

Zero Space : Esoterische Orden

Lebende Wesen können manchmal auf eine form esoterischer energie, die das Physische Universum, einschließlich des Hyperraums durchzieht. Diese Energie ist unter verschiedenen Namen bekannt (Psi, die Quelle, die Macht, das Lebensnetz etc) Und wird auf verschiedene arten und weisen Genutzt, je nach philosophie und ansicht des Benutzers. Die meisten Lebewesen wissen, das es diese Energie gibt, aber nur sehr wenige sind in der Lage sie zu verwenden.

In den Meisten gebieten Haben sich die Verwender dieser Energie in Quasireligiösen Ordensgemeinschaften zusammengeschlossen.

Organisation

Auch wenn die Orden nach außen theoretisch zusammenhängende Gebilde sind, schwankt die Kontrolle die der orden über seine Mitglieder und auch die die Mitglieder über ihren orden haben je nach Fall beträchtlich. Im Folgenden sind einige Beispiele wie ein solcher Orden organisiert sein kann.

- **Konföderation:** Mitglieder des Ordens sind in kleinen, selbstbestimmten Gruppen organisiert. Diese Gruppen nehmen alle Gleichberechtigt an der Steuerung des gesamten Ordens teil.
- **Demokratie:** Alle Mitglieder des Ordens können an der Lenkung des Ordens mitwirken. Ältere mitglieder können mehr Einfluss haben als Novizen.
- **Herrschaft des Stärkeren:** Der Orden wird durch die Geleitet, die Stark oder Gerissen genug sind, die Macht zu übernehmen. Die erlaubten Methoden dafür sind manchmal durch Traditionen oder Regeln beschränkt.
- **Leistungsgesellschaft:** Vertrauen Leitende Positionen zu übernehmen wird denjenigen gewährt, die sich durch Talent und Fähigkeiten auszeichnen.
- **Monarchie:** Die Führung des Ordens obliegt einer einzelnen Person, oft bis sie freiwillig abtritt oder stirbt. Die Reichweite der Kontrolle kann durch Gesetz oder Tradition beschrieben und beschränkt sein.
- **Oligarchie:** Die Führung des Ordens wird durch eine kleine Elite von Mitgliedern die sich in Reichtum, Geburt, Herkunft, Wissen, Ausbildung oder Stärke ihre vorherrschaft Sichern. Diese Vorherrschaft tendiert dazu sich selbst zu erhalten.

Zufällige Organisation.

Die Folgende Tabelle kann verwendet werden um eine Zufällige Organisation für einen Orden zu finden.

Organisation

Wurf 1w6	Typ
1	Konföderation
2	Demokratie
3	Herrschaft des Stärkeren
4	Leistungsgesellschaft
5	Monarchie
6	Oligarchie

Doktrin

Während sich die einzelnen Mitglieder eines Orden sich in ihrem Verhalten untereinander unterscheiden können, hat der Orden selbst in den meisten Fällen Regeln und eine Doktrin. Für Mitglieder, die gegen die Regeln ihres Ordens verstoßen gibt es eine Reihe von Strafen, von einfacher kritik, über Zensur und Ausschluss aus dem Orden bis , in seltenen fällen, hin zu Hinrichtungen für Heretiker und Abweichler. Doktrinen gleichen in Ihren eigenschaften den Motivationen von Idividuen.

While the individual members of an esoteric order will vary in their behaviour, the order itself generally has an accepted canon and official doctrine. Individuals who violate the order's rules may suffer anything from mild criticism by their peers, to censure, to expulsion. In rare cases, an order may issue a warrant of execution for heretics and apostates.

Zufallsbestimmung

Mit den Folgenden Tabellen kann eine Doktrin auch zufällig bestimmt werden:

Zufallsbestimmung Doktrin, Tabelle 1

Wurf 2w6	Komplexität
2	Würfle zwei mal auf Tabelle 2
3-7	Würfle drei mal auf Tabelle 2
8-11	Würfle vier mal auf Tabelle 2

12	Schisma, wirf noch mal und beachte die Notiz
----	--

Schisma: Der Orden verfügt über zwei oder mehrere zweige mit sich widersprechenden Doktrinen. Würfle noch einmal auf Tabelle 1 um die Komplexität festzustellen. Halte zur ersten ermittelten Doktrin das Gegenteil fest. Der Größte Teil des Ordens folgt der ersten Doktrin, während ein kleinerer Teil der Gegenteiligen Doktrin folgt. Die Restlichen Doktrinen sind bei beiden Ordensteilen gleich.

Zufallsbestimmung Doktrin, Tabelle 2

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Motivation
1	1	Abenteuer
	2	Askese
	3	Wagemut
	4	Gesellschaft
	5	Mitgefühl
	6	Mut
2	1	Neugier
	2	Gleichgültigkeit
	3	Erleuchtung
	4	Entdeckung
	5	Freiheit
	6	Idealismus
3	1	Gerechtigkeit
	2	Gnade
	3	Herrschaftlich
	4	Passion
	5	Stolz
	6	Rebellion

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Motivation
4	1	Sicherheit
	2	Materialismus
	3	Subtil
	4	Individualismus
	5	Zorn
	6	Furcht
5	1	Glauben
	2	Verantwortung
	3	Geheimhaltung
	4	Abschottung
	5	Kontrolle
	6	Pragmatismus
6	1	Rache
	2	Skurpellosigkeit
	3	Gemeinschaft
	4	Gelassenheit
	5	Zurückhaltung
	6	Traditionell

Esoterische Kräfte

Dies ist eine Liste typischer esoterischer Kräfte in ZeroSpace. Die Liste ist nicht allumfassend oder exklusiv. Ein Charakter kann auch Kräfte haben, die hier nicht aufgeführt sind, solange sie den hinweisen unter "Neue Kräfte" Folgen und mit dem GM und anderen Spielern abgestimmt werden. Neue Kräfte sollten etwa im gleichen Rahmen bleiben wie die hier aufgeführten. Es sollten am Anfang nicht mehr als 5 CP für Eigenschaften, Gaben und Kräfte ausgegeben werden.

Zufallsbestimmung Esoterischer Kräfte

Mit den Folgenden Tabellen lassen sich die Kräfte aus der Liste auch zufällig auswählen. Jede Kraft kostet einen CP. Addiere die Zahl der Kräfte und ziehe die Summe von deinen CP ab.

