

Freies Rollenspiel

Mystic-Legends

Grundregelwerk

Version 1.2 Beta

10.10.2009

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

Autoren des Originalregelwerks:

Christoph und Franka Dolge

Überarbeitung auf 1.2:

Klaus Adrian

DAS URHEBERRECHT LIEGT BEIM MYSTIC-LEGENDS-TEAM.
VERANTWORTLICH FÜR DEN REGELWERK-INHALT SIND CHRISTOPH DOLGE,
GEB. KAUFMANN, ANDREAS GRUNER UND CHRISTIAN GUTSCHE. 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 ANGEBOTEN (GERN 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 SICH DANN 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
MACHISMO DER AUTOREN SONDERN AN DER BESONDERHEIT DER
DEUTSCHEN SPRACHE, IN DER SICH DAS MASKULINUM DURCH HÄUFIGEN
GEBRAUCH ZUM NEUTRUM ABGESCHLIFFEN HAT.

WIR DANKEN UNSEREN KRITIKERN.

Inhaltsverzeichnis

Versionsnummer:

- 1.11 Neuformatierung; alphabetische Sortierung von Waffenlisten, Vorteilslisten, Nachteilslisten, Talentlisten und die allgegenwärtige Rechtschreibung
- 1.2 Überarbeitung:
 - Formatierung, Sortierung, Rechtschreibung und Grammatik
 - Anpassung der Probenwerte an die Stochastik (2W10 im Durchschnitt 11)
 - Neuregelungen vergleichende + offene Proben
 - Entschlackung der bewaffneten Kampftalente, mit neuer Wurfaffenregel
 - neues Kampfsystem für unbewaffnete Kämpfe
 - Entschlackung der Talentlisten, durch Streichungen und/oder Zusammenfassungen
 - Vereinheitlichung der Würfe: außerhalb von Schadenswürfen, deren Auswirkungen und Stabilität werden nur noch 2W10 geworfen. (Anstatt z.B. INI mit 2W6)
 - komplette Überarbeitung der Sonderregeln:
 - neue Regeln für Sprachen, Heilen
 - Entkoppelung von Erschöpfung zu Benommenheit + Zusammenfassung von dE und aE
 - Einarbeitung der neuen Erschöpfungsregeln in die Sonderregeln
 - Gifte und Krankheiten wurden etwas übersichtlicher gestaltet
 - der Ausbildungsstand von Tieren hat jetzt die gleiche Spanne wie ein Talent (-3bis10)
 - Zusammenfassung der unterschiedlichen Tierregeln in einem Punkt
 - Abschaffung von EP: EP auch bei Chargen, Vor-/Nachteile nun MP keine Umwandlung in EP
 - Löschung/Bearbeitung von Doppelungen bei Vor-/Nachteilen
 - Charakterwerte gehen jetzt bis 20 anstatt 12
 - Stabilität ist nun ein eigener Punkt und ist nicht mehr den Charakterwerten untergeordnet
 - Kampffregelwerk nun Eigenständig, hier nur noch Grundregeln
 - Benommenheit verursacht nun nichttödliche Wunden
 - Durch vereinfachte Kampffregeln fielen Trefferzonen weg -> nur noch Gesamtrüstungen
 - leichte Überarbeitung der Waffenliste (z.b. sind ein paar DSA-Begriffe rausgeflogen)
 - Einarbeitung von Kurzregeln für die Magie
 - Kulturen und Berufe auf Ta´Ran überarbeitet und eingearbeitet

Kapitel 1

Beginn

Vorwort

Endlich fertig. Wem außer mir ist es sonst schon aufgefallen, dass man das Vorwort immer zuletzt schreibt? Trotzdem pappt man es nicht hinten an, 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'Rand, 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, das 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 Dolge, geb. 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 irgendjemandem 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, buntngekleidete Marktschreier preisen ihre Angebote in den höchsten Tönen und bilden einen Kontrast zu den meist braun oder grau gekleideten Bergeleuten 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 gebe zu dem Zwerg 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 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 Dolge, geb. 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 so genannter 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 nächst höheren 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.

Kapitel 2

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 -gestaltung**, abhängig von ihrer Vorgeschichte sowie vom 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 und 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 ungelern (-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 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 so genannte 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 22. 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 9 würfeln, um sie zu bestehen. Kamael dagegen hat schon etwas mehr zu tun: Mit ihrer MS von nur 7 benötigt sie immerhin ein sattes Würfelergebnis von 15.

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 **Erschwernis 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 um 3 erleichterte MS-Probe verlangen (kurz MS - 3). Hierbei wird die **Erleichterung von dem Probenwert abgezogen** – die Erfolgchance steigt.

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	Gelungen
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 Talente 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 Kletterprobe 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 **Spielleiter 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 26, 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 :

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 Körperbeherrschung auf der Basis von AK. Als Zielwert setzt er 26 fest. Da Valen eine AK von 11 hat und Springen auf 3 Punkte trainiert hat, hat sein Spieler in der Geschichte mindestens eine 12 erwürfelt, denn sonst wäre Valen sicher abgestürzt.

Beispiel :

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 -2, ist also nicht nur nicht ausgebildet, sondern er ist wirklich schlecht. Gestern hat er eine nette Dame kennen gelernt, 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 beginnt 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 ungelernetes Talent (3) und die Erschwernis aus dem

negativen Talentwert (nochmals 2) addieren, was einen Zielwert von 28 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 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 ist Sieger wer einen höheren Talentwert besitzt. Sollte auch dieser gleich hoch 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 verhaut muss sich 2 Punkte abziehen, bei einem Patzer gar 4. Es ist auch möglich die beiden Möglichkeiten zu kombinieren, dies wird wie folgt abgehandelt:

Beispiel:

Kamael, das "Chamäleon von Goraya", wie sie auch genannt wird, spielt im Wald mit ihrem neuen Freund Valen Verstecken. Ihre Spielerin legt eine Versteckenprobe zur Basis von Wahrnehmung (14) gegen den Zielwert 26 ab und erwürfelt eine 7. Damit $(7+14+8 = 29)$ hat sie den Zielwert um 3 Punkte übertroffen. Diese 3 Punkte, muss Valen bei einer WA-Probe gegen 22 erst mal aufbringen, 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 14, er muss also noch 2 Punkte aufbringen. Der zweite Wurf ist eine 13 (immer noch 2 Punkte) und der dritte Wurf endlich eine 15, 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 den reinen Aufschlag für die Probe. Hierzu können noch andere Erschwernisse kommen (z.B. durch Verletzungen oder Berauschung o.ä.) Unter „E“ steht dann der Zielwert für Eigenschaftsproben, unter „T“ der Zielwert für Talentproben:

Aufschlag	E	T	Beschreibung
+8	30	34	unmöglich
+5	27	31	harter Brocken
+3	25	29	echte Arbeit
+1	23	27	fordernde Aufgabe
0	22	26	normal/ Durchschnitt
-1	21	25	einfache Arbeit
-3	19	23	leicht verdientes Geld
-5	17	21	leichtes Spiel
-8	14	18	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 Talent es 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 Erfahrungheit** von Charakteren, denn Veteranen und erfahrene Kämpfer 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 Talent es**: 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.

Schließlich und endlich kann der Spielleiter noch „freie“ EP verteilen, die etwa 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 offen halten, **stimmungsvolle Beschreibungen** zu belohnen, wer sich mit „ich geh jetzt trainieren“ EP – Vorteile sichern will, soll dies ganz schnell wieder vergessen!

Beispiel:

Der Gnom Dridax trainiert seine Finger immer wieder mit einem kleinen Geschicklichkeitsspiel, das 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: Lehrer

Eine weitere Möglichkeit, EP zu sammeln, ist die **Erlernung des Talent es 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 mindestens eine Talentprobe des Lehrmeisters mit mehr als QU 6 bestanden sein, sogar verdreifacht, wenn beide mit mehr als QU 6 gelingen hat dies keinen Zusatzeffekt).

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 Lehrereinheit 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 erzielt 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 Münzen**. 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
Heilkunde Wunden [3 | 6] + 20 EP
200 Goldstücke

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 Monate 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 eine 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 den unteren Tabellen kann man die sechs verschiedenen Kostenstufen sehen (römische Zahlen, Spalten).

Die obere Tabelle zeigt die Kosten je Stufe. Wenn man nun z.B. das Talent von 1 auf 2 steigern will, nimmt man den Wert der ersten Zeile, von 2 auf 3 den Wert der zweiten Zeile usw. Um ein Talent komplett neu zu lernen und auf 1 zu beherrschen, verdoppelt man den Wert der ersten Zeile. 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.

Die untere Tabelle zeigt die Kosten, die anfallen, um von ungelern (Stufe 0) auf Stufe X zu kommen.

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

Stufe	I	II	III	IV	V	VI
1	20	30	40	50	60	70
2	30	45	60	75	90	105
3	45	67	89	111	133	155
4	65	96	127	158	189	220
5	90	132	174	216	258	300
6	120	175	230	285	340	395
7	155	225	295	365	435	505
8	195	282	369	456	543	630
9	245	356	457	563	669	775
10	310	442	564	681	818	945

Steigerung von Talenten

Bei der Steigerung gilt nun folgendes zu beachten: Man darf zur Steigerung eines Talent es 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 Talentes „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
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 7 „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 Klingenswaffe 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 z.B. 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 :
Friedbart der Bär, durchtrainierter Kämpfer schwört auf Schaftwaffen - dementsprechend sehen seine Talentwerte dieser Klasse aus: Äxte und Beile 3, Peitsche 0, Flegelwaffen 6, Stumpfe Hieb Waffen 4, Durch seinen Wert in Flegelwaffen erhält er einen Bonus von +1. Damit sieht es nun folgendermaßen aus: Äxte und Beile 4, Peitsche 1, Flegelwaffen 6, Stumpfe Hieb Waffen 4 (wird nicht verändert, da sonst über 4), Wenn Friedbart sich nun auf den Kampf mit stumpfen Hieb Waffen verlegen würde und diese tatsächlich bis auf 9 steigert, wäre sein Talentspiegel folgender: Äxte und Beile 5, Peitsche 2, Flegelwaffen 7 (wird nur um 1 verändert, da Wert=6), Stumpfe Hieb Waffen 9.

Alternative Talentregeln

Zu den Talentregeln gibt es sicherlich noch einige mögliche Vereinfachungen, die aber nicht unbedingt unseren persönlichen Ansprüchen an unsere Talentregeln entsprechen. 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 Steigerungsfrequenz 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 Talente 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.

Kapitel 3

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 Spalte der **Behinderungsmodifikator** dieser Waffenklasse. Im unteren Teil befindet sich dann eine Beschreibung des Talent.

Bei den restlichen Talenten in den Gruppen Gesellschaft, Handwerk, Körper, Mystisches, Natur und Wissen steht in der ersten Spalte ebenfalls der **Name** und in der zweiten Spalte 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**.

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.		
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 Zellschlüssel für Trakt A herausgeben. Unauffällig das Bestechungsgeld zustecken und ein klein bisschen Überzeugungskunst (mit der Münze klimpern) gehören schon dazu.		
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.		
Betteln	II	CH/WK
Hast du mal 'ne Münze? 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 zur Verfügung stellen und dafür einen Teil der Bettelbeute einstreichen.

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.

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. Auch ist ein Kampfschrei ein passables Mittel manchen Kampf noch im Voraus zu beenden.

Etikette	III	IT/CH/AS
----------	-----	----------

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. Aber auch das sozialrichtige Verhalten gegenüber dem anderen Geschlecht wird hiermit abgefragt.

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.

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).

Lehren	IV	CH/IN/WK
--------	----	----------

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

Lippenlesen	IV	WA/IT
-------------	----	-------

Wenn man stumm oder taub ist, bedeutet es enorm viel das Lippenlesen zu beherrschen. Aber auch wenn man jemanden belauschen will und man diesen jemand aber nicht versteht: 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.

Mystic-Legends

Grundregelwerk

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. Eine weitere nützliche Anwendung dieses Talents stellt die Möglichkeit dar, sich Tot zu stellen.		
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.		
Spiele	III	IT/GE/WK
Hierunter fallen alle Arten von Gesellschaftsspielen, ob nun Karten-, Würfel- oder Brettspiele. Ob nun aus reinem Zeitvertreib, zum Geldverdienen oder um Konflikte zu lösen. Dieses Talent lässt sich vielseitiger einsetzen als man glauben mag.		
Überreden	II	WK/CH
Überreden bedeutet, 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, sondern nur eingekullt.		
Überzeugen	III	CH/WK
Überzeugen bedeutet, dass der Gesprächspartner nach der Anwendung des Talentes derselben Meinung ist, wie der Anwender desselben. Seine Argumente waren einfach so bestechend, dass der Andere keine andere Wahl hat, als dem Anwender zuzustimmen.		
Verspotten	II	WK
Gepflegtes Verspotten will gelernt sein: Nur zu oft fallen einem die besten Konter oder passenden Beleidigungen erst nach dem Streitgespräch ein. Mit Verspotten kann man nun einen Gesprächspartner nach allen Regeln der Kunst belegen.		
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.		

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.

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.		
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.		
Bergbau	III	MS/KO
Ein guter Bergmann kann taubes Gestein von gutem Erz unterscheiden, Stollen anlegen und abstützen und den Kopf tief zwischen die Schultern einziehen.		
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.		
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.		
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, das hinter ihrer Suche steckt, nennt sich Braukunst.		
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.		
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.		
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.		
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.		

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 Schweins ein paar Schinkensteaks.		
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.		
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.		
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.		
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).		
Holzbearbeitung	III	GE/WA/KO
Ob nun Verzierungen in eine hölzerne Waffe schnitzen oder den Schaft eines Speeres austauschen, ob man nun eine beinerne Flöte oder Möbel herstellt: Dies alles fällt unter ein einziges Talent, das Holzbearbeitung.		
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.		
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.		
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.		
Kartographie	V	WA/GE/IT
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.		
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.		
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.)		
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.		
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.		
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?		
Metallguss	III	MS/KE
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.		
Musizieren	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.		
Schätzen	III	WA/IT
Ein grundlegendes Talent für Händler und Einkäufer		

gleichmaßen: 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 zwerghischen 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).		
Schlösser Knacken	III	GE/WA
Mit Dietrich oder Haarklammer 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).		
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.		
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.		
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.		
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.		
Stellmacher	III	MS/GE
Die Aufgabe des Stellmachers ist der Bau und die Reparatur von Wagen, Kutschen und Schlitten.		
Stoff Färben	III	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 der Stoff in der Färbelösung liegen muss, bevor er die richtige Färbung übernommen hat.		
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.		
Tiere abrichten & pflegen	III	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. Ein Tierpfleger muss sich aufgrund der unterschiedlichen Anforderungen auf folgende Gruppen zu		

spezialisieren: Echsen, Fische, Insekten, Säugetiere, Vögel.		
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.		
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, das allerdings meist recht untransportabel ist.		
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. Auch die Weiterverarbeitung zu Sekten und Bränden wird hierüber gelernt und angewendet.		
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.		

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, Schwertern und Fechtwaffen.

Armklingen	V	BE
Dieses Talent umfasst alle Waffen, die am Unterarm fest geschnallt werden. Man führt sie mit schnellen Bewegungen – es kommt eher auf die Geschwindigkeit eines Schlages denn auf seine Kraft an.		
Diskus	IV	BE
Eine besondere Art von Waffe wird hierunter verstanden. Es handelt sich dabei um eingeschlossene Scheiben oder Ringe, die aus den unterschiedlichsten Materialien bestehen können. Aufgrund ihrer guten Flugeigenschaften, werden Diskusse öfter im Fern- als im Nahkampf eingesetzt.		
Dolche	IV	BE
Unter das Talent Dolche fallen all jene Klingenwaffen, deren Klinge unter einem halben Schritt lang ist. 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 leise töten.		

Fecht Waffen	V	BE-1
Hierunter fallen verschiedenste Blankwaffen, die gemein haben, dass die meist schlanken, eleganten Klingen, sich mehr zum Zusteichen als zum Schlagen eignen. So besitzen Florette bspw. gar keine scharfe Klinge mehr, wohingegen sich Säbel sehr wohl zum Schlagen eignen.		
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 eignet, obwohl der Hieb eindeutig häufiger eingesetzt wird. Schwerter sind meist völlig gleichmäßig ausgewogen.		

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 Schneidwirkung nicht absprechen kann.

Äxte und Beile	V	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.		
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 weg schlagen) durchführen, die den Schadensnachteil mehr als aufwiegen dürften.		
Stumpfe Hieb Waffen	IV	BE-3
Die Schadenswirkung stumpfer Hieb Waffen beruht einzig und allein auf ihrer Wucht, die eventuell durch Dornen oder scharfe Kanten an der Waffe verstärkt wird. Sowohl der einfache Knüppel als auch der Kriegshammer sind klassische Beispiele aus dieser Gruppe.		

Stangenwaffen:

Um sich bei einem Reiterkampf als Infanteriekämpfer effektiv verteidigen zu können, muss man einen gewissen Abstand zwischen sich und den Reiter bringen. Dies tut man üblicherweise, indem man die 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,

wobei Ausnahmen speziell angegeben werden. Zwar bieten manche Exemplare keinen besonderen Reichweitenvorteil (wie die Stabwaffen), dies gleichen sie allerdings durch eine gute Paradenfähigkeit und Beweglichkeit aus.

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.		
Speere	IV	BE-2
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.		
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.		
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.		

Schusswaffen:

Mit Schusswaffen sind all die Waffen gemeint, bei denen ein Projektil mechanisch beschleunigt wird, um dessen Reichweite und Durchschlagskraft zu erhöhen. Ob dies nun durch Spannen einer Sehne oder durch davon schleudern 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.		
Blasrohre	V	BE-4
Das Blasrohr ist ein relativ langer, hohler Stock, durch den kleine Pfeile verschossen werden. Die Pfeile werden durch in das Rohrblasen 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	IV	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.		
Schleudern	V	BE-2
Schleudern verschießen generell kleine, möglichst runde Steine. 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. Eine weitere Besonderheit sind Bolas die als Wurfaffen aufgrund ihrer ähnlichen Handhabung auch über dieses Talent benutzt werden.		

Wurfaffen:

Wurfaffen zählen genau wie die Schussaffen zu den Fernaffen – 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 Schussaffen in der Lage größeren Schaden anzurichten und verfügen auch über eine größere Reichweite als Wurfaffen, dennoch haben auch diese ihre Berechtigung, denn sie unterliegen meist keiner rechtlichen Beschränkung (in einigen Staaten ist es verboten, bestimmte Waffen, speziell Schussaffen, zu tragen). Außerdem kann man im Gegensatz zu den meisten Schussaffen, Wurfaffen auch zum größten Teil im Nahkampf einsetzen falls man keine bessere Waffe zur Hand hat. Es soll auch hin und wieder vorkommen, dass man ganz dringend eine Fernkampfwaffe benötigt, leider aber nur Nahkampfwaffen bei sich hat, weshalb man diese dann wirft. Daher werden Wurfaffen nicht über separate Talente geprobt, sondern über die entsprechende Nahkampfwaffe. Theoretisch kann jeder versuchen seinen Gegner durch einen geschickten Wurf zu treffen, jedoch sind manche mehr darin geübt als andere. Dies stellen die folgenden drei Stufen dar, die für jede Waffenart separat gesteigert werden. (jeweils 300 EP für die Meisterschaft in einer Kategorie)

Ungelernt	0 EP	BE wie Nahwaffe
Der Charakter hat sich bislang nicht die Mühe gemacht diese Waffengattung in ihren Wurf Eigenschaften auszutesten. Unabhängig wie gut der Charakter im Nahkampf mit der Waffe umgehen kann, nutzt er eine Wurfaffe aus dieser Kategorie, wird er behandelt, als habe er einen Wert von 0 in dieser Waffe. Sollte er gar auf die Idee kommen, eine Nahkampfwaffe zu werfen, wird er, wenn seine Waffe überhaupt die Richtung findet, auf keinen Fall Schaden verursachen.		
Geübt	100 EP	BE (Nahwaffe -1)
Nach einigen Übungsstunden hat der Charakter den		

Umgang mit Wurfaffen dieser Kategorie erlernt und kann diese nun mit seinem vollen Wert nutzen. Will er Waffen die eigentlich nicht für den Fernkampf gedacht sind, werfen muss er aber immer noch einen gewissen Abzug auf seinen Angriffswurf und den Schaden in Kauf nehmen. Dieser wird vom Spielleiter bestimmt und richtet sich nach Größe, Gewicht und Flugeigenschaften, sowie danach ob die Waffe ein- oder zweihändig geführt wird.		
Meisterschaft	200 EP	BE (Nahwaffe -2)
Ein Meister der Wurfaffen kann Nahkampfwaffen der entsprechenden Kategorie ohne Malus werfen. Lediglich die Reichweite ist häufig geringer als bei normalen Wurfaffen. Selbige werden zukünftig mit einem Bonus auf ihren AT-Wert geworfen, der dem Talentwert/2 entspricht.		

Handgemenge:

Handgemenge bedeutet soviel wie „Kampf ohne Waffen“ – hier wird nicht zwischen speziellen Kampfsportarten unterschieden, da diese sich auf wenige Grundprinzipien reduzieren lassen.

Bisse	III	BE
Ob nun der Halbbling der dem ihn festhaltenden Ork in die Hand beißt, damit er ihn los lässt oder der Lirzar der mit seinen scharfen Zähnen bewusst Gegner attackiert, dies ist ihr Talent.		
Griffe und Hebel	III	BE
Durch geschickte Technik kann man seinen Gegner ohne übermäßig viel eigene Kraft einzusetzen kampfunfähig machen. Vom Würgegriff bis zum Körperwurf ist hier alles möglich.		
Schläge	I	BE
Ob mit der flachen Hand, der Faust, dem Schwanz oder den Flügeln. Schläge sind häufig die einfachste Methode einen Gegner zu attackieren.		
Stöße	II	BE
Egal wie man jemanden stößt, mit den Händen, dem Kopf oder dem ganzen Körper, entscheidend ist, dass nicht der Schaden des anderen im Vordergrund steht, sondern das man ihn in eine bestimmte Position bringen will.		
Tritte	II	BE
Ein gezielter Tritt zwischen die Beine hat schon so manchem schwächeren vor einem scheinbar überlegenem männlichen Kontrahenten gerettet. Jedoch gibt es auch genügend professionelle Kämpfer die lieber mit den Beinen kämpfen, als mit anderen Körperteilen.		

Lanzenreiten:

Lanzenreiten ist ein eigenständiges Talent, das sich nicht in eine Talentgruppe einordnen lässt wie z.B. Schwerter.

Lanzenreiten	VI	(BE-2)
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 auch durch das Tragen einer Rüstung erschwert – wenn es nicht möglich ist die Rüstung abzulegen, dann werden alle körperlichen Talente (wenn nicht anders angegeben) um die einfache BE der Rüstung erschwert.

Blind handeln	V	AK/WA
Absolute Pflicht für Charaktere, die schlecht oder gar nicht mehr sehen, kann dieses Talent auch dazu eingesetzt werden, unter widrigen Bedingungen einen Kampf auszutragen, sich zu orientieren oder einfach ein paar Aktionen ohne weitere Erschwernis (nach Probe auf Blind handeln) durchzuführen.		
Fahrzeug lenken	IV	IT/AK/WA
In dieses Gebiet fallen alle Typen von Wagen, Kutschen und Schlitten, eben Bodenfahrzeuge die von anderen Kreaturen gezogen werden. 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, das sich aus eigener Kraft in der Luft hält und dort vorwärts bewegt – zum Steuern wird nun dieses Talent erforderlich. Notwendig sind eine Probe zum Abheben, eine Probe zum Landen und zwischendurch eine Probe bei schlechtem Wetter oder komplexen Manövern.		
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.		
Körperbeherrschung	IV	AK/KO/MS
Körperbeherrschung fasst all jene Situationen zusammen, bei denen es einzig und allein darauf ankommt, dass man seinen eigenen Körper unter Kontrolle hat. Proben werden abgelegt, wenn man über ein Seil balancieren will, zum abfangen von Stürzen, für artistische Einlagen sowie für Hoch- und Weitsprünge.		
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.		
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.		
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.		

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.		
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. Es wird aber auch eingesetzt um andere Personen und Objekte zu verbergen.		
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.		

Mystisches

Dunkle Runen, finstere Geheimnisse und geheime Treffen im Mondschaten? 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 Sterndeutung – hier geht es aber nicht um die Navigation, sondern um das Bestimmen der Zukunft, um das Erkennen für magische Handlungen günstiger Sternbilder. Kurzum das Talent für „seriöse“ Wahrsager.		
Gebet	II	CH/IT/WK
Beim Gebet die richtigen Worte finden, andere Leute zu motivieren, religiös mitzureißen, das ist der Inhalt des Talent es 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 Darstellung einer pseudoreligiösen, pseudo-wissenschaftlichen Handlung, die für die Klienten des Anwenders einen beinahe		

magischen Eindruck machen. Es geht um mehr Schein als magisches Sein.		
Religionskunde	III	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 Talent zum Urthema "Religion" erklären.		

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 keiner 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.		
Fischen	II	KO/MS/WK
Man muss nicht immer auf land lebendes 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.		
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.		
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. Außerdem kann man damit Jagdbeute oder Gefangene festhalten. Auch nützlich, um sich aus eben einer solchen Situation zu befreien. Investiert man noch ein paar Zusatzpunkte, kann man Fesseln auch auf Entfernung einsetzen, mit Lassos.		
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.		
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 Meteorologen auf eine Art „Bauchgefühl“, wenn es darum geht, zu bestimmen, wie das Wetter morgen wird.		

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 BE erschwert

Alchemie	V	IT / GE / WK
Ein bisschen hiervon, ein bisschen davon, dann noch erhitzen... Wer denkt, Alchemie sei einfaches Auswendiglernen von Rezepten, der hat sich getäuscht! Dieses Talent ist eng mit Mathematik und dem Wälzen von dicken Büchern verbunden! Ein positiver Nebeneffekt ist, das Wissen um die richtige Destillation von Vergorenem zu Schnäpsen aller Art		
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.		
Anatomic	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.		
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.		

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.).		
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.		
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.		
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!		
Heilkunde	V	IT/ GE/KO
Blutungen, Brüche oder Quetschungen sind wohl die häufigsten Gefährten eines Abenteurers, die man mit diesem Talent wieder loswird. Aber auch ein Schnupfen will kuriert und die Wirkung eines Giftes gestoppt werden. Dieses sehr allgemeine Talent wird häufig für nicht viel mehr als eine Erstversorgung genutzt, da die meisten schwereren Fälle den Einsatz weiterer Talente erfordern. (siehe Kapitel 4: Sonderregeln)		
Heraldik	V	IT
Schilder und Wappen identifizieren, das ist die Aufgabe von Heraldikern. Außerdem sollte man über die wichtigsten Stammbäume Bescheid wissen und erklären können, welcher Schild welchem Ritter gehört.		
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.		
Kriegswesen	III	IT/WK
Organisation von Nachschub, Strategie, Verpflegung, Unterbringung der Armee - das alles und noch viel mehr...in diesem Talent.		
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.		
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.		
Lesen und Schreiben	III	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 einen guten Lehrer finden konnten.		
Mathematik	IV	IT
Stupidies Rechnen genauso wie kreatives Codeknacken - Mathematik als Summe aller Rechenoperationen, mathematischer Konstruktionen und Problemlösungsalgorithmen ist in diesem Talent gesammelt.		
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 - Talentes verlassen.		
Nachforschungen	III	IT/CH/WK
Mit Hilfe dieses Talent es 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.		
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.		
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 es gut bedient.		
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. Es geht auch darum, in welchen Gegenden es angebracht ist, zum Beispiel in edler Robe aufzutauchen.		
Sternkunde	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.		
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.		
Zeichensprache	III	IT/GE/WA
Wie man sich mit ein paar Handbewegungen verständigen kann, ohne Geräusche zu verursachen wird in dem Talent "Zeichensprache" abgedeckt.		

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 einem spezielleren Setting (eben z.B. industrialisierten Welten) zugänglich sein sollten.

Modernes Wissen

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

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“.		
Mechanoide	V	IT/WK/CH
Mechanoide sind praktisch belebte Maschinen - sich mit ihnen auseinander zusetzen, 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.		
Medizin	VI	IT/CH
Immer gekoppelt mit einem Talent, welches zu Heilung eingesetzt wird, erleichtert Medizin (moderne Heilkunde) durch umfangreiches Wissen in Anatomie und Biochemie das medizinische Handwerk.		
Metallbau	IV	GE/MS/CH
Die Verwendung von Schneidbrennern, Trennschleifern, Schweißgeräten oder Bolzenschusspistolen zum Vernieten von Metall - all dies, die moderne Umgangweise mit dem Rohstoff Metall wird in einem Talent zusammengefasst.		
Moderner Bergbau	IV	WK/W/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 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.		
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 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

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.

Artillerie	IV	Keine BE
Im Grunde werden moderne Geschütze wie frühere Geschütze behandelt, unterliegen aber natürlich völlig		

anderen Bedienungen. Hierunter zählen z.B. überschwere stationäre Maschinengewehre, Panzergeschütze oder auch Mörser.		
Autom. Handfeuerwaffen	IV	BE-4
Durch die enorme Schussfrequenz vollautomatischer Gewehre ist es auch für völlige Laien kein Problem ganze Gegnertrupps zu dezimieren. Jedoch ist es etwas ganz anderes bei Munitionsknappheit einen einzelnen rennenden Gegner zu Fall zu bringen. Dann nämlich erst bemerkt man die Ungenauigkeit dieser Waffen.		
Gewehre	III	BE-4
Von der Muskete bis zum hochpräzisen Scharfschützengewehr ist es ein langer Weg und doch sind sie sich in der grundlegenden Handhabung so ähnlich, dass sie alle mit diesem Talent benutzt werden.		
Pistolen	III	BE-4
Dies ist die Sammlung aller Handfeuerwaffen, die bequem in einer Hand getragen und abgefeuert werden können. Hierunter fallen auch halb- und vollautomatische Pistolen.		
Schwere Handfeuerwaffen	IV	BE-4
Unter schwere Handfeuerwaffen zählen vor allem solche Waffen, die fast schon unter Geschütze gezählt werden müssten, wären sie nicht tragbar und von einem Mann alleine einsetzbar. (z.B. Granatwerfer, Flammenwerfer und Panzerfaust).		

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 gefasste 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.

Kapitel 4

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 Situationen 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 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 in der Wüste umherirrt, die Problematik verstärkt vor Augen führt.

Erschöpfung

Erschöpfung erhält man durch andauernde oder extreme Anstrengungen, wie sie in diesem Abschnitt erklärt werden, aber es kann auch andere Situationen geben, in denen man Erschöpfung erhält. (z.B. in längeren Kämpfen)

Die Erschöpfung wird in unterschiedliche Grade aufgeteilt:

<i>Umvorbereitet (keinerlei Erschöpfung)</i>	0
<i>Erwärmt</i>	+1
<i>Außer Atem</i>	-1
<i>Erschöpft</i>	-3
<i>Extrem Erschöpft</i>	-5
<i>Außer Gefecht</i>	<i>kampfunfähig</i>
<i>Bewusstlos</i>	<i>handlungsunfähig</i>

Die Ziffern in der zweiten Spalte sind Modi die mit allen Würfelwürfen des Erschöpften verrechnet werden. Kampfunfähig bedeutet, dass man keinerlei anstrengende Tätigkeiten ausüben kann, aber noch bei Bewusstsein ist und mit einer Stütze sogar noch gehen kann. Handlungsunfähig bedeutet schließlich genau das. Man ist die meiste Zeit bewusstlos und selbst wenn nicht, zu keinen Handlungen mehr in der Lage.

Will man diese Grade wieder abbauen, so muss man sich ausruhen und darf nur relativ leichte Tätigkeiten verrichten darunter zählt z.B. die Fahrt in einer Kutsche, langsames Reiten oder ein langsamer Wanderschritt, nicht aber ein Gewaltritt oder ein Wüstenmarsch. Dann erhält man (wenn in den entsprechenden Sonderregeln nichts anderes vermerkt ist) einen Grad Erschöpfung je 15 Minuten zurück.

Wenn ein Charakter sehr langen, sehr schweren Strapazen ausgesetzt ist, kann es sein, dass er an der Entkräftung stirbt: Für alle zwei Stufen Erschöpfung die ein Charakter erhält, der bereits durch Erschöpfung bewusstlos wurde, 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 (1W6) Stunden zu leben. Abhilfe schafft bei solcher tödlicher Erschöpfung nur noch Magie oder starke Heilkräuter.

Erstickung/ Ertrinken

Wenn eine Person mit einem luftleerem Raum, giftigem Gas oder mit der Situation des Ertrinkens konfrontiert, so hat sie doch immer das gleiche Problem: Ihr bleibt im wahrsten Sinne des Wortes die Luft weg.

Das gewöhnliche „Luft anhalten“ kann ein Charakter in etwa seine doppelte Konstitution in KR durchhalten. Von da an muss er jede KR eine KO-Probe ablegen oder er erhält einen Punkt Erschöpfung. Der Zielwert steigt je 10 KR um einen Punkt. Sobald die Bewusstlosigkeit regeltechnisch einsetzt, verliert man pro KR einen Punkt KO, bis diese auf 0 gesenkt ist und der Charakter stirbt.

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).

Fallschaden

Wenn ein Charakter stürzt, kann das ziemlich üble Folgen haben: Je angefangenem Schritt Höhe über 2, die er stürzt, erhält ein Charakter 1W10 TP, die der Spielleiter über W3 Wunden verteilen muss. Wenn mit der Trefferzonenregel aus dem Kampfregelwerk gespielt wird, muss auch ausgewürfelt werden, welche Zonen betroffen sind.

Pro QU in Körperbeherrschung oder Athletik kann man 3 TP durch Abrollen abziehen.

Außerdem werden bei Stürzen ins Wasser insgesamt 10 Schritte von der Sturzhöhe abgezogen.

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.

Bisher gingen wir davon aus, dass der Unglückliche senkrecht bzw. ohne große Beschleunigung einfach irgendwo herunter fiel. Ein Sturz wird aber schlimmer, wenn man dabei aus einer gewissen Geschwindigkeit herunter gebremst wird. So wie bei Stürzen vom Pferd, aber auch schon, wenn man einen Stoß aus dem Fenster bekommt. Daher wird je 10 angefangenen Punkten GS ein Schritt Fallhöhe zusätzlich angenommen.

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) Erst wenn diese Zeit abgelaufen ist, wird die Wunde ermittelt. Da eine Säure immer auf den gleichen Fleck wirkt, können so maximal zwei schwere Wunden entstehen. Dafür zersetzen Säuren die meisten Rüstungen an der betroffenen Stelle oder sickern ein, wodurch der Rüstungsschutz lediglich einmal von den gesamten zu verursachenden TP abgezogen wird, bevor die Restwirkung selbigen ignoriert.

Bei Feuer gilt: 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 Sobrankes 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.

Geschwindigkeiten

Es gibt vier Stufen der Geschwindigkeit, die von unterschiedlichen Faktoren abhängen. Einige dieser Stufen verursachen Erschöpfung, dieser Wert wird etwas weiter hinten im Regelwerk 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. Man berechnet sie, durch $(KO+AK)/5$ mpK.

Schnell

Diese Geschwindigkeit hält man ohne Erschöpfung KO/2 Stunden aus, danach erhält man pro Stunde, die man sich

weiter in dieser Geschwindigkeit bewegt eine Stufe Erschöpfung. Die schnelle Geschwindigkeit ist 2mpK höher als die Normale.

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 weitere Minute in dieser Geschwindigkeit eine Stufe Erschöpfung. Um die sehr schnelle Geschwindigkeit zu erhalten, rechnet man mit folgender Formel: $(KO+AK)/2$

Maximal.

Die maximal mögliche Geschwindigkeit – man erhält pro KR, die man diese Geschwindigkeit läuft einen Grad Erschöpfung, kann also recht schnell an seine Grenzen gelangen. Für die Maximalgeschwindigkeit, addiert man lediglich KO und AK.

Diese Werte gehen davon aus, dass der Charakter unbelastet ist. Sollte er Rüstung tragen, wird deren BE im Verhältnis 1:1 von der Geschwindigkeit abgezogen. Ebenso sollte der SL die Geschwindigkeit der Charaktere für getragene Ausrüstung reduzieren.

Beispiel:

Julanda (KO 8, AK 16) hat also eine Normalgeschwindigkeit von 4.8mpK, eine schnelle Geschwindigkeit von 6.8mpK, eine sehr schnelle Geschwindigkeit von 12mpK und eine Spitzengeschwindigkeit von immerhin 24mpK. Allerdings ist sie keine besonders ausdauernde Läuferin.

Gifte

Ein Gift ist eine Substanz, welche die Körperfunktionen schädigen kann, wenn sie von einem lebendigen Organismus aufgenommen wird. Somit zählen auch Drogen in diesen Bereich hinein. 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 gelangt das Gift in den Körper? Einatmung, Einnahme, Hautkontakt oder Verletzungen?
- **Wirkungseintritt:** Wann beginnt die Wirkung?
- **Wirkungsdauer:** Wie lange hält die Wirkung an?
- **Intervall:** In welchen Abständen tritt die Wirkung ein?
- **Betroffene Eigenschaften:** Welche Grundeigenschaften werden durch das Gift beeinträchtigt und wie stark?
- **Heilung:** Mit welcher Geschwindigkeit kommen die verlorenen Eigenschaften wieder?

