

# Chronokalypse

Wir schreiben das Jahr 2742.

Der Welt droht der Untergang. Ein Phänomen, das man in Fachkreisen als „Chronokalypse“ bezeichnet, kommt unaufhaltsam näher. Die Folge: die Tilgung der Erde aus der Zeitlinie. Die Wissenschaft ist sich uneins, wie es zu dieser Katastrophe kommen konnte, Ob es die zu Intensive Nutzung der Zeitreise-technologie als Touristenattraktion im 26 Jahrhundert war oder vielleicht auch die versehentliche Auslösung des 4 Weltkrieges im 23 Jahrhundert, Fest steht nur: sie wird kommen.

Einziger Hinweis ist eine These, bei der man von „hellen“ und „dunklen“ Chronopartikeln ausgeht. Chronopartikel werden bei historischen Ereignissen in das Zeitgefüge ausgeschüttet. „Helle“ Partikel bei positiven Ereignissen, „dunkle“ Partikel bei negativen.

Fest steht nur: die Anzahl der dunklen Partikel ist astronomisch hoch. Und die Erde steht kurz davor, nie existiert zu haben.

Aber es gibt Hoffnung. Gruppen mutiger Zeitagenten reisen an kritische Punkte der Vergangenheit um Ereignisse anzupassen und Schadensbegrenzung zu betreiben. Oberstes Ziel: die Ausschüttung dunkler Partikel einzudämmen.

Wenn die Zeitreise angetreten wird, reisen allerdings nur die Geister der Agenten in die Vergangenheit. Dazu werden Zielkörper gewählt, die von ihnen übernommen werden.

[Die SL sollte an dieser Stelle eine Art Briefing in einem futuristischen Konferenzraum beschreiben und eine kleine Auswahl an geeigneten NSC bereit stellen]

Allerdings können keine Körper prominenter historischer Personen übernommen werden, aufgrund ihrer Bedeutung für die Zeitpartikel, umgibt sie eine stark abschirmende Aura aus Chronopartikeln .

Die Zeitreisetechnologie funktioniert alles andere als perfekt. Man kann nur Stunden vor ein Ereignis reisen. Und wie viele Stunden, das entscheidet der Zufall.

## Fraktionen

Chronotechnische Universität

Die Wissenschaftler und Ingenieure der recht neu gegründeten Universität glauben mehrheitlich, dass die Chronopartikel vor allem von psychisch begabten Menschen ausgeschüttet werden. Sie interpretieren keine Moral in das Thema und sehen es mit wissenschaftlicher Nüchternheit.

Logik +2, Technisches Verständnis +2

Psychos

Eine Gruppe besonders stark psychisch begabter Menschen. Im 28. Jahrhundert beherrschen sie Telepathie und Telekinese. Wenn sie durch die Zeit reisen können sie „nur“ die Zielkörper besonders gut kontrollieren. Jedoch weiß noch niemand, ob mit größerer Erfahrung auch mehr möglich ist...

Attribut Psyche +1

Soldaten

Soldaten erfüllen Befehle. Sie übernehmen in der Regel kämpferische Aufgaben.

Kampf +2, eine beliebige andere physische Fertigkeit +1

Politische Idealisten

Sie sehen die Zeitreisen als Chance, katastrophale historische Ereignisse gerade zu biegen.

Soziales +3

Religiöse Fanatiker

Sie glauben, dass die Chronokalypse eine göttliche Prüfung sei. Es ist heilige Pflicht, Untaten aus der Vergangenheit zu tilgen – notfalls auch mit Gewalt.

Kampf +2, Wahrnehmung +2

## Charaktererstellung

Jeder Spieler wählt anfangs eine Klasse und eine Fraktion.

## Kämpfer

Der Kämpfer ist ein Mann für's Grobe. Seine Stärken sind körperlicher Natur, weswegen der angepeilte Zielkörper auch gute körperliche Werte haben sollte.

Grundwert Physis: 4; Grundwert Psyche: 2  
Besondere Fähigkeiten: Waffenfokus: Der Kämpfer kann bei der Vorbereitung auf die Zielzeit eine Waffe wählen, deren Handhabung über ein neurales Interface direkt in sein Gehirn geladen wird. Diese Waffe zählt in seinen Händen immer als Außergewöhnlich; .kann als einziger mit Waffen der Qualität Außergewöhnlich umgehen

## Überlebenskünstler

Er kann von allem etwas, kommt aus jeder kritischen Situation heraus und passt sich hervorragend an.

Grundwert Physis: 3 Grundwert Psyche: 3  
Besondere Fähigkeiten: Glückspilz: der Überlebenskünstler kann sich einmal pro Sitzung ohne Probe aus einer schwierigen Situation befreien.

Regenbogen: der Überlebenskünstler kann einmal pro Stunde den höchsten Fertigkeitswert auf eine andere Fertigkeit anwenden (ersetzt den schwächeren Wert). Nach einmaliger Anwendung ist die Fertigkeit wieder auf ihrem Ursprungswert. Kein Wert kann über 12 gesteigert werden.