Zufällige Anzahl Esoterischer Kräfte

Wurf 1w6	Anzahl Kräfte
1	1
2-3	2
4-6	3

Typische Esoterische Kräfte

Wurf 1w6	Wurf 1w6	Kraft	Vorteil
1	1	Beschleunigung	Die Kraft verstärkt die Geschicklichkeit für die Zwecke der fortbewegung.
	2	Umgebungsbewusstsein	Kann gleichzeitig in alle Richtungen sehen
	3	Tierkontrolle	Kann mit Tieren mental Kontakt aufnehmen und sie kontrollieren
	4	Verschmelzen	Kann sich durch feste Materie wie durch Wasser bewegen
	5	Barriere	Kann Energiewälle und Geometische Formen aus Esoterischer energie Schaffen
	6	Explosion	Ein Fernkampfangriff mit Esoterischer Energie

2	1	Hellsicht	Kann versuchen dinge Aus der Entfernung Wahrzunehmen
	2	Verbergen	Wird für Lebewesen und Maschinen schwer zu entdecken
	3	Kampfmeditation	Verstärkt die Moral, wahrnehmung und kontrolle von Verbündeten
	4	Ablenken	Verwende eine Psiwaffe um Angriffe abzulenken
	5	Dissonanz	Ein Nahkampfangriff der Verteidigung ignoriert
	6	Harmonie	Kann in Lebensfeindlichen Umgebungen überleben
3	1	Heilung	Heile einen Charakter der an Ausdauer verloren hat.
	2	Illusion	Kann Realistische 3D Phantome erstellen
	3	Emotionale Beeinflussung	Kontrolliere die Handlungen eines Ziels durch seine emotionen
	4	Sprung	Spring unglaublich weit -> Noch nicht Fliegen, aber fast
	5	Lebensverlängerung	Relatie Unsterblichkeit
	6	Meditation	Verwende Esoterische Energie um dich schneller zu erhohlen
4	1	Geistesschild	Resistenz gegen Mentale Angriffe und Beeinflussungen
	2	Gegenstände Beleben	Belebe und Kontrolliere unbelebte Objekte
	3	Überschreiben	Kommuniziere und erhalte mentale Kontrolle über Intelligente Maschienen und Androiden
	4	Pflanzenkontrolle	Belebe und kontrolliere Pflanzen

5	Besitzergreifen	Übernimm die Kontrolle über ein Lebewesen und mach es quasie zu einem Gast im eigenen Körper	
6	Vorahnung	Werde nicht mehr durch Angriffe überrascht, auch wenn du sie nicht kommen siehst	
5	1	Wahrscheinlichkeitsmanipulation	Beeinflusse die gesetze der Wahrscheinlichkeit
	2	Bericht	Kommuniziere mit Objekten auf eine Weise, die andere nicht verstehen können
	3	Reflektieren	Verwende eine Psiwaffe um Projektile zu Reflektieren
	4	Selektive Gravitation	Bewege dich an Wänden und Decken und anderen oberflächen entlang
	5	Sinnesentzug	Mach ein Ziel Blind oder Taub
	6	Schattensprung	Reise durch Schatten ohne dich im Realen raum zu bewegen
6	1	Stasis	Versetze ein Ziel in Stasis
	2	Beeinflussung	Beeinflusse lebewesen dazu deinen Befehlen zu gehorrchen
	3	Telekinese	Bewege Dinge mit deinem Geist
	4	Telepathie	Kommuniziere Mental mit anderen
	5	Folter	Ein Mentaler Fernkampfangriff, der Verteidigungen ignoriert
	6	Abwehr	Verwende eine Psiwaffe um dich zu Verteidigen

Beschleunigung

Beschleunigung erlaubt es einem Charakter sich unglaublich Schnell zu bewegen. Die Macht dieses Charakters wird für Bewegungsaktionen zu seiner Geschicklichkeit gerechnet. Steigert sich dadurch der bewegungswert über 10, so kann der Spielleiter weitere Informationen zur Geschwindigkeit geben.

Umgebungsbewusstsein

Durch ihre Verbindung zur esoterischen Energie welche das Universum erfüllt, kann ein Charakter mit Umgebungsbewusstsein sein Umfeld in jeder Richtung wahrnehmen. Der Charakter ist in der Lage Formen, Texturen und Bewegungen wahrzunehmen, als würde er sie sehen, er ist allerdings nicht fähig Farben zu erkennen.

Umgebungsbewusstsein kann als freie Aktion verwendet werden.

Tierkontrolle

Tierkontrolle erlaubt es einem Charakter mental mit nicht intelligenten Lebewesen in kurzer (10m) Reichweite zu kommunizieren und sie zu kontrollieren. Der Angriffswert (AV) von Tierkontrolle ist gleich der Summe aus Wille und Macht des Charakters. Um erfolgreich einen Kontakt aufzubauen und die Kontrolle zu übernehmen, muss der Charakter eine Probe auf Überzeugen (Wille + Macht) bestehen. Der Verteidigungswert eines Ziels ist gleich seines Willens. Über den Daumen gepeilt ist der Wille eines Haustieres etwa 2 und der Wille eines Wildtieres etwa 6.

Kontrollierte Tiere haben die selben Aktionen wie normale Charaktere (freie Aktionen, Bewegungsaktionen, normale Aktionen, Reaktionen) und agieren eigenständig vom sie kontrollierenden Charakter. Um einem Tier ein neues Kommando zu geben, muss der Kontrolleur eine freie Aktion verwenden.

Die Attribute eines Tieres sind gleich den normalerweise bei einem solchen Tier zu erwartenden Werten. Die Tiere sind jedoch resistent gegen weitere Manipulationen, und haben bei Wille ihren eigenen Wert oder den des sie kontrollierenden Charakters, abhängig davon, welcher der Werte größer ist. Kontrollierte Tiere haben die normalen Bewegungs- und Angriffsaktionen die Tiere normalerweise haben würden.

Verschmelzen

Verschmelzen erlaubt es einem Charakter sich mit seiner Umgebung zu verbinden und sich durch feste Materie zu bewegen als wäre es Wasser. Er hat somit in Materie die selbe Bewegungsreichweite wie beim Schwimmen. Er kann auch doppelte Bewegungen und Sprintaktionen durchführen.