Betroffene Eigenschaften:

- **WK:** Senkung des Mutes und der Durchsetzungskraft. Angstzustände, spontane Phobien und letztlich Apathie.
- **AK:** Langsame Lähmung bis zur kompletten Schüttellähmung oder Starrheit.

- **GE:** Zitterige Hände, Lähmung der Feinmotorik, eventuell auch der Sprache, epileptische Anfälle (!) ohne Hilfe ist wird der Charakter an der eigenen Zunge ersticken.
- **MS:** Lähmung, sehr langsame fahrig Bewegungen, kraftlos bis zur völligen Erschlaffung der Muskeln.
- **WA:** Beeinträchtigung aller Sinne. Von Halluzinationen über Ausfälle bis zum kompletten Verlust der selbigen. Hier bedeutet eine 0, keinerlei (!) Sinneswahrnehmung.
- **KO:** Verschlechterung des Allgemeinzustandes bis hin zum Tode. (!) Gefährlich bei vorhandenen Wunden.
- **IT:** Lähmung des Geistes, Erinnerungsverluste, Bewusstlosigkeit, bis zum sabbernden Idioten.
- **CH:** Unentschlossenheit, Wankelmut, Unsicherheit. Persönlichkeitsspaltungen bis zum totalen Kollaps.
- **AS:** Ausschlag, Schwellungen, Färbungen und Gestank bis zur kompletten Entstellung. Mit einem 0er wird man für eine widernatürliche Kreatur gehalten und gejagt wo man auch hinkommt.

Beispiel

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

- *Verabreichungsart: über das Blut*
- *Wirkungseintritt: nach ca. 10 Min*
- *Wirkungsdauer: 30 Minuten*
- *Intervall: alle 5 Minuten*
- *Betroffene Eigenschaften: AK -2, GE -2, 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.

Heilung

An dieser Stelle möchten wir nun auf die Heilung von verletzten, vergifteten, erkrankten, erschöpften und seelisch geschädigten Charakteren eingehen. Auch wenn manche Schädigungen an dieser Stelle noch nicht erklärt wurden, haben wir uns entschlossen, dennoch all diese Arten von Heilungen hier zentral zu behandeln. (Die Regeln zu Geisteskrankheiten finden sie in Kapitel 5: Charakterliche Besonderheiten unter Charakterwerte. Die Regeln zu Wunden in Kapitel 6: Kampfregeln)

Die häufigste Situation in der man Heilung benötigt, wird wohl die sein, in der man verletzt ist und eine Wundenbehandlung benötigt. Da die Wundregeneration wie in den Kampfregeln erklärt nicht sonderlich schnell vorangeht, wird man diese häufig beschleunigen wollen. Dazu kann man wenn man die nötigen Verbandsmaterialien hat, eine Heilkundeprobe ablegen. 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 Erschwernis 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 sie zu säubern – dies ist mit einer einfachen Probe möglich und sorgt dafür, dass diese Wunde in der Nacht mit 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 Stopfung von Blutungen. Mit einer einfachen Probe gelingt es, die Blutung zu stoppen und den Verletzten vor dem Tode zu bewahren.

Die Wirkung eines Giftes kann man dagegen nicht einfach so behandeln und aufheben: Dafür bedarf es schon entsprechender Hilfs- und Gegenmittel. Sollte man gerade nicht das passende Antidot zur Hand haben so kann man mittels einer Heilkundeprobe eine Diagnose erstellen um herauszufinden welches Gegengift man benötigt, oder ob es vielleicht auch konventionelle Behandlungsmöglichkeiten gibt. Zur Herstellung eines Gegengiftes benutzt man danach je nachdem Alchemie, Pflanzenkunde oder Tierkunde.

Erlaubt der SL eine konventionelle Behandlung, wie zum Beispiel das Aussaugen eines Schlangenbisses, würfelt man eine Heilkundeprobe. Diese basiert immer auf KO, da ein Patzer immer bedeutet, dass der Heiler sich selbst vergiftet. Da man sich für jedes Intervall, um dass die Wirkungsdauer reduziert werden soll, die Probe um 2 Punkte erschweren muss, ist eine konventionelle Heilung eines Vergifteten eine riskante Angelegenheit.

Beispiel:

Mit 6 Punkten Erschwernis auf die Heilkunde könnte man Serum X schon halbwegs entschärfen: Die Wirkungsdauer würde um eine Viertelstunde reduziert und somit kommt es gesamt nur zu Abzügen von -6 AK, -6 GE, -3 WA.

Bei Krankheiten gilt generell genau dasselbe wie bei Giften: Man kann sie nicht einfach mit einer simplen Probe beenden. Der Unterschied dabei besteht lediglich darin, dass eine konventionelle Heilung sowohl die Wirkungsdauer reduzieren, als auch den Allgemeinzustand des Patienten verbessern kann: Pro 4 Punkten 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 Spielers.)

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.

Mystic-Legends

Die Folgen von Horrorproben (siehe Charakterwerte) kann man ebenfalls abmildern oder sogar ganz beheben. Im Gegensatz zu anderen Heilungen, die (erschwert) auch an einen selbst durchführbar sind, kann man die s.g. Seelenheilkunde nur anderen Personen zukommen lassen. Dies geschieht durch die Anwendung von verschiedenen Talenten. Als erstes wäre da natürlich Psychologie zu nennen. Doch es gibt auch andere Talente, mit denen es möglich, wenn auch ein wenig schwieriger ist. So kann man mit einer nach SL-Ermessen erschwerten Probe auch Menschenkenntnis, Religion oder Hypnose nutzen.

Damit kann man, für je 10 Punkte 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, Jähzorn oder anderen Nachteilen) kann man den Wert für 5 Punkte QU (wieder möglich, diese anzusammeln) um 1 senken. Wenn man einen Nachteil komplett entfernen will, muss man auf diese Weise den vollen MP-Wert des Nachteils an Punkten QU durch Proben ansparen.

Letztlich kann man unter diesen Punkt auch noch den beschleunigten Abbau von Erschöpfung rechnen. Dieser lässt sich hauptsächlich durch die Einnahme von bestimmten Substanzen erreichen. Sowohl Heilkräuter und moderne Medikamente als auch manche Drogen können bei dem Abbau von Erschöpfungsraten helfen.

Heimlichkeit

Der Erfolg der Talente Schleichen, Verkleiden und Verstecken hängt nicht allein von den Werten des Ausführenden ab, es gibt auch eine ganze Reihe äußerer Einflüsse, die eine Rolle spielen.

Für die Suche nach einem Versteck, 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
- Auffällige bunte Kleidung/ blitzende Gegenstände am Körper / großer Körper (Troll): bis +3
- Kleiner Körper (Halbling/ Zwerg): bis -3

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

- Archetypische Verkleidung: -3
- Sich als bestimmte Person verkleiden: +3
- Die zu Täuschenden kennen das Original sehr gut: +2
- Die zu Täuschenden kennen das Original kaum: -2
- Die zu Täuschenden den Verkleideten: +3

Grundregelwerk

- Die zu Täuschenden 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 zu Beschleichende ist sehr wachsam: +2

Beispiel:

Hier gleich drei Beispiele auf einmal: Wenn 5 Wachen nach einer Zwerгин 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 hellhörigen Säulenhalle Beschleichen will, so beträgt ihr Modifikator +5.

Hitze und Kälte

Wann immer ein Charakter längere Zeit einer großen Hitze oder Kälte ausgesetzt wird, wird er dadurch erschöpft bzw. wird seine Konstitution angegriffen. Pro Stufe der Hitze oder Kälte erhält der Charakter je 4 Stunden eine Stufe Erschöpfung. Wenn unter diesen Umständen Anstrengungen unternommen werden, die zu Erschöpfung führen (Gewaltmärsche, Kämpfe), so wird diese 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 Erschöpfung, die aus der Hitze resultiert, 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):

Stufe 8 Kälte (-80°C)	kälteste Nacht in der Eiswüste
Stufe 7 Kälte (-70°C)	Nacht in der Eiswüste
Stufe 6 Kälte (-60°C)	sehr kalter Winter nachts im nördlichen Hochgebirge/ extreme Kälte der Eiswüste
Stufe 5 Kälte (-50°C)	sehr kalter Winter nachts im Hochgebirge
Stufe 4 Kälte (-40°C)	Winter nachts im Hochgebirge /freundlicher Tag in der Eiswüste

Stufe 3 Kälte (-30°C)	Nachts im Hochgebirge / sehr kalte Nacht in der kalten Steppe
Stufe 2 Kälte (-20°C)	Kalter Wintertag im gemäßigten Klima/ Winter in der kalten Steppe
Stufe 1 Kälte (-10°C)	Normaler Wintertag in gemäßigtem Klima / Nacht in der Wüste / Nacht im Gebirge/ Tag in der kalten Steppe
Normal (15°C)	Milder Frühlingstag
Stufe 1 Hitze (30°C)	Heißer Sommertag in gemäßigtem Klima
Stufe 2 Hitze (40°C)	Heißer Sommertag in subtropischem Klima/ Tag in der Steppe
Stufe 3 Hitze (50°C)	Heißer Tag in der Steppe/ normaler Tag in der Wüste / in der Nähe eines Hochofens oder Schmiedefeuers
Stufe 4 Hitze (60°C)	Heißer Tag in der Steinwüste / direkte Nähe eines Hochofens
Stufe 5 Hitze (70°C)	Mittagssonne in der heißesten Zeit in der heißesten Wüste

In Kälte der Stufe 3+ erhält ein Charakter jede Stunde an exponierten Körperstellen (Gesicht, Hände, Füße) einen Kälteerfrierpunkt pro Kältestufe-2 durch Erfrierungen. Dieser kann durch warme Kleidung reduziert werden. Diese muss aber die entsprechenden Stellen vor Kälte schützen. (Ohne Handschuhe erfrieren die Hände trotz der warmen Mütze). Dafür schützt sie mit ihrem doppelten Kälteschutzwert. Gegen die Erschöpfung durch Kälte, wird der Kälteschutzwert für die gesamte Kälteschutzkleidung 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 bis hin zu drittgradigen Verbrennungseffekten).

Krankheiten

Im Abenteuererleben kann es oft passieren, dass aufgrund mangelnder Hygiene (die auf den Welten von Mystic-Legends noch keinesfalls mit der heutigen irdischen Hygiene zu vergleichen ist. So hat es sich zum Beispiel erst vor kurzem

auf Chronova durchgesetzt, 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 ähnlich wie ein Gift, vom Prinzip werden auch hier die Auswirkungen durch gesenkte Eigenschaften dargestellt.

Es gibt verschiedene Eigenschaften, die eine Krankheit ausmachen. Diese sind:

- **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 Tröpfchen-, Atem- oder Schmierinfektionen. Oder steckt man sich über Tiere (wie Ratten) an. Ist sie vielleicht überhaupt nicht ansteckend wie z.B. Geisteskrankheiten.
- **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:** Wie lange dauert es, bis die Symptome auf natürlichem Wege wieder abklingen? Oder führt die Krankheit gar zum Tode.
- **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 25 für Halblinge, 75 % für alle anderen Spezies)*
- *Inkubationszeit: 2 Tage, allerdings schon ca. 2 Stunden nach der Infektion ansteckend*
- *Dauer: für gewöhnlich W3+6 Tage, bei Halblingen nur W3+4 Tage, so gut wie niemals tödlich*
- *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). Man fühlt sich dauernd schlaff (alle 3 Tage nach der Infektion erhält man eine Stufe Erschöpfung die erst mit Ende der Krankheit verschwindet)*
- *Verlauf: Die Krankheit bricht nach 2 Tagen vollkommen aus und klingt ohne Besonderheiten oder Folgeschäden auch wieder aus.*

Schwimmen

Proben auf Schwimmen sind nötig wenn man sehen will, ob der Schwimmer schwierige Situationen meistern oder wie lange er sich über Wasser halten kann. Dazu würfelt man eine Probe auf Basis von Konstitution gegen den modifizierten

Mystic-Legends

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 eine Stufe Erschöpfung und die nächste Probe ist nach einer Minute fällig.

Sollte der Schwimmer nun so viele Punkte Erschöpfung gesammelt haben, dass er außer Gefecht geht (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 einzuatmen) – 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 Erstickenen.

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

belastetes Schwimmen	Erschwernisse
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 behalten 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.

Sprachen

Um eine neue Sprache zu erlernen, muss man diese wie ein Talent extra steigern. Jede lebende Sprache wird für die EP-Kosten gehandhabt, als habe sie Schwierigkeit I, während s.g. tote Sprachen (also solche die gar nicht mehr oder nur noch von kleinsten Gruppen gesprochen werden) Schwierigkeit II haben. Wie bei Talenten auch, kann man davon ausgehen, dass jemand ohne Punkte in einer Sprache sie überhaupt nicht beherrscht, während jemand mit einem Punkt lediglich grundlegende Wörter versteht und sich mit Mühe und Not

Grundregelwerk

(Händen und Füßen) verständigen kann. Je mehr Punkte man nun ansammelt, desto besser versteht man die fremde Sprache. Ab einem Wert von 10 beherrscht man sie fließend und akzentfrei, so dass selbst Muttersprachler keinen Unterschied heraushören können.

Es ist jedoch nicht unbedingt nötig jede gewünschte Sprache maximal zu steigern, da schon ab einem Wert von 6 Würfelwürfe nur noch in besonderen Situationen nötig sind, da das Allgemeinverständnis bereits so umfassend ist, dass man den meisten Gesprächen folgen kann.

Die Muttersprache besitzt man von Haus auf 10, auch wenn evtl. Dialekte die Kommunikation mit einem anderen Muttersprachler immer noch erschweren können.

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 extra bezahlen.

Einige Sprachen sind untereinander verwandt - dies bedeutet, dass sich das Erlernen einer Sprache am Anfang dadurch erleichtern lässt, dass man eine ähnliche Sprache bereits so gut beherrscht, dass man für diese nicht mehr würfeln muss. Lernt man nun eine verwandte Sprache, so kann man diese direkt auf Wert 2 lernen ohne die doppelten Kosten für die 1 zu bezahlen. Weiterhin sind verwandte Sprachen wichtig für die Anwendung des Talents „Lesen + Schreiben“. Dieses Talent, das man nur einmal und unabhängig von einer Sprache erlernt, kann immer nur dann eingesetzt werden, wenn man die entsprechenden Schriftzeichen kennt. Der Einfachheit halber, wird davon ausgegangen, dass alle verwandten Sprachen die gleichen Schriftzeichen verwenden. Während bei nicht verwandten Sprachen auch unterschiedliche Zeichensätze genutzt werden.

Beispiel:

Julanda hat neben ihrer Muttersprache (Menschlich) noch eine Zweitsprache (Ausländisch I) auf 4. In einem Abenteuer macht sie Bekanntschaft mit einer weiteren Fremdsprache (Ausländisch II), setzt aber auch ihre Zweitsprache weiter ein. Von ihrem SL erhält sie am Spieltage Ende 25 EP für Sprachen. Für Julanda ergeben sich folgende Möglichkeiten. Sie könnte für alle Punkte Ausländisch I auf 5 steigern. Wenn Ausländisch II nun verwandt mit Menschlich wäre, könnte Julanda stattdessen Ausländisch II direkt auf 3 steigern, da sie die 20EP für Stufe 1 nicht bezahlen müsste. Nun ist Ausländisch II aber nicht mit Menschlich sondern mit Ausländisch I verwandt, so dass sie die 1. Stufe selbst bezahlen muss und dann noch 5 EP übrig hat

Springen

Oftmals gilt es große Weiten zu überbrücken (zum Beispiel wenn der Bösewicht des Abenteurers gerade wieder einmal die einzige Brücke in den Abgrund gestürzt hat und man ihn aber trotzdem aus diversen Gründen verfolgen will) oder man kann gewisse Höhen nur mittels eines Sprunges erreichen.

Hier nun die Formeln, mit denen man berechnen kann, welche Weiten/Höhen ein Charakter mit einem Sprung überwinden kann: Man geht von 2 Metern Grundweite aus und addiert die Punkte in Körperbeherrschung * 0,5 + den Athletikwert * 0,1 in m. Schon hat man in die Sprungweite.

Für eine Probe gilt dann, dass pro angefangenen 50 cm unterhalb dieser Distanzen die Probe um einen Punkt erleichtert wird und pro 10 cm darüber die Probe um einen Punkt erschwert werden muss.

Die Sprunghöhe ermittelt man dann einfach aus diesem Wert, indem man ihn durch 4 teilt.

Fehlt einem Charakter der Anlauf, so muss aus dem Stand heraus springen. Die Grundweite halbiert sich und der Multiplikator für Körperbeherrschung sinkt auf 10 cm.

Ebenso kann sich die mögliche Distanz durch die BE und durch zusätzliches Gewicht reduzieren, da diese ja den effektiven Talentwert senkt.

Beispiel:

*Julanda (AK 16, Körperbeherrschung TaW 6) muss eine Schlucht von 5 Metern überspringen. Ihre Sprungrichweite beträgt $2+6*0,5+16*0,1$ und damit 6,6 Meter – die Schlucht stellt für sie kein Problem dar, denn ihre Probe ist um 4 Punkte erleichtert.*

*Valen (AK 11, Körperbeherrschung TaW 5 und BE 2) hat da schon mehr Probleme. Seine Sprungweite beträgt $2+(5-2)*0,5+11*0,1$ und damit 4,6. Er muss die gleichen 4 Punkte Erschwernis auf seine Probe in Kauf nehmen, wenn er seine Rüstung anbehalten möchte.*

- **RS:** Der Rüstungsschutz (ob natürlich oder künstlich) wird je nach Regelvariante entweder gesamt oder in den unterschiedlichen Zonen angegeben. (s. Kampffregelwerk)
- **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

Beispiel :

Ein Wildschwein hätte dann die folgende Werteansammlung:

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

GS: [4 | 8 | 20 | 40]

Biss: AT: 10 TP: 1W6+2

Auw: 9, KO: 9, RS: 1 (natürlich, überall)

Aggressivität: 4 (mit Jungtieren 8)

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

Die zusätzlichen Werte für domestizierte Tiere gehen alle drei wie Talente auch von -3 bis +10 und heißen:

- **Ausbildung:** Der Ausbildungsstand gibt an, wie gut das Tier bereits abgerichtet wurde und wie gut es seine Aufgabe versteht. Er gilt für evtl. Proben zur Hälfte als Bonus auf den Talentwert. (so z.B. beim Reiten)
- **Abrichtbarkeit:** Sie hängt eng mit der Zutraulichkeit und der Aggressivität zusammen, aber auch die Intelligenz und besondere körperliche Merkmale der jeweiligen Tierart werden berücksichtigt. Sie gibt an, wie leicht oder schwer sich die jeweilige Tierart trainieren lässt. Je höher der Wert, desto schwieriger fällt das Abrichten des Tieres. Während eine -3 bedeutet, dass das Tier selbst lernt, ohne das man ihm etwas beibringen muss.
- **Loyalität:** Sie gibt an, wie stark sich das Tier zu seinem Herren hingezogen fühlt. Bei -3 ist jedes Mal, wenn das Tier längere Zeit unbeobachtet ist, eine 50%-Probe fällig, ob es flieht. Außerdem ist die Loyalität dann wichtig, wenn es darum geht, gefährvolle Situationen mit dem Herrn zu durchleben. Wenn man sich nicht sicher ist, ob das Tier einem Befehl (einer Bitte) gehorcht, kann man durchaus eine CH-Probe des Herrn erleichtert/erschwert um die Loyalität auswürfeln.

Tiere und andere Kreaturen

Alle Lebewesen die nicht zu den kulturschaffenden Spezies (wie Goblins, Menschen, Shivar) gehören, werden zukünftig als Tiere bezeichnet. Diese werden dann auch nicht mit den normalen Werten, wie die Kulturschaffenden beschrieben. Stattdessen hat ein Tier ein paar andere Eigenschaften, die erklären, wie es sich verhält, wie leicht oder schwer es zu jagen ist und wie schwierig es ist, ein solches Tier abzurichten.

Es gibt drei Abstufungen, in denen die Werte von Tieren angegeben sind. Zuerst sind da die allgemeinen Eigenschaften, die jedes Tier besitzt. Zusätzlich kommen weitere Werte hinzu, falls es von intelligenten Wesen gehalten wird. Und letztendlich bekommen Reittiere nochmals zusätzliche Werte.

Die allgemeinen Werte sind:

- **Gewicht:** das Gewicht des Tieres in g, kg, t
- **Größe:** die Körpergröße des Tieres (Länge, Höhe, Breite, Flügelspannweite)
- **GS:** anders als beim Mensch wird die Geschwindigkeit des Tieres nicht berechnet, sondern direkt in mpK angegeben. (erster Wert Normalgeschwindigkeit, zweiter Wert schnelle Geschwindigkeit usw.) Wenn nur ein Wert gegeben ist, dann die s.g. Fluchtgeschwindigkeit (schnell)
- **AT:** jeweils eine Attackeart (z.B. Biss, Klauenhieb) und dann der entsprechende Attackewert
- **TP:** jeweils eine Attackeart und dann die entsprechenden Trefferpunkte
- **Auw:** Ausweichen-Wert des Tieres, da es nicht aktiv parieren kann (falls nicht anders angegeben)
- **KO:** Konstitution wird wie bei Spielercharakteren auch, für die Ausdauer beim Laufen und zur Berechnung von Wundgraden verwendet.

Letztlich erhalten Reittiere noch folgende Werte:

- **AK:** Wie bei Spielercharakteren der Wert der Athletik - gibt die Wendigkeit des Reittiers an, die eventuell bei Manövern eingesetzt wird (je nach Wunsch des Spielleiters)
- **WK:** Die 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
- **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)

Beispiel:

*Rittmeisterin Tjolka hat sich für teures Geld ein gut geschultes chronovarisches Steppenpferd gekauft. Seine Werte sind:
Gewicht: ca. 300kg, Größe: 130cm Schulterhöhe,
GS: [10 | 14 | 25 | 50]
Huftritt: AT 12 TP 2W10+2, Biss: AT 14 TP 2W4+1
Aum: 14, KO: 15, RS: 1 (natürlich, überall)
Ausbildung: 7, Abrichtbarkeit: 4, Loyalität: 2 (da recht neu)
AK: 12, WK: 14
Sitzfestigkeit : 3 (mit Sattel) / 5 (ohne)*

Während sich Werte wie RS oder Sitzfestigkeit durch passende Ausrüstung künstlich verbessern lassen, können Werte wie Ausbildung oder Loyalität direkt verändert werden, indem man das Talent Tiere abrichten & pflegen einsetzt.

Ausbildung: Der Zielwert dieser Probe setzt sich aus der Basis $5 + 3x$ aktuelle Ausbildung + $1x$ Abrichtbarkeit zusammen. Man kann alle 14 Tage eine Probe durchführen. Wenn man die Zeitabstände verkürzen möchte, muss man das Tier noch härter trainieren. Dazu wird die Probe um 2 Punkte pro zu 14 Tagen fehlendem Tag erschwert. Nur wenn die Probe gelingt, kann der Ausbildungsstand erhöht werden. Auch wenn die Probe misslingt, zählt sie gegen die 14 Tageregel.

Beispiel :

*Dem Jagdbund Trollbeißer (Ausbildung 4, Abrichtbarkeit 6) sollen von Herrin Julanda ein paar neue Kniffe beigebracht werden. Dazu muss Julanda eine Probe auf Tiere abrichten/pflegen gegen 23 ($5+3*4+6$) gelingen. Sie schafft es und möchte nach 12 Tagen wieder an Trollbeißers Ausbildung Fortschritte machen. Diesmal beträgt der Zielwert stolze 30 ($5+3*5+6+4$).*

Loyalität: Hier ist der Zielwert nicht so starr vorgegeben wie bei der Ausbildung. Der Spielleiter kann die Proben erschweren oder erleichtern, je nachdem wie sehr sich ein Spieler mit seinem Tier beschäftigt. Vergisst er es regelmäßig und erinnert sich nur im nächsten Kampf daran oder nimmt er sich auch mal Zeit und spielt mit ihm. Auf jeden Fall wird die Probe auf Tiere abrichten & pflegen erschwert um die Differenz der Loyalität zu null, gegebenenfalls auch durch hohe Willenskraft. Wenn eine Probe zur Verbesserung der Loyalität scheitert, so muss der Loyalitätswert um einen Punkt gesenkt werden.

Beispiel :

Julandas Jagdbund ist zwar schon gut ausgebildet, hat aber noch einen sehr eigenen Willen (Loyalität 2). Nun möchte Julanda dies mit Hilfe einer Abrichten-Probe 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 Spielleiter verbängt eine Erschwernis von zwei Punkten extra.

Um ein Reittier ordnungsgemäß reiten zu können, muss man im Talent „Reiten“ einen entsprechenden Wert aufweisen. Ist der Wert geringer als der Benötigte, werden Proben fällig. In besonderen Situationen (bei scharfem Wenden, Verfolgungen,

schwierigen Terrain) werden dennoch Manöverproben fällig, deren Zielwert der Spielleiter festlegt.

Um sich mit normaler GS ohne Probe auf dem Reittier zu halten, muss der Reiter mindestens einen Talentwert von 2 aufweisen, für jede Stufe steigt der Mindestwert um einen Punkt, bis auf 5 für die maximale GS.

Traglast

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 einen Grad Erschöpfung pro Stunde 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 Grad 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. Pro Stunde, die sie unter dieser Belastung marschiert erhält sie 2 Stufen Erschöpfung (25 Kg liegen um 16 Kg und damit fast die doppelte Normallast über 9 Kg). So muss sie nach zweieinhalb Stunden bereits eine Rast einlegen und gehörig verschnaufen.

Verhungern und Verdursten

Wenn ein Charakter lange Zeit nichts isst, so leidet darunter seine körperliche Verfassung: Nach dem zweiten Tag erhält er jeden Tag eine Stufe Erschöpfung, so dass er ab 7 Tagen ohne Nahrung mit dem Abzug von KO-Punkten zu kämpfen hat. Diese regenerieren erst, wenn er etwas isst. Die Erschöpfung durch den Nahrungsentzug lässt sich nur mit zwei Punkten pro Tag mit normaler 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 36 Tagen dauernde Kampfunfähigkeit mit häufiger Bewusstlosigkeit).

Beispiel:

Julanda ist in einem Kerker eingeschlossen und soll zu Tode gehungert werden. Nach 6 Tagen beginnt es kritisch zu werden, von nun an bleiben ihr noch 16 Tage (die doppelte KO) zum Überleben. Insgesamt kann sie ohne Nahrung also 22 Tage überleben

Ohne ausreichende Flüssigkeitszufuhr kann ein Charakter bedeutend schneller sterben: Er erhält nach (48 – sechsfache Hitzestufe) Stunden, alle zwei Stunden und einen Grad Erschöpfung pro Hitzestufe/2 (aufgerundet).

Rationierte Wassereinteilung verändert die Faktoren (z.B. halbe Wasserrationen: 96h – sechsfache Hitzestufe + alle 4 h und halbe Hitzestufe ein Erschöpfungsgrad).

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; $96 - 4 \cdot 6$) beginnt für sie die Erschöpfung: Alle 2 Stunden erhält sie einen Grad Erschöpfung (eigentlich: alle vier Stunden 2 Erschöpfungsgrade). Demnach hat sie noch ca. 44 Stunden zu leben, sollte sie ihre Vorräte nicht auffüllen können. Natürlich hat der SL auch noch vor, sie mit Proben auf Selbstkontrolle in Versuchung zu führen, sofort eine volle Ration oder gar noch mehr zu trinken.

Kapitel 5

Charakterliche Besonderheiten

Mystic-Legends

Charakters liegt, so hat die Szene Folgen, weil der Charakter unglaublichen Horror erlebt, wenn nicht, so stumpft er 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 Punktekonto 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. 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 verhaun 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

Grundregelwerk

der Nachteil zum Horrorgebiet passt (z.B. Alpträume passt fast immer).

Horror:

Stufe 1

Aberglaube, Empfindlichkeit gegen Kleinigkeiten, Intoleranz, Magiefeindlich, Nervosität, Sprachfehler, Sucht (leichte), Rassismus, Unscheinbar

Stufe 2

abstoßende Angewohnheit, Arroganz, Essstörung, Fatalismus, Geringes Selbstwertgefühl, Gestörte Selbstwahrnehmung, Gewohnheitslügner, Jähzorn, Kleptomanie, Nervosität, Probleme mit anderem Geschlecht, Rachsucht, Schlechter Ruf, Sucht (schwere), Vernachlässigung von Hygiene, Verschwendungssucht, Zwanghaftes Verhalten, Zynismus

Stufe 3

Größenwahn, Innerlich abgestorben, Lichtempfindlich, Psychopathie, Unsozial, Wahnvorstellungen

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.

Abstumpfung:

Stufe 1

Aberglaube, Alpträume, Ängste aller Art, Empfindlichkeit gegen Kleinigkeiten, Intoleranz, Magiefeindlich, Nervosität, Rassismus, Sprachfehler, Sucht (leichte), Unscheinbar

Stufe 2

Alpträume, Essstörung, Geringes Selbstwertgefühl, Gestörte Selbstwahrnehmung, Hypochondrie, Jähzorn, Nervosität, Rückblenden, Paranoia, Probleme mit anderem Geschlecht, Schlechter Ruf, Schuld, Sucht (schwere), Verdrängung

Stufe 3

Alpträume, Amnesie, Lichtempfindlich, Psychopathie, Selbsthass, Todessehnsucht, Unsozial, Unterwürfigkeit, Wahnvorstellungen

Merkmale

Unter Merkmalen sind sowohl besondere Vorteile wie auch besondere Nachteile eines Charakters zusammengefasst. Die hier vorgestellten Vor- und Nachteile sind Vorschläge, die dazu dienen, ihre Phantasie anzuregen, was für Merkmale man einem Charakter bei seiner Generierung mit auf den Weg geben könnte. Sie werden generell in körperliche und geistige Merkmale 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 SC's eingehen, indem er ihre Merkmale direkt anspricht.

Liste der Vorteile

Körperliche Vorteile:

- **Ambidexter (30 MP):** Dieser Charakter hat es leichter im Beidhändigen Kampf, 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 dieselben Vorteile wie für einen Linkshänder. (siehe dort)
- **Ausdauernd (10 MP):** Der Charakter ist besonders zäh und ist besser vor Erschöpfung gefeit als andere Charaktere: Er erhält eine zusätzliche Erschöpfungsstufe. Diese wird nach Erwärmt eingefügt und hat einen Modifikator von 0.
- **Balance (10/20 MP):** Ein Charakter mit diesem Vorteil erhält bei allen Talentproben, die mit Balancieren, drehen in der Luft oder einem festen Stand auf schwierigem Untergrund zu tun haben eine Erleichterung von 2/4 Punkten, des weiteren wird sein Sturzschaden um 10%/20% reduziert.
- **Dämmerungssicht (20 MP):** 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.
- **Herausragende Eigenschaft (40 MP):** 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 ist um 20% billiger zu steigern.
- **Herausragender Geruchssinn (15 MP):** Der Charakter bekommt alle Talentproben und WA-Proben, bei denen Gerüche eine Rolle spielen um 2 Punkte erleichtert. (Da wir an dieser Stelle auch den Geschmacksinn dazu zählen bekommt man den Bonus auch beim Kochen)
- **Hitzeresistenz (20 MP):** Der Charakter ist an große Hitze gewöhnt und wird durch sie weitaus weniger schlimm betroffen als gewöhnliche Personen. Für ihn gilt generell eine Hitzestufe weniger als die tatsächliche beträgt. Dieser Vorteil geht nicht automatisch mit dem Nachteil der Kälteempfindlichkeit einher!
- **Immunität gegen Gift (20 MP):** Bestimmte Sorten von Gift können einem Charakter mit Immunität gegen sie nichts ausmachen. Sie wirken einfach nicht.
- **Immunität gegen Krankheit (20 MP):** Einige Krankheiten können diesen Charakter nicht befallen, die Ansteckungschance ist 0%.
- **Infravision (40 MP):** 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.
- **Kälteresistenz (25 MP):** Das genaue 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 generell eine Kältestufe weniger.
- **Kampfrausch (35 MP):** Der Charakter mit diesem Vorteil hat gelernt, sich in einen Kampfrausch hineinzusteigern, in dem er keine Schmerzen mehr spürt und wie ein Wahnsinniger auf alles einschlägt. Mit einer um 4 erschwerten Probe auf Selbstkontrolle kann er diese Fähigkeit aktivieren. Er erleidet durch Wunden und Erschöpfung nur die halben Erschwernisse, außerdem erhält er AT+5, PA-5, TP+2.
- **kräftiger Körperbau (20 MP):** 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.
- **Linkshänder (25 MP):** 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.
- **Nachtsicht (30 MP):** 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.
- **Natürlicher Rüstungsschutz (je Punkt RS 25 MP):** Mit diesem Vorteil besitzt man eine besonders dicke Haut oder eine feste Körperbehaarung und kann sich X RS für alle Rüstungszonen addieren.
- **Scharfes Gehör (15 MP):** 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 (20 MP):** 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.
- **Sehr groß (+10 cm, 15 Kg) (15 MP):** Der Charakter ist besonders groß, dadurch erregt er leichter Aufmerksamkeit und kann mitunter ein wenig besser einschüchtern (je nach Spielleiterentscheid verschiedene Erleichterungen).
- **Wohlklang (10 MP):** Die Stimme des Charakter ist besonders angenehm: Proben auf Talent „Singen“ sind um 4 Punkte erleichtert, alle Gesellschafts-, Handwerks- und Mystischen Talente die mit Sprechen zu tun haben, sind um 2 Punkte erleichtert.

Geistige Vorteile

- **Adlige Abstammung (20 MP):** 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.
- **Begabung für Talent/Talentgruppe (15/40 MP):** Das Erlernen bestimmter Talente fällt diesem Charakter besonders leicht oder sie liegen einfach „auf seiner Schiene“: Die EP-Kosten zum Erlernen werden über die nächst geringere Stufe (minimal I) berechnet.
- **Besonderer Besitz (10 bis 30 MP, 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.
- **Einflussreicher Freund (15 MP):** Der Charakter hat einen Gönner, an den er sich in Notsituationen wenden kann, der aber durchaus auch einmal einen Gefallen fordern könnte.
- **Erbschaft (Geld/ Haus/ Waffe/ Buch/ Gegenstand) (10 bis 30 MP, je nach SL-Entscheid):** Der Charakter hat eine Erbschaft gemacht, dies können verschiedene Dinge sein, die immer mit dem SL abgesprochen werden müssen.
- **Gutes Gedächtnis (20 MP):** 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.
- **Glück (20 MP):** 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 solcher Charakter in bestimmten (nicht unbedingt spielentscheidenden) Situationen ein wenig, nun ja, gewogen sein.
- **Gute Ausstrahlung (15 MP):** Dies kann unter gewissen 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.
- **Magische Begabung (10 MP = 1 MB):** Der Charakter ist in gewissem Maße zu magischen Handlungen fähig. Was die Magische Begabung im Detail bewirkt, ist in den Magie Regeln genau erläutert.
- **Magiewiderstand (25 MP):** Magie kann dem Charakter wenig anhaben, denn sein natürlicher geistiger Schutz ist besonders stark. Seine Magieresistenz ist generell um 2 Punkte erhöht.
- **Magisches Gespür ("Zauberlärm") (30 MP/20 MP für Magiebegabte):** 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. Da bei Magiebegabten das magische Gespür deutlich öfter vorkommt, ist dieser Vorteil für sie billiger zu erwerben.

- **Perfektes Gedächtnis (40 MP):** 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.
- **Richtungssinn (10 MP):** 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.
- **Sprachbegabte (15 MP):** Dem Charakter fällt es extrem leicht, Sprachen zu erlernen. Die dafür nötigen Kosten können um 15% gesenkt werden.
- **Zeitgefühl (10 MP):** Wann immer es auf richtiges 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.

Liste der NachteileKörperliche Nachteile:

- **Albinismus (-15 MP):** Der Charakter sieht äußerst ungewöhnlich aus. Seinem Körper fehlen bestimmte Pigmentproteine, um Haar und Haut zu färben: Alles Haar ist regelrecht 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. Viele Albinos leiden gleichzeitig unter der Schwäche „Lichtempfindlich“.
- **Allergie (gegen sehr seltenes/seltenes/alltägliches) (-10/-20/-40 MP):** Sobald 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 (-15 MP):** Der Charakter ist „nur“ 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)
- **Beide Augen fehlen (-65 MP):** Hier gelten die gleichen Erschwernisse wie für die vollkommene Blindheit. Außerdem sinkt sein Aussehen für alle sozialen Kontakte um 3 Punkte. Darüber hinaus sind alle Aktionen, die nur entfernt Licht benötigen um 6 Punkte erschwert.

