

WETTSPIELE

Wettspiele und Wettkämpfe bieten in einem Abenteuer einen interessanten Zeitvertreib. Bei Wettspielen können die Charaktere ihr Geld gewinnen und verlieren; ebenso bei Wettkämpfen, an denen sie auch selbst mitspielen können.

Inhalt	Seite
Wichtige Regeln vorweg	1
Glücksspiel in einem Casino	1
Slots	2
Lotto	3
Gesellschaftsspiele	3
Wetten	4
Arenakämpfe / Fight-Club	5
Armdrücken	6
Dart	7
Duell	8
Verschiedene Wettrennen	9
Tjost	13
Wettsaufen	17

1. Wichtige Regeln vorweg

- Ein hoher VIT-Wert fördert nicht den TW auf GL.
- Wenn der SM NSC in das Spiel einbringt, kann er für diese auf einfache Weise Talentwerte erstellen.
 - Ein unerfahrener Spieler erhält jeweils 10 + W6 Punkte;
 - ein erfahrener Spieler erhält jeweils 12 + W6 Punkte;
 - ein geübter Spieler erhält jeweils 14 + W6 Punkte.

2. Glücksspiel in einem Casino

Bei Glücksspielen handelt es sich im Allgemeinen um Spiele, bei denen vom Betreiber Gewinne versprochen werden. Dabei kann es sich um Kartenspiele handeln wie Black Jack, Faro oder Würfelspiele wie Craps, Roulette oder Poker sind beliebte Glücksspiele. Viel Humanoiden verbringen in Casinos nebenbei ihre Zeit an Glücksspielautomaten. Aber auch im Alltag setzen Humanoiden ihr Geld bei Glücksspielen ein, z. B. beim Bingo-Spiel oder beim Lotto.

Im Grunde bieten solche Glücksspiele wenig Möglichkeiten, dauerhafte Gewinne zu erzielen. Sie sind natürlich so ausgelegt, dass die Anbieter und Spielbanken dadurch Gewinne erwirtschaften. Aber wenn man doch mal Glück hat, kann es sich für den individuellen Spieler durchaus lohnen. Ein hoher Wert im Talent GL ist kein Garant dafür, dass man ein besserer Spieler ist, aber es erhöht die Chancen auf einen Gewinn. Wenn Charaktere im Spiel häufig ihr Glück bei Glücksspielen versuchen, können sie dadurch das PM Spielsucht erleiden.

Umsetzung: Der Charakter möchte an einem Glücksspiel teilnehmen oder an den Glücksspielen in einem Club oder in einem Casino teilnehmen. Der Charakter wird seine Spielzeit für das Glücksspiel einsetzen. Das kann nebenbei passieren, während beispielsweise andere SC etwas anderes tun oder schlafen. Vielleicht sind auch alle SC gemeinsam in einem Casino. Außerdem können in einem Club oder in einem Casino Ereignisse im Spiel stattfinden. Alternativ kann der Charakter ein Online-Casino im Hypernet besuchen.

Die Zeit: Sofern es nicht zum Plot des Abenteuers gehört, sondern der Spieler seinen Charakter nur zum Zeitvertreib spielen lässt, kann das Glücksspielen in einem Club oder in einem Casino durchaus ein abendfüllendes Programm sein. Der Charakter wird sich mind. 2 Std. in dieser Glücksspielwelt aufhalten. Andere Glücksspiele können wesentlich kürzer stattfinden. Z. B. befindet sich der Charakter in einer Kneipe, in der ein Glücksspielautomat aufgestellt ist. Der Charakter möchte an dem Gerät nur eine ¼ Std. Zeit überbringen. Auch das Ausfüllen eines Lotto-Scheins dauert nicht lange. In einem Casino kann der Charakter beispielsweise Baccarat spielen, Bingo, Black Jack, Craps, Faro, Hold'em-Poker oder Roulette.

Der Einsatz: Der Spieler muss zu Beginn erklären, wieviel Geld sein Charakter für das Glücksspiel mitnehmen bzw. einsetzen wird. Um diese Summe wird schließlich gespielt. Der Charakter könnte z. B. 200 Credits für das Spielen in einem Casino einbringen oder 20 Credits für einen Lottoschein einsetzen.

Gewinn-Ermittlung in einem Casino:

- Am Ende des Abends muss der Charakter 10 x einen TW auf GL machen.
 - Bei einem Patzer verliert der Charakter – 20 % seines Einsatzes.
 - Bei einem misslungenen TW verliert der Charakter – 10 % seines Einsatzes.
 - Bei einem normal gelungenen TW geschieht nichts.
 - Bei einem gut gelungenen TW gewinnt der Charakter + 10 % seines Einsatzes.
 - Bei einem meisterhaften TW gewinnt der Charakter + 20 % seines Einsatzes.
 - Jeder TW wird einzeln gewertet und der Einsatz wird entsprechend angepasst. Nach dem 10. TW weiß der Charakter, mit wieviel Gewinn oder Verlust er das Spiel verlässt.
 - Sollte der Spieler ins Minus sinken, hat er sich vor Ort einen Kredit geliehen oder hat Geld von seinem Konto genommen.
- Es ist darauf zu achten, dass meisterhafte und verpatzte TW den Talentwert in GL endgültig steigern oder senken. Der Talentwert kann in einem Abenteuer max. um einen Punkt gesenkt oder gesteigert werden.

3. Slots

Ein Slot, auch „Einarmiger Bandit“ oder einfach Spielautomat genannt, ist ein elektromechanisches Gerät, in dem sich Walzen bewegen, die nach der Aktivierung bestimmte Symbole anzeigen. Erscheinen die Symbole in der richtigen Kombination, findet ein Gewinn statt. Der Spieler macht einen Einsatz und kann diesen durch Gewinn vermehren, wenn die Symbole in entsprechender Reihe erscheinen. Dafür hat der Spieler 3 Versuche. Er entscheidet dabei, welche Symbole er behalten will und lässt die übrigen Walzen erneut drehen. Besonders reizvoll ist die Aussicht darauf, den Jackpot zu gewinnen, wenn die 3 Joker in Reihe erscheinen. Das Spiel an einem Slot kann gut eine ¼ Std. dauern.

- Zunächst ermittelt der SM geheim, wie viel Geld sich derzeit im Spielautomaten befindet: W10 x 100 Cr.
 - Der Spieler entscheidet sich, wieviel Geld er in den Pot einzahlen will.
 - Die Spielrunden werden real gespielt und mit dem W10 getätigt.
 - Der Spieler hat 3 Runden, in denen er versucht die Symbole in eine entsprechende Position zu bringen.
 - Die Ziffern des W10 stellen verschiedene Symbole dar. Es gelten die Zahlen von 1 – 9 und die 10 stellt einen Joker dar.
 - In der ersten Runde würfelt der Spieler 3 x den W10 und erhält die entsprechenden Ziffern. Dann entscheidet er sich, welche Symbole er behalten will.
 - In der zweiten Runde würfelt der Spieler mit den übrigen W10. Er entscheidet erneut, welche Symbole er nun behalten will.
 - Nun folgt noch eine dritte Runde.
- Ergebnisse:
 - Ergeben sich 3 gleiche Zahlen, verdoppelt sich die Summe. Der Spieler erhält also seinen Einsatz zurück und die gleiche Summe als Gewinn. Joker (also die 10) gilt als gewünschte Zahl.
 - Ergeben sich Zahlen in einer Reihe, rückwärts oder vorwärts, erhält der Spieler den dreifachen Gewinn, also seinen Einsatz zurück und die doppelte Summe als Gewinn. Joker gelten hier nicht.
 - Ergibt sich keine Kombination, geht sein Einsatz (der Pot) verloren. Die Summe wird nun der Summe im Spielautomaten hinzugefügt.
- Möglichkeiten:
 - Der Spieler lässt sich seinen Gewinn auszahlen.
 - Der Spieler lässt die Summe im Pot und spielt damit erneut weiter. Dadurch erhöht sich die Gewinnsumme.
- Der Jackpot: Sollte der Spieler die 3 Joker erhalten (3 x die 10), gewinnt er das komplette Geld aus dem Spielautomaten.
- Der Einfluss des Talentwurfs auf GL: Einmal während eines Spiels darf der Spieler, nach dem Würfelergebnis, einen TW auf GL machen. Wenn der TW auf GL gut gelingt, darf er einen Würfelwurf wiederholen.
 - Sollte der Spieler bereits gewonnen haben und mit seinem Pot weiterspielen, gilt dies immer noch als das eine Spiel. Er kann darum seinen TW auch aufsparen, um seine Chance mit dem höheren Einsatz zu verbessern.

