

*Freies Rollenspiel*

# Mystic - Legends

*Grundregelwerk*

*Version 1.10*

*3.11.2005*

*Phantasie ist wichtiger und wertvoller als Wissen.  
Denn Wissen hat seine Grenzen.*

**Vom Team der Seite „<http://www.Mystic-Legends.de>“ (in alphabetischer Reihenfolge):**

*Klaus Adrian, Christoph Aufreiter, Mario Anders, Christian Gutsche, Andreas Gruner, Till Helge Helwig, Christoph Kaufmann, Alexander Kuprijanow, Jonathan Kühnel, Ina Liebing, Jan Mair, Martin Michel, Christopher Penker, Marcel Zimmer*



DAS URHEBERRECHT LIEGT BEI DEM MYSTIC – LEGENDS – TEAM. VERANTWORTLICHE FÜR DEN REGELWERK – INHALT SIND ANDREAS GRUNER, CHRISTIAN GUTSCHE UND CHRISTOPH KAUFMANN. ALLE INHALTE DIESER DATEI SIND GEISTIGES EIGENTUM DER AUTOREN UND DÜRFEN OHNE DEREN SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG NICHT VERKAUFT, AUF ANDEREN WEBSEITEN ALS „[HTTP://WWW.MYSTIC-LEGENDS.DE](http://www.mystic-legends.de)“ ZUM DOWNLOAD FREIGEGEREN (GERNE ABER VERLINKT) ODER VERÄNDERT WERDEN.

DIE INHALTE SIND FREI ERFUNDEN UND DER PHANTASIE DER AUTOREN ENTSPRUNGEN. ÄHNLICHKEITEN MIT EXISTIERENDEN PERSONEN, WELTBILDERN ODER RELIGIONEN SIND OHNE BÖSE ABSICHT ENTSTANDEN (DAS NENNT MAN INSPIRATION ; ) ). WIR WOLLEN NIEMANDEN BELEIDIGEN ODER IN SEINEM GLAUBEN BEDRÄNGEN. WENN IM REGELWERK ÖFTER DIE MÄNNLICHE FORM (Z.B. DER CHARAKTER ODER DER KÄMPFER) ALS DIE WEIBLICHE FORM VERWENDET WIRD, LIEGT DAS NICHT AM MACHOCHISMUS ODER DER BÖSEN ABSICHT DER AUTOREN SONDERN AN DER BESONDERHEIT DER DEUTSCHEN SPRACHE, IN DER SICH DAS MASKULINUM DURCH HÄUFIGEREN GEBRAUCH ZUM NEUTRUM ABGESCHLIFFEN HAT.

Wir danken allen unseren Kritikern.

# Inhaltsverzeichnis

## 1. Beginn (Seite 6)

Vorwort	7
Was ist Rollenspiel	7
Was ist Mystic-Legends	7
Vom Regelwerk	8
In eigener Sache	8

## 2. Talente und Grundeigenschaften (Seite 9)

Der Unterschied	10
Eigenschaften	10
Talente	10
Proben auf Eigenschaften	11
Proben auf Talente	11
Talentsteigerung und Erfahrungen	13
Alternative Talentregeln	16

## 3. Talentlisten- und Beschreibungen (Seite 17)

Waffentalente	18
Körperliches	20
Wissen	21
Natur	23
Handwerk	24
Gesellschaftliches	27
Mystisches	28
Moderne Talente	29
Auf ein Wort zu den Talentlisten	30

## 4. Sonderregeln (Seite 31)

Geschwindigkeiten und Erschöpfung	32
Springen	32
Schwimmen	32
Reiten	33
Kraft-/ Ausdauerleistung	33
Fallschaden	33
Gifte	33
Krankheiten	34
Verletzungen durch Feuer und Säure	34
Schaden durch Ersticken/ Ertrinken	34
Erschöpfung und Schaden durch große Hitze/ Kälte	35
Verhungern und Verdursten	35
Tödliche Erschöpfung	36
Wunden heilen	36
Gift heilen	36
Krankheiten heilen	36
Verstecken, Verkleiden, Schleichen	36
Tiere (Werte, Abrichten)	37
Sprachen	38

## 5. Charakterliche Besonderheiten (Seite 39)

Vorteile	40
Nachteile	42
Charakterwerte	46
Stabilität	46

## 6. Kampfregelewerk (Seite 48)

Vorwort	49
Vor dem Kampfe	49
Kampfablauf	50
Beispielkampf	52
Der bewaffnete Nahkampf	53
Fernkampf	64
Der Kampf ohne Waffen	68
Reiterkampf	69
Alternative Kampfregeln	71
Ausrüstung	72

## 7. Charaktergenerierung (Seite 79)

Schritt #0: Das Regelwerk gelesen haben	80
Schritt #1: Ein Konzept anfertigen	80
Schritt #2: Dem Charakter Persönlichkeit verleihen	80
Schritt #3: Die Wahl der Rasse	81
Schritt #4: Die Wahl der Kultur	81
Schritt #5: Die Wahl der Ausbildung	81
Schritt #6: Das Verteilen der Eigenschaftspunkte	81
Schritt #7: Der Bogen mit den Charakterwerten (Vor-/ Nachteile, Stabilität, Charaktereigenschaften)	82
Schritt #8: Verteilung der GP für Talente (TGP)	82
Schritt #9: Geld und Ausrüstung	82
Schritt #10: Game on, Have fun	82
Alternative Generierung ohne Kultur, Rasse, Beruf	83
Charakterbögen	84

## Inhaltsverzeichnis

### 8. Vom Leiten und Leiten lassen (Seite 88)

Anleitung zum guten Rollenspiel?	89
Tipps für die Spieler	89
Heldencharaktere und „kleine Macken“	90
Übertriebenes Balancing, Vor- und Nachteile und die Gefahr des Powergamings	90
Übertriebene Charakterdarstellung und Zusammenspiel	91
Metagaming	91
Gruppenkonstellation	91
Powergaming	92
Kampf im Rollenspiel	93
Rollenspiel im Kampf	94
Regeldichte im Kampf	94
Player Empowerment	95
Welche Regeln sollten die Spieler/ Spielleiter beherrschen?	96
Der Begriff des Spielleiters	97
Tipps für den Spielleiter	97
Tipps für frische Spielleiter	98
Sollen SCs sterblich sein?	98
Abenteuer selber schreiben	99
In Abenteuern improvisieren (Modulare Abenteuer)	100
Kampagnen selber ausarbeiten	102
Szenen ausarbeiten	103
Gegner lebendig werden lassen	103
Anschaulich beschreiben	103
Das Spiel mit dem Stabilitätswert	104
Stilmittel für die Spielleitung	105
Learning by Doing/ EP-loses Steigerungssystem	109

### Glossar (Seite 109)

### Tabellenanhang (Seite 110)

Waffen	110
Schilde/ Helme/ Arm- und Beinschienen	112
Rüstungen	113
Talente	114
Vor- und Nachteile	117

# 1. Kapitel: Beginn

## Vorwort

Endlich fertig. Wem außer mir ist es sonst schon aufgefallen, dass man das Vorwort immer zuletzt schreibt? Trotzdem pappt man es nicht hintenan, sondern hält es für derartig wichtig und gewichtig, dass man es fast ganz an erste Stelle schreibt. Das sollen ja alle lesen.

Viele Monate haben wir nun an diesem Regelwerk gearbeitet, geschrieben und gefeilt. Einige Ecken und Kanten haben wir ausgebügelt, einige nötige Ergänzungen getextet, damit aus dem Regelgerüst eine runde Sache wird. Nun. Heute sind wir praktisch fertig damit.

Sicher gibt es viele Dinge, die nicht gesagt wurden, die allerdings unserer Meinung nach auch nicht in ein Grundregelwerk gehören. Der schnell wachsenden Dicke dieses Regelwerkes zuliebe haben wir darauf verzichtet, Rassen und Kulturen bereits hier einzufügen, sondern werden diese in den Weltenbeschreibungen folgen lassen. Auf diese Weise haben wir auch erreicht, dass das Mystic-Legends-Regelwerk keinesfalls nur für Ta'Ran, Fedar, Chronova und Manador gültig ist, sondern dass man damit auch andere Welten bespielen kann, wenn man deren Rassen und Kulturen mit ein wenig gesundem Menschenverstand in unser System übersetzt.

Wir haben einige altbekannte Konzepte (allem voran die CharGen, die soweit wir wissen, in einer solchen Form zuerst in „GURPS“ auftauchte), aufgegriffen, aber auch einige eigene Neuerungen eingefügt, wie die Verwundungsregeln und die Regelungen für Erschöpfung: Unser Regelwerk kommt vollständig ohne Lebensenergie aus.

Mystic-Legends ist ein System, dass recht universell einsetzbar ist, wenn es um Fantasy geht, einige Steampunk-Elemente sind ebenfalls schon enthalten bzw. lassen sich mit einfachen Ergänzungen einbauen. Ein völliges Universalsystem aufzubauen erschien uns nicht erstrebenswert, da wir selber keine SF oder Jetztzeit-Settings bauen. Außerdem ist Fantasy in Deutschland das am weitesten verbreitete Rollenspiel-Genre, weshalb wir mit einem Universalsystem eine Basis schaffen wollten, Charaktere für Settings zu konvertieren und jedes Setting spielen zu können, ohne stets neue Regeln zu erlernen.

Wie soll ich sagen: Ich bin stolz darauf, dass ich nun diesen Teil des Regelwerkes (auf den ich mich immer schon gefreut habe) schreiben konnte.

*Christoph Kaufmann, Dresden, den 17.05.2004*

## Begriffsklärungen

### Was ist eigentlich Rollenspiel?

In diesem ersten Teil wird nun erklärt, was es mit dem mysteriösen Begriff "Rollenspiel" eigentlich auf sich hat: **RPG** ist die Abkürzung für **Role Playing Game**, was auf Deutsch soviel bedeutet wie Rollenspiel. Nun werden viele bei diesem Wort an Computerspiele denken, wie z.B. Neverwinter Nights o.ä. - aber weit gefehlt:

Beim **P&P - (Pen and Paper) Rollenspiel** sitzen die Spieler bei irgend jemandem in der Wohnung um einen Tisch herum. Jeder dieser Spieler verkörpert einen **Charakter**, eine eigenständige Person mit entsprechenden **Stärken** und **Schwächen** - zum Beispiel den Zwergen Durag.

Durag ist etwa 125 cm groß, trägt einen flammendroten teilweise zu Zöpfen geflochtenen Bart, militärisch geschnittene

grüne Wollkleidung sowie ein Panzerhemd aus bestem Stahl. Er kämpft mit einer kurzen, breitklingigen Axt und einem Rundschild. Als Zwerg verfügt er über eine besonders große Kondition und Kraft, ist aber nicht so besonders intelligent. Diese Stärken und Schwächen finden in die **Eigenschaftswerte** des Charakters Eingang - zum Beispiel Muskelstärke (MS), Geschick (GE) oder Intellekt (IT und Durags Schwäche). Außerdem verfügt jeder Charakter (manchmal auch als Char oder SC [Spielercharakter] abgekürzt) über **Talentwerte**, die angeben, wie gut seine Fertigkeiten in bestimmten Gebieten ausgebildet sind.

Durag ist ein für zwergische Verhältnisse mäßiger Axtkämpfer, er liebt aber das Feilschen auf dem Markt und jede Handwerkliche Tätigkeit.

Soviel zum Spieler.

Dazu kommt jetzt noch ein Spielleiter (oder kurz SL) - er spielt keinen SC, sondern muss die Welt, also die Spielumgebung und deren Reaktion auf die Aktionen der Charaktere darstellen. Der Spielleiter könnte zum Beispiel folgende Situation beschreiben: „Ihr befindet euch auf dem Marktplatz zu Ashkan. Um euch herum herrscht reges Treiben, buntgekleidete Marktschreier preisen ihre Angebote in den höchsten Tönen und bilden einen Kontrast zu den meist braun oder grau gekleideten Bergleuten und Frauen, die in der Abendsonne noch schnell einkaufen wollen. Euer besonderes Interesse erregt allerdings ein Gemüse- und Obststand, hinter dem ein kleiner Mann - offenbar ein Zwerg - steht und laut und herzlich um Kunden wirbt.“

Wenn der Spieler Tom nun sagt: "Ich versuche, dem Zwerg am Marktstand einen Apfel zu stehlen", verlangt der Spielleiter eine entsprechende Probe auf das entsprechende Diebes - Talent, um festzustellen, ob die Aktion gelungen ist. Nehmen wir nun an, Tom gelingt die Probe. Nun könnte der Spielleiter folgendes Urteil fällen: "Der Zwerg bemerkt nicht, wie du einen Apfel in deiner Tasche verschwinden lässt." Jede Aktion, sei es nun die eines SC oder eines NSC, wird in der Ich - Form beschrieben, jede Kommunikation in direkter Rede dargestellt (also zum Beispiel: "Ich gehe zu dem Zwergen und frage ihn breit grinsend: Vermisst ihr nicht einen eurer Äpfel?")

Der Spielleiter hat entweder ein mehr oder weniger vorgearbeitetes **Abenteuer**, durch das er die Charaktere führt oder er improvisiert komplett - hier kommt es letztendlich nur auf den Geschmack des jeweiligen SL an.

### Was ist Mystic-Legends?

Mystic - Legends ist genau solch ein **Rollenspielsystem** für Pen and Paper - Rollenspiel. Wir arbeiten Regelwerke sowie Beschreibungen der Welt, in der das RPG spielt, aus und stellen unsere Arbeit im Internet **kostenlos** zum Download zur Verfügung: Mystic-Legends ist ein von großen Verlagen unabhängiges Projekt, dass völlig unkommerziell betrieben wird.

Damit in dieses System nicht nur die Phantasien von 2 oder 3 Autoren einfließen (die auch sehr durch Bücher und andere Rollenspielpublikationen beeinflusst sind), haben wir uns entschieden, die ganze Entwicklung über ein Forum im Internet (auf „www.mystic-legends.de“) laufen zu lassen. Dadurch können viele verschiedene Meinungen zusammenfließen und ein ganz anderes System entstehen lassen, als es ein kleiner Kreis von Autoren zustande gebracht hätten - es ist von Vorteil für alle Beteiligte, da die Hauptautoren ein Feedback erfahren, wie ihre Arbeit bei den Rollenspielern ankommt und da die Spieler und „Kritiker“ des Regelwerkes und der Welt immer eine gewisses Mitspracherecht eingeräumt bekommen - je früher man

einsteigt, desto mehr kann man sich verwirklichen, desto besser kann man Einfluss auf die Entwicklung nehmen. Derzeit werden 4 Welten entwickelt: Die aus der Steamfantasy kommende, postapokalyptische Darkfantasy – Welt „**Ta'Ran**“ unter der Leitung von Christoph Kaufmann und Christian Gutsche, die Steampunk – Welt „**Chronova**“ unter der Leitung von Alexander Kuprijanow, die High – Fantasy – Welt „**Fedar**“ unter Leitung von Ina Liebing und Christian Gutsche sowie die antik – klassisch – fantastische Welt „**Manador**“ unter der Leitung von Jonathan Kühnel und Jan Mair. Auf der Page werden in Artikelform (so wie dieser hier) die ausgearbeiteten Regeln, die Beschreibungen der Welt etc. festgehalten. Sie stehen dann für jeden offen, der Interesse an RPG hat und etwas Neues ausprobieren möchte. Wir wollen aus dem Ganzen keinen Profit schlagen, sondern einfach Spass haben und evtl. eine schöne Gemeinschaft gründen.

## Vom Regelwerk

### Realismus in der Spielwelt

Um eine in sich **schlüssige und realistische Spielwelt** (andere Systeme sprechen hier vom fantastischen Realismus, wir bevorzugen weiterhin den normalen Realismus, allerdings um ein paar Effekte ergänzt) darzustellen, müssen bestimmte Mechanismen in einem Regelwerk dargestellt werden.

Das Regelwerk stellt auch sicher, dass die einzelnen Spielercharaktere **ausgewogen** sind und keiner durch Ungleichgewicht im Spiel den Spass verliert. Dennoch ist das Regelwerk nur eine **Anleitung zum Realismus**, das Regelwerk ist **fehlbar und nicht absolut** (wer das von irgendeinem RPG – System behauptet, der übertreibt maßlos).

Wann immer die Spieler in eine Situation kommen, die nicht vom Regelwerk beschrieben wurde bzw. die ihrer Einschätzung nach im Regelwerk zu Irrealismus geführt wird, dann nehmen Sie als SL die Sache selber in die Hand und biegen (notfalls brechen) Sie die Regeln so, dass der Realismus und das Gleichgewicht erhalten bleibt.

Ebenfalls sei vor Regelreiterei gewarnt: Es ist ein recht umfangreiches Regelwerk, an manchen Stellen eventuell übertrieben komplex – machen sie nicht den Fehler und wühlen sie am Spieltisch minutenlang im Regelwerk, um eine unklare Situation zu klären, sie zerstören damit jegliche Stimmung. Weitere Tipps dazu folgen im Bereich „**Vom Leiten und Leiten lassen**“.

### Erklärung zu den Würfeln

Wer in den Regeln schmökert, wird sicherlich bald auf Angaben wie "W6" oder "W12 +2" treffen. Hier werde ich nun versuchen, das ganze ein wenig aufzuklären.

Das **W** bedeutet **Würfel**, die **Zahl** dahinter beschreibt die **Anzahl der Flächen** - ein W6 ist demnach ein einfacher Würfel mit 6 Seiten, wie er zum Beispiel auch zum Mensch-Ärgere-Dich-Nicht-Spielen verwendet wird.

Wenn man nun 2 Würfel mit sechs Seiten werfen soll, und das Ergebnis in der Summe beider erwürfelter Augenzahlen besteht, so schreibt man "2W6".

Wenn allerdings die einzelnen Ergebnisse zählen, so schreibt man "2 \* 1W6". "1W6+4" bedeutet, dass ein Würfel mit sechs Seiten geworfen wird und zum Ergebnis noch 4 dazugezählt wird.

Wenn man nun zwei unterschiedliche Würfel addieren soll, schreibt man z.B. für einen sechsseitigen und einen zwanzigseitigen Würfel "1W6 + 1W20".

Ein W100 oder W% bedeutet schlicht und einfach, dass man 2

\* 1W10 wirft: der erste Wurf ist die Zehnerstelle, der zweite Wurf beschreibt die Einerstelle (also von 00 bis 99).

Dies sind die gängigen Würfelarten:

- **1W4** ist ein Tetraeder - es zählt entweder die Zahl die ganz unten liegt oder die Zahl an der Spitze. Man muss einfach schauen, ob oben oder unten auf allen Seiten die gleiche Zahl angezeigt wird.
- **1W6** ist ein normaler Würfel
- **1W8** ist ein sogenannter Oktaeder
- **1W10** hat keinen solchen Namen, da kein Körper mit 10 gleichseitigen Flächen existiert und er somit nicht zur Reihe der platonischen Körper zählt
- **1W12** ist ein zwölfseitiger Körper (mathematisch ein Dodekaeder)
- **1W20** ist ein Ikosaeder

Mystic-Legends verwendet 2W10 für Proben von Grundeigenschaften, Talenten und Kampfeigenschaften sowie den kompletten Würfelsatz (W4, W6, W8, W10, W12 und W20) zur Bestimmung von Schadenswerten.

### Mathematik

Sollte in Mystic – Legends bei irgendeiner Berechnung (zum Beispiel für einen abgeleiteten Wert) ein Bruch entstehen, so ist dieser immer echt zu runden: Ab einer 5 in der ersten Nachkommastelle rundet man zur nächsthöheren Zahl auf, bis zur 4 in der ersten Nachkommastelle dagegen streicht man einfach die Zahlen nach dem Komma.

## In eigener Sache

Da das Konzept von Mystic – Legends auf Gemeinschaft und gemeinschaftlicher Arbeit basiert, würden wir uns freuen, ein gewisses **Feedback** zu erhalten, welche Teile im Regelwerk ihnen, dem Leser, gut, und welche nicht so gut gefallen haben und bitten sie darum, uns ihre Kritik oder ihr Lob im Forum oder per Email an „Durag@Mystic-Legends.de“ mitzuteilen – Geld wird es dafür zwar nicht geben, aber Mitarbeiter (und seien es „nur“ Kritiker), werden bei uns gerne gesehen.

Wer außerdem noch **Verbesserungsvorschläge** hat, beziehungsweise **ergänzend arbeiten** oder einfach generell an unserem Projekt mitarbeiten möchte, ist **gern gesehen**. Auch freuen wir uns über **Berichte aus Testrunden** zum Thema Regelwerk und Welt.

Schließlich wäre es noch schön, wenn sich **Spielrunden** im Forum mit mindestens einem Vertreter (SL ist natürlich das Günstigste) anmelden könnten – wir bieten gegen ein wenig **Erfahrungsaustausch** und Feedback eine **Betreuung der Spielgruppen mit Rat und Tat** (z.B. Hilfe bei Entwicklung eigener Abenteuer, Fragen zu Regelwerk und Welten) - natürlich völlig kostenlos.



# 2. Kapitel:

# Talente und

# Grundeigenschaften

## Der Unterschied

Das System baut auf Eigenschaften und Talenten auf. **Eigenschaften** sind größtenteils **angeboren** und können nur wenig gesteigert (= nur wenig trainiert) werden. **Talente** sind Fertigkeiten, die man sich z.B. **in einer Berufsausbildung aneignet** und die direkt bei Lehrmeistern und Trainern verbessert (= gesteigert, trainiert) werden können.

Alle Charaktere haben den **gleichen Satz an Eigenschaften**, auch einen gewissen Satz an Basistalenten sowie eine für jeden Charakter **unterschiedliche Talentanzahl und -ausgestaltung**, abhängig von ihrer Vorgeschichte sowie von Training. Stufenaufstiege in dem Sinne, dass ein Charakter auf einen Schlag um vieles stärker wird, gibt es nicht.

## Eigenschaften

Die Werte der Eigenschaften beschreiben, wie stark diese Eigenschaft bei einem Charakter ausgeprägt ist: Die Eigenschaftswerte haben eine **Spanne von 7 bis 20** beim Normalmenschen, bestimmte Rassen allerdings haben extremer ausgeprägte Attribute und können in ihren Werten teilweise weit über 20 bzw. unter 7 liegen.

Der Durchschnitt beim Menschen ist in jeder Eigenschaft 11, der Durchschnitt von z.B. Zwergen liegt in bestimmten Eigenschaften wie Körperkraft oder Willenskraft höher und z.B. in Charisma deutlich tiefer als beim normalen Menschen.

Folgende Eigenschaften gibt es:

Muskelstärke	MS
Zu diesem Attribut gehört alles, was zähe Kraft und wenig Verstand benötigt: Türen eintreten, Gegner unangespitzt in den Boden rammen und Armdrücken. Außerdem gibt der Wert an, wie viel der Charakter tragen bzw. anheben kann. Muskelstärke hat nichts mit Beweglichkeit zu tun – dies fällt unter den Begriff „Akrobatik“.	
Willenskraft	WK
Sich selber durchzusetzen, Mut zu zeigen oder einfach den eigenen Willen vor magischem Einfluss zu schützen ist der Zweck dieses Attributs. Willenskraft umfasst Persönlichkeit, Entschlossenheit und Mut.	
Wahrnehmung	WA
Ob es nun darum geht, scharfe Sinne zu beweisen oder nur darum, die Informationen, die einem die Sinne geschickt haben (eventuell auch unterbewusst) schnell zu verarbeiten und umzusetzen – Wahrnehmung ist ihr Attribut der Wahl.	
Geschick	GE
Flinke Finger, Taschendiebstahl, Mechanik und der Einsatz von Dietrichen erfordert vor allem Fingerspitzengefühl, Hand – Augen – Koordination und jede Menge Übung. Das alles ist in diesem Attribut vereinigt.	
Akrobatik	AK
Seinen Körper schnell und geschickt einzusetzen, flinke Drehungen oder geschickte Sprünge: Wo sich „GE“ nur auf die Finger bezieht, ist AK das Äquivalent für den ganzen Körper des Charakters.	

Aussehen	AS
Welche Wirkung hat der Charakter auf fremde Personen? Ein gutes Aussehen kann in manchen Fällen positiv oder negativ herausstechen, genauso wie ein weniger gutes Aussehen.	
Charisma	CH
Charisma ist der Einfluss der eigenen Persönlichkeit auf andere, ist die Kraft, Leute zu Dingen zu bewegen, die man ihnen vorschlägt, die Fähigkeit, Personen anzuführen, sie mit einer feuernden Entschlossenheit anzustecken. Dieses Attribut ist eng mit WK verknüpft.	
Intellekt	IT
Intellekt ist pure, reine, blitzende Intelligenz. Mit Wissen oder Weisheit hat sie recht wenig zu tun: Schnelle Entschlüsse, kühne Situationseinschätzungen, Strategie und Taktik zählen hierzu genauso wie mathematisches Verständnis und logische Folgerung.	
Konstitution	KO
Dieses Attribut beschreibt, wie ausdauernd und zäh ein Abenteurer ist: Es beeinflusst, wie viele Schmerzen er aushält, wie lange er sprinten kann und wann sich ein Treffer einer Waffe von der mittelschweren Wunde zum leichten Kratzer abschwächt.	

### Beispiel:

*Valen, der kräftige Krieger aus dem Volk der Na'Pak, von den anderen Völkern Ta'Rans oft als Barbaren belächelt, kann zum Beispiel mit folgenden Werten auftrumpfen:*

*MS: 13, KO: 13, GE: 12, AK: 11, WA: 9, IN: 9, AS: 10, CH: 10, WK: 13*

*Dagegen hat Kamael, die schlanke Hochelfe folgende Werte:*

*MS: 7, KO: 6, GE: 12, AK: 12, WA: 14, IN: 13, AS: 13, CH: 14, WK: 8*

## Talente

Die Talente (oder auch "Fertigkeiten") werden durch Training (Anwendung des Talentes oder Lehrer) gesteigert - es gibt Erfahrungspunkte (EP) für die unterschiedlichen **Talentgebiete** (wer viel schwimmt, bekommt EP für körperliche Talente), für die man sich die Talentpunkte kaufen kann. Die Spanne der Werte reicht bei den Talenten **von ungelernt (-2) bis meisterhaft (10)**. Durch extrem hartes Training oder günstige Voraussetzungen, gegeben durch Rasse und Kultur, kann man auch darüber hinaus bis zu einem Wert von 15 steigern, allerdings sind Wesen mit derartig hohen Talentwerten schon durchaus als lebende Legenden zu betrachten.

Es gibt **7 unterschiedliche Talentgebiete**, die da sind: Kampftalente, Körperliche Talente, Naturtalente, Handwerkliche Talente, Gesellschaftliche Talente, Wissenstalente und Mystische Talente.

### Beispiel:

*Kamaels Stärke ist das Verstecken in Wäldern: in dieser Fertigkeit hat sie bereits 8 Talentpunkte, Valen, der eher offensiv an Probleme herangeht, hat dagegen nur 2 Punkte in diesem Talent.*

Um einen etwaigen Bezug zu haben, welcher Talentwert was angibt, kann man von folgender Faustregel ausgehen: Ein „Geselle“ hat in einem Handwerkstalent 3 Punkte, ein Altgeselle dagegen schon 5 Punkte, während ein Meister seines Faches über 7 oder mehr Punkte verfügt.

Wie bereits oben angedeutet kann man dagegen Personen mit einem Talentwert von 10 oder mehr als „lebende Legende“ präsentieren und als echte Begabung oder Koryphäe in seinem Gebiet bezeichnen.

## Proben auf Eigenschaften

### Warum eine Probe?

Es kann zu Situationen kommen, in denen ein Spieler eine Handlung vornehmen will, **die nicht unbedingt gelingen muss** (wenn Valen zum Beispiel eine Tür eintreten will) - hier hat der SL jederzeit das Recht, eine sogenannte **Probe** zu verlangen. Im oben genannten Beispiel wäre eine MS - Probe ganz angebracht, um festzustellen, ob Valen die Kraft aufbringt, die Tür aus den Angeln zu treten.

### Und wie funktioniert das?

Zu diesem Zweck wirft der Spieler **zwei W10, addiert diese und zählt die Summe zu dem zu probenden Eigenschaftswert**. Der hierbei erhaltene Wert wird nun mit einem **Probenwert** verglichen, den der Spielleiter vor der Probe verkünden kann (aber nicht muss). Wenn diese **Summe größer ist als der Probenwert**, dann gilt die Probe als **gelingen**, ansonsten ist sie nicht gelungen und der Charakter muss mit entsprechenden Folgen leben. So hat Valen im Beispiel die Tür also nicht stark genug getreten - sie geht nicht auf.

Der Probenwert an sich ist eine Zahl, die der Spielleiter je nach Schwierigkeit der Probe festlegen kann: Durchschnitt ist ein Wert von 20. Es folgen noch genauere Tipps, wie schwer welche Probe sein kann.

### Beispiel:

*Valens Spieler (Valen mit einem MS – Wert von 13) muss für eine solche Probe also „nur“ eine 7 würfeln, um sie zu bestehen. Kamael dagegen hätte da schon mehr zu tun: Mit ihrer MS von nur 7 benötigt sie immerhin ein saftiges Würfelergebnis von 13.*

### Erschwerte/ erleichterte Proben

Wenn es die Umstände erfordern, kann der SL die Probe auch **beliebig erschweren/ erleichtern**, wenn die Tür zum Beispiel aus Eiche ist und zudem noch von Zwergen mit Eisenbeschlägen versehen wurde, kann er eine MS - Probe erschwert um 5 (kurz MS + 5) verlangen - dabei wird dann die **Erschwerung zum Probenwert addiert**. Dadurch wird die Erfolgswahrscheinlichkeit geringer. Wenn die Tür nun dagegen schon lange mit Fußtritten bearbeitet wurde oder einfach wurmstichig ist, kann der Meister eine MS - Probe erleichtert um 3 verlangen (kurz MS - 3). Hierbei wird die **Erleichterung von dem Probenwert abgezogen** - die Erfolgschance steigt.

### Beispiel:

*Kamael möchte mit einer Nadel ein Loch in eine Eierschale stecken. Damit ihr das Ei nicht zerplatzt (der Spielleiter nimmt natürlich an, dass Kamaels Kräfte für die Aktion ausreichen und nicht geprobt werden müssen) und das Loch nach ihren Wünschen gestaltet ist, muss sie eine Geschicklichkeitsprobe erfolgreich absolvieren. Da dies eine recht filigrane Aufgabe ist, setzt sich der SL den Zielwert 25, teilt ihn aber Kamael nicht mit, um die Spannung zu steigern. Nun muss Kamael 2W10 werfen. Sie erzielt eine 14, womit die Probe eindeutig gelungen ist. (14 vom Würfel + 12 von GE = 26, also ein Punkt über dem Zielwert).*

### Verdeckte Proben

Wenn der SL eine Probe selber vornimmt, ohne den Spielern zu verraten, warum er "herumwürfelt", spricht man von einer verdeckten Probe. Angebracht erscheint zum Beispiel eine verdeckte IT - Probe für den Helden, der die Tür eintreten will. Im Falle eines Gelingens wäre ihm die Idee gekommen, zumindest vorher die Klinke zu testen und somit die Gefahr des verstauchten Fußes zu umgehen.

### Probenqualität QU

In manchen Fällen ist es besonders wichtig, zu wissen, wie gut oder wie schlecht eine bestimmte Probe gelungen ist. Dann muss man einfach den **Zielwert** (also den vom SL geforderte Mindestwurf) **vom Probenwert** (also die Summe aus Eigenschaftswert und Würfelergebnis oder im Falle einer Talentprobe die Summe aus Eigenschaftswert, Talentwert und Würfelergebnis) **abziehen** - man erhält die Probenqualität QU. Im letzten Beispiel war QU zum Beispiel 1, da Kamael einen Punkt mehr hatte, als sie benötigt hätte.

Proben mit einer Qualität von 0 sind genau geschafft, mit einer QU von 1 oder mehr sind sie gut gelungen, Proben mit einer Qualität von -1 oder weniger sind misslungen.

Der SL kann nun die QU nutzen, um einen Anhaltspunkt für das genaue Ergebnis der Probe auf die Spielumgebung zu haben - so wird eine Probe mit QU 10 sicherlich weitaus mehr Effekt erzielen als eine Probe mit QU 0 und eine Probe, die mit QU -2 misslungen ist, zieht weniger Schaden nach sich als eine Probe, die mit QU -10 danebenging.

QU	Auswirkung/ Qualität
-10 oder weniger	verpatzt
-6 bis -9	schlimm misslungen
-2 bis -5	misslungen
-1	knapp danebengegangen
0	genau geschafft
1	knapp geschafft
2 bis 5	gelingen
6 bis 9	gut gelungen
10 oder mehr	meisterlich gut gelungen

## Proben auf Talente

### Warum Proben auf Talente?

Wie unter Proben auf Eigenschaften bereits erklärt, kommt ein Charakter einmal in eine Situation, in der es auf sein Können ankommt - um dieses Können zu prüfen, verlangt der Spielleiter eine Probe. Nun gibt es neben den Eigenschaften auch Talente. Diese Talente bauen zwar immer auch auf einer Eigenschaft auf, allerdings spielen hier **neben dem reinen Attribut auch andere Faktoren** wie z.B. das Wissen um eine bestimmte Technik oder die Routine bei der Aktion mit in die Ausführung der Aktion und damit auch in die Probe herein.

### Wie funktioniert das?

So bauen zum Beispiel Körperbeherrschungstalente aus dem Bereich Körper meist auf die Attribute Wahrnehmung, Athletik oder Muskelstärke. Wenn man nun ein Talent testen will, überlegt man, **in welchem Attribut man das Talent proben möchte** - so kann z.B. eine Kletternprobe dazu genutzt

werden, um die Schwierigkeit einer Wand korrekt einzuschätzen - dann würfelt man die Probe auf WA oder IT. Wenn man dann die Wand erklimmen möchte, wird die Probe auf Athletik (sehr komplexe Wand mit wenigen Griffen und überhängen) oder Muskelstärke (viel Gepäck) oder Konstitution (langer Kletterweg) abgelegt. Hierbei legt immer der **Spilleiter fest, auf welches Attribut geprobt** wird - sonst ist der Spieler allzu sehr dazu geneigt, immer das höchste Attribut auszuwählen.

Wenn die Wahl getroffen wurde, dann **addiert man zu dem Probenattribut noch den Talentwert und wirft 2W10**, deren Ergebnis man ebenfalls zu der Summe dazuzählt. Der Rest läuft wie bei den Eigenschaftsproben: Man **vergleicht mit dem Probenwert** (der hier etwas höher liegt, als bei den Eigenschaften: Durchschnitt ist hier 24, denn hier spielt mathematisch auch noch ein weiterer Wert mit hinein).

Man kann die Probe wie bei einer Eigenschaftsprobe **erschweren und erleichtern**, außerdem können auch Talentproben verdeckt gewürfelt werden. Sollte das betreffende Talent **nicht erlernt** worden sein (hat es der betreffende Spieler also nicht auf seinem Charakterbogen stehen), so wird die Probe **generell um 3 Punkte erschwert**, aber normal wie eine Talentprobe gehandelt. (also praktisch Attribut + Talentwert [in diesem Falle allerdings 0] Würfelwurf gegen den Probenwert +3).

Sollte das Talent sogar einen (durch Rasse oder Kultur oder anderen Nachteil erworbenen) **negativen Wert** aufweisen, so gilt dieser Wert neben der Erschwernis für ungelernete Talente **nochmals als Erschwernis** für die Probe, denn er symbolisiert, dass der Charakter für dieses Talent unbegabt oder sogar komplett nicht geeignet ist.

#### Beispiel 1:

*In der Geschichte am Anfang wird erzählt, dass Valen von einem Turm zu einem Sims an einer Hauswand springt. Natürlich ist dies kein einfacher Sprung und als Situation am Spieltisch wäre vielleicht folgendes gelaufen: Der SL verlangt eine Probe auf Springen auf der Basis von AK. Als Zielwert setzt er 24 fest. Da Valen eine AK von 11 hat und Springen auf 3 Punkte trainiert hat, hat sein Spieler in der Geschichte mindestens eine 11 erwürfelt, denn sonst wäre Valen sicher abgestürzt.*

#### Beispiel 2:

*Zandor, der Magier hat in seiner Ausbildung nie viel von der Welt gesehen, außerdem haben seine Lehrmeister ihn nie schwere körperliche Arbeiten verrichten lassen oder sogar Sport treiben lassen. Dadurch ist er in gewissen Talenten praktisch „verkümmert“: Er hat zum Beispiel keine Ahnung vom Tanzen. In diesem Talent hat er einen Wert von -3, ist also nicht nur nicht ausgebildet, sondern einfach nur wirklich schlecht. Gestern hat er eine nette Dame kennengelernt, die sich mit ihm Abends auf einem kleinen Dorffest treffen möchte, um mit ihm ein wenig zu tanzen – das dürfte interessant werden. Der Meister verlangt, da es ein recht bekannter Tanz ist eine Probe gegen 23 zur Basis von Athletik (Wert ist 9). Zandor behinnt gehemmt zu tanzen, während sein Spieler würfeln muss. Er erwürfelt eine 15, was Zandor trotz der eigentlich einfachen Probe scheitern lässt: Denn Attribut (9) + Würfelergebnis sind zwar schon 24, aber Zandor muss zum Probenzielwert noch die Erschwernis für ein ungelernes Talent (3) und die Erschwernis aus dem negativen Talentwert (nochmals 3) addieren, was einen Zielwert von 29 ergibt. Zum Glück für Zandor lässt sich seine „Verehrerin“ nicht unterkriegen und lädt ihn zu sich nach Hause ein, um ihm einmal das Tanzen so richtig beizubringen.*

#### Offene Probe/ Vergleichende Probe

Wenn sich ein Charakter mit einem anderen in einem Attribut oder Talent messen will, dann legen **beide eine Probe** ab, subtrahieren vom Zielwert die Summe aus Würfeln und Attribut/Talent und **vergleichen das Ergebnis (QU)**: Diese übrigen Punkte können auch generell dazu eingesetzt werden, um die Qualität einer Probe einzuschätzen. Der, dessen übrige Punkte **höher** sind als die des Gegners, ist der **Sieger** der Probe und hat den Wettkampf besser bestritten. Sollten beide Charaktere die gleiche Anzahl an Punkten übrig behalten, dann entscheidet der Würfelwurf. Sollte auch dieser gleich sein, dann kann auch ein meisterlicher Beobachter des Wettstreits keinen Sieger benennen.

Wenn es darum geht, die **Dauer einer Aktion** zu beschreiben oder einen direkten Wettstreit **über eine gewisse Zeitspanne** hin abzulegen, dann kann man eine **offene Probe** nutzen: hierbei werden immer wieder Proben abgelegt und die **übrigen Punkte zusammengezählt (also "gesammelt")** - eine Aktion kann also z.B. beendet sein, wenn genügend Punkte gesammelt wurden (z.B. benötigt man zum Erstürmen einer alten Tür eine Summe von 10 übrigen Punkten, erst dann gibt sie nach). Bei einer anderen Form der offenen Probe werden auch misslungene Proben mitgezählt. Geht es z.B. darum, einen Armdrücken - Wettkampf über eine gewisse Zeit abzulegen, dann sagt man folgendes: Gewonnen hat der, der zuerst 10 Punkte beisammen hat - wer eine Probe versaut muss sich 2 Punkte abziehen, bei einem Patzer sogar 4.

Die dritte Möglichkeit zur Variation einer Probe ist es, wenn sich 2 Charaktere **gegenseitig eine Probe erschweren**: Wenn sich ein Charakter vor einer Wache verstecken will, legt er eine entsprechende Probe ab und erschwert mit den überschüssigen Punkten eine WA - Probe zu seiner Aufspürung. Der Wachmann muss also **mindestens genauso viele Punkte übrig behalten** wie der Versteckte, um dessen Tarnung zu durchschauen.

#### Beispiel:

*Kamael, das "Chamäleon von Goraya", wie sie auch genannt wird, spielt im Wald mit ihrem neuen Freund Valen Verstecken. Ihre Spielerin legt eine Verstecken - Probe zur Basis von Wahrnehmung (14) gegen den Zielwert 24 ab und erwürfelt eine 7. Damit (7+14+8 = 29) hat sie den Zielwert um ganze 5 Punkte übertroffen. 5 Punkte, die Valen bei einer WA - Probe erstmal aufbringen muss, wenn er sie finden will.*

*Der SL geht noch weiter und legt fest, dass eine Probe 10 Minuten Suche bedeutet. Valens erster Wurf zeigt eine 11, er muss also noch 4 Punkte aufbringen. Der zweite Wurf ist eine 12 (noch 2 Punkte) und der dritte Wurf ebenfalls eine 12, womit er Kamael nach einer halben Stunde endlich entdeckt hat. Nun ist Valen mit Verstecken an der Reihe, aber irgendwie scheint es ihm klar, dass Kamael ihn viel schneller gefunden haben wird.*

## Typische Erschwernisse

Um dem SL einen Anhaltspunkt zu bieten, wie sehr er seine Proben erschweren sollte, hier eine kleine Liste. Der Aufschlag benennt der reiner Aufschlag für die Probe, wenn noch andere Erschwernisse hinzukommen sollten (z.B. durch Verletzungen oder Berausung o.ä.), unter „E“ steht dann der Zielwert für Eigenschaftsproben, unter „T“ der Zielwert für Talentproben:

Aufschlag	E	T	Beschreibung
+8	28	32	unmöglich
+5	25	29	harter Brocken
+3	23	27	echte Arbeit
+1	21	25	fordernde Aufgabe
0	20	24	normal/ Durchschnitt
-1	19	23	einfache Arbeit
-3	17	21	leichtverdientes Geld
-5	15	19	leichtes Spiel
-8	12	16	Kinderspiel

## Talentsteigerungen und Erfahrungen

Wenn man ein Talent lange genug trainiert hat, kann man es steigern: Soll heißen, man gibt im Abenteuer angesammelte **Erfahrungspunkte (EP)** dafür aus, dass sich der Wert des Talentes verbessert. Die unterschiedlichen Talente lassen sich unterschiedlich schwer erlernen: Aus diesem Grunde gibt es Kostenstufen, die angeben, wie viel EP man für das jeweilige Talent ausgeben muss. Doch dazu später mehr...

### Erfahrungen sammeln: Abenteuer

Am Ende eines Spieles vergibt der SL immer „Erfahrungspunkte“ (EP) für jeden einzelnen Charakter, die symbolisieren, dass der Charakter im Abenteuer neue Dinge gelernt hat, interessante Sachen gesehen und wichtige Lektionen erlebt hat. Generell sind die **EP eine Maßeinheit für Erfahrung** von Charakteren, denn Veteranen und erfahrene Kämpen haben sicherlich mehr EP als die ansässige Dorfjugend und dementsprechend auch besser ausgebildete Talente und Eigenschaften.

So kann ein Kampf gegen einen interessanten und erfahrenen Gegner, der Besuch bei einem alten und weithin bekanntem Lehrmeister, die Erfahrung der eigenen Sterblichkeit und das Geschenk des Lebens oder schlichtweg die relativ unbeschadete Durchquerung eines sehr gefährlichen Gebietes neue Erfahrungen mit sich bringen.

Regeltechnisch bedeutet dies, dass der Held in den unterschiedlichen Bereichen seiner Talente EP bekommt und diese dafür austeilen darf. Nach dem Ende eines jeden Abenteuers bekommen die Helden eine Liste mit den unterschiedlichen Talentgebieten und den jeweils dort vergebenen EP.

#### Beispiel:

Eine solche Liste kann folgendermaßen aussehen (jetzt am Beispiel eines Stadtabenteuers): **Kampf**: 40 EP; **Körper**: 40 EP; **Natur**: 30 EP; **Handwerk**: 80 EP; **Wissen**: 60 EP; **Gesellschaft**: 100 EP; **Mystik**: 60 EP

Außerdem bekommt jeder Held noch eine gewisse Summe von **EP für die Anwendung eines Talentes**: Bei extrem gut oder schlecht gelungenen Proben mehr, bei normalen Handlungen eher weniger. Diese kann er sich ebenfalls in dem betreffenden Gebiet eintragen. Dabei gilt: **Pro zum Gelingen der Probe [und damit zum Zielwert] einer vom SL**

**auferlegten Probe fehlenden oder überschüssigem Punkt** der Summe Eigenschaft + Talentwert + 2W10 [also der normalen Probensumme] (also pro Punkt QU) erhält der Held in dem jeweiligen Gebiet **zwei EP**, von denen er noch seinen **doppelten Talentwert über 5 abziehen** muss und seine **doppelten zu 5 fehlenden Talentwertpunkte addieren** darf. Das bedeutet: Bei erleichterten Proben gibt es weniger EP, bei Erschwerten Proben mehr.

Schließlich und endlich kann der Meister noch „freie“ EP verteilen, die etwa gesamt 50% der verteilten EP ausmachen. Diese EP kann der Spieler **selber auf seine Talentgebiete verteilen**.

### Erfahrungen sammeln: Training

Wenn ein Spieler stimmungsvoll (!) beschreibt, wie sein Charakter bestimmte Gebiete trainiert (zum Beispiel mit morgendlichen Liegestützen oder Kampftraining in der untergehenden Sonne), dann kann der SL diesem Spieler in dem betreffenden Gebiet **EP zugestehen**, allerdings sollten sich diese in einem **geringen Rahmen** halten und niemals 30% der im Abenteuer fest vergebenen EP überschreiten.

Diese Option sollten sie sich wirklich nur dafür offenhalten, **stimmungsvolle Beschreibungen** zu belohnen, wer sich mit „ich geh jetzt trüben“ EP – Vorteile sichern will, soll dies ganz schnell wieder vergessen!

#### Beispiel:

*Der Gnom Dridax trainiert seine Finger immer wieder mit einem kleinen Geschicklichkeitsspiel, dass ihm einst seine Mutter vermachte. Da der SL der Meinung ist, dass Dridax' Spieler dies gut beschrieben hat, gönnt er ihm 10 EP für seine Handwerkstale, da dort Geschicklichkeit besonders oft benötigt wird.*

### Erfahrungen sammeln: Trainer

Eine weitere Möglichkeit, EP zu sammeln, ist die **Erlernung des Talentes bei einem Lehrmeister**: Dazu muss zuerst der Lehrmeister einen **Talentwert von mindestens 3 und mindestens auch 2 Punkte mehr als der SC** aufweisen. Dann benötigt er noch einen Wert in „**Lehren**“ von **mindestens 4**.

Zu Beginn des Unterrichts legt der **Lehrmeister eine Probe auf das Talent und auf seinen Lehrenwert** ab. Sofern beide gelingen, legt nun der **Spieler eine Probe auf den zu erlernenden Talentwert** ab – die QU der Probe wird hierbei allerdings zur Berechnung der verdienten EP verdoppelt (sollte die Lehren oder die andere Talentprobe des Lehrmeisters mit mehr als QU 6 bestanden sein, sogar verdreifacht, wenn beide mit mehr als QU 6 gelingen trotzdem nicht mehr als dreifach).

Außerdem erhält der Spieler die Differenz zwischen dem Talentwert des Charakters und des Lehrers doppelt (oder dreifach, mit QU 6+) als EP – Bonus.

Eine solche Lehreinheit dauert etwa 6 Stunden und kann beliebig verteilt werden (also z.B. auf Drei Tage mit jeweils 2 Stunden oder auf zwei Tage mit einmal 4 und einmal 2 Stunden), die EP erhält der Schüler erst mit Abschluss der Einheit.

#### Beispiel:

*Zwerg Durag will bei einem Lehrer Lesen lernen. Der Meister (Lesen 5, Lehren 6) schafft in der Lesen – Probe ein QU von 3 und in der Lehren – Probe ein QU von 7. Durag „schafft“ nun ein QU von -5. Also darf er sich 15 (dreifacher Betrag von QU, da QU des Lehrers 6+) + 12 (dreifacher Überschuss Lehrer/ Schüler) = 27 EP für sein Talent „Lesen“ notieren.*

## Erfahrungen sammeln: Lernen aus Büchern

Die Sucht der Alten Völker, Menschen und Zwerge gleichsam, alles Wissen in Bücher zu bannen, kannte scheinbar keine Grenzen, so dass heute noch jede Menge Überreste aus alten Zeiten vorhanden sind, die insbesondere EP für Wissenstalente vermitteln können.

Ein solches Buch enthält regeltechnisch folgende Werte: Der **Name des Buches**, er stellt meistens eine kleine Inhaltsangabe dar, kann aber auch irreführen, die **Zeit in Tagen**, die benötigt wird, das Buch zu lesen und der **Wert in Dukaten**. Dann gibt es noch eine **Liste mit Talenten, die durch das Buch begünstigt werden** – jeweils mit einer **unteren und oberen Talentwertschwelle** versehen: Die untere gibt den Wert an, den man benötigt, um das Buch überhaupt zu verstehen, der obere Wert dient dazu, festzulegen, wann der Leser nichts neues mehr aus dem Buch ziehen kann. Hinter jedem Talent steht der **EP - Bonus**. Eine weitere wichtige Information ist die **Sprache**, in der das Buch verfasst wurde – nur wer die Sprache beherrscht, kann das Buch auch wirklich lesen.

### Beispiel:

Von der Anatomie der Nichtmenschen	Zwergisch 8 Tage
Anatomie [2 7] + 25 EP	200 D
Heilkunde Wunden [3 6] + 20 EP	

Zur Lektüre eines solchen Buches muss eine **Lesen – Probe** abgelegt werden, die dann mit **QU die Dauer des Lesens modifiziert**: Bei QU 10 oder mehr wird nur die Hälfte der Zeit benötigt, bei QU 4 bis 10 nur 2 Drittel und bei QU 0 bis 3 die volle Lesezeit. Auch hier gilt, dass man die Lesezeit unterschiedlich aufteilen kann, am besten geht man dazu von 8 Stunden Lektüre pro Tag aus und multipliziert diesen Wert mit der Dauer in Tagen – nun kann man die einzelnen Stunden auf mehrere Tage, Wochen oder sogar Monde verteilen.

### Beispiel:

*Magier Zandor (Lesen 6, Anatomie 3, Heilkunde Wunden 8) findet das Buch „Von der Anatomie der Nichtmenschen“ in einer alten Bibliothek im untergegangenen Teil von Tar'Akbar.*

*Seine Lesen – Probe gelingt ihm mit einem QU von 5, weshalb er nur etwa zwei Drittel der benötigten Lesezeit braucht: Statt 8 Tage nur 5 ½ (laut seinem SL). Zum Glück beherrscht Zandor die zwergische Sprache und Schrift absolut perfekt, weshalb ihm das Lesen keine weiteren Probleme einbringt.*

*Nach der Lektüre kann er sich zwar die 25 Erfahrungspunkte in Anatomie gutschreiben, aber die 20 EP auf Heilkunde Wunden bekommt er nicht, da er bereits zu viel darüber weiß, um aus dem Buch noch Nutzen ziehen zu können.*

## Notation der EP

Die EP, die der SL für Abenteuer oder zur freien Verfügung verteilt hat, trägt man bei den Talentgebieten ein, die EP, die man sich über Lehrmeister, Bücher oder die Anwendung von Talenten erarbeitet hat, muss man direkt bei dem betreffenden Talent eintragen – diese EP dürfen nur für dieses ein Talent ausgegeben werden.

## Kostenstufen

Jedes Talent hat eine **unterschiedliche Schwierigkeit**, wenn es darum geht, es zu erlernen und zu verbessern. Diese Schwierigkeit wurde im Regelwerk in die **Kostenstufe** übersetzt, die angibt, wie teuer die **Steigerung von Talentwert a auf Talentwert a+1** ist. In der unteren Tabelle kann man die

sechs verschiedenen Kostenstufen sehen (römische Zahlen, Spalten), man liest die Tabelle folgendermaßen. Wenn es darum geht, das Talent von 0 auf 1 zu steigern (es also grundlegend zu erlernen), schaut man in die erste Zeile und verdoppelt den Wert. Von 1 auf 2 nimmt man den Wert der ersten Zeile, von 2 auf 3 den Wert der zweiten Zeile usw.

Ein Talentwert von 11 bedeutet zwar nicht vollkommene Vollendung, wird aber nur von den wenigsten erreicht, deshalb sind die Talente in den oberen Stufen auch deutlich teurer zu steigern. Ab einem Talentwert von 11 nutzt man immer die Zeile „10“, bezahlt dann also für den Wert 12 genauso viel wie für den Wert 13 usw. – allerdings funktioniert diese Steigerung nur, wenn der SL damit einverstanden ist.

Stufe	I	II	III	IV	V	VI
1	10	15	20	25	30	35
2	15	22	29	36	43	50
3	20	29	38	47	56	65
4	25	36	47	58	69	80
5	30	43	56	69	82	95
6	35	50	65	80	95	110
7	40	57	74	91	108	125
8	50	74	88	107	126	145
9	65	86	107	118	149	170
10	85	103	126	149	172	185

Und hier ist noch die Tabelle, auf der man ablesen kann, wie teuer die Steigerung von Talentwert 0 auf Talentwert X gesamt ist.

Stufe	I	II	III	IV	V	VI
1	20	30	40	50	60	70
2	30	45	60	75	90	105
3	35	67	89	111	133	155
4	55	96	127	158	189	220
5	80	132	174	216	258	300
6	110	175	230	285	340	395
7	145	225	295	365	435	505
8	185	282	369	462	543	630
9	230	356	457	569	669	775
10	280	442	558	687	818	945

## Steigerung von Talenten

Bei der Steigerung gilt nun folgendes zu beachten: Man darf zur Steigerung eines Talentens einer bestimmten Talentgruppe **nur die EP dieser Gruppe** ausgeben. Wenn die EP zur Steigerung nicht reichen, bedeutet das schlicht und einfach, dass der Held zum Aufsteigen nicht genug Erfahrung gesammelt hat. Sollte der Held **spezielle Erfahrungen** gesammelt haben (also z.B. durch Proben, Lehrmeister oder Bücher zusätzliche EP für ein einzelnes Talent verdient haben), so **müssen diese zuerst ausgegeben werden** – erst, wenn es hier nicht mehr für die nächste Stufe reicht, kann der Spieler den fehlenden Betrag mit den EP des Talentgebietes ausgleichen.

### Beispiel:

Die junge Goblinfrau Janga möchte das Talent „Dolche“ (15 EP) der Kostenstufe IV aus der Gruppe der Kampftalente (78 verfügbare EP, 1489 vergebene EP) von 4 auf 5 steigern: Sie sieht nun in der Kostentabelle nach und kommt auf einen Wert von 58. Sie bezahlt von diesen 58 EP 15 mit den EP des Talent „Dolche“ und die restlichen 43 aus dem Pool der Kampftalente. Nun muss sie sich die „verbrauchten“ EP aus dem Talent bzw. aus der Talentgruppe streichen (nun: Dolche 0 EP und Kampftalente 35 EP) und noch 58 EP bei den „vergebenen“ eintragen. Dadurch kommt Janga auf einen Wert von 1547 bei den vergeben EP der Kampftalente.

### Steigerung von Attributen

Die Attribute in Mystic - Legends werden nicht extra gesteigert sondern kontinuierlich über das Steigern der Talente trainiert. So kann man mit Kampftalenten vor allem körperliche Attribute wie Muskelstärke und Geschicklichkeit trainieren. Die genaue Liste steht weiter unten.

Nun benötigt man auch eine bestimmte **Anzahl verteilter EP in einem Gebiet, um seine Attribute erhöhen zu können**, dabei sind die Kosten für die Erhöhung unabhängig von der Höhe des Attributes sondern hängen davon ab, wie oft das betreffende Attribut bereits erhöht wurde.

Erhöhung um	Abstreichen von...verteilten EP
+1	1000
+2	1500
+3	2500
+4	4000

Man kann nur die bei den jeweiligen Gebieten angegebenen Attribute steigern, unter ihnen ist es möglich, eines auszuwählen. **Nach der Erhöhung** muss man die EP für die Attribute **von den verteilten EP abstreichen**, diese sind allerdings ohnehin nur dafür da, anzugeben, wann das nächste Mal eine Attributssteigerung möglich ist. Die Talentwerte und die für die Talente ausgegebenen EP bleiben natürlich vorhanden.

Talentgebiet	Abhängige Attribute
Kampf	KO, GE, AK, MS, KO
Körper	MS, KO, GE, AK, WA, AS
Wissen	IT, WA, CH, WK
Natur	IT, WA, AK, KO, WK
Handwerk	GE, IT, WK, WA, KO, MS
Gesellschaft	CH, AS, IT, WK
Mystik	WK, IT, CH

### Beispiel:

Janga aus dem oberen Beispiel hat ihre MS (Startwert 10) bereits einmal gesteigert (mit 1000 „verbrauchten“ EP des Talentgebietes „Körper“) - nun möchte sie dies noch einmal tun. Allerdings kostet sie das diesmal satte 1500 vergebene EP, die sie aus ihrem Pool bei den Kampftalenten bezahlt. Nun hat sie dort nur noch 47 „vergebene“ EP, dafür aber einen MS - Wert von insgesamt 12.

### Die Besonderheit der Kampftalente

Die Kampftalente sind in Mystic - Legends in unterschiedliche Talentklassen eingeteilt: Es gibt Klingenwaffen, Schaftwaffen, Stangenwaffen, Schusswaffen, Wurfwaffen sowie die Talente zum Handgemenge.

Diese Talentklassen haben eine einzigartige Eigenschaft: Wenn man ein Talent einer solchen Klasse stark genug steigert, erhält man auf alle anderen automatisch einen Bonus. Man muss es sich so vorstellen, dass wir davon ausgehen, dass jemand, der zum Beispiel mit einer einzelnen Art von Klingenwaffe sehr gut umgehen kann, dadurch auch zumindest rudimentäre Kenntnisse über das Führen der anderen Typen von Klingenwaffen erhält. Dies wird eben durch diesen Bonus ausgedrückt.

Regeltechnisch wird dies folgendermaßen abgewickelt: Sobald **ein Talent einer solchen Klasse mehr als 4 Punkte** aufweist, erhalten die **restlichen Talente dieser Klasse** (sofern sie dadurch **nicht über 4 Punkte** reichen) **einen Punkt Bonus**, der gesondert notiert wird - die eigentlichen Werte bleiben bestehen. Sollte nun ein wahrer Meister eines Kampftalentes dieses **auf 9** steigern, so erhalten die restlichen Talente stattdessen sogar einen **Bonus von zwei Punkten** (sofern sie dadurch **nicht über 6 Punkte** reichen, dann gilt **nur ein Bonus von +1**). Dieser Bonus kommt **nur einmal pro Waffenklasse** zum tragen, wenn ein Talent den Wert 9 und zwei andere den Wert 5 aufweisen, erhält der Charakter nur einmal den Bonus von dem Talent mit dem Wert von 9.

Beim Steigern eines Waffentalentes kommt dieser Bonus nicht zum Tragen, **zur Berechnung der Kosten wird der unmodifizierte Wert herangezogen**. Nur wenn es direkt um das Ausrechnen von Kampferten geht, wird der Bonus addiert.

### Beispiel:

Friedhart der Bär, durchtrainierter Kämpfer schwört auf Schaftwaffen - dementsprechend sehen seine Talentwerte dieser Klasse aus:

Äxte und Beile (einhand) 3, Äxte und Beile (zweihand) 2, Peitsche 0, Flegelwaffen 6, Stumpfe Hieb Waffen (einhand) 4, Stumpfe Hieb Waffen (zweihand) 0.

Durch seinen Wert in Flegelwaffen erhält er einen Bonus von +1. Damit sieht es nun folgendermaßen aus:

Äxte und Beile (einhand) 4, Äxte und Beile (zweihand) 3, Peitsche 1, Flegelwaffen 6, Stumpfe Hieb Waffen (einhand) 4 (wird nicht verändert, da sonst über 4), Stumpfe Hieb Waffen (zweihand) 1.

Wenn Friedhart sich nun auf den Kampf mit einhändigen Hieb Waffen verlegen würde und diese tatsächlich bis auf 9 steigert, wäre sein Talentspiegel folgender:

Äxte und Beile (einhand) 5, Äxte und Beile (zweihand) 4, Peitsche 2, Flegelwaffen 7 (wird nur um 1 verändert, da Wert=6), Stumpfe Hieb Waffen (einhand) 9, Stumpfe Hieb Waffen (zweihand) 2.

## Alternative Talentregeln

Zu den Talentregeln gibt es sicherlich noch einige mögliche Vereinfachungen, die aber nicht unbedingt dem entsprechen, was wir persönlich für Ansprüche an unsere Talentregeln stellen. Diese sollen ursprünglich eine schnelle Beprobung der Talent- und Eigenschaftswerte ermöglichen, jedoch insbesondere im Bereich des Fortschrittes der Ausbildung eine gewisse Komplexität und Vielschichtigkeit besitzen, um widerzuspiegeln, um was für eine verwobene und vernetzte Thematik es sich beim Lernen handelt. Die oben vorgestellten Regeln sind sozusagen der Grundstock, den jeder Spieler beherrschen sollte. Allerdings existieren Überlegungen zu einer vereinfachten Lernmethode, die zwar den SL etwas mehr belastet, jedoch auch einen gewissen Realismus bietet, ohne in Tabellen zur Steigerung blättern zu müssen. Diese speziellen Vorschläge können im Teil „Vom Leiten und Leiten lassen“ unter dem Stichwort „Learning by Doing/ EP-loses Steigerungssystem“ nachgelesen werden.

Natürlich verlangen diese vereinfachten Regeln zum Durchsetzen eines gewissen Realismus in der Steigerung in erster Linie die Ehrlichkeit der Spieler, die dann vor allem die Gebiete begünstigen, in denen sich ihr Charakter wirklich ausbilden oder trainieren konnte. Der SL sollte hier ein gewisses Mitspracherecht haben, darf jedoch nicht vergessen, dass man sich auf einfachere Regeln geeinigt hat (hoffentlich kommt es zu einer Einigung und nicht zu einer SL-Order) und damit verbunden eventuell auch ein gewisses Stück Pseudo-Spiel-Realismus verloren gehen kann.

### Erstens: Entkopplung der Grundeigenschaften von den Talenten

Von der Warte des Realismus her betrachtet, ist die getrennte Notation natürlich ein doppelschneidiges Schwert: Zum einen stimmt es, dass man sich die Verbesserung körperlicher Grundcharakteristika durch die Erprobung und das Training spezieller Fertigkeiten erarbeitet. Andererseits betrachtet dieser Ansatz Aktionen wie Bodybuilding oder reines IQ-Training nicht wirklich als Talenttraining und würde es wohl eher links liegen lassen. Wenn man die Steigerung beider Gebiete nun entkoppelt entfällt auch die Benachteiligung von denjenigen Charakteren, die ihre Talente breit fächern und so lange warten müssen, ehe sie in einem Talentgebiet genügend Erfahrung angesammelt haben, um eine gekoppelte Grundeigenschaft steigern zu dürfen.

Wenn man die abgeschwächte Variante wählt, dass die Kopplung einzelner Grundeigenschaften an die bestimmten Talentgruppen entfällt, so ist dazu nichts weiter zu sagen. Wenn jedoch die Kopplung überhaupt entfällt (wenn also die insgesamt eingesetzten EP betrachtet werden), so sollte man einfach die Kosten verdreifachen, um in etwa bei der üblichen Steuerungsfrequenz für Grundeigenschaften zu landen.

#### Beispiel:

*Bleiben wir der Einfachheit bei dem Verwendeten Beispiel der Goblinfrau Janga. Diese hatte MS bereits einmal gesteigert und dafür (original) 1000 EP aus „Körper“ ausgegeben. Nach der vereinfachten Regel ohne Einbeziehung der Talentgebiete hätte sie 3000 EP insgesamt in allen Gebieten eingesetzt haben müssen, um diese Steigerung vorzunehmen.*

### Zweitens: Weniger Stufen zur Talentsteigerung

Hier kann man prinzipiell zwei verschiedene Wege anwenden: Die erste Variante ist, dass man alle Kostenstufen komplett entfallen lässt. Dazu nutzt man zur EP-Kostenberechnung einfach für alle Talente nur noch die Schwierigkeitsstufe III, die als Standard definiert werden kann. Dieses System hat den Vorteil, dass man die unterschiedlichen Kostenstufenwerte nicht nachschlagen muss. Die einzelnen Werte betragen immer 9 Punkte mehr als die Kosten für die vorhergehende Stufe (im Übrigen kann man auf diese Weise die Kosten in allen Stufen errechnen – sie betragen immer 5, 7, 9, 11, 13 oder eben 15 EP mehr als in der vorhergehenden Stufe). Der Nachteil ist natürlich, dass man alle Talente gleich behandelt und unterschiedliche Komplexität außen vor lässt. Alternativ zu einer einzigen Stufe könnte man auch die Stufen I, III, und V für eine leicht-mittel-schwer – Abstufung nutzen.

#### Beispiel:

*Um Dolche von 4 auf 5 zu steigern benötigt Janga nicht mehr die Kostenstufe IV sondern, wie bei allen anderen Talenten auch, die Stufe III. Dadurch kommt sie hier auf einen Preis von 47 EP.*

### Drittens: Das Entfallen der einzelnen EP-Spezies

Diese Option vereinfacht die gesamte Notation der EP und ist besonders mit der entkoppelten Steigerung der Grundeigenschaften bei einigem Verzicht auf Regularien und bei der Anwendung von gesundem Menschenverstand™ sicherlich gut durchzusetzen. Es werden jetzt einfach sämtliche gesammelten EP gemeinsam notiert und als freie EP behandelt, die der Spieler verteilen darf, wie er möchte. Sollten die Grundeigenschaften an die Talenten gekoppelt gesteigert werden, so notiert man natürlich auch weiterhin, wo man entsprechende EP ausgegeben hat. Ansonsten genügt auch eine generelle Buchführung über bereits investierte EP.

#### Beispiel:

*Janga würde einfach die Steigerung aus dem gesamten Pott für EP bezahlen und ihre Spielerin hätte keinen so großen Aufwand mehr mit der buchhalterischen Arbeit für den EP-Haushalt ihres Charakters.*

### Viertens: Die Besonderheit der Kampftalente

Sicherlich kann man diese Regel als optional betrachten. In den von uns herausgegebenen Abenteuern werden wir jedoch in Zukunft davon ausgehen, dass die Charaktere mit dieser Regel und daher erhöhten AT- und PA- Werten ausgestattet sind. Wenn man diese Besonderheit nicht nutzen möchte, so kann man einfach auf sie verzichten, sollte aber auch entsprechende Anpassungen bei den Werten etwaiger Gegner treffen.



# 3. Kapitel:

# Talentlisten und -beschreibungen

An dieser Stelle sollen die Talente von Mystic – Legends näher beleuchtet werden. Dabei ist bei den Waffentalenten folgendes zu beachten: Im Kopf der Talentbeschreibung steht in der ersten Spalte der **Name** des Talent, in der zweiten die **Kostenstufe** zur Steigerung und in der dritten Stufe der **Behinderungsmodifikator** dieser Waffenklasse. Im unteren Teil befindet sich dann eine Beschreibung des Talent.

Bei den restlichen Talenten in den Gruppen „Körper“, „Natur“, „Wissen“, „Handwerk“, „Gesellschaft“ und „Mystisch“ steht in der ersten Spalte ebenfalls der **Name** und in der zweiten wie gewohnt die **Kostenstufe**, allerdings befindet sich in der dritten Spalte die Angabe, **auf welchem Attribut das Talent für gewöhnlich basiert**. Danach geht es wie üblich weiter – im unteren Teil folgt dann die Beschreibung des Talent.

Wie bereits weiter oben beschrieben, ist die **Angabe zum zugrunde liegenden Attribut nur eine Hilfestellung für den SL**, weshalb auch bei manchen Talenten mehr als nur ein Attribut genannt werden wird – **hier kann dann der SL entscheiden, welches der Situation am besten angepasst ist**.

## Kampf

Alle diese Talente werden im Kampf eingesetzt - mit dem Ziel, den Gegner zu verletzen oder durch Parieren eigene Verletzungen zu vermeiden.

### Klingenwaffen:

All jene Waffen mit einem Heft (von der Klinge getrennter Griff) und einer Klinge - sei diese nun gerade gezogen oder krumm, gewellt oder glatt - werden als Klingenwaffe bezeichnet. Man unterscheidet hierbei zwischen den Armklingen, Dolchen, scharfen Hiebewaffen, Schwertern, Stichwaffen und den Zweihandklingen.

Armklingen	V	BE
------------	---	----

Dieses Talent umfasst alle Waffen, die am Unterarm festgeschnallt werden. Man führt sie mit schnellen Bewegungen - es kommt eher auf die Geschwindigkeit eines Schlages denn auf seine Kraft an.

Dolche	IV	BE
--------	----	----

Unter das Talent Dolche fallen all jene Klingenwaffen, deren Klinge unter einem halben Schritt lang sind. Sie haben den Ruf, hinterhältig zu sein oder die Waffen der Armen darzustellen, dennoch kann ein geübter Meuchler mit kaum einer anderen Waffe besser gezielt und leis töten.

Scharfe Hiebewaffen	V	BE-1
---------------------	---	------

Diese Waffen sind Klingenwaffen mit einer einseitig geschärften, oftmals mehr oder weniger gekrümmten Klinge. Meist eignen sie sich eher zum Hieb denn zum Stich und sind oftmals kopflastig ausgewogen, um diesen Effekt noch zu unterstützen.

Schwerter	V	BE-2
-----------	---	------

Als Schwerter bezeichnet man all die Waffen von über einem halben Schritt Länge mit einer zweiseitig scharfen Klinge, die sich sowohl zum Hieb als auch zum Stich eignen, obwohl der Hieb eindeutig häufiger eingesetzt wird. Schwerter sind meist völlig gleichmäßig ausgewogen.

Stichwaffen	V	BE
-------------	---	----

Schlanke, elegante Klingen, die sich mehr zum Zusteichen als zum Schlagen eignen, bezeichnet man als Stichwaffen. Einige Exemplare (z.B. Florette) verfügen über keinerlei scharfe Klinge mehr.

Zweihändige Klingenwaffen	V	BE-3
---------------------------	---	------

Dies sind schwere, lange Waffen, die man mit einer Hand nicht mehr anständig führen kann. Stattdessen muss man sie mit beiden Händen schwingen, was ihnen natürlich noch mehr Wucht und Durchschlagskraft verleiht.

### Schaftwaffen:

Diese Waffen bestehen aus einem Holz- (seltener Metall-) Schaft, an dessen Kopfseite eine Klinge oder ein Gewicht oder eine Kette angebracht ist. Es handelt sich im Prinzip um Wuchtwaffen, auch wenn man z.B. Äxten eine gewisse Schneidewirkung nicht absprechen kann.

Äxte und Beile (einhand)	IV	BE/2
--------------------------	----	------

Eine Waffe aus dieser Klasse besteht aus einem Holzstiel, an dessen Kopfende eine schwere, gekrümmte Klinge (aus Metall oder Stein) sitzt. Solche Waffen arbeiten weniger mit der Schärfe der Klinge denn mit der Wucht des Aufschlags derselben. Äxte besitzen ein schmaleres Blatt als Beile und konzentrieren damit mehr Kraft auf einen Punkt.

Äxte und Beile (zweihand)	V	BE/2
---------------------------	---	------

Große, schwere Waffen, die schon durch ihr pures Ausmaß so manchen Kampf entschieden haben - denn wo sie einschlagen, wächst kein Gras mehr. Im Prinzip vom Aufbau her mit Einhandaxtwaffen vergleichbar, allerdings derartig dimensioniert, dass man sie nur mit zwei Händen ordentlich führen kann.

Flegelwaffen	V	BE
--------------	---	----

Eine Flegelwaffe besteht aus einem Holz-(oder Metall-) Schaft, an dessen Kopf eine oder mehrere Ketten oder Seile hängen. Oft sind die Enden der Ketten beschwert, um noch mehr Wucht zu erzeugen. Bei mehreren Ketten lässt sich die Waffe allerdings nur schlecht steuern und ist unbalanciert, so dass man Gefahr läuft, sich selber zu verletzen.

Peitschen	IV	BE
-----------	----	----

Peitschen sind ein Stück gedriltes Leder oder Draht, dass durch Schwingen beschleunigt wird. Schwere Verletzungen lassen sich damit nicht erreichen, allerdings hat diese Waffenklasse eindeutig einen Vorteil in der Reichweite. Außerdem kann man mit ihr bestimmte Manöver (wie Beine wegschlagen) durchführen, die den Schadensnachteil mehr als aufwiegen dürften.

Stumpfe Hiebewaffen (einhand)	IV	BE-3
-------------------------------	----	------

Die Schadenswirkung stumpfer Hiebewaffen beruht einzig und allein auf ihrer Wucht, die zwar eventuell durch Dornen oder scharfe Kanten an der Waffe verstärkt wird - aber letztlich handelt es sich hierbei um reine "Haudrauf" – Werkzeuge.

Stumpfe Hiebewaffen (zweihand)	V	BE-3
--------------------------------	---	------

Dies ist die logische Fortführung der Idee der stumpfen Hiebewaffen: Mehr Gewicht - mehr Schaden, allerdings sind sie nun so groß und schwer, dass man sie mit einer Hand nicht mehr vernünftig führen kann.

## Stangenwaffen:

Um sich bei einem Reiterangriff als Infanteriekämpfer effektiv verteidigen zu können, muss man einen gewissen Abstand zwischen sich und den Reiter bringen. Dies tut man üblicherweise, indem man seine Waffe verlängert und den Reiter "auflaufen" lässt. Aber auch in anderen Gebieten ist eine größere Reichweite der Waffe durchaus von Vorteil.

Stangenwaffen sind generell als Zweihandwaffen konzipiert und immer entsprechend lang - zwar bieten manche Exemplare keinen besonderen Reichweitevorteil (wie die Stabwaffen), dies gleichen sie allerdings durch eine gute Paradefähigkeit und Beweglichkeit aus.

Stabwaffen	IV	BE-1
------------	----	------

Stabwaffen bestehen aus einem langen Holzstab, an dessen Enden manchmal Metallklingen oder Gewichte angebracht sind. Diese Waffen packt man mit beiden Händen rechts und links der Mitte, wodurch zwar die Reichweite verringert, die Beweglichkeit allerdings erhöht wird.

Speere	IV	BE-1
--------	----	------

Speere sind lange Holzstäbe, an deren Kopfende eine Metallklinge oder Holzspitze oder ein scharfer Knochen angebracht sind. Für gewöhnlich stößt man mit der Klinge zu, man kann aber bei manchen Exemplaren auch mit ihr zuschlagen.

Stoßwaffen	IV	BE-2
------------	----	------

Stoßwaffen sind im Prinzip nichts anderes als "überlange" oder "überschwere" Speere: Die Klinge ist schwerer und richtet oftmals mehr Schaden an, außerdem wurde die Reichweite dieser Waffen stark vergrößert, um Reiterei bekämpfen zu können.

Hieb Waffen	V	BE -2
-------------	---	-------

Hieb Waffen aus der Stangenwaffenklasse sind ebenfalls lange Holzstangen, allerdings eignet sich der Aufsatz am Kopf der Stange eher zum Zuschlagen denn zum Zusteichen.

## Schusswaffen:

Schusswaffen sind alle die Waffen, bei denen ein Projektil mechanisch beschleunigt wird, um dessen Reichweite und Durchschlagskraft zu erhöhen. Ob dies nun durch Spannen einer Sehne oder durch davonschleudern geschieht, ist hierbei relativ egal.

Armbrüste	IV	BE-4
-----------	----	------

Armbrüste erhalten ihre Schusskraft durch das Spannen eines recht kurzen aber starken Bogens, der im rechten Winkel auf die Bolzenführung gespannt wird. Mit einer Armbrust werden entweder etwa spannlange, 1-1,5 cm dicke Bolzen oder gehärtete Stein- oder Metallkugeln verschossen. Sie sind ob ihrer Durchschlagskraft gefürchtet und gelten als sehr genau.

Schleudern	V	BE -2
------------	---	-------

Schleudern verschießen generell kleine, möglichst runde Steine und ihr Vorteil liegt weder in besonderer Genauigkeit, noch in extremen Schaden, sondern darin, dass die Natur die Munition völlig umsonst bietet. Natürlich gibt es speziell angefertigte Schleudersteine mit Führungsrillen, allerdings macht dies kaum einen Unterschied.

Blasrohre	V	BE -4
-----------	---	-------

Das Blasrohr ist ein relativ langer, hohler Stock, durch den kleine Pfeile verschossen werden. Die Pfeile werden durch in das Rohr Blasen beschleunigt, da sie am hinteren Ende eine Verdickung (Federn, Baumwolle etc.) besitzen, in dem sich der Luftstrom fängt. Oftmals werden die Pfeile vergiftet, denn an sich ist weder Schaden noch Reichweite dieser Waffe besonders beeindruckend.

Bögen	VI	BE -2
-------	----	-------

Ein Bogen besteht aus einem langen geraden Stück Holz (oder Verbundmaterial), auf das eine Sehne gespannt wird. Durch Spannen dieser Sehne kann man große Kraft auf den Pfeil übertragen, der mit dieser Waffengattung verschossen wird.

Geschütze	V	keine BE
-----------	---	----------

Ein Geschütz kann unterschiedlich aufgebaut sein: Ob es nun eine Balliste ist, oder ein Katapult - man benötigt Geschick und Intelligenz zu seiner Bedienung, denn man muss eine ballistische Wurfbahn berechnen und das Geschütz entsprechend einstellen, um eine Chance zu haben, das Ziel überhaupt zu treffen. Ein Nachteil ist das große Gewicht - man kann es fast nur stationär oder auf Schiffen einsetzen. Dafür richten Geschütze oft enormen Schaden an.

## Wurf Waffen:

Wurf Waffen zählen genau wie die Schusswaffen zu den Fernwaffen - nur hier wird kein Projektil beschleunigt und fortgeschleudert, sondern die Waffe an sich wird mit der Hand so weit wie möglich (und damit im Prinzip auch so stark wie möglich) geworfen. Generell sind Schusswaffen zwar in der Lage, größeren Schaden anzurichten und verfügen auch über eine größere Reichweite als Wurf Waffen, dennoch haben auch Wurf Waffen ihre Berechtigung, denn sie unterliegen meist keiner rechtlichen Beschränkung (in einigen Staaten ist es verboten, bestimmte Waffen, speziell Schusswaffen, zu tragen).

Wurfklingen	V	BE-1
-------------	---	------

Unter diese Kategorie fallen alle Wurf Waffen, die zum größten Teil aus einer Klinge bestehen: Wurfringe, Wurfmesser, Wurfdolche etc. Sie werden aus dem Handgelenk geworfen und sind oftmals gut tarnbar, richten allerdings wenig Schaden an.