- **Blindheit (-50 MP):** 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.
- **Bluterkrankheit (-30 MP):** 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 (-25 MP):** Durch bestimmte Situationen wird der Charakter in einen brutalen Bluttausch gesteigert (über den Auslöser entscheidet der SL) – er 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 oder bis sich ihm keine Ziele mehr darbieten
- **Einäugig (-25 MP):** Diese Verstümmelung, hat sich der Charakter erst später im Leben zugezogen. Er hat noch keine Kompensationsmechanismen entwickelt und spürt die fehlende Tiefenwahrnehmung mit aller Härte: Alle Proben im Zusammenhang mit Entfernungen sind um 4 Punkte erschwert, Fernkampf sogar um 8 Punkte. Sein Aussehen ist für soziale Kontakte ein Punkt niedriger.
- **Fett (-20 MP):** 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.
- **Schlechte Regeneration (-20 MP):** Dieser Charakter regeneriert pro Nacht und Wunde immer einen Punkt weniger als normale Charaktere.
- **Lähmungen Arme/Beine/Hände (-50/-40/-35 MP):** 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).
- **Körpergeruch (-10/-20 MP):** Der Charakter riecht übel und das auch noch ziemlich heftig. Alle Talentproben im Zusammenhang mit diesem Makel (besonders Sozialtalente) sind um 3/6 Punkte erschwert.
- **Kurzatmig (-10 MP):** Wer diesen Nachteil besitzt, dem geht schnell die Puste aus: Dem Charakter fehlt effektiv die Erschöpfungsstufe „Erwärmt“.
- **Schlechtes Aussehen (-20 MP):** Mit diesem Nachteil ist man einfach nur hässlich: Man kann zum einen das eigene Aussehen nicht steigern und zum anderen ist selbiges auch noch von Anfang an zwei Punkte niedriger.
- **Schwache Gesundheit (-15 MP):** Wer mit diesem Nachteil ausgestattet ist, sollte Kranke lieber meiden: Die Chance, sich anzustecken ist für diesen Charakter immer um 50% höher als normal.
- **Sehr klein (-10 MP):** Bei sozialer Interaktion ist ein Charakter mit diesem Nachteil echt benachteiligt – er kann sich schlecht durchsetzen. Er ist um 25% kleiner als vergleichbare Rassenangehörige.
- **Starke Körperbehaarung (-20 MP):** 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.
- **Sucht (-20 bis -40 MP, 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.
- **Tollpatsch (-25 MP):** 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.
- **Unangenehme Stimme (-15 MP):** 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.
- **Verdächtiges Muttermal (-10 MP):** Dies ist ein rein rollenspielerischer Nachteil, denn der Charakter hat ein Mal am Körper, das aussehen könnte wie der Zeichen, dass einem ein Dämon 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).
- **Verkrüppelte Arme/Beine/Hände (-50/-40/-35 MP):** Die Arme / Beine / Hände des Charakters sind entstellt und nutzlos, die Erschwernisse entsprechen denen von gelähmten Gliedmaßen.

Geistige Nachteile

- **Aberglaube (-10 MP):** 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.
- **Abstoßende Angewohnheit (-15 MP):** 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 Unterlasst mit den Fingerknöcheln.

- **Alpträume (-40 MP):** Von Alpträumen gepeinigt, schläft der Charakter jede Nacht schlecht, schreckt immer wieder hoch. Manchmal setzen die Traumsequenzen aus (Spilleiterentscheid), um später mit neuer Härte wieder zuzuschlagen. In Alptraumnächten kann man nicht regenerieren.
- **Amnesie (-40 MP):** Der Charakter leidet unter Gedächtnisverlust. Weit dieser zurück reicht und wie umfangreich dieser ist, entscheidet der SL. Häufig steht Amnesie im Zusammenhang mit einem Schrecknis welches der Charakter vergessen wollte. Dann wird Amnesie ähnlich wie Verdrängung behandelt. Da zur Verarbeitung der Erlebnisse allerdings die Erinnerung wichtig ist, dürfen solange die Amnesie nicht kuriert wurde, auch keine Horror-Punkte abgebaut werden.
- **Angst (je -15 MP) (Blut, Dunkelheit, Feuer, Fremde, Geschosse, Götter, Höhe, Klingen, Leichen, Schlangen, Schmerzen, Schmutz, Sonnenlicht, Spinnen, Ratten und Mäuse, Tempel, Tod, Untote, Vögel, Wasser, oder was der SL sonst noch erlaubt):** Der Charakter mit diesem Nachteil 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.
- **Arroganz (-20 MP):** Man hält sich selber oder eine Gruppe der man angehört für 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.
- **Empfindlichkeit gegen Kleinigkeiten (-20 MP):** 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 liegt beim Spieler.
- **Essstörung (-20 MP):** Wer mit diesem Nachteil ausgestattet ist, hat eine merkwürdige Einstellung zur gesunden Ernährung: Entweder nimmt er zu wenig Nahrung zu sich und ist unterernährt (doppelte Geschwindigkeit für Erschöpfung durch Hunger) oder er isst schubweise extrem viel. Detaillierte Auswirkungen [Erschöpfungen, Gewicht etc.] entscheidet der SL.
- **Eitelkeit (-10 MP):** 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.
- **Fatalismus (-20 MP):** 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.
- **Geringes Selbstwertgefühl (-20 MP):** Dank diesem Nachteil nagt ständig ein Gefühl an einem, dass man nichts wert sei, dass alles schief läuft. Auf die Dauer können ständige Jammereien usw. anderen Leuten ganz schön auf die Nerven fallen.
- **Gestörte Selbstwahrnehmung (-15 MP):** 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.
- **Gewohnheitslügner (-15 MP):** 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.
- **Gesucht (I/II/III) (-10/-20/-40 MP):** 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).
- **Gier (-15 MP)(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.
- **Größenwahn (-20 MP):** Man hält sich, wenn man diesen Nachteil erhält, für eine Person, die alle gestreckten Ziele (und seien sie noch so groß) mühelos erreichen kann. Das führt dazu, dass die Ziele und die Selbstüberschätzung immer gewaltiger werden.
- **Hypochondrie (-20 MP):** 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.
- **Innerlich abgestorben: (-40 MP)** Was beim Fatalismus nur scheinbar 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.
- **Intoleranz (-20 MP):** 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.
- **Jähzorn (-15 MP):** 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.
- **Kleptomanie (-20 MP):** 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 Talente wie Taschendiebstahl, Verstecken, Schleichen oder ähnliche einher.

- **Kodex (-10 bis -30 MP, je nach SL-Entscheid):** Der Kodex enthält eine Menge Dinge, die der Charakter darf oder auch eben nicht darf. Hauptsächlich geht es um Verpflichtungen und Verbote. Diese sind von einem Vorgesetzten (wie z.B. einer Kirche oder einem Orden) des Charakters festgelegt worden und er hat mit empfindlichen Nachteilen evtl. sogar Strafen zu rechnen wenn er gegen den Kodex verstößt.
- **Lichtempfindlich (-15 MP):** Im direkten Licht sind alle Handlungen des Charakters um 2 zusätzliche Punkte erschwert, da seine Augen sich nicht recht an Helligkeit gewöhnen wollen.
- **Magiefeindlich (-20 MP):** Der Charakter hat Vorurteile gegen, ein bisschen Angst vor, aber vor allem richtig Hass auf Magie. Dies mag zu unangenehmen Situationen 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.
- **Neugier (-10 MP):** Man kann seine Finger nicht stillhalten und muss alles, was interessant sein könnte, anfassen. Man 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.
- **Nervosität (-20 MP):** 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.
- **Paranoia (-15 MP):** Ein solcher Charakter ist schreckhaft und schnell einzuschüchtern - ständig ist er getrieben von der Angst, beobachtet oder verfolgt zu werden. Immer sieht er sich als Opfer von Verschwörungen, auch von Seiten seinen engsten Freunden erwartet er nur selten gutes.
- **Pech (-20 MP):** Dieser Charakter wird regelrecht vom Pech verfolgt. Er hat noch nie in seinem Leben etwas gewonnen und wenn er etwas geschenkt bekommt, verliert er es gleich wieder. Es kommt schon mal vor, dass man ihn mit dem netten Herrn vom Steckbrief verwechselt. Außerdem kann man davon ausgehen, dass der Bösewicht immer eine Fluchtmöglichkeit bekommt, weil der Charakter im falschen Moment in den Raum geplatzt kommt. Anders als bei einem tollpatschigen Charakter, geht das Pech nicht immer vom Charakter aus, dafür wird er immer der Leid tragende sein.
- **Prinzipientreue (-15 MP):** Wer wirklich prinzipientreu ist, lebt nach bestimmten Leitsätzen, die sein Handeln bestimmen. Dadurch kann es zu so mancher ungewollt brenzlicher Situation kommen, da ein Charakter mit Prinzipientreue eher sterben würde als gegen seine Leitsätze zu verstoßen.
- **Probleme mit anderem Geschlecht (-15 MP):** 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.
- **Psychopathie (-40 MP):** Mit diesem schweren Nachteil wird man ausgestattet, falls man durch Schrecknisse vollkommen abstumpft oder anderweitig traumatisiert wurde. Man kann seine Handlungen in keiner Weise mehr bewerten und tut gute Dinge genauso gleichgültig wie schlechte. In Zusammenhang mit anderen Nachteilen neigt man dazu, die schlechten Handlungen überwiegen zu lassen. Wörter wie „gut“ und „böse“ haben ihre Bedeutung verloren, wenn sie denn je eine hatten.
- **Pyromanie (-25 MP):** Wer mit diesem Nachteil ausgestattet ist, erfährt durch das Anzünden bestimmter Dinge ein unglaubliches Glücksgefühl – besonders bei Feuermagiern ein recht weit verbreitetes Problem, dass sich aber an abgelegenen Plätzen kanalisieren lässt, so dass niemand zu Schaden kommen muss.
- **Rachsucht (-30 MP):** 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.
- **Randgruppe (-15 MP):** Auf irgendeine Art und Weise 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.
- **Rassismus (-15 MP):** 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.
- **Reaktionär (-15 MP):** 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.
- **Rückblenden (-25 MP):** Wer mit diesem Nachteil gestraft ist (meist als Folge einer Schreckenszene) 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.
- **Schlechter Ruf (-15 MP):** 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 Vorteil 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).
- **Schuld (-20 MP):** Schuld ist eines der schlimmsten Gefühle, denn Schuld sitzt einem immer im Nacken, man

Mystic-Legends

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.

- **Schulden (-10 bis -30 MP, je nach SL-Entscheidung):** Mit Schulden ins Abenteuerleben zu starten kann durchaus Probleme mit sich bringen. Man muss sich mitunter mit Gläubigern herumzuärgern oder ist einem Gläubiger gegenüber besonders verpflichtet (wenn die Schulden sehr groß sind).
- **Selbsthass (-50 MP):** 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.
- **Speisegebot (-15 MP):** Mit diesem Nachteil ausgestattet, weigert sich der Charakter (mitunter aus Überzeugung, oder einfach aus Angst/Aberglaube), bestimmte Nahrungsmittel zu sich zu nehmen. Je weiter dieser Begriff gefasst ist, desto schwerwiegender wirkt das Gebot.
- **Sprachfehler (-15 MP):** 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.
- **Todessehnsucht (-60 MP):** 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.
- **Unfähigkeit für Talent/Talentgruppe (-15/-40 MP):** Mit einer Unfähigkeit für ein Talent ist man für dieses bestimmte Talent 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)
- **Unscheinbar (-10 MP):** 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.
- **Unsozial (-20 MP):** Freundschaft und Gemeinschaft mit anderen haben für den Charakter keinen Wert, eine

Grundregelwerk

Aktion für andere zu unternehmen fällt ihm schwer. Er kann sich nicht in die Gesellschaft einfinden und wirkt immer eigenbrötlerisch, fühlt sich in Gegenwart anderer unsicher.

- **Unterwürfigkeit (-20 MP):** 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.
- **Verdrängung (-20 MP):** Wer etwas verdrängt, spricht nicht über eine bestimmte Begebenheit aus seiner Vergangenheit, scheint sie sogar selbst völlig vergessen zu haben. Doch unterbewusst brodelt es und wenn er daran erinnert wird, ist er total aufgewühlt und durchlebt den gleichen Schrecken erneut.
- **Vernachlässigung von Hygiene (-15 MP):** 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.
- **Verschwendungssucht (-15 MP):** Dem Charakter liegt nichts daran, Werte anzuhäufen. Er verschleudert seinen Besitz, unfähig, sich Geld einzuteilen. Das mag mitunter als Großzügigkeit gewertet werden, innerlich kämpft er aber mit sich, nicht alles in die Menge zu werfen.
- **Wahnvorstellungen (-30 MP):** Die Elfen sind die 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.
- **Zwanghaftes Verhalten/Tick (-10 MP):** Der Charakter legt ein Verhalten an den Tag, das er nicht mehr abstellen kann, sei dies Zwickern mit dem Auge, Schnippen mit den Fingern oder
- **Zynismus (-10 MP):** Zynismus ist eine Eigenschaft, die den wenigsten gefällt, die allerdings dieser Charakter gerade an den Tag legt. Er schmälert alle Erfolge, vergrößert Gefahren und redet alles schlecht.

Kapitel 6

Kampfregelein

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 (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 + evtl. Bonus aus der Waffenklasse + Attacke-/Parade-Basiswert +/- evtl. Modifikator der Waffe.

Zuerst kommen wir zur Berechnung der AT-Basis: Die Formel hierfür ist: $(MS+AK+WA):5$.

Im Falle, dass man nicht im Kampf Mann gegen Mann steht, sondern mit einer Fernwaffe attackiert, benötigt man die Fernkampfbasis, die aus $(AK+GE+WA):3$ berechnet wird.

Die Berechnung der PA-Basis verläuft dagegen wie folgt: $(AK+WA+KO):5$.

Für den Fall, dass man aus irgendwelchen Gründen nicht in der Lage ist, zu parieren, muss man dagegen ausweichen. Der hierfür erforderliche Ausweichen-Wert lässt sich durch $(AK+AK+WA):3$ berechnen.

Alle Basiswerte werden, im Falle eines Bruches - was fast immer der Fall sein wird - echt gerundet (sprich ab ,5 aufrunden).

Jetzt 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, welches der Einfachheit halber in kg gemessen wird. Die Trefferpunkte geben an, wie groß der von der Waffe angerichtete Schaden ist und wie schnell eine Wunde erzeugt wird. Der AT/PA-Modifikator beschreibt, wie ausgewogen die Waffe ist, also ob man mit ihr besser angreifen oder verteidigen kann. Schließlich erfordert eine Waffe noch einen Eintrag jeweils zu AT und PA, beide Werte komplett modifiziert durch Rüstungsbehinderung (jeweils zur Hälfte auf AT und PA angerechnet) sowie durch den Modifikator der Waffe.

Beispiel:

Fredi der Krieger hat in „Schwerter“ einen Wert von 4, in Klingengewaffen einen Bonus von 2, 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 ein 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 14, PA 9. 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 erlernten Waffentalente sowie deren (unmodifizierte) AT- und PA-Wert eintragen können. Zur Berechnung der beiden Werte nimmt man einfach den entsprechenden Basiswert und addiert den Talentwert des betroffenen Waffentalentes. Schon ist man fertig. Außerdem gibt es noch eine Spalte zur effektiven Behinderung durch Rüstungen (diese Werte stehen bei den entsprechenden Waffentalenten).

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 (Rüstungsschutz).

Zum Schluss muss noch der jeweilige Wundschwellenwert 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

Zuerst werden die Umgebung und die Situation (Gegner etc.) beschrieben, bevor man sich nach Herzenslust die Schädel einschlagen darf. Meist kommen dann die Fernkämpfer als erstes an die Reihe, dann erfolgen die Nahkampfwürfe und schließlich freie Aktionen. Erst danach werden die Wunden begutachtet und ihre Auswirkungen auf die Werte übertragen.

- Fernkampf
- Nahkampf und andere Aktionen
- 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 Zettel zeichnen, um besonders komplexe oder 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 Kampfrunde

Eine Kampfrunde in Mystic-Legends dauert in der Spielwelt etwa 3 Sekunden, ausgespielt je nach Menge der beteiligten Kämpfer, unterschiedlich lange. Die Kampfrunde 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

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 im Kampfregelewerk extra beschrieben.

Wenn ein Kämpfer mit einer Fernkampfwaffe angreifen möchte, so muss es an dieser Stelle angekündigt werden, denn die Fernkampfattacken werden grundsätzlich vor den Nahkampfattacken 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 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 Kampfrunde doch mehr oder weniger gleichzeitig von Statten gehen und zweitens würde das während der heißen Phase einer Kampfrunde, in der die Würfel geschwungen und Taktiken ent- und verworfen werden müssen, zu unnötigen Verzögerungen führen.

Aktionen und Reaktionen im Kampf

Generell kann man davon ausgehen, dass ein Charakter in einer Kampfrunde 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. Er kann aber auch eine Aktion in eine Reaktion umwandeln (nicht jedoch andersherum). So z.B. wenn er 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. Jede Aktion und jede Reaktion kann hingegen 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.

Bei länger andauernde Aktionen (wie einen Bogen bespannen oder eine Armbrust laden), die entweder eine ganze Kampfrunde ausfüllen oder noch länger dauern, legt der SL fest, ob ein Charakter in der Zwischenzeit zumindest parieren oder ausweichen kann. 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 3 Sekunden neben Attacke und Parade bzw. Ausweichen noch unterbringen lässt.

Der bewaffnete Nahkampf

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

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.

Im bewaffneten Nahkampf kann es zu unterschiedlichen Situationen kommen, die nun hier abgehandelt werden. Die erste Situation ist die, dass ein Angreifer ein wehrloses 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. (Man würfelt mit 2W10 + 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 irgendeiner Weise noch beweglich ist: Dann steht dem Opfer der Attacke eine Ausweichen-Probe zu, 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 Paradedwurf durchgeführt werden, anhand dem der Probenzielwert für die Attacke festgelegt wird.

Das Ausweichen

Beim Ausweichen würfelt man mit 2W10 eine Attributprobe auf den Ausweichen-Wert. Der Ausweichen-Wert 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. Für jeden Punkt über 5 in dem Talent Körperbeherrschung, wird außerdem ein Bonuspunkt auf Ausweichen angerechnet. Der Probenwert, die Summe aus Basiswert – evtl. Malus + das Ergebnis der zwei zehneitigen 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 unbekleidet.

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.

Die Parade

Bei der Parade versucht man, mit der eigenen Waffe eine Deckung aufzubauen bzw. versucht, 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.

Beispiel:

Der Dieb hatte echt Pech, denn Fredi hat sich für sein Schwert (AT 16) entschieden. 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 der 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, den 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 Würfelerggebnis 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.

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 gesessen 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 die 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.

Trefferpunkte und Schadenspunkte

Nachdem man mit einer Waffe getroffen hat, muss man bestimmen, wie stark man getroffen hat. Als Maß für die Stärke eines Angriffes benutzt Mystic-Legends s.g. Treffer- und Schadenspunkte. Der erste Wert wird ermittelt, indem man die TP der Waffe auswürfelt und dann noch die QU der Attacke addiert. Die TP der Waffe sind immer in der Form: XWY + Z angegeben und werden folgendermaßen berechnet: X gibt an, wie viele 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 so genannte Fixbonus. Als Beispiel sei hier das Schwert mit 1W8 + 4 TP gewählt: X=1, Y=8, Z=+4. Wenn man von den erwürfelten Trefferpunkten nun den Rüstungsschutz des Ziels abzieht erhält man die SP.

Beispiel:

Wenn Fredi den Dieb doch erwischt hätte, nehmen wir mal an, mit einem QU von 4, dann säbe 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 13 TP.

Verletzungen und Wunden

Nun wird es ein wenig blutig: Wir haben nun 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. Stattdessen wird jede Verletzung in Form einer Wunde notiert. Dabei gibt es nun unterschiedlich schwere Verletzungen. Wir haben uns dazu entschieden, eine Dreiteilung vorzunehmen. Zum einen gibt es blaue 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: hier schwere Wunden genannt.

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, da sämtliche Trefferpunkte durch die Rüstung abgefangen wurden. Wenn die SP zwischen 1 und der Hälfte der Konstitution liegen, spricht man von einer leichten Wunde, wenn die SP dagegen über der Hälfte und unter 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 13 TP erwischt. Hätte der Dieb keinen Lederrüstung getragen (0 RS -> 13 SP), wäre der Streich eine schwere Wunde geworden, so, mit nur 10 SP ist daraus eine mittlere Wunde entstanden. Hätte der Dieb gar (unrealistischerweise) eine komplette Paladinrüstung mit RS 8 getragen, hätte Fredi nur noch 5 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 wird in die Tabelle auf dem Charakterbogen eingetragen: Für eine leichte Wunde macht man einfach ein Kreuz (x), für mittlere und schwere Wunden schreibt man dagegen immer die Anzahl der SP für jede einzelne Wunde in die entsprechende Zeile. Wofür wird unter Wundregeneration erklärt.

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, eine schwere Wunde die AT um 4 und die PA um 2 senken. Je 4 leichte Verletzungen wird die AT um einen weiteren Punkt gesenkt.

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

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.

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) mittelschweren Wunden schließlich sterben kann. Auch kann man kampfunfähig durch mittelschwere Wunden werden – dann müssen sich vier mittlere Wunden am Körper des Charakters befinden.

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. Regeltechnisch sieht das so aus, dass ein Treffer, der soviel Schaden anrichtet, dass dadurch eine schwere und eine mittlere Wunde entstehen würde (also die anderthalbfache Wundschwelle für schwere Wunden), in 50% der Fälle sofort tödlich wirkt. In diesem Falle hat man noch etwa 15 bis 30 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 schweren Wunde auf eine mittelschwere, sei es durch Magie, Kräuter, Heiltränke, Wunder oder einfach die Anwendung des Talent des Heilkunde.

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:

Nehmen wir mal an, dass Fredi in einem anderen Kampf z.B. gegen einen Ork von diesem zwei Mal schwer getroffen wurde. Daraufhin geht Fredi kampfunfähig zu Boden. Seine Mitstreiter erledigen allerdings den Ork mit einem gezielten Bogenschuss und einem Zauberspruch. Jetzt 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 Walddläufer Firugon eine schnellwirksame Kräutersalbe dabei, die er komplett auf die augenscheinlich gefährlichere Wunde verteilt. Dadurch wird sie schnell (ca. 10 Minuten) auf den Status einer mittelschweren Wunde geheilt und Fredi ist erst einmal außer Gefahr.

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 zwei SP wegstreichen und kommt diesmal mit 13 verbleibenden SP unter seine Wundschwelle für mittelschwere Wunden.

Benommenheit

Im Handgemenge oder in anderen besonderen Situationen kann es sein, dass ein Kämpfer zwar Schaden bekommt, dieser aber weniger tödlich ist als normal. Dann spricht man davon, dass der Charakter benommen wird: Er muss sich erst von der Attacke erholen, bevor er sein ganzes Potential wieder ausschöpfen kann.

Regeltechnisch wird Schaden der Benommenheit verursacht genauso behandelt wie gewöhnlicher Schaden. Sprich es entstehen ebenfalls leichte, mittelschwere und schwere Wunden, mit den gleichen Erschwernissen im Kampf, wie sonst auch. Genauso wird man wie üblich kampfunfähig, nur sterben kann man an solchen Wunden nicht. Stattdessen wird man bewusstlos.

Gefährlich kann es allerdings schon werden. Erhält ein Charakter, welcher durch Benommenheit bewusstlos wurde, weiterhin Schaden, so erhält er selbst dann echte Wunden, wenn die Treffer normalerweise nur Benommenheit verursachen würden. An diesen kann er dann auch sterben.

Ein weiterer Unterschied zu normalem Schaden liegt in der Regenerationsrate. Und zwar regeneriert sich Benommenheit automatisch mit jeder KR, in der keine weitere Benommenheit erworben wurde um einen Punkt je Wunde. Wobei leichte Wunden komplett gestrichen werden. Diese doch sehr schnelle Regeneration gilt sogar, wenn der Charakter sich nicht ausruht und auch wenn er bewusstlos wurde. Jedoch erwacht ein bewusstloser Charakter erst, wenn er seine gesamte Benommenheit regeneriert hat.

Beispiel:

Erinnern wir uns an Fredi und den Dieb: Fredi traut dem Dieb nicht über den Weg und will ihn aber nicht töten. Dazu schlägt er dem Dieb mit dem Schwertknauf gegen den Schädel, worauf dieser zwar eine schwere Kopfwunde davon trägt, selbige verursacht aber nur Benommenheit. Zusammen mit den beiden „echten“ mittelschweren Wunden sackt der Dieb nun kampfunfähig zu Boden.

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 einen RS, 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 – Einbuße 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 Paradenwert ist um 2 verbessert, die Attacke um 2 verschlechtert.

Der Fernkampf

Im bewaffneten Fernkampf (unbewaffneter Fernkampf geht schlicht und einfach nicht) geht es darum, sich einen Vorteil durch größere Reichweite gegenüber einem Nahkämpfer zu verschaffen.

Dies kann auf unterschiedlichem Wege passieren: Zum einen durch die Nutzung einer Abschussvorrichtung, mit der ein Projektil auf das Ziel geschleudert wird. Beispiele hierfür gehen von Bögen über Armbrüste bis hin zu modernen Gewehren. Oder mittels Wurfaffen, die durch reine Muskelkraft beschleunigt werden und bei denen die gesamte Waffe den Fernkämpfer verlässt.

Die folgenden sehr allgemeinen Regeln können aber für alle Fernkampfwaffen gleich genutzt werden.

Attacke mit Fernwaffen

Ein Angriff mit einer Fernwaffe läuft im Prinzip wie der Angriff mit einer normalen Nahkampfwaffe und wird mit 2W10 ausgewürfelt. Allerdings errechnet sich der Attackewert einer Fernwaffe etwas anders als die AT-/PA-Werte von Nahkampfwaffen. Er ergibt sich aus der Summe von Fernkampfbasiswert ([AK+GE+WA]:3) + dem Talentwert der Waffe + evtl. dem Bonus aus der Waffenklasse. Wobei für Wurfaffen der Talentwert entsprechender Nahkampfwaffen herangezogen und je nach Ausbildungsstufe verändert wird (siehe Kapitel 3).

Als Zielwert gilt hierbei jedoch nicht das Ergebnis des Verteidigungswurfs, sondern ein fixer Wert von 25, der durch unterschiedliche Modifikatoren verändert werden kann. Sobald dieser Wert überschritten wurde, gilt das Ziel als getroffen und man kann damit beginnen, den Schaden festzustellen. Auch hier stellt man wie üblich die Qualität der Probe fest.

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.

Modifikation der Attacke

Die Fernkampfattacke wird durch unterschiedliche Bedingungen modifiziert: Die Größe des Zieles und die Entfernung des Fernkämpfers zum Ziel sind dabei nur die zwei wichtigsten Faktoren. Im Kampfregelewerk finden sie weitere mögliche Einflussfaktoren.

Größe des Ziels	Modifikator
Drache	-4
Troll	-2
Mensch	0
Goblin	+2
Hund	+4
Ratte	+6
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

Beispiel:

Kamael (AT 22) möchte einen weit entfernt (100 Meter: +6) Goblin (KO 9, Zielgröße 4: +2) mit einem einzelnen Pfeil ihres Elfenbogens ausschalten. Somit ist ihr Zielwert für die Attacke $25 + 6 = 31$.

Zielen

Das Zielen ist das Anvisieren des Zieles – hierbei muss der Schütze die Geschosshahn, die Entfernung, den Einsatz an Kraft zum Abschuss und etwaige Bewegungen des Zieles abschätzen und seinen Schuss entsprechend platzieren. Je länger man zielt, desto sicherer sitzt der Schuss.

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 3 Kampfrunden sogar 6 Punkte. Nach der 3. KR nützt längeres Zielen nichts mehr.

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 Fernkampfattackewert 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 2 Kampfrunden und kann ihren AT – Wert sogar auf 26 erhöhen. Nun würfelt ihre Spielerin eine 4, wodurch trotz des langen Zielen der Pfeil fehl geht ($26 + 4 = 30$) und den Goblin alarmiert, der laut schreiend eine nahe Deckung aufsucht.

Spannen/ Munitie einlegen

Das Spannen der Waffe (Bogen oder Armbrust) erfolgt immer vor dem Schuss und erfordert eine gehörige Portion Kraft und Geschick. Diese Kraft wird dann schlussendlich auf die Geschosspitze übertragen. 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. Man kann davon ausgehen: Je mehr TP angerichtet werden, desto länger dauert das Spannen.

Das Einlegen eines Pfeils in den Bogen 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 Wurfdolch muss die Waffe aus der Scheide oder dem Gehänge genommen worden sein (dauert 1 Aktion), bei einem Wurfspieß ist dies ebenfalls nötig, wenn er nicht generell in der Hand getragen 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), das Bespannen einer Armbrust (gleiche Problematik wie beim Bogen) dauert in etwa 15 Minuten und muss immer mit entsprechendem Werkzeug getan werden.

Die Parade mit Fernkampfwaffen

Mit Fernwaffen kann man keine vernünftige Parade ausführen, sie sind eigentlich nur zum attackieren geschaffen. Wenn man wirklich parieren möchte, dann muss man auf den Paradegrundwert zurückgreifen und mit entsprechenden Auswirkungen für die Funktionstüchtigkeit der eigenen Waffe rechnen. Die Klinge eines Wurfdolches ist nicht darauf ausgelegt, Schläge zu parieren, genauso wenig wie der Stil einer Wurfaxt. Es geht bei diesen Waffen eher 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-/zweimal zum Parieren benutzt hat, nur noch fürs Lagerfeuer gebrauchen.

Geschütze

Bei Geschützen kann man davon ausgehen, dass sie etwas anders zu bedienen sind als normale Fernkampfaffen. Werden einzelne Wesen getroffen, sind die Schäden meist verheerend. Sie verfügen im Allgemeinen über eine deutlich höhere Reichweite als normale Fernkampfaffen, so dass man andere Entfernungsschritte für die Entfernungserschwerisse 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. Für die Entfernungserschwerisse wird die Mindestreichweite anstatt 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. 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. Ein großer Vorteil ist dagegen, dass die Erschwerisse, die durch Entfernungen kommen, halbiert (aufgerundet) werden.

Granaten und Sprengstoffe

Eine weitere Sorte moderner Waffen sind Granaten, die regeltechnisch als Wurfaffe gelten. Daher findet auch die Regel zu den Ausbildungsstufen hier Anwendung. Als Basistalent wird jedoch keine Nahkampfaffe genutzt, sondern das Talent Sprengstoffe.

Jede Granate verfügt wie ein normaler Sprengstoff auch über zwei Schadenswerte anstatt nur eines Einzelnen. Der erste ist die Radiusschwelle, also der Wert, der angibt, wie groß die Entfernungsschritte sind, in denen der Schaden um das jeweils höchste 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 der Würfelwurf 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 die QU, desto weniger wünschenswert der Effekt für den Werfer). Sollte die Wurfprobe gelingen, funktioniert alles genau wie der Werfer es wollte. Da die QU bei Granaten und Sprengstoffen keinerlei Auswirkungen auf den Schaden hat, sollte der SL positive QU mit steigender Wurf- und Zündgenauigkeit belohnen.

Beispiel:

Logan hat sich bei einem Waffenschieber eine Splitterhandgranate (Radius 2m, Schaden 5W8) besorgt und möchte sie trotz geringen Fernkampfwertes auf eine Gruppe von Gegnern werfen. Es gelingt ihm glücklicherweise recht gut (QU 2), so dass die Granate nabe 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 Radiusschrittes, 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 unbekanntem 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 in solchen Situationen der, der sich auf seinen Lehrmeister in der waffenlosen Kampfkunst berufen kann. Der direkte körperliche Schaden ist in solchen Kampfsituationen zwar meist relativ gering, jedoch lässt sich ein Gegner auch so überwinden.

Attacke und Parade laufen genauso ab wie im bewaffneten Nahkampf, jedoch werden die angerichteten TP durch den doppelten RS abgefangen (also hätte eine Rüstung mit RS 2 gegen Unbewaffnete einen RS von 4).

Außerdem kann es passieren, dass die QU anders auf den Schaden aufgeschlagen wird als gewöhnlich. Wie dies genau geschieht, steht in Klammern hinter den TP – Angaben der unterschiedlichen Kampftechniken.

Reiterkampf

Gezähmte Reittiere bringen gewaltige Vorteile im Kampf:

Man ist schneller, die Streitkräfte werden beweglicher und man sitzt ein wenig erhöht über den Köpfen des Fußvolkes. Zudem kann ein Reiter deutlich mehr Rüstung tragen, da ja den größten Teil ohnehin das Reittier schleppen muss.

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, Orkbogen 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).

Sturzprobe

Der Spielleiter kann bei jedem Manöver mit einem Reittier und nach jedem schweren Treffer (mehr als 10 TP) eine Sturzprobe verlangen. Die Sturzprobe ist eine Reiten-Probe + Sitzfestigkeit + (jeden TP über 10 wenn die Probe in Folge eines Treffers abgelegt wird). Misslingt die Probe stürzt der Reiter von seinem Tier.

Beispiel:

Tjolka kassiert im Kampf einen Treffer für 13 TP und muss nun eine Reiten-Probe +6 (3 Sitzfestigkeit im Sattel + 3 TP über 10) ablegen, um zu sehen, ob sie stürzt. Die Probe misslingt und sie fällt vom Pferd. Der SL legt eine aufgerechnete Sturzhöhe fest und erwürfelt 12 SP, die Tjolka allerdings mit 4 Punkten QU in Körperbeherrschung auf 0 reduzieren könnte.

Reitenproben

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.

Proben sind z.B. angebracht bei großen Sprüngen, scharfen Lenk-, Ausweich- oder Wendemanövern bei hoher GS, in den Nahkampf reiten, das Reittier von Fluchtverhalten abzubringen oder der Angriff aus hoher GS.

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 bocket auf. Nun legt sie eine Reiten-Probe 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 des Reittieres. Jede GS-Stufe gibt einen kumulativen Malus von 2, so dass ein Malus von 8 Punkten bei der maximal GS zustande kommt. Wurf-Waffen erhalten nur den halben GS-Malus.

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%ige Chance, dass das Reittier getroffen wurde (mit QU=0).

Reiter vs. Fußvolk

Der AT-Wert eines Reiters steigt um 2 Punkte, während der Wert eines Gegners gegen den Reiter um 2 Punkte sinkt. Die TP werden sogar um die Hälfte der relativen GS erhöht. Die

relative GS erhält man, indem man GS (Reiter) und GS(Fußkämpfer) addiert bzw. subtrahiert. Je nachdem, ob der Fußkämpfer auf den Reiter zu- oder wegbewegt. Die Attacke wird für beide Kämpfer um ein Viertel der relativen GS erschwert.

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.

Stangenwaffen

Setzt ein Kämpfer eine Stangenwaffe gegen einen anreitenden Kämpfer auf, so erhält der Fußkämpfer einen Bonus von 2 auf seine AT (anstatt des Malus), die TP werden um die Hälfte der relativen GS erhöht, der Reiter kann dem Fußkämpfer nur ausweichen oder um die halbe GS erschwert parieren und zudem darf der Fußkämpfer als erster attackieren (er erhält automatisch die Initiative). Ansonsten gilt für den Reiter weiterhin alles vorher Gesagte im Kampf gegen Fußkämpfer.

Beispiel:

Tjolka reitet ungebremst (GS 25) in einen Haufen Pikeniere. Der Pikenier, auf den sie zubält, 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 2 Punkte Modifikatoren heben sich gegenseitig auf, so dass lediglich die relative GS berücksichtigt wird. Die AT beider Reiter wird um ein Achtel der relativen GS erschwert, die TP wie gehabt um die halbe relative GS erhöht.

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 Reiten-Probe 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, welcher diesen Vergleich gewinnt, trifft. Bei Gleichstand werden entweder beide oder keiner der Reiter getroffen (SL-Entscheid). 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.

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.

Nahkampfwaffen

In diesem Abschnitt geht es um alle Waffen, die im direkten Kampf Mann gegen Mann benutzt werden. Bei einigen von ihnen gibt es noch Besonderheiten, die in der Beschreibung Erwähnung finden. Alle Nahkampfwaffen besitzen die gleichen Charakteristischen Eigenschaften:

Name: Der regeltechnische Name einer Waffe, mitunter ist die Waffe auch unter anderen Namen bei unterschiedlichen Kulturen verbreitet. Dies wird dann allerdings in der jeweiligen Kulturbeschreibung erwähnt

TP: Die Trefferpunkte, siehe oben.

Gewicht: Dies ist das Gewicht der Waffe in g bzw. kg.

Länge: Die Länge der Waffe an der längsten Stelle (bei Kettenwaffen oder Peitschen komplett ausgelegt) in cm.

AT: Der Wert wird zum entsprechenden Attackewert addiert bzw. subtrahiert, wenn man diese Waffe benutzt.

PA: Wie bei AT beschrieben, nur für die Parade.

Beispiel:

Ein gewöhnliches Schwert hat folgende Werte:

TP: 1W8+4, Gewicht: 2 kg, Länge: 85 cm, AT+1, PA 0.

Zum Vergleich dazu ein gewöhnlicher Dolch:

TP: 1W6+1, Gewicht: 250 g, Länge: 20 cm, AT+1, PA-3.

Ein Dolchkämpfer richtet also deutlich weniger Schaden an als ein Schwertkämpfer, außerdem ist seine Waffe deutlich schlechter zum parieren geeignet. Allerdings ist sie kleiner und leichter.

