

Das Saga-System

G&S Verlag

SP. JFA. S
7.10.11.11

(C) 1991 by Gessnitzer&Städler Verlag GbR
Alle Rechte, insbesondere die der Verfielfältigung und
Verachtung behalten wir uns ausdrücklich vor.

D.h. *Du nix klauen, sonst wir böse!*

Charakterbögen und Masterboard-Komponenten
dürfen beliebig verfielfältigt werden.

ISBN 3-925698-50-7

gebundener VK 12,80 DM

Satz und Layout: sagasatz

Cartoons von B.Ley



Vorwort



it der Simulation von Geschehnissen (egal welcher Art) im Rollenspiel durch den Würfel, tut sich so manches System schwer. Vielfach *geschehen* seltsame Dinge: da ist es einem im Vollbesitz seiner geistigen Fähigkeiten stehenden Anfänger nicht möglich, mit dem Schwert ein unbewegtes Ziel wie einen Pfosten - der sich also nicht mal wehrt! - zu treffen, da gelingt es nicht, sich an einem Seil festzuhalten, obwohl man nur eine Badehose an hat, die Hände trocken sind und das Seil griffig ist oder es gelingt zwei durchaus erfahrenen Kämpfern mit Schwertern nicht, einen Unbewaffneten zu überwältigen, nur weil der eine so hohe Stufe hat, daß sie ihn nicht *treffen* können ... Diese Liste ließe sich fast beliebig fortsetzen. Ärgerliche Dinge, was? Natürlich hat ein Rollenspiel (und ganz besonders ein Fantasy-Rollenspiel) das *Recht* unrealistisch zu sein, aber gerade das erste Beispiel zeigt, welche absurden Dinge geschehen können - und leider, leider ist so etwas in Rollenspielen nicht gerade selten (es gibt schließlich ein ganzes Buch über solche Ungereimtheiten). Das war schon 1988 Grund genug für uns, das SAGA-SYSTEM vorzustellen. Die Idee war, weg von Punkten und Werten für Waffen usw. zu kommen, hin zu einer Bewertung der ausgeführten Handlung - unabhängig von dem Gegenstand mit dem die Handlung durchgeführt wird. Diese Grundidee bewährte sich, wuchs und schließlich gelang es uns, diese Idee so global zu definieren, daß damit *alle* denkbaren Handlungen simuliert werden konnten! Das bedeutet, daß das SAGA-SYSTEM mit einem einzigen Grundprinzip arbeiten kann. Deswegen nehmen die eigentlichen Regeln nur sehr wenig Raum ein. Sie sind in einer Viertelstunde begriffen, das Spiel kann sofort beginnen! Auch das SAGA-ZAUBERSYSTEM (SAGA BAND 9) funktioniert so und mit diesem zusammen bildet dieses Buch ein komplettes Rollenspielsystem, das in jedem Rollenspielbereich eingesetzt werden kann, weil es für die Bewertung der Wirkung eines Zaubers, des Schlages mit einem Schwert oder des Schusses mit einer Laserkanone nur einen Schlüssel gibt: nämlich WIE gut oder schlecht diese Handlung durchgeführt wurde!

Einen großen Teil dieses Buches nimmt die mehr erzählerische Beschreibung des SAGA-SYSTEMS ein. Aufgeteilt für Spieler und Spielleiter. Das Regelwerk selbst ist dagegen sehr kurz - eine Überraschung sicher für alle, die Hunderte von Seiten voller Regeln gewohnt sind. Und die Überraschung wird noch größer werden, wenn die dann feststellen, daß das SAGA-SYSTEM dennoch - oder wir sagen: deswegen - eine geradezu unglaubliche Vielfalt bietet.

Ein weiterer Vorzug des SAGA-SYSTEMS ist sein modularer Aufbau: wie bereits das ZAUBERSYSTEM, können auch Teile des SAGA-SYSTEMS ohne größere Probleme in andere Spiele integriert werden. Zaubern nach dem SAGA-SYSTEM, Nahkampf mit einem anderen, Fernkampf wieder nach SAGA-REGELN - solche Kombinationen sollten kein größeres Problem darstellen, denn Auswirkungen sind im SAGA-SYSTEM ja nicht punktegebunden, sondern stets von der Qualität der Handlung abhängig - aber das führt eigentlich schon zu weit für ein Vorwort. Im nächsten Kapitel stellen wir die Grundzüge des SAGA-SYSTEMS vor - und da wird zunächst von der *Qualität* die Rede sein.

Viel Spaß!



Die Grundzüge des Saga-Systems

Die Qualität einer Handlung



Wie im Vorwort bereits angedeutet, arbeitet das SAGA-SYSTEM mit den **Qualitäten** einer Handlung. Das heißt, lieber Rollenspieler, weg von "Ich hab 17 und du nur 4" oder ähnlichen Ausrufen! Das ist doch auch irgendwie komisch oder etwa nicht? Klingt es da nicht besser, wenn man sagen kann: "Ich habe geschickt angegriffen und du nur ungeschickt abgewehrt"?

Und ist damit nicht auch sofort klar, daß hier wohl der Angriff einigermaßen erfolgreich war?

Das SAGA-SYSTEM kennt *fünf verschiedene Qualitäten*:

- fehlgeschlagen, also nicht
- ungeschickt
- geschickt
- gut
- und brillant

Im Prinzip benötigt das SAGA-SYSTEM also keine Zahlen auf den Würfeln, sondern lediglich *Bereiche*. Aber wir haben uns entschlossen, einen zwanzigseitigen Würfel zu verwenden (W20) und die Bereiche jeweils in Zahlenspannen anzugeben. Für einige Zusatzregeln werden die Zahlenwerte auch benötigt (aber nicht im grundsätzlichen SAGA-SYSTEM).

Zentrales Thema eines Rollenspielsystems ist natürlich ein Kampf. Nicht etwa weil umgekehrt Kampf ein zentrales Thema des Rollenspiels sein muß, sondern weil sich der Kampf am wenigsten durch Konversation nachvollziehen läßt. Gerade am Beispiel des Kampfes läßt sich aber auch die Grundidee des SAGA-SYSTEMS am deutlichsten klarmachen: Im SAGA-SYSTEM spielt die benutzte Waffe für das Würfeln keine Rolle! Die **Qualität** der Handlung ist ausschlaggebend: ein nur mit einem Messer bewaffneter Elb ohne Rüstung fügt einem Ritter mit Schwert und Schild bei einem **brillantem** Angriff und **keiner** Abwehr eine genauso schwerwiegende Verletzung zu wie umgekehrt! Das heißt übersetzt: der Elb hätte mit seinem Messer z.B. ins Halsscharnier gestochen - umgekehrt wäre es eben einfach ein voller Treffer auf den ungeschützten Leib!

Die Qualität **Nicht** ist auch in unteren Stufen nur selten. Das heißt im SAGA-SYSTEM trifft auch ein Anfänger einen Holzpflock mit dem Schwert - und es ist doch auch ärgerlich, wenn es nicht möglich sein soll, als Ungeübter auf 10 Meter eine relativ große Zielscheibe mit Pfeil und Bogen zu treffen. Solche Ungereimtheiten wird es im SAGA-SYSTEM nicht geben!

Zur Bewertung der Handlung im Kampf sei noch gesagt, daß eine Handlung in Angriff oder Abwehr die gesamte Körperbeherrschung des Handelnden einschließt, nicht nur den Schlag an sich. Im obigen Beispiel hieße das also, daß der brillante Angriff des Elben vielleicht durch gekonntes Ausweichen vor dem Schwert *und* gezieltes Zustechen an einer Schwachstelle der Rüstung zustande kam. Eine geglückte Abwehr mit dem Messer bedeutet in diesem Fall dementsprechend nicht, daß mit der Klinge abgewehrt wurde, sondern ein Ausweichen!

Fassen wir also anhand einer kleinen Tabelle zusammen, was die einzelnen Qualitäten bedeuten. Und wir weisen nochmals darauf hin (und wir werden es noch öfter tun, denn das ist wirklich der Kern des SAGA-SYSTEMS), daß *jede Qualität sich nur auf die*



Handlung selbst bezieht - unabhängig, ob Gegenstände benutzt werden, Zaubersprüche getätigt, Kämpfe ausgefochten oder was auch immer! Die Frage lautet einzig und allein: wie gut oder schlecht wurde die beabsichtigte Tätigkeit ausgeführt, welche **Qualität** hatte sie?

	Nahkampf	Fernkampf	bes.Fähigkeit	sons.Handlung
nicht	Abwehr oder Angriff sind vollkommen mißlungen: Luftschwinger	Der Schuß ging "nach hinten" los (oder jedenfalls nicht in die Richtung, in der er sollte)	Das Ausüben der Fähigkeit ist vollkommen gescheitert.	Eine Tätigkeit mißlingt.
ungesch.	Ein ungeschickter Angriff kann selbst bei völlig mißlungener Abwehr keinen ernsthaften Schaden hervorrufen (Schlag mit der Breitseite des Schwertes) - eine ungeschickte Abwehr wird keinen guten Angriff abwehren können.	Ein ungeschickter Schuß trifft wahrscheinlich das beabsichtigte Ziel auf mittlere bis größere Entfernung nicht (aber vielleicht den daneben ...?)	Wird eine besondere Fähigkeit nur ungeschickt ausgeführt, hängt es von der <i>Qualität</i> des angestrebten Ergebnisses ab, was passiert: ein gutes Schloß ist natürlich nicht zu öffnen!	Aus der Wortwahl ergeben sich bereits die Folgen, wenn irgendetwas getan wird: ungeschickt zu klettern, bedeutet vielleicht einen Gegenstand zu verlieren oder sich die Hände aufzuschürfen.
geschickt	Ein geschickter Angriff kann zu ernsthaften Verletzungen führen, eine geschickte Abwehr wird nur schwer zu überwinden sein.	Ein geschickter Schuß verfehlt wohl nur auf größere Entfernungen sein Ziel. Ansonsten wird er gefährlich genau treffen.	Wer eine besondere Fähigkeit geschickt ausführt wird sich des Erfolges beinahe sicher sein können (natürlich gibt es Herausforderungen, die weit mehr verlangen)	Eine Handlung geschickt auszuführen, bedeutet sich keinesfalls zu blamieren: auch wenn man nicht reiten kann, wird man, bei geschickter Ausführung ganz ordentlich im Sattel bleiben.
gut	Ein guter Angriff kann unter Umständen tödlich sein, eine gute Abwehr ist kaum zu überwinden.	Ein guter Schuß trifft auch auf große Entfernung sein Ziel.	Spezielle Fähigkeiten gut ausgeführt, sollte in den meisten Fällen zum Erfolg führen.	Mit einer guten Handlung kann auch etwas gelingen, das eigentlich eine spezielle Fähigkeit erfordert.
brillant¹	Diese Qualität kann überhaupt nur für spezielle Waffen erreicht werden, für die besonders trainiert wurde und bedeutet den Einsatz von ganz speziellen Tricks.	Auch hier gilt: nur für eine Waffe, mit der besonders intensiv geübt wurde - ein Ziel könnte z.B. genau vom Spieler benannt werden (der berühmte Robin-Hood-Schuß)	Öffnet Tür und Tor - jede besondere Fähigkeit wird mit einem Höchstmaß an Präzision durchgeführt (der Lob aller Zuschauer ist gewiß)	Diese Qualität ist für normale Handlungen nicht erreichbar.

¹Brillant bedeutet in jedem Fall, daß eine ganz besondere Spezialisierung für die angestrebte Handlung erfolgen muß - normalerweise ist diese Qualität nicht erreichbar.

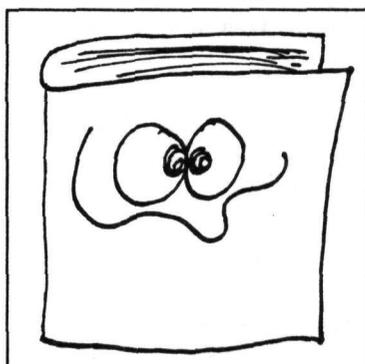


Die 7 Stufen

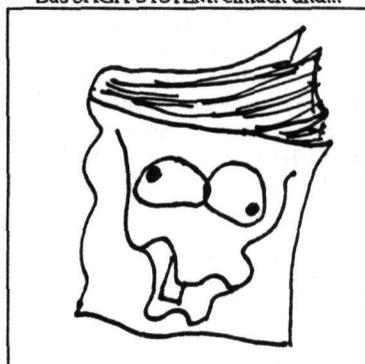
Natürlich muß sich die Verteilung der **Qualitäten** über die 20 Seiten des Würfels mit wachsender Erfahrung verändern - Luftschwinger und ungeschickte Handlungen werden seltener, geschickte und gute Ausführung häufiger der Fall sein. Während der sieben Grundstufen wird keine brillante Durchführung einer Tätigkeit möglich sein.

Im SAGA-SYSTEM hat ein Charakter mehrere Stufen für die verschiedenen Aspekte seines Könnens. Dies könnten z.B. sein: *allgemeine Erfahrung, Nahkampf, Fernkampf, eventuell besondere Fähigkeiten*. Nur im Nahkampf gibt es gesonderte Stufen für die Verteidigung, ansonsten werden für alle Aspekte die gleichen Werte genommen. Der Sinn dieser Regelung liegt auf der Hand: spezielles Können kann in jedem beliebigen Grad der Aufgliederung simuliert werden - Gleichgültig, ob man eine einzige Stufe für einen Charakter hernimmt, oder ob man 20 verschiedene Fähigkeiten, 7 Waffen und Was-Nicht-Alles mit verschiedenen Stufen belegt. So ist das SAGA-SYSTEM einfach und komplex zugleich.

Die Werte der einzelnen Stufen lassen sich der entsprechenden Tabelle im Regelteil entnehmen². An dieser Stelle soll erklärt werden, was die Stufen bedeuten und wie es sich mit der Spezialisierung verhält.



Das SAGA-SYSTEM: einfach und...



... komplex

1.Stufe	Anfänger , ohne jede Erfahrung (aber mit festem Willen mal was zu werden) Keine Differenzierung zwischen einzelnen Tätigkeiten.
2.Stufe	Anfänger , erste Fortschritte, Lehrlingsniveau. Keine Differenzierung zwischen einzelnen Tätigkeiten.
3.Stufe	Anfänger , fortgeschrittener Lehrling. Keine Differenzierung zwischen einzelnen Tätigkeiten.
4.Stufe	Geselle , jetzt ist schon was zu erkennen! Nur noch in 50% der Fälle wird eine Tätigkeit fehlschlagen oder ungeschickt sein. Vorlieben und Talente werden sich gezeigt haben. Es ist an der Zeit, sich zu spezialisieren: Nahkampf, Fernkampf auf der einen Seite und Auswahl spezieller Fähigkeiten, die weiterentwickelt werden sollen.
5.Stufe	Geselle , mit eigenem "Erfahrungsschatz". Eine Tätigkeit könnte mit dieser Stufe durchaus als Beruf ausgeübt werden.
6. Stufe	Meister , mit dieser Stufe hat man einen gewissen Grad der Meisterschaft erreicht. Falls gewünscht, erfolgt nun der zweite Schritt der Spezialisierung: eine bestimmte Nah-/Fernkampfwaffe usw.
7.Stufe	Meister , die höchste Stufe, die im Bereich allgemeiner Handlungen überhaupt erreicht werden kann.



Höhere Grade der Erfahrung

Aber natürlich bilden die sieben Stufen des vorhergehenden Abschnittes noch nicht das Ende der Entwicklung eines Charakters. Was jetzt kommt, sind echte Spezialisierungen, kreatives Weiterentwickeln einer Fähigkeit usw. Mit anderen Worten: Mit der siebten Stufe hat man alles gelernt, was man lernen konnte. Nun entwickelt man eigene Kampftricks oder neue Verfahren im Bereich einer Fähigkeit. Jetzt wird die **brillante** Durchführung einer Handlung möglich! Aber das ist nur das Prinzipielle! Der eigentliche Witz des SAGA-SYSTEMS besteht darin, daß von nun an der Spieler *selbst* entscheidet, wie sich die Spannen der einzelnen Qualitäten auf dem Würfel zueinander verschieben! Eine vollkommen individuelle Entwicklung wird damit möglich. Zur Verdeutlichung ein Beispiel:

Der Krieger Zork von Jutalezt ist im Schwertkampf ein Meister der 7. Stufe. Damit hat er folgende Qualitätsverteilung.

nicht	ungesch.	geschickt	gut	brillant
1	2-7	8-17	18-20	-

Mit dem Erreichen des 8. Grades kann er nun *nach Belieben eine Qualität (außer ungeschickt oder nicht) um 1 nach unten vergrößern*. Bildlich gesprochen bedeutet dies: vergrößert er *geschickt* auf 7-17, hat er den Grundstock seiner Schwertkampffähigkeit verbessert, vergrößert er *gut* (auf 17-20, wobei die *Geschickt-Spanne* natürlich kleiner wird), dann erlernt er neue Tricks, verbessert aber nicht sein allgemeines "Handling" - und führt er *brillant* (mit 20) ein, hat er einen völlig neuen Trick kreiert, einen gefährlichen Angriff bis zur Perfektion geübt.

Auf diese Weise entstehen im SAGA-SYSTEM auch bei eigentlich gleicher Spezialisierung völlig individuelle Charaktere.³

³Auf das Verfahren, wie die einzelnen Stufen und Grade erreicht werden, sowie weitere flankierende Regeln wird im eigentlichen Regelwerk eingegangen - hier soll nur ein Überblick über die Grundstruktur des SAGA-SYSTEMS gegeben werden.



Saga-Beispielcharakterbogen

Dieses Beispiel zeigt die "Standardvariante eines SAGA-Charakterbogens. Der Charakter hat bereits einige Erfahrung gesammelt: er hat seine ganze Konzentration in die Fähigkeit Bogenschießen gesteckt und anderes bislang kaum trainiert, obwohl er sich durchaus ein paar spezielle Fähigkeiten angeschafft hat. Die sind allerdings noch kaum von seiner Grundfähigkeit zu unterscheiden. Er besitzt eine recht gute Rüstung und einen ziemlich guten Dolch, der vielleicht ein Familienerbstück ist - oder gestohlen - jedenfalls scheint er immer ziemlich wenig Geld zu haben, zuwenig für ein solches Stück ...

Charakter Bogen

Rasse: Mensch

Alter: 28

sieht aus wie: 40

Grundlevel (4)

QV	2	10	17	20	-
----	---	----	----	----	---

Fernkampf: Bogen (7)

QV	1	7	17	20	-
----	---	---	----	----	---

Nahkampf: Axt (4)

An	2	10	17	20	-
Ab	3	13	18	20	-

Spezielle Fähigkeiten und weitere Waffen

Qualität des Bogens: 4

Qualität der Axt: 5 *Dolch (Qual. 6) mit Stufe 4*

Ausweichen: 5

Schwimmen: 4

Heilen: 5

Name: Zork u. Trafnick

Gegenstände und Ausrüstung

Armschienen (Stufe 5)

Kaltenhaut (Stufe 5)

2 Satz Kleidung

20m Seil (Hand)

Rucksack:

- Zunder
- Salz
- Verbandsmaterial

1 Halbtrank

Goldmünzen: 18 28 5

Rasse und Alter sind klar. "Sieht aus wie" erklärt sich durch eine unliebsame Begegnung mit einem Zauberer, der sich auszeichnet auf "schnelle Alterungsprozesse" verstand... Dieser Wert gibt darüberhinaus die körperliche

Name des Charakters (und des Spielers)

mitgeführte Gegenstände (hier)

Grundlevel: Stufe und Qualitätenverteilung

Fernkampfstufe mit Waffe und Qualitätenverteilung

Nahkampfstufe mit Waffe und Qualitätenverteilung getrennt für Angriff und

Stufen der oben angeführten Waffen, weitere Waffe(n) mit deren Qualitätsstufe und der Stufe, mit der sie benutzt werden kann, sowie



Für den Spieler



o, mein lieber Spieler: jetzt wirds ernst! In diesem Kapitel werden wir die Vorgehensweise beim Spielen mit dem SAGA-SYSTEM für den Spieler erklären. Die Seiten dieses Kapitels stellen kein Regelwerk dar - dennoch solltest du nach der Lektüre fähig sein, ohne Einschränkung mit dem SAGA-SYSTEM zu spielen (der Spielleiter sollte die Regeln allerdings

gelesen haben ...)

Stell dir also vor, daß du vom Spielleiter einen SAGA-Charakterbogen erhalten hast, der nach für dich unbegreiflichen Regeln mit Werten ausgefüllt wurde. Wichtig ist eigentlich nur, daß du die Verbindung zwischen den Zahlen und Qualitäten begreifst (das ist doch erstaunlich wenig - und sollte niemanden überfordern). Du hast also bestimmte Spannen auf dem Würfel, die angeben welche **Qualität** eine Handlung hat. Sei das nun Kampf oder Fähigkeit oder was auch immer. Das heißt: immer wenn im Spiel eine Handlung auszuführen ist, die sich rein durch *Rollenspielen* nicht lösen läßt, befragst du deinen Würfel und liest auf deinem Charakterbogen unter der entsprechenden Rubrik die Qualität *deines* Tuns ab - das ist das ganze SAGA-SYSTEM! Aber wir geben dir natürlich schon noch ein bißchen mehr Information mit ...

Gesundheit

Natürlich hat auch deine **Gesundheit** eine **Qualität**. Wir sind darauf bei der Besprechung der Stufen nicht gesondert eingegangen, damit wir auch jetzt noch einen Trumpf aus dem Ärmel ziehen können! Innerhalb des SAGA-SYSTEMS existiert die große vereinheitlichende Theorie also wirklich in jedem Bereich. Aber Scherz beiseite: das liegt einfach daran, daß sich die Gesundheitsstufen nicht wie Fähigkeiten verändern - oder glaubst du, daß einem dürren Gnom ein Trolls Schlag auf den Schädel auf einmal weniger ausmacht, nur weil er mehr Erfahrung hat? Andererseits verbessert sich die Konstitution durch Training natürlich in gewissen Grenzen - und! da gibt es selbstverständlich noch den Weg, die körperliche "Beschaffenheit" zur *Fähigkeit* zu erklären, sich auf Body-Building zu spezialisieren und den Körper zu entwickeln. Das ist eine Entscheidung, die du nach deiner Lehrzeit treffen kannst, wenn du beginnst, deinen Charakter auf bestimmte Dinge hin zu entwickeln. Mach dir über die Regeln keine Gedanken - der Spielleiter teilt sie dir schon mit, wenn es soweit ist. Wichtig ist, daß du diese Möglichkeiten kennst und dir über ihre Vielfalt im Klaren bist!

Natürlich sind die Bezeichnungen **ungeschickt** und **geschickt** im Zusammenhang mit dem körperlichen Wohlbefinden (oder auch Unwohlbefinden) nicht gerade besonders glücklich. Jedem einigermaßen intelligenten Wesen sollte aber klar sein, wie das zu "übersetzen" ist. Wie bitte? ... Ach so: für die Trolle, Tiere und Leerschädel wollen wir das kurz ausführen:

nicht	Gesundheit = nicht - was wird das wohl heißen? Nun, die Gesundheit im SAGA-SYSTEM ist, wie "in ächt" nicht linear greifbar! D.h. von brillant bis ungeschickt ist ein Charakter durchaus noch - mit Abstrichen - fit. Nicht aber bedeutet Krankheit in einem Maß, die einen (eigentlich) ans Bett fesselt, Verletzungen, die Behandlung erfordern usw. Das heißt aber noch lange nicht, daß man deswegen sterben muß! Man hat, mit der Qualität nicht für Gesundheit letztere eben nicht, <i>man ist eben nicht gesund</i> . Klar? Erst im negativen Bereich wird es tödlich. Du solltest also nicht gleich in Panik ausbrechen, wenn der Charakter mal keine Gesundheit hat
-------	---



ungesch.	Die Gesundheit ist angegriffen. Das kann unterschiedliche Auswirkungen haben und die Folgen sind sehr abhängig von dem Simulationsgrad in dem gespielt wird: in einfacher Spielweise kann dies sowohl eine Verletzung, wie auch eine schlimme Krankheit bedeuten, im komplexeren Spiel muß man auf die Art der Verletzung oder der Krankheit eingehen und eventuell spezielle Einschränkungen an den Fähigkeiten des Charakters vornehmen (Aufgabe des Spielleiters)
geschickt	Alles Okay - keine Behinderung oder Beschränkung (ein paar blaue Flecken vielleicht)
gut	Bestens! Du bist in Top-Form (soweit dir das möglich ist)
brillant	Hi Arnold! Bei einem Schlag auf den Schädel lachst du doch nur! ⁴

Nahkampf

Sicher ein zentrales Thema der Simulation im Rollenspiel. Daher ist das SAGA-SYSTEM auch in erster Linie ein Kampfsystem. Wir sind der Meinung, daß die meisten anderen Situation besser, realitätsnäher und spielerisch schöner durch das Gespräch mit dem Spielleiter gelöst werden können - es ist doch eigentlich Quatsch, zu würfeln, ob ich jemanden überredet habe, anstatt es wirklich zu versuchen (das Spiel heißt ROLLENSpiel!) Aber hier soll jetzt die Rede vom Kampf sein.

Der Nahkampf bildet in gewisser Weise eine Ausnahme im SAGA-SYSTEM. Wie du wahrscheinlich bemerkt hast, gibt es zu jeder Stufe spezielle Abwehr-Werte. Warum dieses? Weil der Kampf realistisch sein soll! Im SAGA-SYSTEM kämpfst du nicht mehr weiter, wenn dir einer den Arm anhackt (sowas soll es bei anderen Systemen ja geben, weil die Anzahl der Lebenspunkte noch hoch genug ist ...). Das SAGA-SYSTEM ist realistischer - und das heißt auch gefährlicher!

Aber jetzt zum Thema: ein Nahkampf besteht aus einer *Folge von Angriff und Abwehr* und so soll es auch im Rollenspiel sein. Im SAGA-SYSTEM sind echte Gefechte mit realistischem Schlagabtausch möglich. Dank der Bewertung der **Qualität** der Handlung, spielt die benutzte Waffe nur für den Spielleiter eine Rolle - ein **guter** Messerstich ist genauso schmerzhaft wie ein **guter** Axthieb - nur die *Art* der Verletzung unterscheidet sich.

Du wirst schon ahnen, was jetzt kommt: im Wechselspiel von Angriff und Abwehr genügt ein einfacher *Vergleich der Qualität*, um die Folge zu bestimmen: *gleiche Qualität* von Angriff und Abwehr *wehrt ab*; Abwehr *eine Qualität schlechter* als der Angriff bewirkt eine **Prellung** (bedeutet zwar Schmerz, aber "Unversehrtheit der Haut"); Abwehr *zwei Qualitätsstufen* unter der des Angriffs bewirkt eine **Verletzung**; gar *drei Qualitäten weniger* bedeuten einen **kritischen Treffer**. Umgekehrt bewirkt eine *qualitätsmäßig bessere* Abwehr einen **Wechsel des Angriffsrechts** - und damit auch die Möglichkeit vielleicht eine ganz andere Aktion durchzuführen.⁵

Wie bitte? Was soll mit Zu- oder Abschlägen auf bestimmte Waffen sein? Hast du es denn immer noch nicht verstanden:

ES IST EGAL, OB DER ANGRIFF (ODER DIE ABWEHR) MIT EINEM SCHWERT ODER MIT DEM KÜCHENMESSER GUT WAR - DIE AKTION

⁴Böse Zungen behaupten, weil es bei dir solange dauert, bis du irgendetwas kapiert ...

⁵Flihen heißt das das wohl normalerweise ...

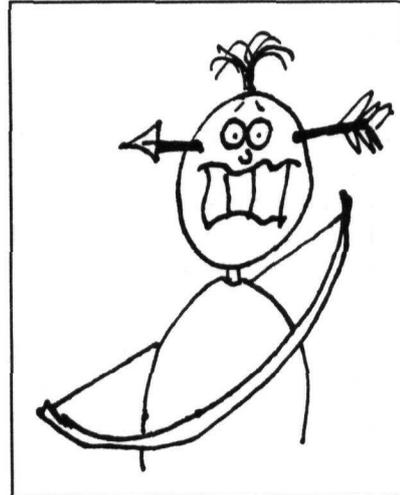


SELBST WAR GUT - UND WENN DIE ABWEHR Z.B. UNGESCHICKT ERFOLGT, IST EBEN EIN KRITISCHER TREFFER DIE FOLGE.⁶

Über die Veränderungen deines Gesundheitszustandes wirst du vom Spielleiter informiert, der dir, je nachdem, wie realistisch ihr spielt, entweder lediglich die Qualität deiner Gesamtgesundheit mitteilt oder spezifische Art der Verletzung und eventuelle Behinderungen.

Fernkampf

Nach dem bereits Gesagten, dürfte klar sein, wie der Fernkampf im SAGA-SYSTEM aussieht: Wenn du eine Fernkampf-Waffe benutzen willst, sagst du es dem Spielleiter, gibst dein *gewünschtes Ziel* genau an, d.h. nicht nur die Person oder den Gegenstand, den du treffen willst, sondern wirklich genau, also: "das linke Auge" oder "die Mitte der Zielscheibe". Dann würfdest du. Anhand der *Qualität* deiner Schußaktion und der Entfernung des Ziels, ergibt sich für den Spielleiter aus entsprechenden Tabellen die *Abweichung* deines Schusses vom gewünschten Ziel - und damit Erfolg oder Mißerfolg deiner Aktion. Ob der Treffer (so es einer war) dann z.B. den Brustpanzer der Zielperson wirklich durchschlägt und Schaden anrichtet, ergibt sich aus der Durchschlagkraft des Geschosses. Wie beim Nahkampf spielt die Waffe also *für die Aktion* keine Rolle, die *Art* der Verletzung hängt davon ab, nicht die *Qualität der Handlung* und damit ihr Erfolg.



Fähigkeiten

Es wurde bereits angesprochen, daß du mit dem Erreichen der vierten Stufe gewisse Spezialisierungen an deinem Charakter vornehmen wirst. Dazu gehört für die meisten Spieler auch die Einführung spezieller Fähigkeiten. Es ist sinnvoll, wenn bestimmte Rassen bestimmte Fähigkeiten haben (Zwerge vielleicht *Schätze suchen*). Anzahl und genaue Spezifikation besonderer Fähigkeiten sind im SAGA-SYSTEM völlig frei wählbar! Jede Spielgruppe kann selbst entscheiden, wie genau differenziert werden soll. Das hat, neben der Tatsache, daß SAGA in jeder beliebigen Komplexitätsstufe gespielt werden kann, den nicht zu unterschätzenden Vorteil, daß ihr sogar eure sorgsam bis jetzt gehegten Charaktere aus anderen Spielen mit all ihren Fähigkeiten problemlos übernehmen könnt.

Wie setzt du deine Fähigkeiten nun ein? Normalerweise wird eure Gruppe wohl mit einem Problem konfrontiert sein, daß zu seiner Überwindung einer speziellen Fähigkeit bedarf, die (hoffentlich) in der Gruppe jemand hat (Auch die Zauberei fällt hierunter, ist aber eine Wissenschaft für sich⁷). Dieses Problem wurde vom Spielleiter mit einer eigenen *Qualität* belegt und bildet sozusagen den *Angriff* auf deine Fähigkeit - ja und dann gehts wie im Kampf vor sich: bei gleicher oder besserer *Qualität* hast du diesen Angriff abgewehrt und das Problem überwunden - das Schloß ist offen, die Falle entschärft, der Schatz gefunden, das Gift entdeckt oder was auch immer.

⁶Die ART der Verletzung ist abhängig von der Waffe und wird dir vom SL mitgeteilt.

⁷Die Geheimnisse der wahren Magie werden im SAGA-BAND 9: ZAUBEREI preisgegeben.



Handlungen

Für allgemeine Handlungen gilt das Gleiche, wie für besondere Fähigkeiten. Allgemeine Handlungen sind all diejenigen, die jeder durchführen kann oder auch eine solche, für die du einfach keine besondere Fähigkeit hast! Der Würfelwurf erfolgt hierbei nach der Stufe deiner allgemeinen Erfahrungsstand. Der Unterschied besteht vor allem darin, daß dieser Erfahrungsstand nicht über die 7. Stufe hinaus verbessert werden kann!

Wenn ihr wollt, könnt ihr also sogar erwürfeln, ob es gelingt, aus dem Bett zu steigen (sicher eine Handlung, deren **Qualität** nicht sehr hoch ist) - wir empfehlen allerdings eine sinnvolle Beschränkung des Würfeln auf wesentliche Fragen (jeder kann eine Leiter hochsteigen - zumindest, wenn er/sie/es nüchtern ist ...)

Wenn du den ersten Satz dieses Abschnittes aufmerksam liest, stellst du fest, daß es wohl auch möglich ist, den allgemeinen Erfahrungsschatz an besonderen Herausforderungen zu prüfen. Wie ist das zu verstehen? Die Überlegung ist folgende: aus welchem Grund sollte jemand, der zwar nicht die besondere Fähigkeit hat, Fallen zu entschärfen, es nicht trotzdem probieren dürfen? Allerdings mußt du dir darüber im Klaren sein, daß du in diesem Fall sozusagen das Problem *angreifst* - und das heißt: um Erfolg zu haben, muß deine erwürfelte **Qualität höher** sein, als die der Herausforderung!

Bewegung

Wir vertreten die Ansicht, daß es für normale Fortbewegung (im Rollenspiel kann das natürlich heißen: das Fliegen auf einem Vogel Greif) keine Regeln geben muß. Die Geschwindigkeit kann man sich leicht vorstellen, der zurückgelegte Weg ist damit klar. Natürlich muß man Behinderungen berücksichtigen, aber im Großen und Ganzen ist das eine Sache, die man sich gut vorstellen und die problemlos gespielt werden kann. Im Kampf kann die Bewegung natürlich eine wichtige Rolle spielen. Die Frage ist nur: müssen dazu aufwendige Bewegungsregeln sein - womöglich noch mit extra Würfeln usw.? Das stört doch nur das Spiel! Für das SAGA-SYSTEM brauchst du dir nur zu merken: wenn dein Angriff besser war, als die Abwehr deines Gegners, kannst du ihn um einen Schritt in eine beliebige Richtung abdrängen.

Für alle anderen Bewegungsfälle gilt: Bewegung ist eine **Handlung**, wird als solche also angekündigt und je nach Komplexitätsgrad des Spiels anhand der entsprechenden Stufe in ihrer **Qualität** bestimmt.

So, das war eigentlich alles, was du wissen muß, um das SAGA-SYSTEM zu spielen. Natürlich brauchst du einen Spielleiter, der die Regeln wirklich kennt, aber du als Spieler muß nur wissen, daß du im Zweifelsfall die *Qualität deiner Handlung* anhand deiner Stufe (oder anhand einer spezifischen Stufe) feststellst. Aus dieser Qualität und der Qualität der Gegenhandlung (im Kampf) oder des Problems (bei Fähigkeiten oder anderen Herausforderungen) ergeben sich die Folgen.

Natürlich sind wir jetzt nicht auf Spezialfälle eingegangen: den Kampf gegen mehrere Gegner z.B. - oder Resistenz gegen Zauber. Aber wir sind der Meinung, daß solche Probleme eben im Spiel auftreten werden - und dann wirst du schon sehen, was passiert! Leute, spielt wieder, anstatt Regelwerke zu wälzen! Oder: überleg doch mal, wie ein Kampf gegen zwei Gegner aussehen könnte - dann kommst du wahrscheinlich selber auf die "Regel", wie das zu behandeln ist.



Für den Spielleiter



ieses Kapitel ist den geplagten Spielleitern gewidmet. Wie im vorherigen, dem Spieler-Kapitel, werden wir auch hier noch keine eigentlichen Regeln weitergeben, sondern dir Tips und Tricks zeigen, wie du das SAGA-SYSTEM handhabst. Im Spiel selbst brauchst du nur die *Check-Tafeln* (ab Seite 67) im Regelteil dieses Buches verwenden. Dort ist für alle wichtigen Bereiche die Vorgehensweise inklusive Querverweise auf Listen und Tabellen angegeben, so daß das Spiel schnell und flüssig vonstatten gehen kann.

Stufen und Grade

Das SAGA-SYSTEM kennt sieben **Stufen**. Innerhalb dieser Stufen sind die *Qualitätsverteilungen* auf dem Würfel festgelegt. Danach sprechen wir von **Graden** (zählen aber weiter, damit die Entwicklung eines Charakters deutlicher bleibt). Sind die (Meister-) Grade erreicht, verändert der Spieler selbst die Qualitätsverteilung (innerhalb der Regeln).