## Psycho

Neben der natürlichen Begabung zur psychischen Kontrolle hat der Psycho seine Kräfte noch verfeinert.

Grundwert Physis: 2 Grundwert Psyche: 4  
Besondere Fähigkeiten: Telepathie: kann einmal pro Sitzung einen telepathischen Befehl an einen ausgewählten, nicht besonderen NPC geben. Es wird eine Probe auf psychische Stabilität mit Bonus +6 auf die Fertigkeit gemacht.

Psychoboost: Der Psycho kann einmal pro Stunde für eine Probe die Werte Wahrnehmung und Soziales stark erhöhen. Er rechnet dafür den halben Wert von psychische Stabilität beliebig auf diese beiden Werte an, aber kein Wert kann über 12 kommen. Nach der Probe fallen die Werte wieder auf ihren Ursprung.

## Temperamente

Jeder Charakter wählt ein Temperament. Dieses ist nicht nur rollenspielerisch relevant, sondern auch für die Beherrschung der Zielkörper. In kritischen Situationen werden die Temperamente verglichen und der Zielkörper kann unter Umständen versuchen, die Kontrolle zurück zu erlangen. Beispiel: der Zielkörper ist Sanguiniker, der temporale Agent Choliker. Der Agent handelt besonders aggressiv. Der Spielleiter entscheidet, dass der Zielkörper nun versucht, die Kontrolle über seinen Körper zurück zu erlangen. Hierfür wird ein vergleichender Wurf (siehe Proben) gemacht. Der Gewinner rechnet die Differenz der Würfe als „Schaden“ auf den psychischen Stabilitätswert des Verlierers. Fällt dieser auf 0, stirbt derjenige, bzw. ist ausgeschaltet.

Anmerkung: ob der Spielleiter Boni oder Mali verteilt hängt von der Situation und der Gegensätzlichkeit der Temperamente ab.

## Mögliche Temperamente

Phlegmatiker – Melancholiker

Sanguiniker – Choliker

Pazifist – Bellizist

Natürlich kann man diese Liste beliebig erweitern, oder auch ganz andere Temperamente schaffen.

## Attribute

Jede Klasse startet mit Grundwerten auf die beiden Attribute Physis und Psyche. Dazu kommen 12 Punkte, die der Spieler auf diese Werte verteilen kann. Allerdings kann er maximal 8 Punkte auf ein Attribut legen.

## Fertigkeiten

Es gibt zu beiden Attributen je vier Fertigkeiten und eine besondere Fertigkeit.

Physis: Körperkraft, Agilität, Sportlichkeit, Kampf – Besonders: Konstitution

Psyche: Logik, Wahrnehmung, Soziales, Technisches Verständnis – Besonders: Psychische Stabilität

Der Spieler verteilt nun das doppelte an Punkten seines Physisattributs auf seine vier Physisfertigkeiten und das doppelte des Psycheattributs auf die vier psychischen Fertigkeiten. Bei der Charaktererstellung darf ein Wert nicht über 6 Punkte hinaus gehen, außer durch Fraktionsboni.

Beispiel: John der Überlebenskünstler hat Physis 8 und Psyche 10. Somit hat er 16 Punkte für die vier Physis-Fertigkeiten und 20 Punkte für die vier Psyche-Fertigkeiten zur Verfügung.

### **Konstitution und Psychische Stabilität**

Hier wird jeweils der doppelte Wert des Mutterattributs eingefügt. Für John, den Überlebenskünstler hieße das, dass 16 Punkte Konstitution und 20 Punkte psychische Stabilität.

Für NPCs gilt: sie bekommen bei psychische Stabilität nur den halben Wert. Ausgenommen sind besonders NPCs der Zeitepoche. Diese haben in der Regel extrem hohe Werte in psychischer Stabilität. Der Grund dafür ist wissenschaftlich bisher nicht erklärbar. (Soll verhindern, dass die Spieler z.B. einfach in den Körper von Aristoteles schlüpfen und Alexander den großen so von seinen Plänen abbringen – die Spieler müssen sich mit einfachen Figuren der jeweiligen Zeit abgeben).

Fraktionen gibt es für NPCs nicht und die Klasse des Psycho auch nicht. Boni auf Fertigkeiten kann der Spielleiter ggf. festlegen.

### **Proben**

Proben werden fällig, wenn der Spielleiter eine Herausforderung stellt, oder die Spieler eine entdecken. Es gibt unterschiedliche Proben. Einzelproben sind das simple Unterwürfeln mit dem W12 einer ausgewählten Fertigkeit

Doppelproben rechnen den Wert einer Fertigkeit und den halben einer anderen zusammen und verlangen dann das Unterwürfeln mit dem W12.

