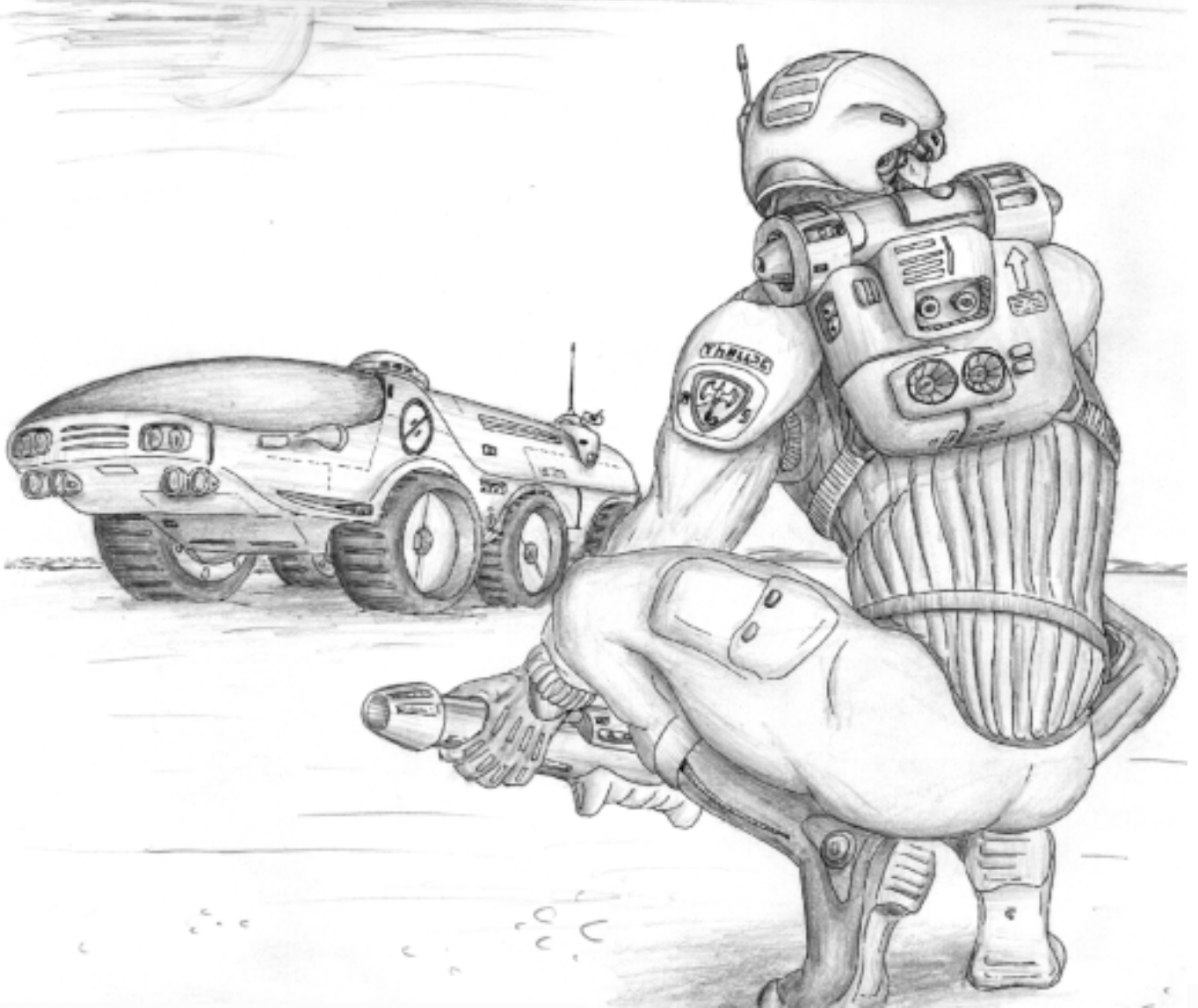




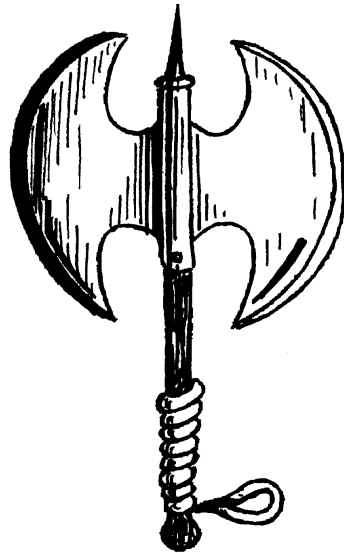
## Kurzregeln

Grundregel-Kompodium für  
Science-Fiction-Rollenspiele



# ALIENS 'N'

# BLASTERS



# **Regelkompendium ALIENS´N´BLASTERS**

Herausgegeben von  
**THOR ALOC - Fantasy und Science-Fiction Club  
1985.**

**Buch Nr. 2.01(b)  
2. Auflage  
Copyright 1994 by Thor Aloc.  
Delta Vektor Copyright 1991.**

# Vorbemerkungen

---

- **Dieses Schnellstarter-Set für ALIENS'N'BLASTERS ermöglicht das schnelle Erlernen der wichtigsten Regeln und den Einstieg in das erste Abenteuer.**
- **Die Nummern der Kapitel in diesem Heft entsprechen denen der Kapitel im Grundregelwerk ALIENS'N'BLASTERS, so daß die korrespondierenden Abschnitte leicht aufgefunden werden können.**
- **Strittige Punkte und Details müssen ggf. im Grundregelwerk ALIENS'N'BLASTERS nachgelesen werden.**