Einsatzgebiete der Stufen/Grade

Wenn du dir den SAGA-Charakterbogen ansiehst und das Kapitel für den Spieler gelesen hast, wirst du festgestellt haben, daß die Anzahl der **Stufen** (bzw. **Grade**), die ein Charakter führt vollkommen beliebig sein kann. Das SAGA-SYSTEM erlaubt jedes Maß der Abstufung. Ob ihr ein Einsteiger-System spielen wollt, in dem jede Figur nur eine Stufe für Fernkampf, Nahkampf und Fähigkeiten führt - oder ob, im anderen Extrem, jede Figur zwanzig spezifische Fähigkeiten führt, für jede Waffe eine eigene Stufe hat

Der neutrale Spielleiter





und jedes Körperteil mit einer eigenen Gesundheitsstufe belegt ist, ist für das SAGA-SYSTEM keine Regel-Frage! Entscheidet selbst, wie euer Spiel aussehen soll. Warum sollten wir euch vorschreiben, wie komplex *euer* Spiel zu sein hat. Anfänger kommen vielleicht mit wenigen Stufen aus - im Laufe der Zeit kommen immer mehr Fähigkeiten dazu und alte Profis wollen sicher gleich mit einer ausgefeilten Fähigkeiten-Liste beginnen (oder ihre Charaktere aus anderen Spielen mit allen Fähigkeiten übernehmen). Es wäre also sinnlos, wenn wir immer versuchen wollten alle Möglichkeiten aufzuzählen! Das SAGA-SYSTEM ist einfach zu flexibel⁸. Wir werden dir also in diesem Kapitel immer nur Vorschläge machen - und die sind keineswegs bindend.

- Jeder Charakter hat (verschiedene) Stufen/Grade
- Die wichtigsten sind: allgemeine Erfahrungsstufe
 Kampfstufe
 Gesundheitsstufe
- Beliebige viele spezielle Fähigkeiten können hinzugefügt werden
- Durch die Stufen/Grade wird die *Qualität* einer Handlung bestimmt
- Der *Vergleich der Qualitäten* von Handlung und Gegenhandlung bestimmt Erfolg oder Mißerfolg einer geplanten Aktion. Das gilt für den Kampf genauso, wie für den Einsatz einer speziellen Fähigkeit.

Noch eine Bemerkung zum Schluß: obwohl wir hier meistens von Schwertern und Falen reden, spricht natürlich nichts dagegen, das Gelingen ganz anderer Fähigkeiten nach dem SAGA-SYSTEM zu überprüfen! Warum sollte das *Steuern eines Raumschiffes* keine SAGA-Fähigkeit sein - oder die *Benutzung eines Computers*, um im Cyberspace herumzuschwirren? Warum sollte der Kampf nicht mit *Light-Sabers* durchgeführt werden? Oder mit *Laser-Kanonen*? Warum sollte man nicht die *Fähigkeit Autofahren* benutzen? Weil das SAGA-SYSTEM lediglich die *Qualität der eigentlichen Handlung* abfragt, ist das Objekt dieser Handlung vollkommen frei zu wählen!

Kampfabwicklung

So, die Spieler haben wir im vorigen Kapitel in die raue Wirklichkeit des Spiels entlassen unter dem Hinweis, daß du, der Spielleiter, die speziellen Dinge schon irgendwie abwickeln wirst. Was den Kampf betrifft, soll dir der folgende Abschnitt dabei helfen.

Handlungsfolgen im Saga-Kampf

Die größte Hilfe für den Spielleiter im SAGA-SYSTEM ist sein eigener Verstand. Weil du nur überprüfen mußt, wie *Handlung und Gegenhandlung in ihren Qualitäten* aufeinander wirken, kannst du den Kampf direkt vor deinem geistigen Auge verfolgen. Ein Kampf besteht natürlich aus **Angriff** und **Abwehr**. Ein Überraschungsangriff, bei dem keine Abwehr möglich ist, ist selbstverständlich denkbar, wenn z.B. das Anschleichen (als Fähigkeit oder Handlung) gelingt. Aber das ist natürlich kein Problem: *werte die Abwehr dann einfach mit der Qualität nicht!*

Der Angriff erfolgt - logischerweise - immer als erstes. Dann wird die Abwehr erwürfelt. Aus dem *Vergleich der Qualitäten* resultieren die **Folgen**. Dann folgt der nächste Angriff (oder die nächste Aktion). *Ein Angriff und eine Abwehr gelten als Handlungsfolge*. Im Kampf bietet es sich an für einen Spieler mehrere Handlungsfolgen spielen zu lassen. Das ist interessanter und spannender, als nach jeder Abwehr den Spieler zu wechseln.

⁸hübscher Doppelsinn, was?



Wieviele Handlungsfolgen du spielst, hängt von der Anzahl der Spieler ab, drei bis fünf haben sich als sinnvoll erwiesen.

Denke bitte daran: Handlungsfolgen im Kampf sind zeitlich nur sehr kurz! Es folgt Schlag auf Schlag, was nur wenige Sekunden dauert. Andere Handlungsfolgen (Problem gegen Fähigkeit etwa) können unter Umständen Stunden in Anspruch nehmen!

Nahkampf

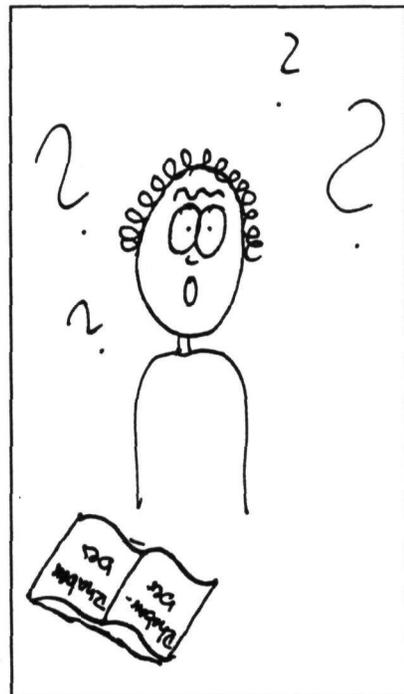
Wie sieht denn nun so ein SAGA-Nahkampf aus? Du nimmst dir die Check-Tafel *Nahkampf* zur Hand⁹ und gehst die Schritte der Reihe nach durch. Was später in der Liste stichpunktartig aufgeführt ist, wollen wir hier etwas ausführlicher erklären.

Am einfachsten ist der "Man-to-Man" Kampf. Der *Angreifer* ergibt sich aus der Spielsituation, der Angriff wird erwürfelt, die Abwehr wird erwürfelt. Das *Verhältnis* der *Qualitäten* bestimmt, ob das *Angriffsrecht* wechselt (wenn die Abwehr besser war als der Angriff), ob der Angriff *abgewehrt* wurde, oder ob eine *Prellung*, *Verletzung* oder ein *kritischer Treffer* folgt. In den letzten drei Fällen bestimmst du die Trefferfolge anhand der entsprechenden Tabellen¹⁰. Die benutzte Waffe legt die *Art* der resultierenden Verletzung fest, **NICHT** aber den Grad der Verletzung! Wir betonen nochmals: ein **guter** Messerstich senkt den Gesundheitszustand genauso wie ein **guter** Schwerthieb (oder ein **guter** Schuß mit der Laserkanone)! es hängt vom Grad der Komplexität ab, was du dem Spieler mitteilst: auf einfachem Niveau wirst du ihm nur sagen, wie jetzt sein Gesundheitszustand aussieht, bei höherem Realismus teilst du die Art der Verletzung mit und das läßt sich steigern bis zur genauen Lokalisierung und Beschreibung einer (eventuellen) Wunde. In den Tabellen geben wir dir die allgemeine Beschreibung, sowie Beispiele für verschiedene Waffenklassen an. Selbstverständlich sind diese Tabellen nur wiederum Hilfsmittel für dich, die dir helfen sollen, die Größenordnung des Schadens abzuschätzen - du kannst sie jederzeit erweitern oder dem Umfeld deines Spieles anpassen.

Das ist die Grundstruktur eines SAGA-Nahkampfes. Natürlich gibt es eine ganze Reihe von Sonderfällen, die wir nun kurz ansprechen wollen:

Muß der Spieler (oder auch ein Nichtspielercharakter) während einer Handlungsfolge mehrere Aktionen vornehmen - zu Deutsch: muß er sich z.B. gegen zwei Angriffe verteidigen, so wird die Sache für ihn schwieriger, das ist klar. Simuliert wird das dadurch, daß der *zweite* Angriff *zweimal* verteidigt werden muß, der *dritte* *dreimal* usw. Die zusätzlichen Würfe zählen ganz normal!

Zur Verdeutlichung ein Beispiel: angenommen, der zweite Angriff hat eine **geschickte** Qualität, so muß der Angegriffene **zweimal** **geschickt** würfeln, um ihn abzuwehren. Auch einmal **gut** gewürfelt, bedeutet jetzt noch keinen Wechsel des Angriffsrechts! Das ist erst bei **zweimal** **gut** der Fall. Die Qualitätsdifferenzen werden



Alles klar?

⁹Im Regelteil

¹⁰Welche Tabelle gilt, erfährst du aus der Check-Tafel.



nicht addiert: Der zweite oder eventuell weitere Bestätigungswürfe *bestätigen* (wie der Name schon sagt) nur das ERgebnis des eigentlichen Abwehrwurfes! Bestätigungswürfe können den eigentlichen Wurf niemals verbessern, nur verschlechtern! Die Handlung erhält die Qualität des ersten mißglückten Bestätigungswurfes (d.h. eine Bestätigungsprozedur kann beim ersten Mißlingen der Bestätigung abgebrochen werden). Das klingt bis jetzt ziemlich hart (und das ist es auch in Wirklichkeit), aber hier beginnen nun die wirklichen Tiefen des SAGA-SYSTEMS! Denn jetzt kommen die Waffenklassen ins Spiel - und noch einmal sagen wir's: ihr könnt das jetzt Folgende natürlich auch weglassen und auf einem einfachen Niveau spielen. Wir geben hier nur eine Art Auflistung, bis zu welcher Komplexität das SAGA-SYSTEM getrieben werden kann! Da sind als erstes lange Zweihandwaffen: sie bieten die Möglichkeit (durch Rundumschwinger) mehrere Gegner auf Distanz zu halten. Das bedeutet, der Führer einer solchen Waffe kann sich gegen mehrere Gegner gleichermaßen *verteidigen* ohne Doppel- oder Dreifachwürfe machen zu müssen. Will er aber sein Angriffsrecht gegen *einen* nutzen und sind andere noch im Angriff *gegen* ihn, wäre er den letzteren ziemlich schutzlos ausgeliefert (= keine Abwehr).

Die Benutzung eines Schildes würde sich so auswirken: da die Waffe ja keine Rolle spielt, hat ein Treffer also auch den Schild überwunden! Vergiß das nicht, das ist die Säule des SAGA-SYSTEMS. Aber auch hier kann man sich gegen einen zweiten Gegner mit nur einem Abwehr-Wurf *verteidigen*. ACHTUNG: gegen diesen zweiten Gegner kann man natürlich nicht so einfach in den Angriff kommen, denn dazu müßte man sich ja drehen! Andererseits könnte ein Schild einen Dorn besitzen, den man dann einsetzen kann. Du siehst: gefordert bist als Spielleiter im SAGA-SYSTEM schon, aber nicht um Regeln zu büffeln, sondern in deinem Vorstellungsvermögen und deiner Fähigkeit eine Spielsituation "sichtbar" zu machen. Mit etwas gesundem Menschenverstand¹¹ läßt sich mit dem SAGA-SYSTEM jede Situation darstellen.

Soweit also zur Abwehr. Natürlich könnte sich auch ein Spieler entscheiden, gleichzeitig mehrere Gegner anzugreifen. Nun, das Prinzip ist wiederum das Gleiche: im Normalfall gilt auch hier: zwei Würfelwürfe für den zweiten Gegner, drei für den dritten usw. Als Spielleiter gehst du dann so vor: der erste Wurf legt die Qualität des Angriffs fest. Der zweite Wurf bestätigt sie¹² - d.h. der zweite Wurf - und alle eventuell folgenden - können die Qualität des Angriffs nur bestätigen oder verschlechtern, aber NIEMALS verbessern! Der *geschickte* Angriff auf einen zweiten Gegner (innerhalb einer Handlungsfolge) benötigt also den *geschickten* Angriffswurf UND einen mindestens *geschickten* Bestätigungswurf, ist der Bestätigungswurf lediglich *ungeschickt*, dann ist die ganze Aktion *ungeschickt*. Für einen dritten Gegner muß die Bestätigungsprozedur eben noch einmal durchgeführt werden. Das ist die REGEL und sie gilt im Prinzip für alle Handlungen, nicht nur für den Kampf. Aber natürlich sind mehrere gleichzeitige Aktionen nur begrenzt durchführbar. Es ist deine Aufgabe als Spielleiter, zu entscheiden ob ein Charakter mehrere Aktionen überhaupt durchführen kann. Benutze diese Regel maßvoll, sonst artet das Ganze in ein Würfelorgie aus! Deine Leitlinie sollte sein, die Situation zu überdenken und festzustellen, ob mehrere Aktionen erlaubt sind. Ein durchschnittlicher Charakter wird kaum mehr als zwei Gegner gleichzeitig angreifen oder sich gegen mehr als drei *verteidigen* können - außer er ist speziell darauf trainiert - oder! er/sie/es benutzt eine spezielle Waffe.

¹¹Als ob Spieler sowas hätten ...

¹²Oder auch nicht ...



Beispiel Tiere: die *verschiedenen Fähigkeiten* von Fabeltieren und Monstern spielen eigentlich *keine Rolle*: du mußt nur ihre *Stufe* bestimmen und eventuell entstehende Verletzungen in ihrem Aussehen (NICHT IM AUSMASS!) gemäß den natürlichen oder künstlichen Waffen dieser Wesen anpassen: die **Prellung** von einem Drachen tut nicht mehr weh, als die **Prellung** mit der Faust - der Drache hat eben nur gestreift, die Faust hat voll getroffen. Und umgekehrt: eine **Verletzung** durch einen Drachen ist vielleicht nur ein leichter Schwanzschlenkerer gewesen, mit einem Dolch war es das Treffen der Schwachstelle in Rüstung! Die rein regeltechnische Folge, was Abzug von Gesundheit betrifft, *ist aber bei einer Verletzung immer gleich* - so wie *abgewehrt ja auch immer abgewehrt ist!* Deswegen kann ohne jede Modifikation jede beliebige Waffe verwendet werden!

Selbstverständlich gibt es für die drei Arten der Verletzung: **Prellung**, **Verletzung** und **kritischer Treffer** eine bestimmte Bandbreite von Auswirkungen, aber auch die ist waffenunabhängig - nur die Erklärung des tatsächlichen Geschehens weicht für verschiedene Waffen voneinander ab. Und das ist deine wichtigste Aufgabe im SAGA-SYSTEM: du als Spielleiter mußt die aus den Qualitäten, mit denen Handlungen durchgeführt wurden und den Mitteln, die spielerisch eingesetzt werden, das *Geschehen* "sichtbar" machen - und nicht umgekehrt für jedes Objekt, das benutzt wird eine neue Regel erlernen.

Mehr zum exakten Bestimmen von Trefferfolgen erfährst du im dementsprechenden Abschnitt.

Fernkampf

Für den Fernkampf mag es zunächst unwahrscheinlich klingen, eine exakte Abweichung vom gewünschten Zielpunkt anhand von nur vier (oder maximal fünf) Qualitätsstufen festzustellen. Aber dem ist nicht so! Wenn du dir später die Tabellen ansiehst, stellst du fest, daß es bei der Abweichung ja in erster Linie auf die Entfernung ankommt! Der Rest ist eine mathematische Sache, weil Pfeile und Kugeln, Laserblitze und Speere sich ja im allgemeinen gerade oder zumindest auf ballistischen Kurven bewegen. Also sind wir vom Abschußpunkt ausgegangen: der bildet die Spitze eines Kegels, in der Mitte der Basis dieses Kegels ist der gewünschte Zielpunkt - und jetzt geben wir die Abweichung nicht in Metern oder Zentimetern an, sondern in Grad! Damit ergibt sich für eine bestimmte Entfernung eine bestimmte Abweichung! Und wieder spielt die Art der Waffe keine Rolle! Lediglich die maximale Reichweite und die Durchschlagskraft hängt von ihr ab.

Und wird jetzt auch klar, warum es im SAGA-SYSTEM keine Abzüge für Wind, bewegte Ziele usw. gibt? Na klar! Der Schütze muß bei der Wahl seines Zielpunktes eben den Wind mit einberechnen - oder die Bewegung des Zieles: Das funktioniert beim Kanonier an Bord eines Piratenschiffes genauso wie beim Elben auf der Jagd. Es bedarf dazu keiner Zusatzregeln, denn wirklich jeder wird, wenn er mit Pfeil und Bogen schießt, einen Seitenwind wahrnehmen können! Rollenspielregeln sollen die Spieler doch nicht zu Idioten degradieren (das ist das Gleiche, wie beim Nahkampf, wo es einem Anfänger bei manchen Regelwerken unmöglich ist, einen starren Holzblock zu treffen), sondern reale Situationen mittels Würfeln simulieren. Niemand wird bei spürbarem Seitenwind diesen außer Acht lassen: im SAGA-SYSTEM gibt er seinen gewünschten Zielpunkt an: wir gehen davon aus, daß er die äußeren Umstände mit einbezieht - und tatsächlich tut man das ganz automatisch!

Aber halt, wirst du jetzt sagen, eines ist noch nicht klar. nämlich die Richtung der Abweichung. Jaja, schon gut, du hast ihn gefunden, den Punkt, wo auch das SAGA-SYSTEM nicht um einen zweiten Wurf herum kommt. Bei den Tabellen, unter *Schußabweichung* (Seite 95), findest du eine seltsame "Uhr" mit zwanzig Ziffern ... Muß noch mehr



gesagt werden? Ein zweiter Wurf gibt also genau die Richtung (in Blickrichtung des Schützen) an, in der die Schußabweichung liegt¹³.

Und für die absoluten Realisten: soll die Abweichung in Grad ganz genau festgestellt werden, benutze man einen dritten Wurf, der die erwürfelte Qualität in 20 gleichmäßige Gradabschnitte unterteilt. Das ist für Pfeil und Bogen, geworfene Messer und Maßkrüge nicht so wichtig, bei weittragenden, modernen Waffen kann es aber notwendig und sogar unumgänglich sein (Technik fordert auch im Rollenspiel ein "technischeres" Vorgehen). Die tatsächliche Abweichung wird dann mit Hilfe der angegebenen Formel berechnet.

Wichtiger als beim Nahkampf - zwar nicht für Trefferermittlung, aber für die Bestimmung der Folgen eines Treffers, sind beim Fernkampf die Waffen und eventuelle Rüstungen. Aber sollen wir hierfür Regeln aufstellen? Ja wäre es bei der Vielzahl von geschossenen, geworfenen, gefeuerten "Gegenständen" überhaupt möglich, auch nur annähernd vollständig zu sein? Und ehrlich gesagt trauen wir es eigentlich jedem Spielleiter zu, daß er den Unterschied in der Verletzung zwischen einem geworfenen Stein und einem Plasmastrahl erklären kann. Also wollen wir nur einige Hinweise geben, die bei der Einschätzung wichtig sein können (außerdem ist es "wurscht", ob das Auge von einem Pfeil oder einer Revolverkugel getroffen wird ...):

Ein guter Bogen vermag wohl kaum einen Harnisch zu durchschlagen (im Mittelalter wurden Brustpanzer auf ihre Qualität getestet, indem man eine Armbrust auf sie abschöß!), selbst ein Kettenhemd hält auf größere Entfernung einen Pfeil ab. Ein Lederpanzer genügt schon, um ein geworfenes Messer aufzuhalten, eine geschliffene Zwergenaxt, spaltet wahrscheinlich den besten Helm. Aber natürlich ist all dies nur grob¹⁴, denn wie sollte man alle Eventualitäten, wie speziell gehärtete Panzer, gegen Meuchelmord verzauberte Kettenhemden, Pfeile mit Durchdringungszauber, Plasmastrahlen auf Antimaterie-Schilde jemals in einem einzigen Buch alle aufzählen können? Verlaß dich auf dein Gefühl und schätze so etwas ab. Im Großen und Ganzen gilt folgende Faustregel:

Durchdringt irgendein Geschöß die Rüstung, ist mindestens eine Verletzung die Folge.

Und jetzt kommt wieder der Umkehrschluß: die Art der Verletzung ist also im Prinzip doch wieder nicht so abhängig von der Art der Waffe: auf einfachem Niveau gespielt, erlaubt das SAGA-SYSTEM die Folgen lediglich anhand der Fragen: In den Körper eingedrungen? Und wenn ja, wo? festzulegen. Bei Bedarf kann dies mit der *Verletzungstabelle* (Seite 79) bestimmt werden. Erst danach braucht man sich um die Art der Waffe kümmern - und verschärft oder verringert die Folgen gemäß ihrer Beschaffenheit. Die Tabelle *Durchschlagskraft* (auf Seite 98) geht also von einem Langbogen aus und gibt in ihrem zweiten Teil ein paar Tips zur Behandlung anderer Waffen.

Wie steht es mit einer Abwehr auf einen Fern-Angriff. Auch hier meinen wir, ist die Antwort klar: die Möglichkeit des Ausweichens oder einer Abwehr hängen ab von Sichtkontakt und Geschwindigkeit des Geschosses. Wenn du meinst, daß der Spieler eine Chance hat, zu reagieren, laß ihn einen Abwehr-Wurf machen (außer er hat eine spezielle Fähigkeit *Ausweichen*, dann darf er auf diese würfeln). Der Spieler selbst entscheidet, ob er den Schild hochreißen oder sich zu Boden werfen will (wohlgemerkt BEVOR die Schußabweichung bestimmt ist!) Denke dabei daran: Feuerwaffen beschleunigen ihre Kugeln auf Überschallgeschwindigkeit: hier ist keine Chance mehr, nach dem Knall zu

¹³Es soll Gruppen geben, die mit Zinnfiguren, Geodreieck und Zwirnsfaden feststellen, wohin der Schuß ging ...

¹⁴Einige weitere Faustregeln gibt es in der Tabelle *Durchschlagskraft*



reagieren. Anders bei einem Bogen: zwischen "Zzzing" und Eintreffen des Pfeils vergeht noch ein bißchen Zeit.

Da die Fernkampf-Abwehr eine Aktion ist, die eigentlich unabhängig vom Angriff ausgeführt wird, ist sie als "Nicht-Korrespondierende-Handlung" anzusehen. Der Qualitätsvergleich entfällt, es gilt die Fernkampf-Spalte der Qualitätsvergleichstabelle¹⁵.

Waffenarten

Es wurde bereits erwähnt, daß verschiedene Waffenarten keinen Einfluß auf die Qualität der Handlung oder den resultierenden Schaden haben. Vielmehr muß du die Waffen in ihren Eigenschaften betrachten. Auf einfachem Niveau gespielt, brauchst du dich fast garnicht darum kümmern: Verletzung ist Verletzung - egal mit welcher Waffe zugefügt, die Gesundheitsfolgen bleiben gleich.

Wichtig für dich ist es, dir eventuelle Vor- oder Nachteile einer benutzten Waffe zu notieren - einige wichtige Beispiele findest du in der entsprechenden Tabelle im Regelteil auf Seite 77: also z.B. daß eine Bihänder gleichzeitig bis zu drei Gegner abwehren kann, ohne daß Bestätigungswürfe erforderlich sind usw. Auf komplexerem Niveau ist es nötig, daß du das Aussehen einer eventuellen Verletzung anhand der benutzten Waffe genauer bestimmst - auch hierbei helfen dir entsprechende Tabellen und wir wollen hier auf den Regelteil verweisen, in dem du alle wichtigen Daten findest.

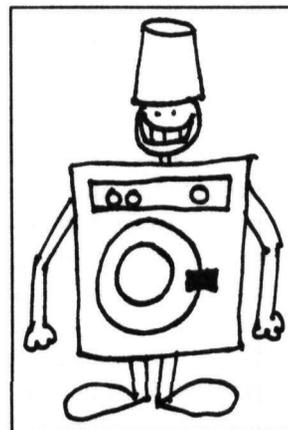
Magische Waffen solltest du im SAGA-SYSTEM nicht durch Zu- oder Abschläge auf den Würfelwurf darstellen. Das ist zwar durchaus möglich, liegt aber nicht auf der Grundlinie der SAGA-Regeln. Viel eleganter wären andere Eigenschaften wie "kein Bestätigungswurf bei zweitem Angriff" oder "Vergrößerung des Geschick-Bereiches um 2" (denk daran, daß alle Qualitäten trotzdem erhalten bleiben müssen) oder auch "Prellung gibt gleich Verletzung" etc. Analog solltest du auch für Fernkampf Waffen, die irgendwie magisch verstärkt sind, solche Eigenschaften wählen, die den Verzicht auf eigentliche Zahlen-Ergebnisse beim Würfeln nicht berühren.

Im Fernkampf spielt die Waffenart selbstverständlich eine Rolle bei der Bestimmung der Durchschlagskraft.

Rüstungen

Rüstungen mußst du im SAGA-SYSTEM sehr vorsichtig behandeln. Vielleicht ist deinen Spielern zunächst auch garnicht klar, warum eventuelle Verletzungen nicht durch eine Rüstung abgeschwächt werden, oder es keine Abzüge auf Abwehrwürfe gibt, wenn man in eine schweren Plattenrüstung steckt. Wir haben es zwar schon angesprochen, aber trotzdem noch einmal (und erkläre das auch den Spielern ganz genau):

Im SAGA-SYSTEM bestimmen wir die *Qualität einer Handlung* unter Einbeziehung der möglichen Hilfsmittel und Objekte (sprich: Waffen)! **Gleiche Qualität** bei unterschiedlichen Objekten bedeutet auch die **gleiche Folge** - nur die Erklärung des Geschehenen mußst du, als Spielleiter auf die benutzten Objekte angleichen. Dazu ein Beispiel:



Rüstungen: Spezialfälle

1. Samurk greift einen gepanzerten Ork mit dem Küchenmesser an. Seine erwürfelte Angriffsqualität ist **gut**, die Abwehr **ungeschickt**. Eine **Verletzung** des Orks ist die Folge. Deine Erklärung müßte etwa so aussehen (mit einfacher Komplexität gespielt): "Samurk

¹⁵Auf Seite 73



gelingt es, die Abwehr des Orks zu unterlaufen, **gut** taucht unter dessen Krummsäbel hindurch und rammt ihm das Messer in den Schlitz zwischen Brust und Rückenpanzer."

2. Samurk greift einen gepanzerten Ork mit dem Schwert an. Wieder ist der Angriff **gut**, die Abwehr **ungeschickt**. Wieder ist eine **Verletzung** die Folge. Diesmal müßtest du es aber so erklären (oder so ähnlich): "Samurk schlägt **gut** zu, der Ork kann seinen Säbel nicht schnell genug hochreißen, Samurks Klinge trifft hart auf den Panzer des Orks und dringt sogar ein."

Du siehst, das SAGA-SYSTEM legt nicht den *Handlungsablauf* fest, sondern nur die **Qualität** der gewünschten Aktionen. Wozu, fragst du dich, dann überhaupt Rüstungen. Wie auch schon im Zusammenhang mit besonderen Waffen, mußst du auch hier Vor- und Nachteile einer Rüstung ins SPIEL mit einbauen. Abgesehen davon, spielt die Rüstung nur im Zusammenhang mit **keiner** Abwehr eine eigene Rolle: dann nämlich ist ein Abwehrwurf auf die Stufe der Rüstung erlaubt! Im Zusammenhang mit der Durchschlagskraft im Fernkampf ist die Rüstung ebenfalls wichtig. Vielleicht spielt ihr mit Zielangaben im Nahkampf (das SAGA-SYSTEM erlaubt ja sowas wie "Ich schlage auf den linken Arm") - dann muß geprüft werden, ob die Rüstung getroffen wird und welche Folgen sie "erleidet". Und ganz wichtig sind Rüstungen bei der Berechnung von Entfernungen etc. Und bestimmte Wesen werden sich in einer Rüstung schwer tun (Elben, die gewohnt sind, sich schnell zu bewegen beispielsweise). Eine solche Rüstungsbehandlung mag dir zunächst ungewohnt erscheinen und manche Spieler werden maulen, wenn es keine "Bonüsse" und/oder Abzüge mehr gibt - aber laß dir nicht den Wind aus den Segeln nehmen: die haben nur das Grundprinzip des SAGA-SYSTEMS noch nicht verstanden. Rüstungen gehören zu den OBJEKTEN! Und eine Abwehrhandlung bleibt auch dann noch **ungeschickt**, wenn ich in einer Rüstung stecke. Wehre ich allerdings selbst nicht ab, mag mich meine Rüstung aufgrund ihrer Stufe schützen - allerdings nur, wenn ein gerüstetes Körperteil getroffen wird! Ein Rüstungs-Abwehrwurf kann erst erfolgen, wenn der Trefferort ermittelt wurde (in diesem Fall kann man auch bei Prellungen den Ort mit der Verletzungstabelle bestimmen). Also: Der normale Abwehrwurf schließt das Objekt Rüstung mit ein - sie kann dementsprechend beschädigt werden, wogegen der Rüstungsabwehrwurf eigentlich nur feststellt, ob die Rüstung einem nicht abgewehrten Schlag gewachsen ist. Den Unterschied mußst du unbedingt verstehen!

Die Folgen

Jetzt haben wir so ausführlich über Handlungsfolgen, Aktionen, Kampf und Rüstung gesprochen¹⁶, nun ist es an der Zeit, dir zu erklären, wie du die tatsächlichen **Folgen** einer Aktion im SAGA-SYSTEM bestimmst. Im Falle der Prüfung von Fähigkeiten oder dem Ge- und Mißlingen von Handlungen, ergeben sich die Folgen irgendwie aus den entstehenden Realitäten¹⁷ - mißlingt es, die Falle zu entschärfen, löst sie eben aus. Will einer den Felsen erklettern und mißlingt dies, so stürzt er/sie/es eben ab. Das ist also klar und bedarf keiner weiteren Erklärung - aber halt! WIE sieht denn eine Verletzung aus? Welche Auswirkungen hat sie auf die *Gesundheit*? Und da sind wir beim Thema. Du mußst den Zustand deiner Spielercharaktere ja ständig unter Kontrolle haben - egal ob die Gesundheit nun durch Hunger, Strapazen oder Verletzungen beeinträchtigt wird.

¹⁶Und hoffentlich hast du das SAGA-SYSTEM jetzt verstanden - wie gesagt: die exakten REGELN findest du im entsprechenden Kapitel, hier geht es nur ums Verstehen.

¹⁷Wasn das?



Gesundheit!

Wir wollen später noch auf rein technische Fragen der Spiel-Organisation eingehen, daher solltest du dir zum jetzigen Zeitpunkt keine Gedanken über das "Wie" machen - wichtiger ist das "Was alles" an dieser Stelle¹⁸. Nun, du wirst nicht überrascht sein, wenn wir dir jetzt mitteilen, daß es im SAGA-SYSTEM mal wieder keine regeltechnische "Begrenzung" gibt. Das heißt, es bleibt dir überlassen, ob du deine Spielercharaktere mit einem einzigen Gesundheitslevel in die Welt hinausschickst, welches von der geistigen Gesundheit, bis zum allgemeinen körperlichen Empfinden alles beinhaltet, oder ob du jedes Körperteil, den Zustand der Verdauung, die geistige Gesundheit etc. mit jeweils einem eigenen Gesundheitszustand belegst. Denke in einem solchen Fall daran, daß du dann auch einen Global-Zustand definieren mußt, der dir angibt, wann der betreffende Charakter "aus den Socken" kippt. Dieser Global-Zustand wird nie direkt betroffen, sondern ist abhängig von den einzelnen Zuständen der Körperteile (vgl. Seite 62)



Du siehst: Das SAGA-SYSTEM selbst hat keine Komplexität - es unterstützt aber jeden beliebigen Grad davon! Wir reden jetzt nur von DEM Gesundheitszustand, es sollte dir schon klar sein, daß es dabei Differenzierungen geben kann.

Sinnvollerweise wird auch der Gesundheitszustand mit verschiedenen Qualitäten innerhalb einer 20er Abstufung belegt. Wichtiger Unterschied zu normalen Rollenspielsystemen ist, daß die Spieler kein Wort über Lebenspunkte erfahren werden! Sie werden von dir lediglich hören: *du fühlst dich gut* oder *du fühlst dich garnicht gut* je nachdem, innerhalb welcher Qualität sich ihr Gesundheitszustand befindet (siehe dazu Seite 34). Natürlich sprichst du im Zusammenhang mit dem Gesundheitszustand nicht von *geschickt* oder *ungeschickt*, sondern vielleicht von *mäßig* und *normal*.

Wenden wir uns nun den verschiedenen Verletzungsarten zu.

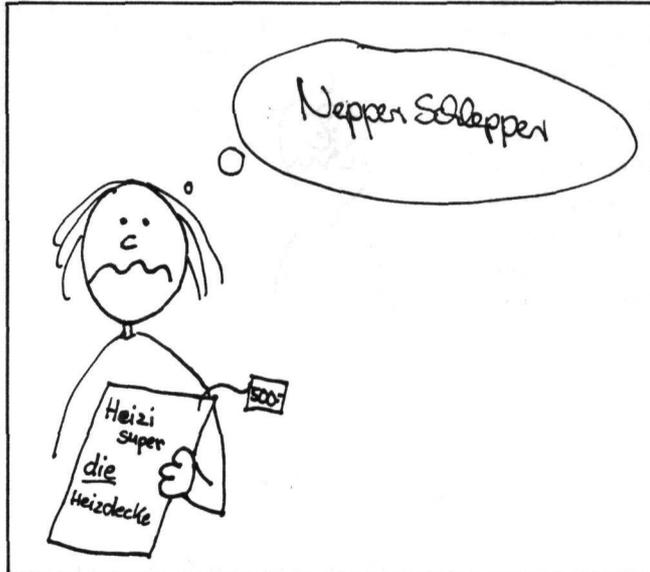
Prellung

Eine *Prellung* ist im SAGA-SYSTEM als Verletzung, die nicht "unter die Haut" geht, definiert. Das soll heißen: keine Wunden, keine Knochenbrüche. Faustregel dazu: eine Prellung liegt vor, wenn kein Blut fließt. Natürlich ist der Schnitt in den Finger beim Tomaten-Schneiden als Prellung zu verstehen, der Knochenbruch als Verletzung - aber das ist ja wohl keine Frage. *Im Kampf liegt eine Prellung vor, wenn die Qualität der Abwehr eine Stufe schlechter war wie die Qualität des Angriffs.* Die Folgen eines solchen Treffers liegen im Bereich eines "erträglichen" Faustschlages. Während eines Kampfes oder einer länger-dauernden Aktion, die mehrere Prellungen zeitlich erlauben würde, mußt du die Prellpunkte für jeden Spieler aufaddieren! Wie du das organisierst, erfährst du im Abschnitt *Organisationshilfen* ab Seite 34. *Würfle mit dem W20 und addiere die erwürfelten Punkte zu den aktuellen Prellpunkten* (am Anfang natürlich 0). Mehr als 15 Prellpunkte führen zum Abzug von einer Einheit der 20er Skala des Gesundheitszustandes - eventuell ändert sich

¹⁸Auch das "Wer bin ich überhaupt" hat seine Berechtigung - aber weniger in diesem Zusammenhang ...



dann auch der Gesundheitszustand selbst! Durch diese Regelung wird der Tatsache Rechnung getragen, daß andauernde Treffer, auch wenn sie einzeln nicht schlimm sind, in der Masse schließlich den knock-out bewirken.



Auch ne "Prellung"

Wir werden es auch jetzt nicht unterlassen, wieder darauf hinzuweisen, daß es egal ist, ob die Prellung von der Trollkeule oder dem Tritt der Kneipen-Bedienung, die (wieder einmal) dumm angeredet wurde, gegen das Schienbein stammt! Die **Qualitäten** von Angriff und Abwehr haben das Ausmaß der Verletzung bestimmt, nicht die benutzten Waffen.