4. Lotto

Lotto ist ein Losspiel, bei der ein Spieler einen Losschein mit einer Nummer kauft oder einen Tippschein nutzt und dort eine Anzahl verschiedener Zahlen ankreuzt, von denen er hofft, dass sie bei der Lotterie ausgelost werden. Ein Lottolos (6 aus 49) kann bis zu 20 Credits kosten. Die Gewinnchancen sind beim Lotto sehr gering. Die Chance, dass man eine Niete erwischt, liegt bei 98 %. Die Chance einen Millionengewinn zu erhalten, ist weitaus geringer. Sie liegt bei 1 : 139 Millionen.

- Der Spieler gönnt sich einen Tippschein. Das Ergebnis seiner Wette erhält er eine Woche später.
- Der Spieler muss dann 10 x einen TW auf GL machen.
- Der Spieler gewinnt, wenn ihm alle TW gelingen:
 - Gewinn W6 x 10 Cr.: Wenn alle TW mind. normal gelungen sind.
 - Gewinn W6 x 50 Cr.: Wenn alle TW mind. normal gelungen sind und die ½ davon gut gelungen ist.
 - Gewinn W6 x 100 Cr.: Wenn alle TW mind. normal gelungen sind und die ½ davon gut gelungen ist und davon mind. 1 Wurf meisterhaft ist.
 - Gewinn W6 x 500 Cr.: Wenn alle TW mind. normal gelungen sind und die ½ davon gut gelungen ist und davon mind. 2 Würfe meisterhaft sind.
 - Gewinn W6 x 1.000 Cr.: Wenn alle TW mind. gut gelungen sind.
 - Gewinn W6 x 10.000 Cr.: Wenn alle TW mind. gut gelungen sind und davon mind. 1 Wurf meisterhaft ist.
 - Gewinn W6 x 100.000 Cr.: Wenn alle TW mind. gut gelungen sind und davon mind. 2 Würfe meisterhaft sind.
 - Gewinn W6 x 1 Mill. Cr.: Wenn alle TW mind. gut gelungen sind und davon mind. 3 Würfe meisterhaft sind.
 - Gewinn W6 x 10 Mill. Cr.: Wenn alle TW mind. gut gelungen sind und davon mind. 4 Würfe meisterhaft sind.

5. Gesellschaftsspiele

Als Gesellschaftsspiele gelten Brett-, Karten-, Würfel- und sonstige Spiele, bei denen die Spieler miteinander interagieren und bei denen es um mehr als nur Glück geht. Bei den Spielen können die Spieler miteinander den Sieg gegen das Spiel erringen oder sie treten gegeneinander in Wettstreit. Die konkurrierenden Spiele, bei denen die Spieler gegeneinander antreten, können einfach dazu dienen, um gesellig Zeit miteinander zu verbringen, aber auch um gegeneinander zu wetten und Geld zu machen. Bei den Gesellschaftsspielen werden neben dem Talent GL auch ein oder zwei weitere Talente genutzt.

Grundsätzliche Regeln:

- Es werden 10 Runden gespielt, in denen jeder Spieler einen TW auf GL und einen weiteren TW schaffen muss.
 - Für jeden gelungenen TW erhält ein Spieler 1 Punkt;
 - für jeden gut gelungenen TW erhält ein Spieler 2 Punkte;
 - für jeden meisterhaften TW erhält ein Spieler 3 Punkte;
 - für einen verpatzten TW erhält ein Spieler – 1 Punkt.
- Am Ende werden die Punkte addiert und wer das beste Ergebnis hat, hat das Spiel gewonnen.

Kniffel:

- Anzahl der Spieler: 2 – 8
- Dauer des Spiels: 1 Std.
- TW auf GL und INTEL

Schach:

- Anzahl der Spieler: 2
- Dauer des Spiels: ½ – 1 Std.
- TW auf GL und INTEL.

Monopoly:

- Anzahl der Spieler: 2 – 8
- Dauer des Spiels: 1 ½ Std.
- TW auf GL und INTEL

Billard:

- Anzahl der Spieler: 2 oder 4 (2 Gruppen)
- Dauer des Spiels: ½ Std.
- TW auf GL, SINN und MOT.

6. Wetten

Wetten können besonders gut bei Spielen getätigt werden, bei denen mehrere Kontrahenten gegeneinander antreten, z. B. beim Wettrennen, Pferderennen, aber auch bei Arena-Kämpfen oder sehr beliebt ist auch das Predor-Speederrennen. Die SC können an diesen Spielen natürlich auch selbst als Teilnehmer mit dabei sein; was allerdings nicht ungefährlich ist. Für die Charaktere lohnt sich aber auch, auf die Kontrahenten zu wetten und Geld auf verschiedene Wett-Chancen zu platzieren.

- Sofern Charaktere selbst an den Wettspielen teilnehmen, wird das Rennen während des Abenteuers ausgespielt.
- Wenn die Charaktere nur auf Kontrahenten wetten wollen, können die Charaktere vor Beginn des Abenteuers ihre Wetten platzieren. Der SM hat den Wettkampf bereits vor dem Abenteuer ermittelt. Das kann auch für den SM interessant sein. Er würfelt den Wettkampf zwischen den Abenteuern aus. Die Spiel- und Wettergebnisse gibt er dann während des Abenteuers bekannt. Dies kann vom SM spannend dargestellt werden, durch ein Video, eine Audio-Nachrichten-Sendung, eine Hyper-Net-Zeitung o. ä.
Die Charaktere können dann am Ende des Abenteuers oder vor Beginn des neuen Abenteuers erneut ihre Wetten auf das nächste Spiel einsetzen. Über die Abenteuer hinweg erhält das Wettspielen dadurch an Bedeutung, weil man über die bestehenden und neuen Kontrahenten mitfiebert.

Zum allgemeinen Vorgehen bei den Rennen:

- Es treten jeweils 8 Kontrahenten gegeneinander an.
- Diese erhalten vom SM in den nötigen Talenten 12 + W6 Punkte.
- Die REFL-Werte werden mit dem W20 addiert und somit ergibt sich die Reihenfolge, in der die Kontrahenten ins Rennen gehen.
- Sollte es bei den Wettspielen die Möglichkeit geben, dass sich die Kontrahenten gegeneinander angreifen können, entscheiden Würfelwerte und Trefferliste über die Folgen solcher Angriffe.
- Der Einsatz von Psinetiken ist bei solchen Wettspielen verboten.
- Die genaueren Regeln zu den Wettrennspielen finden sich unten bei den jeweiligen Spielen.

Zu den Wetten: Der Charakter darf sein Geld auf eine der folgenden Wetten platzieren. War die Wette erfolgreich, erhält er seinen Einsatz zurück und den angegebenen Gewinn. Allerdings verlangen die Buchmacher 10 % der reinen Gewinne und behalten auch die Verluste der Einsätze.