## Häufige Abkürzungen

ANB.....	ALIENS'N'BLASTERS Regelwerk	MU.....	Mut, einer der 7 Eigenschaftswerte
AP.....	Abenteuerpunkte	RE .....	Reaktionsvermögen, einer der 7 Eigenschaftswerte
CH.....	Charisma, einer der 7 Eigenschaftswerte	RS .....	Rüstungsschutz
Cr. ....	Credits (Währung der Konföderation von Arrakanth)	RW .....	Reichweite, wird in 5 Klassen unterteilt
FW .....	Fähigkeitswert, beschreibt das Können eines Helden auf einem bestimmten Gebiet	SP .....	Schadenspunkte (SP=TP-RS, u.U. SP=TP-RS-SÜ), werden nach einem Treffer oder einer Verletzung von den LP abgezogen
GE.....	Geschicklichkeit, einer der 7 Eigenschaftswerte	TP .....	Trefferpunkte (werden nach jedem Treffer durch Würfeln neu ermittelt)
KK.....	Körperkraft, einer der 7 Eigenschaftswerte	WA .....	Wahrnehmung, einer der 7 Eigenschaftswerte
KL .....	Klugheit, einer der 7 Eigenschaftswerte.	W6.....	sechseitiger Würfel
KR.....	Kampfrunde, entspricht 2 Sekunden Spielzeit	W20 .....	zwanzigseitiger Würfel
LE .....	Lebensenergie; sinkt sie auf oder unter 0, so ist die Person tot	ZM .....	Zielmodifikator (beschreibt die Zielgenauigkeit einer Waffe, erschwert meistens die FW-Probe beim Abfeuern derselben
LP .....	Lebenspunkte		

# 1. Kapitel

## Ein Held entsteht

---

Der *Held* ist Ihre Spielfigur im Rollenspiel. Wer er ist und was er tun kann, erfahren Sie hier.

### Was ist ein Rollenspiel?

Entweder Sie sind schon mit Rollenspielen vertraut, oder Sie lesen die Einleitung des ANB Grundregelwerks (Seiten 0.1 und 0.2). Im Internet gibt es auch einige Einführungen, z.B. unter [www.die-kur.de](http://www.die-kur.de).

### Was brauche ich für das Spiel?

Sie benötigen außer diesem Regelbuch einen Bleistift, Notizpapier, einen Charakterbogen (nach diesem Kapitel) sowie einen zwanzigseitigen Würfel (W20) und mindestens einen sechsseitigen Würfel (W6) (siehe 1.1). Den Einstieg ins Rollenspiel kann man mit Hilfe von Solo-Abenteuern alleine machen – für die interessanteren Gruppenabenteuer braucht man aber eine kleine Runde von zwei bis fünf Gleichgesinnten.

### Meine Spielfigur

Entweder Sie verwenden den fertigen Beispielhelden (den Charakterbogen finden Sie im Anschluß an dieses Kapitel; weitere Helden in den ANB Grundregeln, Kapitel 5), oder Sie müssen sich als erstes eine neue Spielfigur erschaffen:

1. Nehmen Sie einen neuen **Charakterbogen** (Seite 1.3) zur Hand.
2. Tragen Sie einen Namen und das Geschlecht Ihres Helden in die Kopfzeile ein.
3. Die Spezies Ihrer Figur ist Mensch (für Ganikoi oder Monota siehe ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 9)
4. Würfeln Sie für jede der 7 **Eigenschaften** (MU, KL, RE, WA, CH, GE, KK) einmal mit dem W6; addieren Sie jeweils 7 zur Augenzahl. Tragen Sie die Ergebnisse jeweils auf dem Charakterbogen ein.



**Abb. 1.1** Für das Spiel werden die gängigen sechsseitigen Würfel (links) und ein zwanzigseitiger „Würfel“ (rechts) benötigt.

5. **Vitalität und Entwicklung:** Tragen Sie unter *Abenteuerpunkte* und *PSI-Energie* jeweils 0 und unter *Stufe* 1 ein.
6. **Vitalität und Entwicklung:** Tragen Sie die *Lebenspunkte* ein. Menschen erhalten anfangs 30 LP. Durch Verletzungen können die LP sinken. Fallen sie auf 0 oder darunter, so ist der Held tot. Durch Heilung kann diese Lebensenergie wieder aufgefüllt werden (bis max. zum Ausgangswert).
7. **Waffen:** Hinter *FW Schußwaffen* notieren Sie eine 9.
8. **Waffen:** Ihr Held erhält eine HE-Pistole. Tragen Sie unter *ZM* -3, unter *RW* 5/10/15/20/25 m, unter *TP* 1W6+10, und unter *Schüsse/Magazin* 6 ein. Die Bedeutung dieser Werte erfahren Sie im nächsten Kapitel.
9. **Rüstung und Schutzschirm:** Lassen Sie diese Felder frei.
10. **Besitz:** Würfeln Sie Ihr Vermögen aus: (W6 + 6) \* 10 Credits.

11. **Besitz:** Die Grundausrüstung Ihres Helden besteht aus: Thermo-Overall, festen Stiefeln, Gürtel mit Hüfttasche, Wasserflasche (0,75 Liter), Überlebensmesser (darin Feuerzeug, Angelhaken mit 5 m Angelschnur), 10 m Kletterseil, Stabtaschenlampe (50 m Reichweite, Energiezelle Größe I / 250 h Betriebsdauer) und Armbandkommunikator (3 km Reichweite).

Ihre Spielfigur soll eine echte Person darstellen. Prinzipiell gibt es dabei keine Einschränkungen, welcher Spezies die Figur angehört, oder welchen Beruf und welche Fähigkeiten sie hat. Für den Start spielen Sie aber einen Menschen, der Agent des Sonderkommandos der Konföderation von Arrakanth ist (Kurzbeschreibung siehe ANB Grundregeln, Kapitel 4). Ihre Aufgabe ist es, Arrakanth vor den Machenschaften feindsinniger Kräfte, seien sie nun menschlich oder außerirdisch, zu schützen.

## Was kann mein Held tun?

Die Figuren der Spieler können eigentlich alles machen, was ein Mensch auch im realen Leben (bzw. in einem SF-Film) tun kann. Aber alle Handlungen der Helden spielen sich allein in der Phantasie ab. Die Auswirkungen der Aktionen werden vom Spielleiter, dem *Master*, geschildert. So kommt es zu einem Dialog, aus dem sich die Geschichte des *Abenteurers* entwickelt (siehe ANB Grundregeln Kapitel 7).