Wurfäxte	VI	BE-2
----------	----	------

Wurfäxte sind so ähnlich wie die Nahkampfäxte aufgebaut, allerdings ist der Schaft der Waffe oftmals krummgezogen, um dem Flug durch Rotation mehr Stabilität zu verleihen.

Wurfspeere	V	BE-2
------------	---	------

Wurfspeere sind den normalen Speeren sehr ähnlich - allerdings sind sie meist etwas leichter und weniger stabil gebaut - denn wer will schon, dass ein Gegner den eigenen Speer nach einem Fehlwurf aufhebt und zurückschleudert?

## Handgemenge:

Handgemenge bedeutet soviel wie "Kampf ohne Waffen" - hier zählt zum einen stilloses "draufdreschen" als auch künstlerisches "vermöbeln" mit herein. Außerdem gibt es Techniken, die man sicherlich auch gegen Bewaffnete Gegner anwenden kann (und wie im Falle von Ausweichen auch durchaus sollte).

Raufen	II	BE
--------	----	----

Raufen ist der "stillose" Kampf mit allen Mitteln: Kratzen, Beißen, Treten, Schlagen, ohne feste Regeln und nicht besonders elegant anzusehen (auch nicht besonders wirkungsvoll).

Ringern	III	BE
---------	-----	----

Ringern ist die Kunst, den Gegner mit Griffen und Hebeln kampfunfähig zu machen - also meist, ihn am Boden zu fixieren (man kann damit kaum echten Schaden anrichten).

Boxen	III	BE
-------	-----	----

Beim Boxen wird der Gegner nur mit der Faust geschlagen - es kommt auf eine gute Mischung aus Ausdauer, Kraft und Genauigkeit an. Die Hauptaufgabe beim Boxen ist auch nicht immer unbedingt das Töten des Gegners, sondern das bewusstlos Schlagen durch gezielte Treffer am Kopf oder auf empfindliche Stellen am Körper.

Lanzenreiten	VI	(BE-2)
--------------	----	--------

Lanzenreiten ist ein eigenständiges Talent, dass nichts mit den anderen Kampftalenten zu tun hat, sich nicht in eine Talentgruppe einordnen lässt wie z.B. scharfe Hieb Waffen, zweihändige Klingen und Schwerter. Beim Lanzenreiten kommt es darauf an, sich auf dem Pferd zu halten, alle Kraft und Geschwindigkeit von Pferd und Reiter auf die Lanzenspitze zu konzentrieren und den Gegner entweder (im Tjost) vom Sattel zu stoßen oder (im Ernstkampf) ihn mit der Lanzenspitze tödlich zu treffen.

## Körperlich

Unter den Bereich der körperlichen Talente fallen alle die Aktionen, bei denen es vor allem um körperliches Geschick, Ausdauer und Zähigkeit geht.

Die Körperlichen Talente werden durch das Tragen einer Rüstung zusätzlich erschwert - wenn es nicht möglich ist, vor der Ausübung des Talent es die Rüstung abzulegen, dann werden alle Körperlichen Talente (wenn nicht extra anders angegeben) um die einfache BE der Rüstung erschwert.

Körperbeherrschung	III	AK
--------------------	-----	----

Unter Körperbeherrschung fallen alle Aktionen, bei denen es darum geht, den Körper möglichst sauber zu kontrollieren - um Stürze abzurollen, um eine komplexe Aktion auszuführen, die durch ein anderes Talent nicht abgedeckt wird.

Akrobatik	III	AK
-----------	-----	----

Akrobatik bedeutet, dass Aktionen ausgeführt werden, die regelrecht zirkusreif sind: Räder schlagen, Handstand, Salti, Überschlüge und angesprungene Rollen. Insgesamt dient es also eher zur Belustigung und zur Darstellung des eigenen Könnens als zur wirklichen Anwendung in Gefahrensituationen.

Balance	IV	AK
---------	----	----

Ob es nun darum geht, auf einem Seil zu balancieren, im Kampf auf festen Füßen stehen zu bleiben oder über eine wackelige Hängebrücke zu steigen: Balance ist ihr Talent!

Blind handeln	V	AK / WA
---------------	---	---------

Absolute Pflicht für Charaktere, die schlecht oder gar nicht mehr sehen, kann dieses Talent auch dazu eingesetzt werden, unter niedrigen Bedingungen einen Kampf auszutragen, sich zu orientieren oder einfach ein paar Aktionen ohne weitere Erschwernis (nach Probe auf Blind handeln) durchzuführen.

Gaukelei	III	AK / GE
----------	-----	---------

Jonglieren? Ein paar "Zaubertricks"? Kein Problem - mit dem Talent Gaukelei sind Taschenspielertricks und Jahrmarktsunterhaltungen gesichert.

Geräusche nachahmen	V	CH / AK
---------------------	---	---------

Geräusche nachahmen ist eines der wenigen Körperlichen Talente, die nicht durch das Tragen einer Rüstung erschwert werden. Es geht hierbei darum, Geräusche (z.B. Tierstimmen) möglichst täuschend echt nachzuahmen.

Tanzen	II	KO / AK
--------	----	---------

Wenn man sich auf offiziellen Anlässen oder auch einfach auf einem Dorffest nicht großartig blamieren möchte, sollte man wissen, wie man beim Tanzen verhindert, seinem Partner auf die Zehen zu treten und wie man seine Hüfte im Takt wiegt, ohne lächerlich auszusehen.

Zähigkeit	IV	KO / MS
-----------	----	---------

"Zähne zusammenbeißen" - Schmerzen aushalten, Verletzungen wegstecken und Krankheiten gesund überstehen - das alles steckt in diesem vor allem für kämpfende Charaktere sehr wichtigen Talent.

Rudern	III	KO / MS
--------	-----	---------

Ja - dieses Talent sollte sich eigentlich komplett selbst erklären. Hiebei geht es um das Steuern und Antreiben eines Ruderbootes (und es ist eigentlich egal, ob es nun darum geht, eine Galeere oder eine kleine Schaluppe zu rudern).

Fahrzeug lenken	IV	IT / AK / WA
-----------------	----	--------------

In dieses Gebiet fallen alle Typen von Wagen, Kutschen und Schlitten, die sich im Setting aufreiben lassen - eben ganz normale Bodenfahrzeuge. Proben werden teilweise beim Starten und Bremsen sowie beim Steuern (und komplizierten Bewegungen) nötig.

Fluggeräte	V	IT / AK / WA
------------	---	--------------

Unter Fluggeräte fällt so ziemlich jedes Fortbewegungsmittel, dass sich aus eigener Kraft in der Luft hält und dort vorwärts bewegt - zum Steuern wird nun dieses Talent erforderlich. Eine Probe zum Abheben, eine Probe zum Landen und zwischendurch bei schlechtem Wetter oder komplexen Manövern ebenfalls.

**Klettern**
**II**
**KO / AK / MS**

Eine Steilwand? Oder ein geröllübersätes Trümmerfeld vor einer alten Stadt? Damit sie dieses Abenteuer ungefährdet überstehen, sollten sie das Talent Klettern auf alle Fälle ein bisschen gesteigert haben.

**Reiten**
**II**
**AK / MS**

Sich auf einem Reittier (nicht zwangsläufig ein Pferd, es kann sich auch um eine Reitechse oder einen Laufvogel handeln) zu halten und es zu steuern erfordert dieses Talent: Außerdem wird es noch im berittenen Kampf eingesetzt.

**Schwimmen**
**IV**
**KO / MS**

Mit kräftigen Bewegungen möglichst viel Wasser verdrängen und sich so im nassen Element fortbewegen - "Wie ein Fisch im Wasser" - darum geht es bei "Schwimmen". Ebenfalls in den Bereich dieses Talent es fällt jede Aktion, die mit Tauchen verbunden ist.

**Springen**
**III**
**AK / MS**

Mit einem großen Satz landest du auf der anderen Seite - so klingt es, wenn ein Spieler eine erfolgreiche Springenprobe zur Überwindung einer Schlucht eingesetzt hat. Ebenfalls zum Einsatz kann das Talent zum Ausweichen und zum reinen "Wettspringen" kommen. Auch der Hochsprung ist hier abgedeckt.

**Skifahren**
**IV**
**KO / MS / AK**

Da schnallen sich diese Barbaren Bretter unter die Füße und behaupten, man kommt damit besser vorwärts - dummerweise haben sie damit auch noch recht! Zumindest im Schnee... Dieses Talent sollte für sich sprechen - angewandt wird es bei Reisen etwa einmal pro Tag (bei längerer Gewöhnung seltener) und in besonderen Situationen.

**Zechen**
**IV**
**KO / MS**

Zechen ist eines der wenigen Körperlichen Talente, die nicht durch das Tragen einer Rüstung erschwert werden. Bei der Anwendung dieses Talent es geht es darum, die Wirkung größerer Mengen Alkohols möglichst unbeschadet zu kompensieren. In etwa gilt: Alle 2 Bier wird die Probe um 1 Punkt erschwert, bei der ersten misslungenen Probe ist man angeheitert, bei der zweiten betrunken und bei der dritten nicht mehr ansprechbar.

**Schleichen**
**III**
**AK / WK / WA**

Kein Geräusch verursachen, keine Spur hinterlassen - wenn sie dieses Talent einsetzen, wollen sie für ihren Weg (und dafür, dass sie überhaupt da waren) keine Ohrenzeugen.

**Taschendiebstahl**
**IV**
**GE / AK**

Sich schnell bei jemandem bedienen, der "zuviel" des guten Geldes hat. Oder einer Wache einen wertvollen Zellschlüssel stibitzen. Die Kunst hierbei ist nicht das Bekommen der Beute sondern das das Ganze unbemerkt geschieht.

**Tot stellen**
**III**
**CH / WK / KO**

Manche Tiere stellen Angriffe ein, wenn man sich tot stellt, manche Menschen (Orks/ Goblins/ Zwerge etc.) tun genau das Gleiche. Außerdem eine sehr bequeme und elegante Methode, in ein Leichenhaus einzudringen.

**Verstecken**
**IV**
**AK / WA**

Wer das Talent "Verstecken" einsetzt, mag keine Augenzeugen für die geplante Aktion - klassisch ist die Anwendung zur vergleichenden Probe, bei der man die Wahrnehmungsprobe mit der Qualität der Verstecken - Probe erschwert.

**Wissen**

Hierbei handelt es sich um alle Aktionen, die geistige Reife, Intelligenz und ein großes Wissen benötigen. Da hier kaum körperliche Arbeit verrichtet wird, werden die Aktionen dieser Talente natürlich nicht durch Rüstungs - BE erschwert.

**Anatomie**
**III**
**IT / WK**

Die Kenntnis vom Bau des Körpers humanoider Rassen wird in diesem Talent abgesichert. Informationen sind sehr schwer zu beschaffen, da es oft noch als unsittlich gilt, Tote zu untersuchen und die Untersuchungen an lebenden "Objekten" auch nicht gerade appetitlich und mindestens ebenso verwerflich sind.

**Alchemie**
**V**
**IT / GE / WK**

Ein bisschen hiervon, ein bisschen davon, dann noch erhitzen....Wer denkt, Alchemie sei ein einfaches "Rezept" auswendig - Lernen, der hat sich getäuscht! Dieses Talent ist eng mit Mathematik und dem Wälzen von dicken Büchern verbunden!

**Baukunst**
**IV**
**IT / GE**

Alles, was insbesondere Stil der Architektur und deren Statik angeht, wird in diesem Talent abgedeckt. Proben können einerseits kunsthistorisch, andererseits statisch interessant sein.

**Gesteinskunde**
**III**
**IT / WA**

Um welches Gestein handelt es sich bei X, wo finde ich Y? Kann es sein, dass sich in diesem Gestein Kristalle oder Erze entdecken lassen? Wer sich schon immer solche Fragen gestellt hat, sollte besser ein wenig besser auf seinen Gesteinskunde - Wert achten!

**Hüttenkunde**
**III**
**IT / WA**

Wie bekomme ich gutes Metall aus schnödem Erz? Und wie veredle ich Eisen zu Stahl? Fragen, die ein Charakter mit dem Talent Hüttenkunde einfach lösen kann.

**Mechanik**
**IV**
**IT / GE**

Wenn es darum geht, alte Technik zu begreifen und wieder einsatzfähig zu machen, eine verschmutzte Armbrust zu säubern (so dass sie hinterher wieder funktioniert!) oder einfach eine Falle sicher zu entschärfen, dann sollte man sich auf den Einsatz des Mechanik - Talent verlassen.

**Kriegswesen**
**III**
**IT / WK**

Organisation von Nachschub, Strategie, Verpflegung, Unterbringung der Armee - das alles und noch viel mehr...in diesem Talent.

**Schiffsbau**
**IV**
**IT**

Was bedeuten Wörter wie "Kiel", "Rah" oder "Bug"? Wie organisiert man den Bau eines Schiffes? Und aus welchem Holz baut man es? Wenn man solcherlei Fragen hat, ist man mit der Erlernung dieses Talent gut bedient.

**Altertumskunde**
**IV**
**IT**

Manche Spassvögel nennen die Altertumskunde auch Geschichtswissenschaft oder schlicht "Geschichte". Sie beschäftigt sich mit all den vergangenen Dingen wie z.B. den Namen der letzten Herrscher, großen Kriegen und geheimen, vergangenen Intrigen.

**Götter & Kulte**
**II**
**IT / CH**

Welche Götter von Volk A verehrt werden, wie sie dies tun und wie die Verehrung organisiert wird, was die Gläubigen des Volkes B anders machen und warum beide Völker das Volk C aus religiösen Gründen nicht leiden können, kann man mit Hilfe dieses Talentes zum Urthema "Religion" erklären.

**Philosophie**
**III**
**IT / CH / WK**

Philosophie beschäftigt sich mit so alltäglichen Fragen wie "Was ist der Ursprung allen Seins", "Was ist der Sinn des Lebens" oder "Was muss ich tun, um ein gutes Leben zu führen", vermeidet dabei allerdings religiöse Ansätze, sondern versucht zuallererst, alle Probleme aus menschlicher Sicht mit menschlichen Möglichkeiten zu lösen.

**Rechtskunde**
**IV**
**IT / CH / WK**

Dieses Talent wird dazu eingesetzt, Schuld festzustellen, zukünftige Täter vor Übertretungen alter Gesetze zu warnen und Verurteilte zu richten, also die Strafe an sich zu bemessen. Außerdem ist hier das gesunde Rechtsempfinden eingebaut, denn wir gehen davon aus, dass mit steigendem Studium der Rechte auch der Gerechtigkeitsinn geschult werden sollte.

**Bürokratie**
**V**
**WK**

Um es einmal ganz unkonventionell und unwissenschaftlich zu formulieren: Dieses Talent gibt bei erfolgreicher Anwendung Aufschluss darüber, wen man in welchem Land mit was schmieren muss um ein bestimmtes Ziel zu erreichen - oder anders, es erklärt bestehende Herrschaftsverhältnisse und hilft mit ihnen umzugehen (Anträge stellen, Klagen einreichen etc.).

**Lesen & Schreiben**
**IV**
**IT / GE**

Die hohe Kunst, Buchstabenkolonnen in sinnvoll verwertbare Informationen umzusetzen und Texte schriftlich niederzulegen. Wer dieses seltene Talent beherrscht, gehört zu den wenigen, die in einem Fantasy-Setting einen guten Lehrer finden konnten.

**Kryptographie**
**IV**
**IT / WA**

Ein Text wurde in einer geheimen Sprache geschrieben, der Text ist verschlüsselt oder schlicht unleserlich? Dann holt doch den Kryptographen eures Vertrauens - der kennt sich durch dieses Talent damit aus.

**Zeichensprache**
**III**
**IT / GE / WA**

Wie man sich mit ein paar Handbewegungen verständigen kann, ohne Geräusche zu verursachen wird in dem Talent "Zeichensprache" abgedeckt.

**Sprachen sprechen**
**IV**
**IT / WA**

Haben sie Probleme in fremden Ländern, weil sie die Leute dort einfach nicht verstehen? Dann lernen sie doch deren Sprache! Ganz einfach mit dem Talent "Sprachen sprechen" und einem geeigneten Lehrmeister/ Buch zu der Sprache (kaum ein Elf kann Orkisch, kein Buch beinhaltet Texte der Fingard).

**Alte Sprachen sprechen**
**V**
**IT / WA**

Wenn es darum geht, eine Sprache zu erlernen, der sich heutzutage kaum noch jemand bedient, weil die Kultur, die sie einst nutzte durch den Frevel der Rao-Ka oder durch ein anderes Problem ausgemerzt wurde oder die Sprache sich im Laufe der Zeit stark verändert hat, dann muss man sich jemanden besorgen, der einem dieses Talent beibringt.

**Brettspiel**
**II**
**IT / GE / WK**

Alles, was mit Brettspielen zu tun hat, sei es nun, um dem Tod mit einem berühmten letzten Spiel ein Schnippchen zu schlagen, um ein bisschen Geld zu erspielen oder einfach nur zum Zeitvertreib? In "Brettspiel" sind sowohl Regeln als auch Erfahrungen mit bestimmten Gegnern und Taktiken verankert.

**Sternenkunde**
**V**
**IT / WA**

Wenn Stern X aufgeht, wann geht dann Stern Y auf? Und was hat es zu bedeuten, wenn Stern Z zu Stern A konjugiert? Und wenn sie nicht einmal wissen, was das Verb konjugieren bedeutet, dann sollten sie sich schleunigst einen Lehrmeister für Sternkunde besorgen. Er erklärt ihnen die Namen der Sterne und die Funktion der Sterndeuterei.

**Mathematik**
**IV**
**IT**

Stupides Rechnen genauso wie kreatives Codeknacken - Mathematik als Summe aller Rechenoperationen, mathematischer Konstruktionen und Problemlösungsalgorithmen ist in diesem Talent gesammelt.

**Geographie**
**III**
**IT / WA**

Wo muss ich lang, wenn ich nach Hinterunternebenkleinniederpupsdorf möchte? Und wo liegt die Grenze zu den Reichen der ewigen schwarzen Dämmerung? Gibt es diese Reiche überhaupt? Bei der Beantwortung dieser Fragen ist sicher die Kenntnis der Geographie äußerst hilfreich.

**Legendenkunde**
**III**
**IT / CH**

Eigentlich eine Abart der Geschichte, da sie sich allerdings mit in sich abgeschlossenen Geschichten beschäftigt, die später noch lange Zeit im Munde des Volkes verblieben sind und manchmal auch als Märchen oder Sagen (wenn man dem Wahrheitsgehalt weniger Wichtigkeit beimisst) tituliert werden.

**Nachforschung**
**III**
**IT / CH / WK**

Mit Hilfe von "Nachforschungen" kann man klären, wo man in Bibliotheken nachschlagen muss, an wen man sich bei bestimmten Fragen wenden muss und mitunter auch, welche Fragen man wem stellen kann und welche man stellen muss.

**Stadtkunde**
**IV**
**IT / WA / WK**

Die "kleine Geographie" - Stadtkunde birgt das Wissen um kleine Nebenstraßen und Abkürzungen, die einem in den Städten vieles vereinfachen können. Außerdem geht es auch darum, in welchen Gegenden es angebracht ist, in edler Robe aufzutauchen und in welcher man den Dolch etwas lockerer trägt.

**Heraldik**
**V**
**IT**

Schilder und Wappen identifizieren, dass ist die Aufgabe von Heraldikern. Außerdem sollte man über die wichtigsten Stammbäume Bescheid wissen und erklären können, welcher Schild welchem Ritter gehört.

**Fälschen**
**V**
**IT / GE / WA**

Geld zu fälschen ist ein komplexes Geschäft, bei dem man auch wissen sollte, wie man vorgeht, aus welchem Material die Münzen bestehen, wie sie geprägt werden und wie sie im Detail aussehen. Ebenfalls interessant ist das Talent für Kunstfälscher.

**Sprachen**

Sprachen sind eine Besonderheit der Wissenstalente: Pro Punkt in „Sprachen sprechen“ darf man sie hier einen Punkt in der gelernten Sprache eintragen. Genauer in den Sonderregeln.

## Natur

Die Talente, die einem die Wildnis am besten lehrt und die man dringend benötigt, um in der Wildnis zu überleben, sind in diesem Bereich zusammengefasst. Auch diese Talentgruppe wird durch das Tragen einer Rüstung in keinster Weise beeinflusst.

**Fährten lesen**
**IV**
**WA / IT**

Hierbei geht es am ehesten darum, verdeckte Hinweise darauf zu finden, dass ein Lebewesen an einem bestimmten Ort war. Weitere Informationen, die man durch dieses Talent erhalten kann, sind bestimmte Merkmale des Wesens (Gang, Gewicht, Größe, Art) sowie die Richtung, in der es sich bewegt/ aus der es kam.

**Fallenstellen**
**V**
**GE / AK / IT**

Um bei der Jagd erfolgreich zu sein, kann es schon genügen, der Beute mit einfachen Mitteln aufzulauern: Man braucht nicht stundenlang im Unterholz liegen und warten, dass Wild vorbeikommt, sondern kann die Falle alle paar Tage kontrollieren und eventuelle Beute entfernen.

**Knoten/ Fesseln**
**III**
**GE / WA / WK**

Wenn man in der Natur ein längeres Seil benötigt, als die zwei einzelnen Stücke, die man besitzt, jeweils lang sind, so bindet man diese zusammen – mit diesem Talent. Außerdem kann man damit Jagdbeute oder Gefangene festhalten. Auch nützlich, um sich aus eben einer solchen Situation zu befreien.

**Fischen**
**II**
**KO / MS / WK**

Man muss nicht immer auf landlebendes Wild aus sein, wenn man sich auf die Jagd begibt. Oftmals möchte man auch Fisch (ein sehr gesundes und nährstoffreiches Nahrungsmittel) erbeuten. Dazu muss man z.B. mit einer Angel, mit einer Reuse oder mit einem Netz umgehen können. Ebenfalls interessant ist das Speerfischen.

**Seefischerei**
**III**
**KO / MS / WK**

Es ist ein großer Unterschied, ob die Fische, die man fangen möchte, in süßem oder in salzigem Wasser leben. Salzige Gewässer haben meistens größere Ausmaße als süße Gewässer und erfordern deshalb entsprechende Maßnahmen. Allerdings kann man mit Seefischerei praktisch auf allen größeren Wasserflächen fischen, auch auf süßen.

**Gefahreninstinkt**
**IV**
**WA**

*Da hinten war was. Ein merkwürdiges Kribbeln durchzieht deinen Nacken.* - So zum Beispiel kann Gefahreninstinkt in erfolgreicher Anwendung aussehen. Dieses Talent ist allerdings intuitiv und wird vom SL meistens verdeckt gewürfelt, da der Charakter es nicht aktiv anwenden kann.

**Orientierung**
**III**
**WA / IT**

Wenn man nicht richtig weiß, wo man sich hinbegeben soll (zum Beispiel unter Tage oder in einem Wald), so muss man sich gänzlich auf seinen Orientierungssinn verlassen. Dieser sagt einem auch in übersichtlichem Gelände, wo man sich jetzt genau auf der Karte befindet, die man verzweifelt in den Händen hält und immer wieder hin und her dreht.

**Pflanzenkunde**
**IV**
**IT / WA**

Dieses Talent deckt elementare Fragen, wie z.B. „Kann ich diese Pflanze essen?“, aber ebenso auch komplizierte Sachverhalte, wie z.B. „wenn ich dem Ork dieses Gift verabreiche, wie viele Stunden benötigt es, um ihn endgültig dahinzuraffen?“ Man kann sich mit diesem Talent auch auf Pflanzen- und Kräutersuche begeben, man kann zum einen ziellos alles sammeln, was einem vor die kleine goldene Sichel kommt (oder sammelt ihr Charakter noch immer mit einem MESSER?) oder einfach spezielle Kräuter, die einem z.B. noch für den nächsten Heiltrank fehlen suchen.

**Tarnung**
**III**
**WA / AK**

Sich im Gelände zu verstecken, wird Tarnung genannt, allerdings zielt dieses Talent im Gegensatz zu „Sich verstecken“ auch darauf ab, z.B. ein Zelt oder ein komplettes Lager so zu tarnen, dass weder intelligente noch tierische Wesen es entdecken können.

**Tiere abrichten**
**V**
**WK / CH / IT**

Einem Tier beizubringen, was es tun und lassen soll, ist gar nicht so einfach, einige Tiere lassen sich erziehen, andere wiederum nicht. So ist es zum Beispiel völlig ausgeschlossen, einem Mantikor beizubringen, Stöckchen zu apportieren, bei einem Hund liegt das dagegen schon fast im Blut.

**Tierkunde**
**III**
**IT / WA**

Ist dieses Tier giftig? Beißt es? Und warum glühen seine Augen so rot? Ist das normal? Wer sich solche Fragen häufiger stellen muss, sollte besser sein Talent „Tierkunde“ schnellstens steigern.

**Wetter vorhersagen**
**II**
**WA / IT**

Das Wetter wird auf einigen Welten schon seit Jahrhunderten aufwendig dokumentiert und man versucht immer wieder, Regen oder Dürre vorherzusagen. Mit wirklicher Wissenschaft geht dies allerdings noch nicht – viel eher vertrauen erfahrene Wettervorhersager auf eine Art „Bauchgefühl“, wenn es darum geht, zu bestimmen, wie das Wetter morgen wird.

## Handwerk

Wenn ein Charakter sein Geschick mit den Händen beweisen muss, wenn er kreativ etwas schaffen soll oder wenn es auf eine besondere Ausbildung oder Schulung ankommt, die man bei einem Meister sinnvoll erlernen kann, dann kommen die Talente dieses umfangreichen Bereiches zum Einsatz. Mit einem Handwerkstalent kann man ebenfalls die Qualität eines entsprechenden Produktes beurteilen.

Diese Talente können je nach Situation um die BE erschwert werden, allerdings sollte man fast immer vor der Probe seine Rüstung ablegen dürfen und nur wenn der Charakter darauf besteht, eine Rüstung zu tragen, wird die BE angerechnet.

**Feinschmiedekunst**
**IV**
**GE / MS / WA**

Mit diesem Talent kann man filigrane Schmiedearbeiten wie das Herstellen von kleinen mechanischen Teilen, das Gravieren, Schmuckherstellung oder filigrane Gussarbeiten bewerkstelligen.

**Grobschmiedekunst**
**III**
**MS / WA / KO**

Der Mann fürs Grobe stellt unterschiedliche Werkstücke her, ob es nun Werkzeuge für Handwerk oder Landwirtschaft, grobe mechanische Dinge wie z.B. Scharniere oder Bolzen, Waffen, metallene Rüstungsteile, Draht, Blechwerk oder Ofenrohre sind. Der Grobschmied kann sie nicht nur fabrizieren sondern im Falle einer Beschädigung sogar wieder reparieren.

**Metallguss**
**III**
**MS / KO**

Der Metallgießer stellt neben Glocken und Gussplatten für Öfen auch kunstvolle Statuen und gegossene Waffen (die allerdings eine geringere Qualität als geschmiedetes Wehrzeug haben) her, kann aber Beschädigungen nicht ausbessern, da sie sich meist auf Risse und Sprünge beziehen.

**Ackerbau**
**III**
**MS / KO / WA**

Dieses Talent beschäftigt sich mit allem, was ein Ackerbauer wissen muss: Zeitpunkte für Aussaat und Ernte, Ackerbestellung und die Kenntnis von der Qualität und den Ansprüchen von Nutzpflanzen der verschiedensten Arten

**Braukunst**
**IV**
**WA / GE / WK**

Die Kunst, ein wirklich gutes Bier herzustellen, ist bei dem letzten großen Angriff der Daimon irgendwo in einer kleinen Ruine verloren gegangen. Seitdem sind hunderte Halblinge und Zwerge ständig auf der Suche nach ihr, um endlich mal wieder den Geschmack eines Gut Gebrauten auf ihrer Zunge zu schmecken. Das Talent, dass hinter ihrer Suche steckt, nennt sich Braukunst.

**Tierpflege**
**III**
**WK / MS**

Tjalfs Pferd hat eine schwere Zeit vor sich: Es muss ein Wagenrennen absolvieren. Jetzt kommt es besonders darauf an, dass dem Tier gutes Futter gereicht und es ordentlich verwöhnt wird. Zum Glück hat Tjalf das Talent Tierpflege ordentlich gesteigert, es sollte also kein großes Problem darstellen.

**Viehzucht**
**IV**
**WA / WK / CH**

Was man beachten muss, wenn man bestimmte Merkmale aus einer Tierrasse herauszüchten, wenn man überhaupt zulassen will, dass sich Tiere miteinander vermehren, dann sollte man darauf gefasst sein, demnächst, das Talent der Viehzucht einzusetzen. Allerdings umfasst es auch normale Hütearbeiten und die Aufgaben des Treibers.

**Winzerei**
**IV**
**WA / IT**

Nun kommen wir doch langsam aber sicher in die Gegend, in der es interessant wird: Bei der Winzerei kommt es darauf an, Weinreben anzubauen, sie zu ernten und schließlich zu Wein zu verarbeiten.

**Fleischerei**
**III**
**KO / MS / WA**

Der Fleischer ist eigentlich ein Mann fürs Grobe: Er muss Fleisch von Knochen trennen und zu Wurst verarbeiten oder er zerteilt Jagdbeute zu ordentlichem Wildbret oder er besorgt seinen Freunden mit Hilfe ein paar scharfer Klingen und eines unwissenden Schweines ein paar Schinkensteaks.

**Kochen**
**II**
**WA / GE / IT**

Eigentlich eine ganz einfache Kunst, mit der man sich aber im Falle einer misslungenen Aktion sehr schnell bei seinen Freunden unbeliebt machen kann. Normalerweise führt so etwas zu einer ungenießbaren Mahlzeit, allerdings kann es auch zu einer Lebensmittelvergiftung kommen. Würzen, Schneiden, Sieden, Dünsten, Braten, Backen sind die Aufgaben eines guten Koches.

**Schnapsbrennen**
**IV**
**WA / IT**

Mit entsprechenden Destillationsgeräten und unter Ausübung dieses Talentes kann man aus fast jeder vergorenen Flüssigkeit mehr oder weniger guten Schnaps herstellen.

**Heilkunde Gift**
**V**
**IT / GE**

Sobald ein Charakter von einer Schlange oder einem anderen giftigen Tier gebissen wurde – spätestens dann – werden die anderen Gruppenmitglieder anfangen, HKG (Kurzform für Heilkunde Gift) zu steigern. Bei Giftattentaten kommen sie damit allerdings meistens zu spät – zu Attentaten fähige Gifte wirken meistens schneller als natürliche Variationen.

**Heilkunde Krankheit**
**V**
**IN / GE**

Wenn sich der Charakter die Pest oder Krätze, Fußpilz oder einen Schnupfen geholt hat, dann sollte man ihn mit HKK bearbeiten – hiermit lassen sich (mit je nach Krankheit unterschiedlichen Erschwerissen und entsprechenden Kräutern) die meisten Krankheiten verarzten. Nur dumm, dass im entscheidenden Moment meistens ein extrem wichtiges Kraut fehlt.



**Heilkunde Seele**
**V**
**IT / WA / CH / WK**

Hat der betroffene Charakter Schaden an seiner Seele genommen, so ist er meist psychisch krank: Entweder hat er etwas extrem Verabscheuungswürdiges mitbekommen oder war schon immer labil, leider gibt es hier erstaunlich viele Möglichkeiten. Mit HKS geht man behutsam vor und versucht den Geist des Patienten wieder zu entwirren.

**Heilkunde Wunden**
**IV**
**GE / KO**

Blutende offene Brüche, schwere Hammertreffer oder Schnittwunden, durch einen Unfall verursacht, in dem ein Schwert eine zentrale Rolle gespielt hat? Das Abenteuerleben ist gefährlich, zum Glück kennen die meisten Abenteurer aber jemanden, der HKW beherrscht.

**Tätowieren**
**III**
**GE**

Das Herstellen dauerhafter Hautbilder durch das Stechen einer Nadel mit Farbe unter die Haut ist eine Kunst, die sehr angesehen ist. Nur zu schnell schwindet das Ansehen, wenn eine misslungene Aktion (den Namen der Geliebten falsch geschrieben) die Haut des „Opfers“ auf ewig entstellt oder sich eine Einstichstelle entzündet hat.

**Handel**
**III**
**CH / IT**

Beim Handel geht es nicht ums Feilschen und Schachern, es geht vielmehr ums Organisieren und Rechnen, wie muss man Geld wechseln, welche Ware ist wo mehr wert und so weiter und so fort. Außerdem kann ein Händler meist mit Prozentrechnung umgehen und Wuchern (also Geld mit Zinsen verleihen).

**Hauswirtschaft**
**II**
**IT / WK / GE**

Die Arbeit eines Hauswirtschafter oder Hausdieners liegt in der Hütung des kompletten Hauses: Ihm obliegt die Sorge für das Gebäude, er muss bei Tisch auftragen, anderes Personal beauftragen beziehungsweise sich um Reparaturarbeiten kümmern (soll heißen: er beauftragt Handwerker damit).

**Juwelier**
**V**
**GE / WA**

Ein Juwelier muss sich mit edlen Steinen auskennen sowie ein wenig Ahnung von edlen Metallen besitzen – er muss in der Lage sein, einen guten Kauf von einem schlechten zu unterscheiden und sollte auch fähig sein, den Kauf schließlich gewinnbringend weiterzugeben.

**Schätzen**
**III**
**WA / IT**

Ein grundlegendes Talent für Händler und Einkäufer gleichermaßen: Wie kann man um den Wert einer Ware feilschen, wenn man ihn nicht kennt? Nun, mit dem Talent Schätzen kann man eine ungefähre Wertspanne erfahren (z.B. zwischen 3 und 5 zwergischen Kupfermünzen), die je nach Qualität der Probe enger wird bzw. auch punktgenau sein kann (man sollte sie als SL verdeckt würfeln, um den Spieler im Glauben zu lassen, er wüsste den genauen Wert, wenn man ihm angesichts einer misslungenen Probe mitteilt: 5 Silberkreuzer sollte das Schwert schon wert sein – und der Originalwert mindestens zehn mal höher ist).

**Fallenkunde**
**IV**
**WA / GE**

Hierbei geht es nicht nur darum, Fallen zu bauen und zu verstecken, genauso gut kann das Talent dazu genutzt werden, mechanische Fallen zu entdecken und zu entschärfen.

**Schlösser Knacken**
**III**
**GE / WA**

Mit Dietrich oder Haarklamer oder Dolch: Mit einem entsprechenden Werkzeug sollte ein geübter Einbrecher jedes Schloss öffnen können (und im Notfall gibt es da ja noch Thorg den Barbaren mit MS 18).

**Kartographie**
**V**
**WA / GE**

Karten lesen, Karten zeichnen und mit ihrer Hilfe Richtung und Uhrzeit bestimmen (Uhrzeit war nur ein Witz) fallen unter dieses Talent. Interessant nicht nur für Landschaften wie Küsten und Gebirge sondern auch für Grundrisspläne von Gebäuden.

**Steuermann**
**V**
**WA / GE / KO**

Der Steuermann ist derjenige auf einem Schiff, der für die Organisation der Mannschaft und die Navigation des Schiffes verantwortlich ist. Er muss auch auf die Anpassung des Schiffes an das Meer oder den See achten – wie muss er zum Beispiel die Ladung handhaben, wenn das Schiff in einen Sturm zu kommen droht?

**Navigation**
**V**
**WA / IT**

Ob in der Wüste oder auf einem Schiff: ein guter Navigator muss immer herausfinden können, wo Norden (Osten, Westen, Süden) ist und muss die Reiseroute auf einer Karte (und sei sie nur in seinem Gedächtnis) nachvollziehen können. Dazu kennt er oftmals bestimmte Gefahren bestimmter Gebiete.

**Seefahrt**
**III**
**KO / WK**

Dieses Talent umfasst alles, was man zum Instandhalten und Fahren eines Schiffes benötigt, dass nicht unter die Kategorie Rudern fällt: Man muss mit Segeln umgehen können, nautische Begriffe kennen und sich ein wenig mit Gewässern und Ladung auskennen.

**Gerberei**
**II**
**MS / KO**

Ein frisch vom Tier abgezogenes Fell muss erst noch verarbeitet werden, bevor man es z.B. als praktisches Kleidungsstück einsetzen kann: Es wird gegerbt. Dabei wird das Leder geschmeidig gehalten oder (z.B. für eine Rüstung) verstärkt. Auf alle Fälle wird es von Fleischresten befreit und haltbar gemacht.

**Balsamieren**
**III**
**GE / IT**

Wenn man möchte, dass der Leichnam z.B. eines Heiligen oder eines guten Freundes möglichst lange erhalten bleibt (weil man ihn ausstellen möchte oder weil man glaubt, der tote Körper sei weiterhin Sitz seiner Seele), dann muss man die Leiche trocknen und sehr sorgfältig konservieren. Was genau dazu nötig ist, enthält dieses Talent.

**Lederarbeiten**
**III**
**GE**

Wenn das Leder einmal verarbeitet ist bedeutet dies noch lange nicht, dass es ewig hält – Reparaturarbeiten z.B. an Schuhen minderer Qualität sind oftmals an der Tagesordnung. Außerdem kann man mittels Lederarbeiten auch selber aus rohem (bereits gegerbtem) Leder Kleidungsstücke oder anderes herstellen.

Schneidern	III	GE / WA
------------	-----	---------

Aus ein paar Tüchern eine ordentliche Tracht zusammenstellen, ist schwerer, als die meisten erwarten – soll sie doch in die jeweilige Kultur passen und einigermaßen gut aussehen. Dazu kommen noch sich praktisch bei jedem Kunden verändernde Maße.

Seilerei	III	GE / MS
----------	-----	---------

Das Herstellen von starken, relativ leichten Seilen ist eine Kunst für sich. Seilerei beschäftigt sich eben damit. Allerdings ist es recht aufwendig und es wird eine große Maschine dafür benötigt.

Stoff Färben	II	GE / WA
--------------	----	---------

Eigentlich ganz simpel – möchte man meinen, doch unterschiedliche Stoffe sehen mit der gleichen Farbe gefärbt unterschiedlich aus. Außerdem muss man wissen, wie lange jeder Stoff in der Färbelösung liegen muss, bevor er die richtige Färbung übernommen hat.

Weberei	II	GE
---------	----	----

Weberei ist die Technik, mit der man aus einfachem Garn (oder Strick) Stoff herstellt: Man kann es klöppeln, weben, sticken, knüpfen, häkeln, verfilzen oder zu Spitze verarbeiten. Je nach Material und Verarbeitung wird anderes Gerät benötigt, dass allerdings meist recht untransportabel ist.

Holzbearbeitung	III	GE / WA / KO
-----------------	-----	--------------

Ob nun Verzierungen in eine hözerne Waffe schnitzen oder den Schaft eines Speeres austauschen, ob man nun eine beinerne Flöte herstellt oder Möbel herstellt: Dies alles fällt unter ein einziges Talent, das Holzbearbeiten.

Bogenbau	V	WA / GE / KO
----------	---	--------------

Eigentlich müsste dieses Talent Bogen- und Armbrustbau heißen, denn es beschäftigt sich mit der Herstellung von Schusswaffen im Allgemeinen. Hier muss man auf gutes Holz und saubere Lagerung, eine ordentlich gefettete Sehne und einen glatten Zug achten.

Instrumentenbau	IV	GE / WA
-----------------	----	---------

Unterschiedliche Hölzer und Metalle haben unterschiedliche Klangfarben, wenn man sie dann noch zu Hohlkörpern verarbeitet, dann kann man das ganze meistens schon Instrument nennen. Dennoch gehört ein großes Stück Musikalität in diesen Beruf.

Zimmerei	III	MS / GE
----------	-----	---------

Ob man nun als Schiffzimmermann arbeitet oder die Balken von angehenden Häusern bearbeitet, ist eigentlich egal, denn beides läuft über dieses Talent ab.

Stellmacher	III	MS / GE
-------------	-----	---------

Die Aufgabe des Stellmachers ist der Bau und die Reparatur von Wagen, Kutschen und Schlitten.

Bergbau	III	MS / KO
---------	-----	---------

Ein guter Bergmann kann taubes Gestein von gutem Erz unterschieden, Stollen anlegen und abstützen und den Kopf tief zwischen die Schultern einziehen. Ein wirklich guter Bergmann ist ein Zwerg.

-zwergischer Witz

Steinmetz	III	GE / MS
-----------	-----	---------

Steinmetze bearbeiten Steine. So einfach ist das. Aber ein guter Steinmetz ist oft auch ein Kunsthandwerker, der Statuen aus einem Steinblock fertigt, er fügt Steinplatten nahtlos ineinander und beschneidet Steinblöcke für den Häuserbau passgenau.

Bildhauerei	IV	GE / WA
-------------	----	---------

Bildhauer müssen Statuen und Reliefs aus allen möglichen Materialien, allen voran Holz und Stein herausarbeiten können. Klingt einfach, erfordert allerdings eine Menge künstlerisches Geschick.

Kristallzucht	V	GE / WA / WK
---------------	---	--------------

Einige Zwerge und viele Gnome haben sich der Zucht von Kristallen verschrieben: Sie legen große Kristallgärten an, in denen Kristalle mit besonderen Eigenschaften wachsen sollen. Diese Kristalle sind eine gute Handelsware, neigen aber im Gegensatz zu natürlichen Kristallen dennoch zum Zerfall nach einigen Jahrzehnten. (Die Zwerge haben allerdings auf einigen Welten eine Möglichkeit gefunden, ihre Kristalle länger haltbar zu machen.)

Maurer	III	MS / GE
--------	-----	---------

Eigentlich ein ganz simpler Beruf – Stein auf Stein und irgendwann hat man eine Mauer. Wie aber bekommen diese Typen Bögen, Gewölbe oder große, freitragende Hallen hin?

Buchbinderei	IV	GE
--------------	----	----

Hierbei handelt es sich um die Kunst, Bücherseiten für lange Zeit haltbar in Leder oder Holz zu binden. Man muss Kenntnisse um Leime und verschiedene Pappen, Papiersorten und Tierhäute besitzen - eben alles, was man zum Binden benötigen könnte.

Feuersteinbearbeitung	II	GE
-----------------------	----	----

Ein relativ primitives Talent: Man schlägt aus einem Feuerstein alle möglichen Splitter und Grate, um ihn schließlich in die Form zu bringen, in der man ihn haben möchte.

Glasbläserei	IV	GE / IT
--------------	----	---------

Eigentlich ist der Name dieses Talentes falsch, denn ein Glaser, stellt alles mögliche aus Glas her: Scheiben für Fenster, Butzenglas, Spiegelflächen, Behältnisse, Alchemistische Werkzeuge usw.

Malen/ Zeichnen	II	GE / WA
-----------------	----	---------

Das, was man vor dem Inneren Auge sieht, mit einem Stift zu Papier bringen oder mit Kreide auf den Boden zeichnen oder mit einem Pinsel an die Wand malen – das alles ist Malen und Zeichnen.

Töpfern	II	GE / WK
---------	----	---------

Fest gemauert in der Erde, steht die Form, aus Ton gebrannt. Ja. Hier war ein Töpfer am Werk: Er stellt aus Ton (seltener Lehm) Formen wie z.B. Behältnisse für Getränke (kurz: Becher) her und trocknet sie. Oftmals werden die Erzeugnisse eines Töpfers sogar noch gebrannt.

**Falschspiel**
**IV**
**GE / CH**

Ein Falschspieler ist auch nur ein Handwerker: Er muss bestimmte Tricks und Kniffe beherrschen, oftmals noch sehr geschickt sein und vor allem eine gewisse Kreativität entfalten. Dass er sich damit auch zum Verbrecher macht, und er damit auch einen gewissen Mut beweisen muss, steht auf einem anderen Blatt.

**Kapellmeister**
**IV**
**CH / WA**

Oftmals in einer Kapelle oder einem Orchester oder Chor die erste Stimme, gibt der Kapellmeister den Takt an, komponiert Stücke und organisiert Auftritte.

**Musikinstrument**
**III**
**WA / GE / IT**

Das Talent für Musik ist nicht jedem in die Wiege gelegt, aber man kann sie teilweise auch wie ein Handwerk erlernen (und sich so ebenfalls ein gewisses Gefühl für Klang aneignen): Notenschrift will gelernt sein, Fingerbewegungen oder Mundstellung und Blasarbeit sind ebenfalls wichtig.

**Gesellschaftliches:**

Sich ohne Missgefallen zu erregen in edler Gesellschaft zu bewegen, andere Personen von seinem Standpunkt zu überzeugen, Geisteskünste und andere soziale Komponente des Charakterlebens sind in diesem Bereich zusammengefasst. Wenn nicht in der Beschreibung anders genannt, werden Aktionen dieser Talentgruppe nicht durch das Tragen einer Rüstung eingeschränkt oder behindert - man muss selber entscheiden, wie lächerlich es ist, seiner liebsten einen Antrag in Vollplatte vorzutragen.

**Anführen**
**V**
**CH / WK**

Das Talent macht den Unterschied zwischen dem normalen Soldaten und dem Offizier: Der Offizier muss wissen, wie er seine Leute motivieren, rügen oder loben muss, ohne ihnen die Lust an der Aktion zu nehmen. Im Prinzip beschäftigt sich Anführen mit der Interaktion eines einzelnen mit einer Gruppe, wobei es darum geht, als Anführer (Leittier) anerkannt zu werden.

**Einschüchtern**
**III**
**WK / CH**

Wenn man sicher ist, einen Kampf zu gewinnen oder wenn man versucht, bei jemandem Schulden einzutreiben oder Schutzgeld zu erpressen, macht sich dieses Talent nicht schlecht: Unausgesprochene Drohungen, ein wenig Muskelspielerei oder Waffenblitzen und man ist selber überrascht, wie zuvorkommend man plötzlich behandelt wird.

**Kampfgebrüll**
**III**
**WK**

Vor dem Kampf kann man drei Dinge machen: Entweder man macht sich in die Hosen, oder man beißt ins Schild oder man konzentriert seine gesamte Wut und Kraft in einen markerschütternden Schrei, der dem Gegner noch eine letzte Chance signalisieren soll, dass Schlachtfeld zu räumen. Letzteres ist in diesem Talent abgedeckt.

**Lehren**
**IV**
**CH / IN / WK**

Anderen etwas beibringen, ihnen Details zu erklären, Fehler verständlich ausmerzen und Wissen oder praktisches Können zu vermitteln, ist die Aufgabe eines Lehrmeisters. Zum Glück kann er sich auf sein Talent „Lehren“ verlassen

**Rhetorik**
**V**
**CH**

Geschickte Sprachwendungen, eine förmliche Ausdrucksweise, gespickt mit ein paar Fremdwörtern und Redekunst. Schon ist die Rede anlässlich des Geburtstages der Königin fertig. Man kann Rhetorik aber auch nutzen, um die Massen einzulullen, ihnen schlechte Dinge als gut zu verkaufen und sie um sich zu scharen wie eine Herde Schafe.

**Überzeugen**
**III**
**CH / WK**

Überzeugen bedeutet, dass der Gesprächspartner nach der Anwendung des Talentes der selben Meinung ist, wie der Anwender desselben.

**Überreden (I)**
**II**
**WK / CH**

Überreden bedeutet dagegen, dem Gesprächspartner seine Meinung aufzuzwingen, ihn zu Dingen zu bewegen, die gegen seine üblichen Handlungsweisen laufen oder seine Interessen schneiden. Er ist aber immer noch nicht überzeugt davon.

**Beobachtungsgabe**
**III**
**WA**

An der Haltung und der Mimik und Gestik eines Menschen kann man viele interessante Dinge erkennen. Wie man nun welches Merkmal zu deuten hat, kann einem das Talent Beobachtungsgabe nicht erklären, wohl aber, auf welche Merkmale man überhaupt sein Augenmerk richten muss.

**Lippenlesen**
**IV**
**WA / IT**

Wenn man stumm ist, oder taub, ist es wichtig, Lippenlesen zu beherrschen. Oder man will jemanden „Belauschen“, kann ihn aber nicht verstehen: Sobald man seine Lippenbewegungen erkennen kann und über das Talent „Lippenlesen“ verfügt - kein Problem.

**Menschenkenntnis**
**III**
**WA / IT**

Wenn Person A etwas bestimmtes sagt, wie muss ich das bewerten? Wie ist ihre Grundhaltung zu Person B oder ihre Meinung zu Problem C? Was ist besonders auffällig und wie muss es bewertet werden? Das alles kann Menschenkenntnis beantworten.

**Betören**
**III**
**AS / CH / WK**

Eine Person des anderen Geschlechtes umgarnen, ihr den Hof machen oder sie einfach so lange zappeln lassen, bis sie nicht mehr weiß, wo ihr der Kopf steht. Das ist der Inhalt von Betören.

**Verspotten**
**II**
**WK**

Gepflegtes Verspotten will gelernt sein: Nur zu oft fallen einem die besten Konter oder passensten Beleidigungen erst nach dem Streitgespräch ein. Mit Verspotten kann man nun einen Gesprächspartner nach allen Regeln der Kunst belegen.

**Ettikette**
**III**
**IT / CH**

Sich am Hof zu bewegen, die richtigen Leute richtig anzusprechen, das Glas gerade halten und welches Besteck für welche Mahlzeit verwendet wird – dieses Wissen und diese Fähigkeiten sind in diesem Talent abgedeckt.

**Galanterie**
**III**
**CH / AS**

Wenn man einer Dame nicht den Hof machen möchte, ihr aber trotzdem zeigen möchte, aus was für gutem (und eingebildetem) Hause man stammt, greift man auf dieses Talent zurück. Damen stehen hier Herren in keinsten Weise nach. Auch sie müssen wissen, wie man sich dem anderen Geschlecht gegenüber ordentlich benimmt.

**Dichtkunst**
**IV**
**CH / IT**

Worte so zu formen, dass Gedichte, Balladen oder Heldensagen daraus entstehen, ist die Sache von Barden und vor allem von Dichtern. Reimmaß, Geschwindigkeit und Zeilenlänge werden hierüber bestimmt.

**Schauspielerei**
**IV**
**CH / AS**

Wird je nach verkörperter Rolle um bis zur doppelten BE erschwert. Schauspieler müssen sich den Text merken, Rollen verkörpern können, deutlich sprechen und oftmals auch ein gewisses Improvisationstalent mitbringen.

**Schriftlicher Ausdruck**
**III**
**CH / IT**

Wer ein Essay, eine Heldengeschichte oder einen Roman veröffentlichen möchte, wer sich bei den Gesetzgebern schriftlich über das Lese- und Schreibverbot beschweren möchte, dessen Arbeit sollte die Anwendung des Talentes Schriftlicher Ausdruck zugrunde liegen.

**Gesang**
**V**
**CH / WA / KO**

Töne treffen, richtige Atemtechnik, Mundstellung und ein gutes Textgedächtnis benötigt man, wenn man als Sänger Erfolge erzielen möchte. Das Talent zum Singen hat fast jeder, Geld verdienen kann man damit praktisch nicht, aber man ist auf jeder Dorffeier ein gern gesehener Gast (und manchmal bekommt man ein Bier spendiert: Für die Stimme).

**Verkleiden**
**II**
**AS / CH / WA**

Wird je nach dargestellter Verkleidung/ Kleidungsstil um bis zur doppelten BE erschwert. Wenn man sich als Angehöriger eines bestimmten Standes verkleiden möchte (oder einen bestimmten Kleidungsstil imitieren will), muss man nicht nur wissen, wie man die Kleidung kombiniert, sondern muss sich auch in ihr bewegen können.

**Bestechung**
**III**
**CH / WK**

Wenn man möchte, dass Beamte etwas machen, was sie sonst nur selten machen, kann man dieses Talent nutzen. Oder eine Wache soll ein Auge zudrücken und den Zöllenschlüssel für Trakt A herausgeben. Unauffällig das Bestechungsgeld zustecken und ein klein bisschen Überzeugungskunst (mit der Münze klimpern) gehören schon dazu.

**Betteln**
**II**
**CH / WK**

Hast du ma' 'ne Dukate? Eigentlich ist Betteln ganz einfach. Aber es steckt doch eine Menge Psychologie, Schauspielerei und Bandenwettbewerb dahinter, denn in den meisten Städten gibt es eine Bettlergilde, die den Bettlern professionelle Hilfe (Lumpen, falsches Blut, falsche Augenklappen etc.) zur Verfügung stellen und dafür einen Teil der Bettelbeute einstreichen.

**Glücksspiel**
**III**
**IT / WA**

Man benötigt eine gute Glückszahl, ein paar Leute, die mitspielen und ein paar Würfel und schon können Wetten abgeschlossen werden. Die Regeln und Tricks, wie man Falschspieler erkennt, sind in Glücksspiel beinhaltet.

**Feilschen**
**IV**
**CH / WK**

Die Kunst des Feilschens bedeutet, so zu tun, als wäre man an einer Ware gar nicht interessiert und sie dann, wenn man den gewünschten Preis erfeilscht hat, doch zu nehmen. Feilschen drückt den Preis der Ware. Pro Punkt Überschuss zum Probenwert kann man von 5% erfeilschtem Preisnachlass (oder, wenn man etwas verkauft, Preisaufschlag) ausgehen.

## Mystisches

Dunkle Runen, finstere Geheimnisse und geheime Treffen im Mondschatten? Dann sind sie mit dieser Talentgruppe genau richtig. Die Talente, die zur echten Zauberei genutzt werden, finden sich hier übrigens nicht!

**Astrologie**
**IV**
**CH / IT**

Astrologie ist die Kunst der Sterneutung – hier geht es aber nicht um die Navigation, sondern um das Bestimmen der Zukunft, um das Erkennen für magische Handlungen günstiger Sternbilder.

**Gebet**
**II**
**CH / IT / WK**

Beim Gebet die richtigen Worte finden, andere Leute zu motivieren, religiös mitzureißen, dass ist der Inhalt des Talentes Gebet. Wer richtig und aufrichtig betet, wird eventuell sogar von seiner angebeteten Gottheit erhört.

**Hypnose**
**V**
**WK / CH / IT**

Bei der Hypnose wird ein Klient des Hypnotiseurs in einen tranceartigen Zustand versetzt, in dem er sich gut konzentrieren kann. Dieses Talent kann zur Seelenheilkunde wie zur wahrheitsgemäßen Befragung oder zur Schmerzlinderung genauso eingesetzt werden wie als Selbsthypnose zur Meditation.

**Meditation**
**IV**
**WK**

Vor wichtigen religiösen Anlässen, vor schwierigen magischen Aufgaben und vielen anderen Dingen, auch zur reinen Reinigung des Geistes wird von vielen Kulturen die Meditation eingesetzt.

**Okkultismus**
**IV**
**CH / IT**

Hier ist der Eindruck wichtiger als der Inhalt: Beim Okkultismus geht es um das Darstellen einer pseudo-religiösen, pseudo-wissenschaftlichen Handlung, die für die Klienten des Anwenders einen beinahe magischen Eindruck machen. Es geht um mehr Schein als magisches Sein.

**Omendeutung**
**II**
**IT / WK / CH**

Das Ausdeuten besonderer und alltäglicher Erscheinungen als magische oder religiöse Vorzeichen bedeutender oder unbedeutender Ereignisse (meistens nur als Glücks- oder Unglücksboten) ist der Inhalt dieses Talentes.

**Religionskunde**
**IV**
**IT/ CH**

Welche Götter von Volk A verehrt werden, wie sie dies tun und wie die Verehrung organisiert wird, was die Gläubigen des Volkes B anders machen und warum beide Völker das Volk C aus religiösen Gründen nicht leiden können, kann man mit Hilfe dieses Talentes zum Urthema "Religion" erklären.

**Wahrsagerei**
**IV**
**CH/ IT**

Das Erkennen der möglichen Zukunft anhand verschiedenster Techniken außer der Astrologie (das Lesen aus Eingeweiden, Teesatz oder aus der Hand des Klienten), und diese Information ordentlich teuer an den zahlenden Kunden zu bringen, ist die Kunst der Wahrsagerei. Manchmal stimmen die Vorhersagen sogar.

## Moderne Talente

Da das Mystic-Legends-Regelwerk ursprünglich für eine Welt geschrieben wurde, die in einigen Punkten schon deutlich über die normale Fantasy-Welt (die üblicherweise etwa im Mittelalter angesiedelt ist) hinaus entwickelt ist (in etwa zur Industrialisierung), kommen nun gesondert die Talente, die etwas „moderner“ angehaucht sind. Natürlich sollte man davon ausgehen, dass man in einer normalen Fantasy-Welt keine Informationen/ kein Training zum Steigern dieser Talente findet, weshalb sie nur in spezielleren Settings (eben z.B. industrialisierten Welten) zugänglich sein sollten.

### Modernes Wissen

**Elektrizität**
**V**
**IT**

Alles, was mit Elektronen, positiven und negativen Ladungen und der Anwendung um das Wissen des elektrischen Stromes zu tun hat, wird in diesem Wissensgebiet abgehandelt. Es wirkt als Ergänzung zu Physik und Chemie, in denen dieses Thema nicht behandelt wird.

**Dampfmaschinen**
**V**
**IT**

Konstruktion, Wartung, Bedienung und Manipulation von Dampfmaschinen unterschiedlichster Art sind in diesem Wissenstalent, das ergänzend zu Handwerkstalenten fungiert, zusammengefasst.

**Verbrennungsmotoren**
**V**
**IT**

Dieses Talent funktioniert so ähnlich wie „Dampfmaschinen“, nur dass es sich mit den unterschiedlichen Arten von Verbrennungsmotoren (wie z.B. Diesel- oder Ottomotor) beschäftigt.

**Physik**
**V**
**IT**

Alles physikalischen Gesetze und Vorgänge, die zu dieser Zeit in moderner (also auf Mathematik basierter) Physik bekannt sind, werden in diesem Wissensgebiet zusammengefasst. Die einzige Ausnahme bildet Elektrizität, die ein extra Talent zugesprochen bekommt.

**Chemie**
**V**
**IT**

Alles Stoffe und Vorgänge, die zu dieser Zeit in moderner (also auf Mathematik und Physik basierter) Chemie bekannt sind, werden in diesem Wissensgebiet zusammengefasst. Die einzige Ausnahme bildet Elektrizität, die ein extra Talent zugesprochen bekommt.

**Biologie**
**IV**
**IT**

Nicht nur die moderne Systematik, Botanik und Zoologie gehört in dieses Gebiet, sondern auch das Wissen um komplexe Vorgänge, den Aufbau der Organismen auf zellulärer Ebene sowie gewisse biochemische Zusammenhänge.

**Moderne Werkstoffe**
**III**
**IT**

Ein Spezialgebiet der Chemie, aber auch der Physik - es beinhaltet das Wissen um spezielle künstliche Werkstoffe (Kohlenwasserstoffpolymere, Legierungen usw.), die mit modernen Mitteln hergestellt werden und mitunter spezielle gewünschte Eigenschaften besitzen.

**Verständnis moderner Geräte**
**IV**
**IT**

Bedienung, Wartung und Reparatur moderner Maschinen für Produktion oder andere Einsätze wird hier behandelt. Es geht auch darum, sich schnell mit neuen modernen Geräten vertraut machen zu können.

**Sprengstoffe**
**V**
**IT/ WK**

Ein Spezialgebiet der Chemie, aber so gewichtig und für das Spiel interessant, das es in einem extra Talent zusammengefasst wird: Der Einsatz von Sprengstoffen, Wissen um spezielle Eigenschaften und Berechnung der benötigten Menge sowie der Bau von Zündern gehört zu diesem Talent.

**Psychologie**
**VI**
**CH/ IT/ WK**

Erkenntnisse der Psychologie und Psychiatrie sind in diesem Talent gesammelt. Es kann unter anderem zur Verbesserung geeigneter sozialer Talente (Verspotten, Betteln, Einschüchtern, Anführen, Menschenkenntnis, Überreden, Überzeugen) genutzt werden. Darüber hinaus kann man sich mit diesem Talent Proben auf Heilkunde Seele erleichtern und ergänzen.

### Modernes Handwerk

**Elektrik**
**V**
**GE/ IT/ WA**

Handwerkliche Tätigkeiten wie Kabel verlegen, Löten, einfache oder komplizierte Schaltungen zu konzipieren und zu konstruieren sowie die Wartung, Manipulation und Sabotage elektrischer Geräte fallen unter das Talent „Elektrik“.

**Moderner Bergbau**
**IV**
**WK/ WA/ IT**

Das, was in weniger entwickelten Zeiten noch in mühevoller Handarbeit ausgeführt wurde, wird mit diesem Talent deutlich vereinfacht: Sprengungen und moderne Gerätschaften machen die Arbeiten unter Tage deutlich erträglicher.

**Moderne Mechanik**
**IV**
**WA/ GE/ IT**

Maschinell gefertigte und genormte Teile machen eine Wartung und Produktion feinsten mechanischer Teile möglich. Sich mit diesen Teilen und ihrem effizienten Einsatz auszukennen, bedeutet, sich mit dem Talent Moderne Mechanik zu beschäftigen.

**Moderne Fahrzeuge**
**IV**
**IT/ WK**

Industriell gefertigte Fahrzeuge mit moderner Bedienung - ob es sich nun um ein schraubengetriebenes Schiff, ein mit Verbrennungsmotor ausgestattetes Automobil oder einem Ultraleicht-Segelflieger handelt, die Proben zum Handhaben dieser Fahrzeuge müssen mit diesem Talent gekoppelt werden.

**Mechanoide**
**V**
**IT/ WK/ CH**

Mechanoide sind praktisch belebte Maschinen - sich mit ihnen auseinanderzusetzen, erfordert umfangreiche Kenntnisse und Fähigkeiten auf derartig vielen Gebieten, dass es sinnvoll erscheint, diese in einem Talent zu bündeln, mit man sich dann die Arbeit erleichtern kann.

**Metallbau**
**IV**
**GE/ MS/ CH**

Die Verwendung von Schneidbrennern, Trennschleifern, Schweißgeräten oder Bolzenschusspistolen zum Vernieten von Metall - all dies, die moderne Umgangsweise mit dem Rohstoff Metall wird in einem Talent zusammengefasst.

**Medizin**
**VI**
**IT/ CH**

Immer mit einem anderen Heilkunde-Talent gekoppelt eingesetzt, erleichtert Medizin (moderne Heilkunde) mit umfangreichem Wissen in Anatomie und Biochemie das medizinische Handwerk.

**Moderne Musik**
**III**
**CH/ IT**

Moderne Musik benötigt zum Durchführen trotzdem noch ein anderes musikalisches Talent (ob nun Kapellmeister, Musizieren oder Gesang) - sie beschäftigt sich nur mit der Theorie und der Komposition moderner Stücke nach anderen als den althergebrachten Techniken und Philosophien.

**Moderne Waffen**
**Pistolen**
**III**
**BE-4**

Dies ist die Sammlung aller Handfeuerwaffen, die bequem in einer Hand getragen und abgefeuert werden können. Darunter können auch automatische Pistolen zählen.

**Gewehre**
**III**
**BE-3**

Alle Arten von Handfeuerwaffen, die bequem getragen werden können und mit zwei Händen bedient werden müssen. Hierunter können auch (sofern im Setting vorhanden) automatische Waffen zählen.

**moderne Geschütze**
**IV**
**Keine BE**

Im Grunde werden moderne Geschütze wie normale Geschütze behandelt, unterliegen aber natürlich völlig anderen Bedienungen. Hierunter zählen zum Beispiel stationäre Maschinengewehre, Panzergeschütze oder Raketenwerfer.

**Granaten**
**III**
**BE-2**

Hierunter fallen alle Sorten und Arten von Granaten mit den unterschiedlichsten Zündern und den unterschiedlichsten Wirkungsladungen. Es werden die Regeln von Wurfaffen angewandt.

**Schwere Waffen**
**IV**
**BE-4**

Unter schwere Waffen zählen alle Waffen, die auf ein Zwei- oder Dreibein montiert werden müssen oder wirklich massiv und schwer sind (z.B. halbstationäre Maschinenpistolen/-gewehre, Granat- oder Raketenwerfer, Flammenwerfer).

Inwiefern die Benutzung moderner Waffen durch Wind und Entfernung erschwert wird, entscheidet der Spielleiter. Lichtverhältnisse, Deckung sowie Größe und Bewegung des Zieles behalten ihre Wirkung bei.

## Auf ein Wort zu den Talentlisten

An dieser Stelle sollte einmal erwähnt werden, dass es sich bei sämtlichen Talentlisten um einen Vorschlag handelt, der selbstverständlich auf die Welt Ta'Ran abgestimmt ist, die bei uns zuerst zur Ausarbeitung ansteht. Sollten ihnen irgendwelche Talente nicht gefallen, so definieren sie diese um. Wenn sie der Meinung sind, dass zwei Talente sich so weit ähneln, dass sie nicht getrennt behandelt werden sollten, so können sie diese gerne gemeinsam behandeln und steigern lassen. Und sollten ihnen die Definitionen und Namen nicht gefallen – tun sie sich keinen Zwang an, nennen sie die Talente einfach um.

Außerdem steht es natürlich jeder Gruppe – vor allem denjenigen unter ihnen, die eher freie Regeln nutzen wollen – frei, sich komplett eigene Talente, wenn möglich sogar für jeden Charakter unterschiedliche Talente, zu generieren. Sie sollten allerdings in diesem Falle darauf achten, dass sie keine groben Überschneidungen oder zu weit – oder zu eng gefasst Talente nutzen. Das Talent „Nasebohren“ ist in diesem Zusammenhang ebenso sinnfrei wie das Talent „Kämpfen“. Die Hauptsache ist jedoch, dass aus Gründen der Fairness und Ausgewogenheit alle Charaktere ungefähr die gleichen Weiten für ihre Talente angesetzt haben. Auf diese Weise könnte es ihnen allerdings gelingen, einzig durch die Benennung der Talente ihrem Charakter schon einen persönlichen Touch zu geben.

# 4. Kapitel: Sonderregeln

Für einige Talente und Situationen gibt es hier noch Vorschläge zur Anwendung und zur Regelung. Alles was hier aufgeführt wird, ist **immer nur ein Vorschlag** und steht keinesfalls (wie zum Beispiel die Probenregeln) unverrückbar fest!

Es ist nicht so, dass das hier Vorgeschlagene jederzeit auch in alltäglichen Situation zur Anwendung kommen muss. Am Beispiel der Regeln für Verdursten: Wenn man diese bei jeder normalen Reise anwenden würde und immer wieder überlegen würde, wie lange der Charakter noch überlebt, ohne etwas zu trinken, würde dies den Spielfluss nur hemmen.

Es macht also mehr Sinn, die **Sonderregeln** (schon der Name sollte es eigentlich klarstellen) **nur in besonderen Situationen** einzusetzen, in denen ihre Verwendung zum einen storytechnisch Sinn macht und zum anderen nicht die Stimmung zerstört. Geschickt eingesetzt können diese Regeln aber durchaus dazu dienen, die Spannung zu erhöhen und Stimmung aufzubauen, da sie einem Spieler, dessen Charakter sich der Wüste umherirrt, die Problematik verstärkt vor Augen führt.

## Geschwindigkeiten und Erschöpfung

Es gibt vier Stufen der Geschwindigkeit, die von unterschiedlichen Faktoren abhängen. Einige dieser Stufen **verursachen Erschöpfung**, dieser Wert wird etwas weiter hinten im Kampfregelwerk ausführlich behandelt (eventuell empfiehlt es sich, zur besseren Verständnis diesen Abschnitt kurz durchzulesen). Als Einheit der Geschwindigkeit gilt **mpK (Meter pro Kampfrunde)**, also die Strecke, die man in 3 Sekunden zurücklegen kann. Diese Stufen sind:

### Normal

Dies ist die „Fußgängergeschwindigkeit“, die ein Individuum mit 8 Stunden Schlaf pro Tag und gutem Schuhwerk fast ewig aushalten kann. Diese Geschwindigkeit verursacht keinerlei Erschöpfung.

### Schnell

Diese Geschwindigkeit hält man ohne Erschöpfung KO Stunden aus, danach erhält man pro Stunde, die man sich weiter in dieser Geschwindigkeit bewegt einen Punkt dauerhafter Erschöpfung.

### Sehr Schnell

Dies ist eine etwas höhere Geschwindigkeit, die man etwa KO Minuten aushalten kann, ohne nennenswerte Erschöpfung zu erleiden. Nach dieser Zeit erleidet man pro weiterer Minute in dieser Geschwindigkeit einen Punkt dauerhafter Erschöpfung.

### Maximal

Die maximal mögliche Geschwindigkeit – man erhält pro KR, die man diese Geschwindigkeit läuft einen Punkt aktueller Erschöpfung, kann also recht schnell an seine Grenzen gelangen.

Die Werte der einzelnen Geschwindigkeitsstufen hängen von den Grundwerten ab:

Die Normalgeschwindigkeit berechnet man, indem man **KO/4 + AK/4** rechnet. Die schnelle Geschwindigkeit (für Gewaltmärsche) ist **Normalgeschwindigkeit + 2**. Um die sehr schnelle Geschwindigkeit zu erhalten (für Ausdauerläufe oder ähnliches), addiert man **KO/2 + AK/2**. Die Maximalgeschwindigkeit schließlich errechnet sich aus **KO+AK**.

### Beispiel:

*Julanda (KO 8, AK 16) hat also eine Normalgeschwindigkeit von 6 mpK, eine schnelle Geschwindigkeit von 8 mpK, eine sehr schnelle Geschwindigkeit von 12 mpK und eine Spitzengeschwindigkeit von 24 mpK. Allerdings ist sie keine besonders ausdauernde Läuferin.*

## Springen

Mit diesem Talent gilt es oftmals, große Weiten zu überbrücken (zum Beispiel wenn der Bösewicht des Abenteuers gerade wieder einmal die einzige Brücke in den Abgrund gestürzt hat und man ihn aber trotzdem aus diversen Gründen verfolgen will). Hier nun eine Formel, die verdeutlichen soll, wie man berechnen kann, welche Weite ein Charakter mit einem Sprung zurücklegen kann:

Man geht von **2 Metern Grundweite aus und addiert die Punkte in Springen \* 50 cm + den Athletikwert \* 10 cm**. Schon hat man in etwa die Sprungweite. Für eine Probe gilt dann, dass **pro 50 cm unterhalb** dieser Sprungweite die Probe **um einen Punkt erleichtert** wird und **pro 50 cm über** dieser Reichweite die Probe **um einen Punkt erschwert** werden muss.

### Beispiel:

*Julanda (AK 16, Springen TaW 6) muss eine Schlucht von 5 Metern überspringen. Ihre Sprungreichweite beträgt  $2+6*0,5+16*0,1$  und damit 8,6 Meter – die Schlucht stellt für sie kein Problem dar, denn ihre Springen-Probe ist um 7 Punkte erleichtert.*

## Schwimmen

Eine Schwimmenprobe kann man zu unterschiedlichen Anwendungen verwenden: Zum einen kann man sehen, ob der Schwimmer schwierige Situationen meistert (z.B. eine Klippe umschwimmen) und zum anderen kann man sehen, wie lange er sich über Wasser halten kann.

Dazu würfelt man eine **Probe auf Schwimmen auf Basis von Konstitution** gegen den modifizierten Zielwert und betrachtet die Qualität QU: **Bei positiver QU gibt sie die Zeit in Minuten an, bevor die nächste Probe fällig ist. Bei negativer QU erhält der Schwimmer einen Punkt dauerhafter Erschöpfung und die nächste Probe ist nach einer Minute fällig.**

Sollte der Schwimmer nun so viele Punkte Erschöpfung gesammelt haben, dass er benommen wird (und folglich untergeht), hat er noch die Chance, sich mit einer nicht erschwerten WK-Probe eine weitere Minute über Wasser zu halten. Spätestens dann geht er unter.

Wenn ein Charakter ertrinkt, muss er zuerst mit einer **WK-Probe** verhindern, nach Luft zu schnappen (und stattdessen Wasser einzusatmen) – wenn diese Probe misslingt, erhält er **sofort einen Abzug von einem Punkt KO jede Kampfrunde**. Sollte er nicht nach Luft schnappen (und dabei Wasser einatmen), so gelten für ihn fortan die Regeln für einen Erstickenden.

### Normales Erschwernisse

Einfaches Wassertreten:	-3
Stilles Wasser	-2
Leichter Wellengang	0
Wellengang	+2
Schwere Wellen	+4
Sturm	+6



### Belastetes Schwimmen

keine Last, nackt	-2
nur Kleidung	0
pro 5 Kg weiterer Belastung	+2

Bei belastetem Schwimmen sollte man immer zur Basis von MS würfeln. Ansonsten wählt man je nach Ziel zwischen KO, MS oder AK.

#### Beispiel:

Julanda (die in diesem Abschnitt bevorzugt für die Beispiele erhalten muss) schwimmt mit 7 Kg Belastung nach einem Schiffbruch im offenen Meer (kein Wellengang). Ihr Schwimmen-Wert beträgt 4, der SL legt eine Probe auf Basis von KO fest. Die Modifikatoren betragen +2 (wegen der Belastung) -2 (wegen der ruhigen See). Außerdem erhält sie noch 3 Punkte Erleichterung, denn seit sie ein Boot gesichtet hat, dass auf sie zuhält, tritt sie nur noch Wasser. Insgesamt beträgt die Erleichterung also 3 Punkte. Julanda würfelt eine 13 und kommt somit auf einen Probenwert von 25 bei einem Probenzielwert von 21, hat also 4 Minuten, bis sie die nächste Probe ablegen muss – bis dann ist das Boot schon viel näher.

## Reiten

Um ein **Tier ordnungsgemäß reiten** zu können, muss man im Talent „Reiten“ einen **entsprechenden Wert** aufweisen. Sollte der Wert geringer sein, als er benötigt wird, so werden Proben fällig. In besonderen Situationen (bei scharfen Wenden, Verfolgungen, schwierigem Terrain) werden aber trotzdem noch **Manöverproben** fällig, deren Zielwert der Spielleiter festlegt.

Um sich im **Schritttempo** (geringstmögliches Tempo) ohne Probe auf dem Reittier halten, muss der Reiter mindestens einen **Talentwert von 2** aufweisen, für den **sehr schnellen Ritt** (dritte Geschwindigkeitsstufe) benötigt man **mindestens 4 Punkte** und für die **Höchstgeschwindigkeit** ohne Probe **mindestens 5 Punkte** im Talent Reiten.

Die Ausbildung des Tieres ist mit dem Talent Abrichten steigerbar: Der **Ausbildungsstand des Reittieres** (von -5 bis 10) **gilt halb (abgerundet) als Erleichterung beim normalen Reiten**, und muss mit dem Reitenmalus verrechnet werden: Normalerweise sind alle Proben mit einem Malus von +4 belegt, von dem man den Ausbildungsstand abzieht.

## Kraftleistung/ Ausdauerleistung

Wenn es darum geht, zu ermitteln, wie schwer ein Charakter heben kann, bzw. wie groß seine Belastbarkeit ist, kann man sich an folgende Regel halten:

Die **Normallast** ist der Wert, den der Charakter ohne Einbußen in Beweglichkeit oder Ausdauer tragen kann. Dieser Wert wird berechnet, indem man MS und KO addiert und den erhaltenen Wert halbiert ( $(MS+KO)/2$ ).

Danach verursacht **alles, was darüber hinausgeht** in Schritten der einfachen Normallast **pro Stunde Belastung einen Punkt dauerhafter Erschöpfung und zwei Punkte Behinderung**.

Die **Maximallast** kann ein Charakter maximal heben und auch KO Meter weit tragen, er muss dann aber absetzen und etwa eine Minute verschnaufen – wenn er dies nicht tut, erhält er **alle KO Meter einen Punkt dauerhafte Erschöpfung**. Ein mit Maximallast belasteter Charakter kann bis auf die bloße Bewegung kaum mehr koordinierte Handlungen durchführen – von Kämpfen kann unter diesen Umständen zum Beispiel keine Rede sein. Die Maximallast für einen Charakter beträgt **4 \* (MS+KO) Kilogramm**.

#### Beispiel:

Julanda (MS 10, KO 8) muss unter der Belastung von 25 Kilogramm marschieren. Ihre Normallast beträgt 9 Kilogramm, die Maximallast 72. Mit 25 Kilogramm ist sie zwar schon deutlich über der Normallast, aber immer noch deutlich unterhalb der Maximallast. Pro Stunde, die sie unter dieser Belastung marschiert erhält sie 2 Punkte dauerhafter Erschöpfung (25 Kg liegt 16 Kg und damit rund die doppelte Normallast über 9 Kg). So muss sie nach 3 Stunden bereits eine Rast einlegen und gehörig verschnaufen, da ihr bereits ein wenig mulmig wird und ihr Atem rasselt.

## Fallschaden

Wenn ein Charakter stürzt, kann das ziemlich üble Folgen haben: **Pro Schritt Höhe über 2 Schritt, die er stürzt, erhält er 1W10 TP**, die der Spielleiter **über W3 Wunden verteilen** muss, wobei ausgewürfelt wird, welche Zonen betroffen sind. **Pro QU in Springen, Körperbeherrschung oder Athletik kann man 3 TP durch Abrollen abziehen**. Bei Stürzen aus bestimmter Geschwindigkeit heraus (vom Pferd, Schubs aus dem Fenster usw. wird ein Schritt Fallhöhe zusätzlich angenommen).

#### Beispiel:

Julanda stürzt von einer 8 Meter hohen Klippe und erhält 6W10 TP auf 2 Trefferzonen. Der Spielleiter würfelt 32 Trefferpunkte. Sie kann mit 6 QU einer Probe zum Abrollen insgesamt  $6*3=18$  Trefferpunkte abrollen und entgeht somit einem relativ sicheren Tod. Der SL verteilt je 7 Punkte auf die Zonen 6 und 5.

## Gifte

Ein Gift ist eine Substanz, die, in den Körper aufgenommen, dort Schäden und negative Beeinträchtigungen der Körperfunktionen hervorrufen kann, sofern der Körper nicht resistent ist. Es ist möglich, Gift auf sehr unterschiedliche Arten ans Opfer zu bringen: Hautkontakt, orale Einnahme, Einatmung oder über blutende Verletzungen. **Wenn das Gift in seiner Wirkung einsetzt, senkt es regeltechnisch bestimmte Eigenschaften so lange, bis sie entweder auf 0 fallen oder das Gift in seiner Wirkung nachlässt.**

Die regeltechnischen Eigenschaften eines Giftes sind:

- **Verabreichungsart:** Wie wird das Gift in den Körper des Opfers gebracht? Hier sind mehrere Varianten möglich!
- **Wirkungseintritt:** Nach welcher Zeit beginnt das Gift zu wirken?
- **Wirkungsdauer:** Wie lange hält die Wirkung an?
- **Schnelligkeit:** Wie groß ist die Zeiteinheit der merklichen Schädigung?
- **Stärke:** Wie viele Punkte werden von den betroffenen Eigenschaften pro Zeiteinheit abgezogen?
- **Betroffene Eigenschaften:** Welche Grundeigenschaften werden durch das Gift beeinträchtigt? Wie stark? (-X bedeutet eine um X schwächere Wirkung, +X eine um X stärkere)
- **Heilung:** Mit welcher Geschwindigkeit kommen die verlorenen Eigenschaften wieder?

