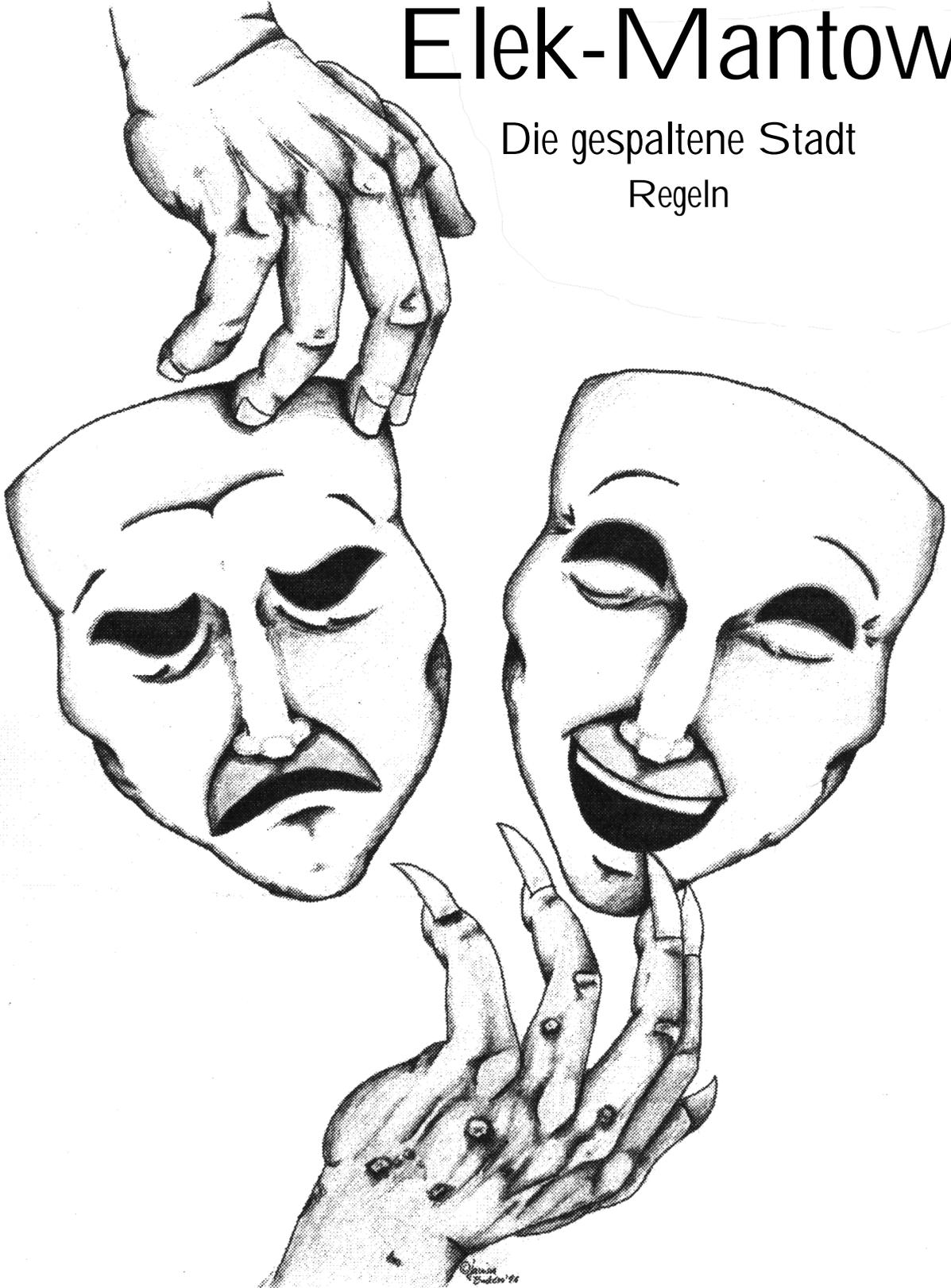


# Elek-Mantow

Die gespaltene Stadt

Regeln



Ein Fantasy-Rollenspiel von André Wiesler  
Unter Mithilfe von Thomas Peter Goergen  
Bilder: Janina Enders

# Inhalt

<b>EINLEITUNG</b> .....	<b>3</b>
DIE DOGMEN ELEK-MANTOWS .....	4
<b>DAS WUNDER DER GEBURT - CHARAKTERERSCHAFFUNG</b> .....	<b>5</b>
AUSWÜRFELN DER ATTRIBUTE .....	5
FESTLEGEN EINES VOLKES .....	7
AUSWÜRFELN DES ZAUBERTALENTS .....	11
FESTLEGEN EINES BERUFES .....	14
BESTIMMEN UND AUSWÜRFELN DER FERTIGKEITEN .....	18
ERRECHNEN DER ÜBRIGEN WERTE .....	21
DER LETZTE ANSTRICH .....	22
<b>ES STEHT GESCHRIEBEN – DIE REGELN</b> .....	<b>25</b>
DIE ERFOLGSPROBE .....	25
<i>Die einfache Erfolgsprobe</i> .....	26
<i>Die vergleichende Erfolgsprobe</i> .....	29
<b>DAS GESCHENK DER GÖTTER – DIE WERTE</b> .....	<b>32</b>
KÖRPERLICHE ATTRIBUTE .....	32
GEISTIGE ATTRIBUTE .....	35
ABLEITUNGEN .....	36
DIE FERTIGKEITEN .....	40
<i>Allgemeine Fertigkeiten</i> .....	42
<i>Kampffertigkeiten</i> .....	50
<i>Naturfertigkeiten</i> .....	59
<i>Soziale Fertigkeiten</i> .....	65
<i>Wissensfertigkeiten</i> .....	70
<b>DER KAMPF</b> .....	<b>77</b>
DER ABLAUF EINER RUNDE .....	77
<i>Initiative</i> .....	78
<i>Schlagabtausch</i> .....	78
<i>Schaden</i> .....	82
<b>VERLETZUNGSARTEN UND -QUELLEN</b> .....	<b>85</b>
<b>HEILEN VON VERLETZUNGEN</b> .....	<b>91</b>
<b>MAGIE</b> .....	<b>95</b>
ZAUBERPUNKTE .....	95
QUELLEN DER MACHT .....	96
GEBIETE DER MAGIE .....	101
<i>Objekte der Magie</i> .....	102
<i>Arten der Magie</i> .....	104
<i>Persönliche Einschränkungen</i> .....	105
WIRKEN DER MAGIE .....	107
<b>MAN LERNT NIE AUS - ERFAHRUNGSPUNKTE</b> .....	<b>125</b>
ERFAHRUNGSPUNKTE VERTEILEN .....	125
ERFAHRUNGSPUNKTE ANWENDEN .....	126
<i>Fertigkeiten steigern</i> .....	126
<i>Attribute steigern</i> .....	127
<i>Lebenspunkte steigern</i> .....	128
<i>Resistenzahlen steigern</i> .....	128
<b>TABELLEN</b> .....	<b>130</b>

## Einleitung

Elek-Mantow ist ein Fantasy-Rollenspiel, das sich in der Konzeption an erfahrene Spielleiter wendet, weil die Regeln vergleichsweise interpretationsbedürftig sind, aber auch von Anfängern leicht erlernt werden kann.

### Was enthält dieses Buch?

In diesem Buch, „Elek-Mantow, die gespaltene Stadt – Regeln“, sind die Regeln zusammengetragen, auf denen das Spiel basiert. Sie sind im Prinzip alles, was man braucht. Natürlich lebt gerade Elek-Mantow von seinem Hintergrund, aber die reinen, harten Regeln sind in diesem Buch zu finden. Außerdem finden sich hier Listen von Waffen, Rüstungen und Gegenständen, um alle relevanten Informationen direkt bei der Hand zu haben. Ausführlich sind all diese Dinge, wie auch der übrige Hintergrund, in den folgenden beiden Büchern beschrieben: Beschreibungen der Völker, Länder, Götter, Ausrüstung und ein kleines Vokabular der Sprachen, sowie eine ausführliche Stadtbeschreibung Elek-Mantows finden sich in dem „Buch der Spieler“. Das „Buch des Spielleiters“ enthält darüber hinaus Hintergrundinformationen, welche die Spieler nicht von vorneherein wissen sollten, um sich nicht den Spaß zu verderben: zu Nichtspielercharakteren, dunklen Vereinigungen, geheimnisvollen Völkern und vielem mehr. Außerdem ein ausgearbeitetes Einführungsabenteuer und einige Szenariovorschläge.

### Warum ist dieses Buch in Spalten?

Bei den meisten Regelwerken sind Regeln, Beispiele und Hintergrund-Informationen wild vermischt, so dass man bei der Suche nach einer bestimmten Regel erst mal einen langen Abschnitt überfliegen muss, um sie wiederzufinden. Und mal ehrlich: Wer guckt sich noch die Beispiele an, wenn er die Regel einmal begriffen hat?

Um das zu verhindern, haben wir Spalten eingeführt. Die erste Spalte präsentiert die reinen Regeln, die zweite Spalte die Beispiele dazu.

Eine weitere Besonderheit unseres Regelsystems sind die im Endeffekt doch recht zahlreich gewordenen „Optionalen Regeln“. Sie ermöglichen es jeder Gruppe, „ihr“ System mit soviel oder sowenig zusätzlichen Details auszustatten, wie gewünscht wird. Diese optionalen Regeln sind grafisch gekennzeichnet durch die dramatischen Masken, die Elek-Mantows Wahrzeichen sind. Eine lächelnde Maske verheißt Vorteile für die Charaktere, eine weinende Nachteile und beide Masken gemeinsam sind ein Zeichen für eine Regel, die weder das eine, noch das andere darstellt.

Außerdem haben wir versucht die Ergebnisse aus fast drei Jahren Testspiel, die sich nicht in Regeländerungen niedergeschlagen haben, aber trotzdem bemerkenswert sind, als hoffentlich hilfreiche Ergänzungen hinzuzufügen. Sie werden durch den Vorsatz: *Spielerfahrungen* gekennzeichnet.

### Dramatis Personae

An dieser Stelle wollen wir uns mit den Charakteren beschäftigen, die zur Verbildlichung der Regeln in den Beispielen herangezogen werden. Da man sich Namen besser merken kann als „Charakter A/ Charakter B“-Vergleiche, wollen wir sie taufen. Sie sollen Yekatesch, Larinia und Mordeck heißen. Alles weitere, ihr Werdegang, sozusagen, kann dann in den Beispielen mitverfolgt werden.

## Die Dogmen Elek-Mantows

### 1) Das Elek-Mantowinsche Paradoxon

***Die einzige feste, unumstößliche Regel bei Elek-Mantow ist: Es gibt keine feste, unumstößliche Regel!***

Alle Regeln, die wir hier aufgeführt haben, sind Vorschläge. Natürlich haben wir versucht, das System so rund wie möglich zu gestalten, aber wenn in einer Gruppe eine Regel stört, so sollte sie gnadenlos angepasst oder ignoriert werden, natürlich muss dergleichen aber vorher mit dem Rest der Gruppe abgesprochen werden.

### 2) Die Allmacht des Spielleiters

***Der Spielleiter hat immer Recht und das letzte Wort!***

Dieses Dogma soll verhindern, dass der Spielabend durch endlose Regeldiskussionen gestört wird, im schlimmsten Fall noch in der stimmungsvollsten Szene des Abends. Statt also ewig und drei Tage lang seine Entscheidung rechtfertigen zu müssen, kann sich der Spielleiter auf diesen allgemeingültigen Satz berufen und entscheiden. Natürlich sollten Regeln, die während des Abends Fragen aufgeworfen haben, im Anschluss an diesen oder vor Beginn des nächsten Abends in der Gruppe geklärt und zu einer allgemein akzeptierten Lösung gebracht werden. Aber während des Spiels sollte der Entscheid des Spielleiters akzeptiert werden – auch wenn man nicht immer ganz glücklich damit ist.

### 3) Wir lieben den Spieler an sich!

***Es wird dem Charakter zum Nutzen gerundet!***

Wenn nicht anders angegeben, wird bei Elek-Mantow immer zugunsten der Helden gerundet, unabhängig von der mathematischen Rundung. Wenn also ein Wert bei 10,2 liegt, wird er auf 11 aufgerundet, wenn er den Helden nutzt, und auf 10 abgerundet, wenn er schadet.

#### **Anmerkung zum Geschlecht**

Der Gebrauch der maskulinen Artikel soll keine Diskriminierung des weiblichen Geschlechts darstellen, sondern wurde nur gewählt, um komplizierte Formulierungen wie „er/sie“ oder „Spieler/Spielerin“ zu vermeiden.

#### **An dieser Stelle viel Dank an:**

- **Daniel** „Gnaaf“ – „Wie-das-klappt-einfach?“ **Büsching** – Testspieler
- **Christiane** „Ich-heile-Euch-trotzdem“ **Plaumann**
- **Mike** „Und-dann-verbeuge-ich-mich“ **Bergmann** - Testspieler
- **Michael** „Ich-und-meine-große-Klappe“ **Wilming**
- **Björn** „Der-Spielleiter-hat-immer-recht-aber...“ **Weber** – Testspieler
- **Janina** „Unverschämtheit-Zepterschlag“ **Enders** –Testspielerin
- **Mark** „Natürlich-kann-mein-Charakter-das“ **Kuhlmann** – Testspieler
- **Markus** „Wie - Aussehen?!“ **Dzionsko** - Testspieler
- **Thomas Peter** „Aber-Magie-Muss-Mächtig-Sein“ **Goergen** – Mitdesigner

## ✧ Das Wunder der Geburt ✧

### ✧ Charaktererschaffung ✧

In diesem Kapitel wird häufiger auf Regeln verwiesen, die erst in folgenden Kapitel erklärt werden. Eine andere Reihenfolge wäre aber nicht unbedingt günstiger gewesen, denn im einen Fall erfährt man die Regeln, ohne zu wissen, wie die Charaktere aussehen, im anderen soll der Charakter gemacht werden, ohne die Regeln zu kennen. Es empfiehlt sich darum ohnehin, auf jeden Fall erst alle Kapitel zu lesen, bevor man mit der Charaktergenerierung beginnt. Eine Beschreibung der Werte findet sich ab Seite 42.

Das Erschaffen eines Charakters, die Komposition der Rolle, die man im späteren Spiel dann übernehmen soll und will, ist ein Prozess der Zusammenarbeit zwischen Spieler und Spielleiter. Beide zusammen hauchen dem Charakter Leben ein.

Die Charaktererschaffung geht in zwei Schritten vor sich. Zuerst wird ein grobes Gerüst entworfen, das aus den Werten des Charakters besteht, und erst danach findet sich das Fleisch ein, das dieses Werteskelett zu dem wirklichen Charakter ausformt: Die Vorstellungen, der Hintergrund etc.

Hier eine Übersicht über die einzelnen Schritte der Charaktererschaffung, die weiter unten ausführlicher geschildert werden.

Für den Prozess der Charaktererschaffung werden, wie für das Spiel selber auch, nur zwei Würfel gebraucht: ein zwanzigseitiger Würfel (*W20*) und ein zehnsseitiger Würfel (*W10*).

#### Die Charaktererschaffung in Kürze

- 1) Auswürfeln der Attribute
- 2) Festlegen eines Volkes
- 3) Auswürfeln des Zaubertalents
- 4) Festlegen eines Berufes
- 5) Bestimmen und Auswürfeln der Fertigkeiten
- 6) Bestimmen der magischen Fähigkeiten
- 7) Errechnen der übrigen Werte
- 8) Letzter Anstrich

### 1) Auswürfeln der Attribute

Es gibt drei mögliche Methoden die Attribute zu erwürfeln. Jede hat ihre eigenen Vor- und Nachteile und eignet sich somit für eine bestimmte Art des Spieles. Die endgültige Entscheidung darüber, welches System in der jeweiligen Spielrunde verwandt wird, liegt beim Spielleiter. Um der Gerechtigkeit genüge zu tun, sollten die Charaktere in einer Spielrunde alle mit derselben Methode ausgewürfelt werden.

Entgegen der nebenstehenden Empfehlung werden unsere drei Charaktere, um ein gutes Beispiel zu bilden, nicht nach dem gleichen System erwürfelt werden. Stattdessen werden die Attribute Yekateschs nach dem ersten, Larinias nach dem zweiten und Mordecks nach dem dritten System ermittelt werden.

Es werden sieben Attribute ausgewürfelt, nämlich die vier **Körperlichen Attribute**: *Stärke*, *Geschick*, *Konstitution* und *Aussehen* und die drei **Geistigen Attribute**: *Wahrnehmung*, *Verstand* und *Willensstärke*. *Persönliche Ausstrahlung* wird nicht erwürfelt, sondern aus dem Durchschnitt von Aussehen und Verstand ermittelt. Eine ausführliche Beschreibung der Attribute findet sich ab Seite 43.

### **Methode 1: Die freie Wahl**

Es wird neunmal mit dem W20 gewürfelt und die niedrigsten beiden Würfe werden ignoriert. Eine 1 bis 3 zählt als 4.

Die übrigen Würfe werden nach Gutdünken den Attributen zugeordnet.

Diese Methode ist zu empfehlen, wenn der Spieler bereits eine Vorstellung von dem Charakter hat, was und wer er sein soll, wo seine Stärken („ein hübscher Kerl“) und Schwächen („aber eher ungeschickt“) liegen sollen, statt sich völlig der Gunst der Würfel zu überantworten.

*Spielerfahrung:* Diese Methode bringt öfter als die anderen überdurchschnittliche Charaktere hervor.

Yekateschs Spieler würfelt mit seinen neun Würfeln folgende Zahlen: 4, 12, 17, 8, 14, 13, 2, 4, 20.

Die 2 zählt als 4, wird aber trotzdem gestrichen. Ebenso die andere 4. Yekateschs Spieler verteilt die Zahlen wie folgt, weil er sich entschlossen hat, einen Kämpfer zu spielen, und deshalb die *Körperlichen Attribute* als wichtiger ansieht:

*Stärke:* 17

*Geschick:* 14

*Konstitution:* 20

*Aussehen:* 4

*Wahrnehmung:* 13

*Verstand:* 8

*Willensstärke:* 12

Daraus ergibt sich:

*Persönliche Ausstrahlung:* 8

### **Methode 2: Doppelt hält besser**

Diese Methode ist vor allem für Spieler geeignet, die sich weitgehend von den Würfeln bei der Wahl leiten lassen wollen, was für eine Art Charakter sie spielen wollen. Der Spieler würfelt die Attribute in ihrer Reihenfolge aus, d.h. er würfelt erst für Stärke, dann für Geschick usw. 1 bis 3 zählt auch hier als 4.

Wenn alle Attribute ausgewürfelt wurden, würfelt der Spieler die ganze Reihe noch einmal ab. Wenn auf diese Weise sozusagen zwei Charaktere entstanden sind, kann sich der Spieler für eine der beiden Kolumnen entscheiden. Er muss jedoch entweder die eine, oder die andere Reihe vollständig übernehmen. Mischungen zwischen den beiden Kolumnen sind nicht zulässig. Hat sich der Spieler für eine Wertegruppe entschieden, darf er *eines* der Attribute erneut würfeln, muss aber den zweiten Wurf akzeptieren, auch wenn dieser niedriger als der erste ist.

Diese Methode sorgt für Charaktere, bei denen der Spieler sich mehr nach den Würfeln richten muss.

Larinias Spielerin würfelt als erste Kolumne folgendes:

*Stärke:* 12

*Geschick:* 2 (also 4)

*Konstitution:* 9

*Aussehen:* 12

*Wahrnehmung:* 10

*Verstand:* 11

*Willensstärke:* 14

Daraus ergibt sich:

*Persönliche Ausstrahlung:* 12

Ihre zweite Würfelreihe sieht so aus:

*Stärke:* 4

*Geschick:* 18

*Konstitution:* 7

*Aussehen:* 15

*Wahrnehmung:* 6

*Verstand:* 16

*Willensstärke:* 14

Daraus ergibt sich:

*Persönliche Ausstrahlung:* 16

Da ihr der Sinn nach einer Edeldame steht, entscheidet sie sich für die zweiten Werte. Sie würfelt Konstitution noch einmal („Eine niedrige Stärke ist vornehm, aber kränklich soll sie nicht sein!“) und erzielt eine 2, die zu einer 4 wird – Pech gehabt! Also sieht ihr Charakter wie folgt aus:

*Stärke:* 4

*Geschick:* 18

*Konstitution:* 4

*Aussehen:* 15

*Wahrnehmung:* 6

*Verstand:* 16

*Willensstärke:* 14

*Persönliche Ausstrahlung:* 16

### Methode 3: Zweiter Versuch

Wie bei Methode 2 werden die Attribute von oben nach unten ausgewürfelt. Hier aber kann sich der Spieler bei jedem Attribut entscheiden, ob er den ersten Wurf akzeptieren, oder lieber ein zweites mal würfeln möchte. Den zweiten Wurf muss er dann aber auf jeden Fall akzeptieren und bei dieser Methode sind 1 bis 3, was sie sind, und keine 4!

Mordecks Spieler würfelt folgende Werte und entscheidet sich wo vermerkt für einen zweiten Wurf. Somit ergibt sich folgender Charakter, der ein Dieb werden soll:

*Stärke:* 10 (erster Wurf: 1)

*Geschick:* 19 (erster Wurf: 6)

*Konstitution:* 12 (kein 2.Wurf)

*Aussehen:* 10 (erster Wurf: 8)

*Wahrnehmung:* 11 (kein 2.Wurf)

*Verstand:* 12 (kein 2.Wurf)

*Willensstärke:* 5 (erster Wurf: 7)

Daraus ergibt sich:

*Persönliche Ausstrahlung:* 11

## 2) Festlegen eines Volkes

Nachdem nun die Attribute festgelegt wurden, gilt die Frage, welchem Volk der Charakter entstammen soll.

Jedes Volk hat seine speziellen Merkmale, die sich in nachträglichen Veränderungen der Attribute niederschlagen. Mitglieder des einen Volkes sind im Schnitt stärker, dafür ist ein anderes gebildeter. Die Boni und Mali fallen in manchen Fällen extremer aus, als in anderen, aber im Endeffekt ergeben sie zusammengenommen immer einen Bonus von einem Punkt. Jeder Charakter erhält also nach dem Auswürfeln noch einen Punkt geschenkt.

Durch Boni kann es vorkommen, dass ein Wert über 20 steigt. In einem solchen Fall ist der Charakter außergewöhnlich. Durch Mali darf ein Wert aber niemals unter 1 sinken. In so einem Fall müssen die Attribute umverteilt oder ein anderes Volk gewählt werden.

Modifikatoren für Aussehen haben immer nur eine Auswirkung auf andere Völker, für Mitglieder des gleichen Volkes sind sie irrelevant, weil sie ja für alle gelten.

Eine Hallakine würfelt für Aussehen eine 10 – Durchschnitt. Für Hallakinen ist sie also wenig bemerkenswert. Für alle anderen Völker hat sie allerdings nur ein Aussehen von 7 und ist damit wenig ansehnlich.

Außerdem hat jedes Volk bevorzugte Waffen, die ihre Mitglieder schon von Kind an kennenlernen und darum eine gewisse Affinität dazu entwickeln. Bei manchen Völkern sind es ganze Waffenklassen, bei anderen nur einzelne Waffen. Der Charakter darf sich bei jeder Waffe aus der angegebenen Gruppe einen Punkt auf den Angriffs- oder Verteidigungs- oder Schadenswert addieren. Der Spielleiter kann verlangen, dass er sich bei der Charaktererschaffung festlegt, auf welchen Wert er seinen Völker Bonus anwenden möchte. Möglich ist aber auch eine Entscheidung bei jeder neuen Waffe, die der Charakter in Besitz nimmt oder gar vor jedem Kampf. Die Entscheidung darüber obliegt dem Spielleiter.

Eine Hallakine besitzt „alle Arten von Äxten“ als bevorzugte Waffen. Der Spielleiter stellt es der Spielerin frei, sich vor jedem Kampf zu entscheiden, auf welchen Wert der Bonus addiert werden soll. Bald wird es der Spielerin aber zu umständlich, vor jeder Auseinandersetzung erst mal ihre Boni zu deklarieren und sie möchte sich nur noch entscheiden müssen, wenn sie eine neue Waffe aufnimmt. So bekommt ihre Handaxt einen Bonus von 1 auf den Schaden, ihre Streitaxt und ihre schwere Streitaxt je einen Bonus von 1 auf den Angriff und ihre Kampfaxt einen Bonus von 1 auf die Verteidigung.

Die Völker werden hier der Übersicht halber kurz präsentiert. Eine ausführliche Beschreibung, findet sich im „Buch der Spieler“.

Aber auch das zu verwalten hat die Hallakine bald keine Lust mehr und so einigt man sich, dass sie einfach bei allen Äxten einen Punkt mehr Schaden machen soll.

### Charach

Die Charach sind eine Rasse von Jägern und Sammlern, die sich hauptsächlich in den Wäldern des Südens finden. Da sie aber als „Haustiere“ von den Multoriern gefangen und verkauft wurden, kann man auch an anderen Orten auf geflohene Charachsklaven treffen. Sie erscheinen wie eine Mischung zwischen einem Wolf und einem Menschen. Ist ihr Körper von allgemein menschlicher Erscheinung, so wird er doch von einem Wolfskopf, einem Wolfsschwanz und dichtem Fell verziert. Die Charach an sich sind groß, kräftig und geschickt. Ihnen wohnt eine naturliebende Friedfertigkeit inne, trotzdem wirken sie auf andere Völker oft furchteinflößend und seltsam. Ihr Geist wird von ihrem tierischen Erbe in seinen Entschlüssen verlangsamt. Sie besitzen dafür aber einen hervorragenden Geruchs- und Gehörsinn.

**Modifikatoren:** *Stärke +1; Geschick +2; Konstitution +1; Wahrnehmung +4; Aussehen -5; Verstand -2*

**Bevorzugte Waffen:**  
Speer; Bola;

Yekatesch soll ein Charach werden, weil seinem Spieler die Vorstellung gefällt einen etwas primitiven, instinktgetriebenen Jäger zu spielen, der trotz allem friedliebend ist. Außerdem mag er Wölfe sowieso. Die Attribute erfahren also folgende Wandlung:

*Stärke:*  $17 + 1 = 18$

*Geschick:*  $14 + 2 = 16$

*Konstitution:*  $20 + 1 = 21$

*Aussehen:*  $4 - 5 = -1$

Hoppla! Der Wert sinkt unter 1, was nicht zulässig ist. Leider kann Yekatesch also kein Charach werden, es sei denn, der Spieler stellt mit Erlaubnis des Spielleiters einen Wert um. Yekateschs Spieler gefallen aber die anderen Werte zu gut, also scheidet der Charach leider aus.

Schauen wir uns trotzdem noch die anderen Werte an:

*Wahrnehmung:*  $13 + 4 = 17$

*Verstand:*  $8 - 2 = 6$

*Willensstärke:* 12

(*Persönliche Ausstrahlung* kann in diesem Fall nicht angegeben werden, weil ja die Verstand regelwidrig gering ist.)

### Chendai-Kan

Die Chendai-Kan sind ein ernstes Volk aus den nördlichen Südländern, dessen Mitglieder sich durch einen strikten Ehre-Begriff auszeichnen. Diese Ehre geht ihnen über alles, sogar über den eigenen Tod. Sie sind von eher durchschnittlicher Größe, ihre Haare und die leicht mandelförmigen Augen sind von tiefem Schwarz. Die Hohen unter ihnen sind Krieger und Kunsthandwerker in einer Person, denn die Verbindung zweier eigentlich gegensätzlicher Künste wird als höchster Verdienst angesehen. Sie besitzen meist, einen starken Willen.

**Modifikatoren:** *Willensstärke +1*

**Bevorzugte Waffen:** Tai-Kannat; Langbogen

Wenn Yekatesch kein Charach sein kann, soll er in der Tradition der irdischen Samurai ein ehrenvoller Schwertkämpfer werden. Die Modifikatoren sind diesmal schnell errechnet:

*Stärke:* 17

*Geschick:* 14

*Konstitution:* 20

*Aussehen:* 4

*Wahrnehmung:* 13

*Verstand:* 8

*Willensstärke:*  $12 + 1 = 13$

Daraus ergibt sich:

*Persönliche Ausstrahlung:* 6

### Hallakinen

Durch den Willen der Götter sind im Volke der Hallakinen die Frauen größer und stärker gewachsen als die Männer und haben darum das Sagen im kalten Nordreich. Die Männer sind zwar von immer noch beeindruckend kräftiger Gestalt, verblassen aber vor ihren Frauen. Die Frauen erledigen die körperlichen Arbeiten, während sich die Männer um die Kinder und den Haushalt kümmern. Hallakinen sind sehr stark und ausdauernd, wirken aber auf andere Völker oft grobschlächtig und nicht gerade hübsch.

Das Hallakinische Volk ist zweigeteilt. Auf der einen Seite die Städter, die in wenigen, großen Städten leben, auf der anderen Seite die Nomadenstämme, welche die kalten Ebenen durchziehen. Auf Bildung jedoch legen beide Teile keinen besonderen Wert.

**Modifikatoren:**

Männer: *Stärke +1; Konstitution +1; Verstand -1*

Frauen: *Stärke +3; Konstitution +2; Aussehen -3; Verstand -1*

**Bevorzugte Waffen:** Alle Arten von Äxten

### Kasraliten/Wasralaner

Das gebildete und stolze Volk der Kasraliten lebt im Süden, wo es seit unzähligen Jahren Krieg mit dem Nachbarland Wasra führt. Kasraliten sind *sehr* groß und wirken etwas schlaksig. Die hochgeborenen Kinder werden schon früh in die Hände öffentlicher Erziehungsanstalten gegeben, wo sie unter hartem Regiment den Kampf, die Wissenschaften und die Künste erlernen. Aber zu welchem Preis? Von denen, die den strengen Anforderungen nicht genügen können, hört man nie wieder.

**Modifikatoren:** *Konstitution +1; Verstand +1; Aussehen -1*

**Bevorzugte Waffen:** Langschwert, Hellebarde

### Multorier

Die Multorier gebieten über das weite multorische Reich, in dem sie seit langer Zeit im Krieg mit den Rekschat liegen. Früher waren die sklavenhaltenden Multorier fett und dekadent, doch der ewige Krieg drückte ihre Gesellschaft in eine fast ausschließlich militärische Struktur. Seitdem ist das Volk der Multorier ein Volk der Soldaten. Nur wenige Bauern versuchen verzweifelt die Menge der Kämpfenden zu versorgen, was kaum mehr gelingt, weshalb die meisten Multorier schlecht ernährt sind. Die Kampfkraft der Heere wird durch Gewalt und Angst geschürt – Angst vor den eigenen Vorgesetzten. Daraus wird ein verzweifelter Mut geboren. Der Herrscher Critschak regiert mit eiserner Hand und das Protokoll ist militärisch-  
rauh.

**Modifikatoren:** *Stärke +1; Verstand +1; Willensstärke +1; Persönliche Ausstrahlung -1; Konstitution-1*

**Bevorzugte Waffen:** Alle Streitkolben, Morgensterne und Armbrüste

### Nushq´qai

Die Nushq´qai sind ein fahrendes Volk, von kleiner Statur und rötlicher Haut. Sie leben vom Tausch, von Jahrmarktsvorstellungen und - wie manche böse Zunge behauptet - auch vom Diebstahl. Sie sind lebensfroh und meist sehr gewandt, selten aber stark oder sehr widerstandsfähig, dafür aber ein im allgemeinen gutaussehendes Volk. Auch sind die meisten von ihnen den weltlichen Genüssen sehr zugetan. Sie leben in Sippen mit engem Zusammenhalt.

**Modifikatoren:** *Geschick +3; Aussehen +1; Willensstärke -1; Konstitution -1; Stärke -1*

**Bevorzugte Waffen:** Degen; Messer; Wurfpeile

### Nuu-Giik

Die Nuu-Giik sind ein sterbendes Volk, da sie von den Hallakinen erbarmungslos gejagt und getötet werden. Sie sind wahre Berge aus Fleisch, Muskeln und, wie es scheint, Haaren, die das Blut tapferer Gegner trinken, weil sie ihm besondere Qualitäten zusprechen. Sie wirken wie große Bären, mit tapsigen Bewegungen, sind aber stark über die Maßen. Auch ihr Geist erscheint schwerfällig und von Bildung wollen sie nichts wissen. Das ihre Erscheinung wenig ansprechend ist, versteht sich von selbst.

**Modifikatoren:** *Stärke +5; Konstitution +6; Aussehen -4; Verstand -3; Geschick -3*

**Bevorzugte Waffen:** Alle Keulen

### Ostländer

Das Volk der Ostländer ist eigentlich gar kein Volk im engsten Sinne. Es ist mehr die gesunde Mischung fast aller Völker des Kontinents, entstanden aus Flüchtlingen und Reisenden, so dass eine bunte Vielfalt an Typen herrscht. Allen gemein aber ist, dass sie durch das eher raue Klima der Ostländer abgehärtet sind. Im Spielerhandbuch befindet sich eine ausführlichere Aufschlüsselung der Ostländer und ihrer Bewohner inklusive alternativer Boni und Mali. Für den „allgemeinen“ Ostländer gilt das folgende:

**Modifikatoren:** *Konstitution* +1

**Bevorzugte Waffen:** Dolch; Schwert; Peitschen

### Panlil

Die Panlil sind Wesen aus einem Land weit im Süden, das noch kein Mensch je besucht hat. Sie sehen aus wie aufrecht gehende, menschengroße Katzen, sind aber der Sprache und des Gedankens mächtig. Mancher munkelt sogar, ihre Kultur wäre weit entwickelt. Tatsächlich beten sie eine Gottheit namens Ashkenobistar an, welche die Friedfertigkeit predigt. Leider lassen sich einige von ihnen im Geheimen trotzdem zu grausamen Spielen hinreißen, um ihre „kätzische“ Natur zu befriedigen. Sie besitzen die Geschmeidigkeit der Tiere, denen sie so ähneln, und wohl auch einen Teil deren Geruchs-, Gehör- und Sichtsinn. Trotzdem ist ihr Anblick wenig beruhigend oder anziehend.

**Modifikatoren:** *Wahrnehmung* +2, *Geschick* +3; *Aussehen* -3; *Stärke* -1

**Bevorzugte Waffen:** Kampfstab; Alle Dolche

### Rekschat

Die Freiwildern, wie sich die Rekschat selber nennen, sind ein nomadisch lebendes Volk, für die Freiheit und Familie die höchsten Werte sind. Darum lehnten sie sich tapfer auf, als die Multorier anfangen, ihr Volk zu versklaven. Dies war der Beginn eines langen Krieges, der bis zum heutigen Tage anhält. Im Verlauf dieses Krieges haben die Freiwildern zwangsweise ihr Kriegshandwerk perfektioniert. Rekschat sind von großem Geschick, dafür aber von geringer Stärke und Größe.

**Modifikatoren:** *Geschick* +2; *Stärke* -1

**Bevorzugte Waffen:** Lanzen; Kurzbogen; Kurzschwert

Mordecks Spieler entscheidet sich für einen Rekschat als Charakter. Ein bisschen spielt bei der Entscheidung wohl auch hinein, das Mordeck mit einem Geschick von 21 wirklich außergewöhnlich geschickt ist. Seine Werte sehen somit aus wie folgt:

*Stärke:*  $10 - 1 = 9$

*Geschick:*  $19 + 2 = 21$

*Konstitution:* 12

*Aussehen:* 10

*Wahrnehmung:* 11

*Verstand:* 12

*Willensstärke:* 5

Daraus ergibt sich:

*Persönliche Ausstrahlung:* 11

### Taominoi

Die Taominoi sind Flüchtlinge einer entfernten Insel. Von den vielen, die aufbrachen, um nicht wegen ihres Glaubens getötet zu werden, erreichte nicht einmal ein Drittel wieder Ufer. Sie leben in selbstauferlegter Verbannung und tiefer Trauer. Die Sehnsucht nach ihrer Heimat und der Tod ihrer Heiligen Atua-si de Kuansa hat sie zu einem trübsinnigen Volk gemacht, das sich stets in Schwarz kleidet. Sie sind von eher schwächlicher Sta-

Als Taominoi erhält Larinia genau die traurig-ehrwürdige Note, die sich ihre Spielerin gewünscht hat. Somit wird aus der Edeldame Larinia die Taominoi-Adelige Larinia mit folgenden Werten:

*Stärke:*  $4 - 1 = 3$

*Geschick:* 18

*Konstitution:* 4

*Aussehen:* 15

tur, besitzen aber einen starken Willen und eine traurige, anrührende Ausstrahlung.

**Modifikatoren:** *Willensstärke +1; Persönliche Ausstrahlung +1; Stärke -1*

**Bevorzugte Waffen:** Degen; Alle Dolche

*Wahrnehmung:* 6

*Verstand:* 16 + 1 = 17

*Willensstärke:* 14

Daraus ergibt sich:

*Persönliche*

*Ausstrahlung:* 16 + 1 = 17

### 3) Auswürfeln des Zaubertalents

Magie ist bei Elek-Mantow nichts, das man an einer Akademie lernen könnte. Die Magie ist ein Geschenk der Götter, dass von jedem Beschenkten auf seine ganz eigene Art und Weise genutzt wird. Es wird niemals zwei Magiebegabte geben, die auf die gleiche Weise Zaubern. Es mag Ähnlichkeiten geben, aber niemals totale Übereinstimmung. Daraus ergibt sich auch, dass der Gelehrte genauso gut magisch begabt sein kann wie der Kämpfer, Dieb, Koch oder Schmied. Aus demselben Grund gibt es bei Elek-Mantow nicht den Beruf oder die Charakterklasse des Magiers, weil Magie eben keine Wissenschaft ist.

Der Spieler würfelt mit einem W20. Bei einem Wurf von 1 bis 4, besitzt sein Charakter die Macht der Magie. Ist dies der Fall, wird mit einem weiteren Wurf des W20 das *Zaubertalent* festgelegt.

Wenn der Spielleiter gerne eine besonders magische Gruppe haben möchte, kann er natürlich die zu würfelnde Zahl erhöhen oder einzelnen Spielern das *Zaubertalent* ohne Wurf gestatten. Magie ist jedoch sehr mächtig und kann das Spielgleichgewicht schnell verschieben.

Näheres zum Regelgerüst der Magie ab Seite 127.

Die Spieler würfeln. Für Yekatesch fällt eine 18 – weit von jeder Magie entfernt. Auch Larinia geht mit einer 13 ohne Magie ins Spiel. Mordeck jedoch hat mehr Glück. Sein Würfel zeigt eine 3 – er besitzt Magie. Ein weiterer Wurf auf dem W20 entscheidet über sein *Zaubertalent*. Er wirft eine 6, was ihn zu einem zwar nicht sehr mächtigen, aber immerhin zu einem Magier macht. Aber darauf kommen wir im Kapitel Magie noch mal zurück.



#### **Optional:** *Besondere Fähigkeiten*

Hatte ein Charakter nicht das Glück, Magie zu erhalten. so kann der Spielleiter, um Neid oder Enttäuschung unter den Spielern zu vermeiden, dem Charakter eine oder mehrere *Besondere Fähigkeiten* geben, oder ihn mit einem W20/5 würfeln lassen, wie viele er erhält. Eine Liste mit Vorschlägen für diese Fertigkeiten folgt, erhebt aber keinesfalls den Anspruch vollständig zu sein. Die Zahlen vor den Fertigkeiten sollen es ermöglichen, den Zufall in Form zweier addierter W20 mit einzubeziehen.

Werden neue Fähigkeiten erfunden, sollte auf zwei Punkte geachtet werden.

1) Die Fähigkeiten sollen den Charakter interessanter machen, mit einer kleinen, aber feinen Besonderheit ausstatten. Sie sollen nicht dazu dienen, den Charakter direkt mächtiger oder zum Übermenschen zu machen. Auch wenn sich die Werte des Charakters verändern, so sind es doch keine Fähigkeiten, die das Gleichgewicht

Yekatesch und Larinia sollen *Besondere Fähigkeiten* erhalten. Die Spieler würfeln einen W20 und teilen das Ergebnis durch 5, um die Anzahl der Fähigkeiten zu ermitteln.

Yekatesch erhält zwei (der Wurf war eine 10), Larinia leider nur eine (der Wurf war eine 3).

Bei Yekatesch zeigt der W20 danach eine 8, was ihm eine *Hohe Schmerzgrenze* verschafft – sehr praktisch für einen Krieger. Sein zweiter Wurf bringt eine 20 zum Vorschein und gibt dem Kämpfer eine *Tragende Stimme*. Nicht unbedingt die erste Wahl des Spielers, aber sich über das Kampfgetümmel hinweg verständlich machen zu können, ist auch etwas wert.

Larinia würfelt eine 6 – *Kraftprotz*. Das ist nun ganz und gar unpassend für eine taominoische Dame und entsprechend enttäuscht ist Larinias Spielerin. So gesteht der Spielleiter ihr einen erneuten Wurf zu: 3. Larinia ist *Von den Göttern gesegnet* und damit sehr zufrieden.

in der Gruppe zu sehr verändern.

- 2) Die Fähigkeit muss mehr oder weniger logisch zu erklären sein und sie darf auf *keinen Fall* rein magischer Natur sein!

### Besondere Fähigkeiten

(Viele der Fähigkeiten beziehen sich auf später erklärte Regeln)

- 2) *Göttlicher Schutz*: Einmal pro Abenteuer kann der Spieler entscheiden, ob ein beliebiger Wurf des Spielleiters ein Erfolg oder ein Misserfolg wird. Der Spielleiter darf dann nicht mehr würfeln. Der Spieler kann keinen Patzer oder herausragenden Erfolg bestimmen.
- 3) *Von den Göttern gesegnet*: Der Spieler kann einmal am Abend einen Patzer in einen normalen Misserfolg umwandeln.
- 4) *Vielzüngigkeit*: Der Charakter kann zu Beginn des Spieles jede Sprache, unabhängig ihrer eigentlichen Kosten, für einen seiner Fertigkeitpunkte erwerben. Später lernt er automatisch mit jedem neuen Fertigkeitpunkt eine neue Sprache.
- 5) *Beidhändigkeit*: Der Charakter kann beide Hände gleich gut einsetzen, d.h. er kann alles, was er tut, sowohl mit links, als auch mit rechts durchführen. Dies gibt ihm allerdings nicht die Möglichkeit, zwei Waffen gleichzeitig zu führen.
- 6) *Kraftprotz*: Der Charakter verdreifacht seine natürlich Trag- und Stemmkraft, was allerdings für die Schadensermittlung ohne Folgen bleibt.
- 7) *Katzenaugen*: Die Nacht ist für den Charakter nicht mehr so undurchdringlich wie für andere Menschen. Eine kleine Lichtquelle oder der Mond am Himmel reichen ihm, um sich sicher fortzubewegen. (Panfil haben diesen Vorteil automatisch – noch mal würfeln)
- 8) *Hohe Schmerzgrenze*: Die Lebenspunkte des Charakters werden nicht, wie weiter unten beschrieben, gleichmäßig in fünf Teile aufgeteilt, sondern die Hälfte der Punkte wird in das erste Fünftel eingetragen und der Rest gleichmäßig auf die übrigen vier Fünftel verteilt. Außerdem kann er Schmerzen ganz allgemein besser widerstehen, was ihm einen Bonus von 5 Punkten auf jeden Willenskraftwurf gibt, der sich gegen Schmerzen richtet.
- 9) *Tierfreund*: Tiere fühlen sich dem Charakter zugetan und suchen seine Nähe. Ein Wachhund wird nicht unbedingt bellen, ein wildes Tier nicht angreifen und ähnliches. Auf Würfe auf Tierzähmung erhält der Charakter einen Bonus von 10 Punkten, nicht jedoch, wenn er versucht dem Tier Kunststücke beizubringen versucht. Das Tier sieht den Charakter eher als seinesgleichen an und nicht als Höherstehenden.
- 10) *Richtungssinn*: Der Charakter weiß immer, wo Norden ist und kann demgemäß auch alle anderen Himmelsrichtungen herausfinden. Dies erleichtert alle Orientierungswürfe um 5. Wenn aber der Charakter nicht weiß, wo sein Ziel liegt, kann auch er nicht dorthin finden.
- 11) *Schlangenmensch*: Der Charakter ist besonders biegsam und kann sich schlangengleich auch durch schmale Öffnungen winden oder bequem seine Beine hinter dem Ohr verschränken. Auf entsprechende Proben erhält er einen Bonus von 5.
- 12) *Schönschrift*: Der Charakter hat eine ausgesprochen schöne, wohlgeformte Handschrift, mit der er flüssig schreiben kann, wofür andere Schreiber Tage bräuchten. Wenn er allerdings die Fertigkeit Schreiben/Lesen nicht hat, nützt ihm das herzlich wenig.
- 13) *Gutes Gedächtnis*: Der Charakter kann sich an Kleinigkeiten oder vergangene Ereignisse erinnern, die jedem anderen schon entfallen sind. Dies ist *kein* photographisches Gedächtnis. Dennoch kann der Charakter sich der meisten wichtigen Dinge erinnern, ohne dass ein Verstandwurf nötig wird. Bei besonders schweren Gedächtnisleistungen kann der Spielleiter aber selbstverständlich immer noch einen Wurf fordern.
- 14) *Gutes Heilfleisch*: Der Charakter bekommt zu jedem Wurf, bei dem er Lebenspunkte zurückerhält, zwei Punkte zusätzlich wieder.
- 15) *Gute Abwehrkräfte*: Krankheiten haben es schwer, dem Charakter beizukommen. Er kann sich 10 Punkte auf seine Resistenzzahl Krankheiten addieren.
- 16) *Weites Sichtfeld*: Der Charakter kann auch Dinge sehen, die sich schräg hinter ihm, aber nicht ganz in seinem Rücken befinden. Auf entsprechende Wahrnehmungswürfe er-

- hält er einen Bonus von 5 Punkten.
- 17) *Schneller Lerner*: Der Charakter erhält pro Abend ein W10 Erfahrungspunkte zusätzlich, weil er schneller lernt, als andere Menschen.
  - 18) *Schneller Läufer*: Der Charakter kann in jeder Runde, in der er rennt, einen W20 Meter zusätzlich hinter sich bringen.
  - 19) *Wenig Schlaf*: Manche Leute brauchen weniger Schlaf und sind trotzdem genauso ausgeruht wie andere. Der Charakter gehört zu dieser Gruppe und kommt mit vier bis fünf Stunden Schlaf pro Nacht völlig aus.
  - 20) *Tragende Stimme*: Die Stimme des Charakters ist, wenn er es wünscht, weiter und deutlicher zu hören, als sie es normalerweise wäre. So kann er sich sogar über einen gefüllten Raum hinweg verständigen.
  - 21) *Glückspilz*: Der Spieler darf einen Wurf pro Abend wiederholen und sich das bessere Ergebnis aussuchen.
  - 22) *Konzentration*: Der Charakter kann sich voll und ganz auf etwas konzentrieren, ohne sich von irgendetwas anderem stören zu lassen. Er erhält keine Mali für Ablenkung. Der Nachteil: der Spielleiter kann den Spieler solange wegschicken, wie er sich konzentriert, denn er bekommt wirklich überhaupt nichts anderes in dieser Zeit mit.
  - 23) *Großer Verführer*: Manche Leute sind einfach mit einer unerklärlichen Anziehungskraft für das andere (oder, je nach Neigung, das eigene) Geschlecht gesegnet. In Situation, in denen Verführen mit eindeutig Minnetauglicher Absicht benutzt wird, erhält der Charakter einen Bonus von 5 darauf.
  - 24) *Natürliche Begabung: Wissen* Der Charakter hat besonderes Talent für eine bestimmte Wissensfertigkeit. Er wählt diese eine Fertigkeit in Absprache mit dem Spielleiter aus und muss sie bei der Charaktererschaffung erwerben. Er kann in dieser einen Fähigkeit dann nicht mehr Patzen! Jeder Patzer wird als normaler Misserfolg gewertet.
  - 25) *Berserker*: Der Charakter ist in der Lage, sich mit etwas Vorbereitung in eine Kampfwut zu steigern - wie genau sollte vom Volk des Charakters abhängen. Er verspürt in diesem Rausch keine Schmerzen (muss also keine Kampfmodalproben ablegen) und muss sich keine Mali für Verwundung abziehen - allerdings merkt er auch nicht mehr, wie stark er verletzt wird - der Spielleiter sollte den Schaden notieren. Die Kampfwut endet mit der Ohnmacht oder dem Tod des Charakters und er greift jeden an, der sich ihm nähert - auch seine Gefährten!
  - 26) *Katzenpfoten*: Der Charakter kann sich erstaunlich sicher auf wackeligen oder schmalen Dingen bewegen, wie beispielsweise Seilen oder Baugerüsten. Er erhält auf solche Dinge keinen Malus, es kann aber trotzdem eine Körperbeherrschungsprobe verlangt werden.
  - 27) *Natürliche Begabung: Natur* Der Charakter hat besonderes Talent für eine bestimmte Naturfertigkeit. Er wählt diese eine Fertigkeit in Absprache mit dem Spielleiter aus und muss sie bei der Charaktererschaffung erwerben. Er kann in dieser einen Fähigkeit dann nicht mehr Patzen! Jeder Patzer wird als normaler Misserfolg gewertet.
  - 28) *Ruhiges Herz*: Der Charakter ist - wenn er das will - nicht leicht zu provozieren. Er erhält für solche Situationen einen Bonus von 5 auf seine Selbstbeherrschungsproben.
  - 29) *Musikalische Begabung*: Der Charakter kann für jeden Punkt in der Fertigkeit Musik (*Reiner Wert*) ein Musikinstrument beherrschen und lernt mit jedem dazukommenden Fertigkeitenspunkt ein zusätzliches.
  - 30) *Natürliche Begabung: Soziale* Der Charakter hat besonderes Talent für eine bestimmte Soziale Fertigkeit. Er wählt diese eine Fertigkeit in Absprache mit dem Spielleiter aus und muss sie bei der Charaktererschaffung erwerben. Er kann in dieser einen Fähigkeit dann nicht mehr Patzen! Jeder Patzer wird als normaler Misserfolg gewertet.
  - 31) *Überragende Reflexe*: Die Reflexe des Charakters sind besonders geschult, so dass er bei einem überraschenden Angriff schneller reagieren kann. Er erhält einen Bonus von 5 auf die Initiative der ersten Runde nach einem Angriff, den er nicht vorhersehen konnte.
  - 32) *Diplomat*: Der Charakter hat einen ausgeprägten Instinkt für fremde Kulturen. Der Spielleiter kann ihn auch ohne Wurf auf Etikette darauf hinweisen, dass eine geplante Handlung nicht ratsam wäre.

- 33) *Schwindelfreiheit*: Der Charakter kann sich in großen Höhen so sicher bewegen, als würde er ebenerdig spazieren. Um Hindernisse zu überwinden oder schmale Stege in großer Höhe zu überqueren, wird ihm kein Malus auf die Probe auferlegt.
- 34) *Vorhersehung*: Der Spieler kann einmal am Abend den Erfolg eines gelungenen Wurfes um eine Kategorie erhöhen. Er kann also einen *Halben Erfolg* zu einem *Ganzen Erfolg* machen oder einen *Ganzen Erfolg* zu einem *Herausragenden Erfolg*. Er kann aber keinen Patzer oder einen Misserfolg beeinflussen.
- 35) *Kühler Geist*: Der Charakter denkt auch in erschreckenden Situationen sehr klar und ruhig. Er darf 10 Punkte auf seine Resistenzzahl Geist addieren.
- 36) *Natürliche Begabung: Allgemein* Der Charakter hat besonderes Talent für eine bestimmte Allgemeine Fertigkeit. Er wählt diese eine Fertigkeit in Absprache mit dem Spielleiter aus und muss sie bei der Charaktererschaffung erwerben. Er kann in dieser einen Fähigkeit dann nicht mehr Patzen! Jeder Patzer wird als normaler Misserfolg gewertet. Es wird empfohlen die *Natürliche Begabung* nicht für die Zauberfertigkeit zu gestatten.
- 37) *Giftresistenz*: Gifte können dem Charakter nicht so viel anhaben. Er darf 10 Punkte auf seine Resistenzzahl Gift addieren.
- 38) *Händlertalent*: Der Charakter hat die Talente eines guten Krämers: er kann Geld schnell zählen und den Wert kostbarer und alltäglicher Dinge schätzen. Er erhält *keinen* Bonus auf Verhandeln, braucht aber keine allgemeinen Fertigkeiten wie „Holz- und Steinarbeit“ um entsprechende Gegenstände zu schätzen.
- 39) *Waffentalent*: Der Spieler kann sich entscheiden, dass der Charakter die unterschiedlichen Waffen einer Gruppe mit einem Malus von 2 statt 3 pro Zeile verwenden kann (siehe Waffenfertigkeiten).
- 40) *Glück im Unglück*: Wann immer der Spieler einen Patzer würfelt, darf er die entsprechende Fertigkeit *sofort* und für die halben Erfahrungspunktekosten steigern. Hat er nicht genug Erfahrungspunkte oder entscheidet sich gegen das steigern, kann er die Fertigkeit später immer noch zu normalen Bedingungen steigern.

#### 4) Festlegen eines Berufes

Jeder Charakter hat irgendetwas gemacht, bevor er loszog, um Abenteuer zu erleben, oder bevor ihn das Schicksal (in Gestalt des Spielleiters) mit den anderen Charakteren zusammenbringt. Dies kann der arbeitsreiche Pfad des Gelehrten sein, oder das unbeschwertere Leben eines Glücksritters. Die Erfahrungen, die er in dieser Zeitspanne gesammelt hat, schlagen sich in der Art der Fertigkeiten nieder, die der Charakter zu Spielbeginn besitzt. Das muss aber nicht bedeuten, dass er den Beruf immer noch ausübt.

Der Beruf bestimmt auch die finanziellen Mittel, die der Charakter zu diesem Zeitpunkt zur Verfügung hat. Währung sind dabei die Münzen Elek-Mantows, Sonnen genannt. Diese Summe hat der Charakter in Münzen oder anderen Wertgegenständen zur Verfügung. Er muss sich davon nicht vollständig ausrüsten. Eine gewisse Grundversorgung sollte dem Charakter vom Spielleiter gemäß Stand, Volk und Hintergrund zugestanden werden.

Ein Bettler wird kaum ein Schwert tragen, ein Söldner ohne eine Waffe ist allerdings sehr unwahrscheinlich. Darum wird bei jedem Beruf auch eine Waffe angegeben, mit der der Charakter besonders gut umgehen kann. Er kann sich in hier genauso wie bei der bevorzugten Waffe die er aufgrund seines Volkes erhält, entscheiden, ob er einen Bonus von einem Punkt auf Angriff, Verteidigung oder Schaden haben möchte. Für näheres siehe Punkt 2: Festlegen eines Volkes. Wenn die Waffengruppen für Beruf und Volk gleich sind, kann der Charakter zwei Bonuspunkte verteilen.

Bei den Beispielen wird dieser Bonuspunkt außer acht gelassen werden, um sie nicht zu kompliziert zu machen – immerhin sollen sie erklären und nicht verwirren.

Eine Auswahl an Berufen folgt. Dabei sind die Kategorien mit Absicht so allgemein wie möglich gehalten. Wo liegt der Sinn, die Berufe Kopfgeldjäger und Meuchler einzeln aufzuführen, wenn sie doch nur zwei Ausrichtungen des gleichen Berufs sind?!

Sollte ein Charakterkonzept in keinen der Berufe passen, kann der Spielleiter natürlich zusätzliche Berufe entwickeln und die Verteilung der Fertigkeiten selber bestimmen.

### Abenteurer

Wenn sich der Abenteurer auf den Weg macht, dann drängt ihn meist die Abenteuerlust und die Sehnsucht nach der Ferne. Auf seinen Wegen erlebt er dies und das, schnappt so einiges auf und stolpert von einem kleinen (oder großen) Abenteuer ins nächste. Er ist nicht willens einen Beruf auszuführen, zumindest nicht, bevor er nicht genug erlebt hat, um seinen Kinder die langen Winterabende mit Erzählungen zu versüßen.

**Besitz:** W10 Silbersonnen

**Bevorzugte Waffe:** Schwert

### Bettler

Der Bettler will oder kann nicht arbeiten, also bettelt er. Dabei schnappt er, wenn er sich nicht gerade dem kurzen Vergnügen des Suffs oder billiger Rauschkräuter hingibt, um sein Schicksal zu vergessen, so einiges auf, was er an der richtigen Stelle versilbern könnte. Manch ein Bettler aber ergibt sich jedoch nicht in sein Schicksal, sondern versucht seine Lage zu verbessern, indem er sich selber auf die Suche nach dem Glück macht, das ihn so sträflich vernachlässigt - was hat er schon zu verlieren, außer seinem ohnehin jämmerlichen Leben?!

**Besitz:** W20 Eisensonnen

**Bevorzugte Waffe:** Knüppel

### Bürger

Jeder, der in der Stadt wohnt und keinem der großen Handwerke zuzuordnen ist, ist ein Bürger. Sie sind diejenigen, die als Mägde und Diener arbeiten, aber auch die Gesellschafter und Boten. Manchmal bricht ein solcher Jedermann aus, um etwas zu erleben.

**Besitz:** W20 mal W20 Eisensonnen

**Bevorzugte Waffe:** Dolch

### Dieb

Meins, deins, dem Dieb ist es einerlei – wenn es andere betrifft. Ob er nun die Taschen reicher Händler leert oder deren Häuser, ob er an der Straßenecke „wertvolle“ Schatzkarten feilbietet oder billiges Eisen als schönstes Geschmeide anpreist, bei alledem geht es ihm nur darum, schnell und leicht an das Geld anderer Leute zu kommen.

**Besitz:** 4W20 mal W10 Eisensonnen

**Bevorzugte Waffe:** Messer

Schon bei den Attributen ist ja die Entscheidung gefallen, dass Mordeck ein Dieb sein soll.

Also würfelt sein Spieler viermal einen W20 und addiert die Würfe:

$$15 + 4 + 16 + 15 = 50$$

Das wird mit einem W10 multipliziert:  $50 \times 4 = 200$

Mordeck hat also zu Beginn des ersten Spielabends 200 Eisensonnen (oder 2 Bronzesonnen) zur Verfügung.

### Edler

Für manch einen ist das Geldausgeben, das Flanieren und das Sichvorzeigen ein rechter Beruf. Was aber, wenn das Geld verbraucht oder die Familie in Ungnade gefallen ist? Dann heißt es plötzlich, die Sorgen des einfachen Volkes zu teilen und vielleicht, sich gegen schnödes Gold zu verdingen. Aber auch wenn das Schicksal nicht ungnädig entschied - die Langeweile edler Kammern hat schon manchen in den Leichtsinne getrieben.

**Besitz:** W20 mal W20 Goldsonnen

**Bevorzugte Waffe:** Degen

Als adelige Taominoi - Tochter aus gutem Hause, sozusagen – kommt für Larinia natürlich keiner der einfachen Berufe in Frage. Sie ist mit Leib und Seele Edeldame.

Finanziell bedeutet das, dass sie einen W20 mal einen W20 Goldsonnen zur Verfügung hat:

$$4 \times 11 = 44.$$

Larinia geht mit 44 Goldsonnen ins Rennen, eine Summe, für die schon ganze Kriege geschlagen wurden. Geldsorgen wird sie somit so bald nicht bekommen.

### Freudenspender

Der anrühige Beruf des Liebedieners wird oft nicht freiwillig ergriffen. Um so bereitwilliger wird sich ein solcher Mensch in andere Gefilde stürzen. Die wenigen, die diesen verruchten Beruf in weniger offensichtlicher Position als Konkubine betreiben, suchen mit ihm meist ihren gesellschaftlichen Stand zu verbessern.

**Besitz:** W20 mal W20 Bronzesonnen

**Bevorzugte Waffe:** Dolch

### Gardist

Dem Gesetz genüge zu tun ist die edle Aufgabe des Gardisten, der mit dem Wappen der Stadt durch die Straßen schreitet und für Ordnung sorgt. Das viele die Unordnung für ein paar Münzen übersehen, gehört dazu. Manch ein Gardist mag sich denken, dass seine Fähigkeiten von anderer Stelle gerechter vergütet werden könnten, als von der Stadt, in der er Dienst tut.

**Besitz:** 2W20 Bronzesonnen

**Bevorzugte Waffe:** Hellebarde *oder* Speer

### Gelehrter

Die trockenen Lehren der Wissenschaften beinhalten für die Berufenen dieses Berufes viel Freude und Spannung. Manchmal aber passiert es doch, dass der Bewanderte das Leben vermisst, sehen möchte, wie die Überlegungen, die er in seinem Kammerchen anstellt, sich mit der wahren Welt vereinbaren lassen. Vielleicht ist er auch gezwungen, sich die Mittel für seine Forschungen zu verdienen?!

**Besitz:** W20 mal W20 Silbersonnen

**Bevorzugte Waffe:** Dolch

### Glücksritter

Der im Kampf Geschulte, den es nach Ruhm und Ehre verlangt, der zu stolz ist, um Söldner zu werden, aber nicht hochgeboren genug, um sich in den Kreisen der Edlen als ihresgleichen zu bewegen, er wird sich als Ritter des Glücks aufmachen. Er sucht Gutes zu tun, wo es möglich ist, wird aber nicht unbedingt auf den gerechten Lohn dafür verzichten wollen. Sein Ziel mag es sein, dass sich Legenden um seinen Namen ranken, oder dass Goldstücke sich in seiner Börse mehren.

**Besitz:** W10 mal W10 Bronzesonnen

**Bevorzugte Waffe:** Langschwert *oder* Langbogen

### Händler

Kauf, Verkauf und vor allem anderen Gewinn, das sind die drei Hauptpfeiler des Lebens jedes Händlers. Ihn mag es in die weite Welt treiben, um seine Waren feilzubieten oder vielleicht, um seltene Güter zu suchen. Vielleicht verspricht er sich auch einfach nur geldbringende neue Bekanntschaften von seinen Reisen.

**Besitz:** W20 mal W20 Silbersonnen

**Bevorzugte Waffe:** Dolch

### Handwerker

Die tapferen Männer und Frauen, die jeden Tag ihre Pflicht tun, damit es am Nötigen nicht fehlt. Als die Schreiner, Schmiede, Köche, Kürschner und Töpfer sind sie das Rückgrat jeder Stadt. Manch Handwerker aber sucht sein Können auf der Reise zu verbessern oder wird vielleicht von seinem Meister geschickt, seine Lehrjahre in der Fremde zu verbringen.

**Besitz:** W20 mal W20 Eisensonnen

**Bevorzugte Waffe:** Holzfälleraxt *oder* Dolch *oder* Kriegshammer

### Heiler

Hoch angesehen allemal, kümmert sich der Heiler um die Kranken, Verletzten und Schwachen. Manchmal zwar nur gegen bare Münze, so bringt seine Hand doch meist Linderung. Sei es, dass er von seinem Glaube beflügelt wird, Gutes zu tun, oder als Heiler des Heeres die Soldaten zusammenflickt, damit sie bald wieder in ihrem eigenen Blut niedergehen, der Heiler ist geachtet und bewundert. Und manches Dorf wartet sehnsüchtig auf einen wandernden Heiler, um ihn um Hilfe für schon lange Siechende zu bitten.

**Besitz:** W20 mal W20 Bronzesonnen

**Bevorzugte Waffe:** Kampfstab *oder* Knüppel

### Jäger

Der Wald ist ein großes Füllhorn an Nahrung und nützlichen Kräutern, allein, man muss wissen, wie sie zu beschaffen sind. Dies ist die Aufgabe des Jägers, der die Wege der Tiere kennt und sie fangen kann. Meist kommt der Jäger mit einer kleinen Hütte im Wald aus, und in den warmen Tagen des Jahres hält ihn kaum etwas an einem Ort.

**Besitz:** W20 Bronzesonnen

**Bevorzugte Waffe:** *Eine* Bogenart *oder* Dolch

### Kopfgeldjäger

Die Rache der Menschen oder ihr vermeintlicher Gerechtigkeitssinn sind das Geschäft des Kopfgeldjägers. Ob er die Menschen sucht, um sie im Auftrag zu töten, also den Weg des Meuchlers geht, oder ob er sie fängt, um sie der Gerichtsbarkeit anheim fallen zu lassen, immer geht es ihm nur um die Bezahlung. Dabei führt ihn sein Geschäft oft weit herum, und manchmal wird er in Dinge verwickelt, die seinem Geschäft fremd sind.

**Besitz:** W20 mal W20 Silbersonnen

**Bevorzugte Waffe:** *Eine* Armbrustart *oder* Garotte *oder* Blasrohr

### Priester

Wer sich den Göttern verpflichtet fühlt, der wird sich ihnen weihen. Die Priester sind Erhalter und Vermittler des Glaubens. Oft sind sie aber auch die wandernden Verbreiter desselben. Sie leben nach den strengen Gesetzen ihres Gottes oder ihrer Götter und suchen andere zu ihrem Glauben zu bekehren.

**Besitz:** W20 mal W20 mal W20 Eisensonnen

**Bevorzugte Waffe:** Verschiedene. Der Spielleiter entscheidet je nach Gottheit.

### Soldat

Nicht um die blanke Münze, wie dem Söldner, sondern um Ehre und sein Vaterland geht es dem Soldaten. Er streitet im Heer gegen die Feinde, die sein Land, seine Familie, kurz, sein Glück unter ihren Stiefeln zertreten wollen. Doch manch ein Soldat erkannte schon seinen Kampf als unnütz oder ungerecht, und zog sich zurück, verließ die Heimat, in der solches Unrecht geschehen konnte.

Als ehrenvoller Kämpfer soll Yekatesch ein Soldat seines Königs sein. Das bringt ihm W20 mal W20 Bronzesonnen ein, in seinem Fall: 5 x 8, also 40 Bronzesonnen oder 4 Silbersonnen.

**Besitz:** W20 mal W20 Bronzesonnen

**Bevorzugte Waffe:** Schwert

### Söldner

Wenn das Heer eines Landes Verstärkung braucht, so ist es der Söldner, der gegen bare Münze in die Bresche springt. Meist verdient er mehr als der einfache Soldat, doch er trägt auch die größere Gefahr. Mancher Feldherr ist nur zu gern bereit, Söldner zu opfern, entfällt so doch gleich auch die Pflicht der Entlohnung. Darum entscheidet sich manch einer, den Schlachtfeldern fern zu bleiben und sein Können lieber auf anderem Gebiet zu Gold zu machen.

**Besitz:** 2W20 mal W20 Bronzesonnen

**Bevorzugte Waffe:** Schwert *oder eine* Streitkolbenart.

### Spielmann

Das bunte Volk der Gaukler und Possenreißer bleibt selten lange an einem Ort. Immer wieder zieht es sie weiter, um eine neue Stadt, ein neues Volk mit ihren kleinen Wundern zu entzücken und ihm einige Münzen zu entlocken. Was aber, wenn die farbenfrohe Welt des Jahrmarkts dem Gaukler zu grau wird? Er macht sich auf, die Welt auf eigene Faust zu erkunden.

**Besitz:** W20 mal W20 Bronzesonnen

**Bevorzugte Waffe:** Dolch

### Spitzel

Die Geheimnisse des Feindes locken ihn unwiderstehlich. Ob der Spitzel nur, von einer unstillbaren Neubegierde besessen, alles niederschreibt, was er in Erfahrung bringen kann, und es eifersüchtig für sich behält, oder ob er die Schwachstelle sucht, die den Feind zu Fall bringt, immer ist er ein Meister der Verstellung. Er taucht mal als dieser, mal als jener auf und nie kann man sich sicher sein, wer er nun wirklich ist. Ist er gerade nur auf einer Erholungsreise, oder sucht er wieder zu verraten und zu hintergehen?!

