenfaust, Maddrax,

Western-Bestseller, G. F. Unger, Lassiter,

Lassiter – 3. Auflage, Jack Slade, Texas Marshal.

Diese Heftroman-Serie wird in Zusammenarbeit

mit dem Verlagsbeauftragten für

Jugendmedienschutz veröffentlicht.

Titelbild: Koveck, Norma

BASTEI

Bekannt für Qualitäts-Romane

FAQ (Fragen & Antworten)

In diesem Abschnitt werden einige der häufiger gestellten Fragen beantwortet. Die Antworten geben außerdem Einblicke in die Designideen, die hinter dem Regelwerk stehen.

F: Ist es richtig, dass Lederrüstungen und Felle keinen Schutz bieten (SF=0)?

A: Wie in den Romanen, bieten diese Rüstungen im Kampf keine besonderen Vorteile. Der Spielleiter sollte sie allerdings berücksichtigen, wenn besondere Umwelteinflüsse wirken (z.B. von der Decke tropfende Säure).

F: Warum gibt es keinen Regelunterschied zwischen den drei Schildtypen?

A: Alle drei bieten zwar den gleichen Schutz, aber wenn man die Regeln für Angriffe gegen Objekte benutzt (siehe S. 50), dann sind manche Schilder schwerer zu zerstören. Außerdem haben Sie natürlich einen anderen Statuswert.

F: Wie funktioniert die PEP-Berechnungsformel bei Pyrokinese?

A: Ein Beispiel: Nehmen wir einen Pyrokinese-FW von 4 an. Das gibt maximal $4 \times 2 = 8$ Parameterpunkte. Angenommen, du willst (S=4) (also 40) Personen in (R=3) (also 50) Meter Umkreis für [D=1] eine Runde in Flammen aufgehen lassen und das Maximum an Schaden in Höhe von +2 (FW 4 / 2) verursachen. Das kostet $((4 + 3 + 1) + 2 + 2) \times 3 = 36$ PEP. $4 + 3 + 1$ ist die Summe der Parameter, +2 für den Schaden, +2 per se. Und das Ganze $\times 3$. So was ist nur extrem starken Pyrokineten möglich.

F: Wenn jemand einen anderen überrascht hat, hat er eine freie Kampfrunde für seine Aktion. Darf sich der Überraschte denn überhaupt verteidigen?

A: Im Normalfall ja. Der Überraschte erhält lediglich eine freie Angriffsrunde (S. 46). Unwichtigen Schergen kann man die Verteidigung auch verweigern, wenn es zur Geschichte passt.

F: Warum gibt es keine sozialen Fertigkeiten wie Überreden, Diplomatie, Verspotten, Einschüchtern oder Verführen?

A: Dies lässt sich durch andere Fertigkeiten simulieren wie Unterhalten (Verführen), Beruf (Diplomat) oder Rollenspiel kombiniert mit Attributproben (Verspotten: pures Rollenspiel, Einschüchtern: Rollenspiel + modifizierte ST-Probe, Überzeugen: Rollenspiel + modifizierte IN- oder AU-Probe). Beim Einschüchtern sind auch Berufsfertigkeiten (Foltermeister, Soldat) relevant.



Charakterbogen

Der folgende Charakterbogen sollte für jeden Spielercharakter Ihrer Runde einmal kopiert werden. Jeder Spieler kann so sehr übersichtlich die individuellen Werte seiner Spielfigur verwalten. Die Inhalte sollten selbsterklärend sein.

Spielername:				
Charaktername:				
Rasse:				
Kultur:				
Attribute:			Beschreibung:	Porträt / Symbol
Stärke	ST			
Geschicklichkeit	GE			
Robustheit	RO			
Willenskraft	WI			
Wahrnehmung	WA			
Intelligenz	IN			
Auftreten	AU			
Fertigkeiten:			Besonderheiten:	
			Ausrüstung:	

Designer Notes

Über das Spiel

Dieses Maddrax-Rollenspiel – ein erstes von Uwe Simon liegt seit 2001 auf der Maddrax-Homepage **www.maddrax.de** zum Download als PDF-Datei bereit, unterscheidet sich aber bis auf einige Illustrationen vom vorliegenden – entstand nicht aus der Sicht eines Rollenspielers (auch wenn der Autor seit mehr als 23 Jahren Rollenspiele spielt), sondern aus der von Romanlesern. Die Grundidee war, dass die Regeln in einem abgeschlossenen Romanheft Platz finden sollten. Zudem wird nur so weit Wert auf Realismus gelegt, wie dies erforderlich ist, um die Wirklichkeit der Romanhefte nachzuempfinden. Im Vordergrund steht der Wunsch, die atemberaubenden Erlebnisse der Figuren der Maddrax-Romane mit einem schnellen, einfachen und leicht verständlichen Regelsystem abzubilden. Wenn die Realität dabei im Weg steht, wird sie kurzerhand zugunsten von heroischem Spielspaß ignoriert.