Betroffene Eigenschaften:

- **WK:** Senkung des Mutes und der Durchsetzungskraft
- **AK:** Langsame Lähmung bis zur kompletten Schüttellähmung oder Starrheit
- **GE:** Zittrige Hände, Lähmung der Feinmotorik, eventuell auch der Sprache

- **MS:** Lähmung, sehr langsame fahrig Bewegungen, kraftlos bis zum Tode
- **WA:** Beeinträchtigung aller Sinne bis zur kompletten Taubheit/ Blindheit etc.
- **KO:** Verschlechterung des Allgemeinzustandes bis hin zum Tode
- **IT:** Lähmung des Geistes bis zum sabbernden Idioten/ Berserker
- **CH:** Unentschlossenheit, Wankelmut, Unsicherheit
- **AS:** Ausschlag, Schwellungen, Färbungen bis zur kompletten Entstellung

#### Beispiel

*Das Serum X ist ein stark wirksames Lähmungsgift verbunden mit Sinnestörungen mit folgenden Eigenschaften:*

- *Verabreichungsart: über das Blut*
- *Wirkungseintritt: nach ca. 10 Min*
- *Wirkungsdauer: 30 Minuten*
- *Schnelligkeit: alle 5 Minuten*
- *Stärke: 2*
- *Betroffene Eigenschaften: AK (+/-0), GE (+/-0), WA (-1)*
- *Heilung: alle 5 Minuten jeweils 1 Punkte*

*Durch das Serum werden alle Bewegungen gestört, und auch die Sinne leicht getrübt, es ist komplett nichttödlich und vollkommen reversibel.*

## Krankheiten

Im Abenteuerleben kann es oft passieren, dass aufgrund mangelnder Hygiene (die ist auf den Mystic-Legends-Welten noch keinesfalls mit der heutigen irdischen Hygiene zu vergleichen, auf Chronova hat es sich zum Beispiel erst vor kurzem durchgesetzt, sich im Krankenhaus nach dem Besuch der Toilette oder eines infektiösen Patienten die Hände an einem Handtuch abzureiben) oder anderer widriger Umstände ein Charakter an einem kleinen Leiden erkrankt. Eine **Krankheit funktioniert regeltechnisch so ähnlich wie ein Gift:** Es gibt verschiedene Eigenschaften, die eine Krankheit ausmachen.

Diese sind:

- **Der Infektionsweg:** Wie steckt man sich mit der Krankheit an, wo ist sie verbreitet und wie groß ist die Chance sich anzustecken in Prozent? Möglich sind zum Beispiel Tröpfcheninfektionen, Ateminfektionen, nichtansteckende Krankheiten (zum Beispiel Geisteskrankheiten) oder Schmierinfektionen.
- **Inkubationszeit:** Wie lange dauert es, bevor die ersten Symptome auftreten? Die Krankheit ist eventuell auch schon vorher ansteckend, das wird dann auch unter diesem Punkt vermerkt.
- **Dauer der Krankheit:** Wie lange dauert es, bis die Symptome auf natürlichem Wege wieder abklingen?
- **Wirkung:** Welche Symptome hat die Krankheit, wie wirkt sich das auf die Eigenschaften aus? (Hier gilt wie bei Giften: Sollte die KO auf 0 fallen, stirbt der Charakter an der Krankheit)
- **Verlauf:** Welche Besonderheiten hat die Krankheit in ihrem Verlauf (z.B. wann setzt Fieber ein oder gibt es phasenweise Schübe usw.) Auch auf eventuelle Folgeschäden wird hier aufmerksam gemacht.

#### Beispiel:

*Der Orklandschnupfen ist eine unangenehme Krankheit, die viele Reisende plagt, die aber nicht als wirklich gefährlich gelten kann. Dafür ist sie allerdings recht ansteckend.*

- *Infektionsweg: Tröpfcheninfektion (beim Niesen ca. 25 bis 75 %)*
- *Inkubationszeit: 2 Tage, allerdings schon ca. 2 Stunden nach der Infektion ansteckend*
- *Dauer der Krankheit: für gewöhnlich W3+6 Tage, bei Halblingen nur W3+4 Tage*
- *Wirkung: Das Gesicht schwillt an (AU -2), die Nase leuchtet rot und läuft ständig (CH-1), dazu kommt eine etwas erhöhte Temperatur und oftmals Kopf- und Gliederschmerzen (IT-1, MS-2, KO-1)*
- *Verlauf: Die Krankheit bricht nach 2 Tagen vollkommen aus und klingt ohne Besonderheiten oder Folgeschäden auch wieder aus*

## Verletzungen durch Feuer und Säure

Für Feuer und Säuren werden zur Verdeutlichung der unterschiedlichen Stärken verschiedener Brände bzw. Chemikalien einfach **verschiedene Stufen** angenommen: **Pro Stufe des Feuers und pro Stufe der Säure gibt es 1W8 TP für Feuer und 1W2 TP für Säure pro KR.** Bei der Säure gilt: Sie wirkt eine bestimmte Zeit (X KR, unabhängig von Stufe) und zwar immer auf dem gleichen Fleck (maximal also mit 2 schweren Wunden).

Erst wenn diese Zeit vorbei ist, wird die Wunde ermittelt.

Erst nach dem Verlassen des Feuers werden Pakete aus mittelschweren Wunden geschnürt, die der SL möglichst gleichmäßig und möglichst realistisch über den Körper des Verwundeten verteilen muss.

Hier ein paar Beispiele für unterschiedliche Stufen unterschiedlicher Arten von Feuer:

Fackel	Stufe 1
Lagerfeuer	Stufe 2
Brennendes Zimmer	Stufe 3
Ölexplosion	Stufe 5
Vulkanglut	Stufe 8

#### Beispiel:

*Julanda kommt einem alten Gemäuer beim Durchstöbern eines umgefallenen Schrankes mit einer ätzenden Flüssigkeit in Berührung. Sofort bemerkt sie das scharfe Brennen und beeilt sich mit der Suche nach einer Chemikalie zum neutralisieren. Als die Lauge (Stufe 5) ihre Wirkung beendet hat, sind dank Julandas chemischen Kenntnissen nur 10 KR vergangen und sie kommt mit 12 TP davon - trotzdem bereits eine ernsthafte Verletzung und die Verätzung brennt daimonisch.*

## Schaden durch Erstickung/ Ertrinken

Wenn eine Person mit luftleerem Raum, giftigem Gas oder einfach mit der Situation des Ertrinkens konfrontiert wird, so haben diese Situationen doch immer eines gemeinsam: Dem Charakter bleibt im wahrsten Sinne des Wortes die Luft weg.

Das gewöhnliche „Die Luft anhalten“ hält ein Charakter in etwa **doppelte Konstitution in KR** durch: Von da an erhält er **pro KR zwei Punkte aktueller Erschöpfung** und verliert schließlich, **sobald die Bewusstlosigkeit** regeltechnisch einsetzt, **pro KR einen Punkt KO**, bis diese auf 0 gesenkt ist und der Charakter stirbt.

Sollte ein Charakter **vor Erschöpfung im Wasser untergehen** und dadurch ertrinken, wird die Erschöpfung **zur Berechnung der Zeit, die ihm noch für die Luft verbleibt, wieder auf 0 herabgesetzt**. Allerdings ist er natürlich trotzdem nicht mehr in der Lage, zu schwimmen.

#### Beispiel:

*Trotz der Motivation durch die Nähe des Bootes aus vorigem Beispiel gelingt es Julanda nicht, sich lange über Wasser zu halten. Ihr gelingt es zwar, den Zwang zu unterdrücken, nach Luft zu schnappen, aber bevor sie das Bewusstsein verliert, bleiben ihr nur noch 36 KR (oder 108 sec = 1,8 min).*

## Erschöpfung und Schaden durch große Hitze/ Kälte

Wann immer ein Charakter längere Zeit einer großen Hitze oder Kälte ausgesetzt wird, wird er dadurch erschöpft, bzw. wird in seiner Konstitution angegriffen.

**Pro Stufe der Hitze oder Kälte erhält der Charakter pro 4 Stunden einen Punkt dauerhafter Erschöpfung** (die Erschöpfungsregeln und die Regeln zur daraus resultierenden Benommenheit finden sich im Kampfregelwerk). Wenn unter diesen Umständen Anstrengungen unternommen werden, die zu Erschöpfung führen (Gewaltmärsche, Kämpfe, Tragen von Rüstung), so wird die Erschöpfung extra addiert. Zur Stufe der Hitze muss man noch den halben (abgerundeten) Behinderungswert seiner Rüstung addieren. Bei leichter und luftiger Kleidung kann man einen Punkt abziehen.

Die Benommenheit und die Erschöpfung, die aus der **Hitze** resultieren, kann man **eventuell Nachts regenerieren**, sofern nachts die Temperatur nachgibt.

Hier ein paar Beispiele für die verschiedenen Stufen der Hitze und Kälte (Wind kann die Hitzestufe um bis zu 3 Punkte senken oder die Kältestufe um bis zu 3 Punkte erhöhen):

<u>Stufe 8 Kälte (-80°C)</u>	kälteste Nacht in der Eiswüste
<u>Stufe 7 Kälte (-70°C)</u>	Nacht in der Eiswüste
<u>Stufe 6 Kälte (-60°C)</u>	sehr kalter Winter nachts im nördlichen Hochgebirge/ extreme Kälte der Eiswüste
<u>Stufe 5 Kälte (-50°C)</u>	sehr kalter Winter nachts im Hochgebirge
<u>Stufe 4 Kälte (-40°C)</u>	Winter nachts im Hochgebirge/ freundlicher Tag in der Eiswüste
<u>Stufe 3 Kälte (-30°C)</u>	Nachts im Hochgebirge/ sehr kalte Nacht in der kalten Steppe
<u>Stufe 2 Kälte (-20°C)</u>	Kalter Wintertag im gemäßigten Klima/ Winter in der kalten Steppe/
<u>Stufe 1 Kälte (-10°C)</u>	Normaler Wintertag in gemäßigtem Klima / Nacht in der Wüste/ Nacht im Gebirge/ Tag in der kalten Steppe
Normale Temperatur	Milder Frühlingstag
<u>Stufe 1 Hitze (30°C)</u>	Heißer Sommertag in gemäßigtem Klima
<u>Stufe 2 Hitze (40°C)</u>	Heißer Sommertag in subtropischem Klima/ Tag in der Steppe

<u>Stufe 3 Hitze (50°C)</u>	Heißer Tag in der Steppe/ normaler Tag in der Wüste/ in der Nähe eines Hochofens oder Schmiedefeuers
<u>Stufe 4 Hitze (60°C)</u>	Heißer Tag in der Steinwüste/ direkte Nähe eines Hochofens
<u>Stufe 5 Hitze (70°C)</u>	Mittagssonne in der heißesten Zeit in der heißesten Wüste

In Kälte der Stufe 4+ erhält ein Charakter **pro Stunde und Kältestufe über 4** an exponierten Körperstellen (Gesicht, Hände, Füße) **einen Kältetrefferpunkt** durch Erfrierungen, der durch **warme Kleidung reduziert** werden kann (wenn diese auch die entsprechenden Stellen vor Kälte schützt – ohne Handschuhe erfrieren die Hände trotz der warmen Mütze usw.). Warme und winddichte Kleidung hat generell eine Schutzwirkung gegen die Erschöpfung durch Kälte, die für die gesamte Kälteschutzkleidung addiert wird, gegen Erfrierungen helfen bloß Kleidungsstücke an der entsprechenden Stelle (allerdings mit dem doppelten Kälteschutzwert). Der Kälteschutzwert wird von der Kältestufe abgezogen.

Normale Kleidung	0
Komplette Winterkleidung (ohne Kopfbedeckung, Handschuhe, Schuhe)	2
Komplette Pelzkleidung (ohne Kopfbedeckung, Handschuhe, Schuhe)	4
Wollhandschuhe	1
Pelzhandschuhe	2
Fäustlinge	2
Stiefel	1
gefütterte Stiefel	2
Wollmütze	1
Pelzmütze	2

Durch zu heiße Sonne kann es zu **Sonnenbrand** kommen: **Pro Hitzestufe** wird an unbedeckten/ ungeschützten Körperstellen **alle 4 Stunden ein Schadenspunkt** angerichtet, der in einer sich immer weiter verschlimmernden Verbrennungs-Wunde resultiert (zuerst mit Rötung, dann mit Brandblasen und schließlich bis hin zu drittgradigen Verbrennungseffekten).

## Verhungern und Verdursten

Wenn ein Charakter lange Zeit nichts isst (sehr wohl aber vernünftig trinkt), so leidet darunter seine körperliche Verfassung: **Nach dem zweiten Tag erhält er jeden Tag einen Punkt dauerhafter Erschöpfung**, so dass er nach 7 Tagen ohne Nahrung mit Benommenheit zu kämpfen hat, die sich erst wieder regenerieren lässt, wenn er etwas isst. Die Erschöpfung durch den Nahrungsentzug lässt sich nur mit zwei Punkten pro Tag mit durchschnittlich guter Lebensmittelversorgung regenerieren.

Wenn die Nahrung rationiert wird (z.B. halbe Rationen), so wird die Zeit bis zum Tode entsprechend gedehnt (also nach 6 Tagen erste Erschöpfungserscheinungen, nach gesamt 24 Tagen wirkliche Benommenheit).

### Beispiel:

Julanda ist in einem Kerker eingeschlossen und soll zu Tode gehungert werden. Nach 7 Tagen beginnt bei ihr die Benommenheit, von nun an bleiben ihr noch 16 Tage (die doppelte KO) zum Überleben. Insgesamt kann sie ohne Nahrung also 21 Tage überleben

Gänzlich **ohne Flüssigkeitszufuhr** kann ein Charakter bedeutend schneller sterben: Er erhält **nach (48 – sechsfache Hitzestufe) Stunden pro zwei Stunden und halber Hitzestufe einen Punkt dauerhafter Erschöpfung**. Rationierte Wassereinteilung verändert die Faktoren (also z.B. halbe Wasserrationen: 96h – sechsfache Hitzestufe + alle 4 h und halbe Hitzestufe ein Punkt dE).

Ab **Hitzestufe 3** wird die **doppelte Wasserration** (pro Tag 4 Liter) benötigt, ab **Hitzestufe 5** die **dreifache** (pro Tag 6 Liter).

### Beispiel:

Julanda ist bei halber Wasserration (2 Liter) in der Steinwüste (Hitzestufe 4) unterwegs. Nach 48 Stunden (2 Tage; 96 – 4\*6) beginnt für sie die Erschöpfung: Alle 2 Stunden erhält sie einen Punkt dauerhafte Erschöpfung (eigentlich: alle vier Stunden 2 dauerhafte Erschöpfung). Demnach hat sie noch ca. 54 Stunden zu leben, sollte sie ihre Vorräte nicht auffüllen können. Natürlich hat der SL auch noch vor, sie mit Selbstbeherrschungsproben in Versuchung zu führen, sofort eine volle Ration oder gar noch mehr zu trinken.

## Tödliche Erschöpfung

Wenn ein Charakter sehr lange sehr schweren Strapazen ausgesetzt war, kann es sein, dass er einfach an der Entkräftung stirbt: Alle **zwei Punkte Benommenheit**, die der Charakter **durch pure Erschöpfung** erhält, **senkt** sich seine **Konstitution um einen Punkt** (dieser Effekt ist mit einem Punkt KO pro Tag Ruhe regenerierbar). Sobald der **KO-Wert auf 0** fällt, liegt der Charakter im Sterben und hat **noch ca. 4 (W6) Stunden zu leben** – Abhilfe schafft bei solcher tödlicher Erschöpfung nur noch Magie oder starke Heilkräuter.

### Beispiel:

Julanda (im Moment dE=5, Benommenheit 0, KO 8) marschiert einen Tag (8 Stunden) durch die Wüste (Hitzestufe 3). Dadurch hätte sie normalerweise 6 Punkte dauerhafter Erschöpfung erhalten, allerdings wird durch ihren aktuellen Zustand jeder Punkt dieser Erschöpfung sofort in Benommenheit umgesetzt. Dies hat zwei Auswirkungen: Mit 6 Punkten Benommenheit sieht Julanda langsam Sterne, außerdem wird ihre KO um 3 Punkte auf 5 gesenkt. Lange hält sie diese Strapazen nicht mehr durch, denn auch wenn sie Nachts wieder Benommenheit und einen Teil der Erschöpfung los wird, bleibt der Malus auf KO, bis sie sich wirklich einen ganzen Tag lang ausruhen kann.

## Wunden Heilen

Die Regeln hierfür finden sich erst im **Kampfregelwerk**, da sie in solchen Situationen wohl aus dort gegebenem Anlass öfter Verwendung finden dürften.

## Gift heilen

Man kann die Wirkung eines Giftes natürlich nicht einfach so aufheben: Dafür bedarf es schon entsprechender Hilfsmittel und Gegenmittel. Man kann aber die Wirkung des Giftes abschwächen oder verzögern: Jeder **QU-Punkt in Gift heilen** kann **eine Zeiteinheit von der Wirkungsdauer abziehen**, **zwei Punkte** können die **Zeiteinheit um einen Punkt verzögern** (also z.B. aus 2 KR 3 KR machen) und **3 Punkte**

können die **Stärke um einen Punkt verringern**. Pro Vergiftung ist jede Anwendung nur einmal zulässig, die Wirkung ist für den Rest der Vergiftung oder bis neuerlichen Verabreichung des Giftes anhaltend.

### Beispiel:

Mit 7 Punkten QU in Gift heilen könnte man Serum X schon halbwegs entschärfen: Die Wirkung kann um 1 Punkt gesenkt werden, außerdem wirkt das Gift nur noch 26 Minuten lang.

## Krankheiten heilen

Bei Krankheiten gilt generell genau das selbe wie bei Giften: Man kann sie nicht einfach mit einer simplen Probe beenden, man kann nur den Zustand des Patienten verbessern: Pro **4 QU-Punkten in Krankheiten Heilen** ist es möglich, die **Krankheit um einen Tag zu verkürzen**, für **3 Punkte** kann man den **Zustand verbessern** (eine Eigenschaft wieder stabilisieren oder mehrere Eigenschaften wieder verbessern – je nach Entschluss des Spielleiters.)

### Beispiel:

Mit 4 QU-Punkten in Krankheit Heilen kann man den gefürchteten Orklandschnupfen von maximal 9 Tagen auf maximal 8 Tage verkürzen oder die Leiden des Kranken deutlich lindern.

## Sich verstecken, Verkleiden, Schleichen

Der Erfolg dieser heimlichen Talente hängt nicht allein von den Talenten des Ausführenden ab, es gibt auch eine ganze Reihe von äußeren Einflüssen, die die Probe modifizieren können.

Für das Suchen eines Verstecks gibt es unterschiedliche Modifikatoren, von denen hier zur Verdeutlichung ein paar genannt werden sollen:

- Versteck liegt in der Dunkelheit (z.B. Nachts): -4
- Versteck liegt im Schatten: -2
- Verstecken in der Dämmerung -2
- Verstecken bei Nebel: -1 bis -3
- Versteck liegt im Buschwerk: -1 bis -2
- Verstecken bei hellem Licht (magisches Licht, helles elektrisches Licht): +3
- Pro Suchendem (wenn keine vergleichende Probe ausgewürfelt wird): +2
- Auffällige bunte Kleidung/ blitzende Gegenstände am Körper des Versteckers/ großer Körper (Troll): bis +3
- Kleiner Körper (Halbling/ Zwerg): bis -3

Um sich zu Verkleiden, kann man auch verschiedene Modifikatoren mit einbeziehen:

- Archetypische Verkleidung (zum Beispiel als Angehöriger einer bestimmten Kultur): -3
- Sich als bestimmte Person verkleiden: +3
- Die zu Täuschenden Personen kennen das Original sehr gut: +2
- Die zu Täuschenden Personen kennen das Original kaum: -2
- Die zu Täuschenden kennen den Verkleideten: +3
- Die zu Täuschenden kennen den Verkleideten sehr gut: +6
- Es geht nur darum, dass die eigene Person nicht erkannt wird: -2
- Distanz zwischen Getäuschten und Verkleidetem: -2 (Redner vor Gruppe) bis -6 (mehr als 150 m)

Ebenso gibt es diese Erschwernisse und Erleichterungen auch beim Schleichen:

- Lauter Untergrund (hallender Boden, trockenes Geäst und raschelnde Blätter auf dem Boden): bis zu +5
- Gedämpfter Untergrund (flacher Neuschnee, Teppiche): -2
- Schwieriges Gelände (vereiste Fläche, steiniges Gelände): +2
- Ungeeignetes Schuhwerk: +3
- Hervorragend geeignetes Schuhwerk: -3
- Barfuß: -2
- Der uu Beschleichende ist sehr wachsam: +2

## Beispiel:

Hier gleich drei Beispiele auf einmal: Wenn 5 Wachen nach einer Zwergin suchen, die sich geschickt im Schatten versteckt, so beträgt der Modifikator für die Probe +5, wenn sich ein Agent als hochgestellte Persönlichkeit verkleidet, um mit magisch verstellter Stimme vor großem Publikum aufzutreten, dass weder den Dargestellten noch den Agenten gut kennt, aber keinen der Zuschauer an sich heranlässt, so beträgt der Modifikator -1 und wenn Julanda barfuß einen motivierten Wachmann in einer extremst hellhörigen Säulenhalle Beschleichen will, so beträgt ihr Modifikator +5.

## Tiere (Werte, Abrichten)

Tiere haben neben den normalen Werten, über die jedes Wesen verfügt, ein paar andere Extra-Eigenschaften, die erklären, wie es sich verhält, wie leicht oder schwer es zu jagen ist und wie schwierig es ist, ein solches Tier abzurichten. Zu allererst verfügt jede von intelligenten Wesen gehaltene Tierart über einen **Ausbildungsstand**, der abklärt, wie gut es bereits abgerichtet wurde und wie gut es seine Aufgaben versteht (z.B. bei einem Jagdhund, wie gut er Spuren findet und wie gut er die Befehle seines Herrchens/ Frauchens versteht). Der Ausbildungsstand kann Werte zwischen -5 und +10 annehmen. Dieser Wert kann **mit Hilfe von Abrichtenproben gesteigert werden**, wobei sich der Zielwert dieser Proben aus der Basis 3, dem dreifachen aktuellen Ausbildungsstand und der **Abrichtbarkeit**, einem weiteren Wert, der angibt, wie leicht oder schwer sich die jeweilige Tierart trainieren lässt, zusammensetzt (Zielwert= **5+3\*Ausbildungsstand+Abrichtbarkeit**). Man kann alle 14 Tage eine Abrichten-Probe durchführen, wenn man das Tier noch härter trainieren will (die Zeitabstände verkürzen), muss man die Abrichtenprobe um 2 Punkte pro zu 14 Tagen fehlendem Tag erschweren. Nur wenn die Abrichtenprobe gelingt, kann der Ausbildungsstand erhöht werden.

**Beispiel:** Dem Jagdhund Trollbeißer (Ausbildung 4, Abrichtbarkeit 6) sollen von Herrin Julanda ein paar neue Kniffe beigebracht werden. Dazu muss Julanda eine Abrichtenprobe gegen 22 (5+3\*4+6)elingen. Sie schafft es und möchte nach innerhalb von 12 Tagen wieder an Trollbeißers Ausbildung Fortschritte gemacht haben. Diesmal beträgt der Zielwert stolze 30 (5+3\*5+6+4).

Der nächste Wert ist die **Loyalität**, die angibt, wie stark sich das Tier zu seinem Herren hingezogen fühlt, bei einem Wert unter 0 ist jedesmal, wenn das Tier längere Zeit unbeobachtet ist, eine 50%-Probe fällig, ob es flieht (SL-Entscheid, ob es zurückkehrt). Außerdem ist die Loyalität dann wichtig, wenn es darum geht, gefährvolle Situationen mit dem Herren zu durchleben. Wenn man sich nicht sicher ist, **ob das Tier einem Befehl (einer Bitte) gehorcht**, kann man durchaus eine **CH-Probe** des Herren **erleichtert/erschwert um die Loyalität** auswürfeln.

Man kann die **Loyalität mit Hilfe von Abrichtenproben**

(Durchschnittsprobe erschwert um die Differenz zu null, gegebenenfalls auch durch hohe Willenskraft), aber auch durch pures mit dem Tier beschäftigen/ Leckerlies/ Spielen (Spilleiterentscheid) **verbessern**. Wenn eine Abrichtenprobe zur Verbesserung der Loyalität scheitert, so muss der Loyalitätswert um einen Punkt gesenkt werden. Maximalwerte für die Loyalität sind bei den abrichtbaren Tieren mit angegeben, der **Minimalwert ist -10**, bei dem das Tier nichts unversucht lässt, um wieder in die Freiheit zu gelangen (eventuell, je nach Aggressivität auch kämpft).

**Beispiel:** Julandas Jagdhund ist zwar schon gut ausgebildet, hat aber noch einen sehr eigenen Willen (Loyalität -2). Nun möchte Julanda dies mit Hilfe einer Abrichtenprobe ändern. Ihr Zielwert dafür ist 26 (Durchschnittsprobe +2, wegen Loyalität 2 Punkte von 0 verschieden). Sie hat noch Glück, denn Klarim, ein Jagdgefährte hat einen besonders willensstarken Hund - der Spilleiter verhängt eine Erschwernis von zwei Punkten extra.

Wildtiere verfügen generell über keine Loyalität, stattdessen entscheidet für sie die Aggressivität über die Teilnahme an Kämpfen. Sie sind auch nicht abrichtbar (wenn nicht anders angegeben)

Werte, die speziell bei Reittieren zum Tragen kommen, werden in den Kampfregeln im Abschnitt zum **Reiterkampf** ausführlich erklärt.

Weitere Werte, über die ein normales Tier verfügen kann sind:

**Gewicht:** das Gewicht des Tieres in g, kg, t

**Größe:** die Körpergröße des Tieres (Länge, Höhe, Breite, Flügelspannweite)

**Aggressivität:** reicht von 0 (absolut ungefährlich, würde keiner Fliege etwas zu Leide tun) bis 10 (absolut aggressiv, greift alles an, was sich bewegt)

**Zutraulichkeit:** ein verbaler Wert, der beschreibt, wie zutraulich das Tier ist ob es schnell flieht oder sich von Fremdem nicht stören lässt

**GS:** die Geschwindigkeit des Tieres in mpK (erster Wert Normalgeschwindigkeit, zweiter Wert schnelle Geschwindigkeit usw.), wenn nur ein Wert angegeben ist, dann ist dies die Fluchtgeschwindigkeit (schnelle Geschwindigkeit)

**KO:** Konstitutionswert des Tieres für Bewegung, Erschöpfung, Verletzung usw.

**AT:** jeweils eine Attackeart (z.B. Biss, Klauenhieb) und dann der entsprechende Attackewert

**TP:** jeweils eine Attackeart und dann die entsprechenden Trefferpunkte, Distanzklasse bei Tieren ist, wenn nicht angegeben immer 0

**Auw:** Ausweichenwert des Tieres, da es nicht aktiv parieren kann (wenn nicht anders angegeben)

**Beispiel:** Ein Wildschwein hätte dann zum Beispiel die folgende Wertensammlung:

**Gewicht:** 80 bis 150 kg **Größe:** 50 bis 100 cm Schulterhöhe

**Aggressivität:** 4 (mit Jungtieren 8)

**Zutraulichkeit:** wenn es nicht angreift zurückhaltend, flieht aber fast nie

**GS:** [4|8|20|40] **KO:** 9

**Biss:** **AT:** 10 **TP:** 1W6+2

**Auw:** 9

## Sprachen Sprechen und lernen

Um eine neue Sprache zu erlernen, bedarf es des Talenten **„Sprachen sprechen“** - **pro Punkt** in diesem Talent darf man über **zwei Punkte in einer oder zwei neuen Sprache** (also einer Sprache, die nicht der Muttersprache entspricht) verfügen.

Jede Sprache hat **unterschiedliche Schwierigkeiten** - man kann davon ausgehen, dass man mit einem Punkt grundlegende Wörter beherrscht und sich mit Mühe und Not (und Händen und Füßen) verständigen kann. Je mehr Punkte man nun ansammelt, desto besser versteht man die fremde Sprache: Wenn man die volle mögliche Punktzahl in der Sprache besitzt (=Schwierigkeit oder Komplexität der Sprache), so beherrscht man sie fließend und beinahe akzentfrei, so dass nur noch Muttersprachler einen Unterschied heraushören können.

Die **Muttersprache besitzt man von Haus** auf auf dem **maximalen Komplexitätswert**, darüber hinaus existieren eventuell noch **Zweitsprachen**, die man **von Haus aus** (also **durch die Kultur**) beherrscht - wenn es direkte Boni auf Zweitsprachen gibt, so muss man diese **Punkte nicht mit „Sprachen sprechen“ verrechnen**.

Einige Sprachen sind untereinander **verwandt** - dies bedeutet, dass sich das Erlernen einer Sprache am Anfang (**die ersten beiden Punkte kosten nur einen Sprachpunkt** oder einen halben Punkt in „Sprachen sprechen“) dadurch erleichtern lässt, dass man **eine ähnliche Sprache** bereits **mindestens zur Hälfte** des maximalen Wertes beherrscht.

***Beispiel:** Julanda hat neben ihrer Muttersprache (Menschlich) noch eine Zweitsprache (Ausländisch I) auf 2 von 4 möglichen Punkten. In einem Abenteuer macht sie Bekanntschaft mit einer weiteren Fremdsprache (Ausländisch II, Schwierigkeit 3), setzt aber auch ihre Zweitsprache weiter ein. Nun steigert sie „Sprachen sprechen“ um einen Punkt. Damit kann sie jeweils einen Punkt auf Ausländisch I und II oder jeweils zwei Punkte auf Ausländisch I oder II verteilen.*

# 5. Kapitel:

# Charakterliche Besonderheiten

## Vor- und Nachteile

Die hier vorgestellten Vor- und Nachteile sind Vorschläge, die dazu dienen, ihre Phantasie anzuregen, was für **Besonderheiten** man einem Charakter bei seiner Generierung mit auf den Weg geben könnte. Sie werden generell in körperliche und geistige Besonderheiten unterteilt. Es macht sicherlich Sinn, wenn der SL sich vor dem Spiel einmal die Charakterbögen der einzelnen Spieler anschaut und sich vor allem rollenspielerische Nachteile und Vorteile (also solche, die keine direkten Folgen aufs Regelwerk haben) anschaut und merkt. Auf diese Weise kann er später im Spiel besser auf die einzelnen SCs eingehen, indem er ihre Besonderheiten direkt anspricht.

Je nach SL kann man mitunter auch erlauben, **durch Training** und den **Einsatz von freien EP** (bzw. auch auf Talentgebiete verteilte EP, wenn das Talentgebiet mit dem entsprechenden Nachteil harmoniert) in **Höhe des doppelten TGP-Wertes des Nachteiles** einen bestimmten Nachteil (bei dem dies sinnvoll ist, Glasknochen oder Blindheit zum Beispiel kann man nicht ohne starke Magie oder göttliche Eingriffe loswerden) **abzubauen**.

**Anmerkung:** Die Boni und Mali sind jeweils kumulativ, das bedeutet, wenn man z.B. durch eine Akademische Ausbildung und eine Talentbegabung eine vereinfachte Steigerung erhält, so addiert man die Prozentwerte und wendet die Verbilligung nur einmal auf das jeweilige Talent an. So wird mit allen Boni und Mali verfahren, nicht nur mit den Boni für Talentsteigerungen.

## Liste der Vorteile

### Körperliche Vorteile:

- **Ausdauernd (100 TGP):** Der Charakter ist besonders zäh und ist besser vor Erschöpfung gefeit als andere Charaktere: Bevor bei ihm Erschöpfung in Benommenheit umgesetzt wird, trägt er einen weiteren Punkt dauerhafter Erschöpfung.
- **Balance (100 TGP):** Ein Charakter mit diesem Vorteil erhält bei allen Talentproben, die mit Balanceieren, drehen in der Luft oder einem festen Stand auf schwierigem Untergrund zu tun haben eine Erleichterung von 2 Punkten, des weiteren wird sein Sturzschaden um 10% reduziert.
- **herausragende Balance (150 TGP):** Wer diesen Vorteil besitzt, kann bei allen Talentproben bezüglich Balanceieren, drehen in der Luft oder eines festen Standes eine Erleichterung von 4 Punkten geltend machen. Außerdem nimmt er durch einen Sturz 20% weniger Schaden als Charaktere ohne diesen Vorteil.
- **Dämmerungssicht (200 TGP):** Der Charakter kann bei Dämmerung noch so deutlich sehen wie am Tage, die helligkeitsbezogenen Erschwernisse für den Fernkampf oder andere wahrnehmungsbezogene Talentanwendungen entfallen in der Dämmerung komplett. In der Nacht (nicht bei völliger Dunkelheit wie z.B. in Höhlen o.ä.) werden die Erschwernisse halbiert, er sieht Nachts doppelt so weit wie andere.
- **Nachtsicht (300 TGP):** Der Charakter sieht Nachts genauso gut wie am Tage, er ist praktisch ein lebender „Restlichtverstärker“. Für ihn entfallen alle Erschwernisse für Dunkelheit im Fernkampf wie in allen anderen auf Wahrnehmung basierten Talenten. In kompletter Dunkelheit bestehen die Erschwernisse weiterhin in voller Höhe.
- **Infravision (400 TGP):** Der Charakter kann sogar ohne Licht noch sehen, als wäre es Dämmerung, allerdings kann er ohne Licht keinerlei Farben wahrnehmen. Erschwernisse wegen Dunkelheit werden ihm selbst in tiefster Schwärze (aber auch in der normalen Nacht) noch so auferlegt, als wäre es Dämmerung.
- **scharfes Gehör (150 TGP):** Wann immer es in einer WA-Probe ums hören geht, hat dieser Charakter einen Vorteil von 2 Punkten. Auch sind damit verbundene Talentproben um 2 erleichtert.
- **Scharfblick (200 TGP):** Der Charakter sieht besonders gut, für ihn sind die Erschwernisse im Fernkampf aufgrund von großer Entfernung um 1 Punkt geringer, außerdem sind mit dem Gesichtssinn verbundenen WA-Proben um 2 Punkte erleichtert.
- **scharfer Geruchssinn (150 TGP):** Alle Talentproben und WA-Proben, die sich ums Riechen drehen (z.B. auch beim Kochen) sind für diesen Charakter um 2 Punkte erleichtert.
- **sehr groß (+10 cm, 15 Kg) (150 TGP):** Der Charakter ist besonders groß, dadurch erregt er leichter Aufmerksamkeit und kann mitunter ein wenig besser einschüchtern (je nach Spielleiterentscheid verschiedene Erleichterungen).
- **kräftiger Körperbau (200 TGP):** Der Charakter ist massiv gebaut und erleidet seltener schwere Verletzungen. Nur für das Errechnen der Wundschwellenwerte ist die Konstitution des Charakters um einen Punkt erhöht.
- **widerstandsfähig (Gifte) (200 TGP):** Der Charakter erleidet durch Gifte geringeren Schaden, der Stärkewert eines Giftes wird bei ihm immer um einen Punkt verringert.
- **schneller Stoffwechsel (250 TGP):** Der Charakter hat um 10% weniger lange unter Giften zu leiden als normale Personen.
- **widerstandsfähig (Krankheiten) (200 TGP):** Der Charakter ist generell gegen Krankheiten resistenter als andere Personen – seine Ansteckungschancen sind um 1/10 geringer.
- **Resistenz gegen Gift (100 TGP):** Der Charakter ist gegen bestimmte Gifte resistent: Sie haben bei ihm eine um einen Punkt verringerte Stärke und wirken 10% weniger lang.
- **Resistenz gegen Krankheit (100 TGP):** Der Charakter leidet weniger lange unter bestimmten Krankheiten und steckt sich auch nicht so schnell an: Die Chance ist um 10% geringer, die Wirkungsdauer um 10% verkürzt.
- **Immunität gegen Gift (200 TGP):** Bestimmte Sorten von Gift können einem Charakter mit Immunität gegen sie nichts ausmachen. Sie wirken einfach nicht.
- **Immunität gegen Krankheit (200 TGP):** Einige Krankheiten können diesen Charakter nicht befallen, die Ansteckungschance ist 0%.
- **Linkshänder (250 TGP):** Ein Charakter, der Linkshänder ist, hat im Kampf in der ersten KR einen Bonus auf AT/PA von 2, in der zweiten KR von 1 und danach gar nicht mehr, da sich der Gegner dann an ihn gewöhnt hat. Außerdem fällt ihm der beidhändige Kampf leichter, da er als Linkshänder in einer Welt lebt, in der alles auf Rechtshänder ausgewogen ist. Hier sind die Erschwernisse für den Kampf mit der falschen Hand um jeweils 2 Punkte zu senken.
- **Ambidexter (300 TGP):** Dieser Charakter hat es im Beidhändigen Kampf leichter, auch der Kampf mit der „falschen“ Hand ist ihm nicht so sehr problematisch: Für



ihn sind alle Probenerschwernisse, die sich auf die falsche Hand beziehen, um 4 Punkte gesenkt. Wenn er mit der linken Hand kämpft, gelten für ihn die selben Vorteile wie für einen Linkshänder.

- **Hitzeresistenz (200 TGP):** Der Charakter ist an große Hitze gewöhnt und wird durch sie weitaus weniger schlimm betroffen als gewöhnliche Personen. Für ihn gilt für die Berechnung von Erschöpfung und Wasserverbrauch generell eine Hitzestufe weniger. Dieser Vorteil geht nicht automatisch mit dem Nachteil der Kälteempfindlichkeit einher!
- **Kälteresistenz (250 TGP):** Das Gegenstück zur Hitzeresistenz ist die Kälteresistenz: Ein Charakter mit diesem Vorteil nimmt geringere Einbußen durch Kälte ein und hält auch extrem niedrige Temperaturen lange aus: Für ihn gilt zur Berechnung von Schaden und Erschöpfung eine Kältestufe weniger.
- **Kampfrausch (350 TGP):** Der Charakter mit diesem Vorteil hat gelernt, sich in einen Kampfrausch hineinzusteigern, in dem er keine Schmerzen mehr spürt und wild draufdrischt. Mit einer Selbstbeherrschungssprobe +4 kann er diese Fähigkeit aktivieren. Er erleidet durch Wunden und Erschöpfung nur die halben Erschwernisse, außerdem erhält er AT+5, PA-5, TP+2.
- **natürlicher Rüstungsschutz (je Punkt RS 250 TGP):** Mit diesem Vorteil besitzt man eine besonders dicke Haut oder eine feste Körperbehaarung und kann sich X RS für alle Rüstungszonen addieren.
- **Wohlklang (100 TGP):** Die Stimme des Charakter ist besonders angenehm: Das Talent „Singen“ ist um 4 Punkte erleichtert, alle Sozialtalente und Handwerkstalente, die mit Sprechen zu tun haben, sind um 2 Punkte erleichtert.
- **Herausragende Eigenschaft (400 TGP):** Der Charakter verfügt über eine besonders gut ausgeprägte Grundeigenschaft – diese wird im Startwert um einen Punkt erhöht (man muss 14 Generierungspunkte ausgeben und bekommt 15 Punkte) und um 20% billiger zu steigern.

### Geistige Vorteile

- **Adlige Abstammung (200 TGP):** Ein Charakter mit diesem Vorteil erhält alle Vorteile, die ein Adliger genießen kann. Voraussetzung für die Wahl dieses Vorteils ist, dass der Charakter aus einer Kultur stammt, in der es zumindest noch einen Adel gibt. Was genau dieser Vorteil bewirkt (Geld, Verbindungen, bessere Ausbildung, höheres Ansehen) bestimmt der Spielleiter, aber deshalb ist dieser Vorteil ja auch so billig.
- **Akademische Ausbildung (200 TGP):** Der Charakter hat eine gut strukturierte Ausbildung auf einem bestimmten Gebiet genossen. Regeltechnisch bedeutet dies, dass er alle Talente dieses Gebietes um 20% verbilligt steigern darf.
- **Zeitgefühl (100 TGP):** Wann immer es auf Timing ankommt, hat man hiermit einen Vorteil: Alle Talentanwendungen und Zauber, die mit Zeitgefühl zu tun haben, werden um drei Punkte erleichtert. Außerdem kann sich der Charakter auf seine innere Uhr auf die Minute genau verlassen.
- **Richtungssinn (100 TGP):** Wer über diesen Vorteil verfügt, kann zu jeder Zeit die grobe Himmelsrichtung bestimmen (ohne dass er dafür Himmel und Uhrzeit zur Verfügung haben müsste). Für Orientierungsproben, in denen es um das Bestimmen einer Richtung geht, gilt eine Erleichterung von 5 Punkten.

- **gutes Gedächtnis (200 TGP):** Dem Charakter fällt es leicht, sich Dinge zu merken. Wissenstalente werden um 10% verbilligt gesteigert, außerdem sind Talentproben, die mit dem Gedächtnis zu tun haben, generell um 2 Punkte erleichtert.
- **perfektes Gedächtnis (400 TGP):** Der Charakter merkt sich einfach alles – angefangen vom Aussehen des merkwürdigen Freskos in der Drachenhöhle über eine vollgeschriebene Pergamentseite bis hin zum zentralen Monolog eines Theaterstückes. Wissenstalente sind um 30% verbilligt zu steigern, alle mit dem Gedächtnis verbundenen Talentanwendungen sind um 5 Punkte vereinfacht.
- **Erbschaft (Geld/ Haus/ Waffe/ Buch/ Gegenstand) (100 bis 300 TGP, je nach SL-Entscheid):** Der Charakter hat eine Erbschaft gemacht, dies können verschiedene Dinge sein, die immer mit dem SL abgesprochen werden müssen.
- **Besonderer Besitz (100 bis 300 TGP, je nach SL-Entscheid):** Der Charakter hat einen besonderen (eventuell auch magischen) Gegenstand, den er mit seinem Startgeld unter Umständen nicht hätte Erwerben können. Bei fast jedem Beruf finden sich Beispiele für diesen besonderen Besitz.
- **Begabung für Talent/ Talentgruppe (150/ 400 TGP):** Das Erlernen bestimmter Talente fällt diesem Charakter besonders leicht oder sie liegen einfach „auf seiner Schiene“: Die EP-Kosten zum Erlernen werden über die nächstgeringere Stufe (minimal I) berechnet.
- **mag. Gespür ("Zauberlärm") (300 TGP):** Der Charakter spürt mit einer WA-Probe, ob in seiner Nähe gezaubert wird (nur aktives Zaubern, kein wirksamer Spruch, kein ausgelöstes Artefakt), kann eventuell sogar die Richtung bestimmen (5+ QU). Die Reichweite für diesen Sinn beträgt ca. 100 Meter, wobei die WA-Probe pro 10 Meter Entfernung zum Zauberer um einen Punkt erschwert wird.
- **mag. Gespür (extra für Magiebegabte) (200 TGP):** Bei Magiebegabten kommt das magische Gespür deutlich öfter vor als bei magisch unbegabter Bevölkerung, dadurch ist dieser Vorteil für sie auch billiger.
- **gute Ausstrahlung (150 TGP):** Dies kann unter Umständen auch als Nachteil gewertet werden, denn der Charakter ist immer von einer Aura des Guten umgeben – er wirkt wie ein strahlender Held – dies kann natürlich Kontakte zu düsterem Gesindel erschweren.
- **Glück (200 TGP):** Die Götter (welche auch immer) haben wohl diesen Charakter gesegnet, denn ihm ist das Glück absolut hold: Er stolpert über Geheimtüren, schlägt in Büchern fast immer die richtige Seite auf und findet Kupfermünzen auf der Straße. Der Spielleiter sollte einem solchen Charakter in bestimmten (nicht unbedingt spielentscheidenden) Situationen ein wenig, nunja, gewogen sein.
- **magisch besonders begabt (500 TGP):** Der Charakter hat in einem Gebiet der Magie besonderes Talent, dort fällige Steigerungskosten sind um 10% zu reduzieren.
- **Magiedilletant (300 TGP):** Der Charakter verfügt über keine magische Ausbildung, ist aber dennoch magisch begabt – genaue Regeln dazu gibt es in den Magieregeln.
- **Magiewiderstand (250 TGP):** Magie kann dem Charakter wenig anhaben, denn sein natürlicher geistiger Schutz ist besonders stark. Seine Magieresistenz ist generell um 2 Punkte erhöht.
- **Sprachbegabt (150 TGP):** Dem Charakter fällt es extrem leicht, Sprachen zu erlernen. Die dafür nötigen Kosten können um 15% gesenkt werden.

- **einflussreicher Freund (150 TGP):** Der Charakter hat einen Gönner, an den er sich in Notsituationen wenden kann, der aber durchaus auch einmal einen Gefallen fordern könnte.
- **guter Lerner (250 TGP):** Der Charakter lernt schnell und präzise – wenn er von jemandem Unterricht erhält, kann er sich 20% mehr EP gutschreiben.
- **musisch begabt (100 TGP):** Alles, was musikalische Kreativität erfordert (musizieren, singen, Instrumentenbau usw.) liegt dem Charakter im Blut: 20% weniger Kosten beim Steigern sind sein Lohn.
- **künstlerisch begabt (100 TGP):** Sobald der Held bildnerisch kreativ wird (töpfern, malen, bildhauerei), wird seine Phantasie von Erfolg belohnt. Er bezahlt zum steigern dieser Art Talente 20% weniger.
- **übermäßige Körperbehaarung (-200 TGP):** Der Charakter leidet an gräßlichem Haarwuchs überall am Körper. Proben im Zusammenhang mit Aussehen sind um 4 Punkte erschwert. Für einen solchen Charakter sind alle Hitzestufen um 1 erhöht, allerdings auch alle Kältestufen um 1 vermindert.
- **Bluterkrankheit (-300 TGP):** Der Charakter neigt aufgrund fehlender Gerinnungsfaktoren in seinem Blut zu mangelhafter Schorfbildung und Wundheilung: Wenn es darum geht, ob er am Blutverlust einer Wunde stirbt, werden alle Zeitabstände bis zum Tode halbiert.
- **Bluttausch (-250 TGP):** Der Charakter wird durch bestimmte Situationen in einen brutalen Bluttausch gesteigert (über den Auslöser entscheidet der SL) - wr erleidet durch Wunden und Erschöpfung nur die halben Erschwernisse, außerdem erhält er AT+5, PA-5, TP+2. Dummerweise schlägt er ausnahmslos auf alles ein, was seinen Unmut heraufbeschwört, was auch Kameraden sein könnten, die seinen Bluttausch dämpfen wollen. Er kämpft bis zur Vollkommenen Entkräftung.

## Liste der Nachteile

### *Körperliche Nachteile:*

- **Albinismus (-150 TGP):** Der Charakter sieht sher ungewöhnlich, aus ihm fehlen bestimmte Pigmentproteine, um Haar und Haut zu färben: Alles Haar ist regelreich weiß, die Haut wirkt durchscheinend, die Augen sind rot. Ein Charakter mit diesem Nachteil erhält einen Malus von 2 Punkten auf alle Sozialtalente im Umgang mit der eigenen Rasse und allen verwandten Rassen.
- **Sucht (-200 bis -400 TGP, je nach SL-Entscheid):** Der Charakter ist nach einer Droge oder einer Tätigkeit vollkommen süchtig. Dies geht über eine normale Suchterkrankung hinaus, die Abhängigkeit nach Alkohol, Glücksspiel oder Sex (oder anderen Sachen) ist ihm in Haut und Haare übergegangen.
- **Allergie (gegen sehr seltenes/ seltenes/ alltägliches) (-100/-200/-400 TGP):** Sobal der Charakter mit dem Stoff in Berührung kommt, senken sich W3 Werte, die der SL auswählt um jeweils W6 Punkte. Mit allen Folgen.
- **auf einem Auge blind (-150 TGP):** Der Charakter ist auf einem Auge blind und hat deshalb keine Tiefenwahrnehmung. Dadurch, dass dieses Problem schon ewig besteht, hat er sich etwas angepasst: Alles, was mit Abschätzen von Entfernungen zu tun hat, wird um 2 Punkte erschwert (Fernkampf um 4)
- **ein Auge fehlt (-250 TGP):** Dieses Problem ist eine Verstümmelung, die der Charakter sich später im Leben zugezogen hat. Er hat noch keine Kompensationsmechanismen entwickelt und spürt die fehlende Tiefenwahrnehmung mit aller Härte: Alle Proben im Zusammenhang mit Entfernungsabschätzungen sind um 4 Punkte erschwert, Fernkampf sogar um 8 Punkte. Sein Aussehen ist bei sozialen Kontakten um einen Punkt gemindert.
- **beide Augen blind (-500 TGP):** Der Charakter ist total blind. Alle Wahrnehmungswürfe im Zusammenhang mit dem Augenlicht sind um 8 Punkte erschwert. Er erleidet wegen Dunkelheit und Lichtverhältnissen allerdings keinerlei Erschwernisse, da sie ihn ohnehin nicht betreffen. Ansonsten sind alle Aktionen, die nur entfernt Licht benötigen um 4 Punkte erschwert.
- **beide Augen fehlen (-650 TGP):** Hier gelten die gleichen Erschwernisse wie für die vollkommene Blindheit. Außerdem wird für alle sozialen Kontakte das Aussehen um 3 Punkte gemindert. Darüber hinaus sind alle Aktionen, die nur entfernt Licht benötigen um 6 Punkte erschwert.
- **schlechte Regeneration (-200 TGP):** Der Charakter regeneriert pro Nacht und Wunde immer einen Punkt weniger als normale Charaktere.
- **unangenehme Stimme (-150 TGP):** Die Stimme des Charakters fiept, schrillt oder kratzt – egal, wie, es klingt schlimm und erschwert soziale Interaktionen und Handwerke, die mit Sprechen oder Singen zu tun haben, um immerhin 3 Punkte.
- **verkrüppelte Arme/ Beine/ Hände (-500/-400/- 350 TGP):** Die Arme/ Beine/ Hände des Charakters sind entstellt und nutzlos, die Erschwernisse entsprechen denen von gelähmten Gliedmaßen.
- **Lähmungen Arme/ Beine/ Hände (-500/-400/- 350 TGP):** Der Charakter kann eine oder mehrere Gliedmaße(-n) nicht mehr richtig bewegen, dies bringt folgende (kumulative) Erschwernisse mit sich: Arm: AT/PA-6 (wenn Waffenarm), Schildparade-4/ AT/PA-2 (wenn Schildarm/ wenn Schildarm und zweihändige Waffe), alle Körperlichen Aktionen in Zusammenhang mit den Armen um 4 Punkte erschwert. Bein: AT/PA-3, alle körperlichen Aktionen in Zusammenhang mit den Beinen um 4 Punkte erschwert. Hände: AT/PA-4 (wenn am Waffenarm), Schildparade-2/ AT/PA-2 (wenn am Schildarm/ wenn am Schildarm und zweihändige Waffe).
- **Fett (-200 TGP):** Mit diesem Nachteil trägt man eine schwere Last mit sich herum: Das Körpergewicht ist 50%-100% über dem erwürfelten Gewicht. Es gelten die Wirkung von „kurzatmig“ und „schlechtes Aussehen“ zusammen.
- **Körpergeruch (-100 TGP):** Der Charakter riecht übel und das auch noch ziemlich heftig. Alle Talentproben im Zusammenhang mit diesem Makel (besonders Sozialtalente) sind um 3 Punkte erschwert.
- **starker Körpergeruch (-200 TGP):** Nun ist aber wirklich genug: Man riecht den Charakter, bevor man ihn sieht....alle Proben in diesem Zusammenhang sind um 6 Punkte erschwert.
- **schlechtes Aussehen (-150 TGP):** Mit diesem Nachteil ist man einfach nur ziemlich hässlich: Man kann a) Aussehen nicht steigern und b) ist dieses von Anfang an auch noch um zwei Punkte gesenkt.
- **schwache Gesundheit (-150 TGP):** Wer mit diesem Nachteil ausgestattet ist, sollte Kranke lieber meiden: Die Chance, sich anzustecken ist für diesen Charakter immer um 50% höher als normal.

- **verdächtiges Muttermal (-100 TGP):** Ein rein rollenspielerischer Nachteil, denn der Charakter hat ein Mal am Körper, das aussehen könnte wie der Zeichen, dass einem ein Daimon auf den Körper kratzt/ beißt/ brennt, wenn man mit ihm einen Pakt eingeht. Das macht den Charakter natürlich verdächtig. Besonders, da das Muttermal ziemlich offensichtlich ist (Hände, Arme, Gesicht).
- **sehr klein (-100 TGP):** Bei sozialer Interaktion ist ein Charakter mit diesem Nachteil echt benachteiligt – er kann sich schlecht durchsetzen. Er ist um 25% kleiner als vergleichbare Rassenangehörige.
- **Kurzatmig (-100 TGP):** Wer diesen Nachteil besitzt, dem geht schnell die Puste aus, er leidet stark unter Erschöpfungerscheinungen: Er benötigt für einen Punkt dE nicht 5 aE, sondern nur 4. Außerdem setzt der KO-Entzug bei ihm bereits ab 4 dE ein.
- **Tollpatsch (-250 TGP):** Dem Charakter passieren immer wieder dumme Sachen, die er eigentlich nicht wollte, er zerbricht teure Vasen, verschüttet Salz usw. - auf Talentproben hat dies keinen Einfluss, maximal im Zusammenhang mit Selbstsicherheit. Der SL entscheidet stattdessen, wann dem Tollpatsch wieder etwas passiert.
- **geringes Selbstwertgefühl (-250 TGP):** Dank diesem Nachteil nagt ständig ein Gefühl an einem, dass einem mitteilen möchte, dass man nichts wert sei, dass einem alles schief läuft. Auf die Dauer können ständige Jammereien usw. anderen Leuten ganz schön auf die Nerven fallen.
- **Sprachfehler (-150 TGP):** Man hat einen auffälligen Sprachfehler wie zum Beispiel starkes Lispeln oder Stottern. Alle Talentproben, die mit Sprechen in Zusammenhang stehen, sind um 2 Punkte erschwert. Zauber mit gesprochener Komponente sind um 4 Punkte erschwert.
- **Hypochondrie (-200 TGP):** Mit diesem tollen Nachteil bildet man sich Krankheiten ein, die gar nicht da sind – wiederholte Besuche beim Heiler und eventuell später folgende zusätzliche psychische Erkrankungen sind meist mit eingebunden.
- **Essstörung (-200 TGP):** Wer mit diesem Nachteil ausgestattet ist, hat eine merkwürdige Einstellung zur gesunden Ernährung: Entweder nimmt man generell zu wenig Nahrung zu sich und ist unterernährt (doppelte Geschwindigkeit für Erschöpfung durch Hunger) oder man isst schubweise sehr sehr viel...übere detailliertere Auswirkungen [Erschöpfung/ Gewicht] entscheidet der SL

### Geistige Nachteile

- **Angst (je -150 TGP) (Höhe, Spinnen, andere Tiere, Schmerzen, Klingen, Geschosse, Verfolgungswahn, Sonnenlicht, Blut, Wasser, Schmutz, Ratten/ Mäusen, Tod, Leichen, Untoten, Dunkelheit, Schlangen, Vögel, Feuer, Tempeln, Göttern, Fremden):** Der Charakter mit diesem Vorteil hat schreckliche Angst vor einem bestimmten Ding, das mitunter sogar recht alltäglich sein kann. Sobald die Phobie in ihrer Wirkung einsetzt, wird er vollkommen panisch und ist kaum zu kontrollierten Handlungen fähig. Auch Vermeidungsverhalten zählt hierunter.
- **Pyromanie (-250 TGP):** Wer mit diesem Nachteil ausgestattet ist, erfährt durch das Anzünden bestimmter Dinge ein unglaubliches Glücksgefühl – besonders bei Feuermagiern ein recht weitverbreitetes Problem, dass sich aber an abgelegenen Plätzen kanalisieren lässt, so dass niemand zu Schaden kommen muss.
- **Psychopatie (-400 TGP):** Mit diesem schweren Nachteil ausgestattet wird man, wenn man entweder durch Schrecknisse vollkommen abgestumpft ist oder andersweitig traumatisiert wurde. Man kann seine Handlungen in keinsten Weise mehr bewerten und tut gute Dinge genauso gleichgültig wie schlechte. In Zusammenhang mit anderen Nachteilen neigt dieser Nachteil dazu, die schlechten Handlungen überwiegen zu lassen. Wörter wie „gut“ und „böse“ haben ihre Bedeutung verloren, wenn sie denn je eine hatten.
- **Arroganz (-100 TGP):** Man hält sich selber (oder eine eigene Volksgruppe/ sonstige Gruppe) besser als andere Wesen, ist ihnen im Geiste immer überlegen und straft sie höchstens mit Verachtung. Man fühlt sich wie ein Adler, der Ameisen betrachtet.
- **Lichtempfindlich (-150 TGP):** Im direkten Licht sind alle Handlungen des Charakters um 2 zusätzliche Punkte erschwert, da seine Augen sich nicht recht an Helligkeit gewöhnen wollen.
- **Größenwahn (-200 TGP):** Man hält sich, wenn man diesen Nachteil erhält, für eine Person, die alle gesteckten Ziele (und seien sie noch so groß) mühelos erreichen kann. Das führt dazu, dass die Ziele und die Selbstüberschätzung immer gewaltiger werden.
- **Pech (-200 TGP):** Hier kann sich der SL mal so richtig austoben und dem SC richtig viel Schlechtes geschehen lassen. Der Charakter sollte niemals durch diesen Nachteil getötet werden, aber oftmals in das Gefühl „Das war wirklich knapp...noch 10 cm weiter und es wäre aus gewesen“ versetzt werden.
- **Magiefeindlich (-200 TGP):** Der Charakter hat Vorurteile gegen, ein bisschen Angst vor, aber vor allem richtig Hass auf Magie. Dies mag zu unangenehmen Zusammenstößen mit Magiebegabten Personen führen. Er ist ihnen gegenüber immer misstrauisch und wird ihren Rat immer sehr kritisch betrachten, mitunter sogar mit Absicht gegen ihre Hinweise verstoßen.
- **schlechter Ruf (-150 TGP):** Dem Charakter eilt in miserabler Ruf voraus, er stiehlt angeblich Kühe, tötet kleine Kinder und tut lauter böse Dinge. Bei einem Charakter, der von der Einstellung eher düster ist, mag sich ein solcher Nachteil eventuell auch als Nachteil erweisen, da die Leute nicht immer Hass sondern auch Angst für ihn entwickeln. Auf alle Fälle sollten einige soziale Aktionen erschwert werden (je nach Ruf und SL-Entscheidung).
- **Aberglaube (-100 TGP):** Mit diesem Nachteil glaubt man an schlimme Vorzeichen, hat Angst vor Magie und hat eine mitunter recht verquere Mischung aus Okkultismus und Religion in seinem Heimschrein gemixt.
- **Gier (-150 TGP)(nach Gold, Macht, Frauen / Männern etc.) :** Es gibt irgendetwas, was der Charakter haben will – man kann es fast mit einer Sucht vergleichen, aber hier ist die Triebfeder die Gier, einfach immer mehr zu haben und nicht das Gefühl, ohne das Ziel der Gier einfach nicht überleben zu können.
- **Jähzorn (-150 TGP):** Wer mit diesem Nachteil ausgestattet ist, ist leicht reizbar und neigt zu überschäumenden Reaktionen, die auch sehr schnell gewalttätig ausfallen können. Jähzorn in Kombination mit dem Nachteil Blutausch kann auch sehr schnell zu einem schlechten Ruf führen.
- **Neugier (-100 TGP):** Man kann seine Finger nicht stillhalten, muss alles, was interessant ist, anfassen, greift

in dunkle Röhren und ist immer der erste, wenn es darum geht, durchs Schlüsselloch zu stöbern. Bibliotheken sind Fundgruben und der Turm des Alten Magiers birgt sicher auch noch so manches Geheimnis. Dummerweise kann man sich mit diesem Nachteil auch schnell in Probleme stürzen.

- **Rassismus (-150 TGP):** Es gibt Rassen, die sind einfach grundsätzlich weniger wert als (vorzugsweise) die eigene. Solche Rassen sind es nur wert, Dienerarbeiten zu übernehmen und haben eigentlich gar keinen Anspruch auf irgendwelche Rechte, nur auf Verpflichtungen gegen die „bessere“ Rasse.
- **Intoleranz (-200 TGP):** Intoleranz trifft nicht nur andere Rassen oder Völker sondern absolut alles, was in irgendeiner Weise andersartig, ungewöhnlich oder sonderbar ist. Dabei setzt der Charakter sich, seine Religion, seine Wertevorstellungen als einzig wahren Maßstab an und misst an ihm die Welt und ihre Wesen.
- **Probleme mit anderem Geschlecht (-150 TGP):** Mit einem solchen Nachteil ausgestattet, fürchtet man sich regelrecht vor dem anderen Geschlecht, bei attraktiven Gegenübern (durchaus auch anderer Rassen, wenn sie der eigenen Rasse als attraktiv erscheinen) wird man schnell rot, stammelt wirres Zeug und ist oftmals zu keiner wirklich sinnvollen Handlung in der Lage, aus Angst, sich lächerlich zu machen.
- **Verschwendungssucht (-150 TGP):** Der Charakter ist mit „falschen“ Wertvorstellungen ausgestattet - ihm liegt nichts daran, Werte anzuhäufen, er schleudert seinen Besitz von sich, unfähig, sich Geld einzuteilen. Das mag mitunter als Großzügigkeit gewertet werden, innerlich kämpft er aber mit sich, nicht alles in die Menge zu werfen.
- **Eitelkeit (-100 TGP):** Er selber ist sowieso der schönste, das weiß ein eitler Charakter. Außerdem ist er beständig darauf bedacht, dies wirklich offen zu präsentieren und sich ins rechte Licht zu rücken. Schmutz und Unrat werden nur selten erduldet, nie aber berührt.
- **Kleptomanie (-200 TGP):** Kleine Dinge, die in eine Hand passen, sind vor diesem Charakter nicht sicher: Er klaut einfach alles, was nicht niet- und nagelfest ist, auch wenn dies nicht unbedingt von Wert ist. Dummerweise geht mit diesem Nachteil nicht unbedingt eine Begabung für das Talent Taschendiebstahl oder Verstecken oder Schleichen oder ähnliches einher.
- **Kodex (-100 bis -300 TGP, je nach SL-Entscheid):** Ein Kodex bedeutet, dass der Charakter einem besonders gefestigten Lebenswandel folgt, der in einem Prinzipienbündel zusammengefasst werden kann. Der Kodex enthält eine Menge Dinge, die der Charakter darf oder auch eben nicht darf. Hauptsächlich geht es um Verpflichtungen und Verbote.
- **Prinzipientreue (-150 TGP):** Wer wirklich prinzipientreu ist, lebt nach bestimmten Leitsätzen, die sein Handeln bestimmen. Dadurch kann es zu so mancher ungewollt brenzlicher Situation kommen, wenn von einem Charakter mit Prinzipientreue verlangt wird, gegen seine Grundsätze zu verstoßen.
- **Speisegebote (-150 TGP):** Mit diesem Nachteil ausgestattet, weigert sich der Charakter (mitunter aus Überzeugung, mitunter einfach aus Angst und Aberglaube), bestimmte Nahrungsmittel zu sich zu nehmen. Je weiter dieser Begriff gefasst ist, desto schwerwiegender wirkt das Gebot.
- **Abstoßende Angewohnheit (-150 TGP):** Der Charakter hat eine Angewohnheit erworben, die ihn irgendwie

unsympathisch macht: Er spricht beim Essen über seinen letzten Besuch auf der Toilette und dessen Ergebnisse, redet ständig über den Tod oder knackt ohne Unterlass mit den Fingerknöcheln.

- **Egomanie (-100 TGP):** Der Charakter denkt nur an sich selber, kann praktisch nichts für andere tun, benötigt für alle Aktionen einen persönlichen Anreiz oder Bedrohung.
- **Egonzentrie (-150 TGP):** Ähnlich der Egomanie bedeutet dies, dass der Charakter sich für Das Zentrum des bekannten Universums hält: Er versucht, sich immer in den Vordergrund zu stellen, drängt sich anderen auf und leidet gleichzeitig fast immer auch an Egomanie.
- **Fatalismus (-200 TGP):** Einen Fatalisten kann praktisch nichts mehr schrecken. Mitunter wirkt er dadurch kaltherzig und innerlich tot. Andererseits kann dies auch nur bedeuten, dass er versucht, zu Erlebtem keinen persönlichen Bezug aufzubauen. Auf alle Fälle macht ihn das ziemlich unsympathisch.
- **Empfindlichkeit gegen Kleinigkeiten (-200 TGP):** Ausgestattet mit diesem Nachteil zieht sich der Charakter an winzigen Dingen hoch und regt sich oft bis zur Weißglut über Kleinigkeiten auf. Welche Kleinigkeiten das genau sind (oftmals erinnern sie in an erlebte Schrecken) liegt beim Spieler.
- **Innerlich abgestorben: (-400 TGP)** Was beim Fatalismus nur schienbar wahr ist, ist bei diesem Nachteil Tatsache - der Charakter erlebt keinerlei Gefühle mehr, er ist emotional tot, ausgebrannt von Erlebnissen, die anderen komplett den Verstand geraubt haben.
- **Nervosität (-200 TGP):** Trommeln der Finger auf dem Tisch, ein unsteter Blick, ein leichtes Flackern in den Augen, Zucken in den Mundwinkeln- eindeutig, der Charakter ist nervös und hat Probleme, sich zu konzentrieren.
- **Rückblenden (-250 TGP):** Wer mit diesem Nachteil gestraft ist (meist als Folge einer Schreckensszene) erlebt die Augenblicke des Horrors immer wieder, als wären sie vollständig real. Manch einer versucht, die Rückblenden durch Einnahme von Drogen zu verdrängen oder zumindest abzumildern, aber auch das verspricht wenig Erfolg.
- **Selbsthass (-500 TGP):** Dieser Nachteil besagt, dass der Charakter sich für eine Tat oder einfach nur sein eigenes Wesen oder Äußeres zutiefst verabscheut. Oftmals geht das damit einher, dass er bewusst versucht, sich selber Schaden zufügen zu wollen.
- **gestörte Selbstwahrnehmung (-150 TGP):** Der Charakter empfindet sich selber anders als andere Personen ihn wahrnehmen. Auf Dauer ist er so in seiner Einschätzung verunsichert, dass er sich zurückzieht und grübelt. Er wird pessimistisch, was seine eigenen Fähigkeiten betrifft und verleugnet sich selber.
- **Wahnvorstellungen (-300 TGP):** Die Elfen sind einzig wahren Feinde der Menschen, die sich Nolthar nennen: Shivar, Thomgoc, Orks und Ayo sind in Wirklichkeit Freunde, die ihre Freundschaft aus Angst vor den Dämonenanbetern hinter Aggressivität verstecken. Solcherlei Vorstellungen entwickelt ein Charakter, der mit diesem Nachteil gezeichnet ist.
- **Verdrängung (-200 TGP):** Wer etwas verdrängt, spricht nicht über eine bestimmte Begebenheit in der Vergangenheit, scheint sie sogar selbst völlig vergessen zu haben. Doch unterbewusst brodelte es und wenn er daran erinnert wird, ist er total aufgewühlt und durchlebt neuen Schrecken.

- **Amnesie (-400 TGP):** Eine Stufe weiter als die pure Verdrängung ist die Amnesie - hier wurde alles vergessen, was mit dem Schrecknis in Zusammenhang steht. Da zur Verarbeitung der Erlebnisse allerdings die Erinnerung wichtig ist, darf dies nicht einfach so hingenommen werden (solange Amnesie nicht kuriert wurde, kann man keine Horror-Punkte abbauen).
- **Zwanghaftes Verhalten/ Tick (-100 TGP):** Der Charakter legt ein Verhalten an den Tag, dass er nicht mehr abstellen kann, sei dies Zwinkern mit dem Auge, Schnippen mit den Fingern oder
- **unsozial (-200 TGP):** Freundschaft und Gemeinschaft mit anderen haben für den Charakter keinen Wert, eine Aktion für andere zu unternehmen fällt ihm schwer. Er kann sich nicht in die Gesellschaft einfinden und wirkt immer eigenbrödlerisch, fühlt sich in Gegenwart anderer unsicher.
- **Paranoia (-150 TGP):** Schreckhaft und schnell einzuschüchtern ist ein solcher Charakter - ständig ist er getrieben von der Angst, beobachtet oder verfolgt zu werden, immer sieht er sich als Opfer von Verschwörungen, auch von Seiten seiner engsten Freunde erwartet er nur selten gutes.
- **Todessehnsucht (-600 TGP):** Durch Erlebnisse oder Depressionen total verzweifelt und innerlich erschüttert, sucht der Charakter seine Ruhe im ewigen Schlaf des Todes, denkt ständig über das Sterben nach, erlebt diesen Gedanken aber nicht als Schrecknis, sondern als Erlösung.
- **Alpträume:** Von Alpträumen gepeinigt, schläft der Charakter jede Nacht schlecht, schreckt immer wieder hoch. Manchmal setzen die Traumsequenzen aus (Spielleiterentscheid), um später mit neuer Härte wieder zuzuschlagen. In Alpträumen kann man nicht regenerieren.
- **Randgruppe (-150 TGP):** Aus irgendeinem Grund unterscheidet sich der Charakter von anderen seiner Art oder Kultur - entweder gehört er einer für seine Kultur unüblichen Rasse oder Religion an oder ist „anders gepolt“ als die anderen. Ihm begegnet man für gewöhnlich mit Verachtung und Vorsicht.
- **Reaktionär (-150 TGP):** Mit diesem Nachteil ausgestattet findet man an der gegenwärtigen Situation fast nie gefallen, will immer verändern und umstürzen, rennt notfalls mit dem Kopf gegen die Wand. Dies kann generell aber auch nur auf einzelnen Gebieten zutreffen.
- **Unscheinbar (-100 TGP):** Der Charakter wird schnell übersehen, wenn er irgendwo in der Ecke sitzt und nichts sagt. Aber auch, wenn er versucht, in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit zu gelangen, scheint ihm etwas zu fehlen, was seine Zuhörer und Zuschauer fesselt, weshalb er selten Beachtung findet.
- **Vernachlässigung von Hygiene (-150 TGP):** Die für seine Rasse übliche Hygiene wird vom Charakter sträflich vernachlässigt - ihm haftet ein (für Rassenmitglieder) unangenehmer Geruch an, er wirkt ein wenig schmutzig und ungepflegt. Ob es aus mangelnder Erziehung oder fehlendem Interesse am eigenen Erscheinungsbild geschieht, ist nicht so leicht feststellbar.
- **Unterwürfigkeit (-200 TGP):** Der Charakter kann keine Anführerrollen übernehmen, tut sich schwer mit Verantwortung und dem Delegieren von Aufgaben. Viel lieber lässt er sich von einem charismatischen Anführer leiten und sieht fast jede andere Person als höhergestellt.
- **Zynismus (-100 TGP):** Beißender Zynismus ist eine Eigenschaft, die den wenigsten gefällt, die allerdings dieser Charakter gerade an den Tag legt. Er schmälert alle Erfolge, vergrößert Gefahren und pessimalisiert überall herum.
- **Schuld (-200 TGP):** Schuld ist eines der schlimmsten Gefühle, denn Schuld sitzt einem immer im Nacken, man kann sie nie loswerden, wird von ihr erdrückt, bis hin zur Atemlosigkeit. Ein Charakter mit „Schuld“ als Nachteil hat eine schlimme Tat begangen und damit die Schuld auf sich geladen. Nun muss er leiden.
- **Gewohnheitslügner (-150 TGP):** Wahrheit als Wort hat für jemandem, der mit diesem Nachteil gezeichnet ist, keinen wirklichen Wert mehr. Rein aus Gewohnheit lügt er, manchmal aus Angst vor den Folgen der Wahrheit, manchmal aus Hass auf das was er einst mit der Wahrheit angerichtet hat oder was ihm damit angetan wurde.
- **Rachsucht (-300 TGP):** Ein Gedanke treibt den Charakter: Die Rache. Brutal und möglichst spektakulär soll sie sein, den erlebten Schmerz mehr als tausendfach zurückzahlen. Der Charakter lässt sich vollständig davon beherrschen.
- **Schulden (-100 bis -300 TGP, je nach SL-Entscheid):** Mit Schulden ins Abenteuerleben zu starten kann durchaus Probleme mit sich bringen. Man muss sich mitunter mit Gläubigern herumzuzögern oder ist einem Gläubiger gegenüber besonders verpflichtet (wenn die Schulden sehr groß sind).
- **Unfähigkeit für ein Talent/ Talentgruppe (-150/ -400 TGP):** Mit einer Unfähigkeit für bestimmte Talente ist man für bestimmte Talente einfach „negativ begabt“ - man fängt mit einem um 1 verringerten Startwert an (muss also die doppelten Startkosten bezahlen) und steigert das Talent nach einer um eine Stufe teureren Tabellenspalte. (Bei Unfähigkeit für Talentgruppe kommt nur die erschwerte Steigerung zum Tragen)
- **Gesucht (I/II/III) (-100/ -200/ -400 TGP):** Wer gesucht ist, hat wirklich Probleme mit der Obrigkeit: Auf seine Ergreifung ist ein Kopfgeld ausgesetzt, bei Gesucht Stufe I in einer Ortschaft und umliegenden Gegenden, bei Gesucht II in einem bestimmten Landstrich und mit Gesucht III hat man ein ganzes Volk gegen sich (und das sieht einen lieber tot als lebendig).

## Charakterwerte

Der Charakter besteht neben seinen Vor- und Nachteilen auch noch aus ein paar **Werten, die sein inneres Wesen widerspiegeln** sollen und auf die der Spielleiter gegebenenfalls auch Proben würfeln lassen kann.

Die Skala dieser Werte ist so aufgebaut, dass der **Mittelwert eine durchschnittliche und ausgewogene Ausprägung** dieser Werte bedeutet. Durch die CharGen sind diese Werte aber indirekt auch voneinander abhängig, so dass ein extremer Wert auch die anderen ins Extreme beeinflusst. **Alle Werte haben eine „positive“ und eine „negative“ Ausprägung.** Maximal kann ein Wert 12 werden, wobei ein 6 im Wert eine normale Ausprägung bedeutet.

**Geprobt werden kann mit 2W6**, wobei man unter den Wert kommen muss, um nicht der negativen Ausprägung (z.B. seinen ureigenen Trieben) zu unterliegen. Man kann allerdings auch gegen die negative Ausprägung würfeln und muss dann über den Wert kommen, um sich von der positiven Ausprägung (z.B. einen Ehrenkodex der im Kampf keine Tricks erlaubt) zu lösen.

Hier nun die 3 Charakterwerte:

Kodex/Selbstkontrolle	OOOOOOOOOOOO	Triebe
Glaube/ Religiosität	OOOOOOOOOOOO	Nihilismus/ Atheismus
Altruismus	OOOOOOOOOOOO	Egoismus

Der erste Wert gibt an, wie sehr man sich unter Kontrolle hat bzw. seinen Trieben folgt, der zweite bedeutet, wie sehr man an seinem Glauben hängt bzw. religiöse Dinge leugnet und der dritte bedeutet, wie gern man sich für andere aufopfert bzw. nur an sich selber denkt.

Diese Werte können durch entsprechende Vor- und Nachteile modifiziert werden (z.B. der Nachteil "Kodex" verschiebt den ersten Wert nach links).

## Stabilität

Die Stabilität gibt an, wie sehr man unter bestimmten Schrecknissen leidet – wie stabil man auf die unterschiedlichen Horrorszenarien reagiert. Für den einen ist das erleben brutaler Gewaltszenen der absolute Schrecken, der andere bekommt psychische Probleme, wenn er sich dabei erlebt, wie er gegen sein eigenes Selbstbild verstößt. Die **Skala hierbei geht von 1 bis 10**, wobei **10 maximalen Schrecken** bedeutet und **1 eine fast absolute Resistenz** gegen derartige Horrorszenarien mit sich bringt. Wer dem Horror nicht erliegt, stumpft ab – beide Varianten sind ungünstig und müssen verarbeitet werden. Glück hat der, der so stabil ist, dass er weder ins eine noch ins andere Extrem kippt.

Die Stabilitätswerte sind im einzelnen:

### Gewalt

Hierunter fällt alle Form physischer Gewalt und physischer Schrecknisse wie z.B. Beobachtung eines grausamen Mordes oder einer extrem ekligten Angelegenheit wie schwere Krankheit. Je brutaler die Tat und je mehr das Opfer der Gewalt dem Charakter bedeutet, desto schlimmer wird die Situation. Wer hier abstumpft, hat Probleme, die Gewalt als solche wahrzunehmen und entwertet diese Handlung, ihm fällt es zumeist auch schwer, Mitgefühl nach außen hin zu zeigen. Wer hier Opfer des Horrors wird, wird von

Alpträumen und Ängsten verfolgt werden und auch auf diese Weise seines Lebens nicht mehr froh.

### Seelenqual

Dieser Horror ist die seelische Gewalt wie sie z.B. seelische Folter auslöst – bei besonders Religiösen Personen ist es ein Frevel gegen die Götter, bei anderen gibt es wieder andere Situationen. Auch das Wissen um Dinge, die man nicht ändern kann (z.B. dass gerade die eigene Familie von einem Dämon ausgelöscht wird) oder die Isolation von anderen Menschen (mitunter auch als Folge anderer Horrorszenarien und dem eigenen Verhalten) – dazu zählt auch geistige Distanz trotz physischer Nähe löst hier Horror aus.

### Ängste

Hierunter fallen alle kleinen Ängste, wie sie praktisch jeder Charakter hat – wenn man gegen „Ängste“ instabil ist, wird man schneller von panischen Phobien befallen und wird sie schlechter los. Ein hier abgestumpfter Charakter bewertet eventuell Gefahrensituationen falsch oder wird überheblich, was keinesfalls mit Mut oder Willenskraft zu tun hat. Ein Charakter, der dem Horror erliegt, traut sich bald keinen sicheren Schritt mehr zu – denn überall lauern Auslöser für weiteren Horror.

### Weltsicht

Wann immer das Weltbild eines Charakters arg ins Wanken gerät z.B. wenn man entdeckt, dass man das gesamte Leben von einer Geheimsekte überwacht und auch gesteuert wurde, bedeutet dies Horror auf diesem Gebiet. Auch der Verlust der Kontrolle (wenn man zu Dingen gezwungen wird, die man nicht will oder das pure hilflose Zuschauen) kann hier Horror bedeuten. Abgebrühte Personen sind auf diesem Gebiet desillusioniert, lassen sich gar nicht mehr überraschen und verlieren auch den Sinn für Besonderes und Schönes.