## Die Proben

Die 7 Eigenschaften der Spielfigur beschreiben nicht nur, wer sie ist. Sie erlauben auch sogenannte *Proben*.

Stellen Sie sich vor, im Spiel trifft Ihr Held auf eine verschlossene Tür. Der Master beschreibt die Tür als massiv und dick. Das Schloß ist robust und durch eine einfache Alarmanlage gesichert. Sie erklären nun, daß Sie versuchen wollen, das Schloß mit einem

feinen Schraubenzieher aus dem Werkzeugsatz Ihres Raumanzugs aufzusperren. Dann wird der Master sagen: "Bitte lege eine Geschicklichkeits-Probe ab!"

Sie müssen nun mit einem W20 würfeln. Die Probe ist gelungen, wenn Sie höchstens so viele Punkte würfeln, wie Ihr GE-Wert beträgt.

Proben können erleichtert oder erschwert werden. Bei einem sehr einfachen Mechanismus des Schlosses könnte der Master z.B. einen *Bonus* von +2 vergeben. Der Bonus bedeutet, daß die Probe auch gelungen ist, wenn der W20-Wurf um 2 Augen über dem GE-Wert des Helden liegt. Dementsprechend würde ein *Malus* von -2 bedeuten, daß die Probe nur gelungen ist, wenn der W20-Wurf um 2 Augen unter dem Eigenschaftswert liegt, der getestet wird.

Jede Probe gilt als mißlungen, wenn auf dem W20 eine 20 gewürfelt wird.

Neben den 7 Eigenschaften des Helden können auch seine Fähigkeiten (z.B. *FW Schußwaffen*, weitere siehe ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10) auf die Probe gestellt werden.

## Wann spiele ich das erste Abenteuer?

Nachdem Sie noch die Kampfregeln gelesen haben (Kapitel 2 dieses Hefts), können Sie Ihr erstes Solo-Abenteuer angehen. Wir haben das Solo-Abenteuer MISSION ALPHA auf unserer Website bereitgestellt (ist auch im Schnellstarter-Set enthalten).

Für ein Gruppenabenteuer wird ein Master benötigt. Er sollte zumindest dieses ANB Grundregel-Kompendium durchgelesen haben. Ein einfaches Einsteiger-Gruppenabenteuer ist EINSATZ AUF GENERI, das von unserer Website heruntergeladen werden kann. Es zeigt einem angehenden Master die Prinzipien, wie er sein Abenteuer leiten kann.

---

## Weiterführende Regeln:

- ANB Grundregeln, Kapitel 1: Ausführliches zur Heldenfigur und zu Proben
- ANB Grundregeln, Kapitel 5: Mehr Beispielhelden
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 9: Neue Heldentypen (Monotas und Ganikoi)



**Name:** \_\_\_\_\_ Geschlecht: \_\_\_\_\_ Spezies: \_\_\_\_\_

### Eigenschaften

Mut: \_\_\_\_\_  
 Klugheit: \_\_\_\_\_  
 Reaktionsvermögen: \_\_\_\_\_  
 Wahrnehmung: \_\_\_\_\_

Charisma: \_\_\_\_\_  
 Geschicklichkeit: \_\_\_\_\_  
 Körperkraft: \_\_\_\_\_

### Vitalität und Entwicklung

Stufe: \_\_\_\_\_ Abenteuerpunkte: \_\_\_\_\_  
 PSI-Energie ( ): \_\_\_\_\_  
 Lebenspunkte ( ): \_\_\_\_\_

### Waffen

FW Schußwaffen: \_\_\_\_\_  
 Reservemagazine: \_\_\_\_\_

Waffe	1.	2.	3.	4.	5.
ZM					
RW					
TP					
Schüsse/Magazin					
Feuerfolge					
Nachladen					

### Modifikator für Zielgröße und Distanz

ZIEL	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	-2	0	0	0	0
nah	-4	-2	-1	0	0
mittel	-6	-4	-2	-1	0
weit	-8	-6	-4	-2	-1
sehr weit	-10	-8	-6	-4	-2

FW-Probe	Guter Treffer
7-10	1
11-14	2
15-17	3
18	4

### Rüstung und Schutzschirm

Rüstung: \_\_\_\_\_  
 RS: \_\_\_\_\_

Schutzschirm  
 SR ( ): \_\_\_\_\_  
 SÜ ( ): \_\_\_\_\_

### Besitz

Vermögen: \_\_\_\_\_  
 Proviant: \_\_\_\_\_  
 Ausrüstung: \_\_\_\_\_



**Name:** *Almur Dainok*      Geschlecht: *männl.* Spezies: *Mensch*

### Eigenschaften

Mut: <i>10</i>
Klugheit: <i>11</i>
Reaktionsvermögen: <i>8</i>
Wahrnehmung: <i>9</i>

Charisma: <i>12</i>
Geschicklichkeit: <i>11</i>
Körperkraft: <i>13</i>

### Vitalität und Entwicklung

Stufe: <i>1</i>	Abenteurpunkte: <i>0</i>
PSI-Energie (0): <i>0</i>	
Lebenspunkte (30): <i>30</i>	

### Waffen

FW Schußwaffen: *9*  
Reservermagazine: *1*

Waffe:	1. HE-Pistole	2.	3.	4.	5.
ZM	-3				
RW	<i>5/10/15/20/25</i>				
TP	<i>1W6+10</i>				
Schüsse/Magazin	<i>6</i>				
Feuerfolge	<i>1 Schuß / KR</i>				
Nachladen	<i>1 KR</i>				

#### Modifikator für Zielgröße und Distanz

ZIEL	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	-2	0	0	0	0
nah	-4	-2	-1	0	0
mittel	-6	-4	-2	-1	0
weit	-8	-6	-4	-2	-1
sehr weit	-10	-8	-6	-4	-2

FW-Probe	Guter Treffer
7-10	1
11-14	2
15-17	3
18	4

### Rüstung und Schutzschirm

Rüstung: <i>Panzeranzug</i>
RS: <i>10</i>

Schutzschirm: <i>keiner</i>
SR ( ):
SÜ ( ):

### Besitz

Vermögen: <i>110 Cr.</i>
Proviand:
Ausrüstung: <i>Thermo-Overall, 10 m Seil, Wasserflasche 0,75l, Überlebensmesser, Handkommunikator, Stabtaschenlampe, Feuerzeug, Angelhaken, 5m Schnur</i>

## 2. Kapitel

# Der Kampf

Zunächst erlernen Sie, wie Ihre Spielfigur einen Schuß abgibt, und dann weiten wir das ganze zu einem Feuergefecht mit Handfeuerwaffen aus.