Verletzung

Wie aus dem vorigen Abschnitt ebenfalls hervorgeht, ist also der Volltreffer mit der Keule, vielleicht technisch als schwere Prellung anzusehen, im SAGA-SYSTEM

sprechen wir aber bereits von einer Verletzung. Faustregel: eine Verletzung liegt vor, wenn eine echte Wunde geschlagen wurde, mit der Gefahr (= rechnerische Möglichkeit im Spielsystem) einer schwerwiegenden Verletzung wichtiger Körperteile. *Im Kampf liegt eine Verletzung vor, wenn die Abwehr zwei Stufen schlechter war als der Angriff.* Immer, wenn einer deiner Spieler eine Verletzung kassiert, muß er sich darüber im Klaren sein, daß etwas an ihm "kaputt" gegangen sein kann! Die genauen Ausmaße einer Verletzung kannst du anhand der entsprechenden Tabelle auf Seite 79 mit dem W20 bestimmen. In dieser Tabelle findest du zwei Spalten: die erste gibt dir an, wo der Treffer gelandet wurde (bzw. wo die Verletzung stattfindet), die zweite Spalte zeigt an, wieviele Einheiten der 20er Unterteilung du den Gesundheitszustand des Charakters herabsetzen muß. Die erste Spalte ist nicht relevant im Fernkampf und wenn ihr auf dem höchsten Simulationslevel spielt, bei dem direkt angegeben wird, wohin geschlagen werden soll.

kritischer Treffer

Ja, wie der Name schon sagt ... Du wirst es dir schon denken können: jetzt ist wirklich was passiert! Ein kritischer Treffer beendet sofort einen Kampf oder die ausgeführte Tätigkeit. im Nahkampf tritt er auf, wenn die Abwehr um drei Qualitätsstufen schlechter war als der Angriff. Wir bieten eine Tabelle mit einer Vielzahl verschiedener kritischer Treffer ab Seite 80. Dabei kannst du wählen, wie genau du die Verletzung erwürfeln willst: mit einem Wurf bestimmst du den Ort des Treffers, die genaue Verletzung mußst du selber wählen, der zweite Wurf verweist genau auf einen Treffer, den wir mit seinen Auswirkungen angegeben haben (die Waffe spielt in erster Linie keine Rolle, allerdings solltest du schon darauf eingehen: eine Keule trennt keinen Arm ab, sondern zermanscht ihn; eine Laserkanone bricht die Knochen nicht, sondern läßt sie schmelzen). Selbstverständlich steht es dir frei, deine eigene kritische Tabelle zu bauen, mit hundert oder noch mehr Möglichkeiten. Das SAGA-SYSTEM läd dich hiermit geradezu ein, dein individuelles Regelwerk anzulegen!



Kritische Treffer bewirken keinen Abzug mehr auf den Gesundheitszustand - wie bereits erwähnt, versetzen sie deine Spieler in "Nicht-" Zustand. Sie machen - zunächst jedenfalls und bis auf wenige Ausnahmen - handlungsunfähig (was im Kampf meistens tödlich ist, weil die Gegner heutzutage ja keinerlei Ritterlichkeit mehr aufweisen).

Der "brillante Schlag"

Eine ganz außergewöhnliche Besonderheit ist der sogenannte *brillante Schlag*! Er findet statt, wenn der Angriff **brillant** und die Verteidigung **nicht** war. In diesem besonderen Fall darf der Spieler genau mitteilen, was er anzurichten gedenkt - alles, was er wünscht findet statt. Das heißt der Spieler teilt dir mit, welche Folgen anzurechnen sind. Das muß nicht unbedingt tödlich sein! Genausogut kann man die Hosenträger des Gegner exakt durchtrennen oder die Kehle ritzen. Natürlich muß du darauf achten, daß die Folgen im Rahmen des Möglichen, bezogen auf die benutzte Waffe, sind. Also kannst du einem Spieler erlauben *mit der Faust* einen tödlichen Schlag gegen die Schläfe geführt zu haben - nicht aber das saubere Zerschneiden der Ausrüstung! Auch darf bei einem **brillanten Schlag** eine sogenannte *sekundäre Folge* vom Spieler angegeben werden (egal ob abgewehrt oder nicht!). Was das ist? Im nächsten Abschnitt erklären wir es dir.

Sonstige Kampffolgen

Sonstige oder sekundäre Kampffolgen nennen wir im SAGA-SYSTEM Dinge, die typischerweise im Kampf passieren können, aber nicht direkt Verletzungen auslösen oder die Fähigkeit der Kampfteilnehmer zu Aktionen behindern. Grundsätzlich ist daran zu denken, daß der Spieler im Falle einer Handlungsfolge - das ist in erster Linie einmal der Kampf - dir, dem Spielleiter, seine gewünschte Aktion mitteilt. In der schnellen Kampfsimulation werden in rascher Folge die Kampfsequenzen erwürfelt, bei höherer Komplexität wird der Zielpunkt (der *gewünschte* Zielpunkt!) des Schlages angegeben. Damit sind aber noch nicht alle Möglichkeiten erschöpft. Genauso, wie der Spieler selbstverständlich als seinen Teil einer Kampfsequenz (oder auch jeder anderen Handlungsfolge) eine kampfunspezifische Handlung angeben (= versuchen) kann - das wären Ausweichschritte, Flucht, miese Tricks usw. - kann es auch zu sekundären Kampffolgen kommen, die nicht eigentlich zum Handlungsablauf einer Handlungssequenz gehören. Im Falle eines **brillanten Schlages**, ist es dem Spieler erlaubt, eine solche sekundäre Folge frei zu wählen. In allen anderen Fällen muß du über solche sekundären Folgen entscheiden! Einige Beispiele sollen dir dabei helfen:

Zu den sekundären Kampffolgen zählen z.B.: das Verlieren der Waffe, das Kaputtgehen der Waffe, Beeinträchtigung des Kämpfenden durch Veränderungen seiner Rüstung (etwa verbogene Scharniere - das behindert ihn selbst zwar nicht in seinen Fähigkeiten, die Resultate können aber weniger erfolgreich sein ...), sowie jede Art der Veränderung äußerer Umstände - wie z.B. das Gelingen Drehen, damit der Feind gegen die Sonne steht, das Entdecken des verborgenen Dolches, der "unter dem Gewande" blitzt usw.

Du siehst, sekundäre Kampffolgen beeinflussen weder den Kampf, noch die Fähigkeiten oder den Gesundheitszustand der Beteiligten direkt, sondern verschieben nur die Möglichkeiten etwas in die eine oder andere Richtung.

Aber ganz abgesehen von allen diesen Dingen: im Moment interessiert dich wahrscheinlich mehr die Frage, WIE du eine solche Folge bestimmst. Auch hier gilt wieder das Grundprinzip von SAGA: wir schreiben dir nicht vor, nach welchen Regeln du zu spielen hast! Lege den Komplexitätsgrad nach deinem Gutdünken fest!¹⁹ - die Regeln des SAGA-

¹⁹Obwohl es ja schon wirklich demokratische Spielleiter geben soll, die sogar ihre Spieler fragen ...



SYSTEMS schreiben dir nicht vor, welche Situationen erwürfelt werden müssen und welche nicht! Die Regeln des SAGA-SYSTEMS erlauben dir, diese Frage selbst zu entscheiden und geben dir das nötige WERKZEUG, um beliebige "Fragen" zu erwürfeln. Mit anderen Worten: es ist dir freigestellt, ob du nach jeder Handlungsfolge im Kampf auch noch sekundäre Folgen erwürfeln willst, oder ob du pro Kampfsequenz (die bei dir vielleicht aus 5 Runden besteht) nachsiehst, ob etwas Außergewöhnliches passiert ist oder vielleicht sogar nur einmal pro Gesamt-Kampf.

Das Bestimmen von sekundären Kampffolgen geschieht mittels eines Würfel-Wurfes und anhand einer Tabelle. Wie bitte? Da ist banal und genauso wie in anderen Spielen? Also gut: hier die *Advanced Saga* Methode: Selbstverständlich ist jederzeit wieder die SAGA Grundregel anwendbar! Zum Beispiel kann ein Bruchtest über den Qualitätsvergleich Angriff/Stufe der Waffe durchgeführt werden. Genauso lassen sich andere sekundäre Kampffolgen ermitteln. Beispiele und Hilfen dafür findest du in der (natürlich unvollständigen) Tabelle "sekundäre Kampffolgen" auf Seite 94. Auch diese Tabelle solltest du bei intensivem Gebrauch ständig weiter aufrüsten, um einen wirklich realistischen Spielablauf zu erreichen.

Dabei ein Wort in eigener Sache: wir selbst sind der Meinung, daß ein zu hoher Grad an Simulation dem Spielfluß sehr schadet. Im Prinzip kannst du mit dem SAGA-SYSTEM einen Simulationsgrad erreichen, der jedes andere Spielsystem um Längen hinter sich läßt, aber die eigentliche Frage lautet doch: macht das Spiel noch Spaß, wenn jeder Schritt erwürfelt werden muß? Auf der anderen Seite wäre es mit dem SAGA-SYSTEM genauso möglich, einen Kampf mit einem einzigen Wurf zu entscheiden (einfach Kampffähigkeit gegen Kampffähigkeit würfeln lassen). Da bleibt aber die Frage, ob die Ergebnisse nicht zu sehr dem Zufall überlassen werden. Wir schlagen dir aber nicht den "goldenen" Mittelweg vor, denn den gibt es auch nicht - wir würden damit wieder in das gleiche Fahrwasser wie übliche Regeln geraten. Nein! Die Stärke des SAGA-SYSTEMS liegt doch darin, daß du die Regeln innerhalb eines Spieles den jeweiligen Situationen anpassen kannst! Das SAGA-SYSTEM wird erst dann wirklich revolutionär im positiven Sinne, wenn du dir die Freiheit herausnimmst, in Situationen, die auch real schnell ablaufen, auf komplexe Würfeleien zu verzichten, während du andererseits in der Lage bist, bei schwierigen oder längerdauernden Gegebenheiten auf einen nahezu unbegrenzten Grad an Realitätssimulation zurückgreifen zu können. Wenn also jemand (z.B.) im klassischen Dungeon vor der Höhlenspinne flüchtet, wirst du den Effekt der Schläge, die er im Laufen nach hinten durchführt mit einem einzigen Schlag bestimmen, während ein wirkliches Duell unter Angabe jedes Schlages dargestellt wird! Zugegeben: das verlangt von dir als Spielleiter ein Höchstmaß an Einfühlungsvermögen, jedenfalls viel mehr, als in anderen Regelwerken, bei denen du eben nur die Regeln kennen mußst - der Lohn wird aber ein Spiel sein, dessen Ablauf in bisher nicht gekanntem Maß in Bewegung ist (und deswegen einfach "wirklicher").



Rollenspieler-Problematik

Der Einsatz von Fähigkeiten

Wir haben im Vorangegangenen bereits oft von Fähigkeiten und ihrem Einsatz gesprochen. Das WIE dürfte für dich eigentlich schon jetzt kein Problem mehr darstellen. Erfolg oder Mißerfolg des Einsatzes einer Fähigkeit wird anhand der **Qualität** der ausgeführten Handlung festgestellt. Eventuell im Vergleich mit der Qualität der Anforderung, welche die erwünschte Handlung hat. Ein Blick auf die Tabelle "Qualitätsvergleich" (Seite 73) genügt also in den meisten Fällen, um zu entscheiden, ob ein bestimmtes Problem gelöst wurde oder nicht. Es gibt **keine speziellen Fähigkeiten-Regeln** und es existiert **kein regeltechnischer Unterschied** zwischen Kampf und anderen Fähigkeiten.

Wir haben uns - ganz im Sinne unserer "beweglichen" Regeln - gegen eine fest definierte Liste von Fähigkeiten entschieden. Das hat zwei gewichtige Vorteile: erstens kann das SAGA-SYSTEM beliebig als Einsteigersystem oder mit höchsten Anforderungen gespielt werden. Je nachdem, wieviele Spezialfähigkeiten von dir zugelassen werden (auch werden so die Grenzen von Basis-Spiel und Fortgeschrittenen-Spiel fließend: einfach indem im Laufe der Zeit immer mehr hinzukommt) und zweitens ist die vollständige Übernahme von Fähigkeiten aus anderen Spielen möglich. Allerdings warnen wir vor zu exzessivem Einsatz von Fähigkeitswürfen. Damit behindert man nur den Spielfluß, macht aus einem Rollenspiel ein Würfelspiel und der Spaß am Abenteuer selbst wird geringer.

Im SAGA-SYSTEM unterscheiden wir zwischen Grundfähigkeiten und speziellen Fähigkeiten. Wie du in den folgenden beiden Abschnitten erfahren wirst, sind die Übergänge dabei fließend, denn es macht wenig Sinn, einem Charakter sogar den Versuch zu verbieten, eine spezielle Fähigkeit zu probieren, nur weil sie nicht auf seiner Fähigkeiten-Liste steht²⁰.

Grundfähigkeiten

Als Grundfähigkeiten wollen wir alles bezeichnen, was ein normaler Mensch anhand seiner allgemeinen Erfahrung tun kann, ohne eine spezielle Ausbildung dafür zu haben. Hast du den Auto-Führerschein? Wenn ja: meinst du nicht, daß diese Grundfähigkeit dafür ausreichen würde, auch einen 24-Tonner Sattelschlepper zu bewegen? Natürlich könntest du wahrscheinlich nicht rückwärts einparken oder einen brennenden Reifen "abfahren". Aber BEWEGEN könntest du ihn schon. Oder: du kannst eigentlich nicht schwimmen: aber im Spiel stellst du einen wirklichen Haudegen dar, der seit Jahren mit

²⁰Wir sind nämlich der Meinung, daß jeder sich auf ein Pferd setzen kann - und auch vorwärts kommt, solange keine außerordentlichen Probleme auftauchen ...



den schwierigsten Situationen fertig wurde und sogar angesichts des grün-gesprenkelten Drachen von Kynurk seinen kühlen Kopf bewahrte - meinst du nicht, daß diese Figur in der Lage wäre, um einen See zu überqueren zumindest "toter Mann" zu spielen und sich von einem Gefährten zum anderen Ufer schieben zu lassen? Oder sollte ein erfahrenes Wesen nicht in der Lage sein, mit Erfolgchancen nach einer Falle zu suchen, nur weil eine entsprechende Fähigkeit auf seinem Charakterbogen fehlt? Das erscheint doch absurd und macht die Charaktere zu Marionetten eines Regelwerks (und sei es noch so ausgefeilt). Definitiv nicht mögliche Dinge oder reine Wissensgebiete können selbstverständlich nur per Zufall gelingen oder sind schlicht nicht durchführbar. Das wäre also z.B. einerseits Lesen und Schreiben, das einfach irgendwie erlernt werden muß und andererseits z.B. Magiefähigkeit, die man eben entweder hat oder nicht.

Im Spiel solltest du nur wirkliche Herausforderungen an die Grundfähigkeiten eines Charakters erwürfeln lassen. Es macht wenig Sinn, jeden Schritt einer Figur anhand der Grundfähigkeit "Gehen" zu überprüfen²¹. Wenn es sich aber um das Herunterrennen über ein Geröllfeld handelt, wäre ein Wurf auf die Fähigkeit schon angeraten. Es wird in diesem Fall nur ein Wurf durchgeführt. *Die sich daraus ergebende Qualität* gibt an, wie geschickt (oder ungeschickt, gut oder nicht!) die Handlung durchgeführt wurde.

Fassen wir zusammen: eine Handlung, die der Charakter aufgrund seiner biologischen und intellektuellen Möglichkeiten durchführen kann, ohne sie speziell erlernt zu haben, wird anhand des Grundlevels des Charakters in ihrer Qualität bestimmt. Die daraus resultierenden Folgen bestimmst du über die Beschreibung der Qualität und die spezielle Situation (im obigen Beispiel wird der Charakter, der durch den See zu schwimmen versucht, bei ungeschickt wohl mehrmals Wasser schlucken und die Hilfe der anderen benötigen, bei gut scheint er ein Talent fürs Schwimmen zu haben - er sollte es öfter probieren).

Im Gegensatz zum Ausführen einer solchen **Handlung**, steht der Einsatz einer echten **Fähigkeit**. Dieser Fall liegt bereits vor, wenn eine Grundfähigkeit mit speziellen Umständen näher definiert ist. Oben haben wir bereits das Hinabrennen auf einem Geröllfeld als ein solches Beispiel genannt. Im "Schwimmer-Beispiel" wäre es der Fall, wenn gefordert wäre, den See innerhalb einer bestimmten Zeit zu durchschwimmen. Es ist wichtig, daß dir dieser Unterschied klar ist! Schwimmen, definiert als "Nichtuntergehen im Wasser" ist etwas, daß wirklich jeder²² probieren kann und es hängt nur davon ab, wie die Qualität seines Versuches aussieht, ob es ihm gelingt oder nicht. 100 Meter in weniger als 1:20 Minuten zu schwimmen hingegen ist eindeutig eine **Fähigkeit**, ein **Problem**, das von sich aus eine **Qualität** aufweist! Muß noch mehr gesagt werden? Klar, in diesem Fall entscheidet der **Qualitätsvergleich** zwischen Problem oder Anforderung und erwürfelter Qualität der Ausführung über Erfolg und Mißerfolg. Wie bereits erwähnt soll es aber nicht verboten sein, auch ohne spezielle Kenntnisse ein solches Problem anzugehen. Rein durch eine winzigkleine unterschiedliche Behandlung erreicht das SAGA-SYSTEM hier realistische Unterscheidungen (ganz davon abgesehen, daß spezielle Fähigkeiten natürlich (vor allem in höheren Stufen und Graden) zumeist einen höheren Level aufweisen, als die Grundfähigkeiten des Charakters, die alle durch das **Grundlevel** definiert sind). Wenn also jemand, der wegen des Vorhandenseins von Armen und Beinen fähig ist, ein Pferd zu besteigen und dieses durch die entsprechenden Zeichen (die ihm allerdings mitgeteilt werden müßten) in Bewegung zu versetzen, versucht einen Hindernis-Pacour im gestreckten Galopp zu durchreiten, dann "greift" er die Qualität dieses Problems mit

²¹Außer der Charakter hat vorher schwer einen gehoben ...

²²zumindest Menschenähnliche - mit Blechmännern, wie im Zauberer von Oz mag es sich anders verhalten.



seiner Grundfähigkeit an! Er wird es nur erfolgreich bewältigen, wenn sein "Angriff" (ermittelt anhand der Grundfähigkeit) **besser** ist, wie die "Abwehr" des Problems (es gibt keine speziellen Abwehr-Werte! Nicht verwechseln mit der Nahkampf-Abwehr). In allen anderen Fällen mißlingt der Versuch, wobei die Folgen für ihn umso negativer sind, je größer die Differenz zwischen den Qualitäten ist.

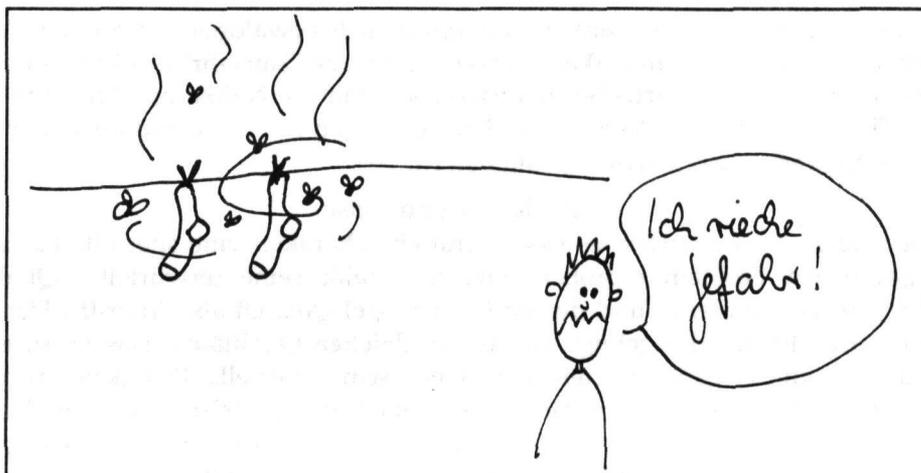
Spezielle Kenntnisse

Genau anders herum verhält es sich, wenn ein Charakter eine spezielle Fähigkeit an einem gegebenen Problem erproben will: hier zählt seine (erwüfelte) Qualität als "Abwehr" auf das Problem - und dessen (festgelegte) Qualität als "Angriff". Der Einsatz einer **speziellen Fähigkeit** gelingt bereits bei **gleichen** Qualitäten! Das heißt: ein Charakter, der an einem ganz speziellen Problem seine spezielle Fähigkeit erprobt, hat größere Erfolgsaussichten, als ein anderer Charakter, der dasselbe über sein Grundlevel probiert, selbst wenn dieses Grundlevel genauso hoch ist, wie das Level der speziellen Fähigkeit des ersten Charakters. War das zu verwirrend? Okay, wir geben dir ein Beispiel: nehmen wir das "Seedurchquerungsproblem" von oben:

Heißt die "Aufgabe" einfach nur "Durchqueren des Sees" (ohne jede Behinderung, Entfernung 100 Meter), sollte das jeder probieren können. Selbst der Nichtschwimmer wird bei geschickter Durchführung der Handlung - und etwas Hilfe seiner Kollegen - auf der anderen Seite ankommen. Es genügt für alle Nichtschwimmer ein einziger Wurf auf die Grundfähigkeit. Für Schwimmer sollte eigentlich kein Wurf nötig sein - ein Mißlingen wäre für einen Schwimmer ein vollkommen lächerliches Ergebnis (wir haben keine Behinderungen vorausgesetzt!)²³

Lautet die Aufgabe aber "Durchqueren des Sees in 2 Minuten" wird es schon etwas schwieriger. Dieses Problem besitzt eine meßbare Qualität, ist daher keine reine **Handlung** im Sinne des SAGA-SYSTEMS mehr, sondern verlangt den Einsatz einer **Fähigkeit**. Ist diese (im Falle des Nichtschwimmers) schlichtweg nicht gegeben, hat ein Versuch in dieser Richtung kaum einen Sinn (lediglich brillante Ausführung führt dann zum Erfolg). Für diejenigen aber, die zwar Schwimmen" im Sinne von "Nicht untergehen und sich vorwärts bewegen" können, es aber nicht gerade eine spezielle Fähigkeit nennen können, ist jetzt der Fall gegeben, daß dieses Problem ihre Grundfähigkeit "angreift" und sie sich dagegen wehren müssen. Sie bewältigen dieses Problem, wenn ihr Angriff anhand des Grundlevels eine **bessere** Qualität aufweist, als das Problem (wähle also solche Problem-Qualitäten sehr sorgfältig aus: in dem genannten Beispiel ist es wohl kaum höher als **ungeschickt**). Anders die Schwimm-Cracks der Gruppe: sie besitzen eine **spezielle Fähigkeit** und "wehren" über deren Level das Problem ab! Ihnen gelingt die Aufgabe schon, wenn sie nur die **gleiche** Qualität erreichen.

²³Derjenige, der dem Nichtschwimmer hilft sollte allerdings schon würfeln ...



Eine spezielle Fähigkeit

Anmerkend wäre dazu vielleicht noch zu sagen, daß du durchaus auch frei bist zu entscheiden, daß für Charaktere mit der geforderten speziellen Fähigkeit ein Würfelwurf garnicht notwendig ist! Im Beispiel heißt das: jemand, der als spezielle Fähigkeit "Schwimmen" angibt, wird 100 Meter ohne jegliche Behinderung selbstverständlich in 2 Minuten schwimmen können! Sonst wäre das ja wohl keine Fähigkeit von ihm ...

Auch hier heißt es für dich wieder: sinnvoll entscheiden! Laß dich nicht von den Regeln leiten, sondern von einer natürlichen Einschätzung einer Situation. Das SAGA-SYSTEM will nicht um seiner selbst willen gespielt werden, sondern realistische Simulation unterstützen.

Erfahrung

Eines der heikelsten Kapitel in Rollenspiel-Regelwerken ist die Erfahrung. Die Lächerlichkeit von solchen Regelungen wie "pro gefundenen Schatz kann ich mir eine neue Fähigkeit kaufen", die in mehr oder weniger abgeschwächter Form in vielen Systemen zu finden ist, wollen wir an dieser Stelle garnicht diskutieren. Aber wie soll ein vernünftiges Erfahrungssystem arbeiten. Auch hier haben wir uns für die Simulation entschieden. Auch hier hast du die Möglichkeit in nahezu beliegem Komplexitätsgrad zu arbeiten. Das Allerwichtigste im SAGA-SYSTEM ist aber: deine Spieler kriegen von Erfahrungspunkten etc. überhaupt nichts mit! Du mußt die Kontrolle darüber behalten und teilst lediglich eventuelle Veränderungen mit. Das Nächstwichtigste ist der Grundsatz: wenn etwas verbessert werden soll, muß explizit gelernt oder geübt werden. Dieser Grundsatz weicht zwar am Anfang der Entwicklung eines Charakters etwas auf, gilt aber dennoch grundsätzlich.

Abenteuertage

Wichtigstes Erfahrungsmaß sind im SAGA-SYSTEM zunächst einmal sogenannte **Erfahrungstage**. Du siehst schon: es kommt nicht nicht auf Bewertung von gelösten Aufgaben an, die dann die "Anschaffung" weiterer Erfahrung ermöglicht, sondern auf das wirkliche "Erleben" von Abenteuern. Daher rührt auch die oben genannte "Aufweichung" des Grundsatzes: nur Verbessern, was wirklich geübt wird": wir gehen nämlich am Anfang einer Abenteurerkarriere davon aus, daß alle Fähigkeiten gleichmäßig ansteigen. Und ist es nicht verständlich, wenn sich erst im Laufe der Zeit bestimmte Fähigkeiten zeigen? Man kann so z.B. ein Spiel ohne spezielle Fähigkeiten beginnen und im Laufe der Zeit stellt sich heraus, daß ein Charakter mehrmals eine bestimmte Aufgabe (über das



Grundlevel) löste, so daß er sie dann zur speziellen Fähigkeit wählt und bei jeder Gelegenheit weiter trainiert. Daher geschieht die Aufsplittung der Level erst nach der dritten Stufe - eben so, daß es der natürlichen Entwicklung eines Wesens entspricht.

Um jetzt die Charakter deiner Spielergruppe zu entwickeln, mußt du keine abstrakten Punkte vergeben. Du wirst dir im SAGA-SYSTEM eine etwas andere Betrachtungsweise zulegen müssen: Erfahrung mißt sich nicht unbedingt am Erfolg! Und genauso wenig bedeutet ein einzelner Sieg gegen einen starken Gegner (dieses nur als Beispiel) irgendwie meßbar mehr Erfahrung, als ein Sieg gegen einen vermeintlich schwachen Gegner. Bei solchen Einzelfällen spielt doch der Zufall, den ihr im Spiel durch die Würfel simuliert, eine große Rolle. Erst längere Zeiträume schlagen doch zu Buche! Deswegen empfehlen wir²⁴ die Verwendung eines Abenteuerstage-Systems. Was bedeutet das für dich, als Spielleiter?

Wir wollen das zunächst allgemein behandeln und dir später dann Hinweise geben, wie du in komplexer Spielweise den Überblick über alle Levels behältst. Das SAGA-SYSTEM ist, wie du bereits gemerkt hast, ein intuitives System: es macht keine Vorschriften und gibt keine Regeln wie etwas zu handhaben ist, sondern stellt dir Hilfen, um diejenigen Vorkommnisse innerhalb eines Rollenspiels zu simulieren, die durch Spielen allein nicht zu entscheiden sind. Auch das SAGA-SYSTEM muß also irgendwelche Regeln aufstellen, um zu entscheiden, wann ein Charakter seine Fähigkeiten erweitert. Kernfrage, wenn es um Erfahrung geht, ist also: wann und auf welche Weise messe ich Erfahrung? Antwort des SAGA-SYSTEMS: garnicht! Wir rücken davon ab Erfahrung zu zählen und sagen stattdessen: am Ende eines Arbeitstages deiner Helden (also in der Spiel-Welt!) entscheidest du: war dieser Tag eine Anforderung oder nicht? Dabei spielen Erfolg und Mißerfolg eine untergeordnete Rolle (wenn's einer überlebt, hat er aus einem verlorenen Kampf mit einem Fechtmeister sicher Lehren für's Leben gezogen ...) Wichtiger sind solche Fragen:

Wurde eine Eigenschaft oder Fähigkeit des Charakters wirklich herausgefordert?

Hat man sich mit einem Problem auseinandergesetzt, dessen Lösung eigentlich über den Fähigkeiten des Charakters liegt?

Ist etwas passiert, aus dem der Charakter etwas lernen konnte?

Um dir das etwas näher zu erläutern ein paar Beispiele:

Anfänger (Stufe 1-3) werden zunächst einmal durch jeden Kampf gefordert. Jeder Tag, an dem ein Kampf stattfindet, zählt als Abenteuerstag. Aber Anfänger werden natürlich durch viele andere Geschehnisse ebenfalls reicher an Erfahrung: dazu zählt das Erklettern einer Felswand ebenso, wie das Überleben in der Wüste (ein Tag, dessen Spielzeit lediglich aus ein paar Minuten besteht, in denen dir die Spieler mitteilen, wie sie dieses Überleben anstellen). Diese Zeit ist auch für dich einfacher: bei einer Anfängergruppe genügt es meistens für die ganze Gruppe zu entscheiden, ob ein Tag ein Abenteuerstag war oder nicht. In den Stufen 4-7 mußt du differenzierter entscheiden: Je nachdem, wieviele Spezial-Fähigkeiten ihr einführt (Kampf mit verschiedenen Waffen gehört dazu), mußt du für jeden Charakter entscheiden, ob ein Tag seine Kenntnisse erweitern kann oder nicht. Grundsatz oder Faustregel ist dabei: war die Herausforderung (im Kampf: der Gegner) mindestens genauso hoch wie die Fähigkeit (das heißt: hatten beide mindestens die gleiche Stufe), gilt ein solcher Tag als Erfahrungstag! Warum das nur eine Faustregel ist? Nun, weil z.B. die Niederlage eines Kämpfers der 7. Stufe gegen einen An-

²⁴Wir EMPFEHLEN! Wenn du möchtest, kannst du natürlich ein anderes Erfahrungssystem verwenden - wir wollen, daß DU dir dein System selber baust und haben deswegen keine Berührungsängste zu anderen Systemen!



fänger wegen ihrer Außergewöhnlichkeit durchaus als Erfahrungstag gelten sollte: der Kämpfer wird in Zukunft niemanden mehr unterschätzen! Hier gilt wieder: das SAGA-SYSTEM beschreibt nur die Qualität der Handlungen, nicht das explizite Geschehen!

Natürlich ist es wichtig, daß du Erfahrungstage gerecht vergibst. Und wenn sich die Spieler wirklich angestrengt haben, sollten sie auch "belohnt" werden - am besten allerdings wäre es, wenn du das Aufschreiben und Verteilen von Erfahrung ohne Kommentar für die Spieler erledigst! Das hat den Vorteil, daß diese abstrakten Begriffe aus dem Spiel selbst ferngehalten werden - was wiederum für das Spiel förderlich ist (Seid ihr Rollenspieler oder Buchhalter?)

Wichtig ist es, daß du die Abenteuertage dann vergibst, wenn die Charaktere "was erlebt" haben - damit fährst du aller Erfahrung nach recht gut. Das SAGA-SYSTEM wäre aber nicht das SAGA-SYSTEM, wenn das schon alles wäre (auf das Ansteigen selbst kommen wir unten noch zu sprechen). Denn für die wahren Profis bieten wir natürlich noch eine ganz andere Geschichte! Das mit den Abenteuertagen ist ja ganz schön und gut, es hilft wenigstens ein wenig von diesen lächerlichen Erfahrungspunkten abzurücken, aber wenn du echte Kampagnen spielst, in denen große Zeiträume wirklich erspielt werden, dann kannst du ganz auf solche Rechnerei verzichten! Die Idee dabei ist folgende: die Abenteurer-Karriere besteht "per Definitionem" aus Abenteuertagen, aus Erfahrung sammeln und dem Erleben von aufregenden Geschichten. Natürlich sind da mal ein paar Tage Leerlauf dabei, wenn man irgendwo hin reist z.B. - obwohl in den meisten Welten bereits eine solche "einfache" Reise sehr gefährvoll sein kann. Also was liegt näher, wenn du den ganzen Kram mit Abenteuertagen vergißt und einfach davon ausgehst: innerhalb eines bestimmten Zeitraumes, den der Charakter als Abenteurer lebt, vergrößert er sein Wissen und seine Kenntnisse einfach dadurch, daß er gezwungen ist, während einer Kampagne fast ständig seine Fähigkeiten einzusetzen und Neues zu erlernen (oder glaubst du nicht, daß, wenn wir dich jetzt für vier Wochen durch Deutschland reiten lassen, du dich nach dieser Zeit einigermaßen passabel im Sattel halten kannst? Du hättest die Fähigkeit REITEN entwickelt). Also geben wir in der Tabelle für Erfahrungsteigerung eine Spalte an, die mit Zeitraum überschrieben ist: nach der angegebenen Zeit erhöht sich die Stufe des Charakters jeweils (Tabelle auf Seite 74) So einfach ist det! Natürlich haben wir im Rollenspiel auch mit dieser Regelung immer noch die etwas seltsame Erscheinung, daß eine Verbesserung sozusagen über Nacht spürbar wird (eben, wenn die Werte verändert werden), aber die Art und Weise wie das geschieht ist eindeutig realistischer!

Wie du die verschiedenen Stufen, die ein Charakter jeweils hat im Einzelnen behandelst und wie die Verbesserung der Fähigkeiten über die 7.Stufe hinaus funktioniert, erfährst du in den nächsten beiden Abschnitten.

Stufen

Bevor wir hier richtig einsteigen, wollen wir dir zuerst einmal erklären, warum es im SAGA-SYSTEM nur 7 Stufen gibt. Das klingt so garnicht nach der vielgerühmten Flexibilität, die wir doch immer beschwören. Weit gefehlt! Gerade weil uns Stufeneinteilungen zu unflexibel erschienen, haben wir sie auf den Anfang einer Abenteurer-Karriere beschränkt. Spätestens mit Erreichen der dann folgenden Grade entwickelt sich ein SAGA-Charakter vollkommen individuell. Verfolgen wir den Werdegang eines Charakters durch die sieben SAGA-Stufen (die Zeitgrenzen oder notwendigen Abenteuertage kannst du der Tabelle auf Seite 74 entnehmen):

Zum Einstieg - sowohl für die Spieler, wie auch für dich, den Spielleiter - läd das SAGA-SYSTEM durch den übersichtlich und einfach strukturierten Beginn einer Abenteurerkarriere ein. Besonderheiten eines bestimmten Charakters sollten sowieso gespielt



werden und während des ersten halben Jahres auf "Queste" werden sich wirkliche Spezialisierungen noch nicht bemerkbar machen, bzw. noch garnicht vorhanden sein. Erlernte Berufe und erlernte Fähigkeiten können selbstverständlich bereits von Anfang an als Extra-Level eingeführt werden (und sie erhöhen sich dann auch nicht automatisch mit dem Grundlevel!) Während dieser ersten Zeit also, macht ein Wesen eine allgemeine Entwicklung durch: durch das Erleben einer völlig neuen Lebensweise, durch das Bestehen von Abenteuern (hoffentlich) und gefährlichen Situationen, macht sich bei einem Wesen langsam eine gewisse Wandlung bemerkbar: egal, welche Waffe benutzt wird: die Schläge sind nicht mehr so oft ungeschickt und auch mit dem Anschleichen klappt es immer besser²⁵. Im Laufe dieser (Spiel-)Zeit soll der Charakter aber **spielerisch** gewisse Vorlieben entwickeln. Uneingeschränkt von irgendwelchen Regeln! Es kommt also darauf an, daß du deine Spieler zu wirklichem Rollenspiel bringst. Fähigkeiten werden im SAGA-SYSTEM durch das Spiel ausgewählt, nicht durch das Regelwerk.