- Drillings-Wette: Der Spieler wettet auf 3 Kontrahenten, von denen es einer in die Top 3 schafft.
 - Gewinn: $\frac{1}{4}$ des Einsatzes.
- Zwilling-Wette: Der Spieler wettet auf 2 Kontrahenten, von denen es einer in die Top 3 schafft.
 - Gewinn: $\frac{1}{2}$ des Einsatzes.
- Ziellauf-Wette: Der Spieler wettet auf die Anzahl der Kontrahenten, die das Ziel erreichen.
 - Gewinn: $\frac{3}{4}$ des Einsatzes.
 - Diese Wette existiert nur bei Wettrennen mit hoher Lebensgefahr, z. B. beim Predor-Rennen.
- Todes-Wette: Der Spieler wettet auf die Anzahl an Kontrahenten, die beim Rennen sterben.
 - Gewinn: $\frac{3}{4}$ des Einsatzes.
 - Diese Wette existiert nur bei Wettrennen mit hoher Lebensgefahr, z. B. beim Predor-Rennen.
- Überlebenden-Wette: Der Spieler wettet auf die Anzahl an Kontrahenten, die am Leben geblieben sind. Dazu gehören auch Ohnmächtige und Aufgegebene.
 - Gewinn: $\frac{3}{4}$ des Einsatzes.
 - Diese Wette existiert nur bei Wettrennen mit hoher Lebensgefahr, z. B. beim Predor-Rennen.
- Bronzewette: Der Spieler wettet auf einen Kontrahenten, der es in die Top 3 schafft.
 - Gewinn: 1 : 1.
- Silberwette: Der Spieler wettet auf einen Kontrahenten, der es in die Top 2 schafft.
 - Gewinn: 2 : 1.
- Goldwette: Der Spieler wettet auf einen Kontrahenten, der das Rennen gewinnt.
 - Gewinn: 3 : 1.
- Zweier-Wette: Der Spieler wettet auf die richtige Reihenfolge der Plätze 1 – 2.
 - Gewinn: 4 : 1.
- Dreier-Wette: Der Spieler wettet auf die richtige Reihenfolge der Plätze 1 – 3.
 - Gewinn: 5 : 1.

Der Einfluss durch das Talent GL: Mit dem Talent GL kann der Spieler die Wette seines Charakters beeinflussen:

- Bei einem GL-Wert von 9 und einem gelungenen TW erfährt man im Outplay (gewürfelt) von einer Person, die nicht auf Platz 1 – 3 kommen wird oder den Kampf nicht schaffen.
- Bei einem GL-Wert von 13 und einem gelungenen TW erfährt man im Outplay (gewürfelt) von zwei Personen, die nicht auf Platz 1 – 3 kommen werden oder den Kampf nicht schaffen.
- Bei einem GL-Wert von 17 und einem gelungenen TW erfährt man im Outplay (gewürfelt) von drei Personen, die nicht auf Platz 1 – 3 kommen werden oder den Kampf nicht schaffen.
- Dieser TW auf GL ist ein Wurf der im Outplay getätigt wird und hat keinen Einfluss auf den Charakter.

7. Arenakämpfe / Fight-Club

Einleitung: Der nomaische Begriff „Harena“ bezeichnete einst einen sandigen Veranstaltungsort, der im Laufe der Jahre zu einer Wettkampfstätte wurde, um die ringsum die Zuschauer sitzen. Als Arenakämpfe haben sich Kämpfe gegen Tiere oder zwischen Personen etabliert, die bis zur Aufgabe oder dem Tod gegeneinander antreten. Weltweit bekannt sind die Kämpfe der Golan-Arena auf dem Planeten Morganit im Miranda-Sektor. In internen Logen werden auch gerne Fight-Clubs angeboten, die an manchen Orten verboten sind. Die Regeln sind ähnlich wie die der Arenakämpfe.

Regeln: In die Arena werden Kreaturen oder und Personen geschickt, die um ihren Sieg bzw. um ihr Überleben kämpfen. Es gibt verschiedene Wettmöglichkeiten, in denen die Zuschauer ihr Geld verwetten können.

- Die Arena ist ein Kampfraster aus 20 x 20 Feldern.
- Die 8 Kontrahenten befinden sich am Rande der Arena in Kabinen, die noch verschlossen sind. Sie können das Arena-Kampffeld nicht sehen und wissen noch nicht, was sie erwartet. Die Kabinen befinden sich in den jeweiligen Ecken und jeweils eine mittig davon.
- Mit dem W6 ermittelt der SM im Vorfeld, ob und wie viele Kreaturen am Arenakampf teilnehmen:
 - 1 – 3 = keine Kreatur
 - 4 = eine Kreatur
 - 5 = zwei Kreaturen
 - 6 = drei Kreaturen.
 Die Kreaturen kann er anhand einer erstellten Liste auswürfeln. Er ermittelt auch per Würfel (2 x mit dem W20), wo die Kreaturen in der Arena stehen. Die Kreaturen sind zunächst noch angekettet. Die Fesseln lösen sich, sobald der Kampf beginnt.
- Mit dem W10 ermittelt der SM im Vorfeld, wie viele Nahkampfwaffen in der Arena ausgelegt sind. Die Waffen kann er anhand einer erstellten Liste auswürfeln. Er ermittelt auch per Würfel (2 x mit dem W20), wo die Waffen in der Arena ausliegen.
- Wenn der Kampf startet, öffnen sich alle Kabinen gleichzeitig und die Kreaturen werden entfesselt. Die Kämpfer erblicken die Arena. Sie sehen mögliche Kreaturen und wo die Waffen liegen.
- Der Kampf findet mit den Regeln zum Personenkampf statt.
- Als Verlierer gelten jene Kämpfer, die ohnmächtig geworden sind oder Gnade durch den Sieger empfangen haben oder eben verstorben sind. Der Gewinner erhält den Siegpunkt.

Zu den Wetten: Die SC können Wetten platzieren (siehe unter „6. Wetten“!) Es existieren folgende Wettmöglichkeiten:

- Todes-Wette
- Überlebenden-Wette
- Goldwette

Zur Spielauswertung durch den SM: Wenn der Kampf lediglich aus NSC besteht, ermittelt der SM das Ergebnis des Kampfes vor dem Abenteuer.

- Der SM erstellt für die Kontrahenten die entsprechenden Talente.
- Anhand des REFL-Wertes und dem W20 wird die Reihenfolge der Kämpfenden festgelegt.
- Der SM nutzt dafür das erstellte Arena-Kampfraster.
- Seine NSC werden zunächst versuchen, an eine Waffe zu gelangen. Sie werden sich dann oder auch schon vorher gegen einen Gegner wenden. Dabei wird er sich zuerst gegen die Gegner richten, die nah bei ihm sind. Ein einfacher Würfelwurf kann die Entscheidung klären. Wenn eine gefährliche Kreatur im Weg ist, können sich NSC auch vorübergehend zusammentun, um die Kreatur gemeinsam zu bekämpfen.
- Gewonnen hat am Ende, wer zuletzt noch auf den Beinen ist. Auch wenn noch Kreaturen in der Arena aktiv sind, wird das Spiel beendet. Die Kreaturen werden dann eingefangen, der Sieger und die Ohnmächtigen werden gerettet und die Leichen vom Platz genommen.

8. Armdrücken

Einleitung: Armdrücken ist eine Kraftsportart und ein Geselligkeitsspiel, das gerne in Kneipen gespielt wird, um sich zu messen. Zwei Kontrahenten treten gegeneinander an. Sie sitzen am Tisch und haben den Ellbogen eines Armes auf dem Tisch, sie reichen sich dann gegenseitig die Hand und versuchen auf Startkommando die Hand des Gegners auf den Tisch zu drücken.



Allgemeine Regeln: Gespielt wird in Sekunden, bei denen die Kontrahenten den Arm ihres Gegners immer weiter hinunterdrücken können. Ausgehend von der oberen Position (90 ° oben), geht es in beide Richtungen immer schrittweise um 10 ° hinab, bis man die 90 ° an der Tischplatte erreicht. Gleiches gilt auch für die andere Richtung.