Ein Charakter der Verschmelzen benutzt kann keine Kraft oder Energiefelder durchbrechen. Bis auf diese Ausnahme stellen aber Physische Gegenstände generell kein Hindernis dar. Assimilation erlaubt es jedoch nicht Energie- oder Physische Projektile einfach passieren zu lassen, da deren Bewegung in der Regel zu schnell ist als das eine Verschmelzung möglich ist.

Barriere

Barriere erlaubt es Charakteren ihre esoterischen Energien zu verwenden um Wände und simple Geometrische Formen in einem Umkreis mittlerer Reichweite (50m) zu erzeugen. Der Aktionswert einer Barriere ist gleich der Summe aus Geschick und Macht.

Um eine einfache Form mit Barriere zu erzeugen (Wand, Kuppel, Kugel, Quader etc) zu erzeugen muss eine (DV 3) Fernkampf (Geschick + Macht) Probe bestanden werden. Komplexere Formen steigern auch die Schwierigkeit der Probe, welche der GM festsetzt. Ein Labyrinth beispielsweise würde eine DV 6 Probe verlangen.

Kraft und Ausdauer der Barriere sind gleich der Macht des Charakters der sie erschafft. Die Kraft der Barriere bestimmt, gegen welche Werte sie sich verteidigen kann und welche Gewichte sie tragen kann (sei es als Brücke, Improvisierte Säule oder als Dach. Sollte die Ausdauer einer Barriere auf 0 fallen oder sie ihre maximalen Kraftwerte überschritten werde, so löst sich die Barriere auf.

Falls eine Barriere nicht angegriffen oder beschädigt wird, bleibt sie normalerweise bestehen, bis die Szene endet. Danach verblasst sie langsam.

Explosion

Explosion ist ein Angriff mit Esoterischer Energie auf mittlere Reichweite (50m), der Ausdauerschaden verursacht. Sein AV ist gleich der Summe aus Geschick und Macht des Angreifers, der Verteidigungswert des Ziels entspricht der Summe aus Geschick und eventuellen Rüstungswerten, die vor Ausdauerschaden schützen.

Hellsicht

Mit Hellsicht kann ein Charakter versuchen Dinge auf Entfernung wahrzunehmen. Der Aktionswert von Hellsicht ist gleich der Summe aus Intelligenz und Macht des Verwenders. Typischerweise hat eine Probe einen moderaten (DV3) Wert auf Wahrnehmung (Intelligenz+Macht). Der Wert kann sich in Abhängigkeit zur Umgebung und des Wahrzunehmenden Objektes ändern. Falls ein Ziel offensichtlich ist, sollte kein Wurf nötig sein. Die Reichweite von Hellsicht ist theoretisch unbegrenzt, Hellsicht ist nie 100% verlässlich, es ist hauptsächlich auch ein Mittel zum Rollenspiel unter Kontrolle des Spielleiters.

Verbergen

Verbergen erlaubt es Charakteren nicht oder nur wenig wahrgenommen zu werden, sowohl von biologischen Wesen als auch von Maschinen. Der Charakter ist für Beobachter faktisch unsichtbar, solange nicht spezifisch nach ihm Gesucht wird oder es besondere Umgebungsumstände gibt. Der Aktionswert für Verbergen ist Wille + Macht.

Wenn jemand aktiv nach einem Charakter mit Verbergen sucht, sei es durch Wärmescans, durch Geruch oder durch Gewichtsveränderungen, muss der Suchende eine Erfolgreiche Probe auf Wahrnehmung gegen den Aktionswert der Tarnung machen. Charaktere mit Hypersensivität oder Hellsicht können dabei eventuell ebenfalls auf ihren Machtwert zurückgreifen. Gibt es Umwelteinflüsse die einen Charakter verraten könnten, so erhält der Charakter der versucht jemanden zu entdecken, der Verbergen verwendet hat, einen Bonuswürfel auf seine Wahrnehmungsprobe. Beispiele sind Spuren in Sand oder Schnee oder Nebel in dem der Charakter einen Umriss hinterlässt.

Der Charakter kann auch eine andere Person oder ein etwa Personengroßes Objekt verbergen, solange er sein Ziel berührt.

Verbergen kann als freie Aktion verwendet werden.

Kampfmeditation

Kampfmeditation erlaubt es einem Charakter seine Verbündete in Moral, Präzision und Koordination zu unterstützen. Unterstützte Charaktere erhalten für die Dauer der Kampfmeditation Bonuswürfel auf alle Proben. Kampfmeditation ist nicht kumulativ, sprich mehrere Kampfmeditationen bringen nichts.

Charaktere können nichts Anderes tun, während sie sich in Kampfmeditation befinden, auch keine Freien und Rollenspielaktionen.

Ablenken

Während seines Zuges oder als erzwungene Aktion kann ein Charakter mit Ablenken mittels Psiwaffen Fernkampf angriffe ablenken die auf ein Einzelnes Ziel gerichtet sind. Der Aktionswert von Ablenken ist gleich des Geschicklichkeitswertes des Charakters plus seiner Macht. Um erfolgreich einen Angriff abzulenken, muss der Charakter gegen den Angriffswert des Ursprünglichen Angriffs würfeln.

Falls die Probe scheitert wird der Charakter von der Attacke getroffen. Ein Charakter der seinen Zug verwendet um Angriffe abzulenken, kann diese Aktion bis zu seinem Nächsten zug fortsetzen und versuchen sämtliche auf ihn Gerichteten Fernkampfangriffe abzulenken.

Dissonanz

Dissonanz ist ein Unbewaffneter Nahkampfangriff (Macht) welcher Ausdauerschaden verursacht. Der AV von Dissonanz ist gleich der Macht des Angreifers, der Verteidiger verteidigt sich wie gegen einen Nahkampfangriff. Dissonanz Ignoriert verteidigungen wie Schilde oder Rüstungen.

Harmonie

Harmonie erlaubt es einem Charakter sich seiner Umwelt anzupassen, wenn diese normalerweise tödlich wäre. Die können Giftige Atmosphären, Unterwasserwelten oder Vulkanplaneten sein. Weiterhin eliminiert Harmonie die Notwendigkeit für einen Charakter zu essen oder zu schlafen. Auch Viren, Bakterien und Gifte sind gegen diesen Charakter nicht effektiv.

Die Vorteile durch Harmonie sind hintergründig und in hohem Grade von der Geschichte abhängig. Sie schützt nicht vor Angriffen oder Plötzlich eintretenden Effekten wie ein Feuerball. Im Großen und Ganzen bedeutet das: Solange es als ein Konventioneller Angriff verwendet wird, verleiht Harmonie keine Immunität.