Klingenwaffen:

Armklingen, Diskus, Dolche, Fechtwaffen und Schwerter

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

Armmaxtblatt: 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

Diskus:

Diskus (einfacher): eine flache Holzscheibe mit geschärftem Metallrand - große Reichweite

Diskus (Vollstahl): gefährlichere Version der Wurfscheibe, die komplett aus gehärtetem Stahl gefertigt ist

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

Saufänger: Eine Jagdwaffe mit einer so genannten Nickerspitze, um Wild abzunicken (zwischen dem obersten Halswirbel und der Schädelbasis wird das Rückenmark durchtrennt, um das Wild möglichst schnell zu töten)

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

Ochsenzunge: 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: Ein breiter Dolch, der auf Knopfdruck (v.a. im Opfer) zwei kleine Klängen seitlich herauspringen lassen kann

Elfishes Jagdmesser: Leicht gekrümmt und sehr gut ausgewogen - mit extrem scharfer stabiler Klinge

Entermesser: Eine besonders bei Seegefechten eingesetzte Waffe 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, das nur auf einer Seite scharf ist, nicht zum Kämpfen gedacht ist, aber so konzipiert ist, dass es Sehnen und sogar Knochen durchschlägt

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 Klängen, in der Mitte ein schmaler Ring zum Halten

Dreikantwurf dolch: ähnlich dem Dreikantmeuchlerdolch, allerdings ebenso kopflastig und zum Wurf ausgewuchtet wie der Wurfdolch oder ein Wurfmesser

Fecht Waffen

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

Degen: einseitig scharf, Griff liegt in einer Korbfassung, von der Klingensstärke zwischen Florett und Rapier liegend

Echsenmesser: Eine sehr lange nur leicht geschwungene, anscheinend immer scharfe Klinge, der Griff hat keinerlei Handschutz, ist aber sehr gut ausgewogen

Elfenrapier: Elfische Stichwaffe, nahe am Schwert, sehr lange scharfe Spitze, mit der man angeblich auch Kettenpanzer mühelos durchdringen kann

Florett: Sehr schmale Stichwaffe mit einem runden Handschutz, biegsame Klinge ohne Schärfe aber mit feiner Spitze

Gnomenschwert: Dies ist eine kleinere Ausgabe des Amazonensäbels, allerdings ist die Klinge nur auf der Innenseite scharf, entgegen des Namens eine Fechtwaffe

Goblinsäbel: Eine krude, anscheinend schon sofort nach der Herstellung schartige kurze, breite Waffe mit Handbügel

Korbsäbel: Ein starker Säbel mit einem Korbgeflecht als Handschutz, meist sehr gut ausgewogen

Krummsäbel: Insgesamt etwas wuchtiger und stärker nach innen gekrümmt als der normale Säbel verfügt der Krummsäbel auch über eine Spitze und keinen Handbügel

Orksäbel: Eine nur leicht gebogene Klinge, deren Rückseite scharfe Zacken aufweist, sehr breit, lang und schwer, fast für anderthalbhändige Führung gemacht

Rapier: Beidseitig scharfe, stabile Klinge, mit der auch mal gehauen werden darf, der Griff ist durch eine schmale Parierstange gedeckt

Säbel: Eine leicht gekrümmte Waffe mit schlanker, recht instabiler Klinge, runder Spitze und einem Handbügel zum Schutz - eine reine Hiebwaffe

Schwerer Säbel: Im Prinzip ein Säbel mit etwas stabilerer, schwererer Klinge und einer scharfen Spitze - mit ihm kann man auch zustoßen

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)

Schwerter

Anderthalbhänder: Mittelding zwischen Schwert und Bihänder, man wechselt im Kampf immer wieder zwischen ein und zwei Händen um optimale Beweglichkeit zu erreichen

Barbarenschwert: Ein grobschlächtiges schweres Schwert an der Grenze zum Anderthalbhänder - sehr lang, sehr breit, ohne Parierstange

Bastardschwert: Recht breites, kurzes anderthalbhändiges Schwert, kann von kräftigen Kämpfern auch mit nur einer Hand geführt werden

Bihänder: Großes langes Schwert für den Kampf zu zwei Händen, sehr breite Parierstange

Breitschwert: Etwas kürzer als ein gewöhnliches Schwert, dafür aber sehr viel breiter und massiver, meist fast völlig ohne Parierstange

Elfenschwert: So lang wie ein gewöhnliches Schwert, jedoch um einiges schmaler und eleganter, eben für etwas schwächere Wesen ausgewogen

Einschneidiges Schwert: Eine gerade Klinge, die allerdings nur einseitig geschärft ist, die Spitze ist rechtwinklig und auf der Rückseite komplett gerade

Flammerge: ein geflammter Zweihänder mit zusätzlicher angeschmiedeter Parierstange am unteren Ende der Klinge, durch den Wellenschliff behält er seine Schärfe lange Zeit

Großes Sichelschwert: Eine lange sichelförmige Klinge, im Gegensatz zum Sichelschwert nicht improvisiert, sondern mit Absicht derartig geschmiedet, beidseitig scharf

Großschwert: Ein mächtiger Zweihänder, mannslang und sehr schwer - besitzt große Schärfe, neigt jedoch oft dazu, zu zerbrechen, da die Konstruktion einige Schwachpunkte besitzt

Katana: Von der Handhabung ein Anderthalbhänder, allerdings mit schlanker leicht gekrümmter nur einseitig scharfer Klinge, ohne Parierstange

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

Krummschwert: Eigentlich eine Fechtwaffe, da nur einseitig geschärft und stark gekrümmt, da der Klingenkopf aber recht breit und schwer ist, ist er ungeeignet für grazile Manöver

Kurzschwert: Der Zwischenschritt zwischen Schwert und Dolch - eine für einen Dolch recht breite, für ein Schwert recht kurze Klinge, schwach ausgeprägte Parierstange

Langschwert: Ein sehr langes gerades Schwert, kann aber wegen der schlanken Klinge noch mit einer Hand geführt werden

Richtschwert: Ein gerades langes Schwert ohne Spitze, sehr schwer und sehr scharf, nicht für den echten Kampf gemacht, sondern für Enthauptungen, zweihändig

Schwert: Ganz gewöhnliches Schwert mit durchschnittlich breiter und langer Klinge sowie einer stabilen Parierstange

Sichelschwert: Eine improvisierte Waffe, bei der eine Sichelklinge in die Fassung eines Schwertgriffes eingepasst wurde, schlecht ausgewogen, wenig stabil, sehr scharf

Zweih. Krummschwert: Ähnlich dem Krummschwert, etwas weniger krumm gezogen, aber immer noch sehr breit und recht schwer, natürlich für zwei Hände

Schaftwaffen:

Äxte und Beile, Flegelwaffen, Peitschen, Stumpfe Hieb Waffen

Äxte und Beile

Bartaxt: Eine Streitaxt mit nach unten langgezogenem Blatt, um Schilder niederzureißen, dem Gegner die Waffe zu verkanten oder einfach nur gegen ungeschützte Ziele möglichst großen Schaden anzurichten

Beil: Eher Werkzeug als Waffe - mit einem schweren, nicht sonderlich scharfen Kopf und einem sehr kurzen Holzgriff ohne Lederumwicklung

Breitaxt: Normal langer Stil aber nach oben und unten hin lang gezogenes Blatt

Doppelwurfaxt: doppelblättriges Wurfbeil mit schmaleren Schneiden und geradem Griff

Echsenaxt: Eine sehr lang Axt mit einem sehr langgezogenen Blatt, das mit 4 Streben am Schaft befestigt ist, auf der

Mystic-Legends

Rückseite des Kopfes sitzt ein dreieckiges Gegengewicht, die Waffe ist so schwer, das sie nur zweihändig geführt wird

Faustaxt: Kurzer Stiel, aber sehr breite doppelblättriger Kopf, Dorn an der Spitze - besonders für den Kampf in engen Räumen geeignet

Franziska: nach oben gezogenes Blatt mit scharfer Spitze, noch stärker gebogen als ein gewöhnliches Wurfbeil

Goblinbeil: Oft nur aus behauenen Stein hergestellte kurze Axt mit dreieckigem Kopf

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, wird zweihändig geführt

Hammeraxt: Wie eine große Ausgabe der Zwergenfaustaxt, allerdings ohne den Dorn am unteren Ende des Griffes und zweihändig

Holzfalleraxt: Als reines Werkzeug konzipiert, überschwerer Kopf, langer Stil, nicht für den Kampf ausgewogen, kann aber sowohl ein als auch zweihändig geführt werden

Kriegsbeil: Normale Streitaxt mit schmalen Blatt, dreieckigem Gegengewicht und Dorn an der Spitze

Orkbeil: Zweiblättrige Waffe mit sehr langegezogenen Blättern und Dorn an der Spitze, kann mit einer oder mit zwei Händen geführt werden (gilt aber als einhändig)

Orkaxt: Vergrößerte Ausgabe einer Breitaxt, Blattschneide ist nicht geschwungen sondern fast gerade, immer zweihändig

Streitaxt: Große, doppelblättrige Axt mit Dorn an der Spitze, sehr langer Stil zur zweihändigen Führung

Wurfbeil: kopplastiges Beil mit runder Schneide und leicht gebogenem Griff

Zwergenaxt: Kurze Waffe, zweiblättriger Kopf mit sehr schmalen langen Blättern, zweihändig

Zwergenfaustaxt: Schmales Blatt mit dreieckigem Hammerkopf als Gegengewicht, sehr kurzer Stil, an dem unten ein Dorn angebracht ist

Flegelwaffen

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

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 teilt und 2 Gewichte an ihren Enden besitzt

3er-Geißel: dies ist eine Version des Kettenmorgensternes mit drei Kugeln, schwer zu parieren, schwer zu beherrschen

Ringflegel: eine Version des Kettenflegels, allerdings mit 3 festen Stricken, an deren Enden sich Metallringe befinden - eine oft improvisierte Waffe

Peitschen

Neunschwänzige: kürzere Peitsche für Bestrafungen, nicht direkt für Kampf, neun Riemen mit Knoten am Ende, um dieses noch mehr zu beschweren

Grundregelwerk

Peitsche: langer sehr flexibler gedrillter Lederriemen, oftmals noch mit Metallhaken oder scharfen Ecken an der Spitze

Stumpfe Hieb Waffen

Keule: eine Weiterentwicklung des Knüppels - der Kopf der Waffe ist mit Metallbändern verstärkt oder mit Dornen besetzt

Knüppel: ein „besserer Ast“ - oft mit einer Verdickung auf einer Seite, besteht nur aus Holz, meist fast komplett unbearbeitet, improvisiert

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

Kriegshammer: schwerer langstieliger Hammer mit einer spitzen und einer stumpfen Seite, sehr schwer, mitunter auch mit einem Dorn an der Spitze, anderthalbhändige Führung

Kriegskeule: im Prinzip ebenfalls eine Keule, allerdings etwas professioneller gestaltet - der Metallmantel ist sauber geschmiedet, die Spitzen stabil

Orkhammer: abgewandelte Version des Kriegshammers, mit längerer, leicht nach unten gekrümmter Spitze, wird nur zweihändig geführt.

Rabenschabel: 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

Steinhammer: eine primitive Waffe, deren Hammerkopf statt Metall aus festem Gestein besteht

Vorschlaghammer: stumpfer, schwerer Hammer mit langem Stiel für zweihändige Führung und zum langen Ausholen

Zimmermannshammer: kurzer Hammer mit spitzer oder abgeflachter Seite - mehr Werkzeug denn Waffe

Zwergenhammer: auch Spalthammer genannt - der Hammerkopf ist auf einer Seite stark verjüngt und angeschliffen

Stangenwaffen:

Hieb Waffen, Speere, Stabwaffen und Stoßwaffen

Hieb Waffen

Bardiche: Stabaxt mit an drei Punkten fixiertem Blatt, keine Spitze, nur einseitig

Dreschflegel: Kettenwaffe mit länglichem Flegelkopf aus Holz

Glefe: geschwungene Spitze ähnlich einer Sturmsense

Helmbarte: Kombination aus Speerspitze und einem Axtblatt (einseitig oder doppelseitig, halbmondförmig möglich)

Kriegsflegel: Kriegsversion des Dreschflegels, oftmals mit Spitzen und Metallverstrebungen verbessert

Stangenhammer: schwerer scharf zulaufender Hammerkopf und Speerspitze als Variante der Helmbarte

Orksense: Eine Waffe, bei der die großzügig geschwungene Klinge mit drei Streben an einem langen Holzstab befestigt ist und so fast schon einer Axt mit extrem langegezogenem Blatt gleicht

Rossschinder: gezackte Spitze, um Reitern die Bäuche zu verletzen und Reiter aus dem Sattel zu ziehen

Sense : Arbeitsgerät, nach innen gerichtete, gebogene Klinge
Stabschwert: Eine der ersten Stangenwaffen überhaupt, die sich aus dem kurzen Schwert entwickelte. Hier wurde eine Schwertklinge an einem Stab befestigt, was somit auf eine anderthalbhändige (!) Führung hinweist
Sturmsense: Kriegsversion der Sense mit nach vorn gerichteter Sensenklinge, oftmals aus umgeschmiedeten Sensen entstanden

Speere

Drachenfänger: gezackter und mit Widerhaken versehener Speer mit Abstandhalter, besonders schmale Spitze, um dicke Panzerung zu durchdringen
Dreizack: Speer mit in drei runde Enden geteilter, sehr schwerer Spitze
Echsenpieß : gegabelter Speer mit einer gezackten und einer schmalen scharfen Spitze
Elfenjagdspieß: besonders stabile, kunstvoll ausgeführte Version des Jagdspießes, Abstandhalter weiter hinten angebracht und nach vorn gerichtet (mitunter auch scharf)
Elfenwurfspieß: 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
Harpune: sehr schwere Jagdwaffe mit breiter Spitze und gewaltigem Widerhaken
Holzspeer: einfache Holzstange komplett mit hölzerner (zumeist im Feuer gehärteter) Spitze
Jagdspieß : Speer mit Abstandhalter, damit getroffene (und wütende) Beute nicht zur Gefahr wird
Krummspeer: langstielige Version des Stabschwertes für zweihändige Führung
orkischer Jagdspaar: weit ausladende Spitze mit Widerhaken und Abstandhalter
orkischer Kriegsspeer: schwerer Stoßspeer mit besonders langer und breiter Spitze
Speer: langer Stab mit lanzettförmiger Spitze, ein- oder zweihändige Führung
Stoßspeer: schwerer Speer für rein zweihändige Führung, breite Klinge
Wurfspeer: schwere Version eines Wurfspeeres mit langer schwerer Metallspitze und kürzerem hölzernem Schaft

Stabwaffen

Doppelschwert: an einen für zweihändige Führung ausgelegten Griff wurden zwei leichte Schwertklingen montiert - die Führung ähnelt einem Kampfstab
Doppelstreitaxt: gewaltige Waffe mit zwei doppelblättrigen Axtköpfen (je einer an jeder Seite)
Doppelspeer: ein Speer mit Klingen an beiden Seiten, der trotz seines Namens eher wie ein Kampfstab geführt wird
Kampfstab: langer gerader Stab mit lederumwickeltem Griff, mitunter sind die Enden metallverstärkt, zweihändig
Magierstab: ähnlich einem Kampfstab, allerdings oft mit vielen Verzierungen und mit Kristallkugel oder metallnem Knauf an einer Seite
Mönchsspaten: Eigentlich ein Werkzeug zur Feldarbeit, befindet sich an einem Ende eine scharfe Klinge und am anderen eine halbmondartige Sichel

Stoßwaffen

Aalspeer: Speer mit langer, sehr dünner Spitze für den Kampf gegen schwer gerüstete
Langspeer: Vorgänger der Pike, für einen oder zwei Kämpfer geeignet
Partisane: langer Speer mit breiter Spitze
Pike: überlange Stangenwaffe mit schwerer Speerspitze für zwei Mann, Einsatz vor allem gegen Berittene im „Pikenwall“
schwerer Drachentöter: vierhändige (Zwei Kämpfer-) Version des Drachentöters mit bedeutend schwererer Spitze

Fernkampfaffen

Bei den Fernkampfaffen gibt es einpaar andere Angaben als bei den Nahkampfaffen, allerdings haben beide auch ein paar gemeinsame.

So gilt das oben gesagte auch hier für die Kategorien **Name**, **TP**, **Gewicht** und **Länge**.

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 weg nimmt.

Munition: Unter diesem Punkt steht, welche Sorte von Munition mit der Waffe verschossen wird (gibt es nur bei Schusswaffen).

Beispiel:

Vergleichen wir diesmal einen Langbogen:

TP: 1W8+5, Gewicht: 1,4kg, Länge: 180cm, 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: 2kg, Länge: 60cm, 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 9,5 max. 13) 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 als der Bogen.

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

Mystic-Legends

überschwere 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 vergiftet)

Blasrohre

Blasrohr: hohler Stab, mit dem durch ruckartiges Anpusten ein kleiner Pfeil (oft vergiftet) verschossen wird

Bögen

Elfenbogen: spezieller Kompositbogen mit hoher Reichweite

Kompositbogen: durchschnittlich großer Bogen aus verschiedenen Materialien, um die Vorteile mehrerer Hölzer ideal auszunutzen

Kompositlangbogen: Langbogen aus verschiedenen Hölzern um die Spannkraft weiter zu erhöhen

Kurzbogen: kurzer Bogen, stark gekrümmt, kann an der Hüfte getragen werden

Langbogen: leicht zu bedienender manns langer Bogen mit großer Reichweite

Orkbogen: schwerer starrer Bogen mit sehr starker Spannkraft

Orkischer Reiterkurzbogen : besonders schwere Version des Reiterkurzbogen

Reiterkurzbogen : schwerer Kurzbogen aus verschiedenen Hölzern mit hoher Spannkraft (auch Kompositkurzbogen)

Schleudern

Bola: stabile Schnur mit Gewichten am Ende, um eine Jagdbeute zu Fall zu bringen, aber nicht zu verletzen

Stabschleuder: Lederschleufe im Y-förmigen Ende eines langen Stabes zum Verlängern des Schleuderweges (mehr Geschwindigkeit)

Speerschleuder: wie kurze Stabschleuder, verschießt allerdings speziell gefertigte Speere

Schleuder: Lederschleufe, die zum Abschuss eines Schleudersteines über dem Kopf geschwungen wird

Zwille : Y-förmiger Ast, zwischen dessen gegabelter Spitze ein elastisches Band einen Schleuderstein verschießt

Rüstungen

Eine Rüstung hat immer dieselben Eigenschaften.

RS: In den hier vorgestellten einfachen Kampfregeln gehen wir davon aus, das es egal ist, wo man getroffen wurde, da eine Rüstung immer aus einem Gesamtpaket an Rüstungsteilen besteht, welches an jedem Körperteil gleich gut schützt. Der angegebene Wert wird bei der Schadensermittlung von den Trefferpunkten der Waffe subtrahiert.

BE: Der Behinderungswert einer Rüstung gibt an, wie sehr sie einen Charakter in seinen Bewegungen hindert. Genaueres zur Verrechnung, siehe oben.

Grundregelwerk

feste Kleidung: einfache Hemd-Hose-Kombination aus Wolle oder Leinen, mit Kappe o.ä.

Tuchrüstung: Rüstung aus mehrlagigem festem Tuch

Lederrüstung: Rüstung aus weichem flexiblem Leder

Nietenlederharnisch: wie Lederrüstung, mit aufgesetzten Metallnieten für besseren Schnittschutz

Holzhamisch: steifer Harnisch aus Holzstreifen

Amazonenrüstung: figurbetonter Lederharnisch der mit Metallstreben verstärkt wurde, mit rockähnlichem Schurz, passendem Helm, Arm- und Beinschienen, nur für Frauen

Kettenrüstung: ein Geflecht aus Stahlringen das in drei Teilen (Hemd, Hose, Haube) den ganzen Körper schützt

Panzerkettenrüstung: Rüstung aus ineinander verflochtenen, mit Nieten einzeln versiegelten Metallringen

Brigantenmantel: langer Mantel aus zweilagigem Tuch, zwischen dessen Lagen Metallplatten eingenäht sind, die von außen nur schwer erkennbar sind

Schuppenpanzer: Panzer aus mit dachziegelartig auf leichtem Kettenhemdgrund angeordneten Metallschuppen

Plattenpanzer (leicht): Rüstung aus dünnen beweglichen Metallplatten, inkl. Helm, Arm- und Beinschienen

Plattenpanzer (mittel): Rüstung aus dickeren beweglichen Metallplatten, inkl. Helm, Arm- und Beinschienen

Plattenpanzer (schwer): Rüstung aus schweren dicken Metallplatten, inkl. Helm, Arm- und Beinschienen

Schilder

Schilder sind besondere Rüstungsstücke, da sie sowohl aktiv als auch passiv zum Eigenschutz eingesetzt werden können.

RS: Der RS eines Schildes kommt nur zum Einsatz, wenn man das Schild passiv verwendet. Sonst ändert sich nichts.

AT: Der Attacke-Malus eines Schildes wird vom AT-Wert abgezogen, da selbst leichte Schilder noch immer eine gewisse Behinderung darstellen.

PA: Der PA-Bonus kommt nur zum Tragen, wenn man mit dem Schild aktiv Schläge abwehrt. Dann wird er auf den PA-Wert aufgeschlagen.

Beispiel:

Ein Parierschild, mit dem man normalerweise die aktive Schildparade ausführt, hat folgende Werte: RS 0, PA +3, AT -1, während ein schwerer Vierkantschild einen Bonus von 2 auf den RS bietet. Der Paradewert ist um 2 verbessert, die Attacke um 2 verschlechtert.

Parierschild: kleiner leichter Schild, sehr wendig, gut zum Parieren geeignet

Buckler: kleiner runder Schild mit Metallbuckel

Rundschild: runder Holzschild mit Metallrahmen und metallenen Schildbuckel

Vierkant: vierkantiger schwerer Schild aus Metall oder metallerstärktem Holz

Setzschild: tragbarer Schutz für Bogen- und Armbrustschützen, nicht zur aktiven Parade einsetzbar

Turnschild: großer Reiterschild aus Metall, deckt eine komplette Körperhälfte

Kapitel 6

Magieregeln

Die im folgenden Kapitel vorgestellten Magieregeln, stellen genauso wie die im vorigen Kapitel vorgestellten Kampfregeln, nur einen kleinen Auszug aus einem Gesamtwerk dar, welches zum einen den Umfang der Grundregeln sprengen würde und zum anderen noch in der Endbearbeitung steckt. Wen die erweiterten Regeln dennoch interessieren, der sei an dieser Stelle auf die s.g. Aktrischen Matrizen verwiesen, die gerade mit den Hintergrundtexten, doch einen guten Eindruck der Magie in Ta'Ran geben.

Grundlagen

Wann immer ein Magier, ein Druide, eine Hexe oder ein anders gearteter Magiebegabter einen Zauber webt, verwendet er dabei Phykros, dass er aus der Umgebung oder einer Quelle bezogen und im eigenen Körper oder an anderen Orten gespeichert hat. Generell ist es möglich, freies Phykros in magischen Kristallen, in Runenknochen oder –steinen, in magisch geladenen Flüssigkeiten und natürlich auch im eigenen Körper zu speichern, wobei die letztgenannte Variante sicherlich diejenige ist, die am Häufigsten Anwendung findet. Künstliche Speicher werden mit entsprechenden Talentproben hergestellt bzw. müssen gefunden/gekauft werden. (siehe Magieregelwerk)

Die maximale Kapazität an freiem Phykros, das ein Magier speichern und verwenden kann, errechnet sich aus seinem Intellekt, seiner Willenskraft, seinem Charisma sowie bestimmten Vor- und Nachteilen und einer Ausbildung zur Erhöhung der Kapazität. Man rechnet wie folgt: IT+WK+CH + doppelten Talentwert "magische Kapazität" +/- Boni/Mali durch Vor- und Nachteile. Daraus ergeben sich folgende Werte für den Magiebegabten: FPmax (maximales freies Phykros) bezeichnet immer die maximale Kapazität an Punkten freien Phykros', die aktuelle Ladung dagegen wird in FP (einfach nur freies Phykros) angegeben. Die Grenze in maximalem freiem Phykros, die dem Zauberer hierdurch gesetzt wird, entsteht einfach dadurch, dass der Zauberer die gesammelte Energiemenge mit seinem Geist fassen und kontrollieren muss – niemand möchte gern herausfinden, was geschieht, wenn ein Zauberer die Kontrolle über seine Energien verliert (um eine kleine Andeutung zu machen: Erstens tut es dem Zauberer und eventuell anwesenden Zivilisten ganz schön weh und zweitens ist hinterher vom Geist [und manchmal auch vom Körper] des Zauberers nicht mehr viel übrig.)

Beispiel: Der Gnom Karox (IT 12, WK 14, CH 9, magische Kapazität 4, Vorteil „große magische Reserven“ [+5 FPmax]) besitzt eine Kapazitätsgrenze von 48. Da er nie gelernt hat, seine Energien in seinem eigenen Körper zu binden, benutzt er magische Kristalle zur Aufbewahrung seines freien Phykros. Mittlerweile hat er 5 dieser Kristalle und sucht bereits nach einem neuen geeigneten Stück Phykrit. Vier seiner Kristalle enthalten 6 FP, ein weiterer noch 5 FP, womit er auf insgesamt 29 FP kommt – er hat gerade einen recht anstrengenden Zauber zur Suche nach magisch wirksamen Heilpflanzen hinter sich.

Regeneration von Phykros

Die Regeneration ist der Vorgang, bei dem, wie auch immer geartet, der Zauberer die Energie „katalysiert“ und in das Speichermedium einfügt.

Üblicherweise stellt man sich den Zauberer oder seine Speichermedien als phykrisches Gefäß hoher Komplexität vor, in dem FP relativ ungefährlich gelagert und je nach Bedarf entnommen werden kann. Die maximale Kapazität wird letztlich dadurch bestimmt, wie viel Aufwand und Energie zur Konstruktion des Gefäßes verwendet wurden – wird mehr Energie regeneriert, als das Gefäß halten kann, läuft es einfach über und das freie Phykros entweicht wieder in die Umgebung, ohne einen magischen Effekt auszulösen.

Dazu gibt es unterschiedliche Techniken, von denen hier nun eine begrenzte Auswahl vorgestellt werden soll.

Technik	Rate in FP
Schlaf	1W10 FP/8 Std. (je 20 FPmax)
Blut	1W10: jeder SP wird zu einem FP
Quelle anzapfen	je nach Größe der Quelle bis zu 100 FP
Meditation	zusätzlich zu Schlaf, pro Std. 1 FP
Religion	durch sakrale Dienste kann man jeweils bis zu 10 FP gewinnen
Zaubern auf Erschöpfung	Je Stufe Erschöpfung 1w10/2 FP

Schlaf (200 EP): Vor dem Schlaf stimmt sich der Zauberer auf die Umgebung ein und konzentriert sich ein paar Minuten darauf, sich für die magische Energie zu öffnen, sie durch sich fließen zu lassen und ihr Destillat in sich festzuhalten.

Blut (100 EP): Ebenfalls eine sehr einfache und grundlegende Technik, ist die Regeneration durch opfern eigenen Blutes. Interessanterweise wird offenbar die phykrische Struktur des Blutes komplett in FP umgewandelt, da die Blutstropfen des Zauberers noch auf dessen Haut ins Nichts verdampfen. Normalerweise fügt sich der Zauberer einen kleinen Schnitt zu und konzentriert sich dann auf die Entfesselung der phykrischen Energie.

Quelle anzapfen (Kristall/Quellenwesen) (210 EP): Hier muss ein wenig weiter ausgeholt werden, um diese Regenerationsweise zu erklären. Nicht jeder, dessen Körper FP speichern kann, kann dieses nutzen – selbstständig Zaubern ist nicht nur eine Sache von Ausbildung, sondern auch von Begabung. Einige Wesen sind zwar insofern geeignet, dass sie FP speichern, sie können aber dennoch allein nichts Magisches bewirken. Durch den täglichen Schlaf regenerieren diese Quellen selber eine gewisse Menge an FP (ihr eigenes Maximum liegt in der gleichen Höhe wie das eines normalen Zauberers), können jedoch auch nicht mehr Energie sammeln als ein normaler Zauberer. Darüber hinaus existieren auch noch andere Quellen. Lebewesen aber auch Gegenstände sind in der Lage, freies Phykros anzusammeln. Diejenigen Zauberer, die die Technik des Anzapfens beherrschen, spüren mit einiger Übung und etwas Konzentration (ca. 15sek) ob ein Gegenstand oder ein Lebewesen in ihrer Nähe in der Lage sind, Phykros anzusammeln. Das Anzapfen der Quelle an sich kann nur für direkte Zauber genutzt werden, d.h. der

Magiebegabte nimmt nicht etwa die Energie der Quelle in sich auf und stockt damit seine Reserven auf, sondern es handelt sich streng genommen um eine Form des magischen Raubes an der Quelle bei der die gewonnene Energie freigesetzt und sofort durch Magie verbraucht wird.

Meditation (190 EP): Wenn es neben dem Schlaf zur Regeneration noch eine weitere klassische Methode zur Wiedergewinnung der magischen Kraft gibt, so ist es die Meditation. Bei dieser Technik ist der Zauberer zu nichts anderem in der Lage als still zu sitzen/ liegen/ stehen und sich darauf zu konzentrieren, freies Phykros aus seiner Umgebung in seinen Körper aufzunehmen. Zwar ist die Methode nicht besonders einfach durchzuhalten, aber sie eignet sich hervorragend als Ergänzung zum Schlaf.

Religion (200 EP): Da viele Magiebegabte einen eher religiösen Hintergrund haben, hat es sich bei vielen von ihnen eingebürgert, anzunehmen, ihr Phykros käme von den Göttern oder Geistern (oder an was immer der Zauberer auch glaubt.) Mit religiösen Diensten und Gebeten kann der Zauberer dafür sorgen, dass er bei seiner Gottheit auch in Zukunft Gehör findet und von ihm die für seine Zauberei nötigen Energien zur Verfügung gestellt bekommt. Predigt, Bekehrung, Opfer, Tempelwache, Tempeldienste und der Kampf gegen Ungläubige sind hier nur einige Beispiele. Grundsätzlich gilt, je aufopferungsvoller und göttergefälliger der Dienst, desto höher die Regeneration. Ein Morgengebete wäre beispielsweise nur einen FP wert, während ein Weihegottesdienst eines neuen Tempels in einem Dorf voller Ungläubiger sicherlich 10 FP wert wäre.

Zaubern auf Erschöpfung (220 EP): Hierbei handelt es sich ebenfalls wieder um eine sehr verbreitete Technik, bei der der Zauberer die Energie aus der Umgebung unter großer Anstrengung schnell aufnimmt. Da er sich aber nicht konzentriert, diese Ströme zu binden, muss er sie sofort einsetzen. In der Praxis sieht es so aus, dass ein Zauberer, dem die Reserven zur Neige gehen, einen einzelnen Zauber noch mit dieser Methode stützt und so trotz des Mangels an FP noch zu Ende bringen kann. Besonders häufig dürfte diese Technik also sozusagen als Notnagel benutzt werden, wenn Magie unbekanntem Aufwandes an FP gewirkt wird. Die hierdurch erhaltene Erschöpfung hat noch keine Auswirkungen auf eine Zauberprobe.

Magische Begabung

Von Natur aus ist jedes Wesen in einem begrenzten Maße zu magischen Handlungen befähigt – einige Magiephilosophen sind der Meinung, dass sogar das Denken an sich eine Technik der Magie ist, bei der freies Phykros vor dem inneren Auge Bilder und Gedanken entstehen lässt. Auch das Leben an sich gilt als eine Form der Magie – allerdings wird diese nicht dem Phykros, sondern dem Aktros zugeordnet.

Regeltechnisch kann man natürlich nicht alle magischen Begabungen graduell angeben – beim Vergleich einer Schnecke mit einem durchschnittlich begabten Menschen wird die Schnecke eine erschreckend geringe und der Mensch eine erschreckend hohe Begabung aufweisen. Doch soll dieser Wert, kurz MB genannt, ohnehin nur den Vergleich zwischen

denkenden Wesen ermöglichen, da nur diese in der Lage sind, Zauber zu erlernen und willentlich echte Magie auszuüben. Dabei gelten folgende ungefähren Werte:

MB 1

Das Wesen ist in der Lage, FP zu speichern und willentlich wieder freizusetzen – der Beginn und die Grundlage praktisch jeglicher magischen Handlung.

MB 2

Das Wesen kann magische Ströme beherrschen und sogar in begrenztem Maße lenken, das Erlernen dieser Fertigkeiten beruht allerdings auf sturem Auswendiglernen der notwendigen Handlungen – es erfolgt eher mechanisch oder „sportlich“. Auch das Ausschöpfen der eigenen phykrischen Reserven ist nicht vollständig gegeben.

MB 3

Das Wesen ist in der Lage, phykrische Strukturen zu erspüren und sich aufgrund dieser Strukturen magische Kenntnisse und Fertigkeiten anzueignen. Wesen dieser Begabungsklasse sind in der Lage, ihr volles magisches Potential (ihre gesamte Kapazität an FP) auszuschöpfen.

MB 4

Das Wesen kann phykrische Ströme sehr genau lenken und sich in phykrischen Strukturen sehr schnell und gut zurechtfinden – auch der Zusammenhang zwischen der phykrischen Struktur und den physikalischen Eigenschaften von Objekten sind ihm recht schnell zugänglich.

MB 5

Das Wesen hat enorme Talente auf dem Gebiet der Magie: Nicht nur, dass es Zauber einfach improvisieren kann, es kann auch bestehende Zauber sehr schnell und einfach ohne großen Aufwand variieren oder noch während des Zauberns beeinflussen.

MB 6

Die Magie ist diesem Wesen so intuitiv gegeben, wie andere Wesen atmen oder essen: Seine Grenzen sind ihm nur durch das freie Phykros gesetzt – es handelt sich um absolute Ausnahmetalente, die auch oftmals über enorme magische Reserven verfügen.

Normalerweise verfügt ein Wesen über MB 0, was allerdings nicht bedeutet, dass nicht auch hier eine Spur von Magie zu erkennen wäre, jedoch können nur sehr geringe Mengen an FP gespeichert und nur in Ausnahmefällen eingesetzt werden. Es handelt sich um sogenannte Spurenmagie, die normalerweise als „unheimliches Glück“ oder als seltsamer Zufall gilt und nicht wirklich als Magie augenfällig wird. Üblicherweise wird sich der MB von Spielercharakteren im Bereich bis allerhöchstens 5 bewegen, Charaktere, für die magische Regeln angewendet werden können, müssen einen MB von mindestens 1 besitzen. Bei den jeweiligen magischen Ausbildungen, die möglich sind, ist jeweils auch angegeben, ob die magische Begabung des Charakters, der eine solche Ausbildung wünscht, eine Rolle spielt: Einige Magische

Gruppierungen prüfen vor der Aufnahme die Begabung des Schülers und entscheiden dann, ob es lohnt, ihn auszubilden.

Magische Talente

Die hier vorgestellten Talente sind eine Auswahl von verschiedenen Möglichkeiten, mit denen man Zauber wirken kann. Wer sich in einem derartigen Talent erstmalig bilden möchte, benötigt einen Lehrmeister oder ein Lehrbuch, in dem die Grundlagen des Talent es erläutert sind.

Theoretisch kann jeder Charakter, sofern er dafür Lehrmeister oder Bücher (oder andere Hilfen) bekommt, alle möglichen magischen Techniken erlernen. Dennoch wird kaum ein Zauberer sich in mehr als zwei dieser Gebiete profilieren, denn sie alle sind sehr schwierig zu erlernen und Erfolge in der Magie sind nur durch fortdauerndes Studium ihrer Geheimnisse zu erringen.

Die Kosten, ein Grundtalent der Magie zu erwerben, ergeben sich aus dem Wert, der in Klammern hinter der Bezeichnung des Talent es steht. Die Kosten zum Steigern eines magischen Grundtalentes belaufen sich auf (5 x nächste Stufe x Schwierigkeit) EP. Die Werte für die Lernschwierigkeit und die notwendige Begabung stehen ebenfalls in Klammern angegeben. Das Steigern der magischen Talente erfolgt grundlegend wie die Steigerung von normalen Talenten: Man bezahlt mit EP um von einer Stufe auf die nächste aufzusteigen. Hierbei gelten folgende Regelungen: Die magischen Talente an sich sind allein durch gemachte Erfahrung nur sehr schwer zu steigern. Freie EP dürfen in diesem Bereich nicht angewendet werden und die EP, die man durch Erfahrung in den Proben erhält, sind vor allem für die einzelnen Zauber gedacht. Wer ein magisches Talent ohne Lehrmeister oder ein Lehrbuch steigern möchte, muss dafür die doppelte der normalen EP-Summe bezahlen. Anders herum ist es bedeutend schwieriger, einen spezifischen Zauberspruch durch Lektüre eines Buches oder die Anweisungen eines Lehrmeisters zu verbessern. Das Erlernen eines Zaubers erfolgt zwar ausschließlich auf diesem Weg, doch die bessere Handhabung des magischen Handwerkes gewinnt man nur durch Übung.

Nun sind wir schon mitten in der Materie – es wird also zwischen einem magischen Grundtalent und speziellen Zaubern unterschieden. Ein spezieller Zauber ist z.B. ein Feuerblitz (KORO DAKROR), das zugehörige Magiegebiet die Spruchmagie.

Die Werte in beiden Talenten können jeweils 0 bis 10 betragen und geben mit steigendem Zahlenwert eine bessere Beherrschung des magischen Effektes an.

An diesem Punkt muss allerdings erwähnt werden, dass die magische Begabung auf das Erlernen von magischen Talenten einen gewaltigen Einfluss hat: Man kann nämlich ein Talent nur recht schwierig steigern, wenn man nicht die notwendige Begabung mitbringt. Für jede fehlende Stufe in MB müssen die anderthalbfachen Kosten für Steigerung und Erlernen des Talent es an sich bezahlt werden.