**Besitz:** W20 mal W20 Silbersonnen

**Bevorzugte Waffe:** Dolch

### Straßenkind

Zu jung zum Kämpfen, zu arm, um zu lernen. Allein oder in kleinen Gruppen schlagen sich diese Kinder mit kleinen Diebstählen und Bettelei durch, wenn sie nicht sogar von skrupellosen Erwachsenen dazu abgerichtet werden. Wenn sie alt genug sind, werden viele zu Dieben oder Bettlern. Manche aber verlassen ihre Stadt, um irgendwo neu anzufangen.

**Besitz:** W20 mal W10 Eisensonnen

**Bevorzugte Waffe:** Messer *oder* Knüppel

### Tagelöhner

Nur wenig besser angesehen als der Bettler, muss der Tagelöhner von Haus zu Haus wandern, um sich für kurze Zeit und wenig Lohn zu verdingen. Lange Zeiten ohne Arbeit bedeuten seinen Untergang und die nächste Mahlzeit ist nicht sicher. So mancher verliert den Mut und ergibt sich seinem Schicksal, wird zum Bettler. Andere aber machen sich auf, mit dem Traum besserer Zeiten im Herzen, den sie zu verwirklichen dürsten.

**Besitz:** W20 mal W20 Eisensonnen

**Bevorzugte Waffe:** Messer *oder* Knüppel

## 5) Bestimmen und Auswürfeln der Fertigkeiten

Der Beruf bestimmt neben dem Startkapital eines Charakters auch, welche Fertigkeiten der Charakter vor Spielbeginn bereits erlernt hat.

Jedem Charakter stehen 23 *Fertigkeitspunkte* zur Verfügung, mittels der er Fertigkeiten erwerben kann. Dabei sind je nach Beruf bestimmte Punkte an bestimmte Fertigungsgruppen gebunden. Eine Auflistung der Gruppen, die sich mit der Einteilung der Fertigkeiten in diesem Regelwerk decken, und der genauen Verteilung folgt weiter unten.

Jeder Fertigkeitenspunkt repräsentiert einen W10, den der Charakter in der ausgewählten Fertigkeit erlangt. So besitzt der Charakter in

An dieser Stelle wollen wir uns weitestgehend auf Yekatesch konzentrieren.

Er ist ein Soldat und hat somit folgende Verteilung seiner 23 *Fertigkeitspunkte* zu beachten:

Allgemeine Fertigkeiten: 4

Kampffertigkeiten: 5

Natur Fertigkeiten: 4

Soziale Fertigkeiten: 5

Wissensfertigkeiten: 4

Frei verteilbar: 1

*Spezialisierungen:*

Kampffertigkeiten: 1

Soziale Fertigkeiten: 1

jeder Fertigkeit, die er während seiner Vorgeschichte erlernt hat, einen Wert zwischen 1 und 10.

Dazu kommen dann vier *Spezialisierungspunkte*. Sie werden verteilt, nachdem alle Fertigkeitenswerte festgelegt sind und können zusätzlich auf Fertigkeiten gelegt werden, die bereits mit einem Fertigkeitenswert bestückt wurden. Es wird dann ein weiterer W10 gewürfelt und zu dem Ergebnis des ersten Würfes addiert. So erhält der Charakter in den Fertigkeiten, auf die er sich spezialisiert hat, einen Wert zwischen 2 und 20.

Natürlich kann ein Charakter einen Spezialisierungspunkt auch als einfachen Fertigkeitenswert verwenden.

Auf jeden Fall kann auf jede Fertigkeit maximal *ein* Fertigkeitenswert und *ein* Spezialisierungspunkt gelegt werden.

### Ein Wort der Erklärung

Wir haben uns entschlossen, die Fertigkeiten auswürfeln zu lassen, weil dies sehr schön repräsentiert, dass die gleiche Ausbildung bei verschiedenen Menschen verschiedene Ergebnisse herbeiführt. Auf diese Weise kann ein Charakter von Beginn sehr gut sein, oder sich der Herausforderung gegenübersehen, eine ihm wichtige Fertigkeit erst noch zu perfektionieren.

Es gibt zwei Systeme, nach denen die Fertigkeitenswerte verteilt werden können:

#### 1) Nach Gruppen

Die Spieler entscheiden sich anfangs, auf welche Fertigkeiten einer Gruppe sie die von ihrem Beruf dafür vorgesehenen Punkte legen möchten. Dann würfeln sie für jeden Punkt einmal mit einem W10 und verteilen die Ergebnisse nach dem Würfeln frei auf die ausgewählten Fertigkeiten dieser Gruppe.

Danach werden die Fertigkeiten bestimmt, auf die sich der Charakter spezialisiert. Wieder werden erst alle Ergebnisse ermittelt, bevor sie auf die Fertigkeiten gelegt werden.

Dieser Wert erlaubt es den Spielern, den Charakter stärker zu beeinflussen, selber zu entscheiden, in welchen Fertigkeiten er gut sein soll.

Frei verteilbar: 2

Gehen wir davon aus, dass Yekateschs Spieler sich für das erste System: *Nach Gruppen* entschieden hat. Er wählt als erstes aus der Gruppe der allgemeinen Fertigkeiten die folgenden vier für seinen Charakter aus: *Gassenwissen*, *Körperbeherrschung*, *Reiten* und *Sechster Sinn*.

Dann ermittelt er vier Ergebnisse mit dem W10: 3, 5, 7 und 10.

Er verteilt sie wie folgt:

Gassenwissen: 5

Körperbeherrschung: 10

Reiten: 3

Sechster Sinn: 7

Von den Kampffertigkeiten kann sich Yekatesch sogar fünf aussuchen. Er entscheidet sich für *Berittener Kampf*, *Kampfmoral*, *Kampferfahrung* und zwei *Waffenfertigkeiten*.

Er erzielt mit fünf Würfeln des W10 die folgenden Ergebnisse: 3, 4, 6, 7, 10 und verteilt sie so:

Berittener Kampf: 6

Kampfmoral: 7

Kampferfahrung: 3

Waffe (Schwert): 10

Waffe (Langbogen): 4

Genauso verfährt er mit den anderen Gruppen, bis er zu den frei verteilbaren Punkten gelangt. Nach kurzem Überlegen entscheidet sich der Spieler dafür, Yekatesch noch *Zeichnen und Malen* aus der Gruppe der *Allgemeinen Fertigkeiten* zu geben, da er ein Kämpfer mit Sinn für die Kunst sein soll. Er würfelt einen W10 und erhält eine 2. Da scheint das Talent nicht ganz so gut entwickelt zu sein.

Womit wir bei den Spezialisierungen angelangt wären. Yekatesch hat insgesamt vier zur Verfügung, eine bei den Kampffertigkeiten, eine im Sozialen Bereich und zwei, die er beliebig verteilen kann.

Im Kampfbereich soll die Spezialisierung auf *Waffe (Schwert)* fallen, im sozialen Bereich auf *Einschüchtern* (wo Yekatesch bisher einen Wert von 6 besitzt) und seine beiden frei verteilbaren Spezialisierungen legt er auf *Körperbeherrschung* und *Kampfmoral*. Vier Würfel mit dem W10 ergeben: 3, 4, 8 und 9.

Yekateschs Spieler verteilt sie wie folgt:

Waffe (Schwert): 9

Einschüchtern: 4

Körperbeherrschung: 8

Kampfmoral: 4

## 2) Der Reihe nach

Bei diesem System teilt der Spieler einer Fertigkeit einen Punkt zu und würfelt sofort einen W10. Der ermittelte Wert wird der Fertigkeit zugeordnet.  
Auf gleiche Weise wird mit den Spezialisierungen verfahren.  
Dieses System ist geeignet für Spieler, die sich nicht an einer zufälligen Gestaltung der Fertigkeiten ihres Charakters stören.

Daraus ergibt sich in diesen Fertigkeiten ein Endwert von:

Waffe (Schwert): 19 (10 + 9)  
Einschüchtern: 10 (6 + 4)  
Körperbeherrschung: 18 (10 + 8)  
Kampfmoral: 11 (7 + 4)

Sehen wir uns an, was passiert, wenn Yekatesch dieses System benutzt. Er darf sich für vier Allgemeine Fertigkeiten entscheiden. Als erstes wählt er *Gassenwissen* und würfelt einen W10: 3. Für *Körperbeherrschung* würfelt er eine 5, für *Reiten* eine 7 und für *Sechster Sinn* eine 10. Somit sieht die Fertigkeitsspalte so aus:  
Gassenwissen: 3  
Körperbeherrschung: 5  
Reiten: 7  
Sechster Sinn: 10

Fertigkeitspunkte						
Zahlen nach dem Querstrich geben die Spezialisierungspunkte in diesem Bereich an.						
Beruf	Allgemein	Kampf	Natur	Sozial	Wissen	Frei
Abenteurer	4/1	3	3	3/1	3	7/2
Bettler	5/1	1	3	5/2	3	6/1
Bürger	6/1	2	3	5/1	4/1	3/1
Dieb	8/1	2	3/1	5/1	3	2/1
Edler/Edle	4	3/1	4	5/1	5/1	2/1
Freudenspender	4/1	2	4	7/2	4	2/1
Gardist	6/1	4/1	3	5/1	3	2/1
Gelehrter	4/1	1	3	5	8/2	2/1
Glücksritter	4/1	3/1	3	5/1	3	5/1
Händler	5	2	3	6/2	5/1	2/1
Handwerker	9/2	1	2	4/1	4	3/1
Heiler	5	1	4/1	5/1	5/1	3/1
Jäger	4	3/1	7/2	4	3	2/1
Kopfgeldjäger	5/1	5/1	5/1	3	3	2/1
Priester	4/1	2	4	6/1	5/1	2/1
Soldat	4	5/1	4	5/1	4	1/2
Söldner	5	6/2	4/1	3	3	2/1
Spielmann	6/1	2	4/1	5/1	3	3/1
Spitzel	4	3	4	5/2	4/1	3/1
Straßenkind	5/1	2	3	6/2	2	5/1
Tagelöhner	5	2	3	4/1	3/1	6/2

## 6) Bestimmen der magischen Fähigkeiten

Die Regeln der Magie finden sich im Kapitel Magie (Seite 125) und sind zu ausführlich, um sie an dieser Stelle auszuführen.

## 7) Errechnen der übrigen Werte

Die folgenden Werte errechnen sich aus den vorher ausgewürfelten Attributen.

### Lebenspunkte

Die *Lebenspunkte* sind eine Maßzahl dafür, wie viele Verletzungen ein Charakter überstehen kann, ohne zu sterben.

Der Charakter besitzt *Lebenspunkte* gleich seiner doppelte *Konstitution*.

Diese Punkte werden in fünf gleich große Teile geteilt und in die Kästchen auf dem Charakterblatt eingetragen. Es wird immer die nächste glatt durch 5 teilbare Zahl genommen. Der Überschuss wird danach im ersten Kästchen zusätzlich addiert.

Was es mit diesen Kästchen auf sich hat, wird auf Seite 53 aufgeklärt.

Yekatesch hat eine *Konstitution* von 20. 20 mal zwei ergibt 40. Yekatesch besitzt also 40 *Lebenspunkte* zu Beginn des Spiels. 40 durch 5 ergibt glatt 8, also findet sich folgende Aufteilung auf Yekateschs Charakterblatt:

LP-Verteilung: 8 / 8 / 8 / 8 / 8

Larinia hat nur eine *Konstitution* von 4, was verdoppelt 8 ergibt. 8 durch 5 ergibt 1 mit eine Rest von 3, der in das erste Kästchen übertragen wird. Sie hat somit folgende Verteilung:

LP-Verteilung: 4 / 1 / 1 / 1 / 1

### Resistenzzahlen

Die *Resistenzzahlen* repräsentieren den Widerstand, den der Charakter einem gewissen, schädigendem Einfluss entgegensetzt. Sie errechnen sich wie folgt. Näheres dazu ab Seite 73.

#### Zauber:

Willensstärke + Verstand

#### Gift:

Konstitution + Willensstärke

#### Krankheiten:

Konstitution + Stärke

#### Geist:

Willensstärke + Willensstärke

Für Yekatesch ergeben sich folgende Resistenzzahlen:

*Zauber*:  $13 + 8 = 21$

(Willensstärke + Verstand)

*Gift*:  $20 + 13 = 33$

(Konstitution + Willensstärke)

*Krankheiten*:  $20 + 17 = 37$

(Konstitution + Stärke)

*Geist*:  $13 + 13 = 26$

(Willensstärke + Willensstärke)

Bei Larinia sieht das anders aus:

*Zauber*:  $14 + 17 = 31$

*Gift*:  $4 + 14 = 18$

*Krankheiten*:  $4 + 3 = 7$

*Geist*:  $14 + 14 = 28$



### Optionale Ableitungen

#### **Tragfähigkeit** **Stärke mal 2**

Die *Tragfähigkeit* gibt an, wie viele Kilogramm der Charakter ständig bei sich tragen kann.

#### **Stemmkraft** **Stärke mal 5**

Ein Charakter kann ein Gewicht gleich seiner *Stemmkraft* in Kilogramm über seinen Kopf heben.

#### **Bewegungsweite** **Geschick durch 2**

Ein Charakter kann in einer Runde seine Bewegungsweite in Metern zurücklegen und dabei noch etwas anderes tun.

#### **Rennen** **Geschick mal 2**

Wenn ein Charakter nichts anders tut, kann er so viele Meter in einer Runde laufen.

#### **Stärkebonus** **Stärke minus 15**

Diesen Bonus erhält ein Charakter auf den Schaden, den er verursacht.

Der Spielleiter entschließt sich, alle optionalen Ableitungen ins Spiel mit einzubeziehen.

Werfen wir an dieser Stelle ein Auge auf Morddeck.

Seine Stärke beträgt 9, verdoppelt macht das 18. Er kann also 18 Kilogramm an Waffen, Ausrüstung und Kleidung stets bei sich tragen.

Mit 10 multipliziert ergibt sich 90. Mordeck kann kurzzeitig 90 Kilogramm über seinen Kopf heben.

Mordecks Geschick beträgt atemberaubende 21 Punkte. Halbiert und aufgerundet ergibt sich ein Wert von 11. Mordeck kann also in einer Runde 11 Meter zurücklegen und dabei kämpfen oder was er sonst tun möchte.

Verdoppelt ergeben sich 42 Meter, die Mordeck zurücklegen kann, wenn er sich nur aufs Laufen konzentriert.

Mordeck besitzt nur eine Stärke von 9, hat also keinen Bonus. Yekatesch kann jedoch auf jeden Schaden, den er verursacht, 2 Punkte addieren ( $17 - 15 = 2$ )

## Der Letzte Anstrich

Nachdem nun alle spielrelevanten Werte ermittelt wurden, wird es Zeit aus diesem Haufen von Ziffern einen Charakter zu machen. An dieser Stelle soll entschieden werden, wie der Charakter wirklich *ist*. Grundlegende Charakterzüge, Motivationen und Aussehen sollen hier entschieden werden.

Als Leitfaden haben wir einige Fragen zusammengestellt, die einen Eindruck geben sollen, was es alles zu entscheiden gilt.

Für die meisten Fragen ist es unerlässlich, vorher die ausführliche Beschreibung des entsprechenden Volkes im "Buch der Spieler" gelesen zu haben.

Grundsätzlich sollten Spielleiter und Spieler diese Fragen gemeinsam entscheiden, um bei Spielbeginn keine langen Diskussionen führen zu müssen.

Von Yekatesch wissen wir bereits, dass er dem Volk der Chendai-Kan entstammt und ein guter Krieger ist. Aber zu einem Charakter gehört mehr, also machen sich Spieler und Spielleiter gemeinsam an die Ausarbeitung.

Yekatesch ist 1,70 Meter groß, drahtig durchtrainiert (Stärke 17, Konstitution 20) und hat schwarze Haare und dunkle Augen, wie bei den Chendai-Kan üblich. Eine alte Brandverletzung verunstaltet allerdings seine rechte Gesichtshälfte (Aussehen 4).

Er trägt eine gebrauchte, aber gut gepflegte, weit fallende, schwarz-weiße Stoffkleidung und an seiner Seite natürlich sein treues Familienschwert. An seinem schlanken Pferd soll sein Bogen mit den Spezialpfeilen hängen.

Er ist ein ernster Mann mit einem Sinn für Sarkasmus, der fest daran glaubt, dass die Götter das Schicksal vorbestimmen. Trotzdem muss man für

- ❖ Was für eine Erscheinung ist der Charakter? Wie groß, schwer ist er, welche Farbe haben Augen, Haare und Haut.
- ❖ Wie kleidet er sich?
- ❖ Wie alt ist er? Sieht er danach aus?
- ❖ Was treibt ihn an, sich einer Abenteurergruppe anzuschließen?
- ❖ Hat er seine Heimat verlassen, und wenn ja, warum?
- ❖ Hat er noch Familie? Wie steht diese zu ihm?
- ❖ Folgt er einem Ehrenkodex? Wenn ja, wie ist dieser beschaffen?
- ❖ Hat er besondere Vorlieben, Abneigungen? Welche? Warum?
- ❖ Womit beschäftigt er sich in der freien Zeit?
- ❖ An welche Götter glaubt er? Verehrt er sie und wenn ja: wie?
- ❖ Hat er unangenehme Angewohnheiten?
- ❖ Wie steht er zum eigenen und zum anderen Geschlecht?
- ❖ Wo hat er seine Fertigkeiten erlernt?
- ❖ Führt er seinen Beruf noch aus? Warum?
- ❖ Wie steht er zu den anderen Charakteren?
- ❖ Wie steht er zur Sklaverei und anderem Unrecht?
- ❖ Hat er Feinde? Welche? Warum?
- ❖ Hat er Freunde? Welche? Warum?
- ❖ Woher bekommt er sein Geld?
- ❖ Woher hat er seine Ausrüstung?

*Spielerfahrung:*

Da sich viele dieser Fragen erst nach Spielbeginn endgültig entscheiden und man oft während der Anfangsphase eines Charakters plötzlich Ideen entwickelt, die einem viel besser gefallen als die ursprünglichen, hat es sich in unserer Erfahrung als sehr nützlich erwiesen, den Beginn des Spiel sozusagen vorwegzunehmen. Dies erreicht man, indem Spielleiter und Spieler sich vor dem eigentlichen ersten Abend treffen und in einem kleinen Solo-Abenteuer die Entstehungsgeschichte des Charakters durchspielen, bis zu dem Zeitpunkt, da die eigentliche Runde beginnen soll.

Auf diese Weise beantworten sich nicht nur die meisten der obigem Fragen ganz von selbst, sondern der Spieler erhält auch die Gelegenheit, sich auf den Hintergrund und seinen Charakter einzustimmen und kann so bereits eine "abgerundete" Figur ins Spiel führen.

Zudem bietet sich dem Spielleiter die Mög-

Versagen selber die Strafe tragen. Er reagiert empfindlich auf Beleidigungen, die er neigt mit dem Schwert zu rächen, bemüht sich aber sonst um eine kühle, kontrollierte Art. Diesen Charakterzug hat er sich von seinem greisen Schwerlehrer abgeschaut, der ihm in Yekateschs freudloser Jugend alles beigebracht hat, was er heute kann.

Er wurde mit seinen fast 30 Jahren nach Elek-Mantow geschickt, um dort nach dem verschwundenen Thronerben seiner Herrscherfamilie zu suchen, und ihn zu schützen, wenn er ihn gefunden hat (*ein schier unergründlicher Quell an Abenteureranätzen für den Spielleiter und die perfekte Möglichkeit den Charakter mit den anderen zusammenzubringen*).

Seine ganze Familie wurde bei einem Überfall streunender Kriegsflüchtlinge aus Multor getötet, weshalb Yekatesch diesem Volk sehr negativ gegenübersteht.

Zeit die er erübrigen kann, verbringt er mit Schwertübungen und Farbmeditation (um sein gewalttätiges Handwerk mit einer friedlichen Tätigkeit auszugleichen – das Gleichgewicht der Natur muss erhalten bleiben).

Noch hat er einige Bronzesonnen übrig, von denen er leben kann, aber wenn diese erschöpft sind, ist er sich sicher, dass diese Barbaren in der gespaltenen Stadt danach lechzen werden, ihn für eine Schwertkampflektion zu bezahlen. Überhaupt sind alle anderen Völker wie Kinder, denen man ihre Unwissenheit nachsehen und die man führend an die Hand nehmen muss.

Zuletzt soll Yekatesch noch einen Familiennamen erhalten: Mirimoto.

Larinia De Migave ist eine gelangweilte Tochter aus guten Hause, die sich mit der verordneten Trauer nicht abfinden will und von der langweiligen Welt der Adligen genug hat. Darum bückt sie gutaussehende und sympathische (Aussehen 15, Persönliche Ausstrahlung 17), aber zur Kränklichkeit neigende (Konstitution 4) junge Dame ihren bezahlten Begleitern aus, als diese sie in die Prinz-Schukan-Wohnschule für junge Damen in Elek-Mantow bringen wollen und schlägt sich auf eigene Faust in der Stadt durch – was zu gegebenemmaßen mit 44 Goldsonnen ersteinmal nicht allzu schwierig ist. Allerdings ist sie von gefährlicher Naivität, obwohl ihr Geist schärfer ist als der Degen, den sie bei sich trägt.

Sie ist blass und zart (Stärke 3), was durch die schwarzen, rüschenbesetzten Kleider und ihr schwarzes Haar noch unterstrichen wird. Sie steht allem und jedem erst einmal offen gegenüber, sieht eher das mögliche Abenteuer als die Gefahr.

lichkeit, Aufhänger für Abenteuer, interessante Nichtspielercharaktere (Freund wie Feind) und natürlich Verbindungspunkte zu den anderen Spielercharakteren einzufügen, damit sich die Gruppe etwas eleganter zusammenfinden kann als: "Ihr sitzt alle in einer Kneipe".

Dieses Solo kann mit der Kindheit des Charakters beginnen, wenn es dem Spieler Spaß macht, zeitweilig ein Kind zu spielen, oder aber erst mit dem Beginn des Erwachsenenlebens, und sollte in seinem Verlauf alle Punkte berühren, die dem Spielleiter wichtig für diesen speziellen Charakter erscheinen. So könnte im Vorleben eines Gelehrten durchaus ein Kampf oder Krieg vorgekommen sein, um ihn so zu schockieren, dass er sich der Wissenschaft zuwendet. Aber ein Solo für diesen Charakter, das ihn von einem Kampf zum anderen schickt, wäre wenig hilfreich für den Spieler, um sich mit dem Charakter anzufreunden.

Um sich in den Charakter einzufühlen, kann ein großer Teil dieses Abends aus Alltäglichkeiten bestehen - denn Alltägliches für den Charakter ist für den Spieler neu und spannend.

Andersherum funktioniert die ganze Sache natürlich auch: Der Spielleiter kann sich auf den Charakter und den Spieler einstellen und seine Abenteuer so ausrichten, dass möglichst alle Charaktere etwas zu tun haben oder zumindest nicht ihr Charakterkonzept gleich wieder wer-weiß-wie beugen müssen, um am Abenteuer teilnehmen zu können.

Das kommt Mordeck Jelai natürlich entgegen. Der Dieb, der sich als reisender Händler ausgibt, nimmt sich brüderlich beschützend ihrer an – mit nicht ganz einwandfreien Absichten zuerst (Willensstärke 5). Der wieselflinke (Geschicklichkeit 21) fünfundzwanzigjährige ist erst vor kurzem von seinem Stamm losgeschickt worden, um handwerkliche Güter in Elek-Mantow zu verkaufen und leidet sehr unter der Trennung. Er ist sich darüber bewusst, dass diese Reise für ihn eine Strafe sein soll, weil er sich der Frau eines anderen Mannes hingegeben hat. Aber was sollte er denn auch machen – er ist schließlich auch nur ein Mensch...

Als Rekschat hasst er natürlich jede Art von Sklaverei und setzt sich dagegen ein, wann immer es geht. Mit den anderen Gesetzen nimmt er es jedoch keineswegs so genau.

Er ist 1,60 Meter groß und dünn. Ansonsten ist er mit hellbrauner Haut, straßendreckbraunen Haaren, blauen Augen und mäßiger Statur eher durchschnittlich – um so besser, denn so erinnert sich kein Zeuge an ihn.

Er trägt einfaches Lederzeug und das ein oder andere Wurfmesser darin versteckt. Offen präsentiert er nur seinen schweren Wildfänger. Er hat gerade eine Kette gestohlen, und sucht einen Käufer. Er weiß nicht, dass diese Kette früher einmal dem ehemaligen Begleiter des Mannes gehörte, den Yekatesch nun verzweifelt sucht. Der Spielleiter wird aber dafür sorgen, dass Yekatesch den Verkauf mit ansieht und das Familienwappen erkennt. Da sich Larinia in der Begleitung Mordecks befindet, ist unsere kleine Gruppe schnell und sicher zusammengeführt – und damit sie es auch bleibt, rät der Spielleiter Yekatesch, er solle Mordeck gegenüber die hohe Belohnung erwähnen, die auf das Auffinden des Thronerbens steht.

## ✧ *Es steht geschrieben* ✧ ✧ *Die Regeln* ✧

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Regeln erklärt, die in „Elek-Mantow – die gespaltene Stadt“ verwandt werden. Sie basieren alle auf einem einfachen System, das mit einem W20 oder W10 und einfacher Addition auskommt.

Zu den zwingend nötigen Regeln haben wir eine Menge optionaler Regeln eingefügt, aus der jede Gruppe die aussuchen kann, die in ihrem Spiel gelten sollen.

### Die Erfolgsprobe

Immer, wenn ein Charakter etwas in Angriff nimmt, dessen Ausgang ungewiss ist, kann der Spielleiter eine *Erfolgsprobe* (oder einfach *Probe*) verlangen. Bei selbstverständlichen Dingen wird auf diese Probe verzichtet. Es gibt zwei Arten von Erfolgsproben, die *einfache* und die *vergleichende*. Sie werden nachstehend näher erläutert.

Proben werden immer nach dem gleichen Prinzip gewürfelt: Der Spieler wirft einen W20 und liest das Ergebnis ab. Zu diesem addiert er normalerweise eine *Fertigkeit* (die wiederum aus dem dazugehörigen *Attribut* und einem *Fertigkeitswert* errechnet wird – mehr dazu weiter unten).

Das Ergebnis dieser Addition ergibt den sogenannte *Erfolgswert*.

In Fällen, in denen keine der Fertigkeiten passend erscheint, kann der Spielleiter entscheiden, dass zwei verschiedene Attribute oder zweimal das gleiche Attribut zu dem W20 addiert werden sollen.

Grundsätzlich ist der Spielleiter nicht verpflichtet, eine Probe zuzulassen. Wenn ihm die Aktion schlichtweg unmöglich erscheint, kann er eine Probe verweigern und die Aktion nicht gestatten. Im Endeffekt hat immer der Spielleiter das letzte Wort bei der Frage, ob etwas möglich ist oder nicht.

Yekatesch verfolgt einen flüchtigen Meuchler über die Dächer der Unterstadt und möchte ihn natürlich einholen. Der Spielleiter entscheidet, dass es kein Problem für ihn ist, auf die niedrigen Dächer der Hütten zu kommen und verlangt ihm dafür keine Probe ab.

Erst als der Flüchtige mit einem weiten Sprung auf eine andere Hütte mit Giebeldach übersetzt, wird eine Probe auf Körperbeherrschung fällig.

Yekatesch würfelt mit dem W20 eine 15 – ziemlich gut! Dazu addiert er seinen Wert in der Fertigkeit Körperbeherrschung: 32 (Wir haben weiter oben gesehen, dass er einen reinen Wert von 18 erwürfelt hat. Körperbeherrschung läuft über Geschick, wo er 14 Punkte vorzuweisen hat. Zusammen ergibt das 32).

15 plus 32 ergibt 47. Yekatesch hat also bei seiner Probe auf Körperbeherrschung einen *Erfolgswert* von 47 erreicht. Wie wir später noch sehen werden, ist das mehr als genug, um diesen Sprung zu schaffen.

Mordeck versucht in einem Verlies einen Edelstein aus einem Topf mit vergiftetem Rand zu fischen. Der Spielleiter findet keine Fertigkeit, die wirklich zu diesen Fall passt und entschließt sich, zwei Attribute zu kombinieren. Er schwankt zwischen Geschick + Geschick und Geschick + Willensstärke (um die Angst vor dem Gift zu bezwingen), nimmt aber dann das erste.

Mordeck besitzt ein Geschick von 21, verdoppelt ergibt das sagenhafte 42. Sein W20 zeigt eine 9. Sein *Erfolgswert* beträgt somit 51. Ein Kinderspiel!



**Optional:**  
*Abschätzen*

In manchen Situationen kann es einem Charakter schwer fallen, abzuschätzen, wie gut seine Chancen stehen, eine Herausforderung zu meistern, wenn überhaupt. In solchen Fällen kann der Spielleiter einen Wurf auf die entsprechende Fertigkeit verlangen. Gelingt sie, erfährt der Charakter, welche Boni oder Mali (siehe unten) der Spielleiter ihm auferlegen wird. Der Spieler kann sich dann anhand dieser Informationen ein Bild machen.

Yekatesch will wieder einmal springen, diesmal über eine 4 Meter breite Grube. Er muss dabei aber zusätzlich noch einen verletzten Mann tragen und ist sich nicht sicher, ob er damit den Sprung wagen kann. Er legt eine Probe auf *Körperbeherrschung* ab und erzielt einen Erfolgswert, mit dem der Spielleiter zufrieden ist. Er teilt dem Spieler mit, dass er wegen der großen Stärke von Yekatesch nur einen Malus von 5 anwenden wird. Yekatesch muss sich also, wenn er sich entschließt zu springen, von dem dann zu würfeln den Erfolgswert bei *Körperbeherrschung* 5 Punkte abziehen. Weil Yekatesch sehr gut in dieser Fertigkeit ist, riskiert der Spieler den Sprung.

**Die einfache Erfolgsprobe**

Eine *Einfache Erfolgsprobe* wird immer dann angewandt, wenn der Charakter mit der Fertigkeit nicht auf Widerstand durch ein anderes Wesen trifft.

Bei ihr wird der Erfolgswert (nach Einrechnen von Mali oder Boni) direkt mit dem folgenden Schlüssel verglichen und ergibt dann eine von fünf Erfolgskategorien:

Yekatesch möchte einen Stein anheben, der gerade so schwer ist, dass der Spielleiter sich entscheidet, ihn würfeln zu lassen. Dies ist eine *Einfache Erfolgsprobe*. Würde ein Anderer versuchen, den Stein am Boden zu halten, wäre das der erwähnte Widerstand und die Probe müsste eine *Vergleichende Erfolgsprobe* sein.

**Furchtbarer Misserfolg oder Patzer**

Ein *Patzer* liegt immer dann vor, wenn der W20 eine 1 zeigt. Dabei ist es vollkommen egal wie gut der Charakter in der angewandten Fertigkeit oder dem geprüften Attribut ist. Wenn der W20 auf der 1 liegen bleibt, hat das Schicksal zugeschlagen und zeigt dem Charakter die Zähne. Die Aktion geht nicht nur daneben, es geschieht auch noch etwas unvorhergesehenes, denkbar ungünstiges für den Charakter. Je nach Situation kann dies fatale Folgen haben oder lediglich unerfreulich sein.

Mordeck wird von einem Freund zu einem Balkenbalanceakt herausgefordert. Um die beistehenden Damen zu beeindrucken, steigt Mordeck nicht auf den Balken, sondern er springt mit einem Salto darauf. Sein *Gesamtwert* in *Körperbeherrschung* beträgt 35 Punkte. Er würfelt seinen W20: die schreckliche 1! Statt elegant auf dem Balken zu landen rutscht Mordeck ab und fällt mit dem Gesicht in das Abendessen eines Schweines – nachdem das Schwein es gegessen hatte. Peinlich, aber nicht mehr.

Wäre ihm diese 1 beim Sprung von Dach zu Dach begegnet, wäre er zu Boden gestürzt!



**Optional:**  
*Scheitern*

Sollte bei einer Probe ein Malus angewandt werden müssen (Näheres dazu weiter unten), so besteht die Möglichkeit zu einem Patzer, auch wenn keine 1 fällt. Wenn der Erfolgswert nach Einrechnen des Malus 0 oder weniger beträgt, so hat der Charakter ebenfalls gepatzt.

Larinia versucht einen Stein zu halten, den Yekatesch ihr gedankenlos in die Hand drückt. Sie würfelt mit ihrer doppelten Stärke, also 8 und wirft nur eine 3, was einen Erfolgswert von 11 ergibt – eigentlich kein Patzer.

Leider ist der Stein aber so schwer, dass der Spielleiter zum Anheben einen Malus von 15 angesetzt hatte – kein Problem für Yekatesch, aber Larinia lässt den Stein fallen – genau auf ihren Fuß!

### Misserfolg

Ein *Misserfolg* liegt vor, wenn das Ergebnis der *Erfolgsprobe* unter 20 liegt.

Das Vorhaben des Charakters ist gescheitert. Dies kann zwar ebenfalls, je nach Situation, furchtbare Folgen haben, aber es bewegt sich in einem vorhersehbaren Rahmen. Es kommen keine erschwerenden Faktoren dazu wie bei einem Patzer. Die Aktion ist schlicht und einfach fehlgeschlagen, nicht mehr, aber leider auch nicht weniger.

Yekatesch möchte ein Bild von einem Herrenhaus in der Oberstadt malen. Er baut seine Leinwand auf, mischt seine Farben und beginnt. Der Spieler würfelt eine 3. Zusammen mit seinem reinen Wert von 2 und seinem *Geschick* von 14 ergibt das 19 Punkte. Wie bedauerlich – dieses Bild zeigt zwar ein Haus, aber es hat erstens keine Ähnlichkeit mit dem echten Haus und zum anderen ist es so schief, dass es in Wirklichkeit keine fünf Sekunden stehen bliebe. Frustriert schleudert der Künstler es in die Gosse.

### Halber oder Unvollständiger Erfolg

Von einem *Halben Erfolg* spricht man immer dann, wenn ein Erfolgswert zwischen 20 und 29 erreicht wurde. Die Aktion ist im großen und ganzen erfolgreich verlaufen, hat aber nicht ganz den gewünschten Effekt. Es wurden sozusagen nur die Hälfte aller möglichen Punkte erreicht.

Schweren Herzens nimmt sich Yekatesch eine neue Leinwand und diesmal mehr Zeit. Sein Wurf ergibt eine 10, was ihm einen Erfolgswert von immerhin 26 beschert, also einen *Halben Erfolg*. Das Haus auf dem Bild ist deutlich wiederzuerkennen, aber die Farben sind nicht ganz getroffen und immer noch sieht man dem Bild sofort an, dass es von einem Anfänger ist.

### Voller Erfolg

Bei einem *vollen Erfolg* gelingt die Aktion des Charakters voll und ganz und in der Art und Weise, wie der Charakter es sich vorgestellt hat. Er hat dies immer dann erreicht, wenn das Ergebnis der Probe zwischen 30 und 49 liegt.

Geduld ist die Tugend der Götter und darum kehrt Yekatesch am nächsten Tag zurück, um erneut das gleiche Haus zu malen, mittlerweile zum dritten Mal. Augenscheinlich hat sich die Übung gelohnt, denn er würfelt eine 15, was einen Erfolgswert von 31 ergibt. Er hat das Haus so gemalt, wie man es von einem guten Künstler erwartet.

### Herausragender Erfolg

Wann immer die Probe die magische Grenze von 50 Punkten erreicht oder überschreitet, hat der Charakter einen *Herausragenden Erfolg* erzielt. Das Ergebnis der Handlung geht sogar noch über das hinaus, was sich der Charakter vorgenommen hat. Dabei schießt er aber auf keinen Fall „über das Ziel hinaus“, sondern das Ergebnis ist immer positiv für den Charakter.

Mordeck lässt sich von seinem Sturz in den Dreck nicht entmutigen, murmelt ein „war Absicht“ und springt erneut. Diesmal ist das Glück auf seiner Seite: Er würfelt eine 18, was ihn mit seinem Fertigkeitswert über die 50 katapultiert – eigentlich kann er so was ja sehr gut! Statt „nur“ mit einem Salto auf dem Balken zu landen, federt er darauf ab und legt wie von selbst noch eine eingesprungene Schraube drauf, um dann lächelnd zu landen – Punkte wieder gutgemacht, bei der Weiblichkeit.

## Die gewürfelte 20

Immer wenn eine 20 geworfen wird, liegt ein *Herausragender Erfolg* vor, egal was für Werte der Charakter in der angewandten Fertigkeit besitzt. Selbst wenn der Charakter mit seinen addierten Werten und dem W20 nie in der Lage wäre eine 50 zu erreichen, bedeutet eine gewürfelte 20 einen *Herausragenden Erfolg*. Dies symbolisiert das kleine Fünkchen Glück, mit dem auch der Ungeübteste einen erfahrenen Recken niederstrecken oder auch der Ungeschickteste es einmal in seinem Leben schafft, über das sich schließende Tor zu springen.

Kehren wir zu Larinia zurück, die sich ja gerade den Stein auf den Fuß hat fallen lassen. Die Feinde in der Schlucht unter ihnen rücken immer weiter auf und sie weiß, dass der Stein in die Schlucht muss. Sie nimmt all ihre Kräfte zusammen und versucht den Stein anzuheben. Selbst mit einer 20 käme sie rechnerisch gerade mal auf 28 Punkte (den Malus einmal beiseitegelassen), was einem *Halben Erfolg* entspricht. Sie könnte den Stein also vielleicht ein bisschen rollen. Nun würfelt sie aber tatsächlich die 20 und erzielt damit einen *Herausragenden Erfolg*. Mit einem lauten Seufzer wuchtet das zarte Persönchen den Stein in die Luft und wirft ihn, über sich selbst staunend, in die Schlucht.



### Optional:

#### *Heroischer Vorteil*

Die Regel der gewürfelten 20 trifft nur auf die Charaktere zu. Jeder Nichtspielercharakter addiert nur 20 Punkte zu ihrem Erfolgswert. Dies symbolisiert die Gunst der Götter, den kleinen, aber bedeutenden Vorteil, den die Charaktere unserer Geschichten haben sollten, denn immerhin sind sie die Helden!

Yekatesch schießt in einem Wettbewerb mit einem Bogen. Im Finale würfelt er für seinen Schuss eine 20 - ein grandioser *Herausragender Erfolg*.

Nach ihm schießt sein Gegner mit einem *Gesamtwert* von 20. Auch er wirft eine 20, aber da die optionale Regel *Heroischer Vorteil* benutzt wird, zählt dieser Wurf „nur“ als 20 Punkte. Der Gegner erzielt somit eine 40 - weit von einem *Herausragenden Erfolg* und damit dem Sieg im Bogenschießen entfernt.

## Boni und Mali

Wenn der Spielleiter der Meinung ist, die Umstände einer Aktion seien besonders günstig oder ungünstig, kann er einen sogenannten *Bonus* oder *Malus* festsetzen.

Ein *Bonus* wird angewandt, wenn das Vorhaben des Charakters durch die Umstände besonders begünstigt wird. In diesem Fall legt der Spielleiter einen Wert zwischen 1 und 20 fest, welchen der Spieler dann auf seinen Wurf addieren darf. So ist die Wahrscheinlichkeit entsprechend größer, dass der Wurf eine höhere Erfolgskategorie erreicht.

Sind die Umstände besonders ungünstig, so legt der Spielleiter ebenfalls einen Wert zwischen 1 und 20 fest, die der Spieler von seinem Wurf abziehen muss. Auf diese Weise verringert sich die Wahrscheinlichkeit eines Erfolges entsprechend. Dies ist der *Malus*.

Mordeck möchte sich gerne Zugang zu einem Haus verschaffen. Zu seinem Glück ist es eine helle Nacht und die Türe liegt in einer abgelegenen Seitenstraße. Er konnte – weil er eine enge Beziehung zur Dame des Hauses pflegt – einen Blick auf den Schlüssel werfen und seinen Dietrich entsprechend biegen, was dem Spielleiter einen Bonus von 5 Punkten wert ist. Außerdem ist es ein sehr schlechtes Schloss, weshalb ein weiterer Bonus von 3 Punkten dazukommt. Mordeck kann also bei seiner *Schlösser Öffnen*-Probe 8 Punkte auf seinen Erfolgswert addieren.

In einer anderen Nacht regnet es, ist stockdunkel und die Wache kann jeden Moment vorbeipatrouillieren. Das Schloss ist ihm völlig fremd und dazu noch furchtbar kompliziert. Zu allem Überfluss hat er seine Dietriche verloren und muss mit einer Haarklammer arbeiten. Alles in allem resultiert das in einem Malus von 10 Punkten, die sich Mordeck von seinem Erfolgswert abziehen muss.

### Vorgeschriebene Erfolgskategorie

Bei bestimmten Gegebenheiten kann der Spielleiter auch alternativ zu Mali eine Erfolgskategorie vorschreiben, welche der Spieler erreichen muss. Erreicht er sie nicht, wird die ganze Aktion als Misserfolg gewertet. Dies kann in „Alles oder Nichts“ - Situationen nötig werden, die entweder gelingen oder misslingen können, ohne etwas dazwischen.

Mordeck muss an einem Seil von einem hohen Turm über eine breite Schlucht schwingen und auf der anderen Seite auf einem Haus landen. Der Spielleiter entscheidet, dass er mindestens einen *Vollen Erfolg* erreichen muss, oder abstürzt. Ein *Halber Erfolg* reicht also nicht aus.

Wollte Mordeck die selbe Strecke springen, bräuchte er sogar einen *Herausragenden Erfolg*, um nicht zu Boden zu stürzen.

### Die vergleichende Erfolgsprobe

Immer, wenn ein Charakter beim Anwenden einer Probe auf Gegenwehr stößt, wird eine *Vergleichende Erfolgsprobe* notwendig.

Beide Teilnehmer der Probe ermitteln nach bekanntem Muster ihre Erfolgswerte. Diese Werte werden direkt verglichen, indem die niedrigere Zahl von der höheren abgezogen wird. Grundsätzlich triumphiert derjenige, der den höheren Wurf zu verzeichnen hat. Das Ergebnis dieser Rechnung ergibt dann die Erfolgskategorie nach folgendem Schlüssel:

Die Beispiele hier lassen den Kampf außen vor, da er in einem späteren Abschnitt, ab Seite 41, gesondert behandelt wird.

Mordeck und sein Gegner versuchen sich nun gegenseitig vom Balken zu werfen, indem sie ihn in Schwingung versetzen. Er läuft auf eine *Vergleichende Probe in Körperbeherrschung* hinaus. Mordeck erzielt einen Erfolgswert von 45, sein Gegner nur einen von 40. Somit hat Mordeck diese Probe gewonnen und die Differenz beträgt 5 Punkte.

### Patzer

Wenn der W20 eines der beiden Kontrahenten eine Eins zeigt, so wird er auf jeden Fall katastrophal versagen. Der Gegner gewinnt den Vergleich, wenn er nicht ebenfalls eine eins würfelt. Als Kategorie wird ein *Herausragender Erfolg* angenommen (wird die optionale Regel: *Scheitern* verwandt, gilt ein Wert unter 0 hier wie eine 1).

Gehen wir davon aus, das bei der obigen Probe der Gegner Mordecks eine 1 gewürfelt hätte. Mordecks Wurf zeigt keine 1, somit hat er die Probe grandios gewonnen. Sein Gegner wird von dem Balken geschleudert und landet nun seinerseits im Schweinedreck.

Hätte Mordeck ebenfalls eine 1 gehabt, wären sie beide vom Balken in den Dreck gestürzt.

### Misserfolg

Ein Misserfolg ist bei einer vergleichenden Erfolgsprobe nicht möglich, da immer einer der beiden Kontrahenten gewinnt. Für den anderen kommt dies natürlich einem Misserfolg gleich.

### Halber Erfolg

Diese Kategorie wird angewandt, wenn die Differenz der Erfolgswerte zwischen 1 und 5 Punkten liegt. Der Gewinner hat es knapp geschafft, den anderen zu übertrumpfen, seine Aktion gelingt, aber nur gerade eben so.

Die Differenz der Erfolgswerte beträgt 5 Punkte, Mordeck hatte den höheren Wert. Somit rudert sein Gegner mit den Armen und muss schließlich elegant von dem Balken hüpfen. Mordeck hat zwar gewonnen, aber furchtbar unspektakulär.

### **Voller Erfolg**

Wenn der Gewinner der Probe den Verlierer um 6 bis 10 Punkte übertrifft, hat er einen vollen Erfolg erzielt. Er kann seine Aktion trotz des Widerstandes nach seinen Plänen vollenden.

Wenn Mordeck eine 45 und sein Gegner nur eine 37 erreicht hätte, Differenz 8, hätte er mit einem *Vollen Erfolg* gesiegt. Sein Gegner wäre im hohen Bogen vom Balken geflogen und flach hingeknallt.

### **Herausragender Erfolg**

Diese Kategorie ist erreicht, wenn die Differenz 11 oder mehr Punkte beträgt. Der Gewinner triumphiert glorreich über seinen Gegner, schlägt ihn vernichtend, kurz: lässt ihm keine Chance.

Wenn Mordeck eine 45 und sein Gegner nur eine 33 erreicht hätte, Differenz 14, hätte er mit einem *Herausragenden Erfolg* gesiegt. Mordeck hätte zum Beispiel den Gegner mit einem grazilen Handstand außer Balance gebracht und ihn in den Schweinedreck geschickt.

### **Gleichstand**

Sollten die beiden Streiter genau den gleichen Erfolgswert ermitteln, so gewinnt in Situationen, die keinen Gleichstand zulassen, stets der Verteidiger, also derjenige, der die Probe *nicht* hervorgerufen hat.

Yekatesch und sein Gegner haben beim Armdrücken beide einen Erfolgswert von 38 ermittelt. Ihre Hände bleiben in der Mitte stehen, weil keiner den anderen runterdrücken kann.

Sollte sich aus der Situation nicht klar ergeben, wer der Verursacher der Probe war, gewinnt derjenige mit dem höheren Wert. Sind auch diese Werte gleich, so entscheidet ein erneuter Wurf.

Mordeck will einem Bürger den Geldsack stehlen. Sein Taschendiebstahlwurf ergibt 38 Punkte, die Wachsamkeitsprobe des Bürgers auch. Der Bürger ist eindeutig der Verteidiger, darum gewinnt er die Probe und bemerkt Mordeck.

### **Die gewürfelte 20**

(Diese Regel greift nur, wenn auf die optionale Regel: *Heroischer Vorteil* verzichtet wurde.)

Wenn einer der Kontrahenten eine 20 würfelt, so kann sein Gegenspieler diesen Triumph nur ebenfalls durch eine 20 ausgleichen, in welchem Fall von einem Gleichstand ausgegangen wird.

Yekatesch misst sich mit einer Hallakine im Armdrücken. Zu seiner großen Freude würfelt er bei der Probe auf doppelte Stärke eine 20. Leider ist das Glück seltsam verteilt und auch der Spielleiter würfelt für die Hallakine eine 20 – Gleichstand. Die Fäuste bleiben in der Mitte.

Schafft es der Gegner, durch seine Werte einen *Herausragenden Erfolg* zu erzielen, unterliegt er zwar immer noch, muss aber nur mit einem normalen Erfolg fertig werden.

In der nächsten Runde würfelt die Hallakine gleich noch eine 20. Yekatesch würfelt eine 18 und kommt somit auf (2 mal Stärke: 17 + 18) 52 – ein *Herausragender Erfolg*. Die Hallakine hat ihn zwar geschlagen, aber nicht ganz so vernichtend, wie man befürchten könnte.

Hat er weder eine 20 noch einen *Herausragenden Erfolg*, gewinnt sein Gegner auf jeden Fall mit einem *Herausragenden Erfolg* mit Sternchen, sozusagen, auch, wenn dessen errechneter Erfolgswert unter seinem liegt. Das Ergebnis sollte noch etwas besser sein als ein normaler *Herausragender Erfolg*.

Bei der Revanche würfelt Yekatesch eine 20, die Hallakine kommt nur auf 45. Somit hat Yekatesch sie mit einem besonderen *Herausragenden Erfolg* geschlagen. Er donnert ihren Arm auf den Tisch, der daraufhin knarrend unter der Wucht des Aufschlags in der Mitte durchbricht.

### Boni und Mali

Wenn der Spielleiter der Meinung ist, einer der beiden Kontrahenten sei durch die Umstände besonders begünstigt oder benachteiligt, kann er einen Bonus bzw. Malus zwischen 1 und 20 festlegen. Es sollte aber natürlich nur entweder dem einen ein Bonus, oder dem anderen ein Malus auferlegt werden.

Beim Spiel auf den Balken hat Mordeck leider seine Stoffstiefel angezogen, deren Sohlen vom Dreck ganz klitschig sind. Der Spielleiter kann sich jetzt entscheiden, ob er Mordeck einen Malus von 3 auferlegt oder seinem Gegner wegen der besseren Schuhe einen Bonus von 3 gewährt, aber nicht beides, denn das würde einem Bonus bzw. Malus von 6 entsprechen.

### Vorgeschriebene Erfolgskategorie

*Vorgeschriebene Erfolgskategorien* können bei außergewöhnlichen Aktionen statt eines Malus angewandt werden. Dies ist bei Situationen angebracht, bei denen etwas nur gelingen oder misslingen kann, ohne Zwischenstufen. Wird die geforderte Kategorie nicht erreicht, gilt die Aktion auch hier als misslungen.

Mordeck will mit seinem Wurfmesser das baumelnde Amulett eines Freundes treffen. Er will ihn aber auf keinen Fall verletzen. Der Spielleiter entscheidet, dass er mindestens einen *Vollen Erfolg* haben muss. Bei einem *Halben Erfolg* oder einem *Misserfolg* trifft Mordeck nicht, bei einem Patzer würde er seinen Freund verletzen.

### Vergleichende Erfolgsprobe mit mehr als zwei Teilnehmern

Wenn eine vergleichende Probe sich auf mehr als einen Gegner bezieht, gibt es zwei Möglichkeiten:

- 1) Es wird der durchschnittliche Wert der Gegner ermittelt und darauf wird eine Probe abgelegt, deren *Erfolgskategorie* für alle gilt.
- 2) Es wird vom Probanden ein Erfolgswert ermittelt, gegen den sich die Gegner einzeln verteidigen.

Yekatesch will eine Gruppe von drei Dieben einschüchtern. Er ermittelt dabei einen Erfolgswert von 35.

- 1) Die Diebe haben einen durchschnittlichen Wert in *Charakterstärke* von 20. Damit erreichen sie einen Erfolgswert von 28 (Wurf: 8). Also sind sie alle mit einem *Vollen Erfolg* eingeschüchtert.
- 2) Die Diebe ermitteln Erfolgswerte von 31, 33 und 40. Die ersten beiden sind also mit einem *Halben Erfolg* eingeschüchtert, der dritte aber überhaupt nicht.

## ❖ **Das Geschenk der Götter** ❖

### ❖ **Die Werte** ❖

In den nachfolgenden Abschnitten soll nun näher auf die *Attribute*, *Fertigkeiten* und *Ableitungen* eingegangen werden. Ihre Bedeutung und einige Verfeinerungen werden erklärt und bei den Fertigkeiten werden die Regelmechanismen aufgezeigt, die bei der entsprechenden Fertigkeit zutreffen und die schön öfter in vorhergehenden Abschnitten angedeutet wurden.

Fast alle dieser Werte lassen sich im Spielverlauf verbessern. Näheres ab Seite 169.

Einen Menschen durch eine Sammlung von Zahlen umfassend zu beschreiben, ist unmöglich. Trotzdem muss in einem Rollenspiel eine Möglichkeit gefunden werden, die Charaktere in fassbare Werte zu bringen. Ansonsten wären weder Proben möglich, noch könnte man die einzelnen Charaktere miteinander vergleichen.

Diese Attribute sollen aber nur ein Rahmen sein, an dem sich der Spieler des Charakters bei der Ausformung, die schließlich im Spiel stattfinden soll und wird, orientieren kann. Zwei Charaktere mit exakt den gleichen Werten können doch schließlich im Spiel gänzlich unterschiedlich erscheinen.

Um dies zu erreichen, sollten die Spieler sich bemühen, ihre Attribute in die Beschreibung als Charakteristika einfließen zu lassen. Ein hohe Stärke sollte also nicht mit „Ich habe Stärke 18“ beschrieben werden, sondern könnte zum Beispiel so klingen: „Du siehst einen Mann mit wirklich ausgeprägten Muskeln, die im perfekten Zusammenspiel miteinander zu stehen scheinen“.

Als Anregung - wie alles in diesem Regelwerk eigentlich nur Anregungen sein soll - haben wir bei jedem Attribut einige Charakteristika für hohe oder niedrige Werte angegeben. Durchschnittliche Werte äußern sich hingegen auch in durchschnittlichem Eindruck, der dennoch beschrieben sein will.

Bei Attributen wird als Durchschnitt ein Wert von 10 angenommen. Liegt der Wert darunter, ist das Attribut unterdurchschnittlich, liegt es darüber, ist es überdurchschnittlich.

Überschreitet es die 20, so hat der Charakter eine fast übermenschliche Ausprägung dieses Attributs erreicht, dass nur durch dem Volk angeborne Fähigkeiten oder lange und harte Ausbildung möglich ist.

Außerdem werden Beispiele gebracht, in welchen Situationen eine sogenannte *Attributprobe* abgelegt werden kann, also eine Probe, bei der das doppelte Attribut zu einem W20 addiert wird.

Zudem haben wir einige *Optionale Ableitungen* von Attributen hinzugefügt, aus denen sich der Spielleiter diejenigen aussuchen kann, die er gerne als Wert auf dem Charakterbogen finden möchte.

## ❖ **Körperliche Attribute** ❖

### **Stärke** **Kurz: ST**

Das Attribut Stärke beschreibt die reine körperliche Kraft, die einem Charakter zur Verfügung steht. Je höher dieser Wert ist, um so stärker ist der Charakter. Viel mehr lässt sich darüber auch schon nicht mehr sagen.

**Attributprobe:** Kraftakte wie Steine stemmen, Türen aufbrechen, Metallstangen verbiegen; direkte Kraftvergleiche wie Armdrücken.

**Charakteristika:** *schmächtig, klein, zierlich, hager* (niedriger Wert); *muskulös, kompakt, drahtig, breit gebaut* (hoher Wert)

### Optionale Ableitungen vom Attribut Stärke

#### Tragfähigkeit

Stärke mal 2 Kilogramm

Wie viel kann so ein Charakter eigentlich mit sich herumtragen, ohne dass er dadurch erschöpft, behindert oder verlangsamt wird? Die *Tragfähigkeit* gibt Auskunft darüber. Sie wird errechnet aus doppelter *Stärke* in Kilogramm. Sobald ein Charakter diesen Wert überschreitet, also mehr mit sich herumschleppt als seine *Tragfähigkeit* zulässt, wirkt sich das auf sein *Geschick* aus, er muss sich 2 Punkte abziehen, und der Spielleiter sollte von Zeit zu Zeit Pausen von ihm verlangen, wenn er keinen Schaden nehmen will.

Bis zu dreifacher *Tragfähigkeit* muss sich der Charakter 4 Punkte von seinem *Geschick* abziehen und kann keine Tagesmärsche mehr durchführen, ohne lange Pausen einzuplanen.

Bei bis zu vierfacher *Tragfähigkeit* muss sich der Charakter schon 6 Punkte vom seinem *Geschick* abziehen und muss nach jedem kleineren Spaziergang eine Pause einlegen.

Trägt er gar mehr als seine vierfache *Tragfähigkeit* mit sich herum, so muss er sich 8 Punkte von seinem *Geschick* abziehen und alle paar Meter seine Last absetzen und ein Päuschen machen. Ein Charakter kann höchstens das fünffache seiner *Tragfähigkeit*, also seine *Stemmkraft* überhaupt länger als einen Augenblick herumschleppen.

#### Stemmkraft

Stärke mal 10 Kilogramm

Die *Stemmkraft* gibt an, wie viel Gewicht der Charakter ohne Probe vom Boden aufhaben kann. Wenn der Charakter etwas stemmen möchte, dessen Gewicht über seiner *Stemmkraft* liegt, wird eine Probe auf doppelte *Stärke* nötig, mit entsprechenden Modifikationen. Die oberste Grenze sollte bei der doppelten *Stemmkraft* liegen.

Die *Stemmkraft* ist absichtlich sehr großzügig gemessen, um heroische Aktionen möglich zu machen.

Yekatesch hat eine Stärke von 17, also verdoppelt eine Tragfähigkeit von 34 Kilogramm.

Er lädt sich ein kleines Fass mit Bier in den Rucksack, und geht damit los. Das Fass wiegt etwa 30 Kilogramm. Der Kämpfer kann mit dem Fass im Rucksack, wenn er sonst nichts bei sich trägt, also bequem reisen und dabei seine gewohnten Strecken am Tag zurücklegen.

Jetzt überreicht er das Fass Mordeck, der eine Stärke von 9 besitzt und somit eine Tragfähigkeit von 18 Kilogramm. Alleine das Fass würde diese Tragfähigkeit überschreiten, von den anderen Sachen, die der Dieb bei sich trägt, ganz zu schweigen.

Solange er also den Rucksack mit dem Fass trägt, muss er sich wegen des schlechten Gleichgewichts 2 Punkte von seinem *Geschick* und allen damit verbundenen Proben abziehen. Außerdem muss er alle paar Lauf (Kilometer) rasten, um nicht vor Erschöpfung zusammenzubrechen.

Rechnen wir jetzt doch noch die übrigen Sachen von Mordeck ein, die ihn über das doppelte seiner Tragfähigkeit (2 mal 18 = 36) hinaus bringt, nämlich auf rund 40 Kilogramm. Mit diesem Gewicht kann Mordeck nur ein paar hundert Meter am Stück schnaufend zurücklegen und muss sich 6 Punkte vom *Geschick* abziehen.

Würde Larinia versuchen, das Fass zu tragen (*Stärke* 3, *Tragfähigkeit* 6), entspräche das einer Belastung von über dem fünffachen ihrer *Tragfähigkeit* (30). Sie heruntorkeln und alle 20 oder dreißig Meter die schwere Last absetzen müssen. Dabei hat sie noch Glück, denn mit 30 Kilogramm, was ihrer *Stemmkraft* entspricht, kann sie das Fass gerade noch tragen.

Mordeck hat eine Stärke von 9, kann somit also 90 Kilogramm anheben.

Er könnte also z.B. einen Felsen mit 70 Kilogramm hochwuchten und auf einen Wagen laden, ohne eine Probe abzulegen.

Bei einem Stein, der 110 Kilogramm wiegt, veranschlagt der Spielleiter eine *Stärkeprobe* mit einem Malus von 5. Mordeck wirft eine 10, dazu kommt seine doppelte *Stärke* von 18, was 28 Punkte ergibt. Der Malus von fünf bringt das Ergebnis auf 23, was einem *Halben Erfolg* verspricht. Mordeck kriegt den Stein also nur gerade so vom Boden hoch.

Für Yeketasch (*Stärke* 17, mal 10 = 170 Kilogramm) wäre der Stein keine große Herausforderung.

## Geschick kurz: GE

Mit *Geschick* werden die Körperbeherrschung, die Hand-Augen-Koordination und die manuelle Geschicklichkeit des Charakters beschrieben. Es hängt also von diesem Wert ab, wie geschickt ein Charakter sich bewegt, seine Hände einsetzen kann und wie gut er zielgenau werfen bzw. schießen kann.

**Attributsprobe:** *Geschick* wird nicht als Attributsprobe gewürfelt.

**Charakteristika:** *tollpatschig, schwerfällig, ungeschickt* (niedriger Wert); *geschmeidig, graziös* (hoher Wert)

### Optionale Ableitungen vom Attribut Geschick

<p><b>Bewegungsweite</b> Geschick durch 2 in Metern</p> <p>Ein Charakter kann sich pro Runde so viele Meter bewegen, wie seine <i>Bewegungsweite</i> angibt, und trotzdem noch alle Handlungen normal ausführen. Für jede reguläre Handlung, auf die er verzichtet, kann er ein weiteres Mal seine <i>Bewegungsweite</i> zurücklegen.</p>	<p>Mordeck hat eine <i>Bewegungsweite</i> von 11 (<i>Geschick</i> 21, durch 2 = 10,5, aufgerundet auf 11) Er kann also in jeder Runde 11 Meter zurücklegen und trotzdem noch seine zwei Handlungen vollführen (z.B. ein <i>Angriff</i> und eine <i>Verteidigung</i>). Sein Gegner befindet sich aber gut 20 Meter weit weg. Also verzichtet er auf seine <i>Verteidigung</i> und kann somit 22 Meter zurücklegen, erreicht seinen Gegner und kann ihn noch mit der zweiten Handlung angreifen.</p>
<p><b>Rennen</b> Geschick mal zwei</p> <p>Wenn der Charakter sich voll und ganz aufs Rennen verlegt, kann der Charakter in einer Runde sein doppeltes <i>Geschick</i> in Metern zurücklegen. Er kann parallel dann jedoch keine anderen Handlungen mehr vollführen.</p>	<p>Larinia läuft auf eine sich schließende Türe zu, die 30 Meter weit weg ist und am Ende der Runde geschlossen sein wird. Ihre normale <i>Bewegungsweite</i> von 9 (<i>Geschick</i> 18 durch 2) reicht nicht aus, also muss sie laufen. Ihr doppeltes <i>Geschick</i> beträgt 36, also erreicht sie die Türe vor Ende der Runde. Leider greift sie durch diese Tür ein Gegner an, und sie kann sich nicht mehr verteidigen, da das eine Handlung erfordern würde.</p>

## Aussehen Kurz: AUS

Dieser Wert gibt Ausdruck darüber, wie ansprechend das Äußere eines Charakters ist. Es geht hier wohlgemerkt nur um die körperlichen Merkmale. Charme oder Witz haben mit diesem Wert nichts zu tun. *Aussehen* ist vor allem wichtig beim „ersten Eindruck“.

Boni oder Mali aufgrund des Volkes gelten im übrigen nur für Mitglieder anderer Völker. Für das eigene Volk wird immer der ursprüngliche, unmodifizierte Wert verwandt.

Panlil erhalten einen Malus von 3 auf ihr *Aussehen*. Eine Panlil mit einem gewürfelten Wert von 16 hätte also für jeden Nicht-Panlil ein *Aussehen* von 13, für andere Panlil aber von 16.

**Attributsprobe:** Es gibt keine Situation, in der man doppeltes *Aussehen* würfelt.

**Charakteristika:** *abstoßend, verstümmelt, verdreht, grobschlächtig* (niedriger Wert); *gutaussehend, verführerisch, niedlich* (hoher Wert)

## ✧ Geistige Attribute ✧

### Wahrnehmung

Kurz: WA

Wahrnehmung beschreibt die Schärfe der fünf Sinne, also des Gehörs, der Augen, des Geruchs-, Geschmacks- und Tastsinns. Dabei kann je nach Rasse der eine oder andere Sinn besonders scharf oder schwach sein. Die Charach zum Beispiel sind durchaus in der Lage sehr viel besser zu hören und zu riechen als ein Mensch, können dafür aber nicht so weit sehen. Diese Stärken bzw. Schwächen werden jedoch nicht gesondert aufgeführt. Wahrnehmung zeigt sozusagen den „Durchschnittswert“ aller Sinne an.

**Attributprobe:** Wann immer der Charakter etwas mit seinen fünf Sinnen begreifen will, das nicht von einer Fertigkeit abgedeckt wird (z.B. jemanden belauschen möchte oder die Oberfläche eines Buches im Dunkeln ertasten), sollte doppelte *Wahrnehmung* gewürfelt werden.

**Charakteristika:** *unaufmerksam, kurzsichtig, schwerhörig* (niedrige Werte); *aufmerksam, wachsam, paranoid* (hohe Werte)

### Verstand

Kurz: VER

Dem *Verstand* fällt die schwere Aufgabe zu, die Intelligenz eines Charakters zu beschreiben. Hiermit ist nicht nur der IQ gemeint, sondern auch jede Art von sogenannter „praktischer Intelligenz“. Mit diesem Attribut wird also sowohl die Güte des Gedächtnisses beschrieben, als auch die Fähigkeit, richtige Schlüsse aus gegebenen Informationen zu ziehen.

**Attributprobe:** Wann immer der Spielleiter denkt, etwas müsse dem Charakter aufgrund seines hohen *Verstands* wieder einfallen oder ein Sachverhalt müsse von ihm zu lösen sein, aber der Spieler kommt einfach nicht darauf, kann er doppelten *Verstand* würfeln lassen, um dann bei gelungener Probe die Antwort preiszugeben. Umgekehrt kann er aber auch vom Spieler eine solche Probe verlangen, wenn er deutlich Überlegungen anstellt, die zu intelligent für den Wert des Charakters sind.

Die brillante (*Verstand* 17) Larinia kommt einfach nicht auf die Idee, dass die seltsam geformten Steine ein Puzzle sein könnten, das zusammengesetzt genau in die komische Öffnung in der Geheimtüre passt. Der Spielleiter lässt sie darum auf doppelten *Verstand* würfeln. Sie erzielt mit einer 40 einen *Vollen Erfolg*, darum teilt ihr der Spielleiter diese Erkenntnis mit.

Auf der anderen Seite will der Spieler des etwas langsamen Yekatesch (*Verstand* 8) ein kompliziertes Versrätsel lösen. Der Spielleiter entscheidet, dass dies eigentlich zu hoch für den Charakter ist, und lässt ihn würfeln – ein *Misserfolg*. Der Spieler darf das Rätsel nicht lösen, weil Yekatesch es nicht könnte.

**Charakteristika:** *Verstand* äußert sich selten in sichtbaren Eindrücken, sondern eher durch Handlungen und Worte des Charakters.

## **Willensstärke** Kurz: WILL

Willensstärke gibt Aufschluss darüber, wie sehr ein Charakter an etwas festhalten kann, wenn er es sich in den Kopf gesetzt hat. Sie gibt aber auch Auskunft darüber, wie mutig ein Charakter ist, ob er es also schafft, sich Situationen zu stellen, die gefährlich für Leib und Leben sind. Als letztes ist sie auch ein Maßstab, für die Selbstsicherheit und das Selbstvertrauen des Charakters.

**Attributprobe:** Jede Situation, bei welcher der Charakter sich gegen äußere Einflüsse durchsetzen muss, die nicht von einer anderen Person ausgehen (z.B. Unwetter, Feuersbrunst etc.) verlangt eine Probe auf Willensstärke.

**Charakteristika:** ängstlich, unsicher, schüchtern, nachgiebig (niedriger Wert); selbstsicher, dreist, draufgängerisch, stur (hoher Wert)

## **Persönliche Ausstrahlung** Kurz: PA

Das Attribut *Persönliche Ausstrahlung* beschreibt das Charisma, das „besondere Etwas“, das ein Charakter hat (oder eben nicht). Diese Ausstrahlung entsteht zu einem großen Teil durch die Aura oder Atmosphäre, die einen Charakter umgibt. Der Rest wird durch seine Handlungen bestimmt. Es ist natürlich schwierig, eine so abstrakte Größe in Zahlen zu fassen, aber wie schon oben erwähnt: Was soll man sonst tun?

Da die *Persönliche Ausstrahlung* eines Menschen sich zum größten Teil aus einem Zusammenspiel seiner Erscheinung mit der Intelligenz seiner Sprache und Handlungen ergibt, wird sie aus dem Durchschnitt von *Aussehen* und *Verstand* errechnet.

Eine hohe *Persönliche Ausstrahlung* ermöglicht es dem Charakter, einen gewünschten Effekt zu erreichen (also z.B. mal düster, mal aufmunternd zu wirken), während ein geringer Wert ihn einfach blass wirken lässt.