Harmonie muss nicht aktiviert werden, solange der Charakter bei Bewusstsein ist. Für Mehr Hintergründe zu Umgebungseffekten siehe das Kapitel für Spielleiter.

Heilung

Heilung funktioniert wie ein Nahkampfangriff, nur dass der Angriff Ausdauer wiederherstellt statt sie zu vermindern. Ein Charakter mit der Heilungseigenschaft kann eine moderate Probe Nahkampf (DV 3, Macht) durchführen um Wunden zu heilen. Bei Erfolg wird ein Punkt in Ausdauer regeneriert, es sei denn es werden die Erfolgsmargen Regeln verwendet.

Heilung kann auch Krankheiten, Erreger und Gifte von einem Ziel entfernen. Um dies zu erreichen ist das Vorgehen gleich, nur dass bei Erfolg keine Ausdauer wiederhergestellt wird, sondern einer der Effekte geheilt wird.

Illusion

Die Kraft der Illusion erlaubt es einem Charakter realistische, dreidimensionale Phantomgestalten überall in kleinem (10m) Umkreis zu erschaffen. Dies beinhaltet auch alle sensorischen Begleiterscheinungen. Ein illusorischer Löwe wird brüllen, illusorischer Schnee wird sich kalt anfühlen und so weiter. Der Aktionswert der Illusion ist gleich der Summe aus Wille und Macht.

Eine simple unbewegliche Illusion (eine Mauer, eine Brücke etc) erfordert einen moderaten Täuschen Wurf (Wille+Macht). Kompliziertere Formen würden höhere Proben verlangen. Eine bewegliche Illusion wie eine Windmühle, ein Löwe oder ein Auto würden eine Probe von 6

verlangen, während die Illusion eines Ganzen Häuserblocks mit Autos, Menschen Fahrrädern etc eine Probe von 9 erfordern würde.

Während die Illusionen komplett echt aussehen, existieren sie nicht. Der Biss eines Illusorischen Hundes wird nicht Schmerzen, eine illusorische Brücke niemanden tragen. Das Gefühl beim Berühren einer Illusion ist nur dann echt, wenn die Berührung Flüchtig bleibt. Jede direkter Interaktion mit dem illusorischen gegenstand wird dem Beobachter einen Hinweis darauf geben das etwas nicht stimmt.

Jeder der etwas Beobachtet und begründete Zweifel hat ob etwas echt ist, kann eine Probe auf Wahrnehmung (Intelligenz) gegen den Erzeugungswert durchführen. Falls die Probe auf Wahrnehmung erfolgreich ist, erkennt der Beobachter die Illusion als was sie ist und kann entsprechend darauf Reagieren.

Emotionale Beeinflussung

Emotionale Beeinflussung ist eine kraft mit kurzer (10m) reichweite, die es einem Charakter erlaubt das verhalten anderer zu beeinflussen in dem sie ihren Emotionalen Zustand kontrollieren. Es ist nur möglich eine Emotion gleichzeitig in einem Ziel zu erwecken, aber die Wahl der emotion ist völlig frei. Der AV der Beeinflussung ist der Wert aus Wille und Macht. Um erfolgreich eine Emotion zu wecken, ist es nötig einen erfolgreichen Wurf auf Manipulation (Wille + Macht) durchzuführen. Der Verteidigungswert eines Ziels entspricht dessen Willen.

Um aus der Beeinflussung freizubrechen, muss das Ziel der Beeinflussung erfolgreich einen verteidigungswurf gegen den Angriffswert schaffen.

Falls das Ziel noch nicht am Ende einer Szene von der Emotion befreit ist, wird es ihm kurz danach gelingen.

Springen

Der Charakter kann unglaublich weit Springen. Mehr als ein normaler Sprung, aber nicht ganz Fliegen. Die Distanz die der Charakter mit Sprigen entspricht seinem Jeweiligen Bewegungswert. Verfügt der Charakter zusätzlich noch über Beschleunigung wird der Machtwert zur ermittlung des Bewegungswert hinzuaddiert. Mit Springen sind auch doppelte und Sprintbewegungen möglich. Führt ein Charakter mit Springen einen Weitsprung aus dem Lauf durch, so verdoppelt sich Effektiv die Sprungdistanz die er durch Springen hätte.

Lebensverlängerung

Ein Charakter mit Lebensverlängerung hat die Verwendung der esoterischen Energien um die Zeichen der Zeit von sich abzuwenden gemeistert. Der Charakter wird nicht altern oder einen

Natürlichen Tod erleiden, solange sie sich nicht dazu entscheiden (jedes Lebewesen tut das irgendwann)

Meditation

Meditation beschleunigt den Heilungsprozess eines Charakters. Normalerweise regeneriert ein Charakter etwa die Hälfte der Ausdauer, die er verloren hat in dem er etwa eine halbe Stunde pausiert. Alles was darüber hinaus geht, erfordert es mindestens eine Nacht lang zu schlafen und sich zu erholen. Sollte ein Charakter nicht in irgendeiner Weise grausam verletzt sein (Verlust einer Gliedmaße) wird eine Nacht Rast ausreichen, den Charakter wieder herzustellen.

Charaktere mit Meditation stellen die Hälfte ihrer fehlenden Ausdauer innerhalb einer Minute wieder her. (Dies würde bedeuten, wenn sie sich für 10 Runden aus einem Kampf zurückziehen könnten, könnten sie die Hälfte ihrer Ausdauer regenerieren, sofern sie nicht gestört werden.) Nach einer eine halbe Stunde in Anspruch nehmenden Pause wäre ihre Ausdauer vollständig wiederhergestellt. Charaktere mit Meditation können eventuell sogar verlorene Gliedmaßen oder Organe regenerieren.

Geistesschild

Charaktere mit der Fähigkeit Geistesschild sind resistent gegenüber mentalen Angriffen und telepathischen Überzeugungsversuchen. Falls sie mit etwas angegriffen werden, gegen das sie sich mit ihrem Willen verteidigen ist, wird der Wert in Willen für die Berechnung der DV verdoppelt.

Geistesschild muss nicht aktiviert werden, es ist aktiv, solange der Charakter bei Bewusstsein ist.