Beispiel: Liriana Dornstirn, eine elfische Hexe will das Talent „Trankzauberei“ von 5 auf 6 steigern. Sie verfügt leider nur

über MB 3 und muss also das Anderthalbfache bezahlen, dass jemand mit MB 4 zahlen muss. So belaufen sich ihre Kosten auf 6 (Stufe)*5 (Fester Faktor)*4 (Schwierigkeit)*1,5 (für geringe MB) = 135 EP. Doch sie hat viel geübt und auch einige Lektionen von einer erfahrenen Lehrmeisterin erhalten und ist so in der Lage, den Preis für den Fortschritt zu bezahlen.

Magische Kapazität (75 EP, II, MB 3): Eigentlich kein magisches Grundtalent stellt die magische Kapazität dar, die man durch spezielle Meditationsübungen und Konzentration auf den Erhalt und die Struktur des Energiereservoirs trainieren kann. Ein Zauberer kann sich in diesem Gebiet recht gut seine Kapazitäten aufwerten, denn jeder Punkt in „magische Kapazität“ wird doppelt auf FPmax angerechnet. Man kann sich dieses Talent auch so vorstellen, dass der Zauberer immer besser in der Lage ist, seine Reserven zu kontrollieren (z.B. durch ausgeklügeltere oder besser antrainierte Denkmechanismen oder durch eine komplexeres phykrisches Gefäß) und demzufolge auch mehr freies Phykros speichern kann.

Spruchmagie (50 EP, II, MB 2): Die am weitesten verbreitete Magieart. Man verfügt über eine Reihe vorgefertigter Zaubersprüche die fast immer gleich ablaufen und ähnliche Kosten verursachen. Den Nachteil des recht starren Systems hat die Spruchmagie dadurch überwunden, dass sie wegen ihrer weiten Verbreitung über ein beachtliches Arsenal an Zaubersprüchen verfügt.

Elementarismus (80 EP, III, MB 4): Die vier weltlichen Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde sind das zentrale Thema dieser Zauberei. Durch Beeinflussung der elementaren Zusammensetzung eines Objektes oder eines Wesens kann man dieses verändern. Diese Magieart ist schon deutlich freier als die Spruchmagie gestaltet, denn hier gibt es keine festen Regeln bezüglich Kosten und Möglichkeiten. Dafür ist diese Magieform auch deutlich aufwändiger und kostenintensiver als z.B. die Spruchmagie.

Schamanismus (60 EP, III, MB 3): Dieses Gebiet beruht komplett auf der Beschwörung von Geistern, die dann die zauberischen Handlungen für den Zauberer übernehmen. Er spendet sozusagen einen gewissen Anteil seiner Energie, die dem beschworenen Wesen zugute kommt und mit dem dieses dann den eigentlichen Effekt vollbringt. Da die Geister launisch und mitunter recht schwierig zugänglich sind gilt dieses magische Gebiet als recht hinterwäldlerisch. Doch kann der Schamane dafür mit recht niedrigen Kosten rechnen und sich oftmals recht sicher sein, dass der Geist die Handlung korrekt ausführt.

Trankzauberei (65 EP, III, MB 4): Nicht zu verwechseln mit Phykrofluiden, die dem Zauberer freies Phykros zugänglich machen, beschäftigt sich die Trankzauberei damit, verschiedene wirksame magische Gebräue zu produzieren, die den eigentlichen magischen Effekt übernehmen und außerdem so in der Lage sind, Zauberei über einen gewissen Zeitraum hinweg zu konservieren. Dafür muss der Zauberer, der sich mit dieser Magieform beschäftigt aber auch mit recht hohen Kosten und einigen Nebeneffekten rechnen.

Kristallomantie (150 EP, IV, MB 3): Der Ursprung dieser Form zu Zaubern liegt absolut im Dunkeln, doch hat sie sich mittlerweile in vielen Kulturen etabliert und wird auch von

den Magiern des DAA praktiziert. Sie funktioniert ähnlich dem Elementarismus, doch kann sie auch genutzt werden, um den Geist zu beeinflussen oder um nichtelementare Wesen (z.B. auch Tiere) zu beschwören. Wegen dieser großen Macht und der Fähigkeit, die Zauber durch verschiedene Kristalle zu beeinflussen ist diese Variante recht teuer.

Zauberproben

Im Gegensatz zu normalen „weltlichen“ Talenten ist bei einer Zauberprobe keine Grundeigenschaft die Grundlage der Probe sondern das magische Grundtalent, dem ein Zauber angehört. Die Probenwürfel sind 2W10, sie werden zum Wert des Zaubers und des Grundtalentes addiert und mit dem Zielwert (bei der Magie üblicherweise 17) verglichen. Magieproben werden wie andere Proben auch durch Erschöpfung und Wunden beeinflusst. Pro mittlere Wunde gilt eine Erschwernis von 1, pro schwere Wunde eine Erschwernis von 3, dabei ist es unerheblich, ob es sich um „echte“ Wunden oder um Benommenheit handelt.

Beispiel: Zandor Nachtbart, seines Zeichens ein erfahrener Druide, möchte mit einem Feuerblitz den Kampf gegen einen kleinen Trupp Goblins für sich entscheiden. Da er schon einen ordentlichen Hieb einstecken musste (Wunde Stufe M) und auch sonst schon „erschöpft“ ist, liegt sein Zielwert nun bei $17+1+3=20$. Er würfelt eine 12 und kann noch 3 (Wert im Grundtalent Spruchmagie) und 4 (Zauberwert KORO DAKROR) addieren. Dennoch liegt sein Probenwert von 19 unter dem Zielwert, so dass die Magie wirkungslos verpufft. Er wird sich etwas anderes einfallen lassen müssen oder denselben Zauber noch einmal probieren.

Mislungene Zauber

Oft genug geschieht es, dass einem Zauberer ein komplexer Spruch oder ähnliches misslingt. Der größte Nachteil, der ihm dadurch entsteht, ist die Tatsache, dass er die Hälfte (abgerundet) der Kosten des Zaubers tragen muss. Darüber hinaus ist die nächste Anwendung des Spruches innerhalb von einer Stunde um zwei Punkte erschwert. Misslingt auch ein solcher erschwerter Versuch, kann der Spruch für den restlichen Tag nicht gewirkt werden.

Beispiel: Dem Zauberer Zandor Nachtbart ist der Feuerblitz KORO DAKROR misslungen – innerhalb dieses Kampfes (und der gesamten nächsten Stunde) ist der Zauber um zwei Punkte erschwert. Darüber hinaus muss Zandor die Hälfte der Kosten bezahlen: 3 FP.

Allgemeines Beschwörerhandbuch

Die Beschwörung ist eine seltene und oft verachtete Kunst, die leider viel zu oft dazu eingesetzt wird, Unheil zu stiften

oder Macht über andere Wesen zu gewinnen. Schon allein die Kraft, die einer Beschwörung innewohnt, die Gewalt, eine andere Seele (oder wie bei den Daimon: Unseele) unter den eigenen Willen zu zwingen, verführt viele Beschwörer zu gnadenloser Selbstüberschätzung, aber auch zur Abkehr von den bisherigen Freunden oder Kontakten.

Es gibt bei jeder Beschwörung drei Arten von Proben: Die Beschwörungs- oder Anrufungsprobe (AP), die Überzeugungsprobe (ÜP) bzw. die Kontrollprobe (KP).

Der AP-Wert einer bestimmten beschworenen Kreatur gibt an, wie schwierig sie nach Ta'Ran zu rufen ist – Geister z.B. müssen nicht direkt in eine andere Welt gerufen werden und sind so recht einfach zu beschwören, während eine Fee aus einer Welt stammt, die zwischen allen anderen liegt und aus diesem Grunde recht unzugänglich ist (hoher AP-Wert). Die Anrufungsprobe ist letztlich die wichtigste magische Komponente in einem Beschwörungszauber und wird damit als die eigentliche Zauberprobe gehandhabt. Der AP-Wert ist dabei der Zielwert, den der Zauberer erreichen muss, will er bei seiner Beschwörung von Erfolg verwöhnt werden.

Eine Überzeugungsprobe wird immer dann fällig, wenn das beschworene Wesen noch über einen freien Willen verfügt. Es ist also nicht erforderlich, magische Kraft einzusetzen, um den Geist oder den Daimon zu knechten, sondern man muss im Sinne der Wesenheit argumentieren und sich auf deren Wünsche einstellen. Bei einer einfachen Befragung von Geistern ist es recht einfach überzeugend zu wirken. Soll stattdessen eine naturverbundene Fee ihre Macht einsetzen, um einen kleinen Hain niederzumachen, so wird es mit reiner Überzeugungsarbeit wohl an ein Ding der Unmöglichkeit grenzen, sie dazu zu bewegen. Die Überzeugen-Probe muss nicht zwangsweise, wie der Name vermuten lässt, mit Hilfe des Talentes „Überzeugen“ abgelegt werden, sondern kann mit unterschiedlichen Mitteln bestritten werden: Allen voran ist natürlich das Talent „Überzeugen“, in einigen Fällen auch „Überreden“ oder gar „Feilschen“ sowie „Rhetorik“. In seltenen Fällen können auch die reinen Grundeigenschaften CH und AS eingesetzt werden, um die Mitarbeit der beschworenen Wesenheit einzuleiten.

Die Kontrollprobe dient schließlich dazu, ein Wesen mittels reiner magischer Kraft unter den Willen des Beschwörers zu zwingen. Oftmals enthält diese Magie diffizile Elemente von Beherrschungs- und Hellsichtsmagie, doch oft genug handelt es sich um eine rohe Anwendung reiner phykrischer Macht. Für viele Wesen (im speziellen Geister und Feen) sind spezielle Möglichkeiten dokumentiert, was für Schritte zu unternehmen sind, um ihren freien Willen zu brechen – mit diesen Mitteln ist es dann deutlich leichter, Kontrolle auszuüben. Die Kontrollprobe wird üblicherweise auf WK gewürfelt und kann mit jeweils 3 FP um einen Punkt erleichtert werden.

Im Kampf setzen die unterschiedlichen Wesenheiten ihre zur Verfügung stehenden Kräfte ein: Wenn ein Geist z.B. nicht über physische Präsenz verfügt, so kann er nur seine besonderen Fähigkeiten einsetzen, um etwaige Gegner (im Ernstfall auch einen Beschwörer) zu attackieren. Normalerweise aber (so zum Beispiel bei grundlegend allen Feenwesen) verfügen auch beschworene Wesen über

Mystic-Legends

Kampfwerte: AT und PA sowie TP für jede mögliche Art, anzugreifen, KO für die Verletzungen sowie RS-Werte (üblicherweise wird nur ein einzelner RS-Wert angegeben, da sich z.B. bei Geisterwesen keine Unterschiede in der RS für verschiedene Körperzonen ergeben) und einen Initiativewert.

Grundlegend kann regeltechnisch zwischen drei verschiedenen Arten von Wesenheiten unterschieden werden, die ein Beschwörer rufen kann: Geister, Feen und Daimon. Wie genau sich diese magischen Kreaturen unterscheiden und wie man sie rufen kann, wird im Magieregelwerk genau erklärt.

Spruchmagie

An dieser Stelle sollen nun ein paar einzelne Zauber vorgestellt werden, die in die Kategorie der Spruchmagie passen. Jeder einzelne Spruch ist durch eine Reihe von Angaben charakterisiert:

- Name: Wie der Zauberspruch üblicherweise bezeichnet wird, oftmals eine Kurzfassung der Wirkung
- Spruch: Was für eine Geste/ Spruch/ Handlung ist nötig, um den Effekt auszulösen? Der Spruch ist auch der Name, unter dem die taranischen Magier diesen Zauber kennen, die Wirkung wird meist nicht in der wissenschaftlichen Nomenklatur verwendet.
- Reichweite/ mögliche Ziele: Worauf (und in welcher Entfernung) kann der Zauberer den Spruch anwenden?
- Zauberdauer: Wie lange dauert es, bevor die Wirkung einsetzt?
- Wirkungsdauer: Wann hört die Wirkung wieder auf?
- Zauberkosten: Wie groß ist der Einsatz an FP, um den Zauber zu wirken, und wie viele FP müssen zu seiner Aufrechterhaltung investiert werden?
- Zaubervirkung: Was passiert eigentlich genau mit dem Ziel?
- Reichweiten: Berührung (B), Zauberer selbst (Z), Sicht (S), bestimmte Reichweite in Schritt, best. Radius

Grundsätzlich gilt: Entweder kann ein Zauberer einen Spruch, oder er kann ihn nicht. Wenn der Zauberer noch nie eine Ausbildung in einem bestimmten Zauber erhalten hat, sei es durch Selbststudium aus einem Buch, oder durch einen kompetenten Lehrer, so kann er ihn nicht erlernen. Dazu hat jeder Zauberspruch einen Wert, der angibt, wie gut der Zauberer ihn beherrscht oder eben nicht. Ein Spruch mit einem Wert von 0 kann nicht ausgeführt werden, obwohl der Zauberer schon ein wenig Unterricht erhalten hat. Die erste Stufe kann man sich also nur durch Unterricht erwerben. Erst von da an ist ein Zauberer in der Lage, einen Spruch zu erlernen/auszusprechen.

Barriere gegen Tiere

Spruch: „TESSIA KRAALA“, der Zauberer deutet auf eine Stelle, die vor Tieren geschützt werden soll und zeichnet eine Wellenlinie in die Luft
Reichweite: 40 Schritt breit, 100 Schritt Reichweite
Zauberdauer: 1 min
Wirkungsdauer: 4 h
Zauberkosten: 15 FP

Grundregelwerk

Zauberwirkung: Die Barriere kann eine beliebige Form haben und kann von Tieren in keine Richtung überschritten werden. Als Tiere für diesen Spruch gelten alle unintelligenten Lebewesen (wobei auch Delfine o.ä. als unintelligent zählen).

Bauchreden

Spruch: „MUNDOBRA KLARIKA“, der Zauberer streicht mit der rechten über seine Kehle und seine Lippen, dann spricht er, ohne die Lippen zu bewegen
Reichweite: Z
Zauberdauer: 5 sec
Wirkungsdauer: Für einen langen Satz.
Zauberkosten: 2 FP
Zauberwirkung: Mit Hilfe dieses Spruches ist der Zauberer zu zwei Dingen in der Lage: Erstens kann er seiner Stimme den Klang jeder beliebigen anderen Stimme geben, die er jemals in seinem Leben gehört hat – je besser er sie kennt, desto schwieriger wird es für einen Zuhörer, den Unterschied zu erkennen (und es ist auch dann noch sehr schwierig, wenn der Zauberer die Stimme nur ein einziges Mal kurz hörte.) Und zweitens kann er dieser Stimme einen Platz außerhalb seines Körpers geben: Es klingt, als hätte jemand anderes gesprochen, als würden die Worte aus einem Nebenraum kommen oder einfach vom Himmel.

Benommenheit

Spruch: „ZUGHOJHA MANDARA“, der Zauberer greift sich mit beiden Händen links und rechts an dir Stirn und spricht die Formel
Reichweite: 50 Schritt
Zauberdauer: 2 sec
Wirkungsdauer: sofort
Zauberkosten: 10 FP
Zauberwirkung: Dieser Zauber wirkt direkt auf den Geist des Opfers und verpasst ihm einen traumatischen Schock: Das Ziel wird von einer Welle intensiver gefühlter Anstrengung getroffen und erhält sofort 2W10 Punkte Benommenheit.

Elementarrüstung

Spruch: „KALO TERIHAK MURO“, Der Zauberer schließt die Augen, konzentriert sich auf das Ziel und malt die Silhouette eines Humanoiden in die Luft
Reichweite: 5 Schritt
Zauberdauer: 2 KR + Aufrechterhaltung
Wirkungsdauer: X KR
Zauberkosten: 5 FP + 2 pro KR
Zauberwirkung: Die Magie formt für kurze Zeit eine Rüstung aus einer elementaren Reinform und muss sich darauf konzentrieren, diese Form aufrecht zu halten. Die Rüstung schützt mit 2 RS.

Fesseln

Spruch: „TALIKORO“, der Zauberer überkreuzt seine Handgelenke und schlägt die geballten Fäuste so mehrmals aufeinander
Reichweite: 10 Schritt
Zauberdauer: 2 sec
Wirkungsdauer: 10 min
Zauberkosten: 15 FP

Zauberwirkung: Dieser Spruch kann ein Wesen daran hindern, sich für zehn Minuten überhaupt zu bewegen. Natürliche lebensnotwendige Funktionen wie z.B. Atmung oder Herzschlag bleiben dabei zwar erhalten, aber willkürliche Bewegungen, und sei es nur ein gewolltes Augenzwinkern oder Sprechen sind komplett unmöglich.

Feuerblitz

Spruch: „KORO DAKROR“, der Zauberer formt die Rechte zu einer Schale und konzentriert sich auf das Bündeln seiner Energie zu einem Feuerblitz

Reichweite: 50 Schritt

Zauberdauer: 1 sec

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zauberkosten: 6 FP

Zauberwirkung: Der Zauberer formt einen flammenden Punkt in der Hand, den er auf ein Ziel werfen kann. In ungeheurer Geschwindigkeit schießt der Feuerblitz auf das Ziel zu und versengt es mit 1W6+4 TP. Die von dem Blitz, der recht ungesteuert fliegt, jedoch immer das Ziel an sich trifft, wird wie bei einem Waffentreffer ausgewürfelt. Für je 4 SP wird der RS um 1 reduziert.

Lokalisierung von Person

Spruch: „KLAIVRO TROIKA“, der Zauberer klopft mit dem Zeigefinger der linken Hand zweimal auf den Handrücken der Rechten

Reichweite: 5 Meilen im Umkreis

Zauberdauer: 15 min

Wirkungsdauer: augenblicklich

Zauberkosten: 10 FP

Zauberwirkung: Der Zauber ist nur auf all jene anwendbar, die der Zauberer persönlich kennt. Je nachdem, wie gut der Anwender die gesuchte Person kennt, variieren entweder die Reichweite des Spruches (etwa von 100 Schritt bis zu 10 Meilen Umkreis) oder die Erschwernis (von +10 bis -3). Dennoch kann man auf diese Weise niemanden lokalisieren, den man nicht mindestens einmal gesprochen hat. Zwar gibt es angeblich Möglichkeiten, z.B. den Besitzer eines bestimmten Gegenstandes zu finden, aber diese sind vermutlich nur besonders mächtigen Anwendern des Spruches vorbehalten – man muss zu diesem Zweck schließlich das phykrische Muster einer Person kennen.

Nachtsicht

Spruch: „JUGAHAMA“, der Zauberer streicht sich oder dem Ziel mit beiden Händen über die geschlossenen Augen und klatscht in die Hände

Reichweite: B

Zauberdauer: 3 KR

Wirkungsdauer: 10 min

Zauberkosten: 7 FP

Zauberwirkung: Mit Hilfe dieses Spruches kann das Ziel auch im Dunkeln sehen – damit entfallen alle Erschwernisse oder Nachteile für ein Wesen, das nicht natürlicherweise ohne Licht sehen kann. Selbst dort, wo üblicherweise nicht einmal die schärfsten „Restlichtverstärkeraugen“ mehr etwas sehen – in absoluter Dunkelheit – sieht der Anwender genauso gut wie in normaler Helligkeit, auf die seine Augen normal angepasst sind.

Objekt schleudern

Spruch: „NUJOKA KHERAM“, der Zauberer greift mit der Hand nach einem unsichtbaren Objekt und bewegt sich dann, als ob er etwas werfen würde

Reichweite: 50 Schritt (Objekt)

Zauberdauer: 1 KR

Wirkungsdauer: Augenblicklich

Zauberkosten: 8 FP

Zauberwirkung: Mit Hilfe dieses Spruches ist der Zauberer in der Lage, ein weit entferntes Objekt zu bewegen, es regelrecht zu schleudern und nach einem bestimmten Ziel zu werfen. Es fliegt recht schnell und kann so als eine Waffe benutzt werden. Je nach Gewicht (bis zu 1 kg) richtet das Objekt (abgesehen von Sekundärschäden durch z.B. Feuer, explosive Stoffe, die durch die Erschütterung gezündet werden) bis zu 1W8 + 4 TP an. Eventuelle Beschädigungen an dem Objekt sind dem SL überlassen.

Phykrische Analyse

Spruch: „PHYKRON JURIGHEA“, der Zauberer greift mit beiden Händen nach dem Objekt und konzentriert sich intensiv darauf, erst am Ende der Zauberdauer wird der Spruch gesprochen

Reichweite: B

Zauberdauer: 10 min

Wirkungsdauer: augenblicklich

Zauberkosten: 9 FP

Zauberwirkung: Ursprünglich wurde dieser Spruch wohl dazu erschaffen, der Natur des Phykros auf die Spur zu kommen und herauszufinden, wie die phykrische Struktur eines unbelebten Objektes sich auf dessen Eigenschaften und Erscheinungsbild auswirkt. Als eigentlicher Nebeneffekt erfuhr der Anwender jede Menge detaillierter Informationen zu einem bestimmten Gegenstand. Auch magische Artefakte kann man mit dieser Hilfe charakterisieren – jedoch erhält man keine Angaben zum wirksamen oder gespeicherten Zauber. Beispielhaft seien Informationen genannt, die man aus einem Objekt erhalten kann: Alter des Objektes, Bearbeitungsart, Herkunft (kulturell, Spezies, Region, Ursprung des Rohstoffes), Hersteller usw.

Spruch speichern

Spruch: „ERIA WIQUOOKHA“, der Zauberer schreibt mehrmals eine kleine Spirale mit dem Zeigefinger in die Luft und spricht anschließend den zweiten, zu speichernden Spruch

Reichweite: Z

Zauberdauer: 1 min + Dauer des zu speichernden Spruches

Wirkungsdauer: 24 h

Zauberkosten: 9 FP + Kosten des zu speichernden Spruches

Zauberwirkung: Dank dieses Spruches kann ein Zauberer später auf einen sehr viel komplizierteren oder längeren Zauber zurückgreifen. Er muss ihn sofort und Augenblicklich nach „ERIA WIQUOOKHA“ ausführen und behält ihn in seiner eigenen phykrischen Struktur gefangen. Das Freilassen des Spruches ist eine Sache von Augenblicken – er muss sich nur kurz darauf konzentrieren, das Festhalten des Spruches abubrechen. Diese Aktion dauert, um es in Regeln auszudrücken eine Sekunde – es geschieht praktisch sofort, den einmal gespeicherten Spruch auszulösen.

Mystic-Legends

Zauber, die ein bestimmtes Ziel benötigen, auf das der Zauberer sich konzentrieren muss, müssen vor dem Auslösen ein Ziel zugewiesen bekommen. Hier kann die Konzentration auf ein Ziel noch einmal etwa eine Sekunde dauern. Womit das Freilassen insgesamt 1 KR dauert.

Sollte nach Ablauf der 24 Stunden der gespeicherte Spruch nicht ausgelöst worden sein, zerfällt er mehr und mehr, wird aber nicht ausgelöst – der Anwender erhält sogar die Hälfte (aufgerundet) der investierten FP zurück, da der Zauber sich ja nie richtig von der physischen Struktur des Zauberers gelöst hat.

Trugbild (unbewegt)

Spruch: „HEPRA GURHOLA MI“, der Zauberer formt mit beiden Händen eine Faust und öffnet sie dann gleichzeitig, sodass er Mittelfinger und Daumen ausstreckt

Reichweite: 10 Schritt

Zauberdauer: 2 KR

Wirkungsdauer: X min

Zauberkosten: 5 FP + 1 FP pro min

Zauberwirkung: Mit Hilfe dieses Spruches wird ein Bild erschaffen, das nicht von der Realität zu unterscheiden ist – aber es bleibt ein Bild, denn es täuscht nur die Augen. Auch ist der Zauberer nicht in der Lage, dieses Bild nachträglich zu verändern oder gar zu bewegen, es bleibt einfach und statisch. Je besser die Probe gelungen ist, desto schwieriger wird es für einen Betrachter, die Illusion zu enttarnen: Dafür ist eine WA-Probe gegen (23 + 2*QU) nötig.

Trugbild (bewegt)

Spruch: „HEPRA GURHOLA USHAKRA“, der Zauberer ballt beide Hände zur Faust, öffnet aber nur die Rechte (Mittelfinger und Daumen), mit der Linken kreist er mehrmals

Reichweite: 20 Schritt

Zauberdauer: 3 KR

Wirkungsdauer: X min

Zauberkosten: 10 FP + 2 FP pro min

Zauberwirkung: Zwar täuscht dieser Spruch genauso wie die unbewegte Illusion nur die Augen, doch ist der Zauberer bei dieser deutlich mächtigeren Variante durchaus in der Lage, die Illusion nachträglich zu verändern oder sich gar selbstständig bewegen zu lassen. Die größte Arbeit übernimmt dabei sogar der Geist des Getäuschten, denn dieser ergänzt sozusagen selbstständig die Dinge, die der Zauberer nicht erwähnt oder explizit in den Zauber mit einwebt. Oftmals reicht schon für den Zauberer, das Trugbild eines Drachen zu erschaffen. Wie er seine Flügel reckt, die Klauen nach und nach aufblitzen lässt und das nächste Opfer mit den kalten berechnenden Augen fixiert, dessen Kraft abschätzt und dann müde abwinkt, geschieht dann im Geiste des Getäuschten.

Wahrnehmung stehlen

Spruch: „DOARO KRATORA“, der Zauberer schlägt zweimal hintereinander mit ausgestrecktem Zeige- und Mittelfinger auf das eigene Sinnesorgan, das ausfallen soll (Auge, Nase, Mund, Hände, Ohren)

Reichweite: 10 Schritt

Zauberdauer: 10 sec

Wirkungsdauer: X h

Zauberkosten: 5 FP pro Stunde

Grundregelwerk

Zauberwirkung: Dieser Zauber raubt dem Ziel die Fähigkeit, einen Sinn zu benutzen. Theoretisch kann man davon ausgehen, dass das Organ weiterhin seiner Tätigkeit nachkommt, das Gehirn des Opfers aber nicht mehr in der Lage ist, die Signale zu interpretieren. Ein ausgeschaltetes Auge kann sowohl komplette Schwärze als auch Traumbilder oder grelles Flackern an die Wahrnehmung des Ziels senden. Das Ausschalten des Tastsinns erschwert alle Handlungen, die mit Bewegung verbunden sind, um 5 Punkte, das Ausfallen des Gesichtssinns ebenfalls. Das Gehör auszuschalten erschwert alle Proben in Zusammenhang mit Sprache um 5 Punkte weitere folgende Erschwernisse kann der Spielleiter verteilen. Für Wahrnehmungsproben kann man für den jeweiligen Sinn eine Wahrnehmung von 0 annehmen.

Wasserlunge

Spruch: „AUGLISKOPHRA“, der Zauberer macht mit den Armen Schwimmbewegungen, streicht mit den Händen über die Brust und die Kehle des Zieles und spritzt ihm Wasser eine Handvoll ins Gesicht

Reichweite: B

Zauberdauer: 2 min

Wirkungsdauer: X min

Zauberkosten: 8 FP + 2 FP pro 15 min

Zauberwirkung: Die Atmung des Zauberers wird vollkommen auf Wasser umgestellt – dies bedeutet zum einen, dass der Anwender keine Gefahr mehr läuft, zu ertrinken, zum anderen aber, dass er nicht mehr in der Lage ist, Luft zu atmen. Wenn das Ziel sich nicht binnen fünf Minuten ins Wasser begibt (denn in dieser Zeit ist es in der Lage, seinen Sauerstoff auf beide Weisen – über Luft und aus dem Wasser – zu gewinnen), so muss es an der frischesten Luft ersticken. Nach Ablauf des Spruches bleiben wiederum 5 Minuten zum Wechsel.

Wohltat

Spruch: „LIA MEROS HURSCHOS“, der Zauberer klopft mit dem Zeigefinger der linken Hand zweimal auf den Handrücken der Rechten

Reichweite: B

Zauberdauer: 2 min

Wirkungsdauer: 15 min

Zauberkosten: 6 FP

Zauberwirkung: Die üblichen Wohltaten, die ein Zauberer einem anderen Wesen tun kann, sind Unterhalten, Entspannen, Tanzen, ein kleiner Tagtraum, ein besonderer schöner Traum oder auch eine kleine Mütze voll Schlaf. Die einzige Voraussetzung ist, dass sich das Ziel mental auf den Zauber auf das verzaubert werden -einstellt und sich nicht geistig dagegen wehrt oder abschirmt. Eigentlich ist es egal, was genau der Inhalt des Zaubers ist und wie er sich äußert, er hat einzig und allein das Ziel, das Wohlbefinden einer Person zu steigern – sei es nun durch einen herzhaften Lachanfall oder einen schönen Traum. Üblicherweise wird dieser Zauber als kleines Dankeschön eines Magiebegabten oder als Zauberkunststück für gesellige Runden vorgeführt. Wichtig ist noch einmal zu erwähnen, dass der Zauber absolut keine Chance hat, wenn er heimlich gewirkt wird oder das „Opfer“ eine abwehrende geistige Haltung gegenüber dem Anwender einnimmt.

Kapitel 7

Generierungsregeln

Schritt #0: Das Regelwerk gelesen haben

Dieser erste Schritt ist extrem wichtig, wenn man vorhat, sich per Hand ohne Hilfe eines erfahrenen Spielers oder seines Spielleiters einen eigenen Charakter zu generieren. 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 im Forum auf www.mystic-legends.de gestellt werden. Das Team wird sich gerne 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. Da sich die Werte während der Generierung des Öfteren ändern dürften, ist es wichtig keinen Kugelschreiber o.ä. zu benutzen.

Schritt #1: Ein Konzept anfertigen

Nun muss man sich 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. Einen Charakter einfach auf gut Glück und ohne Konzept zu erstellen ist meist eine schlechte 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 der Charakter einem in Erinnerung bleibt. Hat er z.B. irgendwelche Marotten, vielleicht 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 (sehr tief oder sehr hoch). 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 klares Bild von dem im Kopf zu haben, was man gerne verkörpern würde. 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 rüberkommt.

- **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). Wobei bereits belegte Namen wie Boromir oder Batman meist ungünstig sind.

- **Rasse:** Welcher Rasse gehört der Charakter an? Ist er Mensch, Ork, Halbling? 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
- **Primärhand** (auch Waffenhand): Ist der Charakter Links- oder Rechtshänder?
- **Hautfarbe:** Je nach Rasse und Heimatgend kann die Hautfarbe sehr unterschiedlich sein.
- **Haarfarbe:** Blond, Braun, Lila?
- **Haartracht:** Ist die Frisur kompliziert hochgesteckt, könnten sich mittlerweile Vögel eingenistet haben...
- **Augenfarbe:** Schau mir in die Augen, Kleines! Hier ist erlaubt, was gefällt. (Innerhalb eines normalen Bereichs)
- **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?
- **Heimat:** Wo hat er gelebt, bevor er in die Welt auszog, das Abenteuerhandwerk zu vollführen?
- **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 oder Sonstiges (bei Rassen mit anderen Geschlechtern) hat der Held? Sind sie älter oder jünger? Welchen Beruf üben sie aus und wo leben sie?
- **Lehns/Schutzherr:** Ist der Held einem weltlichen Herren gegenüber verpflichtet?
- **Sozialschicht:** Ist er arm, reich oder gar adelig?
- **Geburtsrang:** Welcher Schicht entstammt er? 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 Starke)?
- **Status:** Leibeigener, Sklave, Entlaufen, Gesuchter, Geächteter, Freier etc.
- **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.
- **Feinde:** Hat der Charakter noch eine alte Rechnung offen? Könnten sich alte Geschichten eventuell sogar als Abenteuer aufgehängt erweisen?
- **Freunde:** Welche Freunde könnten ihm in einer Notsituation zur Seite stehen?

- **Ziele:** Was wünscht sich der Charakter am meisten, was möchte er erreichen? Welche Mittel sind ihm dafür recht?
- **Ängste:** Was möchte der Charakter auf alle Fälle vermeiden? Wovon fürchtet er sich?

Schritt #3: Die Wahl der Rasse

Nun beginnen wir mit dem regeltechnischen Teil der Charaktergenerierung. Zuerst die Wahl der Spezies/Rasse des Charakters. Jede wählbare Rasse verfügt über verschiedene Modifikatoren der Grundeigenschaften und einige Talentboni /-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 Lirzar und ein Elf intelligenter als ein Goblin.) Allerdings handelt es sich hierbei nur um die Unterschiede der durchschnittlichen Mitglieder der jeweiligen Rasse. So kann es 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 ihrer 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 Rassenmodifikatoren 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 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 kultivierten 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.

Schritt #5: Die Wahl der Ausbildung und des Berufs

An diesem Punkt muss man nun überlegen, was für eine Berufsausbildung der Charakter genossen hat. Praktisch jede Vergangenheit und Charaktervorgeschichte kann mit einer bestimmten Ausbildung verbunden werden. Dabei bringt die Berufsausbildung 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. Außerdem sollte er sich bei ungewöhnlichen Konstellationen eine gute Hintergrundgeschichte ausdenken.

Toms Zwerg hat laut Vorgeschichte bei den freien Zwergen das Söldnerhandwerk gelernt und wurde auch bei einigen gefährlichen Einsätzen zum Schutz fremder Siedlungen gegen Bezahlung eingesetzt. Er hat sich aufs Kämpfen mit Äxten und auf das Armbrustschießen spezialisiert.

Schritt #6: Das Verteilen der Eigenschaftspunkte

Nun ist es an der Zeit, die frei verfügbaren Punkte auf die einzelnen Grundeigenschaften zu verteilen. Hierbei wird jeder "Freie Eigenschaftspunkt" im Verhältnis 1:1 auf die Grundeigenschaften aufgeteilt. Die Punkte, die man verteilt bedeuten im Augenblick noch den Wert relativ zum durchschnittlichen Angehörigen derselben Kultur und Rasse (der Durchschnitt ist 11). Je höher der Wert, desto besser ist man, je niedriger der Wert, desto schlechter ist man. Jeder Eigenschaft müssen mindestens 7 Punkte zugewiesen werden. Nach oben ist die Skala bei 15 beschränkt. Ausgehend vom Durchschnitt 11 bedeutet 7 einen schlechten 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 allen Rassen 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: Charakterliche Besonderheiten

Nachdem nun die Grundeigenschaftswerte des Charakters feststehen, ist es an der Zeit, seine inneren Werte ein wenig fester zu machen und evtl. in Schritt #2 gewählte besondere Merkmale festzusetzen.

1. 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 33 Punkte verteilen, die verdeutlichen, von was er sich leiten lässt. Dabei darf auf einen Wert maximal 20 und mindestens 2 Punkte verteilt werden.

Toms Zwerg ist ein recht ausgeglichener Typ, Tom verteilt auf den ersten Wert 10 Punkte (er hält sich also doch ein klein wenig mehr an seinen Kodex und seine Moralvorstellungen), auf den zweiten Wert 18 Punkte (denn sein Zwerg soll für zwerghische Verhältnisse relativ wenig von Religion halten) und auf den dritten Wert die restlichen 5 Punkte (sein Charakter ist oft und gerne für andere da, ohne direkte Hilfe zu erwarten).

2. Als nächstes verteilt man 20 Punkte auf die 5 Stabilitätswerte. Sie geben an, wie stark ein Charakter für die bestimmten Horrorszenarien anfällig ist, je höher der Wert, desto anfälliger ist man.

Toms Zwerg erhält folgende Werte:

Gewalt: 3

Seelenqual: 2

Ängste: 5

Weltbild: 7

Selbstbild: 6

Er 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 durchschnittlich.

3. Zum Schluss hat man noch die Möglichkeit, seinem Charakter durch besondere Merkmale mehr Farbe und Eigenheiten zu verleihen: Diese Vor- und Nachteile sind ungewöhnliche Eigenschaften, die den Charakter nochmals vom Durchschnitt abheben. Einige Merkmale hat er bereits durch die Wahl der Rasse und Kultur erhalten, aber es gibt auch weniger generell anwendbare Merkmale, die nur an dieser Stelle zur Auswahl stehen.

Bei jedem Merkmal ist ein Punktwert angegeben. Dieser Wert wird in MP (Merkmalspunkte) gemessen. Nachteile haben einen negativen Wert und Vorteile einen positiven. Es ist nicht möglich, mehr als 100 MP durch Nachteile zu erwerben (abgesehen von den Nachteilen aus Kultur / Rasse), auch muss am Ende der Auswahl der MP-Wert ausgeglichen

sein und es darf weder ein positiver noch ein negativer Überschuss existieren.

An dieser Stelle sollte man auf Realismus achten und möglichst passende Vor- und Nachteile erwerben. Bei evtl. fraglichen Merkmalen sollte mit dem Spielleiter Rücksprache gehalten werden. Mit zu vielen und zu starken Nachteilen wird ein Charakter unspielbar, mit zu vielen Vorteilen wirkt er schlichtweg überzogen.

Toms Zwerg erhält die Vorteile *Scharfblick* und *gutes Gedächtnis* für jeweils 20 MP. Zum Ausgleich nimmt er die Nachteile *Angst (Thomgoc)* und *Angst (Meer)* für je -15 MP, sowie *Neugier* mit -10 MP. Somit ist sein MP-Wert wieder bei 0.

Schritt #8: Verteilung der EP für Talente

Als nächsten und vorletzten Schritt, muss man 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 EP zur Verfügung. Die Talentsteigerung erfolgt nach den normalen Steigerungs- und Aktivierungsregeln. 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 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 EP 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 EP ausgestattet werden.

Schritt #9: Geld und Ausrüstung

Welche Geldsumme der frisch geschlüpfte 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.