Zukünftige Romane (ebenso wie bereits erschienene) sollen leicht als Quellenmaterial für Hintergrundbeschreibungen, neue Rassen, Gegner und komplette Abenteuer fungieren können. Daher sind alle regeltechnischen Beschreibungen äußerst kompakt gehalten. So kann in Zusammenarbeit mit dem Bastei Verlag zukünftig in ausgewählten Maddrax-Romanen eine Sonderseite zum Rollenspiel untergebracht werden. Darauf finden sich dann die regeltechnischen Beschreibungen der Hauptakteure (Gegner wie Verbündete), neue Gegenstände, Fähigkeiten oder Rassen, die sich zusammen mit dem Roman unmittelbar als Grundlage für Spielabende mit der eigenen Runde nutzen lassen.

Über den Autor

Thomas Biskup wurde 1971 in Gelsenkirchen geboren und betreibt seit 1983 Rollenspiele. Alles begann mit der roten D&D-Box von FSV – der Rest ist Geschichte. Mittlerweile nennt er über 300 Rollenspielsysteme sein Eigen und war u.a. an der Korrektur der deutschen GURPS-Regeln, den englischen NULOW-Regeln und als Tester der HERO 5th Edition Regeln beteiligt. Zudem hat er zeitweise die Gamma World und Chivalry & Sorcery Mailinglisten im Internet gehostet. Außerdem bietet er mit ADOM (Ancient Domains Of Mystery, **www.adom.de**) Raum für eigene Fantasy-Abenteuer und schreibt regelmäßig in seinem Blog unter **www.biskup.net**.

Thomas ist seit Romanheft Nummer 1 Maddrax-Leser und würde selbst mit Orguudoo einen Bund eingehen, wenn dies das Fortbestehen der Serie sichern würde. Über Fragen, Anregungen und Meinungen per eMail an **thomas@biskup.net** freut er sich jederzeit.

Persönliche Widmung

Dieses Rollenspiel ist allen Maddrax-Lesern, dem Bastei Verlag, meiner Familie, meiner unermüdlichen Lektorin Melanie Oehlmann, meinen Testern Jochen Terstiege, Phil Moston, Nils Wloka und Jörg Gottschling sowie allen wahren Helden dieser Erde gewidmet. Außerdem geht mein Dank an den Bastei Verlag für so viele Jahre Maddrax und den Mut zu einer wahrhaft außergewöhnlichen Serie, sowie an Michael »Mad Mike« Schönenbröcher für sein herausragendes Engagement für die dunkle Zukunft der Erde!

Tenk fa tuu... honuur fa tuu!

MADDRAX
DIE DUNKLE ZUKUNFT DER ERDE



Die Welt im 26. Jahrhundert

MADRAX
BASTEL
DIE DUNKLE ZUKUNFT DER ERDE

Nordamerika
im 26. Jahrhundert

Neuer
Nordpol
(chem.
Elementen)