### Selbstbild

Sobald man Handlungen begeht, die den eigenen Vorstellungen vom eigenen Handeln widersprechen (z.B. ein gezwungen mordender Elf) gerät das Selbstbild ins Wanken. Für manche der pure Horror. Wer Versprechen bricht oder gegen den jahrtausendealten Speisekodex seiner Religion verstößt, macht nur den Anfang. Hier spielen Schuldgefühl und Selbstwahrnehmung mit hinein. Abgestumpfte Personen bewerten die eigenen Handlungen falsch während dem Horror erlegene Charaktere sich selbst bezweifeln und oft nur irgendwelchen Trieben und kaum mehr den eigenen Idealen folgen.

### Die Horrorprobe

Sobald ein Charakter mit einer Horrorszene konfrontiert wird, legt der Spieler eine Probe auf Stabilität ab. **Jede Horrorszene hat einen Horrorwert, der, je höher er ist, geringer wirkt.** Die **Stabilitätsprobe** ist das **Addieren und Subtrahieren zweier getrennt geworfener W6** (es wird vorher festgelegt, welcher addiert und welcher subtrahiert wird); Damit wird bestimmt, wie die Situation auf den jeweiligen Charakter gewirkt hat. Wenn der erhaltene Wert **unter dem Stabilitätswert** des Charakter liegt, so hat die Szene Folgen, weil der Charakter unglaublichen **Horror** erlebt, **wenn nicht, so stumpft der Charakter ab** (auch das hat mitunter Folgen!).

### Beispiel:

Tom erlebt einen grausamen Mord, der hier nicht näher geschildert werden muss. Die Szene erhält vom Meister den Horrorschlüssel Gewalt[5] – nun wirft Toms Spieler zwei W6 (rot und blau) und addiert den blauen (4) und subtrahiert den roten (6). Somit erhält die Szene für Tom den persönlichen Horrorwert von  $5+4-6 = 3$ . Da Tom einen Stabilitätswert von 5 in Gewalt hat, wird diese Szene wohl Folgen für ihn haben.

### Stabil bleiben

Wessen Stabilitätswert **genau auf dem Wert der Situation oder in einer Umgebung von einem Punkt** liegt, der kann von Glück sagen, dass er die Situation nicht anders erlebt hat: Er **verarbeitet die Situation ganz normal**, mit typischen Emotionen, trägt keine Folgeschäden in Form von Horror oder Abstumpfung davon und reagiert in einer neuerlichen Situation genauso.

### Dem Horror erliegen

Wer dem Horror erliegt, muss in sein Punktekonte für „dem Horror erliegen“ hinter dem Horrorgebiet so viele Punkte bei „Horror“ anstreichen, wie er die Situation unterhalb seines Stabilitätswertes erlebt hat (mit Stabilität 7 und einem persönlichen Horrorwert von 4 muss man zum Beispiel 3 Punkte anstreichen).

Wenn die 5 Punkte der Skala voll sind, erhält der Charakter einen passenden Horror-Nachteil und die Skala wird wieder auf 0 gesetzt (alle Kreuze wegradiert). Außerdem wird der Stabilitätswert um einen Punkt erhöht.

### Abstumpfen

Wer dem Horror nicht erliegt, sondern oberhalb seines Stabilitätswertes bleibt, stumpft für gewöhnlich ab: Er erhält auf der Skala für „Abstumpfen“ X Punkte, wobei X folgendermaßen berechnet wird: Man zieht von 10 den persönlichen Horrorwert ab und halbiert das Ergebnis. Der so erhaltene Wert wird abgerundet und schon hat man X.

Sobald die 5 Punkte der Skala voll sind, erhält man einen dem Horrorgebiet entsprechenden Abstumpfungs-Nachteil, außerdem wird der Stabilitätswert um einen Punkt gesenkt und die Abstumpfungs-Skala wieder auf 0 gesetzt.

### Folgen von „Dem Horror erliegen“

Sobald ein Charakter dem Horror erliegt, zieht das für ihn ernste seelische Konsequenzen nach sich: Er muss sich einen passenden Nachteil aussuchen. Dazu gibt es drei Stufen, die angeben, wie stark die Folgen bereits sind. Nach dem ersten Mal ist man noch recht stabil, die Nachteile sind nicht so extrem, nach dem zweiten Mal werden die auftretenden Probleme bereits schwerwiegender und ein Charakter, der zum dritten Mal eine Probe verhasen hat, erhält extrem starke Nachteile, die ihn an den Rand der Spielbarkeit bringen können, bzw. die möglicherweise dazu führen, dass der Charakter nicht mehr spielbar ist. Der Nachteil kann je nach Spielgruppe entweder vom Spielleiter für den Charakter ausgewählt werden oder aber vom Spieler selber für den Charakter gesucht werden. Generell ist darauf zu achten, dass der Nachteil zum Horrorgebiet passt (z.B. Alpträume passt fast immer).

### Stufe 1

Sprachfehler, magiefeindlich, Sucht ( bis 7 Punkte), Aberglaube (bis 7 Punkte), Rassismus, Intoleranz, Empfindlichkeit gegen Kleinigkeiten, Nervosität, unscheinbar, Arroganz (bis 7 Punkte)

### Stufe 2

geringes Selbstwertgefühl, schwerer Sprachfehler, Sucht (mehr als 7 Punkte), schlechter Ruf, Essstörung, Jähzorn (bis 7 Punkte), Probleme mit anderem Geschlecht, Nervosität, gestörte Selbstwahrnehmung, Arroganz (mehr als 7 Punkte), Verschwendungssucht, Kleptomanie, Abstoßende Angewohnheit, Egoomanie, Fatalismus, Zwanghaftes Verhalten/ Tick, Vernachlässigung von Hygiene, Zynismus, Gewohnheitslügner, Rachsucht

### Stufe 3

Psychopatie, Lichtempfindlich, schlechter Ruf (wirklich seeehr schlecht), Jähzorn (mehr als 7 Punkte), Probleme mit anderem Geschlecht, Wahnvorstellungen, unsozial, Größenwahn, innerlich abgestorben, Egonzentrie, Fatalismus, Innerlich abgestorben Stufe

### Folgen von Abstumpfen

Aber auch das Abstumpfen passiert nicht völlig folgenlos: Ein Charakter, der abstumpft, muss sich einen entsprechenden Nachteil aussuchen. Hier wird ganz genauso verfahren wie, wenn ein Charakter dem Horror erliegt, allerdings sucht man sich die Nachteile aus einer anderen Liste aus.

### Stufe 1

Phobien aller Art (bis 7 Punkte), Sprachfehler, magiefeindlich, Sucht ( bis 7 Punkte), Aberglaube (bis 7 Punkte), Rassismus, Intoleranz, Empfindlichkeit gegen Kleinigkeiten, Nervosität, Rückblenden, Alpträume, unscheinbar

### Stufe 2

stärker ausgeprägte Phobien (mehr als 7 Punkte), geringes Selbstwertgefühl, schwerer Sprachfehler, Sucht (mehr als 7 Punkte), schlechter Ruf, Hypochondrie, Aberglaube (mehr als 7 Punkte), Essstörung, Jähzorn (bis 7 Punkte), Probleme mit anderem Geschlecht, Nervosität, Rückblenden, gestörte Selbstwahrnehmung, Paranoia, Alpträume, Verdrängung, Schuld

### Stufe 3

Psychopatie, Lichtempfindlich, schlechter Ruf (wirklich seeehr schlecht), Essstörung, Jähzorn (mehr als 7 Punkte), Probleme mit anderem Geschlecht, Selbsthass, Wahnvorstellungen, Paranoia, unsozial, Todessehnsucht, Alpträume, Amnesie, Unterwürfigkeit

### Der Einsatz von Heilkunde Seele

Sicherlich haben sie sich bei der Sichtung der Sondertalentregeln gefragt, warum dort dieses Talent nicht angesprochen wurde. Nun, wir haben es uns für dieses Kapitel aufbewahrt. Ein Seelenheilkundiger kann mit seinem Talent die Folgen von verissenen oder zur Abstumpfung führenden Proben mildern oder sogar ganz beheben. Zum einen kann er mit 10 Punkten QU (die durchaus auch über mehrere Sitzungen angespart werden können), einen Punkt der Skala Abstumpfung oder Horror wieder verschwinden lassen. Außerdem kann man die Folgen von Horror oder Abstumpfung halbwegs wieder beseitigen. Bei schlechten Eigenschaften (also z.B. einer Phobie oder Jähzorn oder anderen Nachteilen, die in einem Punktwert angegeben werden) kann man den Wert für 5 Punkte QU (wieder möglich, diese anzusammeln) um 1 senken. Wenn man einen Nachteil komplett entfernen will, muss man so ein zehntel mal so viele Punkte QU in Heilkunde Seele ansparen, wie der Nachteil in TGP wert ist.

# 6. Kapitel:

# Kampfregeln



Ahhh ... der Kampf - mutige Helden streiten wider bösartige Kreaturen, finsterner Mächte Brut. Blut fließt, Knochen knacken und über allem weht ein Hauch der ewigen Vergänglichkeit des Lebens. Diese Vergänglichkeit sollte sich jeder Spieler und auch der Spielleiter vor dem Beginn eines jeden Kampfes noch einmal deutlich vor Augen führen - denn bei der Erstellung dieses Regelwerkes wurde besonders darauf Acht gegeben, dass ein Kampf vor allem eines ist: Tödlich gefährlich. Ein einzelner guter Treffer kann einen Kampf entscheiden, dadurch, dass LE sehr niedrig, TP dafür recht hoch (und durch die Qualität der Attacke und das Auswürfeln der Trefferstärke unberechenbar) und das Wundsystem sehr detailliert ist. Ein Kämpfer mit gebrochenem Arm greift nicht einfach weiter locker nach seiner Waffe und fechtet einen lustigen Kampf aus - er muss erstmal die Zähne zusammenbeißen und sich ernsthaft überlegen, ob er die Gefahr eines weiteren schweren, eventuell sofort tödlichen Treffers eingehen möchte. Aus diesem Grund (und eventuell auch darum, weil in diesem Regelwerk Kämpfe recht lange dauern und es für den SL echt anstrengend ist, sie so zu gestalten, dass wirklich alle Spieler auf ihre Kosten kommen) sollte man als Spielleiter seine Spieler dazu anhalten, Probleme immer zuerst auf eine unblutige Art und Weise anzugehen. Wer ständig kämpft und tötet, macht sich auf Dauer sicher nicht nur Freunde - hinter jeder Häusercke könnte der Bruder eines früheren Gegners warten, dabei hat er seine schärfste Klinge und noch 3 Freunde. Laut dem Regelwerk sind die Spielercharaktere nicht unbedingt Helden, die sich mit jedem schlagen können, ohne ernsthaft verletzt zu werden (und immer beliebt der lakonische Kommentar: "[...]ist nur eine Fleischwunde [...]") - ein Gardist, der lange trainiert hat, ist sicher ein ebenbürtiger Gegner und nicht umsonst Gardist - schließlich ist es sein Aufgabe, die Bürger seines Bezirks zu beschützen - dass es da auch mitunter zu Kämpfen kommen kann, ist ziemlich klar. Außerdem soll dieses Vorwort klarstellen, dass Kämpfen auf Ta'Ran genau wie ein handwerkliches Talent eine Sache für Spezialisten ist - Spezialisten, die ihr Leben dem Kampfe verschrieben haben. Sicher weiß fast jeder, wie man sich mit einer Waffe zur Wehr setzen kann, jedoch spricht das Regelwerk den Kämpfern mit den besseren Werten derartig eindeutige Vorteile im Gefecht zu, dass sich Charaktere, deren Primäraufgabe nicht das Kämpfen ist (die also zum Beispiel Söldner oder Gardisten sind) lieber mit Dingen beschäftigen sollen, die in ihrem Horizont liegen. Wenn es in jeder Spielergruppe nur ein paar Charaktere gibt, die wirklich gut kämpfen können, kann man auch als Spielleiter die "Rüstungsspirale" zurückdrehen und die Gegner ein bisschen umsichtiger handeln lassen - schließlich sind sie keine Seelenlosen Mordmaschinen, sondern Menschen (oder Elfen, Zwerge, Orks und was man den Spielern als Spielleiter sonst noch so in den Weg wirft) mit Gefühlen wie Schmerzen und mit einer gewissen Hemmung, anderen Menschen (oder den anderen oben erwähnten Rassen) körperlichen Schaden zuzufügen. Gegner können sich auch einmal ergeben und müssen nicht immer bis zum Tode kämpfen, ein Hinterhalt kann auch einmal auf eine Gefangennahme der Helden ausgelegt sein (und nicht nur auf ihren Tod), Räuber können sich damit zufriedengeben, dass die Spielercharaktere einen gewissen "Wegzoll" abrichten und vermeiden somit Verletzungen auf der eigenen Seite. Ein weiterer Tipp zu diesem Regelwerk: Oftmals klingt es zu technisch, einfach zu sagen: "Attacke, QU ist 4 - Parade gelungen, Attacke, QU ist 1 - Parade misslungen". Man sollte bei Kämpfen auf die Umgebung achten (Wurzeln könnten zu Stolperfallen werden, Baumstämme bieten Rückendeckung, Kerzenleuchter können

dem Gegner entgegengeworfen werden, ein Vorhang kann dazu missbraucht werden, dem Gegner kurze Zeit die Sicht zu nehmen. Außerdem sollte man als SL die Spieler immer (!!!) dazu anhalten, ihre Aktionen detaillierter zu beschreiben. Nachdem die Attacke geworfen wurde, kann man z.B. erklären, wohin sie zielt, welcher verbissene Gesichtsausdruck damit einhergeht und wie sehr sich der Kämpfer in die Wucht des Schlages hineinlegt, leise betet, er möge doch der erste sein, der den Gegner trifft und somit den Kampf überstehen. Außerdem gute Erfahrungen kann man machen, wenn die Spieler einen gewissen Freiraum erhalten, was die Ausgestaltung der Umgebung angeht, in der sie kämpfen: Statt "Ich schaue mich um, ob hier irgendwo eine Kiste steht, hinter der ich in Deckung gehen kann" darf der Spieler (im Kampf) sagen: "Ich gehe hinter einer dieser Kisten in Deckung, die hier herumstehen." Der letzte Punkt ist: Alles was die Spieler können, können die Gegner auch! Erwähnen sie dies, wenn die Spieler zu sehr auf die besten Werte achten und nicht gut Rollenspiel betreiben. Und sagen sie ihnen diesen Satz, wenn sie unnötige Brutalität an den Tag legen.

## Vor dem Kampfe

Bevor sich ein junger Abenteurer in das Schlachtengetümmel stürzen kann, müssen zuerst einmal ein paar Grundwerte ausgerechnet werden, ohne die kein Kampf zu bestreiten wäre.

Zuerst einmal eine grobe Erklärung: In Mystic-Legends gibt es **Attacke** (oder kurz AT) und **Parade** (kurz PA), beide werden getrennt gewürfelt, miteinander verrechnet und dann kann man feststellen, ob und wie gut die Attacke gelungen ist und welchen Schaden sie angerichtet hat. Die dazu benötigten Attacke - und Parade - Werte errechnen sich aus: **Talentwert der jeweiligen Waffe + den Wert der Waffenklasse + Attacke- oder Parade- Basiswert +/- eventuelle Modifikationen der Waffe.**

Zuerst kommen wir zur Berechnung der **AT - Basis**: Die Formel hierfür ist: **(MS + AK + WA):5**, wobei bei Brüchen (dürfte fast immer der Fall sein) echt gerundet wird, also unter X,5 ab und über X,5 auf. Im Falle, dass man nicht im Kampf Mann gegen Mann steht, sondern mit einer Fernwaffe attackiert, benötigt man die echt gerundete **Fernkampf - Basis**, die aus **(AK + GE + WA):3** berechnet wird.

Die Berechnung der **PA- Basis** verläuft dagegen wie folgt: **(AK + WA + KO):5**. Hierbei wird ebenfalls immer echt gerundet. Für den Fall, dass man aus waffentechnischen Gründen nicht in der Lage ist, zu parieren, muss man dagegen ausweichen. Der hierfür erforderliche **Ausweichenwert** lässt sich durch **(AK + AK + WA):3** berechnen. Dieses Ergebnis wird wie die anderen auch echt gerundet.

Als nächstes muss man seine **Waffen** in den Kampfbogen eintragen. Waffen als Objekte der Spielwelt haben folgende Eigenschaften: Der **Name** ist die Bezeichnung, wie die Waffe auf Ta'Ran genannt wird. Das **Gewicht** bemisst die Schwere der Waffe. Die **Trefferpunkte** geben an, wie groß der von der Waffe angerichtete Schaden ist und wie schnell eine Wunde erzeugt wird. Der **Bruchfaktor** dagegen beschreibt, wie stabil die Waffe konstruiert wurde und wann sie kaputt geht. Der **AT/PA - Modifikator** beschreibt schließlich, wie ausgewogen die Waffe ist und wie unterschiedlich gut man mit ihr angreifen oder verteidigen kann. Weitere möglicherweise einzutragende Informationen (je nach ausgewählten Optionalregeln) sind die **Distanzklasse** oder auch **Reichweite** sowie die **Art des angerichteten Schadens**. Auch verfügen alle Waffen über einen **Initiative - Modifikator**, der angibt, wie

schnell sie einsetzbar sind und wie oft man mit ihnen angreifen kann. Schließlich erfordert eine Waffe noch einen Eintrag jeweils zu **AT** und **PA**, beide Werte komplett modifiziert durch Rüstungsbehinderung (jeweils zur Hälfte auf **AZ** und **PA** angerechnet) sowie durch den Modifikator der Waffe. Ebenfalls wichtig ist das Eintragen des **MS** – Modifikators, der angibt, wie sich große Kraft bei dieser Waffe auf den Schaden auswirkt.

#### Beispiel:

*Fredi der Krieger hat in „Schwerter“ einen Wert von 5, in Klingenwaffen einen Wert von 3, dazu kommt seine AT-Basis von 8 und seine PA - Basis von 7. Außerdem hat er ein besonders gut geschmiedetes Schwert mit den Eigenschaften, dass damit besonders gut attackiert (AT-Modifikator ist +2) aber recht schlecht pariert (PA-Modifikator ist dagegen -2) werden kann. Außerdem trägt Fredi eine recht schwere Rüstung mit insgesamt BE 6. Schwerter werden mit BE-2 geführt, wodurch sich eine wirksame BE von 4 ergibt. Dadurch ergeben sich folgende Kampfwerte mit dem Schwert: AT 16, PA 11. Diese beiden Werte muss er nun bei seinem Schwert eintragen.*

Als nächstes müssen sie ihre **Fernkampfwaffen** eintragen. Diese haben die folgenden Eigenschaften: Der Name beschreibt wieder die Waffe, das Gewicht die Masse, genauso kennen sie bereits die **TP** von den anderen Waffen. Dann kommt eine neue Angabe: Die Reichweite (kurz **RW**) in Schritt (also in Metern). Ebenfalls neu ist die Angabe, wie sich eine veränderte Entfernung auf die **TP** der Waffe auswirken (welcher Bereich standard ist und ab welcher Nähe zum Ziel das Geschoss zusätzlichen Schaden verursacht bzw. wie der Schaden mit steigender Entfernung abnimmt. Weiter unten sehen sie eine Tabelle, in die sie ihre üblichen **Waffentalente** sowie deren (durch Waffen und **BE** nicht modifizierte) **AT**- und **PA**-Wert eintragen können. Zur Berechnung der beiden Werte nimmt man einfach den **AT**- oder den **PA**- Basiswert und addiert simplerweise den Talentwert des entsprechenden Waffentalentes. Schon ist man fertig. Außerdem gibt es noch eine Spalte zur effektiven Behinderung durch Rüstungen (diese Werte stehen bei den entsprechenden Waffentalenten) – hier trägt man einfach den **BE** - Modifikator des Waffentyps ein.

Ebenfalls von Interesse ist das Eintragen der **Rüstungen**: Dort muss der Name der Rüstung eingetragen werden. Weitere Spalten sind der Typ der Rüstung (also das Material, aus dem die Rüstung besteht), die Behinderung (wie sehr die Rüstung den Kämpfer einschränkt) sowie der **RS** der einzelnen Rüstungszonen (Kopf, Brust, Bauch, Waffenarm, Schildarm). Der tatsächliche **RS** (also der Schutz gegen Stiche, Schnitte, Hiebe und elementarschäden im einzelnen) muss für jede Zone gesamt berechnet werden und dann in den **Iwan** (die Dummy – Figur zum Eintragen von Rüstung und Wunden: **Ingame Wund** und **Armor Notitz**) eingetragen werden. Zum Schluss muss noch der jeweilige **Wundschwellenwerte** für mittlere und schwere Wunden berechnet und rechts unten eingetragen werden. Die Formeln hierfür lauten: Für **mittlere Wunden KO:2** und für **schwere Wunden** einfach nur **KO**.

## Kampfablauf

Der Kampf läuft in seinen Grundzügen fast immer gleich ab: Zuerst wird die Umgebung und die Situation (Gegner etc.) beschrieben, dann erfolgt das Auswürfeln der Initiative (wer zuerst an der Reihe ist) und schon geht es lustig zur Sache: Man darf sich nach Aller Herzenslust die Schädel einschlagen. Zuerst kommen meist die Fernkämpfer an die Reihe, dann erfolgen die Nahkampfwürfe und schließlich freie Aktionen. Schließlich werden die Wunden begutachtet und ihre Auswirkungen auf die Werte übertragen.

- Beschreibung der Umgebung, Situation, Gegner
- Beginn der Kampfunden (Wiederholung bis zum Ende des Kampfes)
  - ➔ 1. Initiative
  - ➔ 2. Fernkampf
  - ➔ 3. Nahkampf und andere Aktionen
  - ➔ 4. Wunden
- Ende des Kampfes

### Umgebungsbeschreibung

Bei der Umgebungsbeschreibung muss der **SL** einfach den Spielern die Umgebung möglichst realistisch beschreiben - zuerst erfolgt immer eine grobe Beschreibung des Geländes, dann eine Übersicht über die Positionen der Gegner. Oftmals kann man kleine Skizzen auf einen Zettel zeichnen, um besonders komplexe oder anders ungewöhnliche Szenen zu verdeutlichen.

Dann sollte eine möglichst gute Beschreibung der einzelnen Gegner erfolgen, auch eine kleine unterbewusste Einschätzung aus Sicht der Charaktere, eine Betrachtung ihrer Ausrüstung und ihrer Situation (überlegen oder nicht) hilft oftmals weiter. Generell ist dies noch der Punkt, an dem man einen Kampf verhindern kann. Beschreiben sie auch einfache Gegner niemals so, dass ein Kampf gegen sie völlig ungefährlich scheinen könnte.

### Die Kampfunde

Eine Kampfunde in **Mystic – Legends** dauert in der Spielwelt („ingame“) etwa 3 Sekunden, ausgespielt je nach der Menge der beteiligten Kämpfer unterschiedlich lange. Die Kampfunde ist die Einheit, in der die Punkte 1 bis 4 wiederholt werden – und zwar solange, bis der Kampf beendet ist, bis also niemand mehr angreifen möchte oder dazu in der Lage ist.

### 1. Reihenfolge (Optional: Mit Initiative-Wurf)

Wenn sie mit der Situationsbeschreibung fertig sind, gilt es, festzustellen, in welcher Reihenfolge die Kämpfer ihre Aktionen ausführen. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: Die Erzählerische, regellose und die geregelte mit dem Initiative-Wurf. In der erzählerischen Festlegung der Kampfreihenfolge bestimmt ganz einfach der Spielleiter, in welcher Reihenfolge agiert wird. Die Regelung mit der Initiative wird später extra beschrieben.

Wenn ein Kämpfer mit einer Fernkampfatacke angreifen möchte, so muss es an dieser Stelle angekündigt werden, denn die Fernkampfatacken werden immer vor den Nahkampfatacken abgehandelt [dies muss der Spielleiter auch bei der Festlegung der Reihenfolge beachten].

## 2. Fernkampfangriffe

Ein Fernkämpfer hat gegenüber einem Nahkämpfer ohnehin immer die Initiative (kann eher handeln), doch untereinander können natürlich auch Fernkämpfer um wenige Bruchteile einer Sekunde unterschiedlich schnell agieren. Der Fernkämpfer, der eher an der Reihe ist, kann nun agieren – allerdings darf er an dieser Stelle nur angreifen, Aktionen wie das Zielen oder das Auflegen neuer Munition fallen unter die Initiative - Regelung für andere Aktionen.

## 3. Nahkampfangriffe

Jede Form von Nahkampfangriff wird als nächstes abgehandelt: Jetzt sind die Kämpfer an der Reihe, die im Nahkampf mit einer Waffe oder eben unbewaffnet attackieren wollen. Die Verteidigung (Parade oder Ausweichen) gegen eine solche Aktion passiert natürlich sofort, ohne dass dafür eine Angriffsaktion geopfert werden müsste. Auch hierin gelten die „anderen Aktionen“: Alles, was nicht zum Angriff gehört (spezielle Angriffsmanöver) wie: Bewegung, drei knappe Worte rufen oder das ziehen bzw. wegstecken einer Waffe fallen hierunter.

## 4. Abhandlung der Wunden

Erst an dieser Stelle werden die neuen Modifikatoren zusammengerechnet und die Werte entsprechend aktualisiert. Während des Kampfes an sich werden die Wunden zwar notiert, nicht aber ihre Auswirkungen, denn erstens geht man davon aus, dass alle Aktionen einer Kampfunde doch mehr oder weniger gleichzeitig von Statten gehen und zweitens würde das während der heißen Phase einer Kampfunde, in der die Würfel geschwungen und Taktiken ent- und verworfen werden müssen, zu unnötigen Verzögerungen führen.

### Optional: Initiative (INI)

Die Initiative (oder auch kurz INI) ist ein Wert, der angibt, wie rasch ein Charakter in einem Kampf agieren, reagieren usw. kann. Allgemein kann man sagen, dass ein Charakter mit hoher INI eine größere Chance hat, im Kampf früher an der Reihe zu sein als ein Charakter mit eher geringer INI. Die Initiative wird durch verschiedenstes beeinflusst: Zum einen spielen die Eigenschaften des Charakters hinein und bilden den INI-Grundwert oder INI - Basis. Sie errechnet sich aus einem Drittel der Summe aus Wahrnehmung, Athletik und Willenskraft. Kurz kann man schreiben:  $INI-Basis = (WA + AK + WK) : 3$ .

Als nächstes beeinflusst auch die verwendete Waffe die Initiative: Kämpfer mit Fernwaffen sind immer als erste an der Reihe. Eher von den Fernkämpfern eher agieren darf, ist immer derjenige mit dem höchsten aktuellen INI-Wert. Ebenso wird nach den Fernkämpfern mit den Nahkämpfern vorgegangen. Jede Waffe verfügt über einen INI-Modifikator, der beschreibt, wie hoch die Initiative des Kämpfers modifiziert wird, wenn er eine solche Waffe führt. Der so modifizierte INI-Wert wird bei der jeweiligen Waffe mit eingetragen.

Schließlich werden zu Beginn einer neuen Kampfunde für jeden beteiligten Kämpfer 2W6 geworfen und zur INI der geführten Waffe addiert. Der so erhaltene Wert ist der aktuelle INI-Wert.

Natürlich kann die Initiative auch modifiziert werden: Wem eine „gute Attacke“ gelingt, darf sich in der nächsten Runde einen Punkt zur INI hinzuzählen, für den Vorteil „Reaktionsschnell“ darf man sich generell einen weiteren Punkt hinzuzählen. Wer eine „langsame Reaktion“ hat, muss sich einen Punkt der INI abziehen, ebenso, wer in der vorangegangenen Runde getroffen wurde. Wer sogar eine

mittlere oder schwere Wunde erlitten hat, muss sich einen weiteren Punkt abziehen.

Schließlich gibt es noch einige besondere Kampfsituationen, die die Initiative beeinflussen können: Hinterhalte usw... allerdings muss hier der SL entscheiden, inwiefern die INI davon betroffen ist.

### Beispiel:

*Fredi der furchtlose, geschickte und reaktionsschnelle Krieger hat eine INI-Basis von 13 Punkten. Er führt ein elfisches Schwert, mit dem INI-Modifikator +2. Somit ist seine INI mit dem Schwert gesamt 15 Punkte. In der letzten Runde hat er eine leichte Wunde erlitten (INI-1), außerdem hat ihm ein Gegner Sand in die Augen geschleudert, um ihn zu verwirren (SL legt fest: INI-5) und zu blenden (AT/PA-Abzug). Nun wirft Fredis Spieler mit 2W6 eine 7. Seine INI beträgt nun also 15 (INI-Basis mit dem Schwert) -1 (Treffer in voriger Runde erhalten) -5 (Sand in den Augen) +7 (Ergebnis der 2W6) und damit 16 Punkte.*

## Aktionen und Reaktionen im Kampf

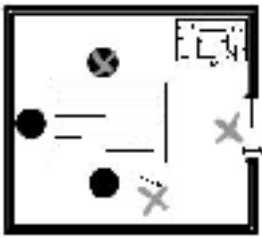
Generell kann man davon ausgehen, dass ein Charakter in einer Kampfunde jeweils eine Aktion (durch INI abgehandelt) und eine Reaktion (jederzeit einsetzbar) verfügbar hat. Sollte die Aktion oder die Reaktion aufgebraucht worden sein, muss der Spieler bis zur nächsten KR warten, bis sein Charakter wieder agieren darf, bzw. kann eine Aktion auch in eine Reaktion umwandeln (nicht jedoch andersherum), wenn er z.B. gegen mehrere Gegner kämpft und sich auch gegen einen zweiten Schlag verteidigen will. Außerdem hat jeder Charakter pro KR eine „freie Handlung“, die nicht umgewandelt werden kann und auch nicht zwangsweise erfolgen muss. Jede Aktion oder Reaktion kann in eine freie Handlung umgewandelt werden.

Die Aktion ist eine Attacke im Nah- oder Fernkampf, ein kurzer Zauberspruch (Zauberdauer 1 Sekunde oder eine Aktion), ein scharfes Kommando (3 normal lange Worte) oder sonstiges vergleichbares, was in relativ kurzer Zeit untergebracht werden kann. Länger dauernde Aktionen (einen Bogen spannen, eine Armbrust laden und Spannen usw.), die entweder eine ganze Kampfunde ausfüllen oder noch länger dauern. Der SL legt hierbei fest, ob ein Charakter in dieser Zeit zumindest parieren oder ausweichen kann oder eben nicht, außerdem legt er fest inwiefern ein Treffer eines Gegners die Aktion unterbricht (bei länger andauernden Zaubersprüchen gibt es extra Regeln hierfür).

Die Reaktion ist eine Parade oder ein Ausweichen, ein kurzes zurückspringen oder aber auch 3 knappe Worte.

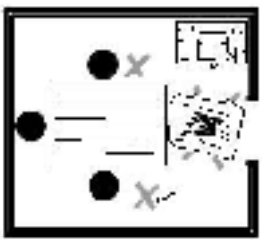
Die freie Handlung schließlich sind ebenfalls 3 knappe Worte, ein - zwei Schritte, ein Blick über die Schulter und vergleichbares, was sich in 2 Sekunden neben Attacke und Parade oder Ausweichen noch unterbringen lässt.

## Beispielkampf



Um den Ablauf eines Kampfes besser zu verdeutlichen, wird dieser nun anhand eines Beispiels geschildert: Es befinden sich in einem kleinen Wachzimmer irgendeines großen und wichtigen Palastes 3 Wachleute. Wachmann 1 (im Bild unten mit einem hellen Kreuz versehen) reinigt gerade seine Waffe, Wachmann 2 isst etwas (im

Bild oben), während der Wachmann nummer 3 Geräusche gehört hat und gerade die Tür öffnen will (rechts). Der SL beschreibt den Wachmännern (Spieler) die Situation und schon geht der Kampf los.

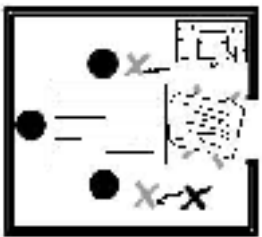


In der ersten Kampfunde bricht plötzlich eine verummte Gestalt mit einem großen Säbel in der Hand durch die Tür. Dummerweise reißt er die Tür bei seinem Sturmloch komplett aus dem Rahmen, wodurch sie auf Wachmann nummer 3 fällt, der erst einmal unter ihr begraben wird. Wachmann nummer 1 lässt sofort das Waffenpflegeset seiner

Großmutter auf den Boden fallen und macht sich kampfbereit, während Wachmann 2 vom Stuhl aufspringt.

### Regeln:

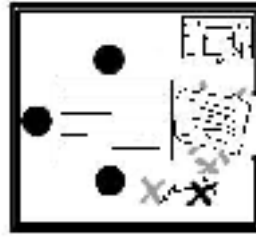
Gekämpft wird in dieser Runde zwar nicht wirklich, aber die Initiative liegt klar beim verummten Angreifer, der als Aktion die Tür einrennt. Der SL legt fest, dass Nummer 3 für noch 2 Kampfunden außer Gefecht ist und dann jeweils noch eine KR benötigen wird, um unter der Tür hervorzukommen und um aufzustehen. Wachmann 1 hat als nächster die Initiative und lässt als Aktion alles Unnötige aus der Hand fallen. Wachmann 2 steht als Aktion vom Stuhl auf, wohingegen Wachmann 3 schon durch die Aktion des Angreifers bewusstlos ist und nicht mehr handeln darf.



In der nächsten Kampfunde kämpfen Wachmann 1 und der Angreifer miteinander und Wache 2 zieht ihr Schwert, während Wachmann 3 (unter der Tür) immer noch K.O. ist.

### Regeln:

Der Angreifer ist durch einen günstigen INI – Wurf als allererster an der Reihe und fügt dem Wachmann 1 sofort eine schwere Wunde zu. Diese zählt allerdings erst ab nächster Runde als Erschweris. Der Wachmann schlägt ebenfalls zu, allerdings ist der Angreifer in der Lage, den Hieb zu parieren. Wachmann 2 ist als nächster an der Reihe und zieht als Nichtkampfaction seine Waffe. Nummer Drei ist immer noch bewusstlos und wird erst in zwei KR bereit sein.

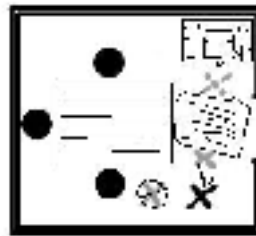


Die Dritte Kampfunde verläuft folgendermaßen:

Der Vermummte kämpft weiter gegen den ersten Wachmann, während der zweite von hinten an den Angreifer herankommt. Wachmann nummer 3 ist noch immer ausgeschaltet.

### Regeln:

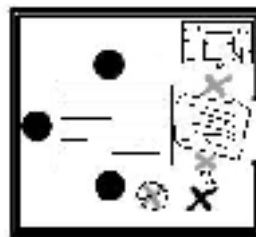
Diesmal ist Wache 1 zuerst an der Reihe, während der Vermummte zweiter, Wache 2 dritter und Wache 3 immer noch K.O. ist. Nummer 1 trifft den Fremden mit einer leichten Verletzung, der Schlag des Vermummten kann diesmal gerade so geblockt werden. Wache Nummer 2 kann bis zu dem Eindringling gelangen, ist dann aber nicht mehr in der Lage, anzugreifen. Wache Nummer 3 hat sich langsam aber sicher erholt und beginnt schon wieder langsam wach zu werden. Echte Aktionen kann sie aber erst in der nächsten Runde durchführen.



Auch hier kämpft wieder Wache 1 gegen den Angreifer, auch Wache 2 schlägt einmal zu. Die Wache Nummer 3 kriecht mühsam unter der schweren Tür hervor.

### Regeln:

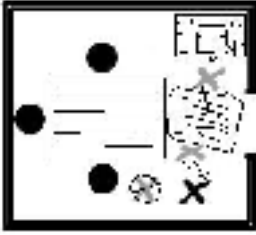
Wache 1 ist diesmal wieder als erste dran – ihr gelingt es nicht, den Fremden zu treffen. Dieser (als zweiter an der Reihe) allerdings kann eine weitere schwere Wunde verursachen und bringt somit Nummer eins zur Kampfundenfähigkeit. Nun ist die zweite Wache an der Reihe und schlägt dem Fremden, der nicht in der Lage ist, zu parieren, eine schwere Wunde. Wache Nummer Drei ist wieder zum Schluss an der Reihe, da sie nicht kämpft. Sie benötigt die volle Kampfunde, um sich aufzurichten und in Position zu bringen.



In der fünften Kampfunde kämpft der Fremde nun gegen Wache Nummer 2, während der dritte Wachmann endlich aufstehen darf.

### Regeln:

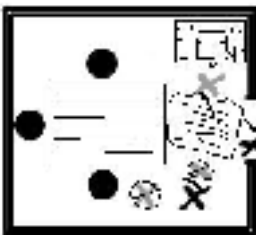
Wachmann Nummer 2 ist an der Reihe, da sich der Fremde erst umdrehen muss und der SL einen INI – Malus von 5 dafür verhängt. Allerdings kann der Fremde den Hieb parieren und fügt der Wache einen schlimmen Kopftreffer zu. Als letzter ist wieder Wachmann 3 an der Reihe, der die Zeit zum Aufstehen nutzt.



Auch in dieser Runde (6.) kämpfen die beiden (Nummer 2 und der Fremde) gegeneinander, während sich Wachmann 3 für den Kampf bereit macht und die Waffe zieht.

#### Regeln:

Die Wache (durch einen guten INI – Wurf zuerst an der Reihe) landet keinen Treffer, fängt sich dafür aber einen Treffer des Schwertknaufes des Vermummten ein und wird ein wenig Benommen. Erneut als letzter an der Reihe ist die dritte Wache, die ihre Waffe zieht.



Wache 2 wird von dem Angreifer K.O. geschlagen, dann kommt ein weiterer Angreifer in den Raum und die dritte Wache gibt auf, ohne einen Schlag geführt zu haben.

#### Regeln:

Der Angreifer platziert einen weiteren stumpfen Schlag und schickt auch Wache 2 ins Reich der Träume. Dann würde eigentlich die dritte Wache an die Reihe kommen (sie wollte über die Tür steigen und sich zum Angriff postieren), als der SL erzählt, dass gerade noch ein Angreifer die Tür durchquert und den Raum mit blankem Säbel betreten hat. Angesichts dieser Übermacht (und das zählt schon nicht mehr als Aktion, sondern wird vom SL spielerisch geregelt) wirft Wache Nummer 3 ihre Waffe weit weg und harrt ihres Schicksals (hofft auf Gnade von Seiten der Angreifer).

## Der bewaffnete Nahkampf

Bei dieser grundlegenden Form des Kampfes kämpfen beide Beteiligte mit echten Waffen (die mit Waffentalenten aus „Klingenwaffen“, „Schaftwaffen“ oder „Stabwaffen“ eingesetzt werden). Natürlich kommt es auch manchmal zu Kämpfen mit mehr als 2 Beteiligten, wie diese dann allerdings genau abgehandelt werden, wird später erklärt.

### Der Angriff: Die Attacke

Als Attacke kann man jeden bewussten Versuch bezeichnen, einen Gegner zu verletzen. Sie existiert in jeder Kampftechnik und dient allein dazu, bei einem bestimmten Ziel Verletzungen zu erzeugen. Die Attacke ist im Allgemeinen eine einfache Probe, nur wenn sie pariert oder wenn ihr ausgewichen werden kann, wird ein vergleichender Wurf durchgeführt.

Der Attacke – Wert errechnet sich aus dem Basiswert für die Attacke  $([MS+AK+WA]:5)$  + dem Talentwert der geführten Waffe + dem Wert für die Waffenklasse +/- die AT/PA-Modifikatoren der geführten Waffe – die halbe BE der getragenen Rüstung, wobei die BE der Rüstung wiederum durch das jeweilige Waffentalent modifiziert werden (siehe auch das Beispiel in „Vor dem Kampfe“).

Im bewaffneten Nahkampf kann es zu unterschiedlichen Situationen kommen, die nun hier abgehandelt werden.

Die erste Situation ist die, dass ein Angreifer ein wehrlosen Ziel attackiert (das z.B. schon seine Reaktion verbraucht hat). Dies ist meistens eine recht blutige Angelegenheit. Hierbei wird die Attacke als normale Attributprobe gegen verringerten Zielwert abgehandelt (also es gilt: Man würfelt mit  $2W10 + \text{Attacke-Wert}$  gegen einen Zielwert von 10). Dann wird die Probenqualität QU bestimmt.

Die zweite mögliche Situation ist, dass das Ziel der Attacke zwar unbewaffnet, aber zumindest in irgend einer Weise noch beweglich ist: Dann steht dem „Opfer“ der Attacke eine Ausweichenprobe zu (genauer finden sie unter dem Abschnitt „Ausweichen“) mit der der Probenzielwert für die Attacke festgelegt wird. Auch hier wird nach der Probe wieder QU bestimmt.

Die dritte und vermutlich häufigste Variante ist, dass sich zwei bewaffnete Kontrahenten gegenüber stehen – in diesem Falle muss vom „Ziel“ der Attacke ein Paradewurf durchgeführt werden, anhand dem der Probenzielwert für die Attacke festgelegt wird.

### Optional: Kampfstile

Man kann im Kampf die Attacke auf verschiedene Arten modifizieren: Zum einen hat man die Möglichkeit, seinen Kampfstil festzulegen: Dies geschieht, indem man in einer Kampfunde einen bestimmten Wert von seinem AT - Wert oder PA - Wert subtrahiert und auf den anderen als Bonus auflegt. Das symbolisiert unterschiedliche Stile: Wenn man die AT verringert, kämpft man vorsichtiger und mehr auf Verteidigung bedacht, wenn man die PA verringert, wird man offensiver und schlägt wuchtiger zu. Man kann diese Modifikation nur durchführen, wenn sie von der Waffe unterstützt wird: Wenn der Waffenmodifikator einen relativen PA - Malus (also wenn der PA - Modi geringer ist als der AT - Modi) enthält, kann man nur die PA verringern, wenn er einen AT - Malus enthält, ist dagegen nur die AT verringern. Sollten beide Modis die gleiche Höhe haben, kann man beide Kampfstile durchführen (also AT und PA verringern).

Die maximale Verringerung eines Kampfwertes beträgt 3, man kann also maximal 3 Punkte von einem Wert zum anderen verschieben.

#### Beispiel:

Fredi, unser Beispielkrieger könnte sich mit seinem Schwert (Modi: +2/-2) nur eine Verschiebung von PA auf AT erlauben. Wenn er also einmal richtig in Rage ist und er alles was möglich ist in seinen offensiven Kampfstil steckt (also die 3 Punkte), verändern sich seine Kampfwerte zu AT 19, PA 9 – eine gefährliche Angelegenheit für beide Kampfparteien, denn dort, wo Fredi hinschlägt, wächst kein Gras mehr, aber dort, wo ihn sein Gegner trifft, weist seine Verteidigung Lücken auf.

#### Optional: Modifikation der Attacke

Der Wert der der Attacke kann durch besondere Umstände verbessert oder verschlechtert werden. Dadurch verändern sich zum einen die Chancen, den Angriff zu parieren und zum anderen auch die Schaden, der evtl. angerichtet wird. Die QU einer Attacke wird wie bei einer normalen Attributprobe durch halbieren der Entfernung zum Probenzielwert bestimmt.

In der folgenden Tabelle ist aufgeschlüsselt, wie man die AT-Probe in welcher Situation modifiziert.

Situation	AT
Ziel blind	+2
Attacke von der Seite	+2
Attacke von hinten	+3
Ziel gestolpert	+1
Ziel gestürzt	+3
Ziel kniet	+1
Ziel bewaffnet, Angreifer waffenlos	-2
Ziel unbewaffnet, Angreifer bewaffnet	+2
Ziel unbewegt (K.O., schläft, gefesselt etc.)	+6
Ziel unsichtbar	-5
Angreifer kniet	-2
Angreifer gestolpert	-2

#### Beispiel:

Wenn Fredi kniehend von hinten auf einen Unsichtbaren Gegner einschlägt, ist seine AT von 15 durch -2 (Angreifer kniet), +3 (von hinten), - 5 (Ziel unsichtbar) modifiziert und beträgt nur noch 11.

#### Verteidigung: Das Ausweichen

Beim Ausweichen würfelt man mit 2W10 eine Attributprobe auf den Ausweichenwert. Der Ausweichenwert wird berechnet, indem man den Basiswert zum Ausweichen (also [AK+AK+WA]:3) mit der Behinderung modifiziert. Hierbei gilt, dass einfach die Hälfte der Behinderung als Malus auf den Grundwert genommen wird. Jeder Punkt Akrobatik über 5 gilt als Bonus von 1 auf Ausweichen.

Der Probenwert, also die Summe aus Basiswert minus Malus + das Ergebnis der zwei zehseitigen Würfel, gilt dann als Probenzielwert für die Attacke, die einen Kämpfer treffen soll, der Ausweichen verwendet.

#### Beispiel:

Fredi wird in unbewaffnetem (und ziemlich nacktem) Zustand von einem Einbrecher (bewaffnet mit einem blitzenden Dolch) in seinem Zimmer überrascht. In einer Kurzschlussreaktion stößt der Eindringling (AT 10) einmal mit dem Dolch zu, während Fredi nur ausweichen (Basiswert: 12) kann. Fredis Spieler muss nun mit 2W10 würfeln und das Ergebnis zum Basiswert dazuzählen. Einen Abzug aufgrund von Behinderung kann es in diesem Fall nicht geben, denn Fredi ist (zum Schrecken des Einbrechers) komplett unbedeutet.

Der Spieler würfelt eine 14, wodurch der Zielwert für die Attacke des Einbrechers 26 (Basiswert + Ergebnis) ist. Der SL würfelt nun für den Angreifer ebenfalls mit 2W10, erzielt eine 8 und kommt somit auf mickrige 18 Punkte – die Attacke ging daneben, nun hat Fredi einen Moment Zeit, um Hilfe zu rufen oder sein Schwert zu packen oder einfach mit der blanken Faust auf den Einbrecher einzuschlagen.

#### Verteidigung: Die Parade

Bei der Parade versucht man, mit der eigenen Waffe eine Deckung aufzubauen bzw. versucht man, die eigene Waffe möglichst so in die Bahn der gegnerischen Waffe zu postieren, dass diese ihre Bahn nicht oder nur so fortsetzen kann, dass man selber keinen Schaden nimmt.

Regeltechnisch läuft das ganze so ähnlich ab wie das Ausweichen: Man würfelt mit 2W10 und addiert den PA - Wert, um einen Probenzielwert für die gegnerische Attacke aufzubauen.

Zur Berechnung des PA - Wertes einer Waffe bildet man die Summe aus dem PA - Basis (also [AK + WA + KO]:5) des Charakters + den Talentwert der Waffe + den Wert der Waffenklasse +/- den Parade - Modifikator der Waffe und zieht die Hälfte (abgerundet) der BE der Rüstung ab. Auch hier kann die BE durch den Einsatz des speziellen Waffentalentes verringert oder erhöht werden. Ein Beispiel zur Berechnung des PA - Wertes findet sich im Abschnitt „Vor dem Kampfe“.

#### Beispiel:

Der Dieb hatte echt Pech, denn Fredi hat sich für die Variante Nummer 2 entschieden: Sein Schwert (AT 16).

Voller Wut über die nächtliche Störung und in der Überzeugung, den Störenfried nach einem Treffer los zu sein, schlägt Fredi mit dem Schwert einen wuchtigen Hieb, den er nur mit seinem Dolch versuchen kann, zu parieren.

Der Dieb würfelt eine 16 und kann nach Addition seines PA - Wertes für den Dolch (11) einen Probenzielwert von saftigen 27 Punkten vorweisen, denn Fredi erst einmal knacken muss.

Fredis Spieler ist nun an der Reihe und erreicht auf 2W10 nur eine 8, wodurch die Summe aus AT-Wert und Würfelergbnis 24 ist – der Dieb konnte den Hieb also doch parieren.

Trotzdem überlegt sich dieser, dass ein schwertschwingender nackter Krieger kein Gegner in seiner Gewichtsklasse ist und nimmt lieber die Beine in die Hand – nicht ohne ein paar derbe Flüche fallen zu lassen.

#### Optional: Sichtverhältnisse

Allerdings nicht nur diese oben angeführten Umstände können das Kämpfen erschweren oder erleichtern: Wenn man von der Sonne geblendet wird oder wenn man im düsteren lichtschluckenden Nebel kämpfen möchte, muss man empfindliche Einbußen auf seine Kampfwerte hinnehmen. Es sei denn, man ist daran gewöhnt (wie z.B. einige Tiere).

Lichtverhältnisse	Modifikation
sauber	AT/ PA unverändert
verqualmt	je nach Dichte von AT/PA - 1 bis AT/ PA - 3
Dämmerung, düster	AT/ PA - 2
dunkel, Sternenlicht	AT/PA - 4
absolute Dunkelheit	AT/ PA - 6
gegen die Sonne	AT/ PA -2

### Optional: Die gute Attacke/ gute Parade

Wenn beim Attacke- oder beim Paradowurf beide W10 eine 10 zeigen, man also eine 20 erwürfelt hat, treten besondere Mechanismen in Kraft: Man bezeichnet eine solche Aktion als gute Attacke oder gute Parade.

Bei beiden Aktionen darf man einen weiteren W10 werfen und zum bisherigen Ergebnis addieren – dadurch steigt bei der PA die Schwierigkeit, getroffen zu werden und bei der AT die Chance, zu treffen sowie die angerichteten Schäden.

#### Beispiel:

Bei einer AT mit dem Schwert würfelt Fredis Spieler eine 20. Nun darf er einen weiteren W10 (Ergebnis 5) addieren und kommt auf eine AT – Summe von stattlichen 41. Das wird für jemanden schmerzhaft.

### Getroffen oder nicht?

Nun wurde allerlei mit Werten jongliert und eine ganze Menge Berechnungen angestellt: Das wichtigste wissen wir allerdings noch nicht: Hat die Attacke denn nun eigentlich gegessen oder wurde sie pariert/ wurde ihr ausgewichen?

Im ersten Fall, der unter dem Abschnitt „Die Attacke“ beschrieben wurde, kann man davon ausgehen, dass die Attacke immer trifft – dabei ist es egal, ob die Qualität QU positiv oder negativ ist: In diesem Fall dient sie einzig und allein der Berechnung des Schadens.

Im zweiten und dritten Fall sieht es schon besser für den Verteidiger aus: Bei einem Ausweichen - Versuch oder bei einer Parade gilt die Attacke nur als gelungen (und damit als Treffer), wenn QU größer oder gleich 0 ist.

Im den Beispielen zum Thema „Ausweichen“ und „Die Parade“ wurde bereits stillschweigend davon ausgegangen, dass sie diese Regel im Hinterkopf behalten: Wenn QU größer oder gleich 0 ist, gilt eine Probe immer als gelungen, wenn QU kleiner als 0 ist, ist sie danebengegangen.

### Trefferpunkte und Schadenspunkte

Nachdem man mit einer Waffe getroffen hat, muss man bestimmen, wo man getroffen hat (damit befasst sich der nächste Abschnitt) und wie stark man getroffen hat. Als Maß für die Stärke eines Angriffes benutzt Mystic - Legends die Trefferpunkte und die Schadenspunkte.

Dieser Wert wird ermittelt, indem man die TP (kurz für Trefferpunkte) der Waffe auswürfelt und dann noch QU der Attacke addiert. Die TP der Waffe sind immer in der Form: XWY + Z angegeben und werden folgendermaßen berechnet: X gibt an, wieviele Würfel man werfen muss, das W steht einfach für Würfel. Y bedeutet die Art des Würfels (also z.B. W4, W6, W10) und Z ist der sogenannte Fixbonus. Als Beispiel sei hier das Schwert mit 1W8 + 4 TP gewählt: X=1, Y=8, Z=+4. Wie kommt man nun von Trefferpunkten auf Schadenspunkten? Nun, ganz einfach: Man ermittelt (nächster

Abschnitt), wo man getroffen wurde und zieht den dortigen geltenden Rüstungsschutz von den TP ab. Das Ergebnis nennt man dann Schadenspunkte oder kurz: SP.

#### Beispiel:

Wenn Fredi den Dieb doch erwischte hätte, nehmen wir mal an, mit einem QU von 4, dann sähe das ganze für diesen recht übel aus: Nun darf Fredis Spieler nämlich seine Würfel schwingen und die TP bestimmen: Mit den 1W8+4 des Schwertes kommt er auf 9 TP, dazu darf er dann noch sein QU addieren und kommt damit auf ordentliche 12 TP.

### Trefferzonen

Da es in Mystic – Legends keine Punktekanten für Lebensenergie gibt, sondern immer alles komplett in Wunden umgesetzt wird, wird eine Aufteilung des Körpers in Trefferzonen nötig, in denen man eintragen kann, wo welche Wunden erlitten wurden. Es gibt dabei folgende Trefferzonen: Kopf, Brust (und oberer Rücken), Bauch (und unterer Rücken), Waffenarm, Schildarm und Beine.

Bei einem ungezielten Treffer wird mit einem sechsseitigen Würfel ermittelt, wo man getroffen wurde (bzw. wo der Gegner getroffen wurde) – es würfelt immer der, der trifft.

Trefferzone	Ergebnis
Kopf	1
Oberkörper	2
Unterleib	3
Waffenarm	4
Schildarm	5
Beine	6

#### Beispiel:

Fredis Spieler hat ermittelt, dass er sein Ziel am Waffenarm trifft. Dummerweise trägt der Dieb dort einen Armschutz aus derbem Leder mit einem RS von 3. Dadurch richtet Fredi nur noch 9 SP an.

### Optional: Gezielte Treffer

Natürlich kann man ebenso versuchen, eine bestimmte Zone oder ein anderes Ziel zu erwischen – dann erhält man (im Gegensatz zu den eher „aus Versehen“ getroffenen Zonen) auch unterschiedliche Auswirkungen. Je nach Ziel wird dabei allerdings auch die Attacke unterschiedlich erschwert:

Ziel	AT +	Wirkung
Auge (Kopf)	10	für W6+4 Tage blind, nach Ermessen des SL auch länger, ab 5 SP mit spitzer Waffe tot
Kopf	4	Ab 10 TP ist man K.O.
Herz (Brust)	6	Ab 10 SP ist man tot
Arm	2	Ab 15 SP auf einen Schlag: abgetrennt, ab 10 SP AT -3 (Waffenarm), PA -3 (Waffenarm, wenn Schild getragen wird Schildarm)
Bein	1	Ab 15 SP AT -4, PA -2, Sturz (unparierbare AT für Gegner)

Ziel	AT +	Wirkung
Weichteile (Bein)	6	Für W4+2 KR K.O., dann AT+2, PA-2 („Blutausch“)
Solar Plexus (Brust)	6	Bei jedem Treffer für W6 KR K.O.
Leber (Bauch)	3	+ 2 SP für Wundermittlung und Heilung
Kehlkopf (Brust)	10	Ab 8 SP tot, ab 5 SP K.O.; 2 RS weniger, es sei denn, die Rüstung hat explizit eine Halsberge
Brust	1	Nichts besonderes
Bauch	2	Nichts besonderes

## Rüstungen

Schild und Schutz des Kriegsvolkes: Sie halten schwere Treffer auf, verwandeln eklige Wunden in leichte blaue Flecken, die nach einiger Zeit nicht eitern sondern bereits verblassen.

Die Rüstungen nehmen in ML eine wichtige Position ein: Sie schützen den Leib des Kämpfenden vor Verletzungen, können den Unterschied bedeuten zwischen einer kampfscheidenden schweren Wunde und einer mittleren Verletzung, über die man noch hinwegsehen kann.

Jede Rüstung besitzt eine ganze Reihe von Eigenschaften. Beginnen wir einmal mit wichtigsten, dem Rüstungsschutz: Er gibt an, wie viele TP abgezogen werden dürfen, um die Schadenspunkte zu erhalten. Es gibt für alle 6 Rüstungszonen einen extra Rüstungsschutz, der nur für diese eine Zone wichtig ist. Wenn unterschiedliche Rüstungsteile getragen werden, dann werden die RS der jeweiligen Zonen miteinander aufsummiert. Die RS - Werte werden immer wie folgt angegeben: Kopf | Brust | Bauch | Waffenarm | Schildarm | Beine.

### Beispiel:

*Jeanna trägt eine komplette Amazonenrüstung mit Helm (3|0|0|0|0|0), ledernem Harnisch (0|3|4|1|1|1|0), Armschienen (0|0|0|1|2|0|0 und 0|0|0|0|0|2|0) sowie Beinschienen (0|0|0|0|0|0|2) und kommt somit auf einen RS von stolzen (3|3|4|1|3|1|2).*

Der nächste an Rüstungen interessante Wert ist ihre Behinderung (kurz BE): Der Behinderungswert gibt an, wie stark die Rüstung den Kämpfer in seiner Aktionsfähigkeit einschränkt. Dazu zieht man den halben (aufgerundet) BE - Wert von dem Attackewert und den halben (abgerundet) BE - Wert von dem Paradowert ab.

### Beispiel:

Eine komplette Paladindrüstung hat zwar einen RS von (8|10|9|8|8|8), allerdings ist auch ihre Behinderung mit 9 Punkten ziemlich happig: Das bedeutet, dass ein Kämpfer, der eine solche Rüstung trägt, 5 Punkte weniger AT und 4 Punkte weniger PA (9 durch 2 ist 4,5 aufgerundet ist 5 abgerundet ist 4) zur Verfügung hat.

## Verletzungen und Wunden

Nun wird ein wenig blutig: Wir habenn un lange genug darüber gesprochen, was alles mit TP, SP und RS passiert – nun werden Nägel mit Köpfen gemacht. In Mystic - Legends gibt es nicht, wie in vielen anderen RPGs üblich, einen Lebensenergie - Pool, der festlegt, wann man stirbt (üblicherweise bei Lebensenergie 0), stattdessen wird jede Verletzung in Form einer Wunde notiert. Dabei gibt es nun unterschiedlich schwere Verletzung. Wir haben uns dazu

entschieden, eine dreiteilung vorzunehmen. Zum einen gibt es blau Flecken, leichte Quetschungen, Schürfwunden, Verbrennungen ersten oder zweiten Grades und Prellungen: Dies sind leichte Wunden. Dann gibt es tiefere Schnitte, angebrochene oder schwer verstauchte Knochen und Gelenke, derbe Stiche, Verbrennungen dritten Grades und ähnliches, was man unter mittelschwere Wunden zusammenfassen kann. Und schließlich gibt es tiefe, lange Schnitte, schwer organverletzende tiefe Stiche, komplizierte Splitterbrüche und großflächige Verbrennungen dritten Grades: Wirkliche schwere Wunden.

Man stellt fest, ob ein Treffer zu einer Wunde führt, indem man die SP betrachtet und mit den Wundschwellenwerten vergleicht.

Wenn die SP 0 oder geringer sind, entsteht überhaupt keine Verletzung – denn dann wurden sämtliche Trefferpunkte durch die Rüstung abgefangen. Wenn die SP zwischen 1 und der Hälfte der Konstitution liegen, spricht man von einer leichten Wunde, wenn die SP dagegen zwischen der Hälfte und der vollen KO liegen, von einer mittleren. Sollten die SP einmal über der vollen KO liegen, hat sich der Getroffene eine schwere Wunde zugezogen.

### Beispiel:

*Wir hatten ja vorhin angenommen, dass Fredi den Dieb (Konstitution 11) doch trifft und am Arm für 12 TP erwischt. Hätte der Dieb keinen Armschutz getragen (0 RS -> 12 SP), wäre der Streich eine schwere Wunde geworden, so, mit nur 9 SP ist daraus eine mittlere Wunde entstanden. Hätte der Dieb gar (unrealistischerweise) eine komplette Paladindrüstung mit RS 8 am Arm getragen, hätte Fredi nur noch 4 SP und damit eine leichte Wunde verursacht.*

*Des Diebes Wundschwellenwerte sind übrigens für leichte Wunden 1-6, für mittlere Wunden 7-11 und für schwere Wunden alles über 11.*

Eine Wunde muss in der IWAN (Ingame Wund und Armor Notitz) eingetragen werden: Für eine leichte Wunde macht man einfach ein Kreuz (x), für eine mittlere Wunde schreibt man (M|SP), also ein M und dahinter von einem Strich trennt die verursachten SP. Für eine schwere Wunde schreibt man dagegen immer (S|SP) also ein S und dann die Anzahl der SP.

### Beispiel:

*Der Dieb muss im ersten Fall (S|12), im zweiten Fall (M|9) und im dritten Fall einfach (x) in den IWAN eintragen.*

Solcherlei Wunden behindern natürlich im Kampf extrem stark. Man kann davon ausgehen, dass eine mittlere Wunde die AT um 2 und die PA um 1 und eine schwere Wunden die AT um 4 und die PA um 2 senken. Alle 4 leichte Verletzungen wird die AT um einen weiteren Punkt gesenkt. Eine schwere Verletzung ist immer dertig extrem, dass dadurch der betroffene Körperteil nicht mehr nutzbar ist (also ein schwerer Treffer in den Waffenarm ist eine sichere Möglichkeit, einen Kampf zu beenden, ebenso ein schwerer Treffer am Kopf). Das selbe gilt für 3 mittlere Verletzungen. Leichte Verletzungen können einen Körperteil nicht unbrauchbar werden lassen.

### Beispiel:

*Fredi verfolgt den Dieb doch und stellt ihn schließlich zum Kampf – schon bald hat dieser 2 mittlere und 5 leichte Verletzungen einstecken müssen. Dadurch sind seine AT/PA - Werte von vormals 10/11 auf 5/9 gesunken. Gegen den immer noch unverletzten Fredi hat er auf diese Art keine Chance mehr und sieht sich gezwungen, die Waffe zu strecken.*



## Tödlichkeit von Wunden und Kampfunfähigkeit

Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen Gegner komplett auszuschalten: Eine davon ist, ihn so schwer zu verletzen, dass er nicht mehr weiterkämpfen kann oder sogar das zeitliche segnet und vom Leben in den Tod scheidet.

Ein Charakter (sei es nun ein Spielercharakter oder ein Nichtspielercharakter) stirbt in dem Augenblick, in dem er 3 schwere Wunden erhält. Absolut kampfunfähig ist er mit zwei schweren Wunden (wenn dieser Verletzungsgrad nicht binnen wenigen Stunden versorgt wird, ist er ebenfalls tödlich). Auch kann man eventuell (innerhalb eines Tages) an einer einzelnen unversorgten schweren Wunde zu Grunde gehen – auf alle Fälle ist ein solcherart verletzter Körperteil nicht mehr einsatzfähig (sollte also ein Waffenarm schwer verwundet werden, ist der betroffene Kämpfer doppelt im Nachteil – er erhält nicht nur die Mali für die Wunde, sondern muss auch noch mit dem Schildarm kämpfen).

Wenn es um die Bestimmung der Letalität des Gesamtzustandes (Summe aller Wunden) geht, so stehen zwei mittelschwere Wunden für eine schwere Wunde, so dass man auch an mehreren (um genau zu sein sechs Stück) mittelschweren Wunden schließlich sterben kann.

Auch komplett kampfunfähig (aber nicht tot) kann man durch mittelschwere Wunden werden – dann müssen sich vier mittlere Wunden am Körper des Charakters befinden. Zwei mittlere Wunden setzen einen kompletten Körperteil außer Gefecht. Nur die leichten Wunden können nicht tödlich sein – allerdings können sie in ihrer Summe den Kämpfer ebenfalls behindern und eventuell zu weiteren, dann schwereren Treffern führen.

Es gibt auch einzelne Treffer, die sofort tödlich sind – ein schwerer Kopftreffer oder ein einzelner schwerer Torsotreffer kann den sofortigen Tod bedeuten.

Regeltechnisch sieht das so aus, dass ein Treffer, der am Kopf, am oberen oder am unteren Torso (also in Zone eins bis drei) soviel Schaden anrichtet, dass dadurch eine schwere und eine mittlere Wunde entstehen würden (also die anderthalbfache Wundschwelle für schwere Wunden), sofort tödlich wirkt.

In diesem Falle hat man noch etwa 10 bis 20 Sekunden (W6 + 4 KR), wenn man den Getroffenen mit einem stark wirksamen Heiltrank oder einem schnell gesprochenen Zauberspruch retten möchte.

Wenn ein Charakter zwei schwere Wunden erhalten hat, dann stirbt er innerhalb einer Stunde (wenn sie etwas Zufall ins Spiel bringen wollen, können sie auch sagen 40 + 4W10 Minuten), wenn er nicht behandelt wird.

Als entsprechende Behandlung zählt eine Heilung mindestens einer der schweren Wunden auf eine mittelschwere (entsprechende Regeln dazu finden sich im folgenden Artikel zur Heilung von Verletzungen) – sei es durch Magie, Kräuter, Heiltränke, Wunder oder einfach die Anwendung des Talentes „Heilkunde, Wunden“.

Danach ist der Charakter wieder halbwegs einsatzfähig, sollte sich aber vor weiteren Verletzungen hüten. Bei drei schweren Wunden sieht es noch schlimmer aus: Dann hat der Charakter nur noch etwa fünf Minuten (für Würfelfanatiker: W6+2 Minuten) zu leben und es müssen diesmal zwei schwere Wunden auf jeweils den Status „mittelschwere Wunde“ gebracht werden. Bei einer einzelnen schweren Wunde entscheidet ein Würfelwurf, ob die Wunde wirklich lebensgefährlich ist – bei einer geraden Augenzahl muss binnen eines Tages die Wunde auf mittelschwer geheilt werden, sonst stirbt der Charakter an ihr. Bei einer ungeraden Augenzahl ist die Wunde nicht tödlich und der Charakter

kann auch aus eigener Kraft genesen.

### Beispiel:

*Fredi wurde von dem Ork zum zweiten Mal schwer getroffen und geht kampfunfähig zu Boden. Seine Mitstreiter erledigen den Ork mit einem gezielten Bogenschuss und einem Zauberspruch, dann müssen sie sich um ihren Freund Fredi kümmern.*

*Dieser hat laut SL (der für ihn gewürfelt hat) noch 53 Minuten zu leben. Zum Glück hat der Waldläufer Firugon eine schnellwirksame Kräutersalbe dabei, die er komplett auf die augenscheinlich gefährlichere Wunde verteilt. Dadurch wird sie schnell (nach ca. 10 Minuten) auf den Status einer mittelschweren Wunde geheilt und Fredi ist erst einmal außer Gefahr, da nun auch die andere Wunde behandelt wird und Punkte regeneriert. Dass mittlerweile aus der mit der Salbe behandelten Wunde sogar eine leichte geworden ist (die Salbe ist Firugon diesmal wirklich außerordentlich gut gelungen), interessiert erst einmal nicht mehr sonderlich.*

Schon eine einzelne schwere Wunde kann durch Blutung tödlich wirken – wenn der SL festlegt, dass eine Wunde stark blutet, dann bedeutet das, dass der Charakter nach W10 + 5 Minuten das Zeitliche segnet, wenn ihm nicht geholfen wird. Wie ihm geholfen werden kann, findet sich im nächsten Artikel zur Wundheilung.

## Heilung von Wunden, Wundregeneration

Zu allererst einmal muss man sich die Notwendigkeit der Regeneration vor Augen führen: Wenn ein Charakter nicht in der Lage sein sollte, sich nach einem Kampf auszuruhen, kann dies sehr schnell der letzte Kampf gewesen sein, den er überlebt hat. Man kann den Schlaf eines Charakters in 8 – Stunden – Abschnitte unterteilen, in denen der Körper des Charakters ohne fremde Beihilfe regeneriert.

Wundregeneration bedeutet, dass die Schadenspunkte einer Wunde verringert werden – wenn die SP dabei eine Wundschwelle unterschreiten, dann wird die Wunde komplett verändert: Aus einer schweren Wunde wird dann z.B. eine mittelschwere und aus einer mittelschweren eine leichte Wunde. Da eine leichte Wunde keine SP mehr besitzt, sondern „einfach nur da ist“, kann eine leichte Wunde entweder komplett regeneriert werden, oder sie bleibt bestehen.

Wie stark eine Wunde in einer Nacht regeneriert stellt man fest, indem man einen vierseitigen Würfel wirft und das Ergebnis halbiert. Je nachdem, wie erschöpft der Charakter ist, wie gut seine Unterkunft ist, ob er ausreichend mit Wasser und Nahrung versorgt ist und wie oft er in der Nacht beim Schlafen gestört wird, kann sich der Regenerationswurf verändern – man kann bis zu 4 Punkte von der Regeneration abziehen lassen, wobei 4 Punkte als Maximum schon eine Verschlechterung des Wundzustandes bedeuten.

Wenn ein Charakter mehrere Wunden hat, dann muss der Spieler für jede Wunde einzeln auswürfeln, wie gut sie verheilt.

### Beispiel:

*Firugon hat eine schwere Wunde für 16 SP und seine Wundschwelle für mittelschwere Wunden beträgt 14. In der ersten Nacht wirft er auf dem W4 eine 2, kann also einen Punkt regenerieren. In der zweiten Nacht wirft er eine 4, kann somit drei SP wegstreichen und kommt diesmal mit 12 verbleibenden SP unter seine Wundschwelle für mittelschwere Wunden.*

Wenn man es nun aber eilig hat und den Verletzten bei der Genesung unterstützen möchte, so kann man dies tun, indem man eine Probe auf „Heilkunde Wunden“ ablegt. Pro zwei Punkte QU wird ein Schadenspunkt der Wunde regeneriert. Die gesamte Regeneration dieser Punkte erfolgt mit etwa einem SP pro 60 Minuten, so dass man einen extrem schwer

Verletzten allein mit einer solchen Probe wohl nicht retten kann. Wenn an einem Tag bei einer Wunde schon auf diese Weise regeneriert wurde, kann in der Nacht beim Schlafen nicht mehr zusätzlich auf natürliche Weise regeneriert werden.

Man kann auch die Heilung forcieren und sozusagen erzwingen – dann kann man sich selbst eine Erschwerung auferlegen, die dann komplett in regenerierten SP umgewandelt wird (+ eine eventuelle Regeneration aus QU), doch vorsicht: Sollte diese Form der Heilung misslingen, droht Gefahr für den Patienten, denn dann wird das volle Negative QU als weitere SP an die Wunde angerechnet.

Die dritte Möglichkeit ist, vor dem Zubettgehen die Wunde gründlich zu versorgen, Verbände zu wechseln und zu sie zu säubern – dies ist mit einer einfachen Probe auf HK Wunden möglich und sorgt dafür, dass bei dieser Wunde in der Nacht um 2 Punkte mehr regeneriert wird – ein Misslingen dieser Probe hat auch keine üblen Konsequenzen wie etwa bei der forcierten Heilung.

Ebenfalls einsetzbar ist das Talent zur Stoppung von Blutungen – mit einer einfachen Probe gelingt es (entsprechendes Material zur Behandlung vorausgesetzt – grober sauberer Stoff ist da das minimalst Mögliche), die Blutung zu stoppen und den Verletzten vor dem Tode zu bewahren.

#### Optional: Bruchfaktor

Jede Nahkampfwaffe verfügt über einen sogenannten Bruchfaktor (abgekürzt als BF), der angibt, bei welchen Belastungen sie zerbricht. Der BF kann zum einen durch besondere Situationen erhöht werden (etwa, wenn man sich bemüht, mit einem Säbel einen Baum zu fällen) – dort legt der SL einfach die Erhöhung des BF fest. Desweiteren kann er dann auch eine BF - Probe verlangen: Es werden 2W6 geworfen und addiert. Sollte der erwürfelte Wert über dem BF liegen, bleibt die Waffe heil, wenn der Wert unter dem BF liegt, ist sie unbrauchbar geworden (stumpf, zerbrochen etc.). Dem SL steht es außerdem zu, neben dem BF (der ja erst zum Tragen kommt, wenn die Probe komplett danebging) auch die Trefferpunkte zu manipulieren: Bei schweren Belastungen kann er vom Fixbonus Punkte abziehen, so dass ein stumpfes Schwert bald nur noch 1W8 +2 TP anrichtet (statt W8+4).

Im Kampf kann der BF dadurch verändert werden, dass eine gute Attacke oder eine Attacke in Höhe von mindestens 28 (durch AT-Wert + Würfel) pariert wurde. In diesem Falle werden die BF der Waffen beider Kämpfer um 1 erhöht, außerdem muss eine BF - Probe abgelegt werden. Eine andere Möglichkeit ist, wenn Treffer mit mindestens 15 TP auf eine Metallrüstung [oder vergleichbar hartes Material] treffen. Ab einem BF von 8 ist bei jeder Parade eine Probe nötig (BF bleibt aber).

#### Beispiel:

*Fredi (Schwert durch andere Kämpfe bereits BF 3) kämpft gegen einen Ork (Orksense mit BF 7). Nach einem üblen Hieb des Orks (im Wert von 30) konnte Fredi nicht parieren (Wert 26). Zum Glück trägt er einen schweren Metallpanzer, der den größten Teil des Hiebes auffängt (18 TP). Die Orksense wird dabei beschädigt (BF +1, nun 8), die BF - Probe übersteht sie allerdings. Der SL legt fest, dass sie nun einen TP weniger anrichtet. In der nächsten Runde pariert Fredi und nun splittet die orksche Waffe.*

#### Optional: Distanzklassen

Die Distanzklassen geben an, in welcher Entfernung eine Waffe optimal einzusetzen ist – denn ein Dolch hat ja sicherlich eine ganz andere Reichweite und optimale Entfernung als ein Zweihänder: Auf große Entfernung ist der Zweihänderkämpfer klar im Vorteil, wenn sich die Kontrahenten allerdings nahe stehen, so kann sich das Blatt zu Gunsten des Dolchkämpfers wenden.

Es gibt 5 Distanzklassen, die nun hier abgehandelt werden: Die erste ist der unbewaffnete Nahkampf: Wer auf diese Weise kämpft, muss sehr nah an den Gegner heran, da er keine künstliche Verlängerung seiner Arme oder Beine nutzen kann (dies ist neben zusätzlichem Gewicht und härterem Material ein äußerst wichtiger Aspekt von Waffen!). Die zweite Distanzklasse ist für recht kurze Waffen gedacht: Hier hinein zählen Dolche und Armklingen, die immer noch recht nah am Gegner geführt werden müssen. In der Kategorie für einhändige Hieb Waffen und Äxte kann man schon einigen Abstand zum Gegner gewinnen – dies ist neben der nächsten Kategorie der übliche Abstand für bewaffnete Nahkämpfe. In der dritten Kategorie werden Schwerter, Kettenwaffen, Stäbe, zweihändige Äxte und zweihändige Hieb Waffen genutzt – hier ist bereits ein guter Schritt Entfernung zwischen den Kämpfern. Und zu guter Letzt gibt es noch die Kategorie 4 für Peitschen, Zweihänder und Speere, die etwa eineinhalb Schritt Grundabstand zwischen den Kämpfern lassen.

- 0: Nahkampf
- 1: Dolche Armklingen
- 2: Hieb Waffen, Äxte (jeweils einhändig)
- 3: Schwerter, Kettenwaffen, Stäbe, zweihändige Äxte und Hieb Waffen
- 4: Peitschen, Zweihänder, Speere

Für jede Distanzklasse Unterschied zwischen den einzelnen Kämpfern gibt es einen Abzug von 1 auf die AT des Kämpfers mit der kürzeren Distanzklasse. Dabei wird angenommen, dass die Lage für den Kämpfer mit der längeren Waffe optimal ist. Wenn allerdings der Kämpfer mit der kürzeren Waffe im Vorteil ist, dann erhält der Kämpfer mit der längeren Waffe einen Malus von je 1 auf AT und PA.

#### Beispiel:

*Fredi wäre dem Dolchkämpfer (Klasse 1) mit dem Schwert (Klasse 3) sogar noch weiter überlegen gewesen: In einer für Fredi günstigen Entfernung wäre die AT des Diebes um 2 Punkte gesenkt, sollte sich der Dieb aber auf eine für ihn günstigere Entfernung nähern, wären Fredis Werte für AT und PA um 2 nach unten zu korrigieren.*

Für Kämpfer mit Stangenwaffen [echte Stangenwaffen, keine Stäbe und keine Speere] gilt: Um den Träger überhaupt treffen zu können, muss mit einer AT (die pariert werden kann), die Stange beiseite geschlagen werden. Dann muss man sich dem Kämpfer mit der Stange nähern und dann erhält man eine unparierbare AT gegen den Stangenträger.

Um eine gewisse Entfernung zu überbrücken, kann man eine AT, eine AK-Probe oder Ausweichen nutzen: Die AT wird pro Distanzklasse, die überbrückt werden soll um 1 erschwert. Dabei kann man sich dem Gegner nur nähern, niemals vor ihm weichen. Wenn die AT gelungen ist, steht man in der gewünschten Entfernung und hat den Gegner

getroffen, wenn sie misslungen ist, ändert man zwar die Entfernung, trifft nicht. Mit der AK-Probe, die pro überbrückter Klasse ebenfalls um einen Punkt erschwert ist, kann man sich dagegen nähern und entfernen, allerdings wird diese Probe anstelle einer AT (zum Nähern) oder eine PA (zum Entfernen) genutzt. Ausweichen kann man nur nutzen, um sich weiter vom Gegner zu entfernen: Auch hier gilt die Erschwernis von 1 pro Klasse. Wenn dieses Ausweichen gelingt, hat man beides geschafft: Man wurde nicht getroffen und man hat sich vom Gegner gelöst. Wenn sie misslungen ist, wurde man getroffen, konnte aber trotzdem vom Gegner wegkommen.

Der Kampf beginnt immer in der für den Kämpfer mit der höheren Klasse günstigsten Entfernung und wird dann erst verlagert.