### Der Schuß

So wird von Ihrer Spielfigur ein Schuß auf ein bestimmtes Ziel abgegeben:

1. Lesen Sie Ihren Fähigkeitswert (FW) "Schußwaffen" ab.
2. Ziehen Sie vom FW den Zielmodifikator (ZM) der Waffe ab, die Ihre Figur benutzt.
3. Der Master legt die Entfernung zum Ziel bzw. zur gegnerischen Gruppe in Metern fest. Anhand der Reichweite (RW, Beispiel: 5/10/15/20/25 Meter, die Reichweite der HE-Pistole) Ihrer Waffe ermitteln Sie die Distanzklasse: "sehr nah", "nah", "mittel", "weit" oder "sehr weit" entfernt (Beispiel: alles von mehr als 5 bis 10 Metern ist nah).
4. Der Master legt anhand von Tabelle 2.1 die Größenklasse des Ziels fest.
5. Bestimmen Sie anhand Tabelle 2.2 den Modifikator für Zielgröße/Entfernung. Ziehen Sie diesen ebenfalls vom FW ab.
6. Optional: Besondere Umstände (z.B. Deckung, Bewegung u.a.) können zusätzliche Boni und Mali ergeben (siehe ANB Grundregeln, Kapitel 2, Tabelle 2.4).
7. Würfeln Sie mit einem W20. Ist das Ergebnis höchstens so hoch wie der errechnete Wert ( $FW - ZM - \text{Modifikator für Zielgröße und Entfernung} \pm \text{Modifikatoren für besondere Umstände}$ ), so haben Sie das Ziel getroffen.
8. Bei einem Treffer würfeln Sie die Trefferpunkte (TP) aus. Trägt das Ziel einen Schutz, so wird der Rüstungsschutz (RS) von den TP abgezogen; das Ergebnis sind die Schadenspunkte (SP). Diese werden von den Lebenspunkten (LP) des Ziels (bei

<b>Sehr klein</b>	Funkgerät, Handwaffe
<b>Klein</b>	Wolf, Oberkörper
<b>Mittelgroß</b>	Mensch, Fenster, Tür
<b>Groß</b>	Pferd, Auto
<b>Sehr groß</b>	Flug-Gleiter, Haustor

Tab. 2.1 Größenklassen von Zielobjekten

	sehr klein	klein	mittel	groß	sehr groß
sehr nah	-2	0	0	0	0
nah	-4	-2	-1	0	0
mittel	-6	-4	-2	-1	0
weit	-8	-6	-4	-2	-1
sehr weit	-10	-8	-6	-4	-2

Tab. 2.2 Zielgröße und Entfernung

Maschinen und Robotern von den Materialpunkten (MP) abgezogen. Sinken die LP/MP auf oder unter 0, so ist das Ziel tot/zerstört.

### Das Feuergefecht

Feuergefechte werden in Kampfunden (KR) abgehandelt, die jeweils etwa 2 Sekunden entsprechen. Eine Figur kann in einer KR höchstens eine Aktion (z.B. Waffe ziehen, Schuß abgeben, Magazin wechseln, sich auf den Boden werfen) ausführen.

1. Der Master legt fest, welche Gruppe (Helden oder die von ihm geführten Gegner) zuerst Aktionen ausführen darf.
  2. Die erste Figur eröffnet das Feuer auf einen Gegner (natürlich kann sie auch andere Aktionen durchführen). Sie gibt einen Schuß ab wie oben beschrieben. Verfehlte sie das Ziel, so ist die nächste Figur dran. Trifft sie das Ziel, so wird der Schaden ermittelt, und die nächste Figur ist dran.
  3. Haben alle Figuren einer Gruppe Ihre Aktion ausgeführt, so sind die Figuren der anderen Gruppe an der Reihe.
  4. Haben auch diese alle Ihre Aktion durchgeführt, so beginnt eine neue Kampfrunde.
- Das Feuergefecht endet, wenn entweder alle Figuren einer Gruppe getötet oder zerstört wurden, oder wenn eine Gruppe den Kampf aufgibt. Unter bestimmten Umständen kann der Master auch eine Flucht einer Gruppe zulassen.

---

### Weiterführende Regeln:

- ANB Grundregeln, Kapitel 2: Aktionen im Kampf, Modifikatoren für besondere Umstände
- ANB Grundregeln, Kapitel 6: Spielwerte mehrerer Handwaffen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Schutzschirme, Großwaffen, Patzer, Bewegung im Kampf

### 3. Kapitel

# Spielzeit und Bewegung

Ihr Held kann nun bereits kämpfen und einfache Aktionen durchführen. Für das Rollenspiel ist es aber noch notwendig, ein paar Worte über den Zeitablauf und über die Fortbewegung der Figuren zu sagen.

## Aktionen

Wir nennen eine einzelne Handlung einer Figur *Aktion*. Die Figuren der Spieler können eigentlich alles machen, was ein Mensch auch im realen Leben tun kann. Aktionen können sehr unterschiedlich lange dauern. Beispiele für Aktionen sind das Wechseln eines Magazins (Dauer 2 Sekunden) oder das Durchsuchen eines Raumes (Dauer mehrere Minuten, je nach Raum).