Einige Vor- und Nachteile beeinflussen die Ausrüstung und den Startwert – dies sollte an dieser Stelle beachtet werden.

Schritt #10: Game on, Have fun

Der Charakter ist nun für das Abenteuerleben vorbereitet.

Kapitel 8

Charakterbaukasten

Dieses Kapitel soll einen Auszug der Möglichkeiten darstellen, die man hat um einen Charakter in Mystic Legends zu entwerfen. So stellen wir im Folgenden Rassen, Kulturen und Berufe für die Welt Ta'Ra'n da. Im Speziellen gehen wir dabei auf den Kontinent Pak'Sha ein, da bislang in diesem, die meiste Entwicklungsarbeit steckt.

Dies soll nicht bedeuten, dass die hier vorgestellten Möglichkeiten nicht auch auf anderen Kontinenten oder Welten zu finden wären. Jedoch kann es sein, dass in den jeweiligen, zu den Regionen gehörenden Werken, weitere Rassen, Kulturen oder Berufe dazu kommen können.

Rassen auf Ta'Ra'n

Aquilaner

Die größtenteils im Wasser lebenden Aquilaner sind eine alte magische Schöpfung: Sie entstanden aus einer bisher unbekannt intelligenten Wasserrasse (unbekannt deshalb, weil sie von den Schöpfern der Aquilaner ausgerottet wurden) und der menschlichen Spezies. Der Grundaufbau ihres Körpers ist dem menschlichen sehr nah, unterscheidet sich jedoch in einigen wichtigen Details deutlich von ihm: Ihr Rückrat ist stark hervorgehoben und ähnelt einer beweglichen Stützflosse, die sich auf einem, auf dem Schädel sitzenden Knochenkamm bis in die Stirnpartie zieht. Zwischen den vier Fingern ihrer Hand (der Ringfinger fehlt) verfügen sie über Schwimmhäute, auch haben sie nur vier Zehen an ihren recht flachen und dennoch sehr beweglichen Füßen. Zwischen den Zehen haben sie ebenfalls Schwimmhäute. Ihre Haut verfügt normalerweise über einen sehr starken Stich ins Blaue oder Blaugrüne, die Arme und Beine sind bei manchen Aquilaner n noch mit rudimentären Schuppen besetzt, die opalartig schimmern. Ein weiteres Merkmal, dass sie vom Menschen unterscheidet, sind ihre Kiemen, die direkt hinter den Ohren sitzen und von strähnigen, meist blauen, grünen oder grauen Haaren versteckt werden. Mit Hilfe dieser Kiemen können sie unter Wasser atmen, darüber hinaus erlauben ihre Lungen aber genauso gut eine Atmung an Land aufrecht zu halten. Ihre Eckzähne sind ein wenig länger und spitzer als die Menschen.

Im direkten Vergleich zum Menschen sind ihre Muskeln ein wenig schwächer ausgeprägt, allerdings zeichnen sie sich durch sehr bewegliche Gelenke und dehnbare Sehnen aus, so dass sie recht flink und agil sind. Dieser eher leichte Körperbau rächt sich auch, wenn man Durchhaltevermögen und Zähigkeit vergleicht: Auch hier schneiden die Aquilaner geringfügig schlechter ab.

Diese Spezies bringt lebende, vollständig lebensfähige Nachkommen zur Welt, die von der Mutter gestillt werden. Einzig die Zeugung der Nachfahren ist ein komplizierter Akt, der rituell und sehr versteckt über mehrere Tage andauert. Über den genauen Verlauf der Paarung oder die Auswahl des Geschlechtspartners liegen keine Angaben vor. Mischlinge mit anderen Spezies gibt es keine, wenn sie mit Angehörigen anderer Rassen die Paarung vollziehen, so gehören die Nachkommen entweder vollständig der einen oder vollständig der anderen Rasse an.

Aquilaner haben eine recht merkwürdige Lebenserwartung, sie scheint direkt damit zusammenzuhängen, wie lange ein Aquilaner in seinem Leben im Wasser war: Verbringt er seine ganze Zeit im Wasser, so kann ein Aquilaner bis zu 200 Jahre alt werden, je weniger Zeit er im nassen Element verbringt, desto geringer ist seine Lebenserwartung, bis sie schließlich dem eines normalen Menschen gleicht (auf Ta'Ra'n in Etwa 50 Jahre). Ältere Angehörige dieser Spezies können an runzeliger Haut, grauen Schwimmhäuten und Schuppen erkannt werden, im Alter neigen sie zudem stärker als Menschen zu chronischer Vergesslichkeit. Aquilaner gibt es nur auf Ta'Ra'n.

Aquilaner

Haarfarbe (W20): blau (1-6), blauschwarz (7-8), schwarz (8-11), grün (12-17), grünschwarz (18-20)

Augenfarbe: immer schwarz

Körpergröße: 1,54 +2W10 (1,56 bis 1,74)

Gewicht: Körpergröße in cm – 105 kg+W10-W10

Eigenschaftsmodifikatoren: MS-1, AK+2, KO-1, 99 freie Punkte

Elfen

Elfen sind bekannt für ihre Grazie, für großes Geschick, sei es beim Umgang mit Fernwaffen, sei es in der bildenden Kunst oder sei es in der einfachen fließenden katzenartigen Bewegung auf der Jagd. Sie sind recht intelligent und wach und wissen auch, wie man einen Raum mit der eigenen natürlichen Ausstrahlung für sich einnimmt. Nur ihre Muskeln sind etwas „unterentwickelt“: Sie halten größere Strapazen weniger lange stand, erleiden bei Treffern schneller schwerere Wunden und sind auch im Vergleich der reinen rohen Kraft dem Durchschnitt eher unterlegen. In allem scheinen sie jedoch den Schönheitsidealen der Menschen zu entsprechen, denn zumeist sind sie schlank, gerade und hoch gewachsen, mit feinen Gliedern, feinen Gesichtszügen, hohen Wangenknochen, großen Augen und seidenweichen Haaren. Ein weiteres untrügliches Merkmal, einen Elfen vom Menschen zu unterscheiden ist, seine Ohren zu betrachten – diese sind nach oben lang gezogen und enden in einer feinen, geschwungenen Spitze.

Ebenfalls interessant sind die immer wiederkehrenden Berichte über die annähernde Unsterblichkeit dieser Wesen: Oft wird von Elfen berichtet, die weit über hundert Jahre alt werden und sich trotzdem jugendliche Frische und Schönheit bewahrt haben. Aber die Elfen können durch Gewalt, Krankheit oder Gift genauso (eher noch schneller) zu Tode gebracht werden wie normale sterbliche Menschen. Praktisch beenden sie den Alterungsprozess mit 25-35 Lebensjahren und behalten dann weitestgehend ihre äußerliche Gestalt und die Leistungsfähigkeit ihres Körpers bei. Elfen gelten zwar bei den meisten anderen Völkern als besonders fruchtbar, meistens setzt ein Elf aber auch nur 1 bis 3 Nachkommen in die Welt, ein Umstand der dafür sorgt, dass sich die Elfenpopulation nach großen Konflikten nur sehr schleppend erholt während ihre Feinde schon längst wieder Nachwuchs haben.

Elfen gibt es praktisch auf allen Welten, von Ta'Ra'n über Manador, Fedar und Chronova. Es lässt sich nicht mehr genau feststellen, ob die Elfen ursprünglich aus Ta'Ra'n oder Manador stammen, es steht nur fest, dass sie nach der ersten

Ausbreitungswelle zunächst mit den anderen Wesen nach Chronova und direkt während der Zeit der Katastrophe in Ta'Ran auch nach Fedar gekommen sind.

Elfen

Haarfarbe (W20): silber(1), weiß(2), hellblond (3-4), blond (5-7), mittelblond (8-9), dunkelblond (10-12), hellbraun (13-14), braun (15-16), dunkelbraun (17-18), schwarz (19), blauschwarz (20)
Augenfarbe (W10): saphir (1), blau (2), eisgrau (4), grau (4), smaragd (5), grün(6), bernstein (7), braun (8), schwarz(9), aquamarin (10)
Körpergröße: 1,64 + 2W20+2W6 (1,68 bis 2,16)
Gewicht: Körpergröße in cm – 115 kg+W10-W10
Eigenschaftsmodifikatoren: MS-1, WA+3, GE+2, AK+2, CH+1, IT+2, KO-2, 92 freie Punkte

Fingard

Tief im Dschungel verborgen existiert eine absolut friedfertige Gesellschaft kleiner affenartiger Wesen – die Fingard. Diese Geschichte könnte jetzt fast schon aus sein, wenn die Fingard nicht eines hätten: Die Fähigkeit zur Sprache. Die Fingard benutzen keine Werkzeuge, sie können nicht aktiv zaubern und auch sonst ist ihre "Kultur" in keiner Weise mit den Hochkulturen der Menschen, Zwerge, Orks oder gar Thomgoc zu vergleichen.

Diese Wesen besitzen blaugraue Haut, welche büschelartig durch ein blass blaugraues Fell bedeckt wird, welches nur auf dem Kopf wirklich flächendeckend schließt – der affenartige Eindruck entsteht vor allem durch den Greiffuß, mit dem sie behände durch die Bäume toben können, auch ist der Torso relativ und rund, wenn man ihn ins Verhältnis zum Rest des Körpers setzt. Die Fingard, wie sie sich selber nennen, laufen auf 4 Beinen, wobei die Arme länger sind als die Beine – der Kopf schaut also stets ein wenig nach oben, aufgerichtet sind diese Wesen zwischen 120 und 150 cm groß, auf 4 Beinen erreichen sie Schulterhöhen von etwa 90 - 100 cm, die weiblichen Fingard sind in etwa gleich groß, das dritte Geschlecht, welches in unserer Sprache keinen Namen hat, misst jeweils ca. 10 cm weniger. Wie? Drei Geschlechter? Nein! Ihr habt euch nicht verlesen. Um Nachkommen in die Welt zu setzen, benötigen Fingard 3 Geschlechter – eines trägt die Nachkommen aus, nachdem es die beiden anderen befruchtet haben, die Paarung erfolgt nacheinander, auch müssen sich der männliche und der Partner 3. Geschlechts nicht unbedingt mögen.

Ein weiterer besonderer Aspekt der Fingard ist ihre Fähigkeit zur Kommunikation mit Tieren, dafür müssen sie ihnen lediglich eine Hand auf den Kopf legen, das eigentliche "Gespräch" findet dann im Geist des Fingard und des Tieres statt. Natürlich sind Tiere nicht für besonders tiefgründige Diskussionen geeignet und lassen sich auch nur selten durch die Fingard beeinflussen, ihre Kommunikation findet immer auf dem eher beschränkten Horizont eines von Trieben geleiteten Tieres statt. Auch bemerkenswert ist, dass noch nie ein Fingard bei einer solchen Aktion angegriffen wurde, entweder haben die Fingard ein Gespür dafür, wenn das Tier nicht willens ist, sich mitzuteilen, oder die Tiere sehen in den Fingard durch intuitive Magie keine Beute oder Konkurrenz.

Fingard

Fellfarbe (W20): sattblau (1-2), blaugrau (3-18), weiß (19-20)
Augenfarbe: blau

Körpergröße: 1,15 + W20 + W10 (1,18 bis 1,50)

Gewicht: Körpergröße in cm – 80 kg+W10-W10

Eigenschaftsmodifikatoren: MS-2, WK+1, GE+1, AK-1, CH+1, IT+1, KO+1, 97 freie Punkte

Gnome

Von den Gnomen sprechen die meisten nur mit verhaltener Stimme – zu viele Gerüchte sind über diese geheimnisvolle Rasse im Umlauf. Sie könnten allesamt hexen und wären mitunter auch dazu bereit, Pakte mit den Daimon einzugehen, nur um ihre finsternen Forschungen voranzutreiben.

Vom Erscheinungsbild her sind die Gnome allerdings erst einmal wenig Furcht einflößend: Von ähnlicher Körpergröße wie ein Zwerg sind sie doch deutlich schwächlicher, fast schon schwächlich gebaut. Zwar tragen die meisten Gnome einen stolzen Bauch vor sich her, können aber nicht mit sonderlich viel Kraft aufwarten. Von den Zwergen (mit denen sie angeblich über mehrere Ecken verwandt sind) haben sie aber anscheinend ihre Zähigkeit: Ihre Haut ist faltig und fest wie Leder. Oftmals werden die Gnome auch von Warzen geplagt. Ihr Gesicht ist eckig, meist haben sie eine recht knollige Nase, darüber hinaus sitzt ihr Kopf anscheinend direkt zwischen den Schultern – auf alle Fälle ist ihr Hals recht kurz.

Doch nicht nur Warzen und Knollennasen piesacken die Gnome: Sie verfügen auch über einen ausgesprochenen Haar- und Bartwuchs, auch ihre Körperbehaarung ist stark ausgeprägt.

Ihre schlanken, mit kräftig ausgeprägten Gelenken ausgestatteten Hände allerdings und ihr wacher Geist sind ihr größtes Kapital: Sie sind anscheinend von Natur aus neugierige Bastler, Erfinder und Forscher, nicht nur auf dem Gebiet der Magie (auf dem wirklich jeder Gnom mehr oder weniger gut begabt ist).

Gnomenfrauen sind einfach weibliche Ausgaben ihrer Männer: Auch sie neigen zur Rundlichkeit, laut Aussagen gnomischer Männer aber „genau an den richtigen Stellen“. An einem Baby tragen sie 9 Monate – und sie gelten als hervorragende und liebevolle Eltern. Das Alter eines Gnoms ist aufgrund seiner schon von Geburt an „zerknittert“ wirkenden Haut oftmals nur schwer zu schätzen. Und da sie ihr Haar eigentlich immer färben, ist auch dies kein sicheres Anzeichen für das gnomische Alter. Man kann allerdings generell davon ausgehen, dass ein Gnom etwa zehnmals so lange lebt, wie ein normaler Mensch und auch nur zehnmals so langsam altert.

Gnome ziehen das Leben im Untergrund vor, wenn dies nicht möglich ist, so lieben sie immer noch dunkle Räume und enge Gassen, denn sie scheinen recht lichtempfindlich zu sein. Bisher wurden Gnome übrigens nur auf (bzw. unter) Ta'Ran entdeckt.

Gnome

Haarfarbe: praktisch immer gefärbt (natürlich ist braun oder schwarz)

Augenfarbe (W10): grau (1-3), grün(4-5), braun (6-8), schwarz(9-10)

Körpergröße: 1,15 + W20 + 2W6 (1,17 bis 1,47)

Gewicht: Körpergröße in cm – 100 kg+W20-W10

Eigenschaftsmodifikatoren: MS-1, WK+1, WA+1, GE+3, AK-1, CH-2, IT+2, KO+1, 94 freie Punkte

Goblins

Mystic-Legends

Eine recht weit verbreitete Rasse, die allerdings praktisch nirgendwo die wirkliche Regierung stellt, auch wenn sie oftmals eigentlich in der Überzahl wäre. Im Allgemeinen, wenn sie nicht mit anderen Rassen zusammenleben, haben Goblins immer noch einen großen Hang zur Natur, ihr Drang, Zivilisation aufzubauen ist einfach nicht so groß, als dass sie einen eigenen Staat gründen würden. Aus diesem Grund haben sie vielerorts einen recht wilden, rohen und unzivilisierten Ruf.

Goblins bleiben deutlich kleiner als Menschen gerade mal etwa 120 bis 150 cm werden sie groß. Sie haben einen runden Kopf mit sehr großen, weit auseinander stehenden Augen. Recht weit hinten am Schädel sitzen große spitze Ohren, außerdem ist ihr breiter Mund voller scharfer dreieckiger Zähne. Die Goblins haben eine kleine platte Nase und große knöcherne Wülste über den Augen – insgesamt machen sie also für Menschen äußerlich durchaus einen recht zurückgebliebenen Eindruck.

Ihre gesamte Haut ist von knotigen Warzen bedeckt und mit dickem, aber nicht flächig dichtem Haar übersät: Nur das Gesicht ist bis auf starke Augenbrauen relativ haarfrei, bei den männlichen wie bei den weiblichen Goblins bartlos, auch das Kopfhaar ist nicht sonderlich dicht. Ihre Arme und Beine sind im Verhältnis zum restlichen Torso überdimensioniert lang, die Gelenke, vor allem an der Armbeuge und an den Knien sind sehr kräftig entwickelt. Haar- und Hautfarbe der Goblins scheint sehr stark von ihrer Lebensweise und Ernährung abzuhängen, so kann man die einzelnen Kulturen der Goblins sehr einfach an ihrem Erscheinungsbild unterscheiden.

Generell sind Goblins ziemlich gelenkig, aber wenig kräftig und zäh, sie verfügen über extrem hoch entwickelte Sinne, besitzen anscheinend wie als Ausgleich dafür aber keinen besonders großen Intellekt.

Goblins sind extrem fruchtbar: Die Schwangerschaft der Frauen dauert nur 5 Monate, was pro Jahr durchaus zwei Geburten möglich macht – dazu kommt noch, dass die Goblins zu Mehrlingsgeburten neigen, Zwillinge sind fast schon die Regel. Auch die Fortpflanzung an sich ist weitaus einfacher gestrickt als bei anderen Rassen: In der Goblin-Gemeinschaft existieren keine festen Partnerschaften, alle Goblins sehen sich als Eltern aller Kinder (auch wenn sie zumeist wissen, wer der Vater und die Mutter sind), der Zeugungsakt ist nicht mit viel Aufhebens verbunden und passiert oft aus reiner Lust heraus. Goblinfrauen sehen keinen Bedarf an Schwangerschaftsverhütung, weshalb der Bestand ihrer Rasse auch für die nächsten Jahrhunderte gesichert sein dürfte.

Ein Goblin-Leben dauert etwa 40 bis 60 Jahre, bereits mit 30 Jahren ist das Fell am ergrauen und spätestens mit 35 Jahren sind praktisch alle Körperhaare des Goblins weiß, auch seine Haut wird deutlich faltiger und grauer, die Augen verlieren einen großen Teil ihres Glanzes und die Zähne, die immer wieder nachwachsen, neigen immer häufiger zum abbrechen.

Sie beschränken ihren Lebensraum zumeist auf unwegsame Gebiete, die noch nicht oder nur wenig von anderen Zivilisationen erschlossen wurden: Gebirge, Wälder, Moore, leben aber mitunter auch als Angehörige anderer Zivilisationen.

Grundregelwerk

Goblins gibt es auf Ta'Ran, Manador und Chronova. Und sicherlich ist es nur eine Frage der Zeit, bis auch eine Sippe nach Fedar auswandert und die Gegend „verseucht“.

Goblins

Haarfarbe (W20): je nach Kultur

Augenfarbe (W10): blau (1-2), grau (3-4), grün(5-6), braun (7-8), schwarz(9-10)

Körpergröße: 1,17 + W20+2W6 (1,20 bis 1,49)

Gewicht: Körpergröße in cm – 95 kg+W10-W10

Eigenschaftsmodifikatoren: MS-1, WK-2, WA+3, GE+3, AK+3, CH-1, IT-3, KO-1, 98 freie Punkte

Halblinge

Die Verwandtschaft mit den Zwergen ist absolut nicht zu leugnen – vor allem eines fällt diesbezüglich auf: Die Größe.

Halblinge sind noch einmal ein ganzes Stück kleiner als ihre zwergischen "Vettern". Mit einer Körpergröße von höchstens 1,20 m wird schnell klar, woher die Halblinge ihren Namen haben – es begann wohl mit einem Spottnamen für die "halben Portionen" und artete darin aus, dass eine ganze Spezies nun mit einer ziemlich diskriminierenden Bezeichnung klarkommen muss.

Das stört die friedliebenden und eher stoisch-passiven Halblinge, die allesamt dem Volk der Dunhag, der Hügelzwerge angehören, allerdings nicht. Ihr Geist ist nicht sonderlich schnell und ihr Gemüt ist wie bereits gesagt, eher ruhig. Aber es gibt auch körperliche Unterschiede zu den Zwergen: Wo diese eher kräftig gebaut und muskulös sind, neigen die Halblinge dazu, aufzuschwimmen und einen runden Bauch anzusetzen, ohne die Kraft eines Zwerges zu erreichen.

Den Halblingen ist nicht nur ein gesunder Appetit gegeben, sie verfügen auch über eine für ihre Körpergröße und Muskulatur erstaunliche Ausdauer – so wie sie an den meisten Tagen füttern, können sie es auch wochenlang mit knappen Vorräten aushalten.

Insgesamt kann man zum Aussehen der Halblinge sagen, dass vieles an ihnen kindlich anmutet, weshalb sie auch oft unterschätzt werden – runde Gesichtsformen, weiche Züge in Händen und Gliedern sowie ihre kurze Statur tun das ihre mitunter hässliche Verwechslungen und Irrtümer auszulösen. Die Frauen der Halblinge neigen genauso wie die Männer zu runden, üppigen Formen und zu einem sehr starken Kindchenschema. Ihr Haar wächst meist krauser als das der Männer, außerdem sind sie noch geringfügig kleiner. Sie können das ganze Jahr durch Kinder empfangen und neigen zu komplizierten Geburten – Mehrlinge sind allerdings noch nie aufgetreten.

Insgesamt ist zu diesen Wesen zu sagen, dass es sich bei ihnen um eine auf Ta'Ran sehr seltene Spezies handelt, die gern unter sich bleibt und der restlichen Welt eher kritisch oder gar furchtsam gegenübersteht. Dafür entwickeln sie mitunter eine erstaunliche Kreativität und künstlerische Ausdruckskraft, die weit über den in Eisen gegossenen Formalismus der Zwerge hinausgeht – ihnen scheint ein natürlicher Sinn für Schönheit und Schöpfung angeboren zu sein.

Halblinge

Haarfarbe (W20): braun(1-4), dunkelgrau (5-8), hellbraun (9-12), weißgrau (13-15), schwarz(16-17), grünbraun(18-19), albino (20)

Augenfarbe: braun

Körpergröße: 1,02 + 3W6 (1,05 bis 1,20)

Gewicht: Körpergröße in cm – 50 kg+W20-W10

Eigenschaftsmodifikatoren: MS-2, WK+1, GE+1, AK-1, CH+1, IT+1, KO+1, 97 freie Punkte

Lirzar

Etwas größer als Menschen, dafür aber viel schlanker gebaut sind die Lirzar – geschuppte Echsenwesen, die wohl von so manchem Klischee und noch mehr Legenden und Geheimnissen umrankt sind.

Zu Anfang erfährt man von fast allen Leuten, die bereits einen Angehörigen dieser Rasse erblickt haben will, sie seien alle grün, da sie jedoch sehr zurückgezogen leben und nur ausgewählte Persönlichkeiten Kontakt zu anderen Spezies pflegen, sei hier erwähnt, dass es sehr wohl auch andere Färbungen gibt – braun in allen Variationen, schwarze Schuppen und sogar leichte blaue Trübungen existieren – je nachdem, was für einer Kultur und damit was für einem Lebensraum sie angehören.

Der lang gezogene Schwanz, den sie beim Laufen zum Stabilisieren und beim Schwimmen als Ruder nutzen, ist an den Flanken abgeplättet, so dass er zu kräftigen Schlagbewegungen fähig ist. Mit Hilfe dieses Körperteiles können sie sich im Wasser fast ebenso elegant und schnell, nur nicht so ausdauernd bewegen wie die Aquilaner.

Ihr Schädel ist lang gestreckt und recht massiv gebaut. Kleine Spitze Zahnreihen im vorderen Mundraum zeugen davon, dass sie am liebsten von tierischer Nahrung leben und dabei Fische und Insekten bevorzugen. Allerdings wird kein Lirzar Früchte oder aber das Fleisch eines größeren Lebewesens verschmähen. Ihr Magen ist sehr robust und ihre kräftigen Kiefer und die massigen flachen Backenzähne bekommen annähernd alles klein – sie sind sehr gut in der Lage, für sich zu sorgen und in ihrem Ernährungsspektrum noch weniger wählerisch als Goblins, denen man bereits nachsagt, sie könnten allen Abfall verwerten.

Ihre Arme und Beine stehen für einen Humanoiden in einem merkwürdigen Winkel am Körper und die vierfingerigen daumenlosen Hände machen ihnen einige handwerkliche Arbeiten recht schwierig. Dies gleichen sie mit unglaublich beweglichen Zehen aus, mit denen sie, wenn sie sitzen, genauso geschickt agieren können wie mit den Händen.

Wegen ihres Körperbaus und der Tatsache, dass sie wechselwarm sind, lieben sie warme Regionen und halten sich am liebsten im dichten Dschungel auf – für große Expeditionen fehlt ihnen einfach das Durchhaltevermögen. Geistig können die Lirzar als wenig beweglich gelten, sie gehen an Probleme in etwa wie Trolle heran: Alles will bedacht und mehrmals im Kopf umgewälzt sein, ehe sie einen Entschluss fällen.

Die Lebenserwartung eines durchschnittlichen Angehörigen ihres Volkes liegt bei etwa 40 Jahren, allerdings existieren weibliche Lirzar, die auch weit jenseits der 200 Jahre gealtert sind. Woran diese gewaltigen Differenzen liegen und ob in jedem Angehörigen dieser Spezies das Potential schlummert,

derartige Altersspannen zu überbrücken, ist bisher unerforscht.

Die Fortpflanzung ist bei dieser Rasse wenig romantisch eingerichtet – eine einmalige Paarung genügt dem weiblichen Exemplar, genügend Samen zu speichern, um bis an ihr Lebensende Eier legen zu können. Diese Eier werden in warmen Erdhaufen – oder, je nach Grad der Zivilisation, auch in weichen Decken ausgebrütet, bis ein voll entwickelter junger Lirzar schlüpft.

Lirzar

Schuppenfarbe (W20): dunkelbraun (1-5), hellbraun (5-13), beige (14-17), schwarz (18-19), bläulich (20)

Augenfarbe: braun

Körpergröße: 1,70 + 2W20 (1,72 bis 1,92)

Gewicht: Körpergröße in cm – 110 kg+W10-W10

Eigenschaftsmodifikatoren: MS-1, WK+2, GE+1, AK+2, CH-2, IT+1, KO+2, 94 freie Punkte

Menschen

Zu der Physiologie der Menschen muss an dieser Stelle wohl kaum noch etwas gesagt werden, schließlich kann wohl jeder Spieler daheim in den Spiegel schauen und sich in etwa vorstellen, was an so einen Menschen alles dran muss und was man bei der Beschreibung lieber weglässt. Die Lebenserwartung eines normalen Menschen beträgt auf Ta'Ran etwa 50 Jahre, auf Manador 60 Jahre und auf Chronova 70 Jahre. Und da wären wir auch schon bei einem weiteren interessanten Problem: Auf Fedar gibt es keine Menschen! Überlegen sie sich also gut, ob sie mit einer rein menschlichen Forschergruppe nach Fedar reisen wollen.

Menschliche Frauen sind etwa alle 27 Tage für etwa 3 Tage empfängnisbereit und bringen nach reichlich 9 Monaten Schwangerschaft einen Säugling zur Welt – aber das sollten die Spieler ja alles selber bestens wissen. Allerdings gibt es unter den Menschen, die den größten Teil der 3 Welten Manador, Ta'Ran und Chronova bevölkern, unterschiedliche Rassen mit unterschiedlicher Abstammung und bestimmten Eigenheiten und typischen Merkmalen. Der Begriff Rasse wird also an dieser Stelle einmal korrekt angewendet, wir entfernen uns von der rollenspieltypischen Unsitte, Spezies und Rasse zu verwechseln und beschreiben biologisch korrekte Rassen.

Kizman-Abkömmlinge (Ta'Ran, Menschen): Zu dieser Rasse zählen die Angehörigen aller Stämme und Völker, die in direkter Blutlinie vom alten Imperium der Kizman abstammen. Heute handelt es sich bei ihnen hauptsächlich um Angehörige der Na'Pak-Stämme, der Hagisch (Stadthagisch) und der von den Orks versklavten Stämme im Norden Pak'Shas. Für diese Rasse typisch sind eine sehr helle Hautfarbe, die bei längerer Sonneneinwirkung (z.B. im Gebirge) jedoch bald recht dunkel wird, eine breite, recht kurze und stämmige Statur und die zumeist hellen Augen (blau, hellgrau, grün) und Haare (fast immer blond, mitunter auch weiß, höchstens und dann nur sehr selten braun). Die Kizman-Abkömmlinge zeichnen sich außerdem durch einen auffallend starken Bartwuchs aus. Sie gelten im Allgemeinen wegen ihres etwas zwergisch anmutenden Wuchses (bei Männern wie bei Frauen) äußerlich nicht als sonderlich

reizvoll, haben ein einfaches und direktes Gemüt. Dafür ist ihr Körper durch die Entbehrungen des Nordens gestählt und zäh wie Schuhleder geworden. Die Kizman neigen auffallend oft zu einer leichten Sehschwäche.

Kizman-Abkömmlinge

Haarfarbe (2W10): weiß (2), hellblond (3-5), blond (6-9), mittelblond (10-12), dunkelblond (13-16), hellbraun (17-19), braun (20)
Augenfarbe (W10): blau (1-4), grau (5-7), grün(8-9), braun (10)
Körpergröße: 1,44 + 2W10 +2W6 (1,48 bis 1,76)
Gewicht: Körpergröße in cm – 85 kg +W10-W10
Eigenschaftsmodifikatoren: MS +1, WK +1, WA -1, GE -1, AK +1, AS -1, IT' -1, KO +1, 99 freie Punkte

Noltharim (Ta'Ran, Menschen): Dieser taranischen Menschenrasse gehören neben den Naturalisten und den Osrathi auch fast die gesamte Nolthar-Kultur an: Alle Nolthar, die auf Pak'Sha, Dalatur und Syan leben, außerdem sind die nomadischen Hagisch aus einer ähnlichen Blutlinie. Da sie sich mit niemandem vermischten, blieben sie bis zur Ankunft der Kizman aus dem Norden weitestgehend unverändert. Die Noltharim sind recht durchschnittlich gebaut, und auch ihre geistigen Leistungen sind weder überragend noch besonders schlecht – sie bilden die gute Mitte in den Menschenrassen Ta'Rans. Das eine oder andere wertvolle Erkennungsmerkmal haben sie dennoch: Ihre Ohrfläppchen sind sehr lang gezogen (sie haben mindestens die doppelte normale Länge) und in der Mitte gespalten, außerdem verfügen sie über keinerlei Augenbrauen.

Noltharim

Haarfarbe (W20): hellblond (1-2), blond (3-4), mittelblond (5-7), dunkelblond (8-10), hellbraun (11-13), braun (14-16), dunkelbraun (17-18), schwarz (19-20)
Augenfarbe (W10): blau (1-2), grau (3-4), grün(5-6), braun (7-8), schwarz(9-10)
Körpergröße: 1,54 + W20+2W6 (1,57 bis 1,86)
Gewicht: Körpergröße in cm – 100 kg+W10-W10
Eigenschaftsmodifikatoren: keine Modifikatoren, 99 freie Punkte

Ayo-Südlande (Ta'Ran, Menschen): Diese Menschen stammen von den südlichen Gebieten des Östlichen Kontinentes Ta'Rans (und sind dort in der heißen Sonne aufgewachsen).

Sie verfügen über einen enorm hohen Wuchs, sind allerdings nicht sonderlich stämmig gebaut, gehen eher in Richtung hager. Ihre Haare sind immer kraus oder zumindest sehr stark gelockt (sie neigen sogar dazu, kugelförmige Gebilde darzustellen) und komplett dunkelschwarz, im Gesicht wächst ihnen allerdings kaum ein Bart, allerhöchstens ein weicher Flaum, den sich aber praktisch alle Menschen dieses Rasse abschaben, weil sie ihn als störend und unrein empfinden.

Ihre Haut ist gleichmäßig ebenholzfarben, ihre Augen sind groß und unter nur schmalen Augenbrauen gelegen. Sie haben den Ruf, sehr gelenkig und beweglich zu sein, allerdings sind ihr Geist und ihre körperliche Stärke nicht sonderlich überragend, allerhöchstens durchschnittlich.

Ayo-Südlande

Haarfarbe (W20): schwarz (1-15), blauschwarz (16-17), dunkelbraun (18-20)
Augenfarbe (W10): braun (1-3), schwarz(4-10)
Körpergröße: 1,64 + W20+3W6 (1,68 bis 2,02)
Gewicht: Körpergröße in cm – 110 kg+W10-W10
Eigenschaftsmodifikatoren: MS-1, WA+1, AK+2, AS-1, CH+1, IT-1, KO-1, 99 freie Punkte

Nolthar-Südlande (Ta'Ran, Menschen): Die noltharischen Stämme des Südens: Diese Menschen stammen ursprünglich von dem Kontinent der Lirzar und Fingard, tief im Südwesten Ta'Rans: Ursprünglich gelangten sie von Norden aus hierher, doch machte sich die starke Sonne bald bemerkbar: Sie haben eine dunklere Hautfarbe, wobei hier fast alle Schattierungen vertreten sein können, von zarter hellbrauner Farbe bis kaffeebraun. Ihre Augen sind mandelförmig und sitzen unter starken, oftmals buschigen Augenbrauen, ihre Haare sind stets gewellt oder gar gelockt und ebenfalls recht dunkel.

Im Allgemeinen werden sie von anderen Menschen als sehr schön empfunden. Sie verfügen über einen sehr festen Willen, manchmal sind sie regelrecht stur. Ihr Mut ist ebenfalls schon fast legendär. Allerdings sind sie keine besonders kräftigen Typen, sondern sind eher schlank und elegant.

Nolthar-Südlande

Haarfarbe (W20): schwarz (1-8), blauschwarz (9-10), dunkelbraun (11-15), braun (16-18), hellbraun (19-20)
Augenfarbe (W10): grün (1-2), braun (3-8), schwarz(9-10)
Körpergröße: 1,50 + W20+2W6 (1,53 bis 1,82)
Gewicht: Körpergröße in cm – 100 kg+W10-W10
Eigenschaftsmodifikatoren: MS-1, WK+2, WA-1, E-1, AK+1, AS+1, IT-1, 99 freie Punkte

Verdammte (Ta'Ran, Menschen): Als die Gruppe der Verdammten werden jene Kulturen des östlichen Kontinentes bezeichnet, die von der Katastrophe aus der Sicht der anderen Völker und Rassen am härtesten getroffen wurden: Zum einen die Dämonenpaktierer und zum anderen die verlorenen Stämme der Bronzezeitler. Sie zeichnen sich durch eine fahlgräuliche Haut, blassschwarze oder gar strähmig graue bis gänzlich weiße Haare aus (selbst bei Kindern), meist haben sie auch graue oder hellbraune Augen. Die Geschichte besagt, die Dämon hätten ihnen jegliche Farbe geraubt, andere behaupten das Ergrauen von Haut und Haaren sei auf die Schrecken der Nacht des Angriffes der Dämon zurückzuführen. Bis auf das Kopfhaar haben sie keinerlei Körperbehaarung (auch keinen Bart oder Augenbrauen), sie sind allgemein mittelgroß, nie besonders kräftig gebaut, wirken immer etwas ausgemergelt (die Wangenknochen treten stark hervor, die Augen liegen tief in den Höhlen) und die Augen sind sehr schmal, mitunter wird ihnen auch ein ziemlich stechender Blick attestiert.

Verdammte

Haarfarbe (W20): schwarz (1), blassschwarz (2-6), grau/ schwarze Strähnen (7-12), schwarz / graue Strähnen (13-16), komplett grau (17-19), weiß (20)
Augenfarbe (W10): grau (1-4),
hellbraun (5-8), gelb(9-10)

Körpergröße: 1,52 + W20+2W6 (1,55 bis 1,84)
Gewicht: Körpergröße in cm – 100 kg-W20
Eigenschaftsmodifikatoren: MS-1, WK+2, WA-1, GE-1, AK+1, AS+1, IT-1, 99 freie Punkte

Orks

Ein Ork ist für einen Durchschnittsmenschen ein imposantes Monster – mit 210 cm Durchschnittsgröße und schwerem, breitem Knochenbau überragt er jeden Menschen um einen Kopf und ist ihm im Nahkampf gnadenlos überlegen. Das Gesicht ist relativ flach, sie haben eine platte, bereits in relativ jungen Jahren in Falten gelegte, fliehende Stirn, eine platte Nase, die an die Nase eines Totenschädels erinnert und ein imposantes Gebiss – aus ihrem Unterkiefer ragen zwei vierkantige Hauer, die jedem Keiler Konkurrenz machen könnten. Sie sind am ganzen Körper mit dicken Haaren bedeckt, die man jedoch noch nicht als Pelz bezeichnen kann, da an manchen Stellen die grau-grüne Haut durchschimmern kann. In Muskelkraft und Zähigkeit können sie sich gut mit Zwerginnen messen und beinahe auch so manchem Troll das Wasser reichen – ein Umstand, der sie im Kampf zu gefährlichen Gegnern macht und in Verbindung mit ihrem kriegerischem Ruf und Wesen ein Bild im Kopf der anderen Rassen formt, dass vor allem aus einem besteht: Angst. Die Orks sind auch durch ihre guten Sinne (vor allem Geruch und Gehör) hervorragend an ein Leben in freier Natur angepasst, einzig ihre geistigen Leistungen und ihr zerstrittenes Wesen (sie führen auch untereinander gerne Krieg) befähigen sie nicht dazu, sich die anderen Völker untertan zu machen.