#### Beispiel:

*Der Kampf zwischen Fredi (immer noch Klasse 3) und dem Ork (Klasse 2) beginnt. Die Entfernung zwischen Ork und Fredi entspricht Klasse 3, ist also für Fredi günstiger. Der Ork darf allerdings anfangen und entschließt sich sofort zu einer AT, die den Abstand um 1 auf Klasse 2 senken soll. Seine AT ist nun um 2 (Abstand + Überwindung des Abstandes) erschwert, doch er schafft sie – Fredi wird durch seine Rüstung gerettet. Nun ist Fredi an der Reihe, er schlägt in der ungünstigeren Zone zu und trifft nicht. Der Ork ist wieder dran und schlägt eine normale AT, doch diesmal ist Fredi vorbereitet und springt mit Ausweichen eine Klasse weit weg. Nun stehen sie wieder in Klasse 3, außerdem gelang Fredi das Ausweichen und er wird nicht getroffen. Jetzt ist Fredi an der Reihe, er schlägt zu und trifft. Der Ork versucht erneut eine AT mit Annäherung um eine Klasse, doch Fredi ist diesmal darauf vorbereitet und springt mit Ausweichen eine weitere Klasse von dem Ork weg: Unabhängig davon, ob der Ork getroffen hat oder nicht, hat sich jetzt die Entfernung nicht geändert und beträgt immer noch Klasse 3.*

Unterschiedliche Distanzklassen haben nebenbei noch Auswirkungen auf die Erfolgschance von Ausweichaktionen: Im unbewaffneten Nahkampf ist das Ausweichen generell um 2 erschwert, gegen Klasse 1 um 3, gegen Klasse 2 um 1 und gegen die restlichen Klassen gar nicht. In Klasse 4 ist das Ausweichen sogar um 3 Punkte leichter. Wenn man sich in Klasse 4 weiter vom Gegner entfernt, entkommt man komplett seiner Reichweite, so dass dieser erst nachsetzen muss, um wieder attackieren zu können.

#### Optional: Überzahlkämpfe

Wenn mehrere Kämpfer gegen ein Ziel stehen, erleidet dieses heftige Einbußen auf seine Kampfwerte: Pro Kämpfer in der Überzahl werden die Parade und die Initiative um je einen Punkt gesenkt. Dafür erhalten die Angreifer jeweils einen Punkt auf Initiative und einen auf AT, allerdings wird dies nicht mit der Überzahl gesteigert – der Bonus von einem Punkt bleibt stets gleich.

Sollte ein Einzelkämpfer von mehr als drei Gegnern bedrängt werden, erhält er keinen Malus mehr, auch die Gegner bekommen keinen Bonus sondern für jeden Kämpfer über 3 gegen das eine Ziel einen Malus von 1 auf AT und INI, da sie sich gegenseitig um Weg stehen und sich behindern.

#### Beispiel:

*Fredi (AT 16, PA 11, INI 10) sieht sich 3 Orks (AT 13, PA 10, INI 10) gegenüber: Sofort sinkt seine PA um 3 und seine INI um 3 Punkte. Die AT der Orks steigt dagegen um 1 Punkt – ebenso ihre INI. Dadurch steht nun ein Fredi (AT 16, PA 8, INI 7) 3 Orks (AT*

*14, PA 10, INI 11) recht machtlos gegenüber. Dummerweise ist gerade niemand zur Hand, der ihm helfen könnte und ein vierter Ork steht bereit, sich ihm entgegenzustellen, falls er versuchen sollte zu fliehen.*

#### Optional: Kampf mit der falschen Hand

Durch eine besondere Situation kann es im Kampf durchaus einmal dazu kommen, dass ein Kämpfer seine Waffe mit der „falschen“ Hand führen muss – nicht seine trainierte Waffenhand, sondern die für gewöhnlich deutlich ungelenkere und ungeschicktere Schildhand muss nun das graziöse Spiel von Attacke und Parade übernehmen, dass sie nicht gewohnt ist. Der Kämpfer mit der falschen Hand erhält einen Malus von stolzen 6 Punkten auf beide Kampfwerte (AT/ PA) und die Initiative, es sei denn, er verfügt über den Vorteil „Ambidexter“ oder stammt aus dem Volke der Thomgoc. Ambidexter erhalten einen Malus von 2 Punkten, Thomgoc einen Malus von 3 Punkten.

#### Beispiel:

*Durch den Kampf gegen die 3 Orks hat Fredi einen schweren Treffer auf seinen Waffenarm hinnehmen müssen und dabei seine Waffe verloren. Zwar konnte er mittlerweile mit der linken Hand sein Schwert wieder aufheben – aber der Kampf mit der falschen Hand ist nicht mehr derselbe. Durch die Wunde zusätzlich behindert, sinken seine Werte nun gar auf AT 6, PA 0, INI 1. Armer Fredi.*

#### Optional: Kampf mit zwei Waffen

Wenn ein Kämpfer sich für den Kampf mit 2 Waffen entscheidet, muss er immer bedenken, dass die eine Waffe, die er nicht mit seiner trainierten Waffenhand führt, die volle Erschwernis für den Kampf mit der falschen Hand erhält. Außerdem eignen sich nicht alle Waffen für diese Kampftechnik: Erste Bedingung ist, dass beide Waffen einhändig zu führen sind (bei Bastardwaffen, die sowohl eine einhändige als auch eine zweihändige Führung erlauben, muss die Bedingung zur einhändigen Führung erfüllt sein, und auch dann kann man sie nur mit der Waffenhand führen, die untrainierte Schildhand ist dazu nicht in der Lage) und die zweite Bedingung ist, dass es sich bei der Waffe für die Schildhand nicht um eine Kettenwaffe welcher Art auch immer handelt.

Er kann nur abwechselnd einen Schlag mit der einen und in der nächsten Kampfrunde mit der anderen Waffe führen, erhält aber extra wahlweise eine zusätzliche Parade oder einen Parade-Bonus von 3 Punkten.

Ab einem Talentwert von 8 in dem entsprechenden Waffentalent kann man auch (natürlich weiterhin unter Berücksichtigung der Erschwernis) anstatt der Parade eine weitere AT nutzen. Dabei wird immer zuerst die Aktion der Waffenhand ausgewürfelt und danach erst die Aktion der Schildhand ausgewertet. Nur wenn die Aktion der ersten Hand gelungen ist, kann auch mit der zweiten Hand agiert werden.

Ab einem Talentwert von 6 ist es auch möglich, mit 2 Waffen einen gleichzeitigen Doppelangriff durchzuführen: Hierbei handelt es sich um zwei gleichzeitige Attacken (erschwert um je 2), die einzeln pariert werden müssen (erste +2, zweite +4). Wenn bereits die erste nicht pariert wurde, dann trifft die zweite automatisch.

#### Beispiel:

Radshek ist Rechtshänder, hat einen Wert von 9 in scharfen Hiebaffen und führt mit diesem Talent zwei einschneidige Schwerter. Normalerweise führt er ein einzelnes einschneidiges Schwert mit den Werten AT 17 und PA 16. Das zweite Schwert führt er also mit AT 11 und PA 10. Er entscheidet sich für die zusätzliche Parade und verfügt nun über eine Attacke (Wert 17) und eine Parade (Wert 16) mit der rechten sowie über eine weitere Parade (Wert 10) mit der linken Hand. Hätte er sich für die zusätzliche Attacke entschieden, hätte diese den Wert 11 gehabt und wäre natürlich ebenfalls mit der linken Hand ausgeführt worden. Im Kampf läuft es nun so ab, das Radshek erst die zweite Parade nutzen kann, wenn er die erste bereits verwendet hat und sie auch nur dann einsetzen darf, wenn die erste wirklich gelungen ist.

---  
Radshek greift mit einem Doppelangriff einen Thomgoc – Krieger an, der sich verbissen wehrt: Radheks erste Attacke konnte er noch parieren, die zweite ist allerdings so gut gelungen, dass er sie nicht mehr abwenden kann und wird getroffen.

### Optional: Kampf unter Wasser

Unter Wasser gelten andere Gesetze als an der Luft – zumindest im Kampf ist das so: Es ist zum Beispiel vollkommen sinnlos, Kettenaffen, Peitschen oder Hiebstangenaffen einzusetzen. Der Wasserwiderstand würde ihnen so viel Kraft rauben, dass sie nicht einmal durch die Haut des Ziels dringen könnten. Auch Schwerter, scharfe Hiebaffen, Zweihändige Klingenaffen, alle weiteren Schaftaffen sowie Stoßstangen und Stäbe richten nur den halben Schaden an, da sie so sehr gebremst werden. Einzig die auf schnelles Zustoßen ausgerichteten Dolche, Speere und Stichaffen sind in der Lage, ihr komplettes Schadenspotential auszunutzen.

Sämtliche Aktionen unter Wasser sind um 8 minus den Talentwert für Schwimmen erschwert, allerdings können sie nie erleichtert werden, so dass man auch mit einem meisterhaften Schwimmenwert von 10 einfach keinen Malus mehr erhält – aber noch lange keinen Bonus.

Unter Wasser gilt die doppelte BE – und zwar wird die BE verdoppelt, bevor der BE-Abzug der Affen zum Tragen kommt (also z.B mit BE 5 und scharfen Hiebaffen müsste man rechnen:  $5 \cdot 2 - 1 = 9$  BE).

Um die Distanzklasse zu verändern, werden Schwimmen – Proben auf AK abgelegt, hierbei gilt die doppelte Erschwerung zur Entfernungsveränderung.

#### Beispiel:

Fredi (Schwimmen 4) kämpft mit seinem Schwert (normal AT/PA 16/12) unter Wasser gegen einen Hai. Durch seinen Schwimmenwert werden alle Aktionen um 4 Punkte erschwert ( $8 - 4 = 4$ ), so auch Attacke und Parade. Außerdem wird seine Behinderung von 3 (er ist sehr unvorbereitet ins Wasser gesprungen und muss nun mit den Folgen leben) auf 6 verdoppelt. Effektiv wirken also noch 4 BE (da Schwerter ja mit 2 BE weniger ansetzen). Jeder Schlag mit dieser Waffe richtet nur den halben Schaden an. Insgesamt kein guter Start für ihn, denn er hat nun eine nur noch halb so schadensträchtige Waffe mit nur noch AT/PA 10/6.

### Optional: Meucheln

Meucheln ist eine Kunst für sich: man muss zuerst unbemerkt in die Nähe des Opfers kommen und dann kunstvoll zuschlagen oder zustechen – ob man dabei auf die Verabreichung eines Giftes oder den einfachen Tod durch Verletzung lebenswichtiger Organe abzielt, ist hierbei

weniger wichtig.

Um den Meuchler zu entdecken, wird die WA des Opfers erschwert um halben QU Schleichen oder Verstecken oder Schauspielen des Meuchlers geprobt – wenn diese WA – Probe gelungen ist, wurde der Meuchler enttarnt und gilt als entdeckt. Aber selbst in diesem Falle kann sich der Meuchler je nach Spielleiterentscheid bereits so nahe an das Opfer heranbegeben haben, dass es entweder wehrlos (wenn er sich von hinten angeschlichen hat) oder – zumindest in den meisten Fällen – unbewaffnet (es muss ohne Affen gegen den sicherlich bewaffneten Meuchler kämpfen, wobei die erste AT grundsätzlich immer dem Meuchler zufällt) ist.

Sollte der Meuchler unerkannt bis zum Opfer gekommen, dann muss man unterscheiden, ob der Meuchler eine Attacke zum Töten oder zum Betäuben des Opfers durchführen möchte: Beim Töten wird der Schaden des ersten Angriffes (denn danach ist das Opfer auf alle Fälle alarmiert, meistens aber auch mindestens schwer verletzt) verdreifacht, beim Betäuben wird ein stumpfer Schlag (nächstes Artikel) mit doppelter Wirkung ausgeführt.

#### Beispiel:

Der gnomische Meuchler Dridax hat sich sehr nahe an ein Opfer herangepircht und erwartet es nun in einer dunklen Häuserecke (Verstecken - QU ist 5), dem Opfer gelingt WA+5 nicht und so kann Dridax zuschlagen. Er schlägt eine normale Attacke mit einem Dolch, die auch unter normalen Umständen schon großen Schaden angerichtet hätte, da er von hinten und gezielt zustößt.

### Optional: Stumpfer Schlag

Man kann eine Waffe zwar dazu einzusetzen, zu töten – was nur stumpfe Kraft erfordern würde, wenn sich das Opfer nicht zu wehren wüsste. Aber es gibt noch eine andere Kunst, die man nutzen kann: Man kann Schläge austeilten, die nicht dazu gedacht sind, einen Gegner gleich ins Jenseits zu befördern, sondern ihn kampfunfähig machen sollen, ohne dass er dabei extreme Verletzungen davontragen würde.

Je nach Waffe ist ein solcher stumpfer Schlag erschwert: Für Stäbe +2, Hiebaffen, Kettenaffen +3, alle anderen Affen +4.

Bei einem stumpfen Schlag gilt immer noch der RS, wenn es darum geht, Wunden zu ermitteln und TP werden generell habliert, dafür führt ein solcher Hieb aber auch immer zu Benommenheit in Höhe der halben ausgewürfelten TP.

#### Beispiel:

Fredi entscheidet sich, den Kampf gegen seinen Lieblingsgegner, den Dieb (KO 11) möglichst unblutig zu beenden: Er bringt einen stumpfen Hieb an und trifft voll: Er schlägt mit dem Knauf seines Schwertes auf den Dieb ein und verursacht trotz der Erschwerung von 4 Punkten ganze 17 TP. Davon die Hälfte (also 9 TP) werden genutzt, um dem Dieb eine Wunde zuzufügen, ebenso gelten 9 Punkte als Benommenheit.

### Optional: Benommenheit

Durch stumpfe Schläge (dort abgehandelt) oder sehr heftige Treffer auf Kopf oder Torso kann ein Kämpfer benommen werden: Er muss sich erst einige Augenblicke von den Wucht der Affen erholen, bevor er sein ganzes Potential wieder ausschöpfen kann. Durch Schläge auf den Kopf wird bei Treffern über 10 TP ein Punkt und für mehr als 15 TP sogar zwei Punkte Benommenheit erlangt, bei schweren Torso - Treffern (Zone 2 oder 3) im Wert von mehr als 13 TP generell ein einzelner Punkt. Benommenheit ist ein Zahlenwert, der

angibt, wie sehr der Kämpfer betroffen ist und wann er sich wieder von der Benommenheit erholt hat: Pro Punkt Benommenheit wird ein Punkt von Attacke ein Punkt und von Parade ein abgerundeter halber Punkt abgezogen – dieser Malus regeneriert sich automatisch mit jeder KR, in der keine weitere Benommenheit erworben wurde um einen Punkt. Sobald die Benommenheit gleich oder größer der KO ist, wird man kampfunfähig.

#### Beispiel:

*Der Dieb (AT 10, PA 11, KO 11) wurde von Fredis stumpfem Schlag übel erwischt: Die Benommenheit von 9 raubt ihm die Kontrolle über den größten Teil seiner kämpferischen Fähigkeiten (nun AT 1, PA 7), genügt jedoch nicht, um ihn vollends ins Reich der Träume zu schicken. Doch Fredi setzt nach und verursacht durch einen gezielten Kopftreffer weitere 2 Benommenheit, die zu den bisherigen addiert werden: Mit 11 Benommenheit ist der Dieb vollkommen kampfunfähig.*

### Erschöpfung

Erschöpfung erhält man durch andauernde oder extreme Anstrengungen wie z.B. Attacken, Dauerläufe, schwere Treffer, langes Schwimmen oder einen Wüstenmarsch - hierbei kann der SL die Punkte der Erschöpfung recht frei oder nach den Vorgaben der Sonderregeln verteilen.

Dabei gibt es aktuelle (aE) und dauerhafte Erschöpfung (dE). Jede Erschöpfungsart hat eine eigene Skala von 1 bis 5. Pro Runde wird ein Punkt aE regeneriert, für einen Punkt dE benötigt man dagegen schon eine halbe Stunde. Bei obigen Beispielen handelt es sich größtenteils um dE – denn nach einem Dauerlauf oder einer lange Schwimmstrecke ist doch man doch sehr stark erschöpft. Man kann folgendes festlegen: Für eine leichte Verletzung erhält man 1 aE, für eine mittlere 2 aE, für einen schweren Treffer sogar 4 aE. Eine Attacke bringt ebenfalls einen aE ein. Die aE ist eigentlich nur in Kämpfen interessant und sollte nur in diesem Umfeld verwendet werden – wenn z.B. ein Kämpfer vor dem Kampf dreißig Klimmzüge gemacht hat und erst einmal einen Moment benötigt, um wieder Luft zu bekommen. Wenn die Anstrengung andauert, kann man keine dE regenerieren, man muss relativ leichte Tätigkeiten verrichten, um sie regenerieren zu können – darunter zählt z.B. die Fahrt in einer Kutsche, langsames Reiten oder ein langsamer Wanderschritt, nicht aber ein Gewaltritt oder ein Wüstenmarsch.

Jeder Punkt dE erschwert alle Aktionen (inklusive Ausweichen, Magie, Attacke und Parade), die man durchführen möchte um einen Punkt.

Man könnte am Spieltisch die Erschöpfung und die Benommenheit durch kleine Chips oder Papierkugeln oder ähnliches symbolisieren (interessant sind auch drei verschiedenfarbige Würfel, die den Wert anzeigen und vor den Spieler gelegt werden, wenn der Held an einem der drei Werte zu knabbern hat).

Sobald die aE auf 5 angestiegen sind, erhält der Spieler einen Punkt auf dE, die aE wird wieder auf null gesetzt. Überzählige Punkte werden übertragen (wenn man auf 6 aE kommen würde hat man nach dem Erhöhen der dE schon wieder 1 Punkt aE) – mathematisch bedeutet dass, dass man die frischen aE auf die alten aE addiert und wenn die Summe größer als fünf ist, fünf abzieht und 1 zur dE addiert. Wenn die dE auf 5 sind, wird nicht auf null gesetzt sondern jeder Punkt aE sofort in Benommenheit umgesetzt und nicht mehr auf der Skala angerechnet. dE = 5 kann man praktisch so verstehen, dass der Charakter extrem schwer erschöpft ist und bei jeder weiteren Anstrengung die Sterne tanzen sieht.

#### Beispiel

*Fredi hat schon eine gewisse Zeit mit seinem Gegner gekämpft (aE = 4, dE = 3, Benommenheit = 0), als dieser ihn schwer (13 TP) am Kopf erwischt und weitere 4 Punkte aE anrichtet. Nun steht es schon bedeutend schlechter um Fredi: Seine aE wurden überschlagen (4+4 – 5 = 3) so dass er nun folgenden Zustand hat: aE = 3, dE = 4, Benommenheit = 1. Die Benommenheit rührt von dem schweren Kopftreffer. Hätte Fredi bereits 5 dE und den gleichen Treffer erhalten, würden seine Werte nun lauten: dE=4 (wird mit dE=5 nicht mehr verändert), dE=5 (keine Erhöhung, da sofort Benommenheit verteilt wird) und Benommenheit = 5 (das sind die frischen aE + 1 Benommenheit von dem Treffer über 10 TP auf die Trefferzone Kopf).*

### Schilde

Ein Schild kann auf 2 unterschiedliche Arten getragen werden: Zum einen gibt es den passiven Einsatz eines Schildes, bei dem er einfach nah an den Körper gepresst wird, um verletzliche Stellen zu decken. Dieser Einsatz eines Schildes wird praktisch wie eine Rüstung gezählt: Der Schild besitzt in diesem Falle eine BE und RS – Werte, die wie bei einer Rüstung aufsummiert werden.

Die andere Variante ist die aktive Parade mit dem Schild: Dabei wird auf die Parade mit der Waffe verzichtet. Stattdessen wird der dafür viel besser geeignete Schild eingesetzt. In diesem Falle besitzt der Schild einen AT- und einen PA- Modifikator. Die Attacke wird durch ein Schild leicht erschwert, allerdings ist die Parade um einiges erleichtert, so dass es eigentlich nicht schwer fallen sollte, die kleine AT – Einbuß hinzunehmen.

#### Beispiel:

*Ein Parierschild, mit dem man normalerweise die aktive Schildparade ausführt, hat folgende Werte: RS am Schildarm +1, PA +3, AT -1, während ein schwerer Vierkantschild einen Bonus von 2 auf den RS des oberen Torsos, 3 auf den unteren Torso und 4 auf den Schildarm bietet. Der Paradowert ist um 2 verbessert, die Attacke um 2 verschlechtert.*

### Optional: Parierwaffen

Manchmal kann ein Kämpfer eine zweite Waffe nutzen, die er jedoch nur zum Parieren einsetzt: Dann handelt es sich, meist extra dazu ausgewogen, um den Einsatz einer Parierwaffe. Wenn der Kämpfer sich mit der Hauptwaffe nur aufs Angreifen konzentriert und nur mit der Parierwaffe (beziehungsweise hauptsächlich mit der Parierwaffe, denn er kann diese mit der Hauptwaffe unterstützen) parieren möchte, dann hat dies folgende Auswirkungen auf seine Kampfwerte: Zum Parieren wird der Paradowert der Paradowaffe genutzt (der oftmals besser liegt als der der Hauptwaffe).

Es ist ihm allerdings auch möglich, eine zweite Parade herauszuschlagen: Dabei gilt allerdings, das bereits die erste Parade um 2 Punkte erschwert ist und die zweite nur eingesetzt werden kann, wenn die erste gelang. Die zweite Parade ist dann ebenfalls um 2 Punkte erschwert.

#### Beispiel:

*Fredi führt nun zum Schwert einen extra für die Parade ausgewogenen Dolch. Er hat mit dem Schwert AT 16 und mit dem Dolch PA 13. Dann ist es ihm außerdem noch möglich, eine zweite Parade zu führen – allerdings wäre dann die erste und die zweite Parade nur mit PA 11 zu bestreiten. Dennoch entscheidet sich Fredi*

gegenübersteht. Auch nützlich wäre diese Taktik gegen Berserker im Kampfrausch, gegen die die zweite PA mitunter sehr schnell nötig wird.

### Optional: TP- Zuschlag durch hohe MS oder AK

Ein kräftiger Kämpfer kann nicht nur besonders schwere Waffen führen und durch seine Kraft mehr Kampfgeschick ins Feld führen als schwächere Gegner – ihm ist es auch gegeben, mit manchen Waffen größeren Schaden anzurichten. Jede Waffe hat einen Wert, der angibt, wie stark man sein muss, um mehr Schaden durch besonders hohe Muskelstärke anrichten zu können. Zum Beispiel könnte das so aussehen: 14|3. Der erste Wert (der sogenannte Schwellenwert) gibt dabei immer den ersten Wert an, ab dem man die Waffe mit Zuschlag führt und der zweite Wert (oder auch Zuschlagsspanne) gibt an, alle wieviel weitere MS - Punkte sich der Zuschlag um einen weiteren Punkt erhöht.

#### Beispiel:

Der Ork Garradrach (MS 18) besitzt einen besonderen Säbel mit dem MS – Schwellenwert von 16 und einer Zuschlagsspanne von 2. Dadurch richtet sein Säbel statt den für die Waffe üblichen 1W8+6 TP bei einem von Garradrach geführten Treffer stolze 1W8+8 TP (erster Zuschlag ab 16, dann noch einer für 17 und einer für 18) an.

### Optional: Mindest- MS oder AK

Manche Waffen verlangen von ihrem Träger eine gewaltige Stärke, um sie zu führen: Um eine Waffe effektiv einsetzen zu können, darf man mit der MS des Kämpfers, der sie führen möchte, nicht mehr als die doppelte Zuschlagsspanne unter dem Schwellenwert liegen – ansonsten reicht die Kraft des Kämpfers nicht aus, um mit der Waffe anständig zu attackieren. Eine Parade ist, wenn auch um jeden Punkt MS, der zum Führen fehlt, erschwert, möglich.

Genauso kann eine Waffe hohe Anforderungen an die AK stellen: Eine Peitsche so zu schwingen, dass man sich mit ihr nicht verletzt ist komplexer, als man denkt und erfordert ein gutes Körpergefühl. Anders als bei der Mindest – MS wird die Mindest – AK allerdings immer extra angegeben (als Besonderheit der Waffe).

#### Beispiel:

Kamael mit ihrer MS von 8 wäre auf keinen Fall in der Lage, den gewaltigen Orksäbel sinnvoll zu führen – selbst eine Parade wäre mit diesem Monstrum (MS 18|1, Mindest - MS ist also 14) für sie um ganze 6 Punkte erschwert.

Um wiederum Kamaels Schleuder zu nutzen, müsste ein Kämpfer laut der Notiz der Waffe eine AK von 12 aufbringen.

### Optional: Weniger TP durch geringe MS

Wenn ein schwacher Kämpfer eine Waffe benutzen möchte, die eigentlich ein wenig zu schwer für ihn wäre, muss man nicht unbedingt davon ausgehen, dass er sie auf keinen Fall führen kann – man kann auch sagen, dass er in diesem Fall einfach weniger Schaden bei einem Treffer anrichtet. So, wie man für jede überschrittene Zuschlagsspanne über dem Schwellenwert einen TP addieren darf, so kann man auch für jede unterschrittene Zuschlagsspanne einfach einen Trefferpunkt vom Schaden abziehen – auf diese Weise kann man in Notfallsituationen eine zu schwere dennoch nutzen, aber normalerweise würde sich niemand mit einem überschweren Monstrum belasten.

#### Beispiel

Kamael (MS 8) hat im Kampf ihre Waffe verloren und kurzentschlossen zu der Waffe eines von einem Ork erschlagenen Kameraden gegriffen und wird nun gewahr, dass diese mit MS (15|3) für sie eigentlich viel zu schwer ist – sie richtet mit ihr 2 TP weniger Schaden an (erster TP für MS unter 12 und zweiter TP für MS unter 9).

### Optional: Schwere Treffer und Stürze

Wenn ein Kämpfer von einem besonders heftigen Treffer erwischt wird, dann kann es sein, dass er durch die Wucht des Aufpralls zu Boden gerissen wird. Bei einem Treffer von 15 oder mehr TP muss der Getroffene eine MS – Probe gegen 20 erschwert um jeden TP über 18 ablegen, um sich auf den Beinen zu halten – ansonsten landet er mit allen Folgen in liegender Position auf dem Boden.

Man kann diesen Effekt auch forcieren – dazu legt man bei der Attacke eine MS – Probe ab, deren QU zusätzlich als Erschwernis für den Getroffenen zählt (wenn denn die Summe aus doppelter QU und TP 15 auch wirklich übersteigt).

#### Beispiel:

Ein Kämpfer (MS 12) wird von einem Gegner mit einem forcierten Angriff zum Niederwerfen (QU der MS – Probe ist 3) für 12 TP getroffen (PA misslungen). Er muss nun tatsächlich auf MS würfeln, um zu sehen, ob er stehenbleibt, da 12 (Trefferpunkte) + 6 (Qualität der MS – Probe des Angreifers) mehr als 15 sind. Die Probe ist nur um 3 erschwert, da die TP 15 nicht übersteigen. Er würfelt eine 10 und wird (MS 12 + 10 aus Würfelwurf sind kleiner als der Zielwert von 23) zu Boden gerissen.

### Optional: Platzmangel

Bei Waffen mit höheren Distanzklassen kann es passieren, dass sie aufgrund von Platzmangel nur nachteilig einsetzbar sind – so kann man in einem schmalen Höhlengang keine Flammberge schwingen und wird auch in einem niedrigen Raum Probleme mit seinem Langschwert bekommen. So kann man einem Kampfplatz einen Enge – Wert geben: Wenn dieser von der Distanzklasse der Waffe überschritten wird, dann wird pro überzähliger Distanzklasse eine Erschwernis von 3 auf AT und 1 auf PA fällig (da man im Allgemeinen mehr Platz zum Angreifen als zum Verteidigen benötigt).

#### Beispiel:

Fredi kämpft mit einem Speer (Distanzklasse 4, AT 12, PA 13) in einem durch Möbel sehr beengten Raum in einer Taverne. Der SL legt einen Enge – Wert von 2 fest und verändert somit Fredis Werte auf AT 6, PA 11.

### Optional: Gelände

Auch kann der Kampf durch unterschiedlichstes Gelände beeinflusst werden – der Geländemodifikator erschwert AT und PA gleichermaßen: So ist der Kampf im tiefen Schnee, auf dem Eis, in der Wüste, im Sumpf, im Gebirge oder im Wald unterschiedlich erschwert – je nachdem, wie extrem uneben/ hinderlich das Gelände nun ist. Bei einem Kampf in staubigster Sandwüste kann man z.B. von einem Modifikator von bis zu 8 ausgehen, wenn es sich um einen stoppeligen Acker handelt, kann der Geländemodifikator auch einfach 1 oder 2 betragen.

**Beispiel:**

*Mal ehrlich, dafür braucht man doch nicht wirklich ein Beispiel, oder? Ok, ein kurzes: Kämpfer (AT 10, PA 10), staubige Steinwüste (Gelände 5) -> Kämpfer hat nun AT 5, PA 5. So. Geschafft.*

**Optional: Erhöhter Standort**

Ein Kämpfer, der von einem leicht erhöhten Standort aus andere Gegner bekämpft, genießt eine Reihe von verschiedenen Vorteilen: Zum einen würfelt man für ihn als Trefferzone weiterhin W6, addiert allerdings dann 2 und zählt alle Werte ab 6 als Beintreffer, zum anderen darf er bei seiner Trefferzonenbestimmung für Gegner, die weiter unten stehen, 1 abziehen, wobei 0 und 1 als Kopftreffer gewertet werden (er kann also selber nicht mehr an Kopf und oberem Torso getroffen werden, wenn der Gegner nicht direkt darauf zielt und trifft seine Gegner nicht mehr an den Beinen, wenn er das nicht explizit will).

Außerdem erhält jeder Angreifer gegen ihn AT-2, er erhält dafür AT+2 gegen alle Ziele, die niedriger stehen als er. Der Nachteil ist, dass er nun für jeden Treffer, den er erhält, eine AK – Probe gegen 10 + die erlittenen TP ablegen muss.

**Beispiel:**

*Fredi (AT/PA 16/12) hat sich im Wald auf einen Baumstumpfgestellt und sich so einen gewissen Vorteil gegenüber den angreifenden Wölfen (12/7) verschafft - zum einen hat er gegen sie nun AT/PA 18/12 und sie gegen ihn nur noch 10/7 und zum anderen trifft er sie häufiger am Kopf. Dummerweise wird er für 8 TP getroffen und muss nun eine AK-Probe gegen 18 ablegen, ob er sich auf dem Baumstumpf halten kann.*

## Der Fernkampf

Im bewaffneten Fernkampf (unbewaffneter Fernkampf geht schlicht und einfach durch logische Gesetzmäßigkeiten nicht) geht es darum, sich einen Vorteil durch größere Reichweite als ein bewaffneter oder unbewaffneter Nahkämpfer zu verschaffen. Dies kann auf unterschiedlichem Wege passieren – es gibt 3 Gebiete im Fernkampf, die allerdings regeltechnisch fast gleich abgehandelt werden: Bögen, die bis zur Zeit des Abschusses gespannt gehalten werden müssen, Armbrüste, die vor dem Zielen gespannt werden und dann eine ruhigere Haltung der Waffe ermöglichen und Wurfaffen, die durch reine Muskelkraft beschleunigt werden und bei denen der Aufbau der Kraft erst während des Zielens geschieht.

### Angriff mit Fernwaffen

Wenn man sich für die Attacke mit einer Fernwaffe entschlossen hat, muss man eines bedenken – die Erschwernisse sind recht hoch, allerdings sprechen auch der Reichweitenvorteil und die hohen Trefferpunktezahlen für sich. Ein Angriff mit einer Fernwaffe läuft im Prinzip wie der Angriff mit einer normalen Nahkampfwaffe und wird mit 2W10 ausgewürfelt – der Attackewert einer Fernwaffe errechnet sich als Summe aus dem Wert der Waffenklasse Schusswaffen, dem Fernkampfbasiswert ([AK + GE + WA]:3) und dem Talentwert für die entsprechende Schusswaffe (z.B. Talent Wurfklingen für einen Wurfdolch). Als Zielwert gilt hierbei allerdings nicht die Summe aus Verteidigungswurf und Verteidigungswert sondern ein fixer Wert von 25, der durch unterschiedliche Modifikatoren verändert werden kann. Sobald dieser Wert überschritten wurde, gilt der Schuss als gelungen – das Ziel wurde getroffen und man kann damit beginnen, den Schaden festzustellen.

Auch bei den Fernkampfattacken stellt man die Qualität der Probe QU fest, in dem man den Überschuss aus Zielwert und Attackewurf (Würfelsumme + Attackewert) errechnet.

#### Beispiel:

*Firugon, unser Waldläufer will mit einem Bogenschuss seines Kompositbogens (AT 20) einen Hasen zur Strecke bringen. Der SL errechnet einen recht hohen Zielwert von stolzen 34 Punkten und Firugons Spieler würfelt mit 2W10. Die Augensumme beträgt 12, weshalb der Waldläufer sich wohl nach einem anderen Abendessen umblicken sollte ( $12 + 20 = 32$ , und 32 ist kleiner als 34, weshalb der Schuss fehl ging.*

### Trefferpunkte, Schadenspunkte und Verletzungen

Nach einem ungezielten Fernkampftreffer wird erst mit einem sechsseitigen Würfel die betroffene Trefferzone erwürfelt – wie beim Nahkampf gilt auch hier: 1 (Kopf), 2 (Oberer Torso/ Brust), 3 (Unterer Torso/ Bauch), 4 (Waffenarm), 5 (Schildarm), 6 (Beine).

Dann legt man wieder fest, wie viele Trefferpunkte erzielt wurden, indem man die entsprechende Punktzahl auswürfelt und den vollen QU addiert. Der Rüstungsschutz der getroffenen Zone wird von den TP abgezogen und man schaut, ob eine Wunde entstanden ist.

#### Beispiel:

*Angenommen, Firugon hätte doch getroffen: Sein Spieler hat statt der 12 eine 16 geworfen und kommt somit auf eine Summe von 36. Dadurch kann er schon 2 Trefferpunkte aus der Qualität der Attacke ins Felde führen. Er würfelt eine 3 als Trefferzone und trifft den Hasen in den Unterleib. Nun würfelt er mit dem W6 eine 4 und schon ist ihm sein Abendessen dank stolzen 12 Trefferpunkten ( $2+4+6$  TP - auf alle Fälle eine tödliche Verwundung für einen Hasen) sicher.*

### Modifikation der Attacke

Die Fernkampfattacke wird durch unterschiedliche Bedingungen modifiziert: Die Größe des Zieles, die Entfernung des Fernkämpfers zum Ziel, ob und wie sich das Ziel bewegt, ob sich das Ziel in Deckung befindet, wie die Lichtverhältnisse sind und ob und wie stark Wind weht. Das alles beeinflusst, ob und wie gut ein Schütze ein Ziel trifft – man muss nicht immer alle Modifikatoren nutzen, da man auch davon ausgehen kann, dass das Nutzen aller Modis (außer Größe und Entfernung gelten alle als optional) die Chance auf einen Treffer deutlich verringert.

Größe des Zieles	Modifikator
1: Drache	-4
2: Troll	-2
3: Mensch	0
4: Goblin	+2
5: Hund	+4
6: Ratte	+6
7: Münze	+10
Entfernung	Modifikator
0 m	-10
5 m	-6
20 m	+2
50 m	+4
100 m	+6
150 m	+10
200 m	+14
Bewegung	Modifikator
Bewegt sich nicht	-4
Geht langsam	0
Läuft	+4
Bewegt sich quer zur Schussbahn	Weitere +4
Bewegt sich parallel zu Schussbahn	Weitere -1
Bewegt sich schräg in der Schussbahn	Weitere +2
Schlägt Haken/ im Zick - Zack - Lauf	Weitere +5



Deckung	Modifikator
25%ige Deckung	+2
50%ige Deckung	+6
75%ige Deckung	+10
Lichtverhältnisse	Modifikator
Normal	0
Verqualmt	Von +2 bis +6
Dämmerig	+4
Dunkel	+8
Absolut Dunkel	+15
Gegen die Sonne	Von +2 bis +6
Wind	Modifikator
Windstill	-2
Schwacher Wind	+2
Starker Wind	+4
Orkanartiger Wind	+8
Wind Quer zur Schussbahn	Weitere +2
Wind Parallel zur Schussbahn	Weitere -1
Wind Schräg zur Schussbahn	Weitere +1

Ein weiterer Modifikator, der allerdings über das Zielen hinausgeht wird benötigt, wenn jemand eine Waffe mit ungeeigneter Munition nutzen möchte: Für einen falschen Schleuderstein/ Pfeil/ Bolzen (z.B. Langbogenpfeil auf Kurzbogen): Attackezielwert +2, Trefferpunkte -2.

#### Beispiel:

*Kamael (AT 22) möchte einen weit entfernt (100 Meter: +6) gehenden (Bewegung: geht langsam, quer zur Schussbahn: +4) Goblin (KO 9, Zielgröße 4: +2) mit einem einzelnen Pfeil ihres Elfenbogens ausschalten. Der Wind weht recht schwach, allerdings schräg zur Schussbahn (+3), das Licht ist für Kamael günstig (0) und sie zielt auf ein Ziel, dass sich in keiner Deckung befindet. Somit ist ihr Zielwert für die Attacke  $25 + 6 + 4 + 2 + 3 = 40$ .*

#### Zielen

Das Zielen ist das Anvisieren des Zieles – hierbei muss der Schütze die Geschossbahn grob abschätzen, die Entfernung abschätzen, den Einsatz an Kraft zum Abschuss einbeziehen, etwaige Bewegungen des Zieles vorausahnen und seinen Schuss entsprechend platzieren. Je länger man zielt, desto sicherer sitzt der Schuss. Das Zielen dauert von einer Kampfrunde (normaler Schuss) über 2 KR (gezielter Schuss) bis hin zu 4 KR (lange gezielter Schuss) – was über 4 Kampfrunden hinaus gezielt wird, bringt keine zusätzlichen Erfolg bei der Fernkampfatacke.

Bei einer Zieldauer von einer Kampfrunde wird der normale Attacke – Wert der Fernwaffe eingesetzt, bei einer Zieldauer von zwei Kampfrunden kann man 4 Punkte addieren, bei 4 Kampfrunden sogar 6 Punkte.

Außerdem gibt es noch die Möglichkeit, dass man gar nicht zielt, sondern einfach nur schießt (also in der KR schon die Attacke wirft, in der man normalerweise noch zielen würde) – in diesem Fall muss man vom Fernkampfatackewert die Hälfte abziehen. Eine solche ungezielte Attacke funktioniert

allerdings nur, wenn man vorher das Ziel mindestens einmal anvisiert hat und wird bei jeder folgenden Runde um einen zusätzlichen Punkt erschwert.

#### Beispiel:

*Kamael zielt 4 Kampfrunden und kann ihren AT – Wert sogar auf 28 erhöhen. Nun würfelt ihre Spielerin eine 5, wodurch trotz des langen Zielens der Pfeil fehl geht ( $28 + 5 = 32$ ) und den Goblin alarmiert, der nun hakenschlagend laufend laut schreiend eine nahe Deckung aufsucht.*

#### Spannen/ Munition einlegen

Das Spannen der Waffe (Bogen oder Armbrust) erfolgt immer vor dem Schuss und erfordert eine gehörige Portion Kraft und Geschick – die Kraft, die schlussendlich auf die Geschosspitze übertragen werden soll. Bei einem Bogen kann man von einer Spanndauer von etwa einer Kampfrunde ausgehen, bei Armbrüsten dauert dies natürlich entsprechend länger, da der Wurfarm deutlich starrer ist als bei einem Bogen. Hier kann man von 3 KR (leichte Armbrust) bis 15 KR (überschwere Torsionswaffe) ausgehen, wobei man sagen kann: Je mehr TP angerichtet werden, desto länger dauert das Spannen der Waffe.

Das Einlegen eines Pfeiles in den Bogen erfolgt vor dem Spannen und dauert, genau wie das Einlegen eines Bolzen in eine Armbrust eine Kampfrunde (komplett, also mit Attacke und Parade).

#### Bereithalten/ Bespannen

Wann immer man eine Fernwaffe einsetzen will, muss man überprüfen, ob sie auch bereit ist – bei einer Wurfaxt oder einem Wurf dolch muss die Waffe aus der Scheide oder dem Gehänge genommen worden sein (dauert 1 KR, in der nur ausgewichen werden kann), bei einem Wurf speer ist dies ebenfalls nötig, wenn er nicht generell in der Hand getragen wird, sondern in einem Köcher transportiert wird.

Bei Bögen muss man darauf achten, dass eine zu lange Zeit der Bespannung die zugkraft des Bogens und die Sehne ruiniert – also sollte man nur direkt vor dem Kampf die Sehne aufziehen, da es sonst sein kann, dass der Spielleiter festlegt, dass der Bogen nicht mehr schusstauglich ist bzw. bricht oder weniger Trefferpunkte anrichtet. Bei Armbrüsten ist das Problem ebenfalls bekannt, allerdings ist es nicht so schlimm wie bei einem Bogen – wenn sie ständig bespannt ist, muss eben des Öfteren die Sehne gewechselt werden. Das Bespannen eines Bogens dauert in etwa 10 KR (bei leichten Bögen weniger, bei geringer Muskelstärke oder mit wenig Geschick mehr – letztlich ist die genaue Zeitspanne ein Spielleiterentscheid, da es auch von anderen Modifikatoren abhängig ist, die nicht alle mit einbezogen werden können), das Bespannen einer Armbrust (gleiche Problematik wie beim Bogen) dauert in etwa eine Viertel Stunde und muss immer mit entsprechendem Werkzeug getan werden (dass eventuell auch nicht zur Hand ist).

#### Verteidigung: Die Parade mit Fernkampfwaffen

Mit Fernwaffen kann man keine Parade ausführen, sondern nur attackieren – wenn man wirklich parieren möchte, dann muss man auf den Parade – Grundwert zurückgreifen und mit entsprechend der eigenen Waffe verheerenden Auswirkungen für ihre Funktionstüchtigkeit rechnen. Die Klinge eines Wurf dolches ist nicht darauf ausgelegt, Schläge zu parieren, genauso wenig wie der Stil einer Wurfaxt – eher geht es bei diesen Waffen um eine gewisse Leichtigkeit und Stabilität innerhalb der Flugbahn. Auch das Holz eines Bogens oder

einer Armbrust ist keinesfalls für die Parade einer schweren Waffe gedacht – wo man bei einer Armbrust komplizierte Reparaturen anwenden muss, falls Mechanismus oder Schaft beschädigt sind, kann man einen Bogen, nachdem man ihn ein- oder zweimal zum Parieren benutzt hat umtaufen. Dann heißt es nicht mehr „Bogen“, sondern „Kleinholz“ und kann maximal als stumpfe Hiebwaaffe mit 1W4-1 TP auf dem Attacke – Grundwert benutzt werden.

#### Optional: Wurfspeere zur Parade

Einzig und allein mit Wurfspeeren ist es möglich, halbwegs sinnvoll zu parieren, da sie sich nicht so extrem von ihren nahen Verwandten, den Stabwaffen, unterscheiden. Allerdings kann man auch hier von BF 6 (Bruchfaktorregeln) finden sich im Bereich zum bewaffneten Nahkampf) ausgehen und von einer um mindestens 4 Punkte erschwerten Parade mit dem Talent „Speere“ ausgehen.

#### Verteidigung: Das Ausweichen mit Fernwaffen

Das Ausweichen bei Nutzung einer Fernwaaffe verläuft im Gegensatz zur Parade in keiner Weise anders als das Ausweichen mit einer Nahkampfwaffe oder im unbewaffneten Nahkampf.

#### Optional: Fernkampfangriffe parieren

Will man einen Fernkampfangriff parieren, so muss man bedenken, dass nicht alle Arten von Fernwaffen überhaupt parierbar sind: Jede Art von Feuerwaaffe gilt als komplett unparierbar – hier hilft eventuell ein stabiler vor das Gesicht gehaltener Schild oder besser eine oder zwei feste Mauern, aber keinesfalls eine Waffen- oder Schildparade.

Zum Parieren einer Fernkampfangriffattacke muss man eine Waaffe aus den Gebieten Schwerter (+2), Stichwaffen (+1), scharfe Hiebwaaffen (+2), Peitschen (+/- 0) oder Stäbe (+/- 0) führen – jede andere Waaffe ist bei dem Paradeversuch sinnlos. Außerdem muss vorher eine WA-Probe erschwert um die QU der Fernkampfangriffattacke bestanden werden, um die Parade durch das Bemerkens des Angriffes überhaupt erst möglich zu machen. Die Erschwernis, die hinter den oben angegebenen Waffenklassen steht, muss als Erschwernis zur Parade einer Fernkampf - AT gerechnet werden. Mit einem Schild kann aktiv pariert werden, dann gilt eine Erleichterung von 2 Punkten für die Parade des Fernkampfanggriffs. Außerdem gelten noch Erschwernisse, je nachdem, was für einen Angriff man parieren möchte: Pfeile (+5), Bolzen (+6), Wurfklingen (+4), Wurfäxte (+2), Wurfspeere (+2) oder Schleuderspeere (+3) von Speerschleudern.

Wenn der Verteidiger mit 2W10 + dem PA-Wert seiner Waaffe den Zielwert (20 + Erschwernis aus Waaffe und Fernwaaffe und um das QU der Fernkampfangriffattacke erhöht) überboten hat, gilt der Angriff als abgewehrt.

#### Beispiel:

*Fredi wird von einem Schützen mit QU 4 und einem Bogen auf Korn genommen. Zum Glück gelingt ihm seine WA+4 und er bemerkt den Pfeil, der anscheinend unaufhaltsam auf seine Brust zufliegt. Mehr instinktiv als wirklich gewollt reißt er sein Schwert (PA 16) in die Flugbahn. Ihm muss nun eine PA-Probe gegen 20+2 (Schwert)+5(Pfeil)+4(QU) [also insgesamt 31] gelingen, um das Geschoss noch ablenken zu können. Dummerweise würfelt Fredis Spieler nur eine 11 und muss nun mit einer schweren Wunde weiterkämpfen.*

#### Optional: Mehr TP oder höhere Reichweite durch hohe MS

Bei Fernkampfwaffen nützt eine hohe MS nur bedingt: Nur mit einer Wurfwaaffe kann man daraus Vorteile ziehen, denn bei einem Bogen würde man den Wurfarm überbelasten (den Bogen überspannen), eine Armbrust kann man ohnehin nicht mehr als Spannen und bei Feuerwaffen ist ohnehin kaum noch echte Muskelarbeit gefragt.

Ansonsten funktioniert die hohe MS bei den Wurfwaaffen genauso wie im Nahkampf: Pro Schritt über dem Schwellenwert erhält man einen TP mehr. Optional kann man auch für jeden Schritt über dem Schwellenwert die maximale Reichweitzonen um 4 Meter verschieben.

#### Beispiel:

*Fredi (MS 16) nutzt eine Fernkampfwaffe mit MS (12|2) und erhält dadurch 2 Schritte Überschuss. Entweder erhält er nun 2 zusätzliche TP oder er kann die Waaffe um 8 Meter weiter werfen.*

#### Optional: Mindest- MS oder GE

Um eine Waaffe wie einen Bogen oder eine Armbrust korrekt zu benutzen, muss man gewisse Voraussetzungen erfüllen, die von der Schwere der Waaffe abhängig sind. Im Allgemeinen muss man, um einen Bogen zu spannen, in etwa sein eigenes Körpergewicht in die Waagerechte ziehen. Folgende MS – Minimalwerte sind zu beachten (pro Punkt darunter eine Reichweitzonen geringer und 1 TP weniger):

Waaffe	MS
Kurzbogen	11
Reiterkurzbogen	12
Orkenbogen	16
Orken - Reiterkurzbogen	14
Kompositbogen	13
Langbogen	13
Kompositlangbogen	15
Elfenbogen	nicht nötig *

*\* Einzig und allein bei den Elfenbögen, die passgenau auf den Nutzer angefertigt sind, fällt der Mindest – MS weg. Nur wenn ein Fremder einen solchen Bogen nutzen will, kommt er zum Tragen – er beträgt dann MS des Originalnutzers + 3.*

Auch zum Spannen von Armbrustwaaffen benötigt man viel Kraft: Man kann sich mit einer Winde oder einem Klapphaken (Geißfuß) Abhilfe schaffen – eine Winde verringert die nötige MS um 6, der Haken um 2. Es können sich am Spannen maximal 2 Personen beteiligen, wobei das Spannen zu zweit so wirkt, dass nun der höhere MS +2 gilt.

Waaffe	MS
leichte Armbrust	12
mittlere Armbrust	15
schwere Armbrust	18
leichte Torsionswaaffe	13
mittlere Torsionswaaffe	14

Waffe	MS
schwere Torsionswaffe	18
große Torsionswaffe	20
Repetierarmbrust	12
Meuchlerarmbrust	10

### Optional: Spezielle Munitionsarten

Um den Einsatz von Schuss- und Feuerwaffen zu effektivieren, wurden von findigen Geistern verschiedene Munitionsarten entworfen und mit viel Erfolg eingesetzt. Zu diesen Munitionsarten zählt: Kriegsmunition, die beim Herausziehen aus der Wunde MS+4 benötigt und dann ohne Heilkunde Wunden+2 W8+2 weitere SP an der Wunde anrichtet, da sie mit fiesen Widerhaken ausgestattet ist. Dann gibt es noch die Kettenbrecher-Munition mit einer nadelfeinen Spitze, um Kettenhemden aufzubrechen und deren RS zu halbieren. Auch gibt es gehärtete Munition, die den RS einer steifen Rüstung um 2 verringert. Außerdem existieren Varianten mit hohler Spitze, die mit Gift oder Unrat (zur Förderung von Wundbrand) gefüllt wird. Schließlich existiert auch Munition aus Glas oder Kristall, die beim Einschlag zersplittert und damit die Wunde verunreinigt (die Wunde heilt erst, wenn die Splitter mit Heilkunde-Wunden +4 entfernt wurden). Und es gibt Kombinationen aus diesen verschiedenen Munitionsarten: Es existieren gehärtete Kriegsmunitionsvariationen, die beide Vorteile vereinen: Verringerung des RS und Erschwerung der Entfernung des Geschosses. Pfeile und Bolzen gibt es in allen Variationen, Feuerwaffenmunition nur als gehärtete Variante oder als Kettenbrecher.

### Geschütze

Bei Geschützen kann man davon ausgehen, dass sie etwas anders zu bedienen sind als normale Fernkampfwaffen und bei einzelnen Wesen verheerende Schäden ausrichten. Sie verfügen im Allgemeinen eine deutlich höhere Reichweite als normale Fernkampfwaffen, so dass man bei ihnen andere Entfernungsschritte für die Entfernungerschwernisse anwenden muss (werden in Vielfachen der normalen Entfernung angegeben, also z.B. 3x).

Des weiteren existieren Geschütze, die in einer ballistischen Bahn feuern und dadurch konstruktionsbedingt eine gewisse Mindestreichweite haben, innerhalb derer sie nicht eingesetzt werden können. Bei der Bestimmung der Entfernungerschwernisse wird einfach bei der Mindestreichweite 0m Entfernung angenommen, so dass der Schuss dorthin nicht weiter erschwert ist.

### Moderne Schusswaffen

Da die modernen Waffen sich sämtlich auf den Fernkampf belaufen, werden sie natürlich auch nur hier abgehandelt. Zuerst einmal muss geklärt werden, was unter moderne Waffen zählt: Der Einfachheit halber definieren wir hier moderne Waffen als alle Fernwaffen, die ihre Schussenergie aus einer chemischen Reaktion und nicht nur aus rein mechanischer Spannarbeit beziehen. Aus diesem Grunde entfällt zuerst einmal bei modernen Waffen die Mindeststärke zum Spannen. Dafür muss bei den meisten modernen Waffen noch stärker darauf geachtet werden, dass sie nicht nass oder dreckig werden, da eine Fehlfunktion mitunter katastrophale Nebenwirkungen (Explosionen, Fehlzündungen etc.) nach sich ziehen können. Darüber hinaus entfallen bei modernen

Waffen (die keine Pfeile etc. mehr verschießen, sondern kleinere Projektile, die nicht so stark von Wind etc. beeinflusst werden) die Behinderungen (aber auch Erleichterungen) durch Winde. Schließlich werden die Erschwernisse, die durch Entfernungen auf die Probe gelegt werden, halbiert (aufgerundet).

### Granaten und Sprengstoffe

Eine weitere Sorte moderner Waffen sind Granaten, die regeltechnisch als Wurfaffe gelten. Jede Granate verfügt wie ein normaler Sprengstoff auch über zwei Schadenswerte statt nur des einen. Der eine Schadenswert ist die Radiuschwelle, also der Wert, der angibt, wie groß die Entfernungsschritte sind, in denen der Schaden um jeweils das größten Würfelergebnis verringert wird. Der zweite Wert ist der eigentliche Schadenswert, also die Anzahl an Würfeln, die geworfen werden, um den angerichteten Schaden zu ermitteln.

Sollte eine Wurfprobe auf Granaten misslingen, obliegt es dem Spielleiter zu entscheiden, was genau für ein Effekt eintritt, ob, wo und wann die Granate zündet und was für eine Wirkung sich entfaltet (abhängig von QU der Probe – je negativer QU, desto weniger wünschenswert der Effekt für den Werfer). Sollte die Wurfprobe gelingen, so funktioniert alles mit steigendem QU immer mehr so, wie der Werfer es wollte (QU hat bei Granaten und Sprengstoffen keinerlei Auswirkungen auf den Schaden, so dass man positive QU mit steigender Wurf- und Zündgenauigkeit belohnen sollte).

**Beispiel:** Logan hat sich bei einem Waffenschieber eine Splitterhandgranate (Radius 2m, Schaden 5W8) besorgt und möchte sie trotz geringen Fernkampfwertes in „Granaten“ auf eine Gruppe von Gegnern werfen. Es gelingt ihm glücklicherweise recht gut (QU 2), so dass die Granate nahe bei den Zielpersonen detoniert. Er würfelt für den Schaden der Höhe nach sortiert 7, 4, 4, 3, 2. Einer der Gegner steht innerhalb des 2m – Radius und erhält die vollen 20 TP, die anderen stehen innerhalb des nächsten Radiuschrittes, also 4m und erhalten 13 TP (der höchste Würfel mit 7 Augen fällt weg). Dummerweise hat er die Wirkung falsch abgeschätzt (der SL hat Logans Spieler keine genauen Daten zu der ihm unbekannten Waffe gegeben), so dass ein Freund von ihm in etwa 7 Metern von der Detonation entfernt steht und somit 5 TP erhält.

## Der Kampf ohne Waffen

Wenn im Kampf als Folge eines heftigen Schlages eine Klinge zerbricht, dann steht der Kämpfer ohne eine verwendbare Waffe da – glücklich ist dann in der Situation der, der sich auf seine Lehrmeister in der waffenlosen Kampfkunst berufen kann. Im Prinzip gibt es in der waffenlosen Kunst 3 unterschiedliche Prinzipien: Boxen, Ringen und Raufen. Allerdings gibt es noch unterschiedlichste Variationen dieser 3 Prinzipien, so dass wir erst einmal klären, wobei es bei den 3 grundlegenden Prinzipien geht:

### Raufen:

Raufen ist der "stillose" Kampf mit allen Mitteln: Kratzen, Beißen, Treten, Schlagen, ohne feste Regeln und nicht besonders elegant anzusehen (auch nicht besonders wirkungsvoll).

TP: W4 (+QU)

aE: 2 (+QU)

MS: 1313

AK: 1213

B: bei Zone 1 (Kopf) oder 2 (Oberkörper): jeweils 1

Kosten: 0 aE

### Ringen:

Ringen ist die Kunst, den Gegner mit Griffen und Hebeln kampfunfähig zu machen - also meist, ihn am Boden zu fixieren (man kann damit kaum echten Schaden anrichten).

TP: W3 (+1/2 QU)

aE: W4 (+QU)

MS: 1214

AK: 1012

B: niemals

Kosten: 1 aE

### Boxen:

Beim Boxen wird der Gegner nur mit der Faust geschlagen – es kommt auf eine gute Mischung aus Ausdauer, Kraft und Genauigkeit an. Die Hauptaufgabe beim Boxen ist auch nicht immer unbedingt das Töten des Gegners, sondern das bewusstlos Schlagen durch gezielte Treffer am Kopf oder auf empfindliche Stellen am Körper.

TP: W4+1 (+QU)

aE: 2 (+QU)

MS: 1312

AK: 1313

B: bei Trefferzone Kopf = 2, bei Trefferzone Oberkörper = 1

Kosten: 1aE

Der direkte körperliche Schaden ist in solchen Kampfsituationen meist relativ gering, abgehandelt wird alles über Erschöpfung oder Benommenheit (die optionalen Regeln dazu finden sich bereits im Abschnitt über den bewaffneten Nahkampf, wobei sie natürlich gelten müssen, wenn der unbewaffnete Nahkampf so ausgeführt werden soll, wie hier vorgestellt. Wenn diese Regeln nicht benutzt werden, so gelten nur die echten TP-Werte...und der waffenlose Kampf ist nicht das, was er sein sollte).

Die echten TP (der erste Wert, der bei den 3 Kampftechniken angegeben wird) werden durch den doppelten RS abgefangen (also hätte eine Rüstung mit RS 2 gegen Unbewaffnete einen RS von 4).

Einige Kampftechniken kosten Erschöpfung, man kann

allerdings in einer Runde auf den Angriff verzichten, nur einmal parieren und dafür dann Erschöpfung abbauen: Es ist hierbei allerdings nur möglich, aktuelle Erschöpfung (aE) abzubauen und zwar pro Runde Durchatmen einen Punkt, wenn man eine KO-Probe erfolgreich ablegt, sogar 2 Punkte. Wenn die Benommenheit (kurz B) größer 0 ist, so kann man keine aE abbauen, sondern muss mit einer KO-Probe+3 einzelne Punkte abbauen.

Nun zur Erklärung der Werte der einzelnen Kampftechniken: Die „TP“ geben den echten Schaden an – er wird angetragen wie beim bewaffneten Kampf, in Form von Wunden auf dem IWAN eingezeichnet. Hier kann es passieren, dass die Attackequalität QU anders auf den Schaden aufgeschlagen wird als gewöhnlich – wie dies genau geschieht, steht in Klammern hinter den TP – Angaben.

Der Wert nach „aE“ ist die aktuelle Erschöpfung, die nach einem Treffer angerichtet wurde: Alle 5 Punkte aE erhält man einen Punkt dE (dauerhafte Erschöpfung) und einige Mali auf AT/ PA.

Wie auch beim bewaffneten Kampf kann man den angerichteten Schaden durch seine Muskelstärke (MS) - und/ oder Athletik (AK) - Werte beeinflussen – welche Regeln man anwendet (keine Modifikation/ nur erhöhter Schaden durch hohe Werte/ erhöhter Schaden durch hohe Werte und verringerter Schaden durch niedrige Werte) ist dem Spielleiter überlassen.

B ist die Benommenheit, auch sie zählt als Erschwernis auf AT und PA.

Die Kosten geben an, wieviel aE die Durchführung eines solchen Angriffes einbringt (da ja auch ein solcher Angriff erschöpft).

## Reiterkampf

Gezähmte Reittiere bringen einen gewaltigen Vorteil im Kampf: Man ist schneller, die Streitkräfte werden beweglicher und man sitzt oftmals ein wenig erhöht über den Köpfen des Fußvolkes, hat also bereits ohne den eigentlichen Ritt einen Vorteil im Kampf. Zudem kann ein Reiter deutlich mehr Rüstung tragen, da ja den größten Teil ohnehin das Reittier schleppen muss.

Kurz: Ein Reiter verfügt, so er sich denn ein trainiertes Reittier leisten kann, über einige sehr wirkungsvolle Vorteile im Kampf gegen einen Fußkämpfer.

### Verwendbare Waffenklassen

Ein Reiter ist in der Wahl seiner Waffen ein klein wenig beschränkt: Er kann keine Waffen führen, die generell eine zweihändige Kampftechnik voraussetzen, Waffen die sowohl einhändig als auch beidhändig Verwendung finden, müssen zwangsläufig mit einer Hand geführt werden.

Bei Fernwaffen gilt die Einschränkung, dass Schleudern, Armbrüste (mit Ausnahme der leichten Armbrust), Torsionswaffen (mit Ausnahme der leichten Torsionswaffe), Gewehre oder noch schwerere bzw. sperrigere Waffen nicht im Ritt, sondern nur stehend abgefeuert werden können. Bögen können eingesetzt werden, wenn sie eine geeignete Größe aufweisen: Langbogen, Orkenbogen und Kompositlangbogen gelten hierbei als ungeeignet.

### Der Einsatz von Rüstungen

Wer auf einem Reittier eine Rüstung einsetzen möchte, hat einen großen Vorteil auf seiner Seite: Das Reittier trägt einen großen Teil der Last und der Reiter kann sitzen, muss seine Beweglichkeit also weniger auf die Beine konzentrieren. Dadurch wird der Behinderungswert einer Rüstung für einen Reiter halbiert (und aufgerundet).

#### Beispiel:

*Rittmeisterin Tjolka von der schweren Reiterei trägt eine Rüstung mit BE 8. Hoch zu Ross machen sich davon gerade einmal 4 Punkte bemerkbar.*

### Das Reittier

Das Reittier bringt verschiedene Eigenschaften mit sich, die den Kampf entscheidend beeinflussen können. Diese Eigenschaften sind im Einzelnen:

- **GS:** Die Geschwindigkeit des Reittieres, wird in Metern pro Kampfrunde (MpK) angegeben, wobei eine KR etwa 3 Sekunden entspricht. Dieser Wert gilt auch für alle anderen Lebewesen und Fahrzeuge. Die Werte die hier angegeben werden, gelten für die normale Geschwindigkeit, die das Reittier ohne relative Erschöpfungserscheinungen laufen kann, die schnelle Geschwindigkeit, die es KO Stunden aushält, die Sprintgeschwindigkeit, die für KO Minuten ausgehalten werden kann und die maximale Geschwindigkeit, die es KO Kampfrunden aushalten kann. Ein Beispiel für einen Menschen (als Reittier ungeeignet): [6|8|11|122].
- **AK:** Wie bei SCs der Wert der Athletik - er gibt die Wendigkeit des Reittiers an, die eventuell bei Manövern eingesetzt wird (je nach Wunsch des Spielers).
- **WK:** Sie Willenskraft eines Reittiers gibt seinen Mut und gleichzeitig seine Störigkeit an - kann je nach Situation und Loyalität als Erschwernis oder als Erleichterung z.B. auf Manöverproben eingesetzt werden

- **AT:** Dies ist der Angriffswert des Tieres für beißen/ treten usw.
- **Auw:** Der Ausweichenwert des Tieres (es kann ja nicht parieren), mit dem es allen Arten von Angriffen begegnet
- **TP:** Hier werden die Schadenswerte der einzelnen Angriffsarten angegeben
- **Sitzfestigkeit:** Wie sehr schwankt das Tier, wie gut sitzt man auf ihm, der Wert kann durch unterschiedliche Sattelkonstruktionen verbessert werden (je geringer er ist, desto besser sitzt man auf dem Tier)
- **KO:** Wird für die Ausdauer beim Laufen und zur Berechnung von Wundgraden verwendet - wie bei Spielercharakteren auch
- **RS:** Dieser Wert wird wie immer in den unterschiedlichen Zonen angegeben, wobei hier natürlich die Unterscheidung von Waffenarm (r. Vorderbein) und Schildarm (l. Vorderbein) meistens ziemlich sinnlos ist.
- **Ausbildung:** Ein Wert, der von -5 (total unausgebildet) bis +10 (perfektes Kriegstier) reicht

#### Beispiel:

*Rittmeisterin Tjolka hat sich für teures Geld ein gut geschultes chronovarisches Steppenpferd gekauft. Seine Werte sind:*

- **GS:** [10|14|25|50]
- **AK:** 12
- **WK:** 14
- **AT:** Huftritt 12, Biß 14
- **Auw:** 14
- **TP:** Huftritt 2W10+2 TP, Biß 2W4+1 TP
- **Sitzfestigkeit:** 3 (mit einem sehr gut gearbeiteten Sattel)
- **KO:** 15
- **RS:** 1|1|0|1|1|1|1
- **Ausbildung:** 7

### Stürze

Der Spielleiter kann bei jedem Manöver mit einem Reittier - egal ob es gelungen oder misslungen ist und nach jedem schweren Treffer (mehr als 10 TP oder 5 SP) eine Sturzprobe verlangen.

Die Sturzprobe ist eine Reitenprobe + Sitzfestigkeit + (jeden TP über 10 wenn die Probe in Folge eines Treffers abgelegt wird), und wird abgelegt, um zu sehen, ob man vom Reittier stürzt. Sollte diese Probe misslingen, kommt es zum Sturz, in dem W2 Trefferzonen gleichmäßig mit W20 SP belastet, wobei der Schaden um die QU einer Körperbeherrschungsprobe gemildert werden kann.

#### Beispiel:

*Tjolka kassiert im Kampf einen Treffer für 13 TP und muss nun eine Reitenprobe +6 ablegen, um zu sehen, ob sie stürzt. Die Probe misslingt und sie fällt vom Pferd. Eine Trefferzone (der Waffenarm, der bereits unter dem Treffer zu Anfang des Beispiels zu leiden hatte) erhält nun 12 SP, die Tjolka allerdings mit 4 Punkten QU in Akrobatik auf 8 SP reduzieren kann.*

### Reiterproben

Der Spielleiter kann beim Reiten jederzeit Proben verlangen und sie durch den Ausbildungsstand modifizieren, gegebenenfalls kann er das Reittier eine WK-Probe (durch Ausbildungsstand modifiziert) ablegen lassen, ob es sich zu besonders spektakulären Manövern durchringen kann.

Als Beispiele für Situationen, in denen eine solche Probe angebracht wäre sind hier z.B. große Sprünge, scharfe Lenk-, Ausweich- oder Wendemanöver bei hoher GS, in den Nahkampf reiten, das Reittier von Fluchtverhalten abbringen,

wenn das Tier getroffen wurde oder der Angriff aus hoher GS zu nennen.

Wenn eine solche Probe misslingt, kann dies direkt eine Sturzprobe nach sich ziehen, man kann auch eine solche Probe nutzen, um mit ihrem QU eine sicher folgende Sturzprobe zu modifizieren.

#### Beispiel:

*Tjolka reitet eine sehr scharfe Kurve und ihr Pferd bockt auf. Nun legt sie eine Reitenprobe ab, um zu sehen, wie gut sie mit der Situation klarkommt. Sie behält 4 Punkte QU übrig, die als Erleichterung für die folgende Sturzprobe gelten.*

#### Fernwaffeneinsatz vom Reittier aus

Welche Waffen überhaupt eingesetzt werden dürfen, ist weiter oben angegeben. Wer in berittenem Zustand eine Fernkampf-Waffe einsetzen möchte, muss mit Erschwernissen rechnen: Generell ist der Einsatz einer Fernwaffe für einen Reiter um 2 Punkte erschwert, zusätzliche Erschwernisse sind die Sitzfestigkeit (die ebenfalls vom AT-Wurf abgezogen wird) und die Geschwindigkeit (Erschwerung von einem halben Punkt der Attacke pro Punkt aktueller Geschwindigkeit bei Schusswaffen und einem achteil Punkt bei Wurf-Waffen).

#### Ausweichen auf einem Reittier

Sämtliche Versuche des Ausweichens auf einem Reittier sind um 4 Punkte erschwert. Wenn dem Angriff erfolgreich ausgewichen wurde, besteht eine 50/50 – Chance, dass das Reittier getroffen wurde (mit QU=0).

#### Beispiel:

*Tjolka (AT 14) attackiert in vollem Galopp einen Fußkämpfer, der vor ihr davonläuft, die relative GS beträgt in dieser Situation 50 (Tjolkas Pferd) – 25 (der weglaufernde Fußkämpfer) = 25 mpK. Tjolkas AT wird durch den Angriff auf einen Fußkämpfer um 2 Punkte erhöht und durch die hohe Geschwindigkeit um 6 Punkte verringert. Sie schlägt also mit einem Wert von 10 zu. Außerdem erhält sie noch einen TP-Bonus von 13 Punkten durch die hohe Geschwindigkeit – ziemlich tödlich.*

#### Reiter vs. Fußvolk

Wenn ein berittener Kämpfer gegen einen Fußkämpfer streitet, erhält der Reiter aufgrund seiner Position gewisse Vorteile: Sein AT-Wert steigt in dieser Situation um 2 Punkte, die TP werden um die Hälfte seiner aktuellen GS erhöht und wenn er bei der Zonenermittlung eines Treffers eine 6 wirft wird erneut gewürfelt und erst dann bei einer erneuten 6 wurden die Beine des Fußkämpfers getroffen.

Die relative GS ist die GS des Reiters relativ zum Fußkämpfer, wenn der Fußkämpfer sich auf den Reiter zubewegt wird GS (Reiter) und GS (Fußkämpfer) addiert, wenn der Fußkämpfer sich vom Reiter wegbewegt (oder andersherum, also beide die gleiche Bewegungsrichtung haben) wird subtrahiert, bei rechten Bewegungswinkeln wird die GS addiert und halbiert, bei anderen Winkeln muss man Augenmaß anwenden.

Die Attacke wird für beide Kämpfer um ein Viertel der relativen GS erschwert, außerdem gilt für den Fußkämpfer folgendes: Seine AT ist gegen den Reiter um 2 Punkte gesenkt, bei Zone 1 wird erneut gewürfelt und erst dann bei einer erneuten 1 wurde der Kopf des Reiters getroffen.

Man kann keine Ziele ansagen, wenn der Reiter oder der Fußkämpfer sich in Bewegung befinden (typischerweise Angriff im Vorbeireiten), also wenn gilt: Relative GS > 0.

#### Stangenwaffen

Der mit einer Stangenwaffe bewaffnete Fußkämpfer erhält einen Bonus von 2 auf seine AT, die TP werden um die Hälfte der relativen GS erhöht, er kann alle Zonen des Reiters mit gleich großer Wahrscheinlichkeit treffen.

Der Reiter kann dem Fußkämpfer nur ausweichen oder um die halbe GS erschwert parieren. Zudem darf der Fußkämpfer darf automatisch als erster attackieren (er erhält automatisch die Initiative).

Ansonsten gilt für den Reiter weiterhin alles vorher gesagte im Kampf gegen Fußkämpfer. Nur dass der Fußkämpfer jetzt auch Ziele ansagen darf.

#### Beispiel:

*Tjolka reitet ungebremst (GS 25) in einen Haufen Pikeniere. Der Pikenier, auf den sie zuhält, bekommt einen AT-Bonus von 2, muss aber auch wiederum 6 Punkte wegen der GS abziehen. Außerdem erhält er nun den gleichen TP-Bonus wie Tjolka. Nur dass er diesmal als erster an der Reihe ist.*

#### Reiter vs. Reiter

Nehmen wir nun zwei Reiter, die aufeinander zureiten: Die AT beider Reiter wird um ein Achtel der relativen GS erschwert, die TP wie gehabt um die halbe relative GS erhöht. Außerdem darf keiner der beiden ein Ziel ansagen.

#### Beispiel:

*Nun, da Tjolka ihr unrühmliches Ende in der Spitze einer Pike gefunden hat, nehmen wir zwei anonyme Reiter mit jeweils AT 12. Bei einer relativen GS von 60 (reiten beide direkt aufeinander zu) mpK haben sie nur noch AT 5, aber bei einem Treffer 30 TP zusätzlich. Aua.*

#### Lanzenreiten

Beim Lanzenreiten gelten generell die gleichen Modifikatoren wie beim Kampf Reiter gegen Fußkämpfer bzw. Reiter gegen Reiter. Einzig die Einschränkung, dass die GS des Lanzenreiters mindestens 5 sein muss, und dass er Angriffen nur noch Ausweichen kann (ebenfalls weiter oben bereits erklärt) wird gültig.

#### Lanzengang

Beim Lanzengang attackieren sich zwei Reiter, die beide als Waffe eine Reiterlanze gewählt haben. Am Anfang müssen beide Reiter eine Reitenprobe ablegen und sich die QU dieser Probe merken.

Dann wird ihre AT um die QU der ersten Probe modifiziert und es wird eine vergleichende Attackeprobe geworfen. Derjenige der Reiter, der diesen Vergleich gewinnt, trifft, bei einem Gleichstand werden je nach SL – Entscheidung entweder beide oder keiner der Reiter getroffen.

Die TP errechnen sich aus den TP der Lanze plus die volle relative GS bei Kriegslanzen, die halbe relative GS bei improvisierten Lanzen und ein Achtel der relativen GS bei Turnierlanzen.

## Alternative Kampfbregeln

Wem der Kampf zu lange dauert oder wer mit unserem Kampfsystem nicht ganz zufrieden ist, dem seien an dieser Stelle noch ein paar Alternativen zu unserem Hauptsystem vorgestellt (da es sich allerdings um Alternativen handelt, werden sie vermutlich auch in der Endfassung nicht so ausführlich und mit so vielen optionalen Regeln beschrieben werden wie das Kernregelwerk):

### Erstens: Trennung von Angriff und Verteidigung

QVAT bedeutet Quervergleichs - Autotreffer und ist ein Kampfmodell, dass auf der Annahme basiert, dass jeder Angriff ohne erfolgte Verteidigung automatisch gelingt und mehr oder weniger heftig trifft. Eigentlich eine Erfindung des Kampfbregel - Projektes ([www.kampfbregel-projekt.de](http://www.kampfbregel-projekt.de)) zur Ergänzung des Rollenspiels "DSA" gedacht, fand es dort wenig Anklang und wurde durch die neue Auflage auch beinahe vollständig entwertet. Kerngedanke dieses Systems ist, dass der Angreifer mit seinem Attackewurf einen Qualitätswert vorgibt, der als Malus auf die Paradeprobe aufgeschlagen wird und bei deren Misslungen ebenfalls noch zum Schaden gezählt wird. Die Besonderheit hierbei: Die Attacke gelingt prinzipiell immer - es ist die Parade, die letztlich bestimmt, ob der Verteidiger getroffen wird oder nicht.

Regeltechnisch funktioniert das folgendermaßen: Man gibt mit der Parade oder dem Ausweichen keinen Zielwert mehr vor, sondern man würfelt zuerst die Attacke gegen den festen Zielwert von 20. Dann wird QU bestimmt - ein positives QU bedeutet eine eher gute und ein negatives QU eine eher schlechte Attacke, trotzdem würde auch eine Attacke mit einem negativen QU einen sich nicht verteidigenden Kämpfer treffen (da er ja im Modell unbeweglich dasteht).

Nun ist der Verteidiger an der Reihe - prinzipiell ist es hierbei egal, ob er sich mit Ausweichen oder einer Parade verteidigt, denn die Berechnung der Werte (der einzige relevante Unterschied) bleibt erhalten, wie sie im Kampfbregelwerk bereits vorgestellt wurde. Der Verteidiger ist ebenfalls mit einem 2W10 - Wurf gegen 20 an der Reihe, er muss diesmal die QU der Probe zum Zielwert addieren. Sollte die Summe aus Verteidigungswert und den Würfeln unter 20 + QU liegen, so gelang die Attacke, sollte der Probenwert genau dem Zielwert entsprechen oder darüber liegen, so gelang die Verteidigung nicht.

Wenn die Verteidigung nicht geglückt ist, kann der Angreifer QU zu seinem ausgewürfelten Schaden addieren und dann wie bereits in den Kernregeln beschrieben zur Bestimmung von Trefferzone und Wundklasse schreiben.

#### Beispiel:

*Fredi unser Beispielkrieger schlägt mit AT 16 auf einen Gegner mit PA 14 ein. Er würfelt bei der Attacke eine 10 und erhält somit ein QU von  $(16+10-20)$  6. Der Zielwert der Parade seines Gegners ist somit um 6 Punkte erhöht. Er würfelt eine 8 und kann somit  $(14 + 8)$  ist 22, Zielwert ist aber 26) nicht parieren. Nun trifft Fredi sein Ziel also und darf seine QU von 6 auf die Trefferpunkte aufschlagen.*

### Zweitens: Weniger tödliches Kampfsystem

Eine Kritik an unserem Kampfsystem könnte der "überzogene" Realismus sein. Insbesondere bei Anfängern, die bisher nur PC - "Rollenspiele" gespielt haben, sollte man überlegen, ob es nicht besser ist, dem Kampfsystem ein wenig die Zähne zu ziehen - zum einen dauert dadurch der Kampf zwar länger, allerdings kommt es auch nicht mehr so schnell zu sofort tödlichen Treffern (und Rüstungen werden noch wertvoller). Ich spreche davon, dass man die Trefferpunkte reduziert. Ganz einfach dadurch, dass zur Bestimmung der Qualität eines Treffers im Kampfsystem nicht mehr der volle, sondern nunmehr nur noch der halbe Überschuss genommen wird. Die Erschwernis für die Parade beträgt weiterhin den vollen Überschuss. Dadurch kommt es generell zu weniger schweren Wunden.

Eine andere Möglichkeit ist die Festlegung der Tödlichkeit von Wunden zu ändern und zu sagen, dass erst 4 schwere Wunden oder einzelner Treffer im Wert von 2 schweren Wunden tödlich sind.

#### Beispiel:

*Fredi hätte seinen Gegner im vorigen Beispiel getroffen - daran findet keine Veränderung statt. Jedoch kann Fredi nun nur noch 3 TP zusätzlich für die QU addieren - drei Punkte weniger als sonst, das könnte eventuell der Sprung von einer schweren zu einer mittelschweren Wunde sein.*

### Drittens: Eliminierung von Würfelwürfen

Um den Kampf generell schneller zu gestalten, kann man einfach die Schadenswürfe eliminieren - genau betrachtet benötigt man diese nicht, wenn durch die Attacke - Qualität sowieso noch ein ausgewürfelter (und somit zufälliger) Faktor hinzukommt. Wenn man nun die Würfel bei den Schadenswerten der einzelnen Waffen durch fixe Werte ersetzt, hat man sich schon den Wurf gespart: So kann man jeden W4 durch einen Wert von 2 oder 3, W6 durch 3 oder 4, W8 durch 4 oder 5, W10 durch 5 oder 6, W12 durch 6 oder 7 und W20 durch 10 oder 11 ersetzen - allerdings sollte man dabei konsequent entweder den höheren Wert oder den niedrigeren Wert wählen.

#### Beispiel

*Das imaginäre Schwert "Drachenschlag" hat nach Kernregelwerk  $2W6+4$  TP, nun wird die Eliminierungsregel angewendet - und zwar wird der höhere Wert genommen. Dadurch werden die W6 durch jeweils 4 ersetzt. Drachenschlag hat somit nach der Eliminierungsregel  $4+4+4 = 12$  Trefferpunkte.*

## Kampfausrüstung

Die Ausrüstung eines Charakters hat große Auswirkungen auf den Kampf: Wenn seine Waffe im Allgemeinen dafür bekannt ist, viel Schaden anzurichten, kann ihr bloßer Anblick eventuell einen Feind in die Flucht jagen. Mitunter haben solche Waffen aber auch den Ruf, plump und schwerfällig zu sein. Woran man erkennt wie gut oder schlecht eine Waffe wirklich ist, erfährt man in diesem Kapitel, dass sich der Kampfausrüstung eines Charakters widmet.