Gegenstandsbelebung

Gegenstandsbelebung erlaubt es einem Charakter einen Gegenstand zu animieren und ihn zu kontrollieren, solange er sich in kurzer (10m) Reichweite befindet. Der Aktionswert der Gegenstandsbelebung ist die Summe aus Willen und Macht. Um erfolgreich einen Gegenstand zu beleben und zu kontrollieren gilt es eine moderate Probe (DV 3) zu bestehen.

Animierte Objekte haben die selben Aktionen wie normale Charaktere (freie Aktionen, Bewegungsaktionen, normale Aktionen, Reaktionen) und agieren eigenständig vom sie kontrollierenden Charakter. Sie werden ihre Aktion aber nicht eigenständig ändern sondern sollte kein neuer Befehl erfolgen den letzten immer weiter ausführen. Um einem Objekt ein neues Kommando zu geben, muss der Kontrolleur eine Aktion verwenden.

Die Kraft eines Objektes basiert auf seiner physischen Struktur und seiner Integrität. Als Richtwert kann dienen, dass die Kraft eines Objektes der Kraft entsprechen würde, die es bräuchte um das Objekt anzuheben. Animierte Objekte verfügen Geschick und Willen in Höhe der Macht des

Animateurs, aber über keinerlei Intelligenz oder Macht. Die Spezifischen Bewegungsarten hängen dabei vom Objekt selbst ab. Ein Stuhl kann laufen, ein Teppich über den boden schlittern und eine Steinkugel durch die Gegend rollen.

Die Masse des Objekts das animiert werden kann, hängt von der Macht des Animateurs ab.

Gegenstandsbelebung

Macht	Maximale Objektmasse
1	37 kg
2	54 kg
3	79 kg
4	120 kg
5	170 kg
6	250 kg
7	370 kg
8	540 kg
9	960 kg
10	1700 kg

Überschreiben

Überschreiben erlaubt es einem Charakter mental mit Androiden oder Intelligenten Maschinen zu kommunizieren und sie zu kontrollieren, solange sie sich in kurzer (10m) Reichweite befinden. Der Angriffswert für Überschreiben ist gleich einer Probe auf Manipulation (Wille + Macht). Die Verteidigung ist der Wille der Maschine.

Kontrollierte Maschinen haben die selben Aktionen wie normale Charaktere (freie Aktionen, Bewegungsaktionen, normale Aktionen, Reaktionen) und agieren eigenständig vom sie Kontrollierenden Charakter. Um einer maschine ein neues Kommando zu geben, muss der kontrolleur eine freie Aktion verwenden.

Kontrollierte Maschinen sind nicht so effizient wie ihre Konterparts mit freiem willen. Jeder Wurf, mit ausnahme von Versuchen freizubrechen, ist mit einem Strafwürfel belegt. Kontrollierte

Maschinen können keine Aktionspunkte einsetzen, außer um auszubrechen.

Maschinen können versuchen sich am Anfang ihrer Runde zu befreien. Dies verbraucht nicht die Aktion die der Kontrolleur durchführen kann im Falle des Scheiterns. Um Freizubrechen muss sich die Maschine erfolgreich mit einer Probe auf Wille gegen die Kontrolle verteidigen.

Falls eine Maschine freiwillig aus der Kontrolle entlassen wird, kann sie sich nicht an die Geschehnisse erinnern und wird ihrer Wege gehen. Ähnlich ist es am Ende einer Szene, wo sie automatisch aus der Kontrolle entlassen werden.

Pflanzenkontrolle

Pflanzenkontrolle erlaubt es einem Charakter Pflanzen zu animieren und zu kontrollieren, solange sich diese in einer Reichweite von 10m befindet. Die Aktion ist eine Probe auf Manipulation (Wille + Macht). Um erfolgreich eine Pflanze zu animieren muss eine moderate (DV 3) Probe bestanden werden. Mehrere Pflanzen gleichzeitig in der kurzen (10m) Reichweite zu kontrollieren erfordert eine Schwerere Probe, je nach Anzahl der Pflanzen.

Pflanzen haben die selben Aktionen wie normale Charaktere (freie Aktionen, Bewegungsaktionen, normale Aktionen, Reaktionen) und agieren eigenständig vom sie Kontrollierenden Charakter. Sie werden ihre Aktion aber nicht eigenständig ändern sondern sollte kein neuer Befehl erfolgen den letzten immer weiter ausführen. Um einem Objekt ein neues Kommando zu geben, muss der Kontrolleur eine Aktion verwenden.

Die Kraft einer Pflanze basiert auf seiner physischen Struktur und seiner Integrität. Als Richtwert kann dienen, dass die Kraft einer Pflanze der Kraft entsprechen würde, die es bräuchte um die Pflanze anzuheben. Pflanzen verfügen Geschick und Wille in Höhe der Macht des Animateurs, aber über keinerlei Intelligenz oder Macht. Die Spezifischen Bewegungsarten hängen dabei vom der Pflanze ab. Bäume können gehen, ranken Schlingeln und so weiter.

Besitzergreifen

Besitzergreifen erlaubt es einem Charakter die Kontrolle über ein intelligentes Wesen zu übernehmen, ihren Willen zu unterdrücken und sie quasie zu einem Passagier in ihrem eigenen Körper zu machen, solange sie sich in geringer (10m) Reichweite befinden. Einmal übernommen bleibt das Ziel unter Kontrolle, auch wenn es die Reichweite verlässt. Der Angriffswert für Besitzergreifen ist gleich einer Probe auf Manipulation (Wille + Macht). Die Verteidigung ist der Wille des Ziels.

Kontrollierte Wesen haben die selben Aktionen wie normale Charaktere (freie Aktionen, Bewegungsaktionen, normale Aktionen, Reaktionen) und agieren eigenständig vom sie Kontrollierenden Charakter. Während der Kontrolle verfällt der Anwender der Fähigkeit in eine Art Trance. Ein Kontrollierter Charakter kann keine Aktionspunkte verwenden, aber der Kontrolleur kann seine Aktionspunkte für Aktionen mit dem Fremden Körper verwenden.

Kontrollierte können versuchen sich am Anfang ihrer Runde zu befreien. Dies verbraucht nicht die Aktion die der Kontrolleur durchführen kann im Falle des Scheiterns. Um Freizubrechen muss sich der Kontrollierte erfolgreich mit einer Probe auf Wille gegen die Kontrolle verteidigen.