Nun, der Tag der Entscheidung kommt mit dem Erreichen der **vierten Stufe**. Der Spieler muß sich entscheiden, welche Fähigkeiten er in Zukunft speziell weiter zu entwickeln gedenkt. Dabei mußst du darauf achten, daß es sich wirklich um Fähigkeiten handelt, die auch angewendet wurden! Jemand, der nie *Anschleichen* geübt hat, kann es jetzt nicht zur speziellen Fähigkeit machen. Wieviele spezielle Fähigkeiten du zuläßt, hängt ganz davon ab, mit welcher Komplexität du spielen möchtest - mehr Fähigkeiten bedeuten natürlich auch mehr Arbeit für dich als Spielleiter, denn in Zukunft wirst du den Einsatz der speziellen Fähigkeiten "überwachen" müssen. Erschrecke jetzt aber nicht gleich, wenn du daran denkst für jeden Charakter ein halbes Dutzend (oder mehr) Levels in den Griff zu kriegen, dank der einfachen Grundzüge des SAGA-SYSTEMS ist das weit weniger aufwendig, wie es auf den ersten Blick erscheinen mag, denn du mußt ja keine Punkte vergeben, sondern nur auf wirkliche, reale Verbesserungsmöglichkeiten achten. Im Kampf ist das einfach: nehmen wir an, daß der Charakter den Schwertkampf zu seiner Spezial-Kampffähigkeit erwählt. Für die Zeitdauer des folgenden Levels achtest du lediglich darauf, ob einigermaßen regelmäßig (für den Charakter - eure Spielabende spielen dabei keine Rolle) Schwertkämpfe durchgeführt werden. Dabei beachtest du die oben angesprochenen Einschränkungen. Genau das Gleiche gilt für andere Fähigkeiten: wenn diese Fähigkeiten verbessert werden sollen, müssen sie im Spiel ausgeführt werden oder - im Falle reiner Lernfähigkeiten wie Lesen, Fremdsprachen etc. - muß für Lernmöglichkeiten gesorgt werden. Du wirst also einem Charakter das Verbessern der Fähigkeit "Lesen" verbieten, wenn er sich im vergangenen Jahr kein einziges Mal irgendein Buch angesehen oder sich zumindest intensiv selbst bemüht hat (und das wiederum heißt: er muß es dir im Spiel mitteilen!) Und das gilt auch dann, wenn dieser Charakter zehnmal "Lesen" als spezielle Fähigkeit hat! Und wo wir gerade beim Thema sind, "zehnmal" nämlich: du siehst, wir haben mit gutem Grund keine Fähigkeiten beschränkt, denn sie sollen sich im SAGA-SYSTEM aus dem Spiel heraus ergeben! So kann es durchaus möglich sein, daß Charaktere, die zur selben Zeit mit dem "Abenteuern" begannen, eine unterschiedliche Anzahl von speziellen Fähigkeiten haben! Zehnmal Lesen bezieht sich also vielleicht auf zehn verschiedene Sprachen! Aber das nur als Extrem-Beispiel. Das SAGA-SYSTEM schreibt bezüglich der Fähigkeiten nichts vor, aber wir wollen an dieser Stelle eine ernsthafte Warnung aussprechen: zuviele Fähigkeiten und spezielle Regelungen für nahezu jeden Schritt im Spiel, verderben den Spaß am ROLLENspiel. Wer, anstatt den eigenen Kopf zu bemühen, lieber die Würfel in jeder Situation

²⁵Wir werden jetzt nur vom klassischen Fantasy-Nahkampf und vom "Anschleichen", stellvertretend für alle Kampf- und besondere Fähigkeiten sprechen.



befragt (Beispiel: die Gruppe sitzt in einem Verlies. Ist es jetzt schöner, zu auf die Fähigkeit "Fluchtwege entdecken" zu würfeln oder selbst Fluchtwege zu entdecken?²⁶) ist damit natürlich nicht glücklich. ... - ... - ... - ... -

Du hast das Buch noch in der Hand? Gut, du scheinst also wirklich am Rollenspiel interessiert zu sein. Übertreibt es nicht mit den speziellen Fähigkeiten! Denn es gibt ja immer noch den Grundlevel des Charakters, über den alle "normalen" Anforderungen und Probleme erwürfelt werden. Auch wie die Grundfähigkeit auf spezielle Probleme angewendet werden kann, wurde bereits beschrieben. Je nach "Welt" und Umfeld, in dem ihr spielt, sollten diese Grundfähigkeiten durchaus auch Dinge umfassen, die der Spieler selbst vielleicht nicht könnte. Das ist dann eine Frage der Herkunft, Rasse und Erziehung des Charakters! Es wird jemand, der in freier Natur aufgewachsen ist, kaum eine Fähigkeit zur Bestimmung der Himmelsrichtung brauchen oder ähnliches. Hier ist dein Einfühlungsvermögen gefragt - und keine Regelfesseln!

Als absolutes "Schnell-System" kann SAGA selbstverständlich mit einem einzigen Level für jeden Charakter gespielt werden. Das ist vielleicht ein guter Einstieg - und ist am Anfang ja sowieso der Fall. Du hast also etwas Zeit, ein Gefühl für die Fähigkeiten-Behandlung zu bekommen und mit wachsender Erfahrung spricht nichts dagegen, bestimmte spezielle Fähigkeiten ganz zwanglos einzuführen. Du solltest auch anhand des erfolgreichen Einsatzes der Grundfähigkeit bei bestimmten Problemen dies zur spezielle Fähigkeit erklären. Das heißt: wenn dir auffällt, daß der Charakter immer wieder Glück hat beim Anschleichen und während der ersten drei Level niemals ungeschickt würfelte, erklärst du "Anschleichen" zur speziellen Fähigkeit, einfach, weil sich herausgestellt hat, daß der Charakter dies eben besonders gut kann.

Bezüglich der Fähigkeiten und Erfahrungssteigerung bleibt noch eine wichtige Frage: wie geht die Erfahrungssteigerung bei mehreren Fähigkeiten vonstatten? Das ist ein wichtiges Thema und wir wollen deßhalb etwas ausführlicher darauf eingehen. Es ist nämlich bedeutsam, daß du dir zunächst einmal vor Augen hältst, wie wir im SAGA-SYSTEM Fähigkeiten verstehen. Da ist vorerst einmal, daß der **Kampf eine ganz normale spezielle Fähigkeit** ist, mit der einzigen Ausnahme, daß es spezielle Abwehr-Werte gibt. Für die Verbesserung dieser Fähigkeit gilt aber absolut das Gleiche, wie für andere Fähigkeiten. Dann gibt es das **Grundlevel**. Das Grundlevel beschreibt den allgeimen Erfahrungsstand eines Charakters. es ist Maß und Meßlatte für das Lösen von Problemen, die nur durch den Würfelwurf simuliert werden können. Das **Gesundheitslevel** schließlich ist der Anzeiger für die körperliche Un- oder eben VERsehrtheit des Charakters. Für alle Levels gilt folgendes: soweit es um Probewürfe geht, wirst du als Ergebnis wiederum Qualitäten oder Qualitätsvergleiche haben. Es gilt der im Zusammenhang mit den Waffen schon oft zitierte Grundsatz: diese Qualität entscheidet über die objektiven Folgen einer Handlung, nicht über das reale Geschehen! Das SAGA-SYSTEM beschreibt nicht das Geschehen! Das ist nämlich deine Aufgabe! Das SAGA-SYSTEM gibt dir die notwendigen Hilfsmittel, um das Geschehen entsprechend den mit dem Würfel simulierten Unwägbarkeiten des Lebens, nachzuempfinden - um dann den Spielern das Geschehen selbst mitzuteilen.

Und wie sieht es nun mit der Weiterentwicklung eines Charakters mit vielen verschiedenen Levels aus? Überlegen wir mal "realistisch": um eine spezielle Fähigkeit zu verbessern, bedarf es Aufwand (Zeit, Übung, Möglichkeit etc.) Das heißt für das Spiel: innerhalb des Zeitraumes, der in der Spielwelt vergeht, bis ein Charakter die nächste Stufe er-

²⁶Wer das erste für besser hält, sollte dieses Buch spätestens jetzt weglegen und Mensch-Ärgere-Dich-Nicht spielen. Das ist ein schönes Spiel, in dem der Würfel über jede Bewegung entscheidet ...



reicht, können nicht beliebig viele Levels angehoben werden. Andererseits ist es regeltechnisch nicht vertretbar, wenn die allgemeine Entwicklung eines Charakters mit 7 verschiedenen Levels langsamer vonstatten geht, als die eines Charakters mit nur 2 Levels (Grundlevel und Kampflevel z.B. - Gesundheit lassen wir hierbei mal aus dem Spiel). Dabei ist außerdem zu beachten, daß die Einführung vieler Levels, eine immer größere Spezialisierung und auch Einschränkung des Einsatzgebietes nach sich zieht (so etwa die Fähigkeit "Handstand auf galoppierendem Pferd", die eindeutig "Reiten" beinhaltet). Es gilt also zwei Dinge zu beachten: für dich ist erstens wichtig, daß Fähigkeiten *voneinander abhängen können*. Achte darauf, daß *zuerst* die Grundfähigkeit ausgebaut wird und dann "speziellere spezielle Fähigkeiten". Und zweitens mußten wir regeltechnisch einen Konsens finden für die Verwendung unterschiedlich vieler Levels bei den Charakteren eines Spiels, wie wir es ausdrücklich weiter oben erlaubt haben. Nun, die Lösung liegt im zweiten Teil der Tabelle auf Seite 74: beim Erreichen einer neuen Stufe ist die Anzahl der Levels, die erhöht werden dürfen abhängig von der Anzahl der vorhandenen Levels. Dabei mußt du zusätzlich auf die Hierarchie der Levels achten! Der Grundlevel muß stets niedriger sein, wie jeder Level einer speziellen Fähigkeit! Allerdings darf es auch nicht mehr als drei Stufen unter der schlechtesten speziellen Fähigkeit liegen. Für das Grundlevel ist keine Erhöhung der Werte über die siebte Stufe hinaus möglich! In der ähnlicher Weise müssen "grundlegende" Spezialfähigkeiten, auf denen weitere Spezialisierungen aufbauen, mit diesen verbunden werden. Es ist z.B. nicht möglich die sehr spezialisierte Fähigkeit "mit roter Tinte schreiben" in astronomische Grade vorzutreiben, während die Grundfähigkeit "Schreiben" auf einer niederen Stufe verbleibt. Bei sehr komplexer Spielweise müssen also immer ganze **Fähigkeitsgruppen** angehoben werden - was wiederum dadurch ermöglicht wird, daß beim Spielen mit vielen Fähigkeiten auch viele angehoben werden können!

Das klingt vielleicht jetzt sehr theoretisch, da sich aber das Fähigkeitensystem bei SAGA während des Spiels entwickelt, wirst du im Laufe der Zeit spielerisch die ganzen Möglichkeiten des SAGA-SYSTEMS erschließen - ohne daß dazu eine ellenlange Liste von Zusatzregeln notwendig wäre. Die genauen Regeln findest du im entsprechenden Kapitel des Regelteiles ab Seite 45, der wegen der inneren Logik des SAGA-SYSTEMS erstaunlich kurz gehalten werden konnte.

Als letzten Punkt wollen wir die Entwicklung eines Charakters über die 7. Stufe hinaus betrachten.

höhere Grade

Grundlegende Idee der **höheren Grade** war die Überlegung, daß ab einem gewissen Stand der Fähigkeiten eine Weiterentwicklung nicht mehr starr verlaufen kann. Eine solche Spezialisierung ist sehr individuell und wir konnten nie verstehen, warum "hochgradige" Abenteurer innerhalb einer Fähigkeit exakt die gleichen Werte besitzen sollten. Eine solche Weiterentwicklung kann doch auf ganz unterschiedliche Weise geschehen und das SAGA-SYSTEM bietet einen Weg, diese Unterschiede zu simulieren!

Stell dir vor unser "Beispiel-Held" (der mit den Fähigkeiten "Schwertkampf" und "Anschleichen") hat für den Schwertkampf die siebte Stufe erreicht, verfügt also über eine nicht zu verachtende Meisterschaft darin. Nun, was zeichnet einen Meister aus? Es ist das Können, seine Fähigkeit in ganz spezieller Richtung weiter zu *entwickeln*. Entweder erlernt er neue Techniken, schult sich besonders in der Verteidigung, entwickelt sogar neue Tricks oder schleift an seinem allgemeinen Bewegungsablauf. Weitere Beispiele ließen sich noch finden. Das SAGA-SYSTEM beschreibt solche Unterschiede mit der Möglichkeit, ab dem Erreichen des 8. Grades die einzelnen **Qualitäten** der Fähigkeit zu verschieben! Stell' dir das so vor: unser Beispiel-Held - nennen wir ihn Max - Max also will



seinen **Angriff** verbessern. Dabei will er aber keine neuen Fechtschritte, Tricks oder Kniffe lernen, sondern trainiert seine allgemeine Motorik, seinen Bewegungsablauf. Der Effekt davon wäre, daß ihm zukünftig weniger **ungeschickte** Angriffe passieren werden, sondern mehr **geschickte**! Siehst du des Pudels Kern schon? War während der 7. Stufe Maxens Bereich für **ungeschickt** beim Angriffswurf von 2-7, ist er jetzt nur noch von 2-6. Dementsprechend reicht **geschickt** jetzt von 7-17. Würde Max hingegen neue Techniken erlernen, vergrößert sich die Wahrscheinlichkeit für **gute** Angriffe, während **ungeschickt** gleichgroß bleibt. **Geschickt** wird dabei geringer, weil der gesamte Bereich geschickt+gut ja die Wahrscheinlichkeit gefährlicher Angriffe darstellt und Max in diesem Fall sozusagen *innerhalb* des sowieso schon hoch angesiedelten Bereichs Veränderungen vorgenommen hat. Und letztendlich hat ein Meister der 7. Stufe auch die Möglichkeit, eigene Tricks zu entwickeln. Dann führt er am oberen Ende der Würfelskala die **Qualität brillant** ein! Max hat im Bereich seiner guten Angriffe jetzt die Möglichkeit zu überraschenden, gefährlichen, eben **brillanten**, Attacken. In der gleichen Weise kann auch die Abwehr und selbstverständlich jede Fähigkeit weiterentwickelt werden! Im SAGA-SYSTEM haben also Charaktere gleichen Grades bei einer Fähigkeit keineswegs die gleiche Wahrscheinlichkeitenverteilung für Erfolg und Mißerfolg! Es entstehen äußerst individuelle Charaktere. Wenn Max also seine Fähigkeit Anschleichen über ein paar Jahre hinweg immer wieder geübt hat, ohne dabei spezielle Tricks zu erlernen oder sich zuzulegen, hat er vielleicht eine Qualitätsverteilung von 1 für nicht, 2 für ungeschickt, 3-17 für geschickt und 18-20 für gut. Das heißt, er wird normalerweise ein Anschleichen brauchbar erledigen, ist ein grundsolider "Anschleicher" sozusagen, wenn es aber darum geht einen halbwachen Drachen zu beschleichen, ist vielleicht Moritz besser geeignet, der die Fähigkeit "Anschleichen" mit dem gleichen Grad besitzt wie Max, sich aber im Laufe der Jahre und nach dem Erreichen der Meisterschaft (7.Stufe), lediglich damit beschäftigt hat, Verenkungen zu üben, die es ihm erlauben, sich quasi im kleinsten Schattenfleckchen zu verstecken und über lose Metallteile zu laufen ohne zu klimpern und deswegen die Qualitätsverteilung von 1 für nicht, 2-7 für ungeschickt, 8-14 für geschickt, 15-18 für gut und 19-20 für brillant hat. Allerdings muß man dabei auch bedenken, daß Moritz eben nur solche Spezialtricks gelernt hat, ohne seine Fähigkeit von Grund auf weiter zu schulen: er wird trotz seiner Fähigkeit zu nahezu unglaublichen "Anschleich-Vorstellungen" doch manchmal Leichtsinnsfehler begehen und sich nur ungeschickt anstellen!

Durch diese Verfahren der individuellen Qualitätsverschiebung entstehen im SAGA-SYSTEM auch ohne eine unübersichtliche Zahl von Fähigkeiten ausgesprochen individuelle Charaktere, mit sehr individuellen Eigenschaften - selbst wenn die Fähigkeiten und Grade die gleichen sind.

Bei der Qualitätsverschiebung nach der siebten Stufe ist lediglich zu beachten, daß alle Qualitäten erhalten bleiben müssen. Man kann also die "schlechten" Qualitäten **nicht** und **ungeschickt** maximal auf **nicht=1** und **ungeschickt=2** drücken, nicht aber verschwinden lassen!

Organisationshilfen

Aus dem Vorgegangenen hast du schon ersehen können, daß das SAGA-SYSTEM im Prinzip sehr einfach ist. Es basiert eigentlich auf einer einzigen Regel - nämlich dem Qualitätsvergleich - und dem Nachschlagen in Tabellen. Wobei das letztere nur für dich, den Spielleiter wichtig ist. Wichtig ist es, die Grundidee des SAGA-SYSTEMS zu verstehen, dann wird es kein Problem sein, stets die richtigen Seiten aufzuschlagen. Denn! Wir bieten dir natürlich weitere Hilfen an, die dich bei deiner "Arbeit" unterstützen. Je länger du mit dem SAGA-SYSTEMS spielst, wirst du aber immer weniger das Regelwerk benut-



zen müssen - und es ist durchaus denkbar, daß du so ein gutes Gefühl für die Zusammenhänge bekommst, daß du nicht einmal mehr die mitgegebene Tabellen benutzen mußt. An dieser Stelle machen wir auch gleich darauf aufmerksam, daß unsere Tabellen sowieso nur Anregungen beinhalten! Sie sind nicht, wie du es vielleicht gewohnt bist, zwingend!

Im SAGA-SYSTEM besteht dein Job als Spielleiter hauptsächlich darin, die passenden Tabellen nachzuschlagen und die Übersicht über die Levels der Spieler-Charaktere und NSC's zu behalten - abgesehen von der Spielvorbereitung natürlich.

Die Benutzung der Tabellen

Es ist unabdingbar, daß du im Spiel rasch die gerade wirksame Tabelle für einen durchgeführten Qualitätsvergleich findest. Sei das nun im Falle des Kampfes oder beim Einsatz von Fähigkeiten. Um dir diese Arbeit so leicht wie möglich zu machen, findest du ab Seite 67 die sogenannten SAGA-CHECKTAFELN. Sie helfen dir erstens für den jeweiligen Regelfall die richtige Reihenfolge einzuhalten und beinhalten zweitens Seitenverweise auf die entsprechenden Tabellen, damit du während des Spieles schnell und ohne großen Zeitaufwand alles im Griff hast.

Das Saga-Masterboard

Als letztes, bevor wir zum eigentlichen Regelwerk des SAGA-SYSTEMS kommen, wollen wir dir das SAGA-MASTERBOARD vorstellen. Das Masterboard ist die "Schaltzentrale" des SAGA-SYSTEMS. Allerdings müssen wir dich enttäuschen, wenn du jetzt glaubst, daß wir dir etwas mitliefern können, was dir die ganze Spielleiterarbeit abnimmt... Nein, schon weil das SAGA-SYSTEM derart unverschämt frei ist - quasi selbst zu programmieren und in jeder beliebigen Schwierigkeitsstufe spielbar, ist es natürlich vollkommen sinnlos ein solches Masterboard aufzuzwingen. Wir wollen dir hier nur sagen, WAS du alles auf dem Masterboard kontrollieren solltest und WIE du diese Kontrolle geschickt²⁷ aufbaust, ohne daß du in einer Flut von Zetteln, Kopien und Tabellen ertrinkst...

Wirklich unterscheiden tut sich deine Arbeit als Spielleiter im SAGA-SYSTEM von anderen Rollenspielen vor allem dadurch, daß wir einige Informationen, die ansonsten für jeden sichtbar sind, dem Spieler "verheimlichen" - in dem Sinne, daß er nicht mit den abstrakten Werten, sondern nur mit den Auswirkungen konfrontiert wird - einfacher ausgedrückt: ein Kernpunkt des SAGA-SYSTEMS ist es, daß du z.B. allein die Werte des Gesundheitslevels kennst und deinen SpielerInnen lediglich mitteilst, wie sie sich wirklich fühlen!. Daher mußt du eine klare Übersicht über die Gesundheit der Helden haben²⁸. Die *Qualitätsverteilung* von Fähigkeiten wird dem offen ausliegenden Charakterbogen (Vorlage auf Seite 102) oder der Stufentabelle entnommen, du mußt über die Spielzeit Bescheid wissen, und viele andere Dinge stets im Blick haben, auch sollten die wichtigsten Regeln immer sichtbar sein. in jedem anderen Spielsystem wäre das unmöglich - das SAGA-SYSTEM basiert aber nun mal nur auf einer einzigen Grundregel, nämlich dem Qualitätsvergleich - und daher ist alles oben genannte tatsächlich sinnvoll auf einem Masterboard anzuordnen! Deine Spieler werden es dir danken, wenn du einen reibungslosen Spielverlauf ermöglichst! Als Beispiel wollen wir also einmal eine ausgefüllte SAGA-MASTERBOARD Komponente betrachten.

²⁷Welches SL-Level hast du?

²⁸Wir haben schon Spiele gesehen, bei denen die Spieler nicht mal über die Qualitätsverteilung ihrer Fähigkeiten (inklusive Kampf!) Bescheid wußten - das ist natürlich eine echte Herausforderung für den Spielleiter (war aber toll...)



Ein SAGA-Masterboard besteht aus Komponenten: *Spielerkontrolle, NSC-Kontrolle, Zeitkontrolle, Regelverweise*. Diese Komponenten mußt du sinnvoll anordnen. Es eignen sich "Klemmbretter" oder Magnettafeln oder kleine Pinwände sehr gut! Letztere bieten vor allem die Möglichkeit, die variablen Werte mittels Stecknadeln gut unter Kontrolle zu halten. Eine Spielercheck könnte wie folgt aussehen²⁹.

Du trägst in die entsprechenden Freiräume den Namen des Charakters, die Stufe der gesundheit, die Fähigkeiten samt Stufe, das Grundlevel und die Waffen ein. Unnter der Gesundheitsleiste markierst du mit Pfeilen die Grenzen der Qualitäten. Bei Gesundheitsminderung verschiebst du einfach nur die Stecknadel, bzw. einen Magneten um die ermittelte Anzahl der 20er Einheiten und wenn der Charakter in eine neue Qualität kommt, teilst du ihm das mit. Ebenso wird mit den Prellpunkten verfahren. Jeder Gesundheitsabzug wird notiert, getrennt nach der Art: Prellung, Verletzung oder kritischer Treffer – das ist wichtig für die Regenerationszeiten! Bei den Fähigkeiten mußt du den erfolgreichen, bzw. "Erfahrung-bringenden" Einsatz vermerken, um entscheiden zu können, ob diese Fähigkeit verbessert werden kann. Neben den Waffen notierst du die Stufe, mit der sie verwendet werden können, nicht die Stufe der Waffe, die ja auf dem Charakterbogen steht. Unter Bemerkung werden Besonderheiten der Waffe notiert (der Sppieler muß diese nicht unbedingt kennen!)

Für ausgearbeitete NSC's nimmst du die entsprechende Vorlage am Ende dieses Buches und benutzt sie analog. "Massen-NSC's" bedürfen lediglich der Gesundheitskontrolle.

Spielercheck für: Haumichnich

Gesundheit 3. Stufe

Fähigkeit	stufe	Einsatz	Waffe	stufe	Bemerkung
Reiten	4		Schwert	4	
Schleichen	5	+++	Wurf-messer	4	
Grundlab.	4				

Gesundheit-Abzug durch:
Prellung
Verletzung
krit. Treffer

²⁹Vorlagen der einzelnen Masterboard-Komponenten zum Kopieren findest du am Ende des Buches.



Regelwerk

Nachdem wir also in den vorangegangenen Kapiteln im "losen Plauderton" das SAGA-SYSTEM vorgestellt haben, wollen wir jetzt an das eigentliche Regelwerk gehen. Wir haben im bisher Gesagten die meisten wichtigen Fragen angeschnitten und wollten, ohne im Einzelnen auf Regeltechnisches einzugehen, dir ein Gefühl für das SAGA-SYSTEM geben, eine eben nicht abstrakte Darstellung, wie das SAGA-SYSTEM im Grunde funktioniert. Jetzt wirst du mit "knallharten" Fakten konfrontiert!

Aber leg das Buch jetzt nicht in die Ecke, es ist halb so schlimm, denn, wie wir nicht müde wurden zu betonen, das SAGA-SYSTEM basiert auf einer einzigen Grundidee! Was soll also jetzt schon Unbekanntes kommen? Wir sind uns eigentlich sogar sicher, daß ein Spielleiter, der das eine oder andere Regelwerk kennt und das SAGA-Prinzip verstanden hat, jetzt ohne weiteres ein Spiel nach SAGA-Regeln leiten könnte. Das einzige was er noch braucht, ist ein Masterboard und die weiteren Tabellen im nächsten Kapitel (Seite 66). In diesem Kapitel findest du auch einen ausführlichen *Regelindex*, (Seite 66) der dir bei Problemen sofort die entsprechende Seite des Regelteiles angibt. Also los! Trau dich! Überblättere einfach den Regelteil und fang an zu spielen! Denn genau dafür ist SAGA gemacht! Auch später, im täglichen Gebrauch, solltest du eigentlich das Regelwerk selbst kaum noch benötigen. Die Checktafeln, die du dir am besten herauskopierst und der Tabellenteil sind dein Handwerkszeug - zusammen mit dem SAGA-Masterboard. Der nun folgende Regelteil dient in erster Linie zum Nachschlagen. Einige flankierende Regeln sind auch nur den Tabellen - als dem wichtigsten Arbeitsmittel des Spielleiters im SAGA-SYSTEM - zu entnehmen.

Noch ein Wort zum Aufbau dieses Regelteiles des SAGA-SYSTEMS: jede Regel besteht aus einem *Regelsatz*, einer *Erläuterung* und meistens einem oder mehreren *Beispielen*. Auch das dient wieder dazu, daß du nicht immer gleich seitenweise ein ganzes Kapitel lesen mußt, sondern schnell mal nachschlagen kannst, wenn eine Frage ansteht. Schließlich wollen wir nicht mit unseren literarischen Fähigkeiten beeindrucken, sondern mit einem spielbaren, leichten und doch beliebig komplexen System.



Ein erschlagendes Regelwerk



Grundregel

Regel

Das SAGA-SYSTEM bestimmt nicht Erfolg oder Mißerfolg, sondern die Qualität einer Handlung unabhängig von benutzten Objekten.

Erläuterung

Diese Regel ist der Stützpfeiler des SAGA-SYSTEMS. Durch diese Sichtweise werden die ganzen umständlichen Modifikationen, Berücksichtigungen verschiedenster "Umwelteinflüsse" usw. schlicht unnötig! Denn, erstens ist es egal mit welchem Objekt eine Handlung durchgeführt wird - ihre Folgen richten sich danach, mit welcher Qualität sie ausgeführt wird, und zweitens ist die SAGA-Qualität objektiv - und daraus folgt: eine bestimmte Qualität mit unterschiedlichen Objekten erreicht, hat *per definitionem* die gleiche Auswirkung.

Regel

Die Folgen einer Handlung werden im SAGA-SYSTEM über den Qualitätsvergleich bestimmt.

Erläuterung

Um auch komplexen Anforderungen zu genügen, ermittelt das SAGA-SYSTEM die tatsächlichen Folgen einer Handlung in den allermeisten Fällen aus dem Qualitätsvergleich von Handlung und korrespondierender Gegenhandlung - aber auch aus dem Qualitätsvergleich von Handlung und Anforderung! Ersteres wäre z.B. im Falle des Nahkampfes richtig, letzteres trifft für das Erproben einer Fähigkeit an einem speziellen, in seiner Qualität bestimmten Problem zu.

Regel

Das SAGA-SYSTEM ist offen: Regeländerungen, -anpassungen, -erweiterungen sind erwünscht und sollten im Sinne eines individuellen Spiels auch durchgeführt werden. Offene Fragen sind in diesem Sinne mit eigenen Regeln (im SAGA-Geist) zu lösen.

Erläuterung

Von seiner Idee her ist das SAGA-SYSTEM als Rollenspielzubehör zu betrachten. Wir fordern geradezu dazu auf, die SAGA-Regeln den individuellen Bedürfnissen anzupassen und auch individuelle Regeln zu entwerfen! SAGA ist ein Werkzeug, kein Gefängnis. Gerade beim Einsatz des SAGA-SYSTEMS in SF- oder anderen Szenarien (was problemlos möglich ist) werden einem noch viele flankierende Regelteile einfallen können. Womit das Stichwort bereits gesagt ist: flankierend! Das SAGA-SYSTEM selbst braucht nämlich keine Erweiterung, seine Grundregeln sind so flexibel, daß sie überall eingesetzt werden können.



Qualitätsbestimmung

Regel

Im SAGA-SYSTEM wird die Qualität einer Handlung mit einem 20seitigen Würfel bestimmt. Den SAGA-Qualitäten werden bestimmte Bereiche auf diesem Würfel zugeordnet.

Erläuterung

Jede **Fähigkeit** (dazu zählt im SAGA-SYSTEM auch der Kampf), sowie **Grundlevel** und **Gesundheit** sind entsprechend der **7 Stufen** (Seite 73) und der folgenden individuellen Entwicklung nach **Graden** (Tabelle Seite 74 und Regelteil Seite 45) in **Qualitätsbereiche** unterteilt. Das SAGA-SYSTEM kennt die Qualitäten **nicht, ungeschickt, geschickt, gut** und **brillant**. Jede ausgeführte Handlung, wird im SAGA-SYSTEM durch den Würfelwurf nicht in ihren Folgen bestimmt! Das SAGA-SYSTEM legt erst einmal nur die objektive Qualität dieser Handlung fest. In den meisten Fällen ergeben sich die Folgen erst aus dem **Qualitätsvergleich** (siehe unten).

Auf den Qualitätsvergleich wird nur bei der Gesundheit, beim Ausführen einer allgemeinen Handlung, sowie bei der Fernkampfabwehr verzichtet.

Es ist notwendig, daß auch bestimmte Probleme, Aufgaben oder Proben mit einer Qualität belegt werden müssen. Die Qualität eines Problems kann ebenfalls erwürfelt werden, wobei je nach prinzipieller Schwierigkeit eine mehr oder weniger hohe Stufe gewählt wird - oder sie wird vom Spielleiter vor dem Spiel bestimmt. Die erste Methode erlaubt das unkomplizierte schnelle Einbinden von Ideen während dem Spiel, die zweite unterstützt wohl ausgewogene und geplante Abenteuer.

Qualitätsvergleich

Regel

Die Qualitäten von korrespondierenden Handlungen werden anhand der Tabelle auf Seite 73 verglichen. Je nach Einsatzgebiet des Qualitätsvergleiches (Kampf, Fähigkeitenprüfung etc.) ergeben sich daraus die Folgen.

Erläuterung

Der Qualitätsvergleich ermöglicht eine sehr anschauliche Darstellung der Folgen von Handlungen. Durch die Definition als **geschickt** oder **nicht**, ergibt sich nahezu automatisch die Folge, wenn zwei Qualitäten "aufeinander treffen". Bei der Folgenbestimmung anhand der Tabelle muß berücksichtigt werden: das SAGA-SYSTEM beschreibt nur die objektive **Qualität** einer Handlung, niemals aber das tatsächliche Geschehen! Aus dem Vergleich der Qualitäten ergibt sich lediglich eine allgemeine Einschätzung des Erfolges oder Mißerfolges einer Handlung. Die Qualitätsvergleich-Tabelle von SAGA bietet davon ausgehend allerdings Verzweigungen für verschiedene Einsatzgebiete (vor allem natürlich den Kampf) an.



Die Handlungsfolge

Regel

Als Handlungsfolgen werden im SAGA-SYSTEM korrespondierende Handlungen bezeichnet.

Erläuterung

Im Kampf wird als Handlungsfolge Angriff und Abwehr bezeichnet, bei der Prüfung einer Fähigkeit der Einsatz derselben und der Schwierigkeitsgrad (= Qualität) der Aufgabe. Die Handlungsfolge im SAGA-SYSTEM ist also immer der Ausgangspunkt der Folgenbestimmung.

Mehrere gleichzeitige Aktionen

Regel

Wenn eine Spielfigur gezwungen ist, mehrere Aktionen innerhalb einer Handlungsfolge durchzuführen, müssen zusätzliche Aktionen durch weitere Würfelwürfe *bestätigt* werden. Die Prozedur ist unter "Mehrere Gegner" bei den Kampfregeln auf Seite 50 erklärt.

Erläuterung

Zum Verständnis dieser Regel ist es wichtig, sich zu verdeutlichen, daß das SAGA-SYSTEM durch einen Würfelwurf **nicht** die entsprechende Handlung darstellt - die wird gespielt!³¹ - sondern die **Qualität** bestimmt, mit der diese Handlung durchgeführt wird. Daher sind bei Doppel- oder Mehrfachhandlungen dementsprechend viele Würfe nötig: einfach um der realistische Tatsache Rechnung zu tragen, daß in solchen Fällen die Wahrscheinlichkeit von qualitätsmäßig guten Handlungen sinkt. Gleichzeitig wird beim Spielen selbst die Hektik von Mehrfachhandlungen deutlich.

Die Werte eines Charakters

Charaktererschaffung

Regel

Das SAGA-SYSTEM geht eigentlich von der Neuerschaffung von Charakteren aus - und damit mit Stufe 1 für alle gewünschten Fähigkeiten. Das Start-Gesundheitslevel läßt sich der Tabelle auf Seite 75 entnehmen. Sollte jedoch die Erschaffung von höherstufigen Wesen durchgeführt werden - sei es als NSC's für den Spieler oder weil man das Spielen von Einzelabenteuern bevorzugt - dann dürfen auch beliebige Werte festgelegt werden.

³¹Im Nahkampf wird allerdings meistens auf eine genaue Beschreibung der Handlung verzichtet, um ein flüssiges Spiel zu erreichen.



Erläuterung

Es dürfen, ja, es sollen bei der Charaktererschaffung durchaus speziellen Grundeigenschaften von Wesen Rechnung getragen werden. Grundsätzliche Fähigkeiten dürfen also selbstverständlich von Anfang an mit höheren Leveln belegt werden, auch, wenn es sich um Anfänger handelt.

Charakterübernahme

Regel

Für die Übernahme von Charakteren (oder auch Schwierigkeitsgraden) aus anderen Systemen, gilt folgende ungefähre Umrechnungstabelle (dabei ist zu beachten, daß es für höhere Stufen in starren Systemen kein Äquivalent zu den SAGA-Graden gibt - die sind wirklich zu individuell, als daß man allgemein gültige Werte angeben könnte):

SAGA-Stufe	20er-System	Prozent-System
1.Stufe	1	1-5%
2.Stufe	2/3/4	6-20%
3.Stufe	4/5/6	16-30%
4.Stufe	6/7/8	26-40%
5.Stufe	8/9	36-45%
6.Stufe	9/10	41-50%
7.Stufe	10/11	46-55%
höhere Grade	variabel	

Erläuterung

Durch die hohe Individualität der Charaktere in höheren Graden im SAGA-SYSTEM ist die Übernahme von Werten aus anderen Systemen nur abzuschätzen. Die obige Tabelle soll dabei helfen.

Stufen

Regel

Das SAGA-SYSTEM kennt 7 Stufen. Die Qualitätsverteilung innerhalb des Würfelbereiches von 1-20 ist für jede Stufe verschieden (siehe Tabelle Seite 73). Ein Charakter kann mehrere Stufe für verschiedene Aspekte seines Könnens haben.

Erläuterung

Die Stufen oder Level sind der Gradmesser der Erfahrung für bestimmte Fähigkeiten. Ein Charakter des SAGA-SYSTEMS zeichnet sich durch sehr variable Verteilung von Stufen aus. Jede Fähigkeit kann eine andere Stufe haben - relativ unabhängig vom Grundlevel der Figur.

**Regel**

Gegenstände und Probleme (Aufgaben, Hindernisse etc.) werden ebenfalls mit Stufen belegt (der Spielleiter kann wahlweise auch Qualitäten festlegen)

Erläuterung

Jede Aufgabe, die es zu bewältigen gilt - sei das nun das Erklettern einer Felswand, das Öffnen einer Tür oder was auch immer - hat einen bestimmten Schwierigkeitsgrad. Das SAGA-SYSTEM erlaubt es, solche Aufgaben bei Planung des Abenteurers oder auch während des Spiels, mit einer Stufe zu belegen und damit den Qualitätsvergleich direkt auszuführen (durch Erwürfeln und Vergleich). Durch diese Methode werden die Unwägbarkeiten der Realität, Zufälle usw. berücksichtigt: das Öffnen einer Tür mit Stufe 7 kann einmal nahezu unmöglich sein - ein ander Mal gelingt es ohne Probleme, vielleicht weil das Schloß kaputt gegangen ist. Auch hier muß also der Spielleiter das tatsächliche Geschehen für seine Spieler sichtbar machen. Das SAGA-SYSTEM bietet ihm dazu den Rahmen der Folgen, der sich aus dem Qualitätsvergleich ergibt. Es bietet keine Beschreibung des tatsächlichen Geschehens! Das SAGA-SYSTEM erlaubt aber auch die Festlegung von Qualitäten durch den Spielleiter. Ein Verfahren, daß anzuwenden ist, wenn diese Qualität eines Problems als unbeeinflußt durch äußere Dinge gelten kann.