### Nahkampfwaffen

In diesem Abschnitt geht es um alle Waffen, die im direkten Kampf Mann (oder Zwerg oder Goblin) gegen Mann (oder Elf oder Ork..) benutzt werden. Bei einigen von ihnen gibt es noch Besonderheiten, die in der Beschreibung Erwähnung finden werden. Alle Nahkampfwaffen besitzen die gleichen Charakteristischen Eigenschaften:

**Name:** Der Name einer Waffe beschreibt den Regeltechnischen Namen, mitunter sind die Waffen unter anderem Namen bei verschiedenen Kulturen verbreitet, dies wird aber erst in den einzelnen Kulturen Anwendung finden.

**TP:** Dieser Wert gibt an, wie viele Trefferpunkte eine Waffe bei einem Treffer ohne Modifikation durch die Qualität der Attacke anrichten kann. Für gewöhnlich bestehen die TP aus einem Würfelcode (XWY) und einem festen Bonus (+Z). Man wirft zur Trefferpunktebestimmung X (Anzahl) y-seitige Würfel und addiert den Wert Z.

**BF:** Der Bruchfaktor ist ein Wert, der angibt, wie spröde und zerbrechlich eine Waffe unter Belastung reagiert. Hierbei gilt: Je geringer der BF-Wert, desto besser hält die Waffe Belastungen stand.

**Gewicht:** Dies ist das Gewicht der Waffe in Unzen, wobei eine Unze einem Gewicht von 25 Gramm entspricht.

**Länge:** Die Länge der Waffe (an der längsten Stelle, bei Kettenwaffen oder Peitschen komplett ausgelegt) in cm.

**AT:** Der unter „AT“ stehende Wert wird (wenn positiv) zum entsprechenden Attackewert addiert bzw. (wenn negativ) subtrahiert, wenn man diese Waffe benutzt.

**PA:** Hier wird wie bei dem Wert unter „AT“ verfahren, nur eben, dass durch den „PA“ - Wert der Waffe der PA-Wert des Kämpfers beeinflusst wird.

**INI:** Wenn es darum geht, zu bestimmen, in welcher Reihenfolge die Kämpfer ihre Attacken ausführen, spielt die Initiative eine Rolle: Je höher (positiver) der Wert, desto besser.

**MS:** Dies ist der Muskelstärke-Modifikator, der angibt, wie stark sich hohe Muskelstärkewerte bei dieser Waffe auf die Trefferpunkte auswirken. Dieser Wert hat zwei Angaben: Zuerst den Schwellenwert, der angibt, ab welchem MS-Wert der Bonus zum Tragen kommt und als zweites die Schrittweite, die bestimmt, alle wieviel MS-Punkte ein Punkt TP-Bonus gewährt wird.

#### Beispiel:

Ein gewöhnliches Schwert hat folgende Werte: TP: 1W8+4, BF: 1, Gewicht: 80 uz, Länge: 85 cm, AT+1, PA +/- 0, INI +/- 0, MS 12|3  
Zum Vergleich dazu ein gewöhnlicher Dolch: TP: 1W6+1, BF: 2, Gewicht: 10 uz, Länge: 20 cm, AT+1, PA-3, INI+1, MS 10|5  
Ein Dolchkämpfer richtet also deutlich weniger Schaden an als ein Schwertkämpfer, außerdem ist seine Waffe weniger stabil, richtet auch bei großer Muskelstärke kaum merklich mehr Schaden an und ist zum Parieren deutlich schlechter geeignet. Allerdings ist sie weniger groß und schwer und ist schneller im Angriff.

## Messer & Dolche

**Messer:** Eine kurze einseitig scharfe Klinge ohne besondere Spitze, meist eben so lang wie der Griff, mehr Werkzeug denn Waffe

**Dolch:** Beidseitig angeschliffene Stichwaffe mit scharfer Spitze, zum Töten entwickelt

**Eberfänger:** Eine Jagdwaffe mit einer so genannten Nickerspitze, um Wild abzunicken, zwischen dem obersten Halswirbel und der Schädelbasis das Rückenmark zu durchtrennen

**Opferdolch:** Hauptsächlich von Priestern oder Schamanen aus Naturreligionen verwendeter gezackter, breiter Dolch, eigentlich nicht für den Kampf ausgewogen

**Scheibendolch:** Vom Aufbau her ein schwerer Dolch, damit man sich in den Stich hineinlehnen kann und auch Rüstungen durchstoßen kann, sitzt am oberen Griffende eine Metallscheibe

**Stilet:** Eine dünne lange Meuchlerwaffe, die sich gut verstecken lässt und wegen des geringen Klingendurchmessers auch Kettenhemden mühelos durchdringen kann

**Ochsenszunge:** Ein sehr breiter, langer Dolch an der Grenze zum Kurzschwert, oft als Prunkwaffe getragen, reißt grässliche Wunden

**Schwerer Dolch:** Im Grundaufbau wie ein Dolch mit etwas breiterer und längerer Klinge

**Meuchlerdolch (Dreikant):** Irgendwann erfuhr ein Meuchler von einem Heiler, dass dreipolige Stichwunden nur sehr schwer zu verschließen sind und entwarf dann diesen heimtückischen Dolch

**Vulkanglasdolch:** Eine eher rituelle Waffe (ähnlich dem Opferdolch) bestehend aus Obsidian oder anderem leicht zu schärfenden Gestein

**Hohldolch:** Von außen sieht es wie ein normaler Dolch aus, allerdings führt eine Giftkanüle vom Knauf (in dem das Gift gelagert ist) zur Spitze (wo es wirken soll)

#### Klappdolch:

**Elfisches Jagdmesser:** Leicht gekrümmt und sehr gut ausgewogen - mit extrem scharfer stabiler Klinge

## Armklingen

**Armdolch:** Eine schwere Dolchklinge, die man sich an den Unterarm schnallt, um so mehr Kraft in den Stoß zu legen

**Armsichel:** Ähnlich einem Armdolch, mit längerer, gekrümmter Sichelklinge

**Armxtblatt:** Eine schwere massive Waffe, bei der auf der Armaußenseite ein langes, schmales Axtblatt montiert ist und so sehr genau gehandhabt werden kann

**Armklinge, gezackt:** Vom Grundaufbau einer Armsichel am nächsten, allerdings ist das Blatt gezackt, um noch schlimmere Wunden zu verursachen

## Schwerter

**Kurzschwert:** Der Zwischenschritt zwischen Schwert und Dolch - eine für einen Dolch recht breite, für ein Schwert recht kurze Klinge, schach ausgeprägte Parierstange

**Langschwert:** Ein sehr langes gerades Schwert, kann aber wegen der schlanken Klinge noch mit einer Hand geführt werden

**Breitschwert:** Etwas kürzer als ein gewöhnliches Schwert, dafür aber sehr viel breiter und massiver, meist fast völlig ohne Parierstange



**Sichelschwert:** Eine improvisierte Waffe, bei der eine Sichelklinge in die Fassung eines Schwertgriffes eingepasst wurde, schlecht ausgewogen, wenig stabil, sehr scharf

**Schwert:** Ganz gewöhnliches Schwert mit durchschnittlich breiter und langer Klinge sowie einer stabilen Parierstange

**Krummschwert:** Eigentlich eine scharfe Hiebwaaffe, jedoch mit einer scharfen Spitze - nur einseitig geschärft und stark gekrümmt, der Klingenkopf ist recht breit und schwer

**Barbarenschwert:** Ein grobschlächtiges schweres Schwert an der Grenze zum Anderthalbhänder - sehr lang, sehr breit, ohne Parierstange

**Elfenschwert:** So lang wie ein gewöhnliches Schwert, jedoch um einiges schmaler und eleganter, eben für etwas schwächere Wesen ausgewogen

**Katzbalger:** Durch besondere Behandlung der Klinge extrem scharfes, recht kurzes, aber breites Schwert, wird in einer Fellscheide getragen, um die Klinge nicht zu ruinieren - daher der Name

## Stichwaffen

**Florett:** Sehr schmale Stichwaaffe mit einem runden Handschutz, biegsame Klinge ohne Schärfe aber mit feiner Spitze

**Degen:** Fechtwaaffe, einseitig scharf, Griff liegt in einer Korbfassung, von der Klingenstärke zwischen Florett und Rapier liegend

**Rapier:** Beidseitig scharfe, stabile Klinge, mit der auch mal gehauen werden darf, der Griff ist durch eine schmale Parierstange gedeckt

**Stockdegen:** Von außen sieht er aus wie ein Spazierstock, allerdings kann man den Griff abschrauben und erhält so einen schmalen Degen (und einen hohlen Stock)

**Elfenrapier:** Elfische Stichwaaffe, nahe am Schwert, sehr lange scharfe Spitze, mit der man angeblich auch Kettenpanzer mühelos durchdringen kann

## Zweihänderklingen

**Bihänder:** Großes langes Schwert für den Kampf zu zwei Händen, sehr breite Parierstange

**1 ½-Händer:** Mittelding zwischen Schwert und Bihänder, man wechselt im Kampf immer wieder zwischen einer und zwei Händen um optimale Beweglichkeit zu erreichen

**Bastardschwert:** Recht breites, kurzes anderthalbhändiges Schwert, kann von kräftigen Kämpfern auch mit nur einer Hand geführt werden

**Flammberge:** ein geflammter Zweihänder mit zusätzlicher angeschmiedeter Parierstange am unteren Ende der Klinge, durch den Wellenschliff behält er seine Schärfe lange Zeit

**Richtschwert:** Ein gerades langes Schwert ohne Spitze, sehr schwer und sehr scharf, nicht für den echten Kampf gemacht

**Katana:** Von der Handhabung ein Anderthalbhänder, allerdings mit schlanker leicht gekrümmter nur einseitig scharfer Klinge, ohne Parierstange

**Zweihändiges Krummschwert:** Ähnlich dem Krummschwert, allerdings etwas weniger krummgezogen, allerdings immer noch sehr breit und recht schwer, natürlich für zwei Hände

**Großschwert:** Ein mächtiger Zweihänder, mannslang und sehr schwer - besitzt große Schärfe, neigt jedoch oft dazu, zu zerbrechen, da die Konstruktion einige Schwachpunkte besitzt

**Großes Sichelschwert:** Eine lange sichelförmige Klinge, im Gegensatz zum Sichelschwert nicht improvisiert, sondern mit Absicht derartig geschmiedet, beidseitig scharf

## Scharfe Hiebwaaffen

**Entermesser:** Eine besonders bei Seegefechten eingesetzte Waaffe mit breiter kurzer Klinge und Handbügel

**Hiebmesser:** Eigentlich eher in die Kategorie Messer und Dolche gehörig ist dies ein sehr langer, stark gekrümmter Dolch mit breiter Klinge, man stößt mit ihm nicht zu sondern schlägt nach seinem Gegner

**Fleischermesser:** Ein großes schweres Messer, dass nur auf einer Seite scharf ist, nicht zum Kämpfen gedacht ist, aber so konzipiert ist, dass es Sehnen und sogar Knochen durchschlägt

**Säbel:** Eine leicht gekrümmte Waaffe mit schlanker, recht instabiler Klinge, runder Spitze und einem Handbügel zum Schutz - eine reine Hiebwaaffe

**Krummsäbel:** Insgesamt etwas wuchtiger und stärker nach innen gekrümmt als der normale Säbel verfügt der Krummsäbel auch über eine Spitze und keinen Handbügel

**Amazonensäbel:** Eine Variation des Krummsäbels, bei dem die Klinge zuerst vom Griff aus gerade verläuft und dann sehr stark, fast rund gebogen ist, sie ist beidseitig scharf

**Schwerer Säbel:** Im Prinzip ein Säbel mit etwas stabilerer, schwererer Klinge und einer scharfen Spitze - mit ihm kann man sogar zustoßen

**Orksäbel:** Eine nur leicht gebogene Klinge, deren Rückseite scharfe Zacken aufweist, sehr breit, lang und schwer, fast für anderthalbhändige Führung gemacht

**Orksense:** Eine Waaffe, bei der die großzügig geschwungene Klinge mit drei Streben an einem langen Holzstab befestigt ist und so fast schon einer Axt mit extrem langgezogenem Blatt gleicht

**Einschneidiges Schwert:** Eine gerade Klinge, die allerdings nur einseitig geschärft ist, die Spitze ist rechtwinklig und auf der Rückseite komplett gerade

**Korbsäbel:** Ein starker Säbel mit einem Korbgeflecht als Handschutz, meist sehr gut ausgewogen - liegt beinahe wie ein Schwert in der Hand

**Stabschwert:** Hier ist der Griff sehr lang und die Klinge normal und deutet somit auf eine anderthalbhändige Konzeption hin, um mehr Geschwindigkeit zu erlangen

**Echsenmesser:** Eine sehr lange nur leicht geschwungene, anscheinend immer scharfe Klinge, der Griff hat keinerlei Handschutz, ist aber sehr gut ausgewogen

**Goblinsäbel:** Eine krude, anscheinend schon sofort nach der Herstellung schartige kurze, breite Waaffe mit Handbügel

**Gnomenschwert:** Dies ist eine kleinere Ausgabe des Amazonensäbels, allerdings ist die Klinge nur auf der Innenseite scharf

**Robbentöter:** Ursprünglich eine reine Jagdwaaffe, die dazu konzipiert wurde, in kurzer Zeit möglichst viele wehrlose Ziele zu erschlagen: kein Handschutz, schwere lange Klinge

## Äxte und Beile (einhändige Waaffen)

**Beil:** Eher Werkzeug als Waaffe - mit einem schweren, nicht sonderlich scharfen Kopf und einem sehr kurzen Holzgriff ohne Lederumwicklung

**Bartaxt:** Eine Streitaxt mit nach unten langgezogenem Blatt, um Schilder niederzureißen, dem Gegner die Waaffe zu verkanten oder einfach nur gegen ungeschützte Ziele möglichst großen Schaden anzurichten

**Orkbeil:** Zweiblättrige Waaffe mit sehr langgezogenen Blättern und Dorn an der Spitze, kann mit einer oder mit zwei Händen geführt werden (gilt aber als einhändig)

**Kriegsbeil:** Normale Streitaxt mit schmalen Blatt, dreieckigem Gegengewicht und Dorn an der Spitze

**Faustaxt:** Kurzer Stiel, aber sehr breite doppelblättriger Kopf, Dorn an der Spitze - besonders für den Kampf in engen Räumen geeignet

**Breitaxt:** Normal langer Stil aber nach oben und unten hin langgezogenes Blatt

**Goblinbeil:** Oft nur aus behauenen Stein hergestellte kurze Axt mit dreieckigem Kopf

**Zwergenfaustaxt:** Schmales Blatt mit dreieckigem Hammerkopf als Gegengewicht, sehr kurzer Stil, an dem unten ein Dorn angebracht ist

### Äxte und Beile (zweihändige Waffen)

**Streitaxt:** Große, doppelblättrige Axt mit Dorn an der Spitze, sehr langer Stil

**Orkaxt:** Vergrößerte Ausgabe einer Breitaxt, Blattschneide ist nicht geschwungen sondern fast gerade

**Zwergenaxt:** Kurze Waffe, zweiblättriger Kopf mit sehr schmalen langen Blättern

**Halbmondaxt:** Die Klinge ist halbförmig (also wie ein invertiertes Axtblatt), auf der Hinterseite, an der Spitze und am unteren Ende befinden sich gekrümmte, angeschliffene Dorne

**Echsenaxt:** Eine sehr lang Axt mit einem sehr langgezogenen Blatt, dass mit 4 Streben am Schaft befestigt ist, auf der Rückseite des Kopfes sitzt ein dreieckiges Gegengewicht

**Holzfalleraxt:** Als reines Werkzeug konzipiert, überschwerer Kopf, langer Stil, nicht für den Kampf ausgewogen

**Hammeraxt:** Wie eine große Ausgabe der Zwergenfaustaxt, allerdings ohne den Dorn am unteren Ende des Griffes

### Peitschen

**Peitsche:** langer sehr flexibler gedrillter Lederriemen, oftmals noch mit Metallhaken oder scharfen Ecken an der Spitze

**Neunschwänzige:** kürzere Peitsche für Bestrafungen, nicht direkt für Kampf, neun Riemen mit Knoten am Ende, um dieses noch mehr zu beschweren

### Flegelwaffen

**Kettenmorgenstern:** kurzer Schaft, an dessen Ende eine Kette befestigt ist, an der Kette wiederum hängt ein oft mit Dornen oder scharfen Kanten versehenes Gewicht

**2er-Geißel:** im Prinzip ein Kettenmorgenstern mit kürzerer Kette, die sich dann teilt und 2 Gewichte an ihren Enden besitzt

**3er-Geißel:** dies ist die 3-Kugel-Version des Kettenmorgensternes, schwer zu parieren, schwer zu beherrschen

**Kettenflegel:** eine Flegelwaffe ohne besonderes Gewicht, nur mit den Ketten - eine schwere Version der Neunschwänzigen

**2er-Kettenstab:** zwei (oftmals Metall-) Stäbe, die über eine Kette verbunden sind und sehr beweglich geschwungen werden können

**3er-Kettenstab:** drei (Metall-) Stäbe, über 2 Ketten miteinander verbunden

**Ringflegel:** eine Version des Kettenflegels, allerdings mit 3 festen Stricken, an deren Enden sich Metallringe befinden - eine oft improvisierte Waffe

### Stumpfe Hieb Waffen (einhändige Waffen)

**Zimmermannshammer:** kurzer Hammer mit spitzer oder abgeflachter Seite - mehr Werkzeug denn Waffe

**Rabenschnabel:** der Hammerkopf dieser langstieligen Waffe hat auf einer Seite eine starke, nach unten gekrümmte Spitze zum Knacken von Rüstungen

**Schmiedehammer:** wiederum mehr Werkzeug denn Waffe - einfach ein schwerer Hammer zum Schmieden

**Knüppel:** ein „besserer Ast“ - oft mit einer Verdickung auf einer Seite, besteht nur aus Holz, meist fast komplett unbearbeitet, improvisiert

**Keule:** eine Weiterentwicklung des Knüppels - der Kopf der Waffe ist mit Metallbändern verstärkt oder mit Dornen besetzt

**Kriegskeule:** im Prinzip ebenfalls eine Keule, allerdings etwas professioneller gestaltet - der Metallmantel ist sauber geschmiedet, die Spitzen stabil

**Zwergenhammer:** auch Spalthammer genannt - der Hammerkopf ist auf der einen Seite stark vergügnt und angeschliffen

**Steinhammer:** eine primitive Waffe, deren Hammerkopf statt Metall aus festem Gestein besteht

**Dornenstreitkolben:** auch Morgenstern, eine schwere Keule mit dornenbesetztem Metallkopf

**Flanschstreitkolben:** ebenfalls eine Art von Keule, allerdings mit scharfen Graten und Kanten am symmetrisch gegliederten Kopf

### Stumpfe Hieb Waffen (zweihändige Waffen)

**Kriegshammer:** schwerer langstieliger Hammer mit einer spitzen und einer Stumpfen Seite, sehr schwer, mitunter auch mit einem Dorn an der Spitze

**Vorschlaghammer:** stumper, schwerer Hammer mit langem Stiel

**Orkhammer:** abgewandelte Version des Kriegshammers, mit längerer, leicht nach unten gekrümmter Spitze

### Stäbe

**Kampfstab:** langer gerader Stab mit lederumwickeltem Griff und mitunter metallverstärkten Enden zur zweihändigen Benutzung

**Doppelschwert:** an einen für zweihändige Führung ausgelegten Griff wurden zwei leichte Schwertklingen montiert - die Führung ähnelt einem Kampfstab

**Magierstab:** ähnlich einem Kampfstab, allerdings oft mit vielen Verzierungen und mit Kristallkugel oder metallenen Knauf an einer Seite

**Doppelstreitaxt:** gewaltige Waffe mit zwei doppelblättrigen Axtköpfen (je einer an jeder Seite)

**Zweililien:** ein Kampfstab mit kurzen Klingen an beiden Seiten

### Speere

**Dreizack:** Speer mit in drei runde Enden geteilter, sehr schwerer Spitze

**Jagdspieß:** Speer mit Abstandhalter, damit getroffene (und wütende) Beute nicht zur Gefahr wird

**elfischer Jagdspieß:** besonders stabile, kunstvoll ausgeführte Version des Jagdspießes, Abstandhalter weiter hinten angebracht und nach vorn gerichtet (mitunter auch scharf)

**Speer:** langer Stab mit lanzettförmiger Spitze, ein- oder zweihändige Führung

**Stoßspeer:** schwerer Speer für rein zweihändige Führung, breite Klinge

**Drachenfänger:** gezackter und mit Widerhaken versehener Speer mit Abstandhalter, besonders schmale Spitze, um dicke Panzerung zu durchdringen

**orkischer Jagdspeer:** weit ausladende Spitze mit Widerhaken und Abstandhalter

**orkischer Kriegsspeer:** schwerer Stoßspeer mit besonders langer und breiter Spitze

**Echsenspieß:** gegabelter Speer mit einer gezackten und einer schmalen scharfen Spitze

**Harpune:** sehr schwere Jagdwaffe mit breiter Spitze und gewaltigem Wiederhaken

**Krummspeer:** langstielige Version des Stabschwertes für zweihändige Führung

## Hiebstangen

**Bardiche:** Stabaxt mit an drei Punkten fixiertem Blatt, keine Spitze, nur einseitig

**Helmbarte:** Kombination aus Speerspitze und einem Axtblatt (einseitig oder doppelseitig, halbmondförmig möglich)

**Sturmsense:** Kriegsversion der Sense mit nach vorn gerichteter Sensenklinge, oftmals aus umgeschmiedeten Sensen entstanden

**Sense:** Arbeitsgerät, nach innen gerichtete gebogene Klinge

**Dreschflegel:** Kettenwaffe mit länglichem Flegelkopf aus Holz

**Kriegsflegel:** Kriegsversion des Dreschflegels, oftmals mit Spitzen und Metallverstrebungen verbessert

**Stangenhammer:** schwerer scharf zulaufender Hammerkopf und Speerspitze als Variante der Helmbarte

**Roßschinder:** gezackte Spitze, um Reittieren die Bäuche zu verletzen und Reiter aus dem Sattel zu ziehen

**Glefe:** geschwungene Spitze ähnlich einer Sturmsense

## Stoßstangen

**Pike:** überlange Stangenwaffe mit schwerer Speerspitze für zwei Mann, Einsatz vor allem gegen Berittene im „Pikenwall“

**Langspeer:** Vorgänger der Pike, für einen oder zwei Kämpfer geeignet

**Aalspeer:** Speer mit langer, sehr dünner Spitze für den Kampf gegen schwer gerüstete

**Partisane:** langer Speer mit breiter Spitze

**schwerer Drachentöter:** vierhändige (Zwei Kämpfer-) Version des Drachentöters mit bedeutend schwererer Spitze

## Fernkampfwaffen

Bei den Fernkampfwaffen sieht die ganze Sache dann doch ein wenig anders aus: Einige Typen von Fernwaffen haben Eigenschaften, die andere Fernwaffen nicht besitzen. Unter Fernwaffen kann man im Allgemeinen Waffen mit (wodurch auch immer) erhöhter Reichweite verstehen, also Waffen, die nicht für den direkten Kampf Mann gegen Mann konzipiert sind.

**Name:** Der Name einer Fernwaffe – hier ändert sich im Vergleich zu den Nahkampfwaffen absolut nichts.

**TP:** Auch hier im Vergleich zu den Nahkampfwaffen keine Veränderung.

**BF:** Fernwaffen verfügen über keinen geregelten BF, da sie normalerweise nicht im Nahkampf eingesetzt werden und dadurch kaum einem Bruchtest ausgiebig sein können. Im Ernstfall muss der SL hier improvisieren.

**Gewicht:** Am Gewicht ist keine Veränderung festzustellen.

**Länge:** Auch bei der Länge ändert sich praktisch überhaupt nichts.

**Mindest-MS:** Einige Fernwaffen können nur ab einer bestimmten Muskelstärke eingesetzt werden – denn entgegen allgemeiner Vorstellung muss z.B. ein Bogenschütze durchaus muskulös sein, um die Zugkraft seiner Waffe auszunutzen..

**MS-Modi:** Bei einigen Fernwaffen macht sich eine große Muskelstärke des Schützen in höheren TP-Werten oder besserer Reichweite bezahlt. Die Einteilung erfolgt auch hier wieder in Schwellenwert und Schrittweite.

**RW:** Dieser Wert beschreibt die maximale Reichweite einer Waffe in Metern – mitunter kann diese allerdings durch einen hohen MS-Wert erhöht werden.

**0/5/20/50/100/150/200:** Die Angaben unter diesen Spalten geben an, wie die Trefferpunkte der Waffe bei einer solchen Entfernung zum Ziel zu modifizieren sind, da eine große Entfernung einen gewissen Teil der kinetischen Energie (und damit der Aufschlagswucht) der Waffe „frisst“.

**Munition:** Unter diesem Punkt steht, welche Sorte von Munition mit der Waffe verschossen wird (bei Schusswaffen).

### Beispiel:

*Vergleichen wir diesmal einen Langbogen:*

*TP: 1W8+5, Gewicht: 55 uz, Länge: 180 cm, Mindest-MS: 13, Reichweite 150m, 0/5/20/50/100/150: +3, +2, 0, 0, -1, -1, Munition: langer Pfeil*

*mit einer leichten Armbrust:*

*TP: 2W6+4, Gewicht: 80 uz, Länge: 60 cm, Mindest-MS: 12, Reichweite 100m, 0/5/20/50/100: +5, +3, +2, 0, -2, Munition: kurzer Bolzen.*

*Man kann deutlich sehen, dass der Langbogen weniger Schaden (Durchschnitt 10,5, max. 12) erreicht als die Armbrust (Durchschnitt 11, max. 16), dafür aber die höhere Reichweite hat und leichter ist. Allerdings dürfte die Armbrust ein wenig leichter zu verstecken sein als der Langbogen. Auf nahe Distanzen erreicht die Armbrust außerdem noch deutlich bessere Ergebnisse (auf 20 m Durch. 13, max. 18 TP) als der Bogen (auf 20 m Durch. 10,5, max. 12). Schließlich ist die Armbrust noch leichter zu spannen und damit mehr Kämpfen zugänglich.*

## Schleudern

**Schleuder:** Lederschleife, die zum Abschuss eines Schleudersteines über dem Kopf geschwungen wird

**Zwille:** Y-förmiger Ast, zwischen dessen gegabelter Spitze ein elastisches Band einen Schleuderstein verschießt

**Stabschleuder:** Lederschleife im Y-förmigen Ende eines langen Stabes zum Verlängern des Schleuderweges (mehr

Geschwindigkeit)

**Speerschleuder:** wie kurze Stabschleuder, verschießt allerdings speziell gefertigte Speere

## Blasrohre

**Blasrohr:** hohler Stab, mit dem durch ruckartiges Anpusten ein kleiner Pfeil (oft vergiftet) verschossen wird

## Bögen

**Kurzbogen:** kurzer Bogen, stark gekrümmt, kann an der Hüfte getragen werden

**Reiterkurzbogen:** schwerer Kurzbogen aus verschiedenen Hölzern mit hoher Spannkraft (auch Kompositkurzbogen)

**Orkenbogen:** schwerer starrer Bogen mit sehr starker Spannkraft

**Orkischer Reiterkurzbogen:** besonders schwere Version des Reiterkurzbogen

**Kompositbogen:** durchschnittlich großer Bogen aus verschiedenen Materialien, um die Vorteile mehrerer Hölzer ideal auszunutzen

**Langbogen:** leicht zu bedienender manns langer Bogen mit großer Reichweite

**Kompositlangbogen:** Langbogen aus verschiedenen Hölzern um die Spannkraft weiter zu erhöhen

**Elfenbogen:** spezieller Kompositbogen mit enormer Reichweite

## Armbrüste

**leichte Armbrust:** einfache leichte Version der Armbrust

**mittlere Armbrust:** durchschnittliche Armbrust, sollte besser mit einem Geißfuß (Spannhebel) und nicht per Hand gespannt werden

**schwere Armbrust** (Windenarmbrust): so groß, dass sie nur mittels einer eingebauten Winde (oder von einem Troll) gespannt werden kann

**leichte Torsionswaffe:** passt in eine Hand und kann auch ohne langes Zielen abgeschossen werden - das Spannen dauert allerdings recht lang

**mittlere Torsionswaffe:** ein- oder zweihändige Bedienung, vergleichbar mit einer schweren Armbrust

**schwere Torsionswaffe:** kann nur noch mit zwei Händen bedient werden, wird auf der Schulter abgestützt

**sehr schwere Torsionswaffe:** schon fast ein Geschütz, muss auf einem Dreibein aufgestellt werden, sonst ist aufgrund des Gewichtes ein Zielen fast unmöglich

**Repetierarmbrust:** leichte Armbrust mit Bolzenmagazin zum schnellen Laden und schießen

**Meuchlerarmbrust:** wird auf den Unterarm geschnallt und verschießt fingerlange dünne Bolzen (oftmals mit vergifteter Spitze)

## Wurfklingen

**Wurfdolch:** eine zum Werfen ausbalancierte Version des normalen Dolches, deutlich schwerer, sehr kopflastig, effektive Reichweite sehr kurz

**Wurfmesser:** deutlich leichter als ein Wurfdolch, besteht praktisch nur aus der Klinge mit einem kleinen Ring zum Halten am Ende

**Doppelklinge:** Wurfmesser mit zwei gegenseitigen Klingen, in der Mitte ein schmaler Ring zum Halten

**Dreikantwurfdolch:** ähnlich dem Dreikantmeuchlerdolch,

allerdings ebenso kopflastig und zum Wurf ausgewuchtet wie der Wurfdolch oder ein Wurfmesser

**Wurfscheibe:** eine flache Holzscheibe mit geschärftem Metallrand - große Reichweite

**Wurfscheibe (Vollstahl):** gefährlichere Version der Wurfscheibe, die komplett aus gehärtetem Stahl gefertigt ist

## Wurfspeere

**Holzspeer:** einfache Holzstange komplett mit hölzerner (zumeist im Feuer gehärteter) Spitze

**Wurfspeer:** schwere Version eines Wurfspeeres mit langer schwerer Metallspitze und kürzerem hölzernem Schaft

**Elfenwurfspeer:** mittellanger Wurfspeer mit nadelfeiner Spitze, sehr leicht aber dennoch durchschlagskräftig

**Fischspeer:** Holzspeer mit gegabelter Spitze, um die Wahrscheinlichkeit, einen Fisch zu erwischen, zu erhöhen, keine Kriegswaffe

**Dreizack:** Speer mit in drei runde Enden geteilter, sehr schwerer Spitze, ursprünglich nicht zum Wurf gedacht

**Harpune:** sehr schwere Jagdwaffe mit breiter Spitze und gewaltigem Wiederhaken

## Wurfbeile/Wurfäxte

**Wurfbeil:** kopflastiges Beil mit runder Schneide und leicht gebogenem Griff

**Franziska:** nach oben gezogenes Blatt mit scharfer Spitze, noch stärker gebogen als ein gewöhnliches Wurfbeil

**Doppelwurfaxt:** doppelblättriges Wurfbeil mit schmalen Schneiden und geradem Griff

**Bola:** stabile Schnur mit Gewichten am Ende, um eine Jagdbeute zu Fall zu bringen, aber nicht zu verletzen

## Rüstungen

Eine Rüstung hat immer den selben Satz an Eigenschaften. Einige Rüstungen schützen gegen bestimmte Arten von Schaden besser als andere, das allerdings wird dem SL überlassen (er teilt dann dem Spieler mit, wie sehr die Rüstung gegen den erlittenen Schaden wirklich schützt).

**Zone 1 (Kopf), Zone 2 (Oberer Torso), Zone 3 (Unterer Torso), Zone 4 (Waffenarm), Zone 5 (Schildarm), Zone 6 (Beine):** Dies alles sind die einzelnen Rüstungszonen. Eine Rüstung hat keinen gesamten Schutzwert, der überall gilt, egal wo man getroffen wurde, sondern schützt nur einen bestimmten Körperteil. Wie gut die Rüstung wirklich schützt, wird hier angegeben. Den hier angegebenen RS-Wert darf man bei der Schadensermittlung von den Trefferpunkten der Waffe subtrahieren.

**BE:** Der Behinderungswert einer Rüstung gibt den Wert an, der als Erschweris halbier von AT (aufgerundet) und PA (abgerundet) abgezogen wird. Jede Rüstung behindert ein bisschen anders, das wird hier angeben.

**Hose:** einfache Hose aus Wolle oder Leinen

**Hemd:** einfaches Hemd aus Wolle oder Leinen

**Lederweste:** Weste aus weichem Leder

**fester Lederwams:** stabilere Lederweste

**Lederharnisch:** Lederwams aus weichem Leder mit Armteilen

**fester Lederharnisch:** Lederwams aus steifem Leder mit Armteilen

**Lederhose:** einfache Hose aus weichem Leder

**Nietenlederharnisch:** Lederharnisch aus weichem Leder mit aufgesetzten Metallnieten

**Tuchrüstung:** Rüstung aus mehrlagigem festen Tuch

**feste Tuchhose:** Hose aus mehrlagigem festen Tuch

**Holzarnisch:** steifer Harnisch aus Holzstreifen

**Amazonenschurz:** rockähnlicher Schurz aus metallbesetzten Lederstreifen

**Amazonenharnisch:** eng geschnittener ärmelloser Lederharnisch nur für Frauen

**steifer Amazonenharnisch:** Amazonenharnisch mit Metallstreben verstärkt

**Brustschalen:** metallene Brustbedeckung für Frauen

**Kettenhose:** Hose aus ineinander verflochtenen Metallringen (Kettenmachart)

**kurzes Kettenhemd:** ärmelloses kurzes Hemd in Kettenmachart

**mittleres Kettenhemd:** Kettenhemd mit kurzen Ärmeln

**langes Kettenhemd:** langes Kettenhemd (reicht bis über die Oberschenkel) mit langen Ärmeln

**Panzerhose:** Hose aus ineinander verflochtenen, mit Nieten einzeln versiegelten Metallringen (Panzerkettenmachart)

**kurzes Panzerhemd:** kurzes Kettenhemd in Panzerkettenmachart

**mittleres Panzerhemd:** mittleres Kettenhemd in Panzerkettenmachart

**langes Panzerhemd:** langes Kettenhemd in Panzerkettenmachart

**Kettenmantel:** Kettenrüstung mit langen Ärmeln, reicht bis an die Schienbeine

**Brigantwams:** Weste aus zweilagigem Tuch, zwischen dessen Lagen Metallplatten eingenäht sind, die von außen nur schwer erkennbar sind (Brigantmachart)

**Brigantmantel:** langer Mantel in Brigantmachart

**Brigantthose:** Hose in Brigantmachart

**Schuppenwams:** Weste aus mit dachziegelartig auf leichtem Kettenhemdgrund angeordneten Metallschuppen

(Schuppenmachart)

**Schuppenharnisch:** Harnisch in Schuppenmachart  
schwerer Schuppenharnisch: langer Harnisch in Schuppenmachart (bedeckt Oberschenkel)

**Brünnenwams:** Weste aus weichem Leder, auf das in Schuppenmachart Metallschuppen aufgetragen wurde (Brünnenmachart)

**Brünnenharnisch:** Harnisch in Brünnenmachart

**leichter Plattenharnisch:** Harnisch aus dünnen beweglichen Metallplatten

**leichter Küras:** Küras (besteht aus Brust- und Rückenplatte ohne Armteile) aus leichten Metallplatten

**mittlerer Plattenharnisch:** Harnisch aus dickeren beweglichen Metallplatten

**mittlerer Küras:** Küras aus dickeren beweglichen Metallplatten

**schwerer Plattenharnisch:** Harnisch aus schweren dicken Metallplatten

**schwerer Küras:** Küras aus schweren dicken Metallplatten

**Bänderpanzer:** kurzer ärmelloser Brustharnisch aus lamellenartig übereinandergelegten Metallstreifen

**Schienenpanzer:** kurzer ärmelloser Brustharnisch aus kachelartig aneinandergefügt dünnen Metallplatten

## Helme und Arm-/ und Beinschienen

Helme sind eigentlich nichts weiter als Rüstungen, die nur auf Zone 1 gelten, also immer auf dem Kopf getragen werden. Spass beiseite: Diese Rüstungsteile wirken immer nur dort, wo sie zum Einsatz kommen, wobei eigentlich niemand eine einzelne Armschiene tragen würde.

**RS:** Dies ist der Rüstungsschutzwert, der zu der jeweiligen Zone dazuaddiert werden kann. Ansonsten ist das Regelwerk das gleiche wie bei den normalen Rüstungen.

**BE:** Dieser Wert gilt ganz genau wie bei Rüstungen.

### Beispiel:

Nun vergleichen wir eine einfache Lederkappe und eine Kettenhaube:

Lederkappe: RS 1, BE 0

Kettenhaube RS 3, BE 1

Die Kettenhaube bietet zwar besseren Schutz als die Lederhaube, behindert allerdings auch beim Kämpfen, weshalb die leichten Lederkappen wohl nie aus der Mode kommen werden.

Bei den Arm- und Beinschienen ist es genau das selbe: Ein besserer Schutz geht auch meist mit einer stärkeren Behinderung einher.

## Helme

**Lederkappe:** einfacher lederner Helm, der das Gesicht freilässt

**Kettenhaube:** Haube oder Kapuze in Kettenmachart, lässt das Gesicht frei

**Spangenhelm:** vier mit einem Metallring aneinandergefügte Metallspangen, zwischen die vier Metallplatten gesetzt sind, lässt Nacken und Gesicht komplett frei, mitunter mit einem Nasenbügel

**Spitzhelm:** kegelförmiger Helm aus Metall, bedeckt Nacken und Wangen und verfügt mitunter über einen Nasenbügel

**Topfhelm:** massiver grobschlächtiger Metallhelm, der nur kleine Sehschlitze freilässt

**Barbarenhelm:** metallener Reif, auf den Leder gespannt ist, mitunter mit brillenförmigem Jochbeinschutz oder Nasenbügel

**Großhelm:** schwere Version des Topfhelmes mit noch stärkeren Platten

**Amazonenhelm:** kegelförmiger mit Metallstreben verstärkter Lederhelm

## Arm- und Beinschienen

Dies ist Schutz für Arm und Bein, bei dem sowohl Behinderung als auch Schutzwirkung nur vom Material abhängt, Beinschienen werden auf die Schienbeine geschnallt, Armschienen auf die Ober- bzw. Unterarme.

## Schilde

Schilde sind Rüstungsstücke, die man auf unterschiedliche Art und Weise tragen kann: Zum einen kann man sie aktiv in der Parade einsetzen (dann kommt der PA-Bonus zum Tragen), zum anderen kann man sie auch fest an den Körper pressen und somit seine Rüstung verstärken (dann kommen die RS-Werte zum Einsatz).

**Zone 1 – Zone 6 (von Kopf bis Fuß):** Der RS – Wert des Schildes. Er kommt nur zum Einsatz, wenn man das Schild passiv verwendet. Ansonsten ändert sich an den RS-Regeln nichts.

**AT:** Der Attacke-Malus eines Schildes wird vom AT-Wert abgezogen, da selbst leichte Schilde noch immer eine gewisse Ablenkung/ Erschwernis/ Behinderung darstellen.

**PA:** Der PA-Bonus kommt nur zum Tragen, wenn man mit dem Schild aktiv Schläge abwehrt.

### Beispiel:

*Ein Parierschild, mit dem man normalerweise die aktive Schildparade ausführt, hat folgende Werte: RS am Schildarm +1, PA +3, AT -1, während ein schwerer Vierkantschild einen Bonus von 2 auf den RS des oberen Torsos, 3 auf den unteren Torso und 4 auf den Schildarm bietet. Der Paradewert ist um 2 verbessert, die Attacke um 2 verschlechtert.*

**Parierschild:** kleiner leichter Schild, sehr wendig, gut zum Parieren geeignet

**Panzerarm:** Unterarmschutz aus festen Metallplatten, als aktiver Schild oder passiver Schutz nutzbar

**Buckler:** kleiner runder Schild mit Metallbuckel

**kleiner Schild:** leichter Holzschild mit Metallrahmen

**Lederschild:** festes Leder auf einen hölzernen Schildrahmen gespannt (größe kleiner Schild)

**großer Lederschild:** größere Version des Lederschildes (größe Turmschild)

**Rundschild:** runder Holzschild mit Metallrahmen und metallenen Schildbuckel

**Vierkant:** vierkantiger schwerer Schild aus Metall oder metallverstärktem Holz

**Setzschild:** tragbarer Schutz für Bogen- und Armbrustschützen, nicht zur aktiven Parade einsetzbar

**Turmschild:** großer Reiterschild aus Metall, deckt eine komplette Körperhälfte

# 7. Kapitel:

# Charaktergenerierung

## Schritt #0: Das Regelwerk gelesen haben

Dieser erste Schritt ist extrem wichtig, wenn man vorhat, sich per Hand ohne Hilfe eines erfahreneren Spielers, eines PC-Tools oder seines Spielleiters einen eigenen Charakter zu generieren: Lest das Regelwerk. Und wenn ihr denkt, dass ihr es verstanden hättet, dann lest es nochmal. Um selber einen Charakter zu generieren, muss man mit den wichtigsten Regelmechanismen wie z.B. der Steigerung von Talenten vertraut sein. Fragen oder Probleme können jederzeit ins Forum von [www.mystic-legends.de](http://www.mystic-legends.de) gepostet werden, das Team wird sich gern darum kümmern und ist bemüht, die Fragen so schnell wie möglich zu klären.

Um einen Charakter per Hand zu generieren, sollte man sich vorher ein komplettes Charakterdokument (Deckblatt mit Grundeigenschaften, Talentspiegel und Kampfdokument, bei magiebegabten Charakteren auch noch mindestens ein Magiedokument) ausgedruckt haben. Außerdem benötigt man einen Bleistift und einen Radiergummi - der Bleistift sollte nicht zu hart sein, da er sonst nur schwer radierbar ist. Da sich die Werte während der Generierung des Öfteren ändern dürften, ist dies doch ziemlich wichtig.

## Schritt #1: Ein Konzept anfertigen

Nun muss man einen ungefähren Plan davon machen, was der Charakter können soll, aus welcher Gegend er stammt und wie man sich seine Funktion innerhalb der Spielgruppe vorstellt. Völlig konzeptlos drauflosbauen ist eigentlich keine Alternative, da auf diese Weise nur selten Charaktere zustande kommen, die den Ansprüchen des Spielers genügen.

## Schritt #2: Dem Charakter Persönlichkeit verleihen

Bevor das regeltechnische Erschaffen des Charakters beginnt, sollte möglichst schon ein klares Bild des Charakters entstanden sein. Jeder Charakter ist eine eigenständige Persönlichkeit und sollte sich nicht ohne weiteres in irgendeine Schublade einordnen lassen - hier kommt das zum Tragen, was dafür sorgt, dass einem der Charakter in Erinnerung bleibt - hat er irgendwelche Marotten, z.B. die Angewohnheit, vor dem Kampf seiner Waffe einen Kuss zu geben oder schläft er schlecht in fremden Betten? Hat er eine besondere Vorgeschichte oder wuchs er besonders behütet auf? Kleidet er sich auffällig oder hat er eine extreme Stimme (z.B. sehr tief und rauh?) Spricht er in einem besonderen Rhythmus oder einfach nur sehr gern und sehr viel? All das hält einen guten Charakter weit länger im Gedächtnis als eine Handvoll Talente und Zahlen. An diesem ersten Punkt müssen sie sich überlegen, was für einen Charakter sie gerne spielen wollen - denn es ist immer besser, bereits vor der Arbeit mit Zettel und Stift ein recht klares Bild von dem im Kopf zu haben, was man gerne verkörpern würde. Ungünstig sind bereits "belegte" Namen wie Boromir oder Batman. Wenn der Spieler allerdings ein paar Sätze zu seinem Charakter aufschreibt, dann kann er sich besser in diesen hineinendenken und überlegen, in welcher Situation welcher Charakterzug am besten überkommt.

- **Name:** Jeder Charakter benötigt einen stimmungsvollen Namen, der ihn zu einer Persönlichkeit macht und der zu seiner Herkunft passt (also Thorg passt zum Beispiel zu einem Barbaren oder Ork).

- **Spitzname:** Wenn der Charakter einen solchen verpasst bekommen hat, sollte hier nicht der Spitzname an sich eingetragen werden, sondern auch seine Geschichte, also wie der Charakter zu dem Spitznamen kam. ("Das ist eine lange Geschichte")
- **Rasse:** Welcher Rasse gehört der Charakter an? Ist er Mensch, Ork, Halbork? Die Rasse sagt schon einiges über sein Auftreten und Verhalten aus und sollte genauso stimmig sein wie der Name.
- **Geschlecht:** Ist der Charakter männlich oder weiblich oder etwas anderes (z.B. bei den Fingard möglich) - besonders interessant bei Rassen oder Völkern, die bestimmte Vorurteile hegen wie Orks gegen ihre Frauen.
- **Allgemeine Erscheinung:** Wie sieht der Charakter aus? Ist er gepflegt/ ungepflegt/ geschminkt?
- **Statur:** groß, klein, dick, dünn - all dies fällt unter diese Kategorie.
- **Primärhand** (auch Waffenhand): Ist der Charakter Links- oder Rechtshänder? Mit welcher Hand führt er seine Primärwaffe?
- **Hautfarbe:** Je nachdem, aus welcher Gegend und Rasse der Charakter kommt, variiert die Hautfarbe in vielen Tönen.
- **Haarfarbe:** Blond? Braun? Lila???
- **Haartracht:** Ist die Frisur kompliziert hochgesteckt, könnten sich mittlerweile Vögel eingenistet haben...
- **Augenfarbe:** Yeah! Schau mir in die Augen, Kleines! Hier ist erlaubt, was gefällt.
- **Gesinnung/ Einstellung gegenüber best. Dingen:** Wie sieht er die Orks, was denkt er über andere Rassen/ Religionen, ist er immer auf seinen Vorteil bedacht oder total selbstlos...?
- **Religion:** Zu welchem der unzähligen Götter betet der Charakter? Oder ist er gar ein Atheist? Verbrennt ihn!!!
- **Heimat:** Wo hat er gelebt, bevor er in die Welt auszog, das Abenteuerhandwerk zu vollführen?
- **Heimort/ Geburtsort:** Wo wurde er geboren?
- **Familie/ Clan:** Wie sieht es in seiner Familie aus? Leben seine Eltern noch, hat er Verwandte, die im Notfall zu ihm stehen?
- **Geschwister:** Wie viele Brüder/ Schwestern/ Sonstwas (bei Rassen mit anderen Geschlechtern) hat der Held? Sind sie älter/ jünger? Welchen Beruf üben sie aus und wo leben sie?
- **Lehns/ Schutzherr:** Ist der Held einem weltlichen Herren gegenüber verpflichtet?
- **Sozialschicht:** Ist der Charakter reich oder arm oder gar adelig?
- **Geburtsrang** (welcher Teil der sozialen Schicht zur Geburt): Wurde er als Sohn eines Bauern oder eines Ritters geboren?
- **Titel:** Hat er Titel verliehen bekommen oder hat er einen speziellen Rufnamen (z.B. Thorg der Draufhauer)?
- **Status** (Sklave, Entlaufen, Geächteter, Gesuchter, Leibeigener, Freier etc.).
- **Erlerner Beruf:** In welchem Beruf wurde er ausgebildet?
- **Beruf:** Welchen Beruf übt er heute aus? Freischaffender Held oder hat er im Notfall ein weiteres Standbein?
- **Schwachpunkt:** Ist der Charakter alkoholabhängig, hat er schwache Nerven, eine kleine Schwester, mit der man ihn erpressen könnte? Schwachpunkte verleihen einem Charakter deutlich mehr Tiefe, machen ihn angreifbar und lassen ihn menschlich erscheinen.



### Schritt #3: Die Wahl der Rasse

Noch einmal: Ist das Regelwerk möglichst komplett durchgelesen und größtenteils verstanden worden? Ok, dann beginnen wir mit dem regeltechnischen Teil der Charaktergenerierung - der Wahl der Rasse des Charakters. Jede Rasse verfügt über verschiedene Modifikatoren der Grundeigenschaften und einige Talentboni und -Mali. Außerdem stehen hier die Punkte, die bei der späteren Generierung noch frei verteilt werden dürfen (Damit bei den Grundeigenschaften eine Gesamtsumme von 99 für alle Startcharaktere gewährleistet wird. In Absprache mit dem SL können die freien Punkte auch erhöht werden, allerdings sollten alle Charaktere einer Gruppe über die gleiche Eigenschaftssumme verfügen). Bei den Eigenschaftspunkten, die bei den Rassen angegeben werden, handelt es sich um Modifikatoren, die erst am Ende der Generierung in die Berechnung mit einbezogen werden. Aus diesem Grunde werden sie auch nicht bei "Start" eingetragen, sondern bei "Boni". Aus den bei den Rassen angegebenen Modifikatoren kann man im Übrigen auch entnehmen, wodurch sich die Rassen regeltechnisch unterscheiden (so ist z.B. ein Troll kräftiger als ein Squok und ein Elf intelligenter als ein Goblin) - allerdings handelt es sich hierbei nur um die Unterschiede der durchschnittlichen Mitglieder der jeweiligen Rasse - es kann auch schlaue Goblins geben, die einen dummen Elfen trotz der unterschiedlichen Boni in Sachen Intellekt in die Tasche stecken.

*Tom erwählt sich als Rasse die Zwerge - ein wirklich zähes Volk, was bereits anhand ihren Modifikatoren deutlich wird. In Kombination mit einer dem Charakterwunsch entsprechenden Kultur dürften sie gute Kämpfer abgeben. Er schaut in die Tabellen am Ende des Regelwerkes und übernimmt die dort angegebenen Veränderungen und Wertvorschläge:*

Eigenschaftsmodifikatoren: WK +2; IT -1; WA -2; AK +2; GE +3; CH -2; MS +3; KO +3; 91 freie Eigenschaftspunkte

Größe: 1,30 - 1,45 m

Gewicht: 50 - 80 kg

Haarfarbe: alle möglich, jedoch eher helle Farben

Augenfarbe: meist grau, seltener blau oder graubraun

Hautfarbe: eher hell, keine schwarze Haut

### Schritt #4: Die Wahl der Kultur

Nun muss man sich eine zur Rasse und zum Charakterkonzept passende Kultur auswählen. Die hier angegebenen Modifikatoren werden ebenso behandelt wie bei den Rassen: Sie werden mit den jeweiligen Rassemodifikatoren verrechnet. Die hier angegebenen Boni und Mali rühren jedoch nicht wie bei den Rassen aus der unterschiedlichen Physiologie der Wesen her, sondern entstehen aus den sehr verschiedenen Lebensstilen der Kulturen - wer ein hartes Leben voller Entbehrungen führt, kann sich fast sicher sein, seine Konstitution zu verbessern. Wer darüber hinaus auch noch wenig geistige Nahrung konsumiert und nicht viel Bildung ausgesetzt wird, kann sich ebenso fast sicher sein, dass er einen Malus auf seinen Intellekt-Wert erhält. Es ist durchaus möglich, eine Kultur zu wählen, die nicht bei der gewählten Rasse mit angegeben ist - in diesem Falle muss man sich eine Geschichte ausdenken, warum der Charakter in einer rassenfremden Kultur aufgewachsen ist - man sollte es dabei allerdings nicht

übertreiben: Kein Squok würde lange bei den Orks durchhalten...selbst wenn es sich um die kultuivierten taranischen Orks handelt.

*Toms Zwerg stammt aus Ta'Rand und ist bei den Freien Zwergen aufgewachsen, er erhält die entsprechenden Talente, Vor- und Nachteile dieser Kultur und geht den nächsten Schritt...*

### Schritt #5: Die Wahl der Ausbildung

An diesem Punkt muss man nun überlege, was für eine Berufsausbildung der Charakter genossen hat - praktisch jede Vergangenheit und Charaktervorgeschichte kann mit irgendeiner Berufsausbildung verbunden werden. Die Berufsausbildungen bringen wieder einige neue Boni und Mali mit sich, die mit den bisher erhaltenen verrechnet werden müssen. Auch hier sollte man bei der Wahl Sorgfalt walten lassen, damit man keine Ausbildung auswählt, die in der gewählten Konstellation von Rasse und vor allem Kultur unmöglich ist bzw. sollte sich bei solchen "beinahe" unmöglichen Konstellationen eine gute Story ausdenken.

*Toms Zwerg hat laut Vorgeschichte bei den Freien Zwergen das Söldnerhandwerk gelernt und auch bei einigen gefährlichen Einsätzen zum Schutz fremder Siedlungen gegen Bezahlung eingesetzt, er hat sich aufs Kämpfen mit Zweihändigen Äxten und auf das Armbrustschießen spezialisiert.*

### Schritt #6: Das Verteilen der Eigenschaftspunkte

Bei den Rassen, die beim 3. Schritt der Generierung gewählt werden können, stehen Werte zu den "Freien Eigenschaftspunkten" - diese Werte können nochmals durch die gewählte Kultur modifiziert werden. Dann allerdings ist der Wert soweit, dass man ihn seiner "Bestimmung zuführen" kann...: Nun ist es an der Zeit, die freien verfügbaren Punkte auf die einzelnen Grundeigenschaften zu verteilen. Hierbei gilt ganz einfach ein Punkt "Freie Eigenschaftspunkte" hat den Wert eines Eigenschaftspunktes. Die Punkte, die man verteilt bedeuten im Augenblick noch den Wert relativ zum Durchschnittlichen Angehörigen der selben Kultur und Rasse (der Durchschnitt ist 11), je höher der Wert, desto besser als der Durchschnitt ist man, je niedriger der Wert, desto schlechter als der Durchschnitt ist man. Man muss jeder Eigenschaft mindestens 7 Punkte zuweisen, nach oben ist die Skala erst bei 15 beschränkt (ausgehend vom Durchschnitt 11 bedeutet 7 schlecht und 15 schon einen sehr guten Wert). Die so ermittelten Werte trägt man in der Spalte "Start" bei den Eigenschaftswerten auf dem Deckblatt ein. Nun kann man den Startwert mit den Boni/Mali verrechnen und erhält den aktuellen Wert, der in die hinterste Spalte eingetragen wird. Dieser Wert gibt nun das Verhältnis der Werte des Charakters zum absoluten Durchschnittscharakter an (der also das Mittel aus Trollen, Elfen, Squok usw. bildet) und somit eine universelle Skala ermöglicht.

*Tom hat für seinen Zwergen mit 91 freien Punkten die folgenden Startwerte festgelegt: WK: 11; IT: 8; WA: 11; AK: 11; GE: 10; CH: 9; AU: 8; MS: 11; KO: 12*

*und kommt damit auf folgende endgültige Werte: WK: 13; IT: 7; WA: 9; AK: 13; GE: 13; CH: 7; AU: 8; MS: 14; KO: 15*

## Schritt #7: Der Bogen mit den Charakterwerten

Nachdem nun die Grundeigenschaftswerte des Charakters feststehen, ist es an der Zeit, seine inneren Werte ein wenig fester zu machen. Jeder Charakter hat zur Verdeutlichung seines Wesens einen Satz von Charakterwerten, die angeben, in welche Richtung er in bestimmten Situationen reagiert.

Auf diese 3 Charakterwerte kann der Spieler nun insgesamt 18 Punkte verteilen, die verdeutlichen, von was er sich leiten lässt. Dabei darf auf einen Wert maximal 12 und mindestens 1 Punkt verteilt werden.

### Beispiel:

*Toms Zwerg ist ein recht ausgeglichener Typ, Tom verteilt auf den ersten Wert 5 Punkte (er hält sich also doch ein klein wenig mehr an seinen Kodex und seine Moralvorstellungen), auf den zweiten Wert 10 Punkte (denn sein Zwerg soll für zwergische Verhältnisse relativ wenig von Religion halten) und auf den dritten Wert die restlichen 3 Punkte (sein Charakter ist oft und gerne für andere da, ohne direkte Hilfe zu erwarten).*

Als nächstes verteilt man 20 Punkte auf die 5 Stabilitätswerte. Sie geben an, wie stark ein Charakter für die bestimmten Horrorszenerarien anfällig ist, je höher der Wert, desto anfälliger ist man.

### Beispiel:

*Toms Zwerg erhält folgende Werte:*

*Gewalt: 3*

*Seelenqual: 2*

*Ängste: 5*

*Weltbild: 7*

*Selbstbild: 6*

*Ist also gegen Gewalt und Seelenqual relativ wenig anfällig, hat aber ein festes und leicht zu schockierendes Weltbild sowie eine sehr feste Moralvorstellung bezüglich der eigenen Taten und ist sehr anfällig gegen Störungen dieses Kodexes. Seine Reaktion auf allgemeine Ängste ist relativ normal.*

Zum Schluss hat man noch die Möglichkeit, seinem Charakter durch Vorteile und Nachteile mehr Farbe und Besonderheit zu verleihen: Vor- und Nachteile sind ungewöhnliche Eigenschaften, die den Charakter extra noch vom Durchschnitt abheben. Einige Vor- und Nachteile hat er bereits durch die Wahl der Rasse und Kultur erhalten, aber es gibt auch weniger generell anwendbare Vor- und Nachteile wie z.B. Begabungen. Einen Vorteil für seinen Charakter zu erwerben, kostet für gewöhnlich Talent-Generierungspunkte (TGP), einen Nachteil zu erwerben bringt wieder TGP. Es ist nicht möglich, mehr als 1000 TGP durch Nachteile zu erwerben (abgesehen von den Nachteilen aus Kultur/ Rasse), auch dürfen am Ende der Auswahl nicht mehr als 150 TGP übrig sein, auch ist es nicht möglich sich mit mehr als 200 TGP zu verschulden.

An dieser Stelle sollte man auf Realismus achten und möglichst passende Vor- und Nachteile erwerben, eventuell auch bei fraglichen Merkmalen mit dem Spielleiter Rücksprache halten. Mit zu vielen und zu starken Nachteilen wird ein Charakter unspielbar, mit zu vielen Vorteilen wirkt er schlichtweg überzogen.

### Beispiel:

*Toms Zwerg erhält den Vorteil „Scharfblick“ und die Nachteile „Angst (Thomgoc) 4“, „Angst (Meer) 10“ sowie „Neugier 6“.*

## Schritt #8: Verteilung der GP für Talente (TGP)

Als nächsten und vorletzten Schritt muss man nun noch die Talente steigern, von denen man meint, dass sie zur Vorgeschichte passen. Bei Unklarheiten ist es immer besser, mit dem Spielleiter Rücksprache zu halten (so kann z.B. ein Goblin aus den Sümpfen in den allermeisten Fällen wohl kaum an einen Lehrer für Gewehre kommen).

Zu diesem Zweck steht für jeden Charakter die Summe von 750 TGP zur Verfügung, die mit den übrigen bzw. noch fehlenden TGP aus Schritt #7 verrechnet werden. Die Talentsteigerung erfolgt nach den normalen Steigerungs- und Aktivierungsregeln, jeder TGP hat hierbei den Wert von einem EP. Es ist nicht erlaubt, einen Wert um mehr als 4 Punkte anzuheben, mehr als 8 Punkte sind generell in einem Wert nicht erlaubt (sollte durch eine Kombination von Rasse, Kultur und Beruf ein Wert von genau oder mehr als 8 entstanden sein, so ist dies eben so, allerdings darf der Wert dann nicht mehr gesteigert werden).

Je nach Gruppe und Geschmack des Spielleiters darf das anfängliche Konto an TGP auch modifiziert werden, um eine schwächere oder stärkere Gruppe zu erhalten. Auf alle Fälle sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass in diesem Falle alle Charaktere mit der gleichen Menge an TGP ausgestattet werden. Nach dem Verteilen der TGP verfallen übriggebliebene Punkte, sie werden nicht in EP umgerechnet.

## Schritt #9: Geld und Ausrüstung

Nun ist der Charakter in seinen Werten komplett fertig generiert, dummerweise ist er noch...nackt. Und zwar komplett. Nur dünne Stofffetzchen bedecken die kritischsten Stellen. Spass beiseite.

Welche Geldsumme der frischgeschlüpfte Charakter zur Verfügung hat, um sich auszurüsten, kann man durch Kultur und Beruf herausfinden: Bei den Kulturen steht ein Modifikator für die Startsumme, bei dem Beruf steht ein direkter Startwert. Der Startwert wird durch den Modifikator verändert. Dann überträgt man noch die Startausrüstung für den jeweiligen Beruf auf den Ausrüstungsbogen. Von der Startsumme kann man vor dem ersten Abenteuer noch einmal einkaufen gehen, wobei darauf geachtet werden sollte, dass nichts für die Kultur zu ausgefallenes erworben wird (soll heißen, der SL sollte vor dem Start des Spieles noch einen Blick auf den Charakterbogen werfen und den Charakter „absegnen“).

Einige Vor- und Nachteile beeinflussen die Ausrüstung und den Startwert – dies sollte an dieser Stelle beachtet werden.

### Beispiel:

*Am Ende der Generierung rüstet Tom seinen Zwergen mit einer guten Axt, einem Schild, einer leichten Rüstung und Lederzeug aus. Außerdem verfügt er noch über eine Decke, einen Spaten, 2 Fackeln, eine Zunderdose und drei Nahrungsrationen. Von seinem Geld sind noch 2 Silbermünzen übrig.*

## Schritt #10: Game on, Have fun

Die Generierung ist an dieser Stelle abgeschlossen, der Charakter für das Abenteuerleben vorbereitet. Fehlt nur noch einer, der sich als SL opfert und ein Abenteuer leitet.

### **Alternative Generierung ohne Rassen, Kulturen und Professionen**

Da in dieses Grundregelwerk keine Listen zu Rassen, Kulturen usw. geschrieben wurden, kann man dieses Problem auch umgehen indem man entweder mit 1500 TGP beginnt und sich einen vollständig eigenen Charakter zusammenstellt (der dann sicherlich auch besser den eigenen Vorstellungen entspricht) oder indem man einen der Archetypencharaktere herunterlädt und mit diesen das System testet.

Die Generierungsart mit 1500 TGP kann auch dann angewandt werden, wenn man mit den Werten und Modifikatoren, die bei den Rassen, Kulturen und Berufen angegeben werden, nicht einverstanden ist.

Schließlich kann es auch Charakterwünsche geben, zu denen einfach keine passenden Berufe oder Kulturen zu passen scheinen – auch in diesem Fall kann man sich selbst behelfen, wenn man einfach zur „Handgenerierung“ greift, die zwar eventuell etwas längere Zeit in Anspruch nimmt, dafür aber einen einzigartigen Charakter erschaffen hilft.

Selbstverständlich öffnet eine solche Generierung auf den ersten Blick Missbrauch (PGing) Tor und Tür, allerdings hilft es auch eine der Ursachen für Powergaming, das übertriebene Konkurrenz- und Punktedenken der Spieler zu umgehen und darauf auszurichten, was wirklich wichtig ist: Die Persönlichkeit des Charakters. So sollte auch ein Kämpfer nicht nur Kampftalente besitzen, sondern könnte z.B. auch gesellschaftlich gebildet sein. Umgedreht spricht natürlich nichts dagegen, wenn sich auch ein einfacher Bauer (in gewissem Maße) seiner Haut zu erwehren weiß.



IT	MA	WE	KA	AG	GF	AE	KY	MS
<b>Kampf</b>					<b>Handwerk</b>			
<b>Name des Talentes</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b>					<b>Name des Talentes</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b>			
<b>2</b>					<b>6</b>			
<b>Körper</b>					<b>Spezialkraft</b>			
<b>Name des Talentes</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b>					<b>Name des Talentes</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b>			
<b>3</b>					<b>7</b>			
<b>Natur</b>					<b>Mystik</b>			
<b>Name des Talentes</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b>					<b>Name des Talentes</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b>			
<b>4</b>					<b>8</b>			
<b>Wissen</b>					<b>9</b>			
<b>Name des Talentes</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b>					<b>Name des Talentes</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b> <b>EP (Wert)</b> <b>EP (Kosten)</b>			
<b>5</b>					<b>9</b>			

Das nächste Dokument ist der sogenannte „Talentspiegel“ oder das „Talentdokument“, in dem alle Talente des Charakters eingetragen werden.

1: An dieser Stelle überträgt man die aktuellen Attributswerte, damit man beim Würfeln von Proben nicht immer wieder hin und her blättern muss.

2-8: In diese Tabellen trägt man nun die einzelnen Talente und ihre Werte sowie die bereits verteilten und noch frei verfügbaren EP ein.

Die Talente, die von Anfang an hier stehen, müssen nicht mehr aktiviert werden, sie gehören zur Standardausrüstung eines jeden Charakters.

In die Spalten der Talente trägt man außerdem noch ihre

Steigerungskostenstufe ein, damit man beim Steigern nicht ständig ins Regelwerk schauen muss.

9: Dies schließlich ist die Steigerungskosten-tabelle, um das Steigern an sich noch weiter vom Regelwerk als Buch an sich zu entfernen. Man kann auch während des Spieles direkt steigern (solange man dadurch den Spielfluss nicht stört) - damit zu diesem Zeitpunkt niemand im Regelwerk blättern muss gibt es diese Tabelle auf jedem Talentspiegel.

Dies schließlich ist das „**Kampfdokument**“, in die alle Charakterwerte eingetragen werden, die etwas mit dem Kampf zu tun haben. Außerdem werden hier Waffen und Verletzungen eingezeichnet.

**1:** In dieser Tabelle trägt man die Waffen des Charakters ein, die TP- sowie AT/PA-Werte sollten beim Eintragen schon alle Modifikatoren beinhalten.

**2:** Dies ist die Tabelle für Fernwaffen aller Art - ansonsten verläuft alles wie bei Punkt 1.

**3:** Hier werden die von Grundeigenschaften abgeleitete Punkte eingetragen. Auf ihrer Basis berechnen sich die Kampfwerte.

4: In diese Spalten kann man eintragen, wie groß die gesamte Beeinträchtigung der Kampfwerte durch Wunden und anderes ist.

**5:** Wenn man bei AT oder PA eine 20 erwürfelt, so muss man unter dieser Tabelle schauen, was passiert ist.

6: Hier stehen die Möglichkeiten, wie man den Löffel abgeben kann, wie lange man braucht, um bei schwereren Verletzungen zu sterben.

7: An dieser Stelle trägt man die Werte der Kampftalente, ihre effektiven Behinderungswerte sowie die errechneten AT/PA-Werte der Talente ein.

**8:** Dies ist die Rüstungstabelle, in der alle getragenen Rüstungsstücke eingetragen werden um schließlich die einzelnen Werte der Rüstungszonen addieren zu können.

**9:** Die Wundschwellenwerte, die man hier einträgt, bezeichnen die Schwellen zwischen den einzelnen Wundtypen (leicht, mittel, schwer) und wirken sich auf die Kampfwerte aus (wie genau, stel

**10: IWAN**, die Ingame Wund und Armor Notitz (schönes Denglisch, oder?) zeigt die Rüstungswerte der einzelnen Zonen an, außerdem trägt man hier noch alle erlittenen Verletzungen ein. Links davon hat man Platz, um Erschöpfung und Benommenheit einzutragen - man kann sich in der Tabelle für Benommenheit den Wert gleich der KO seines Charakters markieren, um zu sehen, wann man das Bewusstsein verliert.

**11:** Hier kann man sich schließlich Notizen machen.

[illegible]



# 8. Kapitel:

# Vom Leiten und Leiten lassen



## Anleitung zum „guten Rollenspiel“?

Dieser Teil des Regelwerkes enthält keine wirklichen Regeln, denn gerade hierbei gilt, dass jede Gruppe anders ist, daher auch mit anderen Problemen zu kämpfen hat und einen anderen Spielstil bevorzugt. Hierzu existieren viele Theorien, die ihnen an dieser Stelle allerdings erspart werden sollen, da es sich hierbei eher um allgemeine Tipps handelt und die gesamten theoretischen Ideen zu diesem Thema mittlerweile Bände füllen würden.

So kommt es auf alle Fälle, dass jeder den Begriff „Gutes Rollenspiel“ ein bisschen anders im Kopf hat und mit ganz unterschiedlichen Erwartungen in das Spiel kommt. So werden einige eine besonders lange Hintergrundgeschichte ausgearbeitet haben und legen sicher auch Wert darauf, dass diese mal zur Sprache kommt bzw. ausgespielt wird. Andere wollen in erster Linie ein schönes Spiel – oftmals geht es ihnen ums Gewinnen bei Kämpfen und nicht so sehr um das Darstellen ihres SC's. Wieder andere achten vornehmlich darauf, dass alles sauber geregelt ist.

An dieser Stelle sei außerdem noch darauf hingewiesen, dass es sich bei diesem Teil um eine Abhandlung handelt, die auf die Spielwelt Ta'Ran abgestimmt ist und deshalb deren Begriffe verwendet. Allerdings geschieht dies in einem Rahmen, der unserer Meinung nach noch vertretbar ist und so auch in dieses Regelwerk passt.

## Tipps für die Spieler

Auch für Spieler gibt es einiges zu beachten, hier haben wir einmal die wichtigsten (aus unserer Sicht) Tipps zusammengefasst:

- **Ernsthaft spielen** ist sehr wichtig – wer immer wieder Gags reißt, wird in rollenspielerisch wichtigen Szenen niemals eine gute Stimmung erleben. Deshalb gilt besonders für die Spieler: Beim Thema (und damit in der Spielwelt) bleiben. Witze können auch ingame gerissen werden. Wer sich am Spieltisch unbedingt mit seinen Freunden, die er nur zum Rollenspiel sieht, über den Film gestern auf Pro... naja – der sollte diese Unterhaltung eben einfach in eine Spielpause legen.
- **Werte gehören nur auf den Charakterbogen und nicht ins Rollenspiel** an sich: Niemals würde eine Elfe sagen: „Ui, ich bin ja schön, ich habe AS 18“, sie würde sich eventuell über die Glattheit ihrer Haut, die Glut ihrer Augen und die Ebenmäßigkeit ihres Gesichts freuen, nie jedoch in Werten sprechen (die den Taranern auch völlig fremd sind, schließlich brauchen sie keine Spielwerte und hätten auch gar keine Möglichkeit, sie festzustellen). Ein Händler wird niemals einen 30-LE-Heiltrank im Angebot haben, sondern maximal „Morganas kräftiges Heilwasser gegen allerlei Unbill der Wanderschaft und des Kampfes“.
- **Der eigene Charakter sollte unbedingt zu etwas besonderem gemacht werden** – dabei können zum Einen eine Reihe einfacher Fragen helfen, die jeder Spieler vor dem Spiel für seinen Helden beantwortet und dann daraus eine Vorgeschichte erarbeitet oder aber auch einfach kleine Besonderheiten wie extravagante Kleidung, ein kleiner Tick (Nasebohren), eine besondere Aussprache (man muss sich etwa 10 – 30 Minuten konzentrieren, danach ist es einfach automatisch drin) oder die ein oder andere Marotte. Beschreibt euch gegenseitig vor jedem Spielabend

noch einmal die Charaktere – es verlangt ja keiner, dass ihr euch ewig merkt, wie der Charakter des anderen gekleidet ist, wie seine Frisur sitzt und wie sein Bart gestutzt wurde. Außerdem kann man sich dann viel besser in die eigene Rolle hineinversetzen, wenn man weiß, wie man aussieht und damit auch weiß, wie man vermutlich auf andere wirken mag.

- **Auch eure Charaktere haben Gefühle** wie Schmerzen, Angst, wollen Rache, Liebe und Freundschaft. Außerdem ist jeder Spieler - Charakter eine echte Persönlichkeit, sollte also auch mit der Zeit Veränderungen an sich dulden (ein keuscher Priester wird sich nur die ersten paar Wochen über das bunte Treiben einer Gauklertruppe aufregen, danach hat er sich daran gewöhnt und macht eventuell sogar mit, wenn er verstanden hat, wie viel Spass die anderen Charaktere haben). Besonders das **Ausspielen von Schmerzen** kommt häufig zu kurz – wer sich schon einmal den Arm gebrochen hat, weiß wie sehr das wehtut. Wer sich schon einmal den kleinen Zeh an einem Tischbein gestoßen hat, weiß auch, dass Schmerzen nicht unbedingt mit der Menge des verlorenen Blutes zu tun haben müssen. Ein gewisser **Selbsterhaltungstrieb** gehört außerdem noch zum Wesen eines jeden Wesens auf Ta'Ran – kein halbwegs intelligenter wird sich auf einen Kampf gegen eine vielfache Übermacht einlassen und sich dabei denken „Der SL wird mich da schon raushauen“ – kein noch so schlaues Wesen von Ta'Ran hat eine Ahnung, dass es einen SL gibt! Lassen sie ihre Charaktere also wirklich so handeln, als wären sie echte Persönlichkeiten und nicht entbehrliche und jederzeit wieder erstellbare Spielfiguren. Auch ist es wichtig, einen **realistischen Blick für Gefahrensituationen** zu behalten: Die Scherbenebene z.B. ist eine tödlich trockene Steppe, da sollte man durchaus mehrmals am Tag rasten, nach Wasser suchen usw. - auch hat die Trockenheit Auswirkungen auf den Charakter: Er bekommt Durst und nach längerer Zeit auch gewisse Mangelerscheinungen (z.B. leidet an Halluzinationen oder wird aggressiv oder trägt sich einfach nur mit körperliche Schwäche).

Weitere Dinge, die man gut ausspielen und darstellen kann sind: Familiensinn – der SL kann daran manchmal sogar eine Kampfbagge aufhängen, Eitelkeit – das lässt das gute Aussehen des SC's in den Augen der anderen SC's ganz anders erscheinen, Heimweh – kommt besonders gut in einer schier ausweglosen Situation, wenn die anderen SC's ohnehin schon Probleme haben (Mitten in der Wüste, die Gruppe ist gerade am „Abnippeln“: „Zuhause wars ohnehin schon immer besser. Da gabs Honigbonbons, Lebkuchen, Specksülze, ...“), Ärger, Wut, Verzweiflung – Charaktere, die ohnmächtig die Fäuste ballen, die Lippen zum schmalen Strich verziehen, die Stirn in Falten legen und die Zähne knirschend aufeinander pressen, hinterlassen oftmals einen gewissen Eindruck.

- Ebenso wichtig und oftmals unterschätzt wird die **Trennung von Spieler – und Charakterwissen**. Insbesondere auf Ta'Ran ist dies immens wichtig! Dort kann ein Abenteurer durchaus auf recht neuzeitliche Dinge treffen, wie ein altmodisches Automobil, obwohl der Charakter selber keine Ahnung hat, was es ist, setzt er sich sofort hinter das Steuer und sucht nach einem Schlüssel....Da ist doch was falsch! Man sollte unbedingt darauf achten, dass der Charakter möglichst in seiner Rolle bleibt. Wenn eine Stammeskriegerin der Bhana, der bisher immer der Mann das Essen zubereitet hat, plötzlich den Kochlöffel schwingt, obwohl sie dieses Talent nicht einmal

besitzt – nur weil der Spieler zufällig davon Ahnung hat, wie man kocht, geht etwas wirklich gewaltig schief! Weitere solcher Fehler könnten solche Aktionen sein wie: Wir geben jetzt auf, weil der Spielleiter uns sicher gefangen nehmen will... **Der Charakter hat KEINE AHNUNG VON EINEM SPIELLEITER!** Für ihn ist das purer Ernst! Auch das gehört zu dieser Trennung dazu. Ebenso wichtig ist es, dass ein Charakter nur soviel von seiner Spielwelt weiß, wie es sein Horizont zulässt: Kein Ork wird plötzlich über die Religion der Ayo referieren können, obwohl er von diesem Volk erst vor 5 Minuten gehört hat. (Das passiert nur dann, wenn der Spieler des Orks vergessen hat, dass dieser den Artikel zur Ayo – Religion gar nicht kennen kann, den er gestern auf der Mystic – Legends – Homepage gelesen hat... Viele Orks können nicht mal lesen).

- **Beschreibt eure Aktionen besser** – dann hat der SL es leichter, sie zu bewerten und eventuell „gutes Rollenspiel“ (also gute Beschreibungen) besser zu bewerten (mit Probenerleichterungen etc.)! Es ist z.B. ein Unterschied, ob man sagt: „Ich trete die Tür ein“ oder ob man sagt: „Langsam gehe ich mehrere Schritte von der Tür weg, stelle mich in Position und schätze die Entfernung ab. Ich beiße die Zähne so fest zusammen, dass mein Gesicht verkrampft, stürme los, ziele mit meiner Schulter genau auf die Mitte der Tür und bereite mich innerlich auf einen harten Aufprall und eventuell damit verbundene Schmerzen vor“
- Wenn euer Charakter gerade mal nichts „zu tun“ hat – also wenn sich der SL gerade mit einem anderen Spieler beschäftigt, kann sich euer **Charakter doch durchaus einmal mit anderen SC's der Gruppe unterhalten** oder andere Dinge anstellen (Trainieren, zusammen zaubern, Tränke brauen o.ä.) - das verhindert, dass offplay – Gespräche zustande kommen oder die anderen Spieler (euch würde das natürlich nie passieren) einfach einschlafen. So können sich komplexe Bindungen in der Gruppe aufbauen (die bis zur Liebesbeziehung hin gehen) oder Konkurrenzkämpfe zwischen zwei Kämpfern entstehen (Absolut geniales Beispiel: Herr der Ringe, Die Schlacht um Helms Klamm, Legolas und Gimli's Wettstreit, wer mehr Orks umbringen kann). Das verleiht eurem Rollenspiel Tiefe und ganz wichtig: Glaubwürdigkeit.

## Heldencharaktere und „kleine Macken“

Einige Spieler sehen in ihren Charakteren immer nur die positiven Eigenschaften und die wirklichen „Talente“ - aber jeder Mensch mit einer gesunden Selbsteinschätzung weiß, dass er nicht nur aus Guten Seiten besteht - auch die Nachteile und schlechte Seiten gehören zu einem „runden“, in sich geschlossenen Wesen.

Einige Spieler wollen einfach „einen starken mutigen Krieger“, einen „schönen, eleganten Elfen“ oder einen „weisen mächtigen Magier“ spielen. Dummerweise läuft dies zu einer Glorifizierung und Heroisierung des Charakters hin. Einige Rollenspieler werben direkt mit „heroischem Rollenspiel“, bezeichnen die Charaktere generell als „Helden“ - solch ein Konzept verfolgt Mystic-Legends nicht. Uns kommt es darauf an, dass ein Wesen mit all seinen Vorzügen und Nachteilen gespielt wird, dass wirklich lebt und atmet und aus diesem Grunde auch seine Fehler und Macken hat.