Vorahnung

Vorahnung erlaubt es dem Charakter Gefahren zu erahnen und Überraschungen zu vermeiden, sogar wenn es keine Möglichkeit für den Charakter gibt, einen Angriff kommen zu sehen. Der Aktionswert (AV) von Vorahnung ist die Summe aus Intelligenz und Macht. Um eine Gefahrenquelle erfolgreich zu erahnen muss der Charakter eine Moderate (DV 3) Probe auf Wahrnehmung (Intelligenz + Macht) erfolgreich bestehen. Falls der Charakter eine schwierige Probe (DV 6) auf Wahrnehmung besteht, kennt er die exakte Quelle und Natur des bevorstehenden Angriff. Vorahnung ist eine Reaktion: Ein Charakter kann versuchen so viele und so oft Angriffe vorherzusehen wie er möchte.

Der Charakter kann auch versuchen in die Zukunft zu blicken, oder das Schicksal von Dingen oder Menschen zu ergründen in dem er sie berührt. Ein Blick in die Zukunft jedoch ist nie vollständig verlässlich und sollte eher als eine Option im Rollenspiel unter Kontrolle des GMs eingesetzt werden.

Wahrscheinlichkeitsmanipulation

Wahrscheinlichkeitsmanipulation erlaubt es einem Charakter Zufälle zu beeinflussen. Die Kraft erlaubt es nicht die Regeln der Physik zu umgehen, oder vollständig unmögliches zu ermöglichen, aber es ist möglich unwahrscheinliche Fälle eintreten zu lassen und wahrscheinliche Ergebnisse scheitern zu lassen.

Um diese Kraft einzusetzen muss der Spieler eine Situation und ihren Hergang beschreiben die sich aus einer bestimmten Grundlage entwickeln kann. Sollte der Spielleiter zustimmen, dass diese Situation eintreten könnte, dann kann er entscheiden wie diese Situation und dieser Fall die Ereignisse beeinflusst. Im Normalfall bedeutet dies, dass ein agierender Charakter einen Bonuswürfel bekommt oder jemand der Pech hat einen Strafwürfel auferlegt bekommt. Die Beeinflussung durch die Manipulation kann aber auch subtiler sein. Spieler und Spielleiter sind eindeutig aufgefordert hier kreativ zu sein. Wichtig ist nur, dass Wahrscheinlichkeitsmanipulation zwar einen Vorteil bringen kann, aber nicht das Spiel und die Spielfreude beeinträchtigen sollte.

Wahrscheinlichkeitsmanipulation kann als freie Aktion oder Reaktion verwendet werden. Ein Charakter kann eine Beeinflussung quasi immer vornehmen. Wichtig ist, dass die Zahl der Manipulationen pro Spielrunde auf den Wert der Macht des Manipulators beschränkt ist.

Bericht

Bericht ist eine Kraft mit kurzer (10 m) Reichweite, die es einem Charakter erlaubt mit Gegenständen zu interagieren, und ihnen Informationen zu entlocken. Er kann zum Beispiel mit Gebäuden reden um den Gebäudeplan herauszufinden oder mit Pflanzen, Steinen, Maschinen, etc. Der Aktionswert ist die Summe aus Wille und Macht. Die Aktion ist eine Moderate Probe (DV 3) auf Diplomatie (Wille + Macht).

Da die Objekte kein wirkliches Leben haben und keine Intelligenz, werden sie normalerweise den Spieler nicht Anlügen oder Informationen verheimlichen. Die Kraft verleiht den Objekten jedoch keine zusätzlichen Kräfte. So kann die Berichtskraft eingesetzt werden um den Ort eines Tresors zu finden, aber sie kann nicht verwendet werden um dem Gebäude zu Befehlen den Tresor zu öffnen.

Der Charakter kann versuchen in die Vergangenheit zu blicken, um Geschichte und "Erlebnisse" eines Objektes zu erfahren, indem er sie Berührt. Ein solcher Blick in die Vergangenheit ist aber nicht vollständig verlässlich, da Objekte in der Regel keine Erinnerung und kein Zeitgefühl haben. Diese Verwendung von Bericht ist hauptsächlich ein Modus zum Rollenspiel in der Kontrolle des GM.

Reflektieren

Während ihres Zuges oder als eine erzwungene Aktion, kann ein Charakter mithilfe einer Psiwaffe einen erfolgreichen Fernkampfangriff gegen ein einzelnes Ziel auf den Angreifer zurückwerfen. Der AV von Reflektieren ist dabei gleich der Summe aus Geschick und Macht. Um erfolgreich zu Reflektieren muss die Probe gegen den Angriffswert der ursprünglichen Attacke durchgeführt werden.

Scheitert der Versuch wird der Charakter der versucht einen Angriff zu Reflektieren von dem Angriff getroffen. Sollte der Versuch erfolgreich sein, erlaubt dies dem Verwender den Angreifer im Zuge einer freien Aktion im Fernkampf anzugreifen, und dabei entweder den Angriffswert des ursprünglichen Angreifers oder seinen eigenen Angriffswert zu verwenden (je nachdem welcher der Werte der höhere ist.). Ein Charakter der Reflektieren als seine Aktion für den Zug verwendet, kann versuchen sämtliche auf ihn gerichteten Projektile zu Reflektieren, bis er wieder an der Reihe ist.

Selektive Gravitation

Selektive Gravitation erlaubt es einem Charakter die Richtung der Gravitation die auf ihn wirkt anzupassen. Er kann sich mit seiner Bewegung auf Wänden, Decken oder an anderen Oberflächen bewegen als wären sie ebener Boden. Die Stärke die den Charakter an der Oberfläche hält ist gleich seiner Kraft. Ist die Oberfläche rutschig oder instabil kann es zu Moderaten (DV 3) Athletikproben (Geschick) kommen um zu testen ob der Charakter ausrutscht oder stürzt.

Selektive Gravitation kann als eine freie Aktion verwendet werden.

Sinnesentzug

Sinnesentzug erlaubt es dem Verwender ein Ziel in mittlerer (50m) Reichweite mit Blindheit oder Taubheit zu belegen. Der Angriffswert (AV) von Sinnesentzug ist gleich dem Willen des Verwenders addiert zu seiner Macht. Der Verteidigungswert des Ziels ist gleich seines Willens oder der Summe aus Wille und Macht, falls das Ziel über Umgebungsbewusstsein verfügt. Eine erfolgreiche Verwendung von Sinnesentzug verhindert das das Ziel sehen und hören kann. Dadurch erhält das Opfer Strafwürfel auf Angriffs und Verteidigungsaktionen, wenn sie nicht über die Fähigkeit des blinden Kämpfens verfügen.

