Per Fantasy ad Astra

Umarbeitung von Tieren und Ungeheuern aus MIDGARD-Fantasy für das PERRY RHODAN-Rollenspiel

Die grundlegenden Regelmechanismen von MIDGARD (MID) und PERRY RHODAN - Das Rollenspiel (PRRS) sind identisch. Dennoch gibt es ein paar Unterschiede im Detail, die durch die verschiedenen Sujets und die Art der Abenteuer bedingt sind. Es bereitet aber wenig Mühe, die meisten Tiere und andere Wesen aus dem „Bestiarium“ von MID so abzuwandeln, dass sie für das PRRS geeignet sind. Ausgestorbene Tiere oder Fabelwesen können dabei als Vorlagen für Lebewesen auf fremden Planeten dienen, z.B. Saurier für eine urtümliche Dschungelwelt.

Die meisten Spieldaten von Tieren im PRRS (s. PRRB, S. 330f) sind **identisch** zu denen des MID-Bestiariums. Das betrifft:

- Lebens- und Ausdauerpunkte (LP und AP) und Grad
- Bewegungsweite (B)
- Stärke, Gewandtheit und Intelligenz (St, Gw und In)
- Abwehr, Angriffe inkl. Schaden und Raufen

Besondere **Nahkampfarten** von Tieren (*Kehlbiss, Anspringen, Ersticken* usw.), die im MID-Bestiarium (S. 24ff) beschrieben sind, kann man auch im PRRS einsetzen, wenn man den zusätzlichen Regelaufwand in Kauf nehmen möchte. Man kann sie aber auch einfach ignorieren.

Den **Rüstungsschutz** (RS) von Tieren entnimmt man direkt aus der MID-Rüstklasse:

Rüstklasse	OR	TR	LR	KR	PR	VR	RR
Rüstungsschutz	0	1	2	3	4	5	6

Das Bestiarium - Tiere und Fabelwesen Midgards
von Alexander Huiskes und Peter Kathe
Pegasus Spiele, Friedberg, 1. Aufl. 2003
ISBN 3-930635-59-3

Folgende Spieldaten muss man für das PRRS **neu bestimmen**:

1. Reaktionswert (RW): Normalerweise ist der RW der Durchschnitt aus Gw und In, d.h. **(Gw + In)/2** gerundet. Wenn man Lebewesen besonders reaktionsschnell oder träge machen möchte, kann man von diesem Wert nach oben oder unten abweichen.

2. Ausweichen: Diesen Wert gibt es bei MID nicht, da hier Nahkämpfe die Regel und Schießereien (mit Bogen oder Armbrust) die Ausnahme sind. Beim PRRS ist es bei den meisten Abenteuern umgekehrt. Normalerweise ist der Erfolgswert für Ausweichen derselbe wie der Erfolgswert für **Abwehr**. Auch hier kann man diesen Wert erhöhen oder erniedrigen, wenn das Wesen besonders beweglich (und intelligent genug, um die Gefahr durch Beschuss zu erkennen) bzw. besonders langsam ist.

3. Resistenz: Den Normalwert der Resistenz erhält man, indem man die Summe aus LP und Grad des Wesens halbiert und abrundet: **(LP + Grad)/2**. Bei Tieren kann man anstelle der individuellen LP-Zahl auch die mittlere LP-Zahl der Art nehmen, wenn man Unterschiede von Tier zu Tier ermöglichen möchte. Wieder kann man nach Gutdünken vom Normwert abweichen, wenn die Art besonders widerstandsfähig oder besonders empfindlich gegenüber Paralysatoren ist. Vorsicht: Die Resistenz bei MID (gegen Zauberei) hat nichts mit der Resistenz beim PRRS (gegen Paralyse-Waffen) zu tun!

Würfel	1W6	2W6	3W6	4W6
Mittelwert	3,5	7	10,5	14

4. Sechster Sinn: Der normale Erfolgswert ist hier die durch 20 geteilte und abgerundete Intelligenz: **In/20**. Gerade hier kommen Abweichungen häufig vor, wenn das Wesen besonders resistent oder besonders empfindlich auf Psikräfte reagiert.