- Mit dem Start müssen beiden Kontrahenten je Aktion die TW auf ST durchführen. Dabei werden die Ergebnisse gegeneinander aufgerechnet:
 - Wird der TW verpatzt, verliert man – 20 ° in die verlustreiche Richtung.
 - Außerdem erhält man einen sofortigen dauerhaften Abzug in ST.
 - Misslingt der TW, verliert man – 10 ° in die verlustreiche Richtung.
 - Ist der TW normal gelungen, drückt man den Gegner um 10 °.
 - Ist der TW gut gelungen, drückt man den Gegner um 20 °.
 - Ist der TW meisterhaft gelungen, drückt man den Gegner um 30 °.
 - Außerdem erhält er man eine sofortige dauerhafte Aufwertung in ST.
- Die Grade der Kontrahenten werden gegenseitig aufgerechnet.
- Wer in ST einen Wert von 17 hat, schafft bei einem gelungenen TW außerdem 10 ° mehr.
- Je Sekunde erhalten beide Kontrahenten – 1 WM.
- Wer unterhalb seiner 90 ° liegt, erhält – 1 WM.
- Wer unterhalb seiner 45 ° liegt, erhält – 2 WM.
- Dauert ein Kampf 5 Runden, werden die Beteiligten danach Muskelkater erleiden.

Zu den Wetten: Die Zuschauer können auf eine Person wetten, die den Kampf gewinnen soll.

- Zuerst muss vereinbart werden, wie noch der Anteil ist, den der Wettkampf-Gewinner vom Wett-Gewinn erhält.
- Dann zahlen alle Beteiligten ihre Summen ein und wetten auf eine Person.
- Die Verlierergruppe verliert ihren Einsatz.
- Die Gewinnergruppe teilt sich den Pot entsprechend ihrer Geld-Einsätze auf, abzüglich der vereinbarten Summe für den Wettkampf-Gewinner.

Beispiel: Boris kämpft gegen Igor. Der Gewinner soll 20 % vom Gewinn erhalten.

A setzt 10 Cr. auf Boris, B setzt 20 Cr. auf Boris;

C setzt 10 Cr. auf Igor, D setzt 20 Cr. auf Igor und E setzt 30 Cr. auf Igor.

Im Pot befinden sich 90 Cr.

Boris gewinnt den Kampf und erhält 18 Cr.

Es verbleiben 72 Cr. für die Gewinner.

A erhält 33,3 % und B 66,6 % vom Gewinn. A also 24 Cr. und B 48 Cr.

9. Dart

Einleitung: Bei diesem Geschicklichkeitsspiel wird mit Pfeilen auf eine runde Scheibe geworfen, deren Treffersegmente verschiedene Punkte bewirken. Die Segmente tragen Punkte von 1 – 20. Je nachdem, wo man trifft, bringt ein Treffer einen stärkeren Wert ein. Das obere schmale Segment einer Zahl bringt den doppelten Wert und das mittlere schmale Segment den dreifachen Wert. In der Mitte liegt das grüne „Single Bull“, das 25 Punkte bringt und ganz mittig das rote „Bull’s Eye“, das 50 Punkte bringt. Im Folgenden sind die Regeln zum „301“ beschrieben, bei dem durch Würfe 301 Punkte auf 0 hinunter dezimiert werden müssen.

- Jeder Spieler hat zu Beginn 301 Punkte.
- Die Spieler werfen abwechselnd mit jeweils 3 Pfeilen.
- Die erreichten Punkte werden von den 301 Punkten abgezogen.
- Wer zuerst 0 Punkte erreicht, hat gewonnen. Dabei muss der Punktestand genau auf 0 reduziert werden. Wirft ein Spieler jedoch über die verbliebenen Punkte hinaus, gilt der Wurf als misslungen und weitere Würfe sind in dieser Runde unzulässig.



Allgemeine Regeln:

- Die NSC erhalten ihre Werte in WS und Werfen (s. o.!).
- Das Bild einer Dartscheibe wird dargelegt, denn die Spieler versuchen bestimmte Zahlen zu treffen.
- Es wird mit zwei Talenten gespielt: 1. SINN (um ein gewünschtes Ziel zu treffen); 2. Werfen
- Der Spieler erklärt, was er treffen möchte, z. B. „Double 20“.
- Er macht erst einen TW auf SINN, um zu zielen.
- Dann macht er einen TW auf WF.
 - Waren beide TW erfolgreich, wurde das gewünschte Feld getroffen.
 - War der TW auf WF ein Misserfolg, geht der Schuss neben die Dartscheibe.
 - War das Zielen ein Misserfolg, aber der Wurf erfolgreich, entscheidet der W10, wohin er geschossen hat:
 - 1 = Nach oben links hinaus in ein Feld oder hinausgeschossen
 - 2 = Nach oben hinaus in ein Feld oder hinausgeschossen
 - 3 = Nach oben rechts hinaus in ein Feld oder hinausgeschossen
 - 4 = Nach links hinaus in ein Feld oder hinausgeschossen
 - 5 = Das gewünschte Feld wurde getroffen
 - 6 = Nach rechts hinaus in ein Feld oder hinausgeschossen
 - 7 = Nach unten links hinaus in ein Feld oder hinausgeschossen
 - 8 = Nach unten hinaus in ein Feld oder hinausgeschossen
 - 9 = Nach unten rechts hinaus in ein Feld oder hinausgeschossen
 - 10 = Der Schuss geht völlig daneben und verfehlt die Dartscheibe.
 - Im Falle vom Single Bull und Bull’s Eye: Das Zentrum gilt als ein Feld.
 - Bei 5 wird das Single Bull getroffen.
 - Bei 10 wird das Bull’s Eye getroffen.
- Meisterhafte und verpatzte TW bewirken die entsprechenden dauerhaften Auf- und Abwertungen.

10. Duell

Einleitung: Ein Duell ist ein freiwilliger Zweikampf mit gleichen, potenziell tödlichen Waffen, der von den Kontrahenten vereinbart wird, um eine Streitigkeit auszutragen. Das Duell unterliegt gewissen Regeln. In vielen extraterrestrischen Gebieten sind Duelle verboten. Der Grund für ein Duell kann eine Beleidigung sein, eine üble Nachrede, eine Vergeltung, die Verletzung der Ehre oder die Integrität zu anderen Personen.

Bei einem ehrenhaften Duell fordert eine Person die andere heraus. Sofern es keine anderen gesellschaftlichen Vorgaben gibt, bestimmt der Herausforderer über die Art der Duellwaffen. Das können beispielsweise Degen, Schwerter, Pistolen, Revolver, Phaser oder Laserschwerter sein. Weil Duelle meistens verboten sind, werden sie im Geheimen, meistens in den frühen Morgenstunden an abgelegenen Orten durchgeführt. Neben den Duellanten nehmen als Zeugen die Sekundanten, evtl. noch eine unparteiische Person und ein Arzt am Geschehen teil.

Zur Durchführung können verschiedene Bedingungen vereinbart werden. Beispielsweise, wieviel Schuss die Duellanten maximal haben, wie weit die Entfernung der Duellanten zueinander beträgt und ob diese Entfernung nach jedem Schuss minimiert werden darf. Es kann vereinbart werden, ob das Duell beendet ist, wenn eine blutende Wunde erfolgt ist oder bis zur Kampfunfähigkeit oder gar bis zum Tod gekämpft wird.

Bei einem Quick-Draw-Duell handelt es sich um ein Duellieren mit Revolvern, bei dem sich die Duellanten mit ihren Waffen gegenüberstehen, die aber noch in Holstern, am Gürtel oder im Hosenbund liegen. Entweder durch ein bestimmtes Signal oder weil der erste Duellant zieht, findet der Schusswechsel statt. Das Ziel muss nicht darin bestehen, seinen Gegner tödlich zu erschießen, aber häufig sterben die Betroffenen an den Schussverletzungen und bei einem guten Schuss wird der Betroffene meistens zu Tode kommen.

Eine besonders primitive Methode stellt das Revolver-Roulette dar, bei dem die Duellanten einen Revolver besitzen, in dessen Trommel nur eine Kugel liegt. Die Duellanten müssen abwechselnd ihren Revolver an die eigene Stirn halten und abdrücken. Wer das überlebt, hat gewonnen.