Grade**Regel**

Mit Erreichen der 8. Stufe wird im SAGA-SYSTEM von Graden gesprochen (Zählung geht weiter). Bei Erreichen eines neuen Grades kann die Qualitätsverteilung vom Spieler verschoben werden. Dabei muß jede Qualität erhalten bleiben. Vergleiche hierzu die *Entwicklungs-Regeln* (Seite 45)

Erläuterung

Diese Regel bewirkt in höheren Graden vollkommen individuelle Charaktere! Die Verteilung der Qualitäten, die entscheidend ist für die Wahrscheinlichkeit der einzelnen Qualitäten, entwickelt sich individuell, ganz nach dem Geschmack des Spielers - Charaktere, die innerhalb einer Fähigkeit zwar eine Reihe ganz spezieller Tricks beherrschen, aber durch Nicht-Üben der Grundlagen doch häufig Fehler machen, sind genauso möglich, wie grundsolide Gestalten, die eine Fähigkeit wirklich beherrschen, selten Fehler machen, aber auch keine "Highlights" setzen können. Ersteres im Falle der Einführung der Qualität **brillant**, ohne **geschickt** zu vergrößern (wodurch der **Ungeschickt-Bereich** kleiner würde), letzteres eben durch das mehrmalige (angesprochene) Vergrößern des **Geschickt-Bereiches**.

Es sollte darauf geachtet werden, daß wirklich hohe Grade (ab etwa 15) nur für ganz spezielle Fähigkeiten, bzw. nur mit persönlichen Waffen erreicht werden können.

Grundlevel

**Regel**

Das Grundlevel gibt den allgemeinen Erfahrungsstand eines Charakters an. es wird verwendet, um allgemeine Handlungen zu prüfen (kein Qualitätsvergleich). Es ist möglich lediglich mit Grundlevel und Gesundheitslevel zu spielen.

Erläuterung

Das Grundlevel wird wie eine Fähigkeit behandelt. Das heißt: sie muß extra erhöht werden, um sie zu verbessern. Das Grundlevel betrifft die Fähigkeiten des alltäglichen Lebens. Aus diesem Bereich können beliebige Spezialfähigkeiten extrahiert werden, die dann eigne Stufen besitzen. Immer gibt es aber eine ganze Reihe von Handlungen, die ohne spezielles Training einfach bestehen: *Gehen* z.B. Aber auch *Gehen* kann zu einer echten Prüfung werden, wenn es sich um *drei Tage gehen* in der Wüste handelt! Wenn dann die Spezialfähigkeit *Extrem-Wandern* (ein anderes Wort dafür ist natürlich möglich) nicht existiert, muß auf die Grundfähigkeit gewürfelt werden. Umgekehrt kann auch jeder, der weiß, wie man einen Schraubenzieher benutzt (und das sollte als Grundfähigkeit anerkannt sein), versuchen damit eine komplizierte mechanische Falle zu entschärfen. Das SAGA-SYSTEM verbietet also nicht irgendwelche Handlungen und schließt auch Erfolge keinesfalls aus, nur weil eine bestimmte Fähigkeit nicht in einer Liste aufgenommen ist! Selbst der Autor dieses Buches *könnte* versuchen, einen Seiltanz zu machen. Eine dementsprechende Spezialfähigkeit ist nicht vorhanden und der Grundlevel entspricht auch nicht gerade dem von Zorob Balderen (den kennt ja wohl jeder!) - aber probieren könnte ich's!!!

Das Grundlevel dient nur zur Feststellung physischer Qualitäten. Geistige Qualitäten - ob vorhanden oder nicht - müssen erspielt werden!³² Die Kenntnis von Dingen, die der Spieler, als Bewohner dieser Welt und Mensch, nicht wissen kann, zählen ja sowieso als Spezialfähigkeit und können also über deren Stufe mit dem Würfel simuliert werden.

Gesundheit

Regel

Die Gesundheit eines Charakters wird wie eine Fähigkeit mit einem Level belegt (siehe Tabelle Seite 75). Die Auswirkungen von Treffern (o.ä.) werden den Spielern ohne Angabe von Werten mitgeteilt.

Erläuterung

Die Spieler erfahren im SAGA-SYSTEM grundsätzlich nur die Qualität der Gesundheit des Charakters! Der Spielleiter muß alle Abzüge auf die Gesundheit, die durch Verletzungen, Krankheiten usw. entstehen auf dem Masterboard notieren - bei einem Qualitätswechsel der Gesundheit, teilt er dies (und eventuelle nun auftretende Beschränkungen) dem Spieler mit. Es gibt zwei grundsätzliche Arten des "Gesundheitsverlustes": einmal den "schleichenden" Verlust, der nicht unbedingt³³ am Körper lokalisiert werden muß. Dazu gehören z.B. **Prellungen, Verletzungen und Krankheiten** oder **Vergiftun-**

³²Das "vorhanden oder nicht" bezieht sich auf den Charakter im Spiel (den Ork, den Zwerg, den Elben) und nicht auf den Spieler! Oder hast du dich angesprochen gefühlt ...?

³³D.h. nicht bei geringer bis mittlerer Komplexität.



gen, die auf den Gesamtzustand einwirken. Solche Gesundheitsabzüge wirken sich erst über längere Zeit, bzw. im Kampf mit der Anhäufung negativ aus. Schwere Treffer wirken sich sofort und direkt auf ganz bestimmte Körperteile aus. Sie haben sofort spielerische Folgen, die in Einschränkungen bestehen und bewirken zudem einen bestimmten Gesundheitszustand, der je nach Ausgangszustand noch zu modifizieren ist. Diese Prozeduren lassen sich den verschiedenen Treffertabellen sehr gut entnehmen.

Wenn mit verschiedenen Gesundheitszuständen gespielt wird, ist darauf zu achten, daß es einen grundsätzlichen Gesundheitszustand gibt, der abhängig ist, von den Einzelzuständen!

Der Spielleiter behält die Übersicht³⁴ über die Gesundheit der Charaktere mit dem Masterboard. Der Gesundheitslevel steigt nicht mit den Fähigkeiten an und kann nur als Spezialfähigkeit verbessert werden. und auch dies nicht über die siebte Stufe hinaus - ein abgehackter Arm bleibt auch für den Body-Builder sehr schmerzhaft!

Kampfwerte

Regel

Kampffähigkeit hat ein bestimmtes Level, das die Qualitätsverteilung bestimmt. Im Nahkampf existieren im SAGA-SYSTEM für jede Stufe zusätzlich *Abwehrwerte*. Die Qualitätsverteilung dieser Abwehrstufe dient zur Festlegung der Abwehrqualität im Nahkampf.

Erläuterung

Bis zur dritten Stufe steigen alle Fähigkeiten gleichmäßig an - so sie verwendet werden sind! Ein Charakter, der niemals Fernkampf ausgeübt hat, kann nicht erwarten, daß seine Fernkampffähigkeit erhöht wird. Die Abwehrstufe im Nahkampf zählt als eigene Fähigkeit, kann aber mit dem Angriffswert fest verbunden werden, solange der Charakter im Bereich der Stufen ist.

Fähigkeiten

Regel

Spezielle Fähigkeiten haben eine bestimmte Stufe (oder Grad), die die Qualitätsverteilung bestimmt. Der Level (= Stufe oder Grad) einer Spezialfähigkeit ist immer höher als das Grundlevel des Charakters.

Erläuterung

Spezielle Fähigkeiten sind ebenfalls mit einer Stufe belegt. Fähigkeiten können, den Regeln entsprechend, beliebig bis zur maximalen Qualitätsverteilung verbessert werden. Aber auch hier gilt: die Fähigkeit muß ausgeübt worden sein - oder im Falle mehr geistiger Fähigkeiten muß explizit Erlernen gespielt werden.

Fähigkeitengruppen

³⁴Hoffentlich!

**Regel**

Voneinander abhängende Fähigkeiten müssen zu Fähigkeitsgruppen zusammengefügt werden. Fähigkeitsgruppen müssen bei der Charakterentwicklung berücksichtigt werden

Erläuterung

Beim Spiel mit hohem Komplexitätsgrad, ist es vielleicht erwünscht, Fähigkeiten noch exakter aufzuteilen, um wirkliche Spezialfähigkeiten zu erreichen: *Springreiten* z.B. als Spezialfähigkeit der Gruppe *Reiten*. Das SAGA-SYSTEM unterstützt im Prinzip eine beliebige Anzahl von Fähigkeiten - durch die spielerische Einschränkung der möglichen Erfahrungssteigerung (zu Deutsch: Fähigkeiten müssen ausgeführt werden, damit sie verbessert werden können) schränkt sich die tatsächliche Zahl von Fähigkeiten sowieso ein. Im Falle der genannten Unterfähigkeiten ist darauf zu achten, daß sie zu sogenannten Fähigkeitsgruppen zusammengefasst werden müssen. Die einzelnen Spezialfähigkeiten können dabei durchaus unterschiedliche Stufen oder Grade haben, wegen ihrer prinzipiellen Zusammengehörigkeit darf die Grundfähigkeit jedoch nur maximal drei Stufen unter der besten Unterfähigkeit liegen. Bei der Einführung von Unterfähigkeiten beginnen diese mit der Stufe der Gruppenfähigkeit - es ist erlaubt Unterfähigkeiten zu haben, die schlechter sind als diese Grundfähigkeit - eine Einschränkung von drei Stufen gilt auch hier, aber das ist ja naheliegend.

Entwicklung**Regel**

In der Tabelle Erfahrung (Seite 74) sind die Zeit-Grenzwerte angegeben, bei deren Erreichen der Charakter eine neue Stufe bekommt.

Erläuterung

Grundsätzlich lehnt das SAGA-SYSTEM jede Messung von Erfahrung ab. Es wird davon ausgegangen, daß bestimmte (überlebte) Zeiträume eines aktiven Abenteuerlebens automatisch eine Erhöhung der Erfahrung mit sich bringen. Der Spielleiter muß allerdings beim Spiel mit Spezialfähigkeiten den Einsatz dieser Fähigkeiten auf dem Masterboard vermerken, um zu verhindern, daß Fähigkeiten beim nächsten Erreichen einer neuen Stufe/eines neuen Grades erhöht werden, die überhaupt nicht angewendet wurden. Auch das Absinken, besonders von körperlichen Fähigkeiten, wenn sie überhaupt nicht trainiert werden, sollte beachtet werden. Wie oft und mit welchem Erfolg eine Fähigkeit angewendet werden muß, hängt von der Gesamtanzahl der Fähigkeiten und von der Fähigkeit selbst ab: auch verlorene Kämpfe steigern die Erfahrung, wohingegen der vergebliche Versuch eine neue Schrift zu entziffern die Fähigkeit *Lesen* nicht verbessern kann. Der Erfolg, bzw. der erfahrungbringende Einsatz einer Fähigkeit ist vom Spielleiter auf dem Masterboard zu notieren.

Die zeitlichen Grenzen für das Erreichen einer neuen Stufe und die Anzahl der zu erhöhenden Fähigkeiten sind der obengenannten Tabelle zu entnehmen.

**Regel**

Bei Einzelabenteuern werden vom Spielleiter Abenteuerstage vergeben, wenn ein Tag (im Spiel) den Einsatz von Spezialfähigkeiten, große physische Anstrengung oder andersartige Erfahrung (Informationen) gebracht hat.

Erläuterung

Diese Alternativregel richtet sich an alle diejenigen, die reine Abenteuer spielen. In diesem Fall vergibt der Spielleiter Abenteuerstage. Auch hierbei gilt, wie bereits im vorhergehenden Abschnitt bemerkt, daß ein Abenteuerstag dann gezählt wird, wenn eine Fähigkeit gefordert war und aus der Aktion gelernt werden kann. Der Erfolg ist dabei zunächst zweitrangig. Beim Spiel mit vielen Fähigkeiten muß der Spielleiter Abenteuerstage für einzelne Fähigkeiten vergeben. Die Notation hierfür geschieht analog zum Kampagnenspiel auf dem Masterboard - nur daß diesmal für die Einzelfähigkeit nicht ein erfahrungsträchtiger Einsatz notiert wird, sondern ein Abenteuerstag.

So könnte Erfahrung auch grundsätzlich getrennt für jede Fähigkeit erstellt werden - dieses Verfahren stellt allerdings einigen Anspruch an den Spielleiter, garantiert andererseits aber flexible Handhabung der SAGA-Erfahrungsregel. In diesem Fall werden Fähigkeiten *dann* verbessert, wenn die Erfahrung für sie ganz speziell den Erfahrungstagwert überschritten hat. (Sollte nicht angewendet werden, wenn mit vielen Fähigkeiten gespielt wird, weil sonst dauernd Werte verändert werden müssen und das Spiel unterbrochen wird).

Regel

Bis zur dritten Stufe steigen alle Fähigkeiten gleichmäßig an.

Erläuterung

Am Anfang einer Abenteuererkarriere steigen alle (ausgeführten) Fähigkeiten gleichmäßig an. Nicht aber der Gesundheitslevel! Damit wird der Tatsache Rechnung getragen, daß die relativ geringen Fähigkeiten von Anfängern sich zunächst gleichmäßig entwickeln, einfach aus dem Grund, weil eine allgemeine Erfahrungssteigerung zu erwarten ist, wenn sich jemand zum ersten Mal auf Abenteuerfahrt aufmacht - da spielen spezielle Fähigkeiten noch keine Rolle, nach ein paar Wochen wird er/sie sich bei allem geschickter anstellen.

Regel

Ab der vierten Stufe sind Spezialisierungen möglich. Die Anzahl von Spezialfähigkeiten ist im SAGA-SYSTEM nicht beschränkt.

Erläuterung

Auch beim Einführen von Spezialfähigkeiten muß der Spielleiter darauf achten, daß keine unmöglichen Fähigkeiten eingeführt werden - normalerweise sollten Fähigkeiten, die in der Vergangenheit erfolgreich ausgeführt wurden jetzt zur Spezialfähigkeit erhoben werden. Der Spielleiter muß weiterhin unterscheiden: handelt es sich um bereits ausgeführte Tätigkeiten, wie *Nahkampf*, aus dem jetzt die Spezialfähigkeit *Schwertkampf* extrahiert wird - eine solche Fähigkeit beginnt natürlich auf der Stufe der Grundfähigkeit - oder verlegt sich der Charakter jetzt aufs Studieren und wählt die Spezialfähigkeit *Le-*



sen (obwohl er das bis jetzt noch garnicht kann!) - dann beginnt er (vorausgesetzt er findet einen Lehrer) natürlich auf der ersten Stufe.

Regel

Die Anzahl der beim Erreichen einer neuen Stufe/eines neuen Grades zu verbessernden Fähigkeiten richtet sich nach der Gesamtanzahl der Fähigkeiten des Charakters (Tabelle Seite 74). Eine Fähigkeit kann nicht erhöht werden, wenn sie nicht eingesetzt wurde!

Erläuterung

Wie bereits oben erwähnt, ist es Aufgabe des Spielleiters, über die "Verbesserungswürdigkeit" der einzelnen Fähigkeiten Buch zu führen.

Für die Nahkampffähigkeiten gilt hierbei folgendes: nach wie vor muß der Einsatz einer Nahkampffähigkeit nicht getrennt nach Angriff und Abwehr notiert werden! Erhöht wird ab jetzt aber getrennt für diese beiden Aspekte des Nahkampfes!

Regel

Das Grundlevel des Charakters darf lediglich 3 Stufen unter der besten Spezialfähigkeit liegen, solange es nicht die siebte Stufe erreicht hat. Ein Erhöhen des Grundlevels über die siebte Stufe hinaus ist nicht möglich. Hat das Grundlevel die 7. Stufe erreicht, können spezielle Fähigkeiten beliebig weiter entwickelt werden.

Erläuterung

Das Grundlevel eines Charakters ist wie eine Fähigkeit zu behandeln. es beschreibt die allgemeine Körperbeherrschung und geistige Fitness des Charakters (könnte aber auch in diese beiden Aspekte getrennt sein). Logischerweise kann dieses Grundlevel nicht beliebig erhöht werden - es ist ja keine Spezialfähigkeit. Die Ausübung von Tätigkeiten mit der Wahrscheinlichkeitsverteilung der Qualitäten im Bereich der Grade bleibt speziell erlernten Tätigkeiten überlassen.

Regel

Die grundlegende Fähigkeit von Fähigkeitengruppen darf nur 3 Stufen oder Grade unter der besten Fähigkeit dieser Gruppe liegen. Eine Erhöhung über die siebte Stufe hinaus ist bei Fähigkeiten grundsätzlich möglich. Umgekehrt darf eine Spezialfähigkeit nur maximal drei Stufen schlechter sein als die Grundfähigkeit einer Fähigkeitengruppe.

Erläuterung

Diese Regel ist eigentlich "falsch" herum: denn natürlich steigt die Grundfähigkeit *Schwimmen* an, wenn die Spezialfähigkeit *100 Meter Freistil* verbessert wird. Diese Regel will der genannten Tatsache deswegen nur gerecht werden - und verhindert (im Zusammenspiel mit der Anzahl zu verbessernder Fähigkeiten abhängig von der Gesamtanzahl der Fähigkeiten) ein unnatürliches Auseinanderklaffen der einzelnen Fähigkeiten einer Gruppe. Dabei ist zu beachten, daß Grundfähigkeiten einer Gruppe *nicht* extra ausgeführt werden müssen!



Regel
Mit dem Erreichen des achten Grades, bestimmt der Spieler die Verschiebung der Qualitätsverteilung einer Fähigkeit. Dabei darf die Untergrenze jeweils einer der Qualitäten geschickt, gut oder brillant um 1 nach unten verschoben werden. Jede Qualität muß dabei erhalten bleiben.

Erläuterung

Durch diese Regel wird die Qualitätsverteilung innerhalb der 20er Skala individuell gestaltet. Sie erlaubt sowohl die Vermeidung qualitativ schlechter Aktionen (durch Verbessern des Geschickt-Bereiches (und damit Verkleinern des Ungeschickt-Bereiches), wie auch das Einstudieren von Tricks (simuliert durch die Vergrößerung des Gut-Bereiches) oder sogar das Kreieren neuer Tricks durch das Einführen der Brillant-Qualität.



Kampfgeln

Abwicklung

Regel

Der Nahkampf im SAGA-SYSTEM besteht aus der Handlungsfolge Angriff/Abwehr. Die Qualität der Handlungen wird durch Würfelwurf auf die (zutreffende) Kampfstufe bestimmt.

Erläuterung

Das SAGA-SYSTEM simuliert die Qualität von Angriffs- und Abwehrhandlung mit dem Würfel. Dabei spielt die benutzte Waffe keine Rolle! Das SAGA-SYSTEM gibt also keine Auskunft über das tatsächliche Geschehen - nur über die Qualität einer Handlung. Was wirklich passiert, muß der Spielleiter anhand der tatsächlichen Situation und der ermittelten Qualität spielerisch erklären. Das heißt: eine qualitätsmäßig gleichwertige Abwehr bedeutet (bei gleichartigem Angriff) gleiche - oder sehr ähnliche - Folgen, bei unterschiedlichem Geschehen: ohne Waffe wird bei einer guten Abwehr dem Angriff mit z.B. dem Schwert ausgewichen, mit Schwert wird der Schlag eben durch eine Parade abgewehrt.

Durch diese Definition erlaubt das SAGA-SYSTEM schnelle Kampfabwicklung, wenn es auf Spielgeschwindigkeit ankommt, aber genauso exakte Zweikampfsimulation durch Bekanntgabe des erwünschten Zieles, bzw. der erwünschten Handlung (i.e. "Ich ziele auf die rechte Seite des Halses") ohne daß dafür irgendwelche Zusatzregeln notwendig wären!

Die Qualität der Handlung wird durch die Qualitätsverteilung des Handelnden und einen Würfelwurf bestimmt.

Regel

Das erste Angriffsrecht wird durch die Spielsituation bestimmt. Im weiteren Kampfverlauf wechselt das Angriffsrecht, wenn die Abwehr in ihrer Qualität besser war, als der Angriff.

Erläuterung

Initiativregeln sind in den allermeisten Fällen sinnlos, weil der Angreifende aus der Spielsituation heraus gegeben ist. Ist dies nicht der Fall, erlaubt das SAGA-SYSTEM sogar gleichzeitige Angriffe ohne Abwehrhandlung (was in den meisten Fällen sehr schmerzhaft ist) - bzw. (was weitaus wichtiger ist) die freiwillige Ausführung der Abwehrhandlung. Stehen sich also zwei Kontrahenten gegenüber, ist es reine Nervensache, wer angreift und wer abwehrt. Im Spiel kann dies ganz nach Belieben gehandhabt werden: man kann die Verantwortung auf die Würfel schieben, indem man festlegt, daß die höhere Zahl auf dem W20 den Angriff darstellt (muß dann nicht qualitätsmäßig höher sein!) oder man spielt (was mehr SAGA-like wäre) die Sache: die Kontrahenten rufen beim Würfeln "Angriff" oder "Abwehr". Zwei Angriffe werden bei beiden mit **Abwehrqualität** = nicht gewertet, bei zweimal Abwehr erhält derjenige mit der qualitätsmäßig besseren Abwehr in der nächsten Handlungsfolge das Angriffsrecht. Daraus ergibt sich auch, daß das SAGA-SYSTEM also jederzeit die "erklärte Kampffaktion" erlaubt, die unabhängig von der Handlungsfolge ausgeführt werden darf: ein in der Abwehr befindlicher Charakter kann jederzeit zum Angriff übergehen, nimmt



dann aber den Angriff seines Gegners ungeschützt hin - kann aber auch einen unabgewehrten Treffer landen (also eine Kamikaze-Aktion). Erklärte Aktionen müssen vor der ersten Aktion der Handlungsfolge dem Spielleiter mitgeteilt werden! Es sind dabei auch kampfuntypische Aktionen möglich.

Regel

Die Folgen einer Handlungsfolge werden sofort anhand der Qualitätsvergleich-Tabelle (Seite 73), Spalte Nahkampf, festgestellt (im Trefferfall möglicherweise weiterverzweigen auf die Treffertabellen). Welche Tabelle relevant ist, kann direkt der Tabelle für den Qualitätsvergleich entnommen werden.

Erläuterung

Die Folgen einer Handlungsfolge werden sofort anhand des Qualitätsvergleiches bestimmt. Die entsprechende Tabelle (und auch die Chack-Tafeln) geben Aufschluß über die im Trefferfall benötigten Tabellen.

Regel

Je nach Spieleranzahl sollten für eine Kampfpaarung immer 3-5 Handlungsfolgen am Stück erwürfelt werden (Kampfsequenz)

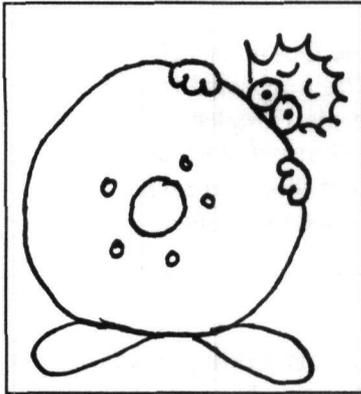
Erläuterung

Um einen gewissen Spielfluß zu erhalten, bietet es sich an pro Kampfpaarung immer mehrer Handlungsfolgen zu erwürfeln.

Mehrere Gegner

Regel

Für den Kampf mit mehreren Gegnern gilt im SAGA-SYSTEM folgendes: eine zusätzliche Handlung wird zuerst normal erwürfelt, dann muß sie **bestätigt** werden. D.h. nochmals würfeln. Ist die Qualität bei dem Bestätigungswurf mindestens genauso hoch, wie beim eigentlichen Handlungswurf ist die Qualität der Handlung bestätigt. Bei schlechterem Bestätigungswurf erhält die Handlung die Qualität des Bestätigungswurfes. Bei weiteren Handlungen innerhalb einer Handlungsfolge (3 Gegner) sind dementsprechend für jede weitere Handlung auch weitere Bestätigungswürfe notwendig. Qualitäten werden dabei nicht addiert. Mißlingt die Bestätigung irgendwann im Verlauf der Bestätigungsprozedur, kann abgebrochen werden: die Handlung hat die Qualität des (mißglückten) Bestätigungswurfes. Diese Prozedur gilt auch für mehrere Aktionen innerhalb einer Fähigkeitsprobe!



Mehrere Gegner ?

Erläuterung

Der Begriff der Handlungsfolge beschreibt im SAGA-SYSTEM die (variable) Zeiteinheit innerhalb derer eine bestimmte Aktion durchgeführt werden kann - sei das nun im Kampf oder beim Entschärfen einer Falle. Die tatsächlich benötigte Zeit spielt dabei keine Rolle! Ist es nun notwendig innerhalb einer Handlungsfolge mehrerer Aktionen durchzuführen werden sogenannte Bestätigungswürfe notwendig: mit dem normalen Wurf wird die maximale Qualität der zusätzlichen Handlung bestimmt (ohne irgendwelche Abzüge) der Bestätigungswurf legt dann (im Falle von zwei Handlungen) die tatsächliche Qualität fest. Dabei kann die ursprüngliche Qualität nicht verbessert, sondern nur bestätigt werden!

Bei gleicher oder höherer Qualität des Bestätigungswurfes hat die Handlung also die Qualität des ursprünglichen Wurfes. Bei schlechterer Qualität hat die Handlung die Qualität des Bestätigungswurfes. Bei noch mehr Handlungen werden dementsprechend immer mehr Bestätigungswürfe nötig. Der Spielleiter muß auf die tatsächliche Durchführbarkeit der zusätzlichen Handlungen achten: während beim *Anschleichen* noch *Werfen eines Messers*, *Spurenlesen* und sonstwas zeitlich ohne weiteres möglich ist, werden mehr als 3 Aktionen innerhalb einer Kampf-Handlungsfolge selbst für Profis schwierig werden!

AUA!

Regel

Treffer sind zu verzeichnen, wenn die Abwehraktion innerhalb einer Kampfhandlungsfolge in ihrer Qualität schlechter war als der Angriff.

Erläuterung

Wichtig bei der Folgenbestimmung von Treffern im SAGA-SYSTEM ist der Grundsatz, daß die verwendete Waffe keine Rolle spielt! Nur die Qualitäten, bzw. das Ergebnis des Qualitätsvergleichs ist ausschlaggebend! Das bedeutet, daß der Spielleiter das tatsächliche Geschehen anhand dieser Ergebnisse bestimmen muß, es ergibt sich nicht aus den Würfelergebnissen. Mit anderen Worten: Ein **geschickter** Faustschlag auf **keine** Abwehr tut genauso weh, wie ein **geschickter** Hieb mit dem Degen bei **keiner** Abwehr. Das *Ausmaß der Verletzung ist gleich*, das Aussehen unterscheidet sich aber.



Regel

Prellungen entstehen, wenn die Abwehr um eine Qualitätsstufe schlechter war als der Angriff - mit dem Begriff Prellung wird im SAGA-SYSTEM eine Verletzung beschrieben, die die Fähigkeiten eines Charakters zunächst unbeeinflusst läßt - im Normalfall fließt dabei kein Blut³⁵. Erst mehrere Prellungen führen in ihrer Summe zu den gleichen Auswirkungen, wie eine Verletzung (siehe Tabelle "Prellung" auf Seite 79).

Erläuterung

Um die Übersicht über die Prellungen und ihre eventuellen Auswirkungen auf die Gesundheit zu verwalten, muß der Spielleiter im Laufe einer Aktion, die mehrere Prellungen theoretisch erlauben würde, die Prellungen notieren. Dies geschieht in der Sparte Prellpunkte des Masterboards. Im Falle einer Prellung werden die Prellpunkte mit dem W20 ermittelt und zu den vorhandenen hinzugezählt. Mit dem Überschreiten von 15 Prellpunkten erhält der (humanoide) Charakter einen Gesundheitsabzug (siehe nächsten Abschnitt) und die Prellpunkte werden auf "0+Rest" gesetzt. Überzählige Prellpunkte verfallen also nicht. Hat ein Charakter 10 Prellpunkte und muß dann eine weitere Prellung hinnehmen, wobei der Spielleiter eine 7 würfelt, bedeutet dies Gesundheitsabzug und Rücksetzen der Prellpunkte auf 2 ($10+7=17 - 17-15=2$). Es ist also durchaus möglich, jemanden "aus der Rüstung zu klopfen"!

Regel

Verletzungen beeinflussen den Zustand des Betroffenen schon erheblich. Dennoch ist die Schwere einer Verletzung noch nicht so arg, daß unbedingt eine exakte Lokalisierung vorgenommen werden muß. Mehrere Verletzungen führen rasch zur Beendigung des Kampfes.

Erläuterung

Wie bereits aus der Name schon sagt, ist mit einer Verletzung natürlich nicht zu spaßen. Ein Verletzung bewirkt erhebliche Beeinträchtigung des Allgemeinzustandes und mehrere Verletzungen können sehr rasch lebensgefährlich werden. Das SAGA-SYSTEM ermittelt das getroffene Körperteil über einen Wurf mit dem W20 (vom Spielleiter auszuführen) anhand der Tabelle auf Seite 79 kann das getroffene Körperteil ermittelt werden. Eine Verletzung bewirkt den Abzug von mehreren Einheiten der 20er Skala der Gesundheit (vgl. auch Seite 62 *Gesundheitsregel*). Auch hier muß der Spielleiter anhand der benutzten Waffe und der anderen Umstände bestimmen was wirklich geschehen ist.

Beim komplexen Spiel mit expliziter Angabe der einzelnen Schläge erübrigt sich natürlich eine zufällige Feststellung des Trefferortes mit dem Würfel.

Eine Verletzung entsteht, wenn die Abwehr um zwei Qualitätsstufen schlechter war, wie der Angriff (**guter Angriff auf ungeschickte Abwehr** beispielsweise).

³⁵Man bedenke dabei aber, daß "sich in den Finger schneiden" zwar eine blutige Angelegenheit ist, aber dennoch - im Gegensatz zu einem Knochenbruch - als Prellung zu behandeln wäre!

**Regel**

Kritischer Treffer - ein kritischer Treffer beendet normalerweise den Kampf sofort! Das SAGA-SYSTEM bietet die Möglichkeit kritische Treffer sehr genau zu lokalisieren und sehr spezifische Folgen zu benennen (Tabelle "Kritische Treffer" ab Seite 80).

Erläuterung

Ein kritischer Treffer tritt auf, wenn die Abwehr um drei Qualitätsstufen geringerwertig war, wie der Angriff (**guter Angriff auf keine Abwehr** oder **brillanter Angriff auf ungeschickte Abwehr**). Ein solcher Treffer ist in den allermeisten Fällen kampfscheidend. Das SAGA-SYSTEM behandelt solche Treffer nicht mehr obligatorisch, sondern bietet eine ausgefeilte Möglichkeit einen kritischen Treffer ganz nach Belieben genau zu definieren. Dabei handelt es sich um eine reine Spielhilfe, denn es gibt *keinen* besonderen Abzug der Gesundheit für kritische Treffer ... Die Gesundheit sinkt in jedem Fall auf die Qualität **nicht**³⁶. Ein kritischer Treffer ist tödlich, wenn die Gesundheitsqualität des Getroffenen bereits **nicht** war.

Brillanter Schlag**Regel**

Von einem brillanten Schlag wird gesprochen, wenn die Qualität **brillant** im Angriff **nicht** abgewehrt wird. Ein solcher Treffer kann in seiner Wirkung exakt vom Ausführenden bestimmt werden.

Erläuterung

Wird ein brillanter Treffer gelandet, so bestimmt der Ausführende exakt die Wirkung. Er kann dabei jede möglich erscheinende Wirkung wählen, d.h. er kann sowohl den tödlichen Stoß durch das linke Auge, knapp am Nasenrückenknochen vorbei, direkt ins Zentrum des vegetativen Nervensystems, wie auch das Anritzen der Haut am Kehlkopf wählen!

Vorbereiteter Schlag**Regel**

Hat ein Charakter genügend Zeit, einen Schlag - und diese Regel bezieht sich ausschließlich auf den Nahkampf) - zu planen, vorzubereiten etc., dann werden die Qualitäten um eine Stufe verschoben. D.h. es existiert kein **nicht** mehr und selbst Anfänger haben die Möglichkeit **brillant** zuzuschlagen.

Erläuterung

Diese Regel trägt der Tatsache Rechnung, daß es nahezu undenkbar ist, daß irgendjemand ein unbewegtes Ziel nicht oder auch nur schlecht zu treffen vermag, wenn er oder sie sich nicht in Zeitdruck befindet. Jeder, wirklich jeder, haut nicht neben den Schlafen-

³⁶Wem das jetzt etwas seltsam erscheinen mag, der sei auf den Regelabschnitt Gesundheit auf Seite 62 verwiesen.



den, wenn das Anschleichen geglückt ist und man 2 Minuten Zeit hatte, das Schwert zu heben und herabsausen zu lassen! In den meisten Fällen wird der vorbereitete Schlag keine Abwehr haben, es mag aber durchaus Fälle geben, wo dies nicht der Fall ist: z.B. wartet einer an der Ecke mit gezücktem Schwert in Halshöhe und schlägt, wenn der Gegner um die Ecke kommt zu. Abgesehen davon, daß ein guter Kämpfer nicht einfach so um Ecken läuft, wäre hier, im Gegensatz zum Schlafenden schon noch eine Abwehrmöglichkeit (durch Ausweichen) gegeben.

Sekundäre Kampffolgen

Regel

Sekundäre Kampffolgen können entweder nach jeder Handlungsfolge, nach jeder Kampfsequenz (3-5 Handlungsfolgen) oder für jeden Kampf bestimmt werden. Sie werden anhand der Tabelle auf Seite 94 ermittelt.

Erläuterung

Als sekundäre Kampffolge wird im SAGA-SYSTEM ein Ereignis bezeichnet, das aufgrund des Kampfgeschehens passiert, aber nicht direkt als Kampffolge zu verstehen ist. Dazu gehören etwa das Kaputtgehen von Waffen und/oder Ausrüstung, Stolpern ohne direkte Fremdeinwirkung, aber auch zweitlich weiterreichende Dinge, wie Infektionen aufgrund von Wunden. Unter diesem Gesichtspunkt gesehen ließe sich bei Bedarf auch *Erfahrung* als sekundäre Kampffolge und somit "erwürfelbar" verstehen, falls dies gewünscht wird oder der Spielleiter darauf verzichten möchte festzulegen, ob ein Kampf Erfahrung gebracht hat oder nicht.

Sekundäre Kampffolgen können nach Geschmack und unter Berücksichtigung des Geschehens nahezu beliebig oft erwürfelt werden. Wirklich sinnvoll - und das heißt in diesem Zusammenhang natürlich: einerseits noch real genug, um als Simulation zu gelten und andererseits nicht zu aufwendig um das Spiel zu behindern, ist das Erwürfeln einer sekundären Kampffolge pro Nahkampfpaarung. Es bietet sich an, die Folge nach der Tabelle auf Seite 94 mit dem Würfel zu bestimmen.

Waffen

Regel

Waffen erhalten ebenfalls eine Stufe (nur in Ausnahmefällen sollten Grade erlaubt sein).



Erläuterung



Die Qualität von Waffen

Der Waffentabelle auf Seite 77 können Hinweise auf verschiedene Waffen entnommen werden. Sie dient weniger zu Feststellung einer solchen Stufe, als zur Bereitstellung von Entscheidungshilfen zur Beurteilung. Die Waffenstufe hat im Allgemeinen keinen Einfluß auf die Kampffähigkeit. Ausnahmen bilden hierbei lediglich außerordentlich gute oder schlechte Waffen. Haupteinsatzgebiet der Waffenstufe ist ein Bruchtest, der, als sekundäre Kampffolge ermittelt, durchgeführt wird indem die Qualität des Angriffs nicht nur im Kampf abgewehrt werden muß, sondern auch noch ein zweiter Qualitätsvergleich anhand der Stufe der Waffe stattfindet. Muß die Waffe einen "Treffer" hinnehmen³⁷, wird sie unter Berücksichtigung des Qualitätsvergleiches beschädigt. Daß eine **Prellung** eine geringere Beschädigung bedeutet, wie ein **kritischer Treffer**, ist ja wohl selbstverständlich. Dabei sei erwähnt, daß bei letzterem, also einem **kritischen Treffer**, die Waffe als fürderhin unbrauchbar zu gelten hat.

Regel

Besondere Waffen müssen im Spiel "verarbeitet" werden. Zu- oder Abschlüge auf Würfe sind nicht im Sinne des SAGA-SYSTEMS. Vor- und Nachteile durch den Handlungsablauf simulieren.