**Attributprobe:** Wann immer ein Charakter jemanden nur durch seine Ausstrahlung beeinflussen möchte, ohne eine Fertigkeit einzusetzen (z.B. die Leute beim Betreten einer Schenke verstummen zu lassen, ohne sie jedoch einzuschüchtern), wird doppelte *Persönliche Ausstrahlung* gewürfelt.

**Charakteristika:** *unscheinbar, langweilig* (niedrige Werte); *sympathisch, majestätisch, beeindruckend, düster, beängstigend, kalt* (hohe Werte)

## **Ableitungen**

Die folgenden Werte werden aus den Attributen des Charakters errechnet.

### **Konstitutionsbonus**

Konstitution minus 10, durch 2

Diesen Bonus darf der Charakter auf jeden Wurf addieren, der ihm Lebenspunkte wiederbringt.

### **Lebenspunkte**

Konstitution mal 2

Die Lebenspunkte sind ein abstrakter Wert für die Widerstandskraft und den Lebenswillen des Charakters. Wann immer er, wodurch auch immer, verletzt wird, werden Punkte von diesem Wert abgezogen. Sinkt der Wert unter Null, so ist der Charakter durch die Verwundungen zu Tode gekommen.

## Resistenzahlen

Jeder Mensch hat eine angeborene Widerstandskraft gegen negative Einflüsse. Die *Resistenzahlen* sind zahlgewordener Ausdruck dieser Kräfte.

Proben auf die *Resistenzahlen*, sogenannte *Resistenzwürfe*, stehen immer dann an, wenn der Charakter dem entsprechenden schädlichen Umstand ausgesetzt ist. Sie unterscheiden sich von jeder anderen Probe. Es wird ein Wurf mit dem W20 abgelegt und das Ergebnis dieses Wurfes wird von der entsprechenden *Resistenzahl* abgezogen.

Die übrigen Punkte werden dann mit dem *Effektwert* der entsprechenden Schädigung verglichen. Ist der *Effektwert* geringer als die verbleibenden Punkte der *Resistenzahl*, hat der Charakter dem schlechten Einfluss erfolgreich widerstanden. Näheres zu den Auswirkungen im umgekehrten Fall steht bei den einzelnen Resistenzahlen.

Daraus ergibt sich aber auch, dass die Bedeutung von einer gewürfelten 1 bzw., 20 bei diesem Wurf umgekehrt wird. Eine gewürfelte 1 bei dieser Probe verdoppelt die *Resistenzahl* für diesen Fall, eine gewürfelte 20 steht für den *Patzer*, dessen Auswirkungen von Fall zu Fall vom Spielleiter entschieden werden.

Für unser Beispiel ziehen wir die Resistenzahlen von Larinia heran. Es sind, wie bei der Charaktererschaffung erfahren haben, folgende:

Zauber: 31

Gift: 18

Krankheiten: 7

Geist: 28

Gehen wir an dieser Stelle davon aus, dass Larinia einem Lähmungsgift mit einem *Effektwert* von 20 widerstehen muss.

Sie würfelt einen W20, der eine 6 zeigt. Diese 6 Punkte werden von ihrer *Resistenzahl* von 18 abgezogen, was 12 Punkte übrig läßt.

Von den 20 Punkten Effekt, den das Gift hat, werden diese 12 Punkte nun abgezogen.

Larinia muss also schlussendlich mit einem Lähmungsgift mit einem Effektwert von 8 zurechtkommen.

Hätte sie eine 1 gewürfelt, wäre ihre *Resistenzahl* verdoppelt worden, auf 36 Punkte. Damit hätte sie den Effektwert des Giftes übertrumpft und das Gift somit schadlos überstanden.

Bei einer 20 hätte sie einen Patzer gewürfelt. Der Spielleiter entscheidet sich dafür, das in diesem Fall das normale Gegenmittel gegen dieses spezielle Gift nicht mehr wirkt. Wenn die Gruppe nicht jemanden findet, der ein anderes Mittel kennt, kann die Wirkung des Giftes nicht vorzeitig aufgehoben werden.

### Resistenzahl Zauber

Verstand + Willensstärke

Bei der Resistenzahl Zauber stellen die verbleibenden Punkte den Erfolgswert des Charakters in einer *Vergleichenden Probe* mit der Zauberfertigkeit des Zauberers dar. Näheres dazu im Kapitel Magie, ab Seite 127.

### Resistenzahl Gift

Willensstärke + Konstitution

Es gibt eine Vielzahl von Giften die auf die unterschiedlichste Art und Weise wirken. Gifte haben bei verschiedenen Konzentrationen (sprich: verschieden hohen *Effektwerten*) unterschiedliche Auswirkungen. Darum vergleicht der Spielleiter den am Ende übriggebliebenen Effekt mit dem Schlüssel des jeweiligen Giftes.

Eine kleine Auswahl an Giften inklusive Beschreibung der Effekte findet sich im „Buch des Spielleiters“

Bei dem weiter oben erwähnten Lähmungsgift gilt folgender Schlüssel:

Effektwert	Wirkung
1-5	<i>Leichte Lähmung</i> (-1W10 auf Geschick für 1W20 Runden)
6-10	<i>Mittlere Lähmung</i> (-1W20 auf Geschick für 2W20 Runden)
11-20	<i>Völlige Lähmung</i> (Keine Bewegung möglich für 1W10 Runden, danach

für 1W10 Stunden wie *Leichte Lähmung*)

Das Gift könnte bei einer stärkeren Konzentration auch einen Wert von über 20 erreichen.

Larinia hat die Auswirkungen eines Effektwertes von 8 zu spüren bekommen (= *Mittlere Lähmung*), muss sich also für 2W20 Runden (in ihrem Fall 9+13) 1W20 Punkte von ihrem Geschick abziehen (sie würfelt eine 8). Ihr Geschick wird also für die nächsten 22 Runden um 8 Punkte auf einen Wert von 10 gesenkt.

### Resistenzzahl Krankheiten

#### Konstitution + Stärke

An Krankheiten kann man entweder erkranken oder nicht. Ist das Ergebnis des *Resistenzwurfes* deshalb gleich oder größer als der Effektstufe der Krankheit, ist der Charakter nicht erkrankt.

Liegt es aber auch nur einen Punkt darunter, ist die Krankheit erfolgreich in den Körper eingedrungen und der Charakter ist infiziert.

Wie schlimm die Krankheit nach der Ansteckung ausbricht, von verschiedenen Faktoren ab, die bei der jeweiligen Krankheiten angegeben werden, aber nicht mehr von der Resistenzzahl. Diese stellt nur die erste Verteidigungslinie des Immunsystems dar. *Resistenzwürfe* sind solange notwendig, wie der Charakter der Krankheit so ausgesetzt ist, dass er sich anstecken könnte. Die Zeitabstände, in denen gewürfelt werden muss, finden sich bei den Beschreibungen der Krankheiten im „Buch des Spielleiters“.

Nach einer gewissen Zeit, die ebenfalls von Krankheit zu Krankheit unterschiedlich ist, kann der Charakter einen erneuten *Resistenzwurf* ablegen, der je nach Behandlung erleichtert oder erschwert werden kann. Gelingt dieser, ist der Charakter genesen und von der Krankheit geheilt.

Schauen wir uns hier den Resistenzwert von Yekatesch an. Er beträgt bei Krankheiten 37 Punkte! Der Spielleiter schickt den armen Krieger durch eine feuchte Sumpfreion in den Südländern, wo er die ganze Zeit der Gefahr ausgeliefert ist, am Südlandfieber zu erkranken.

Die Krankheit hat einen *Effektwert* von 20 und der Spielleiter entscheidet, dass er von so vielen Mücken (die diese Krankheit übertragen) gestochen wird, dass er jeden Tag drei *Resistenzwürfe* ablegen muss. Der erste Wurf ist eine 10, bleiben 27 Punkte. Das liegt deutlich über dem Effektwert der Krankheit, also keine Ansteckung. Schon der zweite Wurf ist aber eine 18. 37 weniger 18 ergibt 19. Das liegt einen Punkt unter dem Effektwert und somit leidet Yekatesch jetzt unter dem Südlandfieber, das ihm in unregelmäßigen Abständen Fieberschübe verursacht.

Erst nach 1W20 Anfällen darf bei dieser Krankheit, wenn keine Behandlung erfolgt, ein erneuter Resistenzwurf abgelegt werden. Diesmal würfelt Yekatesch eine 4. 37 weniger 4 ist wieder mehr als 20. Somit hat Yekatesch die Krankheit nach einiger Zeit erfolgreich bekämpft.



#### Optional: Immunität

Das Immunsystem kann mit Krankheiten, die es bereits kennt, leichter fertig werden. Dies kann so weit gehen, dass man nach einem Befall völlig immun gegen diese Krankheit ist. Der Spielleiter kann entscheiden, dass der Charakter beim nächsten Zusammentreffen mit einer Krankheit einen Bonus auf seine Resistenzzahl erhält oder überhaupt nicht mehr würfeln muss.

Yekatesch muss weiter durch den Sumpf. Da er schon einmal am Südlandfieber litt, befreit ihn der Spielleiter von weiteren Resistenzwürfen.

In einem anderen Sumpfbereich aber gibt es eine andere Sorte Sumpffieber, weswegen Yekatesch erneut würfeln muss. Er erhält aber wegen seiner früheren Erkrankung einen Bonus von 10 Punkten. Somit beträgt seine *Resistenzzahl* gegen diese spezielle Krankheit nun 47. Er erkrankt nur noch, wenn er einen Patzer würfelt, denn 47 minus 19 (das höchstmögliche Würfelergbnis ohne zu patzen) liegt mit 28 immer noch über den 20 Effektwert der Krankheit.

### Resistenzzahl Geist

#### Willensstärke + Willensstärke

Manchmal geschehen Dinge, die so fremdartig, erschreckend oder furchteinflößend sind, dass der gesunde Geist daran Schaden nehmen kann.

Dies kann durch Schrecken von übernatürlicher (z.B. Geister oder Untote) oder natürlicher Sorte (z.B. eine verstümmelte Leiche) geschehen. Sogar ein völlig überraschender Angriff kann dem Geist schaden.

Wann immer der Spielleiter der Meinung ist, dass ein Ereignis erschreckend oder aufwühlend genug war, um bleibenden Schaden in der Psyche des Charakters zu hinterlassen, setzt er einen *Effektwert* fest.

Mit diesem wird das Ergebnis des *Resistenzwurfes* verglichen. Wird der Effekt dadurch unter 1 gesenkt, kann der Charakter das Erlebte gut verarbeiten. Bleiben jedoch Punkte des Effektes bestehen, so hat dies Konsequenzen.

Bei wenigen Punkten können sich Alpträume oder leichte Ängste einstellen, bei sehr vielen Punkten ausgewachsene Phobien oder regelrechte Verrücktheit. Der sich einstellende Schaden sollte irgendwie mit dem Ereignis zusammenhängen, das ihn hervorgerufen hat.

Die Menge der Punkte sollte sich der Spieler gut merken, denn sie können durch die Fertigkeit *Geistheilen* gesenkt werden. Wenn sie auf Null gebracht werden, verschwindet die Störung.

In einer dunklen Gruft werden unsere drei Helden urplötzlich von einem Wesen aus Dunkelheit angegriffen. Es fährt durch sie hindurch und hinterlässt eine seltsame Kälte in ihren Leibern und erschreckt sie zudem maßlos. Der Spielleiter verlangt einen *Resistenzwurf Geist* von allen und legt einen Effektwert von 15 fest.

Larinia würfelt als erste, eine 5. Ihr *Resistenzwert* beträgt 28 (*Willensstärke* 14, verdoppelt), bleiben 23 Punkte. Der Geist hat ihr zwar einen Schrecken eingejagt, aber sie nimmt keinen weiteren Schaden von der Begegnung.

Yekatesch hat einen Wert von 26, würfelt aber eine 15, was ihn mit 11 Punkten zurücklässt. Der *Effektwert* übertrifft diese 11 um 4 Punkte. Seit dieser Nacht in der Gruft zuckt der Krieger oft erschrocken zusammen, wenn ein Schatten über ihn fällt und beobachtet in freien Augenblicken misstrauisch seinen eigenen Schatten. Aber nach einigen Wochen Meditation und Gebet unter fachkundiger Anleitung kann er diese irrationale Abneigung wieder loswerden.

Mordeck hat nur einen Resistenzwert von 10. Er war immer schon von der ängstlichen Sorte – obwohl er die Bezeichnung „vorsichtig“ vorzieht. Er würfelt: eine 12. Das ist mehr, als er in diesem Wert zur Verfügung hat, damit bleibt nichts übrig, was von den 15 Punkten Effekt abgezogen werden könnte.

Mordeck fürchtet sich seit dieser schicksalsschweren Begegnung panisch vor der Dunkelheit – fatal für einen Dieb. Er sollte sich schnell einen guten Geistheiler suchen.

### Stärkebonus

#### Stärke minus 15

Ein besonders starker Charakter richtet mit einer Waffe logischerweise größeren Schaden an, als jemand, der das Schwert gerade so heben kann. Darum darf ein Bonus auf den Schaden der Waffe addiert werden, der dem Wert der Stärke über 15 entspricht.

Dieser Bonus wird auf den ausgewürfelten Schaden addiert, bevor eventuelle Modifikationen durch die Erfolgsstufe vorgenommen werden.

Mordeck (Stärke 9) verursacht mit einem Schwert 1W10 Punkte Schaden.

Yekateschs Stärke hingegen liegt zwei Punkte über der Schwelle von 15. Somit verursacht er bei jedem Schaden, auch waffenlos, zwei Punkte mehr. Mit dem Schwert hätte er also einen Schaden von 1W10+2.

Bei einem *Halben Erfolg* macht er 1W10+2 durch 2 Punkte Schaden, bei einem *Herausragenden Erfolg* 1W10+2 mal 2.

## ✧ Zaubertalent ✧

Das Zaubertalent unterscheidet sich deutlich von den anderen Attributen. Zum ersten ist es nicht sicher, ob ein Charakter überhaupt über ein Zaubertalent verfügt (näheres dazu auf Seite 14), zum zweiten kann dieser Wert nach dem Auswürfeln nicht mehr gesteigert werden.

Das Zaubertalent gibt Ausdruck darüber, ob der Charakter von den Göttern mit der Gabe der Magie gesegnet wurde und wie stark diese Gabe ist. Die genaue Bedeutung und Auswirkung des Wertes werden im Kapitel Magie (ab Seite 127) beschrieben.

## ✧ Die Fertigkeiten ✧

Das Wissen und Können, das ein Charakter im Laufe seines Lebens sammelt, wird durch seine Werte in den verschiedenen Fertigkeiten repräsentiert.

Die Fertigkeiten sind in fünf Gruppen unterteilt: *Allgemeine Fertigkeiten*, *Kampffertigkeiten*, *Naturfertigkeiten*, *Soziale Fertigkeiten* und schließlich *Wissensfertigkeiten*.

Manche Fertigkeiten kann man ohne fachkundige Anleitung nur bis zu einem gewissen Grad verfeinern. Danach ist die Hilfe eines Lehrers vonnöten. Diese Fertigkeiten können bis zu einem Wert von 15 normal gesteigert werden, danach muss sich der Charakter einen Lehrmeister suchen.

Bestimmte andere Fertigkeiten können ohne Lehrer überhaupt nicht erlernt oder vertieft werden. Bei diesen muss auf jeden Fall ein Lehrer hinzugezogen werden. Als Lehrer gilt jeder, der in der Fertigkeit einen reinen Wert besitzt, der den des Charakters übertrifft und einen Verstand von 6 oder mehr hat.

Hat ein Charakter keine Punkte in einer Fertigkeit, so würfelt er in den meisten Fällen an deren Stelle nur das Attribut, das mit ihr verbunden wird, und zwar einfach! Zusätzlich wird jeder Erfolg als ein *Halber Erfolg* gewertet, egal, welche Erfolgsstufe er rechnerisch erreicht hätte. Es fällt eben schwer, in etwas zu brillieren, das man nicht gelernt hat. Jedoch haben auch Anfänger manchmal sprichwörtliches Glück. Wenn der W20 eine 20 zeigt, so ergibt sich auch bei dieser eingeschränkten Probe ein *Herausragender Erfolg*.

Anders jedoch bei Fertigkeiten, die ohne Lehrer gar nicht zu erlernen sind. Wenn ein Charakter dort keine Punkte aufzuweisen hat, dann kann er auch keine Probe ablegen. Manche Dinge kann man eben gar nicht erst mit Aussicht auf Erfolg probieren, wenn man sich nicht damit beschäftigt hat.

Bei Fertigkeiten muss man zwei Werte unterscheiden. Zum einen den *reinen Fertigkeit*

Wir haben ja bereits im Kapitel Charaktererschaffung gesehen, wie unsere Helden zu ihren Fertigkeiten gekommen sind.

Bei der Charaktererschaffung ist natürlich zum Erlernen einer Fertigkeit kein Lehrer nötig.

Wenn aber Mordeck z.B. seinen Wert in Seilkunde erhöhen will, kommt es darauf an, wie hoch sein *Reiner Wert* ist. Wenn er ihn von 14 auf 15 steigern will, braucht er nur die entsprechenden Fertigkeitpunkte auszugeben. Will er sie aber von 15 auf 16 steigern, muss er sich auf die Suche nach einem Lehrer machen, der mindestens einen Wert von 16 hat.

Er sich entschließt sich, Rechnen zu lernen, dafür braucht er vom ersten Punkt an und für jeden weiteren einen Lehrer mit einem Wert, der über seinem augenblicklichen in dieser Fertigkeit liegt. Die Suche nach einem solchen Lehrer kann so einfach oder kompliziert sein, wie der Spielleiter möchte und er kann natürlich auch Dienste oder Bezahlung im Gegenzug für seine Lehren verlangen.

Larinia muss eine Probe auf die Fertigkeit Taschendiebstahl ablegen, weil sie jemandem etwas abluxsen möchte. Sie hat in dieser Fertigkeit keine Punkte, also würfelt sie einen W20 (eine 15) und addiert nur das entsprechende Attribut dazu (*Geschick* (einfach): 18). Zusammen erreicht sie also eine 33. Eigentlich wäre das ein *Voller Erfolg*, aber da sie keine Punkte in dieser Fertigkeit hat, wird er als ein *Halber Erfolg* gewertet.

Ihre einzige Möglichkeit, eine bessere Erfolgsstufe als einen *Halben Erfolg* zu erreichen, liegt in einer gewürfelten 20. Dann aber hat sie gleich einen *Herausragenden Erfolg* erzielt. Wie sagt man so schön: Wein oder Wasser!

Mordeck, der ja noch nicht Rechnen kann, wird mit einem Zahlenrätsel konfrontiert. Da Rechnen jedoch nur mit einem Lehrer zu erlernen ist, darf er keinen Wurf darauf versuchen – er kann das Rätsel einfach nicht lösen.

Beim *Heilen*, einer Fertigkeit die erst ab einem

wert, der die Punkte in der Fertigkeit angibt, bevor das Attribut dazugerechnet wird und den *Gesamtwert* inklusive Attribut. Falls nicht anders angegeben, beziehen sich alle Mindestwerte bei Fertigkeiten stets auf den *reinen Fertigkeitswert*.

Bei Fertigkeiten wird ein *Reiner Wert* von 5-8 als Durchschnitt angesehen.

Liegt der Wert unter 5, so gilt der Charakter als Anfänger (z.B. ein Handwerker in der Lehre oder ein junger Krieger).

Liegt der Wert zwischen 5 und 10, so kann der Charakter als vollausgebildet angesehen werden. (z.B. ein Dorfschmied oder Fußsoldat).

Bei 10 bis 15 hat der Charakter bereits einige ausführliche Erfahrungen in der Fertigkeit gesammelt und kann sich als erfahren ansehen (z.B. der Schmied in einer großen Stadt oder ein Hauptmann der Stadtgarde).

Wert von 15 einen Lehrer benötigt, hätte er jedoch eine Probe ablegen, jedoch höchstens einen *Halben Erfolg* erzielen können.

Wir werden der Einfachheit halber weiter unten davon ausgehen, dass jede Fertigkeit von mindestens einem der Charaktere erlernt wurde, damit wir jemanden haben, mit dessen Hilfe wir sie erklären können.

Yekateschs *Reiner Wert* in der Fertigkeit *Waffe: Schwert* beträgt 18 Punkte. Diese hat er bei seiner Erschaffung ausgewürfelt.

Sein *Gesamtwert*, den er bei Würfeln einsetzt, beträgt aber 32 Punkte (18 plus Attribut *Geschick*: 14).

Wenn bei der optionalen Regel *Kampf mit zwei Waffen* ein Waffenwert von 20 oder mehr verlangt wird, bezieht sich dies auf den *reinen Fertigkeitswert*.

In diesem hat Yekatesch nur 18 Punkte, kann also noch nicht mit zwei Waffen kämpfen, obwohl sein *Gesamtwert* weit über 20 liegt.

Bei mehr als 15 hat der Charakter eine gewisse Meisterschaft erreicht (z.B. ein gestandener Veteran oder der Meisterschmied, für dessen Künste man aus weiter Umgebung anreist). Schafft er es schließlich gar, den Wert über 20 zu steigern, so kann er sich mit Fug und Recht zu den wenigen wahren Meistern zählen, die in den Legenden kommender Zeiten für ihre Leistungen Erwähnung finden werden.

Bei manchen Fertigkeiten wird ausdrücklich erwähnt, was die verschiedenen Erfolgsstufen bedeuten. Findet sich keine solche Beschreibung, so entscheidet der Spielleiter von Fall zu Fall, was passiert.

Der Spielleiter entscheidet, wie lange nach einer misslungenen Probe eine erneute Probe abgelegt werden kann, wenn überhaupt, und ob sie mit einem Malus belegt wird.

Bei einigen Fertigkeiten, z.B. Rüstungsbau, erstreckt sich die Zeitspanne, welche die Probe umspannt, oft über einen längeren Zeitraum, z.T. Wochen. Wie lange es jeweils dauert, etwas zu fertigen, steht bei der Beschreibung der Ausrüstung im „Buch der Spieler“ oder wird vom Spielleiter festgelegt. Manchmal müssen auch mehrere Proben abgelegt werden, bevor man etwas vollendet hat.

Unter **Gewürfelt mit:** wird das entsprechende Attribut angegeben, mit dem der *reine Wert* dieser Fertigkeit kombiniert wird. Manchmal hängt die Entscheidung für eines von verschiedenen möglichen Attributen von einer Überlegung ab, die uns erklärenswert erscheint. Diese Erklärung wird dann ebenfalls hier mitgeliefert.

Außerdem ist angegeben, ob eine Fertigkeit als Normale oder Vergleichende Probe gewürfelt wird, oder ob beides möglich ist und ob ein Lehrer benötigt wird.

## Fertigkeiten im Spiel

Viele der Fertigkeiten, gerade im sozialen Bereich, sollten nicht das Rollenspiel ersetzen. Es ist doch viel reizvoller den Versuch des Charakters auszuspielen, einen Händler im Preis zu drücken oder einen Gefangenen einzuschüchtern, als einfach die Würfel zu rollen und zu verkünden: „Ich überrede ihn

Yekatesch möchte eine kleine Gruppe Räuber, die ihn vor der Stadt gestellt haben, davon überzeugen, dass er gefährlich ist und sie so ohne Kampf vertreiben.

Er beschreibt sein Vorgehen: „Ich lächele sie verächtlich an. Dann ziehe ich langsam meinen Dolch und sage mit irrem Blick: `Ich bin bereit zu

jetzt!“

Weil aber natürlich der Charakter in vielen Fertigkeiten einfach besser oder schlechter als der Spieler sein kann, sollten die Werte natürlich auch nicht völlig außer Acht gelassen werden.

An dieser Stelle möchten wir eine Mischform anbieten, die sich in unseren Runden bewährt hat: Der Spieler kann sich durch seine Darstellung des Charakters bei dem Ausspielen der Situation einen Bonus von bis zu 10 Punkten erarbeiten, oder in besonders verpatzten Auftritten auch einen kleinen Malus (nicht mehr als 3 Punkte – der Charakter hat ja nun mal die Fertigkeit gelernt).

Manche Fertigkeiten lassen sich aber natürlich einfach nicht ausspielen – z.B. *Körperbeherrschung* oder *Schmieden*.

sterben... Seid ihr es auch? Das lasse ich eine Weile wirken, dann schneide ich mit dem Dolch einen kleinen Schnitt in meinen Unterarm. `Wisst ihr: Ich habe nichts zu verlieren und der Schmerz ist mein Freund! Soll ich euch bekannt machen?` Dann ziehe ich langsam mein Schwert und betrachte es dabei, als wäre es mein eigenes Kind.“ Der Spielleiter entscheidet, dass Yekatesch für diese überzeugende Darstellung einen Bonus von 8 Punkten erhalten soll. Zu seinem Erfolgswert in der Fertigkeit *Einschüchtern* erhält er nun noch 8 Punkte dazu.

Hätte er nur mit seinem Schwert gefuchelt und gerufen: „Haut ab, sonst passiert was!“ hätte der Spielleiter ihm einen Malus von 2 Punkten auferlegt.

## Allgemeine Fertigkeiten

Unter *Allgemeine Fertigkeiten* sind alle Fertigkeiten zusammengefasst, die in keine der anderen Kategorien passen. Profan, aber so ist es nun mal.

Hier finden sich die sehr speziellen Fertigkeiten wie *Zaubertalent* ebenso wie die sehr verbreiteten Fertigkeiten, die von einem Großteil des Volkes zum Erwerb des täglichen Brotes genutzt werden.

## Fuhrwerke lenken

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache Probe**

Unter Fuhrwerke fällt alles, was Räder hat und von mindestens einem Tier gezogen wird. Mit dieser Fertigkeit können kleine Fuhrwerke wie Karren oder Leiterwagen mit Eseln oder Büffeln davor genauso geführt werden wie große Kutschen mit sechs oder mehr Pferden. Natürlich ist eine rasante Kutsche im vollen Galopp deutlich schwerer zu beherrschen (Malus von 10) als eine lahme, mit Rüben beladene Eselsdroschke (Bonus von 10).



**Optional:**  
*Tierfreund*

Hat ein Charakter eine besonders hohe *Persönliche Ausstrahlung*, so wirkt sich diese positiv auf die Tiere aus, die dadurch gefügiger werden. Punkte über 15 dürfen zur Erfolgsprobe auf *Fuhrwerke lenken* addiert werden.

Larinia hat einen *Gesamtwert* von 25 (Geschick 18 plus *Reiner Wert*: 7) in *Fuhrwerke lenken*. Sie würfelt eine 4 und verfehlt mit 29 knapp einen *Vollen Erfolg*. Da sie aber eine *Persönliche Ausstrahlung* von 17 hat, darf sie zwei Punkte dazu-rechnen (17 – 15 =2) und kommt auf 31 Punkte. Weil die Tiere sie sehr mögen, lassen sie sich leichter lenken: doch ein *Voller Erfolg*!

## Gassenwissen

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**

Es gibt gewisse Dinge, die in jeder Stadt und jedem Dorf gleich sind. Sei es, dass man den Marktplatz meist in der Mitte der Stadt findet oder dass Spelunken in schlechten Stadtvierteln stehen. Mit der Fertigkeit *Gassenwissen* kennt der Charakter diese Gemeinsamkeiten und kann sie auf jede Stadt anwenden, in die er kommt und sich so zumindest ungefähr zurechtfinden.

Diese Fertigkeit gibt auch Auskunft darüber, wie gut sich der Charakter mit den Schattengestalten seiner Stadt auskennt und wie bewandert er in den Gebräuchen der Rauschkrauthändler, Halsabschneider und Spieler ist.

Mordeck besucht zum ersten Mal die kleine Stadt Mirla in Helikotien, einem anderen Ostland. Er war noch nie hier, muss aber schnell jemanden finden, der ihm sein Diebesgut abkauft. Er würfelt auf *Gassenwissen* (wo er einen *reinen Fertigkeitswert* von 10 besitzt) und erreicht einen *Vollen Erfolg*. Nachdem er sich einige Stunden in düsteren Kneipen herumgedrückt hat, kann er einen schmierigen Kerl entdecken, der von vielen Leuten kleine Pakete zugesteckt bekommt und dafür Geld rausgibt. Er hat seinen Hehler gefunden.

In Elek-Mantow, seiner Heimatstadt, hätte er natürlich sofort gewusst, zu wem er gehen müsste, auch wenn er jemanden für Mord, Gifte, unliebsame Informationen oder Fälscherei gesucht hätte. Mordeck kennt seine Stadt eben in und auswendig.

## Glücksspiel

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**

(Sicher wäre hier auch *Verstand* möglich gewesen, aber wir haben uns für *Geschick* entschieden, um auch das Falschspiel mit einzubinden)

- ❖ **Vergleichende Probe**

Die Kunst ein Würfel- oder Kartenspiel zu gewinnen, hängt zu einem großen Teil vom Glück ab, aber auch, gerade bei komplizierteren Spielen, von einer geschickten Taktik. Mit dieser Fertigkeit kennt der Charakter die gängigen Glücksspiele mit Würfeln, Karten, Knochen und was sonst so anfällt und die entsprechende Taktik, um das Glück gnädig zu stimmen.

Wenn der Charakter allerdings der Meinung ist, dem Glück könne man nicht trauen, kann er falsch spielen.

Um zu betrügen, wird eine Probe auf *Glücksspiel* abgelegt, die mit der *Wachsamkeit* (oder dem eigenen *Glücksspielwert* – was höher ist) aller Anwesenden verglichen wird. Wenn der Erfolgswert bei *Wachsamkeit* über dem Erfolgswert der *Glücksspielprobe* liegt, wird das Falschspiel entdeckt.

Mordeck rollt mit einigen Stadtwachen die Würfel, um ihnen genug Geld abzunehmen, damit er sie damit bestechen und wieder aus dem Kerker kommen kann. Der Spielleiter entschließt sich, da der Abend schon sehr weit fortgeschritten ist, das ganze nicht am Tisch auszuspielen (also wirklich das Würfelspiel zu spielen), sondern nur Fertigkeitswürfe zu verlangen.

Am Anfang läuft das Spiel gut für Mordeck, weil er ein geübter Spieler ist. Seine Erfolgswerte liegen immer über denen der Wachen.

Dann aber verliert er andauernd und denkt sich, dass man daran was ändern muss. Er beginnt, die Würfel eher zu legen, als zu würfeln – spielt also falsch.

Er legt eine Probe auf *Glücksspiel* ab und erreicht einen Erfolgswert von 40. Die beiden Wachen haben in *Glücksspiel* einen *Gesamtwert* von 30 und in *Wachsamkeit* einen von 31. Sie legen also *Wachsamkeitsproben* ab und würfeln eine 6 und eine 8. Glück gehabt! Ihre Erfolgswerte liegen mit 37 und 39 unter Mordecks 40. Sie bemerken seine Schummelei nicht - er gewinnt.

## Holz- und Steinarbeit

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache Probe**

Die meisten Gegenstände des täglichen Gebrauchs wie Schalen, Löffel und Becher sind aus Holz. Holzarbeit umfasst aber nicht nur die Fertigung dieser Gegenstände, sondern auch die künstlerische Beschäftigung mit Holz oder Reparaturen an größeren Gegenständen, wie Booten oder Kutschen. Zudem beherrscht ein Charakter mit dieser Fertigkeit auch den Bogenbau und das Schnitzen und Auswuchten von Pfeilen.

Als Steinmetz kann der Charakter Statuen ebenso fertigen wie die Steine für Häuser oder Tempel beschlagen.

### Fertigen von Bögen und Pfeilen:

Um einen Bogen zu fertigen, der den Grundwerten seiner Klasse entspricht, ist ein *Voller Erfolg* nötig. Bei nur einem *Halben Erfolg* läuft der Bogen bei jedem Schuss Gefahr zu brachen (bei einer 1-3 auf einem W20). Bei einem *Herausragenden Erfolg* macht der Bogen einen Punkt mehr Schaden und gibt dem Schützen einen Bonus von zwei Punkten auf den Erfolgswert .

Soll der Bogen für einen stärkeren Schützen ausgelegt werden (d.h., soll auch bei einem Bogenschuss der *Stärkebonus* addiert werden dürfen), wird der doppelte *Stärkebonus* als Malus angenommen.

Mit einer Probe können bis zu 10 Pfeile auf einmal gefertigt werden. Ein *Halber Erfolg* verschlechtert den Erfolgswert beim Schießen um einen Punkt, ein *Herausragender* verbessert ihn um einen Punkt. Die Spitzen der Pfeile müssen natürlich geschmiedet werden.

Larinia möchte für Yekatesch einen Langbogen bauen. Sie hat einen *Gesamtwert* von 30 Punkten in dieser Fertigkeit und muss sich für Yekateschs Bogen einen Malus von 4 auferlegen (*Stärkebonus* 2, mal 2 = 4).

Bei einer 1 (einem *Patzer*) zerbricht der Bogen, bevor er fertig ist.

Bei einer 2 und 3 ist es ein *Halber Erfolg* und Yekatesch müsste bei jedem Wurf einen W20 werfen. Bei einer 1-3 zerbricht der Bogen in seinen Händen.

Außer bei einer 20 hat der Bogen die Werte, die in der Waffenliste stehen: Schaden 1W10+2.

Bei einer 20 (der einzigen Chance bei dieser Probe auf einen *Herausragenden Erfolg*) würde der Bogen sogar 1W10+3 Punkte Schaden machen und Yekatesch zwei Punkte mehr in jedem Erfolgswert damit verschaffen. Sie würfelt tatsächlich eine 20! Ein sehr guter Bogen!

Die Pfeile dazu werden sehr schlecht (*Halber Erfolg*) und kosten Yekatesch einen Punkt Erfolgswert. Bleibt ihm nur noch einer (2 vom Bogen, -1 von den Pfeilen = 1). Wären sie sehr gut geworden, hätte er sogar 3 Punkte mehr auf jeden Erfolgswert .

## Jahrmarktszauber

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache oder Vergleichende Probe**
- ❖ **Nur mit Lehrer zu erlernen**

Diese Fertigkeit umfasst all die kleinen Künste, die einen Jahrmarkt so bunt und beeindruckend machen. Feuerschlucken, Jonglieren, Taschenspielertricks, Tiergeräusche nachahmen, Zauberkunststücke, all das beherrscht der Charakter hiermit.

Eine einfache Probe wird abgelegt, wenn bei der Darstellung kein Trick benötigt wird.

Fängt der Charakter jedoch an, Zauberkunststücke vorzuführen, die nur durch einen Trick ermöglicht werden, misst er seinen Erfolgswert mit der *Wachsamkeit* der Zuschauer.



**Optional:  
Ablenkung**

Bei vielen Jahrmarktsspielereien hängt der Erfolg sehr stark von einer gelungenen Ablenkung oder Beeinflussung des Publikums ab. Wenn der Spielleiter entscheidet, dass dies bei einer Erfolgsprobe der Fall ist, kann er dem Spieler erlauben, die Punkte, die seine *Persönliche Ausstrahlung* über 15 liegt, dazuzurechnen.

Mordeck will nicht einfach wortlos ein Kaninchen aus dem Hut ziehen, sondern begleitet das ganze mit verschwörerischen Gesten und einem mystischen Singsang, der nur dazu dient, das Publikum von seinen Händen abzulenken. Wenn er jetzt eine *Persönliche Ausstrahlung* besäße, die über 15 läge, könnte er die Differenz zu dem Erfolgswert rechnen. (Bei Larinia z.B. zwei Punkte: 17 – 15)

### Körperbeherrschung

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache oder vergleichende Probe**

Alles was mit der gezielten Kontrolle des Körpers zu tun hat, und nicht von einer anderen Fertigkeit abgedeckt wird, fällt hierunter.

Mit einer guten Körperbeherrschung ist der Charakter in der Lage, Stürze abzumildern oder lange Zeit unbewegt zu bleiben. Vor allem aber beherrscht er akrobatische Tricks (Salti, Flick-Flaks auf den Händen gehen).

Eine vergleichende Probe wird im Kampf zum *Ausweichen* durchgeführt.

### Musik

- ❖ **Gewürfelt mit: Wahrnehmung**
- (Hier wären auch *Geschick* oder *Verstand* möglich gewesen, wir haben aber *Wahrnehmung* gewählt, weil vor allem das klare Gehör für Töne einen guten Spielmann ausmacht. Die beste Technik hilft nicht, wenn man einen Ton nicht vom anderen unterscheiden kann, und darum immer den falschen trifft)
- ❖ **Einfache Probe**

Die Beherrschung verschiedener Musikinstrumente, das Wissen um alte und neue Lieder und deren gesungener Vortrag, sowie die Fähigkeit, eigene Lieder und Texte zu komponieren, sind das Rüstzeug eines jeden Spielmannes. Jeder Charakter kann, wenn er sich in der Kunst der Musik geschult hat, seine Gefährten am Lagerfeuer oder die Bauern in einer Schenke mit einem fröhlichen Lied erfreuen und sich so manchen Freund machen und manche Münze verdienen.

Bei der Erschaffung kann ein Charakter, der die Musik erlernt, sich für je 3 angefangene Punkte *reinen Wertes* ein Instrument aussuchen, das er beherrscht. Wird die Fertigkeit später gesteigert, so kann der Charakter pro Punkt eine Probe ablegen, um zu sehen, ob er ein bestimmtes neues Instrument zu beherrschen lernt, auf dem er natürlich vorher geübt haben muss. Ist diese Probe mindestens ein *Halber Erfolg* hat der Charakter das Instrument erlernt. Diese Probe sollte vom Spielleiter entsprechend der Schwierigkeit

Larinia hat bei der Charaktererschaffung die Fertigkeit *Musik* erlernt und hat einen *reinen Wert* von 5 darin. Sie darf sich zwei Instrumente aussuchen, die sie beherrscht und ihre Wahl fällt auf Flöte und Laute.

Auf diesen beiden Instrumenten kann sie jetzt eine Vielzahl von Liedern spielen, vor allem kennt sie natürlich die traurigen Weisen der Taominoi, aber sie hat auch das ein oder andere Trinklied schon aufgeschnappt, seit sie mit Yekatesch und Mordeck zieht.

Sie steigert nun ihren Wert auf 8 und würde gerne das Spiel auf der Streichkiste erlernen. Dies ist ein vergleichsweise einfaches Instrument, darum wird die Probe nicht modifiziert. Sie erreicht einen Erfolgswert von 25, ein *Halber Erfolg*. Sie hat das Instrument erfolgreich erlernt.

Hätte sie versucht die Multorische Windorgel zu erlernen, ein sehr kompliziertes Instrument mit vielen Tasten und Schiebern, hätte sie einen Malus von 7 hinnehmen müssen, was den Erfolgswert auf 18 gesenkt hätte, was einem *Misserfolg*

des Instruments modifiziert werden.

Wenn sich der Charakter Melodien oder Lieder merken möchte, kann er ebenfalls jederzeit einen Wurf auf Musik ablegen, der nach Schwierigkeit des Lieder modifiziert wird. Hierbei bedeutet ein *Halber Erfolg*, er sie mitsingen kann, ein *Voller*, dass er Text und Melodie nachspielen kann und ein *Herausragender*, dass er das Thema spontan verbessern kann.

entspricht. Sie hätte die Windorgel nicht zu spielen gelernt, kann es aber bei der nächsten Steigerung noch einmal versuchen.

Larinia ist mal wieder gezwungen, mit ihren Begleitern in einer Kneipe zu sitzen. Zum Zeitvertreib prägt sie sich das Trinklied einiger Soldaten am Nebentisch ein, dass von einem Barden auf einer dreiseitigen Laute begleitet wird.

Das Lied ist einfach, darum bekommt sie einen Bonus von 5 Punkten. Alles in allem erreicht sie 30 Punkte, einen *Vollen Erfolg*. Sie kennt nun dieses Lied und kann es jederzeit spielen.



#### Optional: *Darstellung*

Ein Vortrag hängt neben der Virtuosität des Spielmannes auch von dessen Wirkung auf das Publikum ab. Deswegen kann der Charakter einen Bonus gleich seiner *Persönlichen Ausstrahlung* minus 15 auf seine Erfolgsprobe addieren.

### Reiten

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache Probe**

Dieses Talent beschreibt schlicht und einfach, wie gut ein Charakter sich auf einem Tier halten kann, das groß genug ist, um darauf reiten zu können, in den meisten Fällen wohl ein Pferd.

Nicht gezähmte oder besonders störrische Tiere und gewagte Manöver verlangen natürlich nach einer Erschwerung des Wurfs.



#### Optional: *Tierfreund*

Hat ein Charakter eine besonders starke Ausstrahlung, werden die Tiere gefügiger. Deswegen kann der Charakter einen Bonus gleich seiner *Persönlichen Ausstrahlung* minus 15 auf seine Erfolgsprobe addieren.

### Rüstungsbau

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- (Hier wäre auch *Geschick* möglich gewesen, aber beim Fertigen einer guten Rüstung ist vor allem das Wissen wichtig, wie man es macht.)
- ❖ **Einfache Probe**
  - ❖ **Nur mit Lehrer zu erlernen.**

Bei der Fertigung einer guten Rüstung kommt es vor allem darauf an, den größtmöglichen Schutz und die geringste Behinderung zusammenzubringen.

Um eine Rüstung zu bauen, bedarf es der Einzelteile. Diese Fertigkeit enthält nicht das Wissen und Können darum, wie man Leder gerbt (Schneidern) oder Metall veredelt (Schmieden), sehr wohl aber wie man Leder zusammennäht oder Nietten setzt.

Yekatesch lässt sich von einem Rüstmeister mit einem *Gesamtwert* von 40 Punkten eine Kettenrüstung anfertigen. So ein Kettenhemd hat einen *Geschick*-Malus von 2 und eine Schutzwirkung von 6, also muss sich der Rüstungsbauer von seinem Erfolgswert sechs Punkte abziehen.

Erreicht er nur einen *Halbe Erfolg*, verschlechtert sich die Schutzwirkung auf 3 (6 halbiert). Bei einem *Vollen Erfolg* bleiben die Werte unverändert. Bei einem *Herausragenden Erfolg* steigt der

Es wird eine Probe abgelegt, erschwert um den Schutzwert der Rüstung. Wird ein *Halber Erfolg* erzielt, besitzt die Rüstung nur den halben normalen Schutzwert. Bei einem normalen Erfolg, hat die Rüstung die in der Liste angegebenen Werte. Bei einem *Herausragenden Erfolg* bietet die Rüstung zwei Punkte mehr Schutz.

Um eine Rüstung zu reparieren, wird der Wurf um die verlorenen Schutzpunkte erschwert und muss trotzdem einen vollen Erfolg

Bei einem *Halben Erfolg* oder *Misserfolg* bleibt die Rüstung bei ihrem augenblicklichen Schutzwert.

Eine Reparaturprobe benötigt ein Viertel der Zeit, die zum Bauen einer Rüstung nötig ist. Angaben zu dieser Dauer befinden sich im „Buch der Spieler“.

Schutzwert auf 8. Gehen wir davon aus, dass Yekateschs Rüstung mit einem *Herausragenden Erfolg* gebaut wurde und 8 Schutzpunkte hat.

Sie wird nun bei einem heftigen Kampf stark beschädigt und verliert 4 Schutzpunkte.

Sie soll nun repariert werden. Der Rüstungsbauer muss nun einen Wurf um 4 erschwert ablegen und einen *Vollen Erfolg* erzielen, um die Rüstung in den Urzustand zurückzusetzen.

## Schlösser öffnen

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache Probe**

Wenn ein Charakter sich in dieser Fertigkeit schult, dann tut er das, um Türen und Schlösser zu öffnen, die eigentlich nicht für ihn offen stehen sollten. Besonders erfreulich ist dabei, dass die Türe später wieder versperrt werden kann, als wäre nichts gewesen.

Der Eindringling braucht Dietriche oder anderes geeignetes Werkzeug, sonst wird ihm ein Malus auferlegt. Auch wenn das Schloss besonders gut oder schlecht ist, wird der Wurf entsprechend modifiziert.

## Schmieden

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Ab 15 nur mit Lehrer zu erlernen**

Ein guter Schmied benötigt nicht nur das Geschick, einem glühendem Eisen die von ihm gewünschte Form zu geben, sondern vor allem auch das Wissen darum, wie man minderwertiges Erz veredelt, um guten Stahl zu erhalten. Die Güte der Arbeit hängt zudem von der Qualität der Schmiede ab, was sich in Boni bzw. Mali äußern sollte.

### Waffen schmieden:

Wenn ein Schmied eine Waffe schmieden möchte, so legt er eine Probe ab, die entweder um die Hälfte der Güte oder die Hälfte der maximalen Schadenspunkte erschwert wird, je nachdem, was höher ist. Für je 2 Punkte freiwillige Erschwernis darüber hinaus kann die Güte um einen Punkt erhöht werden, maximal aber um 5 Punkte.

Für je 5 Punkte freiwillige Malus verursacht die Waffe einen Schadenspunkt mehr, maximal 3. Wird dabei nicht mindestens ein *Voller Erfolg* erzielt, zählen diese zusätzlichen

Yekatesch ist ein passabler Schmied (*Reiner Wert* 10). Er möchte sich ein Schwert schmieden. Ein normales Schwert macht 1W10 Punkte Schaden, hat eine Güte von 15, einen Initiativemalus von 2 und eine Mindeststärke von 8.

Die halbe Güte wäre 7, die maximalen Schadenspunkte wären 10, durch 2 macht das 5. Der Malus, den Yekatesch erdulden muss beträgt also 7 Punkte. Da Yekatesch zudem gerne ein Schwert hätte, das seiner Stärke entspricht, also eine Güte von 17 hat, zieht er freiwillig noch mal 4 Punkte ab, um sie um 2 Punkte zu steigern.

Punkte nicht und sie werden auch bei einem *Herausragenden Erfolg* nicht verdoppelt.

Erzielt er einen *Vollen Erfolg*, so hat er eine Waffe geschmiedet, welche die in der Liste angegebenen Werte besitzt, zuzüglich eventueller Verbesserungen.

Erzielt er nur einen *Halben Erfolg*, so sinkt die Güte der Waffe um 5 Punkte, Initiativemalus und Mindeststärke/Mindestgeschick steigen um 3 Punkte.

Erzielt er einen *Herausragenden Erfolg*, so verbessert sich die Waffen wie folgt: Güte steigt um 3 Punkte, Initiativemalus und Mindeststärke sinken um je einen Punkt.

Ein Schmied kann auch versuchen, eine beschädigte Waffe auszubessern. Zu diesem Zweck legt er eine normale Probe ab, mit dem halben ursprünglichen Gütewert der Waffe als Malus.

Er würfelt eine 15, dazu kommt sein *Gesamtwert* von 24, was 39 Punkte ergibt. Weniger 11 Punkte Malus macht das 27, ein *Halber Erfolg*. Leider hat Yekateschs Schwert also nun nur eine Güte von 10 (normal: 15 – 5), einen Initiativemalus von 5 und benötigt eine Mindeststärke von 11.

Yekatesch möchte nun ein beschädigtes Kurzsword reparieren, das 6 Punkte Güte verloren hat (wie das vor sich geht: siehe „Brechen der Waffen“, Seite 111). Seine ursprüngliche Güte betrug 14, durch 2 macht das 7. Yekatesch würfelt also mit einem Malus von 7.

Er erzielt einen *Vollen Erfolg*, stellt also 2 der verlorenen 6 Punkte wieder her. Das Kurzsword hat jetzt wieder eine Güte von 10.

Hätte er einen *Herausragenden Erfolg* erzielt, wären 4 Punkte wieder hergestellt worden.

Erreicht er einen Erfolg, so erhöht er die Güte der Waffe: Bei einem *Halben Erfolg* um 1, bei einem *Vollen* um 2 Punkte und bei einem *Herausragenden Erfolg* sogar um 4. Natürlich kann die Güte niemals über den ursprünglichen Wert steigen.

Versucht der Schmied zerbrochene Waffe zu reparieren, so wird es gehandhabt, als schmiedete er die Waffe neu. Er braucht dann aber nur ein Viertel der Zeit dafür.

## Schneidern

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Ab einem Wert von 15 nur mit Lehrer zu steigern**

Schneidern wird bei der Fertigung von Kleidung oder Gebrauchsgegenständen aus Tuchen und Stoffen benutzt. Ein guter Schneider weiß zudem, was seinem Kunde steht, eine Fähigkeit, die dem Charakter bei der Wahl seiner Kleidung sicher zugute kommen wird. Und außerdem: Wer freut sich nicht über einen Kameraden, der nach anstrengender und gefährlicher Reise die zerrissene Kleidung wieder zusammenflickt?

## Sechster Sinn

- ❖ **Gewürfelt mit: Wahrnehmung**
- ❖ **Einfache Probe**

Der *Sechste Sinn* beschreibt die Fähigkeit eines Charakters auf seine Instinkte und sein Bauchgefühl zu hören.

So kann er das berühmte „schlechte Gefühl“ bei etwas oder jemandem haben, wenn ihm z.B. Gefahr droht oder magische Einflüsse vorliegen.

Diese Fertigkeit sollte verdeckt vom Spielleiter gewürfelt werden, damit der Spieler nicht genau weiß, ob sein übernatürliches Gefühl

Larinia hat einen sehr ausgeprägten sechsten Sinn (*Reiner Wert* 14). Als sie das Zimmer eines Bekannten betritt und dieser sie empfängt, würfelt der Spielleiter verdeckt für sie.

Bei einem *Halben Erfolg* teilt er ihr mit, dass ihr etwas seltsam an ihrem Freund vorkommt.

Ein *Voller Erfolg* lässt sie erfahren, dass ihr Freund sehr verändert erscheint und sie ein sehr schlechtes Gefühl dabei hat, alleine mit ihm zu bleiben. Sie bittet Mordeck zu bleiben, und das

ihn nicht doch in die Irre führt.

Wenn die Probe gelingt, sollte der Charakter je nach Güte des Erfolges Informationen erhalten, die ihm normalerweise verborgen geblieben wären.

Ein *Patzer* liefert genau gegensätzliche Hinweise.

rettet ihr das Leben, denn mit einem *Herausragenden Erfolg* hätte sie sofort bemerkt, dass dies nicht ihr Freund ist.

Nachforschungen hätten dann ergeben können, das es dessen böser Zwillings ist, dem sie hier gegenübersteht.

## Seilkunde

❖ **Gewürfelt mit: Wahrnehmung**

❖ **Einfache oder Vergleichende Probe**

(Hier wäre auch *Geschick* möglich gewesen, aber es kommt doch mehr darauf an, zu sehen, was für ein Knoten es ist, um ihn entknoten zu können)

❖ **Ab einem Wert von 15 nur mit Lehrer zu steigern**

Der Umgang mit einem Seil und Knoten ist auf den ersten Blick sehr einfach. Tatsächlich aber braucht man schon einige Erfahrung, um jemanden richtig zu fesseln oder sich eine Kletterstütze zu knoten. Und wer Ahnung von Knoten hat, kann sich auch besser befreien, wenn er selber gefesselt ist. Wenn man sich entfesseln möchte, wird eine vergleichende Probe zwischen Fesselnden verwendet wurde und dem Entfesselnden abgelegt.

Auch die Güte eines Seiles kann mit *Seilkunde* erkannt werden, denn wer möchte schon an einem fadenscheinigen Seil über einem Abgrund hängen?

Mordeck wird von einem Gardisten gefesselt und alleine gelassen. Der Gardist nimmt sich viel Zeit und verschnürt den armen Dieb mit einem Erfolgswert von 30. Mordeck würfelt dagegen und schafft nur eine 25. Leider konnte er sich nicht aus den Fesseln befreien.

Zum Glück lässt sich die Wache Zeit mit dem zurückkommen, so dass der Spielleiter ihm eine zweite Probe gestattet. Diesmal erzielt Mordeck eine 31. Er erreicht also mit einem Punkt unterschied einen *Halben Erfolg*. Langsam aber sicher windet er sich aus dem Seil, nicht ohne sich die Handgelenke schmerzhaft aufzuschaben. Ein Blick auf das Seil verrät ihm mit einer weiteren Probe, das es stabil genug ist, um daran aus dem Fenster nach unten zu klettern.

## Taschendiebstahl

❖ **Gewürfelt mit: Geschick**

❖ **Vergleichende Probe**

Wenn etwas unauffällig gestohlen werden soll, sei es unter den Augen von anderen Personen oder sogar von ihrem Körper, ist die Stunde der Fertigkeit *Taschendiebstahl* gekommen.

Die Probe wird gegen die *Wachsamkeit* des Opfers oder dessen *Taschendiebstahl* (wer selber „vom Fach ist“, weiß, worauf er achten muss) abgelegt. Wenn der Spieler mit einer besonders guten oder schlechten „Masche“ auf Beutezug geht, sollten sich entsprechend Boni bzw. Mali ergeben.

Mordeck möchte einem reichen Oberstädter etwas von seiner schweren Goldlast abnehmen. Er rempelt ihn an, was weder sonderlich originell, noch sonderlich offensichtlich ist, also bleibt die Probe ohne Modifikator.

Sein Opfer erreicht einen *Wachsamkeits-Erfolgswert* von 27, er einen von 36 auf Taschendiebstahl. Also hat er ihm mit einem *Vollen Erfolg* den Beutel vom Gürtel geschnitten. Er wird dies bald bemerken, aber dann ist Mordeck schon lange weg.

Bei eine *Halben Erfolg* hätte der Händler ihn noch mit seinem Geldbeutel weglaufen sehen und bei einem *Misserfolg* eiskalt erwischt.

### Wirterei

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**

Eine Schankstube ist nur so gut wie ihr Wirt. Entgegen dem gängigen Sprichwort gehört doch einiges an Wissen und Können dazu, ein Gasthaus zu führen. Das umfasst sowohl die Übersicht darüber, wie viel Speis und Trank eingelagert werden muss und vor allem, was und in welcher Güte. Ein gutes Auge dafür, welche Preise angemessen sind, und ob man nicht doch noch etwas draufschlagen kann, ist ebenso unerlässlich.

Mit dieser Fertigkeit beherrscht es der Charakter, recht genau abzuschätzen, wie viel Nahrung eine Gruppe in welcher Zeit benötigt, und was viel wichtiger ist, er kann sie wirklich schmackhaft zubereiten, sprich: er beherrscht die hohe Kunst des Kochens.

### Zauberfertigkeit

- ❖ **Gewürfelt mit: Zaubertalent**

Die Zauberfertigkeit eines Charakters beschreibt, wie gut er es gelernt hat, seine magische Natur zu kontrollieren und einzusetzen. Besitzt ein Charakter kein Zaubertalent, so benötigt er auch auf keine *Zauberfertigkeit*. Ein Charakter, der zwar Zaubertalent besitzt, aber keine *Zauberfertigkeit*, zaubert unbewusst. Näheres dazu im Kapitel Magie, ab Seite 127.

### Zeichnen und Malen

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Ab einem Wert von 15 nur mit Lehrer zu steigern**

Sei es ein Porträt des Königs oder die Kartenskizze im dunklen Gewölbe, ein Charakter ohne diese Fertigkeit wird nichts Wiedererkennbares zustande bringen, das über Strichmännchen hinausgeht. Dies bezieht sich auf alle Arten der Kunst, von der Kohle über den Pinsel bis zur Tinte.

## Kampffertigkeiten

Diese Kategorie umfasst alle Fertigkeiten, die mit dem blutigen Tagwerk eines Kämpfers zu tun haben, von der praktischen wie von der theoretischen Seite.

### Berittener Kampf

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Vergleichende Probe**
- ❖ **Nie höher als die Fertigkeit: Reiten oder entsprechende Waffenfertigkeit**

Berittener Kampf gibt Ausdruck darüber, wie gut ein Charakter vom Rücken eines Reittieres kämpfen kann.

Er wird gewürfelt, wenn der Charakter eine reine Reiterwaffe einsetzt, also z.B. eine Lanze. Natürlich kann er aber auch mit anderen Waffen vom Reittier herunter kämpfen. Dazu muss er die Fertigkeit der Waffe, die er vom Pferderücken führen möchte ebenfalls beherrschen. Als Wert wird dann immer berittener Kampf angenommen, egal welchen

Yekatesch will natürlich auch vom Rücken eines schlanken Streitrosses eine gute Figur machen und hat in *Berittener Kampf* einen *reinen Wert* von 6.

Wann immer er einen Sturmangriff mit eingelegter Lanze reitet, legt er eine *Vergleichende Probe* auf diese Fertigkeit ab.

Aber er kann auch mit seinem Schwert vom Pferd herunter kämpfen. In der Fertigkeit *Waffe: Schwert* besitzt er 18 Punkte.

Er kämpft aber trotzdem mit seinen 6 Punkten be-

Wert der Reiter in der jeweiligen Waffe hat. Er kann aber nur die Waffen führen, für die er auch die Fertigkeit gelernt hat, also nicht in den Spalten wandern.

Der reine Wert in *Berittener Kampf* darf niemals höher sein, als der *reine Wert* des Charakters in *Reiten*.

Sollte dies bei der Charaktererschaffung der Fall sein, wird der Wert in *Berittener Kampf* gesenkt, erhöht sich später aber automatisch bis auf seinen eigentlichen Wert, sobald *Reiten* gesteigert wird. Hat er den ursprünglichen Wert erreicht, müssen beide Fertigkeiten wieder einzeln gesteigert werden.

rittener Kampf, sobald er aufsteigt. Da er die Fertigkeit Dolch aber nicht hat, könnte er nicht mit einem Dolch vom Pferderücken herab kämpfen.

Sein Wert in Reiten beträgt allerdings nur 3. Also darf sein *Berittener Kampf* Wert erstmalig gar nicht über 3 steigen und somit wird auch sein Kampfwert auf 3 gesenkt.

Sobald er allerdings die nötigen Erfahrungspunkte ausgibt, um seinen Reitenwert von 3 auf 4 anzuheben, steigt auch der *Berittene Kampf* auf 4. Dies geht so, bis die 6 bei der Erschaffung gewürfelte Punkte erreicht sind. Danach kostet ihn auch das Steigern von *Berittener Kampf* eigene Erfahrungspunkte.

### Kampferfahrung

❖ **Gewürfelt mit: Nicht anwendbar**

❖ **Keine Probe, wird zur Initiative addiert**

Auf *Kampferfahrung* wird als einzige Fertigkeit keine Probe abgelegt. Sie ist ein Maß für die Erfahrungen, die ein Kämpfer im Laufe Dutzender Schlachten und Scharmützel anhäuft, für den Instinkt des Kriegers, mittels dessen er die Situation und seine Gegner besser und schneller einschätzen kann.

*Kampferfahrung* wird bei der Berechnung der Initiative zu dem Wert des Charakters gerechnet.

Zudem gibt *Kampferfahrung* auch Auskunft darüber, in welchem Maße der Charakter Schlachtenruhm eingeheimst hat. Ein erfahrener Kämpfer wird in den entsprechenden Kreisen (Söldner, Krieger, Soldaten) mit Respekt und Achtung behandelt. Wer viele Schlachten überstanden hat und Narben gesammelt hat, kann sich sicher sein, am Tisch tapferer Streiter immer einen Platz und einen Krug zu finden, auch wenn die Zeiten schlecht sind. Möchte ein Charakter diese Fertigkeit bei der Charaktererschaffung wählen, sollte er eine gute Begründung dafür haben. Wenn der Charakter gerade aus der Kampfschule kommt, hat er noch keinerlei *Kampferfahrung* gesammelt, denn diese stellt sich erst bei echten Schlachten um Leben und Tod ein. Der Spielleiter sollte Steigerungen von *Kampferfahrung* nur zulassen, wenn eine nicht geringe Zahl an wirklichen Kämpfen stattgefunden hat und der Charakter sich auch tatsächlich den Kämpfen gestellt hat. Diese Fertigkeit kann entscheiden, wer in einem Kampf den ersten Schlag führt und jeder Kämpfer wird bestätigen können, dass der erste Schlag manchmal der Wichtigste ist.

Yekatesch hat im Dienste seines Königs an die 10 Kriege gegen verfeindete Familien und Eindringlinge von Außen miterleben dürfen/müssen. Darum hält sein Spieler es für vertretbar, ihm *Kampferfahrung* zu geben. Er hat 3 Punkte darin. Wann immer Yekatesch nun seine Initiative ermittelt, darf er 3 Punkte addieren.

Der Spieler hat kurz überlegt, ob er sich auf *Kampferfahrung* spezialisieren soll, aber das hat der Spielleiter nicht zugelassen. Wenn Yekatesch zehn Jahre älter und ein Veteran gewesen wäre... Aber unter den gegebenen Umständen ist eine Spezialisierung nicht gerechtfertigt und Yekatesch will nicht das ganze Charakterkonzept umwerfen wegen dieses einen Wertes.

Yekatesch ermittelt in einem Kampf seine Initiative. Er würfelt eine 5, dazu kommen *Geschick* (14) und *Wahrnehmung* (13). Insgesamt macht das 32. Jetzt darf Yekatesch aber noch seine drei Punkte *Kampferfahrung* dazurechnen und kommt so auf 35. Nur weil er einen solchen Sturmangriff schon ein Dutzend Mal miterlebt hat, kann er ihm entgegentreten und der Attacke seines Gegners zuvorkommen, der eine 34 hat.

Yekatesch ist weit von seiner Heimat entfernt, darum ist er mit seinen drei Punkten *Kampferfahrung* in Elek-Mantow nicht sonderlich bekannt. Als er aber eines Abends am Nebentisch einen multorischen Söldner von der Schlacht am Miyokai-Paß erzählen hört, wirft er ein: „Ich erinnere mich gut an diese Schlacht...“

Die Umsitzenden schauen auf und laden ihn an ihren Tisch und auf einen Wein ein: „Wie wollen doch mal Eure Sicht der Geschichte hören!“

## Kampfmoral

- ❖ **Gewürfelt mit: Willensstärke**
- ❖ **Einfache Probe**

In der Schenke geben sich viele, die ein Schwert an der Seite haben, mutig wie ein Löwe, stark wie ein Bär und geschmeidig wie ein Panther. Wie viel von diesem Mut aber bleibt übrig, wenn so ein Großmaul einem echten Gegner, oder noch schlimmer, einer Überzahl von Gegner gegenübersteht? Nimmt er die Beine in die Hand oder tritt er ihnen entgegen? Wann immer der Spielleiter glaubt, den Mut des Charakters auf die Probe stellen zu müssen, kann er eine Erfolgsprobe auf *Kampfmoral* ablegen lassen. Nichts kühlt heißes Blut so gut, wie der Verlust desselben. Wenn ein Charakter eine *Schwere Verletzung* (siehe Seite 53) erleidet, muss er eine erfolgreiche Probe auf *Kampfmoral* ablegen, um nicht vom Mut verlassen zu werden.

Was genau eine misslungene Probe bedeutet, entscheidet der Spielleiter von Situation zu Situation, aber der Charakter ist auf jeden Fall aus Respekt oder Angst bereit, alles zu tun, um den Kampf zu einem schnellen Ende zu bringen. Dies kann durch Aufgabe oder Flucht erreicht werden. Kämpft der Charakter trotzdem weiter, hat er einen Malus von 5 auf alle Aktionen gegen den Gegner, bis seine Seite Verstärkung erfährt. Dann darf er erneut auf *Kampfmoral* würfeln.

Yekatesch steht einer Übermacht von fünf kampferprobten Söldner aus den Ostländern gegenüber, die ihm ans Leder wollen. Yekatesch überlegt, ob er fliehen soll und damit den Gefangenen der Söldner seinem Schicksal überlassen, oder kämpfen und ihn retten.

Der Spielleiter fordert eine Probe auf *Kampfmoral* von ihm.

Yekatesch hat einen reinen Wert von 11 und eine *Willensstärke* von 13. Mit seinem Wurf von 10 ergibt das 34, also einen vollen Erfolg. Die Gefahr ignorierend, stürzt sich Yekatesch den Gegnern entgegen.

Im folgenden Kampf wird er schwer verletzt und muss eine erneute Probe ablegen, sogar mit einem Malus von 7, wie die Söldner noch drei Mann Verstärkung bekommen, was natürlich seinen Mut drückt. Diesmal würfelt er nur eine 2, was mit dem Malus einen Erfolgswert von 19 ergibt - ein *Misserfolg*.

Yekatesch taumelt schwer getroffen nach hinten und wendet sich unwillig zur Flucht. Diese fünf kann er einfach nicht alleine schaffen, egal was er versucht. Und mit seinem Tod ist dem Gefangenen auch nicht geholfen. Aber er wird Hilfe holen, und wenn die Verteilung der Kräfte etwas gerechter ist, wird er diesen Söldnern das Fell über die Ohren ziehen!

Hätte Yekatesch keine Möglichkeit zur Flucht und müsste weiterkämpfen, hätte er auf alle Angriffe und Verteidigungen dieses Kampfes einen Malus von 5.

## Kampf ohne Waffen

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Vergleichende Probe**

Wenn ein Charakter sich schlagen will oder muss, ohne Waffen zu benutzen, würfelt er auf *Kampf ohne Waffen*. Diese Fertigkeit umfasst sowohl das einfache Boxen oder Ringen als auch (bei manchen Völkern) den Kampf mit natürlichen Waffen wie Zähne oder Krallen.

Grundsätzlich muss ein Charakter, der mit dieser Fertigkeit einen Angriff mit einer Waffe abwehren will, einen Malus von 3 Punkten hinnehmen. Der Schaden, den ein Kämpfer verursacht ist von seinem reinen Wert in dieser Fertigkeit abhängig:

Yekatesch gerät in eine zünftige Kneipenschlägerei, in der es zur Sache geht. Er prügelt sich mit den übrigen Gästen, bis er eine gute Anzahl blauer Flecken eingesteckt hat.

Plötzlich verletzt einer seiner Gegner die ungeschriebenen Gesetze einer Kneipenkeilerei und greift mit seinem Schwert an. Yekatesch ist gezwungen, ohne Waffen abzuwehren. Sein Gegner greift mit einem Erfolgswert von 27 an, er erreicht einen von 35. Davon gehen 2 Punkte ab, weil es eine Parade ist und weitere 3, weil er ohne Waffe einen Angriff mit einer Waffe abwehrt, bleiben 30. Zum Glück immer noch genug, um den Angriff abzuwehren.

- ❖ 1-5 = 1W10/3 Schaden
- ❖ 6-10 = 1W10/2 Schaden
- ❖ 11-15 = 1W10 Schaden
- ❖ 16-20 = 1W10+2 Schaden
- ❖ 20+ = 1W10+5 Schaden

Manche Völker haben Waffenlose Kampfkünste entwickelt, die diese Fertigkeit ersetzen können und ihr auf ihre Weise überlegen sind. Sie werden bei den ausführlichen Völkerbeschreibungen erläutert (im „Buch der Spieler“), benötigen aber auf jeden Fall einen Lehrer, um erlernt zu werden.

Yekatesch taucht unter dem Schwert durch und stoppt die Wucht des Schlages, indem er beide Arme des Angreifers umklammert.

### Meucheln

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Vergleichende Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Ein Gegner, der nicht damit rechnet, angegriffen zu werden, kann sich auch nicht gut verteidigen. Die Kunst beim blutigen Handwerk eines Halsabschneiders ist es deshalb, überraschend und unbemerkt zuzuschlagen, egal ob der Angriff mit einem Dolch, einer Garotte oder einem Blasrohr durchgeführt wird.

*Meucheln* wird stets als vergleichende Probe gegen *Wachsamkeit* des Opfers gewürfelt. Übertrifft der Meuchler sein Opfer, so ist dieses überrascht und kann sich nicht oder nur bedingt gegen den folgenden Angriff verteidigen, der mit dem Erfolgswert der entsprechenden Waffe gewürfelt wird.