Regeln:

- Bevor das Duell beginnt, müssen die Kontrahenten einen TW auf MUT schaffen, sonst wollen sie vor dem Kampf flüchten. Das ist natürlich unehrenhaft und es droht darauf der Tod durch die gegnerische Partei.
- Bei einem Duell mit Klingenwaffen sind die Waffen bereits gezogen und es wird ein einfacher Personenkampf durchgeführt. REFL bestimmt die Reihenfolge der Kontrahenten.
- Bei einem Quick-Draw-Duell sind die Schusswaffen noch nicht gezogen. Auch hier wird ein Personenkampf durchgeführt. In einer Doppelaktion kann der Duellant zur Waffe greifen, ziehen und schießen. Hierfür werden die TW auf FM und SCHUSS gemacht. Der Schuss ist kein gezielter Schuss. Dafür müsste die Person eine zuvor weitere Aktion opfern (TW auf SINN).
Sollten im Laufe des Duells beide Personen ihre Waffen bereits gegeneinander ausgerichtet haben, könnte eine Person eine Impuls-Parade nutzen, um einen gleichzeitigen Gegen-Schuss auszuführen, durch den beide Duellanten gleichzeitig ihre Schüsse abgeben. Eine Impuls-Parade darf nur einmal in einer Kampfrunde von einer Person eingesetzt werden. Bei einer Impuls-Parade muss auch immer zuvor ein TW auf REFL gelingen.
- Beim Revolver-Roulette entscheidet zuerst ein einfacher Würfelwurf, wer den ersten Schuss ausführen muss. Dann würfelt der Betreffende mit einem W6 und bei einer 6 geht der Schuss los. Sollte die Person einen GL-Wert von 17 haben, darf sie dann den TW auf GL machen und wenn dieser gelingt, hatte die Person doch Glück. Der GL-Wurf ist aber nur einmal zulässig.

11. Verschiedene Wettrennen

Einleitung: Als Wettrennen bezeichnet man zunächst das Rennen von Kontrahenten, die gegeneinander antreten, um eine vorgegebene Strecke zu schaffen und als erstes das Ziel zu erreichen. Der Begriff „Wettrennen“ bezieht sich auch auf Autorennen, Pferderennen, Goronenrennen oder auf Speederrennen, zu denen auch das berühmte Predor-Rennen gehört.

Wettrennen: Humanoiden, die durchschnittlich schnell rennen, schaffen je Aktion 5 Meter. Das entspricht etwa 25 Km/h.

- Der SM hat grafisch eine Strecke entworfen, bei der jedes Feld 5 Meter entspricht. Die Strecke kann durch Hindernisse verkompliziert sein. Z. B. weil die Kontrahenten über etwas hinüberspringen müssen oder weil der Boden rutschig ist. Solche Komplikationen können während des Rennens weitere Talentwürfe fordern.
- Die Kontrahenten werden in der Kampfliste geführt. REFL und der W20 bestimmen die Reihenfolge der Kontrahenten.
- Anders als beim normalen Rennen, muss in jeder Runde der TW auf RENN gelingen.
 - Bei einem Patzer kommt der Rennende nicht vorwärts. Außerdem entscheidet die Patzertabelle über die Folgen. Und der Betreffende erhält einen dauerhaften Abzug in RENN.
 - Bei einem misslungenen TW kommt der Rennende nur 1 Meter weit. Auf dem Raster kommt er also auch nicht weiter. Der Meter muss aber notiert werden. Er könnte sich evtl. später noch lohnen.
 - Bei einem gelungenen TW kommt der Rennende 5 Meter weit und somit ins nächste Feld.
 - Bei einem meisterhaften TW kommt der Rennende 6 Meter weit und somit ins nächste Feld. Der zusätzliche Meter wird notiert.
- Besitzt der Läufer in RENN mind. den Wert 17, schafft er bei jedem gelungenen TW 1 Meter mehr.
- Wenn das Rennen startet, muss jedem Läufer zuerst der TW auf REFL gelingen, sonst verpasst er den Start und kann erst in der nächsten Runde losrennen.
- Während des Rennens kann der Läufer geradeaus, schräg in eine Richtung oder nach rechts oder links rennen.
- Bei manchen Wettrennen gehört es zur Regel, dass sich die Läufer gegenseitig angreifen dürfen, indem sie z. B. Waffen einsetzen oder sich rammen. Parallele Handlungen werden beim Rennen – 2 WM und wenn der Gegner in Bewegung ist, wird eine Attacke gegen ihn zusätzlich – 2 WM.
- Wenn das Rennen länger als eine Minute dauert, könnten die Läufer, je nach Wert in RENN, Erschöpfung erleiden. Nach dem Rennen werden die Kontrahenten aber auf alle Fälle einen Abzug in VIT erhalten.



Autorennen: Beim Autorennen treten die Kontrahenten mit motorisierten Fahrzeugen gegeneinander an. Bei illegalen Straßenrennen durch eine Stadt könnten die Kontrahenten 150 Km/h erreichen. Bei offiziellen Rennstrecken erreichen die Kontrahenten Geschwindigkeiten von bis zu 250 Km/h.

- Der SM hat grafisch eine Strecke entworfen, bei der jedes Feld 15 Meter entspricht. Das ist ungefähr die Reichweite, die ein Fahrer mit 50 Km/h schafft. Die Strecke kann durch Hindernisse oder Überraschungen verkompliziert sein und dadurch weitere Talentwürfe fordern.
- Die Kontrahenten werden in der Kampfliste geführt. REFL und der W20 bestimmen die Reihenfolge der Kontrahenten.
- In jeder Runde muss dem Fahrer der TW auf Fahrzeuge gelingen.
 - Bei einem Patzer kommt der Fahrer nicht vorwärts. Außerdem entscheidet die Patzertabelle über die Folgen. Und der Betreffende erhält einen dauerhaften Abzug im Talent Fahrzeuge.
 - Bei einem misslungenen TW kommt der Fahrer nur 1 Feld weit (50 Km/h).
 - Bei einem normal gelungenen TW kommt der Fahrer 2 Felder weit (100 Km/h).
 - Bei einem gut gelungenen TW kommt der Fahrer 3 Felder weit (150 Km/h).
 - Bei einem meisterhaften TW kommt der Fahrer 4 Felder weit (200 Km/h).
- Wenn das Rennen startet, muss jedem Fahrer zuerst der TW auf REFL gelingen, sonst verpasst er den Start und kann erst in der nächsten Runde losfahren.
- Während des Rennens kann der Fahrer geradeaus oder schräg in eine Richtung fahren.
- Bei manchen Wettrennen gehört es zur Regel, dass sich die Fahrer gegenseitig angreifen dürfen, indem sie z. B. Waffen einsetzen oder sich rammen. Parallele Handlungen werden beim Fahren – 2 WM und weil der Gegner in Bewegung ist, wird eine Attacke gegen ihn zusätzlich – 2 WM. Sollte der Fahrer noch einen Beifahrer dabei haben, könnte dieser die Attacke übernehmen. Für ihn würde es keine parallele Handlung darstellen. Ein Auto besitzt 50 GST. Wenn es gerammt wird, erleidet es bei einem normalen Angriff 10 TP, bei einem guten 20 TP und bei einem meisterhaften 30 TP. Beim Rammen erleidet das verursachende Fahrzeug aber auch immer 10 TP Selbstschaden. Ist die GST eines Autos zerstört, ist es zerstört. Das Rammen wird mit einem TW auf Fahrzeuge durchgeführt. Zum Ausweichen sind die TW auf REFL und Fahrzeuge nötig. Der Betroffene kann aber auch gegenrammen. Dann werden beide Ereignisse ermittelt.

Pferderennen: Pferderennsport wird als Derby bezeichnet. Die Reiter werden als Jockeys bezeichnet. Ziehen die Pferde ein einachsiges Pferdefuhrwerk, handelt es sich um einen Sulky und somit um ein Sulky-Rennen. Der Sulky bietet Platz für einen Fahrer. Anstelle von Pferden können beim Derby auch Goronen oder andere Tiere eingesetzt werden. Die Pferde rennen 20 – 35 Km/h schnell.