Erläuterung

Es existieren im "Grundmodell" des SAGA-SYSTEMS *keine* Zu- oder Abschlüge beim Würfeln aufgrund irgendwelcher besonderen Waffen - seien sie nun gut oder schlecht! Besonderheiten z.B. magischer Waffen müssen im Spiel simuliert werden. SAGA-Regel in solchen Fällen ist vielmehr die Darstellung spezieller Fähigkeiten von Gegenständen durch Veränderung des Geschehens! Wie bereits mehrfach³⁸ erwähnt, bestimmen die Würfel im SAGA-SYSTEM nicht das Geschehen, sondern nur die Qualität dessen, was geschieht. Das gilt natürlich auch für magische Waffen: ein **ungeschickter** Hieb mit einer

³⁷Angriffsqualität besser als Abwehrqualität

³⁸Welch köstliche Untertreibung...



magischen Waffe ist immer noch **ungeschickt!** Da beißt die Maus keinen Faden ab - und auch der Ork nagt keine Kette durch, wie man in einschlägigen Kreisen sagt. In diesen Fällen sollte sich der SAGA-Spieler auf die Suche machen nach sinnvollen Eigenschaften einer solchen Waffe: *Erschrecken des Gegners* wäre eine einfache Variante. Etwas höher angesiedelt ist das *Zufügen bestimmter Wunden!* Mächtige Schwerter können sowas - sie fügen niemals eine **Prellung** zu, weil sie sich (aus irgendwelchen unergründlichen magischen Gründen) immer in die richtige Richtung drehen. Es sollen im SAGA-SYSTEM alle Modifikationen, die vielleicht aus anderen Systemen bekannt sind, auf diese Weise behandelt werden. Wie sich aus den oben kurz angesprochenen Beispielen ergibt, ist also auch ohne Zu- oder Abschlag auf den eigentlichen Würfelwurf eine beliebig breite Palette von besonderen Eigenschaften simulierbar - und! ist es nicht einfach "spielerischer", wenn das Schwert *Hauzu* keinen Bonus +5 hat, sondern schon bei einer erwürfelten **Prellung** eine **Verletzung** bewirkt?

Rüstungen

Regel

Das Tragen von Rüstungen bewirkt keine Modifikationen von Angriff oder Abwehr. Rüstungen beeinflussen auch nicht die Auswirkungen von Treffern, die im SAGA-SYSTEM aufgrund der Qualität der Handlungen bestimmt werden - unabhängig von den verwendeten Gegenständen.

Erläuterung

Es gelten bei Rüstungen die gleichen Grundsätze, wie bei Waffen. Egal, ob es sich um Kettenhemden oder kugelsichere Westen handelt. Prinzipiell beeinflussen sie nicht die Qualität einer Handlung! Ebenso verringern sie nicht den Schaden bei einem erwürfelten Treffer! Letzteres ausgehend davon, daß im SAGA-SYSTEM durch den Qualitätsvergleich die Resultate einer Handlungsfolge fixiert sind! Die Erklärung des tatsächlichen Geschehens muß dem Ergebnis des Qualitätsvergleiches durch den Spielleiter angepaßt werden.

Regel

Im Falle einer Abwehrqualität **nicht**, ist darauf zu achten, daß nur ungerüstete Körperteile dementsprechend verletzt werden können! Außerdem darf **IN DIESEM FALL** für die Rüstung einen weiteren Abwehrwurf durchgeführt werden!

Erläuterung

Hier kommt die Rüstung zum Tragen! Bei überraschenden Schlägen aus dem Hinterhalt usw., bzw. bei einem erwürfelten **nicht**. Es kann die Stufe der Rüstung (siehe unten) verwendet werden, um bei keiner Abwehr festzustellen, ob der Treffer "saß" (durch Qualitätsvergleich Angriff/Stufe der Rüstung).

Das führt übrigens dazu, daß sich reiche Anfänger eine Vollrüstung zulegen und im Kampf auf deren hohe Stufe (hoffentlich) vertrauen³⁹. Das ist durchaus korrekt, bringt aber natürlich keine Erfahrung - und zwangsläufig irgendwann ein böses Erwachen (oder

³⁹D.h. sie verteidigen sich im Kampf bewußt nicht - und würfeln nur mit ihrer Rüstung!



auch nicht mehr ...), denn der Abwehrwurf auf die Rüstung kann erst erfolgen, wenn im Falle von Verletzung oder kritischem Treffer, das getroffene Körperteil feststeht - wenn die Rüstung dort "nicht anzutreffen" ist, ist selbstverständlich der Hieb einfach nicht abgewehrt und ein Abwehrwurf der Rüstung ist dann nicht möglich.

Regel

Rüstungen erhalten eine Stufe. Durch den Qualitätsvergleich Rüstung/Durchschlagkraft der Waffe (Tabelle Seite 98) im Fernkampf wird die Durchschlagkraft des Schusses in Abhängigkeit von der Entfernung ermittelt.

Erläuterung

Wie bereits erwähnt, erhalten auch Rüstungen eine Stufe gemäß ihrer Qualität⁴⁰. Wobei hier ein wichtiges Kriterium der Prozentsatz der geschützten Körperteile ist! Außerdem bestimmt diese Stufe auch die Treffer-Folgen im Fernkampf. Fernkampftreffer werden rein "rechnerisch" festgestellt (siehe Seite 59, Fernkampf-Regeln). Erst der Qualitätsvergleich von Rüstung und Durchschlagkraft bestimmt aber, welche Folgen der Treffer hatte. Die Qualitätsvergleichstabelle auf Seite 73 bietet zu diesem Zweck eine Spalte für den Fernkampf.

Vereinfachend kann man für Rüstungen auch feste Qualitäten vergeben.

Kampfuntypische Aktionen im Kampf

Regel

Jeder Spieler, der das Angriffsrecht besitzt, kann ungehindert eine andere Aktion unternehmen (Flucht, mieser Trick, etc.), die im Spiel beschrieben werden muß (vgl. auch *Regel für Miese Tricks*, Seite 58) Da diese Aktion im Kampf durchgeführt wird, wird sie nach dem jeweiligen Kampflevel bestimmt. Die Folgen ergeben sich, abhängig von der Spielsituation, aus dem Qualitätsvergleich mit der korrespondierenden Abwehr. Will der abwehrende Spieler eine kampfuntypische Aktion anstatt einer Abwehr durchführen - was selbstverständlich nicht verboten ist - muß sie wie eine zweite Aktion innerhalb einer Handlungsfolge behandelt werden, also mit einem Bestätigungswurf. Die Abwehr wird dabei nicht erwürfelt, sondern ist als Ausweichen in der kampfuntypischen Aktion impliziert.

Erläuterung

Diese auf den ersten Blick vielleicht etwas verwirrende Regel erlaubt, wenn man sie genau durchliest, vollkommene Entscheidungsfreiheit im SAGA-SYSTEM! Bei SAGA wird niemand zur Durchführung einer Handlung gezwungen. Nach dem Motto: wenn einer mitten im Kampfgetümmel sein Frühstück auspacken will *kann* er das tun. Ob er oder sie allerdings noch in den Genuß davon kommt, ist mehr als zweifelhaft. Aber Scherz beiseite: diese Regel beinhaltet vor allem die Möglichkeit zu sämtlichen denkbaren

⁴⁰Spieler müssen nicht unbedingt über die tatsächlichen Stufen ihres Equipment Bescheid wissen ...



Aktionen auch während eines Kampfes. Das funktioniert, weil im SAGA-SYSTEM regeltechnisch keine Unterschiede zwischen Kampf- und anderen Aktionen existieren.

Der zweite Teil der Regel (wenn der Abwehrende eine solche Aktion ausführt), geht davon aus, daß in einer solchen kampfuntypischen Aktion für den Abwehrenden immer ein Ausweichen impliziert ist (natürlich kann man auch darauf ausdrücklich verzichten). Wenn jetzt die geplante Aktion im Qualitätsvergleich mit dem gegnerischen Angriff scheitert, setzt man sich logischerweise ohne Abwehr diesem Angriff aus! Die Aktion selbst ist mißlungen. Bei gelungener Abwehr (= in diesem Fall eine kampfuntypische Aktion), wird die Aktion durchgeführt.

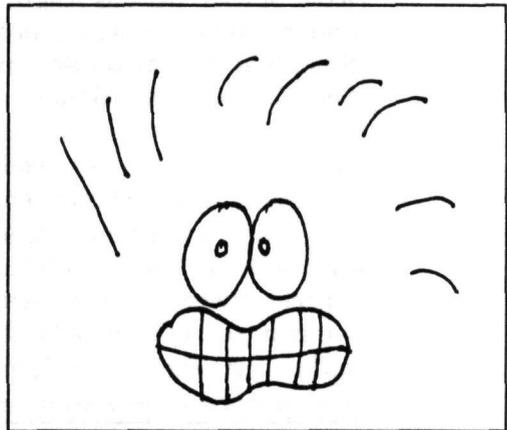
Miese Tricks

Regel

Das SAGA-SYSTEM erlaubt für den Angreifenden im Nahkampf jederzeit die Ausführung von anderen Aktionen als nur Zuschlagen. Miese Tricks sind da natürlich sehr beliebt. Auf Seite 99 ist eine exemplarische Tabelle angegeben, die eine ganze Reihe von miesen Tricks und ihre speziellen Folgen aufzählt. Nicht katalogisierte Tricks - im Spiel gerade erfunden? - werden wie ein normaler Angriff gehandhabt (allerdings mit spezifischen Folgen beim Gelingen!) Immer bei Anwendung eines Tricks gilt: schon bei gleicher Qualität der Abwehr wechselt das Angriffsrecht, eventuell mit speziellen Folgen!

Erläuterung

Die Zusatzregeln für Miese Tricks implizieren, daß beim Mißlingen einer solchen Aktion nahezu immer Nachteile für den Ausführenden entstehen, weil er sich ja mit untypischem Verhalten einen Vorteil sichern wollte: beim Versuch, dem Gegner Sand in die Augen zu kicken gestolpert, wäre ein Beispiel dafür. Klar daß man daraufhin mit Nachteilen rechnen muß!



Nur nicht verwirren lassen



Fernkampf

Regel

Der Fernkampf wird im SAGA-SYSTEM folgendermaßen behandelt: gemäß der SAGA-Grundregel wird auch hier die Qualität der Handlung des Schützen bestimmt! Dadurch spielt die benutzte Waffe keine Rolle! Es wird geraten, für verschiedene Fernkampfwaffen verschiedene Fähigkeiten einzuführen.

Erläuterung

Bei Fernkampfwaffen gilt bezüglich der Spezialisierung in höheren Stufen und Graden natürlich auch, daß Gruppen gebildet werden müssen. Das heißt: jemand, der mit dem Langbogen gut umzugehen weiß, wird sich auch mit einem Kurzbogen nicht gerade dumm anstellen - mit einer 9mm Magnum⁴¹ hingegen wird er sich wahrscheinlich schwer tun.

Regel

Die Schußabweichung vom gewünschten Ziel (vor dem Schuß exakt angeben!) ergibt sich aus der erwürfelten Qualität der Schußhandlung anhand der Tabelle auf Seite 95 und der "Richtungsuhr" auf derselben Seite. Die Genauigkeit der Abweichung kann durch die Berechnung erhöht werden.

Erläuterung

Das SAGA-SYSTEM bestimmt den Erfolg eines Schusses rein durch das Zielen und dann durch eine Bestimmung der Schußabweichung aufgrund der Qualität der Handlung des Schützen. Der exakte Zielpunkt muß vor dem Schuß angegeben werden. Es genügt dabei nicht eine Person, eine Zielscheibe, ein Tier etc.! Der erwünschte Zielpunkt sollte nicht größer als 10cm Durchmesser sein. Es wird im SAGA-SYSTEM davon ausgegangen, daß der Schütze beim Abfeuern eines Schusses die etwaige Bewegung des Zieles, sowie eventuell vorhandene Seitenwinde einberechnet (das nicht voraussetzen hieße ja, den Charakter als Idioten hinzustellen⁴²). Lediglich die Qualität seiner Handlung entscheidet dann über die Abweichung von diesem gewünschten Zielpunkt. Es ist selbstverständlich möglich, einen Meter neben das gewünschte Ziel zu schießen, in der Hoffnung, daß man den Schuß "reinwackelt" - aus Erfahrung haben wir allerdings gelernt, daß in solchen Fällen grundsätzlich gute Schüsse zustande kommen und der Schütze sich grün und blau ärgert. Angeblich hat das irgendetwas mit hochdimensionaler Mathematik zu tun, morphogenetischen Feldern oder auch Magie.

Eine exakte Abweichung vom erwünschten Ziel kann mit Hilfe der Berechnung im Anschluß an oben genannte Tabellen ermittelt werden.

⁴¹Gibt's sowas?

⁴²Ist das eine Charakterklasse?



Regel

Die vorherige Regel impliziert auch, daß ein eventueller Treffer im Fernkampf im SAGA-SYSTEM zum Teil "erspielt" wird! Ausweichbewegungen oder Abwehrhandlungen müssen von der Zielperson (oder was auch immer) angegeben werden, bevor die Abweichung erwürfelt wird - dies gilt für Spielercharaktere ebenso wie für NSC's. Aus Abweichung und Bewegung (oder Handlung) des Ziels läßt sich entscheiden, ob der Schuß getroffen hat oder nicht.

Erläuterung

Das SAGA-SYSTEM ermittelt den Treffer - oder den Mißerfolg des Schusses - also nicht durch abstrakte Würfelwürfe, sondern, wie immer, durch das Spiel selbst, wobei der Würfel lediglich die Qualität der Handlungen festlegt. Somit wird der Erfolg eines Schusses anhand der durchgeführten Handlungen ermittelt: 1. das Schießen, dessen Qualität die Abweichung vom erwünschten Ziel festlegt - 2. Handlung des Ziels (als Durchführung einer allgemeinen Handlung oder auch einer speziellen Fähigkeit), wobei kein direkter Angriff auf diese Fähigkeit stattfindet!

Regel

Die Fernkampfabwehr unterscheidet sich also von der Nahkampfabwehr dadurch, daß der Qualitätsvergleich **nicht** mit der Qualität des Schusses ermittelt wird! Die Qualität der Fernkampfabwehr wird beim Ausweichen über eine **allgemeine Handlung** (oder eine spezielle Fähigkeit!) oder, bei Benutzung z.B. des Schildes, über den entsprechenden Abwehrwert ermittelt (Benutzung der Spalte *Fernkampf* in der Qualitätsvergleichstabelle).

Erläuterung

Wie im vorangegangenen Abschnitt beschrieben, wird auch eine Abwehrhandlung im Fernkampf "stand alone" durchgeführt, d.h. *ohne* Berücksichtigung eines Angriffs! Dies soll der Tatsache gerecht werden, daß Abwehrhandlungen im Fernkampf immer nur Reflex sein können. Unbedingt zu beachten ist auch, ob überhaupt eine Abwehrmöglichkeit besteht! Bei modernen Waffen und aus dem Hinterhalt tut es zuerst weh - und dann hört man den Schuß, weil die Kugel meistens schneller als der Schall ist. Solche Umstände sind wichtig und müssen auf jeden Fall berücksichtigt werden.

Regel

Schadensbestimmung im Fernkampf: Anhand der beiden vorgenannten Regeln läßt sich ermitteln, ob ein Schuß das (oder irgendein) Ziel getroffen hat. Welcher Schaden angerichtet wird, hängt von der **Durchschlagskraft** des Geschosses ab. Diese läßt sich der Tabelle auf Seite 98 entnehmen. Im Qualitätsvergleich mit der Rüstung ergibt sich der Schaden.



Erläuterung

Der Schaden durch Fernkampfaffen ist extrem abhängig von der eingesetzten Waffe - noch mehr als im Nahkampf! Bestimmt wird er anhand der Durchschlagkraft des Geschosses (abhängig von der Art der Waffe und der Entfernung) und der Qualität der Rüstung (ermittelt aufgrund der Stufe oder festgelegt). Die Variationsmöglichkeiten sind natürlich enorm, so daß die angegebene Tabelle lediglich Beispiele zur Orientierung nennen kann.

Anmerkung

Ohne dies als Regel betrachten zu wollen, machen wir darauf aufmerksam, daß die Chance zur Abwehr eines Schusses von dessen Geschwindigkeit abhängt. Das SAGA-SYSTEM bewertet zwar die Abwehraktion ohne Berücksichtigung der korrespondierenden Aktion, d.h. des Schusses (denn mit der Schuß-Aktion wird ja lediglich die Abweichung festgelegt), das heißt aber nicht, daß die Geschöß-Geschwindigkeit - und wenn man so will, also die Geschöß-Qualität keine Rolle spielt! Ein Qualitätsvergleich wäre aber an dieser Stelle unangebracht, da die Durchschlagkraft nicht nur von der Geschwindigkeit, sondern auch von der Masse des Geschosses abhängt. Es ist Aufgabe des Spielleiters zu entscheiden, wann eine Abwehraktion erfolgen kann! Wenn sie erlaubt ist, tritt wieder der SAGA-Grundsatz "keine Bewertung der Gegenstände" in Kraft: die Abwehraktion gibt direkt Auskunft über Erfolg oder Mißerfolg!

Modifikationen

Regel

Modifikationen sind im SAGA-SYSTEM nicht durch Zu- oder Abschläge auf den Würfelwurf zu simulieren⁴³. Es sind spieltechnische Modifikationen zu verwenden. Vgl. dazu auch die Tabellen *Waffen* und *Rüstungen* auf den Seiten 77 und 78.

Erläuterung

Diese Regel ist der Grundsatz für all das, was hier immer wieder gesagt wurde: keine Zu- oder Abschläge im SAGA-SYSTEM! Besondere Eigenschaften von Waffen, Objekten, Türen, Fußabstreifern, Schnürsenkeln oder magischen Phasern müssen im Spiel dargestellt werden! Einige Möglichkeiten werden in den entsprechenden Regelabschnitten genannt.

⁴³Obwohl wir das nicht kategorisch verbieten wollen.



Gesundheitsregeln

Gesundheitsstufen

Regel

Jedem Wesen wird entsprechend der Gesundheitstabellen (Seite 75 eine Gesundheitsstufe zugeordnet. Die Gesundheitsstufe kann (u.U.) wie eine Fähigkeit verbessert werden! Sie steigt während der ersten drei Stufen jedoch NICHT an!

Erläuterung

Es ist wichtig, zu verstehen, daß die Gesundheitsstufe nicht in dem Maße variabel ist, wie irgendeine Fähigkeit. Vielmehr ist sie zunächst einmal von der Rasse abhängig. Nichtsdestotrotz bringt eine allgemeine Trainiertheit eines Wesens auch eine Erhöhung der Widerstandskraft mit sich. Daher wollen wir für das SAGA-SYSTEM nicht ausschließen, daß die Gesundheitsstufe verändert wird. Man sollte allerdings darauf achten, daß z.B. ein Mensch unmöglich die Gesundheitsstufe eines Drachen erreichen kann. Außerdem muß darauf geachtet werden, daß auch die Gesundheitsstufe nur durch spezielle Übung verbessert werden kann. Normalerweise wird die Gesundheitsstufe nicht verändert. Grade für die Gesundheit sind eigentlich nur übermenschlichen Wesen vorbehalten - aber ganz ausschließen kann man natürlich nichts ...

Gesundheitsänderungen

Regel

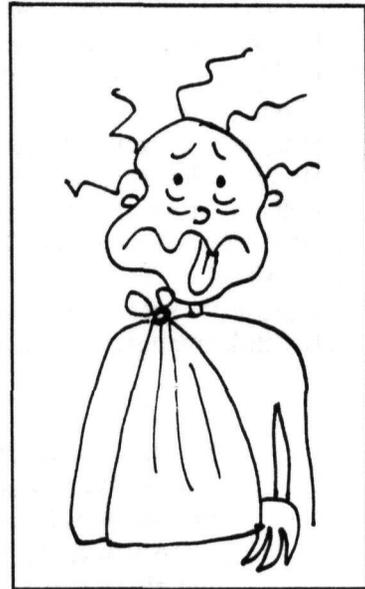
Die Spieler erfahren im SAGA-SYSTEM lediglich die Qualität ihrer Gesundheit! Der Spielleiter muß Gesundheitsänderungen im Bereich der 20er Einteilung der Gesundheit, die aus Verletzungen, mißlungenen Aktionen etc. resultieren auf dem Masterboard beim Gesundheitsstand des Charakters ausführen und teilt dem Spieler die sich daraus ergebende Gesundheitsqualität und eventuelle Beschränkungen mit. Gesundheitsänderungen ergeben sich aus den Tabellen für Prellungen (Seite 79), Verletzungen (Seite 79), kritischen Treffern (Seite 80). Gesundheitszustand für bestimmte Gesundheitsqualitäten ergibt sich aus der Tabelle auf Seite 75.

Erläuterung

Für den Umgang mit der Gesundheit gilt im SAGA-SYSTEM wieder einmal: anfangs vielleicht etwas ungewohnt, wenn man die übliche Vorgehensweise aus anderen Rollenspielen gewohnt ist, bei näherer Betrachtungsweise aber einleuchtend, einfach zu spielen und vor allem: ohne blödsinnige Punkte!



Auch hier kommt allerdings der Spielleiter nicht um gewisse "Verwaltungsarbeit" herum. Im SAGA-SYSTEM muß der Spielleiter die 20er-Skala, die auch im Bereich der Gesundheitsqualitäten besteht, verwalten, ohne die Spieler damit zu belasten. Der Spielleiter verändert den Gesundheitszustand eines Charakters entsprechend der oben angeführten Tabellen. Im Falle von Prellungen wird die Stärke der Prellung festgelegt und die resultierenden Prellpunkte werden notiert. Überschreiten diese den Verletzungswert (= 15 Prellpunkte), wird der Gesundheitswert um 1 zurückgedreht, im Falle von Verletzungen ergeben sich die Abzüge aus der Verletzungstabelle. Erreicht der Gesundheitszustand eines Charakters eine neue Qualität, wird diese - mit ihren eventuelle bestehenden Auflagen - dem Spieler mitgeteilt. Es ist darauf zu achten, daß die Qualität **nicht** keineswegs den sofortigen Tod bedeutet! Vielmehr sollte man sich darüber im Klaren sein, daß alle vorhandenen Qualitäten den Zustand eines Wesens beschreiben, bevor es wirklich kritisch wird. Mit anderen Worten: die Qualität **nicht** bei der Gesundheit bedeutet eben krank oder schwer verletzt. Da es sich aber noch um eine GESUNDHEITSqualität handelt, hat das mit Tod noch nichts zu tun! Allerdings benötigt man Pflege und Hilfe bei Gesundheit=nicht!

**Regel**

Das Absinken der Gesundheitsqualität unter 0 (bezüglich der 20er Skala) bedeutet akute Lebensgefahr! Eine Rettung ist kaum noch möglich.

Erläuterung

Erst wenn, aufgrund eines zweiten kritischen Treffers sofort, bzw. durch viele Verletzungen (oder auch Prellungen), der Gesundheitszustand bezüglich der 20er Skala unter den Wert 0 sinkt, ist der Charakter (oder NSC) in akuter Lebensgefahr. Als Faustregel gilt: ein zweiter kritischer Treffer oder ein Absinken unter -5 ist gleichbedeutend mit sofortigem Tod. Im Grenzbereich zwischen 0 und -5 ist eine Rettung durch *außergewöhnliche* Maßnahmen noch denkbar. Wahlweise - und vor allem im komplexeren Spiel - kann als "Todespunkt" auch die negative Stufe des Charakters oder Wesens betrachtet werden.

Regel

Verbesserungen der Gesundheitsqualität aufgrund von Heilung etc. sind im SAGA-SYSTEM mit voller Absicht nicht reglementiert! Der Spielleiter muß aufgrund der speziellen Art der Verletzung die Rekonvaleszenzzeit bestimmen.

Erläuterung

Hohe Anforderung an den Spielleiter? Ohne medizinische Kenntnisse nicht zu bewältigen? Vielleicht, wenn das SAGA-SYSTEM nicht das SAGA-SYSTEM wäre! Aber wir se-



hen das natürlich nicht so beengend. Zu beachten gilt es in jedem Fall, daß eine Fleischwunde (z.B.) weitaus schneller verheilt, wie ein Sehnenriß oder ein Knochenbruch! Obwohl alle genannten Verletzungen - unter der Voraussetzung, sie befinden sich z.B. am Bein - zunächst die gleiche Behinderung verursachen. Dies ist auch der Sinn und Zweck obengenannter Regel: die Unterscheidung zwischen verschiedenen Verletzungsarten. Natürlich ist ein Laie nicht in der Lage, zu entscheiden, wie lange der Heilungsprozeß im Durchschnitt dauert. Dafür gibt es den Teil C der Gesundheitstabelle (Seite 75), die lediglich zwischen Gesundheitsabzügen aufgrund von Prellungen, Verletzungen oder kritischen Treffern unterscheidet. Diese Unterscheidung dürfte für das normale Rollenspiel⁴⁴ ausreichend sein. Der Spielleiter sollte sich aber herausnehmen, bei offensichtlich langwierigen Verletzungen die Zeitspannen zu dehnen.

Regel

Bei der unermesslichen Anzahl von möglichen Krankheiten - in unserer Welt existierenden und erst recht denjenigen, die es nur in Rollenspielwelten gibt - ist es natürlich unmöglich, Regeln für deren Abhandlung im Spiel aufzustellen! Krankheiten können jederzeit als "Angriff" auf die Gesundheitsstufe angesehen werden. Infektionen lassen sich derart bestimmen. Der Heilungsprozeß ist krankheitsabhängig, seine Dauer kann durch einen täglichen Qualitätsvergleich von Gesundheitsqualität und Krankheitsstufe bestimmt werden.

Erläuterung

Wichtig hierbei ist, daß eine mögliche Infektion durch **Qualitätsvergleich** von Krankheitsstufe (je nach Gefährlichkeit und Ansteckungswahrscheinlichkeit bestimmen) und **Gesundheitsstufe** bestimmt wird. Ist eine Krankheit aber ausgebrochen, wird die Heilung, bzw. das weitere Voranschreiten der Krankheit durch den Vergleich Krankheitsstufe (also erwürfeln) und gerade aktuelle **Gesundheitsqualität** ermittelt!

Allgemeine Handlungen durchführen

Regel

Allgemeine Handlungen sind Vorgänge des "täglichen" Lebens, deren Gelingen in Frage steht. Es wird auf das Grundlevel des Charakters gewürfelt. Die so ermittelte Qualität ergibt direkt die Qualität der Ausführung und damit Erfolg oder Mißerfolg. Kein Qualitätsvergleich!

Erläuterung

Was alles zu allgemeinen Handlungen gehört, ist selbstverständlich durch das Setting des Spiels bestimmt: in einem SF-Spiel gibt es andere allgemeine Handlungen als in einem Fantasy-Spiel.

Existiert eine entsprechende Spezialfähigkeit, kann selbstverständlich diese, ebenfalls ohne Qualitätsvergleich, verwendet werden!

⁴⁴Die Bezeichnung "normales Rollenspiel" ist genauso absurd, wie die Vorstellung, es gäbe "normale Rollenspieler" ...



Fähigkeiten einsetzen

Regel

Probleme, Aufgaben oder Hindernisse, die den Einsatz besonderer Fähigkeiten verlangen müssen mit einer Qualität belegt werden. Diese Qualität gilt als Angriff auf die Fähigkeit eines Charakters. Die korrespondierende Qualität der Fähigkeit wird erwürfelt. Der Qualitätsvergleich anhand der Tabelle auf Seite 73 ergibt Erfolg oder Mißerfolg dieser Handlungsfolge. Besitzt der Charakter keine angemessene spezielle Fähigkeit, kann er die Lösung des Problems über sein Grundlevel versuchen. In diesem Fall gilt die (erwürfelte) Qualität seiner Handlung als Angriff auf die Qualität des Problems. Folgenbestimmung auch hier nach Tabelle.

Erläuterung

Probleme oder Hindernisse können wahlweise auch mit einer Stufe belegt werden. Dieses Vorgehen führt eine weitere Zufallsschwankung ein, die von einem guten Spielleiter sehr schön als Hinweis auf den tatsächlichen Handlungsablauf verwendet werden kann: eine Falle mit einer bestimmten Stufe "greift die *Fallentschärf-Fähigkeit* eines Charakters nur ungeschickt an" - dies bedeutet vielleicht einen bereits etwas angestaubten Mechanismus, der sich durch ein leichtes Knarren verrät (vorausgesetzt die erwürfelte Qualität der Fähigkeit ist auch mindestens ungeschickt).

Bewegungsregeln

Regel

Das SAGA-SYSTEM kennt keine Bewegungsregeln im eigentlichen Sinn. Der einzige Fall, in dem Bewegung eine regeltechnische Rolle spielt, ist der Nahkampf. Hier gilt: ist der Angriff besser als die Abwehr, kann der Angreifer den Abwehrenden um einen Schritt in eine beliebige Richtung drängen (bzw. um ein Feld, wenn mit Rasterplänen gearbeitet wird). In allen anderen Fällen ist, wenn genaue Bewegungsrichtung etc. gefordert wird, diese als Durchführung einer allgemeinen Handlung zu werten.

Erläuterung

Da Bewegung jedem möglich ist und Geschwindigkeiten leicht zu bestimmen, ist es vollkommen überflüssig für normale Fortbewegung irgendwelche Regeln aufzustellen, die doch nur wieder in Grenzsituationen zu absurden Ergebnissen führen. In allen anderen Fällen (bitte nicht würfeln, wenn es darum geht eine Leiter hinauf zu klettern!) kann eine bestimmte Bewegung als allgemeine Handlung behandelt werden.



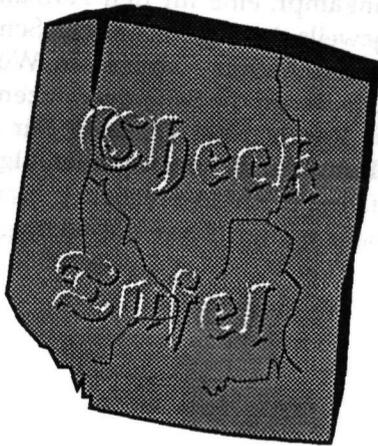
Tabellen und Spielhilfen

<p>A Abenteuerstage, 46 Abwehrstufe, 44 Allgemeine Handlungen, 64 B Besondere Waffen, 55 Bestätigungswurf, 50 Bewegungsregeln, 65 Bruchtest, 94 C Charaktererschaffung, 40 Charakterübernahme, 41 D Durchschlagskraft, 60 E Erfahrung, 45 <i>Nahkampfverbesserung,</i> 47 F Fähigkeiten, 44 <i>einsetzen, 65</i> <i>Gruppen, 44</i> <i>verbessern, 47</i> <i>verbessern über 8.Grad,</i> 48 Fernkampf, 59 <i>Abwehr, 60</i> <i>Rüstung, 57</i> <i>Schaden, 60</i> <i>Schußabweichung, 59;95</i> <i>Trefferermittlung, 60</i> G Gesundheit, 43;62 <i>Heilung</i> Verletzung, 63 <i>Krankheit, 64</i> <i>Stufen, 62</i> <i>Tod, 63</i></p>	<p style="text-align: center;">Regelindex</p> <p><i>Verschlechterung, 62</i> <i>Weniger als NICHT, 63</i> Gleichzeitige Aktionen, 40 Grade, 42 Grundlevel, 42 <i>verbessern, 47</i> Grundregel, 38 H Handlungsfolge, 40 K Kampf, 49 <i>Abwehr, 49</i> <i>Angriffsrecht, 49</i> <i>Bestätigungswurf, 50</i> <i>Brillanter Schlag, 53</i> <i>Erklärte Aktion, 50</i> <i>Fernkampf, 59</i> <i>Handlungsfolge, 49</i> <i>Kampfsequenz, 50</i> <i>Kritischer Treffer, 53</i> <i>Mehrere Gegner, 50</i> <i>Miese Tricks, 58</i> <i>Nahkampfabwicklung,</i> 49 <i>Prellpunkte, 52</i> <i>Prellung, 52</i> <i>Sekundäre Kampffolgen,</i> 54 <i>Treffer, 51</i> <i>Untypische Aktionen, 57</i> <i>Verletzung, 52</i> <i>Vorbereiteter Schlag, 53</i> <i>Waffen-Bruchtest, 55</i> <i>Zwei Angriffe, 49</i> Kampfwerte, 44 M Mehrere Aktionen, 50 Modifikationen, 61 Q Qualitätsbestimmung, 39 <i>für Probleme, 39</i></p>	<p>Qualitätsvergleich, 39 R Rüstungen, 56 <i>Keine Abwehr, 56</i> <i>Stufe, 57</i> S Spielhilfen, 100 <i>Fundsachen, 100</i> <i>Wetterdienst, 101</i> Stufen, 41 Stufenbestimmung, 78 T Tabellen, 71 <i>Die 7 Stufen, 73</i> <i>Durchschlagskraft, 98</i> <i>Erfahrung, 74</i> <i>Fundsachen, 100</i> <i>Gesundheit, 75</i> <i>Höhere Grade, 74</i> <i>Kritische Treffer, 80</i> <i>Miese Tricks, 99</i> <i>Prellungen, 79</i> <i>Qualitätsvergleich, 71</i> <i>Rüstungen, 78</i> <i>Schußabweichung, 95</i> <i>Sekundäre Kampffolgen,</i> 94 <i>Stufen von Artefakten,</i> 78 <i>Verletzungen, 79</i> <i>Waffenklassen, 77</i> <i>Wetterdienst, 101</i> Treffer, 50 U Umrechnungstabelle, 41 W Waffenregeln, 54 Werte von Charakteren, 40</p>
---	---	---



Check-Tafeln

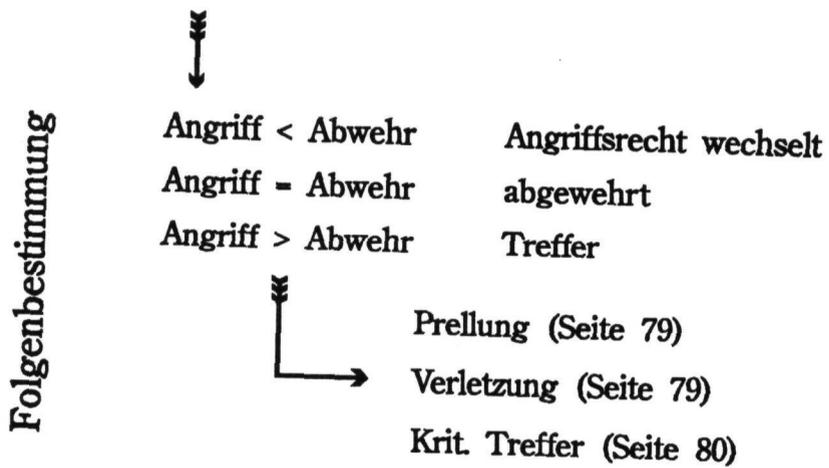
Check-Tafeln sind zum herauskopieren. Sie sollten mit dem Masterboard zusammen verwendet werden. Von diesem Regelbuch sind dann nur noch die Tabellen von Wichtigkeit (vielleicht noch der Regelindex zum Nachschlagen). Die Check-Tafeln sind alle gleich aufgebaut. Es gibt eine Check-Tafel für den Nahkampf, eine für den Fernkampf und eine für den Einsatz von Fähigkeiten. Links steht jeweils der regeltechnische Schritt, der durchgeführt wird, in der Mitte die (spieltechnische) Aktion - wobei ein Würfel logischerweise für die Aktion "Würfeln" steht - und rechts stehen die Seitenreferenzen für die benötigten Tabellen. Die Check-Tafeln können die Regeln nicht ersetzen! Für den Anfänger dienen sie zur Unterstützung bei der Einhaltung der richtigen Reihenfolge in den wichtigsten Bereichen des Spiels - und der erfahrene SAGA-Spielleiter braucht wahrscheinlich nur noch diese Checktafeln, um schnellen Zugriff auf die wichtigsten Tabellen zu haben.