Um sich von einem Sinnesentzug zu erholen muss das Ziel eine Aktion durchführen und erfolgreich eine DV3 Wahrnehmung (Wille) Probe bestehen.

Hat sich ein Charakter am Ende einer Szene noch nicht erholt, so geschieht dies kurz hinterher.

Schattensprung

Schattensprung erlaubt es einem Charakter sich von einem Punkt zum nächsten zu bewegen, ohne dabei den Raum zwischen diesen Punkten zu betreten. Die zurücklegbare Strecke hängt dabei von der Bewegungsgeschwindigkeit des Charakters ab. Boni auf Bewegungsgeschwindigkeit (Beschleunigung) und doppel oder Sprintbewegungen lassen sich ebenfalls während eines Schattensprungs verwenden. Ein Charakter kann Dinge die er Tragen kann während eines Schattensprungs mit sich nehmen. Dies schließt andere Charaktere mit ein.

Ein Charakter der Schattensprung verwendet kann nicht innerhalb von festen Gegenständen rematerialisieren oder einen Ort betreten, der vollständig von einem Kraftfeld umschlossen ist. Alle anderen physischen Objekte oder Hindernisse haben aber keinen Einfluss auf die Bewegung des Charakters. Versucht der Charakter unwissentlich in einem festen Gegenstand zu materialisieren, so verliert er die Hälfte seiner vorhandenen Ausdauer und materialisiert an der nächsten freien Stelle. Alternativ steht es dem GM frei eine andere Art des Scheiterns zu bestimmen.

Stasis

Stasis ist eine Kraft mit kurzer (10m) Reichweite, welche das Ziel an jeglicher Aktion hindert, die nicht beinhaltet aus der Stasis auszubrechen. Der AV von Stasis ist gleich dem Geschicklichkeitswert des Angreifers addiert zu seiner Macht. Der Verteidigungswert (DV) gegen einen Angriff mit Stasis ist gleich dem Geschicklichkeitswert des Ziels, oder der Summe aus Geschicklichkeit und Macht, falls das Ziel auch über die Stasisfähigkeit verfügt.

Unter dem Einfluss von Stasis scheint für die Betroffenen nur ein Augenblick zu vergehen, aber wenn es ihnen gelingt sich zu befreien fällt es den Betroffenen das etwas ungewöhnliches passiert sein muss und sie irgendwie Zeit verloren haben. Kraft und Geschicklichkeit eines Charakters unter Einfluss von Stasis sind 0, für die Zwecke von Bewegungen und Verteidigung.

Um sich aus der Stasis zu Befreien muss ein Betroffener einen erfolgreichen Verteidigungswurf gegen die AV des Angreifers machen. Im erfolgsfall kann sich der Charakter zumindest in der selben Runde noch bewegen. Ist jemand beispielsweise von einem Stasisangriff mit 4 betroffen, so müsste dieser eine 2w6+4 Probe bestehen.

Hat sich ein Charakter am Ende einer Szene noch nicht aus der Stase befreit, wird dies kurz danach passieren.

Beeinflussung

Beeinflussung erlaubt es einem Charakter mental das Verhalten von anderen intelligenten Lebewesen zu beeinflussen, solange sie sich in kurzer (10 m) Reichweite befinden. Nach erfolgreicher Beeinflussung ist es dem Lebewesen möglich die Reichweite zu verlassen, ohne das die Beeinflussung endet. Der Angriffswert für Überschreiben ist gleich einer Probe auf Manipulation (Wille + Macht). Die Verteidigung ist der Wille des Ziels.

Kontrollierte Lebewesen führen Selbstständig die Aktion aus, zu der Sie beeinflusst werden, können aber als Freie Aktion am anfang ihrer handlung versuchen die Beeinflussung abzuschütteln. Um ihnen eine neue Aufgabe zuzuweisen ist eine Erneute Beeinflussung erforderlich.

Kontrollierte Lebewesen sind nicht so effizient wie ihre Konterparts mit freiem Willen. Jeder Wurf, mit ausnahme von Versuchen freizubrechen, erhält einen Strafwürfel. Kontrollierte Lebewesen können keine Aktionspunkte einsetzen, außer um auszubrechen.

Lebewesen können versuchen sich am Anfang ihrer Runde zu befreien. Dies verbraucht nur Nachträglich die Aktion der Runde, das Freibrechen selbst ist eine Freie Aktion. Um Freizubrechen muss sich das Ziel erfolgriech mit einer Probe auf Wille gegen die Kontrolle verteidigen.

Falls ein Ziel freiwillig aus der Kontrolle entlassen wird oder es seine Aufgabe erfüllt hat, kann sie sich nicht an die geschehnisse erinnern und wird seiner wege gehen. Ähnlich ist es am Ende einer Szene, wo sie automatisch aus der Kontrolle entlassen werden.

Telekinese

Telekinese ist eine Kraft mit mittlerer (50m) reichweite, die im Fernkampf eingesetzt wird (Geschick+Macht) und es einem Charakter erlaubt ein Objekt zu ergreifen, ohne es zu berühren. Der Verteidigungswert eines Ziels entspricht dem Verteidigungswert gegen Fernkampfangriffe mit allen verfügbaren Modifikatoren. Das ergreifen von unbeweglichen Gegenständen erfordert in der Regel keine Probe.

Falls der Fernkampfangriff gleich oder größer als die Verteidigung des Ziels ist, ist das Ziel gebunden. Ein gebundenes Ziel ist nicht hilflos, aber es hat keine Kontrolle über seine normale bewegung bis es sich von der Telekinese befreit hat. Ein gebundenes Ziel anzugreifen ist einfacher und es ist auch einfacher den Angriffen eines Gebundenen ziels auszuweichen. Ein Gebundes Ziel

erhält einen Strafwürfel auf alle Angriffs, Verteidigungs und Fähigkeitswürfe solange sie unter dem Einfluss von Telekinese stehen.

Die Maximal zu bewegendes Masse, die ein Charakter mit Telekinese beeinflussen kann, ist mit der Macht des Charakters verknüpft.

Telekinese

Macht	Heben	Werfen(25kg)
0	0 kg	0 m
1	37 kg	1 m
2	54 kg	2 m
3	79 kg	3 m
4	120 kg	4 m
5	170 kg	6 m
6	250 kg	8 m
7	370 kg	11 m
8	540 kg	16 m
9	960 kg	23 m
10	1,700 kg	32 m

Der Wurf von Gegenständen via Telekinese lässt sich wie der Wurf von Gegenständen mittels Kraft berechnen.