- Der SM hat grafisch eine Strecke entworfen, bei der jedes Feld fast 5 Meter entspricht. Die Strecke kann durch Hindernisse oder Überraschungen verkompliziert sein und dadurch weitere Talentwürfe fordern.
- Die Kontrahenten werden in der Kampfliste geführt. REFL und der W20 bestimmen die Reihenfolge der Kontrahenten.
- In jeder Runde muss dem Reiter oder Fahrer der TW auf Reiten oder Fahrzeuge gelingen.
 - Bei einem Patzer kommt der Reiter oder Fahrer nicht vorwärts. Außerdem entscheidet die Patzertabelle über die Folgen.
 - Bei einem misslungenen TW kommt der Reiter oder Fahrer nur 1 Feld weit.
 - Bei einem normal gelungenen TW kommt der Reiter oder Fahrer 2 Felder weit.
 - Bei einem gut gelungenen TW kommt der Reiter oder Fahrer 3 Felder weit.
 - Bei einem meisterhaften TW kommt der Reiter oder Fahrer 4 Felder weit.
- Wenn das Rennen startet, muss jedem Reiter oder Fahrer zuerst der TW auf REFL gelingen, sonst verpasst er den Start und kann erst in der nächsten Runde losreiten oder -fahren.
- Während des Rennens kann der Reiter oder Fahrer geradeaus oder schräg in eine Richtung reiten oder fahren.
- Es gibt Sulky-Rennen, bei denen der Sulky noch einen Stehplatz für eine weitere Person besitzt, die im Wettrennen auch gegen Kontrahenten kämpfen darf. In einer Aktion muss also der Fahrer fahren und der Kämpfer darf kämpfen. Da der Sulky stark in Bewegung ist und auch die Kontrahenten in Bewegung sind, werden seine Attacken – 4 WM. Die Sulkys dürfen sich dabei rammen. Ein Sulky besitzt 25 GST. Das Rammen verursacht bei einem normalen Angriff 10 TP, bei einem guten 20 TP und bei einem meisterhaften 30 TP. Beim Rammen erleidet das verursachende Fahrzeug aber auch immer 10 TP Selbstschaden. Das Rammen wird vom Fahrer mit einem Talent auf Fahrzeuge durchgeführt. Zum Ausweichen müssen dem Fahrer die TW auf REFL und Fahrzeuge gelingen. Er kann aber auch gegenrammen. Dann werden beide Ergebnisse ermittelt. Pferde dürfen nicht angegriffen werden.

Predor-Rennen: Speeder-Rennen sind im Allgemeinen Wettflugrennen, bei denen Sphäriker-Piloten („Racer“), mit ihren Speedern gegeneinander antreten. Die Speeder jagen dabei mit ca. 300 Km/h in einer Höhe von 5 – 10 Metern knapp über den Erdboden entlang, fliegen durch Höhlen, Canyons oder Waldgebiete oder auch illegal durch Siedlungsgebiete. Illegale, nicht kommerzielle Wettflugrennen sind verboten.



Seit einigen Jahren wird in der Predor-Wüste auf dem Planeten Daskor (Idna-Sektor) das Predor-Rennen angeboten, das weltweite Aufmerksamkeit erlangt hat. Die Rennen werden von der Predor-Race-Comany (PRC) organisiert. Die Rennen sind für die Racer lebensgefährlich. Genau das hat diese Rennen aber so bekannt gemacht und weltweit zu einer hohen Wettbeteiligung und zu hohen Zuschauerquoten geführt.

- Die Predor-Rennen findet einmal im Monat statt.
- An einem Predor-Rennen nehmen 8 Racer teil.
- Erst wenn ein Racer aus dem Predor-Rennen ausscheidet, darf ein neuer Racer nachrücken.
- Die Racer müssen auf einer vorgegebenen Strecke komplexe Gegenden durchfliegen, in einer Höhe von max. 10 Metern.
- Es ist den Racern in bestimmten Abschnitten gestattet, sich zu rammen („klitzern“), um den Gegner aus der Bahn zu werfen oder ihn zum Aufgeben zu zwingen. Dabei kann es geschehen, dass Racer dabei ihr Leben lassen.
- Die Strecke beträgt 250 Km und ist in 5 Abschnitten zu je 50 Km eingeteilt:
 - Abschnitt 1 ist die Speed-Piste. Hier starten die Racer durch.
 - Abschnitt 2 ist das Tabur-Gebirge. Hier durchqueren die Racer einen engen Gebirgspass.
 - Abschnitt 3 ist der Klitzer-Fluss. Hier überfliegen die Racer den Fluss und dürfen sich gegenseitig „klitzern“.
 - Abschnitt 4 sind die Tabur-Höhlen. Hier durchfliegen die Racer ein dunkles und enges Höhlensystem.
 - Abschnitt 5 ist die Ziel-Piste. Hier geht es auf die Ziellinie zu und es darf noch einmal „geklitzert“ werden.
- Waffengewalt, äußere Fremdeinwirkungen, Drogen oder Psinetiken sind streng verboten. Ebenso verwenden die Speeder keine Kraftfelder und die Piloten dürfen keine künstlichen Rüstungen tragen.

Zur Finanzierung eines Racers:

- Die Racer müssen mit eigenen Speedern antreten. Wenn sie keinen Speeder stellen können, darf ein Sponsor eintreten, der einen Speeder stellt. Der Sponsor erhält dann die ½ der Einnahmen.
- Jeder Racer, der das Rennen überlebt hat, erhält nach der Teilnahme 5.000 Syks.
- Der Bronze-Sieger erhält 10.000 Syks.
- Der Silber-Sieger erhält 20.000 Syks.
- Der Gold-Sieger erhält 30.000 Syks.

Zum Rennen:

- Zum Fliegen wird das Talent „Sphäriker“ genutzt.
- Jeder Speeder besitzt 50 GST.
- Wird ein Speeder gerammt, kann er 10 / 20 / 30 TP erleiden. Der rammende Speeder erleidet dabei aber auch 10 TP. Zum Rammen muss der TW auf SPH gelingen. Der Betroffene kann versuchen auszuweichen, mit einem TW auf REFL und SPH. Er kann aber auch gegenrammen. Dann werden beide Ergebnisse ermittelt.
- Die Rennstrecke ist in 5-Km-Feldern aufgeteilt. Ein 5-Km-Feld wird ungefähr in 1 – 2 Min. durchflogen.
 - Bei einem verpatzten TW kommt der Racer nicht vorwärts. Außerdem erhält der Racer im Talent SPH eine dauerhafte Abwertung und die Patzertabelle entscheidet über die Folgen.
 - Bei einem misslungenen TW schafft der Racer 1 Feld (5 Km).
 - Bei einem normal gelungenen TW schafft der Racer 2 Felder (10 Km).
 - Bei einem gut gelungenen TW schafft der Racer 3 Felder (15 Km).
 - Bei einem meisterhaft gelungenen TW schafft der Racer 4 Felder (20 Km). Außerdem erhält der Racer im Talent SPH eine dauerhafte Aufwertung.
- Vor dem Rennen wird die Reihenfolge der Racer festgelegt.
 - Der Gewinner des letzten Rennens erhält Platz 1 in der Kampfreihenfolge, der zweite Gewinner Platz 2 usw.
 - Nach Platz 3 folgenden die Überlebenden, deren Reihenfolge mit dem REFL-Wert und dem W20 ermittelt werden.
 - Danach folgen die neuen Racer, deren Reihenfolge mit dem REFL-Wert und dem W20 ermittelt werden.

- Der SM gibt oder hat den NSC-Racern Talentwerte vergeben, nämlich 12 + W6 Punkte. Nötige Talente sind SPH, REFL, VIT, WS, SINN und GL. Der SM den Racern einen Background geben, damit das Wetten auf die Racer interessanter wird.
- Außerdem erhalten die Racer WM:
 - Racer, die im letzten Rennen ausgestiegen sind oder wer den letzten Platz belegt hat, erhält auf alle TW – 2 WM.
 - Der Racer, der im letzten Rennen Platz 3 gemacht hat, erhält auf alle TW + 1 WM.
 - Der Racer, der im letzten Rennen Platz 2 gemacht hat, erhält auf alle TW + 2 WM.
 - Der Racer, der im letzten Rennen Platz 1 gemacht hat, erhält auf alle TW + 3 WM.
- Der SM notiert sich während der Streckenabschnitte für die Racer die aktuelle GST, evtl. Schäden, die generelle WM, aktuellen WM, den Km-Stand und zum Schluss eines Abschnittes den Platz, den der Racer gemacht hat.