Nahkampf

Nahkampfgeregeln: ab Seite 49

- »»→ Angriff "durchführen" im Spiel
- »»→ Qualität des Angriffs bestimmen  Charakterbogen
- »»→ Qualität der Abwehr bestimmen  Charakterbogen
- »»→ Qualitätsvergleich Tabelle Seite 71

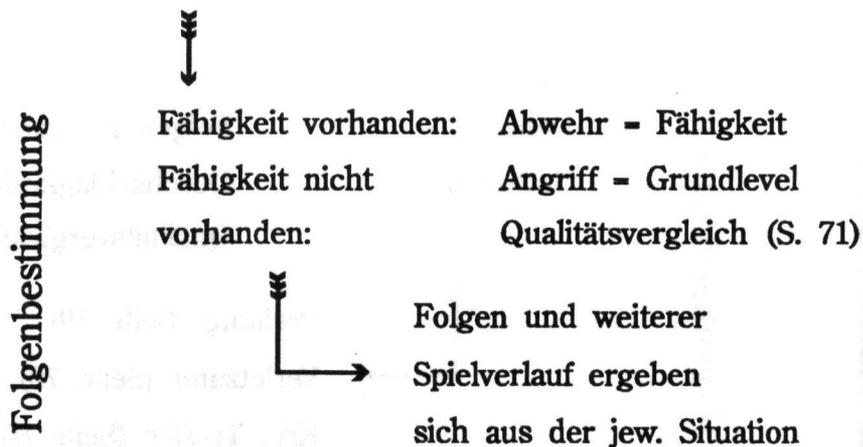




Fähigkeiten

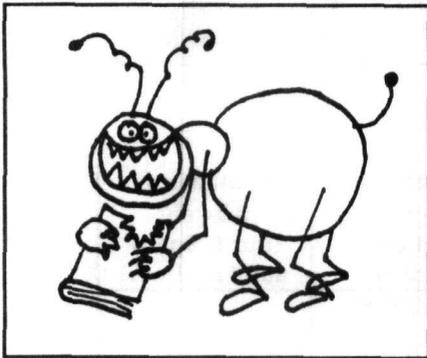
Fähigkeiten/Handlungen,
Regeln ab Seite 44

- »»→ Handlung durchführen im Spiel
- »»→ Qualität der Handlung bestimmen  Charakterbogen
- »»→ Allgemeine Handlung?
KEIN Qualitätsvergleich Qualität = Durchführung
- »»→ Spezielle Fähigkeit?
Qualitätsvergleich Tabelle Seite 71



Tabellen

Der folgende Tabellenteil des SAGA-SYSTEMS ist das wichtigste Handwerkszeug für den Spielleiter. Zusammen mit den Check-Tafeln wird jemand, der sich ein bißchen mit den SAGA-Regeln auskennt leicht ein Spiel leiten können. Im den Tabellen wird immer wieder auf Regeln eingegangen, kurze Bemerkungen machen ein Nachschlagen im Regelteil fast überflüssig. Wenn in speziellen Fällen ein Überprüfen durch den eigentlichen Regeltext notwendig ist, kann man anhand des Regelindexes (Seite 66) rasch die wichtigsten Stichwörter nachschlagen. Dort findet man - unter dem Stichwort *Tabellen* auch die Seitenzahlen aller SAGA-Tabellen.



Der Regelfresser, Stufe 6 1/2

Qualitätsvergleich

Die Tabelle Qualitätsvergleich auf der nächsten Seite dient zur Feststellung der Folgen einer Handlungsfolge. Dazu sucht man in **Tabelle A** die erwürfelte Qualität der ersten Handlung (z.B. des Angriffs) in der ersten Spalte und bewegt sich in dieser Zeile bis zur Qualität der korrespondierenden Handlung (z.B. der Abwehr). Das Symbol, das man am Schnittpunkt findet, gibt die Zeile in **Tabelle B** an, in der man - beim entsprechenden Vorgang - die Resultate der Handlungsfolge bestimmen kann. Dies geschieht zumeist durch weitere Verweise auf Tabellen. Die letzte Spalte der **Tabelle B** dient zum Bestimmen von Handlungen, die ohne korrespondierende Handlung lediglich in ihrer Qualität festgestellt werden müssen.

Tabelle A

1.Ha./korr.	nicht	unge- schickt	ge- schickt	gut	brillant
nicht					
ungeschickt					
geschickt					
gut					
brillant					

Tabelle B

	Nahkampf (An/Ab)	Fernkampf (Durch/Rüst.)	Problem/ Fä- higkeit Handlung/ Problem	Fernkampf- Abwehr (nur 1. Spalte aus Tabelle A)
	Angriffsrecht wechselt	Rüstung hat standgehalten	Spezielle Fähig- keit löst Problem	
	Angriff abgewehrt - weiter	Prellung (79)	Spezielle Fähig- keit löst Problem	Ausweichen oder Abwehr mißlungen
	Prellung (79)	Prellung (79) und Rüstung hier kaputt	Handlung löst Problem	zu ungeschickt - Treffer
	Verletzung (79)	Verletzung (79)	Handlung löst Problem	Treffer ver- ursacht lediglich Prellung (79)
	kritischer Treffer (80)	Verletzung (79) oder kritischer Treffer (80) - je nach "Ort" des Treffers	Handlung löst Problem	Ausgewichen
	BRILLANTE AKTION - exakte Wahl der Aktionsfolge, bzw. des "Aussehens" der Aktion durch den Ausführenden möglich.			

* Abwehr darf als geschickter Angriff für die nächste Handlungsfolge verwendet werden.

** Abwehr darf als guter Angriff für die nächste Handlungsfolge verwendet werden.
(Beides nur bei Gesundheit besser als ungeschickt)

Die 7 Stufen

Für Personen, die bei der entsprechenden Fähigkeit vollkommen ungeübt sind, kann die Stufe 0 verwendet werden (nur NSC's!) Es gelten dabei für alle Fähigkeiten die Werte, die in der Zeile *Norm* zu finden sind. Die Zeile *Abwehr* gilt **nur** für den Nahkampf!

Die Qualität **brillant** ist während der ersten sieben Stufen des SAGA-SYSTEMs nicht erreichbar.

0. Stufe	Norm	nicht 1-5	ungeschickt 6-16	geschickt 17-20	gut unmöglich
	Abwehr	1-6	7-18	19-20	unmöglich

1. Stufe	Norm	nicht 1-3	ungeschickt 4-13	geschickt 14-19	gut 20
	Abwehr	1-4	5-15	16-19	20

2 Stufe	Norm	nicht 1-3	ungeschickt 4-12	geschickt 13-19	gut 20
	Abwehr	1-4	5-14	15-19	20

3 Stufe	Norm	nicht 1-2	ungeschickt 3-11	geschickt 12-18	gut 19-20
	Abwehr	1-3	4-14	15-19	20

4. Stufe	Norm	nicht 1-2	ungeschickt 3-10	geschickt 11-17	gut 18-20
	Abwehr	1-3	4-13	14-18	19-20

5. Stufe	Norm	nicht 1-2	ungeschickt 3-9	geschickt 10-17	gut 18-20
	Abwehr	1-2	3-12	13-18	19-20

6. Stufe	Norm	nicht 1	ungeschickt 2-8	geschickt 9-17	gut 18-20
	Abwehr	1-2	3-11	12-18	19-20

7. Stufe	Norm	nicht 1	ungeschickt 2-7	geschickt 8-17	gut 18-20
	Abwehr	1	2-10	11-18	19-20

Höhere Grade

Bei jedem Erreichen eines neuen Grades kann ein Qualitätsbereich um 1 nach unten erweitert werden.				
maximale Qualitätsverteilung:				
nicht	ungesch.	gesch.	gut	brillant
1	2	3	4	5-20

Erfahrung

Tabelle A zeigt die notwendigen Erfahrungstage, bzw., wenn durchgehende "Heldenleben" gespielt werden, den Zeitraum, der vergehen muß, bis eine neue Stufe erreicht wird. **Tabelle B** stellt dar, wieviele Spezialfähigkeiten erhöht werden dürfen in Abhängigkeit von der vorhandenen Anzahl der Spezialfähigkeiten. Angriff und Abwehr gelten als zwei Fähigkeiten! Fähigkeitengruppen beachten!

Tabelle A

Abenteuertage	Zeitraum	von Stufe... auf Stufe ...
9	2 Monate	1 auf 2
10	9 Wochen	2 auf 3
10	9 Wochen	3 auf 4
20	4 Monate	4 auf 5
20	4 Monate	5 auf 6
20	4 Monate	6 auf 7
60	1 Jahr	7 auf 8. Grad
60	1 Jahr	je weiterer Grad

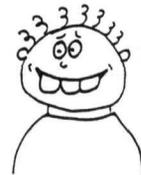


Tabelle B

Gesamt	zu erhöhen	Gesamt	zu erhöhen	Gesamt	zu erhöhen
2	1	6	4	10	6
3	2	7	4	11	7
4	2	8	5	12	8
5	3	9	6	usw.	usw.

Gesundheit

Die Gesundheit eines Charakters wird im SAGA-SYSTEM durch Qualitäten ausgedrückt. Die **Tabelle A** beschreibt den Zustand eines Charakters bei bestimmten Gesundheitsqualitäten, **Tabelle B** gibt eine kleine Auswahl von Startlevels bestimmter Wesen an. **Tabelle C** dient zum Einschätzen der Heilungsdauer für Abzüge der Gesundheit, getrennt nach Prellung, Verletzung und kritischem Treffer. Die Gesundheitsstufe kann verbessert werden, allerdings nur durch intensives Training.

Es ist darauf zu achten, daß bestimmte *Treffer* spezifische Verletzungen nach sich ziehen, die von der unten angegebenen allgemeinen Beschreibung abweichen können! Die Bezeichnungen der Qualitäten sind der Terminologie des SAGA-SYSTEMS entnommen und müssen im Spiel, besonders für die Ausdrücke *geschickt* und *ungeschickt*, entsprechend verändert werden - z.B. zu *normal* und *mäßig bis schlecht*.

Die Gesundheitsqualitäten des SAGA-SYSTEMS haben keinen linearen Verlauf! Vielmehr umfaßt die Qualität **Nicht** alle starken Beeinträchtigungen, von hohem Fieber bis zur kritischen Verletzung.

Tabelle A



Qualität	Gesundheitszustand
brillant	Zu behaupten, ein Wesen mit der Gesundheitsqualität brillant hätte eine Gesundheit wie ein Pferd, wäre schamlos untertrieben! So jemanden wirft so schnell nichts um! Es gilt hier: 2 Einheiten der 20er Skala der Gesundheit dürfen addiert werden (das macht der Spielleiter!), was in Etwa gleichbedeutend ist, mit dem "unbeschadeten" Einstecken eines Gesundheitsverlustes in Höhe einer Verletzung.
gut	Vollkommen OK - keinerlei Beschwerden, absolut gesund.
geschickt	Gesund, einsatzfähig ohne Behinderung, aber nicht ganz 100%ig*
ungeschickt	Ja, da fühlt man sich schon nicht mehr ganz so wohl. Ist's die Grippe oder eine noch nicht verheilte Verletzung? Keine langandauernden Strapazen, sonst erholt man sich nicht! Im geistigen Bereich eingeschränkte Konzentration. "Modifikationen" durch Nicht-Ausnutzen-Können der besonderen Vorteile von gut und brillant auf nicht im Qualitätsvergleich.
nicht	Von Gesundheit keine Rede mehr! Krank oder schwer verletzt, bettlägrig - wenn nicht schlimmer. Jede Aktion verschlimmert den Zustand eher. Ein kritischer Treffer tötet jetzt!

* D.h. Ein Sprinter würde keinen Weltrekord laufen können ...

weniger	LEBENSGEFAHR! Rasche Hilfe notwendig - Überlebenschance ohne Hilfe nur bei Zahlenwert 0. Im negativen Bereich Bewußtlosigkeit. -5 gilt auf nicht so komplexer Simulation als absoluter Todespunkt. Ansonsten gilt: Todespunkt = negative Gesundheitsstufe.
---------	--

Tabelle B

Wesen	Startlevel
Mensch	3
Hunde	2
Pferde	5
große Tiere	5
Drachen	7 und mehr
Vulkanier	4
Sandwürmer	7

Tabelle C

Heilungsdauer ist schwierig zu reglementieren- am besten wäre eine fundierte medizinische Ausbildung - nein, Scherz beiseite: um dem medizinischen Laien eine Faustregel, die im Rollenspiel praktikabel ist zu geben, wollen wir hier angeben, wie lange jeweils ein Punkt auf der 20er Skala der Gesundheit zur Regeneration braucht - abhängig von der Art der Verletzung durch die dieser Abzug hervorgerufen wurde! *Prellungen* können am Ende eines Spieltages gestrichen werden (das blaue Auge bleibt aber sichtbar!) *Kritische Treffer* beinhalten ihre Heilungsdauer zumeist in der Beschreibung (siehe Tabellen ab Seite 80), dann ist der Charakter wieder auf *Gesundheit = ungeschickt* (obere Grenze), restliche Gesundheitspunkte bedürfen der unten angegebenen Heilungsdauer.



Abzug wurde hervorgerufen durch:	Dauer in Tagen für die Heilung jeweils einer Einheit der 20er Skala
Prellung	1 Tag
Verletzung	2 Tage
kritischer Treffer	3 Tage

Schwere Krankheiten (Vergiftungen etc.) werden als Verletzung behandelt (wenn nicht durchs Spiel anders definiert). Regeneration ist (außer bei Abzug durch Prellung) überhaupt nur bei Schonung möglich! Die Schwankungen der Gesundheit sind vom Spielleiter zu kontrollieren. Er muß dabei auch auf Ernährung und/oder (je nach Komplexitätsgrad) Krankheiten und andere Faktoren, die die Gesundheit beeinflussen können, achten. Normalerweise wird dem Spieler nur die Gesundheitsqualität mitgeteilt. Die internen Veränderungen innerhalb der 20er Skala gehen nur den Spielleiter etwas an!

Waffenklassen

Die Stufe einer Waffe gibt natürlich noch keine Auskunft über ihre Möglichkeiten - auch mit einem Dolch 7. Stufe kann man nicht 5 Gegner abwehren. Die Stufe bestimmt lediglich die Qualitätsverteilung bei bestimmten Probewürfen, wie Bruchtest etc. Im SAGA-SYSTEM bestimmt die Waffenklasse die SAGA-mäßigen Modifikationen, die Vor- und Nachteile bestimmter Waffenarten. Innerhalb dieser Klassen sind beliebige Qualitätsunterschiede möglich.

Die folgende Tabelle zeigt Abweichungen von der Norm (die das Schwert darstellen soll). Im Übrigen soll die folgende Tabelle dem Spielleiter zeigen, *wie* er besondere Waffen spieltechnisch handhaben sollte - es spricht nichts dagegen, wenn sich jeder für sein Spiel eine kurze, stichpunktartige Liste der vorkommenden Spezialwaffen anfertigt. Zur Stufenbestimmung ziehe man die entsprechenden Tabellen auf der folgenden Seite heran.

Waffe	zu beachten ist
Dolch	Kaum möglich, eine Rüstung kaputt zu machen. Im Kampf gegen Schwert oder langstielige Waffen muß ein Angriff erfolgreich sein, um überhaupt einen Treffer landen zu können. <i>Der erste "Treffer" zeigt nur, daß es gelungen ist, an den Gegner heranzukommen!</i>
Bihänder	Kann drei Norm-Gegner ohne Bestätigungswurf abwehren! <i>Greift er einen an, müssen allerdings zusätzliche Aktionen bestätigt werden!</i> Verteidigung sogar gegen Reiter ohne Abzug.
Streitaxt	Sehr "rüstungsintensiv" - per Rüstung abgewehrte Schläge verursachen Schäden an der Rüstung. Große Exemplare haben ähnliche Vergünstigungen, wie der Bihänder. Kann aber sogar zwei Gegner gleichzeitig angreifen (das ist durch die Wucht des Schlages möglich) Ans Gewicht denken!
Keule	Bei der Art der Verletzung beachten: in erster Linie Quetschungen und Brüche, zerschmetterte Knochen bei kritischen Treffern, aber kein Abtrennen von Gliedmaßen.
Spieß	Kann mehrere Gegner auf Distanz halten - gegen Reiter ohne Abzug. Schwere Treffer können das Ding im Körper des Getroffenen stecken lassen!

Rüstungen

Während bei Waffen die Stufe des Artefakts lediglich von der Qualität der Herstellung und der verwendeten Materialien, sowie dem Zustand abhängt, ist die *Rüstung* eines Charakters ein *regeltechnischer* Begriff. Um die Stufe der *Rüstung des Charakters* (nicht die Stufe des Helms o.ä.!) zu bestimmen, sollte die Tabelle als Hilfe herangezogen werden. Dabei ist unbedingt zu beachten, daß die Größe der Rüstung im Verhältnis zum Körper zwar ein Faktor bei der Feststellung der Rüstungsstufe ist, aber trotzdem immer darauf zu achten ist, ob im Falle eines Treffers die Rüstung überhaupt zum Zuge kommt! Mehrere unterschiedliche Rüstungsteile müssen für den möglichen Abwehr-Wurf der Rüstung addiert und durch die Anzahl der Teile geteilt werden, um die *Gesamt-Rüstungsstufe* des Charakters zu berechnen. Der **Tabelle A** entnimmt man einen Zahlenwert, der sich aus den jeweiligen Qualitäten ergibt (steht links), in **Tabelle B** findet man dann einen entsprechenden Stufenwert für diesen Rüstungsteil eines Charakters. Die Qualitätsbegriffe bleiben unerläutert, weil *brillant im Fantasy-Spiel* vielleicht extra gehärteter Zwergenstahl sein kann, der *im SF-Spiel* gerade mal *geschickt* wäre, weil dort ein brillantes Material mindestens aus einem "Grav-/7-Deutron-Feld" bestehen muß. Auch hier kann, z.B. bei Charaktererschaffung natürlich Material, Herstellung usw. erwürfelt werden, wie sich direkt aus der Tabelle ergibt: jede Zeile in **Tabelle A** kann als eine SAGA-Qualität aufgefaßt werden! Spezielle Verzauberungen oder sowas haben keinen Einfluß auf die Stufe, sondern auf das Verhalten des Rüstungsteils im Spiel! Für Waffen und Artefakte gelten nur die ersten drei Spalten der Tabelle A, sowie die linke Spalte von Tabelle B.

Tabelle A

Wert	Material	Herstellung	Zustand	% der Körperoberfläche
9	brillant	brillant	brillant	über 90
7	gut	gut	gut	61-90
5	Durchschnitt	geschickt	normal	31-60
3	eher schlecht	ungeschickt	vernachlässigt	11-30
0	miserabel	gestümpert	vermodert	0-10

Tabelle B



Gesamtwert Artefakte	Gesamtwert Rüstungen	Stufe
> 25	> 30	> 7. Stufe
> 21	> 26	7. Stufe
> 17	> 22	6. Stufe
> 15	> 18	5. Stufe
> 13	> 15	4. Stufe
> 11	> 12	3. Stufe
> 9	> 10	2. Stufe
> 7	> 8	1. Stufe
7 und kleiner	8 und kleiner	0. Stufe

Prellungen

tritt auf, wenn	erwürfelt mit	Gesundheitsminderung
Angriff 1 Stufe besser wie korrespondierende Abwehr	1 W20	jeweils bei 15 Prellpunk- ten um eine Einheit der 20er Skala

Verletzungen

Tabelle A gibt - wie bei der Tabelle für Prellungen - das Auftreten, sowie die technische Behandlung eines solchen Treffers an, **Tabelle B** dient zur Feststellung des Trefferortes und des Abzuges bezüglich der 20er-Skala der Gesundheit.

Tabelle A

tritt auf, wenn	erwürfelt mit	Gesundheitsminderung
Angriff 2 Stufen besser wie korrespondierende Abwehr	1 W20	der zweiten Spalte von Tabelle B zu entnehmen

Tabelle B

W20-Ergebnis	Körperteil	Abzug auf 20er Skala
1-4	Rumpf	4
5-6	linker Unterarm	2
7-8	rechter Unterarm	2
9-10	linker Oberarm	2
11-12	rechter Oberarm	2
13-14	linker Oberschenkel	3
15-16	rechter Oberschenkel	3
17	linker Unterschenkel	2
18	rechter Unterschenkel	2
19-20	Kopf	5

Kritische Treffer

Kritische Treffer können mit wachsender Genauigkeit mit mehreren Würfeln mit einem W20 ermittelt werden. Wie der **Tabelle A** zu entnehmen ist, sinkt die Gesundheit generell im Falle eines kritischen Treffers auf die Qualität **nicht** ab. Beim vollständigen Auswürfeln des Treffers kann es Ausnahmen geben, die dann aber gekennzeichnet sind. Für einen Charakter dessen Gesundheit bereits die Qualität **nicht** hat, bedeutet ein solcher Treffer den Tod. Ansonsten spielt der "Vorher-Zustand" keine Rolle. Die Gesundheitsqualitäten sind im SAGA-SYSTEM nicht linear verteilt!

Vorgehensweise zum Bestimmen kritischer Treffer:

1. Wurf bestimmt die Körperregion anhand von **Tabelle B**, sowie die jeweils zugehörige Folgetabelle, die unter dem Oberbegriff **Tabellen C** zusammengefaßt sind. Diese C-Tabellen erfordern einen weiteren Wurf mit dem W20, um exakt eine bestimmte Verletzung zu definieren. Es wird dazu eine genauere Lokalisierung, eine allgemeine Beschreibung der Verletzung, sowie ein Beispielkommentar angegeben. Dabei ist zu beachten, daß der Kommentar waffenabhängig ist! Wir können natürlich nicht für jede denkbare Waffe den passenden Kommentar aufschreiben. Um der Übersichtlichkeit Willen wurde daher der Kommentar im Falle des "normalen" Fantasy-Kampfes gewählt - also Benutzung eines Schwertes. Die allgemeine Beschreibung dürfte hingegen auf die meisten benutzbaren Waffen zutreffen. Natürlich müssen ganz spezielle Dinge vom Spielleiter aus dem Stehgreif richtig eingeordnet werden - oder er macht sich sogar die Mühe eigene kritische Tabellen für verschiedene Waffen anzufertigen.

Tabelle C enthält hier und da Prozentangaben für Wahrscheinlichkeiten was bestimmte Verletzungen betrifft. Diese Angaben dienen der Abschätzung durch den Spielleiter, können aber auch direkt mit einem Prozentwurf (W100) zur Bestimmung durch den Würfel verwendet werden.

Außerdem können die C-Tabellen natürlich auch verwendet werden, um bei angesagten Treffern, bzw. im komplexen Spiel bei angesagten Zielen, Anhaltspunkte für den möglichen Schaden herauszufinden. Zahlenangaben bei den Beschreibungen der einzelnen Verletzungen sind so gehalten, daß sie mit einem normalen Würfelset erwürfelt werden können! "Bis zu 3 Tagen" ist also mit W6 *dividiert durch 2* zu erwürfeln, Prozentangaben mit dem W100 oder W20*5 usw. So kann das Spiel, je nach Geschmack erwürfelt oder innerhalb eines bestimmten Rahmens vom Spielleiter - abhängig vom tatsächlichen Geschehen - bestimmt werden. Sind in der ersten Spalte der C-Tabellen mehrere Möglichkeiten bei einer Zahl angegeben, z.B. *linke Hand* und *rechte Hand*, so muß der tatsächliche Treffer entweder durch einen 50/50 Wurf ermittelt werden, was die einfache Variante ist - oder die Wahrscheinlichkeiten werden so verteilt, wie es der Realität mehr entspricht - das bedeutet, daß beim Schwertkampf die rechte Hand eines Rechtshänders weitwas gefährdeter ist.

Unter der Überschrift *allgemeine Wirkung* der C-Tabellen sind auch oft Bedingungen nachzulesen, die eingehalten werden müssen, um die angegebene Wirkung nicht zu verschlechtern (z.B. "ärztliche Versorgung" etc.) Bei Nichteinhaltung verschlechtert sich der Zustand des Verletzten! Welcher Art die Verschlechterung ist, muß vom Spielleiter anhand der spezifischen Spielsituation und/oder der Art des Treffers und/oder der Art der Waffe bestimmt werden. So bewirkt das Fehlen von ärztlicher Versorgung bei einem rostigen Schwert wahrscheinlich eine Infektion, bei einer Kugel bleibt diese im Körper oder wird unfachmännisch herausgeschnitten, so daß es zu weiteren Komplikationen kommt. Solche Entscheidungen können, um ein lebendiges Spiel zu erreichen nicht durch Regeln bestimmt werden! Jedem Spielleiter sei es angeraten, sich - zugeschnitten auf seine Spielwelt! - Notizen dahingehend zu machen.

Tabelle A

tritt auf, wenn	erwürfelt mit	Gesundheitsminderung
Angriff 3 Stufen besser wie korrespondierende Abwehr	mehrmals W20	generell auf Qualität nicht

Tabelle B

W20-Ergebnis	Körperteil	Spezialtabelle
1-3	Oberkörper	C1 (Seite 82)
4	Bauch	C2 (Seite 84)
5-12	Arme	C3 (Seite 86)
13-18	Beine	C4 (Seite 88)
19-20	Kopf	C5 (Seite 90)

Tabelle C1: Oberkörper			
W20- Ergebnis	Körperteil	allgemeine Wirkung	Beispiel-Kommentar für Schwertkampf
1 2	Rippen links Rippen rechts	- schwerer Treffer - keine Blutungen - kaum aktionsfähig in der folgenden Stunde - Nachwirkungen noch tagelang spürbar	<i>Krachend landet der Schlag auf deinem Brustkorb. Die Luft pfeift aus deinen Lungen und dir wird schwarz vor Augen. Der Kampf ist zunächst beendet und die nächsten Tage wird dich jeder Atemzug schmerzen.</i>
3 4	Rippen links Rippen rechts	- gebrochene Rippen - Blutungen - Lungenverletzung möglich (20%) - Heilungsdauer: 2 bis 5 Wochen	<i>Einen kurzen Moment wunderst du dich: hat dieser Treffer nicht mehr ausgerichtet? Du wunderst dich exakt den winzigen Mo- ment bis zur nächsten Bewe- gung! Dann durchzuckt dich der Schmerz mehrerer gebrochener Rippen. Vielleicht ist auch die Lunge verletzt (Spuckst du Blut?). Die Heilung wird Wo- chen dauern!</i>
5 6	linke Seite rechte Seite	- schwere Wunde - hoher Blutverlust - zunächst keine Kampfunfähigkeit (für max. 15 Minuten) - Infektionsgefahr - mehrere Tage Erhoh- lung nötig	<i>Uhh! Der hat dich erwischt! Die Wunde an deiner Seite klafft gefährlich auf, Blut tropft auf den Boden, aber noch bleibst du stehen und deine Augen funkeln (wenn auch vor Schmerz ...)</i>
7 8	linke Schulter rechte Schulter	- Splitterbruch - 2 Wochen ruhigstellen - ohne kundige Versor- gung Gefahr des "Steifbleibens" (25%) - volle Belastungsfä- higkeit erst nach min- destens 4 Wochen	<i>Unter diesem wuchtigen Schlag wolltest du eigentlich wegtauchen - eigentlich! Das einzige was jetzt wegtaucht, sind deine Sinne: du spürst wie mit einem hässlichen Knirschen dein Schulterblatt zersplittert. Falls du gerettet werden solltest, ist sachkundige Behandlung ange- sagt!</i>
9 10	linke Schulter rechte Schulter	- schwere Wunde - Blutverlust - Infektionsgefahr - Heilung nach ca. 1 Woche	<i>Schmerzhaft bohrt sich die Waffe knapp neben deinem Hals ins Fleisch. Das war knapp! Aber du blutest stark und wirst diesen Kampf nicht mehr lange fortsetzen können.</i>
11 12	li. Schlüsselbein re. Schlüsselbein	- glatter Bruch - kein Blutverlust - Arm vollkommen un- brauchbar (2 Wochen) - sehr schmerzhaft	<i>Du hast den Kopf noch zur Seite gerissen: da knackt es laut neben deinem Ohr und ein gewaltiger Schmerz durchflutet deine <rechte/linke> Körper- hälfte.</i>
13	li. Schlüsselbein	- Splitterbruch vorne	<i>Voll und ungebremst trifft dich</i>

14	re. Schlüsselbein	<ul style="list-style-type: none"> - bleibende Schäden (20%) - Heilung dauert 3 Wochen und mehr 	<i>der Stoß deines Gegners. Der Schmerz, als dein Schlüsselbein zerbricht, raubt dir für einige Minuten die Sinne.</i>
15	Rücken: Rippen	<ul style="list-style-type: none"> - Rippenbruch - Lunge kann verletzt sein (15%) - Heilungsdauer 2-5 Wochen 	<i>Das war keine geschickte Drehung! Der Treffer auf deinen Rücken läßt ein paar Rippen knacken und dir bleibt die Luft weg.</i>
16	Rücken: Rückgrat	<ul style="list-style-type: none"> - gefährliche Prellung - 10% angebrochen - 1-3 Stunden Lähmungserscheinungen - mehrwöchige Bettruhe, wenn angebrochen - sonst in den nächsten Tagen wieder ok, wenn auch mit Schmerzen 	<i>Krachend landet der Schlag auf deinem Rücken. Zuerst versagen die Beine, dann die Sinne ihren Dienst - endet deine glanzvolle Karriere jetzt im Rollstuhl?</i>
17 18	linke Lunge rechte Lunge	<ul style="list-style-type: none"> - schwere Wunde - sachkundige Hilfe nötig - wochenlang jede Anstrengung vermeiden, sonst Atembeschwerden - innere Blutung! 	<i>Ein stechender Schmerz in der Brust läßt dich taumeln. Du würgst und hustest unter großen Schmerzen Blut. Jedes Luftholen wird zur unerträglichen Qual. Du brauchst sehr rasch sehr sachkundige Hilfe. Wochenlang solltest du jede Anstrengung vermeiden, um ein Wiederaufreißen der Wunde nicht zu riskieren - und danach wirst du noch jahrelang jeden Wetterumschwung spüren...</i>
19 20	linke Lunge rechte Lunge	<ul style="list-style-type: none"> - tödlich ohne schnelle Hilfe! - bei 19 zu 30% Herztreffer! - dann sofortiger Tod - Bewußtlosigkeit - mindestens 6 Wochen Heilungsdauer 	<i>Mit geweiteteten Augen starrst du auf die Waffe, die aus deiner Seite ragt. Trotzdem ist die Zeit, bis du endlich bewußtlos wirst, erfüllt von einem rasenden Schmerz. Du brauchst mächtige Hilfe innerhalb der nächsten Minuten.</i>

Tabelle C2: Unter der Gürtellinie			
W20-Ergebnis	Körperteil	allgemeine Wirkung	Beispiel-Kommentar für Schwertkampf
1-2	Nieren	<ul style="list-style-type: none"> - schwere Prellung - innere Verletzung möglich (10%) - bis zu 6 Tagen erheblich eingeschränkte Bewegungsfähigkeit 	<i>Eine winzige Unaufmerksamkeit hat dein Gegner genutzt, um dir diesen Schlag zu verpassen. Du bist froh, wenn du dich noch auf den Beinen halten kannst und hoffentlich sind die Nieren nicht beschädigt.</i>
3-4	Unterleib	<ul style="list-style-type: none"> - schwere Prellung - Bewußtlosigkeit - 3 Tage Einschränkungen - bleibende Schäden möglich (20%) 	<i>Die Zeit scheint still zu stehen! Langsam entweicht die Luft aus deinem Inneren, wie aus einem Ballon - nicht nur die Luft, auch deine Sinne schwinden...</i>
5-6	Bauch	<ul style="list-style-type: none"> - Wunde - starke Blutung, aber keine schweren inneren Verletzungen - 2 Wochen Heilungsdauer 	<i>Als der kalte Stahl in deinen Bauch eindringt, kannst du deinem Gegner nur noch verblüfft in die Augen starren - dann schwinden dir die Sinne - und eine "gnädige" Ohnmacht umfängt dich. Die Präsenz eines Heilers wäre jetzt zweifelsfrei von großem Vorteil...</i>
7-8 9-10	linke Hüfte rechte Hüfte	<ul style="list-style-type: none"> - starke Quetschung - keine Blutung - keine völlige Kampfunfähigkeit - bis zu 12 Tage lang Nachwirkungen 	<i>Der wuchtige Schlag unterläuft deine Deckung und landet krachend an deiner Hüfte. Die Farbgebung auf deiner Haut, die du an diesem Abend an eben jener Stelle beobachten kannst, ist wirklich außergewöhnlich ...</i>
11-12 13-14	linke Hüfte rechte Hüfte	<ul style="list-style-type: none"> - schwerer Treffer - Hüftbruch - mindestens 4 Wochen außer Gefecht 	<i>Schon als du deine Waffe zur Abwehr nach oben gerissen hast, sagte dein Instinkt dir, daß dies ein Fehler war... Sekundenbruchteile später trifft die Waffe deines Gegners krachend die Hüfte - du sinkst zu Boden wie ein gefällter Baum. Bettruhe und Krankengymnastik werden deine Beschäftigungen in den nächsten Wochen sein.</i>

15-16	Rückgrat	<ul style="list-style-type: none"> - schwerer Treffer - Bruchgefahr (20% angebrochen; dann zu 10% gebrochen, was permanente Lähmung bedeutet) - 2 Wochen gehandicapt - bei Anbruch mehrere Wochen Bettruhe 	<p><i>Der Schlag deines Gegners trifft unüberhörbar deine Wirbelsäule</i></p> <p><i>- die Beine versagen sofort ihren Dienst. 1-3 Stunden bist du wie gelähmt - dann kehrt mit knisternden Schmerzen das Gefühl in die Beine zurück. Der Schmerz bei jeder Bewegung wird dich noch wochenlang an diesen Treffer erinnern...</i></p>
17-18	Leberriß	<ul style="list-style-type: none"> - schwerer Treffer (je 50/50, entweder außerordentliche Prellung oder Stichwunde) - innere Blutungen - medizinische Versorgung (oder magische) notwendig! - 1 Woche intensive Pflege - bis zu 6 Wochen Rekonvaleszenz-Zeit 	<p><i>Der stechende Schmerz in deinem Bauch raubt dir die Sinne. Du sinkst getroffen zu Boden. Innerhalb weniger Minuten muß dir von einem erfahrenen Heiler oder Magier geholfen werden, sonst wachst du vielleicht nie mehr auf. In Zukunft solltest du deine Leber etwas schonen...</i></p>
19-20	Bauch	<ul style="list-style-type: none"> - schwere Wunde - hoher Blutverlust - innere Verletzungen - medizinische Versorgung notwendig! - bis zu 6 Wochen Heilungsdauer - Tod mit 20% Wahrscheinlichkeit unvermeidbar 	<p><i>Dein letzter (hoffentlich vorerst) Blick fällt auf die brennend kalte Klinge, die sich in deinen Bauch bohrt. Fratzenhaft siehst du das Gesicht deines Gegners - ohweh! jetzt dreht er das Schwert auch noch in deinen Eingeweiden um! Ein Schwall Blut schießt aus deinem Mund - ob du noch einmal davonkommst?</i></p>

Tabelle C3: Arme			
W20- Ergebnis	Körperteil	allgemeine Wirkung	Beispiel-Kommentar für Schwertkampf
1 2	li./re. Unterarm li./re. Oberarm	- starke Quetschung - 3 Tage ruhighalten - keine Blutung - keine automatische Beendigung des Kampfes	<i>Ein dumpfes Kribbeln breitet sich in deinem Arm aus. Voll- kommen gefühllos läßt du alles fallen, was du in der Hand hältst. Noch mehrer Tage lang spürst du die Quetschung.</i>
3 4	li./re. Unterarm li./re. Oberarm	- Fleischwunde - Blutung - noch kampffähig - 6 Tage Heilung	<i>Ein stechender Schmerz durchzuckt deinen Arm und ein Strom warmen Blutes rinnt herab. Eine Woche etwa wirst du die Wunde pflegen müssen.</i>
5 6	li./re. Unterarm li./re. Oberarm	- Bruch - 2 Wochen Ruhe - keine Spätfolgen	<i>Das leichte Knacksen war im Schlachtgetümmel kaum zu hören - aber der Schmerz im Arm teilt dir überdeutlich mit, was geschehen ist...</i>
7 8	li./re. Unterarm li./re. Oberarm	- schwerer Bruch - offene Wunde - sachkundig schienen, sonst bleibende Schä- den - mind. 6 Tage absolut schonen - 3-6 Wochen Hei- lungsdauer	<i>Das unangenehme Knirschen zersplitternder Knochen reißt dich aus allen deinen Siegsträu- men* ! Dein Zustand verlangt nach ärztlicher Behandlung - nur dann wird der Arm je wie- der voll einsatzfähig sein.</i>
9	li./re. Hand	- starke Quetschung - keine automatische Beendigung des Kampfes - 4 Tage lang nicht ein- satzfähig (die Hand) - keine Spätfolgen	<i>Die getroffene Hand wird rasch gefühllos (jedoch nicht schmerz- los). Schwerter, Schilder, Zau- berstäbe oder alle anderen Gegenstände fallen zu Boden - hoffentlich sind deine Beine noch in Ordnung ...</i>
10	li./re. Hand	-Bruch - Splitterbruch der Handknochen - gute Versorgung notwendig, sonst blei- bende Schäden - ca. 3 Wochen Hei- lungsdauer - danach Krankengym- nastik	<i>Der Schmerz als dir die feinen Knochen der Hand zermalmt werden, läßt dir die Waffe entgleiten. Dunkle Schlieren bilden sich vor deinen Augen - aber du wirst nicht ohnmächtig. Bei vollem Bewußtsein erlebst du den nächsten Angriff deines Gegners.</i>

* Umso mehr, da es sich um deine eigenen Knochen handelt!