Orks werden im Durchschnitt nur 50 Jahre alt und bekommen bereits ab 30 die ersten gut sichtbaren Altersfalten und graue Strähnen in ihrem Haarkleid. Ihnen fallen oft die Zähne aus und auch ihre körperliche Leistung nimmt rapide ab. Ein Umstand, der viele Orks dazu veranlasst (ein imposantes Gespür für Ehre, eigene Leistung und den „richtigen Zeitpunkt“ in manchen Dingen ist ihnen nämlich ebenfalls mitgegeben, im Leben der Orks dreht es sich immer um den ständigen Selbstbeweis) sich selber das Leben zu nehmen oder in die „ehrentvolle“ letzte Schlacht zu ziehen, und sei es gegen den eigenen, haushoch überlegenen Sohn.

Die Orks kolonisieren praktisch alle Gebiete, die sie erreichen können, ziehen aber wegen ihrer Behaarung und großer Körpermasse eher kältere Regionen vor. Sie haben bereits Ta'Ran, Manador und Chronova kolonisiert, wobei noch geklärt werden muss, ob sie ursprünglich von Ta'Ran oder Manador stammen. Nach Chronova kamen sie recht zeitgleich mit den Elfen, Zwergen und Menschen.

Orks

Haarfarbe (W20): weiß (1), grau (2-5), braun (6-7), dunkelbraun (8-9), schwarz (10-18), blauschwarz (19-20)
Augenfarbe (W10): grau (1-3), rot(4-6), braun (7-8), schwarz(9-10)
Körpergröße: 1,90 + 2W20 (1,92 bis 2,30)
Gewicht: Körpergröße in cm – 90 kg+W10-W10
Eigenschaftsmodifikatoren: MS+3, WK-1, WA+1, GE-1, AK+2, Ch-2, IT-2, KO+3, 96 freie Punkte

Shivar

Lange Zeit war kaum etwas über diese seltsame Spezies bekannt, die im Süden Mesarons ihre Städte baut und

praktisch den gesamten Südosten kontrolliert. Mittlerweile sind einige Informationen durch Überlebende von Expeditionen oder von Shivar angegriffenen Dörfern verbreitet worden und was man auf diesem Wege erfährt, macht nicht unbedingt Mut, weitere Nachforschungen anzustellen: Zum einen gibt es offenbar nicht "Den Shivar", es gibt vielmehr unterschiedliche Unterrassen, die sich auf unterschiedliche Aufgaben spezialisiert haben. Natürlich kamen die meisten Augenzeugen vor allem mit der Wächtern und Kriegerern in Kontakt. Dabei handelt es sich je nach Bericht um kleinere und schwer gepanzerte Insektoide, die mit Klingenwaffen und Speeren ausgerüstet waren oder sehr große flugfähige Wesen ohne sonderliche Panzerung, dafür aber mit gift triefenden Stacheln und rasiermesserscharfen Mandibeln und Klauen an den Armen. Egal, welche Berichte nun zutreffen, diesen Wesen möchte man nicht im Dunkeln begegnen. Darüber hinaus ist die Existenz von mindestens zwei verschiedenen Arbeiterrassen gesichert. Die eine fungiert als eine Art Handwerker und die andere als eine Art Bauer.

Berichte über mächtige zur Magie fähige Insektoide, die Tiere und Pflanzen unter ihre Kontrolle zwingen können und sich damit zu Herrschern über den Dschungel aufschwingen, sind genauso umstritten, wie Geschichten über gigantische Städte unbekannter Herkunft. Städte aus einem faserigen feucht glänzenden Material, das nachträglich von selbsternannten Experten den Shivar zugeordnet wurde.

Egal wie viel wir zu wissen glauben, um die Shivar spinnen sich noch immer Dutzende ungeklärte Geheimnisse. Keiner weiß, wie sie sich fortpflanzen (es ist kein Geschlecht erkenntlich) oder kommunizieren. Niemand weiß, wie alt sie im Durchschnitt werden und wie Jugendstadien aussehen (geht man von der insektoiden Herkunft aus – wie sehen dann Shivar-Larven aus?).

Shivar

Aus unterschiedlichen Gründen sind Shivar zu diesem Zeitpunkt noch keine spielbare Spezies. Dies wird sich aber im Laufe der Zeit ändern.

Somani

Auf den ersten Blick wirken diese Wesen, wie aufrecht gehende Raubkatzen. Bei genauerer Betrachtung stellt man jedoch fest, dass sie deutlich menschlicher sind. Während der Kopf zwar noch sehr an den einer Katze erinnert – mit der Schnauze und den typischen Ohren – ist der Körper deutlich humanoid geformt und (wenn man das so sagen darf) meist nicht unattraktiv.

Sie erreichen eine Körpergröße von 1,40 bis 1,70 und besitzen eine Ganzkörperbehaarung wie sie eben auch bei ihren unintelligenten "Verwandten" üblich ist. Dieses Fell hat je nach Kultur eine unterschiedliche Färbung, von ocker über diverse Brauntöne bis hin zu grau. Weitere tierische Merkmale sind die ein- und ausfahrbaren Krallen. Die zwar nachwachsen wenn sie gestutzt werden, jedoch falls sie inklusive Wurzel gezogen werden, nicht wiederkehren. Dies geschieht im Alter allerdings automatisch und ist neben einem lichter werdenden Fell, die deutlichste Alterserscheinung.

Die gesamte Rasse kennzeichnet sich vor allem durch ihre Flinkfüßigkeit und ihre geschmeidige Gangart. Diese zeichnet sich auch dadurch aus, dass die Somani immer etwas nach

vorne gebeugt laufen, was den Eindruck eines leichten Buckels macht.

Somani

Fellfarbe (W20): ocker (1-3), dunkelbraun (4-9), schwarz (10), hellbraun (11-14), grau (15-19), albino (20)

Augenfarbe: braun

Körpergröße: 1,38 + 1W20 + 1W10 (1,40 bis 1,70)

Gewicht: Körpergröße in cm – 110 kg+W10-W10

Eigenschaftsmodifikatoren: MS+1, WK-1, GE-2, AK+3, CH+1, IT-1, KO-1, 99 freie Punkte

Thomgoc

Die Thomgoc sind eine eigentlich bisher immer von den Menschen unterdrückte Rasse gewesen, bis sie im Schatten der Katastrophe auf Ta'Rand die Gunst der Stunde nutzten und ein großes Reich unterwarfen. Was mit den Menschen passierte, die einst im Osten des östlichsten Kontinentes Ta'Rands lebten, weiß man bis heute nicht genau. Auf alle Fälle scheinen die Thomgoc direkt damit in Zusammenhang zu stehen. Die Thomgoc sind mit um die 2,20 m noch ein bisschen größer als Orks, das imposanteste Merkmal an ihnen ist aber mit Sicherheit das zweite Armpaar, das sie schmückt: Das obere Armpaar ist kräftig entwickelt und mit sechs-fingrigen geschickten Händen ausgestattet, während das untere Armpaar schmäler ist, über ein weiteres Gelenk verfügt, aber an den Händen jeweils nur über 3 Finger verfügt – einen großen in der Mitte und zwei dagegen gestellte kleine außen. Ihre blassgraublau Haut ist mit kleinen knorpeligen Schuppen besetzt, die im Gesicht (vor allem an der Stirn) mitunter auch von kleinen Knochenplatten geziert sind. Sie haben komplett schwarze, schräg stehende schmale Schlitzaugen, keine offensichtliche Nase, sondern nur Geruchsöffnungen und auch für die Gehörgänge nur kleine Löcher und keine Ohrmuscheln. Kräftemäßig sind sie wohl den meisten Menschen überlegen, außerdem verfügen sie über eine höchst entwickelte Intelligenz. Es gibt keinen erkennbaren Unterschied zwischen männlichen und weiblichen Thomgoc, allerdings ist es in fast jeder Kultur üblich, bestimmte Partien des Gesichts bei den Thomgoc-Männern weiß zu färben. Die Fortpflanzung läuft über Eiablage, wobei die Eier im Mutterleib bereits vorgebrütet werden und außerhalb nur etwa eine Woche vergeht, bevor aus einem Ei ein bis drei junge Thomgoc schlüpfen. Thomgoc-Frauen sind nur einmal in drei Jahren empfängnisbereit und signalisieren dies ihren Artgenossen zum einen durch starke Lockstoffe und zum anderen auch durch ein (für Thomgoc durchaus) aufreizendes Verhalten. Thomgoc werden bis etwa 120 Jahre alt, wobei angeblich auch schon 150-Jährige gesichtet wurden. Sie leben bisher nur auf Ta'Rand, wegen ihres dortigen spontanen Erfolges ist es jedoch keinesfalls auszuschließen, dass sie ihre Fühler demnächst auch in anderen Welten ausstrecken werden.

Thomgoc

Schuppenfarbe (W20): braun(1-3), dunkelgrau (4-8), hellbraun (9-12), weißgrau (13-15), schwarz(16-17), grünbraun(18-19), grün (20)

Augenfarbe: schwarz

Körpergröße: 2,00 + W20+2W6 (2,03 bis 2,32)

Gewicht: Körpergröße in cm – 90 kg+W20-W10

Eigenschaftsmodifikatoren: MS+1, WK+1, GE-1, AK-1, CH-1, IT+2, KO+2, 96 freie Punkte

Trolle

Trolle sind vier bis fünf Meter große Wesen, durch ihre schiere Größe bereits kräftig, sind sie außerdem noch mit gewaltigen Muskelpaketen bepackt, die jeden Zwerg neidisch aufschauen lassen. Aber nicht nur ihre schiere Kraft ist überragend, auch ihre Ausdauer und Beharrlichkeit. Dabei sind sie zahm wie Kinder und würden nie von sich aus einem anderen Intelligenten Wesen Schaden zufügen wollen. Trolle verfügen über einen massiven Schädel mit sehr eckigen und kantigen Zügen, einem groben, breiten Kinn und dicken Überaugenwülsten. Dieses urgewaltige Aussehen setzt sich auch am restlichen Körper fort: Die Arme scheinen etwas zu lang im Verhältnis zu den etwas zu kurz geratenen Beinen, der Torso an sich ist nicht besonders groß. Die gesamte Haut (die in allen Grautönen vorliegen kann) ist mit Borsten wie bei einem rauen Hausschwein übersät – Haare, so dick wie dünner Kettenhemddraht zieren den Schädel. Die Trolle denken recht langsam – zwar sind ihre Entscheidungen oftmals richtig und auch mitunter richtig weise, aber sie lassen so lange auf sich warten, dass ungeduldiges Drängeln zu patzigen oder dumm wirkenden Antworten führt. Ihre Größe bringt außerdem eine gewisse Behäbigkeit mit sich, allerdings haben die Trolle auch kaum etwas zu befürchten – natürliche Feinde kennen sie keine (selbst ein Drache hat besseres zu tun, als eine Trollsippe anzugreifen). Ihre Arbeiten wirken für Angehörige anderer Rassen oftmals Grob und kindisch, stellen für Vier-Meter-Riesen allerdings schon erstaunliche Leistungen dar.

Trolle sorgen zwar regelmäßig und mit viel Freude für Nachwuchs, aber ihre Frauen scheinen nicht sonderlich fruchtbar zu sein, denn ihr Fortpflanzungserfolg hält sich eher in Grenzen, manche behaupten auch, die Trollfrauen würden Naturmedizinern kennen, die ihre Empfängnisbereitschaft beeinflussen könnten und da eine Schwangerschaft oftmals mit vielen Mühen verbunden ist, neigen sie meist dazu, diese so gut es geht zu umgehen. Die Trollfrauen haben nicht nur ein sehr viel breiteres Becken und eine sehr üppig ausladende Oberweite, sie sind auch einen halben Meter kleiner als ihre männlichen Artgenossen, weshalb man sie auch als Nichttroll ziemlich einfach erkennen kann.

Trolle erreichen fast das Alter von Zwerginnen, scheinen aber bereits ab einem Alter von etwa 150 Jahren langsam zu altern – der Prozess zieht sich dann lange hin und wirkt auf Angehörige anderer Rassen mitunter recht grausam, da er damit beginnt, dass der Troll oder die Trollin alle Zähne verliert und nur noch Brei essen kann.

Die Trolle stellen die Völkerkundler der vier Welten immer wieder vor Fragen: Wie können sie auf Chronova einheimisch sein, obwohl sie es doch auch auf Ta'Rand sind, obwohl von Ta'Rand aus die Kolonisierung Chronovas von den Menschen aus Osrath angestrebt wurde. Besaßen die Trolle schon seit jeher Kontrolle über die Portale? Kennen diese dummen Wesen das Geheimnis, dass die vier Welten miteinander verbindet?

Trolle

Haarfarbe (W20): mittelblond (5-7), dunkelblond (8-10), hellbraun (11-13), braun (14-16), dunkelbraun (17-18), schwarz (19-20), grau

Augenfarbe (W10): blau (1-2), grau (3-4), grün(5-6), braun (7-8), schwarz(9-10)

Körpergröße: 3,50 + 3W20+2W6 (3,55 bis 4,22)

Gewicht: Körpergröße in cm – 50 kg+W20-W20

Eigenschaftsmodifikatoren: MS+6, WK+3, WA-2, GE-1, AK-1, CH- 2, IT-4, KO+5, 95 freie Punkte

Zwerge

Das typische Zwergebild präsentiert vor allem immer eines: Den männlichen Zwergen. Dummerweise gibt es immer wieder nicht nur gerüchteweise Begegnungen mit Zwergenfrauen, die angeblich sogar einen größeren Teil der zwergischen Bevölkerung ausmachen als die Männer ihrer Rasse. Also hier einmal alles aus der Sicht der Zwergin: Sie sind mit Muskeln bepackt wie ein Ork, sind extrem widerstandsfähig und widerborstig – soll heißen: Hüte dich, einer Zwergin ihren Willen nicht zulassen. Im Kampf bestechen sie durch eine gewaltige Kraft, die man ihrem kleinen Körper fast gar nicht zutraut (wenn man nur die Höhe betrachtet, denn die Zwerge sind nicht nur wirklich klein, sie sind auch wirklich breit – auch die Frauen). So manche Zwergin lehrte einem Ork das Fürchten, als sie ihn trotz einiger kräftiger Hiebe noch immer mit dem Hammer durch die Gegend jagen konnte. Wegen ihrer rohen Kraft sind Zwerginnen allerdings weniger flink als die anderen „minder großen“ Rassen, und wegen ihrer Sturheit und oftmals erzkonservativen Weltsicht neigt auch ihr Geist dazu, etwas träger zu sein als der Durchschnitt. Dies gleichen sie mit hoher Geschicklichkeit aus: Oftmals wird gemeint, die Zwerge hätten mindestens acht Finger, denn sonst könnten sie einige Dinge gar nicht vollbringen. Die Wahrheit steckt woanders: Die Zwerge wiederholen mit ihrer Sturheit bestimmte Bewegungsabläufe immer wieder und trainieren so ihre Fingerfertigkeiten bis an die Grenzen des Möglichen.

Die Zwerginnen haben, genauso wie ihre männlichen Gegenparts, eine recht hohe Lebenserwartung: Die ältesten Zwerge wurden angeblich 500 Jahre alt, bei Zwerginnen liegt der Rekord im Moment bei 851 Jahren. Diese lange Lebensspanne lässt sich auch mit dem ehernen Willen des kleinen Volkes in Verbindung bringen: Sie sind einfach zu stur zum Sterben. Zwerge leiden erst ab etwa 200 Jahren an Alterserscheinungen, Zwerginnen sogar erst ab etwa 350 Jahren – bis dahin kann man eine 40-Jährige nicht von einer 300-Jährigen unterscheiden. Zwerginnen sind recht fruchtbar, allein der Umstand, dass der Trieb, Kinder zu zeugen, bei den Zwergen weniger stark ausgeprägt ist als z.B. ihr Hang zur Arbeit und gelegentlichen Alkoholexzessen, sorgt dafür, dass sich die Zwerge trotz Mehrlingsgeburten nicht so rasant vermehren wie z.B. Goblins oder Karnickel.

Die Zwergenrasse ist allerdings eher verstreut – viele Gegenden taugen ihrer Meinung nach nicht zum siedeln und so meiden sie oftmals flaches Land, ziehen sich in die Sicherheit tiefer Höhlen zurück und bauen sich in dicke Festungsmauern ein. Einige Zwergenvölker jedoch haben dieser althergebrachten Lebensweise entsagt und sind doch ins offene Land gezogen, offensichtlich waren sie der Meinung, dass Zwerge sowieso nichts zu befürchten haben. Die Zwerge

siedeln bisher auf Manador, Ta'Ran und Chronova und haben diese Welten auch in dieser Reihenfolge für sich erschlossen.

Zwerge

Haarfarbe (W20): karottenrot (1), rot (2-5), blond (6-8), mittelblond (9-12), dunkelblond (13-15), hellbraun (16-17), braun (18), dunkelbraun (19), schwarz (20)

Augenfarbe (W10): blau (1-3), grau (4-6), grün(7-8), braun (9), schwarz(10)

Körpergröße: 1,20 + W20 + 2W6 (1,23 bis 1,52), modifiziert durch die Kultur

Gewicht: Körpergröße in cm – 90 kg+W20-W10

Eigenschaftsmodifikatoren: MS+2, WK+2, WA+2, GE+3, AK-1, CH-2, IT-1, KO+3, 91 freie Punkte

Kulturen auf Ta'Ran

Die hier angegebenen Kulturen sind alle auf Pak'Sha ansässig und bilden den Großteil der dortigen Bevölkerung. Daher werden sie dort auch genauer beschrieben.

Nach der Kurzbeschreibung folgt eine Auflistung der Talente die durch die jeweilige Kultur eine Steigerung erfahren. Anders als die mit den freien 750 EP gekauften Talente, werden die hier angegebenen Steigerungen, nicht auf die verteilten EP angerechnet.

Als nächste Angaben folgen die Vor- und Nachteile, die durch diese Kultur automatisch vergeben werden, weiterhin solche, welche besonders geeignet bzw. besonders ungeeignet sind.

Einige Kulturen besitzen noch s.g. Subkulturen. Wenn es solche geben sollte, ist für den Charakter eine solche ebenfalls zu wählen und die dortigen Angaben gelten kumulativ.

Bei der Angabe (SL), ist der SL zu konsultieren, ob die Auswahl genehmigt und passend ist.

Dulgar (zwerghisch)

Hierbei handelt es sich um eine zwergische Kultur, die auf Pak'Sha lediglich im Bastionsgebirge anzutreffen ist, ansonsten aber auf Ta'Ran weit verbreitet ist und vor der Katastrophe über große Macht und großes Wissen verfügte. Die alten Städte der Dulgar sind noch immer ein gut gehütetes Geheimnis der alten Zwerge oder schon in Vergessenheit geraten.

Heute führt dieses Volk auf Ta'Ran ein ruhiges Leben – durch dicke Mauern geschützt im Inneren des Gebirges. Es verzichtet größtenteils darauf, sich in die Belange anderer Völker einzumischen und trauert der einstigen Macht nach. Die typische Religion ist der Glaube an Roglima.

Die hier angegebene Subkultur „Bastionsgebirge“ muss ausgewählt werden, in späteren Publikationen werden andere Subkulturen folgen.

Dulgar**Talente:**

- Stöße oder Griffe & Hebel +1
- Armbrüste +1
- Klettern +1
- Kochen oder Holzbearbeitung oder Lederarbeiten oder Ackerbau oder Bergbau +1

- Baukunst, Gesteinskunde jeweils +1
- Malen/Zeichnen oder Singen oder Musizieren +1
- Religionskunde (Roglira) +2
- Stadtkunde oder Handel oder Feilschen +1
- Muttersprache Zwergisch

Automatische Vor- und Nachteile:

- Prinzipientreue (Verzicht auf Gewalt), Eitelkeit

Gut geeignete Vor- und Nachteile:

- Angst (Orks), Speisegebote, Erbschaft, Fett

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

- Vernachlässigung der Hygiene

Subkulturen**Bastionsgebirge:**

- Verstecken, Schleichen, Geographie, Kizman jeweils +1

Dunhag (zwergisch)

Die Dunhag, auch eine eher in sich gekehrte Kultur der Zwerge, die am liebsten unter sich bleibt und keinen Kontakt zu anderen Völkern aufbaut, hat eine besondere Art der Gesellschaftsstruktur hervorgebracht, die auf vollständiger Gleichheit basiert und ein perfektes Kollektiv zu erschaffen sucht.

Sie ist nicht nach regionalen Unterschieden gegliedert sondern nach weltanschaulichen: Die Subkultur der Reformatoren hat auf lange Zeit das Ziel, ihr Weltbild anderen Völkern aufzuzwingen und sie so vom „Joch der Unterdrücker“ zu befreien, während die Traditionalisten unter sich bleiben wollen und zum Teil die Reformatoren bremsen möchten, da sie fürchten, bald mehr als genug Aufmerksamkeit anderer Kulturen auf sich zu ziehen.

Dunhag**Talente:**

- ein beliebiges waffenloses Kampftalent +1
- Lesen und Schreiben, Mathematik, Philosophie, Sternkunde jeweils +1
- ein den Dunhag entsprechendes Talent aus dem Bereich Handwerk oder Wissen (praktisch alle möglich, nach Absprache mit SL auch ein modernes) +1
- Ackerbau oder Tiere abrichten & pflegen: eine Gruppe nach Wahl +1
- Muttersprache Zwergisch

Automatische Vor- und Nachteile:

- Kodex (gegen Kapitalismus, keine Geldwirtschaft, höchstens Tauschgeschäfte, Gleichheit aller Lebewesen)

Gut geeignete Vor- und Nachteile:

- Angst (große Städte)

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

- Geiz, Sucht (Geld), Jähzorn

Subkulturen**Reformatoren:**

- Äxte und Beile, Schwerter oder Stumpfe Hieb Waffen +1
- Armbrüste +1
- Verstecken +1
- Orientierung +1
- Kriegskunst +1
- eine beliebige Sprache +1

Traditionalisten:

- Diplomatie +1
- Philosophie +1
- oben gewähltes Handwerks- oder Wissenstalent +1

Gradrechi (orkisch)

Die derzeit wohl stärkste Kultur Pak'Shas, die, wenn sie einige Wege gehen würde, sich wohl den Kontinent bereits Untertan gemacht hätte. Durch die Eroberung alter Kizman –Städte haben sie Zugang zu altem Wissen und zu alter Technik, die sie auch oft und gerne einsetzen (dennoch kann man davon ausgehen, dass sie untereinander ihr Wissen nicht teilen und auf diese Weise den Fortschritt deutlich hemmen).

Die hier vorgestellte Kultur gilt im Allgemeinen, alle weiteren Modifikationen müssen über die Subkulturen geregelt werden, da es bei den Gradrechi durchaus keine Gleichberechtigung gibt. Die menschlichen Sklaven entstammen vor allem den zurückgebliebenen (zurückgelassenen?) Kizman.

Frauen aus der Provinz Hirgara werden regeltechnisch wie Männer und Männer von dort regeltechnisch wie Frauen behandelt.

Gradrechi**Talente:**

- Stadtkunde (moderne Städte) +1
- Menschenkenntnis (Orks) +1
- ein handwerkliches Talent nach Wahl (SL) +1

Automatische Vor- und Nachteile:

- Männer: Gier
- Frauen und Sklaven: Randgruppe

Gut geeignete Vor- und Nachteile:

- Männer: Arroganz, Intoleranz
- Frauen und Sklaven: Gesucht, schwache Gesundheit, Unterwürfigkeit
- allgemein: Aberglaube, Unfähigkeit für Talentgruppe Wildnis

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

- Männer: musisch begabt, künstlerisch begabt
- Frauen und Sklaven: Eitelkeit, einflussreicher Freund
- generell: adlige Abstammung

Subkulturen**Weiber:**

- Tritte +1
- Stumpfe Hieb Waffen +1
- Kochen, Lederarbeiten, Schneidern jeweils +1
- Tiere abrichten & pflegen: eine Gruppe nach Wahl +1
- Muttersprache Gradrechi-Skrieg

- Gradrechi-Spack +3
- Männer:**
- Äxte und Beile oder Fechtwaffen oder Stumpfe Hieb Waffen +2
 - ein weiteres aus der obigen Liste +1 oder Geübt mit Wurf Waffen der gewählten Kategorie
 - Muttersprache Gradrechi –Spack
 - Gradrechi-Skrieg +3
- orkische Sklaven:**
- ein beliebiges waffenloses Kampftalent +1
 - Körperbeherrschung +2
 - Ackerbau, Maurer jeweils +1
 - Tiere abrichten & pflegen: eine Gruppe nach Wahl +1
 - Muttersprache Gradrechi-Skrieg
 - Gradrechi-Spack +3
- menschliche Sklaven:**
- ein beliebiges waffenloses Kampftalent +1
 - ein zusätzliches handwerkliches Talent +2
 - Körperbeherrschung +2
 - Muttersprache Kizman
 - Gradrechi-Skrieg +3 oder Gradrechi-Skrieg+2 und Gradrechi-Spack +1
- Orkische Elite:**
- **zusätzlich: Subkultur Männer**
 - eine moderne Waffe nach Wahl (SL) +1
 - Überzeugen, Anführen jeweils +1
 - Mathematik +1
 - ein Wissenstalent (auch moderne – SL) +1
 - Muttersprache Gradrechi-Spack
 - Kizman oder Gradrechi-Skrieg +2

Graupelze (goblinisch)

Hierbei handelt es sich um die goblinische Sklavenkultur, die sich bei den Gradrechi aufgebaut hat. Dadurch, dass sie hier größtenteils unter sich sind, kann man sie durchaus als isolierte Kultur betrachten, die im sklavischen Dienste eines anderen Volkes steht. Hier gibt es keine weiteren Subkulturen, da es sich bei den Graupelzen, wenn man es anders betrachten wollte, bereits um eine Subkultur (um eine orkische Subkultur, wenn man genau will) handelt.

Graupelze

Talente:

- ein beliebiges waffenloses Kampftalent +1
- Betteln +1
- Körperbeherrschung +2
- Klettern, Schwimmen jeweils +1
- Stadtkunde, Menschenkenntnis (Orks) jeweils +1
- Muttersprache Krecken'nja
- Gradrechi-Skrieg oder Turakar-Skrieg +2

Automatische Vor- und Nachteile:

- Randgruppe, Aberglaube, Immunität gegen Schimmelpilz

Gut geeignete Vor- und Nachteile:

- Rachsucht (gegen Orks), lichtempfindlich

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

- Speisegebote, Fatalismus

Hagisch (menschlich)

Hier muss man eine der vorhandenen Subkulturen wählen, wobei die eigentliche Subkultur „Stadt“, die der nomadischen Subkultur gegenüberzustellen wäre, noch dreimal weiter unterteilt wurde. Zu beachten ist, dass die nomadischen Birscham, die eigentlich aus den Nolthar hervorgingen, von den städtebauenden Hagisch, die aus den Kizman hervorgingen, zu unterscheiden sind.

Bei den Städten der Hagisch ist die Vorgeschichte ähnlich den Na'Pak, allerdings haben sie sich durch den Kontakt mit den Nolthar schon deutlich weiter entwickelt als diese. Handel und Handwerk stehen im Mittelpunkt des städtischen Lebens. Die Birscham dagegen leben traditionell nomadisch, und auch wenn sie durchaus zwischen den Städten für Handel sorgen oder sich für Fehden als Söldner rekrutieren lassen, steht ihr Leben größtenteils noch im Zeichen der großen Herde, die sie von Weide zu Weide treiben und um deren Wohlergehen sie sich kümmern.

Beide Kulturen gehören dem Viererkult an, dem in den Städten auch Tempel errichtet werden.

Hagisch

Generelle Talente:

- eine Stangenwaffe nach Wahl +1
- Bogen +1 oder Geübt mit Wurf Waffen der obigen Kategorie
- Reiten +1
- Ackerbau oder Tiere abrichten & pflegen: ein passendes (SL) +1

Städter (Kizman-Hagisch)

Zusätzliche Talente:

- Stadtkunde, Mathematik, Religionskunde jeweils +1
- Feilschen +1
- Muttersprache Kizman

Automatische Vor- und Nachteile:

- keine

Gut geeignete Vor- und Nachteile:

- adlige Abstammung

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

- unsozial

Subkulturen

Küstenstädte:

- Schwimmen, Fischen, Boote Fahren, Neo-Imperiales-Noltharia jeweils +1

Städte im Wald:

- Wildnisleben, Pflanzenkunde, Holzbearbeitung, Birscham-Noltharia jeweils +1

Städte der Ebenen:

- Ackerbau, Reiten jeweils +1

- Tiere abrichten & pflegen: eine Gruppe nach Wahl +1
- Birscham-Noltharia oder Zwergisch +1

Nomaden (Birscham)

Zusätzliche Freie EP:

- Reiten +1
- Wildnisleben, Fährten lesen, Tierkunde jeweils +1
- Orientierung oder Sternkunde +1
- Geographie +1
- Muttersprache Birscham-Noltharia
- Neo- Imperiales-Noltharia +2 oder Kizman +1

Automatische Vor- und Nachteile:

- Richtungssinn, Neugier

Gut geeignete Vor- und Nachteile:

- Aberglaube

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

- adlige Abstammung, akademische Ausbildung

Na'Pak (menschlich)

Bei diesem recht barbarischen Volk des Bastionsgebirges ist es so geregelt, dass die Subkulturen wegen der großen Konzentration extra zu wählen sind. Wenn der Charakter direkt von den Stämmen des Bastionsgebirges stammen soll, so darf er keine Subkultur wählen, erhält dafür aber mehr freie EP. Da es sich bei den Na'Pak um ein recht rückständiges Volk handelt, dürfen zu Anfang keine handwerklichen Fähigkeiten, die spezielle aufwendige Ausbildungen oder das Vorhandensein besonderer Techniken erfordert. Zu den Na'Pak ist zu sagen, dass sie aus der einstigen Hochkultur der Kizman hervorgingen, von den Orks aus ihrem alten Lebensraum ins Bastionsgebirge abgedrängt wurden und nun einem wilden Leben nachgehen, das darauf ausgerichtet ist, den Vormarsch der Orks zu stoppen, was bei den sporadischen Angriffen der Gradrechi auf das Gebirge auch recht gut gelingt. Sie besitzen ein animistisches Weltbild, demzufolge alle Dinge von Geistern erfüllt sind und versuchen besonders den Ahnengeistern – ihren Vorfahren, zu gefallen.

Na'Pak

Talente:

- Schläge +1
- Äxte und Beile oder Speere oder Schwerter +1
- Geübt mit Wurfaffen der obigen Kategorie
- Klettern, Schleichen, Körperbeherrschung jeweils +1
- Fährten lesen, Pflanzenkunde, Tierkunde jeweils +1
- ein passendes Handwerkstalent (SL) +1
- Muttersprache Kizman
- Birscham-Noltharia oder Zwergisch oder Gradrechi-Spack oder Turakar-Spack oder Gradrechi-Skrieg oder Turakar-Skrieg +2

Automatische Vor- und Nachteile:

- Ausdauernd, Kälteresistenz, Rassismus (Orks)

Gut geeignete Vor- und Nachteile:

- sehr groß, kräftiger Körperbau, widerstandsfähig (Gifte oder Krankheiten). Richtungssinn, Blutrausch, Jähzorn, Aberglaube

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

- Fett, sehr klein, schwache Gesundheit, kurzatmig, adlige Abstammung

Subkulturen

Sümpfe:

- Schwimmen, Verstecken jeweils +1

Blutborn:

- Verstecken, Fischen jeweils +1

Scherbenebene:

- Verstecken +2

Rotpelze (goblinisch)

Diese einfache Kultur der Goblins lebt nomadisch oder in Höhlen und besitzt kein großes eigenes Reich, sie sind sehr naturverbunden und an das Leben in der Wildnis hervorragend angepasst.

Da es sich hierbei um eine recht ursprüngliche Kultur handelt, ist es recht wenig sinnvoll, sie noch in Subkulturen zu untergliedern, der einzige Unterschied, den sich der Spieler bewusst machen sollte, ist die Nähe unterschiedlicher anderer Kulturen, die den Goblincharakter eventuell beeinflussen.

Rotpelze

Talente:

- Speere, Dolche, Schleudern jeweils +1
- Schleichen, Verstecken jeweils +1
- Klettern oder Schwimmen oder Körperbeherrschung +1
- Fährten lesen, Tierkunde, Pflanzenkunde, Wildnisleben jeweils +1
- Sternkunde oder Orientierung +1
- Heilkunde +1
- Gerberei oder Lederarbeiten +1
- Muttersprache Krechen'nja

Automatische Vor- und Nachteile:

- Prinzipientreue (Natur schützen), Begabung für Talentgruppe (Wildnis), Körpergeruch

Gut geeignete Vor- und Nachteile:

- Richtungssinn, Randgruppe, Angst (enge Räume)

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

- Rachsucht, Jähzorn, Intolerant, Fett

Turakar (orkisch)

Die wohl ursprünglichste Form der orkischen Kultur, die sich nur noch in östlicheren Kontinenten, auf Pak'Sha aber in der einstigen Form nicht mehr erhalten hat. Auf Pak'Sha ist dieses Volk vollkommen mit den Gradrechi vermischt, bleibt aber insofern unter sich, dass sie eine eigene soziale Schicht bilden, einer eigenen Form der orkischen Religion nachgehen und als billige Krieger für die Gradrechi arbeiten.

Die generelle Kultur gilt allgemein auch für die östlich von Pak'Sha gelegenen Kontinente, die Subkulturen ebenso, man kann die die Subkulturen Freie Turakar und Sklaven / Frauen mit der Subkultur „Turakar Gradrechs“ kombinieren (muss es bei Turakar von Pak'Sha sogar).

Turakar

Talente:

- Bisse oder Stöße oder Griffe & Hebel +1
- eine Kampftechnik nach Wahl +3, eine weitere +1
- Schleichen +1
- Körperbeherrschung +2
- Wildnisleben +1
- Tiere abrichten & pflegen: eine Gruppe nach Wahl +1

Automatische Vor- und Nachteile:

- keine

Gut geeignete Vor- und Nachteile:

- ausdauernd, Kampfrausch, Blutrausch, sehr groß,

Ungeeignete Vor- und Nachteile:

- sehr klein, kurzatmig,

Subkulturen

Freie Turakar

- Wagen lenken, Fahrten lesen, Tierkunde jeweils +1
- Tiere abrichten & pflegen: eine Gruppe nach Wahl +1

Sklaven/ Frauen

- Gerberei, Kochen, Pflanzenkunde, Tierkunde, Verstecken jeweils +1

Turakar Gradrechs

- Einschüchtern, Feilschen, Kriegskunst jeweils +1

Berufe auf Ta'Ran

Je nachdem, wie episch und weit reichend die Abenteuer sein sollen, die ihre Charaktere mit Mystic-Legends erleben sollen, gibt es unterschiedliche Abstufungen in den Berufen – niemand wird mit einem einfachen Bauern in große Schlachten gegen Drachen ziehen, aber im Rollenspiel mit einem solchen Charakter wohl am Lagerfeuer andere Geschichten erleben als ein abgebrühter alter Kämpfer, der schon Dutzende Schlachten erlebt hat.

Bei der Wahl der Charaktere ist darauf zu achten, dass innerhalb der Gruppe ein ungefährender Konsens darüber herrscht, was gespielt werden soll – ein hochbegabter Magier wird sich nur ungern mit einem Hirtenjungen herumschlagen, der aus seinen Augen heraus nun wirklich nichts kann. Anders herum fühlt sich dieser Hirtenjunge im Schatten des Magiers vermutlich auch nicht wirklich wohl. Wenn es dann darum geht, die Konflikte dieser jeweiligen Charaktere umzusetzen – der Hirtenjunge möchte eine warme Bleibe, etwas frisches zu Essen und irgendwo eine Arbeit finden, während der Magier nach dem Ei eines hohen Drachen für die Vollendung seines Unsterblichkeitstrankes sucht und auch nebenher mal gern wieder einen Daimon vernichten mag, dann prallen Welten aufeinander, die zumindest auf der einen Seite Schaden

davontragen dürften. Sicherlich ist eine solche Situation auch einmal reizbar, aber man sollte sie nicht zum Thema einer ganzen Kampagne machen, sondern sie höchstens ein bis zwei Abenteuer mittragen, um dann die Situation entweder auszugleichen (durch Herabstufung der zu großartigen Helden bzw. Erhöhung der zu niedrigen Charaktere) oder unpassende Charaktere zu ersetzen.

Es gibt aber auch Berufe, die etwas an der Grenze angesetzt sind – ein Jäger könnte bei richtiger Führung auch zum Abenteurer taugen, ein Soldat wohl auch zum eher einfachen Leben. Außerdem kann man mit Sicherheit einige der Berufe noch herauf- oder herabstufen, um mächtigere oder weniger mächtige Charaktere zu erzeugen. Eine solche Veränderung sollte allerdings nur gemeinsam mit dem Spielleiter geschehen, denn dass ein gewöhnlicher Hirtenjunge plötzlich zur ernstzunehmenden Konkurrenz für den Magier wird, ist nur schwerlich anzunehmen.