Wird der Meuchler entdeckt, darf er keinen Angriff würfeln, sondern wird eventuell sogar selber angegriffen und muss dann einen Malus von 5 auf seine Verteidigung hinnehmen. Ergibt der Erfolgswert der *Vergleichenden Probe* auf *Meucheln* einen *Halben Erfolg*, so darf das Opfer beim folgenden Angriff sich nur mit seinem einfachen *Geschick* verteidigen. Ist es ein *Voller Erfolg*, darf sich das Opfer überhaupt nicht verteidigen. Bei einem *Herausragenden Erfolg* erhält der Meuchler sogar noch einen Bonus von 1W10 auf seinen Schaden oder darf die Rüstung des Opfers ignorieren.

*Meucheln* darf grundsätzlich nur gewürfelt werden, wenn das Opfer auch tatsächlich überrascht werden kann. Die endgültige Entscheidung darüber liegt, wie immer, beim Spielleiter. Nach dem ersten Angriff wird die Auseinandersetzung zu einem normalen Kampf.

Mordeck hat sich die halbe kalte Nacht auf dem kleinen Vordach des Hauses in der Oberstadt versteckt, um diesem aufgeblasenen Händler eine Lektion zu erteilen. Jetzt endlich kommt der Protzer halbbetrunken aus seinem Haus gewankt. Er ist keine Gefahr, aber seine Wache, die sich aufmerksam umschaute, muss Mordeck erst mal loswerden.

Er beugt sich vor und will die hoffentlich überraschte Wache anspringen und erdolchen.

Er ermittelt einen Erfolgswert von 30 auf *Meucheln*. Die Wache würfelt auf *Wachsamkeit*.

Erzielt sie mehr als 30 Punkte, hat herunterrieselnder Schnee Mordeck verraten und er springt in das Schwert der vorbereiteten Wache. Statt seinen Angriff durchzuführen, muss er sich nun mit einem Malus von 5 Punkten gegen den Angriff der Wache verteidigen.

Erzielt die Wache 28 Punkte, hat Mordeck damit einen *Halben Erfolg* in *Meucheln* erzielt. Er würfelt nun seinen Angriff mit dem Dolch und kommt auf 25 Punkte. Die Wache darf sich nur mit ihrem einfachen *Geschick* verteidigen (13) und würfelt eine 5, zusammen 18. Mordeck erzielt einen *Vollen Erfolg* mit dem dazugehörigen Schaden. Wenn die Wache danach noch lebt, wird der Kampf normal ausgetragen.

Bei einem *Vollen Erfolg* von Mordeck, hätte er die Wache völlig überrascht und sie würde vom vollen Erfolgswert getroffen

Bei einem *Herausragenden Erfolg* darf sich die Wache ebenfalls nicht verteidigen. Zusätzlich kann sich Mordeck entscheiden, ob er zu dem Schaden seiner Waffe noch einen W10 addieren möchte, oder ob er die Rüstung der Wache, immerhin eine Lederrüstung, umgehen möchte.

Unter *Meucheln* fällt es auch, den besten Ort für einen Hinterhalt zu finden. Diesen Hinterhalt schließlich auch zu legen kann den Gebrauch anderer Fertigkeiten wie *Verstecken* nötig machen.

Weil Mordeck Gift auf seinem Dolch hat, will er sicher sein, dass es ins Blut der Wache kommt und stößt an der Rüstung der Wache vorbei, deren Schutz dann natürlich auch nicht von seinem Schaden abgezogen wird.



**Optional:  
Gefahrensinn**

Wenn das Opfer eines Meuchelversuchs einen besonders hohen *Sechster Sinn* hat, so besitzt er eine Art Gefahrensinn, der ihn rechtzeitig vor hinterhältigen Angriffen warnt. Er darf die *Wachsamkeitsprobe* durch eine Probe auf *Sechsten Sinn* ersetzen oder einen Bonus gleich seinem *reinen Wert* in *Sechster Sinn* minus 15 zu seiner Wachsamkeitsprobe addieren.

Da die Wache im obigen Beispiel einen *reinen Wert* von 18 in *Sechster Sinn* hat, darf sie zu ihrem Erfolgswert in Wachsamkeit noch 3 Punkte addieren. Die erwähnte 28, hätte dann gereicht, um die 30 von Mordeck zu schlagen ( $28 + 3 = 31$ ).

Ein komisches Kribbeln im Nacken lässt die Wache aufschauen und Mordeck entdecken.

Statt *Wachsamkeit* hätte die Wache auch auf *Sechster Sinn* würfeln können, wenn dieser Wert höher wäre.

**Taktik**

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfach oder Vergleichende Probe**
- ❖ **Ab einem Wert von 15 nur mit Lehrer zu steigern**

Taktik beschreibt das Wissen um Schlachtreihen, Angriffsformationen, Truppenbewegungen etc. Oft ist es ein Befehl, der entscheidet. Die Reiterei zum rechten Zeitpunkt am rechten Ort und die Schlacht ist gewonnen. Es ist ein Leichtes für ihn, günstige Schlachtfelder zu finden und große Heeresverbände zu koordinieren.

Larinia ist – theoretisch – gut mit dem Krieg bekannt. Als es darum geht einen Platz auszuwählen, wo eine Schar zu allem bereiter Elek-Mantowiner eine anrückende Meute Soldaten aufhalten soll, kann sie die Entscheidung mit einer einfachen Taktikprobe fällen und ihren Kumpanen so z.B. einen Bonus auf die Initiative verschaffen.

Wenn der Spielleiter eine Schlacht nicht durchspielen, sondern nur auswürfeln will, kommt es zu einer vergleichenden Taktikprobe der beiden Befehlshaber mit entsprechenden Mali für den Unterlegenen.

Da keiner der anderen Charaktere am Kampf beteiligt ist und Larinia nicht aktiv ficht, lässt der Spielleiter Taktikproben würfeln. Larinia vergleicht ihr taktisches Wissen mit dem Befehlshaber der Soldaten, muss aber einen Malus von 5 hinnehmen, weil die Soldaten viel besser ausgerüstet sind. Gewinnt sie eine (oder mehrere) Proben, gewinnt sie auch den Krieg.

**Waffe**

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Vergleichende Probe**

Jede Art von Waffe hat ihre Eigenheiten und Besonderheiten. Aus diesem Grund muss auch jede Waffe einzeln gelernt werden.

Yekatesch hat die Fertigkeit Schwert gelernt. Damit kann er in begrenztem Maße auch alle anderen Waffen aus der Gruppe *Klingenwaffen* führen, also:

Da aber natürlich ein Kurzschwert einem Langschwert nicht unähnlich ist, kann ein Charakter alle Waffen einer Waffengruppe führen, allerdings mit einem Malus.

- Messer*
- Dolch*
- Schwerer Dolch*
- Kurzschwert*

Der Charakter entscheidet sich für eine der

unten aufgeführten Waffen. Von dieser ausgehend muss der Charakter sich für jede Zeile, die er in der Liste der Waffengruppe nach oben oder nach unten geht, um zu der tatsächlich benutzten Waffe zu kommen, 3 Punkte von seinem Waffenwert abziehen. Waffen aus einer anderen Gruppe kann er nicht mit dieser Fertigkeit benutzen.

Bei Waffen, die nicht klar einer Gruppe bzw. Bezeichnung zugeordnet werden können, trifft der Spielleiter die Entscheidung, als was die Waffe regeltechnisch gelten soll. Bei ungewöhnlichen Waffen gibt es in der entsprechenden Gruppe manchmal nur eine Fertigkeit.

Der Einfachheit halber kann ein Charakter, der z.B. die Fertigkeit Dolch erlernt, mit dem gleichen Wert diese Waffe auch werfen. Kommt ein Charakter jedoch auf Umwegen, also von einer anderen Waffenfertigkeit, zu einer Waffe, die auch geworfen werden kann, so kann er dies nicht tun. Wer ein Schwert beherrscht, kann noch lange keinen Dolch werfen.

Besitzt ein Charakter eine Waffenfertigkeit nicht, kann er sie dennoch mit einfachem Geschick führen, aber nicht mehr als einen *Halben Erfolg* erreichen. Der Spielleiter kann entscheiden, dass eine Waffe zu ausgefallen ist, um vom Charakter geführt zu werden.

*Schwert*  
*Langschwert*  
*Anderthalbhänder*  
*Bihänder.*

Er muss allerdings pro Zeile, die er sich von seiner ursprünglichen Fertigkeit Schwert entfernt, einen Malus von 3 in Kauf nehmen. Wenn ihm also ein Dolch in die Hand fällt, müsste er einen Malus von 9 Punkten auf sich nehmen (von *Schwert* auf *Kurzschwert* sind 3 Punkte, von *Kurzschwert* auf *Schwerer Dolch* sind noch einmal 3 und von dort schließlich auf *Dolch* weitere 3: 3 mal 3 = 9).

Das Gleiche gilt für den Bihänder, der ebenfalls drei Schritte entfernt ist, wenn auch in die andere Richtung.

Wenn er also mit einem Dolch oder einem Bihänder kämpft und einen Erfolgswert von 30 erreicht, werden davon 9 Punkte abgezogen und es bleiben 21. Mit einem Schwert hätte er natürlich die vollen 30 Punkte als Erfolgswert gehabt.

Yekatesch könnte aber z.B. keine Axt oder einen Streitkolben über diese Fertigkeit führen.

Auch kann er keinen Dolch werfen, denn das bleibt den Charakteren vorbehalten, welche die Fertigkeit Dolch tatsächlich gelernt haben, wie z.B. Mordeck. Er kann mit seinem Wert sowohl mit dem Dolch kämpfen, als auch ihn werfen.

Wollte Yekatesch mit einer Keule kämpfen, könnte er nur sein einfaches Geschick zu seinem Wurf rechnen und egal wie hoch sein Erfolgswert ist, maximal einen *Halben Erfolg* erzielen.

Die Einzelnen Waffen sind in zur bessern Übersicht in Klassen eingeteilt. Diese haben aber keine regeltechnischen Auswirkungen. Innerhalb einer Waffengruppe hingegen kann der Charakter wie oben erläutert, in den Zeilen wandern.

## Waffenklasse: Ausgefallene Waffen

### Waffengruppe: Garotte

- ❖ **Garotte:** Ein Stück Schnurr oder Draht zwischen zwei Stöcken oder als Schlaufe, mit der das Opfer stranguliert wird

### Waffengruppe: Peitschen

- ❖ **Reitgerte:** Jeder biegsame Stock mit einem kurzen Stück Leder oder Schnur am Ende
- ❖ **Peitsche:** Jeder Griff mit einem Lederriemen daran, der zwischen einem und drei Tritt (50-150 cm) lang ist
- ❖ **Mehrschwänzige Peitsche:** Jeder Griff mit mehreren, bis zu drei Tritt (150 cm) langen Lederriemen daran
- ❖ **Kriegspeitsche:** Jeder Griff mit einem Lederriemen daran, der bis zu drei Tritt (150 cm) lang und mit Metall- oder Steinsplittern besetzt ist
- ❖ **Kutscherpeitsche:** Jeder Griff mit einem über drei Tritt (150 cm) langen Lederriemen

## Waffenklasse: Blankwaffen

### Waffengruppe: Äxte

- ❖ **Handaxt:** Jede kleine Axt mit einer Schaftlänge von nicht mehr als zwei Hand (20 cm); kann geworfen werden
- ❖ **Holzfalleraxt:** Jede Axt mit einer Schaftlänge von nicht mehr als einem Tritt (50 cm) und einem kleinen Blatt
- ❖ **Kampfaxt:** Jede Axt mit einer Schaftlänge von nicht mehr als zwei Tritt (100 cm) und einem großen Blatt
- ❖ **Streitaxt:** Jede Axt mit einer Schaftlänge von mehr als zwei Tritt (100 cm) mit einem großen Schneidblatt; muss beidhändig geführt werden, wenn die Stärke des Charakters nicht über 17 liegt
- ❖ **Schwere Streitaxt** Jede Axt mit einer Schaftlänge von mehr als zwei Tritt (100 cm) mit zwei großen Schneidblättern; muss beidhändig geführt werden, wenn die Stärke des Charakters nicht über 19 liegt

### Waffengruppe: Klingenwaffen

- ❖ **Messer:** Jede Klingenwaffe, die insgesamt nicht über zwei Hand (20 cm) lang ist; kann geworfen werden
- ❖ **Dolch:** Jede Klingenwaffe, die insgesamt zwischen zwei und drei Hand (20-30 cm) lang ist, kann geworfen werden
- ❖ **Schwerer Dolch:** Jede Klingenwaffe, die insgesamt zwischen drei und vier Hand (30-40 cm) lang ist, kann geworfen werden
- ❖ **Kurzschwert:** Jedes Schwert, das insgesamt zwischen vier und sieben Hand (40-70 cm) lang ist
- ❖ **Schwert:** Jedes Schwert, das insgesamt zwischen sieben und zehn Hand (70-100 cm) lang ist
- ❖ **Langschwert** Jedes Schwert, das insgesamt zwischen 10 und 13 Hand (100-130 cm) lang ist
- ❖ **Anderthalbhänder:** Ein Schwert, das insgesamt zwischen 13 und 15 Hand (130-150 cm) lang ist. Die Führungshand wird durch die andere Hand gestützt, wenn der Charakter nicht eine Stärke von 17 oder mehr hat, dann kann er die Waffe einhändig führen
- ❖ **Bihänder:** Ein Schwert, das insgesamt über 15 Hand (150 cm) lang ist, muss mit beiden Händen geführt werden, wenn der Charakter keine Stärke von 19 oder mehr hat

### Waffengruppe: Sichel

- ❖ **Sichel:** Jede Waffe mit einer stark gebogenen, geschliffenen Klinge, die nicht über drei Hand (30 cm) lang ist
- ❖ **Große Sichel:** Jede Waffe mit einer stark gebogenen, einseitig geschliffenen Klinge, die über drei Hand (30 cm) lang ist
- ❖ **Sense:** Jede große Sichel an einem mehr als zwei Tritt (1m) langen Handgriff (benutzt die Regelungen für Stangenwaffen)

### Waffengruppe: Degen

- ❖ **Degen:** dünnes Schwert zwischen 6 und 10 Hand (60-100 cm), die eher zum Stechen als Schlagen geeignet ist

## Waffenklasse: Schlagwaffen

### Waffengruppe: Keulen

- ❖ **Totschläger:** Ein unter zwei Hand (20 cm) großer, mit Steinen oder Sand gefüllter Beutel
- ❖ **Knüppel:** Jedes Schlaggerät aus Holz von bis zu einem Tritt (50 cm) Länge
- ❖ **Keule:** Jedes Schlaggerät aus Holz zwischen einem und zwei Tritt (50-100 cm) Länge
- ❖ **Kriegskeule** Jedes Schlaggerät aus Holz, meist mit Stacheln besetzt, von über zwei Tritt (100 cm) Länge, muss mit beiden Händen geführt werden, wenn die Stärke nicht über 15 liegt

### **Waffengruppe: Streitkolben**

- ❖ **Streitkolben:** Jede Stange aus Metall mit Spitzen oder Klingen an der Spitze, nicht über 5 Hand (50 cm) lang
- ❖ **Schwerer Streitkolben:** Jede Stange aus Metall mit Spitzen oder Klingen daran, über 5 Hand (50 cm) lang
- ❖ **Kriegshammer:** Jede Stange aus Holz oder Metall, über 5 Hand (50 cm) lang, an deren Ende ein viereckiger Klotz angebracht ist.

### **Waffengruppe: Morgensterne**

- ❖ **Morgenstern:** Jede kleine Kugel (evtl. mit Spitzen), durch eine Kette mit einem Griff verbunden
- ❖ **Schwerer Morgenstern:** Mehrere oder eine sehr große Kugel (evtl. mit Spitzen), die durch Ketten mit einem Griff verbunden sind

## **Waffenklasse: Schusswaffen**

### **Waffengruppe: Bögen**

- ❖ **Zwille:** Jede Sehne an einem Y-förmigen Stock, verschießt Steine oder Kugeln
- ❖ **Pfeilpeitsche:** Jeder Biogsame Stock mit einer Sehne an einem Ende, in die Pfeile eingelegt werden
- ❖ **Kurzbogen:** Jeder Bogen mit einer ungespannten Länge von nicht mehr als 12 Hand (120 cm)
- ❖ **Langbogen:** Jeder Bogen mit einer ungespannten Länge zwischen 12 und 20 Hand (120-200 cm)
- ❖ **Mannbogen:** Jeder Bogen mit einer ungespannten Länge von mehr als einem Sprung (200 cm)

### **Waffengruppe: Armbrüste**

- ❖ **Sprungfeder:** Kleine Apparatur, die mittels einer gespannten Feder einen einzelnen Pfeil oder eine Klinge verschießen
- ❖ **Leichte Armbrust:** Jede Armbrust mit einer Breite von nicht mehr als sieben Hand (70 cm)
- ❖ **Schwere Armbrust:** Jede Armbrust mit einer Breite von mehr als sieben Hand (70 cm)
- ❖ **Speerschleuder** nicht-tragbare „Riesenarmbrust“, die Speere statt Bolzen verschießt

### **Waffengruppe: Katapult**

- ❖ **Katapult:** Nicht tragbares Belagerungsgerät mit einer gespannten Kelle, die durch einen Querbalken gestoppt wird und so einen großen Stein verschießt

### **Waffengruppe: Blasrohr**

- ❖ **Blasrohr:** Jede hohle Stange, durch die kleine Pfeile gepustet werden, nahezu in jeder Länge möglich

## **Waffenklasse: Stangenwaffen**

### **Waffengruppe: Reiterwaffen**

- ❖ **Lanze:** Eine spitze oder stumpfe Stange, die von Reitern geführt wird. Wird automatisch mit der Fertigkeit *Berittener Kampf* erlernt und gesteigert.

### Waffengruppe: Stabwaffen

- ❖ **Dreschflegel:** Jeder Stab mit einem kurzen, beweglichen Segment am oberen Ende, wird mit beiden Händen geführt
- ❖ **Kampfstab:** Jeder glatte Stab von mindestens drei Tritt Länge (150 cm), wird mit beiden Händen geführt
- ❖ **Speer:** Jeder Stab von mindestens drei Tritt (150 cm) Länge, mit einer Spitze oder kleinen Klinge am Ende; kann geworfen werden
- ❖ **Hellebarde** Jeder Stab von mindestens drei Tritt (150 cm) Länge, an dessen Ende eine große Klinge sitzt

### Waffenklasse: Wurfwaffen

#### Waffengruppe: Wurfwaffen

- ❖ **Wurfsterne:** flache, angeschärfte Scheiben aus Metall
- ❖ **Wurfpfeile:** kleine Pfeile, die mit der Hand geworfen werden

#### Waffengruppe: Schleuder

- **Schleuder:** Ein Tuch- oder Lederband, in das ein Stein belegt wird. Es wird über dem Kopf geschleudert und dann das eine Ende losgelassen, so dass der Stein in Richtung Gegner fliegt

#### Waffengruppe: Bolas

- **Bola:** Mehrere Kugeln, die durch Schnüre oder Draht verbunden sind, und sich um das Getroffene wickeln und es fesseln
- **Kriegsbola:** Mehrere mit Spitzen oder Widerhaken besetzte Kugeln, die durch manchmal auch mit Widerhaken verfeinerte Schnüre oder Draht verbunden sind, und sich um das Getroffene wickeln, es fesseln und verletzen

### Waffenimprovisation

#### ❖ Gewürfelt mit: Verstand

(Hierbei wäre natürlich auch *Geschick* möglich, aber es kommt eher darauf an, zu wissen, was man wie kombinieren kann)

#### ❖ Einfache Probe

In manchen Situationen muss ein Charakter sich aus dem, was gerade vor Ort ist, eine Waffe oder eine Rüstung zusammenschustern. Diese behelfsmäßigen Gegenstände halten meist nicht lange und sehen entsprechend aus, können einem Charakter aber gegebenenfalls das Leben retten. Der Spieler sollte vom Spieler eine zumindest ungefähre Beschreibung dessen fordern, was er zu benutzen denkt und in welcher Weise. Es ist natürlich nahezu unmöglich, aus einem Brot eine Waffe zu fertigen, bei einem Besen und einem kleinen Messer sieht das schon anders aus.

*Waffenimprovisation* ersetzt weder *Schmieden* noch den *Rüstungsbau*.

Mit einem *Halben Erfolg* kann verhindert werden, dass eine beschädigte Rüstung völlig auseinander fällt, bevor man sie zur Repa-

Mordeck ist von dem Besitzer eines Hauses überwältigt worden, als er dessen Wohnzimmer „besuchte“. Der unfreundliche Hausherr hat ihn bis auf den Lendenschurz ausgezogen, entwaffnet und gefesselt in die Vorratskammer geworfen.

Die Fesseln sind schnell abgestreift, aber sehr bald werden die Häscher da sein, also müssen Waffen und Rüstung her.

Zum Glück besitzt er die Fertigkeit *Waffenimprovisation*. Er hat keine vom Fachmann gefertigten Einzelteile zur Verfügung, also nützt ihm ein *Halber Erfolg* gar nichts.

Er nimmt aber Speckseiten und Schinken zur Hand und bindet sie mit Wurstschnüren zusammen. So erhält er eine zwar appetitliche, aber armselige Rüstung. Er schafft einen *Vollen Erfolg*, darum wird diese Rüstung den Kampf zwar überstehen, schützt ihn aber nur mit drei Punkten und hat einen *Geschick-Malus* von 3 und einem

ratur bringen kann oder eine einfache Waffe gefertigt werden. Es sollte jedoch deutliche Einbußen bei den Werten geben.

Bei einem *Vollen Erfolg* können eine Rüstung oder Waffe aus Einzelteilen zusammengesetzt werden, die einen Kampf überstehen. Es sollten ein paar Mali auferlegt werden.

Schafft der Charakter einen *Herausragenden Erfolg*, so sind die Gegenstände fast so gut wie fachmännisch gefertigte. Es müssen keine Einbußen bei den Werten hingenommen werden, aber dennoch halten die Gegenstände höchstens zwei oder drei Kämpfe.

Initiativemalus von 4.

Auf der Suche nach einer Waffe fällt sein Blick auf einen Ochsenchenkel, von dem er schnell das Fleisch schält und ein Stück Horn von einem Hirschkopf bricht, das er hindurchhämmt. Er würfelt einen *Herausragenden Erfolg* und hält eine Kriegskeule, die jedem Nuu-Giik Freude gemacht hätte, in den Händen. Sie riecht zwar etwas streng und wird kaum länger als einen oder zwei Kämpfe halten, hat aber die in der Waffenliste angegebene Werte einer Kriegskeule.

## Naturfertigkeiten

Unter Naturfertigkeiten findet sich all das Wissen und Können, das unter freiem Himmel zum Überleben nützlich ist. Allerdings beschränkt sich der Gebrauch vieler Fähigkeiten, wie z.B. Spurenlesen, nicht nur auf die freie Natur.

### Fallen stellen/ Fallen entdecken

❖ **Gewürfelt mit: Geschick/ Wahrnehmung**

❖ **Einfache oder Vergleichende Probe**

Diese beiden Fertigkeiten werden aus dem gleichen *reinen Wert* errechnet, bzw. gesteigert und nur mit verschiedenen Attributen kombiniert.

#### Fallen stellen

Diese Fertigkeit umfasst alle Arten von Gruben, Schlingen und anderen Fallen, die keine komplizierten Teile beinhalten.

Jede Art von Gebäudefalle (ein kippender Boden oder heruntersausende Fallbeile) wird mit der Fertigkeit *Mechanik* gebaut.

Um Wild zu fangen, ist nur eine *Einfache Probe* nötig.

#### Fallen entdecken

Wer Fallen stellen kann, weiß auch, auf was er achten muss, um sie zu entdecken. Er kann so auch mechanische Fallen entdecken.

Dazu wird eine *Vergleichende Probe* zwischen dem Erfolgswert, der zum aufstellen der Falle ermittelt wurde, und *Fallen entdecken* abgelegt. Im Zweifelsfall legt der Spieler einen Wert fest. Aber eine entdeckte Falle ist noch nicht entschärft. Je nach Falle ist dazu ein Wurf auf *Mechanik* oder *Fallen Stellen* nötig.

Mordeck nimmt die Fertigkeit *Fallen stellen* bei der Charaktererschaffung und erzielt 6 Punkte darin. Somit hat er auch in der Fertigkeit *Fallen entdecken* einen *reinen Wert* von 6.

Wenn er einen der beide Werte anhebt, steigt der andere mit an.

Mordeck möchte gerne ein Haus mit einer Falle versehen. Zuerst denkt er an eine Spitze, die jemanden durchbohrt, der die Türe öffnet, aber die mechanische Komponente einer solchen Vorrichtung ist zu kompliziert für ihn. Also gräbt er kurzerhand eine Grube ins Wohnzimmer, steckt Speere hinein und legt einen Teppich drüber – fertig ist die Falle mit einem Erfolgswert von 35.

Jetzt kommt sein Oper in den Raum und schaut sich aufmerksam um. Sein Wurf auf *Fallen entdecken* ergibt eine 30. Leider hat er die Falle nicht entdeckt, tritt auf den Teppich und fällt auf die Speere.

Hätte er einen Erfolg erzielt, hätte er gesehen, dass der Teppich durchhängt und hätte die Grube umgehen können.

Anderntags im Wald will Mordeck ein paar Schlingen auslegen, um Kaninchen zu fangen. Er erzielt einen *Vollen Erfolg* in einer einfachen Probe und hat so abends zwei leckere Braten über seinem Feuer.

## Jagen und Fischen

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache Probe**

Diese Fertigkeit umfasst das Wissen um die Jagd von Wild und vom Fischfang. Der Charakter kann vielversprechende Lichtungen bzw. Flussbiegungen erkennen und sich auf die Lauer legen. Normalerweise erspart der Gebrauch dieser Fertigkeit eine Menge Würfelei. Wenn der Spielleiter jedoch der Meinung ist, dass eine Jagd besonders schwierig ist oder spannend sein sollte, kann er einen einfachen Wurf auf *Jagen/Fischen* durch mehrere Proben auf *Schleichen* und die *Waffe*, mit der gejagt wird, ersetzen.

Mit *Jagen/Fischen* kann der Charakter aber nicht nur Beute fangen, sondern auch kunstgerecht ausnehmen und einigermaßen zubereiten, mit dem, was in der Natur zu finden ist.

Für jeden Erfolg sollte der Charakter, je nach Fruchtbarkeit der Gegend, genug Wild für eine Mahlzeit von einer bis vier Personen erjagen bzw. fischen können. Wie viel Zeit der Charakter für jede Probe investieren muss, ist die Entscheidung des Spielleiters.

Mordeck ist nicht unbedingt ein Mann der Wildnis, aber mit einem *reinen Wert* von 5 in *Jagen und Fischen* kann er sich einigermaßen über Wasser halten.

Der Spielleiter lässt ihn in einem besonders dicht besiedelten Gebiet eine Probe auf *Jagen und Fischen* ablegen und entscheidet, dass ihm ein *Voller Erfolg* genug Fleisch für seine beiden Begleiter und ihn für zwei Tage bringt.

Bei anderer Gelegenheit möchte der Spielleiter die Jagd durchspielen und verlangt eine *Schleichenprobe* von Mordeck, um nah genug an das Wild heranzukommen und ein Probe auf seine *Dolch-Wurf*kenntnisse, um das Tier zu treffen. Gelingt beides, hat er seinen Hirsch gejagt.

Nun nimmt Mordeck ihn aus und bereitet ihn mit einigen Kräutern zu einem einigermaßen genießbaren Braten zu. Wirklich wohlschmeckende Gerichte sind aber nur mit der Fertigkeit *Wirterei* zu zaubern.

## Klettern

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache Probe**

Wenn es gilt, irgendetwas zu erklimmen, kommt diese Fertigkeit ins Spiel. Der Charakter legt eine *Einfache Probe* ab, mit einem Malus, der die Schwierigkeit der Kletterstrecke darstellt und einem Bonus für eventuelles Klettergerät.

Mordeck möchte an der glatten Außenwand eines Hauses hochklettern. Der Spielleiter stuft dies als sehr schwierig ein und erlegt ihm einen Malus von 15 Punkten auf. Da Mordeck aber einen Kletterhacken und ein Seil benutzt, wird dieser Malus um 10 Punkte auf 5 gesenkt. Mit einem Erfolg ist er oben.

## Laufen

- ❖ **Gewürfelt mit: Konstitution**
- ❖ **Einfache Probe**

*Laufen* beschreibt die Fähigkeit des Charakters lange Zeit mit einer gleichbleibend hohen Geschwindigkeit zu laufen. Für jede gelungene Probe kann der Charakter seine *Konstitution* in Kilometern ohne Pause zurücklegen. Er kann dabei in einer Stunde so viele Kilometer hinter sich bringen, wie sein halbes *Geschick* beträgt.

Bei einem *Halben Erfolg* werden Distanz und

Mordeck hat die Fertigkeit *Laufen* mit einem *reinen Wert* von 10 und besitzt eine *Konstitution* von 12.

Seine erste Probe ergibt eine 30, also einen *Vollen Erfolg*. Er kann 12 Kilometer in etwas mehr als einer Stunde hinter sich bringen (*Geschick* 21, durch 2 = aufgerundet 11). Dann wird die nächste Probe fällig, diesmal um 3 erschwert. Es wird ein *Halber Erfolg*. Also kann Mordeck diesmal nur 6

Geschwindigkeit halbiert, bei einem *Herausragenden Erfolg* verdoppelt.

Nachdem der Charakter die erwürfelte Strecke gelaufen ist, muss er die nächste Probe auf *Laufen* ablegen. Jede weitere Probe nach der ersten wird um 3 Punkte erschwert. Wenn er den Lauf beendet, solange seine Proben gelingen, hat er nach dem Laufen keine Einbußen.

Sobald eine Probe misslingt, muss der Charakter aufhören zu laufen und sich mindestens so lange ausruhen, wie er vorher insgesamt gelaufen ist.

Ruht sich der Charakter nicht aus, nimmt er in jeder weiteren Stunde 1W10/3 Punkte *Stumpfen Schaden* und seine *Stärke*, sein *Geschick* und seine *Konstitution* sind solange halbiert, bis er sich ausruht.

Außerdem kann ein Charakter mit dieser Fertigkeit, bei einer gelungenen Probe seinen *reinen Wert* zu seinem *Rennenwert* für diese Runde hinzufügen. Bei einem *Halben Erfolg* nur die Hälfte des Wertes, bei einem *Herausragenden Erfolg* das Doppelte.

Kilometer zurücklegen, für die er wieder etwas mehr als eine Stunde braucht (21 durch 4 = aufgerundet 6). Die nächste Probe, jetzt schon um 6 erschwert, ergibt das gleiche Ergebnis. Mordeck ist jetzt also drei Stunden unterwegs und hat 24 Kilometer hinter sich gebracht. Er entscheidet, dass das genug für einen Tag ist und hört auf zu Laufen. Er ist danach etwas außer Atem, aber eigentlich noch recht fit.

Wäre seine nächste Probe misslungen, hätte er sich entweder sofort 3 Stunden ausruhen müssen, oder hätte in jeder folgenden Stunde 1W10/3 Punkte *Stumpfen Schaden* genommen (wohlgemerkt nur dafür, dass er sich nicht ausruht. An Laufen ist jetzt nicht mehr zu denken). Außerdem wären für die Zeit bis dahin seine *Stärke*, sein *Geschick* und seine *Konstitution* halbiert.

In einer Runde möchte Mordeck schneller rennen, als seine ohnehin enormen 42 Meter (*Geschick* mal 2). Er legt eine Probe auf Laufen ab und erhält einen *Vollen Erfolg*. Er darf seine vollen 10 Punkte hinzufügen und rennt in dieser Runde 52 Meter.

## Orientierung

- ❖ **Gewürfelt mit: Wahrnehmung**
- ❖ **Einfache Probe**

Auf freier Flur zu wissen, wo man sich befindet und in welche Richtung das angestrebte Ziel liegt, ist eine schwere Wissenschaft. Nachts kann man sich an den Sternen orientieren, tagsüber muss mit Landmarken und dem Sonnenstand vorlieb genommen werden.

Ein Charakter ohne Orientierung wird sich fernab des Weges sehr schnell verirren, sogar, wenn er eine Karte besitzt. Diese zu lesen (oder zu zeichnen) und mit dem zu vergleichen, was man vor sich sieht, will eben auch gelernt sein und fällt unter Orientierung.

Auch der höchste Orientierenwert nützt natürlich nichts, wenn der Charakter nicht weiß, wo sein Ziel liegt.

## Pflanzenkunde

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Ab einem Wert von 15 nur mit Lehrer zu steigern**

Ein Charakter mit der Fertigkeit *Pflanzenkunde* weiß Blumen, Gräser, Büsche und Bäume in nützliche und schädliche Gewächse zu unterteilen. Er weiß auch, wo eine bestimmte Pflanze am besten zu suchen ist und wofür man sie verwenden kann. Dies reicht vom schmackhaften Tee bis zur lebensrettenden Heilpflanze, vom nützlichen Schutz vor Insekten bis zum potenten Gegengift.

In gewissem Rahmen beherrscht ein mit der *Pflanzenkunde* Vertrauter auch die Kunst, Kräuter und Pflanzen haltbar zu machen und zu Tinkturen zu verarbeiten. Die wirklichen Sude und Wundertränke aber bleiben dem Alchemisten vorbehalten, der ohne den Kräutersammler jedoch nichts hätte, dass er verarbeiten könnte. Einige Beispielpflanzen mit Beschreibung und Vorschlägen zu Boni bzw. Mali, die bei der Suche anzuwenden sind finden sich im „Buch der Spieler“.

## Schifffahrt

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache oder vergleichende Probe**
- ❖ **Ab einem Wert von 15 nur mit einem Lehrer zu steigern**

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter Schiffe jeder Art und Größe steuern, von dem kleinsten Ruderboot bis zum prächtigen dreimastigen Küstensegler.

Ob der Charakter eher ein Kapitän oder ein Matrose ist, richtet sich nach seinem Wert.

Zum Führen eines Schiffes gehören auch Grundkenntnisse der Navigation, dem Lesen von Seekarten und natürlich der zur *Schifffahrt* benötigten Knoten (die aber nur an Bord eines Schiffes angewandt werden können, sonst fallen sie unter *Seilkunde*).

Ein *Vergleichende Probe* wird nötig, wenn zwei Schiffe sich eine Schlacht oder ein Rennen liefern.

## Schleichen

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Vergleichende Probe**

*Schleichen* beschreibt das Geschick eines Charakters sich leise, wenn möglich sogar geräuschlos, zu bewegen, sei es auf trügerischem Waldboden oder einer besonders hinterhältigen, knarrenden Holztreppe in einem Stadthaus.

Diese Fertigkeit wird auch angewandt, wenn es darum geht, jemanden ungesehen zu verfolgen oder sich ohne den Gebrauch von Hilfsmitteln zu verstecken. In diesen Fällen wird immer eine vergleichende Erfolgsprobe gegen die *Wachsamkeit* des Gegners abgelegt. Versteckt man sich unter Zuhilfenahme von irgendwelchen Gegenständen, so fällt dies unter *Verstecken*.

Mordeck will sich an einer Wache vorbeischieben, die mit ihrer *Wachsamkeit* einen Erfolgswert von 30 erzielt hat. Mordeck schleicht mit einem Wert von 40 locker an ihr vorbei, ohne bemerkt zu werden.

Etwas später verfolgt Mordeck einen reichen Händler bis zu dessen Geliebter. Er hat einen Erfolgswert von 30, aber der Händler ist mit einer 36 in *Wachsamkeit* zu aufmerksam und bemerkt den Verfolger. Als er ihn verfolgt, um ihn zu stellen, drückt sich Mordeck in einen dunklen Türingang, um sich zu verstecken und bringt dafür eine 42 ins Spiel. Der Händler schafft nur eine 40 in *Wachsamkeit* und läuft an ihm vorbei.



### Optional: Gefahrensinn

Wenn der mit *Schleichen* Verfolgte einen besonders hohen *Sechster Sinn* hat, so darf er die Wachsamkeitsprobe durch einen Wurf auf *Sechster Sinn* ersetzen oder einen Bonus gleich seinem *reinen Wert* in *Sechster Sinn* minus 15 zu seiner Wahrnehmungsprobe addieren.

Hätte der Händler im obigen Beispiel auch noch einen *reinen Wert* in *Sechster Sinn* von 18 gehabt, hätte er noch 3 Punkte ( $18 - 15 = 3$ ) auf seinen Erfolgswert von 40 addieren dürfen und hätte somit eine 43 erreicht, womit er Mordeck nun entdeckt hätte.

## Schwimmen und Tauchen

- ❖ **Gewürfelt mit: Geschick**
- ❖ **Einfache Probe**

Für einen Nichtschwimmer kann ein flacher See schon zur Todesfalle werden. Besitzt ein Charakter diese Fähigkeit nicht, so kann er sich zwar mit etwas Glück auf glatter See

Yekatesch ist ein ausgezeichnete Schwimmer. Er schafft es, bei relativ hohem Seegang sicher an der Wasseroberfläche zu bleiben. Obwohl der Spielleiter wegen der hohen Wellen einen Malus

trotzdem kurze Zeit im Hundestil über Wasser halten, aber schon bei geringem Seegang wird er sehr bald die Welt unter dem Meeresspiegel entdecken.

Wie lang ein Charakter unter Wasser bleiben kann, ohne zu ertrinken, hängt von seiner Konstitution ab. Er kann Konstitution durch 5 Minuten tauchen, danach wird eine Probe auf *Schwimmen und Tauchen* fällig. Bei einem *Vollen Erfolg* schafft es der Charakter weitere 30 Sekunden unter Wasser zu bleiben, bei einem *Halben* oder *Herausragenden Erfolg* entsprechend halb bzw. doppelt so lange. Jede Probe nach der ersten wird um 3 erschwert. Misslingt eine Probe, so muss der Charakter sofort an die Wasseroberfläche kommen, oder er beginnt zu ertrinken (näheres dazu unter Erstickten, Seite 117).

von fünf Punkten ansetzt, schafft er einen *Vollen Erfolg*. Aber eigentlich sucht Yekatesch ja die sagenumwobenen Perlen in dieser Bucht und beginnt zu tauchen. Er erreicht eine lange Höhle und taucht hinein. Der Spielleiter entscheidet, dass es 6 Minuten dauert, bis er das andere Ende erreicht hat.

Die ersten 4 Minuten hat Yekatesch frei, denn er hat eine Konstitution von 20 (durch 5 = 4). Danach muss er Würfeln. Die erste Probe gelingt ihm mit einem *Vollen Erfolg*, was ihm 30 Sekunden bringt. Die nächste, trotz des 3 Punktemalus, gelingt sogar *Herausragend*. Eine volle Minute gewonnen. Die nächste Probe, um 6 erschwert, bringt eine Viertelminute. Mit insgesamt 5 Minuten und 45 Sekunden ist Yekatesch jetzt fast durch die Höhle durch. Wenn die nächste Probe, mit einem Malus von 9 Punkten, jedoch misslingt, beginnt er zu ertrinken.

## Spuren lesen

- ❖ **Gewürfelt mit: Wahrnehmung**
- ❖ **Einfache Probe**

Abdrücke in Schnee, Schlamm, Erde oder auch Staub zu finden und zu deuten kann je nach Umständen sehr einfach oder sehr schwer sein. Mit *Spuren lesen* kann der Charakter eine Spur verfolgen und erkennen, von wem sie stammt. Bei guten Ergebnissen kann er sogar in etwa die Ereignisse herauslesen, von denen die Spuren stammen. Wenn jemand seine Spuren verwischt, wird ein entsprechender Malus angewandt.

Larinia findet auf der Suche nach einer verschwundenen Freundin ein Lager und eine Menge Spuren. Sie würfelt eine Probe auf Spuren lesen mit einem Bonus von 3, weil die Erde hier sehr weich ist.

Sie erreicht einen *Vollen Erfolg* und kann erkennen, dass etwa 5 oder 6 Leute hier gelagert haben und eine gefangene Person in den Schlamm geworfen haben. Sie sind weitergeritten, wobei eines der Pferde zwei Personen getragen hat. Diesem Pferd wird Larinia wohl folgen müssen.

## Tierkunde

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Ab 15 nur mit einem Lehrer zu steigern**

Der Charakter kann Tiere mit ihren Namen benennen und kennt ihre Eigenschaften und Besonderheiten. Er kann gefährliche Tiere von harmlosen unterscheiden und vorhersagen, welche Art von Tieren wo gefunden werden kann. Er kann sogar Tiere, die er nie vorher gesehen hat einschätzen.

Diese Fertigkeit beschränkt sich allerdings auf das Wissen über Tiere, und umfasst nicht etwas auch den Umgang mit ihnen, was über *Tierzähmung* läuft.

Larinia wandert durch den Wald und benennt all die putzigen Tiere, die sie trifft mit ihren Namen, erläutert ihre Eigenheiten und fällt damit ihren Begleitern furchtbar auf die Nerven.

Als sie aber einem schönen, bunten Schmetterling begegnen, und Mordeck ihn einfangen möchte, kann Larinia ihn nach einer mit *Vollem Erfolg* abgeschlossenen Probe warnen: Alleine die Berührung des schönen Tieres verursacht heftigste Krämpfe, längerer Kontakt kann zum Tode führen.

## Tierzähmung

- ❖ **Gewürfelt mit: Persönliche Ausstrahlung**
- ❖ **Einfache Probe**

Mit dieser Fertigkeit kann ein Charakter auf Tiere einwirken, sie zähmen und ihnen Kunststücke beibringen. Wie gut ihm dies gelingt, hängt natürlich sehr von der Natur des Tieres ab. Ein wildes Raubtier wird verständlicherweise schwieriger zu kontrollieren sein, als ein friedliches Nagetier. Die Klasse der Kunststücke, die ein Tier beherrschen kann, hängt von dessen Verstand ab. Der Spielleiter hat hier, wie immer, die letzte Entscheidung, ob ein Tier ein Kunststück erlernen kann, oder nicht. Manche Tiere sind zu Erstaunlichem fähig, aber es sollte keine Wunderhunde oder ähnliches geben. Solche Art von tierischen Gefährten stören das Spielgleichgewicht und werden schnell zur einkalkulierten Hilfe.

Der Charakter muss eine Tierzähmung-Probe mit der doppelten *Willensstärke* des Tieres als Malus schaffen, um es gefügig zu machen. Danach kann er mit weiteren Proben versuchen, dem Tier Kunststücke beizubringen. Wie viel Zeit der Charakter mit dem Tier verbringen muss, bevor er eine Probe ablegen kann, hängt von der Schwierigkeit des Kunststückes und dem Verstand des Tieres ab. Die Entscheidung darüber liegt beim Spielleiter. Ein Tier kann natürlich nichts lernen, das es in Ermangelung der körperlichen Voraussetzungen nicht durchführen kann.

Eine Liste von gängigen Tierarten findet sich im „Buch der Spieler“.

Larinia verliert auf einem ihrer Spaziergänge im Wald ihr Herz an einen kleine Wildhund. Nach einigen Tagen, in denen sie ihm Essen gebracht hat, erlaubt der Spielleiter eine Probe. Der Hund ist recht leicht zu beeinflussen, hat nur eine *Willensstärke* von 4, was verdoppelt 8 Punkte Malus ergibt. Sie erzielt einen *Vollen Erfolg* und hat somit das Vertrauen des Tieres gewonnen. Nach ein paar weiteren Tagen beginnt sie damit, dem Hund etwas für sein Fressen abzuverlangen und ihn zu loben, wenn er es tut.

So bringt sie ihm mit einigen weiteren Proben Sitz, Platz, Männchen und Rolle bei, wobei sie für ihre Geduld vom Spielleiter den Malus von 8 erlassen bekommt.

Als sie dem Tier aber beibringen will, ihre Tasche bis zum Waldrand hinter ihr herzutragen, dort ihren Wanderstock und ihr Taschentuch herauszunehmen und ihr zu geben, macht ihr der Spielleiter einen Strich durch die Rechnung. Der Verstand des Tieres ist dafür einfach nicht hoch genug entwickelt. Er nimmt zwar die Tasche und folgt Larinia auch ein Stück weit damit, saust dann aber in den Wald und die Tasche ward nie mehr gesehen. Der Hund wartet jedoch auch am nächsten geduldig auf seine Mahlzeit.

Larinia überlegt, ob sie dem Hund beibringen soll, auf einen Baum zu klettern, aber sie sieht schnell ein, das Hunde einfach nicht auf Bäume klettern können, so sehr sich ihr kleiner Freund auch bemühen mag.

## Überleben

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**

Ein Charakter mit dieser Fertigkeit kann ein Feuer entfachen, findet Wurzeln und Früchte, die er essen kann und weiß, wie und wo man Wasser aufspürt. Einen Schutz gegen Regen zu bauen, fällt ihm genauso leicht wie eine komfortable Schlafstatt aus Zweigen zu schichten. Er kann außerdem die Entwicklung des Wetters vorausahnen.

Da sich allerdings die Bedingungen in der Natur sehr unterscheiden, fällt es dem Charakter um so schwerer das Benötigte zu finden und sein Wissen sinnvoll anzuwenden,

Yekatesch hat in den grünen Auen seines Heimatlandes gelernt, in der Wildnis ohne Hilfe zu überleben. Als er aber nun in der kargen Gebirgslandschaft von Elek-Mantow alles Nötige für ein komfortables Nachtlager finden soll, fällt ihm das schon schwerer. Er muss einen Malus von 6 Punkten hinnehmen, weil sein gelernter Bereich zwei Zeilen vom Gebirge entfernt ist (Aue auf Wald: 3 Punkte Malus, Wald auf Gebirge: Weitere 3 Punkte).

Er schafft trotzdem einen *Vollen Erfolg* und der Spielleiter gesteht ihm darum eine kleine Quelle

je stärker sich das Gebiet, in dem er ist, von dem unterscheidet, in dem er sich am Besten auskennt. Der Charakter entscheidet sich für eines der unten stehende Gebiete. Für jede Zeile, die das Gebiet, in dem er ist, von seinem gelernten Gebiet entfernt ist, erleidet er einen Malus von 3 Punkten.

und genug Holz für ein Lagerfeuer zu. Leider findet er nichts, woraus man sich ein Lager machen könnte, aber einige Maden unter den Steinen, die seinen kargen Reiseproviant etwas aufbessern können.

❖ **Auen:** grüne, feuchte Ebenen mit dichtem Grasbewuchs

❖ **Wald:** Zusammenstehende Gruppen von Bäumen

❖ **Gebirge:** Mäßig bewachsene Berghänge und karge Felswände

❖ **Steppe:** trockene, spärlich bewachsene, staubige Ebenen mit harten Gräsern

❖ **Wüsten:** sehr trockene Gebiete ohne Pflanzen (auch Eiswüsten)

### Verstecken

❖ **Gewürfelt mit: Wahrnehmung**

(Es ist am wichtigsten, zu erkennen, wie gut die eigene Tarnung ist und wo etwas ergänzt werden muss)

❖ **Vergleichende Probe**

Manchmal wird es nötig, sich selbst oder einen Gegenstände vor Verfolgern oder unliebsamen Beobachtern zu verstecken.

Es wird eine *Vergleichende Erfolgsprobe* mit *Wachsamkeit* abgelegt, um etwas zu entdecken. Egal wann es versteckt wurde: der Suchende muss den ursprünglichen Wurf des Versteckenden schlagen.

Mordeck versteckt einen goldenen Ring hinter einer losen Kachel und dann sich selbst hinter einem Vorhang. Will jemand die lose Kachel oder Mordeck entdecken, würfelt er auf *Wachsamkeit*. Übertrifft er in einem der beiden Fällen Mordecks Erfolgswert, ist das Gesuchte entdeckt.

### Wachsamkeit

❖ **Gewürfelt mit: Wahrnehmung**

❖ **Vergleichende Probe**

Ein wachsamer Charakter ist darin geschult, Geräusche und Bewegungen zu bemerken, die andere übersehen würden.

Es wird in *Vergleichenden Proben* mit Fertigkeiten wie *Schleichen*, *Verstecken* oder *Meucheln* gewürfelt.

Yekatesch bemerkt in einem verlassenen Haus plötzlich ein leises Knarren der Dielen, das die anderen beiden überhören. Wenig später sieht er aus dem Augenwinkel eine huschende Bewegung. Er folgt ihr und plötzlich springt ihn etwas an – zu seinem Glück ist es nur die Hauskatze.

### Soziale Fertigkeiten

An dieser Stelle sind die Fertigkeiten versammelt, die im (fast) täglichen Umgang mit anderen Personen benötigt werden. Wer in diesen Fertigkeiten nicht bewandert ist, wird in den reichen Häusern und hohen Kreisen kaum gnädige Aufnahme finden und vermutlich eine eher „direkte“ Art sein eigen nennen.

Die meisten Anwendungen dieser Fertigkeiten können und sollten ausgespielt werden, statt gewürfelt zu werden.

### Beredsamkeit

- ❖ Gewürfelt mit: **Persönliche Ausstrahlung**
- ❖ **Einfache oder Vergleichende Probe**

Nicht jeder, der den Mund aufmacht, hält eine Rede. Mit dieser Fertigkeit beherrscht der Charakter das Geschick, sich gut auszudrücken, rhetorische Kniffe anzuwenden und nicht zuletzt, ungezwungen vor einer großen Gruppe zu sprechen. Ein in dieser Fertigkeit geschulter Charakter ist in der Lage eine passende, mitreißende Ansprache aus dem Stand zu halten.

Sollte er *Schreiben und Lesen* können, kann er seine feingeschliffenen Worte natürlich auch zu Papier bringen.

Aber *Beredsamkeit* wird ebenfalls verwandt, wenn der Charakter jemanden durch schnelles, eindringliches Reden zu etwas bringen möchte. Ein auf diese Art überzeugtes Opfer wird jedoch meist sehr schnell merken, dass es überrumpelt wurde. Je nach Situation kann er darüber verärgert bis erzürnt werden. In dieser Art benutzt, wird *Beredsamkeit* als vergleichende Probe gegen *Charakterstärke* gewürfelt.

Auf einer Hochzeit werden, einem alten Brauch folgend, Reden zu Ehren des Paares gehalten. Überraschend fällt das Los auf Yekatesch. Er besitzt die Fertigkeit *Beredsamkeit* nicht, darf also nur auf einfache *Persönliche Ausstrahlung* würfeln und hat einen *Misserfolg*. Er stammelt einige Worte und schließt mit den Worten „Viel Spaß!“ Noch während das Gelächter der Gäste ausklingt, ergreift Larinia das Wort. Sie erzielt einen *Vollen Erfolg* und hält eine rührende Rede, an deren Ende jedes Liebes- und Ehepaar im Saal lächelnd Händchen hält.

Bei anderer Gelegenheit werden die drei, als sie es sehr eilig haben, von einer Stadtwache aufgehalten. Larinia sieht keinen anderen Ausweg und versucht den Wachmann zu überrumpeln. Sie überschwemmt ihn mit einer Flut von Bitten und Erklärungen, die im Endeffekt darauf hinauslaufen, dass sie gerade ein Kind bekommt. Sie gewinnt die *Vergleichende Probe* mit einem *Vollen Erfolg* und die Wache lässt sie durch. Wenig später fällt ihm natürlich auf, dass Larinia viel zu dünn war, um schwanger zu sein und stürmt der Gruppe wütend nach.

### Charakterstärke

- ❖ Gewürfelt mit: **Willensstärke**
- ❖ **Vergleichende Probe**

Wie sehr der Charakter an seinem Ehrenkodex, seinen Prinzipien und seinen Entscheidungen festhält, obwohl andere ihn davon abzubringen versuchen, wird durch die *Charakterstärke* bestimmt.

Mit dieser Fertigkeit wehrt der Charakter Fertigkeiten wie *Überreden*, *Einschüchtern* und *Verführung* ab. Wenn ein negativer Einfluss nicht direkt von einer anderen Person ausgeht, wird eine Attributprobe *Willensstärke* abgelegt.

Yekatesch will den Verführungskünsten einer Dame des ältesten Gewerbes widerstehen. Sie erreicht auf Verführung einen Erfolgswert von 25, aber der Kämpfer weist die süße Versuchung mit einem Erfolgswert von 40 in *Charakterstärke* kühl von sich.

Yekatesch kämpft sich durch einen wilden Schneesturm in Richtung Stadt. Es wäre soviel einfacher sich hinzulegen und sich endlich ausruhen. Um dem zu entgehen, wird eine Probe auf doppelte *Willensstärke* nötig, die er mit einem *Vollen Erfolg* besteht. Er wird Elek-Mantow erreichen! Er wird nicht einfach aufgeben!

## Einschüchtern

- ❖ **Gewürfelt mit: Persönliche Ausstrahlung**
- ❖ **Vergleichende Probe**

*Einschüchtern* beschreibt die Fähigkeit, Andere in Angst oder sehr starken Respekt vor der eigenen Person zu versetzen. Ob dies durch harte, böse Blicke, durch Worte oder durch die Androhung, wenn nicht sogar Anwendung von Gewalt stattfindet, ist dabei egal. Meist wird sich ohnehin eine Kombination dieser Aspekte ergeben. *Einschüchtern* kann benutzt werden, um jemanden zu etwas zu bringen, oder von etwas abzuhalten.



**Optional:**  
*Grausige*  
*Erscheinung*

Eine besonders hässliche Person wirkt für sich genommen schon einschüchternd. Deswegen kann ein Charakter sich einen Bonus von 10 - *Aussehen* auf seine Würfe in *Einschüchtern* addieren.

Mordeck will aus einem Gefangenen herauspressen, wo Yekatesch als Geisel gehalten wird. Er wetzt sein Messer an einem Schleifstein, betrachtet es ab und an verliebt und zählt in genauer Reihenfolge die Stellen auf, an denen er den Gefangenen aufschneiden wird, wenn er nicht redet. Er erzielt einen Erfolgswert von 35, sein Opfer mit Charakterstärke nur eine 20 - ein *Herausragender Erfolg!* Ort und Verteidigungsmaßnahmen sprudeln nur so aus dem Gefangenen heraus.

Yekatesch ist durch seine Narben und schief zusammengewachsenen Knochen ein unangenehmer Anblick (*Aussehen* 4). Wenn er jemanden einschüchtern möchte, darf er 6 Punkte (10 – 4 = 6) auf seinen Erfolgswert addieren.

## Etikette

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Es gibt viele geschriebene und ungeschriebene Gesetze, die man auf dem Parkett der Edlen beachten muss, um nicht unangenehm aufzufallen. Wen man wann und wie ansprechen darf, gehört ebenfalls dazu wie ein Gespür für die richtige Garderobe zum gegebenen Anlass. Mit dieser Fertigkeit beherrscht man jedoch lediglich die richtigen Verhaltensweisen bei formellen Anlässen der oberen Schichten. Wie man sich in weniger elitären Kreisen verhalten muss, weiß man mit *Gassenwissen*.

Larinia wandelt auf einem noblen Fest unter den wohlhabenden und erlesenen Elek-Mantows umher, verteilt mit einer gelungenen *Etikette*-Probe hier die richtigen Kompliment, dort eine pointierte Anrede.

Mordeck hingegen hat keine *Etikette*, darum darf er gar nicht erst würfeln. Er nagt unter Larinias entsetzten Blicken an einem Hähnchenschenkel, den er sich bei der Festtafel in die Tasche gesteckt hatte und fragt eine reiche, perlenbehangene Dame lauthals: „He, Süße, was willst Du für die Klunker da haben?!“

Er wird in hohem Bogen auf die Straße gesetzt.

## Führung

- ❖ **Gewürfelt mit: Persönliche Ausstrahlung**
- ❖ **Einfache oder Vergleichende Probe**

Wenn es gilt, eine kleine bis mittlere Gruppe anzuführen, sei es als Kommandant von Soldaten, als Meister von Handwerkern oder als Obrist heiliger Mönche, sollte man in der Kunst der *Führung* bewandert sein. Sie befähigt Befehle zu erteilen und dafür zu sorgen, dass diese auch ausgeführt werden. Natürlich muss dafür auch der angesprochene der Meinung sein, dass er unter der Führung des Charakters steht. Andererseits streben viele

Yekatesch fällt die unliebsame Aufgabe zu, einen rauen Haufen von Söldnern auf einen bevorstehenden Feldzug vorzubereiten. Die Söldner sind sich alle im Klaren darüber, dass er der Befehlshaber ist, also ist nur eine *Einfache Probe* nötig.

Sie ergibt einen *Vollen Erfolg*. Die Söldner sind binnen weniger Stunden so weit, dass sie Yekateschs Befehle sofort und richtig ausführen können.

Dann kommen jedoch einige neue Leute hinzu,

Menschen nach einer Leitfigur und manch einer hat sich schon einer solchen untergeordnet, ohne es zu merken.

Führung wird, wenn die zu führenden Personen sich der Führung nicht so ohne weiteres unterordnen wollen, als vergleichende Probe gegen *Charakterstärke* gewürfelt.

die der Meinung sind, Yekatesch hätte ihnen nicht zu sagen. Sie haben einen durchschnittlichen Wert in *Charakterstärke* von 20 und erreichen einen Erfolgswert von 30.

Nachdem Yekatesch sie zusammengestaucht hat und ihnen mit einem Erfolgswert von 40 (ein *Voller Erfolg*) klar gemacht hat, wie wichtig Zusammenhalt ist, sehen sie ihren Fehler jedoch ein und ordnen sich unter.

### Menschenkenntnis

❖ **Gewürfelt mit: Wahrnehmung**

❖ **Einfache oder Vergleichende Probe**

*Menschenkenntnis* ermöglicht einem Charakter die Antwort auf die Fragen: Lügt mein Gegenüber mich an? Was fühlt er wirklich im Schilde? Wie wird er auf eine bestimmte Situation wahrscheinlich reagieren? Wie wirke ich auf ihn? Kurzum, er kann versuchen das Wesen eines Menschen zu entschlüsseln und vorauszuahnen, wenn er sich mit ihm beschäftigt.

Diese Fertigkeit wird gegen *Schauspiel* gewürfelt, wenn das Gegenüber sich verstellt, ansonsten als *Einfache Probe*.

Larinia traut der jungen Frau nicht, die ihr gerade erzählt, Yekatesch hätte ihren Verlobten grundlos verprügelt. Der Spielleiter würfelt für sie eine Probe auf *Menschenkenntnis*, damit sie das Ergebnis nicht kennt.

Die andere Frau verstellt sich, würfelt also auf *Schauspiel* und erzielt einen Erfolgswert von 30. Aber Larinia, bzw. der Spielleiter für sie, schafft eine 40 und durchschaut die Lüge.

Ansonsten wäre sie sich sicher gewesen, dass die Frau die Wahrheit sagt.

### Schauspiel

❖ **Gewürfelt mit: Persönliche Ausstrahlung**

❖ **Einfache oder Vergleichende Probe**

Neben der professionellen Darstellung auf der Bühne beschreibt *Schauspiel* auch ganz allgemein die Fähigkeit, sich zu verstellen, zu Lügen und Gefühle vorzutäuschen, die man nicht wirklich hat. Außerdem kann der Charakter sich, die nötigen Gegenstände vor-ausgesetzt, als jemand anderes verkleiden und maskieren. Dabei setzt seine Gestalt natürlich gewisse Grenzen. So kann Haar z.B. gefärbt werden, aber ein 2 Meter Riese kann sich nicht als kleines, altersgebeugtes Frauen ausgeben. Der Grad der Schwierigkeit bestimmt den Malus oder Bonus, den der Spielleiter verteilen sollte.

Mordeck will sich, um der Durchsuchung der Wache zu entgehen, als alter Mann verkleiden. Er färbt sein Haar weiß, stopft sich einen falschen Buckel und schafft einen *Vollen Erfolg*. Er sieht nun aus wie ein alter Mann. Leider wird er doch aufgehalten und nach seinem Begehrt gefragt. Er erfindet eine rührende Geschichte von seiner alten Frau, die im Sterben liegt.

Sein Erfolgswert für diese Lüge beträgt 35, deutlich mehr als die 20 der Wache bei *Menschenkenntnis*. Sie glaubt ihm und lässt ihn durch.

Larinia spielt in einer bekannten taominoischen Tragödie mit dem Titel „Denim Arit de Jurosa“ mit einem *Vollen Erfolg* sehr überzeugend die Hauptrolle.

## Verführung

- ❖ **Gewürfelt mit: Persönliche Ausstrahlung**
- ❖ **Vergleichende Probe**

Die Kunst der Verführung hat tausend Spielarten und Variationen, und der Charakter beherrscht sie alle. Er findet für jede Umgebung die richtige „Masche“ und für jedes „Opfer“ die richtigen Worte... Aber die Anwendungen von *Verführung* müssen nicht unbedingt auf erotische Abenteuer hinauslaufen. Auch wenn man andere von etwas überreden, also sozusagen zu etwas verführen möchte, wird diese Fertigkeit angewandt. Dies ist allerdings eine langwierige Arbeit, die mit Andeutungen, dezenten Bitten und vielleicht sogar kleinen Geschenken geleistet werden muss. Dafür wird der Verführte aber auch der Meinung sein, er wäre selber auf die Idee gekommen, dem Charakter diesen Gefallen zu tun.

Verführung wird als *Vergleichende Probe* gegen Charakterstärke gewürfelt.

Meister Mölln, stadtbekannter Naschwerkkünstler, will Mordeck zum Kauf eines großen Marzipanbrottes verführen.

Der arme Mordeck hat den ganzen Tag noch nichts gegessen und ist dem Angebot somit recht zugeneigt (Malus von 5). Außerdem ist er nicht der *Charakterstärkste* (Reiner Wert 5, Willensstärke 5) und erzielt nur einen Erfolgswert von 14. Meister Mölln hingegen ist ein wahrer Verführer. Mit den Worten „Hier! Riecht einmal *dieses* Aroma!“ erzielt er einen Erfolgswert von 30. Mordecks bedenken sind weggewischt und er kauft das teure Naschwerk.

Larinia möchte gerne die Hauptrolle in einer Tragödie spielen. Nach einigen langen Abenden mit dem Theaterherr, an denen sie ihn mit guten Weinen betrunken gemacht und das Stück zitiert hat, hat sie ihn so weit. Sie erreicht einen *Vollen Erfolg* und hat die Rolle.

## Verhandeln

- ❖ **Gewürfelt mit: Persönliche Ausstrahlung**
- ❖ **Vergleichende Probe**

Wenn es gilt um etwas zu schachern, wird eine *Vergleichende Probe* der beiden *Verhandeln*-Werte abgelegt. Gewinnt der Verkäufer, steigt der Preis, gewinnt der Käufer, sinkt er. Um wie viel, entscheidet der Spielleiter.

Aber auch zwei Unterhändler, die einen Waffenstillstand herbeiführen wollen, verhandeln.

Yekatesch soll einen Waffenstillstand erreichen. Er bietet ein kleines Waldgebiet im Tausch gegen den Abzug des gegnerischen Heeres.

Es wird gewürfelt und Yekateschs Gegner gewinnt mit einem *Halben Erfolg*. Yekatesch muss zudem noch eine Kiste Gold anbieten, um den Frieden zu sichern.

## Zechen

- ❖ **Gewürfelt mit: Konstitution**
- ❖ **Einfache Probe**

Beim *Zechen* geht es schlicht und einfach darum, möglichst viel Alkohol in sich hineinzuschütten und trotzdem noch zu stehen. Punktum, aus.

Die erste Probe wird abgelegt, wenn der Spielleiter meint, dass der Charakter jetzt genug getrunken hat.

Jede weitere Probe wird dann um 1 bis 3 Punkte erschwert, je nachdem wie hochprozentig der Alkohol ist. Eine gelungene Probe bedeutet dabei, dass der Charakter weiter-

Mordeck und Yekatesch messen ihre Trinkfertigkeit. Nach dem dritten Humpen lässt der Spielleiter Proben ablegen.

Mordeck erzielt einen *Halben*, Yekatesch einen *Vollen Erfolg*. Beide können weitertrinken.

Nach jedem weiteren Branntwein lässt der Spielleiter eine neue Probe ablegen, mit jeweils 2 Punkten mehr Malus. Nach insgesamt 5 Humpen sind die Trinkenden damit bei einem Malus von 4 angekommen. Das reicht, um Mordecks Probe misslingen zu lassen. Unsinn faselnd sinkt er

trinken kann, ohne zu Boden zu sinken. Nach einer gewissen Menge Alkohol ist er aber trotzdem nicht mehr nüchtern und muss evtl. Mali auf *Geschick*, *Verstand* und *Wahrnehmung* hinnehmen! Allerdings hat der Charakter dann auch den Mut des Betrunkenen und könnte Boni auf *Willensstärke* erhalten. Die Entscheidung darüber liegt wie immer beim Spielleiter.

Misslingt eine Probe, so sollte der Charakter schleunigst aufhören zu trinken und sich ein Lager suchen, sonst werden die Würfe auf *Zechen* durch *Resistenzwürfe Gift* ersetzt. Außerdem bedeutet eine misslungene Probe auch, dass sich die Auswirkungen am nächsten Tag bemerkbar machen. Wer also keinen dicken Kopf haben will, sollte aufhören zu trinken, bevor eine Probe danebengeht.

langsam unter den Tisch, aber er will weitertrinken. Nach weiteren zwei Humpen entscheidet der Spielleiter, dass das Alkoholniveau langsam gefährlich wird und lässt ihn einen *Resistenzwurf Gift* mit einem Effektwert von 8 ablegen. Mordeck hat zum Glück nach dem Wurf noch 10 Resistenzpunkte übrig, also nimmt er keinen Schaden.

Yekatesch entscheidet, dass für heute genug getrunken wurde. Obwohl alle seine Proben gelungen sind, ist er leicht betrunken. Der Spielleiter erlegt ihm einen Malus von 2 auf *Geschick*, *Verstand* und *Wahrnehmung* auf, gesteht ihm aber gleichzeitig ein Hochgefühl zu, dass ihm 2 Punkte Bonus auf *Willensstärke* verschafft.

Am nächsten Tag geht es Yekatesch wieder gut, aber Mordeck hat sich in einem abgedunkelten Raum zusammengerollt und fühlt sich sterbenselend.

## Wissensfertigkeiten

In dieser Kategorie werden alle Gelehrtenfertigkeiten zusammengefasst, also all das, was ohne lange und ausführliche Beschäftigung unter einem Lehrer nicht zu erlernen ist. Die einzigen Ausnahmen bilden *Heilen*, das bis zu einem bestimmten Grad auch durch Beobachtung und überbrachtes Wissen erlernt werden kann, und *Völker- und Sagenkunde*, die völlig ohne Lehrer alleine durch Reisen oder gehörte Geschichten gelernt werden kann.

### Alchemie

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Die wundersame und oft düstere Wissenschaft der Stoffe und deren Vermischung. Das Ziel der meisten Alchemisten ist es, Eisen in Gold zu verwandeln. Aber auf dem harten Weg dorthin muss man auch leben, und so verdienen sich viele ihren Unterhalt mit den verschiedensten Wunder- und Heiltränken.

Aber nicht nur die robengewandeten Gelehrten in ihren stickigen Stuben beherrschen diese Kunst. Auch die kauzigen Kräuterfrauen betreiben ihre Art von Alchemie und fertigen mit ihrer Hilfe Liebestränke, Verhütungsmittel und manchmal sogar Gifte.

Beiden gemeinsam ist, dass sie bei entsprechenden Erfolgen, von denen durchaus bei schwierigeren Tinkturen mehrere nötig sein können, fast magische Dinge mit ihrem Mitteln vollbringen können. Wenn der Alchemist allerdings keine Rezepte hat, muss er sie mühsam selber entwickeln und ausprobieren und ohne Apparaturen der einen oder anderen Art geht gar nichts.

Mordeck ist eine Art Alchemist – zumindest, wenn es um Gifte geht. Er hat Grundlagen in dieser Fertigkeit bei einem alten, rauen Einsiedler gelernt und eine Menge Schläge als Lehrgeld bezahlt.