Telekinese ist normalerweise nicht in der Lage direkten Schaden, wie beispielsweise ein Schlag, zu verursachen, aber der Verwender kann versuchen durch weitere Verwendung von Telekinese ein Ziel zu Würgen, Quetschen oder auf den Boden zu werfen, in dem Sie weitere Telekineseangriffe durchführen.

Aus der Telekinese Freibrechen

Um der Bindung durch Telekinese freizubekommen müssen Charaktere eine Aktion mithilfe ihrer Geschicklichkeit oder ihrer Stärke durchführen (welcher Wert auch immer besser ist) und gegen eine Probe mit dem AV der Telekinese (Geschick + Macht) bestehen. Sollte das Opfer selbst über Telekinese verfügen, kann es auch Telekinese zum Freibrechen verwenden (Geschick+Macht). Ist der Versuch gleich oder größer dem Wert, den der Angreifer erzielt, ist das Freibrechen erfolgreich. Alternativ ist es einem Angreifer auf jederzeit möglich seinen telekinetischen Griff aufzugeben. Dies erfordert keine Aktion.

Ein gehaltenes Ziel verletzen

Durch weitere Telekinetische Fernkampfangriffe (Geschick+Macht) kann ein Verwender von Telekinese versuchen sein Ziel zu verletzen. Die Verteidigung ist dabei so als Würde der Angreifer einen gehaltenen Gegner angreifen.

Ein gehaltenes Ziel bewegen

Telekinese kann auch verwendet werden, um das was vom Telekineten gehalten wird zu bewegen. Die möglichkeit der Bewegung hängt dabei von der Macht des Telekineten ab (siehe Tabelle oben). Die Wurfdistanz berechnet sich wie die Wurfdistanz für Objekte mit Kraft. (Subtrahiere die Macht die es Braucht um das Ziel anzuheben von der Macht des Telekineten und der Ergebniswert ist die Macht die die Wurfdistanz angibt). Gleiches gilt auch für Bewegungen.

Telepathie

Telepathie ermöglicht es Charakteren sich auf kurze (10m) Reichweite direkt mit dem Geist einer anderen Person zu verbinden. Der Angriffswert von Telepathie ist gleich der Summe aus Wille und Macht des Angreifers. Die Verteidigung eines Ziels ist gleich seinem Willen, falls es sich verteidigen möchte. Ist der Akteur aber auf das Ziel eingestimmt, oder das Ziel selbst verfügt über die gleichen Kräfte, so nimmt die Reichweite zu. Zwei Telepaten können sich auch über Astronomische Distanzen hinweg unterhalten.

Bei einem Ziel, das keinen Widerstand leistet, oder bei einem erfolgreichen Angriff ist ein Telepath in der Lage die Gedanken des Ziels zu lesen und mit ihm zu kommunizieren.

Um einen Telepathischen Angriff abzuschütteln muss das Ziel sich erfolgreich gegen den initialen Angriff wehren oder einen erneuten Verteidigungswurf gegen Telepathie bestehen.

Folter

Folter ist ein mentaler Fernkampfangriff (Wille + Macht) auf kurze (10m) Distanz. Welcher lähmenden Ausdauerschaden verursacht. Der Aktionswert entspricht der Summe aus Wille und Macht und der Verteidigungswert dem Willen des Ziels. Folter umgeht jede Art von Verteidigung wie Rüstungen und Schilde, aber ist ineffektiv gegen Ziele, die nicht biologisch lebendig sind.

Schaden durch diese Kraft ist temporär. Notiere ihn separat. Wenn der Kampf vorbei ist und es Möglichkeiten zur Regeneration gab stellt sich die so verlorene Ausdauer vollständig wieder her.

Abwehr

Abwehr erlaubt es einem Charakter seine Psiwaffe zur Verteidigung gegen die meisten normalen Angriffe gegen ein einzelnes Ziel zu verwenden, die direkten Schaden an der Ausdauer verursachen. Dies bedeutet, dass der Modifikator der Verteidigung dem relevanten Attribut plus der

Wertung der Waffe entspricht. Abwehr ist nicht Additiv zu anderen Arten der Verteidigung, wie Rüstungen und dergleichen. Nur der höchste Verteidigungswert findet Anwendung.

Abwehr ist keine Kraft, die separat aktiviert werden muss. Sie ist immer aktiv, solange der Charakter bei Bewusstsein ist und über eine Psiwaffe verfügt.

Neue Kräfte

Eventuell findest du die Kräfte, die du haben möchtest, nicht in der obigen Liste. Alles in allem ist der Umfang dieses Regelwerks limitiert, während es die Vorstellungskraft nicht ist. Falls die Kraft, die du gern hättest, einer vorhandenen ähnelt, ist es am einfachsten Name und Beschreibung leicht zu manipulieren und dies zu übernehmen. Rede mit deinem Spielleiter und deinen Mitspielern, ob sie damit zufrieden sind. Falls das so ist, ist das Problem bereits gelöst.

Auf der anderen Seite funktioniert nicht alles, was in einer Geschichte passiert, auch im Spiel. Es ist möglich, eine Kraft zu erfinden, die an beliebigen Stellen beliebige Personen angreifen kann, ohne dass eine Gefahr für den Verwender entsteht, aber dies würde im Spiel keinen Spaß machen. Falls das, was du dir ausgedacht hast, bedeutend stärker ist als alles, was sonst hier aufgeführt wird, sollte die Kraft nochmal überdacht werden.

Kräfte von Schurken

Kräfte von Schurken können manchmal sehr verschieden von den gleichen Kräften bei Helden sein. Ein Charakter mit Besitzergreifen wird selten über einen längeren Zeitraum jemanden kontrollieren, ein NPC-Schurke jedoch kann eventuell seine Untergebenen über Wochen und Monate kontrollieren. Kräfte, die auf der Geschichte basieren, können Dinge erreichen, die über die Fähigkeiten von Charakteren hinausgehen. Allerdings sollten GMs vorsichtig sein, dieses Mittel zu überstrapazieren, da es sonst Langweilig werden kann.

Revision #6

Created 12 January 2019 15:33:34 by Maik

Updated 22 January 2019 13:54:07 by Maik