Wenn der starke mutige Krieger zum Beispiel furchtbar arrogant und großkotzig ist, der schöne elegante Elf aufgrund seiner Vorgeschichte eher eine tragische Figur macht und der weise mächtige Magier ein vergesslicher Tollpatsch ist, so

beginnt der Charakter eine Metamorphose vom einfachen „Typen“ zum wirklichen „Charakter“. Die Zahlenwerte, die auf dem Charakterbogen stehen, sind für wirkliches Rollenspiel eher Nebensache und dienen nur dem Realismus und der Simulationswut einiger SLs und Spieler. Der wirkliche Spielspass entsteht aber vor allem dadurch, dass der Charakter, den man verkörpert, zum Leben erwacht, sein Wesen verändert, reift, ATMET. Der Krieger, der sich Selbstvorwürfe macht, weil er einen schwächeren Gegner erschlug, der Elf, der leise ein in Notwehr getötetes Tier beweint, der Magier, der an der Übermacht seiner Gegner zerbricht und mit sich die Gedanken an einen Pakt mit den Feinden oder den Verkauf seiner Seele an die Dämonen zu „guten Zwecken“ trägt - solche Charaktere beginnen langsam aber sicher damit, zu leben.

## Übertriebenes Balancing, Vor- und Nachteile und die Gefahr des Powergamings

Wer immer darauf bedacht ist, seinen Charakter im Gleichgewicht zu den anderen zu halten, wird bald entweder darauf verfallen, einen Hansdampf in allen Gassen zu erschaffen, der allen Gefahren gewachsen ist bzw. in jeder Situation etwas beisteuern kann oder einen absoluten Spezialisten (leider nicht selten im Gebiet des Kampfes) zu kreieren. Der selbstauferlegte Zwang, mit anderen Gruppenmitgliedern zu konkurrieren, bringt viele Rollenspieler erst auf den Gedanken des Powergamings.

Wenn man stattdessen mehr Wert auf eine gesunde Gruppenkonstellation legt (der ja z.B. auch ein erfahrener Lehrmeister und sein grünohriger Schüler angehören könnten), kann man deutlich schönere Erfahrungen im Rollenspiel machen.

Auch die Vor- und Nachteile müssen nicht unbedingt total ausgewogen sein. Der Zwang, ständig Nachteile mit Vorteilen auszuwiegen und ständig mit den gleichen Startvoraussetzungen wie die anderen Mitglieder ins Abenteuerleben zu starten, setzt automatisch den Grundstein für ein recht unnatürliches Konkurrenzdenken. Unnatürlich deshalb, weil das höchste Ziel im Rollenspiel eben nicht auf das Optimieren der Werte hinzielt, sondern darauf, dass man einen Charakter verkörpert, mit Schwächen und Stärken. Einige mögen Charaktere, die mehr Stärken haben, andere haben lieber Charaktere, die auch deutliche Schwächen haben dürfen. Schon mit einer Anpassung der Start - TPG bei der Charaktergenerierung kann man bewirken, dass nicht alle Charaktere der Gruppe auf der gleichen Stufe stehen, sondern eventuell untereinander Vorbilder und Anführer finden, sich mit mehr Rücksicht um die anderen kümmern. Schon das Ausspielen einer etwas ungleichmäßigen Gruppe kann an und für sich schöne Szenen mit sich bringen.

Deshalb sei an dieser Stelle ein weniger regelbasiertes System für die Generierung mit Vor- und Nachteilen empfohlen: Wer einen stimmigen Charakter bauen will, benötigt bestimmte Vor- und Nachteile, Rechenformeln und der Zwang, bestimmte Grenzen an TGP-Werten der Besonderheiten einzuhalten engen einen ernsthaften Rollenspieler bei seinem Generierungsvorhaben nur ein.

Auch der Spielleiter sollte am besten lernen, nicht überall nachzurechnen, sondern einen Charakter nach seiner Stimmigkeit zu beurteilen, nicht nach seiner Regelkonformität. Schließlich ist alles erstens ein Spiel, bei dem es ohnehin keinen einzigen Sieger und Verlierer gibt, sondern nur Sieger

oder Verlierer (und Sieg und Niederlage wird schon gar nicht an Charakterwerten festgemacht, sondern am Spielspaß) und zweitens ist die durch die Regeln simulierte Realität ohnehin niemals das NonPlusUltra (das wird nie behauptet und kann auch durch kein noch so dickes Regelbuch ausgedrückt werden). Im Ernstfall siegt immer der gesunde Menschenverstand, das einfachste und dennoch sinnvollste Regelwerk.

## Übertriebene Charakterdarstellung und Zusammenspiel

Die Spieler in einem Rollenspiel sind überaus mächtig: Sie haben die Macht, durch unüberlegte Aktionen ein Abenteuer so zu sabotieren und zu durchbrechen (indem sie z.B. den Auftraggeber töten), dass der SL viel Arbeit investieren muss, um es fortsetzen zu können.

Manche Spieler rechtfertigen solche Aktionen dann damit, dass das Ausspielen ihres Charakters diese Aktionen ganz einfach gefordert hätte und man ja schließlich Spieler- und Charakterwissen trennen soll. Letztlich sitzen aber alle Spieler im selben Boot: Sie müssen halbwegs zusammenarbeiten, um das Ziel des Abenteuers zu erreichen und müssen in der Lage sein, zu entscheiden, welche Aktionen diesem Ziel nun abträglich sind. Denn es geht um ihren Spielspaß: Wenn ein SC-Ork ein anderes Gruppenmitglied erschlägt, seine Ohren abschneidet und als Kette trägt, weil der Ork nun einfach mal von diesem Charakter gereizt wurde, so ist das für den Spielspaß nicht direkt förderlich. Es zerstört das Spiel.

Spieler und SL tragen gemeinsam die Verantwortung für das Abenteuer und beide Seiten müssen sich anstrengen, damit aus dem Abenteuer etwas wirklich besonderes wird: Beide Seiten müssen gemeinsam eine Geschichte entwickeln, wenn die Spieler sich nicht an der Geschichte beteiligen, sondern nur ihren eigenen Kopf (oder nur den „Kopf des Charakters“ durchsetzen) wollen, müssen sie eventuell mit den Folgen leben. Wenn ein Spielercharakter zur Seite der Gegenspieler der SCs überlaufen, kann es eben sein, dass er im Zuge des Abenteuers von der Gruppe gemeuchelt wird.

Hauptaugenmerk im Rollenspiel sollte möglichst auf dem Zusammenhalt der Gruppe liegen: Gelegentliche Spannungen muss man zwar nicht ausschließen, aber man sollte sie doch in einem spielspaßfördernden Rahmen halten (also man sollte tunlichst vermeiden, z.B. Gruppenmitglieder tätlich anzugreifen u.Ä., wenn danach keine Chance auf Versöhnung mehr besteht).

## Metagaming

Für gewöhnlich wird Metagaming als negativ abgestempelt und verurteilt und das ist für gewöhnlich auch richtig so, denn Metagaming kann unterschiedliche Bedeutungen haben: Zum einen kann Metagaming bedeuten, dass ein Spieler mit Informationen, die sein Charakter nicht haben kann, spielt und man dies deutlich merkt (ein krasses Beispiel wäre an dieser Stelle ein Krieger, der mit magietheoretischem Wissen ausgestattet ist, obwohl sein Talentbogen etwas völlig anderes behauptet, nur weil der Spieler vor dem Krieger einen Magier gespielt hat und sich deshalb in der Magietheorie gut auskennt oder ein Charakter, der in einer antiken Welt Schwefel, Salpeter und Holzkohle mischt, weil der Spieler eben weiß, dass daraus Schwarzpulver entsteht). Solches Metagaming ist gegenüber Spielern, die ihren Charakter ordentlich ausspielen und dabei eben auch auf Wissenslücken Rücksicht nehmen,

unfair.

Allerdings ist das Anhäufen von Spielerwissen, das über dem Charakterwissen liegt, unvermeidbar: Der Spieler kennt zum Beispiel die Regeln des Rollenspiels, der Charakter nicht. Der Spieler hat eventuell eine Spielhilfe über Elfen gelesen, der Charakter nicht und der Spieler kennt den groben Verlauf der Metastory, der Charakter ganz sicher nicht. Dieses Wissen kann man doch ganz gut nutzen, um den SL konstruktiv zu unterstützen, oder? Wenn der Spieler weiß, auf was das aktuelle Abenteuer hinausläuft, kann er doch so gut es geht dem SL in die Hände arbeiten, er kann versuchen, ihn zu unterstützen, wo es geht (indem er z.B. nicht die finstere Meisterperson tötet, da er eine Ahnung hat, dass dies in Wirklichkeit ein strahlender Held inkognito ist). Solches Metagaming kann natürlich wieder ausarten: Wenn Spieler Fritz weiß, dass ein bestimmter NSC der Mörder ist, dann ist es immer noch ziemlich dämlich und aufgesetzt, zu versuchen, das Abenteuer vorzeitig oder zumindest schneller zu beenden, indem sofort der NSC verdächtigt wird und nicht mehr der eigentlich Hauptverdächtige, der aber nur durch Drogen manipuliert wurde. Solche Aktionen gilt es zu unterlassen, denn das sprengt das Abenteuer und raubt dem SL und den anderen Spielern den Spass.

Das Metagaming, das hier vorgestellt und propagiert werden soll, dient vor allem dazu den SL zu unterstützen, ihn mitunter vor extremen unkalkulierbaren Handlungen der Spieler zu schützen und ihm bei der Entwicklung seiner Geschichte zu helfen – schon wenn ein Charakter einen für ihn eher untypischen Auftrag annimmt (ist ja durchaus auch erst nach einiger Diskussion möglich), weil er weiß, dass er sonst dem SL dazwischenpfuschen und das ganze Abenteuer vernichten würde ist das Metagaming. Der SL möchte ja schließlich auch nicht in erster Linie, dass einfach das Kernproblem des Abenteuers gelöst wird, sondern dass die Charaktere eine spannende und interessante Geschichte erleben. Durch geschickt eingesetztes Metagaming kann ein schlauer Spieler die anderen Charaktere noch mehr durch ein Abenteuer lotzen als es der SL könnte, er kann sie durch eingeworfene Fragen auf falsche Fährten locken, wenn sie zu schnell im Abenteuer vorwärts kommen und der SL verzweifelt am Stift kaut oder er kann sie von extremen Ideen abbringen, die sie ihrer Meinung nach der Darstellung ihres Charakters schulden. Durch Metagaming kann sich eine Gruppe selbst im Gleichgewicht halten.

## Gruppenkonstellation

Wer kennt nicht die typische klischeehafte Rollenspielgruppe, konzipiert als eine günstige Eingreiftruppe voller Spezialisten, die sich von der Warte der Talentwerte her gesehen wunderbar ergänzen und spielerisch jede Situation meistern?

Ihr gehört an: Ein Krieger (oder Soldat oder Söldner, auf alle Fälle ein kampfkraftiger Gesell, dessen große Stunde immer dann geschlagen hat, wenn er Gelegenheit bekommt, ein paar "Monstern" den Schädel zu zertrümmern), ein Elf (eigentlich ein recht universeller Charakter - er kennt sich vor allem in der Wildnis recht gut aus, kann mit dem Bogen umgehen und sogar ein wenig zaubern), ein Magier (er ist für Hintergrundinformationen wichtig, ein angesehenes Mitglied der Gesellschaft und er kennt sich mit Magie bestens aus) sowie ein Streuner oder Dieb oder ähnliches (er ist der Stadtmensch, kann Kontakte knüpfen und ungesehen arbeiten). Doch man kann noch mehr mit der Gruppe anstellen. Man kann z.B. unterschiedliche

Gruppenkonstellationen erstellen, um dem Rollenspiel mehr Tiefe zu verleihen.

### Dorfjugend

Eine solche Möglichkeit ist es, alle Charaktere aus der selben Gegend kommen zu lassen - sie kennen sich von klein auf, sind gute Freunde. Oftmals gehören alle Charaktere einer solchen Gruppe der gleichen Rasse und der gleichen Kultur an, es gibt allerdings auch Ausnahmen wie z.B. die Kultur der Dunhag, in denen die Hügelfrösche und die Halblinge friedlich nebeneinander leben. Die Charaktere sollten allerdings nicht einheitlich gestaltet sein, denn gerade, wenn Kultur und Rasse nicht unterscheidbar ist, sollte man die einzelnen SC's durch bestimmte Eigenheiten differenzieren - so ist der Sohn des Schmiedes (natürlich auch selber ein Schmied) ein bisschen rauflostig und draufgängerisch, während die Tochter der alten Heilerin besonnen und ruhig vorgeht und eventuell auch ganz andere Sprichworte nutzt als die Tochter des Dorfbüttels...

Eine Variation der Dorfjugend ist der Gruppentyp der "Normalos" - sie sind keine besonderen Helden, sondern eben ganz normale Menschen/ Elfen oder Zwerge, die einen Beruf ausgeübt haben und nun in ein Abenteuer schlittern, dass ihrer angemessen ist (das Retten einer Prinzessin oder das Erschlagen eines Drachen gehört sicherlich nicht dazu).

### Interessengemeinschaften

Eine andere Möglichkeit ist es, eine Gruppe zusammenzufügen, die einer bestimmten Tätigkeit nachgehen soll - so ist zum Beispiel für das Führen eines Schiffes ein Kapitän, ein Koch, ein Geschützmeister und ein Matrose nötig. Eine wandernde Söldnertruppe kann aus Armbrustschützen, Säbelschwingern und Pikenieren bestehen, die eventuell nur die Eskorte für den Paladin bilden. Oder eine Gruppe von Magiern mit unterschiedlichen Spezialgebieten bildet sich und verbringt ihre Zeit mit Expeditionen in alte Städte oder untersucht neue Inseln etc...

### Zusammengehörigkeit und Exotik

Ein weiterer Punkt ist die Zusammengehörigkeit von Charakteren: Es gibt einige Rassen, die ... nun, sagen wir mal, sie harmonieren nicht gerade miteinander. Darunter fallen z.B. Orks und Zwerge oder Thomgoc und Elfen. Wenn man also eine Gruppe zusammenstellt, sollte man unbedingt darauf achten, dass die einzelnen SC's auch eine gewisse Bindung zueinander aufbauen können. Denn ein gut gespielter Ork würde spätestens angesichts einer spitzen Elfen - Bemerkung die Waffe blankziehen und auf den Feind losgehen. Man muss also darauf achten, dass die Charaktere untereinander nicht ewiger Feind sind. Außerdem hat eine passende Gruppe auch "natürliche" Feinde [wie z.B. bei einer Orkgruppe die Elfen], die bei einer extrem gemischten Gruppe einfach nicht auftauchen bzw. an Bedeutung verlieren.

Eine wild gemischte Gruppe benötigt vor allem erst einmal einen guten Grund, warum sie eigentlich zusammengefunden haben. Denn aus purer Freundschaft zieht ein Lirzar nicht mit den Shivar um die Häuser - und umgekehrt. Außerdem kann man bestimmte Charaktere in bestimmten Gebieten einfach nicht spielen: Orks eignen sich einfach nicht für die Wüste, genauso wie ein Lirzar nördlich des Bastionsgebirges völlig aufgeschmissen ist.

Ebenfalls Einfluss üben kulturelle Unterschiede aus: Ein Elf kann sich in keiner von Orks okkupierten Stadt sehen lassen, ein Ork ist in den Siedlungen der Na'Pak nicht gern gesehen und ein Na'Pak bekommt spätestens bei den Ayo einige

Probleme. Eine gewisse Exotik sollte man den Gruppen zwar nicht absprechen, aber zu viel davon ist einfach nicht gut fürs Spiel. Wie sollen denn die NSC's einer von Orks belagerten Stadt auf den Orkhelden reagieren (wenn der SL die Reaktion der Welt möglichst realistisch darstellen will), ohne ihn gleich zu töten? Warum sollte sich ein Elf einer Gruppe von Orks anschließen (wir gehen mal davon aus, er wurde nicht gefangen genommen)?

### „Böse“ Gruppen

Auch ist es möglich, dass die Spieler mal die Abgründe der Wesen Ta'Rans beleuchten wollen - sprich, sie wollen mal endlich so richtig „die Sau rauslassen“, Dinge tun, die sich HELDEN niemals trauen würden: Morden, Plündern, Stehlen und so weiter. Lassen sie den Spielern diesen Spass, achten sie aber immer darauf, dass es eine rein böse Gruppe ist (ein weißer Paladin wird nie im Leben mit einem Schwarzmagier durch die Lande ziehen - dass er mit seinem Schwert auf ihn einknuppelt ist da schon realistischer) und dass auch diese Gruppe zusammenpassen muss: Ein böser Orkschamane wird dennoch nie mit einem bösartigen Na'Pak - Krieger durch die Lande wetzen.

Besonders interessant sind allerdings nicht etwa rein weiße oder rein schwarze Charaktere in solch einer Gruppe: Graustufen sind es, die wirklich Spass machen und Tiefe verleihen: Der Schwarzmagier hat echt „fiese“ Sprüche, bei denen sich der Weißmagier vor Abscheu schüttelt? Sollte ja klar sein! Aber er setzt sie dazu ein, um „Feuer mit Feuer zu bekämpfen“! Gut. Der Weißmagier dagegen hat nur Sprüche, die nichts direkt mit schwarzer Magie zu tun haben. Klingt erstmal Öde. Aber er geht dennoch voller Hass und Zorn gegen seine Erbfeinde (Orks, Schwarzmagier, Ayo etc. - lassen sie sich etwas einfallen) vor! Das ist doch schon besser.

## Powergaming

Powergaming oder PGing ist aus Sicht mancher Rollenspieler eines der schlimmsten am Spieltisch überhaupt möglichen Verbrechen. So hat sich die Bezeichnung „PG“ für „Powergamer“, also jemanden, der Powergaming betreibt, unter den Rollenspielern schon fest als ernsthaftes Schimpfwort eingebürgert.

Was aber beschreibt dieses „Powergaming“, das alle anscheinend so hassen? Powergaming kann zweierlei bedeuten: Zum einen gibt es da das Optimieren des Charakters nach Strich und Faden. Ob es nun zu Min - Maxing (lächerliche Kombinationen von Nachteilen bei der Charaktergenerierung, um mehr Generierungspunkte für „wirklich wichtige“ Talente oder Attribute zu erhalten) oder zu gezielten Steigerungen, Wahrscheinlichkeitsberechnung und Regellückenausnutzung kommt - dies alles fällt unter regelkonforme Optimierung. Die andere Seite sind sogenannte „Munchkins“, die aktiv Regeln brechen und schummeln. Beiden ist zueigen, dass vor allem die Werte des Charakters zählen - insbesondere die, die er zum Kämpfen benötigt. Kommt es zum Kampf, blüht jeder PG auf und metzelt, was das Zeug hält.

Seien wir mal ehrlich: In fast jedem von uns steckt eine kleine Scheibe Powergamer. Die meisten wollen auch mal einen sinnfrei hochgezüchteten Übercharakter, der einfach „besser“ ist als die anderen am Spieltisch vertretenen Charaktere. Die meisten wollen auch einmal im Kampf auftrumpfen und reihenweise NSC's niedermähen. Manche betrachten daher das PGing als „Kinderkrankheit“, andere wollen sich allerdings diese „Schwäche“ nicht eingestehen und zimmern

auf den armen PG ein, der seine Sucht mal wieder richtig auslebt. Generell sollte der Charakter immer im Rahmen dessen sein, was der SL gestattet – wenn er zum PG – Charakter „Nein“ sagt, dann sollte der Spieler das akzeptieren. Wenn der SL bestimmte Tendenzen feststellt, die ihm nicht gefallen, hilft oftmals auch eine Aussprache mit dem betreffenden Spieler, denn oftmals steigert man sich langsam ins PGing hinein und merkt dabei gar nicht, wie abgehoben der Charakter schon ist.

Auch der SL kann zum Powergamer werden: Nämlich dann, wenn er die Spieler mit fiesen, unbesiegbaren Monstern konfrontiert, die man nur mit purer Gewalt niedermetzeln kann. Oder wenn er die Charaktere übermäßig belohnt – Wagenladungen voll Gold oder das legendäre Artefakt „Sphärenspalter des Orkschlachtens und Dämonenmetzelns + 40 Erdrutsch“ bringen die Spieler geradezu dazu, Powergamer zu werden. Also hat auch der SL einen gewissen Einfluss auf das Verhalten der Spieler. Wie bereits im Kampfregelwerk angemerkt, muss er sie nicht immer mit großen Kämpfen beglücken, dann sehen sich die Charaktere gezwungen, aufzurüsten und der SL zieht nach – eine endlose Rüstungsspirale beginnt.

Der Munchkin allerdings, der wirklich Regeln bricht, wird kaum vom SL beeinflusst. Sollte ein Spieler wirklich unter dem Verdacht stehen, ein Munchkin zu sein, können sie ihm als SL mit dem Tod des „verseuchten“ und regelwidrigen Charakters oder mit Androhung des Ausschlusses aus der Gruppe drohen.

Eigentlich sollten Munchkin – Charaktere immer sterben. Und zwar erzieherisch: Kühe, die ihm aus dem Weltraum auf den Kopf fallen, eine Lebensmittelvergiftung Stufe 50 usw. - der Charakter soll mit all seinen überzogen guten Werten zum Teufel gehen. Dann müssen sie dem Spieler erklären, warum der Charakter so brutal aus dem Leben schied. Eine andere Möglichkeit ist es, nur noch Abenteuer zu leiten, in denen dem Munchkin die Fertigkeiten seines Charakters nichts nützen und in denen es auf „gutes Rollenspiel“ ankommt – Beispiele seien Detektivabenteuer oder Verschwörungsabenteuer.

Sie fragen sich gerade, wie man als Meister PGs oder Munchkins erkennt? Werfen sie mal einen Blick auf seinen Charakterbogen. Es springt ihnen förmlich ins Auge.

## Kampf im Rollenspiel

Da der Kampf immer eine recht wichtige Rolle im Rollenspiel trägt – da er zum Beispiel den Augenblick darstellt, in dem der Kämpfer der Gruppe richtig auftrumpfen kann, oder Gefahr Verletzlichkeit darstellt. Besonders bei erfahreneren Gruppen kommt es allerdings recht oft dazu, dass die Kämpfe eher langweilig sind und nur noch schnell vorbeigewünscht werden.

Zuallererst ist zu beachten, dass der Kampf nicht im leeren Raum stattfindet: Man kann und sollte als Spieler immer die Umgebung mit einbeziehen. In einem Wohnzimmer können Stühle geworfen und Tische oder andere Möbel als Deckung genutzt werden, im Wald kann man sich zur Rückendeckung an einen Baum stellen. Als SL sollte man den Spielern auch die Möglichkeit geben, die Umgebung ein wenig mitzugestalten – es ist z.B. logisch, dass in einem Wirtshaus Tische und Bänke stehen, genauso wie es im Wald eben Bäume und in einem reichen Palast Wandteppiche und Kerzenleuchter gibt. Wenn der Spieler sich nicht sicher ist, kann es ja immer noch zuerst die Frage stellen, ob das, was er einsetzen möchte, auch wirklich vorhanden ist (z.B. in einem Lagerhaus Kisten, hinter denen man sich verstecken kann – mit etwas Pech ist das

Lagerhaus leer).

Außerdem kann man im Kampf auch andere Taktiken einsetzen, als nur einfach stumpfsinnig auf den Gegner einzuprügeln – markige Sprüche, Ablenkungen, ein bisschen in die Augen geworfener Pfeffer, ein flinker Fausthieb, ein Beinfeger oder ein mit der linken Hand ergriffener und als Wurfwaffe eingesetzter Kerzenständer können manchmal mehr als Wunder wirken. Außerdem muss es ja nicht immer zum Kampf kommen – zum einen haben auch die NSC's einen gewissen Selbsterhaltungstrieb, selbst wenn man sagt: „Der hat nichts mehr zu verlieren“ - er hat doch noch etwas zu verlieren: Sein Leben!

Auch die SC's sollten derartig an ihrem Leben hängen. Sie können es mit Bestechung, Überzeugungsarbeit oder Ablenkungen oder Einschüchterungen oder Notlügen im Stile eines „Ah, ich höre schon die Garde herantrappen – aber ihr sicher noch nicht, ihr seid ja keine Elfen!“ versuchen. Magisch ungebildete Bauern oder abergläubische Goblins lassen sich durch pure Androhung von Magieeinsatz oder eine einfache „Kostprobe“ der Magie (ein schwaches Flämmchen, dass mit einem Fingerschnippen erzeugt wird sowie die Worte: „Wenn ich das bereits mit zwei Fingern kann, was kann ich dann wohl mit meinem ganzen Körper anrichten!“) Und gerade Magier haben noch weitere Tricks auf Lager, mit denen man einem Kampf aus dem Weg gehen kann: Illusionen, Beherrschungszauber u.Ä. Und sollten die NSC's dann in einen Kampf stürmen, bedeutet das nicht, dass sie nicht nach dem ersten Treffer voller Entsetzen feststellen, wie „*weh das eigentlich tut*“ und sich ergeben oder fliehen. Nur die allerabgebrühtesten Kämpen und Veteranen kämpfen wirklich bis zum bitteren Ende. Wenn sie die Gegner vorzeitig aufgeben lassen, ersparen sie den SC auch so manche Blessur. Manche Kämpfe lassen sich nur durch Flucht seitens der SC's lösen – aber wo ist da das Problem? Das bietet sogar einem wirklich ehrenhaften Krieger eine gute Möglichkeit für ordentliches Rollenspiel: „Jetzt muss ich fliehen, ich erkenne eure Stärke an. Aber wartet nur! Ab nun werde ich jeden Tag trainieren und kämpfen, bis ich besser bin als du! Dann werde ich dich in Stücke hauen“. Und bleiben wir mal auf dem Teppich: In ML gibt es keine EP für getötete Gegner – warum sollten sich die SC's also mit jedem prügeln wollen – schließlich laufen sie selber Gefahr verletzt oder gar verstümmelt – schlimmstenfalls getötet zu werden. Und ist ein getötetes Wesen wirklich so toll? Was sollen nur die Götter sagen? Auch der Zerstörer ist gegen blinden Mord. Außerdem kann man davon ausgehen, dass jeder NSC zumindest ein paar Freunde oder Angehörige hat, die nach seinem Tode das Recht auf BLUTRACHE wieder ausgraben. Und eventuell ist einer von denen sogar wirklich besser als die SC's... schreckliche Vorstellung.

Für den SL ist es wichtig, dass er den Spielern durchaus zeigt, wie tödlich die Gefahren sind, in die sie sich begeben – das kann ein NSC – Mitstreiter sein, der vom Pfeil oder einer Falle tödlich getroffen auf der Strecke bleibt (und die Ohren der anderen SC's noch mit seinen qualvollen Schmerzensschreien malträtiert). Dennoch sollte ein verlorener Kampf recht selten mit dem direkten Tod eines SC's enden (vergleiche auch „Sollen SC's sterblich sein“) - warum sollte die Wache die SC's nicht gefangen nehmen und zum Anführer bringen – schließlich könnten sie interessante Informationen besitzen. Räuber könnten ebenfalls kein Interesse daran haben, gleich jemanden zu töten – das sorgt allenfalls dafür, dass die anderen Reisenden in Zukunft ihre Route ändern und die Räuber ohne Opfer dastehen – einfach nur ausrauben oder einfach nur einen Teil des Besitzes (eine schöne Waffe oder

Geld) als „Wegzoll“ zu fordern, der schönen Elfe noch einen Kuss zu rauben und dann wieder zu verschwinden macht auch Spass und ist für den Ruf der Räuber durchaus förderlich – die Händler nehmen dann einfach einen gewissen Wegzoll mit und können dann sicher sein, dass sie die Fahrt überleben. Andere Möglichkeiten zur relativ unblutigen Beendigung eines Kampfes ist Nachschub: Wenn plötzlich 5 Bogenschützen auf den Plan treten, sehen die SC's ganz schön alt aus – aber warum gleich schießen, bauen sie den Spielern eine Brücke, die es ihnen einfacher macht, sie zu ergeben (z.B. ganz plump: „Ergebt euch!“).

Ein SC kann durchaus Narben aus einem Kampf davontragen, die ihn ewig daran erinnern, in welcher Gefahr er sich befunden hat.

## Rollenspiel im Kampf

Zuerst einmal sollte man jedem angehenden SL von der Verwendung von Bodenplänen und ähnlichen Kampfübersichten abraten – der Kampf ist chaotisch, als Kämpfender verliert man leicht den Überblick: Überall schreien und fechten Leuten, sie laufen umher und bewegen sich rasant. Außerdem muss man sich ja auf sich selbst und seinen „persönlichen“ Gegner konzentrieren. Bodenpläne gaukeln den Spielern die Illusion vor, der Charakter hätte die Übersicht über den Kampf und könne taktieren – solcherlei Aktionen sind eigentlich Feldherren auf ihrem Feldherrenhügel vorbehalten: Von dort aus haben sie wirklich Übersicht und können schnell reagieren und ihre Truppen lenken.

Der Charakter kann unbedacht stolpern, plötzlich mit dem Rücken zur Wand stehen oder in einem kritischen Moment von der Sonne geblendet werden – ziehen sie auch als SL die Umgebung mit in den Kampf. All dies kann und sollte natürlich manchmal auch den Gegnern der SC's passieren.

Auch im Kampf hat ein SC Gefühle: Für ihn gilt praktisch das Gleiche, wie unter „Kampf im Rollenspiel“, für NSC's beschrieben wurde. Man kann als Spieler beschreiben, wie man vorgeht, wohin man zielt und wie man voller Schmerzen nach einem Treffer zurückspringt. Man jubelt nach einem platzierten Schlag und knirscht bei jedem parierten Hieb mit den Zähnen. Beschreiben sie als SL ebenfalls immer die Aktionen der Gegner ein wenig genauer – wenn möglich in einer Weise, die es den Spielern ermöglicht, die Fähigkeiten ihres Contras besser einzuschätzen. Wenn sie als SL solche Vorgaben machen, werden auch die Spieler von selbst mit der Zeit dazu kommen, ihren Kampfstil besser zu erklären.

Einen weiteren Anreiz für spannende Beschreibungen der Kampfhandlungen können sie schaffen, indem sie sie von Erfolg krönen lassen: Bestimmte Manöver können z.B. einmalig den Gegner verwirren oder gezielt treffen (schreiend auf den Gegner zurennen und mit beiden Händen das Schwert schwingen macht schon einen gewissen Eindruck – eventuell flieht der Gegner ja schon, aber zumindest bringt ein solcher Sturmangriff gewisse Vorteile [mehr Schaden] aber auch gewisse Nachteile [besser einzuschätzen – besser zu parieren]).

Eine Variante, die hierbei helfen sollte ist die folgende: Der Spieler muss immer erklären, was er vorhat (z.B. mit „ich versuche...“ oder „ich ziele auf...“ oder „ich möchte...“, „ich bereite einen Schlag auf... vor“ usw.), würfelt dann und der SL teilt ihm den eventuellen Erfolg oder Misserfolg mit.

## Regeldichte im Kampf

Die Mystic - Legends - Kampfregeln sind, wenn alle optionalen Regelvorschläge angewendet extrem kompliziert und erfordern einen großen Aufwand an Extra - Notizen, um einen klaren Überblick zu behalten (und nicht alle Zahlen und Fakten im Kopf festhalten zu müssen). Doch wie das Wort "Vorschläge" im ersten Satz schon impliziert, handelt es sich bei den optionalen Kampfregeln keinesfalls um das Nonplusultra, das wenn komplett angewendet perfekte Kampfsystem - in einigen Situationen lohnt es sich durchaus, ein schlankes Kampfsystem zu besitzen, dass einige Dinge einfach erzählerisch über den Spielleiter löst.

### Höhepunkte und optionale Regeln

Zuerst jedoch einmal einige Situationen, in denen ein komplettes Kampfgelpaket von Nutzen sind, bzw. zusätzliche Spannung erzeugen können: Ein Duell mit ebenbürtigem Gegner bis aufs Blut, ein Höhepunktkampf der Helden gegen einige anscheinend übermächtige Gegner oder ein Kampf eines Helden gegen einen anderen Helden. Allen diesen Situationen ist gemein, dass sie gewissermaßen kleine Höhepunkte darstellen und in einem Film die Situationen sind, die die Aufmerksamkeit des Drehteams (Spielleiters) genauso fesseln wie die Aufmerksamkeit des Zuschauers (Spielers) - wenn man solche Situationen zu oft in einem Film einbaut, geht die einzelne Wirkung verloren. Auch ist allen diesen Situationen gemein, dass sie geschicktes Vorgehen und taktisches Gefühl erfordern, um nicht wertvolle Vorteile zu verspielen oder um erhaltene Nachteile wieder wett zu machen. In solche Situationen lohnt es sich durchaus, alle Regeln des Kampfgelsystems anzuwenden - dadurch werden die Spieler auch angehalten, ihre Aktionen farbiger und genauer zu beschreiben, da sie in diesen Beschreibungen Informationen verpacken, die ihr taktisches Vorgehen an den Spielleiter weitertragen und ihn dazu anhalten sollen, Vorteile anzuerkennen und zu bewerten und entsprechend den optionalen Regeln zu belohnen. Außerdem ermöglicht es auch dem Spielleiter, den Gegner besser darzustellen, da auch er diese taktischen Mittel zur Verfügung hat - das komplette Regelsystem sorgt hierbei einfach dadurch für mehr Spannung, indem es die Chancengleichheit für Spieler und Spielleiter garantiert und auch klare Bevorzugungen der Spieler oder ihrer Gegner durch den Spielleiter zu vermeiden hilft.

### Durchschnitt und optionale Regeln

Durchschnittliche Kämpfe der ganzen Gruppe (oder zumindest aller halbwegs kampfgewandter Charaktere darin) gegen eine etwa gleichgroße Gruppe von Gegnern können allerdings, wenn man alle Regeln anwendet (und dies immer tut - einmal an einem Spielabend geht dies gut, aber mehrmals ist einfach langweilig) sehr langwierig und kann dadurch durchaus trotz der Gefahr des Kampfes auch recht langweilig werden. In diesem Falle muss jede Gruppe für sich einen idealen Mittelweg zwischen Anwendung von optionalen Regeln und einer erzählerischen Lösung durch den Spielleiter finden. Wenn die Gruppe gegen einen Haufen von Pikenträgern vorrückt, lohnt es sich zum Beispiel eventuell die Regeln für Distanzklassen anzuwenden, wenn die Gruppe gegen eine große Horde schwächerer Gegner oder gegen einen einzelnen großen Gegner (wobei dies schon fast ein Fall für das Thema "Höhepunkte und optionale Regeln" ist) vorgeht, lohnt die Anwendung der Regel zu Überzahlkämpfen. Und wenn die Gruppe oder ihre Gegner darauf abzielen, die jeweils

andere Partei kampfunfähig, aber nicht tot zu schlagen, kann man dies über die Regelungen Stumpfer Schlag, Benommenheit und Erschöpfung klären. Normalerweise ist der Spielleiter aber auch in der Lage, nach mehreren (oder einem sehr schweren) Kopftreffern gegen einen Charakter zu entscheiden, dass der Charakter bewusstlos geworden ist - man muss sich immer versuchen, vor Augen zu führen, zu welchem Zweck diese Regel entworfen wurde: Die Benommenheitsregeln etc. sind eigentlich dafür gedacht, dass der waffenlose Kampf nicht darin ausartet, sich gegenseitig tot zu prügeln, sondern darin, geschickt abzuwägen, ob man dem Gegner lieber langsam die Ausdauer oder schnell das Bewusstsein raubt.

### Massenkämpfe und Kampfregeln

Dagegen sind Kämpfe mit vielen beteiligten Charakteren (z.B. eine offene Feldschlacht mit gesamt 50 Soldaten) dafür prädestiniert, gänzlich erzählerisch gelöst zu werden - ganz einfach, weil die normalen Kampfregeln in solchen Situationen keinen Sinn machen - sie wurden für Einzelduelle geschrieben. Eine sinnvolle Möglichkeit wäre, wenn die Charaktere aktiv an der Schlacht beteiligt sind, für diese ab und zu einen Einzelkampf auszuwürfeln (nie vergessend, dass ring herum das blutige Wüten einer Schlacht tobt - da können einem in einer KR drei Gegner gegenüberstehen, in einer anderen sieht man sich plötzlich mit keinem klaren Gegner konfrontiert) und den Rest erzählerisch zu lösen und den Charakteren mitzuteilen. Gerne angewendet wird die Variante, in der das Kampfgeschick des Einzelkämpfers stellvertretend für den Rest seiner Kampfpartei steht - steckt der Einzelkämpfer einen fiesen Treffer ein, verliert dessen Armee plötzlich die Motivation und macht einen kleinen Rückzug o.Ä. Bei dieser Variation sollte man natürlich aufpassen, dass die Armeen etwa gleich sind - denn bloss, weil der einzelne ausgebildete Krieger auf ihrer Seite ganz gut kämpft, werden 50 mit Mistgabeln bewaffnete Bauern kaum eine Chance gegen 100 ausgebildete, schwer bewaffnete und teilweise sogar gerüstete Reiter haben.

## Player Empowerment

*Als ich über ICQ einem meiner Spieler erzählt habe, dass ich bei guter Laune wäre und einen Artikel über "Player Empowerment" schreiben würde, meinte er: [Zitat]"Jo... schaff den SL ab !! [Zitatende]. Irgendwie muss er den Begriff falsch verstanden haben und irgendwie scheint es mir so, als würden sich einige SLs um das Player Empowerment drücken, weil sie den Begriff genauso falsch verstehen, wie mein Spieler.*

### Den Spielern mehr Macht - Hat der SL dadurch weniger Macht?

Player Empowerment bedeutet, dass der Spielleiter den Spielern eingesteht, dass sie bestimmte, ihren Charakter nicht direkt betreffende Dinge der Spielwelt selber einbauen können und somit ein klein wenig unabhängiger vom Spielleiter werden. Dies könnte man insofern falsch verstehen, dass der Spielleiter einen Teil seiner "Macht" über die Spielwelt an die Spieler abgibt - tut er aber gar nicht, er erlaubt den Spielern eigentlich nur, Vorschläge zu machen, was in der Spielwelt gerade passieren könnte. Vorschläge, die einem unsicheren Spielleiter z.B. beim Improvisieren helfen könnten. Der Begriff "Vorschläge" wird an dieser Stelle mit Absicht gebraucht, da der Spielleiter keinesfalls seine Macht abgibt - Player Empowerment basiert immer noch auf der Annahme, dass einer (der Spielleiter) am Spieltisch die absolute Macht hat und

im Falle von sinnlosen, storyvernichtenden oder überzogenen "Vorschlägen" seitens der Spieler diese für abgelehnt (Null und Nichtig) erklären kann. Der Spielleiter hat immer noch das letzte Wort, denn weiterhin gilt der Grundsatz: "Der SL hat immer recht".

Insbesondere bei Online - Spielen, bei denen der SL meist noch beschäftigter ist als bei normalen Pen and Paper - Runden, kann sich das Player Empowerment als sehr nützliche Möglichkeit erweisen, Zeit zu sparen - vorausgesetzt, es werden immer wieder klare Grenzen gezogen, was in der Macht der Spieler steht und was nicht.

Player Empowerment lässt sich grob in 3 Stufen teilen: Die Stufe der geringen nichthandlungsverändernden Macht, die Stufe der größeren, direkt handlungsbeeinflussenden Macht und die Stufe der direkten totalen Gleichberechtigung mit dem Spielleiter.

### Die erste Stufe der Macht - oder: Wie funktioniert einfaches Player Empowerment?

Die abgegebene Macht kann z.B. dazu genutzt werden, dass sich zwei Spieler zum "Einkaufen" von der Gruppe separieren - einer der Spieler nimmt die Rolle eines Co - SLs an und führt den anderen über den Marktplatz, handelt mit ihm Preise aus usw. Danach ist der andere Spieler an der Reihe und leitet den Einkauf seines Partners. Solche Macht darf allerdings wirklich nur an Spieler verteilt werden, die sie nicht schamlos ausnutzen, wenn der Spielleiter nur mit einem halben Ohr hinhört.

Generell erfordert Player Empowerment eine gewisse Vertrauenshaltung zwischen den Spielern und dem SL - allerdings sollte die bei einiger Erfahrung vorausgesetzt werden, denn wenn der SL gegen die Spieler spielt, wird am Ende keine der beiden Parteien wirklich Spass haben. gut, der SL kann eventuell lachen, aber nur für eine halbe Stunde pro Gruppe. Danach muss er im Internet in Spielerdatenbanken eine neue Gruppe suchen.

Weit weniger Vertrauen erfordert kontrollierbares Player Empowerment, bei dem die Spieler Dinge, Orte oder Personen in die aktuelle Situation einbauen können. Allerdings obliegt die storytechnische Bewertung der Person oder des Dings weiterhin dem Spielleiter - solche Personen wie "Den großen reichen Fremden, der mir einen Auftrag geben möchte" kann der Spieler nicht einbauen - wohl aber einen reich aussehenden großen Unbekannten. Der SL kann dann entscheiden, ob der Fremde den Spielern von Nutzen ist, oder nicht (Wenn nicht, dann hat er eventuell eine Abneigung gegen den Zwergen in der Gruppe).

### z.B. ....

Ein paar Beispiele: Ein Spieler möchte eine Lederjacke kaufen - der Spielleiter sagt ihm, dass eine Lederjacke an diesem Laden 5 Goldstücke kosten würde. Der Spieler antwortet, dass er sich die Lederjacke aussucht, die aufgrund von Materialschäden und einem hässlichen Aufdruck im Sonderangebot ist. Der Spielleiter teilt dem Spieler mit, diese Jacke könne er für 4 Goldstücke haben.

Oder: Eine Kneipenszene, der Spielleiter beschreibt nur kurz das Aussehen der Bar und wie viele Personen darin sind - nun kann einer der Spieler sich zum "Pokern an den Tisch setzen, an dem schon drei schäbig aussehende Typen spielen", während sich ein anderer an die "langbeinige Bedienung" heranschmeißt und der dritte mit einem "allein in der Ecke hockenden düsteren Typen" Schwazmarktgeschäfte abschließt.

## "Das geht nicht" - Was tun, wenn die Macht ausgenutzt wird

Wenn die Spieler die Macht zu sehr ausnutzen, sollte man als SL nicht unbedingt auf das Veto - Recht der Spielleitung zurückgreifen, sondern stattdessen versuchen, den Spieler (wie auch eigentlich sonst immer) innerhalb der Spielwelt zu „schlagen“. Wenn der Spieler aus dem ersten Beispiel nun sagen würde: „Ich nehme die Jacke mit dem Preisschild <<1 Goldstück>>“, dann kann man als Spielleiter z.B. antworten: "Du musst dich verguckt haben, das Preisschild zeigt 5 Goldstücke an, wie bei jeder anderen Jacke auch" - immer noch besser als ein einfaches "Gibt es nicht". Oder er ist schlagfertiger und meint: "Ok, kannst du haben, allerdings ist es schrumpeliges Froschleder und außerdem war der letzte Besitzer ein darmkranker Oger - entsprechend riecht sie zumindest..".

## Die zweite Stufe der Macht: Mächtiges Player - Empowerment in improvisierten Abenteuer

Es gibt eine weitere Möglichkeit für den SL, den Spielern Player Empowerment anzubieten: Die direkte Mitgestaltung an der Story. Dabei wird indirekt ein Vertrag zwischen Spielern und Spielleiter ausgehandelt, der besagt, dass die Spieler nun auch wirkliche Vorschläge machen können, die die Handlung des Spielabends direkt beeinflussen - so darf ein Spieler plötzlich Gegner ins Feld schicken, wichtige NSC's einführen usw. - allerdings nur, wenn der Spielleiter den "Vorschlag" (denn trotz allem handelt es sich immer noch um nichts anderes) des Spielers akzeptiert und darauf eingeht. Um den Missgefallen an einem Vorschlag auszudrücken sollte das kurze Wort "Veto" des Spielleiters genügen - wenn die Spieler anfangen zu diskutieren, dann sind sie für diese Stufe des Payer Empowerment nicht geeignet.

Aufgrund der aktiven Mitwirkung mehrerer Personen der an der Story kann man den Plot an einem solchen Spielabend keinesfalls planen, sondern sieht sich als Spielleiter mit sich wirklich ständig verändernden Tatsachen gegenüber - man muss komplett improvisieren. In diesem Fall muss man eng mit den Spielern zusammenarbeiten und auch versuchen, zu erfassen, was sie mit ihren Vorschlägen indirekt für Handlungsstränge implizieren und wie man diese neuen Handlungsstränge in die bisherige Handlung einbaut. Andererseits bedeutet diese Art der Improvisation meistens, dass man als Spielleiter nicht mehr so sehr darauf achten muss, dass jeder Spielercharakter seine berühmten fünf Minuten im Rampenlicht bekommt - wenn die Spieler erfahren genug sind, diese Art von Player Empowerment durchzuziehen, dann sind sie auch durchaus in der Lage, sich ihre Spotlight - Time selber zu verschaffen.

## Die letzte Stufe: Mehrere Spielleiter mit Spielercharakteren

Der letzte Schritt im Player Empowerment ist das Prinzip mit mehreren Spielleitern: Jeder Spieler ist gleichzeitig ein SL, denn es gibt jetzt keinen mehr, der ein alleiniges Veto - Recht hat. Der SL wird praktisch abgeschafft (insofern, wenn diese Stufe erreicht wird, hat mein Spieler sogar ein bisschen Recht!) - ein Veto kann nur noch als Mehrheitsbeschluss durchgebracht werden. Diese Art, Rollenspiele zu spielen, ist wirklich ungewöhnlich, denn normalerweise basiert RPG darauf, dass einer sozusagen "den Hut aufhat" (bitte erinnert mich nicht an die Vorstellung, wie ein Mensch mit dieser albernem Spielleiter - Mütze oder -Maske aussieht) und die Story leitet. Eine derartige Spielrunde verspricht viel Spass, da sich jeder wirklich aktiv in die Story einbringen kann,

allerdings gehen eventuell einige Punkte des Rollenspiels unter, die normalerweise einem Spielleiter zufallen - die Entwicklung eines Nebenstranges, der sich relativ unabhängig von den Spielern bewegt und durch diese wirklich nur da beeinflusst wird, wo er sie kreuzt basiert einfach darauf, dass der grobe Nebenstrang zumindest schon im Kopf eines Menschen vorgezeichnet ist und dann immer, wenn die Spieler ihn kreuzen, sozusagen aktualisiert wird. Die Story, an der die Spieler beteiligt sind, zu ergänzen und weiterzuführen, ist recht einfach, da sie durch die Mitspieler immer wieder aktualisiert wird und im Kopf der Spieler im Vordergrund sitzt, aber der Nebenstrang wird in solchen Fällen sicherlich oft stiefmütterlich behandelt.

Auf alle Fälle muss eine solche Gruppe vor allem eines sein: Ein gutes Team. Denn wenn sie alle zusammen leiten gilt eines noch mehr als im normalen Rollenspiel: Es können entweder alle gewinnen oder alle verlieren, da alle miteinander spielen und nicht gegeneinander - und wenn einer der Spieler - Spielleiter seinen eigenen Charakter immer wieder übervorteilt und gegen die anderen spielt, dann werden die beteiligten Spieler sehr schnell den größten Gewinn am Rollenspiel überhaupt verlieren: Den Spass.

## Welche Regeln sollten die Spieler/ Spielleiter beherrschen?

Ein Spieler muss nicht unbedingt immer alle Regeln beherrschen – für ihn genügen zum Spielen eigentlich die elementaren Bestandteile des Regelsystems: Wie erschafft man einen Charakter (notfalls kann auch dies mit Hilfe des Spielleiters geschehen), wie steigert man Talente (damit dies nach einem Abenteuer selbstständig geschehen kann) und wie wendet man diese an (soll heißen: Wie würfelt man eine Talentprobe, was hat es mit QU auf sich).

In den Kampfregeln genügen schon weitaus geringere Kenntnisse: Hier bedarf es auf Seiten der Spieler nur zu wissen, wie der Kampf im Allgemeinen abläuft (AT gegen PA usw.), wie man Wunden notiert und bewertet und wie man die eigenen Charakterwerte berechnet. Wann und wie Optionalregeln zum Tragen kommen, ist schon eher Sache des Spielleiters. Wenn natürlich ein Spieler einen Reiter spielen will, sollte er sich mit den Regeln zum Reiterkampf auseinandergesetzt haben, genau das gleiche gilt für den Fernkampf.

Spieler zauberbegabter Charaktere sollten auf alle Fälle zumindest „ihre“ Zaubereien beherrschen, also die grundlegenden Regeln zu Regeneration und Speicherung von magischer Energie, das Steigern von Zaubersprüchen sowie schließlich noch mögliche Rituale und Sonderfertigkeiten kennen.

Aber auch für den Spielleiter gilt: Niemand kann alle Tabellen im Kopf behalten, niemand muss alle Regeln kennen. Es ist aber nützlich, wenn der SL vor dem ersten Spiel die Regeln zumindest komplett durchgelesen hat (wäre auch jedem Spieler anzuraten, aber für gewöhnlich beschäftigen sich die Spielleiter intensiver mit dem Regelwerk und auch mit der Welt als die Spieler), damit er hinterher weiß, was es alles für Regeln gibt und wo im Regelwerk er diese ungefähr findet (dafür gibt es natürlich auch ein Stichwortverzeichnis). Außerdem gibt es noch ein reines Tabellendokument, in dem sich alle Tabellen für Mystic-Legends beieinander finden, um wildes Blättern zu verhindern.

Der SL sollte natürlich den Regelkern kennen (Steigerung,



Probenwürfe) und mit den Tabellen zu den Erschwernissen und zur QU arbeiten können. In den Kampfregeln sollte er sich sehr gut auskennen, da gerade in diesen Situationen das Blättern in den Regeln eher störend ist und man von daher auch in kritischen Situationen lieber „Regeln“ improvisieren als nachschlagen sollte.

Zu den Magieregeln sollte sich der SL immer ein wenig universaldilletantisch flächenhaft bilden: Er muss ja schließlich wissen, wie seine NSCs Magie einsetzen können und sollte auch magisches Powergaming einschränken sowie die Fähigkeiten der SC-Magiebegabten in die Abenteuerplanung mit einbeziehen. Im Notfall kann ja auch er Regeln nachschlagen bzw. den größten Teil der magischen Regeln durch gute Vorbereitung schon abdecken (z.B. Einfach die Mindestwürfe notieren, die für das Gelingen eines bestimmten Zaubers eines NSCs nötig sind, Artefakte vorher ausarbeiten usw.).

## Der Begriff des Spielleiters

Der Spielleiter ist die Welt – er ist nicht Gott, denn sobald er z.B. in die Belange der Spieler, also in das Leben und Handeln der SC's eingreift, geht er zu weit und verursacht Frust, da der Spieler befürchtet bzw. schon das Gefühl hat, die Kontrolle über seinen Charakter zu verlieren. Der SL hat mit voller Absicht auf den Einsatz eines SC's verzichtet, denn er symbolisiert die Welt, die Landschaft, die NSC'S, die Handlungen und die Regeln.

Im Allgemeinen läuft das ganze so ab: Der SL leitet die SC's durch eine spontan ausgedachte oder vorher erarbeitete Geschichte. Dabei beschreibt er ihnen immer wieder ihre Umgebung, antwortet beschreibend bzw. erklärend auf Fragen und interagiert durch seine NSC's über Gespräche oder beschriebene Aktionen (darunter fällt auch Kampf) mit den Spielern.

Auch wenn der SL manchmal den Spielern feindlich gesonnene Umgebungen oder Wesen (wie Dämonen oder den berüchtigten wütenden Mob mittelalterlicher Siedlungen) darstellt, so spielt er immer mit ihnen und nicht gegen sie. Denn wenn alle SC's tot sind, hat niemand mehr Spass am Spiel bzw. dann steht der SL alleine da. Letztlich muss sich der SL auf der Seite der Spieler als Vermittler zwischen Welt/Regelwerk und den Spielern sehen.

## Tipps für den Spielleiter

- **Der Spielleiter hat immer recht** – wenn er eine Umgebung beschreibt, dann darf er es nicht dulden, dass die Spieler dort Dinge einfügen, die ihm nicht passen. So kann kein Spieler auf dem Marktplatz plötzlich anfangen gegen Orks zu kämpfen. Diskussionen während gespielt wird lähmen das Spiel und führen meist zur Unzufriedenheit auf beiden Seiten. Richten sie sich lieber auf 10 Minuten nach dem Spiel ein, in denen ihnen die Spieler ihre Kritik mitteilen können bzw. generelles Feedback geben. Ergänzungen in der Spielwelt sollten über gesundes Player Empowerment geregelt werden.
- **Schlagen sie Spieler immer mit Mitteln der Spielwelt** und nicht mit dem Satz „Gibts nicht!“ oder „Geht nicht.“ Der oben beschriebene Spieler, der gegen den Ork kämpfen will, wird beginnen, wild in der Luft herumzufuchteln und sich irgendwann von einer Menge Leute umringt finden, die tuscheln, von welchem Ork der Spinner da wohl redet und warum er so sinnlos gegen

etwas kämpft was gar nicht da ist. Natürlich geht es nicht unbedingt darum, die Spieler regeltechnisch zu schlagen, sie als SL spielen ja keinesfalls in irgendeiner Weise gegen die Spieler.

- **Halten sie nicht zu sehr an ihrem geplanten Abenteuerablauf fest:** Seien sie darauf vorbereitet, dass eine unerwartete Aktion der Spieler ihnen die gesamte Planung für den Abend über den Haufen wirft und versuchen sie nicht ständig solche Aktionen abzuwimmeln („bestrafen“ sie notfalls einfach die Spieler, die dumme oder sinnlose Aktionen durchführen, wie z.B. die Attackierung des Auftraggebers dürfte Gardisten anlocken, oder der Auftraggeber zeigt unerwartete Qualitäten im Kampf).
- **Belohnen sie gut beschriebene Handlungen** mit Probenerleichterungen, schlecht oder uniform beschriebene Handlungen können sie mit Erschwernissen belegen: Es ist einfach ein qualitativer Unterschied zwischen: „Ich knacke das Schloss- Wie schwer ist die Probe?“, „Ich ziehe eine Haarnadel aus meiner Frisur, betaste kurz den Mechanismus und mache mich dann an das Öffnen“ und „Ich knie mich vor das Tor in den Staub der Straße, ziehe meine Haarnadel aus der Frisur, die daraufhin unkontrolliert zerfällt und meine Haarpracht über die Schultern wallen lässt. Dann beleuchte ich das Schloss mit meiner Fackel und versuche den Schlussmechanismus zu ergründen. Nachdem ich es noch einmal probeweise betastet habe, schiebe ich meine Haarnadel durch die Öffnung und bewege sie vorsichtig hin und her“.
- **Vergessen sie die Regeln, wenn es nötig ist:** Manchmal macht es einfach mehr Spass, wenn die Gruppe Probleme im Rollenspiel durch Ausspielen derselben löst. Das sinnvollste Regelwerk ist ohnehin der gesunde Menschenverstand. Mit einer überzähligen Probe zum falschen Zeitpunkt können sie excellent Stimmung vernichten.
- **Achten sie, wenn sie als NSC mit den Spielern sprechen auf Gestik, Mimik und Sprache:** Echsenmenschen lispeln, Elfen singen ihre Sprache beinahe und die Zwerge brummeln mit tiefer Stimme. Ein aufgeregter NSC verhaspelt sich beim Sprechen und gestikuliert mehr als ein Adliger, der lange Pausen macht um seinen Worten Nachdruck zu verleihen.
- **Das Spiel niemals schleifen lassen:** Zwar fordert es einiges an Konzentration, doch ist es besser, während des Spieles nur beim Spiel an sich zu bleiben. Außerdem ist es hilfreich, die Helden immer an die Handlung zu binden. So kann ein Spieler sich, wenn er es denn unbedingt möchte, die Preisliste schnappen und in ihr schmökern und Dinge einkaufen, wenn sich die Gelegenheit bietet (also durch Rücksprache mit ihnen, dem SL). Die anderen Spieler finden derartige Aktionen ohnehin sehr langweilig. Wenn sie doch einmal einen Einkauf ausspielen wollen, dann achten sie darauf, niemals uniform zu werden, beschreiben sie den Händler (oder auch mal die Händlerin), geben sie auch ihm eine gewisse Persönlichkeit (Zwerge feilschen sicher anders als Orks). Außerdem lassen sie ihn um Himmels willen ein realistisches Warenangebot haben: In kaum einem Dorf gibt es einen echten Waffenschmied, viel eher einen Grobschmied, der nebenher (!) auch Waffen anfertigt. Und ein solcher Schmied hat niemals Schwerter als Dutzendware parat, sondern verkauft eher landläufige Waffen wie Äxte, Hämmer oder umfunktionierte Werkzeuge.

- **Wichtige Proben sollten sie nach Möglichkeit immer verdeckt würfeln:** Zwar gibt es einige SL's, die der Meinung sind, dass Ehrlichkeit mehr Spass bringt, aber gerade bei Proben, die an delikaten Stellen über das Weitergehen des Abenteuers entscheiden sollten sie sich unbedingt das Recht herausnehmen, diese verdeckt (also hinter dem Spielleiterschirm) zu würfeln. Angeblich fühlen sich manche Spieler irgendwann betrogen, wenn der SL in ihr Schicksal eingreift – oftmals kann er damit aber stimmungszerstörende Geschehnisse abwenden (und nicht zuletzt die SCs vor dem Tod bewahren).
- Bestehen Sie, um offplay – Witze und dumme Kommentare während des Spieles zu vermeiden, auf folgende Grundregel: „**Gesagt – getan, nicht gesagt – nicht getan**“. Das soll einfach folgendes bedeuten: Wenn ein Spieler angesichts einer dreifachen Übermacht von Feinden erklärt: „*Höhö, ich gehe auf den Anführer zu und trete im in die Ei...Weichteile...ne, war nur Spass!*“, dann akzeptieren sie das „*...ne, war nur Spass!*“ nicht. Wenn sie das ein oder zweimal durchgezogen haben, werden ihre Spieler in Zukunft auf derartigen „Spas“ verzichten und ernsthaft spielen. Genauso gilt es auch umgekehrt: Wenn ein Spieler vor einem Kampf nicht erklärt hat, dass er seine Rüstung anzieht (und man sollte immer davon ausgehen, dass ein Charakter die schwere, unbequeme Rüstung nur zum Kämpfen anzieht – es sei denn, der Spieler erklärt das Gegenteil, dann schläft er aber schlechter [weniger Regeneration] und er wird Probleme haben, sich frei zu bewegen [Erschwernis auf körperliche Aktionen]), dann trägt er eben in diesem Kampf keine Rüstung. Lassen sie sich nicht auf Diskussionen im Stile von „Ich atme doch auch, obwohl ich es nicht dauernd sage.“ ein – es ist ein gewisser Unterschied zwischen der Vorbereitung auf einen Kampf und dem Atmen. Lassen sie es aber auch nicht ins Extreme ausufern:  
 SP: „*Ich gehe in das Wirtshaus.*“  
 SL: „*Du stößt dir den Kopf am Türbalken.*“  
 SP: „*???*“  
 SL: „*Du hast nicht gesagt, dass du vom Pferd absteigst,*“

## Tipps für frische Spielleiter

Wenn sie noch nie in ihrem Leben ein Rollenspiel geleitet haben, dann gibt es einige Sachen, die sie auf ihrem ersten Abenteuer unbedingt beachten sollten!

Zuerst einmal sollten sie das Regelwerk durchgelesen haben und nach Möglichkeit auch einmal einen eigenen Charakter erstellt haben, um die Mechanismen besser kennenzulernen. Dann sollten sie einen kleinen Probekampf auswürfeln, um in der Lage zu sein, ihren Spielern die Regeln nahe bringen zu können. Leider haben diese das Regelwerk nämlich meist nicht gelesen haben und werden es auch nie lesen – sollte es ihnen gelingen, alle Spieler zum Durchlesen des Regelwerkes zu bringen, dann sind sie schon einen großen Schritt weiter auf dem Weg zu ihrem ersten selbst geleiteten Abenteuer.

Bevor sie überhaupt einen Termin mit ihren Spielern ausmachen, sollten sie außerdem ihr Abenteuer kennen – am besten nehmen sie ein vorgefertigtes Abenteuer zur Hand, denn das Erstellen eines eigenen Abenteuers ist eine Sache für erfahrenere Spielleiter und kostet auch erheblich mehr Zeit als das pure Durchlesen eines vorgefertigten Machwerkes. Für ML wird es demnächst auch ein Einsteigerabenteuer geben, in dem neben dem Abenteuer weitere Tipps zum Leiten enthalten sind (z.B. wann eine Probe angebracht ist u.A.). Mit der Dauer einer Spielsitzung ist das so eine Sache – je

nachdem, wie die Spieler und der Leiter Zeit haben, kann dort alles zwischen 2 Stunden, dafür aber recht oft oder seltenen durchgespielten Wochenenden dabei sein. Aus diesem Grunde ist es recht sinnlos zu sagen, man soll soviel vorbereiten, wie man an einem Abend schafft – das Beste ist, man hat den groben Verlauf des Abenteuers im Kopf und ist in der Lage bei unvorhergesehenen Situationen zu handeln, ohne die Spieler allzulange warten zu lassen und im Abenteuer zu blättern.

Als nächstes muss man sich einen Termin und eine Location ausmachen, damit auch alle Spieler zum Spiel am gleichen Ort sind. Wiederholtes Anrufen und Nachfragen, ob sich die Spieler wirklich sicher sind, dass am Tag X gespielt werden kann, wirken gegen die Vergesslichkeit der Spieler oftmals wahre Wunder. Am Spielort sollte ein ruhiges Zimmer vorhanden sein, an dem man sich auf das Spiel konzentrieren kann (also nach Möglichkeit weder in der Kneipe noch in der Wohnstube der Eltern eines Spielers – dort sind zu viele störende Faktoren vorhanden). Außerdem hat sich ein großer Tisch als spiefördernd erwiesen, da man dort Getränke, Charakterbögen und Regelwerk/ Abenteuer ablegen kann sowie noch eine freie Würfelfläche benötigt (gut, man kann auch auf dem Charakterdokument würfeln).

Bevor sie Spielen sollten sie auch mit jedem der Spieler (am besten einzeln) gemeinsam einen Charakter erstellt haben oder sie nutzen die auf Mystic – Legends.de zur Verfügung gestellten Archetypen und verteilen diese an ihre Spieler.

Ein weiterer Punkt ist das Vorhandensein von Würfeln – gerade bei ML ist es sehr wichtig, dass genügend W10 (in etwa einer pro Spieler) und mindestens jeweils ein W4, W6, W8, W12 und W20 vorhanden sind.

Dann ist da noch die Frage der Getränke: Bei einer durchschnittlichen RPG – Runde von 8 h zu 6 Spielern sollte man mit etwa 6 Litern konsumierter Flüssigkeit rechnen (wenn nicht noch mehr!), eine Zwischenmahlzeit (für gewöhnlich Pizza oder Spagetti, die sich die Spieler entweder in den Kosten teilen oder selber mitbringen) ist ebenfalls nicht schlecht. Nun sieht man, dass eine RPG – Runde neben jeder Menge Kreativarbeit auch noch einiges an Organisationstalent erfordert!

## Sollen SC's sterblich sein?

Klären sie diese Frage am besten vor dem Spiel mit ihren Spielern: Wenn sie sich einig sind, dass das ganze nur ein Spiel ist, dann können sie auch mal einen SC über die Klinge springen lassen, ansonsten sind tote Helden weitestgehend tabu: Oftmals steckt viel Arbeit hinter einem solchen Charakter und der betroffene Spieler kann für den Rest der Sitzung nicht mehr am Spiel teilnehmen. Wenn sie einen SC töten, dann inszenieren sie es dramatisch: Er opfert sich für den Rest der Kameraden auf, springt für sie über die Klinge. Oder, schon tödlich verwundet, ohne eine Chance auf Heilung das Blut aus seinem Körper sickern fühlend, gibt der Held dem Oberschurken den Rest, indem er ihn mit sich in die Tiefe eines Abgrundes reißt.

Trotzdem sollten sie sich zwei Dinge vor Augen führen: Erstens gilt, dass Dummheit tötet – wenn sie einem Spieler anhand der Umwelt klarmachen, dass er sich in Gefahr begibt und er dann noch immer leichtsinnig handelt, lassen sie ihn die Folgen seines Unterfangens spüren (aber töten sie ihn um Himmels Willen nicht auf Teufel komm raus). Und zweitens sollten sie es vermeiden, SC's allzu offensichtlich mit der Macht des Meisters vor dem Tod zu retten: Wenn die Schlucht, in die der Held stürzt, von glatten Wänden umgeben ist, kann der SC nicht plötzlich auf einem Vorsprung landen. Genauso

schlimm sind unrealistische Rettungsaktionen (z.B. der Drache, der nichts besseres zu tun hat, als den Helden zu retten) – solche Dinge wirken klischeehaft und abgedroschen. Die Spieler sollten also wissen, wann sie sich in Gefahr begeben – klar können sie als Meister alle Fallen so verstecken, dass sie niemand bemerkt, aber wenn nicht doch irgendwo ein Schild ist, auf dem „Achtung, Fallen!“ steht, werden sie demnächst eine neue Gruppe benötigen.

## Abenteuer selber schreiben (nur für den Spielleiter)

### Wie schreibt man ein Abenteuer?

Diese Frage, die viele Spielleiter bewegen mag, wird der folgende Artikel beantworten. Der Weg zum fertigen Abenteuer ist in mehrere Schritte unterteilt und sollte es ermöglichen, fast jedes erdenkliche Szenario zu erstellen. Zum besseren Verständnis werden die Arbeiten noch an einem Beispiel erklärt. Dieses Konzept basiert darauf, dass man sich zuallererst ein ganz grobes Gerüst aufbaut, anhand dem man dann immer mehr Details hinzufügt, bis das Abenteuer komplett ausgearbeitet ist. Zuerst wird der Aufbau eines linearen Abenteuers beschrieben. Diesen Abenteuern wirft man allerdings immer wieder das Vergehen des „Railroadings“ vor: Sie seien einfach zu linear und würden weder den Spielern noch dem Spielleiter die nötige Freiheit bieten, seine Phantasie komplett auszuleben. Allerdings ist man sich auch darüber einig, dass solche „Railroading“ - Abenteuer für Anfänger (Spielleiter wie auch Spieler) geeigneter sind.

### Thema festlegen

Zuerst müssen man sich den Gegenstand der Handlung, auch Thema genannt, überlegen. Das können sowohl Personen, Orte, Kreaturen oder Gegenstände, als auch Situationen und Handlungspassagen (z.B. ein spezielles Gespräch, ein Kampf, etc.) sein. Haben Sie ein solches Objekt, das Ihr Interesse weckt, gefunden? Dann kann es weiter gehen. Beispiele hierfür wären: Eine Schatzsuche, eine Verbrecherjagd, ein Abenteuer in Neorath (auf Chronava), ein Abenteuer rund um einen alten Drachentöter usw.

#### Beispiel:

*In unserem Beispiel soll der Mittelpunkt des Abenteuers ein psychopathischer Priester sein, der Kontakt mit den Daimon hatte und der so schnell wie möglich zu einem höheren Tempel seiner Kirche überführt werden soll.*

### Thema ausweiten

Wenn sie sich den Kern der Handlung überlegt haben, dann sollten sie sich zu diesem Kern möglichst mit Informationen versorgen und dabei schon versuchen, das Thema ein wenig weiterzuspinnen, damit sich daraus möglichst einige Ansatzpunkte für das Szenario ableiten lassen.

#### Beispiel:

*Der Priester Jokra (so wurde er getauft) soll, nachdem wir unser Wissen über Daimon und die taranischen Religionen und Sekten ein wenig aufgefrischt haben, nun aus einer apokalyptischen Sekte stammen, die sich mit der Mystik der Katastrohe auseinandersetzt und ihre Lehren auf der Strafe der Götter aufbaut - im Moment noch recht unbedeutend, doch nachdem Jokra ihnen die Informationen zu den Daimon gebracht hat, könnte sich das schlagartig ändern.*

### Abenteuereinstieg

So, nun, da wir ein Grundkonzept erarbeitet haben, müssen wir uns als nächstes darüber Gedanken machen, wie die SC's an das Abenteuer herangeführt werden – neben dem klassischen (und ehrlich gesagt nicht sonderlich kreativen) Start in der örtlichen Taverne „Zum Fuchsfell“ oder „Orkenbrut“ inklusive Anwerbung durch einen plötzlich hereinstürmenden Fremden, der ein komisches Pergament laut vorliest stehen noch verschiedene andere Möglichkeiten offen. Man kann die Spieler sofort ins Abenteuer stürzen (direkt mit einer handlungsrelevanten Szene beginnen) oder ein wenig Vorgeplänkel machen und sie dann reinwerfen oder aber man lässt das ganze Abenteuer langsam anrollen - die Charaktere schlittern irgendwie wie von selbst immer tiefer hinein und müssen sich wohl oder übel mit dem Thema beschäftigen.

#### Beispiel:

*Wir werfen die SC's sofort ins kalte Wasser und lassen sie auf Jokra treffen, der im Wald liegt und wirres Zeug lallt. An seiner Kleidung und Ausrüstung kann man gut erkennen, dass er ein Priester irgendeiner Kirche oder Sekte sein muss. Wenn die Spieler ihn einfach sterben lassen (er scheint Schmerzen zu haben), dann ist der Abend gelaufen. Wenn sie darauf eingehen, dann werden sie sich eine Menge Fragen stellen müssen. Da Jokra zu kaum einer sinnvollen Antwort bereit ist, sollten die SC's wohl ins nächste Dorf gehen, wo jemand tatsächlich schon von Jokras Sekte gehört hat. Und schon sind die Abenteurer mitten im Abenteuer.*

### Gegenspieler

Die eigentliche Handlung ist somit fertig, aber so richtig spannend ist das Abenteuer damit vermutlich noch nicht. Nun kann man in das Abenteuer noch Gegenspieler (die entweder das gleiche Ziel wie die SC's haben – also Konkurrenz oder aber das Ziel der Helden verhindern wollen – also einfach die „Gegenseite“) einfügen: Wenn es sich dabei eventuell sogar um mehrere Parteien handelt, so birgt das noch mehr Potential für das Abenteuer, denn mehr beteiligte Parteien bedeutet automatisch auch mehr Handlung im Hintergrund und mehr Faktoren, die die Spieler beachten müssen. Allerdings sind die Gegenspieler auch immer aufwändig für den SL, denn der muss jeden Augenblick überlegen, was die Gegenspieler der SC's gerade tun und wie sich das auf die Handlung auswirkt.

#### Beispiel:

*Für unser Abenteuer um Jokra haben wir als Gegenspieler eine ganze Menge zu bieten: Einen falschen Propheten, der sich als Jokra ausgibt, eine konkurrierende Sekte, die Jokra haben möchte, die ortsübliche Religion, die die Sekte (und damit auch Jokra) nicht mag und ein paar Daimon, die das Wissen in Jokra mittlerweile doch als gefährlich einstufen (eigentlich wollten sie ihn völlig irre im Wald zum Sterben zurücklassen).*

### Retardierendes Moment

Auch recht spannend können Szenen sein, die nicht unbedingt direkt mit der Handlung zu tun haben, dennoch aber Raum für Konflikte oder Interaktion bieten: So könnten die SCs einfach auf interessante Charaktere treffen, an einem kleinen Fest teilnehmen oder ganze Subquesten (also praktisch Abenteuer im Abenteuer) erfüllen. Klassische Elemente in diese Richtung sind „Zufallsbegegnungen“, die allerdings nie wirklich ausgewürfelt werden sollten, sondern ebenfalls geplant eingebaut werden müssen – denn was nützt es den SCs, wenn sie nach einem gefährlichen Kampf auf dem Zahnfleisch durch den Wald krauchen, wenn sie dort rein zufällig 15 Wildschweinen oder Wölfen oder Orks oder Räubern oder wildschweinreitenden, wölfetreibenden Orkräubern begegnen?

### Beispiel:

*In unserem Abenteuer sind solche Zufallsbegebenheiten an der Tagesordnung: Jokra, durch seine Psychose aggressiv geworden, muss mit Drogen ruhig gestellt werden, doch ab und zu gehen den SC die Drogen aus oder eine gefährliche Wegstelle erfordert es, dass Jokra wach bleibt.*

*Daneben streift seit ein paar Wochen eine berüchtigte Räuberbande durch die Ländereien – die SCs machen sowohl Bekanntschaft mit einem kleinen Außenposten - Versteck im Wald sowie mit dem gefürchteten Räuberhauptmann Hugo, der versucht, Jokra zu entführen und Lösegeld von den SC zu fordern.*

### Ausarbeitung von Orten und Personen

Um Ihr Abenteuer noch etwas weiter zu "perfektionieren" sollten Sie sich noch einmal etwas genauer mit den Personen und Orten der Handlung befassen, denen die Charaktere Ihrer Spieler begegnen werden. Welche Motivationen, Absichten und Empfindungen haben sie, bzw. welche Stimmungen und Empfindungen sollten bei den Helden ausgelöst werden, welche Ereignisse werden dort stattfinden?

### Beispiel:

*Unter anderem kommen die Charaktere an dem kleinen Nest Tragasch vorbei - ein verfallenes altes Dörfchen, das nun zur Hälfte von Bergzwerge und zur anderen Hälfte von Menschen bewohnt wird. Um ein wenig mehr Spannung in das Dorf zu bringen, können sich die Zwerge und die Menschen nicht sonderlich leiden, hinzu kommt jeweils ein kleiner Zirkel von Jokras Sekte und ihren Konkurrenten. Das Dörfchen (in dem die Charaktere ein wenig verweilen, ehe sie von dem Zirkel Jokras ein paar betäubende Kräuter zum Schutze für Jokras Geist, den Auftrag, mit ihm umgehend zur nächsten größeren Stadt zu reisen, einen gebietskundigen Begleiter sowie den Anreiz einer stattlichen Belohnung bekommen) kann ein bisschen genauer erarbeitet werden: Zum Beispiel soll es eine kleine Herberge, einen recht unerfahrenen Kräuterkundigen, ein paar Handwerker (Weber, Schneider) und Bauern geben. Außerdem könnten versteckte Hinweise auf die beiden Zirkel ausgelegt werden.*

### EP und Belohnungen für die Charaktere

Wenn die Helden das im Abenteuer festgelegte Ziel erreicht haben, sollten sie eine bestimmte Belohnung erhalten – wenn diese auch manchmal nur aus EP besteht. Allerdings gibt es oftmals auch mystische Artefakte aus der Vergangenheit, handwerklich gut gearbeitete Dinge oder einfach ein paar Kleinigkeiten von sentimentalem Wert.

### Geschafft

Zu guter letzt sollten Sie das Abenteuer noch in eine übersichtlichere Form bringen. Zu empfehlen ist hier die Einteilung in einzelne Szenen (dort jeweils einen Teil direkter Informationen für die Spieler [Beschreibung der Örtlichkeiten, Personen etc. sowie der Handlungsabläufe] und den Spielleiter [Hintergründe, alternative Abläufe, Lösungen für Probleme der Charaktere etc.]) sowie einen Anhang aus Hintergrundinformationen.

So, nun ist das Werk vollendet - das Abenteuer ist fertig. Es gibt natürlich verschiedene Mittel und Wege um ein solches zu schreiben, aber diese Variante sollte zumindest bei einfacheren Konstruktionen ausreichend, und vor allem zeitsparend, sein.

## In Abenteuern improvisieren (Modulare Abenteuer)

### Beispiel:

*Für das bloße Beenden des Abenteuers erhalten alle Charaktere erst einmal die gleiche Menge an EP, dies sind:*

*Kampf: 20 EP (– direkte Konfrontationen waren selten) Körper: 40 EP (– es gab im Gebirge einige gefährliche und waghalsige Manöver) Natur: 60 EP (– für ein Reiseabenteuer) Handwerk: 10 EP (– da es auf diesem Gebiet einfach wenig zu tun gab) Wissen: 40 EP (– die Charaktere haben einiges über die Daimon und über die Religionen erfahren) Gesellschaft: 55 EP (– besonders durch die Interaktion mit dem verrückten Jokra verdient) Mystik: 30 EP (– ebenso durch Konfrontationen mit den Daimon und den Sekten) Desweiteren gibt es 100 freie EP, die über die Talentgebiete verteilt werden können und ein paar direkte EP – Boni auf einige häufig benötigte Talente (bei denen der SL allerdings irgendwann nicht mehr würfeln ließ, da die Aktionen [wie einfache Klettern – Proben] zur Routine wurden.*

*Der Hohepriester der Sekte sponsort den Helden ein paar gute, sehr wirksame Tränke, ein wenig Kräutermmedizin und gibt ihnen das Versprechen, dass die Sekte ihnen noch einen Gefallen schuldet.*

Nachdem nun ein Leitfaden vorgestellt wurde, wie man ein Abenteuer komplett von hinten nach vorn durchplant (also auch schon in etwa mit einplant, wie sich die SpielerCharaktere verhalten werden) und komplett fertigstellt, kommt nun eine Anleitung, nach der man den Spielern ein paar Freiräume mehr lassen kann: Es geht darum, ein Abenteuer so weit aufzuziehen, dass das Grundgerüst steht, die Spieler jedoch praktisch freie Hand haben, was sie gern tun wollen.

### Plots

Zuerst einmal muss der sogenannte Plot des Abenteuers festgelegt werden - ein Plot ist der kürzest mögliche Satz, der die Handlung des Abenteuers beschreiben kann. Im Prinzip gibt es gar nicht so viele unterschiedliche Plots - ein oftmals in Rollenspielen genutzter Plot ist zum Beispiel "Die SC's bringen den Gegenstand X nach Y". Dass dieser Plot so aussehen kann, dass Y sehr gefährlich, der Weg beschwerlich oder die Position von Y unbekannt ist, dass X noch nicht gefunden oder nicht als solches erkannt ist, dass sich zahlreiche Feinde den SC's in den Weg werfen beziehungsweise an die Fersen heften oder ob der Plot unter Zeitdruck abzuarbeiten ist oder einfach nur so läuft, dass alles gehört schon nicht mehr zum Begriff des Plot - das ist schmückendes Beiwerk, der nächste Punkt.

Ein paar mögliche Mini - Plots für Anfänger, die weit verbreitet und gern genutzt werden sind zum Beispiel:

- Rettet jemanden
- Stehlt etwas
- Bringt etwas von A nach B
- Findet eine verschwundene Person
- Spioniert jemanden aus
- Bewacht etwas oder jemanden
- Erkundet ein Gebiet
- Entführt oder tötet jemanden

## Konkreter Hintergrund: Vorgeschichte und Motivationen

Nun muss ein Hintergrund ausgearbeitet beziehungsweise zusammengetragen werden - es ist sinnvoll, alle möglicherweise im Abenteuer benötigten Informationen, die über Quellenbücher verteilt sind, aufzuarbeiten um sie während des Spiels schnell zur Hand zu haben. Der konkrete Hintergrund besteht optimalerweise immer aus einer Vorgeschichte, deren Informationen während des Spiels an die Spieler weitergegeben werden sowie einer Erweiterung des Plots um einige schmückende Elemente - jetzt geht es also darum, ihrem Plot eine persönliche Note zu geben. Diese Elemente bestehen aus für die Handlung wichtigen Orten, den zentralen Personen sowie für die Handlung wichtige Gegenstände.