Vergleichende Proben lassen zwei Charaktere konkurrierend einen Wurf machen. Wem er gelingt, der gewinnt die Probe. Gelingt beiden die Probe, gewinnt der mit dem niedrigerem gewürfelten Wert. Bei Gleichstand wird neu gewürfelt.

Auf Konstitution und psychische Stabilität wird mit zwei W12 gewürfelt.

Die Besonderheit bei Konstitution und psychischer Stabilität ist, dass die Werte mit jeder verlorenen Probe fallen können – und zwar dauerhaft für die Sitzung.

Einzelprobe/Doppelprobe: Fehlschlag muss durch erneute Probe bestätigt werden. Sollte diese Bestätigung gelingen, ist die Probe zwar nicht geschafft, der Charakter verliert aber keine Konstitution/psychische Stabilität. Wenn nicht, verliert der Spieler die Differenz des ersten Wurfs zu seinem Fertigkeitwert.

Vergleichende Probe: Der Verlierer verliert die Differenz der beiden Würfe auf Konstitution/psychische Stabilität.

Fällt Konstitution auf 0 oder darunter: der Charakter stirbt oder ist bewusstlos, je nach Situation.

Fällt die psychische Stabilität auf 0 übernimmt entweder der eigentliche Besitzer seinen Körper wieder, oder der Besitzer des Körpers ist tot oder ausgeschaltet. Der Körper kann weiterhin besetzt bleiben und bricht einfach zusammen, sobald der Agent ihn verlässt.

Grundsätzlich sollten Proben immer rollenspielerisch erklärt werden. Der Spielleiter kann bestimmte Proben ablehnen.

### **Kampf**

Weil die Folgen für die Zeitlinie nicht abzusehen sind, und es die Chronokalypse womöglich beschleunigen könnte, sollte man idealerweise davon absehen, ein Ereignis durch Kampf oder gar Mord zu verhindern. Vielmehr sollten die Zeitagenten mit raffinierten Lösungen bestimmte historische Katastrophen zu umgehen versuchen.

Nichtsdestotrotz kann es immer zum Kampf kommen. Wachen, die nicht überzeugt werden können, ein wütender Mob, der eine Hexe verbrennen will – das und noch viel mehr kann passieren. Zum Glück stört das Töten unwichtiger Personen das Zeitgefüge nur unwesentlich – zumindest werden nur wenige, dunkle Chronopartikel ausgeschüttet.

Da man bei Chronokalypse in vielen verschiedene Zeiten mit sehr verschiedenen Waffen reist, gibt es für jede Zeit die gleiche Tabelle an Waffentypen. Als Beispiel werden hier zwei Zeiten miteinander verglichen. Es gibt Waffen folgender Qualität:

Qualität/Zeit	1265	1930
Schwach	Dolch	Revolver
Einfach	Kurzschwert	Halbautomatik
Stark	Langschwert	Jagdgewehr
Außergewöhnlich	Zweihänder	Maschinengewehr

Jede Waffenqualität hat eine Anzahl Würfel, die im Falle eines Treffers geworfen wird (der Treffer wird üblicherweise durch eine Doppelprobe aus den Werten Kampf+Stärke = Nahkampf / Kampf+Agilität = Fernkampf ermittelt).

Schwach: 1W6; Einfach: 2W6, der niedrigste Würfel zählt; Stark: 2W6, der höchste Würfel zählt; Außergewöhnlich: 3W6, höchster Würfel zählt – kann nur von Kämpfern verwendet werden.

Gleich, wie viele Würfel eine Waffe hat, gezählt wird immer nur einer, je nach Qualität.

Je nachdem, was das Ziel des Angriffs war, ist das Ergebnis eines von Folgenden:

6 = Volltreffer, Ziel ist ausgeschaltet oder tot; 4-5 = normaler Treffer; zwei Treffer schalten ein Ziel aus oder töten es; 1-3: kein Treffer.

### **Besonderes**

Zufallszeit. Wenn die Agenten ein Ereignis anpeilen, wird ein W12 gewürfelt. Die Zahl bestimmt, wie viele Stunden vor dem Ereignis die Charaktere ihre Zielkörper besetzen.

Körperübernahme: üblicherweise können Agenten aus mehreren NPCs wählen, die sie übernehmen. Die erste Übernahme findet ohne Widerstand des Zielkörpers statt. Das Attribut Psyche und die Fertigkeiten des Spielercharakters überschreiben die Werte des Zielkörpers. Das Physis-Attribut bleibt das des Zielkörpers, die Fertigkeiten werden entsprechend neu berechnet. Komplette Neuverteilung ist nicht erlaubt. Es werden die Werte des Spielercharakters übernommen und Abzüge oder Addition für den veränderten Physis-Wert durchgeführt.

Stufenaufstieg

Nach einer erfolgreichen Mission bekommen alle beteiligten Charaktere 2 Attributspunkte, die sie beliebig verteilen können. Das veränderte Attribut gibt auch neue Fertigkeitenspunkte.