Aber jetzt kann er Tinkturen herstellen, die sich als sehr nützlich erweisen. Zum Beispiel aus dem seltenen Kabara-Kraut (eine Goldsonne je Bund) das heimtückische Schlafpulver.

Da er kein eigenes Labor hat, kauft er Nutzungsrechte bei einem anderen Gelehrten. Er legt eine Probe auf *Alchemie* ab und erzielt einen Erfolgswert von 22. Da er das Rezept kennt, bleibt der Wurf unmodifiziert – ein *Halber Erfolg*.

Der Spielleiter entscheidet, dass das von Mordeck gefertigte betäubende Gift darum nur einen Effektwert von 15 hat und zudem stark riecht. Bei einem *Vollen Erfolg* wären es 30 Punkte Effekt gewesen und das Pulver wäre geruchlos gewesen, nur mit einem leichten Nussgeschmack versetzt. Bei einem *Herausragenden Erfolg* wäre es gar völlig geruch- und geschmacklos mit einem Effektwert von 45.

## Architektur

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Der Charakter kann Bauwerke entwerfen und ihren Bau überwachen, dazu gehören auch Stollen und Bergwerke. Er hat auch das Wissen über verschiedene Baustile und ihre historische Einordnung.

Bei großen und aufwendigen Bauten können mehrere Proben nötig werden

Larinia will in der Unterstadt den Bau eines Hauses überwachen, um es stabil und günstig werden zu lassen. Auf Stile oder Aussehen legt sie keinen Wert. Sie erzielt eine *Vollen Erfolg* und so wird unter ihrer Anleitung in einigen Tagen eine trutzige kleine Steinhütte gebaut.

## Geistheilen

- ❖ **Gewürfelt mit: Persönliche Ausstrahlung**

(Auch *Verstand* wäre möglich gewesen, aber es kommt hier mehr auf den Heilenden als auf die Methode an)

- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Die Beschäftigung mit den Schäden, die der menschliche Geist erleiden kann (z.B. durch misslungene Resistenzwürfe) ist noch sehr jung auf Nontariell und wird von vielen als Götterlästerung angesehen, werden doch die geistig Kranken bei den meisten Glaubensrichtungen als gesegnet angesehen. Auch die Behandlungsarten sind zum Teil sehr rau und ungeschliffen.

Für den Charakter ist das *Geistheilen* wohl am ehesten nützlich, weil er mit dieser Fertigkeit wütende oder ängstliche Leute beruhigen kann.

Er kann aber auch, wenn er genug Zeit hat, versuchen seine eigenen Ängste oder die seiner Kumpanen zu erkennen und zu behandeln. Dies ist ausgesprochen schwierig und langwierig. Wenn ein Charakter sich eines Geisteskranken annimmt, so darf er nach einer vom Spielleiter festgesetzten Zeitspanne (aber mindestens einem Viertel (11 Tage)) der durchgehenden Behandlung (mindestens eine Stunde täglich), eine *Vergleichende Probe* ablegen.

Sie wird gegen den Effektwert der Erkrankung gewürfelt, mit der einfachen *Willensstärke* des Patienten als Malus, weil sich das Unterbewusstsein dagegen wehrt, das Erlebte zu verarbeiten (ja, Willensstarke Personen halten auch, einmal geschädigt, sturer an ihren Ängsten fest).

Gelingt der Wurf, so kann der Charakter den Effektwert, und damit die Heftigkeit der Erkrankung, senken. Sobald er auf Null ge-

Erinnern wir uns an die Geisterhöhle, in der Mordeck seinen *Resistenzwurf Geist* nicht schaffte und eine Störung mit einem Effektwert von 15 erlitt. Er kann seitdem die Dunkelheit nicht mehr ertragen. Jede Nacht wickelt er sich bis über den Kopf in seine Decke und murmelt Gebete. Larinia entscheidet sich, ihrem Begleiter zu helfen. Sie nimmt sich jeden Tag Zeit, spricht mit ihm über die Ereignisse in der Höhle, macht ihm klar, dass die Dunkelheit auch ihre guten Seiten hat – etwas, das man dem Dieb nicht zweimal sagen muss.

Larinia darf würfeln und ermittelt einen Effektwert von 30. Dieser wird verglichen mit der Schwere der Störung (in diesem Fall 15) mit einem Malus gleich der *Willensstärke* des Behandelten (hier eine 5). Sie erzielt also mit 10 Punkten einen *Vollen Erfolg*. Damit darf Mordeck seine Störung um 1W10 durch 2 Punkte senken. Er würfelt eine 10, also hat seine Störung nun nur noch einen Effektwert von 10 ( $10/2 = 5$ ,  $15 - 5 = 10$ ).

Nach einer weiteren Woche darf Larinia noch einmal würfeln. Diesmal ist ihre Zielzahl nur eine 15 (Effektwert 10, *Willensstärke* 5), aber sie würfelt eine 1 – ein Patzer!

Der Effektwert steigt sofort wieder auf 15, und ein W10 (hier eine 5) wird hinzugezählt. Jetzt hat Mordecks Angst also einen Wert von 20. Offensichtlich war die Idee von Larinia, Mordeck einfach in einen dunklen Raum mit einigen Ratten einzusperren, doch nicht so gut. Jetzt traut sich der arme Mordeck nicht mal mehr in dunkle Räume und trägt immer eine Laterne bei sich.

Aber Larinia lässt nicht locker. Sie muss jetzt eine

senkt wird, ist die Erkrankung geheilt. Für einen *Halben Erfolg* darf der Behandelte 1W10/5 subtrahieren, bei einem *Vollen Erfolg* 1W10/2 und bei einem *Herausragenden* sogar 1W10. Misslingt aber nur eine der Proben, erleidet der Charakter einen Rückfall und der Effektwert steigt wieder auf den ursprünglichen Wert. Würfelt der Behandelnde gar einen Patzer, so verschlimmert sich der Schaden noch und der Effektwert erhöht sich um einen vollen 1W10.

25 übertreffen (Effektwert 20, *Willensstärke* 5) und schafft es auch tatsächlich, aber nur knapp – *Halber Erfolg*. Mordeck verliert 1W10 durch 5 (in diesem Fall 1) Punkte.

Larinia bleibt weiter dran, und nach einigen Wochen ist der Effektwert der Angst auf 4 gesunken. Mordeck vermeidet noch immer jede allzu dunkle Ecke, kann mittlerweile aber wieder Nachts seinen „Geschäften“ nachgehen. Mit der letzten Probe senkt Larinia den Effektwert um 6 Punkte unter 0 und hat Mordeck somit von seiner Angst befreit.

### Gesetzeskenntnis

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Das Wissen um die Gesetze eines Landes kann sehr nützlich sein, egal auf welcher Seite des Gesetzes man nun steht. Mit *Gesetzeskenntnis* kann der Charakter Lücken finden oder auf sein Recht pochen, wenn er ungerecht behandelt wird.

Das Wissen ist natürlich im Geburtsland am tiefsten, aber auch die Gesetze anderer Länder sind dem Charakter, zumindest in den Grundzügen, bekannt.

Unter diese Fertigkeit fällt auch die Kenntnis der Bürokratie, also welche Behördengänge man zu welchem Zweck hinter sich bringen muss und wie man sie eventuell umgehen kann.

Mordeck ist sich mit einem *Vollen Erfolg* sicher, dass in den Gesetzen von Elek-Mantow steht, dass Einbruch nur dann vorliegt, wenn man nicht eingelassen wurde. Da er aber von der Frau des Hauses die Türe geöffnet bekam, liegt kein Einbruch vor... Dies, und ein kräftiges Bestechungsgeld, bewahren ihn vor dem Kerker.

Larinia will einen Passierschein für die Brücke bekommen. Sie weiß, dass es Viertel dauert, wenn sie ihn auf dem üblichen Weg durch die Triumviratsfeste bekommen will. Mit einem *Vollen Erfolg* kommt sie darauf, dass sie mit einem Bürgen aus der Oberstadt den Schein viel schneller bekommt.

### Heilen

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Ab 15 nur mit einem Lehrer zu steigern**

Mit dieser Fertigkeit werden alle Krankheiten, Gifte und Verletzungen behandelt.

Aber auch erfreulichere Dinge, wie die Arbeit einer Hebamme, werden über diese Fertigkeit geregelt.

Welche Auswirkungen eine Anwendung des *Heilen* auf die Genesung eines Charakters hat, wird ab Seite 122 erläutert.

Bei Krankheiten kann der Charakter zum einen den reinen Schaden behandeln, zum anderen versuchen, die Krankheit selber zu bekämpfen.

Im ersten Fall wird der Schaden durch die Krankheit behandelt wie *Stumpfer Schaden*.

Larinia muss überraschend helfen, ein Kind auf die Welt zu bringen. Nach einem *Vollen Erfolg* und einigen Stunden Bettwache hält sie ein gesundes kleines Mädchen in ihren Armen.

Yekatesch ist an einer Krankheit mit einem Effektwert von 30 erkrankt, die ihm jeden Tag 1W10 Punkte Schaden verursacht.

15 Punkte hat er bereits erlitten. Diesen Schaden will ein Heiler nun senken. Er erzielt einen *Herausragenden Erfolg* und gibt Yekatesch damit 10 Punkte wieder, mit den 5 Punkten *Konstitutionsbonus*, die Yekatesch hat, macht das 15 Punkte. Die Schäden der Krankheit sind geheilt, aber die

Andere Symptome werden damit nicht behandelt und weiterer Schaden auch nicht verhindert.

Im zweiten Fall bedeutet eine gelungene Probe, die nur einmal pro Tag durchgeführt werden kann, dass der Charakter einen erneuten Resistenzwurf ablegen darf (siehe „Buch des Spielleiters“).

Eine gelungene Probe auf *Heilen* verschafft dem Kranken auf diesen *Resistenzwurf* den folgenden Bonus:

*Halber Erfolg*: 1W10/2

*Voller Erfolg*: 1W10

*Herausragender Erfolg*: 1W20

Ein *Misserfolg* bedeutet, dass die Krankheit unverändert ihr Unwesen treibt, ein *Patzer* erhöht den Effektwert um 1W10 Punkte für alle folgenden Proben.

Krankheit steckt noch immer in Yekateschs Körper und wird ihn weiterhin jeden Tag schädigen.

Also will der Heiler die Krankheit behandeln. Er legt ein entsprechendes Kraut auf und würfelt einen *Vollen Erfolg*. Somit wird der Effektwert der Krankheit für diese neuerliche *Resistenzprobe* um 1W10 gesenkt, in diesem Fall um 5, auf 25.

Yekatesch würfelt auf seinen Resistenzwert Krankheit, der 37 beträgt und wirft eine 10. 27 seiner Resistenzpunkte bleiben übrig. Ohne Behandlung durch den Heiler mit dem richtigen Kraut nicht genug, so aber kann Yekatesch die Krankheit abschütteln und ist geheilt.

## Mechanik

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Geräte mit beweglichen Teilen zu entwerfen, zu bauen und zu reparieren, fällt in das Gebiet der *Mechanik*. Dabei sollte bedacht werden, dass die Mechanik auf Nontariell noch in den Kinderschuhen steckt. Ein Uhrwerk ist eine große Seltenheit von immensem Wert und auch der Flaschenzug ist noch relativ neu und nicht weit verbreitet. Lediglich Wippen sind allgemein bekannt.

Larinia möchte eine Spieluhr reparieren, die ihr heruntergefallen ist. Die Mechanik in dem Gerät ist sehr kompliziert (Malus von 15) und so schafft Larinia nur einen *Halben Erfolg*. Die Figuren drehen sich, aber die Musik klingt schrecklich. Sie muss die Spieluhr wohl doch zu einem Fachmann bringen.

## Rechnen

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Auf Nontariell ist *Rechnen* keineswegs Allgemeinwissen. Die meisten Leute, durchaus auch einige der gebildeteren, können gerade mal viel und wenig unterscheiden. Ohne eine Ausbildung in *Rechnen* kann im Höchsthalle bis 100 gezählt werden und einfache Additions- und Subtraktionsaufgaben mit Zahlen bis 10 können mühselig, langsam und ohne Gewähr mit Hilfe der Finger gelöst werden. Aber auch die besten Mathematiker beherrschen nur Aufgaben mit ganzen Zahlen, d.h. Addition, Subtraktion, Multiplikation und Dividieren (einige weitentwickelte Kulturen wie die Kasraliten ausgenommen). Als Hilfsmittel werden oft Wachstafeln oder Rechenschieber benutzt

## Sagen- und Völkerkunde

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**

Jedes Volk hat seine eigenen Sagen und Legendenden. Mit dieser Fertigkeit kennt der Charakter nicht nur eine breite Auswahl dieser Erzählungen und kann sie ihrem kulturellen Hintergrund zuordnen, sondern er hat auch ein zumindest grobes Wissen über andere Völker. Er kennt die wichtigsten Tabus und kann so verhindern, unangenehm aufzufallen. Er kann auch über die Struktur des Volkes Auskünfte geben, also ob es eine Hierarchie gibt und welche, etc.

Mitten auf dem Waldweg hängt den drei Wanderrern plötzlich ein Tuchsack mit übelriechendem Inhalt im Weg. Yekatesch will ihn schon abschlagen, aber Mordeck stoppt ihn. Er weiß mit einem *Vollen Erfolg* zu berichten, dass diese Säcke ein Geschenk des hier ansässigen Waldvolkes an ihre Waldgötter sind. Sie zu berühren wäre eine Sünde, die nur mit dem Tod der Sünder gerächt werden kann. Da er außerdem weiß, dass die Waldbewohner Kannibalen sind, drängt er zur Eile.

## Schreiben und Lesen

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Schreiben und Lesen kann längst nicht jeder auf Nontariell, ganz im Gegenteil. Nur wenige Gelehrte beherrschen die Kunst des Buchstabens, so wenige gar, dass ein Schreiber allein dadurch seinen Lebensunterhalt verdienen kann. Wer *Schreiben und Lesen* nicht besitzt, kann es einfach nicht. Die geschwungenen Zeichen auf Pergament oder Papier ergeben für ihn keinen Sinn.

Im Höchsthfall ist er in der Lage seinen eigenen Namen zu schreiben, um nicht die typischen drei Kreuze machen zu müssen, aber diesen Schriftzug hat er dann wie ein Bild auswendig gelernt.

## Sprachen

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Die Fertigkeit *Sprachen* bestimmt die Fähigkeit des Charakters, neue Sprachen zu erlernen und bereits erlernte zu meistern. Wenn der Charakter besonders komplizierte Sachverhalte in einer Sprache auszudrücken versucht, die nicht seine Muttersprache ist, kann der Spielleiter einen Wurf verlangen. Natürlich ist ein Wurf nur dann zulässig, wenn der Charakter die Sprache vorher erlernt hat.

Bei der Charaktererschaffung kann der Charakter Sprachen gemäß seinem reinen Wert lernen. Dabei kosten verschiedene Sprachen unterschiedlich viele Punkte (siehe nachfolgende Liste). Im Spiel hat der Charakter für jeden Punkt, den er neu erlernt, die Chance zu versuchen, eine neue Sprache zu erlernen. Dazu wählt er eine Sprache aus, die er bei jemandem erlernt haben muss, der diese

Larinia hat bei der Charaktererschaffung einen reinen Wert in Sprachen von 8 erwürfelt.

Sie hat also 8 Punkte zur Verfügung, für die sie Sprachen lernen darf. Taomin spricht sie natürlich schon, und Mantowin gesteht der Spielleiter jedem aus seiner Gruppe ohne Punktekosten zu, damit sie sich untereinander verständigen können. Sie entscheidet sich für Multor (1 Punkt), Ligam-Kan (3 Punkte), Nushq`qai (2 Punkte) und Rekschat (2 Punkte). Das macht insgesamt 8 Punkte.

Larinia will Yekatesch auf Ligam-Kan den Inhalt eines sehr komplizierten Dramas erklären. Der Spielleiter verlangt dafür eine Probe, die mit einem *Vollen Erfolg* gelingt. Sie hat alle Worte richtig benutzt und Yekatesch hat sie verstanden.

Später im Spiel steigert Larinia *Sprachen* von 8

Sprache spricht. Dann legt er einen Wurf auf den neuen Wert in Sprachen (also nach der Steigerung) ab, der je nach Sprache modifiziert wird. Erzielt er mindestens einen *Halben Erfolg*, so hat er die neue Sprache erlernt. Pro Steigerung darf nur ein Wurf abgelegt werden. Misslingt er, so lernt der Charakter keine neuen Sprachen. Besitzt ein Charakter die Fertigkeit *Lesen und Schreiben*, so beherrscht er auch die Schriftzeichen der Sprachen, die er gelernt hat (vorausgesetzt, die Sprache besitzt überhaupt Schriftzeichen). Ein kleines Vokabular einiger Sprachen findet sich im „Buch der Spieler“.

auf 9. Sie möchte gerne Kasram lernen, eine Sprache, die so kompliziert ist, dass ein Malus von 10 angenommen wird. Larinia hat einen *Gesamtwert* von 25 Punkten (*Reiner Wert* 8, *Verstand* 17) und würfelt eine 4. Zusammen macht das 29 Punkte, weniger dem Malus von 10 macht das 19 Punkte – leider kein Erfolg. Larinia hat Kasram um einen Punkt verpasst. Jetzt darf sie es erst wieder bei der nächsten Steigerung versuchen.

Sprache	Beschreibung	Punkte	Malus
Chruch	Die kehlige, bellende Sprache der Charach, die für menschliche Zungen fast unmöglich nachzuahmen ist	5	15
Hallaksch	Die einfache, raue Sprache der Hallakinen	1	0
I`Yat	Die singende Sprache der Atamanai, die nur selten an Außenstehende vermittelt wird	5	15
Kasram	Die gebildete Sprache der Kasraliten	3	10
Ligam-Kan	„Sprache der Sonne“, die blumenreiche Sprache der Chendai-Kan	3	10
Mantowin	Dialekt des Ostländischen in Elek-Mantow	1	0
Multor	Die Amtssprache im multorischen Reich, die je nach Gebieten die verschiedensten Dialekte annimmt, die aber allesamt mit Multor verstanden werden können	1	0
Nushq`qai	Die melodische Sprache des wandernden Volkes	2	5
Nuu-Giik	Die dumpfe Sprache der Nuu-Giik	2	5
Ostländisch	Die offizielle Sprache der Ostländer, die jedoch in jedem Land einen eigenen Dialekt annimmt. Trotzdem wird man mit einem Dialekt des Ostländischen in jedem anderen Land im Osten verstanden	1	0
Rautos Meír	„Rautos Zunge“, die Sprache Regthils. Darüber hinaus gibt es aber auch den Ostländischen Dialekt Regthil für einen Punkt.	1	0
Rekschat	Die melodische Sprache der Freiwilden	2	5
Shirur	Die aus Schnurr- und Fauchlauten bestehende Sprache der Panlil, die für Menschen nur schwierig nachzuahmen ist	5	15
Taomin	Die Sprache der Taominoi, die mittlerweile durch die Sprachen Nontariells in verschiedene Dialekte eingefärbt wurden	2	5

### Sternenkunde

- ❖ **Gewürfelt mit: Verstand**
- ❖ **Einfache Probe**
- ❖ **Nur mit einem Lehrer zu erlernen**

Im Voraus sei erwähnt: die Sternenkunde ist keine Magie! Man kann sie eher mit einem Larinia hat von einer alten Nusq`qai das Geheimnis der Kartenlegerei erlernt. Schon seit vielen

etwas einigermaßen glaubwürdigen Horoskop vergleichen.

Bei der *Sternenkunde* gibt es zwei Schulen. Die Gelehrten errechnen anhand komplizierter Tabellen und dem Stand der Sterne das Wesen der Zukunft. Dem stehen die Händler und Kartenleger gegenüber, die eben aus der Hand oder den Karten die Zukunft voraussagen.

Ein in *Sternenkunde* bewandeter Charakter kann eine einfache Frage stellen. Dazu muss er sich ausgiebig mit der Frage beschäftigen (wie lange, entscheidet der Spielleiter). Der Wurf wird vom Spielleiter abgelegt und er entscheidet, wie viel Informationen der jeweilige Erfolg rechtfertigt.

Dabei ist es natürlich schwierig, Ausblicke in die Zukunft des Spielabends zu wagen, aber wie erwähnt ist die Zukunft launenhaft. Zudem sollten diese Auskünfte sehr wage gehalten werden! Wenn der Wurf misslingt, erhält der Charakter falsche Informationen.

Der Spielleiter sollte nicht zulassen, dass diese Fertigkeit zu oft benutzt und damit missbraucht wird. Wenn jeden Morgen erst mal die Karten gelegt werden, wird sich das Schicksal sehr schnell weigern, sich zu offenbaren.

Tagen plagt sie die Frage, ob sie es wohl schaffen wird, die Liebe des ernsten Wachmannes Kolrik zu erringen, auf den sie ein Auge geworfen hat.

Der Spielleiter würfelt für sie auf *Sternenkunde* und erzielt einen *Vollen Erfolg*. Er beschreibt, wie die Karten langsam das Bild eines glücklichen Paares weben, das aber von einer dunklen Macht auseinandergetrieben wird. Die Frau bleibt einsam zurück, das dunkle Wesen triumphiert.

Larinia erschreckt sehr, denn sie glaubt mit Kolrik zusammenzukommen, um dann von ihm getrennt zu werden. Tatsächlich aber ist Larinia, als Taominoi ganz in Schwarz gekleidet, das dunkle Wesen und wird, wenn sie Kolrik weiter nachstellt, dessen glückliche Partnerschaft mit der Magd Filima zerstören. Danach wird Kolrik mit ihr zusammen und Filima wird einsam sein.

Yekatesch steht vor einer großen Schlacht und lässt einen Sternenschauer eine Vorhersage machen. Der berechnet die Bahn der Sterne und prophezeit Yekatesch einen grandiosen Sieg. Leider hat der Mann einen *Patzer* gewürfelt und Yekateschs Heer wird vernichtend geschlagen.

## ◆Der Kampf◆

Von einem Kampf spricht man immer dann, wenn ein Wesen versucht, einem anderen Schaden zuzufügen. Dabei ist es egal, ob dies mit einer Waffe, Klauen, Zähnen oder mit der bloßen Faust geschieht.

Eine Probe, die im Kampf abgelegt wird, ist immer eine *Vergleichende Erfolgsprobe*. Der Angreifer vergleicht seine Fertigkeit mit der des Verteidigers. Sollte einer der Kontrahenten, aus welchem Grund auch immer, sich nicht verteidigen, wird der unmodifizierte Erfolgswert als Differenz benutzt.

Unsere drei Helden haben sich mit einigen Multorriern angelegt und es kommt, wie es kommen muss: Man greift zu den Waffen.

Im Verlauf des Kampfes wird Mordeck plötzlich von zwei Angreifern gepackt und festgehalten. Er kann sich gegen den nächsten Angriff nicht verteidigen. Der Angreifer ist zwar sehr linkisch mit seinem Dolch, erreicht aber immerhin einen Erfolgswert von 17 Punkten. Da davon nichts abgezogen wird, ergibt das einen *Herausragenden Erfolg*.



### Alternative: Trefferchance

Das obige System macht beinahe jeden Treffer ohne Gegenwehr zu einem *Herausragenden Erfolg*, da es sehr einfach ist, einen unbewegten Gegner zu treffen. Um aus dieser Regel die Schärfe etwas herauszunehmen, kann das Würfelergebnis statt mit der normalerweise üblichen Tabelle für eine *Vergleichende Probe* mit der Tabelle für eine *Einfache Probe* verglichen werden und mit einer entsprechenden Erfolgskategorie bewertet werden.

#### Spielerfahrung:

Wenn die Optionale Regel *Mehrfache Angriffe* verwendet wird, sollte man immer auch diese Optionale Regel anwenden, da sonst der zusätzliche Angriff fast immer ein *Herausragender Erfolg* ist.

Im obigen Beispiel, wo der Gegner nur eine 17 erreicht hat, wäre das wie erwähnt ein *Herausragender Erfolg* gewesen. Nun wird der Wurf jedoch als normale Probe bewertet, bei der eine 17 ein *Misserfolg* ist. Obwohl sich Mordeck nicht mehr wehren kann, sticht der Angreifer im Kampfgetümmel daneben.

## Der Ablauf einer Runde

Eine sogenannte Runde entspricht 5 Sekunden. Sie ist eine Hilfseinheit, um die Handlungen der Charaktere und Nichtspielercharaktere zu synchronisieren. Eine Runde besteht im großen und ganzen aus drei Segmenten.

### 1) Initiative

In diesem Segment wird entschieden, in welcher Reihenfolge die Streitenden ihre Aktionen durchführen. Es wird in abnehmender Reihenfolge gehandelt, d.h. der Charakter mit dem höchsten Erfolgswert handelt zuerst, dann der mit dem zweithöchsten etc. bis herunter zum letzten mit dem niedrigsten Erfolgswert. Der Spielleiter nimmt die Initiativwürfe der Nichtspielercharaktere vor.

### 2) Schlagabtausch

Die Gegner kämpfen miteinander. Der eine greift an, der andere wehrt ab oder weicht aus.

### 3) Schaden

Wenn einer der Kämpfer den anderen getroffen hat, wird ermittelt, wie viel Schaden verursacht wurde.

2) und 3) wiederholen sich so lange in der Reihenfolge der Initiative, bis alle Beteiligten ihre Handlungen ausgeführt haben. Dann beginnt eine neue Runde sofern nicht schon eine Seite gesiegt hat

## 1) Initiative

Bei der Initiative werden *Geschick* und *Wahrnehmung* zu einem W20 addiert. Da die Erfahrung eines Kämpfers maßgeblich für seine Reaktionsschnelle in Kampfsituationen ist, wird auch der reine Wert in der Fertigkeit *Kampferfahrung* dazugerechnet.

Eventuelle Initiativemali der Waffe und/oder Rüstung werden abgezogen. Der Kämpfer mit dem höchsten Initiativewurf beginnt, die anderen folgen in absteigender Reihenfolge mit ihrer ersten Handlung.

Wenn die Initiativewerte zweier Kämpfer identisch sind, handelt der mit der höheren Wahrnehmung zuerst. Ist auch dieser Wert bei beiden gleich, liegt Gleichzeitigkeit vor, d.h. sie führen ihre Handlung gleichzeitig aus, können deshalb aber auch nicht aufeinander reagieren.

Die Initiative zu gewinnen bedeutet auch, in etwa abschätzen zu können, was passiert. Die Gegner des Kämpfers, die nach ihm an der Reihe sind, müssen ihm mitteilen, was sie mit ihren zwei Handlungen tun wollen, damit dieser sich entsprechend entscheiden kann.

Unsere Helden streiten sich mit drei Multorier herum.

Yekatesch besitzt eine Grundinitiative von 27 (Geschick 14, Wahrnehmung 13, keine Kampferfahrung), dazu kommt eine 14 auf dem W20, was eine Initiative von 41 ergibt.

Larinia bietet eine Grundinitiative von 24 plus 10 vom W20, also eine Initiative von 34. Mordeck bringt es mit einem Wurf von 2 und einer Grundinitiative von 32 ebenfalls auf 34.

Die Gegner bieten folgende Initiativen: *Multorier 1*: 20, *Multorier 2*: 38 und *Multorier 3*: nur 15.

Die Reihenfolge ist also wie folgt:

- ❖ 41: Yekatesch
- ❖ 38: Multorier 2
- ❖ 34: Mordeck (weil er eine höhere Wahrnehmung hat als Larinia)
- ❖ 34: Larinia
- ❖ 20: Multorier 1
- ❖ 15: Multorier 3

Der Spielleiter teilt Yekatesch mit, dass alle Multorier in dieser Runde einmal *Angreifen* und einmal *Verteidigen* werden.

## 2) Schlagabtausch

### Die Handlungen

In einer Runde kann jeder Beteiligte zwei der folgenden vier Handlungen in beliebiger Variation vornehmen. Er kann auch zweimal die gleiche Aktion durchführen.

Die möglichen Handlungen sind:

- ❖ Angriff
- ❖ Abwehr
- ❖ Ausweichen
- ❖ Andere Handlung.

Yekatesch entschließt sich, in dieser Runde einen *Angriff* und eine *Verteidigung* durchzuführen, Larinia will das gleiche tun, nur Mordeck will beeindruckt werden und will eine *Verteidigung* durchführen und eine *Andere Handlung* dazu nutzen, sein Weinglas zu leeren und zu verkünden: „Ein zu guter Tropfen, um ihn stehen zu lassen!“



**Optional:**  
*Mehrfache Handlungen*

Wenn ein Charakter mit einer Waffe oder in *Kampf ohne Waffen* einen reinen Wert von 14 oder mehr hat, dann kann er sich entscheiden, einen zusätzlichen Angriff oder eine zusätzliche Abwehr durchzuführen, aber nur, wenn er in allen Fertigkeiten, die er in dieser Runde benutzt den gleichen oder einen höheren *reinen Wert* hat.

Durch diese zusätzliche Handlung werden allerdings alle Aktionen in dieser Runde mit einem Malus von 5 Punkten belegt.

Hat er sogar einen reinen Wert von 17 oder mehr, kann er sich zu zwei zusätzlichen Handlungen entscheiden, die einen Malus von 7 auf alle Handlungen bedingen (nicht kumulativ, also nicht die vorherigen 5 plus diese 7, sondern einmalig 7 Punkte Abzug vom Erfolgswert).

Bei einem reinen Wert von 20 oder mehr, sind drei zusätzliche Handlungen möglich, die aber zu einem Malus von 10 auf jede Handlung führen.

Die zusätzlichen Handlungen werden nach den normalen zwei Handlungen pro Runde ausgeführt. Benutzen beide Kämpfer mehrere Handlungen, werden sie abwechselnd durchgeführt.

Ein Kämpfer darf pro Runde höchstens zwei Angriffe führen, aber beliebig viele Verteidigungen.

Wie wir wissen, ist Yekatesch ein Meister mit dem Schwert. Er verfügt über einen Wert von 18. Er könnte sich also zu einer oder zwei zusätzlichen Handlungen entscheiden, wenn er einen Malus von 5 bzw. 7 Punkten in Kauf nimmt. Dies darf er aber nur, wenn er diese beiden zusätzlichen Handlungen ebenfalls auf Angriffe bzw. Verteidigungen mit dem Schwert verwendet. Würde er in dieser Runde also z.B. drei Angriffe und eine Verteidigung mit dem Schwert durchführen, wäre das zulässig. Würde er aber etwas machen wollen, dass eine andere Fertigkeit nutzt, also z.B. mit der bloßen Faust zuschlagen (*Kampf ohne Waffen*) dürfte er in dieser Runde keine zusätzlichen Handlungen in Anspruch nehmen, es sei denn, er besitzt in dieser Fertigkeit ebenfalls einen entsprechenden reinen Wert. In unserem Beispiel müsste Yekatesch also auch in *Kampf ohne Waffen* einen *reinen Wert* von mindestens 14 beziehungsweise 17 oder mehr haben, um die angestrebten zwei zusätzlichen Handlungen in Anspruch nehmen zu dürfen.

In Einzelfällen kann der Spielleiter sich entscheiden, zusätzliche Handlungen zu erlauben, wenn sie gar keinen Fertigkeitwurf brauchen, also z.B. könnte Yekatesch mit seinem Wein mit Mordeck anstoßen, eine seiner Handlungen dafür verwenden und trotzdem zusätzliche Handlungen in Anspruch nehmen.

Yekatesch hat die Initiative gewonnen und macht insgesamt vier Handlungen (2 Angriffe, 2 Verteidigungen). Sein Gegner macht 1 Angriff und eine Parade. Die Reihenfolge ist: Yetiasch macht seinen ersten Angriff, der Gegner pariert. Dann greift der Gegner an und Yekatesch verteidigt. Danach hat der Gegner keine Handlungen mehr und Yekatesch benutzt seinen zweiten Angriff, den der Gegner nicht abwehren kann. Die zweite Verteidigung hätte Yekatesch eigentlich nicht mehr gebraucht, aber das bemerkt der Spieler erst jetzt.

**Angriff**

Der Kämpfer führt einen Angriff aus. Dieser besteht aus einer waffenlosen oder bewaffneten Attacke mit dem Ziel, den Gegner zu treffen und zu verletzen oder außer Gefecht zu setzen.

Bei einem Angriff wird mit der entsprechenden Fertigkeit ein Erfolgswert ermittelt. Ein Angriff gilt als gelungen, wenn der Wurf kein Patzer ist, aber ob er trifft, entscheidet der Wurf des Gegners in einer *Vergleichenden Erfolgsprobe*.

**Fernwaffen**

Um einen Bogen schussfertig zu machen, benötigt man bedeutend länger, als man braucht, um mit einer Handwaffe zuzuschlagen. Der Pfeil muss aus dem Köcher gezogen und auf die Sehne gelegt werden. Dann muss der Bogen gespannt werden und schließlich abgeschossen. Dazu benötigt ein Charakter drei Handlungen. Er kann also in jeder zweiten Runde einen Pfeil abschießen, wenn er keine anderen Handlungen durchführt.

 <p><b>Optional:</b> <i>Spannkraft</i></p> <p>Einen Bogen zu spannen ist mit der richtigen Technik nicht sonderlich schwer. Ihn gespannt zu halten ist jedoch bei altertümlichen Bögen eine sehr anstrengende Angelegenheit. Wenn ein Charakter zu lange mit gespanntem Bogen herumläuft, sollte der Spielleiter ihn Attributproben Stärke ablegen lassen, die mit zunehmender Zeit immer schwerer werden. Misslingt die Probe, lässt er die Sehne los und der Pfeil fliegt los. Wohin, weiß nur der Spielleiter. Einen Bogen, der für einen stärkeren Schützen ausgelegt ist (d.h. dessen Stärkebonus unterstützt) kann ein schwächerer Schütze überhaupt nicht sinnvoll nutzen.</p>	<p>Yekatesch hält mit seinem gespannten Bogen einige Räuber in Schach, bis die anderen sie gefesselt haben. Leider dauert das ziemlich lange und der Bogen macht sich bemerkbar. Er würfelt zuerst eine normale Probe, die gelingt, und nach jeweils ein paar Minuten eine weitere, zuerst um 2, dann um 4, 6 und so weiter erschwert, aber sie gelingen alle. Als er bei einem Malus von 14 angekommen ist, will er es nicht mehr riskieren, den Bogen gespannt zu halten und reicht ihn an Mordeck weiter. Leider kann dieser ihn mit einer Stärke von nur 9 gar nicht erst spannen.</p>
<p>Bei <b>Armbrüsten</b> liegt die Sache etwas anders. Hier muss der Bolzen aus dem Köcher genommen, die Armbrust gespannt, der Bolzen eingelegt und schließlich abgeschossen werden. Dies benötigt im besten Fall vier Handlungen, allerdings nur, wenn der Charakter über genug Stärke verfügt, um die Sehne der Armbrust mit reiner Kraft zu spannen (siehe Waffenliste ab Seite 172). Sollte der Charakter dafür zu schwach sein, muss er bei einer leichten Armbrust einen Hebel, bei einer schweren eine Winde benutzen, um die Sehne zu spannen. In einem solchen Fall braucht der Charakter insgesamt fünf Handlungen für eine leichte Armbrust und sechs für eine schwere. Dafür kann eine Armbrust beliebig lange gespannt bleiben.</p>	<p>Mordeck besitzt eine leichte Armbrust, die eine Stärke von 14 benötigt, wenn man sie ohne Hebel spannen will. Wenn er sie Yekatesch (Stärke 17) in die Hand drückt, kann dieser sie in drei Handlungen spannen und in der vierten abschießen (wenn er die Fertigkeit hätte...). Versucht es Mordeck selber (Stärke 9) muss er einen Spannhebel benutzen und braucht vier Handlungen, um die Armbrust zu spannen, und eine weitere, um sie abzufeuern. Bei einer schweren Armbrust, die eine Stärke von 19 benötigt, um sie ohne Hilfsmittel zu spannen, bräuchte auch Yekatesch fünf Handlungen genau wie Mordeck. Dafür könnten sie die Räuber in beiden Fällen so lange damit in Schach halten, bis sie alle gefesselt wären.</p>
<p>Um mit einer <b>Wurfwaffe</b> anzugreifen, muss der Charakter diese Waffe in der Hand halten. Wenn dies der Fall ist, benötigt er nur eine Handlung, um sie zu werfen. Ansonsten braucht er logischerweise eine zusätzliche Handlung, um sie zu ziehen.</p>	<p>Larinia möchte mit ihren beiden Wurfdolchen angreifen. Leider hat sie diese noch in ihrer Gürteltasche. Zuerst muss sie also eine Handlung darauf verwenden, sie hervorzuholen, kann dann aber in jeder nächsten Handlung einen werfen, wenn sie will.</p>
 <p><b>Optional:</b> <i>Mehrfache Handlungen bei Fernwaffen</i></p> <p>Wenn die oben erwähnte optionale Regel der <i>Mehrfachen Handlungen</i> angewandt wird, kann ein Bogen- oder Armbrustschütze mit einem entsprechenden Wert natürlich auch mehr als zwei der benötigten Handlungen in einer Runde durchführen.</p>	<p>Mordeck besitzt einen reinen Wert von 15 in der Fertigkeit <i>Waffe: leichte Armbrust</i>. Somit könnte er eine zusätzliche Handlung in Anspruch nehmen und mit den so insgesamt drei Handlungen die Armbrust in einer Runde spannen. Hätte er einen Wert von 17 oder mehr, könnte er die Armbrust in einer Runde spannen und abschießen, aber mit einem Malus von 5 für 1 zusätzliche Handlungen.</p>

## Abwehr

Eine Abwehr liegt immer dann vor, wenn der Angriff eines Gegners mit einem Gegenstand, einer Waffe, oder einer waffenlosen Kampftechnik abgewehrt werden soll. Eine solche Parade wird mit der entsprechenden Fertigkeit gewürfelt und der Erfolgswert wird von dem des Angreifers abgezogen und ergibt so den Trefferwert, der mit dem Schlüssel für eine *Vergleichende Erfolgsprobe* verglichen wird.

Ein Angriff gilt als abgewehrt, wenn der Verteidiger einen höheren oder den gleichen Erfolgswert erreicht hat, wie der Angreifer.

Da es aber schwieriger ist, einen Schlag abzuwehren als selber einen Angriff zu führen, werden von dem Erfolgswert bei einer Abwehr immer 2 Punkte abgezogen.

Der Multorier dringt auf Yekatesch ein. Mit seinem Knüppel schlägt er auf ihn ein und das mit einem Erfolgswert von 30. Der Kämpfer pariert mit seinem Schwert und einem Erfolgswert von 40, von dem er 2 Punkte abziehen muss, weil er verteidigt. Trotzdem erzielt er mit 38 einen Erfolgswert der höher als die 30 des Multoriers liegt und wehrt den Angriff locker ab.

Dann dringt Yekatesch mit einer 37 auf den Gegner ein, der nur eine 26 schafft (28 – 2, weil er verteidigt). Yekatesch hat den Multorier mit 9 Punkten Differenz getroffen, was einem *Vollen Erfolg* entspricht.



### Optional: Geschossparade

Wenn ein Charakter große Kunstfertigkeit mit seiner Waffe (oder ohne) besitzt, so kann er in einer beeindruckenden Abwehr eine Wurf- oder Bolzenwaffe oder einen Pfeil bzw. Bolzen aus der Luft schlagen, der auf ihn gezielt war. Der Charakter würfelt eine normale Abwehr, muss sich jedoch für die Abwehr einer Wurf- oder Bolzenwaffe 10, für die Abwehr eines Pfeiles 15 Punkte von seinem Erfolgswert abziehen.

Gelingt diese Abwehr nicht, wird der Erfolg normal berechnet.

Auf Mordeck wird ein Pfeil mit einem Erfolgswert von 25 geschossen, während er auf einem Dachfirst balanciert. Ausweichen wäre fatal, also versucht er in seiner Verzweiflung den Pfeil mit seiner Hand aus der Luft zu schlagen. Sein Wert von 7 in *Kampf ohne Waffen* und sein überragendes Geschick von 21 ergeben 27, sein Wurf bringt 10 dazu, macht 37. Davon muss er sich 15 abziehen, was einen endgültigen Erfolgswert von 22 ergibt. Schade. Drei Punkte mehr, und er hätte den Pfeil aus der Luft geschlagen. So hat er ihn aber wenigstens so abgelenkt, dass er mit einer Differenz von 3 Punkten nur noch einen *Halben Erfolg* erzielt.

## Ausweichen

Ausweichen bedeutet sich nach hinten zu werfen oder sich zu ducken, um so nicht getroffen zu werden.

Es wird mit *Körperbeherrschung* gewürfelt, je nachdem. Einem Angriff konnte ausgewichen werden, wenn der Erfolgswert des Ausweichenden gleich dem oder höher als der des Angreifers ist.

Allerdings kann ein Charakter in einer Runde, in der er ausweicht, keine aggressiven Handlungen mehr vollrichten. Hat er bereits angegriffen, kann er nicht mehr ausweichen, sondern muss parieren.

Wer ausweicht, zieht sich aus dem Kampf zurück. Er kann jedoch weiter *Abwehren*, *Ausweichen* oder *Andere Handlungen* ausführen.

Larinia wird von ihrem Multorier bedrängt und verliert ihren Dolch. Als das Schwert mit einem Erfolgswert von 20 auf sie nieder rast, wirft sie sich hastig nach hinten und würfelt auf ihre *Körperbeherrschung* (Gesamtwert = 25). Sie würfelt eine 5, was zusammen 31 Punkte ergibt. Der Schlag geht weit daneben und Larinia kann nach ihrem Dolch hechten und ihn erreichen.

In der nächsten Runde dringt sie gleich auf den Gegner ein und trifft ihn. Dann aber schlägt er zurück, und da sie zu nah an ihm dran ist, kann sie nicht ausweichen, sondern nur ihren Dolch dazwischen halten.



**Optional:**  
*Ausweichen*

Ein Charakter kann sich voll und ganz aufs Ausweichen verlegen. Er kann dann in dieser Runde keinerlei andere Handlung wahrnehmen, da er fortwährend springt und rollt. Er ermittelt einmal am Anfang der Runde seinen Erfolgswert mit Fertigkeit *Körperbeherrschung* und dieser wird dann mit allen Angriffen gegen ihn in dieser Runde verglichen.

Larinia wird von drei Multoriern so arg in Bedrängnis gebracht, dass sie in dieser Runde nur Ausweichen will. Sie würfelt zu ihrer *Körperbeherrschung* eine 10 und hat somit einen Erfolgswert von 35. Dieser wird jetzt mit jedem der drei Angriffe verglichen, die 23, 27 und 37 betragen. Die ersten beiden Schläge liegen unter 35, gehen also vorbei. Der letzte trifft leider mit einer Differenz von 2 Punkten, also einem *Halben Erfolg*.



**Optional:**  
*Ausweichen bei Fernwaffen*

Einer Waffe, die geworfen oder geschossen wurde, ist deutlich schwerer auszuweichen, als einer geführten Waffe. Darum muss der Charakter auf seinen Erfolgswert einen Malus von 10 bei Wurfaffen und von 15 bei Schusswaffen hinnehmen.

Mordeck weicht einem Pfeil aus, der mit einer 45 auf ihn geschossen wurde. Er erreicht eine 48. Eigentlich wäre er ausgewichen, aber der Malus von 15 senkt seinen Erfolgswert auf 33. Er wird mit einer Differenz von 12 Punkten getroffen – ein *Herausragender Erfolg*.

### Andere Handlungen

Unter diesen Sammelbegriff fällt alles, was nicht direkt eine Kampfhandlung ist, also kein *Angriff* oder eine *Verteidigung*. Grundsätzlich entscheidet der Spielleiter, was ein Charakter in einer Handlung tun kann. Als Richtschnur: Das Geplante sollte nicht mehr als zwei Sekunden in Anspruch nehmen, sonst braucht man entsprechend mehr Handlungen dafür. Dinge, die Nebenher erledigt werden können (wie Sprechen, oder etwas fallen zu lassen) benötigen keine eigene Handlung.

Ein Beispiel für eine *Andere Handlung* haben wir bereits weiter oben durch Mordecks und Yekateschs mit-Wein-anstoßen miterlebt. Wenn Larinia nach ihrem Dolch springt, ist das ebenfalls eine *Andere Handlung*. Wenn Mordeck nun aber seinen Weinkrug fallen lässt, um besser einen plötzlichen Angriff vereiteln zu können, gilt das nicht als eigenständige Handlung, ebenso wenig wie die Flüche und Beleidigungen, die er seinen Gegnern ins Gesicht ruft.

### 3) Schaden

Wenn ein Angriff getroffen hat, also der Erfolgswert des Angreifers über dem des Verteidigers lag, verursacht der Angriff Schaden. Dieser Schaden hängt von zwei Faktoren ab: Zum ersten vom Schaden der Waffe (Liste mit Waffen und ihren Werten ab Seite 172) zum anderen von der Erfolgskategorie, die sich aus der Differenz der Erfolgswerte ergibt.

Hat der Angreifer einen *Halben Erfolg* erzielt (Differenz 1 – 5), wird der Schaden der Waffe nach dem Auswürfeln und addieren des Stärkebonus halbiert. Bei einem *Vollen Erfolg* (6-10 Punkte Differenz) gilt der Listenschaden plus Stärkebonus und bei einem *Herausragenden Erfolg* (11 oder mehr Punkte Differenz) wird der gesamte Schaden sogar ver-

Yekatesch hat seinen Gegner getroffen. Sein Schwert verursacht 1W10+2 Punkte Schaden, dazu kommt sein Stärkebonus von zwei Punkten. Er würfelt eine 6, plus 2 vom Schwert und 2 durch seine Stärke ergibt das einen Grundscha-den von 10.

Die schwere Lederpanzer des Multoriers schützt diesen mit 5 Punkten, die vom endgültigen Schaden abgezogen werden müssen.

Wenn Yekatesch mit einem *Halben Erfolg* getroffen hat, wird der Schaden halbiert, in diesem Fall ergibt das 10 durch 2, also 5 Punkte Schaden. Die Rüstung des Multoriers hält 5 Punkte auf und rettet ihn somit vor jeder Verletzung.

Bei einem *Vollen Erfolg* macht Yekatesch die vollen 10 Punkte Schaden, weniger 5 für die Rüstung bleiben immer noch 5 Punkte übrig, die sich

doppelt, inklusive Stärkebonus. Dieser Schaden wird um den Schutzfaktor der Rüstung des Getroffenen vermindert und dann von dessen Lebenspunkten abgezogen. Sinken die Lebenspunkte unter Null, stirbt der Charakter.

Aber auch kleinere Verletzungen schwächen den Kämpfer, und hier kommt nun die Verteilung der Lebenspunkte auf fünf Kästchen ins Spiel.

Sobald der Charakter mehr Lebenspunkte verloren hat, als in seinem ersten Kästchen stehen, beginnt er, Mali auf sein Geschick und jede damit verbundene Fertigkeit zu erleiden. Der Schmerz und die Schwächung machen seine Bewegungen weniger genau. Dieser Malus erhöht sich, je mehr „Kästchengrenzen“ der Charakter überschreitet, also je weiter ihn die Gesamtsumme der verlorenen Lebenspunkte bei der Lebenspunkte-Verteilung der Null zutreibt. Nach einer Summe, die über dem Wert im ersten Kästchen liegt, beträgt der Malus 2 Punkte, bei einer Summe, die das erste und zweite Kästchen übertrifft, 4 Punkte. Wird die Gesamtsumme der ersten drei Kästchen überschritten, ist der Malus 6 Punkte und bei eine Summe über der der ersten vier Kästchen sogar 8 Punkte.

Sinkt das Geschick dabei unter einen Wert von 0, bricht der Charakter vor Schwäche und Schmerz zusammen und kann sich erst wieder richtig bewegen und gezielte Handlungen ausführen, wenn seine Wunden behandelt wurden (siehe Seite 122).

der Multorier von seinen Lebenspunkten abziehen muss. Ein guter Treffer!

Bei einem *Herausragenden Erfolg* macht Yekatesch sogar 10 mal 2, also 20 Punkte Schaden! Weniger 5 bleiben immer noch vernichtende 15 Punkte. Ein solcher Treffer hätte Larinia bereits getötet. Sie besitzt nur 8 Lebenspunkte, um 15 verringert sind das deutlich weniger als 0.

Yekatesch hat einen schlechten Tag. Bei einem Kampf wird er immer wieder getroffen und verletzt. Rufen wir uns noch einmal seine Lebenspunkte-Verteilung ins Gedächtnis zurück: 8 / 8 / 8 / 8 / 8

Der erste Treffer raubt ihm 5 Punkte. Seine Gesamtlebenspunktzahl beträgt danach 35, aber der Wert im ersten Kästchen wurde nicht überschritten, darum erleidet er keinen Malus.

Der zweite Treffer raubt ihm 7 seiner Punkte. Insgesamt fehlen ihm also jetzt schon 12 Punkte, was den Wert im ersten Kästchen übertrifft (8), aber nicht die Summe der ersten beiden Kästchen (16). Somit befindet sich Yekatesch jetzt im zweiten Kästchen und muss einen Malus von 2 Punkten auf alle Würfe hinnehmen, die mit Geschick in Verbindung stehen. Dazu zählt leider auch die Fertigkeit *Schwert*.

Der dritte Treffer schlägt gleich mit vollen 14 Punkten zu Buche und senkt Yekateschs Lebenspunkte auf verbleibende 14 Punkte. Insgesamt hat er nun schon 26 Punkte verloren. Das ist mehr als die Summe der ersten beiden Kästchen (16) aber auch mehr als die Summe der ersten drei Kästchen (24). Yekatesch springt also gleich vom zweiten in das vierte Kästchen und muss sich mit einem Malus von 6 Punkten abfinden.

Der nächste, und letzte, Treffer raubt ihm weitere 10 Punkte. 34 verlorene Punkte sind mehr als die Summe der ersten vier Kästchen (32) und bringen ihn ins letzte Kästchen und somit zu einem Malus von 8 Punkten.

### Kampf mit der „falschen“ Hand

Wenn ein Charakter, aus welchen Gründen auch immer, nicht seine „gute“ Hand zum kämpfen mit einer Waffe benutzen kann, sondern seine „schlechtere“ Hand benutzen muss (bei den meisten die Linke), so erleidet er einen Malus von 10 Punkten und kann natürlich keine zweihändigen Waffen benutzen.

Mordeck umklammert mit seiner rechten Hand das Seil, an dem er durch den Raum schwingt. Mit seiner ungelenkten linken Hand muss er gegen einen Angreifer kämpfen. Er erzielt einen Erfolgswert von 40, muss sich aber wegen der „falschen“ Hand 10 Punkte abziehen und landet so bei einem Erfolgswert von 30.

### Brechen der Waffe

Immer, wenn zwei Waffen mit mehr Kraft aufeinanderprallen, als gut für sie ist oder in ungünstigem Winkel aufeinanderschlagen, besteht die Möglichkeit, dass eine der beiden Waffen bricht.

Dies ist immer dann der Fall, wenn die Stärke der Kontrahenten jeweils über dem Gütewert der Waffe liegt (Zur Erklärung von Güte: siehe Seite 172), wenn der Erfolgswert von Angreifer und Verteidiger genau gleich sind, oder wenn der Charakter auf etwas deutlich Stabileres einschlägt und der Spielleiter entscheidet, dass eher die Waffe nachgeben könnte, als das Ziel seines Angriffs.

Wenn dies der Fall ist, würfelt der Charakter mit einem W20. Übertrifft der Wurf den Gütewert der Waffe oder zeigt der Würfel eine 20, so zerbricht die Waffe.

Jedes Mal wenn eine solche Probe abgelegt werden muss, sinkt die Güte der Waffe um einen Punkt. Auch die beste Waffe bricht – es ist nur eine Frage der Zeit.

Yekatesch ist durch ungünstige Umstände gezwungen, mit einem alten, schartigen Schwert zu kämpfen, das nur eine Güte von 10 hat. Er tritt damit gegen einen kräftigen Multorier (Stärke 14) an. Weil sowohl Yekateschs Stärke (17) als auch die seines Gegners über der Güte der Waffe von 10 liegt, muss bei jedem erfolgreichen Angriff des einen und erfolgreicher Verteidigung des anderen, wenn also die Waffen aufeinanderschlagen, eine Probe gegen die Güte abgelegt werden (wohlgemerkt nur bei Yekateschs Waffe, denn die Güte der multorischen Waffe liegt mit 15 über dem Stärkewert des Multoriers). Yekatesch besiegt seinen Gegner direkt mit dem zweiten Schlag. Beim ersten muss er jedoch mit einem W20 unter 10 würfeln, oder die Waffe bricht. Er würfelt eine 8. Glück gehabt, das Schwert hält, hat jetzt aber nur noch eine Güte von 9.

In einem späteren Kampf mit derselben Waffe gegen einen Gegner, der nur eine Stärke von 7 hat (kein Wurf auf Güte), erzielen beide einen Erfolgswert von 26. Beide Waffen müssen diesmal eine Güteprobe ablegen und Yekatesch würfelt eine 15 - mehr als die Güte der Waffe von 9. Das Schwert zerbricht in der Mitte der Schneide und Yekatesch steht ohne Waffe da.



#### Optional:

##### Gezielter Treffer

Wenn der Charakter mehr Schaden mit einem Schlag verursachen möchte, so kann er diesen besonders wuchtig oder genau setzen. In beiden Fällen wird es für den Kämpfer schwieriger zu treffen. Für je zwei Punkte, die der Charakter freiwillig von seinem Erfolgswert abzieht, darf er einen Punkt auf seinen Schaden addieren. Ergibt sich trotz der Abzüge ein *Herausragender Erfolg*, so wird auch der zusätzliche Schaden verdoppelt.

Mordeck möchte Larinia mit seinem nächsten Angriff imponieren und sticht besonders hart zu. Er legt sich selber einen Malus von 6 Punkten auf und hat Glück! Er trifft mit einer Differenz von 7, also einem *Vollen Erfolg*. Statt der (1W10 durch 2)+1 Punkte macht seine Dolche nun (1W10 durch 2)+4 Schaden (1+3 Punkte für den Malus von 6). Er würfelt eine 4, durch zwei ergibt das 2, plus 4 kommen sechs Punkte Schaden zusammen. Gerade genug, um die fünf Punkte Rüstung seines Gegners zu durchdringen. Bei einem *Herausragenden Erfolg* hätte er sogar 12 Punkte Schaden gemacht.



#### Optional:

##### Kampf mit zwei Waffen

Die Fähigkeit, mit zwei Waffen zu kämpfen, soll eher eine nette Besonderheit des Charakters darstellen, als ihn zum unbesiegbaren Kämpfer werden zu lassen. Trotzdem hat es natürlich seine Vorteile.

Wenn ein Charakter in einer Waffenfertigkeit mindestens einen reinen Wert von 20 hat, so kann er mit zwei Waffen, die in diese Familie

Yekatesch erinnert sich an die Zeit, als sein Lehrmeister ihm den Kampf mit zwei Waffen demonstriert hat. Der Lehrmeister hat einen reinen Wert von 20 in der Fertigkeit: *Schwert*.

Er kämpft mit einem Schwert und einem Kurzschwert. Sowohl die Fertigkeit als auch die beiden Schwerter gehören zu der Familie der Klingengewaffen. Somit ist es zulässig, dass der Meister sie führt. Das Kurzschwert ist eine Zeile von seiner Fertigkeit entfernt, hat also einen Malus von drei, halbiert ergibt das (abgerundet) einen Punkt

fallen, gleichzeitig kämpfen, wenn sie nicht länger als ein Langschwert sind.  
 Er kann diese Waffen immer nur gleichzeitig und gegen denselben Gegner einsetzen, erhält also keine zusätzlichen Handlungen.  
 Der Charakter besitzt dafür einen Wert gleich seiner Waffenfertigkeit, es sei denn er benutzt zwei verschiedene Waffen, dann wird der halbe Malus für die Entfernung der Waffen zueinander eingerechnet (siehe Waffenfertigkeiten, Seite 72).  
 Will er Waffen aus zwei verschiedenen Familien benutzen, muss er in einer der Fertigkeiten einen reinen Wert von mindestens 20 und in der anderen einen reinen Wert von 14 oder mehr besitzen. Der Wert ist dann der Durchschnitt aus beiden Fertigkeitswerten.  
 Mit zwei Waffen kann er jedoch leichter angreifen und verteidigen und verursacht natürlich auch mehr Schaden. Er erhält darum 3 Punkte zu dem Erfolgswert beim Angriff, der Verteidigung und zum Schaden hinzu. Als Grundscha-den wird dabei der Höhere gewählt (bei Waffen der gleichen Familie) oder der, dessen Waffe unter die Fertigkeit fällt, in der der Charakter 20 Punkte hat.  
 Außerdem wird die Güte der Waffen bei Bruchtests um 2 erhöhen.  
 Die große Schwierigkeit bei dem Kampf mit zwei Waffen ist, die Bewegungen zu koordinieren. Schnell kann sich der Charakter so selber behindern oder gar verletzen.  
 Aus diesem Grund wird die Patzerchance für einen Kämpfer, der mit zwei Waffen kämpft erhöht. Er erleidet nicht mehr nur einen Patzer bei einer gewürfelten 1 sondern auch, wenn der Würfel eine 2 zeigt.

Malus. Der Lehrmeister kämpft also mit den beiden Waffen, als würde er nur einen reinen Wert von 19 haben.  
 Das wird aber von dem Bonus von drei Punkten bei Angriff und Verteidigung mehr als ausgeglichen, und er macht bei jedem Treffer sogar noch 3 Punkte mehr Schaden.  
 Da beide Waffen zur Familie der Klingenwaffen zählen, wird der höhere Schaden des Schwertes angenommen und von 1W10 auf 1W10+3 angehoben.  
 Der Meister hat auch einen Wert von 14 in Handaxt. Darum kann er auch mit einem Schwert und einer Handaxt kämpfen. Er hätte dann einen Wert von 17 (20+14=34, durch 2 = 17). Darauf werden dann jeweils die 3 Punkte Bonus für Angriff und Verteidigung addiert. Da der Meister in der Fertigkeit Schwert die 20 hat, wird der Grundscha-den für das Schwert wie oben angenommen und verändert.  
 Würde der Meister mit zwei Schwertern kämpfen, hätte er sogar einen Wert von 20 beim Kampf mit zwei Waffen. Der Schaden bliebe trotzdem bei 1W10+3 plus eventuellen Stärkebonus.  
 Als der Meister mit wirbelnden Schwertern vor Yekatesch herumspringt, würfelt er leider eine 2. Normalerweise würde das immer noch einen Erfolgswert von 2 + 20 (seiner Fertigkeit) + 13 (seinem Geschick), also 35 ergeben – durchaus ansehnlich. Aber weil der Meister mit zwei Waffen kämpft, gilt diese gewürfelte 2 wie eine 1 und somit als Patzer. Die Schwerter verhaken sich an den Parierstangen miteinander und der Meister legt sich, aus dem Gleichgewicht gekommen, der Nase nach in den Staub. Gleiches wäre natürlich auch bei einer gewürfelten 1 passiert.

## ❖ Verletzungsarten und -quellen ❖

Der Schaden wird in zwei Kategorien eingeteilt. Zum ersten nach dem Grad der Schwere der Verletzung (leicht oder schwer) und zum anderen nach der Art des Schadens (Prell-, stumpfer oder spitzer Schaden)

### Grad des Schadens

#### Leichte Verletzung

Als *Leichte Verletzung* zählt jede Wunde, die dem Charakter weniger als ein Drittel seiner Lebenspunkte auf einen Schlag abnimmt.

Yekatesch hat 40 Lebenspunkte zur Verfügung. Er verliert davon 8 auf einen Streich. 40 durch 3 ergibt aufgerundet 14. Er hat also weniger als ein Drittel seiner Lebenspunkte verloren und somit eine *Leichte Verletzung* erlitten.

### Schwere Verletzung

Jede Verletzung, die den Charakter mehr als ein Drittel seiner Lebenspunkte auf einmal kostet, ist eine *Schwere Verletzung*.

Erleidet der Charakter so eine schwere Wunde im Kampf, so muss er sofort im Anschluss einen Wurf auf *Kampfmoral* ablegen. Misslingt die Probe, so wird der Charakter durch die Schmerzen der Wunde so verunsichert und in seinem Kampfwillen geschwächt, dass er durch Flucht, Aufgabe oder Verhandlung den Kampf abzuwenden versucht.

Larinia verliert von ihren 8 Lebenspunkten 4 auf einmal.  $8 \text{ durch } 3 \text{ ergibt aufgerundet } 3$ . Larinia hat also *eine Schwere Verletzung* erlitten und muss eine *Kampfmoralprobe* ablegen. Da sie nicht sonderlich im Kampf geschult ist, misslingt ihre Probe, und sie nutzt die nächstbeste Gelegenheit zur Flucht.

### Arten des Schadens

Der Schaden wird im Wesentlichen in drei Unterarten eingeteilt: Prellschaden, Stumpfer Schaden und Spitzer Schaden.

#### Prellschaden

Der Schaden von Fäusten und Tritten beim *Kampf ohne Waffen* äußert sich vorrangig in blauen Flecken und Prellungen, die im allgemeinen nicht zum Tode führen. Ebenso verhält es sich mit bestimmten Waffen, die nur dazu gedacht sind, das Opfer bewusstlos zu bekommen.

Prellschaden wird in einer eigenen Liste von den Lebenspunkten abgezogen. Für alle anderen Arten von Schaden bleibt die Summe der Lebenspunkte gleich.

Verliert der Charakter durch Prellschaden alle seine Lebenspunkte, so ist er also nicht tot, sondern lediglich ohnmächtig.

Sobald er auch nur einen Punkt zurückerhalten hat (siehe Seite 122), erlangt er das Bewusstsein wieder.

Obwohl dieser Schaden weniger kritisch ist, als andere Sorten, gelten die verletzungsbedingten *Geschick-Mali* aufgrund der Benommenheit wie bei jedem anderem Schaden.

Wird dem Charakter jedoch nachdem er in Ohnmacht gefallen ist, weiterer Schaden zugefügt, gleich welcher Art, so zählt dieser als *Stumpfer Schaden*. Wird dem Charakter mehr *Stumpfer Schaden* zugefügt, als er ursprünglich Lebenspunkte hatte, so stirbt er.

Wenn sich Prellschaden mit anderem Schaden mischt, wird der andere Schaden wieder vom Grundwert der Lebenspunkte abgezogen.

Zusätzliche Mali treten erst in Kraft, wenn der Charakter mehr „echten“ Schaden als Prellschaden erlitten hat.

Yekatesch und Mordeck sind über einen Punkt der Ehre so in Streit geraten, dass es einer Lösung mit Gewalt bedarf, um den Zwist zu begraben. Da beide sich natürlich nicht schwer verletzen wollen, tragen sie es mit den Fäusten aus.

Nach und nach verlieren beide so Lebenspunkte und müssen die *Geschick-Mali* hinnehmen, als wären die Verletzungen „richtige“ Wunden. Yekatesch ist im dritten Kästchen (Malus von 4 Punkten) als er Mordeck einen Schwinger versetzt, der dessen Lebenspunkte unter Null senkt und ihn somit ohnmächtig zu Boden schickt.

Auf diesen Moment haben zwei alte Feinde der beiden nur gewartet und greifen überraschend an. Der eine tritt den am Boden liegenden Mordeck in die Seite und verursacht 4 Punkte Schaden. Eigentlich wäre es Prellschaden, aber da Mordeck bereits ohnmächtig ist, werden die vier Punkte zu *Stumpfem Schaden*. Eine Rippe zerbricht.

Yekatesch erleidet bei dem folgenden Kampf mit Schwertern Schaden, der wieder von seinen ursprünglichen 40 Lebenspunkten abgezogen wird. Er gelangt durch die Verletzungen in des zweite Kästchen, was 2 Punkte Malus bedeutet.

Da er aber durch den Prellschaden bereits einen Malus von 4 hat, werden diese 2 Punkte ignoriert. Erst wenn er durch Verletzungen mit anderem Schaden mehr als 4 Punkte Malus erleidet, zählt dieser wieder. Steigt also der Schaden durch *Stumpfen Schaden* so an, dass er einen Malus von 6 erreicht, muss er diesen statt der 4 Punkte Prellschaden-Malus hinnehmen.

### Stumpfer Schaden

Als *Stumpfer Schaden* wird jeder Schaden bezeichnet, der keine Schnitte, sondern Quetschungen, Brüche und Platzwunden verursacht. Dies ist bei Keulen, Stöcken und Steinen der Fall.

Mordeck wird von dem Knüppel eines aufgebracht Bauern getroffen und erleidet 6 Punkte *Stumpfen Schaden*.



**Optional:**  
*Prellschaden mit stumpfen Waffen*

Wenn eine Waffe *Stumpfen Schaden* verursacht, kann sich ihr Führer entscheiden, dass sie nur Prellschaden verursachen soll. Der Schaden wird dann halbiert und als Prellschaden angesehen.

Yekatesch möchte sein Gegenüber mit der Keule, die er gerade trägt, nicht verletzen, also entscheidet er sich, nur Prellschaden zu machen, indem er keine wichtigen Teile trifft und auch nicht so hart zuschlägt.

Eigentlich hätte er 10 Punkte *Stumpfen Schaden* gemacht, aber nun macht er 5 Punkte Prellschaden.

### Spitzer Schaden

*Spitzer Schaden* liegt immer dann vor, wenn eine Verletzung in Form offener, blutender Wunden wie bei Schnitten oder Stichen vorliegt.

Erleidet ein Charakter eine *Schwere Verletzung* durch *Spitzen Schaden*, besteht die Möglichkeit, dass die Wunde sich nicht sofort schließt, sondern weiterblutet und den Charakter weiter schädigt.

In einem solchen Fall wirft der Charakter einen W20 und zieht seine *Konstitution* von dem Wurf ab. Das Ergebnis bestimmt die Anzahl der Runden, in der der Charakter noch weiteren Schaden nimmt, und zwar 1W10/5 Punkte in jeder Runde, bis die Anzahl der Runden abgelaufen ist oder der Charakter erfolgreich mit der Fertigkeit *Heilen* behandelt wurde. In beiden Fällen fällt danach kein weiterer Schaden an.

Würfelt der Charakter eine 20, so blutet die Wunde unabhängig von der *Konstitution* solange weiter, bis sie behandelt wurde.

Yekatesch kämpft mit einem Gegner, der eine Axt benutzt. Er selber benutzt sein Schwert, beide verursachen also *Spitzen Schaden*.

Yekatesch trifft den anderen so gut, dass er über ein Drittel seiner Lebenspunkte auf einen Schlag verliert und somit eine *Schwere Verletzung* erleidet.

Es wird also ein W20 geworfen, der eine 15 zeigt. Die *Konstitution* von Yekatesch Gegner beträgt nur 10, also wird er die nächsten 5 Runden jeweils 1W10/5 Punkte weiteren Schaden nehmen, es sei denn, ein Heiler behandelt die Wunde mit mindestens einem *Halben Erfolg*.

Später wird Yekatesch getroffen und verliert erstaunlicherweise auch über ein Drittel seiner Lebenspunkte auf einmal. Er würfelt eine W20 – mit seiner *Konstitution* von 20 kann ihm ja eigentlich gar nichts passieren. Aber er würfelt einen Patzer – eine 20 - und somit wird sich die Wunde nicht eher schließen, bis sie mit mindestens einem *Halbe Erfolg* in der Fertigkeit *Heilen* behandelt wurde. Solange verliert Yekatesch jede Runde 1W10/5 (also 1 oder 2) Lebenspunkte.



**Optional:**  
*Anderer Schaden mit spitzen/scharfen Waffen*

Wenn *Stumpfer Schaden* statt *Spitzem* verursacht werden soll, wird der Erfolgswert um 5 Punkte und der Schaden um einen Punkt verringert.