## Spielzeit

Die Spielzeit ist die Zeit, die für die Figuren der Helden im Abenteuer vergeht. Sie kann schneller (z.B. bei langen Reisen der Helden, die der Master nur knapp darstellt) oder langsamer (z.B. im Kampf, bei dem jede Kampfrunde gedehnt wird) als die Realzeit ablaufen.

## Realzeit

Die *Realzeit* ist die Zeit, die die Spieler eines Abenteuerspiels erleben, also unsere „Alltagszeit“.

## Kampfrunde und Spielrunde

Eine relativ feste Einteilung in Runden, wie man sie von einem Brettspiel her kennt, findet sich am ehesten beim Kampf. Die Gesamtlänge eines (normalen) Kampfes wird Spielrunde (SR) genannt und entspricht etwa 5 Minuten. Der Kampf wird zum Abhandeln der einzelnen Aktionen in Kampfrunden (KR) unterteilt, die zwei Sekunden entsprechen. Spielrunde und Kampfrunde werden aber auch zur Messung von Spielzeit bei anderen Aktionen als dem Kampf benutzt. In einer SR ist es zum Beispiel möglich, einen durchschnittlichen Raum oberflächlich abzusuchen.

## Taktische Fortbewegung

Als Taktische Fortbewegung wird die Bewegung der Helden im kleineren Maßstab (über Sekunden bis maximal Stunden) bezeichnet. Wichtig ist die Taktische Fortbewegung z.B. bei Verfolgungssituationen. Die Geschwindigkeiten und Strecken, die eine Figur (ohne schweres Gepäck) innerhalb bestimmter Zeiten durch Gehen, Laufen oder Rennen zurücklegen kann, sind in Tabelle 3.1 zusammengefaßt.

	Geschwindigkeit	1 Minute	1 Stunde	1 Tag
Gehen	5 bis 6 km/h	50 m	5 bis 6 Km	40 Km
Laufen	10 bis 15 km/h	250 m	10 Km	-
Rennen	8 m/s = 29 km/h	400 m	-	-

**Tab. 3.1** Geschwindigkeiten und Strecken, die eine Heldenfigur ohne Gepäck innerhalb bestimmter Zeiten durch Gehen, Laufen oder Rennen zurücklegen kann.

## Strategische Fortbewegung

Unter Strategischer Fortbewegung werden längere Reisen (Dauer eine Stunde bis mehrere Monate) abgehandelt. Die Strecken, die eine Figur zu Fuß in Abhängigkeit vom Geländetyp zurücklegen kann, sind in Tabelle 3.2 zusammengefaßt:

	1 Stunde	1 Tag
<b>Bergweg</b>	2,5 km	15 bis 20 km
<b>Gebirge</b>	1 km	5 bis 10 km
<b>Wald</b>	3 bis 4 km	20 bis 30 km
<b>Sumpf</b>	1,5 km	10 km
<b>Wüste</b>	3 bis 4 km	20 bis 25 km

**Tab. 3.2** Einfluß des Geländetyps auf das Gehen zu Fuß.

## Weiterführende Regeln:

- ANB Grundregeln, Kapitel 3: Ausführliche Erläuterungen und Beispiele zu Spielzeit und Bewegung
- ANB Grundregeln, Kapitel 2: Dauer verschiedener Kampffaktionen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Bewegung und Kampf
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 14: Das Bewegungssystem

## 4./5. Kapitel

# Das Spieluniversum

---

Schon bald wird sich eine Heldenfigur mit der Grundausrüstung nicht mehr zufrieden geben. An dieser Stelle haben wir daher Tabellen mit einigen Ausrüstungsgegenständen zusammengestellt. Ausführlichere Erläuterungen sind im ANB Grundregelwerk, Kapitel 6, zu finden.

### Zeit

Wir schreiben das Jahr 614 nach Gründung der Konföderation von Arrakanth (NGA). Dies entspricht dem Jahr 11.767 AD.

### Ort

Unsere Abenteuer spielen in der Konföderation von Arrakanth, in der Kleinen Magellanschen Wolke (KMW) gelegen, einer Satelliten-Sterneninsel der Milchstraße.

### Historischer Hintergrund

Nach einem verheerenden interstellaren Krieg und dem darauffolgenden Niedergang der Kolonien in der KMW haben sich die Bewohner Arrakanths und der umgebenden Planeten endlich aufgerafft und die interstellare Raumfahrt wiederentdeckt. Ihr junger Bund aus 21 Welten wird aber ständig von den Attacken der Trylis und anderer lästiger Nachbarn bedroht. Nur dank der unermüdlichen Einsätze der Agenten des *Sonderkommandos* konnte die Konföderation bisher überleben. Und allmählich lernen die Arrakanther ihre eigene Vergangenheit kennen und begreifen die Hintergründe des großen Konflikts, in den sie unweigerlich hineingezogen werden.

### Technologie

Sicherlich eine der wichtigsten technologischen Errungenschaften ist der überlichtschnelle Antrieb (Hyperdrive). Damit ist es den Menschen möglich, innerhalb von Tagen von einem Sternensystem zum nächsten zu reisen.

Der ungeheure Energiebedarf der Zivilisation von Arrakanth wird durch den Hyperenergiezapfer gedeckt. Als weitere technologische Eckpunkte sind die künstlichen Gehirne (Biotroniken), der Antigrav, der die Schwerkraft aufheben kann, Energieschutzschirme und diverse Strahlenwaffen bis hin zu den Antimateriewerfern zu nennen.

In einigen Punkten mag die Technologie Arrakanths sogar ein wenig primitiv anmuten.

### Der letzte Schliff für den Helden

Versehen Sie Ihre Heldenfigur mit einer Geschichte zu ihrer Vergangenheit, zu ihrer Karriere, und warum sie diesen abenteuerlichen Job macht. Anregungen hierzu werden im 5. Kapitel des ANB Grundregelwerks gegeben. Der Master kann eine gute Vorgeschichte eines Helden mit Vorteilen für die Spielfigur belohnen.