KANDA

Ewiges Eis
Permafrost
Tundra
Taiga

Alanta-See

Alanta-Inseln

Gomex-See

Gokaal-See

Pazifa-See

MEERAKA

Mon'traal

Boosten

Nun'ork

Phillia

Wasalton

Reemont

Coalantla

Jerika

Dectroy

Laami-See

Chasco

Kaanstij

Sailoon

Memness

Nun'olene

Boosten

Savonara

Derivaa

Saalik

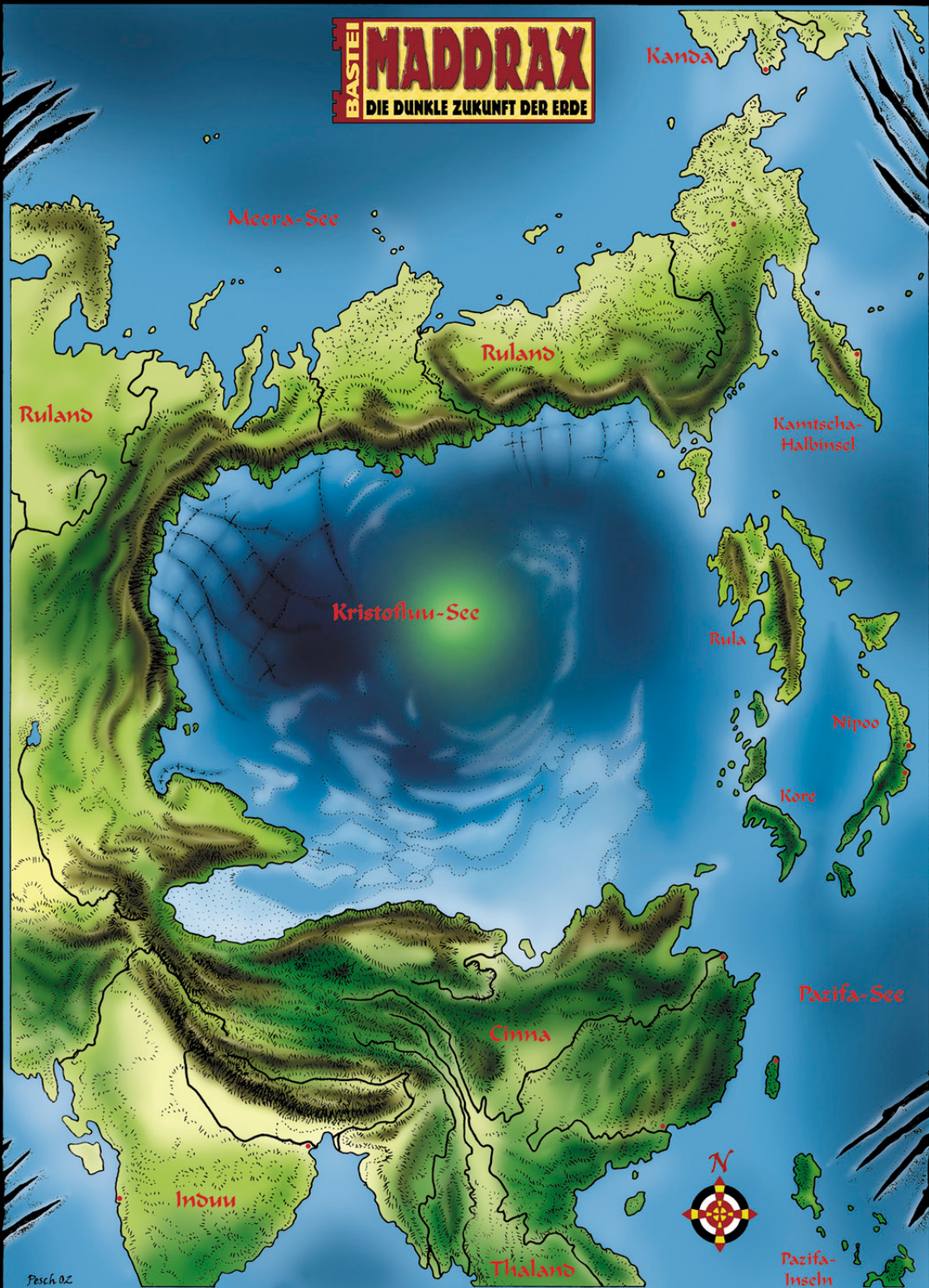
Veonix

El'ay

Sub'sisco

San'andra-See

Freanna



Asien im 26. Jahrhundert (nach dem Kometeneinschlag 2012)

In der Zukunft ist die Hölle los!

250 Bände Postapokalypse – feiern Sie mit!

Auf zu alten Ufern! Im Jubiläumsband 250 kehrt Matthew Drax nach Europa zurück – und stößt auf ein furchtbares Geheimnis. Der neue Zyklus wird nicht nur Leser der ersten Stunde begeistern, er ist auch ein perfekter Einstieg in die Welt von MADDRAX!

Heft 250 bietet auf 16 zusätzlichen Seiten viele Extras wie einen Rückblick und eine Checkliste aller bisherigen Bände, ein Preisrätsel mit tollen Gewinnen, den 1. Teil der MX-Zeitfahnen zum Sammeln und ein Miniposter.