11	li./re. Hand	<ul style="list-style-type: none"> - Finger ab - Blutung - 6 Tage Heilung - Auswürfeln des Fingers mit W6: bei 6 weiterer Finger ab. Bei Verlust des Daumens in Zukunft Behinderung beachten! 	<p><i>Zuerst spürst du nur den Schmerz eines Treffers - dann spürst du, daß etwas fehlt! Naja, schon nach ein paar Wochen gewöhnt man sich daran, mit einer Hand keine 5 Getränke mehr bestellen zu können.</i></p>
12	li./re. Hand	<ul style="list-style-type: none"> - Hand ab - starke Blutung - ärztliche Versorgung angeraten 	<p><i>Irgendwie hat der Gegner dir das Schwert aus der Hand geschlagen: dort fliegt es durch die Luft. Aber was hängt denn da am Griff? Als du auf das Ende deines Armes blickst, aus dem das Blut stoßweise hervorschießt, weißt du Bescheid und fällst vorsichtshalber in Ohnmacht.</i></p>
13 14 15 16	linke Schulter rechte Schulter linker Ellenbog. rechter Ellenbog.	<ul style="list-style-type: none"> - Nervenquetschung - Gefühllosigkeit - schmerzhaft - keine Blutung - 2 Tage nicht einsatzfähig 	<p><i>Der getroffene Arm ist plötzlich pelzig und ein unerträgliches Kribbeln macht es dir unmöglich, irgendeinen Gegenstand zu halten.</i></p>
17 18 19 20	linke Schulter rechte Schulter linker Ellenbog. rechter Ellenbog.	<ul style="list-style-type: none"> - Treffer - Bruch möglich (40%) - "Arm ab" mögl. (5%) - rasche Hilfe - 2 - 6 Wochen Heilung und evt. bleibende Schäden 	<p><i>Der Schlag landet krachend auf deinem Arm und der Schmerz raubt dir die Sinne. Es wird schwarz vor deinen Augen und deine (hoffentlich nur vorläufig) letzten Gedanken sind: Ist noch alles dran?</i></p>

Tabelle C4: Beine			
W20-Ergebnis	Körperteil	allgemeine Wirkung	Beispiel-Kommentar für Schwertkampf
1 2	li. Oberschenkel re. Oberschenkel	- Quetschung - 3 Tage Behinderung - kein unmittelbares Kampfbereitschaft, aber Bewegung sehr eingeschränkt	<i>Dein Beinmuskel scheint zwischen Hammer und Amboß gekommen zu sein. Tränen steigen dir vor Schmerz in die Augen, aber im Moment kannst du dich noch zusammenreißen.</i>
3 4 5 6	li. Oberschenkel re. Oberschenkel li. Unterschenkel re. Unterschenkel	- Fleischwunde - Blutung - Stehen auf diesem Bein nicht mehr möglich - Nur noch Verteidigung möglich (ohne große Bewegung) - 6-12 Tage Genesungsdauer	<i>Als der Schmerz soweit nachläßt, daß du wieder denken kannst, fühlst du dich in deine Kindheit zurückversetzt - nur! diesmal ist es Blut, das warm die Beine hinabrinnt. Die folgenden ein, zwei Wochen wirst du auf Krücken gehen müssen, um das Bein zu schonen.</i>
7 8 9 10	li. Oberschenkel re. Oberschenkel li. Unterschenkel re. Unterschenkel	- Bruch - Schienen nötig - Heilungsdauer: 2-4 Wochen (1+W6/2) - bis 6 Tage ruhig halten	<i>Dieser Hieb gegen dein Standbein kam überraschend. Es knackt laut und du fällst zu Boden. Keine Sorge, bald ist schon wieder erstes Humpeln möglich...</i>
11 12	linke Hüfte rechte Hüfte	- schwerer Bruch - ärztliche Versorgung notwendig - steife Hüfte in 20% der Fälle - Bettruhe für mind. 6 Tage - 3-6 Wochen Heilungsdauer	<i>Wie von einer Axt gefällt stürzt du mit einem lauten Schmerzensschrei, der sogar noch das Geräusch der splitternden Knochen übertönt, zu Boden. Dieser Treffer hat mit voller Gewalt deinen Hüftknochen zerschmettert - du wirst einige Zeit auf fremde Hilfe angewiesen sein.</i>
13 14 15 16	linkes Knie rechtes Knie linker Knöchel rechter Knöchel	- Bänder und Sehnen gerissen - sehr schmerzhaft - nur bei bester Versorgung keine Spätfolgen - ansonsten gilt: Grad der "Versteifung" des entsprechenden Gelenks mit W% bestimmen - Heilungsdauer: 4 Wochen	<i>Als du dem Schlag in letzter Sekunde ausweichen willst, verdrehst du dein <Gelenk> bereits auf unnatürliche Weise. Dann trifft der Schlag und unterstützt die unglückliche Bewegung auf äußerst schmerzhafteste Art! Du spürst förmlich, wie Bänder und Sehnen reißen, wie Kapseln zerfetzen - auf DEM Bein stehst du erstmal nicht mehr.</i>
17	linker Fuß	- Treffer	<i>Bevor dir recht bewußt wird,</i>

18	rechter Fuß	<ul style="list-style-type: none"> - Bruch zu 50% - zu 20% Verlust von Zehen (mit W6 bestimmen, bei 6 ein weiterer Zeh) - Fuß ab zu 5% - keine Bewußtlosigkeit - 3 Tage nicht auftreten - Heilung bis zu 6 Wochen - Klumpfuß, bzw. ähnliche bleibende Schäden zu 5%* 	<p><i>was hier eigentlich geschieht, hast du auch schon alles fallen lassen und hüpfst laut schreiend auf einem Bein übers Schlachtfeld, wobei du versuchst mit den Händen den Schmerz aus dem Fuß zu massieren - oh hopppla! fehlt da nicht auch etwas?</i></p>
19	li./re. Knie	<ul style="list-style-type: none"> - schwerer Treffer - Kniescheibe zerstört - komplizierter Bruch - ärztliche Versorgung nötig - steifes Bein zu 70% - Bein ab zu 15% - Genesungsdauer etwa 6 Wochen 	<p><i>Eine kurze Bewußtlosigkeit verhindert, daß du vor Schmerz wahnsinnig wirst. Wenn du aufwachst, solltest du als allererstes prüfen, ob das betreffende Bein immer noch bis zum Boden reicht oder jetzt in Kniehöhe zu Ende ist ...</i></p>
20	li./re. Oberschenk.	<ul style="list-style-type: none"> - schwerer Treffer - Splitterbruch - offene Wunde - ärztliche Versorgung nötig - keine Belastung für 2 Wochen - Genesungsdauer 6 Wochen - Verkrüppelung des Beines zu 10% möglich 	<p><i>Trotz deines Schmerzensschreies hörst du noch das unangenehme Geräusch, das entsteht, wenn Stahl Knochen zermalmt. Zugegeben, für dich noch unangenehmer ist es, daß es deine Knochen sind, die zermalmt werden. In einer Woche kannst du wieder aufstehen, in zwei Wochen schon wieder erste Versuche mit diesem Bein machen - vorausgesetzt du wachst überhaupt nochmal auf...</i></p>

* Am Fuß natürlich nur bleibende Schäden, wenn der überhaupt noch dran ist!

Tabelle C5: Kopf			
W20-Ergebnis	Körperteil	allgemeine Wirkung	Beispiel-Kommentar für Schwertkampf
1 2	Hals links Hals rechts	- Wunde - keine Kampfuntauglichkeit, aber am Boden liegend	<i>Zischen fährt die Klinge auf deinen Kopf zu. Du wirfst dich geistesgegenwärtig zu Boden, wo du Blut den Hals herabrinnen spürst - das war knapp! Aber du liegst am Boden, was die Verteidigung nicht unerheblich erschwert...</i>
3 4	Hals links Hals rechts	- Treffer - zu 30% Halsschlagader getroffen - Hilfe nötig - 2 Wochen Ruhe nötig	<i>Der Schmerz an deinem Hals ist brennend, du läßt alles fallen, was du in Händen hältst und greifst dir erschrocken an den Hals. Warm pulst dir das Blut entgegen. Sollte die Schlagader durchtrennt sein ist GANZ schnelle Hilfe notwendig! In den nächsten Wochen solltest du den Kopf nicht zu sehr schütteln...</i>
5 6	Hals links Hals rechts	- Kopf ab	<i>Das letzte, was du in diesem Leben siehst, ist die blanke Klinge, die sich unaufhaltsam deinem Hals nähert. Wie in Zeitlupe erscheint dir dieser Augenblick gedehnt, dein Leben läuft in raschen Bildern vor deinen Augen ab. Im nächsten Moment torkelt dein kopfloser Rumpf, aus dem das Blut in hohem Bogen spritzt, zu Boden.</i>
7 8	seitlich: Kopf li. seitlich: Kopf re.	- Wunde - bleibende, häßliche Narbe - bis 3 Minuten bewusstlos - Ohr ab zu 40%	<i>Dein Kopf dröhnt von diesem Schlag wie eine Kirchenglocke. Du wirst bewusstlos. Das Ohr ist hinüber, vielleicht sogar ganz ab.</i>
9	seitlich: Kopf li.	- schwerer Treffer	<i>Viel zu kurz, um noch reagieren</i>

10	seitlich: Kopf re.	<ul style="list-style-type: none"> - Auge kaputt - Kieferbruch zu 50% - Verlust von Zähnen - ohne Behandlung bleibende Schäden (Kiefer) - in jedem Fall ein entstelltes Gesicht - Heilungsdauer bis 6 Wochen - Behinderung durch Einäugigkeit beachten (vor allem in den ersten Monaten beim Abschätzen von Entfernungen) 	<p>zu können, blitzt es vor deinen Augen auf. Fast im selben Augenblick nimmt dir höllischer Schmerz den Atem. Das Auge ist kaputt und eine schlimme Narbe wird dich für den Rest deines Lebens an diesen Tag erinnern. Auch wenn die eigentliche Verletzung relativ rasch verheilt sein dürfte, wird es noch lange dauern, bis du dich an das Sehen mit nur einem Auge gewöhnt hast.</p>
11 12	seitlich: Kopf li. seitlich: Kopf re.	<ul style="list-style-type: none"> - Schädelbruch - schwere Verletzungen - 12 Stunden bewußtlos - Gehirnerschütterung - 2 Wochen Bettruhe - bis 6 Monate immer wieder Kopfweh - Gedächtnisverlust (zu 20% - Schwere mit W% bestimmen - Dauer: 2W6 in Tagen) 	<p>Wie vom Blitz gefällt, gehst du zu Boden, wo du für die nächsten 12 Stunden liegen bleibst, wenn dir geholfen wird (sonst wohl für immer). Deinen Schädelbruch mußt du 2 Wochen lang im Bett kurieren - und OHHH, diese Kopfschmerzen!</p>
13	Kopf oben von vorne	<ul style="list-style-type: none"> - Treffer - Auge(n) zerstört (eines bei Stichwaffen, beide bei Hiebwaffen) - Nasenbein gebrochen - zu 20% sofortiger Tod (wenn Waffe in den Schädel eingedrungen) - Gehirnerschütterung - Gedächtnisverlust in 50% der Fälle (Intensität mit W5, Dauer mit 3W6 in Tagen bestimmen) - Heilungsdauer 6 Wochen - ärztliche Hilfe nötig - entstelltes Gesicht 	<p>Bevor du ohnmächtig zu Boden torkelst, versuchst du verzweifelt den Quell des Schmerzes aus deinem Gesicht zu reißen. Du kannst von Glück reden, wenn die Waffe nicht in den Schädel eingedrungen ist - dann hast du wenigstens überlebt.</p>

14	Kopf unten von vorne	<ul style="list-style-type: none"> - Treffer - Kiefer zerstört - Verlust von Vorderzähnen - tödlich in 20% der Fälle - ärztliche Hilfe nötig - Heilungsdauer 4 Wochen - bleibende Schäden: Zahnlosigkeit, entstelltes Gesicht 	<p><i>Der wuchtige Schlag dringt direkt von vorne in deinen Kiefer ein. Als die Waffe zurückgezogen wird, folgt ihr ein breiiger Schwall von Blut, zerbrochenen Zähnen und Knochensplintern.</i></p> <p><i>Wenn die Waffe durch die Mundhöhle bis ins Hirn vorgebracht ist, dann ist der dürre Herr mit der Sense, der jetzt neben dir steht der Tod. Andernfalls wirst du dich in Zukunft von leckeren Getreidebreien ernähren müssen...</i></p>
15	Gesicht	<ul style="list-style-type: none"> - Quetschung - Nase gequetscht - Zahnverlust vorne (2W6) - keine Kampfbeendigung, aber "blind" für Sekunden - aufgequollenes Gesicht für mehrere Tage 	<p><i>Sekundenbruchteile nur hast du nicht auf die andere Hand (Pranke oder was auch immer) deines Gegners geachtet, da landet der gewaltige Hieb auch schon mitten in deinem Gesicht. Du hast ein paar Zähne verloren und der ziehende Schmerz der zertrümmerten Nase treibt dir die Tränen in die Augen - es hätte schlimmer sein können!</i></p>
16 17	von oben: Kopf links Kopf rechts	<ul style="list-style-type: none"> - schwerer Treffer - Ohr ab - Kopfseite schwer verwundet - Schlüsselbein angebrochen - kompetente Versorgung nötig - Heilung dauert bis 4 Wochen - es bleiben häßliche Narben 	<p><i>Ein brennender Schmerz zuckt über die getroffene Seite des Kopfes und der Schlag findet erst knirschend an deiner Schulter Widerstand! Eben wolltest du noch "daneben" sagen, da schwinden dir die Sinne. Die ganze Seite deines Kopfes ist ein einziger Matsch und dein Schlüsselbein ist angebrochen - aber das sind alles nur oberflächliche Wunden, die bald verheilt sind - Schönheitskonkurrenzen wirst du allerdings nicht mehr gewinnen können.</i></p>

18	Kopf von oben	<ul style="list-style-type: none"> - Treffer - bis 6 Minuten bewußtlos - 20% Wahrscheinlichkeit für Schädelbruch - Gedächtnisverlust (Dauer: W6 in Wochen, Intensität mit W%) - bis 3 Monate "Schädelbrummen" - ohne Bruch nach 2 Wochen wieder einsatzfähig, sonst 6 Wochen 	<p><i>Du wunderst dich noch, woher all diese wunderbaren Farben kommen, die kaleidoskopartig vor deinen Augen tanzen. Als du aufwachst, hast du das unbestimmte Gefühl, daß du etwas vergessen hast - aber aufgrund der rasenden Kopfschmerzen machst du dir erstmal keine Gedanken darüber.</i></p>
19	Kopf von oben	<ul style="list-style-type: none"> - schwerer Treffer - Schädelbruch - ärztliche Hilfe notwendig - 3 Tage bewußtlos + - 2 Wochen Bettruhe + - 4 Wochen schonen - Gehirnerschütterung - Kopfweg für den Rest des Lebens bei Wetterwechsel usw. - Folgeschäden die Intelligenz betreffend zu 25% - Verblödung zu 5% - in jedem Fall völliger Gedächtnisverlust für 2W6 Tage 	<p><i>Krachend landet der Hieb auf deinem Kopf. Einen kurzen Moment stehst du noch da und siehst deinen Gegner aus glasigen Augen verständnislos an. Dann fällst du um und spürst garnichts mehr. Wenn du aufgewacht bist (WENN!) fragen dich diese komischen Gestalten lauter seltsame Sachen, wie "Wo hast du den Schlüssel?" oder "Was ist 2x2?" - Was die nur von dir wollen???</i></p>
20	Kopf von oben	<ul style="list-style-type: none"> - Kopf gespalten 	<p><i>Zwischen deinen Augen blitzt es kurz auf - mit dieser letzten Erinnerung gehst du in das Totenreich ein, denn Zehntelsekunden später ist dein Schädel bis zum Hals gespalten.</i></p>

Sekundäre Kampffolgen

Die folgende BeispielTabelle sekundärer Kampffolgen kann natürlich - bei der theoretisch unendlichen Anzahl von Möglichkeiten - nur exemplarisch sein. Brechen oder splintern können natürlich nur entsprechende Waffen.

Es wird ein W20 geworfen. Die entsprechende Qualität neben Bruchtest ergibt den "Angriff" auf die Stufe der Waffe, die hier als Fähigkeit der Waffe betrachtet wird. Bei gleicher Qualität gibt's eine Scharte*.

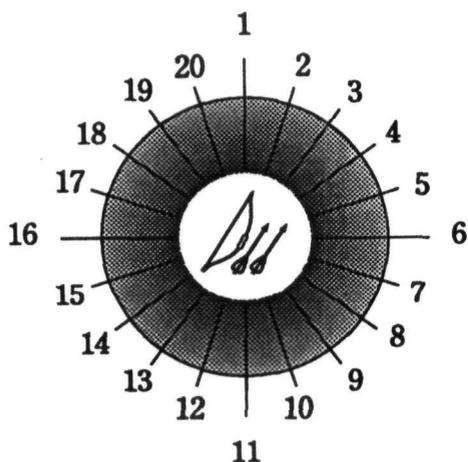
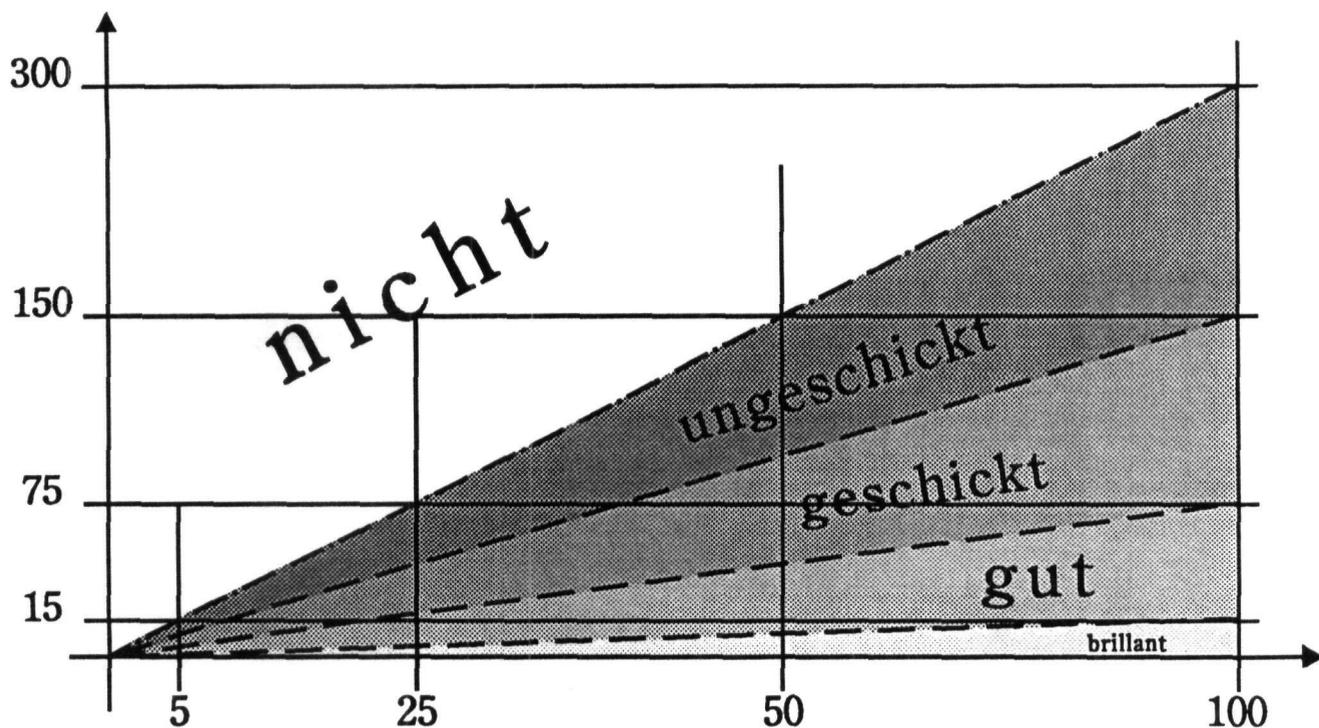
Ergebnis W20	sekundäre Kampffolge
1	Bruchtest** des Verteidigers mit Qualität ungeschickt als Angriff auf die Stufe der Waffe
2	Bruchtest** des Verteidigers mit Qualität ungeschickt als Angriff auf die Stufe der Waffe
3	Bruchtest** des Angreifers mit Qualität ungeschickt als Angriff auf die Stufe der Waffe
4	Bruchtest** des Verteidigers mit Qualität geschickt als Angriff auf die Stufe der Waffe
5	Bruchtest** des Verteidigers mit Qualität geschickt als Angriff auf die Stufe der Waffe
6	Bruchtest** des Angreifers mit Qualität geschickt als Angriff auf die Stufe der Waffe
7	Bruchtest** des Angreifers mit Qualität geschickt als Angriff auf die Stufe der Waffe
8	Bruchtest** des Verteidigers mit Qualität gut als Angriff auf die Stufe der Waffe
9	Bruchtest** des Angreifers mit Qualität gut als Angriff auf die Stufe der Waffe
10	Bruchtest** des Verteidigers mit Qualität brillant als Angriff auf die Stufe der Waffe
11	Verteidiger verliert Waffe
12	Verteidiger bekommt Probleme mit der Rüstung (klemmende Scharniere bis offene Schnürsenkel sind möglich)
13	Angreifer stolpert - Verlust des Angriffsrechts
14	Stellungsvorteil für den Verteidiger (erspielen!)
15	Verteidiger erkennt nächste Aktion (der Dolch im Gewande des Angreifers blitzt auf, wäre ein Beispiel) - erspielen oder Wechsel des Angriffsrechts
16	Angreifer erkennt nächste Aktion - kein Wechsel des Angriffsrechts in der nächsten Handlungsfolge
17	Kein Wechsel des Angriffsrechtes in der nächsten Sequenz durch Stellungsvorteil des Angreifers oder Straucheln des Verteidigers
18	Verteidiger verliert 2. Waffe oder Schild oder Rüstungsteil (durch Fallenlassen oder Kaputtgehen)
19	Angreifer verliert 2. Waffe oder Schild oder Rüstungsteil
20	Infektion, Wundbrand bei Verletzung und ähnliches

* Die es auszuwetzen gilt ...

** Wenn sinnvoll, sonst Ergebnis +10 und unten nachsehen.

Schußabweichung

Das erste Diagramm zeigt grafisch die Schußabweichung abhängig von der Qualität des Schusses für schnelle Entscheidungsfindung im Spiel (etwa +/- 10% zur exakten Tabelle). Innerhalb der Qualitäten die Abweichung nach dem Würfelergebnis richten. D.h. Bei einem Geschick-Bereich von 15-19 liegt 19 an der Grenze zum Gut-Bereich des Diagramms, 15 an der Grenze zum Ungeschick-Bereich. Für einen Langbogen ist dabei der Maßstab der X-Achse Meter, die Abweichung ist in Zentimeter angegeben. Wird, für weittragende, moderne Waffen, z.B. die X-Achse als %-Maßstab gesehen, muß die Abweichung dementsprechend umgewandelt werden (100 auf der Y-Achse entspricht dann 1% der maximalen Reichweite des Geschosses).



Mit einem zweiten Wurf kann anhand der "Uhr" bestimmt werden, in welcher Richtung die Abweichung liegt. Im Normalfall reicht dies aus, um im Spiel schnell und ohne störende Verzögerung entscheiden zu können. Exakte Berechnung des Zielpunktes kann anhand der Tabelle auf der nächsten Seite vorgenommen werden.

Die folgende Tabelle dient zur genauen Feststellung der Schußabweichung. Dazu ist, nachdem der Schütze die Qualität seines Schusses festgelegt hat, ein zweiter Wurf mit dem W20 notwendig. In den untenstehenden Tabellen ist dann jeweils ein *SAGA-Faktor* genannter Wert zu finden, der von Schußqualität und zweitem Wurf abhängt. Dieser SAGA-Faktor wird mit der Entfernung vom Ziel (als $\langle \text{Entfernung}/\text{max. Reichweite} \rangle$) multipliziert. Für andere Waffen, als Langbogen oder Armbrust, die mit 100 Metern Reichweite angesehen werden muß dann noch mit $\langle \text{max. Reichweite}/100 \rangle$ malgenommen werden. Das Ergebnis liefert die tatsächliche Abweichung in Zentimetern. Die Richtung der Abweichung wird wie gehabt mit der Uhr auf der vorangehenden Seite bestimmt.

- > Feststellen der Schußqualität
- > Ermitteln des SAGA-Faktors (2. Wurf)
- > Multiplizieren mit $\langle \text{Entfernung}/\text{max. Reichweite} \rangle$
- > Multiplizieren mit $\langle \text{max. Reichweite}/100 \rangle$
- > Ergebnis = Abweichung in Zentimeter



Qualität	W20	SAGA-Faktor
ungeschickt	1	300
	2	292
	3	284
	4	276
	5	268
	6	260
	7	252
	8	244
	9	236
	10	228
	11	220
	12	212
	13	204
	14	196
	15	188
	16	180
	17	172
	18	164
	19	156
	20	148

Qualität	W20	SAGA-Faktor
gut	1	75
	2	72
	3	69
	4	66
	5	62
	6	59
	7	56
	8	53
	9	50
	10	46
	11	43
	12	40
	13	37
	14	34
	15	30
	16	27
	17	24
	18	21
	19	18
	20	14

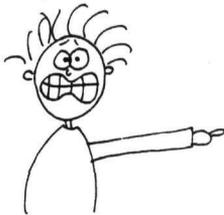
Qualität	W20	SAGA-Faktor
geschickt	1	150
	2	146
	3	142
	4	138
	5	134
	6	130
	7	126
	8	122
	9	118
	10	114
	11	110
	12	106
	13	102
	14	98
	15	94
	16	90
	17	86
	18	82
	19	78
	20	74

Qualität	W20	SAGA-Faktor
brillant	1	15
	2	15
	3	14
	4	13
	5	12
	6	11
	7	10
	8	10
	9	9
	10	8
	11	7
	12	6
	13	5
	14	5
	15	4
	16	3
	17	2
	18	1
	19	0
	20	0

Durchschlagskraft

Die Tabelle Durchschlagskraft beruht, wie auch die Schußabweichung-Tabellen auf einem Langbogen, als Standard-Waffe. Für andere Waffen müssen die Durchschlagskraft-Qualitäten entsprechend abgeändert werden. Wir weisen nochmals darauf hin, daß die Qualität der Durchschlagskraft, wie viele andere Qualitäten auch, vom Setting des Spiels abhängen! Eine Handfeuerwaffe hat im Fantasy-Spiel sicher eine gute bis brillante Durchschlagskraft - im SF-Spiel, wo auch anders gewichtete Rüstungen existieren, sieht das ganz anders aus! Die Durchschlagskraft kann natürlich auch ganz extrem verwendet werden: Durchschlagskraft der Cruise Missile auf Rüstungsstufe des Bunkers (makaber aber machbar). Daraus ergibt sich die Abhängigkeit der Bestimmung der Durchschlagskraft von Waffe, Setting des Spiels und Rüstungsart des Ziels! Fingerspitzengefühl ist für den Spielleiter gefragt. Die folgende Tabelle soll für die Bestimmung anhand des Bogens im Fantasy-Spiel ohne exotische Rüstungsarten beispielhaft die Prozedur erklären, wie man zu einer vernünftigen Qualität der Durchschlagskraft gelangen kann. Zu den Werten für andere Waffen gelangt man (natürlich nur, wenn die beiden oben genannten anderen Faktoren gleich bleiben!), wenn man die Entfernung als %-Zahl liest und die Gewalt des Geschosses mit der des Bogens vergleicht und die Qualität der Durchschlagskraft dementsprechend verschiebt: ein geworfener Kiesel hat im Verhältnis zum Bogen sicher maximal eine ungeschickte Durchschlagskraft, kann also höchstens eine Prellung verursachen. Demgegenüber hat eine Feuerwaffe im Setting ohne Bleiwesten fast immer gut Durchschlagskraft.

Die Durchschlagskraft wird nur bestimmt, wenn Rüstung (oder ähnlich stabile Haut) getroffen wird!



Entfernung	Qualität der Durchschlagskraft
bis 5	brillant
bis 10	gut
bis 50	geschickt
bis 100	ungeschickt

Miese Tricks

Mehr noch als die anderen Tabellen, soll diese Aufstellung von sogenannten *miesen Tricks* (vgl. Regelteil Seite 58) eine Hilfe für den Spielleiter sein, denn miese Tricks können selbstverständlich ganz individuell und spontan von den Spielern erfunden werden. Da die Folgen von miesen Tricks kaum mit den normalen Folgen eines Qualitätsvergleiches abzudecken sind - eben weil es für jeden Trick ja spezielle Folgen gibt - soll die folgende Tabelle Beispiele geben, die den Gebrauch solcher Sachen im SAGA-SYSTEM verdeutlichen. Getreu unserer Devise, was Regeln angeht: *haste keine, bau dir eine oder überleg mal, was passiert!*

Es sei darauf hingewiesen, daß ein mieser Trick nicht immer nur die körperlichen Fähigkeiten herausfordert, aber um die Geschichte regeltechnisch nicht unspielbar zu machen, raten wir zur Verwendung der Abwehrwerte des Angegriffenen und der Angriffswerte des Ausführenden.

In der Tabelle werden nur die groben Verhältnisse von "Angriff" und "Abwehr" gegeben. Selbstverständlich sollten im Spiel ähnliche Abstufungen wie bei normalen Treffern möglich sein: d.h. Abwehr **nicht** auf einen **brillanten** miesen Trick hat natürlich ernstere Folgen!

Trick	Angriff <= Abwehr	Angriff > Abwehr
ins Gesicht spucken	Gegner wird sauer: Angreifer kommt in die Defensive	Gelegenheit nutzen: eine Hand des Gegners fällt durchs Abputzen aus.
Sand ins Gesicht	Defensive für den Angreifer *	Egal, wie die Abwehr deines Gegners ist, im Kampf wird er in der nun folgenden Sequenz nicht in den Angriff kommen!
Entwaffnen á la Errol Flynn	Uhps! DER kannte den Trick: du bist entwaffnet!	Geklappt! Die Waffe fliegt 5 Meter weit weg.
"Schau mal! Da oben fliegt ein rosa Elefant!"	Im Versuch, so überzeugend wie möglich zu sein, schaut der Ausführende selbst nach oben - Defensive und keine Abwehr beim nächsten Schlag!	Jawoll!! Das wars, der starrt wirklich nach oben. Der nächste Schlag kann in aller Ruhe vorbereitet werden und keine Abwehr wird ihn behindern* .

* Vielleicht hat er den Gegenwind vergessen?!

* Das ist ein *vorbereiteter Schlag* !

Fundsachen

Mit einem ersten Wurf können in dieser Tabelle 20 verschiedene Dinge "gefunden" werden - sinnvoll vor allem, wenn die Gruppe mal wieder genau in das Haus gerannt ist, das der arme Spielleiter nicht vorbereitet hat. Dann kann man rasch, ohne großen Aufwand die Sache ein wenig würzen (auch der SAGA Band 4, Fallen, bietet sich dafür an ...) Ganz nach Belieben können weitere Würfe durchgeführt werden, um den aufgefundenen Gegenstand näher zu definieren. Aus den Spalten des zweiten Teils der Tabelle muß der Spielleiter dazu die sinnvollen Erklärungen herausholen. *Allgemein* bezieht sich dabei auf die Wirkung auf den Finder - ist der Gegenstand hilfreich, gut, brauchbar für den Finder? Oder wird er eher gefährlich sein? *Anzahl* kann auch als Wertangabe benutzt werden. *Stufe/Qual.* gibt die Qualität oder Stufe des aufgefundenen Gegenstandes wieder - egal, ob es sich um eine magische Waffe oder ein Gift handelt. Apropos: eine Weinflasche mit der Qualität *gut* und dem allgemeinen Wert *sehr schlecht*, enthält vielleicht ein Gift und keinen Wein! So also muß diese Tabelle benutzt werden.

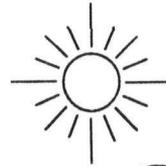
W20 Ergeb.	1. Wurf: Gegenstand	Stufe/Qual.	Folgewürfe	
			Anzahl	allgemein
1	Dolch	kaputt	0	sehr schlecht
2	Wurfstern	unbrauchbar	1W6	sehr schlecht
3	Wurfmesser	1./ungesch.	1W6	sehr schlecht
4	andere Waffe	1./ungesch.	2W6	schlecht
5	Geldbeutel	1./ungesch.	2W6	schlecht
6	Kräuterbeutel	2./ungesch.	2W6	schlecht
7	Edelsteinbeutel	2./ungesch.	2W6+2	schlecht
8	Nahrung	2./ungesch.	2W6+5	schlecht
9	Weinflasche	3./geschickt	2W6+5	neutral
10	Karaffe	3./geschickt	3W6	neutral
11	Phiole	3./geschickt	3W6+2	neutral
12	Tiegel	3./geschickt	3W6+5	neutral
13	Pergament	4./geschickt	15+W6	neutral
14	Buch	4./geschickt	20+W6	neutral
15	Gold	4./geschickt	25+W6	vorteilhaft
16	Edelstein	5./geschickt	30+W6	vorteilhaft
17	magischer Gegenstand	5./geschickt	35+W6	vorteilhaft
18	magische Waffe	6./gut	40+W6	sehr gut
19	Falle	6./gut	50+W6	sehr gut
20	Falle	7./brillant	beliebig	absolute Spitze

Wetterdienst

Die Tabelle dient zum Festlegen des aktuellen Wetters, aber auch zur Simulation eines durchgehenden Wetterverlaufes. Natürlich nur grob, aber es kann dem Spielleiter helfen, schnelle Entscheidungen zu treffen, die wirklich zufällig sind, so daß sich die "armen" Spieler nicht beschweren können*. Die Tabelle macht keine Angaben zur Temperatur, die Symbole beziehen sich immer auf die jeweilige Umgebung. D.h. die strahlende Sonne bedeutet in der Arktis etwas grundlegend anderes als im Dschungel. Und auch in ein und derselben Klimazone haben die Symbole jahreszeitlich unterschiedliche Bedeutung. Das Fragezeichen mit "+"-Zeichen steht beim einfachen Auswürfeln des Wetters für vollkommen ungewöhnliches Wetter im positiven Sinn, mit einem "-"-Zeichen für ungewöhnliche Bedingungen im negativen Sinn (auf die Spieler bezogen, nicht auf den *Quältrieb* des Spielleiters!!!) Beim Spielen mit Wetterentwicklung steht es dementsprechend für einen Wetterumschwung im positiven, bzw. negativen Sinn

Die Bedeutung der Symbole:

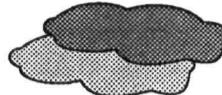
schönes Wetter, keine Niederschläge, beste Bedingungen:



keine Niederschläge, nicht optimal, keine Behinderungen:



bewölkt, vereinzelt sogar Schauer, schlechte Sicht:



Niederschläge, "zu kalt für die Jahreszeit", erschwerte Bedingungen:



echt mies, Stürme (Hagel- oder Sand-), große Behinderungen:



Wetter							
W20	1-3	4-8	9-13	14-16	17-18	19	20

* Was besonders dann unangenehm ist, wenn sie mit den Mitteln ihres Spiel-Charakters die Beschwerde vortragen...

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	3
Die Grundzüge des Saga-Systems	4
Die Qualität einer Handlung	4
Die 7 Stufen	6
Höhere Grade der Erfahrung	7
Saga-Beispielcharakterbogen	8
Für den Spieler	9
Gesundheit	9
Nahkampf	10
Fernkampf	11
Fähigkeiten	11
Handlungen	12
Bewegung	12
Für den Spielleiter	13
Stufen und Grade	13
Kampfabwicklung	14
Die Folgen	20
Der Einsatz von Fähigkeiten	25
Erfahrung	28
Organisationshilfen	34
Regelwerk	37
Grundregel	38
Qualitätsbestimmung	39
Die Werte eines Charakters	40
Kampfregeln	49
Modifikationen	61
Gesundheitsregeln	62
Allgemeine Handlungen durchführen	64
Fähigkeiten einsetzen	65
Bewegungsregeln	65
Tabellen und Spielhilfen	66
Regelindex	66
Check-Tafeln	67
Tabellen	71
Anhang: Vorlagen	102
Charakterbogen	102
Saga-Masterboard Komponenten	103
Inhaltsverzeichnis	104