---

### Weiterführende Kapitel:

- ANB Grundregeln, Kapitel 4: Eine Einführung in die Konföderation von Arrakanth
- ANB Grundregeln, Kapitel 5: Persönlichkeit und Vergangenheit der Heldenfigur
- THOR ALOC Website: Betreten Sie das virtuelle Erinja, die Hauptstadt der Konföderation

## 6. Kapitel

# Ausrüstung und Waffen

Schon bald wird sich eine Heldenfigur mit der Grundausrüstung nicht mehr zufrieden geben. An dieser Stelle haben wir daher Tabellen mit einigen Ausrüstungsgegenständen zusammengestellt.

### Handfeuerwaffen

Sie sollten Ihrer Heldenfigur eine Handfeuerwaffe gönnen. Verwenden Sie das Geld, das ihr beim Auswürfeln (Kapitel 1 dieses Hefts) mit auf den Weg gegeben wurde!

	Automatik-Pistole	Energiepistole	Desintegrator	Thermo-Blaster	Energiegewehr
Zielmodifikator	-3	-3	-2	-2	-1
Reichweite	5/10/15/20/25	5/10/15/20/25	5/10/20/30/50	5/10/25/50/75	5/20/50/100/200
Trefferpunkte	1W6 + 8	1W6 + 10	2W6 + 9	2W6 + 13	3W6 + 12
Schüsse/Magazin	10 oder 20	7	10	7	12
Feuerfolge	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR	1 Schuß / KR
Nachladen	1 KR	1 KR	1 KR	1 KR	1 KR
Magazinart	Patronenmag.	Energiezelle III	Energiezelle III	Energiezelle III	Energiezelle IV

### Preise und Gewichte

Außerdem kann die Figur einige Ausrüstungsgegenstände gut gebrauchen:

Waffen, Energiezellen und Munition		
Gegenstand	Gewicht	Preis
Pistole Kirtec Nummer 12	1,2 Kg	70
Energiepistole Lanister - L 55 HE	1,2 Kg	220
Desintegrator Lanister - L 12 D	2,5 Kg	300
Thermo-Blaster Dorok-Thermo 123	3,25 Kg	380
Energiegewehr Kirtec Nummer 45 Spezial	4 Kg	450
Magazin für 10 Schuß	200 g	6
Langmagazin für 20 Schuß	250 g	12
10 Schuß Munition	400 g	4
Energiezelle Größe I	20 g	2
Energiezelle Größe II	70 g	6
Energiezelle Größe III	200 g	10
Energiezelle Größe IV	300 g	12

Schutzanzüge und Kleidung					
Gegenstand	Gewicht	Preis	Gegenstand	Gewicht	Preis
Panzeranzug (RS 10)	8 kg	400	Hemd	500 g	5
Raumanzug (RS 4)	15 kg	1200	Gürtel	100 g	2
Frostjacke	1 kg	35	Schuhe	750 g	12
Frosthose mit Überstiefeln	1 kg	20	Hut	250 g	3
Handschuhe	200 g	4	Sonnenbrille	50 g	6
Guter Anzug komplett	1,5 kg	55	Sandschutzbrille	100 g	6
Hose	500 g	11	Monteursanzug	750 g	5

Decken, Zelte, Schlafsäcke, Taschen, Halterungen					
Gegenstand	Gewicht	Preis	Gegenstand	Gewicht	Preis
Normale Decke	1,5 kg	3	Rucksack klein	1,5 kg	27
Isolier-Decke	500 g	10	Rucksack groß	3 kg	38
Schlafsack	2 kg	22	Pistolentasche	200 g	3
Kompakt-Schlafsack	750 g	45	Gürtelhalter Desintegrator	100 g	4
Ein-Mann-Zelt	7 kg	21	Gürtelhalter Thermo-waffe	100 g	3
Drei-Mann-Zelt	22 kg	42	Magazintasche	100 g	2
Vakuumfestes Zelt	35 kg	120	Feldflasche mit Halter	300 g	7

Nahrung, Übernachtung, Transport					
Gegenstand	Gewicht	Preis	Gegenstand	Gewicht	Preis
Tagesration	500 g	2	Stadtbahngebühr	-	1
Tagesration mit Wasser	1,5 kg	3	Taxifahrt 10 Km	-	3
Wasser-Entgifter (10 Tabletten für 10 Liter)	50 g	4	Flug innerhalb desselben Sonnensystems	-	100
Essen in einer einfachen Gastwirtschaft	-	2	Flug zu einem anderem Sonnensystem	-	500
Übernachtung mit Essen	-	5	Doppelzimmer	-	12
Hotelzimmer (pro Nacht)	-	8	Zimmer am Raumhafen	-	25

Sonstige Ausrüstung					
Gegenstand	Gewicht	Preis	Gegenstand	Gewicht	Preis
Erste Hilfe Paket	500 g	50	10 Meter Seil	1 Kg	2
Taschenlampe	150 g	1,5	5 Meter Strickleiter	2 Kg	5
Nachtsichtgerät	250 g	35	1 m elektrischer Draht	50 g	1
Handcomputer	150 g	40	Hammer	1 Kg	3
Schreibzeug und Block	150 g	1	Schraubenzieher	250 g	1
10 Kletterhaken	1,2 Kg	4	100 Nägel	500 g	1

---

### **Weiterführende Kapitel:**

- ANB Grundregeln, Kapitel 6: Ausführliche Erläuterungen zu den Gegenständen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 11: Schutzschirme, Schutzanzüge, und Großhandwaffen
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 12: Sensoren, Funkgeräte, Spezialausrüstung
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 13: Roboter und Computer
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 15: Bodenfahrzeuge

## 7. Kapitel

# Das Abenteuer

---

Hier erfahren Sie ein paar grundlegende Dinge zum Ablauf eines Abenteuers. Natürlich gibt es viele Möglichkeiten, ein Spiel zu gestalten. In den meisten Abenteuern kann man jedoch eine *Vorgeschichte*, das eigentliche *Abenteuerspiel* und das *Spielende* abgrenzen.