Soll *Prellschaden* verursacht werden, wird der Erfolgswert um 5 Punkte verringert und der Schaden halbiert.

Yekatesch möchte keinen *Spitzen Schaden* verursachen, weil er befürchtet, der Gegner könnte den Boden vollbluten.

Wenn er mit der flachen Seite des Schwertes zuschlagen will, muss er einen Malus von 5 auf seinen Erfolgswert hinnehmen und verliert einen Punkt seines Schadens, der nun *Stumpfer Schaden* ist. Will er den Gegner mit der flachen Schwertseite bewusstlos schlagen, muss er den Schaden halbieren und außerdem 5 Punkte vom Erfolgswert abziehen.

## Schadensquellen

### Erfrierungen

Bei besonders großer Kälte, vor allem, wenn die Charaktere nicht passend gekleidet oder gar nass geworden sind, können Erfrierungen auftreten. Der Spielleiter legt eine Zeitspanne fest, nach deren Ablauf der Charakter 1W10 Punkte *Stumpfen Schaden* erleidet. Diese Zeitdauer kann zwischen einem Tag und einer Minute liegen.

Wenn der Charakter durch Erfrierungen Schaden erleidet, der ihn bis in das vierte Lebenspunktekästchen trägt, kann nur noch ein sehr guter Heiler den Verlust eines abgefrorenen Fußes oder einer Hand verhindern.

Larinia befindet sich im Hallakinischen Reich, mitten auf einer sturmgepeitschten Schneeebene bei bitterlicher Kälte.

Ist sie in Pelze gekleidet, muss sie einmal am Tag würfeln, trägt sie nur normale Kleidung, alle 6 Stunden, bei dünner Kleidung alle 2 Stunden, ist sie nackt jede Stunde. Wäre sie dabei auch noch nass, wäre ein Wurf alle 10 Minuten angemessen, in Eiswasser sogar jede Minute.

Bei Larinia (die ja die Lebenspunkteverteilung 4/1/1/1/1 hat) würden 7 Punkte Schaden reichen, um ihren zarten Fuß so erfrieren zu lassen, so dass er amputiert werden muss.

### Ersticken

Ein Charakter kann Konstitution durch 5 Minuten lang die Luft anhalten. Durch Proben auf *Schwimmen und Tauchen* kann diese Zeitspanne verlängert werden (siehe dort, Seite 83). Danach beginnt der Charakter zu ersticken und somit Schaden zu nehmen.

Zunächst nimmt er Prellschaden, und zwar in der ersten Runde, nachdem das Ersticken beginnt, 1 Punkt, in der nächsten Runde 2, dann 3, dann 4 usw.

Ist der Charakter bei Null Lebenspunkten angekommen, beginnt der Schaden wieder bei eins, ist nun aber stumpfer Schaden. Sinken die Lebenspunkte erneut auf null, ist der Charakter tot.

Larinia ist auf einem gefrorenen See eingebrochen und unter das Eis geraten. Nachdem sie auch mit *Schwimmen und Tauchen*-Proben nicht mehr Zeit rausschinden kann, nimmt sie Schaden. Sie hat acht Lebenspunkte.

In der ersten Runde verliert sie einen (7), in der zweiten 2 (5), in der dritten 3 (2) und in der vierten Vier (-2). Larinia wird also in der vierten Runde, in der sie gegen das Ertrinken ankämpft, ohnmächtig. Dann beginnt der Schaden wieder bei eins und wird von den 8 ursprünglichen Lebenspunkten abgezogen, gilt jetzt aber als Stumpfer Schaden.

In der fünften Runde verliert sie einen (7), in der sechsten 2 (5), in der siebten 3 (2). Endlich wird sie gerettet, aber schwer verletzt. Eine weitere Runde, und sie wäre tot gewesen.

### Kampf ohne Waffen

Der Schaden von einem Treffer ohne Waffen ist immer Prellschaden, von natürlichen Waffen wie Krallen einmal abgesehen. Der Schaden hängt von dem *reinen Wert* des Charakters in dieser Fertigkeit ab (der Stärkebonus wird addiert):

- ❖ 1-5 = 1W10/3
- ❖ 6-10 = 1W10/2
- ❖ 11-15 = 1W10
- ❖ 16-20 = 1W10+2
- ❖ über 20 = 1W10+5

Mordeck besitzt einen reinen Wert in *Kampf ohne Waffen* von 6 und keinen Stärkebonus.

Er verursacht also 1W10/2 (1 bis 5) Punkte Prellschaden mit jedem Angriff, der ein *Voller Erfolg* ist.

### Krankheiten

Krankheiten werden ausführlich im „Buch des Spielleiters“ behandelt.

### Niederreiten

Wenn ein Charakter absichtlich einen Gegner unter den Hufen seines Pferdes zertram-

Yekatesch steht einem berittenen Gegner gegenüber, der auf ihn zugprescht. Offensichtlich will er

pein will, wird eine Probe auf *Reiten* abgelegt, der das Opfer aber mit *Ausweichen* entgegnetreten kann. Als Grundscha-den wird 1W20 angenommen. Das Pferd erleidet ein Fünftel dieses Grundscha-dens selber, egal, was für eine Erfolgskategorie erzielt wurde. Solch ein Angriff kann jedoch nur mit einem ausgebildeten Streitross ausgeführt werden, da kein anderes Pferd absichtlich einen Menschen niedertrampeln würde.

ihn niederreiten.  
Yekatesch weicht aus. Sein Erfolgswert beträgt 30 Punkte. Sein Gegner erzielt eine 35 mit seiner Fertigkeit *Reiten*. Das ergibt einen *Halben Erfolg*. Der W20 zeigt eine 16.  
Der Schaden beträgt also 16 (Grundscha-den) durch 2 (*Halber Erfolg*) = 8 Punkte. Das Pferd nimmt jedoch 16 (Grundscha-den) durch 5 Punkte Schaden, also abgerundet 3 Punkte. Diese 3 Punkte bleiben von der Erfolgskategorie unberührt, werden also nicht halbiert (oder verdoppelt).

### Stürze

Schaden bei einem Sturz ist stets *Stumpfer Schaden*, kann aber vom Spielleiter in speziellen Fällen (wegen gebrochener Knochen oder scharfkantigem Boden) auch zu *Spitzem Schaden* bestimmt werden.

Kontrolliertes Springen birgt eine geringere Chance, den Charakter zu verletzen, aber ab einer gewissen Höhe sind auch hier Wunden nicht auszuschließen.

Der Charakter kann durch einen erfolgreichen Wurf auf *Körperbeherrschung* den Schaden verringern, den er erleidet. Bei einem *Halben Erfolg* kann er den Schaden auf der folgenden Tabelle um eine, für einen *Vollen Erfolg* um zwei und für einen *Herausragenden Erfolg* sogar um vier Zeilen nach oben verschieben. Dies gilt für Fallen und Springen gleichermaßen.

Wenn bei Sprüngen die Probe auf *Körperbeherrschung* einen Patzer ergibt, so erhält der Charakter Schaden, als wäre er gefallen. Er hat sich eben falsch gedreht!

Rüstung zählt bei einem Sturz oder Sprung nicht als Schutz.

Höhe	Schaden beim Fallen	Schaden beim Springen
bis 2 Meter	1W10/2	-
2 bis 4 Meter	1W10	1W10/2
4 bis 6 Meter	1W20	1W10
6 bis 8 Meter	1W20+1W10	1W10+1W10/2
8 bis 10 Meter	2W20	1W20
12 bis 14 Meter	2W20+1W10	1W20+1W10
14-16 Meter	3W20	2W20
18-20 Meter	3W20+1W10	2W20+1W10
20-22 Meter	4W20	3W20
24 -26 Meter	4W20+1W10	3W20+1W10
usw.	usw.	usw.

### Verbrennungen

Durch Hitze und Flammen wird eine besonders schmerzvolle Art von Wunden zugefügt. Darum gilt schon der Verlust eines Viertels der Lebenspunkte durch Verbrennungen als *Schwere Verletzungen* und verlangt im Kampf einen *Kampfmoralwurf*.

Der Schaden, der durch Feuer verursacht wird, hängt vor allem von der Größe der Flamme ab. Eine Kerzenflamme macht weniger Schaden als ein Feuer, das den ganzen Charakter umflammt. Als Richtlinien sollten die untenstehenden Schadenswerte gelten, die davon ausgehen, dass der Charakter

Yekatesch sieht ein lichterloh brennendes Haus vor sich und stürzt in ein Zimmer, das vom Feuer noch nicht völlig erreicht wurde, um ein Kind zu retten. Er ist eine volle Runde einem Feuer von der Größe eines Lagerfeuers ausgesetzt, nimmt also 1W10 Punkte Schaden. Er würfelt eine 10 – das ist ein Viertel seiner 40 Lebenspunkte. Er hat also gerade eine *Schwere Verletzungen* hinnehmen müssen. Da dies aber kein Kampf ist, hat es keine weiteren Auswirkungen.

Allerdings hat sein Ausgeh-Waffenrock, den er leider statt seiner Eisenrüstung trägt, nur eine Güte von 5 und ist eindeutig brennbar. Als fängt er

die ganze Runde mit einer Flamme der entsprechenden Größe in Berührung ist. Ist das nicht der Fall, sollte der Schaden entsprechend verringert werden.

Brennbares wie Rüstung oder Kleidung fängt Feuer, wenn der Schaden in einer Runde größer ist als ihre Güte. Wird sie nicht gelöscht, steigt sie in jeder Runde um eine Zeile auf, bis zum Lagerfeuer.

Wie schnell sich ein Feuer unter anderen Umständen ausbreitet, d.h. in den Zeilen ansteigt, entscheidet der Spielleiter von Fall zu Fall, auch was nötig ist, um es zu löschen.

ebenfalls Feuer. In der nächsten Runde muss Yekatesch also nicht nur 1W10 für das Feuer in dem Zimmer ertragen, sondern auch noch 1W10/5 für seine brennende Kleidung.

In der darauffolgenden Runde kann Yekatesch das Kind mit sich nach draußen ziehen. Er ist dem Feuer in dem Zimmer nur kurz ausgesetzt, darum muss er nur 1W10/3 Punkte dafür nehmen, aber sein Waffenrock brennt jetzt schon recht heftig und verursacht ebenfalls 1W10/3 Punkte. In der nächsten Runde wird er bei 1W10 angekommen sein und für jede weitere Runde dabei bleiben, bis er gelöscht wird oder ausbrennt.

Flammengröße	Schaden pro Runde
Kerzenflamme	1W10/5
Fackel	1W10/3
Lagerfeuer	1W10
Feuersbrunst	1W20
Waldbrand	1W20+1W10

### Waffen

Welchen Grundschaden eine Waffe macht und welcher Art der Schaden ist, hängt von der einzelnen Waffe ab und wird in der Waffenliste erläutert (siehe Buch der Spieler).

### Würgen

Wenn ein Angreifer ein Opfer würgen will, wird dazu eine *Vergleichende Probe auf Kampf ohne Waffen* oder eine entsprechende Fertigkeit wie *Garotte* abgelegt, gegen eine geeignete Kampffertigkeit oder *Ausweichen* des Opfers. Wird *Meucheln* benutzt, gelten für den ersten Angriff die dort angegebenen Regeln.

Gelingt der erste Angriff mit mindestens einem vollen Erfolg, erleidet das Opfer den Schaden eines normalen *Kampf ohne Waffen* Angriffs oder der entsprechenden Waffe. Ab der nächsten Runde, nimmt er dann Schaden wie beim Ersticken (siehe oben). Dazu werden der Stärkebonus und der Wert in *Meucheln* über 15 addiert. Der Würgende kann keine weiteren Handlungen durchführen.

Der Gewürgte kann versuchen, sich mit einer vergleichenden *Kampf ohne Waffen*-Probe aus dem Griff zu befreien. Dazu muss er den Erfolgswert des Angreifers übertreffen. Gelingt ihm dies, hat er sich aus dem Griff des Würgers befreit. Er kann jedoch in dieser Runde nichts anderes mehr machen.

Sobald der Angreifer eine andere aggressive Handlung vollführt oder die optionale Regel: *Ausweichen* anwendet, hat er sein Opfer au-

Mordeck springt ein Opfer an und schlingt ihm die Garotte um den Hals. Dabei erzielt er einen Erfolgswert von 35. Sein Opfer versucht dem Angriff mit einem Sprung zur Seite auszuweichen, erreicht aber nur eine 28. Mordeck erzielt also einen *Vollen Erfolg* und fügt dem Opfer den normalen Schaden der Garotte zu.

In der nächsten Runde beginnt der Erstickungsschaden. Sein Opfer nimmt einen Punkt Prellschaden. Gehen wir für dieses Beispiel davon aus, Mordeck hätte einen reinen Wert in *Meucheln* von 17. Dann kämen noch einmal zwei Punkte dazu ( $17 - 15 = 2$ ) und brächten den Schaden auf 3.

Sein Opfer versucht sich zu befreien, erreicht aber nur eine 25, von dem er sich zudem 5 Punkte abziehen muss. Das macht 20. Mordeck schafft eine 30 und hält ihn im Griff.

Die nächste Runde beginnt. Mordecks Gegner nimmt nun 2 Punkte Prellschaden und wieder weitere 2 Punkte wegen Mordecks *Meuchelwert*. Verzweifelt versucht das Opfer in dieser Runde Mordeck gegen den Kopf zu schlagen. Seine *Kampf ohne Waffen*-Probe ergibt eine 30 Punkte Mordeck hält mit einer 32 dagegen. Die dritte Runde: Das Opfer nimmt weitere 5 Punkte Prellschaden (3 für die dritte Runde und 2 *Meuchelbonus*). Diesmal schafft er mit viel Glück eine 41

tomatisch aus dem Würgegriff entlassen! Ob das der Fall ist, entscheidet im Zweifelsfall der Spielleiter.

bei seinem Wurf. Weniger 5 macht das 36. Mordeck hat nur eine 35. Der Gewürgte kann Mordecks Griff brechen und wieder Luft holen.

## ❖ Heilen von Verletzungen ❖

Verletzungen jeder Art können mit Hilfe eines Heilers viel leichter wieder verheilen, als wenn sich der Charakter nur auf die reinen Heilkräfte seines Körpers verlassen muss.

Die Mali, die ein Charakter aufgrund seiner Verletzungen erleidet, bleiben so lange bestehen, bis er genug Lebenspunkte zurück-erhalten hat, um das entsprechende Kästchen zu verlassen.

**Anmerkung:** Die Charaktere in *Elek-Mantow – die gespaltene Stadt* genesen deutlich schneller von ihren Verletzungen, als das ein Mensch trotz moderner Medizin auf unserer Welt tun würde. Dies hat zwei Gründe: Zum einen wäre es frustrierend, wenn ein Charakter nach jedem Scharmützel wochenlang das Bett hüten müsste, zum anderen sind es immerhin Helden!

Yekatesch hat 18 Punkte Schaden erlitten. Das bringt ihn bei einer Lebenspunktverteilung von 8 / 8 / 8 / 8 in das dritte Kästchen und somit zu einem Malus von 4. Dieser Malus wird er erst dann auf 2 gesenkt, wenn er mindestens 2 Lebenspunkte wiedererhalten hat und somit mit 16 verlorenen Punkten im zweiten Kästchen ist. Erhält er mindestens 10 Punkte zurück, ist er im ersten Kästchen und damit ohne jeden Malus.

Völlig geheilt ist er natürlich erst, wenn er alle Lebenspunkte wiedererhalten hat.

### Erfrierungen

Der Schaden durch Erfrierungen wird genauso geheilt wie der von Verbrennungen (siehe unten).

Wenn ein Körperteil abgefroren ist (wenn also das vierte Kästchen erreicht wurde) kann es nur mit einem *Herausragenden Erfolg* in *Heilen* gerettet werden.

### Gifte

Die Effekte von Gift können durch *Heilen* Proben verringert oder aufgehoben werden. Es wird eine *Vergleichende Probe* auf den Effektwert des Giftes abgelegt, der übrig-geblieben ist, nachdem die Resistenzpunkte des Charakters abgezogen wurden. Bei einem *Halben Erfolg* wird der Effektwert um 1W10/2, bei einem *Vollen* um 1W10 und bei einem *Herausragenden* sogar um 1W20 gesenkt. Es sind mehrere Proben möglich, die aber auf den ursprünglichen Effektwert abgelegt und pro Probe um 5 Punkte erschwert werden und natürlich jedes Mal die entsprechenden Kräuter und ähnliches benötigt. Von Giften angerichteter Schaden kann normal geheilt werden.

Yekatesch ist einem Gift mit einem Effektwert von 30 zum Opfer gefallen. Diesen hat er mit seinem Resistenzwurf auf 15 gesenkt, was in diesem Fall immer noch 1W10/2 Punkte *Stumpfen Schaden* pro Runde für 5 Runden bedeutet.

In der zweiten Runde wird er mit einem *Halben Erfolg* geheilt und der Effektwert senkt sich um 1W10/2, in diesem Fall 5 Punkten. Das Gift hat jetzt also nur noch einen Effektwert von 10 und macht damit, bei diesem speziellen Gift, nur noch 1W10/3 Schaden, und das auch nur noch zwei weitere Runde. In der nächsten Runde wird er erneut geheilt und der Effektwert des Giftes wird trotz des Malus von 5 und damit einer Zielzahl von 20, um 12 auf unter 0 gesenkt – es macht keinen weiteren Schaden

### Prellschaden

Pro Stunde, die ein Charakter sich keiner großen Anstrengung aussetzt, erhält er einen Punkt zuzüglich seines Konstitutionsbonus zurück. Er darf während dieser Zeit nicht schneller als Schritttempo gehen und keine körperliche Anstrengung vollführen.

Schläft er, erhält er sogar 1W10 Punkte plus

Yekatesch hat bei einer Prügelei 20 Punkte Prellschaden genommen. Leider hat er keine Zeit sich schlafen zu legen, sondern muss durch die Stadt gehen. Er lässt es aber ruhig angehen und erhält so pro Stunde 1 + 5 (Konstitutionsbonus), also 6 Punkte zurück.

Einmal hilft er einigen Männern ein schweres

seinen Konstitutionsbonus pro Stunde zurück.

Ein Heiler kann mit einer Probe auf Heilen einem Charakter einmalig folgende Anzahl von Prellschaden-Punkten wiedergeben:

*Halber Erfolg:* 1W10/2

*Voller Erfolg:* 1W10

*Herausragender Erfolg:* 1W20

Ist der Charakter ohnmächtig, so kann er alle 10 Minuten eine Probe auf seine doppelte Konstitution ablegen. Für kaltes Wasser oder Heilversuche kann der Spielleiter einen angemessenen Bonus erlauben.

Erreicht er einen vollen Erfolg, so wacht er mit einem Lebenspunkt wieder auf und kann sie danach wie oben beschrieben wiedererlangen.

Fass in einen Wagen zu laden. Für diese Stunde darf er nun nicht würfeln, da er sich zu sehr angestrengt hat.

Behandelt ihn ein Heiler, bekommt er die nebenstehenden Punkte sofort zurück. Diese Behandlung kann aber nur einmal pro Verletzung durchgeführt werden. Würde er sich nach der Behandlung noch einmal schlagen, könnte er gleich wieder behandelt werden.

Mordeck ist bei einem Boxkampf ohnmächtig geschlagen worden. Er würfelt nach 10 Minuten das erste mal auf seine doppelte *Konstitution* (24) und erreicht einen Erfolgswert von 28 - ein *Halber Erfolg*. Das reicht nicht, um aufzuwachen. Nach weiteren 10 Minuten würfelt er noch einmal. Diesmal erreicht er 32 Punkte - ein *Voller Erfolg*. Er erwacht mit einem Lebenspunkt in der Prellschaden Spalte.

### Stumpfer und Spitzer Schaden

Der Charakter kann Schaden mit oder ohne die Hilfe eines in der Fertigkeit *Heilen* Bewanderten heilen.

Er darf zu jedem Ergebnis, das zurückgewonnene Lebenspunkte bezeichnet seinen Konstitutionsbonus addieren.

Ohne die Hilfe eines Heilers gelten folgende Regeln:

Wenn der Charakter nach einer Verletzung das Bett hütet, erhält er pro Tag 1W10/3 Lebenspunkte zurück.

Schont er sich, bleibt aber nicht im Bett, bekommt er 1W10/5 Punkte wieder.

Schont er sich gar nicht, erhält er nur bei einer 10 auf einem W10 einen Punkt wieder. Würfelt er keine 10, erhält er aber trotzdem den reinen Konstitutionsbonus zurück.

Ein Heiler kann die obenstehenden Werte deutlich verbessern. Zuerst einmal kann er jede Verletzung einmalig behandelt und dabei, weil viel des Schadens aus Wundchock und Blutung besteht, nach folgendem Schlüssel mit einer Anwendung der Fertigkeit *Heilen* Lebenspunkte zurückgeben:

*Halber Erfolg:* 1W10/3 Punkte

*Voller Erfolg:* 1W10/2 Punkte

*Herausragender Erfolg:* 1W10 Punkte

Jede Wunde kann nur einmal behandelt werden!

Außerdem ist er sehr hilfreich bei der weiteren Genesung. Für jeden Tag kann eine Probe auf *Heilen* abgelegt werden. Bei einem

Yekatesch hat einen Bonus von 5 Punkten auf jeden seiner Würfe ( $20 - 10 = 10$ , durch  $2 = 5$ ),

Mordeck nur einen von 1 Punkt ( $12 - 10 = 2$ , durch  $2 = 1$ ). Larinia gar keinen.

Mordeck hat 15 Lebenspunkte in einem Kampf verloren.

Zuerst einmal lässt er sofort von einem Heiler behandeln, der einen *Halben Erfolg* bei der Versorgung der Wunde erzielt. Mordeck erhält sofort 1W10/3 Punkte wieder. Er wirft eine 6, macht 2 Punkte, plus 1 Punkt Bonus. = 3 Also hat er nun nur noch 12 Lebenspunkte verloren.

Diese Wunde kann nun nicht mehr von einem Heiler versorgt werden, er kann nur noch die natürliche Heilung unterstützen. Erst bei der nächsten Verletzung könnte Mordeck wieder sofort die dabei verlorenen Lebenspunkte wiederbekommen.

Also ruht Mordeck sich nun einen Tag aus. Er kann aber nicht im Bett liegen bleiben, weil er sich mit einigen Leuten treffen muss. Aus dem gleichen Grund kann er auch nicht zu einem Heiler gehen.

Er darf also nur 1W10/5 zu seinen Lebenspunkten zählen und würfelt eine 5, macht 1 Punkt plus 1 Bonuspunkt, also 2. Er hat noch 10 Punkte verloren.

Am nächsten Tag muss er sogar arbeiten und sich dabei natürlich anstrengen. Er bekommt also nur bei einer 10 auf einem W10 einen Punkt zurück. Er würfelt eine 5. Er kriegt an diesem Tag also nur seinen Bonuspunkt wieder und bleibt bei 9 verlorenen Punkten stehen.

Erst am Tag drauf findet er genug Ruhe, um keine

*Halben Erfolg* verdoppeln sich die unter „Ohne die Hilfe eines Heilers“ angegebenen Lebenspunkte, bei einem *Vollen Erfolg* verdreifachen sie sich und bei einem *Herausragenden Erfolg* wird die dreifache Maximalmenge angenommen.

Der Konstitutionsbonus wird nicht vervielfacht!

schwere Arbeit zu verrichten und zu einem Heiler zu gehen. Seine Grundheilung ist also 1W10/3. Er würfelt eine 9, das macht 3 Punkte. Der Heiler würfelt bei der Behandlung einen *Vollen Erfolg*, also werden diese 3 Punkte verdreifacht zu 9 Punkten, zuzüglich des Konstitutionsbonus von 1 macht das 10 Punkte. Er war noch mit 9 Punkten verletzt also ist er jetzt wieder genesen.

Bei einem *Herausragenden Erfolg* wäre der W10 als 10 angenommen worden, durch 3 macht das 4 Punkte, Das ganze würde noch verdreifacht auf 12 Punkte! Plus einen Bonuspunkt sind das satte 13 Punkte.



**Optional:**  
*Wundriss*

Wenn der Charakter eine *Schwere Verletzung* durch spitzen Schaden erhalten hat, und sich im Anschluss nicht schont, so besteht die Gefahr, dass sie bei einer größeren Anstrengung wieder aufbricht. Alles, was einen Wurf auf Stärke oder Konstitution nötig macht, oder mit Gewichten zu tun hat, welche die doppelte Tragkraft überschreiten, birgt diese Gefahr in sich. Der Charakter legt dann eine Probe auf doppelte *Konstitution* ab. Ergibt diese nicht mindestens einen *Vollen Erfolg*, platzt die Wunde wieder auf und verursacht einmalig 1W10 Punkte Schaden. Die Gefahr ist erst gebannt, wenn mindestens die Hälfte der durch die *Schwere Verletzung* verlorenen Punkte geheilt sind.

Mordeck hat durch einen Schwerttreffer 10 Punkte Schaden erlitten. Bei seinen 24 Lebenspunkten sind das mehr als ein Drittel und somit eine *Schwere Verletzung*, die auch nachgeblutet hat. Nachdem sie sich geschlossen hat, muss sich Mordeck leider, bevor er zu einem Heiler kommt, eine Jagd über die Dächer mit einem „Kollegen“ liefern. Der andere Dieb stürzt ab und Mordeck will ihn retten. Er muss einen Wurf auf *Stärke* ablegen, um den anderen zu halten. Deshalb besteht die Gefahr, dass seine Wunde wieder aufplatzt.

Er würfelt auf seine doppelte Konstitution und erhält nur einen *Halben Erfolg*. Die Wunde bricht auf und er verliert 1W10 Lebenspunkte, in diesem Fall 3.

Die Gefahr, dass die Wunde aufbricht, ist erst abgewendet, wenn von den ursprünglich verlorenen 10 Punkten die Hälfte, also 5 geheilt wurden.

**Verbrennungen**

Von Flammen angegriffenes Fleisch heilt besonders langsam und muss sehr behutsam behandelt werden, damit sich die Verbrennungen nicht entzünden.

Der Charakter heilt nur die Hälfte der unter *Stumpfer und Spitzer Schaden* angegebenen Punkte am Tag - auch der Konstitutionsbonus wird halbiert! Wird er nicht behandelt, so heilt er nicht, im Gegenteil, es besteht eine sehr große Wahrscheinlichkeit, dass sich die Wunden entzünden. Der Charakter muss dann pro Tag eine Probe gegen die Fratze (siehe Krankheiten im „Buch des Spielleiters“) ablegen, mit einem Malus von 5 bis 20 Punkten, je nach Schwere der Verletzung und Fläche der verbrannten Haut (Spielleitersentscheidung).

Der Spielleiter sollte dabei den gesunden Menschenverstand walten lassen. Ein an der

Yekateschs Verbrennungen, die er bei der Rettung des Kindes erhalten hat, müssen dringend versorgt werden.

Er schont sich, also kriegt er 1W10/5 Punkte zurück, in diesem Fall 1. Der Heiler liefert einen *Halben Erfolg*, also wird dieser Punkt zu 2 verdoppelt. Hinzu kommt der Konstitutionsbonus von 5, macht 7 Punkte. Weil es aber eine Verbrennung ist, wird das ganze durch 2 geteilt und ergibt 4 Punkte, die Yekatesch an diese Tag heilt.

Am zweiten Tag steckt der Heiler ihn ins Bett - das bringt ihm 1W10/3 Heilung. Der Heiler erzielt einen *Herausragenden Erfolg*, also wird für den W10 eine 10 angenommen, was 4 Punkte ergibt. Verdreifacht macht das 12 Punkte. Dazu kommt Yekateschs voller Bonus von 5, was 17 Punkte ergibt. Halbiert macht das immer noch 9 Punkte.

Herdplatte verbrannter Finger sollte auch so heilen, eine Fackelspur im Gesicht nicht.

Wäre er nicht behandelt worden, hätte er jeden Tag eine Resistenzprobe Krankheiten gegen einen Effektwert von 30 ablegen müssen, mit einem Malus von 5, oder er wäre an der Fratze erkrankt.



**Optional:**  
*Narbenbildung*

Wenn Wunden schlampig versorgt werden oder besonders verheerend sind, können sich Narben bilden, die den Charakter mit der Zeit entstellen. Immer wenn der Charakter eine schwere Verletzung erleidet, eine nicht geringfügige Verbrennung oder wenn ein Heiler bei der Behandlung einer Wunde patzt, kann der Spielleiter einen Wurf mit einem W20 verlangen. Übertrifft das Würfelergebnis das Aussehen des Charakters, passiert nichts. Andernfalls wird ein Punkt von Aussehen abgezogen.

Yekateschs Verbrennung war erheblich, darum lässt der Spielleiter ihn würfeln, ob sich sein Aussehen verschlechtert. Yekatesch wirft einen W20 und würfelt eine 10 - das ist weit mehr als sein Aussehen von 4, also bleibt es unverändert. Als Larinia aber eine schwere Wunde von einem Keulentreffer gegen den Kopf davonträgt und der Spielleiter sie würfeln lässt, würfelt sie eine 5. Das ist weniger als ihr Aussehen von 12. Sie behält eine hässliche Narbe an der Schläfe zurück, die ihr Aussehen auf 11 senkt.

## ✧ Magie ✧

Die Kräfte der Magie lassen sich in der Welt Elek-Mantows nicht in die Fesseln von Formeln oder Theorien pressen. Jeder Mensch kann Magie besitzen, wenn die Götter ihn mit dieser unfassbaren Kraft beschenkt haben. Magie lässt sich nicht lernen wie eine Wissenschaft und viele, die Magie besitzen, wenden sie an, ohne sich ihrer bewusst zu werden. Darum kann es auch keinen Beruf oder die Klasse des Magiers geben, denn niemand ist nur Magier. Der Zauberkundige mag Gelehrter, Schmied, Bettler, Edler oder alles erdenklich andere sein.

Außerdem gibt es keine zwei Zauberer, die über die selbe Magie verfügen. Die Kräfte zweier Magiebegabter mögen sich in ihrer Wirkung ähneln, aber die Art, wie sie zaubern, ist niemals gleich. Es mag Gebete, Formeln, Gesten, Gesänge, Tanz – oder hunderterlei anderer Dinge bedürfen, sie zu wirken.

Diese Art von wilder Magie ist natürlich sehr schwer in Regeln zu fassen, aber wir wollen es trotzdem versuchen. Dabei ist zu beachten, dass die Magie auf Nontariell keinen festen Regeln folgt, auch wenn wir sie hier simulieren. Es wird also niemals eine allgemeingültige Abhandlung über das Wesen der Magie geben können und darum auch keine Magierschulen oder Akademien.

Die Magie eines Charakters hängt von zwei Werten ab. Zum einen vom *Zaubertalent*, das bestimmt, ob ein Charakter überhaupt Magie besitzt, und wie mächtig die Kraft in ihm ist. Das *Zaubertalent* wird bei der Charaktererschaffung ermittelt (Seite 14) und ist für immer festgeschrieben. Es kann nicht gesteigert werden.

Der zweite relevante Wert ist die *Zauberfertigkeit*. Sie gibt Auskunft darüber, wie gut ein Charakter gelernt hat, seine magischen Mächte zu beherrschen und einzusetzen. Ein Charakter mit einem geringen Wert in dieser Fertigkeit wird seine Kräfte unterbewusst und spontan einsetzen, bei einem hohen Wert kontrolliert und bewusst.

Mordeck hatte bei der Charaktererschaffung das Glück für sein *Zaubertalent* einen Wurf zwischen 1 und 4 zu erzielen. Damit ist er magisch begabt. Sein zweiter Wurf zeigt eine 6, also beträgt sein *Zaubertalent* 6 Punkte und es wird solange der Spieler Mordeck spielt, nicht mehr als 6 werden!

Mordeck hat eine *Zauberfertigkeit* von 7 erwürfelt. Er weiß, dass er magische Kräfte hat und weiß auch, wann und wie er sie einsetzen kann.

### Zauberpunkte Zaubertalent mal Zauberfertigkeit

Die *Zauberpunkte* sind Ausdruck für das Ausmaß der Macht des Charakters. Sie werden ermittelt, indem man das *Zaubertalent* mit der *Zauberfertigkeit* malnimmt. Das Ergebnis sind die *Zauberpunkte*.

Diese *Zauberpunkte* gibt ein Charakter aus, um einen Zauber zu wirken.

Mordecks *Zaubertalent* beträgt 6, seine *Zauberfertigkeit* 7.

6 mal 7 ergibt 42 *Zauberpunkte*, die der Dieb zur Verfügung hat, um seine Magie zu wirken.

## Quellen der Macht

Zaubern ist eine Tätigkeit, die Kraft und Energie kostet, die der Charakter irgendwo herbeikommen muss.

Die Zauberpunkte sind nur Ausdruck für die innere Kontrolle, die es kostet, einen Zauber zu wirken. Sind sie erschöpft, kann der Charakter nicht mehr die nötige Konzentration aufbringen, um einen Zauber zu wirken.

Aber die Energie, die benötigt wird, um die Effekte des Zaubers real werden zu lassen, stammen aus anderen Quellen. Es hängt von dem Zaubertalent ab, welche Quellen ein Charakter für seine Magie anzapfen kann (sie werden weiter unten noch ausführlich erläutert):

- ❖ 1-5: Eigene Kraft
- ❖ 6-8: Göttlicher Segen
- ❖ 9-12: Pflanzen und Tiere
- ❖ 13-15: Edle Metalle oder Steine
- ❖ 17: Das Element Feuer oder Wasser
- ❖ 18: Das Element Erde
- ❖ 19: Das Element Luft
- ❖ 20: Alle Elemente

Der Charakter kann sich für eine Quelle bis zu seinem *Zaubertalentwert* entscheiden, legt sich aber damit für den Rest des Spieles fest.

Auch wenn er sich für eine Quelle entscheidet, die nicht *Eigene Kraft* ist, kann er stets aus eigener Kraft zaubern, muss dann aber alle Erfolgswürfe auf die Zaubertalentwert um 5 erschweren und der genommene Prellschaden wird verdoppelt.

Jede Quelle hat ihre Vor- und Nachteile, die nachstehend erläutert werden.

Mordeck hat einen Wert von 6, kann sich also für *Eigene Kraft* oder *Göttlicher Segen* entscheiden. Hätte er einen Wert von 9, könnte er sich für *Eigene Kraft*, *Göttlicher Segen* oder *Pflanzen und Tiere* entscheiden. Aber auch wenn er *Göttlicher Segen* nimmt, kann er stets weiterhin aus *Eigener Kraft* zaubern.

In diesem Fall müsste er 5 Punkte von jedem Erfolgswert abziehen, den er zum Zaubern ermittelt und erleidet den doppelten Prellschaden.

Diesen Malus hat er nicht, wenn er sich gleich für *Eigene Kraft* entscheidet. Er kann dann aber niemals zu *Göttlicher Segen* wechseln.

### Eigene Kraft

#### Zaubertalent 1-5

Wenn der Charakter aus eigener Kraft zaubert, braucht er die Kräfte seines Körpers auf, um seine Magie zu wirken.

Lebenspunkte und Zauberpunkte werden jeweils durch den größten gemeinsamen Teiler dividiert. Jedes Mal, wenn der Charakter die höchstens die dabei herauskommenden Zauberpunkte ausgibt, erleidet er den ebenfalls dabei errechneten Prellschaden. Verbraucht er bis zum Doppelten der Zauberpunkte, verdoppelt sich auch der Prellschaden und so fort.

Wenn alle Zauberpunkte hintereinander verbraucht werden, wird der Charakter also ohnmächtig.

Wenn er vorher schon *Prellschaden* genommen hat, kann es sein, dass er nicht mehr al-

Mordeck besitzt 24 Lebenspunkte und 42 *Zauberpunkte*. Die größte Zahl, durch die beides geteilt werden kann, ist 6. Dabei erhält man als Ergebnis für die Zauberpunkte 7 und für die Lebenspunkte 4. Immer wenn Mordeck also 7 oder weniger Zauberpunkte ausgibt, erhält er 4 Punkte Prellschaden. Ja, das heißt auch, dass er ohnmächtig wird, wenn er sechsmal einen Zauber für einen Punkt gewirkt hat. Gibt Mordeck mehr als 7 Punkte aus, erhält er 8 Punkte Prellschaden, bei mehr als 14 Zauberpunkten 12, bei mehr als 21 Zauberpunkten 16 und so weiter.

Hätte er als Quelle eigentlich *Göttlicher Segen*, wäre aber gezwungen, *aus eigener Kraft* zu zaubern, würde er alle 7 *Zauberpunkte* 8 Punkte (4 verdoppelt) Prellschaden nehmen und einen Ma-

le *Zauberpunkte* anwenden kann.

Da *Prellschaden* meist schneller wieder vergeht als die *Zauberpunkte* regeneriert werden, kann der Charakter in bestimmten Fällen auch alle seine zu der Zeit zur Verfügung stehenden *Zauberpunkte* einsetzen, ohne ohnmächtig zu werden.

Wenn ein Charakter sich für eine andere Quelle der Macht entschieden hat, und jetzt doch auf das Zaubern aus eigener Kraft zurückgreifen möchte, wird der *Prellschaden* verdoppelt und es wird ein Malus von 5 angesetzt.

Werden Lebens- oder *Zauberpunkte* erhöht, wird die Rechnung wiederholt.

lus von 5 auf seinen Fertigkeitwurf erleiden.

Mordeck steigert seine *Zauberpunkte* auf 48. Die Rechnung wird neu ausgeführt: 48 und 24 lassen sich beide durch 24 teilen, also nimmt Mordeck jetzt alle 2 *Zauberpunkte* einen Punkt *Prellschaden*.

❖ **Vorteile:** Der Magier kann immer und überall zaubern.

❖ **Nachteile:** Der Zauberende nimmt *Prellschaden* und erleidet die entsprechenden Mali.

### Göttliche Quelle

#### Zaubertalent 6-8

Die Magie des Charakters holt ihre Kraft aus einem starken Glauben, dem er sich mit ganzem Herzen gewidmet hat und dessen Regeln, Prinzipien und Rituale er befolgt.

Sobald er das nicht tut, verlässt ihn die Hilfe seines Gottes, bis er dessen Gnade wiedergewonnen hat, und er kann nur noch mit großen Schwierigkeiten (*Eigene Kraft*) zaubern. Ob die Magie aus dem Charakter selbst kommt, oder wirklich eine Gabe der Götter ist, soll jeder Spielleiter in seiner Welt selber entscheiden.

Wenn der Charakter mit seiner Magie etwas vorantreibt, das den Zielen und Prinzipien seines Gottes hilft oder seinen Feinden schadet, kann der Spielleiter die Zauberprobe um 1W10/2, 1W10 oder sogar 1W20 Punkte erleichtern.

Beispiele für Götter und deren Regeln und Riten finden sich im „Buch der Spieler“.

Mordeck will einem der zahllosen Rekschat-Götter dienen, nämlich Ishamel, dem heimlichen Wohltäter. Neben einem ausführlichen Opferritus, den Mordeck jeden Abend nach Sonnenuntergang abhalten muss, verlangt dieser Gott von ihm, unerkannt Wohltaten zu vollbringen, denn wer den Ruhm für Hilfe einheimst, ist Ishamel nicht würdig.

Eines Abends kann Mordeck das Ritual nicht durchführen. Für diese Nacht kann er nun nur noch aus *Eigener Kraft* zaubern, sobald er aber am nächsten Abend das Ritual wieder durchführt, kehrt seine Macht zurück.

Hätte er das Ritual absichtlich ausfallen lassen oder für eine Spende an eine arme Familie Dank eingefordert, wäre eine lange und mühselige Läuterung vonnöten gewesen.

Als Mordeck einen alten, kranken Mann vor einer Überzahl Räuber beschützen will, zaubert er. Das Ziel stimmt mit den Idealen seiner Gottheit überein, also darf er sich einen W10 auf den Erfolgswert addieren, in diesem Fall immerhin eine 8.

❖ **Vorteile:** Der Magier kann für gottgefälliges Zaubern einen Bonus auf den Erfolgswert von bis zu 1W20 Punkte erhalten.

❖ **Nachteile:** Der Zauberende muss sich an die Regeln seines Gottes halten.

## Pflanzen und Tiere

### Zaubertalent 9-12

Der Charakter braucht Teile von Pflanzen oder Tieren, um seine Zauber zu wirken. Dabei müssen die benötigten Komponenten zu dem jeweiligen Zauberspruch passen, also z.B. Heilkräuter um eine Wunde zu heilen, Giftpilze um jemandem zu schaden, ein Adlerauge, um in die Ferne oder einen Eulenkopf um in die Zukunft zu sehen.

Wenn der Charakter keine passende Komponente besitzt, kann er nur aus *Eigener Kraft* zaubern.

Passt die Komponente besonders gut zu dem Zauber oder ist besonders originell, kann der Spielleiter einen Bonus von 1W10/2, 1W10 oder sogar 1W20 Punkten auf den Erfolgswert geben.

Wenn die Komponente selten, wertvoll oder sonst irgendwie besonders ist, kann der Spielleiter bis zu 1W10 Punkten zu den eingesetzten Zauberpunkten addieren lassen.

Der Spielleiter entscheidet, ob eine Komponente nach einem Zauber verbraucht ist.

- ❖ **Vorteile:** Der Magier kann für passende Komponenten einen Bonus von bis zu einem W20 auf den Erfolgswert und für besondere Komponenten einen Bonus von bis zu 1W10 an Zauberpunkten erhalten.
- ❖ **Nachteile:** Der Zauberende braucht geeignete Komponenten für seine Zauber.

Eine Kräuterfrau will ihre immer wiederkehrenden Gliederschmerzen ein für allemal mit Hilfe ihrer Magie loswerden. Sie hat lange gesucht und schließlich ein einzelnes rotes Blatt an einem Yoschstrauch gefunden. Der Yoschstrauch ist für seine schmerzlindernden Fähigkeiten bekannt. Sie zerstampft das Blatt zu Pulver und kocht einen Sud daraus, in den sie auch eine Prise sündhafter Gewürze streut.

Der Spielleiter entscheidet, dass der Yoschstrauch besser passt als andere Heilkräuter und gesteht einen Bonus von 1W10 auf den Erfolgswurf.

Außerdem ist ein rotes Blatt recht selten und die Gewürze teuer, also darf sich die Kräuterfrau 1W10/2 Zauberpunkte zu ihrem Zauber addieren, die zu den von ihr ausgegebenen gerechnet werden.

Das Blatt vom Yoschstrauch ist danach natürlich nicht mehr für andere Zauber zu gebrauchen!

## Edle Metalle oder Steine

### Zaubertalent 13-15

Der Charakter benötigt für seine Zauber Silber, Gold oder Edelsteine. Je mächtiger der Zauber, um so kostbarer die gebrauchte Komponente.

Der Spielleiter legt für jedes Ding, mit dem der Charakter zaubern will, einen Gütewert in Bezug auf Zauber fest, der von 1 (eine Ziersilbermünze), über 20 (ein wertvoller Diamant) bis zu 100 (die Krone des multorischen Kaisers) gehen kann. Dieser Gütewert muss gleich oder größer als die ausgegebenen *Zauberpunkten* sein. Der Charakter kann verschiedene Gegenstände kombinieren, um die erforderliche Güte zu erreichen.

Jeder Gegenstand verliert jedoch pro Zauber einen seiner Gütepunkte und damit verbunden wird ein entsprechender Teil des Gegenstandes wertlos.

Der Charakter kann für besonders passende Gegenstände einen Bonus auf den Erfolgswert von 1W10/2, 1W10 oder sogar 1W20 erhalten.

Außerdem ist er in der Lage, in besonders wertvollen Gegenständen (Güte 30 oder

Ein Zauberer braucht für seine Zauber edle Stoffe. Er hat bisher vier Gegenstände angesammelt, denen der Spielleiter eine Zaubergüte zugestehen will. Er hat eine verzierte Silbermünze (Güte: 1), eine Kette aus goldenen Kugeln, mit einer Zaubergüte von 7, einen Diamantring mit Edelstein-splittern darum (Güte: 19) und ein goldenes Zepter, dessen Spitze mit einer feinen Schmiedearbeit, reinen Perlen und einem gleißenden Rubin verziert ist (Güte 40).

Er will nun einen Zauber mit 20 *Zauberpunkten* sprechen. Dafür könnte er entweder seine Münze und den Diamantenring benutzen (1 + 19 = 20) oder sein Zepter (40).

In beiden Fällen verliert jeder der beteiligten Gegenstände einen Gütepunkt. Die Münze wäre damit durch den Zauber in wertloses Blei verwandelt, der Ring hat einen Splitter verloren und nur noch eine Güte von 18, der Zepter hätte eine Perle verloren und nunmehr 39 Punkte Güte.

Wenn der Zauber z.B. einen Mann dazu bringen sollte, einen Befehl zu befolgen, wäre das Zepter als Zeichen der Macht sehr passend gewesen und hätte einen Bonus auf den Erfolgswert von 1W10

mehr) Zauberpunkte zu speichern. Er kann jederzeit Zauberpunkte bis zu dessen Güte in einen solchen Gegenstand stecken und später abrufen. Er muss dafür einen Punkt mehr ausgeben, als er speichern möchte. Er kann gespeicherte Punkte abrufen, als hätte er diese Punkte gerade ausgegeben, aber der Gegenstand verliert pro Gelegenheit, wo Punkte aus ihm gezogen werden, zusätzlich einen Punkt Güte. Sinkt die Güte dadurch unter 30, sind die eventuell noch gespeicherten Punkte für immer verloren.

Verlorene Gütepunkte können von einem Feinschmied oder Juwelier wiederhergestellt werden.

Der Charakter kann auf diese Weise nie mehr als seine eigene Gesamtsumme an ZP ansammeln.

Hat er keine wertvollen Gegenstände zur Hand, kann er nur aus *Eigener Kraft* zaubern.

❖ **Vorteile:** Der Magier kann für passende Komponenten einen Bonus von bis zu einem W20 auf den Erfolgswert erhalten. Er kann bis zu einem Drittel seiner Zauberpunkte in Gegenständen mit einer Güte über 30 speichern (pro Gegenstand bis zu einem Viertel von dessen Güte).

❖ **Nachteile:** Der Zaubernde braucht wertvolle Stoffe für seine Zauber, die sich dabei verbrauchen.

gegeben.

Jetzt möchte der Magier Zauberpunkte in sein Zepter speichern. Da es mit 40 eine Güte von über 30 hat, darf er das. Er darf bis zu 40 Punkte speichern. Er gibt an einem Tag 7 Punkte aus, einer davon sind die Kosten der Speicherung, also bleiben 6 abrufbereit in dem Zepter. Am nächsten Tag gibt er 22 aus und speichert so 21 weitere Punkte. Damit enthält der Zepter 27 Punkte. Obwohl das Zepter noch 13 weitere Punkt speichern könnte, kann der Zauberer dies nicht nutzen, denn er besitzt nur 27 Punkte und darf nicht mehr als genausoviel auslagern.

Jetzt ruft er für einen Zauber 5 Punkte davon ab. Sie werden zu den Zauberpunkten gerechnet, die er selber ausgibt. Gleichzeitig sinkt die Güte des Wertes für das Abrufen der Zauberpunkte um einen Punkt auf 39, zusätzlich zu dem Güteverlust, den der Zauber selber bewirkt.

## Eines oder alle Elemente

### Zaubertalent 16-20

Das Charakter hat eine Affinität zu einem der vier Elementen (oder zu allen). Um seine Zauber zu wirken, braucht er eine bestimmte Menge dieses Elements in seiner Nähe. Der Spielleiter entscheidet, wie nah das Element sein muß. Bloße Sichtlinie sollte aber niemals nah genug sein!

Je mächtiger der Zauber, um so umfangreicher die Menge des Elements, die benötigt wird.

Einen Anhaltspunkt bietet untenstehende Liste.

Bei dem Zauber wird ein Fünftel der gebrauchten Menge verbraucht. Wasser verdampft oder wird giftig, Erde versteinert, versalzt oder verschwindet, Feuer erlischt, Luft verliert jeden Sauerstoff.

Wenn der Charakter von einer größeren Menge „seines“ Elements umgeben ist, als er benötigt, so kann er zusätzliche Energie für seine Zauber daraus ziehen. Je nach Menge und Reinheit des Elements kann der Spielleiter einen Bonus von 1W10/2, 1W10 oder sogar 1W20 auf den Erfolgswert erlauben.

Befindet sich der Charakter in einem Gebiet, dass deutlich mehr seines Elements auf-

Ein Zauberer, der seine Kraft aus dem Element Wasser zieht, möchte einen Zauber mit 25 Zauberpunkten wirken. Dazu stellt er sich neben einen kleinen Springbrunnen in der Oberstadt. Der Spielleiter entscheidet, dass die etwa fünf Eimer, die sich in der Auffangschale befinden und aus den Rohren fließen, genug dafür sind. Der Zauberer spricht seinen Zauber und einige Augenblicke lang gluckert nur noch brackiges, braunes Wasser aus den Rohren – die Energie wurde ihm entzogen und in den Zauber geleitet.

Ein anderes Mal ist ein Magier, der die Luft als sein Element hat, in einer Höhle unter Wasser eingesperrt. Es steht ihm nur etwa ein Raum voll Luft zur Verfügung. Das ist nicht genug, um einen Zauber mit 30 Punkten zu wirken. Er muss also entweder den Zauber mit weniger Punkten wirken oder aus *Eigener Kraft* zaubern. Im ersten Fall ist nach dem Zauber noch weniger Luft in dieser Höhle.

Ein Erde-Zauberer steht auf einem großen, frisch gepflügten Feld (100 Punkte), will aber nur einen 10 Punkte Zauber wirken. Der Spielleiter entscheidet, dass dies einen Bonus von 1W10 auf die Zauberpunkte und 1W10 auf den Erfolgswert rechtfertigt.

weist, als er braucht, werden seine *Zauberpunkte* um bis zu 1W20 Punkte erhöht.

Bedingung für beide Boni ist, dass das entsprechende Element rein ist. Im Feuer darf keines des anderen Elemente verbrennen, das Wasser muss trinkbar sein, die Erde nicht zu sehr von Steinen durchsetzt (Fels gilt nicht als Erde) und die Luft darf nicht verrauchert oder wie bei einem Sandsturm mit Teilen durchsetzt sein.

Ein Charakter mit allen vier Elementen kann sie alle nutzen, als hätte er jedes einzelne. Ja, das bedeutet, dass er praktisch immer Boni bekommt – aber er ist ja mit einem *Magietalent* von 20 einer der mächtigsten Magier, die es gibt.

**Anmerkung:** Da praktisch überall Luft ist und damit durch die Boni das Gleichgewicht der Kräfte sehr verschoben wird, kann der Spielleiter verlangen, dass sich der Charakter auf einer offenen Fläche befindet, um vollen Nutzen aus der ihn umgebenden Luft ziehen zu können, oder die Boni einfach senken.

Der W10 für die Zauberpunkte ergibt eine 5, was mit den 10 eingesetzten Punkten insgesamt 15 Punkte ausmacht.

Während ein Charakter, der Wasser als sein Element hat, in einem riesigen See schwimmt, wird er angegriffen. Er wirkt einen Zauber mit all seinen 60 Punkten. Selbst dann ist noch mehr als genug Wasser vorhanden, geradezu im Überfluss.

Er bekommt darum auf jeden Fall 1W20 Zauberpunkte dazu. Da das Wasser außerdem sehr rein ist, darf er 1W20 zu seinem Erfolgswert hinzuaddieren.

Ein Charakter mit dem Element Luft ist in einem Sandsturm gezwungen, aus *Eigener Kraft* zu zaubern. Ebenso ein Luft-Magier unter Wasser, ein Erde-Magier auf einem Baum oder ein Wasser-Magier in der Wüste.

Außerdem wird ein Charakter mit dieser Magie von dem entsprechenden Element immer etwas sanfter behandelt, als andere:

Ein Feuer macht nur halben Schaden und geht nicht so schnell aus, wenn es nicht soll.

Ersticken macht unter Wasser nur halben Schaden und Regen durchnässt den Charakter nicht so sehr.

Erde ist weniger schlammig und rutschig, ein Erdbeben verfehlt den Charakter.

Die Luft trägt unangenehme Gerüche nicht zu dem Charakter, Wind ist nicht so schneidend.

- ❖ **Vorteile:** Der Magier kann für eine große Menge seines Elements einen Bonus von bis zu einem W20 auf den Erfolgswert und/oder die Zauberpunkte erhalten.
- ❖ **Nachteile:** Der Zaubernde braucht eine ausreichende Menge seines Elementes für seine Zauber.

### Benötigte Menge der Elemente bei (Zauberpunkten)

- ❖ **Feuer:** Kerzenflamme (5), Fackel (10), Lagerfeuer (20), großer Scheiterhaufen (60), Häuserbrand (100), kleiner Waldbrand (200), Wald- oder Stadtbrand (400+)
- ❖ **Wasser:** Fingerhut (5), Becher (10), Eimer (20), Badezuber (60), kleiner Teich (100), Bach oder Teich (160), Fluss oder kleine See (200), großer See oder reißender Fluss oder Meer (400+)
- ❖ **Erde:** Handvoll (5), kopfgroße Menge (10), oberkörpergroße Menge (20), menschengroße Menge (60), kleines Feld (100), Feld (200), fruchtbare Aue (400+)
- ❖ **Luft:** ein Atemzug (5), ein Fass voll Luft (10), ein Raum voll Luft (20), ein Haus voll Luft oder eine leichte Brise (60), ein leichter Wind (100), ein starker Wind oder leichter Sturm oder freie Ebenen (200), ein Sturm (400+)

## Gebiete der Magie

Nachdem nun geklärt ist, aus welcher Quelle der Zauberer die Kraft für seine Magie zieht, wollen wir unseren Blick darauf wenden, was er mit seiner Magie zaubert und bezaubert. Da Elek-Mantow keine wissenschaftliche Magie kennt, gibt es auch eigentlich keine festen Kategorien, in denen sie sich bewegt. Grundsätzlich ist es möglich, nahezu alles mit der Magie anzustellen. Da man in einem Regelwerk aber eine Möglichkeit finden muss, die Magie in Zahlen zu fügen und zu katalogisieren, haben wir uns für das nachfolgende System entschieden.

Die grundlegenden Fragen bei der Magie sind: Was beeinflusst der Charakter, wie beeinflusst er es und was muss er dazu tun. Dabei ist es wie mit den meisten Dingen: Je mehr man kann, um so weniger gut kann man die einzelnen Dinge und um so schwerer werden sie.

Wenn sich jemand nur damit beschäftigt, Menschen zu heilen, wird er das vermutlich deutlich besser können als jemand, der sich mit allem Lebendigen auf die verschiedensten Arten beschäftigt, also heilt, schädigt, das Wachstum beeinflusst etc. Dies wird durch einen Faktor repräsentiert, errechnet aus den Antworten auf die Fragen, was und wie der Charakter beeinflusst, mit dem die *Zauberpunkte*, die ein Charakter in diesem Gebiet der Magie besitzt, malgenommen oder durch den sie dividiert werden.

Der Spieler entscheidet sich für ein Gebiet der Magie (es sind auch mehrere möglich, siehe Seite 135), das er so weit oder so eng fassen kann wie er will, indem er zuerst entscheidet, was der Charakter mit seiner Magie alles erfassen kann und danach, wie er es beeinflusst. Zum Schluss bestimmt er, wie eingeschränkt er in seiner Auswirkung der Magie durch notwendige Handlungen oder Umstände ist.

In allen drei Gruppen wird er einen Faktor errechnen, mit dem entweder malgenommen oder durch den geteilt werden soll. Die beiden Werte aus *Objekte* und aus *Arten der Magie* werden miteinander kombiniert, indem ihre Zahlwerte addiert oder subtrahiert werden. Sie werden an dieser Stelle nicht miteinander multipliziert! Wenn ein Faktor von durch 1 erreicht wird, gilt er als *durch 2*, bei *mal 1* gilt er als *mal 2*.

Ein Sonderfall tritt ein, wenn die Faktoren in *Objekte der Magie* und *Arten der Magie* beide *durch 1* sind. In diesem Fall gilt der Faktor als nichtexistent, obwohl er rechnerisch *durch 2* ergeben hätte.

Das Endergebnis bezeichnet den Zauberfaktor. Dieser Zauberfaktor bezeichnet, wie die

Mordeck entscheidet sich dafür, als *Objekt seiner Magie Geräusche* zu wählen. Das stuft der Spielleiter als *eine Art von Vorkommnissen* ein, was einen Faktor von *mal 2* ausmacht.

Er will Geräusche erzeugen können und bestehende Geräusche verändern oder verstummen lassen. Das ist sehr umfassend und fällt unter *alle Arten der Beeinflussung* mit einem Faktor von *durch 4*. Wir haben also die Faktoren *durch 4* und *mal 2*. Von 4 wird also 2 abgezogen, was 2 ergibt. Der Faktor beträgt zur *Zeit durch 2*.

Mordeck nimmt die Beschränkungen auf sich, seine Magie nur anwenden zu können, wenn er in diesem Augenblick von niemandem außer seinen Freunden gesehen wird. Das ist für den Spielleiter eine leichte Beschränkung mit einem Faktor von *mal 2*. Von dem oben errechneten Faktor *durch 2* wird nun noch einmal *mal 2* abgezogen, also 2 minus 2, was 0 ergibt.

Mordeck kann seine Magie also ohne Modifikation seiner Zauberpunkte einsetzen, wenn ihn niemand sieht, außer seinen Freunden. Er hat 42 Zauberpunkte zur Verfügung. Sieht ihn jemand, kann er nicht zaubern.

Hätte Mordeck alles Unbelebte (*durch 3*) auf jede Art beeinflussen wollen (*durch 4*), aber immer noch nur, wenn keiner ihn sieht (*mal 2*) hätte die Rechnung wie folgt ausgesehen: 3 plus 4 ergibt 7. 7 minus 2 ergibt 5. Mordecks Zauberfaktor beträgt also *durch 5*.

Er hat nur ein Fünftel seiner Zauberpunkte zur Verfügung, also 9 ( $42 \text{ durch } 5 = 8,4$ ), könnte dafür aber viel mehr Dinge damit bezaubern.

Wenn Mordeck eine Gruppe von Tieren (z.B. alle Pferde/ *mal 3*) Beherrschen wollte (*durch 2*) käme folgende Rechnung zustande: 3 minus 2 ergibt 1. Wenn man etwas mit eins multipliziert bliebe es unverändert, also wird ein Faktor von *mal 2* angenommen. Mordeck darf seine Punk verdoppeln.

Wollte er z.B. alle menschlichen Wesen (*durch 1*) heilen können (*durch 1*) können, tritt der Sonderfall ein: Beide Faktoren betragen 1, also wird für diesen Teil der Rechnung ein Ergebnis von 0 angenommen.

Nimmt er noch seine Einschränkung hinzu (*mal*

Zauberpunkte des Magiers beeinflusst werden.

2), darf er seine Zauberpunkte verdoppeln, weil *mal 2* übrigbleibt.

Die Grund-Zauberpunkte (*Taubertalent mal Reiner Wert in Zauberfertigkeit*) werden mit dem Faktor verrechnet, also multipliziert oder dividiert. Die Endsumme ergibt die tatsächliche Zahl an Zauberpunkten, die der Charakter zur Verfügung hat und mit denen er Sprüche wirkt.

Mordeck hat 42 Grund-Zauberpunkte und einen errechneten Faktor von *mal 2*. Tatsächlich hat er also 84 Zauberpunkte für seine Sprüche zur Verfügung. Bei einem Faktor von *durch 2* hätte er nur 21 Punkte. All das macht aber beim Sprechen des Spruches keinen Unterschied mehr. 10 ausgegebene Punkte haben in beiden Fällen den gleichen Effekt.

## Objekte der Magie

### Was kann der Magier beeinflussen?

Der Grenzen dieser Frage sind weit gesteckt. Der Charakter kann sich entscheiden, *Alles* beeinflussen zu können, einen einzelnen Gegenstand (wie z.B. seinen Wappenring und nur diesen), sowie alle Abstufungen dazwischen. Je weiter die Gruppe der Objekte gefasst wird, um so mehr Punkte muss ein Charakter ausgeben, um einen Zauber auf eines der Objekte wirken zu können. Die nachfolgende Liste versucht einen Teil der möglichen Gruppen aufzuführen. Eine grafische Verdeutlichung erfährt das Ganze auf Seite 177.

Die Bezeichnungen der Gruppen sind so offen wie möglich gehalten, um jeder Idee der Spieler eine Entfaltung zu ermöglichen. Trotzdem sind natürlich unzählige andere Gruppen denkbar, bei denen der Spielleiter dann einen passenden Faktor bestimmt. Die Einstufungen sollen eine ungefähre Vorstellung davon vermitteln, wie umfassend eine Objektgruppe bei einem entsprechenden Faktor sein darf.

#### Faktor *durch 4*

- ❖ **Alles Existierende:** Der Magier kann alles, aber wirklich alles bezaubern

#### Faktor *durch 3*

- ❖ **Lebewesen:** Lebewesen umfasst alles, was nicht als Ding abgesehen werden kann, auch Wesen aus anderen Sphären oder übernatürliche Wesen.
- ❖ **Unbelebtes:** Alle Dinge und Pflanzen sowie alle Arten von Vorgängen und Umständen.

#### Faktor *durch 2*

- ❖ **Wesen mit Vernunft:** Alle Lebewesen, die zu intelligenten Überlegungen fähig sind und nicht hauptsächlich von ihren Instinkten geleitet werden.
- ❖ **Wesen ohne Vernunft:** Alle Lebewesen, die von höchstens tierischer Intelligenz sind.
- ❖ **Leicht Veränderliches Unbelebtes:** Alles, was sich in der Veränderung befindet wie Pflanzen und Umstände sowie deren Bearbeitungen.
- ❖ **Schwer Veränderliches Unbelebtes:** Alles, was im wesentlichen festgefügt ist, wie Stein, Metalle und die Elemente, sowie deren Bearbeitungen.

#### Faktor *durch 1*

- ❖ **Menschliche Wesen:** Alle Wesen, die vom menschlichen Volk sind oder Teile davon in sich tragen, wie Charach oder Panlil.
- ❖ **Außerweltliche Wesen:** Wesen, deren Ursprung nicht von dieser Welt ist oder die nicht in der fühlbaren Welt existieren.
- ❖ **Kreaturen:** Alle vernunftbegabten Wesen, die nicht einmal teilweise vom menschlichen Volk sind.
- ❖ **Tiere:** Alle Tiere.
- ❖ **Monster:** Alle nicht vernunftbegabten Wesen, die keine Tiere oder von nicht natürlichem Ursprung sind.
- ❖ **Pflanzen:** Alle Pflanzen

- ❖ **Umstände:** Alles, was im Moment vorliegt. Die Verteilung von Licht und Schatten, Glück oder Pech, Wetter, Geräusche, Fertigkeiten, Attribute etc.
- ❖ **Steine:** Jede Sorte von Steinen: Berge, Felsen, Gebäude sowie deren Bearbeitungen.
- ❖ **Metalle:** Jede Sorte von Metall sowie deren Bearbeitungen.
- ❖ **Elemente:** Feuer, Wasser, Erde und Luft.

#### **Faktor mal 2**

- ❖ **Eine Art Menschen:** Nur ein Geschlecht, alle mit einer bestimmten Haar- oder Hautfarbe.
- ❖ **Eine Art Außerweltliche:** Geister, Dämonen
- ❖ **Eine Art Kreaturen:** Vernunftbegabte Dinge, Wiedergänger
- ❖ **Eine Art Tiere:** Nutztiere, Vögel, Insekten, Wassertiere
- ❖ **Eine Art Monster:** Geschaffene Ungeheuer, belebte Dinge
- ❖ **Eine Art Pflanzen:** Bäume, Sträucher, heilende oder schädigende Pflanzen, Feldpflanzen, Kräuter
- ❖ **Eine Art Umstände:** Schicksal, Wetter, Geräusche, Gerüche, Licht, Sprachen, Fertigungsgruppe, geistige/körperliche Attribute
- ❖ **Eine Art Stein:** Bearbeitet, unbearbeitet, groß, klein
- ❖ **Eine Art Metall:** Bearbeitet, unbearbeitet. Edelmetall, Nutzmetail
- ❖ **Ein Element:** Feuer, Wasser, Erde oder Luft

#### **Faktor mal 3**

- ❖ **Eine Gruppe von Menschen:** Ein Volk, alle aus einer Familie
- ❖ **Eine Gruppe von Außerweltlichen:** Geister von gewaltsam Gestorbenen, Dämonen aus einer Sphäre
- ❖ **Eine Gruppe von Kreaturen:** Molegs (steinerne Wesen in den Bergen von Elek-Mantow)
- ❖ **Eine Gruppe von Tieren:** Pferde, Ochsen, Raubvögel, Hunde etc.
- ❖ **Eine Gruppe von Monstern:** Alle Monster mit Teilen einer Tierart, alle Monster mit mehr als 2 Armen, alle belebten Dinge aus einem Material.
- ❖ **Eine Sorte Pflanzen:** Heilkräuter, Früchte, Korn, Eichen, Haselnussbusch
- ❖ **Eine Gruppe von Umständen:** Regen, Sonnenschein, Schatten, Gestank, Wohlgeruch, laute Geräusche, leise Geräusche, eine Sprache, eine Fertigkeit, ein Attribut
- ❖ **Eine Sorte Stein:** Ziegel, Schiefer, Granit, Kalkstein
- ❖ **Eine Sorte Metall:** Eisen, Gold, Silber, Blei
- ❖ **Eine Art eines Elements:** Kaminfeuer, Brunnenwasser, Erde auf dem Feld, verbrauchte Luft

#### **Faktor mal 4**

- ❖ **Ein bestimmter Mensch:** Alle, die 2 Meter groß und breitschultrig und blauäugig und bleichhäutig sind und eine Narbe im Gesicht haben.
- ❖ **Ein bestimmter Außerweltlicher:** Geister von Menschen, die wie der oben stehende aussahen.
- ❖ **Eine bestimmte Kreatur:** Ein einziges Wesen
- ❖ **Ein bestimmtes Tier:** Alle Hunde, die hinten rechts lahmen, braun-weißes, zotteliges Fell haben und kniehoch sind,
- ❖ **Ein bestimmtes Monster:** Alle Monster, die zum Teil aus einem Bär und einer Ratte bestehen.
- ❖ **Eine bestimmte Pflanze:** Ein einziges Heilkraut, eine Sorte Äpfel, Korn auf einem bestimmten Feld
- ❖ **Ein bestimmter Umstand:** Würfelspiele, Schatten von offenen Türen, Blutgeruch, Schmerzenschreie, Flüche einer Sprache, Teil einer Fertigkeit, Ableitung eines Attributs.
- ❖ **Ein bestimmter Stein:** Ziegel eines bestimmten Hauses, Felsen eines bestimmten Berges
- ❖ **Ein bestimmtes Stück Metall:** Goldsonnen, Musik spielende Uhrwerke, Silberklumpen in Tierformen, Langschwerter

- ❖ **Ein bestimmtes Vorkommen eines Elements:** Ein See, ein Fluss, Luft in einer bestimmten Stadt, Erde eines bestimmten Feldes, Feuer an Fackeln aus Ebenholz.

## Arten der Magie

Wie kann der Magier seine Objekte beeinflussen?

Nachdem wir nun wissen, was für Objekte ein Charakter mit seiner Magie bezaubern kann, wollen wir uns ansehen, was er mit ihnen anstellen kann. Einige der Bereiche überschneiden sich teilweise, z.B. kann ein Magier mit *Zwingen* natürlich genauso jemanden dazu bringen, vorwärts zu gehen, wie ein Magier mit *Bewegen*. Aber diese Überschneidungen können und sollen auch nicht vermieden werden. Auch hier wird wieder ein Faktor errechnet, der wie oben erläutert in die Rechnung eingeht. Die Bezeichnungen sind auch hier wieder weit gefasst. Regelvorschläge für diese Bereiche werden ab Seite 148 gemacht. Eine grafische Verdeutlichung erfährt das Ganze auf Seite 178.