## Orte

Bei den Orten geht es um Lokationen, an denen die Spieler vorbeikommen könnten beziehungsweise für das Lösen des Abenteuers zwangsweise vorbeikommen müssen - allerdings sollte man vermeiden, zu viele MUSS - Orte einzubinden, da dies schon wieder die Spieler einschränkt. Manchmal hilft es beim Improvisieren eher, eine grobe Übersichtsskizze zu besitzen und keine Beschreibung, manchmal ist eine stimmungsvolle Beschreibung wichtiger als eine Übersichtsskizze. An jeden Ort sollten bestimmte mögliche Aktionen beziehungsweise zu erhaltende Informationen oder Gegenstände geknüpft sein - Orte, die einfach der guten Stimmung wegen eingebaut wurden (z.B. ein Strandlokal ohne spielerische Bedeutung) sollten entweder lieber komplett improvisiert, mit Personen, Gegenständen oder Infos aufgewertet oder maximal kurz in Stichpunkten beschrieben werden [Lokal "Blauer Stern: Bühne mit Jazzband, 4 Tische, gute Mixgetränke, Türsteher sind 2 Orkbrüder und der Barkeeper ist ein Troll in Hawaiihemd].

## Personen

Neben der Bewertung der Handlungen der SpielerCharaktere und der Beschreibung der Welt ist es ist die Hauptaufgabe des SLs, alle Nichtspieler - Charaktere möglichst überzeugend darzustellen. Ein NSC besteht immer aus folgenden Punkten: Aussehen, Fähigkeiten, Motivation/ Beweggründe und Informationsgehalt für die Spieler bzw. seine Rolle im Abenteuer.

Das Aussehen von NSC's muss nicht übertrieben genau dargestellt und beschrieben werden - einige SL's schwören auf Vergleiche ("Wie Sean Connery"), allerdings bringt man damit wieder die Gedanken auf Out - Of - Game - Content, da Sean Connery an sich nichts mit der aktuellen Spielwelt zu tun hat. Andernfalls sollten generell nur auffällige Merkmale beschrieben werden, die ein Charakter auch bemerken würde: Mittelgroße Personen müssen zum Beispiel nicht immer mittelgroß sein, man könnte einem sehr großen Charakter auch sagen: "Etwas kleiner als du" und einem sehr kleinen Charakter: "Etwas größer als du" oder man lässt solche unauffälligen Dinge komplett aus der Beschreibung. Auffallende Merkmale können zum Beispiel sein: Eine besondere Frisur, eine krumme Nase, Narben im Gesicht usw. Auch zum Aussehen zählt die Kleidung, die der Charakter normalerweise trägt - auch hier kann man auf zwei unterschiedliche Wege herangehen: Entweder man nutzt vergleichbare Elemente ["Geweihornat, Magierrobe"] und variiert diese ["enges Geweihornat, hochgeschlossene weite Magierrobe"] oder man beschreibt eben genau diese Vergleiche nicht sondern umschreibt die Kleidung komplett

[ein Goblin aus X zum Beispiel erkennt kein Geweihornat aus Y].

Die Motivation im Abenteuer ist sehr wichtig, um zum Beispiel zu erkennen, wie der NSC zu den SC steht und wie er auf sie reagieren wird, dieser Punkt steht in enger Verbindung zum "Platz im Abenteuer" - wenn der NSC der Mörder in einem Detektivabenteuer ist, dann ist seine Motivation entweder: Unerkannt bleiben, da er nicht gehenkt werden möchte oder alle Typen töten, die sich mit dem Fall beschäftigen, um andere gar nicht erst auf die Idee kommen zu lassen, sich dieses Problems anzunehmen.

Die Rolle im Abenteuer sollte möglichst als allererstes festgelegt werden (den Spielern aber möglichst nicht zu zeitig dargelegt werden) - besonders für NSC's die im Hintergrund aktiv sind, wäre das der absolute Stimmungskiller [Übrigens: Joe von der Bar ist in Wirklichkeit euer Auftraggeber].

## Gegenstände

Hier sollten nur die Gegenstände ausgearbeitet werden, die wirklich benötigt werden: Z.B. muss in einem Kriminalabenteuer nicht unbedingt die Tatwaffe gefunden werden, in einem anderen Abenteuer kann aber wiederum z.B. ein magisches Artefakt als "Belohnung" eingefügt werden, dass storytechnisch keine große Rolle spielt, aber dennoch gewisser [auch regeltechnischer] Vorbereitung bedarf, schließlich will man den Spielern kein Schwert +2 präsentieren, sondern ein geheimnisvolles Artefakt mit einer eigenen Geschichte und besonderen Fähigkeiten [die auch mal über zusätzlichen Schaden hinausgehen können].

Nun ist im Prinzip das Grundgerüst für ihr Abenteuer fertig erstellt - nun fehlt nur noch das wichtigste: Die Spieler.

## Auf die Spieler achten und reagieren

Gerade bei improvisierten Abenteuern können (müssen) sie verstärkt auf die Spieler achten und sich ihren Vorgehensweisen anpassen [das ist eigentlich der größte Vorteil von improvisierten Abenteuern: das sie das können]: Wenn die Spieler in einem vorgefertigtem Abenteuer vom Weg abweichen, kann das zu erheblichen Problemen führen und im Extremfall das gesamte Abenteuer kippen. In einem improvisierten Abenteuer müssen sie dann keine mühevoll geplanten Szenen streichen, sondern können auf die Spieler eingehen und einmal ihrem Weg folgen und nicht wie sonst ihnen einen Weg vorzeichnen, bei dessen Verlassen eine Warnhupe und ein "Das geht nicht" ertönt.

Sie können zum Beispiel in einem Detektivabenteuer die Vermutungen der Spieler zu Tatwaffe, Motiv und Täter einfach aufgreifen und verwerten, können NSC's, die den Spielern gut gefallen haben, an anderen Stellen erneut einsetzen und können auch von einem Plot in den nächsten umschwenken um nach dessen Beendigung den ersten Plot völlig verändert wieder aufzugreifen.

## Tipps zum Improvisieren

- Eine Namensliste mit üblichen Namen der bespielten Gegend bereithalten, dann muss man sich nicht immer neue Namen selber ausdenken - noch besser ist das Nutzen vorgenerierter NSC's, die bereits in Stichpunkten beschrieben auf einem Zettel bereitstehen (z.B. für Massenszenen, spontane Kämpfe zur Auflockerung oder wenn sie einfach mal wieder einen NSC benötigen, der für die Spieler Laufbursche, Informant oder Händler spielt
- Zu dieser Liste noch eine Liste mit herausstechenden

**Charaktereigenschaften/ Wesenszügen** (faul, geizig, eitel), die man spontan eingesetzten NSC's z.B. durch Würfeln zuweisen könnte

- **Karteikarten:** Manche SL's schwören auch auf Karteikartensysteme, in die Ideen zu Personen, Orten, Gegenständen und Subplots aufgeschrieben sind und die einfach ins laufende Abenteuer integriert werden können
- **Eine Liste von Umgebungs - Details, die im Spiel eingebaut werden können, um Stimmung zu erzeugen,** die aber keinen weiteren Einfluss auf die Handlung haben - das kann dann jederzeit genutzt werden, um Spieler aus einem Formtief zu reißen und zur Interaktion zu zwingen (z.B. ein Mädchen, dass auf dem Marktplatz seine Mutter sucht)
- **Ab und zu eine Pause einlegen um ein wenig Feedback von den Spielern einzuholen:** Das kann neue Ideen einbringen, Logiklöcher aufzeigen und auf Details deuten, die die Spieler nicht beachtet oder nicht verstanden haben
- **Gute Form der Spieler und des SL:** Wenn die Spieler und der SL gut drauf sind, lässt sich besser Feedback einholen (auch ingame), kommen dem SL bessere Ideen und die Spieler können ihn beim Improvisieren helfen - wenn der SL unausgeschlafen beim Spiel auftaucht, könnte das die Stimmung echt gefährden.
- **Den Spielern Freiheiten einräumen:** Wenn sie improvisieren, lassen sie die Spieler ruhig den Auftraggeber töten, in Wirklichkeit (und das ist jetzt improvisiert) war das sowieso nur ein oller Penner, der zu viel Schnaps getrunken hat oder ein Spion des Feindes, der sich bei den "Guten" eingeschlichen hat - oder die Spieler wechseln spontan die Seite, kämpfen nun einmal für den mit dem meisten Geld/ den hübscheren Augen/ den cooleren Waffen.

## Kampagnen selber ausarbeiten

Es gibt eigentlich zwei Arten von Kampagnen: Die eine Art zeichnet sich dadurch aus, dass der einzige Zusammenhang zwischen den Abenteuern durch die SC's geschaffen wird, die sie spielen. Die andere Art von Kampagne bietet eine zusammenhängende Geschichte, die für (möglichst) die gleichen SC in mehreren Abenteuern erzählt wird.

Zuallererst muss man sich klar machen, zu welchem Thema man gern eine Kampagne leiten würden. Traditionelle Kampagnen haben als Zentrum einen „Erzbösewicht“, der die ganze Zeit über relativ im Hintergrund sitzt und die Fäden zieht. Die SC's werden vorerst nur mit seinen Schergen konfrontiert und stehen ihm nur kurz bzw. dann erst im Finale gegenüber. Weitere Möglichkeiten, eine Kampagne aufzuziehen, sind: Die Suche nach bestimmten Artefakten, Personen etc. (z.B. könnte man auf der Erde im 19. Jhd eine Suche nach Livingstone - Kampagne spielen), die Geschichte um einen bestimmten Ort (z.B. eine Stadt oder ein Tal oder ein anderes Gebiet) oder eine bestimmte Person (z.B. Aufstieg und Fall von Priester X mit seiner Sekte), eine Kampagne vom Typ „Gestrandet“ - die SC's müssen aus einer schlimmen Situation/ unbekanntem Gebiet entkommen und erleben dabei mehrere Abenteuer. Aber auch ein Krieg, in dem die SC neutral dastehen, könnte ein Kampagnenhintergrund sein.

Sinnvoll kann es sein, die Spieler einmal zu fragen, was sie denn eigentlich selber gern spielen würden:

Wollen sie mehr Action/ Mystery/ Intrigen ? Was ist ihnen selber am Rollenspiel wichtig ? Wird mehr Wert auf Rätsel, das Ausspielen des Charakters oder auf Kämpfe gelegt? Soll die Kampagne episch oder doch eher klein angelegt sein?

Wenn sie diesen Weg gehen, kommt es nun darauf an, einen gesunden Mittelweg zu gehen, der möglichst alle Spieler befriedigt – sollte es Spieler geben, die sich überhaupt nicht mit einer solchen Kampagne anfreunden können, muss man überlegen, ob man sie für die Zeit der Kampagne außen vor lässt, ob man (das ist allerdings weitaus weniger zu empfehlen) neben der Kampagne noch eine andere Charaktergruppe aufstellt, um auch diesem Spieler wenigstens ab und zu etwas zu bieten oder ob man die Kampagne ablöst (im Zweifelsfalle für den Zusammenhalt der Gruppe vermutlich am besten).

Dann muss man im Prinzip vorgehen wie bei der Planung eines einzelnen Abenteuers: Man legt das Thema genauer fest, arbeitet es aus. Dann unterteilt man die Geschichte in einzelne Abschnitte, die nach Möglichkeit halbwegs in sich geschlossen sind, dennoch allerdings den Zusammenhang zur Kampagne nicht verlieren dürfen (diesen Mittelweg zu finden, ist recht schwierig und komplex). Wenn man nicht in einzelne Abenteuer teilen kann oder will, so sollte doch zumindest jeder Spielabend eine gewisse Einheit bilden – Cliffhanger sind zwar ein interessantes Stilmittel, zu häufig eingesetzt bewirken sie allerdings das Gegenteil und nerven die Spieler nur unnötig.

Der Entwicklung des „Bösewichtes“ (auch wenn er nicht die absolut zentrale Rolle in der Kampagne spielt und nicht in jedem Abenteuer Anwendung findet) muss besonders in einer Kampagne sehr gewissenhaft vorgenommen werden: Sie bilden den Gegenpol zu den Spielercharakteren (in anderen Systemen manchmal auch als „Helden“ bezeichnet – ein Name, der „gutes“ Verhalten impliziert!) und zeigen an, was böse und was gut ist. Eine klassische Herangehensweise ist dabei die Aufstellung seines Charakters (wenn keine Spielwerte benötigt werden, müssen sie auch nicht aufgeschrieben werden – sie nehmen den anderen SL's, die eventuell einmal ihre Kampagne spielen wollen, die Möglichkeit, selber Dinge zu verändern und den Bösewicht an die Bedürfnisse der Gruppe anzupassen. Dann überlegt man sich eine Hierarchie innerhalb der Organisation des Bösewichtes, denn man muss den Spielern auch einmal Handlanger etc. präsentieren, um dies noch steigern zu können. Nun muss man sich überlegen, was der Bösewicht und seine Organisation erreichen will – wollen sie eine Stadt einnehmen, Gold rauben, Artefakte stehlen, einen Krieg anzetteln, eine Prinzessin rauben, sich für etwas rächen?

Und schließlich ist es bei der Gestaltung ihres Bösewichtes wichtig, dass er zu Anfang als den Helden haushoch überlegen präsentiert wird. Dennoch muss er eine kleine Schwachstelle (die herauszufinden könnte schon allein ein oder zwei Spielabende in Anspruch nehmen) besitzen, die es den SC's möglich macht, ihn anzugreifen und schließlich doch zu schlagen.

Man kann allerdings bei Kampagnen auch den Mut aufbringen, wirklich tief in die Spielwelt einzugreifen: Zum Beispiel könnte am Ende der Kampagne immer noch ein Reich des Bösen existieren, das der Bösewicht im Laufe der Abenteuer aufgebaut hat. Städte könnten eingeäschert worden sein, Landstriche verseucht usw. Diese Variante ist allerdings insofern *eventuell* problematisch, dass es passieren kann, dass sich ihre Spielwelt in Zukunft mit den offiziellen Abenteuern in die Quere kommt (in der z.B. von einer bei ihnen untergegangenen Stadt gesprochen wird).

Nach dem Gegenspieler muss nun ein Zeitplan für die

einzelnen Abenteuer ausgearbeitet werden: Der Ablauf der groben Geschichte muss gesponnen werden und auch ein Ende und ein Anfang muss nun festgelegt werden.

Nun ist es soweit, dass sie sich an die Arbeit machen müssen, die einzelnen Abenteuer zu schreiben – behalten sie immer den Zeitplan und das große Ganze im Hinterkopf – eventuell können sie Informationen einstreuen, die erst zum Schluss ein gesamtes Bild, einen AHA – Effekt oder ähnliches ergeben. Man muss in jedem Abenteuer darauf achten, dass die Kampagne vermutlich mit der komplett gleichen Gruppe durchgespielt wird – wenn man pro Abenteuer einen Charakter als Aufhänger nimmt und die Motivation zum Bestehen des Abenteuers auf ihn zuschneidet, kommt man vermutlich besser als wenn man nur eine zentrale Figur für die gesamte Kampagne bestimmt oder zwanghaft versucht, immer alle Charaktere mit einzubeziehen.

Für die Spieler kommt es bei der Kampagne vor allem darauf an, dass sie einen passenden Charakter wählen, der sich auch motivieren lässt: Zwerge haben kein Interesse an Kriegen, Magier kaum Interesse an der Rettung der Natur und die Erforschung von Osrath dürfte keinen Elfen interessieren.

Man darf neben den Spielerchars auch nicht die NSC vergessen: Auch sie sollten während der Kampagne eine gewisse Veränderung durchmachen, an ihren Aufgaben wachsen oder an ihren Problemen langsam zugrunde gehen. Wenn die Spieler dies beobachten, merken sie vielleicht, dass sie nicht immer das Zentrum des Interesses sind, sondern dass die Welt eine eigene Dynamik besitzt.

## Szenen ausarbeiten

Eine einzelne Szene (wie z.B. den Höhepunkt eines Abenteuers) detaillierter auszuarbeiten kann durchaus Vorteile bringen: Man muss sich nicht auf die Dramaturgie und die Beschreibung konzentrieren, die man sonst improvisieren müsste, sondern kann sich sofort den Spielern und ihren Ideen widmen und diese Faktoren in die Szene mit einfließen lassen.

### Umgebung

Wichtig für eine Szene ist generell erst einmal die Umgebung: Hier kommt es auf den Stil des Spielleiters an, ob er sie detailliert ausarbeitet oder ob er sie eher grob beschreibt – bei einer Groben Beschreibung können die Spieler (ausgestattet mit ein bisschen Player Empowerment) die Umgebung selber mitgestalten und müssen sie nicht dauernd erfragen. Bei Kampfszenen lohnt es sich, mitunter eine grobe Karte der Umgebung zu zeichnen, damit die Charaktere ihr Vorgehen genauer planen können (die Karte sollte man den Spielern allerdings auf keinen Fall zu früh zeigen, da diese sonst wissen: „Ah, jetzt kommt ein Kampf!“). Ein paar Überraschungen in die Umgebungsbeschreibung mit einzubauen, ist mitunter nicht schlecht, kleine Geheimnisse, die man erst bei genaueren Untersuchungen herausfindet, die aber z.B. in einem Kampf Vorteile versprechen oder verborgene Schätze oder Informationen.

### Handelnde Personen (NSC, SC)

Wenn man einzelne Szenen genau auf eine Spielgruppe zuschneidet, lohnt es sich, zu überlegen, welche Charaktere genau an der Szene beteiligt sind: Man ist dann besser auf deren Fähigkeiten und Aktionen vorbereitet, kann

andersherum aber auch besser auf sie eingehen.

Die NSCs einer Szene sollten zumindest grob in Stichpunkten beschrieben vorliegen und in der Szene ein gewisses Ziel verfolgen, um ihr einen halbwegs klaren Ablauf zu geben.

### Dramaturgie

Nun muss noch überlegt werden, wie die Szene genau ablaufen soll, welches Ergebnis sie haben soll und wie das durch die Aktionen der NSC und SC erreicht wird: Hier muss man Überlegungen zu Konfliktlösungsansätzen („Ich schieße einen Pfeil auf den bösen Schwarzmagier ab“) der Spieler einfließen lassen und nachdenken, was man gegen eventuell plotzerstörende Aktionen seitens der SC unternehmen kann.

## Gegner lebendig werden lassen

Auch ein Gegner verdient Aufmerksamkeit, sonst ist der Kampf gegen ihn nichts weiter als das pure reine Kämpfen gegen irgendeinen Gegner. Je mehr man die Gegner einer Szene individualisiert, desto mehr erfahren die Spieler den Kampf gegen sie als ein Kampf gegen lebende Wesen. Interessant ist z.B. die Variante, in der sich die Gegner den SCs vorstellen oder vom Spielleiter indirekt (durch belauschte Gespräche) vorgestellt werden – die Spieler können anhand des Gebahrens der Gegner z.B. auch ausmachen, ob sie wirklich gute Kämpfer sind oder nach dem ersten Treffer erschrocken die Waffe fallen lassen.

Für die Gegner gelten genau die gleichen Regeln wie für die Beschreibung von NSCs allgemein: Sie sind lebende Personen mit einer Persönlichkeit und einer Motivation, mit Kleidung und mit einem Gesicht und (was mitunter auch sträflich missachtet wird) mit einem Geschlecht: Schon wenn man aus einem 08/15-Räuber einer Räuberin macht, hat sich der „Interessant“-Faktor des Gegners mehr als verdoppelt. Wenn Gegner von der Norm abweichen, macht sie das interessant, wenn es keine Norm, sondern nur Individuen gibt, lebendig. Die Gegner schweigen nicht im Kampf, sie können fluchen, die SC verhöhnen, herausfordern, um Gnade betteln oder grimmig grunzen oder wütend brüllen.

Die Gegner kämpfen nur in den seltensten Fällen bis zum Tode: Einige schreien vor Schmerzen und laufen weg, andere ziehen sich geordnet zurück, sobald sie auf Widerstand treffen und wieder andere legen ihr Schicksal in die Hände der SCs, ergeben sich einfach – je nach Motivation und Befehl.

Es muss auch nicht das oberste Ziel der Gegner sein, die Gruppe blutig zu Boden zu metzeln – wenn sie in Überzahl auftreten, können sie damit rechnen, dass die SC sofort aufgeben und sich z.B. gefangen nehmen lassen, einige Gegner lassen sich bestechen und wieder andere schon durch das wilde Rumschreien mit einer schweren Waffe beeindrucken.

## Anschaulich beschreiben

Wenn man eine Szene beschreibt, ist es wichtig, die Spieler wirklich anzusprechen und das ganze nicht zu einem statisch verwaschenen Bild in schwarz-weiß werden zu lassen. Um dies zu verhindern, kann man einige Tricks verwenden, die sich mit ein wenig Übung auch während des Improvisierens anwenden lassen.

### Spieler nie mit Details überschütten

Die Phantasie des besten Rollenspielers ist eine begrenzte Größe: Selbst mit detailliertesten Beschreibungen erreicht man nicht unbedingt ein vollkommen plastisches Bild, denn je

mehr Informationen sein Gehirn zu einer Szene verknüpfen muss, desto schwerer fällt es dem Spieler schließlich, den Beschreibungen des SL noch zu folgen.

Günstiger ist es, sich auf die elementarerer Merkmale der Szene zu konzentrieren und genauere Beschreibungen erst auf Nachfragen der Spieler folgen zu lassen – schließlich haben die Spieler dennoch Phantasie, die die restliche Szene ausfüllen und beleuchten kann. Es geht also darum, einen Mittelweg der Informationsfülle zu finden, der eine zu knappe Beschreibung gleichsam aber auch eine übertrieben genau Darstellung vermeidet.

Die Überflutung mit Details erschafft „Chaos“ - was als Stilmittel eingesetzt sicher auch reizvoll ist, allerdings nicht ohne weiteres aus dem Ärmel geschüttelt werden kann, sondern gut vorbereitet sein will.

### Mit dem stärksten Sinneseindruck beginnen

Der Mensch (Ork, Zwerg, Goblin) nimmt zuallererst die Information auf, die ihn am härtesten/ am intensivsten trifft – inmitten einer stinkenden Jauchegrube beschreibt man nicht zuerst die Farben der Umgebung, sondern zuerst die Gerüche. Insgesamt geht man in seiner Beschreibung also am besten vom Gesamteindruck in die Details über – so lässt man den Spielern auch Gelegenheit, nach eben diesen Details nachzufragen und gibt ihnen damit das Gefühl selbstständig zu erforschen und die Umgebung selber zu entdecken.

Um dieses Nachfragen zu unterstützen, kann man in die Beschreibung kurze Pausen einbauen, in denen man die Spieler erwartungsvoll anblickt und sie so zum Sprechen oder Handeln auffordert.

### Spieler direkt ansprechen

Bei der Vermittlung von Sinneseindrücken ist es wichtig, die Spieler direkt in der zweiten Person Singular anzusprechen – so verstärkt man die Identifikation des Spielers mit dem Charakter – spricht man ihn stattdessen in der dritten Person an (also im Stile von „Dein Charakter ist hungrig“ statt „Dir knurrt der Magen“) bricht man die Bindung zwischen Spieler und Charakter auf: Der Charakter wird zu einer anderen Person als der Spieler erklärt. Es geht aber gerade darum, dass der Spieler im Rollenspiel möglichst zu seinem Charakter wird, dass er sich so vollständig wie nur möglich mit ihm identifizieren kann und ihn so gut wie möglich verinnerlicht.

### Alle Sinne ansprechen

Wenn wir unsere Umgebung aufmerksam beobachten, nehmen wir nicht nur visuelle Reize wahr, gleichzeitig sind immer auch unsere anderen Sinne aktiv: Auch Geruch und Gehör sind Sinne, die sich anzusprechen lohnt. Aber damit ist noch nicht alles getan: Der Charakter hat eine Haut, mit der er fühlen kann und eine Zunge zum Schmecken.

Bevor man eine Szene beschreibt, sollte man sie sich also noch einmal durch den Kopf gehen lassen und überlegen, welche Reize nun angesprochen werden können – ein Raum ist nicht nur dunkel (wobei die Abwesenheit einer Wahrnehmung wie z.B. plötzliche Blindheit oder Taubheit wohl eines der intensivsten Erlebnisse überhaupt sind und immer zuerst angesprochen werden sollten), er riecht auch muffig, von oben tropft etwas auf den Kopf des Charakters und die Kälte sticht wie mit Nadeln in seine Haut, während er hören kann, wie leise Wind durch eine Spalte pfeift.

Andererseits kann es die Spieler durchaus auch ernsthaft nerven und dem Spiel den Schwung nehmen, wenn man immer wieder alle oder generell einfach zuviele Sinne anspricht – besonders in schnellen rasanten Spielsituationen

hat dies genau den selben Effekt wie das Nutzen zu vieler Details. Für zum Beispiel den Kampf auf einer schnell fahrenden, führerlosen Kutsche setzt man besser das Stilmittel des Chaos ein, anstatt zu viele Sinneseindrücke einfach zu improvisieren.

### Körpersprache einsetzen

Um einzelne Sinneseindrücke zu unterstreichen, kann man sie mit Mimik und Gestik würzen – in einer heißen Wüstenszene während der Beschreibung der Schweißbäche, die einem Charakter von der Stirn laufen, kann man sich zum Beispiel mit gequätem Gesichtsausdruck über die eigene Stirn wischen. Gut dosiert eingesetzt ist dies ein gutes Mittel, um den Spielern die Wahrnehmungen näher zu bringen. Übertrieben eingesetzt ist es wiederum perfekt, um sich wieder einmal herrlich lächerlich zu machen (zumindest hat man so das Ziel des Spielleiters erfüllt, dass alle Spass haben sollen) und eine Szene durch Lachanfänge zu ruinieren.

## Das Spiel mit dem Stabilitätswert und den Charakterwerten

Der Stabilitätswert ist eigentlich ein zweischneidiges Schwert: Manche Gruppen (oder genauer manche Spieler) können ihn gut als Hilfe verwenden, die erlebten Schrecken anschaulich umzusetzen (vor allem durch die erlittenen Nachteile), andere Spieler fühlen sich durch eine solche Vorrichtung eingeengt und können erlebten Horror auch ohne Regelstütze darstellen. Deshalb sollte man den Stabilitätswert nur als optionale Hilfe vorschlagen, wenn die Gruppe (bzw. die Mehrheit der Gruppe) nicht damit einverstanden ist, kann man ihn auch durchaus herauslassen.

Genau das Gleiche gilt für die Charakterwerte: Manche Rollenspieler sind der Meinung, dass derartige Regelvorgaben für das Verhalten des Charakters im Rollenspiel einschränkt und die Spieler am Gängelband führt, ihre Reaktionen voraussehbar macht. Natürlich ist auch die Einteilung modellhaft und relativ unrealistisch (wie fasst man auch etwas so komplexes wie den Charakter (also die sogenannten „Inneren Werte“ eines Charakters) eines Wesens in Zahlenwerte?), kann jedoch dazu dienen, unerfahrenen Rollenspielern eine gewisse Leitlinie geben, an der sie sich für ihr Rollenspiel orientieren können.

Der Stabilitätswert ist explizit für Horrorszenarien gedacht und sollte möglichst auch nur in solchen verwendet werden, da ständige Belagerung eines Charakters mit Schreckensszenen diesen wahrscheinlich auf Dauer zerüttet und Aufenthalte in seelsorgerischen Einrichtungen irgendeiner größeren Religion nötig macht, den Charakter eventuell unspielbar werden lässt. Auch sollte der SL immer vorsichtig und umsichtig mit der Verteilung der Nachteile umgehen - wenn diese dem Charakterkonzept zu stark widersprechen, verliert der Spieler eventuell den Spass an seinem Charakter. Man muss einfach schon vorher wissen, ob die Spieler mit solchen eher rollenspielerischen/ erzählerischen Nachteilen ausreichend gut umgehen können.



## Stilmittel für die Spielleitung

Es gibt einige erzählerische Stilmittel, die der Spielleiter einsetzen kann, um die Spannung in einem Abenteuer zu erhöhen oder um bestimmte andere Effekte zu erzielen.

### Flashback (Abenteuerkonzept)

*Beschreibung:* Zu Beginn des Abenteuers finden sich die SCs an einem Ort wieder, den sie nicht kennen - möglicherweise verwundet, ohne Ausrüstung oder ähnliches.

Während des Spiels erhalten sie immer wieder Informationen über das was geschehen ist in Form von Rückblenden. Das kann als Erinnerungsfetzen auftauchen oder als Traum oder durch Informanten, die nicht an solchen Gedächtnisleiden leiden wie die SCs... etc.

Andere Beschreibungen und Anwendungen kann man nach Bedarf erweitern: So könnten sie zum Beispiel an einem bekannten Ort aufwachen, nur mit einer Leiche und müssen herausfinden, was passiert ist – auch hier kann man immer wieder Flashbacks einwerfen.

*Beispiel:* Die SCs erwachen nach und nach in einem Kerker, einige von ihnen werden bereits vorher von visionsartigen Alpträumen geplagt, die düstere Hintergründe andeuten. Nach und nach finden die SCs heraus, dass sie wohl einen grausamen Mord an einer wichtigen Persönlichkeit begangen haben müssen. Nun sind ihre Aufgaben zuerst das Entkommen aus dem Kerker und schließlich das Aufklären des Verbrechens, zu dem sie nur benutzt worden sind (mit Magie oder Drogen oder ähnlichem).

*Häufigkeit:* einmalig oder nur sehr sporadisch oder eben als komplettes Abenteuerkonzept

### Dynamischer Selbstdialog (Darstellung von NSCs)

*Beschreibung:* Wer kennt es nicht: Damit die NSCs wirklich lebendig wirken, müssen auch sie sich mitunter untereinander unterhalten können – und wenn es nur ein kurzer Wortwechsel ist – es trägt sehr zu ihrer Glaubwürdigkeit bei. Diese Technik bietet sich an, um allein zwei Personen darzustellen, die sich unterhalten. Der eine Charakter spricht dabei immer nach rechts (also das bedeutet, dass auch der SL immer nach rechts spricht), der andere nach links (der SL spricht nach links).

Wechselt der SL in seiner Darstellung zum jeweils anderen, wechselt er einfach Kopf- und Körperhaltung. Das erspart ständige Erklärungen und Floskeln wie "Der eine (andere) sagt...".

*Beispiel:* Der SL dreht den Kopf nach links: „Ach, was machst du denn hier? Dich habe ich ja lange nicht mehr gesehen“, er dreht den Kopf nach rechts „Bin ja auch nicht in der Gegend gewesen...“ dreht den Kopf zu den Spielern und erklärt: „Der Neuangekommene Mann mustert euch und meint dann an euch gewendet: Schön, auch mal ein paar neue Gesichter beim alten Tom zu sehen.“

*Häufigkeit:* Nur bei Gelegenheit, außerdem klappt es nicht, wenn sich sehr viele NSCs an dem Gespräch beteiligen, da man alle anders darstellen muss

### Synästhesie (Sprachliches Mittel)

*Beschreibung:* Diese Technik steht für die Vermischung verschiedener Sinneseindrücke, die nicht zusammengehören, um einen einzelnen Sinneseindruck anschaulicher zu erklären.

*Beispiel:* "Als du den Ritualplatz betrittst fällt dir ein scharfer grüner Geruch auf."

*Häufigkeit:* Beliebiger oft, allerdings kann es die Sprache auf Dauer auch überladen und sich totlaufen.

### Sinnesüberladung oder. Chaos

*Beschreibung:* Um das Chaos möglich zu machen, bedarf es einiges an Vorbereitung, denn man muss mit möglichst hoher Geschwindigkeit ständig wechselnde Sinneseindrücke auf die Spieler abschiessen und dabei auch noch möglichst viele Details in möglichst großer Unordnung einbauen. Die besten Effekte erfordern hier wirkliche gute Vorbereitung (am besten auswendig lernen).

*Beispiel:* „Du läufst mitten durch die Schlachtreihen, Kämpfer um Kämpfer streitet verbissen mit dem Feind, du weichst einem gekonnt gezielten Schwerthieb aus, bei einigen siehst du den Schweiß in hellen Bahnen die verdreckten Stirnen herunterlaufen, andere pressen sich verzweifelt die Hände auf schwere Wunde, helles Blut sickert zwischen seinen verkrampften Fingern hindurch und benetzt einen eisernen Ring. Neben dir schlägt ein schwarzgefiederter Pfeil in den Schlamm ein und bleibt schwingend stecken, doch du lässt dich nicht beirren. Heiße Schreie von Sterbenden mischen sich mit dem wütenden Gebrüll angreifender Kämpfer, liegen in der Luft zusammen wie der Gestank des Todes. Erneut kannst du nur knapp einem feindlichen Hieb ausweichen....“

*Häufigkeit:* Eher selten, es bedarf viel Vorbereitung und sollte in einem Abenteuer nur mit Bedacht mehrmals verwendet werden.

### Count Down (Spannungssteigerung/ Aufrechterhaltung der Spielgeschwindigkeit)

*Beschreibung:* Einen Count Down kann man auf verschiedene Arten und Weisen verwenden: Zum einen, um lahmarschige Spieler in z.B Kampfsituationen zum Handeln zu bewegen. Kommt der SL bei Null an, ist die Chance zur Handlung verfallen. Und zum anderen kann man damit einfach mehr „Dramatik“ in eine spannende Szene legen – möglichst sollte man vorher testen, wie lange man benötigt, um die angesetzte Zahl auszuzählen (oder man zählt im Sekundentakt), damit am Ende die Spieler nicht gar keine Chance haben, die Aufgabe in der vorgegebenen Zeit zu lösen.

Es empfiehlt sich, nach der ersten Zahl, bspw. 10, erst leise weiter zu zählen und nur markante Zahlen (5er – Schrittfolge?) zu nennen, da man sich ausnehmend schlecht konzentrieren kann, wenn Leute laut zählen.

*Beispiel:* „Der Zünder der Bombe tickt leise. Und du (deutet auf einen Spieler, dessen Charakter sich mit technischen Dingen auskennt) weißt, wie lange ihr noch habt, bevor sich die Halle voller Menschen in eine bebendes Inferno verwandelt. 25, 24, 23...“

*Häufigkeit:* Im Rundenbasierenden Kampf, als Beschleuniger recht oft möglich. Auf jeden Fall vorher ankündigen, sonst ist

das Ergebnis nur Verwirrung. Zu Dramatisierung nicht überstrapazieren und zu oft verwenden.

## Cut Szenen (Stimmungsmittel)

**Beschreibung:** Der SL beschreibt eine Szene, an denen die SCs nicht teilnehmen und von denen sie keine Kenntnis haben – einfach um die Stimmung zu erhöhen, eine Bedrohung deutlicher zu machen oder ein gutes Gefühl zu unterstreichen. Etwa wie der besiegte Gegner vom bösen Ober-Boss für sein Versagen zur Rechenschaft gezogen wird.

**Beispiel:** „Ein finsterner Raum, nur durch Kerzenlicht beleuchtet. Am Tisch sitzt Zorgon, der böse Imperator der dunklen Schattenarmeen – ihr habt ihn noch nie gesehen, wisst aber sofort, dass er es ist, von ihm geht eine Aura schwärzester Bösartigkeit aus. Im Augenblick steht eine hagere Gestalt vor ihm und liefert einen Bericht ab: Ich habe diese selbsternannten Helden gefunden – soeben sind ein paar Assasinen unterwegs, um ihnen die Träume zu versüßen“.

**Häufigkeit:** Bei den meisten Gruppen ist diese Technik gar nicht vorhanden, als exotisches Stilmittel besonders für cinematische Abenteuer grundsätzlich aber immer interessant. Es erfordert auf jeden Fall die Fähigkeit Charakter- und Spielerwissen zu trennen (sofern nicht Visionen o.ä. zur Implementierung eingesetzt werden. Siehe auch Flashback. ).

## Shadow Guiding (Organisatorisch)

**Beschreibung:** Ein Spieler übernimmt einen NSC, der stark mit einem anderen Spieler assoziiert wird: Die Stimme im Hinterkopf, Tiergefährten. Vorteil ist, dass der SL entlastet wird. Und wo ist es noch nicht vorgekommen, dass irgendwelche Anhängsel vergessen wurden? Der Spieler, der diese Aufgabe mit übernimmt, bekommt am Ende des Abends eventuell noch ein paar Extra-EP für seinen Mehraufwand, als kleinen Anreiz, den NSC nicht hinten runterfallen zu lassen. Je nach NSC kann dies auch eine Art des Player Empowerment bedeuten (wenn die Spieler zum Beispiel Söldner anwerben und diese dann selber spielen).

**Beispiel:** Spieler A hat sich einen kleinen niedlichen Hund gekauft und versucht nun, ihn abzurichten, während Spieler B den Hund übernimmt und auf diese Weise sowohl den SL entlastet als auch Spieler A die Möglichkeit gibt, mit jemandem zu interagieren und den Hund nicht selber spielen zu müssen.

**Häufigkeit:** Wenn dieses Mittel angewendet wird, dann immer – der Spieler, der diese Aufgabe übernimmt, muss sich auch die Zeit nehmen und versuchen, den NSC ordentlich darzustellen.

## Träume/Visionen (Informationsübermittlung, Dramatik, Spannung und Stimmungsaufbau)

**Beschreibung:** Der Spielleiter lässt einzelnen oder mehreren Spielern Träume oder Visionen (die günstigstenfalls bereits vorher ausgearbeitet und ausgedruckt wurden und den Spielern zum Lesen in die Hand gedrückt werden) zukommen, die ein besonderes Licht auf das Abenteuer werfen. Das kann sowohl ein Blick in die Vergangenheit sein, als auch ein Blick in die Zukunft oder der Blick an einen anderen Ort. Möglich sind auch verschleierte Orakel, die

günstigstenfalls erst im Nachhinein einen Sinn ergeben und einen Blick auf das „Große Ganze“ werfen lassen.

**Beispiel:** Der Spieler träumt einen visionshaften Traum, in dem ein Hafen eine zentrale Rolle spielt – später stellt sich heraus, dass die Gegner einen Hafen eingenommen haben.

**Häufigkeit:** Darf nicht zu häufig eingesetzt werden, da die Spieler sonst abstumpfen, außerdem darf nicht jeder Traum auch real werden, da sonst alles zu berechenbar wird.

## Cliffhanger (Spannungssteigernd, Überbrückend)

**Beschreibung:** Vor allem in unübersichtlichen Gefechtsituationen, die von den Aktionen verschiedener Charaktere leben, wird der Cliffhanger eingesetzt. Die Aktion eines einzelnen Charakters wird "eingefroren", um die synchrone Aktion eines anderen zu beschreiben. Dabei können auch "temporale Verschiebungen" auftreten, so dass in einem rundenbasierten Kampfsystem einzelne Charaktere schon 2-3 Kampfrunden weiter sind, ehe sie eingefroren werden und die Aktionen der anderen behandelt werden.

Eine andere „klassische“ Variante des Cliffhangers ist eine gefährliche/ spannende Situation zu schaffen und dann das Spiel für den aktuellen Abend zu beenden und den neuen Termin anzusetzen – jeder ist in seiner Phantasie angeregt und überlegt nun, wie diese Situation ausgeht.

**Beispiel:** „[...] aus dem Geschütz löst sich ein Schuss und ihr erkennt, wie ein schemenhafter Bolzen in eure Richtung fliegt. CUT. Wir sehen uns das nächste Mal wieder – dann wird auch aufgelöst, wer den Bolzen abbekommt.“

**Häufigkeit:** Variante 1 ist relativ häufig möglich, da ein gesamter Kampf nach diesem Muster gestaltet werden kann. Variante 2 ist eher seltener einzusetzen.

## Indirekte Rede (Stimmungsmittel)

**Beschreibung:** Bekanntermaßen ist es dem Stimmungserhalt normalerweise nicht dienlich in der indirekten Rede zu sprechen, in gewissen Situationen kann das jedoch durchaus Sinn machen - wie Etwa bei nicht-sprachlicher Kommunikation auf reiner Gedankenebene. Es empfiehlt sich mit eingestreuten Beschreibungen noch die Mächtigkeit der Präsenz auszudrücken.

Sollte etwa ein SC mit einem Drachen oder einer Gottheit oder einem anderen mächtigen Wesen einen Deal abschließen wollen, kann sich der SL aus der Überlegung "Wie spricht eigentlich ein Gott" mit Aussagen ähnlich den folgenden retten:

**Beispiel:**

- "Du spürst seine Anwesenheit. Er hört dir zu."

- "Er ist ob deiner wohlgemessenen Rede erfreut und nimmt deinen Vorschlag an."

**Häufigkeit:** Die Häufigkeit solcher indirekter Rede hängt von der Häufigkeit auf, mit der solche mächtige Figuren im Setting auftauchen – also je nach Bedarf.

### Verstellte Stimme und Gesten (Stimmung)

**Beschreibung:** Die NSCs einfach mit Akzenten und veränderten Stimmen darstellen ist ein billiges, wenig aufwendiges und dennoch lohnendes Stilmittel, da gerade so etwas eine gewisse Persönlichkeit verleiht. Man kann durchaus auch einmal aufstehen und versuchen, Gestik und Haltung der Charaktere darzustellen um Leben in die Szene zu bringen.

**Beispiel:** „Joa. Dosch Wohl. Isch hob geschtern enen Beeren erlescht ... der wor soooooou groß...“

**Häufigkeit:** Um die Individualisierung nicht zu verlieren, muss man eine gewisse Palette von Sprachfehlern, Floskeln, Dialekten und Akzenten einsetzen, damit man sich nicht zu oft wiederholt. In einem Abenteuer den selben Stil mehrmals einzusetzen könnte die Spieler wirklich arg verwirren.

### Cooler Action-Sequenzen (Übertreibung/ Spannungsaufbau)

**Beschreibung:** Umstände zwingen das Spielgeschehen auf eine Kulisse Abseits der Norm, es kracht, splittert und explodiert weit mehr als eigentlich normal ist.

Eine einfache Schießerei ist, wenn man sie etwa auf einem Hochhausdach, einem Zugdach oder einer Ölbohrplattform stattfinden lässt, weitaus interessanter und spannender, genauso kann man einfache Dinge verkomplizieren, etwa den Absturz eines Fluggeräts oder eine Verfolgungsjagd durch einen Supermarkt (ich sage nur: Schaufenster).

Dieser Stil funktioniert gut mit ein wenig Player Empowerment, um die Umgebung aktiver einzubeziehen, welcher ihn spielbarer und schneller macht.

**Beispiele:** Oben wurde ja schon angedeutet – zum Beispiel ein Schwertkampf am Rande eines Vulkans, ein High-Noon – Duell auf einem alten Güterbahnhof, in dem sich lauter Schurken und Verbündete des Helden finden. Ein Ringkampf auf einer schmalen Brücke.

**Häufigkeit:** Wenn, dann regelmäßig. Auf die Seltenheit und Hervorhebung dieser Sequenzen achten, weil es ansonsten trivial wirkt.

### Soft-Action (Verlangsamung/ Stimmungsaufbau)

**Beschreibung:** Dies ist die Umkehrung des hektischen und chaotischen Geschehens der Coolen Action-Szenen. Bei einem ambienteträchtigen Duell, einem Katz-Und-Maus Spiel in einer unübersichtlichen Umgebung oder ähnlichen "ruhigen" Passagen. Wichtig für den SL ist, niemals hektisch zu werden sondern die NSCs/Umweltbedingungen weiter auf ihrem 3/4 Tempo laufen zu lassen. Immer wieder müssen Ablenkungen (Tauben, Zischende Maschinen, schreiende Wildtiere, plötzlich klingelnde Telefone uä.) den Konzentrationsfluss der Protagonisten stören. Ziel ist die Konfliktbewältigung ohne Zurückfall in die Spielmechanik (Initiative, Rundenhandeln)

**Beispiel:** An dieser Stelle ein Beispiel zu bringen, wäre unmöglich, weil zu aufwendig. Man kann nur hoffen, das der Beschreibungstext einleuchtend genug ist.

**Häufigkeit:** Äußerst Selten, man kann dieses Stilmittel nicht jedem Spieler und nicht jedem Spielleiter in die Hand drücken, da es hier darum geht, die Regeln weitestgehend in den Hintergrund zu rücken und eher die Stimmung wirken zu lassen.

### Beschreibungsschock (Spannungserzeugung)

**Beschreibung:** In einer Situationsbeschreibung behält sich der SL das Beste bis zum Schluss auf: Er beschreibt nicht etwa zuerst die Horden von Orks, die in einem Zimmer sitzen, sondern zuerst die groben Dimensionen des Raumes, die Stickigkeit der Luft und erst ganz zum Schluss die geifernden Orks. Wenn der SL die Orks zuerst beschrieben hätte, hätte er für die restliche Beschreibung keine Ruhe mehr gehabt, da die Spieler schon nervös werden und laut Pläne rufen wollen, was sie mit den Orks machen.

Wenn man den „Knaller“ einer Szene sofort herausrückt, kann es sein, dass man mit der restlichen Beschreibung nicht fertig wird bzw. diese der Szene wieder Dramatik nimmt.

Man kann auch die Spannungselemente einer Szene steigend erwähnen (z.B. erst den Ork, dann den wütenden Troll und dann den Goblin, der am Zünder einer Bombe spielt).

**Beispiel:** In der Beschreibung ist schon ein Beispiel eingebaut.

**Häufigkeit:** Möglichst in solchen Situationen immer!

## Learning by Doing/ EP-loses Steigerungssystem

In den Talentregeln (speziell in den Regeln für Erfahrungspunkte) findet sich eine Regel, die besagt, dass ein Charakter für das Ablegen einer Probe Erfahrungspunkte bekommt.

Aber sind wir doch mal ehrlich: Sicher wird es den einen oder anderen Spieler in der Würfelhand jucken, sofort jeden Baum zu bestiegen (um Klettern zu steigern), sofort und überall nach Spuren zu suchen, Insekten und humpelnde (Ork-) Kinder zu töten usw. usf., nur um ein paar EP zu raffen und um die nächste Stufe zu erreichen.

Aber Erfahrungspunkte sollte es doch dafür nicht geben, schließlich lernt der Charakter bei solchen alltäglichen Aktionen überhaupt nichts, oder? Eben! Das sollte sich der Spielleiter immer dann vor Augen führen, wenn er den Spieler einer Probe ablegen lässt. Wenn er der Meinung ist, dass der Charakter für die durchgeführte Aktion keine Erfahrungspunkte erhalten sollte, so entfällt die EP-Vergabe eben einfach komplett.

Eine noch realistischere Variante ist es, die Charaktere an ihren Aufgaben wachsen zu lassen – in einer Runde, die diese erzählerische Variante wählt, muss allerdings das gesamte EP-Regelwerk abgeschafft werden. Außerdem bedeutet dies unter Umständen für den Spielleiter einen gewissen Mehraufwand, denn er darf als einziger über die Talentwertsteigerungen der Spieler entscheiden. Allerdings ist diese Variante insofern realistischer, dass hier wirklich mit gesundem Menschenverstand entschieden werden muss, wer aus einer Situation nun eine Lehre zieht und wie stark ihn das vorwärts bringt. Die Charaktere sollen hier an ihren Aufgaben wachsen: Während ein SC mit einem Wert von 1 in „Schwerter“ schon durch ein einfaches Duell auf der Strasse oder durch ein paar Tipps und Übungslektionen von einem erfahreneren Kämpfer weiterkommen kann, benötigt ein Held mit 10 Punkten in diesem Talent schon eine einschneidende Erfahrung wie z.B. das Besiegen eines legendären Schwertmeisters, das Erschlagen eines alten Drachen oder jahrelanges Üben.

Eine andere Variante, die die Spieler mit einbezieht, wäre, dass sich Spieler und Spielleiter möglichst direkt nach dem Spielabend noch einmal zusammensetzen und die Erfahrungen, die ihre Charaktere gemacht haben, gemeinsam auswerten und diskutieren – die Spieler dürfen mitreden und für ihre Steigerungen argumentieren, allerdings behält der SL noch immer die letzte Entscheidungsgewalt.



**Glossar:**

aE	Aktuelle Erschöpfung (Wert)
AK	Akrobatik (Attribut)
AS	Aussehen (Attribut)
AT	Attacke (Aktion/Wert)
AU	Ausdauer (Wert)
Auw	Ausweichen (Aktion/Wert)
BE	Behinderung (Wert)
BF	Bruchfaktor (Wert)
CH	Charisma (Attribut)
dE	Dauerhafte Erschöpfung (Wert)
EP	Erfahrungspunkte (Wert)
GE	Geschick (Attribut)
INI	Initiative (Wert)
IT	Intellekt (Attribut)
KR	Kampfrunde (etwa 2 Sekunden)
LE	Lebensenergie (Wert)
mpK	Meter pro KR (Einheit der Geschwindigkeit)
MR	Magieresistenz (Wert)
MS	Muskelstärke (Attribut)
PA	Parade (Aktion/Wert)
PG	Powergamer (Rollenspieler – Schimpfwort)
Qu	Qualität (abgeleiteter Wert)
RS	Rüstungsschutz (Wert)
RW	Reichweite (Wert)
SF	Sonderfertigkeit
SP	Schadenspunkte (Wert)
TGP	Talentgenerierungspunkte (Wert)
TP	Trefferpunkte (Wert)
uz	Unze (Gewichtseinheit)
WA	Wahrnehmung (Attribut)
WK	Willenskraft (Attribut)

Attribute sind die Grundeigenschaften von Charakteren, Werte dagegen bestimmen bestimmte Eigenschaften (bei Charakteren von Attributen oder Werten abgeleitet, bei Gegenständen und Ausrüstung festgelegt).

## Waffentabellen I

## Waffentabellen II

Name	TP	BF	AT	PA	INI	Name	TP	BF	AT	PA	INI
<b>Dolche und Messer</b>						<b>Scharfe Hieb Waffen</b>					
Messer	1W4+1	3	-2	-3	-1	Entermesser	1W8+2	2	-2	-2	0
Dolch	1W6+1	2	1	-3	1	Hiebmesser	1W6+4	1	-1	-4	-1
Eberfänger	1W6+2	1	1	-3	1	Fleischermesser	1W4+5	1	-3	-3	-2
Opferdolch	1W4+3	3	-2	-3	-1	Säbel	1W8+3	4	-1	-1	2
Scheibendolch	1W6+2	2	-1	-3	1	Krummsäbel	1W8+4	3	-1	-2	1
Stilett	1W6+1	6	1	-2	0	Amazonensäbel	1W8+5	3	-1	-1	2
Ochsenzunge	2W4+2	2	1	-2	0	schwerer Säbel	2W4+5	3	-2	-1	1
schwerer Dolch	1W6+3	2	1	-3	1	Orksäbel	1W8+6	2	-1	-2	0
Meuchlerdolch (Dreikant)	1W8	3	3	-3	2	Orksense	1W10+4	4	0	0	0
Vulkanglasdolch (Obsidian)	1W4+2	5	-2	-3	1	einschn. Schwert	1W8+4	2	1	-1	1
Hohldolch	1W4+2	7	0	-3	1	Korbsäbel	1W8+4	3	-1	0	-1
Klappdolch	1W6+1	5	0	-2	1	Stabschwert	2W4+3	5	-2	1	0
Elfisches Jagdmesser	1W6+2	0	2	-3	2	Echsenmesser	1W10+2	4	0	0	2
<b>Armklingen</b>						Goblinsäbel	1W4+6	3	-2	-1	-1
Armdolch	1W6+3	3	1	-1	0	Gnomenschwert	1W6+5	2	-1	0	-1
Armsichel	1W6+5	6	0	-1	1	Robbentöter	2W4+3	1	-1	0	0
Armxtblatt	1W8+4	4	-1	-2	0	<b>Äxte und Beile (Einhändig)</b>					
Armklinge, gezackt	1W6+6	7	0	-1	0	Beil	1W6+4	3	-2	-3	-2
<b>Schwerter</b>						Bartaxt	1W10+4	3	-1	-2	-1
Kurzschwert	1W8+2	2	-2	-3	-1	Orkbeil	2W6+6	3	-1	-3	-2
Langschwert	1W8+5	0	0	0	0	Kriegsbeil	1W8+6	3	-1	-2	-2
Breitschwert	1W8+5	1	1	-1	-1	Faustaxt	1W6+6	3	0	-3	-1
Sichelschwert (improvisiert)	1W6+5	4	-2	-1	-1	Breitaxt	1W10+6	3	-2	-3	-1
Schwert	1W8+4	1	1	0	0	Goblinbeil	1W6+5	5	-1	-1	-1
Krummschwert	1W6+6	2	1	-2	-1	Zwergenfaustaxt	1W6+6	1	1	-2	0
Barbarenschwert	1W8+5	3	0	-2	-1	<b>Äxte und Beile (Zweihändig)</b>					
Elfenschwert	1W6+5	2	1	1	2	Streitaxt	2W8+4	2	1	-4	-1
Katzbalger	1W10+3	0	1	-2	1	Orkaxt	2W8+5	4	2	-3	-1
<b>Stichwaffen</b>						Zwergenaxt	2W6+6	1	1	-3	-1
Florett	1W6+3	5	1	-3	1	Halbmondaxt	1W12+4	4	1	-3	-1
Degen	1W6+3	4	1	-2	1	Echsenaxt	3W4+4	0	1	-2	-1
Rapier	1W8+2	3	0	-1	0	Holzfälleraxt	4W4	2	-2	-4	-3
Stockdegen	1W4+1	6	0	-4	-1	Hammeraxt	2W6+4	3	-1	-2	-1
Elfenrapier	1W6+4	1	1	-1	1	<b>Peitschen</b>					
<b>Zweihänderklingen</b>						Peitsche	1W4+1	4	4	-4	3
Bihänder	2W8+2	2	-1	-3	-2	Neunschwänzige	2W4+1	5	1	-5	2
1 1/2 -Händer	3W4+2	1	1	-2	-1	<b>Flegelwaffen</b>					
Bastardschwert	2W4+4	3	-1	-2	0	Kettenmorgenstern	1W10+3	5	-2	-1	1
Flammberge	2W6+5	3	0	-3	-1	2er Geißel	2W6+5	6	-3	-1	0
Richtschwert	3W6+5	7	-2	-2	-1	3er Geißel	2W8+6	7	-4	-1	-1
Katana	2W4+5	1	2	1	2	Kettenflegel	1W12+3	4	-1	-1	0
Zweih. Krummschwert	1W12+3	2	1	-3	-1	2er Kettenstab	2W4+2	5	1	1	2
Großschwert	1W12+8	4	-3	-3	-2	3er Kettenstab	1W8+2	6	2	1	3
Großes Sichelschwert	1W10+5	4	-1	-2	-1	Ringflegel	1W12+2	4	-1	-1	0

## Waffentabellen III

Name	TP	BF	AT	PA	INI
<b>Stumpfe Hieb Waffen (Einhändig)</b>					
Zimmermannshammer	1W6+5	3	-1	-3	-1
Rabenschnabel	1W10+6	3	0	-2	-1
Schmiedehammer	1W8+4	3	-2	-3	-2
Knüppel	1W4+3	4	-2	-3	-2
Keule	1W6+3	3	-1	-2	-1
Kriegskeule	1W8+3	4	0	-1	1
Zwergenhammer	2W6+5	2	1	-2	1
Steinhammer	1W6+4	5	-2	-3	-1
Dornenstreitkolben	1W8+3	3	-1	-1	-1
Flanschstreitkolben	1W10+2	2	0	-1	0
<b>Stumpfe Hieb Waffen (Zweihändig)</b>					
Kriegshammer	2W8+3	4	1	-4	-3
Vorschlaghammer	2W6+3	4	-2	-4	-2
Orkenhammer	1W12+8	3	2	-3	-2
<b>Stäbe</b>					
Kampfstab	2W4	3	1	3	2
Doppelschwert	1W8+6	4	-1	1	1
Magierstab	2W4+2	-	0	0	0
Doppelstreitaxt	2W8+4	5	-2	-3	-1
Zweililien	2W4+4	3	2	2	1
<b>Speere</b>					
Dreizack	1W10+4	5	-1	1	-1
Jagdspieß	1W6+5	5	1	1	0
elfischer Jagdspieß	1W6+5	3	2	1	1
Speer	1W10+3	4	1	1	0
Stoßspeer	2W6+4	3	1	-1	-1
Drachenfänger	1W8+6	4	-2	-5	-2
orkischer Jagdspieß	3W4+2	3	1	-2	-1
orkischer Kriegsspeer	3W4+3	2	2	-2	-1
Echsenpieß	2W4+5	2	0	-1	0
Harpune	3W6+3	4	-2	-4	-2
Krummspeer	1W12	5	0	-3	-1
<b>Hieb Stangen Waffen</b>					
Bardiche	3W4+3	5	-2	-3	-1
Helmbarte	1W8+6	5	-1	-2	-1
Sturmsense	1W8+4	4	-3	-2	-1
Sense	1W6+4	6	-1	-2	-1
Dreschflegel	1W6+3	4	-2	-3	-1
Kriegsflegel	1W8+4	4	-2	-2	-1
Stangenhammer	1W12+2	5	-3	-3	-2
Roßschinder	1W10+3	3	-1	-3	-1
Glefe	1W8+4	4	-2	-1	0

## Waffentabellen IV

Name	TP	BF	AT	PA	INI
<b>Stoß Stangen Waffen</b>					
Pike	3W6+3	4	2	-3	-2
Langspeer	1W10+4	6	1	-2	-3
Aalspeer	1W8+3	3	1	-2	-2
Partisane	2W6+4	3	1	-2	-3
Schwerer Drachentöter	2W12+6	2	4	-2	1

Schleudern	TP	RW	0	5	20	50	100	150	200
<b>Schleudern</b>									
Schleuder	1W6+3	50	+2	+1	0	-1	-	-	-
Zwille	1W4+2	20	+1	0	-2	-	-	-	-
Stabschleuder	1W8+2	100	+2	+2	+1	0	-1	-	-
Speerschleuder	1W10+2	100	+2	+1	0	-1	-2	-	-
<b>Blasrohre</b>									
Blasrohr	1W6+2	50	+1	0	-1	-3	-	-	-
<b>Bögen</b>									
Kurzbogen	1W6+3	50	+1	+1	0	-1	-	-	-
Reiterkurzbogen	1W6+5	20	+3	+2	0	-	-	-	-
Orkenbogen	1W8+5	150	+3	+2	+1	0	-1	-2	-
Ork. Reiterkurzb.	1W6+6	100	+3	+3	0	0	-2	-	-
Kompositbogen	1W6+6	100	+2	+2	+1	0	-1	-	-
Langbogen	1W8+5	150	+3	+2	0	0	-1	-1	-
Kompositlangb.	1W8+6	200	+3	+3	+2	+1	0	-1	-1
Elfenbogen	1W8+7	200	+4	+3	+2	+1	0	0	0
<b>Armbrüste</b>									
leichte Armbrust	2W6+4	100	+5	+3	+2	0	-2	-	-
mittlere Armbr.	2W6+6	150	+7	+5	+2	0	-1	-3	-
Schwere Armbr.	2W8+7	200	+8	+5	+2	+1	-2	-3	-5
leichte Tors.	3W4+5	100	+2	+1	0	-1	-1	-	-
mittlere Tors.	3W6+4	150	+3	+1	+1	0	-2	-2	-
schwere Tors.	4W6+4	200	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
große Tors.	4W6+7	200	+4	+2	+1	0	0	-2	-2
Repetierarmbr.	1W6+5	50	+2	+1	-1	-3	-	-	-
Meuchlerarmbr.	1W4+2	20	+3	+1	-1	-	-	-	-

Name	TP	RW	1	5	10	20	50
<b>Wurfspeere</b>							
Holzspeer	1W6+3	20	+1	+1	0	-1	-
Wurfspeer	1W10+3	50	+2	+2	+1	0	-1
Elfenwurfspieß	1W8+5	50	+3	+2	+2	+1	0
Fischspeer	1W4+3	20	+2	+1	0	-1	-
Dreizack	1W10+1	20	+2	0	-1	-2	-
Harpune	2W6+3	50	+1	+1	+1	0	-1



## Waffentabellen V

Name	TP	RW	1	5	10	20	50
<b>Wurfklingen</b>							
Wurfdolch	1W6+2	10	0	0	-1	-	-
Wurfmesser	1W4+1	20	+1	0	0	-1	-
Doppelklinge	1W6+1	20	+1	0	0	-2	-
Dreikantwurfdolch	1W6+2	20	+2	+1	0	-1	-
Wurfscheibe(Holz mit Stahlrand)	1W6+2	50	+1	+1	+1	0	0
Wurfscheibe (Vollstahl)	1W8+2	50	+2	+2	+1	+1	+1
<b>Wurfäxte</b>							
Wurfbeil	1W6+1	20	+2	+2	0	-1	-
Franziska	1W8+3	50	+2	+2	+1	0	-1
Doppelwurfaxt	1W8+1	20	+2	+1	+1	0	-
Bola	*	20	+1	0	0	-1	-

\*: Die Bola richtet 2W6 Schaden an GE sowie AT und PA an.

Waffe	TP	RW	0	5	20	50	100	150	200
<b>Pistolen</b>									
Steinschlosspistole		20							
Revolver		50							
schwerer Revolver		100							
Magazinpistole		200							
<b>Gewehre</b>									
Steinschlossgewehr		50							
Muskete		100							
Trommelgewehr		100							
Schrotflinte		20							
Jagdgewehr		200							
Magazingewehr		150							

## Helme

Helm	RS	BE
Lederkappe	1	0
Kettenhaube	3	1
Spangenhelm	4	2
Spitzhelm	4	1
Topfhelm	6	3
Barbarenhelm	2	0
Großhelm	8	3
Löwenhelm	4	2

## Arm- und Beinschienen

Arm-/Beinschiene aus	RS	BE
Leder	2	1
festes Leder	3	1
Kette	4	2
Panzerkette	5	2
Brigant	5	3
Schuppe	6	3
leichte Platte	7	3
mittlere Platte	8	4
schwere Platte	10	4
Amazonenleder	4	2
Holz	3	2

## Schilde

Name	I	II	III	IV	V	VI	PA	A T
Parierschild	0	0	0	0	1	0	3	-1
Panzerarm	0	0	0	0	3	0	3	-1
Buckler	0	0	1	0	2	0	2	-0
kleiner Schild	0	0	1	0	3	0	2	-1
Lederschild	0	0	1	0	2	0	2	-1
Großer Lederschild	0	2	2	0	2	1	2	-2
Rundschild	0	1	1	0	3	0	2	-1
Vierkant	0	2	3	0	4	0	2	-2
Setzschild	2	3	3	3	3	3	-1	-5
Turmschild	0	4	4	0	4	3	2	-5

## Rüstungen

Name	Kopf	o. Torso	u. Torso	Waffenarm	Schildarm	Beine	BE
Hose	0	0	0	0	0	1	0
Hemd (Stoff/l. Leder)	0	1	1	1	1	0	0
Lederweste	0	2	2	0	0	0	1
fester Lederwams	0	3	3	0	0	0	2
Lederharnisch	0	2	2	1	1	0	2
fester Lederharnisch	0	3	3	1	1	0	3
Lederhose	0	0	0	0	0	2	1
Nietenlederharnisch	0	3	3	2	2	0	2
Tuchrüstung	0	2	2	1	1	0	1
feste Tuchhose	0	0	0	0	0	2	0
Holzharnisch	0	3	3	1	1	0	3
Amazonenschurz	0	0	0	0	0	1	0
Amazonenharnisch	0	2	3	0	0	0	1
steifer Amazonenharnisch	0	3	5	0	0	3	3
Brustschalen	0	1	0	0	0	0	0
Kettenhose	0	0	0	0	0	4	2
kurz. Kettenhemd	0	4	4	0	0	0	2
mittl. Kettenhemd	0	4	4	2	2	0	3
langes Kettenhemd	0	4	4	4	4	2	4
Panzerhose	0	0	0	0	0	5	2
kurz. Panzerhemd	0	5	5	0	0	0	2
mittl. Panzerhemd	0	5	5	2	2	0	3
lang. Panzerhemd	0	5	5	5	5	2	4
Kettenmantel	0	4	4	4	4	3	4
Brigantwams	0	5	5	0	0	0	3
Brigantmantel	0	5	5	5	5	3	4
Briganthose	0	0	0	0	0	5	2
Schuppenwams	0	6	6	0	0	0	3
Schuppenharnisch	0	6	6	3	3	0	4
schwerer Schuppenharnisch	0	6	6	5	5	1	5
Brünnenwams	0	5	5	0	0	0	2
Brünnenharnisch	0	5	5	3	3	0	3
leichter Plattenharnisch	0	7	6	4	4	1	5
leichter Küräß	0	7	6	0	0	0	3
mittlerer Plattenharnisch	0	8	8	6	6	2	6
mittlerer Küräß	0	8	8	0	0	0	4
schwerer Plattenharnisch	0	10	9	7	7	3	7
schwerer Küräß	0	10	10	0	0	0	5
Bänderpanzer	0	6	5	0	0	0	4
Schienenpanzer	0	5	5	0	0	0	4

Kampftalente	Steigerungs- schwierigkeit	BE
Armklingen	V	BE
Dolche	IV	BE
Scharfe Hieb Waffen	V	BE-1
Schwerter	V	BE-2
Stichwaffen	V	BE
Zweihändige Klingenwaffen	V	BE-3
Äxte und Beile (einhand)	IV	BE/2
Äxte und Beile (zweihand)	V	BE/2
Flegelwaffen	V	BE
Peitschen	V	BE
Stumpfe Hieb Waffen (einhand)	IV	BE-3
Stumpfe Hieb Waffen (zweihand)	V	BE-3
Stabwaffen	IV	BE-1
Speere	IV	BE-1
Stoßwaffen	IV	BE-2
Hieb Waffen	V	BE-2
Armbrust	IV	BE-4
Schleudern	V	BE-2
Blasrohre	V	BE-4
Bogen	IV	BE-3
Geschütze	V	Keine BE
Wurfklingen	V	BE-1
Wurfäxte	IV	BE-2
Wurfspeere	V	BE-2
Raufen	II	BE
Ringern	III	BE
Boxen	III	BE
Lanzenreiten	VI	(BE-2)

Körperliche Talente	Steigerungs- Schwierigkeit	Beteiligte Eigenschaft
Körperbeherrschung	III	AK
Akrobatik	III	AK
Balance	IV	AK
Blind handeln	V	AK / WA
Gaukelei	III	AK / GE
Geräusche nachahmen	V	CH / AK
Tanzen	II	KO / AK
Zähigkeit	IV	KO / MS
Rudern	III	KO / MS

Körperliche Talente	Steigerungs- Schwierigkeit	Beteiligte Eigenschaft
Fahrzeug lenken	IV	IT / AK / WA
Fluggeräte	V	IT / AK / WA
Klettern	II	KO / AK / MS
Reiten	II	AK / MS
Schwimmen	IV	KO / MS
Springen	III	AK / MS
Skifahren	IV	KO / MS / AK
Zechen	IV	KO / MS
Schleichen	III	AK / WK / WA
Taschendiebstahl	IV	GE / AK
Tot stellen	III	CH / WK / KO
Verstecken	IV	AK / WA

Wissenstalente	Steigerungs- schwierigkeit	Beteiligte Eigenschaften
Anatomie	III	IT / WK
Alchemie	V	IT / GE / WK
Baukunst	IV	IT / GE
Gesteinskunde	III	IT / WA
Hüttenkunde	III	IT / WA
Mechanik	IV	IT / GE
Kriegswesen	III	IT / WK
Schiffsbau	IV	IT
Altertumskunde	IV	IT
Götter & Kulte	II	IT / CH
Philosophie	III	IT / CH / WK
Rechtskunde	IV	IT / CH / WK
Bürokratie	V	WK
Lesen & Schreiben	IV	IT / GE
Kryptographie	IV	IT / WA
Zeichensprache	III	IT / GE / WA
Sprachen sprechen	IV	IT / WA
Alte Sprachen sprechen	V	IT / WA
Brettspiel	II	IT / GE / WK
Mathematik	IV	IT
Sternenkunde	V	IT / WA
Geographie	III	IT / WA
Legendenkunde	III	IT / CH
Nachforschung	III	IT / CH / WK
Stadtkunde	IV	IT / WA / WK
Heraldik	V	IT
Fälschen	V	IT / GE / WA

Naturtalente	Steigerungs- Schwierigkeit	Beteiligte Eigenschaft
Fährten lesen	IV	WA / IT
Fallenstellen	V	GE / AK / IT
Knoten/ Fesseln	III	GE / WA / WK
Fischen	II	KO / MS / WK
Seefischerei	III	KO / MS / WK
Gefahreninstinkt	IV	WA
Orientierung	III	WA / IT
Pflanzenkunde	IV	IT / WA
Tarnung	III	WA / AK
Tiere abrichten	V	WK / CH / IT
Tierkunde	III	IT / WA
Wetter vorhersagen	II	WA / IT

Handwerkstalente	Steigerungs- Schwierigkeit	Beteiligte Eigenschaft
Feinschmiedekunst	IV	GE / MS / WA
Grobschmiedekunst	III	MS / WA / KO
Metallguss	III	MS / KO
Ackerbau	III	MS / KO / WA
Braukunst	IV	WA / GE / WK
Tierpflege	III	WK / MS
Viehzucht	IV	WA / WK / CH
Winzerei	IV	WA / IT
Fleischer	III	KO / MS / WA
Kochen	II	WA / GE / IT
Schnapsbrennen	IV	WA / IT
Heilkunde Gift	V	IT / GE
Heilkunde Krankheit	V	IN / GE
Heilkunde Seele	V	IT / WA / CH / WK
Heilkunde Wunden	IV	GE / KO
Tätowieren	III	GE
Handel	III	CH / IT
Hauswirtschaft	II	IT / WK / GE
Juwelier	V	GE / WA
Schätzen	III	WA / IT
Fallenkunde	IV	WA / GE
Schlösser Knacken	III	GE / WA
Kartographie	V	WA / GE
Steuermann	V	WA / GE / KO

Handwerkstalente	Steigerungs- Schwierigkeit	Beteiligte Eigenschaft
Navigation	V	WA / IT
Seefahrt	III	KO / WK
Gerberei	II	MS / KO
Balsamieren	III	GE / IT
Lederarbeiten	III	GE
Schneidern	III	GE / WA
Seilerei	III	GE / MS
Stoff Färben	II	GE / WA
Weberei	II	GE
Holzbearbeitung	III	GE / WA / KO
Bogenbau	V	WA / GE / KO
Instrumentenbau	IV	GE / WA
Zimmerei	III	MS / GE
Stellmacher	III	MS / GE
Bergbau	III	MS / KO
Steinmetz	III	GE / MS
Bildhauerei	IV	GE / WA
Kristallzucht	V	GE / WA / WK
Maurer	III	MS / GE
Buchbinderei	IV	GE
Feuersteinbearbeitung	II	GE
Glasbläserei	IV	GE / IT
Malen/ Zeichnen	II	GE / WA
Töpfern	II	GE / WK
Falschspiel	IV	GE / CH
Kapellmeister	IV	CH / WA
Musikinstrument	III	WA / GE / IT

Mystische Talente	Steigerungs- Schwierigkeit	Beteiligte Eigenschaft
Astrologie	IV	CH/ IT
Gebet	II	CH/ IT/ WK
Hypnose	V	WK/ CH/ IT
Meditation	IV	WK
Okkultismus	IV	CH/ IT
Omendeutung	II	IT/ WK/ CH
Religionskunde	IV	IT/ CH
Wahrsagerei	IV	CH/ IT

Gesellschaftstalente	Steigerungs- Schwierigkeit	Beteiligte Eigenschaft
Anführen	V	CH / WK
Einschüchtern	III	WK / CH
Kampfgebrüll	III	WK
Lehren	IV	CH / IN / WK
Rethorik	V	CH
Überzeugen	III	CH / WK
Überreden (I)	II	WK / CH
Beobachtungsgabe	III	WA
Lippenlesen	IV	WA / IT
Menschenkenntnis	III	WA / IT
Betören	III	AS / CH / WK
Verspotten	II	WK
Ettikette	III	IT / CH
Galanterie	III	CH / AS
Dichtkunst	IV	CH / IT
Schauspielerei	IV	CH / AS
Schriftlicher Ausdruck	III	CH / IT
Gesang	V	CH / WA / KO
Verkleiden	II	AS / CH / WA
Bestechung	III	CH / WK
Betteln	II	CH / WK
Glücksspiel	III	IT / WA
Feilschen	IV	CH / WK

Moderne Talente	Steigerungs- Schwierigkeit	Beteiligte Eigenschaft
Elektrizität	V	IT
Dampfmaschinen	V	IT
Verbrennungsmotoren	V	IT
Physik	V	IT
Chemie	V	IT
Biologie	IV	IT
Moderne Werkstoffe	III	IT
Verst. moderner Geräte	IV	IT
Sprengstoffe	V	IT/WK
Psychologie	VI	CH/IT/WK
Elektrik	V	GE/IT/WA
Moderner Bergbau	IV	WK/WA/IT
Moderne Mechanik	IV	WA/GE/IT
Moderne Fahrzeuge	IV	IT/WK
Mechanikode	V	IT/WK/CH

Moderne Talente	Steigerungs- Schwierigkeit	Beteiligte Eigenschaft
Metallbau	IV	GE/MS/CH
Medizin	VI	IT/CH
Moderne Musik	III	CH/IT

Moderne Waffen	Steigerungs- Schwierigkeit	Effektive Behinderung
Pistolen	III	BE-4
Gewehre	III	BE-3
Moderne Geschütze	IV	Keine BE
Granaten	III	BE-2
Schwere Waffen	IV	BE-4

### Vorteile:

#### *Körperliche Vorteile*

- Ausdauernd (100)
- Balance (100)
- herausragende Balance (150)
- Dämmerungssicht (200)
- Nachtsicht (300)
- Infravision (400)
- scharfes Gehör (150)
- Scharfblick (200)
- scharfer Geruchssinn (150)
- sehr groß (150)
- kräftiger Körperbau (200)
- widerstandsfähig (Gifte) (200)
- schneller Stoffwechsel (250)
- widerstandsfähig (Krankheiten) (200)
- Resistenz gegen Gift (100)
- Resistenz gegen Krankheit (100)
- Immunität gegen Gift (200)
- Immunität gegen Krankheit (200)
- Linkshänder (250)
- Ambidexter (300)
- Hitzeresistenz (200)
- Kälteresistenz (200)
- Kampfrausch (350)
- natürlicher Rüstungsschutz (pro Punkt RS 250)
- Wohlklang (100)
- Herausragende Eigenschaft (400)

#### *Geistige Vorteile*

- Adlige Abstammung (200)
- Akademische Ausbildung (200)
- Zeitgefühl (100)
- Richtungssinn (100)
- gutes Gedächtnis (200)
- perfektes Gedächtnis (400)
- Erbschaft (Geld/ Haus/ Waffe/ Buch/ Gegenstand) (100 bis 300 [SL])
- Besonderer Besitz (100 bis 300 [SL])
- Begabung für Talent/ Talentgruppe (150/ 400)
- mag. Gespür ("Zauberlärm") (300)
- mag. Gespür (extra für Magiebegabte) (200)
- gute Ausstrahlung (150)
- Glück (200)
- magisch besonders begabt (500)
- Magiedilletant (300)
- Magiewiderstand (250)
- sprachbegabt (150)
- einflussreicher Freund (150)
- guter Lerner (250)
- musisch begabt (100)
- künstlerisch begabt (100)

### Nachteile

#### *Körperliche Nachteile*

- Albinismus (-150)
- Sucht (-200 bis -400 [SL])
- Allergie (gegen sehr seltenes/ seltenes/ alltägliches) (-100/- 200/- 400)
- auf einem Auge blind (-150)
- ein Auge fehlt (-250)
- beide Augen blind (-500)
- beide Augen fehlen (-650)
- übermäßige Körperbehaarung (-200)
- Bluterkrankheit (-300)
- Blutausch (-250)
- schlechte Regeneration (-200)
- unangenehme Stimme (-150)
- verkrüppelte Arme/ Beine/ Hände (-500/- 400/- 350)
- Lähmungen Arme/ Beine/ Hände (-500/- 400/- 350)
- Fett (-200)
- Körpergeruch (-100)
- starker Körpergeruch (-200)
- schlechtes Aussehen (-150)
- schwache Gesundheit (-150)
- verdächtiges Muttermal (-100)
- sehr klein (-100)
- Kurzatmig (-100)
- Tollpatsch (-250)

#### *Geistige Nachteile*

- Angst (je -150)
- Pyromanie (-250)
- Psychopathie (-400)
- Arroganz (-100)
- Lichtempfindlich (-150)
- Größenwahn (-200)
- geringes Selbstwertgefühl (-250)
- Sprachfehler (-150)
- Hypochondrie (-100)
- Essstörung (-150)
- Pech (-200)
- Magiefeindlich (-200)
- schlechter Ruf (-150)
- Aberglaube (-100)
- Gier (-150)
- Jähzorn (-150)
- Neugier (-100)
- Rassismus (-150)
- Intoleranz (-200)
- Probleme mit anderem Geschlecht (-150)
- Verschwendungssucht (-150)
- Eitelkeit (-100)
- Kleptomanie (-200)
- Kodex (-100 bis -300 [SL])
- Prinzipientreue (-150)
- Speisegebote (-150)
- Abstoßende Angewohnheit (-150)
- Egomanie (-100)
- Egonzentrie (-150)
- Fatalismus (-200)

- Empfindlichkeit gegen Kleinigkeiten (-200)
- Innerlich abgestorben (-400)
- Nervosität (-200)
- Rückblenden (-250)
- Selbsthass (-500)
- gestörte Selbstwahrnehmung (-150)
- Wahnvorstellungen (-300)
- Verdrängung (-200)
- Amnesie (-400)
- Zwanghaftes Verhalten/ Tick (-100)
- unsozial (-200)
- Paranoia (-150)
- Todessehnsucht (-600)
- Alpträume (-200)
- Randgruppe (-150)
- Reaktionär (-150)
- Unscheinbar (-100)
- Vernachlässigung von Hygiene (-150)
- Unterwürfigkeit (-200)
- Zynismus (-100)
- Schuld (-200)
- Gewohnheitslügner (-150)
- Rachsucht (-300)
- Schulden (je nach Umfang -100 bis -300 [SL])
- Unfähigkeit für ein Talent/ Talentgruppe (-150/- 400)
- Gesucht (I/II/III) (-100/- 200/- 400)