### Hintergrund

Die SF-Abenteuer von ALIENS´N´BLASTERS spielen in der Konföderation von Arrakanth (siehe ANB Grundregeln, Kapitel 4). Der Meister muß entweder ein fertiges Abenteuer-Modul durchgearbeitet haben, oder er hat selber eine Geschichte geschrieben. Das Spiel kann man in folgende Abschnitte gliedern:

### Vorgeschichte

In einem typischen Abenteuer erzählt der Master (Spielleiter) zunächst eine Vorgeschichte. Sie beschreibt die aktuelle Situation, in der sich die Helden befinden, den Ort, an dem sie sich aufhalten, und erläutert vor allem das Problem, das gelöst werden muß. Im Rahmen der Vorgeschichte können sich die Helden meistens auch mit neuer Ausrüstung versorgen. Sie erhalten zum Beispiel vor einem Auftrag Gelegenheit, einkaufen zu gehen, oder der Einsatzleiter in der Kommando-Zentrale überreicht ihnen spezielle Apparate und Gegenstände.

### Das Spiel

Auf die Vorgeschichte hin beschreiben die Spieler, wie ihre Helden auf das Geschilderte reagieren sollen. Der Master muß dann wiederum abschätzen, welche Auswirkungen die Handlungen der Heldenfiguren haben, und dies den Spielern anschaulich schildern. Es entwickelt sich so der typische Dialog zwischen Spielern und Master. Im Prinzip darf jede Heldenfigur alles tun, was im Rahmen der Geschichte möglich erscheint. Auf diese Weise arbeiten sich die Spieler mit Ihren Helden Stück für Stück in der Geschichte, die sich der

Master vorher ausgedacht hat, vor.

### Das Spielende

Meistens wird die Heldengruppe nach einigen Stunden Spiel das Ziel erreicht und das gestellte Problem gelöst haben. Grundsätzlich kann ein Spiel gut oder schlecht für Sie enden. Vielleicht war die Aufgabe für Ihren Helden noch zu schwer, und er konnte sie nicht lösen, oder Ihre Figur ist sogar gestorben. Haben Sie allerdings das Problem gelöst, so kann der Master Ihnen jetzt Ihre Belohnungen überreichen (meist Geld und AP).

Nach dem Ende des Abenteuers darf jede Figur ihre Lebenspunkte wieder auf den Ausgangswert anheben. Hat sie während des Spiels Wunden und Verletzungen erlitten, so erhält sie die verlorenen LP zurück. Eine tote Figur kann aber nicht wiederbelebt werden; der Spieler muß sich eine neue Figur erschaffen. Vor dem nächsten Einsatz kann der Held auch Ausrüstung einkaufen und seine Vorräte ergänzen (mehr dazu im folgenden Kapitel dieses Hefts).

### Das erste Abenteuer

Für ihr erstes Abenteuer haben wir das Solo-Abenteuer MISSION ALPHA vorgesehen, bei dem kein Master benötigt wird. Es kann von unserer Website heruntergeladen werden, bzw. ist auch im Schnellstarter-Set enthalten. Lesen Sie einfach den Text und folgen Sie den Anweisungen. Dadurch wird Ihnen vermutlich schon vieles über den Ablauf eines richtigen Abenteuerspiels klarer.

Als erstes Gruppenabenteuer haben wir EINSATZ AUF GENERI vorgesehen, das für den ungeübten Master geeignet ist. Hier sind

noch viele Passagen vorzulesen, und es gibt nur eine begrenzte Zahl an Handlungssträngen. Auch dieses Abenteuer kann von unserer Website heruntergeladen werden. Ein Beispiel

für den Ablauf des Gesprächs zwischen Master und Spieler, und der Vergleich mit einem Roman, ist hier noch abgedruckt:

Das Abenteuerspiel:	Der Roman:
<p>...Markus sagt: "Ich gehe vorsichtig diesen Gang hinunter. Vorsichtshalber ziehe ich meine Energiepistole und schaue mich gut um."</p> <p>Der Master antwortet: "Gut, aber es ist dunkel".</p> <p>Markus erwidert daraufhin: "Also schalte ich mein Nachtsichtgerät ein."</p>	<p>...Almur Dainok umkrampfte nervös den Griff seiner kleinen Energiepistole. Sollte er wirklich einer größeren Gefahr begegnen, würde sie ihm wahrscheinlich auch nicht viel nutzen, aber das Gefühl des kalten Metalls hatte etwas Beruhigendes an sich.</p> <p>Zumindest hatte er die Nachtsicht-Brille, denn nun war sein Weg nicht länger beleuchtet.</p> <p>Entschlossen begann er, in den unbekanntem Gang vorzudringen. Vorsichtig schaute er sich nach allen Seiten um. Bis jetzt konnte er nichts Auffälliges entdecken...</p>
<p>Master: "Du läufst eine Weile, ohne daß du etwas erkennen kannst außer glatten Wänden aus Metall. Doch nach etwa 50 Metern stößt du auf eine Abzweigung nach links."</p> <p>Markus: "Ich versuche, mich ganz leise an die Abzweigung heranzuschleichen."</p> <p>Master: "Es fällt dir auf dem ebenen Boden nicht allzu schwer, dich leise der Abzweigung zu nähern. Du stehst nun direkt an der Kante, kannst aber noch nicht den neuen Gang einsehen."</p>	<p>...Vorne erblickte er eine Abzweigung von diesem Gang. Sie führte nach links. "Das müßte Westen sein - genau meine Richtung!" murmelte er leise.</p> <p>Er wollte am liebsten losrennen, um endlich aus diesem Labyrinth zu entkommen, doch die Vorsicht hielt ihn zurück. Es kam ihm wie eine Ewigkeit vor, bis er sich an die Kante der Abzweigung herangeschlichen hatte...</p>
<p>Markus: "Ich schaue vorsichtig um die Ecke. Dabei bin ich bereit, mich beim leisesten Anzeichen von Gefahr zurückzuziehen."</p>	<p>...Almur merkte, wie sich seine Muskeln anspannten, um beim leisesten Anzeichen von Gefahr sofort reagieren zu können. Eigentlich wollte er ja nur um eine Ecke schauen - doch dieses Bauwerk hatte ihn schon öfter gelehrt, vorsichtig zu sein. Behutsam riskierte er einen Blick...</p>
<p>Master: "Du siehst einen kleinen Wächter-Roboter. Seine Sensoren haben dich natürlich registriert, und sofort schnellen seine beweglichen Energiestrahler hoch, um dich zu treffen. Mache eine Reaktionsprobe! Gelingt sie dir, so kannst du dich schnell hinter die Ecke zurückziehen und einem Treffer entgehen."</p> <p>Markus hat eine Reaktion von 11. Er nimmt den W20 und würfelt eine 7. Damit hat er die Probe geschafft.</p>	<p>...Entsetzt starrte Almur in die Öffnungen zweier Hochleistungs-Desintegratoren! Nur am Rande seines Bewußtseins nahm er wahr, wie er sich in Deckung warf. An der gegenüberliegenden Wand schlugen die tödlichen Strahlen ein und hinterließen häßliche Narben im Metall...</p>
<p>Markus: "Ich nehme meine Waffe und benutze die Kante der Abzweigung als Deckung. Ich versuche, den Roboter abzuschießen."...</p>	<p>...Almur riß entschlossen die kleine Energiepistole hoch...</p>