### Faktor durch 4

- ❖ **Alle Arten der Beeinflussung:** Der Charakter kann das Objekt seiner Magie in jeder erdenklichen Weise verzaubern.

### Faktor durch 3

- ❖ **Positive Beeinflussung:** Der Magier kann die Objekte seiner Magie nur in positiver Weise bezaubern, d.h. dass er Lebewesen nur in der von ihnen gewünschten Weise bezaubern kann und nur schaffen oder verbessern, nicht aber zerstören oder schädigen kann.
- ❖ **Negative Beeinflussung:** Der Magier kann dem Objekt seiner Magie niemals etwas Gutes tun. Er kann nur schädigen, zerstören, abwerten oder behindern und er kann nie zaubern, um jemandem einen Gefallen zu tun.

### Faktor durch 2

- ❖ **Beherrschen:** Beherrschen umfasst jede Art von Beeinflussung, die darauf abzielt, eine Person oder einen Gegenstand unter den Einfluss oder Willen des Zaubersenden zu bekommen (nicht unbedingt durch Zwang!)
- ❖ **Verändern:** Jede Art von Verwandlung vom einen zum anderen fällt in diesen Bereich.
- ❖ **Erschaffen:** Immer wenn etwas durch den Zauber aus dem Nichts entstehen soll.

### Faktor durch 1

#### Untergruppen von *Beherrschen*

- ❖ **Bewegen:** Das Objekt der Magie wird in, durch den Zauberer kontrollierte, Bewegung versetzt. Diese Bewegung umfasst übernatürliche Arten wie Schweben genauso, wie scheinbar natürliche, wenn also z.B. der Magier jemanden gehen lässt, obwohl der nicht gehen will.
- ❖ **Zwingen:** Unter Zwingen fällt alles, was den Willen des Magiers in einem Brachialakt über den Willen des Opfers setzt. Der Bezauberte ist sich darüber im klaren, dass er verzaubert wurde, kann aber nichts dagegen machen.
- ❖ **Einflüstern:** Mittels Magie wird dafür gesorgt, dass der Bezauberte Ideen oder Vorschläge des Magiers gerne annimmt, sie vielleicht sogar für seine eigenen hält. Jede Art von subtiler, unauffälliger Beherrschung fällt in diesen Bereich. Das Opfer wird in den meisten Fällen nicht mal bemerken, dass es bezaubert wurde.

#### Untergruppen von *Verändern*

- ❖ **Erkennen:** Alles, was der Entdeckung, der Analyse oder der Entschlüsselung des Wesens der Objekte der Magie fällt.
- ❖ **Verbessern:** Wann immer Werte angehoben, Materialien gestärkt oder Umstände zum

Vorteil von jemandem geändert werden sollen, ist das verbessern.

- ❖ **Verschlechtern:** Werte senken, Materialien schwächen, Umstände verschlechtern.
- ❖ **Heilen:** Wunden zu schließen und Beschädigungen zu reparieren ist heilen. Mit Heilen kann etwas immer nur auf einen vorherigen Stand gebracht werden.
- ❖ **Schädigen:** Alles, was direkt zerstörerischen Einfluss ausübt, ist schädigen.
- ❖ **Räumlich Verändern:** Größenveränderungen (Länge, Höhe, Breite) und Veränderungen des Aufenthaltsortes.
- ❖ **Zeitlich Verändern:** Den Lauf der Zeit beeinflussen, also z.B. etwas länger oder kürzer andauern lassen.
- ❖ **Verwandeln:** Ein Ding in ein bestimmtes anderes verwandeln (einen Menschen in ein Schwein z.B.)

### Untergruppen von *Erschaffen*

- ❖ **Echtes Erschaffen:** Der Magier erschafft Dinge, die in allen Belangen echt sind (je besser der Zauber, um so perfekter), bis die Zauberdauer abgelaufen ist. Das heißt auch, dass sie wie echte Dinge beeinflusst bzw. zerstört werden können. Solche Dinge hinterlassen bleibende Effekte (z.B. verbrennt Feuer oder Waffen verletzen).
- ❖ **Falsches Erschaffen:** Der Magier erschafft Dinge, die echt erscheinen, aber keine bleibenden Effekte hinterlassen (Feuer riecht, hört sich an, sieht aus und fühlt sich bei einem guten Zauber vielleicht sogar so an wie Feuer, hinterlässt aber keine Brandspuren, scheinbare Waffen verursachen keine wirklichen Wunden).

**Anmerkung:** Es sind Arten der Magie denkbar, die einen Faktor von *mal 1* oder weniger haben, z.B. *räumliche Veränderung: Nur Verkleinerung* oder *Nur Vergrößerung*. Diese Arten sind aber so vielzählig, dass sie hier keine Erwähnung finden können. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter.

## Persönliche Einschränkungen

Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit die Magie funktioniert?

Jeder Zauberer muss *irgendetwas* tun, damit seine Magie funktioniert. Bei manchen sind es einfache Gesten und Worte, bei anderen die Benutzung von Gegenständen. Aber keine Magier kann Magie nur mit einem Gedanken wirken. Außerdem muss er in den allermeisten Fällen das Ziel seiner Magie sehen können.

Wie aufwendig die Handlungen sind, die ein Magier bei seinen Zaubern ausführen muss, hängt von seinem *Gesamtwert* in der Zauberfertigkeit ab. Die folgende Liste bietet einen kleinen Überblick.

- ❖ 1-10: Eine Strophe eines Liedes, ein kurzer Tanz, ein Gebet, aufwendige Gesten, Zubereiten der Komponenten
- ❖ 11-20: Einige Zeilen Gesang, einige Tanzschritte, ein Stoßgebet, Gesten
- ❖ 21-30: Ein (heiliger) Satz, wenige Tanzschritte, zwei-drei Gesten
- ❖ 31-40: Ein langer Blick, ein Winken der Hand, ein machtvolleres Wort oder heiliges Zeichen

Mordeck hat sich dem Gott Ishamel, dem heimlichen Wohltäter geweiht und wirkt Magie darum hauptsächlich durch Gebete und Gesten. Tun wir so, als hätte er sich für *das Heilen von Menschen* entschieden.

Bei einem Wert von 1-5 müsste er das Zeichen seines Gottes mit dem Daumen auf die Stirn des zu Heilenden zeichnen und dabei ein Bittgebet an seinen Gott richten.

Bei 11-20 zeichnet er das Zeichen mit schnellen Gesten in die Luft und spricht ein kurzes Gebet.

Bei 21-30 würde es reichen, die offene Hand vor sich zu halten und zu erklären: „In der Gnade Ishamels bist du geheilt!“

Bei 31-40 könnte er den Verletzten mit einer kurzen Berührung an der Stirn oder einem laut gesprochenen „Ishamel“ heilen.

Bei einem Wert über 40 gar würde es reichen, leise „wandle“ zu hauchen oder dem Verletzten ein beruhigendes Lächeln zu schenken.

- ❖ 41 und mehr: Ein Zwinkern, ein geflüster-tes Wort, ein leises Summen, ein ange-deutetes heiliges Zeichen.

Darüber hinaus gibt es aber noch andere Bedingungen, die der Spieler seinem Cha-rakter freiwillig auferlegen kann. Sie verrin-gern den Zauberfaktor, beschränken aber die Ausübung der Magie in nicht geringem Ma-ße. Wenn sich ein Charakter für eine Ein-schränkung entscheidet, kann der Charakter nicht zaubern, wenn diese Bedingung nicht erfüllt ist. Er kann ganz einfach nicht auf sei-ne Zauberpunkte zugreifen.

Wir wissen, dass Mordeck sich die Beschränkung auferlegt hat, nicht zaubern zu können, wenn ihn jemand sieht. Er versucht eines Nachts, seine Schritte unhörbar zu machen. Obwohl er Ishamel bittet, ihn auf diese Weise zu segnen, erhört ihn der Gott nicht. Als er sich erstaunt umschaut, sieht er ein kleines, rundes Gesicht, das ihn aus einem Fensterloch mustert. Er verscheucht das Kind und kann – nun unbeobachtet – zaubern.

#### ❖ **Leichte persönliche Einschränkung: mal 2**

Die Einschränkungen halten sich in engen Grenzen und sind deutlich öfter erfüllt, als sie nicht erfüllt sind.

(Muss Ziel berühren. Darf nicht/muss von anderen gesehen werden. Muss eine/ darf keine Waffen oder Rüstungen berühren zum Zeitpunkt des Zauberns)

#### ❖ **Mittlere persönliche Einschränkung: mal 3**

Die Einschränkungen sind so umfassend, dass der Magier etwa so oft nicht zaubern kann, wie er zaubern kann.

(Nur tags/nachts. Nur wenn es/wenn es nicht regnet oder schneit. Nur unverletzt/verletzt. Nur in Gebäuden/ unter freiem Himmel. Nur das halbe Jahr.)

#### ❖ **Schwere persönliche Einschränkung: mal 4**

Die Einschränkungen sind so umfassend, dass der Magier deutliche seltener zaubern kann, als dass er es nicht kann.

(Nur an einem Tag im Jahr. Nur wenn er die Namen seiner Opfer und deren Eltern kennt. Nur am Geburtstag des Charakters/Opfers. Nur in einer Stunde am Tag)

#### ❖ **Sehr schwere persönliche Einschränkung: mal 5**

Der Charakter kann nur sehr selten überhaupt zaubern.

(Bei einer totalen Sonnen/Mondfinsternis. In einer Stunde an einem Tag im Jahr. In einem kurzen Augenblick am Tag. Nur wenn das Opfer einen bestimmten Namen trägt.)



#### **Optional: Verzweifeltes Zaubern**

Wenn ein Charakter in einer Notlage ist, kann er sich entscheiden, trotz seiner Ein-schränkung zu zaubern. Er muss in einem solchen Fall 5 Zauberpunkte ausgeben, um einen für den Zauber zu erhalten. Außerdem muss er einen Malus von 5 auf seinen Er-folgswert in Kauf nehmen.

Mordeck wird von einer Meute Wachen entdeckt und er weiß genau, wenn sie ihre Verstärkung ru-fen, ist er so gut wie tot! Er muss zaubern, ob-wohl sie ihn alle sehen.

Er gibt 20 Punkte aus, d.h. der Zauber hat eine Grundsumme von 4 Punkten (20 durch 5). Au-ßerdem muss er sich 5 von seinem Erfolgswert abziehen.

### **Vielfache Gebiete der Magie**

Der Magier muss sich nicht zwingend nur für ein Gebiet der Magie entscheiden.

Wenn er sich jedoch für mehrere Gebiete entscheidet, muss er seine Zauberpunkt auf die Gebiete verteilen, wenn auch nicht zu gleichen Teilen.

Mordeck entscheidet sich, dass er neben *Geräu-sche beeinflussen* auch noch das Gebiet *Menschen heilen* haben möchte. *Menschen heilen* hat einen Faktor von mal 1. Er hat 42 Punkte zur Verfü-gung und entschließt sich, sie gleichmäßig zu ver-teilen. Er hat nun also in jedem der Gebiet 21

Es ist möglich, Punkte, die man für ein Gebiet reserviert hat, in ein anderes zu verschieben, aber nur im Wert 3 zu 1, d.h. für 3 Punkte, die man verschiebt, erhält man 1 im Zielgebiet.

Die Faktoren der Gebiete werden einzeln errechnet. Der Charakter kann sich entscheiden, ob seine persönlichen Einschränkungen für alle Gebiete oder nur für einzelne gelten sollen.

Die maximale Anzahl der *Gebiete der Magie* hängt vom *Gesamtwert* der *Zauberfertigkeit* ab:

- ❖ **1-5:** 1 Gebiet
- ❖ **6-10:** 2 Gebiete
- ❖ **11-20:** 3 Gebiete
- ❖ **21-30:** 4 Gebiete
- ❖ **31-40:** 5 Gebiete
- ❖ **über 40:** 6 Gebiete

Erreicht der Charakter durch eine Steigerung der Zauberfertigkeit eine neue Zeile, kann er sofort ein neues Gebiet der Magie dazunehmen, in dem er bis zu den neu gewonnenen Punkten besitzt.

Grund-Zauberpunkte zur Verfügung. Wenn er nun z.B. in *Menschen heilen* bereits alle 21 Punkte ausgegeben hat, kann er zur Not Punkte aus *Geräusche beeinflussen* verlegen. Er nimmt alle 21 Punkte zur Hilfe. Da das Tauschverhältnis 3:1 beträgt, hat er dafür 7 Punkte in *Menschen heilen* zur Verfügung.

Mordeck hält es für unsinnig, dass keiner ihn beim *heilen* sehen soll, und schränkt seine persönliche Einschränkung nur auf *Geräusche beeinflussen* ein.

Ein Zauberer hat ein *Zaubertalent* von 5 und eine *Zauberfertigkeit* von 5. Er hat einen *Gesamtwert* von 10, kann also zwei *Gebiete der Magie* haben. Er entscheidet sich für *Menschen heilen* und *Unbelebtes bewegen*.

Jetzt steigert er seine Zauberfertigkeit auf 6. Sein *Gesamtwert* beträgt nun 11 und er bekommt 5 *Zauberpunkte* dazu (sein *Zaubertalent*, da sich die *Zauberpunkte* ja aus *Zaubertalent* mal *Zauberfertigkeit* berechnen). Außerdem darf er jetzt drei Gebiete besitzen und lernt *Eisen bewegen* (Zauberfaktor *mal 2*). Er legt alle 5 neuen Punkte in dieses Gebiet der Magie und hat dort jetzt 10 Punkte zur Verfügung (5 *mal 2* Zauberfaktor).

## Wirken der Magie

Gezaubert wird stets mit einem Wurf auf *Zauberfertigkeit*. Es ist immer eine vergleichende Probe mit einer vom Spielleiter festgelegten Zahl bei unbelebten Dingen, gegen das Ergebnis eines *Resistenzwurfes Zauber* bei vernunftbegabten Wesen und gegen die doppelte *Willensstärke* bei nicht vernunftbegabten Wesen.

Einen Zauber zu sprechen folgt immer der gleichen Reihenfolge:

- 1) Der Zauberer gibt an, wie viele Punkte er ausgeben möchte.
- 2) Aus dieser Grundsumme wird die Anzahl der Handlungen errechnet, die der Charakter zum Zaubern braucht.
- 3) Der Spieler ermittelt einen Erfolgswert auf seine *Zauberfertigkeit*.
- 4) Der Spielleiter ermittelt ein Ergebnis, indem er die Zielzahl oder die übrigen Resistenzpunkte von dem Erfolgswert des Spielers abzieht.
- 5) Die Grundsumme wird entsprechend der Erfolgskategorie modifiziert und ergibt die Endsumme.
- 6) Der Zauber wirkt nach der ermittelten Anzahl von Handlungen.

### 1) Zauberpunkte ausgeben

Die Wirkung und Dauer eines Zaubers ist immer direkt von der Menge der ausgegebenen Zauberpunkte abhängig.

Da unser Magiesystem nicht von einzelnen Sprüchen ausgeht, sondern jeder Spieler eigene Zauber erfinden kann und dazu auch ermutigt werden soll, ist es schwer einen allgemeingültigen Schlüssel anzugeben.

Bei manchen Zaubern, z.B. heilenden oder schädigenden, lässt sich eine einfache Abhängigkeit zwischen ausgegebenen Punkten und Wirkung aufstellen. Bei anderen, wie den Untergruppen von *Beherrschen*, ist das schon schwieriger. Bei den *Verändern*-Untergruppen schließlich können wir nur noch ungefähre Vorschläge anbringen.

Grundsätzlich ist es aber natürlich so, dass ein Zauber um so mächtiger ist, je mehr Punkte die Endsumme umfasst, also nachdem die Erfolgskategorie mit den ausgegebenen Zauberpunkten verrechnet wurden.

Am Ende dieses Abschnitts folgt der Versuch, dem Spielleiter einen gewissen Überblick über die Punktekosten an die Hand zu geben, gegliedert nach den Unterarten der Magie. Diese Punkte sind die *Effektpunkte*. Natürlich steht es dem Spielleiter frei, die Kosten nach unten oder oben zu verändern, um die Magie mächtiger oder weniger mächtig werden zu lassen.

Unabhängig von der Macht des Zaubers muss der Spieler sich für eine Wirkungsdauer entscheiden. Wenn der Spruch, wie z.B. Heilsprüche, seinen gesamten Effekt sofort nach der letzten notwendigen Handlung des Magiers entfaltet, brauchen keine weiteren Punkte eingesetzt werden. Ansonsten kostet es, unabhängig von der Art des Zaubers, die in der folgenden Tabelle angegebenen *Dauerpunkte*, um den Spruch für 1W10 Einheiten der angegebenen Zeitdauer wirken zu lassen.

#### **Tabelle: Dauer:**

- ❖ 1W10 Sekunden: 1 Punkt
- ❖ 1W10 Runden: 2 Punkte
- ❖ 1W10 Minuten: 4 Punkte
- ❖ 1W10 Stunden: 8 Punkte
- ❖ 1W10 Tage: 16 Punkte
- ❖ 1W10 Viertel: 32 Punkte
- ❖ 1W10 Monate: 64 Punkte
- ❖ 1W10 Jahre: 128 Punkte
- ❖ Permanent: 256 Punkte

Diese Punkte ergeben mit den Punkten für die Wirkung des Zaubers die Grundsumme und werden ebenfalls durch den Zauberkostenfaktor und die Erfolgskategorie beeinflusst.

Ein Zauberer kann einen von ihm gewirkten Spruch jederzeit abbrechen, unter Umständen kann dazu ein erneuter Wurf auf die Zauberkostenfertigkeit.

Mordeck möchte die lauten Geräusche seiner Begleiter verstummen lassen. Er gibt 20 Punkte aus, um dies zu erreichen. Nun stellt sich die Frage, wie lange seine Gefährten nicht mehr zu hören sind. Gehen wir davon aus, dass sein W10 immer eine 5 würfelt.

Für 1 zusätzlichen Punkt sind sie 5 Sekunden nicht zu hören, für 2 Punkte 5 Runden, für 4 sind es 5 Minuten, für 8 sogar 5 Stunden. Hat er 16 Punkte übrig, hört man sie für 5 Tage nicht. Wenn er 256 Punkte zusätzlich ausgibt, wären seine Freunde nie mehr zu hören! Er entscheidet sich für Minuten und gibt die 4 Punkte zusätzlich aus. Insgesamt kostet der Zauber also nun 24 seiner 42 Zauberpunkte.

Da sie nach einer Minute schon wieder draußen sind und sich jetzt unterhalten müssen, hebt Mordeck den Spruch auf. Er ist damit sofort beendet - die Gruppe kann sich wieder hören.

#### **Verzögertes Wirken eines Zaubers**

Wenn ein Zauber nicht zum Zeitpunkt, an dem er gewirkt wird, seinen Effekt entfalten soll, sondern später, so muss der Zauberer Punkte entsprechend der Zeitdauer zusätzlich ausgeben, die der Spruch auf seine Aktivierung warten soll. Er kann hier allerdings die Dauer selber bestimmen. Sobald aber die 10 einer bestimmten Einheit überschritten ist, muß der nächsthöhere Zeitraum bezahlt werden.

Ein Zauberer möchte eine Tür besonders sichern. Er bezaubert sie mit einem Spruch, der Menschen schädigt und gibt dafür 10 Punkte aus.

Der Spruch soll seine Tür so lange sichern, wie er auf dem Markt ist, also ein paar Stunden. Er gibt also zusätzlich zu den Punkten des Spruches auch noch 8 Punkte dafür aus, dass der Spruch 5 Stunden, wie eine Falle auf der Tür liegt und auf seine Auslösung wartet. Hätte er 11 Stunden dauern sollen, wären die Kosten für Tage, also 16 Punkte angefallen.

Damit nun aber sein Diener oder gar er selber nicht von dem Spruch geschädigt werden, setzt er als Bedingung, dass der Spruch von jedem, außer

### Tabelle: Aktivierung

- ❖ 1-10 Sekunden: 1 Punkte
- ❖ 1-10 Runden: 2 Punkte
- ❖ 1-10 Minuten: 4 Punkte
- ❖ 1-10 Stunden: 8 Punkte
- ❖ 1-10 Tage: 16 Punkte
- ❖ 1-10 Viertel: 32 Punkte
- ❖ 1-10 Monate: 64 Punkte
- ❖ 1-10 Jahre: 128 Punkte
- ❖ für Immer: 256 Punkte

Er kann einige Bedingungen oder einen bestimmten Zeitpunkt definieren, zu denen der Zauber aktiviert werden soll, die aber nicht zu zahlreich sein sollten. Ansonsten kann der Spielleiter dafür zusätzliche Punkte verlangen. Wenn der gewählte Zeitraum abgelaufen ist, verschwindet der Zauber, egal, ob er ausgelöst wurde, oder nicht.

Da diese Punkte von dem eigentlichen Sprechen des Spruches unabhängig sind, sind sie bei einem misslingen nicht verloren.

Der Magier kann denselben Spruch mehrfach wirken und mit derselben Wartezeit und denselben Bedingungen verbinden. Der Spruch wird dann jedes Mal, wenn die Bedingungen gegeben sind, einmal ausgelöst. Für jede „Ladung“ muss der Magier aber die vollen Punkte des eigentlichen Spruches zusätzlich ausgeben.

Wenn der Zauber eine eigene Wirkungsdauer hat, so gilt diese ab dem Zeitpunkt der Aktivierung.

ihnen beiden ausgelöst werden kann.

Tatsächlich versuchen zwei Diebe während er weg ist, in seine Stube zu marschieren. Der erste durchschreitet die Türe und der Spruch trifft ihn.

Hätte der Spruch ein lautes Geräusch hervorgerufen, das 1W10 Minuten angehalten hätte, wären diese 1W10 Minuten ab dem Zeitpunkt gezählt worden, als der Dieb die Türe durchschritten und damit den Zauber ausgelöst hat.

Der Zweite glaubt, er könne jetzt unbeschadet hindurchgehen, denn der Spruch hat ja bereits gewirkt.

Doch zum Glück hat der Zauberer den Spruch viermal auf die Tür gewirkt. Dafür musste er 40 Punkte (10 für den Zauber, mal 4 Ladungen) ausgeben.

Der zweite Dieb wird ebenfalls von dem Spruch getroffen, genauso wie der Freund des Zauberers, der leider wenig später zu Besuch kommt. Nach 5 Stunden verschwindet die letzte Ladung ungenutzt, weil die Wirkungsdauer der Verzögerung abgelaufen ist.

### Artefakte

Wenn ein Spruch permanent auf einen Gegenstand gelegt wurde und zu einem beliebigen Zeitpunkt aktiviert werden kann, nennt man das ein Artefakt. Jeder Magier ist imstande ein Artefakt herzustellen, solange er innerhalb seines Gebietes der Magie liegt.

Dazu muss er die Kosten des Spruches, plus die Zeitdauer bei jeder Aktivierung mit der Anzahl der möglichen Aktivierung an einem Tag malnehmen und die Kosten für eine permanente Zeitdauer addieren.

#### Formel: Artefakt

*Kosten des Spruches* **plus** *Kosten für die Dauer* **mal** mögliche Aktivierungen des Spruches pro Tag **plus 256**.

Diese Punkte kann er nach er nach und nach in das Artefakt zaubern, wobei es egal ist, welche Zeitabstände dazwischen liegen. Aber er muss jedes Mal, wenn er Punkte in

Mordeck möchte eine Flöte erschaffen, die bis zu dreimal am Tag ein schönes, längeres Lied spielt. Da er Geräusche beeinflussen kann, gestattet der Spielleiter ihm es ihm. Er will 10 Punkte für den Effekt ausgeben, damit das Lied auch schön ist und gut zu hören. Das Lied soll jedes Mal 1W10 Minuten dauern, also kommen weitere 4 Punkte hinzu. Diese 14 Punkte werden mal 3 genommen, weil die Flöte dreimal am Tag spielen können soll, was 42 Punkte ergibt. Dazu kommt der Zeitfaktor *permanent* mit 256 Punkten, was im Endeffekt 298 Punkte ergibt. Mordeck entschließt sich, immer zu warten, bis er seine ganzen 42 Punkte wiederhat hat und dann alles auf einmal in die Flöte zu stecken. So kann er jedes Mal 41 Punkte ansammeln (42 weniger 1 für das Ansammeln). Nach dreimaligen Zaubern und drei gelungenen Zauberfertigkeitstests hat er 123 Punkte zusammen. Als er die nächsten 42 Punkte einsetzt, ist seine Probe nur ein *Halber Erfolg*! Diese 42 und die 123 vorherigen Punkte sind verloren und

das Artefakt steckt, einen zusätzlichen Zauberpunkt investieren und mindestens einen *Vollen Erfolg* bei einer Probe auf *Zauberfertigkeit* erzielen. Erzielt er ein einziges mal keinen Erfolg, sind alle Punkte verloren und er muss ganz von vorne anfangen.

Mordeck muss – wenn er überhaupt noch will – ganz von vorne anfangen.

### Zauber mit mehr als einem Opfer

Wenn ein Magier mehr als ein Opfer mit einem Zauber erfassen möchte, entscheidet der Spielleiter, ob und wenn ja, wie viele zusätzliche Punkte ausgegeben werden müssen. Als nützliche Regel erscheint uns, dass die Punkte für die Zauberdauer einmalig bezahlt werden und die Effektpunkte gleichmäßig auf die Opfer verteilt werden. **Ausnahmen:**

- ❖ *Falsches erschaffen*, denn das Erschaffene kann von jedem wahrgenommen werden, der in der Nähe ist (auch von den Gefährten des Zauberers!) und somit muss jeder einen Resistenzwurf ablegen.
- ❖ *Sprüche, die den Zauberer selber betreffen*, denn sie haben einen bestehenden Effekt.

Wenn Mordeck die Geräusche, die er verursacht, verstummen lässt, so wirkt das auf ihn und somit mit dem vollen Effekt auf jeden, der ihn hören könnte.

Wenn er aber mit einem Effekt von 30 insgesamt 5 Soldaten auf einmal verstummen lassen will, werden die Effektpunkte aufgeteilt, 6 für jeden Soldaten. Wenn einer der Soldaten seinen *Resistenzwurf* schafft, sind seine 6 Punkte verloren.

Wenn ein falsches Monster erschaffen wird, so sieht es jeder mit dem vollen Effektwert und muss einen *Resistenzwurf* dagegen ablegen.

### Lebenspunkte für Zauberpunkte

Wenn der Zauberer eigentlich alle Zauberpunkte verbraucht hat (in all seinen Gebieten der Magie!), kann er auf seine ureigene Lebensenergie zurückgreifen, um weitere Punkte einzusetzen. Hat der Charakter als Quelle *Eigene Kraft* gewählt, so erhält er für jeden eingesetzten Lebenspunkt 4 Zauberpunkte. Bei jeder anderen Quelle sind es 2 Zauberpunkte für 1 Lebenspunkt. Diese Punkte können weder gespeichert, noch angesammelt werden. Die Lebenspunkte werden in dem Moment verloren, wo der Zauber wirkt oder abgebrochen wird. Die Punkte werden von dem *Zauberfaktor* des Magiers in dem angewandten Gebiet beeinflusst.

Mordeck steht ganz ohne Zauberpunkte vor dem zerschmetterten Leib eines gerade noch lebenden Kindes. Hätte er noch Punkte in *Geräusche beeinflussen* übrig, müsste er erst diese transferieren. So aber greift er zu seinem Gürtel und zieht das heilige Symbol seines Gottes hervor. Mit zusammengekniffenem Mund zieht er mit der scharfen Spitze blutige Striemen in seine Arme und bittet Ishamel, dieses Opfer anzunehmen. Er fügt sich 6 Schadenspunkte zu. Da er *Göttliche Hilfe* als Quelle hat, erhält er dafür 12 Zauberpunkte, die er sofort in die Heilung des Mädchens stecken muss. Hätte er *Eigene Kraft* gewählt, hätte er 24 Punkte zur Verfügung gehabt.

Wenn Mordeck während des Zauberns umgerannt worden wäre und dadurch der Spruch abgebrochen worden, hätte er in diesem Moment die 6 Punkte Schaden genommen.

### Zauberarten

Die hier aufgeführten Punktekosten sind als Beispiele zu sehen, sozusagen als Leitfaden für den Spielleiter. Es ist unmöglich, jede Anwendung von Magie in unserem System mit einer fixen Regel zu bedenken. Der Spielleiter sollte sich von seiner Vorstellung der Magie und des Spielgleichgewichts bei der Festlegung der Kosten leiten lassen. Unseren Überlegungen lag zugrunde, dass 10 Punkte Endsumme bei einem Zauber, also nachdem Faktor und Erfolgskategorie eingerechnet wurden, einen „durchschnittlichen“ Menschen nachhaltig beeinflussen können.

## Beherrschung

### Bewegen

Für jeden eingesetzten Punkt kann der Zauberer 10 Kilogramm sich bewegen oder schweben lassen.

Das tatsächliche Gewicht des Bewegten wird von dem möglichen Gewicht abgezogen. Die Differenz durch 5 ergibt die regeltechnische Stärke, mit der die magische Kraft einen Gegenstand bewegt und gegen den, verdoppelt, jemand würfeln muss, der ihn festhalten will. Es wird zu der Stärke des Zaubers kein W20 addiert, da er immer gleich stark zieht.

#### **Formel: Stärke bei Bewegen-Zaubern**

*Eingesetzte Zauberpunkte mal 10, minus tatsächlichem Gewicht. Ergebnis durch 5 = Stärke*

Der Gegenstand bewegt sich mit einer Geschwindigkeit gleich dem *Gesamtwert* der Zauberfertigkeit in Metern pro Runde. Für jeden zusätzlichen Punkt kann man dieser Geschwindigkeit 5 Meter in der Runde hinzufügen.

#### **Formel: Geschwindigkeit bei Bewegen- Zaubern**

*Gesamtwert in Zauberfertigkeit plus zusätzliche Zauberpunkte mal 5 = Geschwindigkeit in Meter/Sekunde*

Wenn der Magier etwas als Geschoss verwenden will oder mit einer schwebenden Waffe einen Angriff starten, so würfelt er einen Angriffs-Erfolgswert mit seiner Zauberfertigkeit, es sei denn, die Waffe ist zu exotisch.

Wird ein Lebewesen zu einer eigenständigen Bewegung gezwungen, gelten die gleichen Regeln wie unter *Zwingen*.

Soll ein vernunftbegabtes Wesen zum schweben gebracht werden, so steht ihm ein Resistenzwurf zu. Senkt dieser die Zauberpunkte unter die nötige Summe, um sein Gewicht zu heben, scheitert der Spruch.

Ein Zauberer setzt für einen Schwebenzauber 20 Punkte ein und noch einmal 4 für die Dauer.

Er hat einen Zauberfaktor von *durch 2* und erzielt einen *Vollen Erfolg* also bleiben 10 Zauberpunkte für den Effekt und 2 für die Dauer, also 1W10 Runden.

Mit den 10 Zauberpunkten kann der Zauberer bis zu 100 Kilogramm schweben lassen. Er will die Waffe aus der Hand einer Wache reißen. Die Waffe wiegt unter 10 Kilogramm, also bleiben 90 Kilogramm übrig. Der Zauberer zieht also mit einer Stärke von 18 (90 durch 5) an der Waffe. Verdoppelt ergibt das 36. Wenn die Wache mit doppelter Stärke nicht 36 oder mehr erzielt, wobei sie ja einen W20 dazuwürfeln kann, ist ihr das Schwert entrissen.

Es steht dann unter der Kontrolle des Magiers, der damit angreift. Er ermittelt einen Erfolgswert auf Zauberfertigkeit in seiner nächsten Handlung, gegen den die Wache sich normal verteidigen kann. Das Schwert bewegt sich dabei mit 30 Metern pro Runde, da die Gesamtsumme der Zauberfertigkeit des Magiers 30 beträgt und er keine zusätzlichen Punkte für eine höhere Geschwindigkeit ausgegeben hat.

Larinia wiegt 50 Kilo. Um sie anzuheben, müsste ein Magier also 5 Punkte einsetzen. Das tut er, aber Larinia senkt mit ihrem Resistenzwurf seinen Probe auf einen *Halben Erfolg*. Er behält also nur 2 Punkte übrig (5 durch 2 sind 2,5, zu Larinias Gunsten gerundet sind das 2 Punkte). Er könnte also nur 20 Kilo heben, was nicht reicht, um die Taominoische Dame zum schweben zu bringen. Der Spruch misslingt also.

### Einflüstern

Die Auswirkungen dieser Art der Magie sind ähnlich der des *Zwingens* und somit können auch die Ergebnisse von dort übernommen werden (siehe Tabelle: Bezauberungen), aber der Bezauberte wird bei einem erfolgreichen Wurf des Magiers erst später oder so-

Der Berater eines multorischen Kriegsherren mit einer *Willensstärke* von 15 möchte ihn zu einem Krieg gegen einen anderen Kriegsherren veranlassen. Die widerspricht der Ehre eines Kriegsherren und somit steht dem Multorier ein *Resistenzwurf* zu, wenn nicht mehr Punkte als seine einfa-

gar nie bemerken, dass er bezaubert wurde. Er hält alles, was ihm von dem Zauberer einge-flüstert wurde, auch im Endeffekt für seine eigene Idee. Er wird sich vielleicht selber schelten, wie er so etwas Dummes machen konnte, aber nicht nach einem Verursacher suchen. Einflüstern verlangt eine gewisse Beschäftigung mit dem Opfer und kann nicht wie Zwingen auf ein Befehlsword reduziert werden.

Im Gegensatz zum *Zwingen* können bei der Einflüsterung aber Punkte angesammelt werden. Dazu muss der Zauberer sich lange und ausführlich mit dem Bezauberten beschäftigen und ihn nach und nach auf seine Seite ziehen. Während dieses rollenspielerischen Vorgangs kann der Charakter *Zauberpunkte* anhäufen, die aber nur für den einen Zauber auf die eine Person gelten. Jedes Mal wenn er *Zauberpunkte* investiert, kostet ihn das einen *Zauberpunkt* extra und er muss festlegen, wie viele Punkte für den Effekt und wie viele für die Dauer eingesetzt werden. Wenn der Magier der Meinung ist, er hat genug Punkte angesammelt, legt er seinen Erfolgswurf ab, der wie eine normale Probe gehandhabt wird.

che *Willensstärke*, also 15, ausgegeben wurden. Da bei einem solchen Feldzug auch seine Familie geschädigt würde, steht ihm auch bei bis zu doppelter *Willensstärke*, also 30, ein Wurf zu. Da der Herrscher von Multorien ihn vermutlich hinrichten lassen wird, um diese Ehrverletzung zu rächen, darf er sogar bei bis zu 60 Punkten, also dem vierfachen seiner *Willensstärke* einen erneuten Resistenzwurf ablegen. Erst ab 61 oder mehr Effektpunkten gibt er den Einflüsterungen des Beraters ohne einen zweiten Gedanken nach und der erste Zauberwurf des Magiers reicht aus.

Da 61 Punkte sehr viel sind, entscheidet sich der Berater, Punkte anzusparen. Jeden Morgen begrüßt er den Kriegsherren mit einem Krug gewässerten Weines und berichtet ihm von den Greuel-taten, die der andere Kriegsherr nun schon wieder an seinen treuen und braven Untergebenen ange-richtet hat und über den Tag verstreut wirft er Beleidigungen ein, die dieser Frevler über seinen Herrn geäußert hätte. So sammelt er jeden Tag 1 Punkt für die Dauer und 6 Punkte für den Effekt an. Da er sammelt, muss er jeden Tag einen weiteren Punkt ausgeben. So gibt er 8 Punkte aus und sammelt 7 an. Nach 16 Tagen hat er so 128 Punkte ausgegeben und 97 Effekt- und 16 Zeitpunkte angesammelt. Er legt seine Zauberfertigkeitprobe gegen das Ergebnis des *Resistenzwurfes* ab, und wenn der Zauber gelingt, hält er 16 Punkte oder 1W10 Tage an.

### Erkennen

*Erkennen*-Zauber dienen meist einem von zwei Zwecken: Entweder es soll etwas untersucht werden, also mit magischen Mitteln sollen mehr Informationen über jemanden, etwas oder einen Vorgang in Erfahrung gebracht werden, oder es soll etwas gesucht bzw. bemerkt werden.

Im beiden Fällen erhält der Magier die eingesetzten Effektpunkte als Bonus auf eine passende Fertigkeit oder er benutzt, wenn der Spielleiter es zulässt, seine Zauberfertigkeit mit einem entsprechenden Bonus statt der Fertigkeit. Passt beides nicht, kann noch auf doppelte *Wahrnehmung* zurückgegriffen werden.

Wenn etwas gesucht werden soll oder der Magier etwas bemerken will, müssen zusätzliche Punkte für die Wirkungsweite (Umkreis zum den Magier) des Zaubers nach folgendem Schlüssel ausgegeben werden.

Ein Magier hat eine seltsam anmutende Pflanze gefunden und trotz seiner umfassenden Kenntnisse in *Pflanzenkunde* (*Gesamtwert* 30) keine Ahnung, welche Eigenschaften sie hat, weil der Spielleiter einen Malus von 20 angesetzt hat. Also spricht er einen *Erkennen*-Zauber mit 10 Punkten und erhält somit 10 Punkte auf seinen *Pflanzenkundewert*. Seine nächste Probe legt er also mit 40 Punkten, weniger 20 Punkten Malus ab und hat so eine gute Chance, die Eigenschaften der Pflanze zu erkunden.

Hätte er die Fertigkeit *Pflanzenkunde* nicht besessen oder sie wäre viel schlechter als seine *Zauberfertigkeit*, hätte ihm der Spielleiter erlauben können, auf diese zu würfeln. Die zehn Punkte Bonus bleiben bestehen, solange der Zauber wirkt.

An anderer Stelle sucht unser Magier einen geflohenen Mörder. Er steht am Punkt der Mordes und will den Täter aufspüren. Da er davon ausgeht, dass sich der Schuft noch in der Stadt befindet, gibt er 16 Punkte für die Reichweite aus, 8 für die Dauer (1W10 Stunden) und 20 für den Effekt. Er legt einen Wurf auf Spurenlesen ab, der hier pas-

**Tabelle: Weiten**

- ❖ **Unmittelbare Umgebung** (bis 10 Meter um den Magier): 1
- ❖ **Umgebung** (bis 100 Meter): 2
- ❖ **Weite Umgebung** (bis 1 Kilometer): 4
- ❖ **Stadt** (bis 5 Kilometer): 8
- ❖ **Umfeld** (bis 20 Kilometer): 16
- ❖ **Weites Umfeld** (bis 100 Kilometer): 32
- ❖ **Ganzes Land** (bis 1000 Kilometer): 64
- ❖ **Ganz Nontariell** (bis 5000 Kilometer): 128
- ❖ **Überall**: 256

Wenn sich die Suche auf Ebenen jenseits der realen erstreckt, sollte der Spielleiter entsprechend mehr Punkte abverlangen. Mit *Erkennen* kann mit den gleichen Regeln wie unter *zeitlich verändern* in die Zukunft oder Vergangenheit geschaut werden.

sendsten Fertigkeit und erhält einen Bonus von 20 Punkten. Damit erreicht er einen *Herausragenden Erfolg* gegen die Resistenzprobe des Mörders und weiß nun für die nächsten 1W10 Stunden genau, wo in der Stadt sich der Verbrecher aufhält. Endet die Dauer des Spruches, bevor sie den Mörder erreicht haben, ist die Spur natürlich vorerst verloren.

Ein Magier im Dschungel der Südlande will sich von seinem Zauber warnen lassen, wenn sich ihnen Menschen nähern. Er gibt 10 Punkte auf den Effekt und 4 auf die Reichweite aus und wird für die Dauer des Zaubers jetzt Menschen mit einem Bonus von 10 auf *Wachsamkeit* oder seine *Zauberfertigkeit* entdecken können, sobald sie näher als einen Kilometer heran sind. Wenn sich aber ein Tier anschleicht, kann er ohne magische Unterstützung nur auf seine normale Wachsamkeit würfeln, ohne Bonus und erst, wenn das Tier gefährlich nah heran ist.

**Zwingen**

Die Macht des Magiers über das Opfer steigt mit der Zahl der eingesetzten Punkte, abhängig von der *Willensstärke* des Bezauberten. Diese Macht baut sich aber erst mit der ersten erfolgreichen Probe zwischen der Zauberfertigkeit des Zwingenden und der Resistenzprobe des Bezauberten auf.

**Tabelle: Bezauberungen**

**Bis 1 mal Willensstärke:** Der Bezauberte wird die Befehle des Zauberers ausführen, aber nach möglichen Schlupfwinkeln suchen und sich möglicherweise viel Zeit lassen. Sobald er etwas machen soll, das stark gegen seine Überzeugungen geht, steht ihm ein neuer *Resistenzwurf* zu.

**Zwischen 1 und 2 mal Willensstärke:** Der Bezauberte führt die Befehle des Zauberers aus, es sei denn, er verletzt dadurch seine Lieben oder sich selbst in größerem Maße. Dann steht ihm ein erneuter *Resistenzwurf* gegen den Erfolgswert des Magiers zu.

**Zwischen 2 und 4 mal Willensstärke:** Der Bezauberte erhält nur dann einen erneuten *Resistenzwurf*, wenn die Befehle direkt selbstmörderisch sind.

**Ab 4 mal Willensstärke:** Der Bezauberte erfüllt jeden Befehl des Zaubernden auf der Stelle.

Wird er gezwungen, weiß der Bezauberte stets, dass er unter der Kontrolle eines anderen steht.

Ein Magier will einen Gegner mit einer Willensstärke von 10 in seine Gewalt zwingen. Sein Befehl an den Bezauberten ist, Feuer an den Tempel von Elek-Mantowin zu legen, dem Stadtgott der Stadt Elek-Mantow, seinen Freund den Priester zu töten und danach in die Schlucht zu springen.

Wenn die Effektsomme des Magiers zwischen einem und 10 Punkte beträgt, erhält das friedfertige Opfer einen *Resistenzwurf* für jeden der drei Befehle.

Bei 11 bis 20 Punkten würde er auf jeden Fall den Tempel anzünden, dürfte sich aber gegen die Schädigung seiner selbst und seines Freundes wehren.

Bei 21 bis 40 Punkten stünde ihm nur vor dem tödlichen Sprung in die Schlucht ein Wurf zu.

Hätte der Magier im Endeffekt sogar über 40 Punkte ausgegeben, müsste das Opfer seine Befehle ohne die geringste Möglichkeit der Gegenwehr ausführen.

Die ganze Zeit ist der bemitleidenswerte Bezauberte sich darüber im klaren, dass sich jemand seines Körpers und seiner Gedanken bemächtigt hat.

Wenn während der Ausführung der Befehle die Dauer des Zaubers abläuft, ist der Bezauberte sofort frei von jeder Beherrschung.

## Erschaffen

### Echtes erschaffen

Wenn etwas *Echtes erschaffen* werden soll, werden die unter *Räumlich verändern* angegebenen Punktekosten angewandt (siehe *Tabelle: Größen*). Wird etwas Lebendes erschaffen werden, sie verdoppelt.

Sollen erschaffene Gegenstände besonders gut sein, werden zusätzlich Punkte wie unter *Verbessern* notwendig (siehe *Tabelle: Verbessern/Verschlechtern*). Werden diese Punkte nicht ausgegeben, erschafft der Magier mit einem vollen Erfolg ein „durchschnittliches“ Exemplar.

Sollen eigenständig denkende Wesen (die also nicht nur durch die Befehle des Magiers gesteuert werden) erschaffen werden, wird der angestrebte *Verstand* mit sich selber multipliziert und das Ergebnis zu den Kosten gerechnet. Der Verstand der Schöpfung kann niemals den *Verstand* des Magiers überschreiten.

Wenn der Magier etwas kompliziertes oder lebensechtes schaffen will, kann der Spielleiter einen Wurf auf eine passende Fertigkeit verlangen. Gelingt dieser Wurf nicht, hat das Erschaffene deutliche Fehler.

Ein Magier möchte die Statue eines Menschen erschaffen. Das kostet ihn 8 Punkte.

Wenn er einen lebenden Menschen erschaffen wollte, müsste er 16 Punkte ausgeben (8 verdoppelt, weil etwas Lebendes erschaffen wird). Damit hat er einen geistlosen Diener erschaffen, der einfache Anweisungen versteht und ihnen folgt. Der Spielleiter verlangt einen Wurf auf *Heilen*, um zu sehen, ob der Mensch auch anatomisch korrekt ist. Der Wurf misslingt – der Mensch ist innen hohl und kann somit nichts essen. Wenn der Spruch entsprechend lange wirkt, könnte er verhungern.

Der Magier will sich einen eigenständig denkenden Diener schaffen. Der Magier nimmt in Kauf, dass seine Schöpfung etwas tumb ist und gibt ihm einen Verstand von 7. 7 mal 7 sind 49 Punkte. Dazu kommen 16 für sein Erschaffen, macht 65 zuzüglich der Punkte für die Dauer, die der Diener existieren soll. Dem Spielleiter steht es frei zu entscheiden, dass ein solches Wesen intelligent genug ist, um eigenständige Entscheidungen zu treffen oder seinen künstlichen Zustand zu erkennen.

Wollte der Zauberer ein Haus erschaffen, würde ihn das 32 Punkte kosten und möglicherweise einen Wurf auf *Architektur*, damit es nicht sofort nach dem Erschaffen in sich zusammenfällt.

### Falsches erschaffen

Falsches hat keinen direkten Einfluss auf seine Umwelt. Ein Feuer verbrennt nicht, Waffen schädigen nicht wirklich. Wenn aber der Zauberer machtvoll genug ist, können sie von Opfern für echt hingenommen werden.

Die Kosten entsprechen der Hälfte der unter *Räumlich verändern* angegebenen (siehe *Tabelle: Größen*). Zusätzliche Punkte können ausgegeben werden, um die scheinbare Echtheit zu unterstützen.

Schaden durch Falsches ist im Höchstfall *Prellschaden*, den sich das Opfer einbildet.

Wenn der erste *Resistenzwurf* des Opfers fehlschlägt, nimmt es das Gezauberte als wahr und als echt hin. Die Auswirkungen danach hängen von der eingesetzten Punktzahl ab.

Ein Magier beschwört das Trugbild eines riesigen Monsters so groß wie ein Haus (was die Hälfte von 32 Punkte kostet = 16 Punkte), das Feuer atmet und scharfe Krallen trägt. Er lässt es in eine Gruppe von Gegnern mit einer *Wahrnehmung* von 10 stürmen.

Der erste *Resistenzwurf* misslingt, also nehmen alle Gegner das Monster wahr.

Wenn der Magier zu den 16 Punkten nur bis zu 10 weitere ausgibt, dürfen die Gegner jedes Mal erneut würfeln, wenn sie auf die Idee kommen, dass das Monster nicht echt sein könnte, weil sie es z.B. dann schon früher gehört haben müssten oder ähnliches.

Bei 11 bis 20 Punkten dürfen sie würfeln, wenn das Monster z.B. über einen Gegner trampelt und der dadurch nicht zerquetscht wurde.

Bei 21 bis 30 Punkten dürfen sie nur würfeln, wenn ihnen jemand zuruft, dass diese Wesen nicht echt ist.

Bei über 30 Punkten glauben sie auf jeden Fall, einem solchem Monster gegenüber zu stehen und werden es später auch jedem beschwören, der es

### Tabelle: Täuschung

**Bis 1 mal Wahrnehmung:** Das Opfer darf einen *Resistenzwurf* ablegen, wann immer es Grund hat, an der Echtheit des Gesehenen zu zweifeln. Wenn der *Resistenzwurf*

den Erfolgswert des Zauberers übertrifft, weiß das Opfer, das das Gesehene nicht echt ist, aber deshalb sieht er es trotzdem immer noch. Er nimmt allerdings keinen Schaden mehr.

**Zwischen 1 mal und 2 mal Wahrnehmung:** Ein *Resistenzwurf* darf nur noch abgelegt werden, wenn etwas eindeutig unlogisches passiert.

**Zwischen 2 mal und 3 mal Wahrnehmung:** Nur noch Resistenzwürfe, wenn das Opfer explizit darauf hingewiesen wird, das das Gesehene nicht echt ist.

**Ab 3 mal Wahrnehmung:** Das Opfer hält daran fest, das das Erlebte real war, egal welche gegenteiligen Beweise ihm vorgelegt werden.

hören will.

Wenn sie durch einen „Angriff“ des Monsters, das mit Werten nach der Entscheidung des Spielers unter der direkten Kontrolle des Magiers agiert, Schaden nehmen, so erscheint er den Bezauberten so lange echt, wie die Wirkungsdauer des Spruches anhält, oder sie einen Resistenzwurf schaffen. Tatsächlich nehmen sie durch den Stress und die Aufregung entsprechend den scheinbar erlittenen Schadenspunkten Prellschaden und werden ohnmächtig, wenn ihre Lebenspunkte auf Null sinken.

Wenn jemand auf der Flucht natürlich in die Spalte stürzt und stirbt, ist er tot und bleibt es auch, wenn der Spruch aufhört zu wirken.



**Optional:**

*Bin ich ein Gott?*

Wenn der Charakter bei einem Erschaffen-Zauber die 20 würfelt, wird das Erschaffene automatisch permanent.

Ein Magier schafft ein Schwert, eigentlich für 1W10 Stunden. Er würfelt jedoch die 20 und somit hat er nun ein echtes Schwert, das nicht mehr verschwindet.

## Verändern

### Heilen/Schädigen

Im Gegensatz zum *Verbessern/Verschlechtern* ist der Effekt dieser Zauber immer permanent. Eine Wunde schließt oder öffnet sich nicht wieder, sobald die Dauer des Spruches angelaufen ist. Der Schaden ist für immer geheilt oder geschlagen.

Darum ist es vergleichsweise unsinnig für einen solchen Spruch Punkte für die Dauer einzusetzen, denn der Schaden, der angerichtet wird, gilt nicht etwa pro Runde, sondern insgesamt. Wenn man also einen *Schädigen*-Spruch mit Dauer wirkt, verteilt sich der Schaden gleichmäßig auf die Zeitdauer.

Jeder eingesetzte Effektpunkt heilt oder verursacht zwei Punkte Schaden. Die Art des Schadens, also *stumpf*, *spitz*, *Prellschaden*, kann der Spieler frei entscheiden.

Wenn eine Krankheit geheilt oder heraufbeschworen werden soll, so kostet dies *Zauberpunkte* entsprechend dem halben *Effektwert*. Soll der natürliche Krankheitsverlauf beschleunigt werden, kostet das zusätzliche Punkte nach Spielleiterentscheid.

Menschlichen Zielen steht natürlich ein *Resistenzwurf* zu. Hat der Magier in der End-

Mordeck möchte Larinia heilen, die 7 Punkte Schaden genommen hat und damit fast tot ist. Seine Endsumme an Zauberpunkten beträgt 3, also heilt er 6 der 7 Punkte Schaden.

Ein Magier hat endlich den Mörder seiner Familie gefangen und will ihn schädigen. Er hat eine Endsumme von 10 Punkten, macht also 20 Schadenspunkte, von denen die Rüstung natürlich nicht abgezogen werden kann. Da er ihn lange leiden sehen will, gibt er dem Spruch eine Dauer von 1W10 Stunden und würfelt eine 10. In den nächsten 10 Stunden wird sein Opfer also pro Stunde 2 Punkte Schaden nehmen. Der Magier legt fest, das es *Spitzer Schaden* sein soll. Es brechen kleine Schnitte am ganzen Körper des bemitleidenswerten Opfers auf.

Mordeck will Yekatesch von seinem Sumpffieber heilen, das einen *Effektwert* von 30 hat. Er gibt 15 Zauberpunkte aus und befreit seinen Freund von der heimtückischen Erkrankung.

Unser anderer Magier hat sich entschlossen, den Mörder schwer verletzt laufen zu lassen, will ihm aber den Schwarzen Tod mit auf den Weg geben - als kleines Abschiedsgeschenk, sozusagen. Die Krankheit hat einen *Effektwert* von 30, also muss

summe nicht genug Punkte oder gewinnt das Opfer die Probe, erkrankt es nicht.

Wenn Gegenstände repariert werden sollen, kostet das die doppelte ursprüngliche Güte, um die gesamte Güte wiederherzustellen, oder die halbe ursprüngliche Güte pro Punkt. Die Güte kann nicht über den ursprünglichen Wert angehoben werden.

der Magier 15 Punkte Endsumme erreichen, um sie hervorzurufen. Leider hat er sich verschätzt und hat wegen eines *Halben Erfolgs* nur 10 Punkte in der Endsumme. Die Punkte sind weg und das Opfer nicht krank.

Ein zerschlissenes Seil soll repariert werden. Es hatte eine Güte von 10, die jetzt auf 5 gesenkt wurde. Sie kann mit 20 Punkten (doppelte Güte) wieder auf 10 angehoben werden oder für je 5 Zauberpunkte (halbe Güte) um je einen Punkt.

### Räumlich verändern

Räumliche Veränderungen beziehen sich entweder auf die plötzliche Änderung der Position oder der Höhe, Breite und Länge von etwas.

Die Grundkosten einer solchen Veränderung hängen von der Größe des zu bezaubernden Objekts ab. Hier eine Vergleichstabelle:

#### Tabelle: Größen

- ❖ Ameise: 1
- ❖ Maus: 2
- ❖ Hund: 4
- ❖ Mensch: 8
- ❖ Ochse: 16
- ❖ Haus: 32
- ❖ Stadtviertel: 64
- ❖ Stadt: 128
- ❖ Gebirge: 256

Sobald eine Größe überschritten ist, zählen die Punkte für die nächste Zeile. Eine Katze ist größer als eine Maus aber kleiner als ein Hund, also benötigt diese Größe 4 Punkte.

Wenn jemand oder etwas plötzlich an einem Ort verschwinden und an einem anderen Auftauchen soll, so kostet das die angegebenen Punkte plus die unter *Erkennen* angegebenen Punkte für die Entfernung (siehe *Tabelle: Weiten*), die dabei zurückgelegt werden soll. Der Spielleiter entscheidet, ob der Zauberer sein Zielgebiet kennen muss, um nicht versehentlich in etwas anderem zu landen. Für jeweils die angegebenen Punkte kann man eine Dimension um 100%, zwei um 50% oder alle drei um 33% verändern. Werte bei Wesen ändern sich nur im absolut nötigen Rahmen. Wenn ein Lebewesen verändert wird, verändert sich nicht automatisch die Ausrüstung mit, wenn der Zauberer nicht seine Objekte der Magie entsprechend ausgewählt hat. Bei Dingen, die besonders seltsam erscheinen, können die Kosten verdoppelt oder sogar verdreifacht werden.

Ein Magier will eine Waffe aus der Hand einer Wache vor ihm verschwinden lassen und in seiner eigenen Hand erscheinen lassen. Der Spielleiter legt die Waffe als größer als eine Maus fest, somit kostet es 4 Punkte, sie zu bezaubern. Der Gegner ist weiter als 10 Meter entfernt, aber noch gut innerhalb der 100 Meter Grenze, also kommen hier noch einmal 2 Punkte hinzu. Für 6 Punkte in der Endsumme kann der Magier also das Schwert in seine Hand zaubern, wobei aber der Spielleiter der Wache eventuell einen *Resistenzwurf Zauber* zugestehen kann. Wollte er es z.B. in sein Haus am Rande der Stadt zaubern, müsste er dafür unverändert 4 Punkte für die Größe, aber 8 (Stadt) für die Entfernung ausgeben.

Wollte er sich selbst in sein Haus versetzen, wären das 8 für die Größe und 8 für die Entfernung, also 16 Punkte.

Wenn der Magier die Größe eines Menschen verändern will, kostet ihn das ersteinmal 8 Punkte. Für diese Punkte könnte er einen 2 Meter großen Menschen 4 Meter groß machen, aber dieser wäre immer noch genauso breit und tief, also grotesk langgezogen. Wenn er ihn proportional größer machen wollte, könnte er ihn für 8 Punkte um 33% oder ein Drittel größer machen, also 2 Meter und 66 (200 cm durch 3 = 66 cm). Wenn er ihn komplett doppelt so groß bekommen möchte, kostet das für jede Dimension 8 Punkte, also 24 Punkte. Ein größerer Mensch ist natürlich durch größere Muskeln stärker und kann mehr heben. Er dürfte aber auch einige Probleme mit der Koordination bekommen (repräsentiert eventuell durch *Körperbeherrschungsproben*).

Wollte der Zauberer eine Tasche erschaffen, die innen doppelt so groß ist wie von außen (Größe etwa Hund = 4 Punkte, alle drei Dimensionen um 100% geändert = mal 3, also 12 Punkte) müsste er die Kosten verdreifachen, also 36 Punkte ausgeben.

### Verbessern/Verschlechtern

Das Verbessern oder Verschlechtern von etwas sind zwei Seiten der selben Medaille. Es werden Werte angehoben oder gesenkt, bzw. Umstände zum besseren oder schlechteren geändert.

Eine Verbesserung oder Verschlechterung kostet stets die Punkte, um die erhöht werden soll zum Quadrat. Bei Gegenständen können das Güte oder Schaden sein. Ausnahme bilden da die Umstände (Spielleiterentscheid) und die Fertigkeiten. Bei Fertigkeiten erhält der Bezauberte für jeden eingesetzten Punkt einen Bonuspunkt auf seinen Wurf, bis maximal 20. Darüberhinaus kostet jeder weitere Punkt 3 Zauberpunkte.

Bei Fertigkeiten bekommt der Bezauberte die eingesetzten Effektpunkte als Bonus oder Malus auf den Fertigkeitwert, bis maximal *Reiner Wert* 20. Danach kostet jeder Bonuspunkt 3 Zauberpunkte.

Bei Umständen hängen die Punktekosten stark von der jeweiligen Situation ab. Einen Würfel zu seinen Gunsten fallen zu lassen kostet weniger (1 Punkt) als eine Zugbrücke genau in dem Moment herunterkrachen zu lassen, als das eigene Heer auf die Burg zu stürmt (30).

Ein Magier möchte unsere Gruppe verbessern, die Dauer ignorieren wir an dieser Stelle. Zuerst ihre zerschlissenen Seile, die im Moment eine Güte von 6 haben. Er will eine Güte von 10 erreichen, also steigert er um 4 Punkte. 4 mal 4 macht 16 Punkte dafür.

Nun will er den Schaden von Yekateschs Langschwert anheben. Der Magier gibt 9 Punkte (3 mal 3 = 9) aus und für die Dauer des Zaubers (die natürlich noch extra bezahlt werden muss) macht Yekateschs Schwert jetzt 3 Punkte mehr Schaden.

Der Magier will das Kettenhemden des Feindes (Schutz 6) unnütz machen, ihren Schutz also um 6 Punkte senken. Er gibt volle 36 Punkte (6 mal 6) aus und der Feind steht ohne Rüstung da.

Auch den Fertigkeitwert *Schwert* des Gegners will er senken. Er gibt 20 Punkte aus und somit muss der gegnerische Kämpfer sich von seinem Erfolgswurf mit dem Schwert 20 Punkte abziehen.

### Verwandeln

Ein Magier kann nur Objekte seiner Magie verwandeln, diese aber in etwas Beliebigeres. Wenn etwas verwandelt werden soll, hängen die Punktekosten davon ab, wie stark die Veränderung ist. Eine Maus in eine Ratte zu verwandeln ist vergleichsweise einfach, einen Menschen in einen Klumpen Gold zu verwandeln sehr schwierig.

Die Grundkosten entsprechen den für Größe bei *Räumlich verändern* (siehe *Tabelle: Größen*) angegebenen Punkten für die Ausgangsgröße plus die Endgröße, wenn sie unterschiedlich sind.

Sie werden mit einem Faktor malgenommen, der sich aus folgender Übersicht ergibt:

#### Tabelle: Unterschiede

- ❖ **Gleiche Rasse** (ein Mensch in einen anderen): mal 1
- ❖ **Gleiche Gruppe** (ein vernunftbegabtes Wesen in ein anderes): mal 2
- ❖ **Gleiche Art** (ein Lebewesen in ein anderes): mal 3
- ❖ **Ungleiche Art** (ein Lebewesen in Metall): mal 4

Der Magier kann sich bei vernunftbegabten

Ein Magier möchte einen mannsgroßen Klumpen Blei in Gold verwandeln. Menschengröße kostet 8 Punkte, es sind beides Metalle, also mal 1. Es bleibt bei 8 Punkten. Aus Blei wird Gold - leider nur für die Dauer des Spruches.

Wenn ein Zauberer ein Haus in eine riesige Burg verwandeln will, kostet ihn das 32 für das Haus und 64 für die Burg (Stadtviertel), also 96 Punkte. Beides sind Gebäude, also mit einem Faktor von mal 1, es bleiben 96 Punkte. Wollte er ein Haus in anderes, etwa gleichgroßes verwandeln, wären es nur 32 Punkte.

Will er einen Menschen (8 Punkte) in ein Schwein (4 Punkte) verwandeln, so kostet ihn das 12 Punkte, mal 3 weil es ein Lebewesen in ein anderes ist, also 36 Punkte.

Der Magier kann den Menschen nun bei vollem Bewusstsein ein Schwein sein lassen (Verstand unverändert). Dann muss der Verwandelte Proben auf *Körperbeherrschung* ablegen, um mit dem Schweinkörper klarzukommen.

Oder es wird ihm den Verstand genommen, was ihn zu einem echten Schwein in allen Belangen werden lässt, mit den Verhaltensmustern eines Schweines.

Verwandelt der Zauberer einen Menschen in eine

Wesen entscheiden, ob der Verwandelte bei seiner Veränderung seinen *Verstand* behalten soll. Bleibt er vernunftbegabt, können Würfe nötig sein, um den neuen Körper oder Zustand zu kontrollieren, wenn nicht, erhält der Verwandelte alle Eigenschaften der neuen Form, reagiert aber instinktgesteuert. Wird er in etwas Unbelebtes verwandelt, kann er sich an diese Zeit nicht mehr erinnern, wenn der Verstand „gelöscht“ wird. Wenn er ihn behält, ist er z.B. lebendig versteinert und dabei bei vollem Bewusstsein.

Nachdem die Dauer des Spruches abgelaufen ist, verwandelt sich das Objekt wieder in den Urzustand zurück.

Statue (8 für Größe, mal 4 für *ungleiche Art* = 32) und lässt seinen Verstand bestehen, erlebt das Opfer eine schreckliche Zeit völliger Bewegungslosigkeit, in der es nichts von seiner Umgebung mitbekommt, weil Statuen weder hören noch sehen können.

Wollte der Zauberer einen Menschen (8 Punkte) in ein Haus (32 Punkte) verwandeln, kostet das 40 Punkte, mal 4, weil sie von ungleicher Art sind, also 160 Punkte.

### Zeitlich verändern

Alles, was mit dem Fluss der Zeit zu tun hat, wird hierunter erfasst. Einige Beispiele sollen einen Überblick verschaffen.

**In die Zukunft/ Vergangenheit sehen:** Der Charakter gibt zweimal Punkte nach der *Tabelle: Dauer* aus. Einmal für die Dauer des Spruches, das zweitemal für die Zeitspanne, die bei der Wahrnehmung überbrückt werden soll. Ausblicke in die Zukunft sollten immer rätselhaft und ungenau sein, denn die Zukunft ist immer im Fluss. Sollen Vergangenheit oder Zukunft eines anderen Ortes gesehen werden, kommen die Punkte für die Reichweite noch dazu.

Der Zauberer kann die gewählte Zeitspanne mit einem erneuten *Zauberfertigkeitwurf* nach einem bestimmten Ereignis durchsuchen, wenn er nicht genau weiß, wann es geschehen ist.

**Wahrsagen:** Das Wahrsagen unterscheidet sich vom in die Zukunft sehen darin, dass der Zaubernde nicht eine bestimmte Zeit sucht, sondern sich von der Magie leiten lässt bei der Suche nach wichtigen Ereignissen in der Zukunft. Der Magier gibt normale Punkte für die Dauer aus. Je länger der Zauber wirkt, um so mehr Informationen kann der Zauber bei entsprechenden Erfolgen erhalten. Außerdem muß der Zauberer Punkte dafür ausgeben, wie genau er wissen will wann die von ihm gesehenen Dinge passieren werden. Den Ort kann er nach entscheidung des Spielers relativ genau erraten oder muß ihn aus dem schließen, was er bei seinem Zauber sieht.

Ein Magier möchte in die Vergangenheit sehen. Er will erfahren, wer gestern in seine Wohnung eingebrochen ist. Er gibt 4 Punkte aus, um für eine Dauer von 1W10 Minuten in die Vergangenheit zu schauen und 8 Punkte um mit der Zeitspanne Tage den gestrigen Tag zu erreichen. Er wirkt den Zauber und sieht den Dieb eindringen und erkennt ihn: sein eigener Sohn hat das Gold entwendet.

Wollte er denselben Zauber wirken, um herauszufinden, wer gestern am Hof von Mekede (rund 1000 Kilometer entfernt) der erste war, der den Thronsaal betreten hat, müsste er dafür 64 Punkte zusätzlich ausgeben.

Da er nicht genau weiß, wann jemand den Thronsaal betreten hat, fordert der Spielleiter eine *Zauberfertigkeitprobe* von ihm, um in den Strömen der Vergangenheit den richtigen Augenblick zu finden.

Ein Zauberer will einem Freund aus der Hand lesen. Er möchte für einige Minuten in seine Zukunft schauen und dabei die Ereignisse auf das Viertel genau vorhersagen können, was ihn 4 Punkte für die Dauer und stolze 32 für die Wahrsagung kostet. Er würfelt einen vollen Erfolg. Der Spielleiter entscheidet, ihm folgende Situationen zu schildern: Irgendwann im ersten Viertel des Monats Verle im Jahre 180 nach Gründung wird sein Freund bei einem Überfall schwer verletzt werden. Er scheint aber zu überleben, denn im dritten Viertel des Monats Nontariell im Jahre 190 nach Gründung steht er am Bett eines Enkels, der in seiner Wiege gestorben ist und weint bitterlich.

Der Spielleiter entscheidet, ob solche Vorhersagen immer eintreffen, oder ob es „sich selbst erfüllende Prophezeiungen“ gibt, also ob vorherge-

**Tabelle: Wahrsagen**

- ❖ irgendwann: 1 Punkt
- ❖ Auf Jahrhunderte genau: 2 Punkte
- ❖ Auf Jahrzehnte genau: 4 Punkte
- ❖ Auf Jahre genau: 8 Punkte
- ❖ Auf Monate genau: 16 Punkte
- ❖ Auf Viertel genau: 32
- ❖ Auf Tage genau: 64
- ❖ Auf Stunden genau: 128
- ❖ Auf Minuten genau: 256

**Verschnellern/ Verlangsamern:** Wenn der Charakter etwas verschnellern oder verlangsamen will, fallen folgende Kosten für den jeweiligen Faktor an, die mit den Kosten der Dauerliste *multipliziert* werden.

**Tabelle: Geschwindigkeit**

- ❖ mal 2/ durch 2, eine Handlung mehr/weniger: 4 Punkte
- ❖ mal 3/ durch 3, zwei Handlungen mehr/weniger: 8 Punkte
- ❖ mal 4/ durch 4, drei Handlungen mehr/weniger: 16 Punkte
- ❖ mal 5/ durch 5, vier Handlungen mehr/weniger: 32 Punkte
- ❖ mal 6/ durch 6, fünf Handlungen mehr/weniger: 64 Punkte
- ❖ mal 7/ durch 7, sechs Handlung mehr/weniger: 128 Punkte
- ❖ mal 8/ durch 8, sieben Handlungen mehr/weniger: 256 Punkte

Werden die Handlungen einer Person auf 0 oder weniger gesenkt, kann er in dieser Runde nichts mehr unternehmen.

sagte Dinge erst eintreffen, als derjenige versucht ihnen zu entgehen.  
Auf jeden Fall sollten solche Visionen immer offen für Interpretationen sein!