Zur Rennstrecke:

Start-Piste:

- Wenn das Rennen startet, muss jedem Racer zuerst der TW auf REFL gelingen, sonst verpasst er den Start und kann erst in der nächsten Runde losfliegen.
- Nach dem gelungenen Start muss in jeder Runde der TW auf SPH gelingen. Entsprechend seines TW kommt er entsprechend viele Felder vorwärts (siehe oben!)
- Während des Rennens kann der Racer geradeaus oder schräg in eine Richtung fliegen.
- Immer wenn ein Racer den 50. Km erreicht, kommt er in den nächsten Streckenabschnitt und erhält in der Kampfliste für den nächsten Streckenabschnitt seinen neuen Platz. Die Reihenfolge der Kampfliste ändert sich also.

Tabur-Gebirge:

- Vor jedem TW auf SPH muss dem Racer der TW auf REFL gelingen, sonst stößt der Racer gegen eine Wand. Stößt er gegen eine Wand, erleidet der Speeder – 10 GST. Bei einem Patzer – 20 GST.

Klitzer-Fluss:

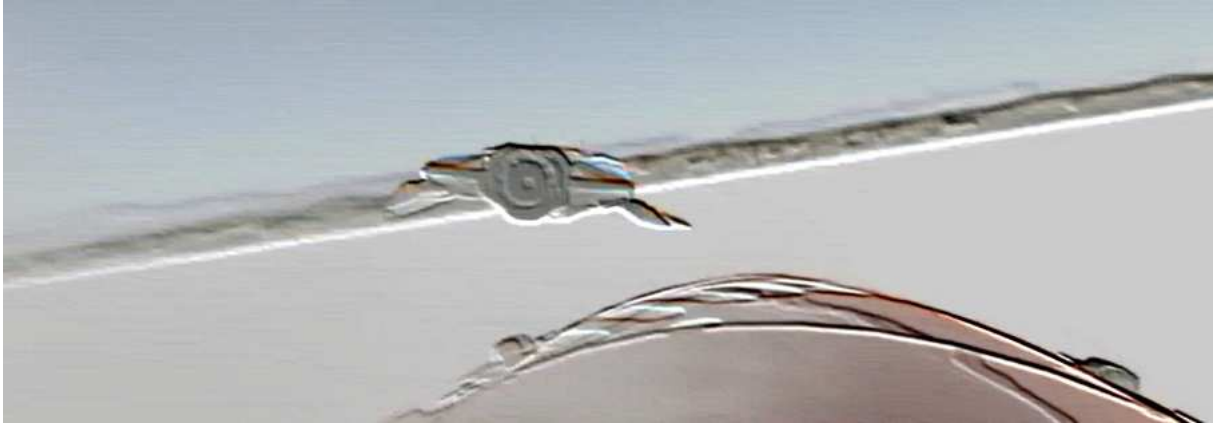
- Jeder Racer, der in diesen Streckenabschnitt kommt, muss nun zuerst einen TW auf WS schaffen, sonst erhält er für den Rest seines Rennens wegen Überanstrengung – 2 WM auf alle TW.
- Racer, die sich auf gleicher Höhe befinden, also auf dem gleichen Km-Stand sind, dürfen sich rammen („klitzern“).
- Das Klitzern (TW auf SPH) wird vor dem TW auf SPH gemacht, mit dem ermittelt wird, wie weit der Racer vorwärtskommt.

Tabur-Höhlen:

- Jeder Racer, der in diesen Streckenabschnitt kommt, muss nun zuerst einen TW auf WS schaffen, sonst erhält er für den Rest seines Rennens wegen Überanstrengung – 2 WM auf alle TW.
- Jeder Racer, der in diesen Streckenabschnitt kommt, muss außerdem einen TW auf SINN schaffen, sonst erhält er wegen der Dunkelheit für diesen Streckenabschnitt – 2 WM auf alle TW. Davon ausgenommen sind Humanoiden, die im Düstern sehen können.
- Vor jedem TW auf SPH muss dem Racer der TW auf REFL gelingen, sonst stößt der Racer gegen eine Wand. Stößt er gegen eine Wand, erleidet der Speeder – 10 GST. Bei einem Patzer – 20 GST.

Ziel-Piste:

- Racer, die sich auf gleicher Höhe befinden, also auf dem gleichen Km-Stand sind, dürfen sich rammen („klitzern“).
- Das Klitzern (TW auf SPH) wird vor dem TW auf SPH gemacht, mit dem ermittelt wird, wie weit der Racer vorwärtskommt.
- Wer zuerst den 50. Km erreicht hat, hat die Ziellinie erreicht. Die Gewinner werden ermittelt.



11. Tjost

Einleitung: Der altertümliche Ritterkampf hat in den letzten Jahren wieder an Beliebtheit gewonnen. Beim Tjost, auch Lanzenstechen genannt, treten zwei mit Rittermontur gerüstete Reiter zu Pferd gegeneinander an, reiten aufeinander zu und versuchen sich gegenseitig mit einer Lanze vom Pferd zu stoßen oder mind. einen Treffer an Schild oder Helm des Kontrahenten zu landen. Die Tätigkeit beim Tjost wird als Tjostieren bezeichnet. Die Verletzungsgefahr ist bei dem Spiel hoch.

Allgemeine Regeln: Die Kontrahenten haben ein Pferd und sind mit einer kompletten Metallrüstung gerüstet und tragen in der einen Hand eine Lanze und in der anderen Hand einen Rundschild, der zunächst den Torso schützt. Die Kontrahenten reiten mit ausgerichteter Lanze aufeinander los.

- Ein Treffer gegen Schild oder Helm ergibt einen Punkt.
- Fällt der Gegner vom Pferd, erhält man zwei Punkte.
Ein gefallener Gegner darf erneut auf sein Pferd steigen und den Kampf fortsetzen.
- Wer zuerst 3 Punkte erlangt hat, hat das Turnier gewonnen.
- Wenn einer der Kontrahenten aufgibt, klappt er als Zeichen sein Visier hoch.
- Fehlerhafte Stöße bewirken ein Foul.
Ein Foul findet statt, wenn das Pferd des gegnerischen Reiters getroffen wurde.
Bei einem 3. Foul wird der Reiter disqualifiziert und verliert.



Abfolge und Talentwürfe:

- Der Kampf findet gleichzeitig statt. Es muss also keine Reihenfolge ermittelt werden.
 - Zum Tjostieren benötigen die Kontrahenten die Talente Reiten, WS, ST, SINN, KLW, REFL, MOT, SCHLW, LE, VIT.
Die Kontrahenten erhalten in den Talenten 12 + W6 Punkte.
 - Die Ritterrüstung verursacht – 8 WM auf alle beweglichen und kämpfenden Talente.
Eine hohe VIT kann wiederum positive WM bewirken.
 - Wer das erste Mal an einem Tjost teilnimmt, muss einen TW auf MUT schaffen, sonst traut er sich diesen Zweikampf nicht zu.
1. Die Reiter reiten aufeinander zu. Ihnen müssen die TW auf Reiten gelingen.
 - Wird der TW verpatzt, fällt der Reiter vom Pferd.
Der Gegner erhält 2 Punkte.
Außerdem erhält der Reiter einen dauerhaften Abzug im Talent Reiten.
 - Misslingt der TW, erhält der Reiter – 2 WM auf alle TW.
 - Gelingt der TW meisterhaft, erhält der Reiter + 2 WM auf alle TW.
Außerdem erhält der Reiter eine dauerhafte Aufwertung im Talent Reiten.
 2. Die Reiter richten ihre Lanzen aus.
 - Besitzt der Reiter in WS einen Wert von unter 9, kann er nicht beidhändig kämpfen. Er kann seine Lanze also ausrichten, aber sein Schild nicht zur Parade nutzen.
 - Besitzt der Reiter in WS von mind. 9, muss ihm nun der TW auf WS gelingen, um beidhändig kämpfen zu können.
 - Zum Tragen der Lanze muss dem Reiter außerdem der TW auf ST gelingen.
 - Wird der TW verpatzt, fällt dem Reiter die Lanze aus der Hand.
Außerdem erhält der Reiter einen dauerhaften Abzug im Talent ST.
 - Misslingt der TW, erhält der Reiter – 2 WM den TW auf KLW.
 - Gelingt der TW meisterhaft, erhält der Reiter + 2 WM auf den TW auf KLW.
Außerdem erhält der Reiter eine dauerhafte Aufwertung im Talent KLW.
 3. Die Reiter zielen.
 - Die Reiter können nur Körperzonen anvisieren.
Somit können sie auch den Helm oder den Schild anvisieren.
 - Es wird ein TW auf SINN gemacht.
Mögliche WM müssen berücksichtigt werden.
 - Misslingt der TW, misslingt das Zielen.
Bei einem Patzer erhält der Reiter außerdem einen dauerhaften Abzug im Talent SINN.
 - Gelingt der TW, gelingt das Zielen und die folgende Attacke wird + 2 WM.
 - Gelingt der TW meisterhaft, gelingt das Zielen und die folgende Attacke wird + 4 WM. Der Reiter erhält außerdem eine dauerhafte Aufwertung im Talent SINN.
 4. Powerattacke
 - Wenn der Reiter nicht zielt, kann er sich stattdessen auf eine Powerattacke konzentrieren.
 - Eine Powerattacke ist ab einem ST-Wert von mind. 17 möglich.
 - Dem Reiter muss der TW auf ST gelingen.
 - Gelingt dem Reiter der TW auf ST, richtet seine Attacke + W4 Punkte mehr an.
 5. Attacke
 - Beide Reiter würfeln ihre TW auf KLW und führen damit ihre Attacke aus.
Mögliche WM müssen berücksichtigt werden.
Eine Lanze richtet 5 / 8 / 8+W12 TP an.
 - Bei einem verpatzten TW, misslingt die Attacke.
Die Patzertabelle bestimmt die Folgen.
Der Reiter erhält einen dauerhaften Abzug im Talent KLW.
 - Bei einem misslungenen TW, misslingt die Attacke.
Mit dem W10 wird ein alternatives Ziel ermittelt.
Bei einer 5, 8 oder 10 wird das Pferd verletzt. Pferd und Reiter stürzen zu Boden.
Der Reiter erleidet W6 TP.
Der Stoß ins Pferd stellt ein Foul dar.
Der gestürzte Reiter darf sich ein neues Pferd nehmen.
 - Bei einem gelungenen TW, gelingt die Attacke.
Wenn dem Reiter das Zielen nicht gelungen ist, wird ausgewürfelt, wo der Gegner getroffen wurde.
Wenn das Zielen zuvor gelungen war, bestimmt der Spieler, welche Körperzone getroffen wurde. Die Körperpartie wird mit Hilfe der Trefferliste ermittelt.
Bei einem meisterhaften Angriff erhält die Attacke + W12 TP und der Reiter erhält eine dauerhafte Aufwertung im Talent KLW. Außerdem kann die Attacke nicht pariert werden.

6. Parade
- Die Parade findet gleichzeitig zur Attacke statt. Sie ist nur dann möglich, wenn dem Gegner die Attacke gelungen ist.
Mögliche WM müssen berücksichtigt werden.
 - Der Reiter kann der gegnerischen Attacke ausweichen. Hierfür müssen ihm die TW auf REFL und MOT gelingen.
 - Der Reiter kann mit seinem Schild parieren. Hierfür müssen ihm die TW auf REFL und SCHLW gelingen. Allerdings verursacht der Treffer auf den Schild 1 Punkt für den Angreifer.
Der Reiter kann den Schild nur zur Verteidigung nutzen, wenn er beidhändig kämpfen kann.
Ein Schild besitzt + 6 BS. Ein normaler Treffer durch die Lanze schadet dem Schild also nicht.
Ein Schild besitzt + 8 RS. Hat der Schild seinen RS verloren, ist er unbrauchbar. Der Reiter darf sich einen neuen Schild besorgen.
7. Auswertung der Treffer
- Die Ergebnisse beider Angriffe werden ausgewertet.
 - Der Treffer an Helm oder Schild bewirkt 1 Punkt.
 - Fällt der Gegner vom Pferd, bewirkt das 2 Punkte
(außer wenn der Sturz dadurch zustande kam, dass das Pferd getroffen wurde.)
 - Außerdem wird ermittelt, was den getroffenen Reiter geschieht.
 - Die Metallrüstung dezimiert die TP der Attacke. Dadurch kann der Treffer auch in seiner Kategorie sinken (siehe Trefferliste!)
Eine Metallrüstung hat an den entsprechenden Körperzonen + 4 BS und + 6 RS.
Wurde der Helm zerstört, darf sich der Reiter einen neuen Helm besorgen.
 - Je nach Stärke des Treffers kann der Betroffene durch die Attacke kampfunfähig, ohnmächtig oder gar tot sein.
Sollte der Reiter ohnmächtig oder vorübergehend kampfunfähig sein, wird der Kampf wieder fortgesetzt, wenn der Reiter wieder fähig zum Kampf ist.
- Kontinuierliche Turnierkämpfe: Sollten im Spiel wiederkehrende Turnierkämpfe stattfinden, erhalten die letzten siegreichen Turnierkämpfer positive WM:
 - Der Reiter, der es ins Endfinale geschafft, aber nicht gesiegt hat, erhält + 2 WM.
 - Der Reiter, der den Sieg errungen hat, erhält + 4 WM.

12. Wettsaufen

Einleitung: Beim Wettsaufen versuchen sich die Kontrahenten durch kontinuierlichen Alkoholkonsum „unterm Tisch zu saufen“.

Regeln:

- Mind. zwei Personen stellen sich zum Wettsaufen.
- Es wird Alkohol getrunken, beispielsweise je Runde einen „Kurzen“ oder ein Glas Bier.
- Zur Wirkung, zu den Nebenwirkungen und zur Überdosis, siehe unter Alkohol bei „Doping und Drogen“ bei „Equipment“!
- Nach jedem Schluck, jeder Flasche oder jedem Glas muss ein TW auf Saufen gelingen.
- Nach der 3. Runde wird je Runde der TW – 1 WM.
- Nach der 3. Runde beginnt die alkoholische Wirkung (siehe unter Alkohol!)
 - Ist der TW verpatzt, scheidet der Trinker aus. Er hat verloren.
Er erleidet eine Überdosis.
Außerdem erhält der Betroffene einen dauerhaften Abzug im Talent Saufen.
 - Ist der TW misslungen, bleibt der Trinker im Spiel.
Er erleidet aber die Nebenwirkungen von Alkohol.
Nach einem 3. misslungenen TW erleidet der Trinker eine Überdosis.
 - Ist der TW gelungen, bleibt der Trinker im Spiel.
 - Ist der TW meisterhaft gelungen, bleibt der Trinker im Spiel.
Er erhält auf den nächsten TW + 2 WM.
Außerdem erhält er eine dauerhafte Aufwertung im Talent Saufen.
- Verloren haben die Wetttrinker, wenn sie aus dem Wettsaufen ausscheiden, z. B. weil sie auf Klo rennen müssen, aber auch wenn sie sich übergeben oder sich nicht mehr auf den Beinen halten können.
- Alkoholsüchtige haben beim Saufen einen Vorteil, weil sie das Trinken gewohnt sind.
Sie erhalten allerdings auch nicht die erste positive Wirkung durch Alkohol.
 - Bei einem PM-Wert von mind. 9 erhalten sie beim Wettrinken + 2 WM; bei einem PM-Wert von mind. 13 erhalten sie + 4 WM; bei einem PM-Wert von mind. 17 erhalten sie + 6 WM.