...Master: "Gut. Die Entfernung ist für diesen Kampf nur 10 Meter. Der Roboter bietet ein "kleines" Ziel. Du selber ebenfalls, da du etwas Deckung hast. Du darfst beginnen, da du jetzt der Angreifer bist."	
---	--

---

### Weiterführende Kapitel:

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• ANB Grundregeln, Kapitel 1: Was ist ein Rollenspiel?</li><li>• ANB Grundregeln, Kapitel 7: Noch ein paar Bemerkungen zu Abenteuern</li><li>• ANB Grundregeln, Kapitel 2, 3, 6 und 8: Beispiele für den Ablauf von Rollenspiel-Situationen und Gespräche zwischen Master und Spieler</li></ul> |
|---|

## 8. Kapitel

# Erfahrung und Entwicklung

Mit jedem Abenteuer, das Ihr Held besteht, wird seine Erfahrung zunehmen. Im Spiel wird dies in **Abenteurpunkten** gemessen, die wiederum zur Erhöhung der Stufe eines Helden führen. Zwischen zwei Abenteuer-Missionen kann die Spielfigur ihre Wunden heilen und Ausrüstung einkaufen.

### Abenteurpunkte (AP)

In einem Rollenspiel kann die Erfahrung, die ein Held sammelt, direkt in Punkten gemessen werden: nämlich den AP. Es ist ein Ziel eines jeden Spielers, möglichst viele AP zu erringen; dabei sollte jedoch nicht die Hauptaufgabe, das Lösen des Abenteuers, vergessen werden.

Die AP werden vom Master vergeben, z.B. für einen überstandenen Kampf oder eine gelöste Aufgabe. Auch mißlungene Aktionen können zu AP für den Helden führen.

### Die Stufen

Wir stellen uns vor, daß die AP sowohl die körperliche als auch geistige Entwicklung eines Helden repräsentieren. Wenn ein Held eine bestimmte Anzahl an AP gesammelt hat, so gelangt er in die nächste Stufe (siehe Tabelle 8.1). Dies kann mitten in einem Spiel passieren. Beim Erreichen einer neuen Stufe geschieht folgendes:

- Der Spieler darf einen W6 rollen; das Ergebnis zählt er zum Ausgangswert seiner Lebensenergie (LE) hinzu. Auch die aktuelle Zahl der LP steigt um diesen Wert.
- Zwei der Eigenschaften MU, KL, RE, WA, CH, GE und KK können um eins erhöht werden. Dabei darf keine der Eigenschaften einen Wert über 20 annehmen kann, und es werden immer zwei *verschiedene* Eigenschaften um je 1 gesteigert werden.

### Zwischen den Abenteuern

Nach einem erfolgreich bestandenen Abenteuer darf eine Heldenfigur ihre Lebensenergie

Stufe	Wird erreicht bei
1	Stufe bei Erschaffung eines Helden
2	100 AP
3	250 AP
4	450 AP
5	700 AP
6	1000 AP
7	1500 AP
8	2000 AP
9	3000 AP
10	4000 AP
weitere	Alle 1000 AP mehr

Tab. 8.1 Stufenwechsel eines Helden.

Bei Erreichen einer neuen Stufe
<ul style="list-style-type: none"><li>• Erhöhen der Lebensenergie um W6 LP (bis maximal 80).</li><li>• Steigern von 2 verschiedenen Eigenschaftswerten um 1 (bis maximal 20).</li></ul>
Nach vollendeter Abenteuer-Mission
<ul style="list-style-type: none"><li>• Heilen von Verletzungen, die Lebensenergie kehrt auf den Ausgangswert zurück.</li><li>• Einkaufen von Ausrüstung, Waffen und Proviant.</li><li>• Erweiterte Regeln: Erlernen von Fähigkeiten.</li></ul>

Tab. 8.2 Heldenentwicklung.

wieder auf den Ausgangswert anheben, Ausrüstung einkaufen und - falls Sie die Erweiterten Regeln benutzen - Fähigkeiten erlernen, die ihm im nächsten Abenteuer nützlich sein könnten.

Die Tabelle 8.2 faßt zusammen, welche Ereignisse bei Erreichen einer neuen Stufe und welche nach einem erfolgreichen Abenteuers eintreten.

---

### Weiterführende Regeln:

- ANB Grundregeln, Kapitel 7: Einsatz von AP durch den Master
- ANB Grundregeln, Kapitel 8: Ausführliche Beschreibung von Stufen und Entwicklung
- ANB Erweiterte Regeln, Kapitel 10: Erlernen von Fähigkeiten