Wenn ein Magier Mordeck für 1W10 Runden doppelt so schnell machen möchte (doppelt so weit laufen, doppelt so schnelles altern, 1 zusätzliche Handlung), würde ihn das 4 Punkte für den Faktor kosten und 2 für die Zeitdauer. Multipliziert ergibt das 8 Punkte. Wollte er ihn dreimal so schnell machen, wären das schon 16 Punkte (8 mal 2). Wollte er ihn gar für einige Minuten (8 Punkte) dreimal so schnell machen, wären das 64 Punkte (8 mal 8).

Wenn er einem Gegner zwei Handlungen nehmen will, und er übertrifft dessen Resistenzwert, könnte dieser Gegner für die Dauer des Zaubers nichts mehr tun (es sei denn, die optionale Regel: mehrfache Handlungen wird benutzt. Dann kann das Opfer durch zusätzliche Handlungen mit dem entsprechenden Malus „gestohlene“ Handlungen ausgleichen).

**Anmerkung zu Zeitreisen:** Der Spielleiter sollte entscheiden, ob er Zeitreisen zulassen möchte. Auf jeden Fall sollten diese Zauber den absolut mächtigsten Magiern vorbehalten bleiben. Regeln bieten wir dafür aber aus eigener Vorliebe nicht an.

**2) Benötigte Handlungen**

Die Anzahl der Handlungen, die der Magier zum Wirken eines Zaubers braucht, sind von den *Zauberpunkten*, die er ausgibt (unabhängig von der Endsumme) und seiner *Zauberfertigkeit* abhängig.

Pro Handlung kann er Punkte gleich seinem *Gesamtwert* in *Zauberfertigkeit* ausgeben. Diese Handlungen müssen in aufeinanderfolgenden Runden durchgeführt werden und der Magier darf zwischendurch keine aufwendigen anderen Handlungen durchführen, wozu auch jede Kampfhandlung zählt. Der Spielleiter kann entscheiden, dass der Cha-

Mordeck will 15 Punkte für einen Zauber ausgeben. Er hat eine *Zauberfertigkeit* von 13 (*Reiner Wert: 7, Zaubertalent 6*). Er kann also in jeder Handlung bis zu 13 Zauberpunkte ausgeben.

Mordeck braucht somit für diesen Zauber zwei Handlungen, die er in einer ungestörten Runde beide durchführen kann, oder in zwei aufeinanderfolgenden Runden jeweils eine und seine zweite Handlung in diesen Runden für etwas anderes benutzen.

Er wird angegriffen, während er einen verletzten Freund heilen will. Der Spielleiter gesteht ihm zu, ausweichen zu dürfen. Also weicht Mordeck in

rakter einfach ausweichen darf (nicht nach der optionalen Regel: *Ausweichen!*), aber mit einem Malus von 5. Der Zauber wirkt mit Abschluss der letzten benötigten Handlung, also noch in der Runde, in der die letzte nötige Handlung ausgeführt wird.

Vergeht zwischendurch eine Runde, ohne dass der Charakter mindestens eine Handlung aufs Zaubern verwendet, gilt der Spruch als misslungen.

Wird der Charakter während des Zaubern verletzt oder erschreckt, muss er einen Wurf auf *Charakterstärke* ablegen, mit einem Malus der dem erlittenen Schaden entspricht. Andere Störungen werden mit einem vom Spielleiter festgelegten Malus gemäß der Schwere der Störung belegt. Gelingt dieser Wurf auf *Charakterstärke*, kann er den Zauber mit maximal der darin erzielten Erfolgsstufe vollenden. Misslingt er, misslingt auch der Zauber.

Muss er eine Handlung durchführen, die zu komplex ist, um nebenher erledigt zu werden (Spielleiterentscheidung) oder wird der Charakter daran gehindert, die nötigen Bewegungen durchzuführen, misslingt der Zauber ebenfalls.

In einem solchen Fall muss der Charakter die übrigen Handlungen nicht mehr ausführen, verliert aber trotzdem die eingesetzten *Zauberpunkte* verringert um seinen Wert in *Zaubertalent*.

seiner jeweils ersten Handlung mit einem Malus von 5 aus und zaubert in seiner zweiten. Er könnte z.B. aber den anderen nicht in seiner ersten Handlung angreifen und in seiner zweiten zaubern. In der nächsten Runde ist Mordeck vor dem Angreifer dran und kann in seiner ersten Handlung zaubern. Der Verletzte wird geheilt, bevor der Gegner erneut angreifen kann. Mordeck hätte auch die zweite Handlung zum zaubern benutzen können. Hätte er in dieser Runde nicht gezaubert, wäre der Spruch misslungen.

Mordeck wird von seinem Gegner getroffen und erleidet 3 Punkte Schaden. Er legt einen Wurf auf *Charakterstärke* ab mit einem Malus von 6 und schafft eine 20 – ein *Halber Erfolg*. Egal was er also nun bei seinem eigentlichen Erfolgswert würfelt, er kann den Zauber höchstens noch mit einem *Halben Erfolg* beenden.

Wäre der Wurf misslungen, wäre auch der Zauber misslungen.

Das gleiche gilt, wenn Mordeck plötzlich von einer Bola gefesselt würde und seine Arme nicht mehr bewegen könnte. Da er nur ein *Zaubertalent* von 6 hat, muss er die Arme frei haben, um die heiligen Symbole seines Gottes zeichnen zu können.

Er verliert bei einem Misslingen des Zaubers 15 (Kosten) weniger 6 (Zaubertalent), also 9 Punkte. Hätte er nur einen Zauber mit 6 oder weniger Punkten gewirkt, hätte er nichts verloren.

Wenn das vor seiner zweiten Handlung passiert, kann er diese Handlung nun anders verwenden oder anfangen, den Spruch erneut zu wirken.



**Optional:**  
*In Eile*

Wenn der Charakter einen Zauber besonders schnell zum Abschluss bringen muss, kann er ab einem *reinen Wert* in seiner Zauberfertigkeit von 14 eine Handlung mehr in der Runde mit einem Malus von 5 auf den Wurf, ab 17 zwei Handlungen pro Runde mit einem Malus von 7 und ab 20 drei Handlungen mehr pro Handlung mit einem Malus von 10 zum Zaubern benutzen. Er darf absolut nichts anderes in dieser Runde tun.

Ein Zauberer mit einem *reinen Wert* von 20 und einem Talent von 10 will einen Spruch mit 150 Punkten wirken. Das entspricht 5 Handlungen (Fünf mal den *Gesamtwert Zauberfertigkeit* von 30). Er eilt sich und führt 3 Handlungen zusätzlich durch. Er hastet durch seine ohnehin spärlichen Bewegungen und Worte und nimmt einen Malus von 10 Punkten in Kauf. Er muss sich voll und ganz aufs Zaubern konzentrieren. Wird er durch irgendetwas gezwungen, auch nur einen Schritt zur Seite zu machen, misslingt der Zauber. Gelingt ihm alles, hat er den Spruch in einer Runde gesprochen und dieser wirkt bei seiner letzten Handlung in dieser Runde.

### 3) Erfolgswert ermitteln

Der Spieler legt einen Wurf auf *Zauberfertigkeit* ab und ermittelt so seinen Erfolgswert, der durch eventuelle Mali oder Boni modifiziert wird.

Mordeck würfelt eine 10, erreicht also mit seinem *Gesamtwert Zauberfertigkeit* von 13 eine 23.

#### 4) Vergleich der Erfolgswerte

Der Spielleiter (oder der Spieler, wenn sein Charakter Ziel eines Zaubers ist) legt einen Wurf auf die *Resistenzzahl Zauber* ab. Grundsätzlich steht jedem Menschen gegen jeden Zauber, der auf ihn gewirkt wird, ein *Resistenzwurf* zu. Das Ergebnis dieser Probe wird mit dem Erfolgswert des Zauberers verglichen und so der endgültige Erfolgswert ermittelt. Liegt die Summe der verbleibenden *Resistenzpunkte* über dem Erfolgswert des Charakters, misslingt der Zauber.

Wenn das Opfer bezaubert werden will, kann es vor der *Resistenzprobe* seinen *Verstand* von dem Resistenzwert abziehen. Das Unterbewusstsein (repräsentiert durch die *Willensstärke*) wird sich aber immer wehren.

Bei nicht vernunftbegabten Tieren wird als Erfolgswert ihre doppelte Willensstärke angenommen.

Bei Gegenständen legt der Spielleiter eine Zielzahl fest, die wie übriggebliebene Punkte bei einer Resistenzprobe behandelt werden. Sie ist von verschiedenen Umständen des Zaubers abhängig. Wie ungestört ist der Charakter alles in allem (von Störungen, die einen Wurf verlangen, abgesehen), wie empfänglich ist das bezauberte Ding für Magie (unbearbeitete Dinge sind empfänglicher als vom Menschen veränderte) und wie gut kann der Magier es sehen/erreichen.

##### **Tabelle: Zauberschwierigkeiten bei Gegenständen**

- ❖ **16:** Der Charakter ist alleine in einem abgeschlossenen Raum, das Objekt seiner Magie direkt vor ihm, im Rohzustand (Stein, Erz, Bäume, Pflanzen).
- ❖ **18:** Der Charakter ist im freien, niemand steht ihm im Weg oder lenkt ihn ab, das Objekt ist relativ naturbelassen (Ziegel, Metall, Holz, getrocknete Pflanzen).
- ❖ **20:** Andere laufen um den Charakter, Sinneseindrücke lenken ihn ab (Geräusche, Gerüche), aber niemand versucht ihn aktiv am zaubern zu hindern, er kann das Objekt der Magie gut sehen, es ist nur leicht bearbeitet (Holzbretter, unverputzte Wand, Metallstücke oder Blöcke, gemahlene Pflanzen)
- ❖ **22:** Der Charakter ist in einer kleinen Gruppe oder einem vollen Raum, Das Objekt seiner Magie ist teilweise oder kurzzeitig verdeckt, jemand versucht halbherzig ihn abzulenken, der Gegens-

Mordecks Freund will natürlich von ihm bezaubert werden. Also zieht er von seinem *Resistenzwert* von 30 schon mal seinen *Verstand* von 12 ab. Bleiben 18 Punkte. Er würfelt eine 5, bleiben 13 Punkte zurück. Abgezogen von Mordecks 23 Punkten bleiben 10, also ein *Voller Erfolg*.

Hätte er seinen Freund gegen dessen Willen bezaubern wollen, wäre der *Verstand* nicht abgezogen worden. 30 weniger 5 mach 25 – Mordecks Zauber wäre misslungen, er hätte die entsprechenden Punkte verloren und die gesamte Anzahl von benötigten Handlungen darauf verschwendet. Hätte er z.B. einen Hund heilen wollen, der eine Willensstärke von 5 hat, hätte er sich 10 abziehen müssen und mit 13 einen *Herausragenden Erfolg* erzielt.

Ein Zauberer, der das Gebiet *Bewegen von Unbelebtem* beherrscht, will einen Felsen anheben, einige Meter zur Seite bewegen und fallen lassen.

Wenn der Fels in seiner Kammer direkt vor ihm liegt und er alleine ist, ist seine Zielzahl eine 16. Wenn er auf einem Feld liegt und nur einige Bauern ihn beachten, wäre es etwa eine 18.

Wenn er auf einem Marktplatz stünde, auf dem Leute herumlaufen und ihm der Geruch von Kräutern in der Nase und das Rufen der Händler in den Ohren liegt, wäre eine 20 angemessen.

Wenn er im Inneren einer gutgefüllten Kneipe stünde, dem Spott der Gäste ausgesetzt, wäre eine 22 eine passende Zielzahl.

Den gleichen Fels aus einer ihn umgebenden, feiernden Menge von Personen, die ihm immer wieder in den Weg laufen, singen und tanzen, würde eine 24 erfordern.

Wenn die tanzende Menge ihn immer wieder mit sich wirbelt, mit Fragen eindeckt und an seinen ausgestreckten Händen rüttelt, erhöht sich die Zahl auf 26, zwingen sie ihn in einen Ringreihen und wollen ihm die Augen verbinden, so dass er nur mit hin- und herwerfen seines Kopfes den Stein überhaupt noch sehen kann, wäre eine 30 passend.

Durch einen schmalen Türspalt und die tanzende Menge hindurch zu zaubern, während von hinter ihm ein bewaffneter Meuchler auf ihn zustürmt, wäre mit 35 gut erfasst.

Läge der Charakter, in einen relativ engen Sack gesteckt, der gerade so die benötigten Bewegungen erlaubt, bei einem Unwetter im Schlamm zu Füßen der

Feiernden und müsste den Stein durch einen winzigen Schlitz im Sack sehen, wäre eine 40 nicht übertrieben.

<p>tand ist bearbeitet (Schwert, Holztruhe, verputzte Wand, gekochte Pflanzen).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>24:</b> Der Charakter ist inmitten einer großen Gruppe oder in einem sehr vollen Raum, das Objekt seiner Magie ist weiter entfernt oder immer teilweise verdeckt. Es ist deutlich behandelt (ein verziertes Schwert, eine Schnitzerei, eine aufwendige Architektur).</li> <li>❖ <b>26:</b> Der Charakter soll aktiv am Zaubern gehindert werden, das Objekt ist kaum zu sehen oder sehr weit entfernt. Es ist stark bearbeitet (ein einfaches mechanisches Konstrukt, Schmuckstücke).</li> <li>❖ <b>30:</b> Das Objekt ist gerade noch zu sehen, der Magier wird hart bedrängt. Es ist aufs äußerste bearbeitet (eine Uhrwerk).</li> <li>❖ <b>35+:</b> Der Zauberer steht inmitten einer Schlacht, sieht nur sehr kurz ein winziges Stück des Gegenstandes, der sehr stark bearbeitet ist.</li> <li>❖ <b>Mehr als 40:</b> Alles hat sich gegen den Magier verschworen.</li> </ul>	<p>Einige andere Beispiele:</p> <p>Ein Stück Metall mittels <i>Metalle verändern</i> zu einem Schwert zu formen, sollte sich in einer ruhigen Schmiede um die 15 bewegen.</p> <p>Ein Katapult in den Reihen des feindlichen Heeres mitten in der Schlacht in Flammen aufgehen zu lassen sollte hingegen bei einer 33 rangieren (mitten in einer Schlacht, das Objekt schlecht zu sehen, und ein einfaches mechanisches Konstrukt).</p> <p>Wasser in Wein zu verwandeln, in einer wenig besuchten Schenke, wenn der Krug direkt vor einem steht, entspricht etwa einer 16.</p> <p>Auf einer einsamen Straße bei dichtem Schneefall und eisigem Wind und in Eile einen Schatten zum Leben zu erwecken, könnte eine 30 benötigen.</p> <p>Aus einem Klumpen Metall, der unter einem Tuch verborgen ist, eine Spieluhr zu formen, während eine Horde Kinder im Nebenraum laut spielt und man von einem Irren mit einer Armbrust bedroht wird, sollte eine 40 oder mehr erfordern.</p>
---	--

### 5) Erfolgskategorie

<p>Die Erfolgskategorie beeinflusst die Magie des Charakters auf folgende Weise:</p> <p><b>Gewürfelte 1:</b> Der Zauber wendet sich gegen den Charakter oder seine Absichten, der Spielleiter entscheidet die näheren Umstände.</p> <p><b>Misserfolg:</b> Der Charakter verliert die eingesetzten <i>Zauberpunkte</i> weniger seinem <i>Zaubertalent</i>.</p> <p><b>Halber Erfolg:</b> Die <i>Zauberpunkte</i> werden halbiert, damit auch die Dauer des Zaubers.</p> <p><b>Voller Erfolg:</b> Die <i>Zauberpunkte</i> und die Dauer bleiben unverändert.</p> <p><b>Herausragender Erfolg:</b> Die <i>Zauberpunkte</i> und damit auch die Dauer werden verdoppelt.</p> <p><b>Gewürfelte 20:</b> Der Zauber gelingt auf jeden Fall mit einem <i>Herausragenden Erfolg</i> und bei der Dauer wird die Maximalzahl angenommen.</p>	<p>Mordeck zaubert mit 15 Punkten und braucht 2 Handlungen dafür, seinen Freund zu heilen. Hätte er eine 1 gewürfelt, hätte er die Wunden noch verschlimmert, oder beispielsweise geheilt, sie dann aber später am eigenen Körper erlitten. Bei einem <i>Misserfolg</i> hätte er 15 weniger 6 (sein <i>Zaubertalent</i>) also 9 Punkte verloren und sein Freund wäre nicht geheilt worden. Bei einem <i>Halben Erfolg</i> hätte er seinen Freund nur mit 8 Punkten geheilt. Bei einem <i>Vollen Erfolg</i> wie oben beschrieben: 15 Punkte. Ein <i>Herausragender Erfolg</i> hätte 30 Punkte gebracht. Hätte er die 20 gewürfelt, hätte er seinen Freund mit 30 Punkten geheilt und hätte der Zauber eine Dauer gehabt, wäre beim W10 für die Zeiteinheit eine 10 angenommen worden.</p>
---	--

## 6) Der Zauber wirkt

Nachdem nun die Endsumme des Zauber ermittelt wurde, wird vom Spielleiter entschieden, welchen Effekt der Zauber endgültig hat. Dieser Effekt tritt direkt nach der letzten nötigen Handlung des Zauberers ein.

Mordeck wollte seinen Freund heilen und erreicht genau dies. Die Wunden des Verletzten schließen sich durch ein göttliches Wunder und Ishamel kann einen neuen dankbaren Gläubigen in sein Gefolge aufnehmen.

**Anmerkung:** Ein Zauber wirkt immer *auf* das *Objekt der Magie* und nicht *mit* ihm. Wenn also ein Charakter Als *Objekt* Feuer und als *Art der Magie* *schädigen* gewählt hat, so kann er nicht *mit* Feuer jemanden oder etwas schädigen, sondern er kann nur Feuer selbst schädigen, also weniger heiß brennen oder ganz erlöschen lassen. Hat er dagegen Lebewesen als *Objekt* und *schädigen* als *Art*, so kann er jedem Lebewesen mittels seiner Magie Schaden zufügen. Wie sich diese Schädigung äußert, hängt dabei vorrangig von seiner *Quelle der Magie* ab. Ein aus *Eigener Kraft* Zaubender könnte z.B. durch einen geistigen Stoß schädigen oder seine normalen Angriffe mehr Schaden machen lassen. Ein Priester schädigt auf eine Art und Weise, die zu seinem Gott passt (Feuer bei einem Feuergott, Blitz bei einem Gewittergott etc.), Pflanzen können giftigen Rauch verbreiten, Tierschädel sich auf das Opfer stürzen, wertvolle Gegenstände Strahlen aussenden usw.

### Gesammelte Sprüche

Auch wenn unser System ohne Sprüche auskommt, heißt das natürlich nicht, dass nicht jeder Charakter seine Lieblingszauber entwickelt, die er gerne immer wieder anwendet. Solche Sprüche kann er sich mit der Beschreibung von Kosten, Effekt, Komponenten und Modifikatoren auf dem Charakterblatt vermerken und bei einer ähnlichen Gelegenheit erneut anwenden. Das soll verhindern, dass die Kosten jedes Mal neu errechnet werden müssen, wenn es doch wieder der gleiche Spruch ist. Wenn der Spruch zu sehr abweicht, gilt er natürlich als neuer Spruch und seine Werte sollten neu bestimmt werden.

Auf der anderen Seite sollte das aber den Spieler keinesfalls davon abhalten, immer neue Zauber zu entwickeln und auszuprobieren.

Mordeck weiß, dass er den Zauber, der seine Geräusche zum verstummen bringt, immer wieder brauchen wird. Also notiert er sich den Effekt (völlig geräuschloses Bewegen, durch einen Malus auf die *Wachsamkeit* der Wachen repräsentiert) und die Kosten, sowie einen Malus von 3 weil er so viele klimpernde Ketten an seinem Gürtel hat.

Er hat sich aber ein besonderes Gebet überlegt, dass dem Spielleiter so gut gefallen hat, dass er dafür einen Bonus von 5 Punkten verteilt hat.

Das nächste Mal, wenn Mordeck den Spruch wirkt, braucht er dem Spielleiter nur mitzuteilen, das er dies tun will und es gibt keine Diskussion über Kosten und Modifikatoren.

### Zauberpunkte zurückgewinnen

Der Charakter erhält pro Tag Zauberpunkte gleich  $1W10$  plus seinem Zaubertalent wieder, wenn er sich entsprechend seiner Quelle verhalten hat, also z.B. eine Nacht geschlafen (*Eigene Kraft*), den Regeln seines Gottes gemäß gelebt (*Göttlicher Segen*), seine Pflanzen und Tiere (*Pflanzen und Tiere*) oder Wertgegenstände gepflegt (*Edle Metalle und Steine*), oder sich in der Nähe seines Elements aufgehalten hat (*Elemente*).

Diese Punkte kann er nach Gutdünken auf eine Gebiete der Magie verteilen, sie werden

Mordeck bekommt für einen gottfällig gelebten Tag  $1W10 + 6$  (sein Zaubertalent) Punkte wieder und würfelt eine 4. Er hat also 10 Punkte zur Verfügung, die er auf seine Gebiete *Menschen heilen* (momentan 20 Zauberpunkte) und *Geräusche beeinflussen* (momentan 10 Zauberpunkte) verteilen kann.

Er verteilt sie gleichmäßig, also 5 und 5.

Die 5 Punkte für *Menschen heilen* bleiben 5 Punkte (Faktor *mal 1*) und werden zu den 20 addiert, macht 25.

*Geräusche beeinflussen* hat bei ihm einen Faktor

allerdings vom jeweiligen Zauberfaktor beeinflusst. | von *durch 2*, also werden die 5 Punkt halbiert, was aufgerundet 3 ergibt. Zu den 10 Punkten kommen also 3, was 13 macht.

## Beispiele

Da die Magie bei Elek-Mantow so variabel ist und am Anfang auch zugegebenermaßen etwas gewöhnungsbedürftig, sollen die folgenden Beispiele einen kurzen Einblick geben. Es werden gewünschte Effekte aufgelistet und Vorschläge dafür gemacht, mit welchen Zauberarten und Objekten diese Effekte erreicht werden können.

Beispiele zu Zauberern und deren spezieller Magie finden sich im „Buch der Spieler“.

### Effekte

Wir haben immer die kleinstmögliche Gruppe an Objekten der Magie für das jeweilige Beispiel ausgewählt. Besitzt der Magier eine entsprechend umfassendere Gruppe, kann er natürlich auf gleiche Weise zaubern.

**Gewünschter Effekt:** Eine Gruppe von hartgesottenen Gegnern soll in Angst und Schrecken versetzt werden.

**Möglichkeiten:**

- *Fertigkeiten - verbessern:* eigenen *Einschüchternwert* anheben
- *Menschen – Falsches erschaffen:* Furcht einflößen
- *Menschen – Verschlechtern:* *Willensstärke* der Gegner senken
- *Menschen – Zwingen:* Flucht erzwingen

**Gewünschter Effekt:** Flammen sollen ein Haus verzehren

**Möglichkeiten:**

- *Ein Element: Feuer – Echtes erschaffen:* Feuer entsteht im oder am Haus
- *Schwer Veränderliches – Verwandeln:* Teile oder das ganze Haus in Flammen verwandeln
- *Schwer Veränderliches – Schädigen:* Wenn die Quelle der Magie Feuer ist, oder der Zauberer einem Feuergott gewidmet ist
- *Ein Element: Feuer – Bewegen:* Flammen aus bereits bestehenden Feuern zu dem Haus bringen

**Gewünschter Effekt:** Die Gruppe braucht Reittiere

**Möglichkeiten:**

- *Eine Gruppe Tiere: Pferde - zwingen:* Pferde in der Umgebung werden herbeigerufen
- *Lebewesen - verwandeln:* Ein paar Echsen werden in Pferde verwandelt
- *Eine Gruppe Tiere: Pferde - echtes erschaffen:* Pferde werden aus dem nichts erschaffen

*Umstände - verbessern:* Zufällig kommen einige Wildpferde vorbei, die man einfangen kann.

**Gewünschter Effekt:** Man hat gegessen und hat nun viel zu wenig Geld, um zu bezahlen.

**Möglichkeiten:**

- *Menschen - zwingen:* Der Wirt verzichtet unfreiwillig auf eine Bezahlung.
- *Fertigkeiten - verbessern:* Der Verhandelnwert wird so angehoben, dass der Wirt mit weniger zufrieden ist
- *Umstände - verwandeln:* Dem Wirt wird die Erinnerung eingegeben, man hätte schon bezahlt.

*schwer veränderliches - erschaffen:* man zaubert Goldmünzen herbei (die natürlich später verschwinden)

## ❖ *Man lernt nie aus* ❖ ❖ **Erfahrungspunkte** ❖

Während seiner Abenteuer und Reisen, die das Spiel ausmachen, wird der Charakter viel erleben und, so wollen wir hoffen, daraus lernen.

Er wird einiges aufschnappen und dazulernen und manche seiner Fertigkeiten an dem Stein schleifen, den man Erfahrung nennt.

Dies alles wird bei *Elek-Mantow – Die gespaltene Stadt* durch die Erfahrungspunkte repräsentiert.

Sie werden vom Spielleiter am Ende eines Spielabends verteilt und können vom Spieler dann zur Steigerung seiner Attribute, Fertigkeiten, Resistenzzahlen und Lebenspunkte eingesetzt werden.

### **Erfahrungspunkte verteilen**

Am Ende jedes Spielabends verteilt der Spielleiter Erfahrungspunkte. Die Menge dieser Punkte hängt ab von der Schwierigkeit und Gefährlichkeit des Abends für die Charaktere, von der Güte des Rollenspiels und, nicht zuletzt, von dem gemeinsamen Spaß, den man hatte.

Dabei sollte jeder Spieler an keinem Abend weniger als 20 oder mehr als 130 Punkte erhalten.

20 Punkte sind angebracht, wenn der Spieler nur wenig zum Spiel beigetragen hat, die Eigenheiten und Wesenszüge seines Charakters nicht in seinem Spiel zu erkennen waren, die Ziele des Spielabends nicht erreicht wurden und keinerlei Gefahr für die Charaktere bestand.

Die vollen 130 Punkte sollten für einen Abend aufgespart werden, der für alle Beteiligten sehr stimmungsvoll war und der Spieler großen Anteil daran hatte, die Charaktere eine Zeitlang wirklich in Lebensgefahr schweben und die Ziele, die der Spielleiter oder sie selbst sich für diesen Abend gesteckt hatten, voll erfüllt wurden.

Am Ende eines längeren Abenteuers kann der Spielleiter noch einmal zusätzliche Punkte verteilen, die pro Spieler 100 nicht überschreiten sollten.

Eine Grippewelle hat die gesamte Spielgruppe inklusive Spielleiter in eine Meute schniefender Zombies verwandelt, deren Gedanken sich durch eine Wand aus Schleim graben müssen.

Darum laufen die Charaktere glatt an dem Abenteueransatz vorbei, obwohl sie sich an jedem anderen Abend daraufgestürzt hätten. Yekateschs Spieler will nur Kämpfen und lässt seinen Charakter alle möglichen ehrenvollen Bürger anpöbeln, Larinia entgegnet auf die Aufforderung des Spielleiters, sie solle doch mal ihre Rede vor dem Stadtrat halten: „Kann ich nicht lieber würfeln?“ Kurzum, Atmosphäre, Stimmung, Abenteuer und Spielleiter sind am Boden zerstört. Darum verteilt er nur 20 Punkte an jeden.

Am nächsten Abend sind aber alle wieder fit. Larinias Spielerin hat sich vorbereitet und liest eine geschliffene Rede vor, die Mordeck aus dem Kerker holt. Yekatesch verhält sich ausgesprochen ehrenhaft und die ganze Runde hat Spaß dabei, eine lange Kneipenszene auszuspielen, wobei Mordecks Spieler mit einer hanebüchernen Lügengeschichte aus dem Stegreif den anderen die Lachtränen in die Augen treibt.

Später retten unsere Helden Elek-Mantow in einem atemberaubenden Kampf vor dem Bösewicht. Für diesen rundum gelungenen Abend gewährt der Spielleiter 125 Punkte.

## Erfahrungspunkte anwenden

### Fertigkeiten

Ein Spieler kann eine Fertigkeit seines Charakters steigern, wenn folgende Umstände erfüllt sind:

- ❖ Der Charakter hat (bei Fertigkeiten, die das verlangen) einen Lehrer gefunden und Zeit, bei ihm zu lernen.
- ❖ Der Charakter hat die Fertigkeit während des Abends, an dem er die Punkte erhalten hat, oft und sinnvoll angewandt oder den Spielleiter oft genug darauf aufmerksam gemacht, dass er sich in Mußestunden in ihr übt.
- ❖ Es ist das Ende eines Abenteuers oder Abends.

Mordeck möchte *Lesen und Schreiben* lernen. Diese Fertigkeit benötigt einen Lehrer, den Mordeck aber mit Larinia bei der Hand hat.

Die beiden haben während des Spielabends immer wieder betont, dass sie abends am Lagerfeuer Schreibübungen durchführen wollen, was der Spielleiter auch zur Kenntnis genommen und erlaubt hat.

Da es das Ende des Abends ist, erlaubt der Spielleiter Mordeck, *Lesen und Schreiben* zu erlernen.

Das Abenteuer hat in der Wüste gespielt. Keiner der Charaktere darf darum *Schwimmen und Tauchen* steigern.



### Optional: Steigerung

Besondere Erfolge oder Misserfolge können helfen, einen tieferen Einblick zu erlangen.

Sie können neue Kniffe lehren oder Fehler aufzeigen, die es zu verhindern gilt.

Darum darf ein Charakter am Ende eines Abends eine Fertigkeit oder ein Attribut, in dem er an diesem Abend eine 1 oder 20 gewürfelt hat, ankreuzen und auf jeden Fall steigern, sobald er die entsprechenden Erfahrungspunkte Punkte beisammen hat. Steigert er etwas anderes, bevor er die angekreuzten Werte steigert, verfallen seine Chancen.

Die auf diese Weise errungenen Steigerungsmöglichkeiten müssen in der Reihenfolge genutzt werden, in der sie aufgetreten sind.

Yekatesch benutzt in der Wüste nur ein einziges Mal in einer Oase seine Fertigkeit *Schwimmen und Tauchen*. Er würfelt eine 1 und ertrinkt fast, weil sich seine Beine in Schlingpflanzen verheddern. Ab nun wird er darauf achten, die Füße im Wasser nicht herunterhängen zu lassen und darf deshalb am Ende des Abend *Schwimmen und Tauchen* steigern, obwohl er in der Wüste keine große Gelegenheit hatte, es zu üben. Er könnte es von 10 auf 11 steigern, was ihn 20 Punkte kosten würde. Die hat er am Ende des Abends zwar, gibt sie aber für etwas anderes aus. Am nächsten Abend hat er wieder 20 Punkte zusammen, aber jetzt darf er sich für *Schwimmen und Tauchen* nicht mehr auf seine gewürfelte 1 berufen, sondern muss eine andere Begründung liefern, warum er die Fertigkeit steigern dürfen sollte.

Hätte er vor *Schwimmen und Tauchen* auch in *Reiten* eine 1 gewürfelt, hätte er erst *Reiten* steigern müssen (oder diese Steigerung verfallen lassen) bevor er zu *Schwimmen und Tauchen* kommen darf.

### Fertigkeit neu lernen 5 Erfahrungspunkte

Möchte ein Charakter eine Fertigkeit neu erlernen, so muss er dafür 5 Fertigkeitpunkte ausgeben. Danach besitzt er die Fertigkeit mit einem *reinen Wert* von 1 und kann normale Erfolgswürfe darauf ablegen.

Mordeck hat im obigen Beispiel *Schreiben und Lesen* gelernt und muss dafür 5 Erfahrungspunkte ausgeben. Dafür darf er jetzt endlich auf diese Fertigkeit würfeln, was ihm vorher versagt war, weil sie nur mit einem Lehrer zu erlernen war.

### Fertigkeit steigern Das Doppelte des augenblicklichen *reinen Wertes*

Um eine Fertigkeit um einen Punkt anzuheben, muss der Charakter den doppelten augenblicklichen *reinen Wert* in Erfahrungspunkten ausgeben.

Der Spielleiter entscheidet, um wie viele Punkte der Charakter eine Fertigkeit maximal nach einem Abend steigern kann. Es sollten jedoch nur in extremen Ausnahmefällen 2 oder gar 3 sein und je höher der *reine Wert* des Charakters ist, um so seltener sollten Steigerungen erlaubt werden.

Nachdem er nun *Schreiben und Lesen* gelernt hat, will Mordeck es auch schnell steigern. Da er weiter fleißig jeden Abend mit Larinia übt, gesteht ihm der Spielleiter am Ende des nächsten Spielabends 3 Steigerungen zu. Mordeck hat einen Wert von 1. Um auf 2 zu kommen, muss er 2 Erfahrungspunkte ausgeben (2 mal 1), von 2 auf 3 kostet ihn 4 Punkte (2 mal 2) und von 3 auf 4 schließlich 6 (3 mal 2).

Mordeck hat also die Fertigkeit um 3 Punkte von 1 auf 4 gesteigert und das hat ihn insgesamt 12 Erfahrungspunkte gekostet.

### Attribute steigern Das Fünffache des augenblicklichen Wertes

Attribute zu steigern, kostet Erfahrungspunkte gleich dem fünffachen des augenblicklichen Wertes. Es wird immer der endgültige Wert nach einrechnen der Modifikatoren für das Volk gesteigert.

Die Attribute stellen die Grundstruktur des Körpers und des Geistes eines Charakters dar. Diese zu verändern, ist natürlich deutlich schwieriger als eine angelernte Fertigkeit zu steigern.

Vor allem braucht man bei Attributen auf jeden Fall eine Rechtfertigung für eine Steigerung.

Bei einigen Attributen findet man eine solche einfach: *Stärke* und *Geschick* können durch Übung gesteigert werden, *Konstitution* durch einen gesünderen Lebenswandel.

Übungen zur Steigerung der *Willensstärke* könnten Fasten oder Selbstkasteiung sein.

Den *Verstand* kann man mit Gedächtnisspielen oder Rätseln schulen.

Bei *Wahrnehmung* ist es hingegen sehr schwierig die Verbesserungen durch Übung zu erklären. Man kann so lange starren, wie man will, die Augen werden einfach nicht besser. Eine mögliche Rechtfertigung wäre jedoch, dass man lernt, die Informationen, die man über die Sinne erhält, besser verarbeiten zu können.

Nahezu unmöglich wird es dann jedoch beim *Aussehen* und der *Persönlichen Ausstrahlung* (die sich aber natürlich mit *Verstand* und *Aussehen* mitsteigert). Mit etwas gutem Willen kann man dem Charakter noch zugestehen, das er mehr aus sich zu machen lernt. Aber mehr als drei Punkte sind so auch nicht zu erklären.

Yekatesch hat die 85 Punkte zusammen, die er bräuchte, um seine *Stärke* zu steigern (*Stärke* 17, mal 5 = 85). Weil er die letzten fünf Spielabende jede freie Minute genutzt hat um Kraftübungen zu machen, erlaubt der Spielleiter ihm dies. Die 85 Punkte werden ausgegeben und Yekateschs *Stärke* steigt von 17 auf 18.

Larinia möchte bald *Konstitution* steigern, darum steht sie morgens jetzt etwas früher auf und wäscht sich kalt, außerdem isst sie weniger Fleisch und mehr Obst. Der Spielleiter entscheidet gnädig, dass das wohl ausreicht, um *Konstitution* von 4 auf 5 zu steigern, was sie 20 Punkte kostet.

Mordeck entschließt sich seine *Willensstärke* zu stählen und fastet einen Tag in der Woche vor einem mit Leckereien bedeckten Tisch. Nach einer Weile erlaubt der Spielleiter eine Steigerung.

Außerdem lernt er, jetzt, da er lesen kann, ein Buch auswendig, was ihm eine *Verstandsteigerung* ermöglicht.

Larinia möchte *Wahrnehmung* steigern. Sie schlägt vor, dass ihr Charakter vorher einfach zu oft in Gedanken war, um bestimmte Dinge wahrzunehmen, und der Spielleiter gesteht ihr dies zu. Außerdem verlangt er ihr aber vorher einige Abende ab, an denen sie Tierbeobachtungen in ihrer Freizeit durchführt.

Yekatesch kann sein *Aussehen* um 1 oder 2 Punkte steigern, indem er seine Narben mit Tinkturen und Kräutern bleicht und somit weniger auffällig macht. Danach wird eine Rechtfertigung schwierig.

Mordeck steigert seine *Persönliche Ausstrahlung*, indem er sich aufrechter hält und nicht mehr so nuschelt, wenn er etwas sagt. Erreichen will er das durch eine „Lehre“ bei Larinia.

Nun wollen wir dem Spieler natürlich nicht verbieten, seine Attribute ebenfalls zu steigern, doch der Spielleiter sollte seine Gruppe dazu herausfordern, sich gute Rechtfertigungen einfallen zu lassen.

Die Zauberfertigkeit kann unter keinen Umständen irgendwie gesteigert werden!

Mordeck würde natürlich gerne sein Zaubertalent steigern, aber es geht nun mal nicht! Wenn er ein besserer Zauberer werden will, muß er seine Zauberfertigkeit steigern.

### Lebenspunkte steigern

Lebenspunkte werden unabhängig vom eigentlichen Wert des Charakters gesteigert.

Die erste Steigerung kostet 1 Punkt, die zweite 2, die dritte 3 etc.

Alle Lebenspunktsteigerungen werden bei der Lebenspunkteverteilung in das erste Kästchen geschrieben. Auf diese Weise kann ein geübter Kämpfer mehr Schaden hinnehmen, bevor er Mali erleidet.

Das Steigern der Lebenspunkte sollte nur erlaubt sein, wenn ein Charakter verletzt wurde - „Narben sind zäher als Haut“ - und dann auch nur maximal um drei Punkte auf einmal.

Yekatesch hat 40 Lebenspunkte. Er wurde an dem Abend davor schwer verletzt, darum erlaubt ihm der Spielleiter eine Steigerung von 3 Punkten, von 40 auf 43. Insgesamt kostet ihn das 6 Erfahrungspunkte (1 + 2 + 3 = 6). Die nächste Steigerung würde ihn dann 4 Punkte kosten.

Seine Lebenspunkteverteilung ändert sich damit von:

8 / 8 / 8 / 8 / 8

auf

11 / 8 / 8 / 8 / 8

Obwohl Larinia nur 8 Lebenspunkte hat, würde sie eine Steigerung um 3 Punkte ebenfalls 6 Punkte kosten und ihre Verteilung von:

4 / 1 / 1 / 1 / 1

auf

7 / 1 / 1 / 1 / 1 ändern.

### Resistenzahlen steigern

*Resistenzahlen* steigern sich natürlich mit, wenn die dazugehörigen Attribute gesteigert werden. Sie können aber auch einzeln gesteigert werden und liegen dann immer um so viele Punkte über dem errechneten Wert, wie sie gesteigert wurden.

Für sich genommen kostet ihre Steigerung den einfachen, momentanen Wert in Erfahrungspunkten.

Aber auch hier sollte eine Rechtfertigung gegeben sein:

Mordeck hat eine *Resistenzahl* Krankheiten von 21 (Stärke + Konstitution = 21). Diesen Wert möchte er steigern, was ihn 21 Punkte kostet. Er hat jetzt 22 Punkte. Wenn er nun seine Stärke steigert, hat er einen errechneten Wert von 22. Da er aber vorher den Wert bereits einmal gesteigert hat, liegt er tatsächlich bei 23 Punkten. Eine erneute Steigerung würde nun auch 23 Punkte kosten.

### Zauber

Das Unterbewusstsein kann lernen, sich gegen Magie zu verteidigen. Diese *Resistenzahl* sollte nur gesteigert werden dürfen, wenn der Charakter mindestens einmal auf sie gewürfelt hat, ob erfolgreich oder nicht, ist dabei egal.

### Gift

Wer kennt nicht die berühmten Geschichten derer, die sich mit erst kleinen Dosen, dann immer höheren, gegen das eine oder andere Gift immunisiert haben? Ein gefährliches Spiel, aber zumindest eine der möglichen Erklärungen, warum sich diese *Resistenzahl* steigern könnte. Die Spieler werden sicher viele andere finden.

### Krankheiten

Für Krankheiten gilt das gleiche, wie für Zauber: Nur wenn der Charakter darauf gewürfelt hat, sollte sie zu steigern sein.

### Geist

Um diesen Wert zu steigern, sollte der Charakter etwas Neues finden, woraus er geistige Ruhe ziehen kann, z.B. Meditation oder eine beruhigende Freizeitbeschäftigung.

### Zauberpunkte

*Zauberpunkte* sollten nur zusätzlich um höchstens 3 Punkte pro Abend gesteigert werden dürfen, wenn der Zauberer eine 1 oder eine 20 gewürfelt hat, einen Zauber mit wirklich all seinen *Zauberpunkten* (also nicht nur mit denen, die er übrig hatte, sondern mit der vollen Punktzahl!) gesprochen hat, oder *Lebenspunkte* in *Zauberpunkte* umwandeln musste.

Sie werden gesteigert wie *Lebenspunkte* und können nach Gutdünken auf die *Gebiete der Magie* verteilt werden. Es wird immer die Gesamt-Grundsumme gesteigert!

Mordeck hat eine Gesamt-Grundsumme von 42 Punkten. Diese steigert er für 1 Erfahrungspunkt um 1 Punkt. Er hat jetzt 43 Punkte.

Legt er diesen zusätzlichen Punkt auf *Menschen heilen* wo er einen Faktor von mal 2 hat, erhält er dort zwei zusätzliche Punkte. Legt er es auf ein Gebiet, wo er einen Faktor von durch 2 hat, erhält er einen halben Punkt (hier wird nicht gerundet) den er nicht nutzen kann, bevor er seine Grundsumme nicht um einen weiteren Punkt gesteigert hat und so einen ganzen Punkt in diesem Gebiet mehr hat.

## Tabellen

<b>Völker</b>			
<b>Volk</b>	<b>Boni</b>	<b>Mali</b>	<b>bevorzugte Waffen</b>
Charach	ST+1, GE+2, KON+1, WA+4	AUS-5, VER-2	Speer, Bola
Chendai-Kan	WIL+1	-	Tai-Kannat, Langbogen
Hallakinen	Mann: ST+1, KON+1 Frau: ST+3, KON+2	VER-1 AUS-3, VER-1	Alle Äxte
Kasraliten/ Wasralaner	KON+1, VER+1	AUS-1	Langschwert, Hellebarde
Multorier	ST+1, VER+1, WIL+1	PA-1, KON-1	Streitkolben, Morgensterne, Armbrüste
Nushq'qai	GE+3, AUS+1	WIL-1, KON-1, ST-1	Degen, Messer, Wurf Pfeile
Nuu-Giik	ST+5, KON+6	AUS-4, VER-3, GE-3	Keulen
Ostländer	KON+1 (oder siehe Buch der Spieler)	-	Dolch, Schwert, Peitschen
Panil	WA+2, GE+3	AUS-3, ST-1	Kampfstab, Dolche
Rekschat	GE+2	ST-1	Lanzen, Kurzbogen, Kurzschild
Taominoi	WIL+1, PA+1	ST-1	Degen, Dolche

<b>Berufe</b>								
<b>(Fertigkeiten/Geld/bevorzugte Waffen)</b>								
<b>Beruf</b>	<b>Allgemein</b>	<b>Kampf</b>	<b>Natur</b>	<b>Sozial</b>	<b>Wissen</b>	<b>Frei</b>	<b>Geld</b>	<b>bevorzugte Waffen</b>
Abenteurer	4/1	3	3	3/1	3	7/2	W10 SS	Schwert
Bettler	5/1	1	3	5/2	3	6/1	W20 ES	Knüppel
Bürger	6/1	2	3	5/1	4/1	3/1	W20 x W20 ES	Dolch
Dieb	8/1	2	3/1	5/1	3	2/1	4W20 x W10 ES	Messer
Edler/Edle	4	3/1	4	5/1	5/1	2/1	W20 x W20 GS	Degen
Freudenspendler	4/1	2	4	7/2	4	2/1	W20 x W20 BS	Dolch
Gardist	6/1	4/1	3	5/1	3	2/1	2W20 BS	Hellebarde oder Speer
Gelehrter	4/1	1	3	5	8/2	2/1	W20 x W20 SS	Dolch
Glücksritter	4/1	3/1	3	5/1	3	5/1	W10 x W10 BS	Langschwert oder Langboen
Händler	5	2	3	6/2	5/1	2/1	W20 x W20 SS	Dolch
Handwerker	9/2	1	2	4/1	4	3/1	W20 x W20 ES	Holzfalleraxt oder Dolch oder Hammer
Heiler	5	1	4/1	5/1	5/1	3/1	W20 x W20 BS	Kampfstab oder Knüppel

Jäger	4	3/1	7/2	4	3	2/1	W20 BS	Bogenart oder Dolch
Kopfgeldjäger	5/1	5/1	5/1	3	3	2/1	W20 x W20 SS	Armbrustart oder Garotte oder Blas- rohr
Priester	4/1	2	4	6/1	5/1	2/1	W20 x W20 x W20 ES	je nach Gottheit (SL- Entscheid)
Soldat	4	5/1	4	5/1	4	1/2	W20 x W20 BS	Schwert
Söldner	5	6/2	4/1	3	3	2/1	2W20 x W20 BS	Schwert o- der Streit- kolben
Spielmann	6/1	2	4/1	5/1	3	3/1	W20 x W20 BS	Dolch
Spitzel	4	3	4	5/2	4/1	3/1	W20 x W20 SS	Dolch
Straßenkind	5/1	2	3	6/2	2	5/1	W20 x W10 ES	Messer oder Knüppel
Tagelöhner	5	2	3	4/1	3/1	6/2	W20 x W20 ES	Messer oder Knüppel

## Waffengruppen

<b>Waffengruppe: Garotte</b> Garotte	<b>Waffengruppe Degen</b> Degen	<b>Waffengruppe: Katapult</b> Katapult
<b>Waffengruppe: Peitschen</b> Reitgerte Peitsche mehrschwänzige Peitsche Kriegspeitsche Kutscherpeitsche	<b>Waffengruppe: Keulen</b> Totschläger Knüppel Keule Kriegskeule	<b>Waffengruppe: Blasrohr</b> Blasrohr
<b>Waffengruppe: Äxte</b> Handaxt Holzfälleraxt Kampfaxt Streitaxt schwere Streitaxt	<b>Waffengruppe: Streitkolben</b> Streitkolben schwerer Streitkolben Kriegshammer	<b>Waffengruppe: Reiterwaffen</b> Lanzen
<b>Waffengruppe: Klingenwaffen</b> Messer Dolch schwerer Dolch Kurzschwert Schwert Langschwert Anderthalbhänder Bihänder	<b>Waffengruppe: Morgensterne</b> Morgenstern schwerer Morgenstern	<b>Waffengruppe: Stabwaffen</b> Dreschflegel Kampfstab Speer Hellebarde
<b>Waffengruppe: Sichel</b> Sichel Große Sichel Sense	<b>Waffengruppe: Bögen</b> Zwille Pfeilpeitsche Kurbogen Langbogen Mannbogen	<b>Waffengruppe: Wurfwaffen</b> Wurfsterne Wurfpfeile
	<b>Waffengruppe: Armbrüste</b> Sprungfeder leichter Armbrust schwere Armbrust Speerschleuder	<b>Waffengruppe: Schleuder</b> Schleuder
		<b>Waffengruppe: Bola</b> Bola Kriegsbola

<b>Fallschaden</b>		
Höhe	Schaden beim Fallen	Schaden beim Springen
bis 2 Meter	1W10/2	-
2 bis 4 Meter	1W10	1W10/2
4 bis 6 Meter	1W20	1W10
6 bis 8 Meter	1W20+1W10	1W10+1W10/2
8 bis 10 Meter	2W20	1W20
12 bis 14 Meter	2W20+1W10	1W20+1W10
14-16 Meter	3W20	2W20
18-20 Meter	3W20+1W10	2W20+1W10
20-22 Meter	4W20	3W20
24 -26 Meter	4W20+1W10	3W20+1W10
usw.	usw.	usw.

<b>Verbrennungen</b>	
Flamme	Schaden/Runde
Kerzenflamme	1W10/5
Fackel	1W10/3
Lagerfeuer	1W10
Feuersbrunst	1W20
Waldbrand	1W20+1W10

<b>Erfahrungspunkte</b>
Fertigkeit steigern: Wert x 2
Fertigkeit lernen: 5 Pkt.
Attribut steigern: Wert x 5
Lebenspunkte: kumulativ +1
Zauberpunkte: kumulativ +1
Resistenzzahlen: Wert

### Magie

<b>Quelle der Magie</b>
1-5: Eigene Kraft
6-8: Göttlicher Segen
9-12: Pflanzen und Tiere
13-15: Edle Metalle oder Steine
17: Das Element Feuer oder Wasser
18: Das Element Erde
19: Das Element Luft
20: Alle Elemente

<b>Gebiete der Magie: Anzahl</b>
1-5: 1 Gebiet
6-10: 2 Gebiete
11-20: 3 Gebiete
21-30: 4 Gebiete
31-40: 5 Gebiete
über 40: 6 Gebiete

### Zauberfaktor durch Objekte der Magie

durch 4	durch 3	durch 2	durch 1	mal 2	mal 3	mal 4
Alles Existierende	Lebewesen	Wesen mit Vernunft	Menschliche Wesen	Eine Art Menschen	Eine Gruppe Menschen	Ein bestimmter Mensch
	Unbelebtes	Wesen ohne Vernunft	Außerweltliche Wesen	Eine Art Außerweltliche	Eine Gruppe Außerweltliche	Ein bestimmter Außerweltlicher
		Leicht veränderliches Unbelebtes	Kreaturen	Eine Art Kreaturen	Eine Gruppe Kreaturen	Eine bestimmte Kreatur
		Schwer veränderliches Unbelebtes	Tiere	Eine Art Tier	Eine Gruppe Tiere	Ein bestimmtes Tier
			Monster	Eine Art Monster	Eine Gruppe Monster	Ein bestimmtes Monster
			Pflanzen	Eine Art Pflanze	Eine Sorte Pflanzen	Eine bestimmte Pflanze
			Umstände	Eine Art Umstände	Eine Gruppe von Umständen	Ein bestimmter Umstand
			Steine	Eine Art Stein	Eine Sorte Stein	Ein bestimmter Stein
			Metalle	Eine Art Metall	Eine Sorte Metall	Ein bestimmtes Stück Metall
		Elemente	Ein Element	Eine Art eines Elements	Ein bestimmtes Vorkommen eines Elements	

## Zauberfaktor durch Arten der Magie

durch 4	durch 3	durch 2	durch 1
Alle Arten der Beeinflussung	Positive Beeinflussung	Beherrschen	Bewegen
	Negative Beeinflussung	Verändern	Zwingen
		Erschaffen	Einflüstern
			Erkennen
			Verbessern
			Verschlechtern
			Heilen
			Schädigen
			Räumlich verändern
			Zeitlich verändern
			Verwandeln
			Echtes erschaffen
			Falsches erschaffen

Persönliche Einschränkung	
mal 2	leicht
mal 3	mittel
mal 4	schwer

### Formel: Artefakt

*Kosten des Spruches plus Kosten für die Dauer mal mögliche Aktivierungen des Spruches pro Tag plus 256.*

### Formel: Stärke bei Bewegen-Zaubern

*Eingesetzte Zauberpunkte mal 10, minus tatsächlichem Gewicht. Ergebnis durch 5 = Stärke*

### Formel: Geschwindigkeit bei Bewegen-Zaubern

*Gesamtwert in Zauberfertigkeit plus zusätzliche Zauberpunkte mal 5 = Geschwindigkeit in Meter/Sekunde*

### Tabelle: Bezauberungen

**Bis 1 mal Willensstärke:** Der Bezauberte wird die Befehle des Zauberers ausführen, aber nach möglichen Schlupfwinkeln suchen und sich möglicherweise viel Zeit lassen. Sobald er etwas machen soll, das stark gegen seine Überzeugungen geht, steht ihm ein neuer *Resistenzwurf* zu.

**Zwischen 1 und 2 mal Willensstärke:** Der Bezauberte führt die Befehle des Zauberers aus, es sei denn, er verletzt dadurch seine Lieben oder sich selbst in größerem Maße. Dann steht ihm ein erneuter *Resistenzwurf* gegen den Erfolgswert des Magiers zu.

**Zwischen 2 und 4 mal Willensstärke:** Der Bezauberte erhält nur dann einen erneuten *Resistenzwurf*, wenn die Befehle direkt selbstmörderisch sind.

**Ab 4 mal Willensstärke:** Der Bezauberte erfüllt jeden Befehl des Zaubernden auf der Stelle.

### Tabelle: Täuschung

**Bis 1 mal Wahrnehmung:** Das Opfer darf einen *Resistenzwurf* ablegen, wann immer es Grund hat, an der Echtheit des Gesehenen zu zweifeln. Wenn der *Resistenzwurf* den Erfolgswert des Zauberers übertrifft, weiß das Opfer, das das Gesehene nicht echt ist, aber deshalb sieht er es trotzdem immer noch. Er nimmt allerdings keinen Schaden mehr.

**Zwischen 1 mal und 2 mal Wahrnehmung:** Ein *Resistenzwurf* darf nur noch abgelegt werden, wenn etwas eindeutig unlogisches passiert.

**Zwischen 2 mal und 3 mal Wahrnehmung:** Nur noch *Resistenzwürfe*, wenn das Opfer explizit darauf hingewiesen wird, das das Gesehene nicht echt ist.

**Ab 3 mal Wahrnehmung:** Das Opfer hält daran fest, das das Erlebte real war, egal welche gegenteiligen Beweise ihm vorgelegt werden.

<b>Tabelle: Zauberschwierigkeiten bei Gegenständen</b>
<b>16:</b> Der Charakter ist alleine in einem abgeschlossenen Raum, das Objekt seiner Magie direkt vor ihm, im Rohzustand (Stein, Erz, Bäume, Pflanzen).
<b>18:</b> Der Charakter ist im freien, niemand steht ihm im Weg oder lenkt ihn ab, das Objekt ist relativ naturbelassen (Ziegel, Metall, Holz, getrocknete Pflanzen).
<b>20:</b> Andere laufen um den Charakter, Sinneseindrücke lenken ihn ab (Geräusche, Gerüche), aber niemand versucht ihn aktiv am zaubern zu hindern, er kann das Objekt der Magie gut sehen, es ist nur leicht bearbeitet (Holzbretter, unverputzte Wand, Metallstücke oder Blöcke, gemahlene Pflanzen)
<b>22:</b> Der Charakter ist in einer kleinen Gruppe oder einem vollen Raum, Das Objekt seiner Magie ist teilweise oder kurzzeitig verdeckt, jemand versucht halbherzig ihn abzulenken, der Gegenstand ist bearbeitet (Schwert, Holztruhe, verputzte Wand, gekochte Pflanzen).
<b>24:</b> Der Charakter ist inmitten einer großen Gruppe oder in einem sehr vollen Raum, das Objekt seiner Magie ist weiter entfernt oder immer teilweise verdeckt. Es ist deutlich behandelt (ein verziertes Schwert, eine Schnitzerei, eine aufwendige Architektur).
<b>26:</b> Der Charakter soll aktiv am Zaubern gehindert werden, das Objekt ist kaum zu sehen oder sehr weit entfernt. Es ist stark bearbeitet (ein einfaches mechanisches Konstrukt, Schmuckstücke).
<b>30:</b> Das Objekt ist gerade noch zu sehen, der Magier wird hart bedrängt. Es ist aufs äußerste bearbeitet (eine Uhrwerk).
<b>35+:</b> Der Zauberer steht inmitten einer Schlacht, sieht nur sehr kurz ein winziges Stück des Gegenstandes, der sehr stark bearbeitet ist.
<b>Mehr als 40:</b> Alles hat sich gegen den Magier verschworen.

<b>Tabelle: Unterschiede</b>
<b>Gleiche Rasse</b> (ein Mensch in einen anderen): mal 1
<b>Gleiche Gruppe</b> (ein vernunftbegabtes Wesen in ein anderes): mal 2
<b>Gleiche Art</b> (ein Lebewesen in ein anderes): mal 3
<b>Ungleiche Art</b> (ein Lebewesen in Metall): mal 4

<b>Tabelle: Weiten</b>
<b>Unmittelbare Umgebung</b> (bis 10 Meter): 1
<b>Umgebung</b> (bis 100 Meter): 2
<b>Weite Umgebung</b> (bis 1 Kilometer): 4
<b>Stadt</b> (bis 5 Kilometer): 8
<b>Umfeld</b> (bis 20 Kilometer): 16
<b>Weites Umfeld</b> (bis 100 Kilometer): 32
<b>Ganzes Land</b> (bis 1000 Kilometer): 64
<b>Ganz Kontinental</b> (bis 5000 Kilometer): 128
<b>Überall:</b> 256

<b>Tabelle: Größen</b>
<b>Ameise:</b> 1
<b>Maus:</b> 2
<b>Hund:</b> 4
<b>Mensch:</b> 8
<b>Ochse:</b> 16
<b>Haus:</b> 32
<b>Stadtviertel:</b> 64
<b>Stadt:</b> 128
<b>Gebirge:</b> 256

<b>Tabelle: Dauer</b>
1W10 Sekunden: 1
1W10 Runden: 2
1W10 Minuten: 4
1W10 Stunden: 8
1W10 Tage: 16
1W10 Viertel: 32
W10 Monate: 64
W10 Jahre: 128
Permanent: 256

<b>Tabelle: Aktivierung</b>
1-10 Sekunden: 1
1-10 Runden: 2
1-10 Minuten: 4
1-10 Stunden: 8
1-10 Tage: 16
1-10 Viertel: 32
1-10 Monate: 64
1-10 Jahre: 128
für Immer: 256

<b>Tabelle: Geschwindigkeit</b>
mal 2/ durch 2, eine Handlung mehr/weniger: 4
mal 3/ durch 3, zwei Handlungen mehr/weniger: 8
mal 4/ durch 4, drei Handlungen mehr/weniger: 16
mal 5/ durch 5, vier Handlungen mehr/weniger: 32
mal 6/ durch 6, fünf Handlungen mehr/weniger: 64
mal 7/ durch 7, sechs Handlung mehr/weniger: 128
mal 8/ durch 8, sieben Handlungen mehr/weniger: 256

<b>Tabelle: Wahrsagen</b>
irgendwann: 1
Auf Jahrhunderte genau: 2
Auf Jahrzehnte genau: 4
Auf Jahre genau: 8
Auf Monate genau: 16
Auf Viertel genau: 32
Auf Tage genau: 64
Auf Stunden genau: 128
Auf Minuten genau: 256

## Was steht wo?

### A

Attribute.....	32
Ableitungen	
Konstitutionsbonus .....	36
Lebenspunkte .....	36
Resistenzzahlen.....	37
Stärkebonus.....	39
Aussehen .....	34
Geschick .....	34
Bewegungsweite .....	34
Rennen.....	34
Persönliche Ausstrahlung .....	36
Stärke .....	32
Stemmkraft .....	33
Tragfähigkeit.....	33
Verstand .....	35
Wahrnehmung .....	35
Willensstärke.....	36

### B

Beruf	
Abenteurer.....	15
Bettler.....	15
Bürger.....	15
Dieb.....	15
Edler.....	15
Freudenspender .....	16
Gardist.....	16
Gelehrter.....	16
Glücksritter.....	16
Händler.....	16
Handwerker .....	16
Heiler.....	17
Jäger.....	17
Kopfgeldjäger.....	17
Priester .....	17
Soldat .....	17
Söldner .....	17
Spielmann.....	18
Spitzel.....	18
Straßenkind .....	18
Tagelöhner .....	18

### C

Charaktererschaffung.....	5
Attribute auswürfeln.....	5
Methode 1 .....	6
Methode 2 .....	6
Methode 3 .....	7
Fertigkeiten auswürfeln.....	18
Fertigkeitspunktetabelle.....	20
Methode 1 .....	18
Methode 2 .....	20
Letzter Anstrich.....	22
Übrige Werte.....	21
Lebenspunkte .....	21
Resistenzzahlen.....	21
Volk festlegen ( <i>siehe auch</i>	
Völker).....	7
Zaubertalent auswürfeln .....	11

Besondere Fähigkeiten .....	11
-----------------------------	----

### E

Erfahrungspunkte .....	125
anwenden	
Attribute .....	127
Fertigkeiten .....	126
Lebenspunkte .....	128
Resistenzzahlen .....	128
Zauberpunkte.....	129
verteilen .....	125
Erfolgsproben.....	25
Einfache Erfolgsprobe .....	26
Boni und Mali .....	28
gewürfelte 20.....	28
<i>Halber Erfolg</i> .....	27
<i>Herausragender Erfolg</i> .....	27
Misserfolg .....	27
Patzer.....	26
<i>Voller Erfolg</i> .....	27
Vorgeschriebene	
Erfolgskategorie.....	29
Vergleichende Erfolgsprobe .....	29
Boni und Mali .....	31
Gewürfelte 20.....	30
Gleichstand.....	30
<i>Halber Erfolg</i> .....	29
<i>Herausragender Erfolg</i> .....	30
Mehrfache Teilnehmer .....	31
Misserfolg .....	29
Patzer.....	29
<i>Voller Erfolg</i> .....	30
Vorgeschriebene	
Erfolgskategorie.....	31

### F

Fertigkeiten .....	40
Allgemeine	
Fuhrwerke lenken .....	42
Gassenwissen .....	43
Glücksspiel .....	43
Holz und Steinarbeit.....	43
Jahrmärktszauber.....	44
Körperbeherrschung .....	45
Musik .....	45
Reiten .....	46
Rüstungsbau .....	46
Schlösser öffnen .....	47
Schmieden .....	47
Schneidern.....	48
Sechster Sinn.....	48
Seilkunde.....	49
Taschendiebstahl .....	49
Wirterei .....	50
Zauberfertigkeit .....	50
Zeichnen und Malen .....	50
Kampf	
Berittener Kampf.....	50
Kampf ohne Waffen .....	52
Kampferfahrung .....	51
Kampfmoral .....	52
Meucheln.....	53

Taktik.....	54
Waffe .....	54
Waffenimprovisation .....	58

### Natur

Fallen stellen/entdecken.....	59
Jagen und Fischen.....	59
Klettern .....	60
Laufen.....	60
Orientierung.....	61
Pflanzenkunde .....	61
Schifffahrt.....	62
Schleichen.....	62
Schwimmen/Tauchen.....	62
Spuren lesen.....	63
Tierkunde.....	63
Tierzählung.....	63
Überleben.....	64
Verstecken .....	65
Wachsamkeit .....	65

### Soziale

Beredsamkeit .....	65
Charakterstärke .....	66
Einschüchtern .....	66
Etikette.....	67
Führung.....	67
Menschenkenntnis .....	68
Schauspiel.....	68
Verführung.....	68
Verhandeln.....	69
Zechen .....	69

### Wissen

Alchemie.....	70
Architektur.....	71
Geistheilen .....	71
Gesetzkenntnis.....	72
Heilen .....	72
Mechanik .....	73
Rechnen .....	73
Sagen und Völkerkunde.....	73
Schreiben und Lesen.....	74
Sprachen .....	74
Sternenkunde .....	75
Fertigkeitspunkte .....	20

### H

Heilen .....	91
von Erfrierungen .....	91
von Giften .....	91
von Prellschaden .....	91
von Stumpfen/Spitzen Schaden	
.....	92
von Verbrennungen.....	93

### K

Kampf.....	77
Ablauf einer Runde .....	77
Initiative .....	78
Schlagabtausch.....	78
Abwehr .....	81
Angriff .....	79
Ausweichen .....	81
Brechen der Waffe.....	83

falsche Hand .....83  
Schaden.....82

Zauberpunkte ausgeben ..... 107  
Zauberpunkte zurückgewinnen  
..... 123

Gift ..... 21, 37  
Krankheiten .....21, 38  
Zauber .....21, 37

**M**

Magie.....95  
Artefakte.....109  
Arten der Magie .....104  
  Bewegen .....110  
  Echtes erschaffen .... 105, 114  
  Einflüstern.....104, 111  
  Erkennen .....104, 112  
  Falsches erschaffen .105, 114  
  Heilen/Schädigen .... 105, 115  
  Räumlich verändern 105, 116  
  Verbessern/Verschlechtern  
  .....104, 117  
  Verwandeln.....105, 117  
  Zeitlich verändern...105, 118  
  Zwingen .....104, 113  
Beispiele.....124  
Benötigte Handlungen.....119  
Erfolgskategorie .....122  
Gebiete der Magie .....101  
Gesammelte Sprüche.....123  
Lebenspunkte für Zauberpunkte  
.....110  
Mehr als ein Opfer.....110  
Objekte der Magie.....102  
Persönliche Einschränkungen  
.....105  
Quellen der Macht  
  Edle Metalle oder Steine...98  
  Eigene Kraft.....96  
  Eines oder alle Elemente...99  
  Göttliche Quelle.....97  
  Pflanzen und Tiere .....97  
Vergleich der Erfolgswert ..121  
Verzögertes Wirken.....108  
Vielfache Gebiete.....106  
Wirken.....107  
Wirkungsdauer .....108  
Zauberpunkte.....95

**O**

Optionale Regel  
  Ablenkung ..... 45  
  Abschätzen..... 26  
  Anderer Schaden mit  
  spitzen/scharfen Waffen ... 87  
  Ausweichen ..... 82  
  Ausweichen bei Fernwaffen . 82  
  Besondere Fähigkeiten..... 11  
  Bin ich ein Gott?..... 115  
  Darstellung..... 46  
  Gefahrensinn..... 54, 62  
  Geschossparade..... 81  
  Gezielter Treffer ..... 84  
  Grauige Erscheinung..... 67  
  Heroischer Vorteil ..... 28  
  Immunität..... 38  
  In Eile ..... 120  
  Kampf mit zwei Waffen ..... 84  
  Mehrfache Handlungen..... 79  
  Mehrfache Handlungen bei  
  Feuerwaffen..... 80  
  Narbenbildung ..... 94  
  Prellschaden mit stumpfen  
  Waffen..... 87  
  Scheitern ..... 26  
  Spannkraft..... 80  
  Steigerung ..... 126  
  Tierfreund ..... 42, 46  
  Trefferchance..... 77  
  Verzweifeltes Zaubern..... 106  
  Wundriss..... 93

**R**

Resistenzahlen ..... 21  
  Geist..... 21, 38

**S**

Schadensquellen .....87  
  Erfrierungen .....87  
  Ersticken .....88  
  Kampf ohne Waffen .....88  
  Krankheiten.....88  
  Niederreiten.....88  
  Stürze .....89  
  Verbrennungen.....89  
  Würgen.....90

**T**

Tabellen .....130

**V**

Verletzungen .....85  
  Leichte Verletzung .....85  
  Prellschaden .....86  
  Schwere Verletzung .....85  
  Spitzer Schaden.....87  
  Stumpfer Schaden .....86  
Völker  
  Charach .....8  
  Chendai-Kan .....8  
  Hallakinen .....8  
  Kasraliten .....9  
  Multorier .....9  
  Nushq' qai .....9  
  Nuu-Giik .....9  
  Ostländer .....10  
  Panfil .....10  
  Rekschat .....10  
  Taominoi .....10