Die Ausrüstung, die ein Charakter erhält, ist mit dem Spielleiter abzustimmen: Generell gilt, dass jeder Charakter das notwendigste Werkzeug für seinen Beruf und eine dem Hintergrund angemessene Ausrüstung erhält. Ein Schmied dürfte sicherlich einen Schmiedehammer und eine Zange dabei haben, ein Amboss oder ein Blasebalg ist eher nicht zu vermuten. Genauso hat ein Krieger eine Waffe und wenn er aus einem wohlhabenden Hause stammt, auch eine Rüstung (üblicherweise gehört diese wohl aber einem Herrn, dem der Krieger verpflichtet ist). Charaktere, die eher in einer Stadt heimisch sind, haben vermutlich ein wenig Geld dabei, um sich in der Stadt zu versorgen und eine Unterkunft zu erhalten, während Charaktere, die bevorzugt in der Wildnis unterwegs sind, eine warme Decke und eventuell eine Schlinge oder einen Speer zum Jagen dabei haben.

Es wäre ziemlich unsinnig, an dieser Stelle angeben zu wollen, welche Ausrüstung mit welchem Beruf einhergeht – dies raubt dem Besitz des Charakters die persönliche Note. Auch genaue Regeln zum Geld sind vermutlich wenig sinnvoll – in den meisten Fällen haben die Charaktere ohnehin soviel oder so wenig Geld dabei, wie der Spielleiter gern möchte. Natürlich soll dies keine Einladung zu Willkür sein, denn die wichtigste aller Regeln sollte schon beachtet werden: Der gesunde Menschenverstand. Ein Bettler wird kaum einige Kupfermünzen zusammengekratzt haben, während ein Händler wohl eine recht armselige Figur abgeben würde, hätte er nicht wenigstens ein gewisses finanzielles Polster, um seinen Lebensunterhalt abzusichern.

Bei jedem Beruf ist bei seinem Namen in Klammern (mitunter auch bei den Varianten) eine Anzahl freier Punkte angegeben. Diese dürfen auf all die Talente verteilt werden, die nicht durch den Beruf begünstigt werden, solange dadurch kein Wert über 4 entsteht. Talente, die durch den Beruf begünstigt werden, dürfen mit Hilfe der freien Talentpunkte bei den einfachen Berufen bis maximal 5, bei den Abenteurerberufen bis maximal 6 und bei den Heldenberufen bis maximal 7 gesteigert werden.

Das einfache Leben – die unteren Schichten

Man kann, wenn man eine statistische Erhebung durchführen würde, sicherlich damit rechnen, dass etwa 90% der Bewohner Ta'Rans hierzu gehören. Das Hauptaugenmerk dieser Leute

Mystic-Legends

liegt vermutlich darauf, ein wenig Geld für den Lebensunterhalt zu verdienen – manchmal geht es sogar einfach nur ums nackte Überleben. Sie alle gehören zu den Leuten, die ein großer Held wohl nur selten bemerkt, ohne etwas von ihnen zu wollen. Die Talentsumme beträgt 30.

Sklave (11)

Auf Ta'Ran ist das Recht, andere Menschen einfach zu besitzen, noch in vielen Kulturen verankert – bei den Orks gehört es praktisch schon zum guten Ton, als ordentlicher Krieger mindestens einen Sklaven für niedere Arbeiten zu haben. Auch die Nolthar sind als Sklavenfänger und -halter tätig, behandeln ihren “Besitz” aber sehr viel besser als die Orks es tun. Wer auf Pak'Sha einen Sklaven spielen möchte, der sollte sich entscheiden, ob er den Orks oder den Nolthar entstammt, denn dort gibt es große Unterschiede, auch darin, was für Aufgaben die jeweilige Dienerschaft zu erledigen hat. Ein Sklave kann natürlich auch einem anderen Spielercharakter “gehören” - inwiefern dies aber eine für alle Beteiligten befriedigende Situation ist, sollten die Spieler selber wissen.

ein beliebiges waffenloses Kampftalent +1
Verstecken +2
Knoten und Fesseln +1
Hauswirtschaft +3
ein Handwerkstalent +3, ein weiteres +2
Gebet oder Religionskunde +2
Betteln +3
Menschenkenntnis oder Lippenlesen +2

Bauer (6)

Einfache Leute, die davon leben, was sie dem Boden abtrotzen können – Landwirtschaft wird auf Ta'Ran bevorzugt in der Nähe von Flüssen oder generell feuchten Regionen betrieben, da man nur dort den Brotschilf Farfok anbauen kann. Andere Arten dieses Berufes sind Weinbauern oder Obstbauern, die neben ihren Früchten meist auch noch Getränke produzieren (den besonders beliebten Sirup oder aber auch Wein oder Likör). Das Leben dieser Berufsgruppe ist sehr hart, denn Dürreperioden, Krankheiten der Pflanzen und Kriege, während denen die Äcker unbestellt bleiben, lassen sie am direktesten ihre Lebensgrundlage verlieren. Dennoch sind sie sich bewusst, dass auf ihrem Rücken ganze Zivilisationen errichtet werden, dass man ohne sie vermutlich nur sehr wenig Nahrung zur Verfügung hätte.

Dolche +2
Stoßwaffen oder Hieb Waffen +2
Zechen oder Tanzen +3, das andere +1
Pflanzenkunde +4
Tierkunde +3
Wetter vorhersagen +2
Ackerbau oder Tiere abrichten & pflegen: eine Gruppe nach Wahl (SL) +5, das andere +2

Viehzüchter (7)

Besonders bei den Hagisch gibt es eine große Dichte an Viehzüchtern – etwa genauso viele wie gewöhnliche Bauern. Sie sind es, die vor allem bei der nomadischen Bevölkerung dafür sorgen, dass Butter und Milch, Leder und nicht zuletzt

Grundregelwerk

auch Fleisch produziert werden. Ein besonderes Ansehen genießen die Pferdezüchter, die das Privileg haben, ihre Stuten durch besonders geeignete Hengste decken zu lassen und so Nachkommen mit besonderen Eigenschaften zu erhalten. Auch bei den Orks spielt dieser Beruf eine große Rolle, zumal nur die untersten Bevölkerungsschichten überhaupt daran denken, pflanzliche Nahrung zu sich zu nehmen.

Dolche +2
Stabwaffen +2
Reiten oder Schleichen +3
Tierkunde +4
Tiere abrichten & pflegen: zwei Gruppen nach Wahl 1x +4, 1x +3
Heilkunde Krankheit +3
Fleischerei +1
Gerberei +1

Hirt/ Viehtreiber (7)

Meist bei den Viehzüchtern angestellt und nur selten Besitzer einer eigenen kleinen Herde sind die Hirten dafür verantwortlich, die Tiere zu saftigen Weiden zu führen, aber auch, sie vor Raubtieren zu beschützen und Jungtiere zur Welt zu bringen. Außerdem kennen sich die meisten mit einigen üblichen Viehleiden aus und wissen sie zu kurieren. Es ist ein harter, wenig angesehener und oft einsamer Beruf, der an den sozialen Ausschluss grenzt – selten haben sie lange Kontakt zu anderen Leuten, oftmals sehen sie wochenlang niemand anderes als andere Hirten und natürlich die Tiere.

Peitsche oder Schleuder +3
Dolch +2
Reiten +2
Sternkunde +2
Orientierung +4
Tierkunde +3
Fährten lesen +3
Tiere abrichten & pflegen: eine Gruppe nach Wahl (SL) +4

Jäger (3)

Da wilde Tiere über ein anderes Fleisch und einen – so sagt man zumindest – besseren Geschmack verfügen, ziehen auch immer wieder Jäger aus, diese zu erbeuten und dann das Fleisch und die Felle zu verkaufen. Da nur wenige Gegenden existieren, in denen sich das Gesetz auch außerhalb der Siedlungen erstreckt, gibt es kaum Gebote (oder besser: Verbote) zur Wilderei, so dass sich die Jäger mit mitunter recht handfesten Mitteln ihre eigenen Jagdgründe sichern müssen. Auch dieser Beruf ist meist recht einsam, denn die Jäger sind mitunter tagelang in der Wildnis unterwegs, ohne eine geeignete Beute ausfindig zu machen. Zu dieser Berufsgruppe zählen außerdem noch Fallensteller, die mit den unterschiedlichsten Mitteln vorgehen und den Jägern zumindest eine Sache voraushaben – sie müssen sich nicht selbst so gut tarnen und auch nur seltener Spuren lesen.

Dolche +1
Speere oder Stumpfe Hieb Waffen +3
Bogen oder Armbrust oder Blasrohre oder Schleuder +4 oder Geübt im Umgang mit Wurf Waffen der Kategorie Speere und +1 auf selbige Schleichen +3
Klettern oder Schwimmen oder Skifahren +2, ein anderes +1

Sternkunde oder Legendenkunde +1
 Tierkunde +3
 Orientierung +3
 Tarnung +2
 Fährten lesen oder Fallenstellen + 2, das andere +1
 Gerberei oder Fleischer +1

Variante (optional):

Fallensteller (3): Fallenstellen zusätzlich +3, Fährtenlesen zusätzlich +2, Tierkunde zusätzlich +1, keine Fernkampfauswahl, Schleichen nur +1 anstatt +3

Maurer (10): Maurer +4, Gesteinskunde +1, Steinmetz +2, Baukunst +3
Glasbläser (12): Glasbläserei +5, Gesteinskunde +1, Malen/Zeichnen +2
Töpfer (13): Töpfern +4, Malen/ Zeichnen +3
Bäcker (13): Kochen +4, Pflanzenkunde +3
Holzfüller (13): Holzbearbeitung +2, Äxte und Beile +4, Pflanzenkunde +1
Schuster (10): Lederarbeiten +3, Gerberei +3, Schneider +3, Malen und Zeichnen +1
Koch (12): Kochen +4, Tierkunde +2, Pflanzenkunde +2

Handwerker

Ohne diesen Berufsstand wäre eine Zivilisation genauso undenkbar wie ohne die Leute, die Nahrung produzieren. Handwerker fertigen praktisch alles, was an Werkzeugen, Möbeln, Fahrzeugen, Wohnungen usw. benötigt wird. Hierbei ist zu beachten, dass der gemeine Handwerker meist für einen Meister arbeitet – er selber darf keine Lehrlinge ausbilden und keine Gesellen aufnehmen, so dass in einem kleinen Dorf zwar sicherlich ein oder zwei Handwerker vorhanden sind, die aber nach ihrem Ableben durch Leute aus der Fremde ersetzt werden müssen sofern sie sich nicht über die Gesetze der Zunft hinweggesetzt haben und ihre Nachkommen selber unterrichtet haben. Zum Zunftwesen muss man allerdings sagen, dass es nur in größeren Städten so streng ist, dass man schon von Gilden sprechen könnte.

Stumpfe Hieb Waffen oder Äxte und Beile +2
 Dolche +1
 Fälschen +2
 Lehren +2
 Feilschen +2
 Überzeugen +1

Varianten (zwingend):

Feinschmied (13): Feinschmiedekunst +5, Feilschen +2
Grobschmied (11): Grobschmiedekunst +4, Hüttenkunde +2, Metallguss +3
Waffenschmied (13): Grobschmiedekunst +4, Feinschmiedekunst +3, Kriegswesen +2
Köhler (15): Holzbearbeitung +2, Pflanzenkunde +3
Brauer/Winzer (12): Braukunst oder Winzerei +4, Pflanzenkunde +3, Alchemie +1
Fleischer (8): Fleischer +4, Tierkunde +4, Kochen +4
Tätowierer (11): Tätowieren +4, Anatomie +3, Heilkunde +2
Juwelier (5): Feinschmiedekunst +3, Gesteinskunde +3, Handel +2, Juwelier +4, Schätzen +3
Schlosser (13): Feinschmiedekunst +4, Schlösser knacken +3
Gerber (7): Gerberei +4, Tierkunde +3, Balsamieren +2, Lederarbeiten +4
Schneider (8): Schneidern +5, Weberei +2, Stoff Färben +2, Lederarbeiten +2, Anatomie +1
Seiler (10): Seilerei +5, Pflanzenkunde +2, Knoten/ Fesseln +3
Weber (12): Weberei +4, Pflanzenkunde +1, Stoff Färben +3
Schreiner (14): Holzbearbeitung +4, Pflanzenkunde +2
Zimmerer (10): Holzbearbeitung +3, Zimmerei +4, Baukunst +3
Bogenbauer (12): Holzbearbeitung +3, Bogenbau +3, Mechanik +1, Pflanzenkunde +1
Instrumentenbauer (6): Instrumentenbau +4, Feinschmiedekunst +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Musikinstrument +2, Mechanik +1
Steinmetz (10): Steinmetz +4, Bildhauer +1, Gesteinskunde +2, Maurer +1, Baukunst +2

Wirt (7)

Bei einem Wirt kann es sich sowohl um den Mann oder die Frau hinter der Theke in einer Schenke als aber auch um einen Koch in einer Herberge oder einen Herbergsvater handeln. Das Aufgabenfeld dieses Berufs ist vielfältig – er muss sich in der Küche und mit Getränken auskennen, darf seine Gäste nicht durch unflätiges Benehmen vergrätzen und muss bei Streit oder anderen Problemen in seiner Wirtschaft für Ordnung sorgen können. Schließlich benötigt er einige Erfahrung im Besorgen von Vorräten und im Bewirten zu Tische.

Schläge oder Griffe und Hebel +3
 Hauswirtschaft +3
 Feilschen +2
 Falschspiel oder Spiele +1
 Tanzen +1
 Zechen +2
 Handel +3
 Kochen +3
 Pflanzenkunde +1
 Tierkunde +1
 Überzeugen +1
 Menschenkenntnis +2

Fahrender (einfacher Gaukler)/ Narr (3)

Wenig geachtet und oft verspottet und dennoch bei Kindern und Narren recht beliebt sind diese Gesellen – meistens schreiend bunte Leute mit einem leichten Hang zum Exhibitionismus. Sie stellen sich selbst oder ihr Können kunstfertig dar und reichen dann ihre Kappen herum oder laufen selbst die Hand aufhaltend umher, um sich die nächste Mahlzeit zu verdienen. Im Gegensatz zu den eher romantischen Vorstellungen vom Leben eines Schaustellers ist ihr Lebenswandel sehr hart und von Entbehrungen und Enttäuschungen geprägt.

Dolche +1
 Überzeugen +1
 Verkleiden +3
 Betteln +3
 Gesang oder Dichtkunst +3
 Schauspielerei +3
 Feilschen +1
 Spiele +2
 Falschspiel +1
 Körperbeherrschung +4
 Taschendiebstahl +3
 Tanzen +2

Stammeskrieger

Einer eher rückständigen Kultur angehörig ist ein Stammeskrieger ein Mittelding zwischen einem Jäger und einem Kämpfer. Er ist in erster Linie dem Erhalt seiner Familie und seines Stammes verpflichtet und von seinem persönlichen Stolz zu allerlei Mutbezeugungen getrieben, die ihn mit Sicherheit auch zu Abenteuern fernab seines Stammes treiben könnten. Seine Fähigkeiten sind von seinem Leben in der Natur und in Freiheit geprägt.

Eine der folgenden Kulturen muss ausgewählt sein:

Na'Pak (8):

ein beliebiges waffenloses Kampftalent +4 oder zwei +2
 Äxte und Beile oder Schwerter oder Stumpfe Hieb Waffen +3
 Geübt mit Wurf Waffen der obigen Kategorie
 Klettern +2
 Verstecken +3
 Schleichen +2
 Fallenstellen +2
 Heilkunde +2
 Fährtenlesen +2

Turakar (7) :

Schläge oder Tritte +3
 Äxte und Beile, Stumpfe Hieb Waffen, Fecht Waffen, Speere oder Bogen – zwei aus dieser Liste +3 und Geübt mit Wurf Waffen einer der gewählten Kategorien
 Schleichen +2
 Fährten lesen +4
 Orientierung +2
 Einschüchtern +3
 Viehzucht oder Ackerbau +1

Krechen'kantsch (7) :

Schläge oder Bisse +3
 Fecht Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen oder Dolche oder Speere oder Schleuder – eines aus dieser Liste +3, ein weiteres +2 oder Geübt mit Wurf Waffen der gewählten Kategorie
 Armklingen +2
 Schleichen +3
 Verstecken +2
 Fährten lesen +2
 Fallenstellen +2
 Pflanzenkunde +1
 Tierkunde +1
 Orientierung +2

Krechen'michan (5) :

Schläge oder Bisse +5
 Fecht Waffen oder Dolche oder Speere oder Schleuder oder Blasrohr – zwei aus dieser Liste +4 und Geübt mit Wurf Waffen einer obigen Kategorie
 Schleichen +4
 Verstecken +4
 Gesang +2

Hagisch (Birscham-Nomaden) (8) :

Griffe und Hebel +4
 Fecht Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen oder Speere oder Lanzenreiten +4
 Bogen +4 oder Bogen +2 und Geübt mit Wurf Waffen einer obigen Kategorie
 Reiten +3
 Gefahreninstinkt +1
 Menschenkenntnis +2
 Tanzen +4

Landstreicher (5)

Ohne feste Ausbildung handelt es sich bei Landstreichern um diejenigen, die keine Stelle bei einem Lehrmeister oder sogar als Knecht oder Magd auf einem Hof oder als Tagelöhner gefunden haben und so mehr und mehr verkamen. Manche Leute sagen, dass ein Landstreicher für einen vollen Magen oder einen Krug Wein alles tun würde, aber dem ist nicht so – es existiert zumindest bei denjenigen, die noch nicht ihr ganzes Leben auf der Straße verbracht haben, eine gewisse Selbstachtung, die auch dazu führt, dass ein Landstreicher, so schlecht sein Ruf sein mag, nicht ausnahmslos zum wilden Barbaren oder rüdigen Räuber verkommt.

ein beliebiges waffenloses Kampftalent +2

Dolche +1
 Stumpfe Hieb Waffen +2
 Betteln +4
 Schleichen +2
 Verstecken +2
 Taschendiebstahl +2
 Klettern oder Schwimmen oder Körperbeherrschung +2
 ein weiteres aus dieser Liste +1
 Orientierung +2
 Schauspielerei +1
 Überreden +1
 Verkleiden +2
 Zechen +1

Straßenräuber (8)

Ob es nun der Hunger, pure Armut oder einfach nur Gier in Verbindung mit der Erfahrung, wie einfach sich einige Leute ausrauben lassen, ist, die eine Person in Richtung eines Straßenräubers bringen, letztlich ist es meist ein Leben ohne Rückkehr zu einem geregelten Leben. Ein Straßenräuber muss in der ständigen Angst leben, von einem Landsknecht erschlagen oder einer aufgebracht Bauernmeute aufgeknüpft zu werden.

ein beliebiges waffenloses Kampftalent +3

Dolche +2
 Stumpfe Hieb Waffen oder Äxte und Beile oder Speere +4
 Geübt mit Wurf Waffen der gewählten Kategorie
 Verstecken +2
 Zechen +3
 Schleichen +2
 Taschendiebstahl +1
 Bestechen +1
 Verkleiden +2

Bader (13)

Am ehesten könnte man den Bader wohl dem fahrenden Volk zuordnen, da er nicht nur Heiler und Kräuterkundiger ist, sondern auch eine Art Alleinunterhalter – er verkauft selbstgebraute Heilwässerchen, bespricht Warzen, verbindet Wunden oder schneidet schwärende Verletzungen aus. Nebenher produziert er sich als eine Art Gaukler, um die Leute anzulocken und von der unangenehmen Prozedur abzulenken. Die fachliche Kompetenz ist recht ausgewogen – zwischen Heilkunst und Gaukelei.

Anatomie +1

Pflanzenkunde +1
Heilkunde +3
Okkultismus +2
Taschendiebstahl +2
Verstecken +1
Schleichen +1
Tanzen oder Gesang +3
Verkleiden +1
Kochen +2

Krämer (12)

Als Krämer versorgt man meist ein Dorf oder einen kleinen Landstrich mit allen Waren, die die Leute dort nicht selbst produzieren können oder wollen. Wenn man eine lukrative Einnahmequelle hat, lässt es sich meist ganz gut leben, auch wenn viele Krämer an dem Problem leiden, dass ihre Kundschaft am ehesten in Naturalien zu zahlen pflegt. In größeren Siedlungen existieren meist auch mehrere Krämer, die sich dann auf einige Waren spezialisieren und auf diesem Gebiet meist auch besser kennen als einer der Dorfkrämer vom Lande.

Dolche +1
Schätzen +2
Überzeugen +2
Überreden +3
Menschenkenntnis +3
Handel +3
Feilschen +4

Nachwächter/ Gardist (6)

Sie sind diejenigen, die dafür sorgen, dass die Städte und auch größere Dörfer sauber bleiben und dass die Gesetze befolgt werden. Üblicherweise erhalten sie ihr Geld von einem Stadtrat oder von allen Stadtbürgern zu gleichen Teilen oder aber sind von einem adligen Herrscher eingesetzt und dienen dann in erster Linie diesem und erst zweitrangig der Stadt an sich. Oftmals erhalten sie auch die Aufgabe, im Falle eines Angriffes von außen auf die Stadt den Widerstand und die Verteidigung zu organisieren.

Griffe und Hebel oder Schläge oder Stöße +4
Schwerter, Fechtwaffen, Stumpfe Hieb Waffen eine beliebige Stangenwaffe, Armbrust oder Bogen +4, ein anderes +2
Menschenkenntnis +3
Körperbeherrschung +2
Klettern oder Schwimmen oder Reiten +4, ein anderes +1
Verstecken +1
Einschüchtern +1
Knoten/ Fesseln +3

Fischer (10)

Wenn es die Fischer nicht gäbe, würden einige sehr viel größere Ernährungsprobleme auf Ta'Ran auftauchen. Sie fangen vor allen Dingen kleine Fische in großen Mengen und erreichen so oftmals einen bescheidenen Reichtum, wenn ihr Heimatdorf an einer fischreichen Stelle gelegen ist. Dadurch, dass sie sich auf See auskennen und den dortigen Gefahren trotzen, verdienen sie sich den Respekt der Bevölkerung.

Fischen +4
Seefahrt +2

Kartographie oder Geographie +1
Orientierung +3
Sternkunde +2
Körperbeherrschung +2
Rudern +3
Schwimmen +2
Schiffsbau +1

Bergarbeiter (13)

Ein sehr angesehener Beruf, der mit vielen Gefahren und Entbehrungen verbunden ist und deshalb in der Familie weitergereicht wird wie ein alter hässlicher Topf – neue Freiwillige zu werben ist trotz des recht hohen Einkommens sehr schwer, da unter Tage lebendig begraben zu werden und dann im Dunkeln an Luftmangel langsam zu verenden eine der schlimmsten vorstellbaren Todesarten. Außerdem gehen mit dieser Betätigung viele Berufskrankheiten ein, sodass ein Bergarbeiter oftmals in höherem Alter nicht mehr in der Lage ist, seinem Beruf nachzukommen und umsatteln muss.

Stumpfe Hieb Waffen +3
Bergbau +3
Gesteinskunde +2
Geographie +1
Orientierung +2
Blind Handeln +2
Körperbeherrschung +3
Gebet +1

Prostituierte

Die Prostituierten – seien es nun Männer oder Frauen – haben keinen einfachen Beruf. Es ist zwar recht leicht, durch das "ins Bett steigen" zu ein wenig Geld zu kommen, damit verbunden sind aber der soziale Ausschluss, die Qual, mit Leuten zu verkehren, denen man nicht immer im Herzen zugewandt ist und die Abstumpfung gegen jedes Gefühl. Insbesondere bei Trosshuren darf man kein besonders aufwändiges Liebespiel erwarten, da sie am Tag meist mehrere "Kunden" bedienen müssen und so oft unter Zeitdruck stehen. Badeherren oder Badedamen arbeiten in einem Badehaus oder haben einen eigenen Wagen, dessen Badezuber nur sie allein verwalten – wie oft es bei ihnen zu echten prostituierten Diensten kommen mag, ist nicht ganz klar, oftmals können sie selbst darüber entscheiden, mit wem sie das Bett teilen wollen und mit wem nicht.

Betören +3
Körperbeherrschung +3
Menschenkenntnis +2
Gefahreninstinkt +2
Varianten (zwingend):
Tänzer (10): Körperbeherrschung +1, Tanzen +4, Überzeugen +2, Etikette +2, Hypnose +1
Hure (13): Verkleiden +1, Betören +1, Überreden +2, Schauspielerei +1, Tanzen +2
Trosshure (12): Schauspielerei +3, Zechen +2, Überreden +2, Spiele +1
Badeherr (10): Schwimmen +4, Pflanzenkunde +1, Heilkunde +3, Okkultismus +1, Menschenkenntnis +1

Gewöhnliche Abenteurer – Unterwegs zum Ruhm

Hier sind die Leute versammelt, die sich schon rühmen können, die eine oder andere gefährliche oder bedeutsame Situation erlebt zu haben – nicht unbedingt immer als Handelnder, aber sie sind durch ein Leben gezeichnet, dass sie schon etwas von der normalen Bevölkerung abhebt. Ihre Fähigkeiten sprechen für sich und spiegeln ihre Erlebnisse zum Teil bereits wieder – in einigen Spezialgebieten stehen sie bereits aus der Masse heraus. Hier kann man noch einmal ungefähr 9% der Bevölkerung Ta'Rans ansiedeln. Die Talentsumme beträgt 40.

Bote (19)

Der Bote ist ein angesehener und gern ausgeübter Beruf, denn er kann sich oft fremde Städte ansehen und kommt oft herum. Dass diese Reisen mit Gefahren verbunden sind, vergessen die meisten in ihren romantischen Betrachtungen der Aufgabe dieser Leute nur zu gern. Viele Botschaften sind eine teure Ware, die einige Personen nur zu gern in ihren Händen hätten – der Preis ist nur zu oft der Kopf des Boten. Aus diesem Grunde sind viele Boten beritten unterwegs oder einigermaßen wehrhaft. Mitunter bilden sie auch Gruppen, um sich besser gegen zweifelhaftes Gesindel zu behaupten.

Dolche +2
Schwerter oder Fechtwaffen oder Bogen oder Stäbe +2
Überzeugen +2
Geographie +4
Orientierung +2
Reiten +3
Menschenkenntnis +2
Stadtkunde +3
Heraldik +1

Durokan (18)

Wer dem Orden der Durokan angehört, ist ein gern gesehener Gast in von Streit und Unfrieden geplagten oder bedrohten Gegenden – die Durokan bezeichnen sich selbst als “die Unterhändler” und wollen überall friedlich vermitteln, ohne dass es zu Auseinandersetzungen bewaffneter Art kommt. Die Ausbildung beinhaltet Diplomatie genauso wie gesellschaftliche Beschäftigung, um den Sinn der Taktik und Verhandlung zu schärfen. Oftmals werden auch meditative Wege angestrebt, die beide Gegner an den Tisch holen, um zwischen ihnen zu vermitteln.

Stäbe +3
Diplomatie +5
Überzeugen, Überreden jeweils +3
Heraldik +2
Menschenkenntnis +2
Meditation +2
Religionskunde +2
Etikette +3

Soldat

Im Dienste einer Obrigkeit stellt der Soldat seine Fähigkeiten denjenigen zur Verfügung, die vor äußeren Bedrohungen zu schützen sind – das gemeine Volk ist ihm meist genauso

wichtig wie die Herrschaft seines Geldgebers. Er ist dafür ausgebildet, mit vielen anderen Soldaten zusammen in einer Schlacht zu kämpfen und wurde entsprechend gedrillt, um Formationen zu halten und Befehle ausführen zu können. Lange Nächte in den Soldatenunterkünften tun das ihrige, ihn zu einem geselligen Kerl oder Weib werden zu lassen – neben dem Kämpfen versteht er sich meist auch gut auf den Zeitvertreib für Friedenszeiten.

ein beliebiges waffenloses Kampftalent +2
Einschüchtern +2
Körperbeherrschung +1
Zechen oder Tanzen +3
Kriegswesen +2
Heilkunde +2

Varianten (zwingend):

Infanterie (20): Fechtwaffen oder Schwerter oder eine beliebige Schaftwaffe außer Peitschen oder eine beliebige Stangenwaffe außer Stäbe +4, eine weitere +2 sowie Geübt im Umgang mit Wurfaffen einer der gewählten Kategorien

Schwere Infanterie (21): Dolch +2, Schwerter oder Äxte und Beile oder Stumpfe Hiebaffen +5

Pionier (19): Dolch +1, Äxte und Beile oder Stumpfe Hiebaffen +3, Holzbearbeitung +3, Bergbau +2

Schütze (21): Dolch +2, Armbrust oder Bogen oder Schleudern +5

Schwere Reiterei (17): Reiten +4, Fechtwaffen oder Schwerter oder Flegelaffen oder Stumpfe Hiebaffen oder Äxte und Beile +3, Lanzenreiten +4

Leichte Reiterei (18): Reiten +4, Speere oder Dolche oder Schwerter oder Stumpfe Hiebaffen oder Äxte und Beile +4, ein weiteres +2 oder Geübt mit Wurfaffen der gewählten Kategorie

Brittener Schütze (18): Reiten +4, Armbrust oder Bogen +4, Dolche +2

Seesoldat (17): Klettern +1, Seefahrt +1, Schwimmen +2, Knoten/Fesseln +1, Dolch +2, Äxte und Beile oder Fechtwaffen oder Stumpfe Hiebaffen +4

Krieger

Meist etwas höher als der Soldat steht der Krieger, der seine Waffenkunst vor allem in den Dienst höhergestellter Persönlichkeiten oder einer Kirche stellen – oftmals hinterfragen sie ihre Aufgaben und heben sich durch Spezialisierung von der Masse der kämpferischen Berufe ab. Oftmals werden diesen Leuten auch Befehlspositionen in Armeen zugeteilt, da bei einem Krieger mehr “Kopf” verlangt wird als bei einem normalen Soldaten. Oftmals entstammen die Angehörigen dieser Berufsgruppe auch dem gehobenen Bürgertum oder (wenn es in der jeweiligen Kultur etwas Derartiges gibt) auch dem Adel. Ebenso verbreitet sind allerdings Kriegerorden, die sich dem Kampf als meditative und gesellschaftliche Ereignis verschrieben haben und nach einem strengen Kodex leben (z.B. nicht die Waffe gegen jeden dahergelaufenen Störenfried zieht).

ein beliebiges waffenloses Kampftalent +3
Einschüchtern +2
Körperbeherrschung, Reiten jeweils +2
Klettern oder Schwimmen +2
Menschenkenntnis +1
Etikette, Heraldik jeweils +2
Kriegswesen +4

Varianten (zwingend):

Schütze (8): Armbrust oder Bogen +5, Schwerter oder Fechtwaffen +3, Holzbearbeitung +2, Bogenbau +3, Verstecken +1

Offizier (5): Anführen +4, Einschüchtern +2, Überzeugen +2, Überreden +2, Reiten +2, Schwerter oder Stumpfe Hieb Waffen oder Speere +3

Ritter (2): Reiten +4, Anführen +2, Einschüchtern +1, Etikette +1, Rechtskunde +1, Betören +1, Schwerter oder Lanzenreiten oder Stumpfe Hieb Waffen oder Äxte und Beile oder Bogen oder Armbrust +5, ein weiteres +3

Duellant (2): Rechtskunde +2, Verspotten +3, Einschüchtern +2, Menschenkenntnis +1, ein beliebiges Kampftalent +6, ein weiteres +3, ein weiteres +1

Ordenskrieger (7): Philosophie +2, Religionskunde +2, Gebet +2, Rechtskunde +1, Schwerter oder Fechtwaffen oder Stumpfe Hieb Waffen oder eine beliebige Stangenwaffe +4, ein weiteres +2

Söldner

In seiner Ausbildung steht ein Söldner meist zwischen einem Krieger und einem Soldaten – er geht lieber für sich allein oder wenn schon in Formation, dann gemeinsam mit langjährigen Waffenbrüdern in die Schlacht. Das romantische Leben dieser oftmals von Hunger und Armut zu diesem Beruf gezwungenen oder durch die Obrigkeit in diese Form gepressten Individualisten besteht größtenteils daraus, auf einen Soldgeber zu hoffen, das erworbene Geld durchzubringen und ein paar Wochen oder Monate später schon wieder auf einem dreckigen Schlachtfeld zu stehen und für Leute zu kämpfen, deren genaue Motivation man gar nicht kennen will.

ein beliebiges waffenloses Kampftalent +3

Einschüchtern +2

Körperbeherrschung +2

Klettern oder Schwimmen +3

Schleichen +2

Kriegswesen +3

Geographie +2

Grobschmiedekunst oder Lederarbeiten +1

Heilkunde +1

Bestechen +1

Feilschen +3

Varianten (zwingen):

Infanterie (10): Fechtwaffen oder Schwerter oder eine beliebige Schaft- oder Stangenwaffe +5, eine weitere +2 oder Geübt mit Wurf Waffen der gewählten Kategorie

Schwere Infanterie (9): Dolch +2, Schwerter oder Äxte und Beile oder Stumpfe Hieb Waffen +6

Schütze (10): Dolch +2, Armbrust oder Bogen +5

Schwere Reiterei (7): Reiten +4, Fechtwaffen oder Schwerter oder eine beliebige Schaftwaffe +4, Lanzenreiten +2

Leichte Reiterei (7): Reiten +3, Speere oder Dolche oder Schwerter oder Stumpfe Hieb Waffen oder Äxte und Beile +5, ein weiteres +2 oder Geübt mit Wurf Waffen der gewählten Kategorie

Berittener Schütze (7): Reiten +4, Armbrust oder Bogen +4, Dolche +2

Seesöldner (6): Klettern +1, Seefahrt +1, Schwimmen +2, Knoten/ Fesseln +1, Dolch +2, Äxte und Beile oder Fechtwaffen oder Stumpfe Hieb Waffen +4

Leibwächter (7): Menschenkenntnis +2, Einschüchtern +2, ein beliebiges waffenloses Kampftalent (auch gleiches noch mal) +2, ein beliebiges bewaffnetes Nahkampftalent +4

Späher (13)

Wenn es Krieg gibt, müssen vorher Wege ausgekundschaftet werden, wenn ein Transport wichtiger oder teurer Waren durch unbekanntes Terrain gehen soll oder wenn man schlicht wissen will, wie ein bestimmtes Gebiet aussieht, so schickt man einen Späher auf den Weg. Oftmals werden auch umherziehende Händler oder fahrendes Volk von einem Späher begleitet, der vor Räubern oder ähnlichen Ungebaren warnen und auch beschützen kann.

Dolche +2

Stumpfe Hieb Waffen oder Äxte und Beile oder Speere oder Stabwaffen oder Schwerter oder Bogen oder Armbrust oder Schleudern +3, ein weiteres +2 oder Geübt mit Wurf Waffen der gewählten Kategorie

Fährtenlesen +3

Fallenstellen +1

Schleichen +2

Verstecken +3

Geographie +3

Orientierung +3

Kartographie +1

Kryptographie +1

Gefahreninstinkt +2

Verkleiden +1

Barde

Auch wenn viele der Varianten in den unterschiedlichen Kulturen doch sehr weit weg von der Idee vom klassischen Barden weggehen, so soll dieser Beruf doch unter dieser Bezeichnung zusammengefasst werden. Ein Barde ist ein bunter Hund, der sich mit unterschiedlichen Arten der musikalischen und erzählerischen Unterhaltung beschäftigt und durch die Lande reist, viele Leute und Orte kennen lernt und immer eine gute Geschichte zu erzählen weis. Man muss Barden nicht zwangsläufig am Hof eines hochgestellten Herrn finden, sondern kann sie auch in Kneipen, auf Märkten und in Tempeln finden.

Dolche +1

Musizieren +2

Kapellmeister +2

Gesang +2

Dichtkunst +2

Tanzen +1

Betören +1

Varianten (zwingend):

Sänger (19): Gesang +3, Überzeugen +1, Dichtkunst +2, eine beliebige Sprache (SL) +4

Musiker (17): Musizieren +4, Feilschen +2, Tanzen +3, Kapellmeister +3

Geschichtenerzähler (14): Legendenkunde +3, Überzeugen +3, Menschenkenntnis +2, Altertumskunde +2, Dichtkunst +2, Überreden +3

Moderne Musiker (20): Moderne Musik +3, Gesang oder Musizieren +3, Betören +3

Tempelmusiker (19): Gesang +2, Musizieren +2, Legendenkunde +1, Religionskunde +3, Etikette +1

Gaukler/ Hofnarr (11)

Ein echter Gaukler hebt sich meist dadurch vom normalen fahrenden Volk ab, dass er meist eine feste Anstellung findet, da er sich eher für den Verkehr in den Häusern der oberen Schichten interessiert und nicht daran denkt, in jeder beliebigen Kneipe und auf jedem Markt aufzutreten. Dennoch muss ein echter Gaukler nicht zwangsläufig etwas von Etikette o.ä. wissen, da er gewissermaßen "Narrenfreiheit" genießt und man ihm so manche verbale Verfehlung nachsehen wird, sofern er die gewünschte Ablenkung vollbringt. Oft finden sich Gaukler oder Hofnarren auch im Gefolge eines wandernden Abenteurers und sorgen für Zerstreuung oder stellt einfach den "Draht zum gemeinen Volk" dar, über den Informationen bezogen oder Beziehungen geknüpft werden.

Betteln +1
Überzeugen +3
Körperbeherrschung +6
Falschspiel +4
Spiele +2
Tanzen +4
Gesang oder Musizieren +4
Schauspielern +2
Hypnose oder Okkultismus +3

Schauspieler (22)

Eine Ausbildung, die der des Gauklers oder des Narren nicht ganz unähnlich ist, hat ein Schauspieler genossen. Seine Qualifikationen sind allerdings eher darauf ausgerichtet, auf etwas ernsthaftere Weise zu unterhalten. Dass es dennoch in den meisten Stücken nicht ohne dummen August abgeht, liegt eher an den Wünschen des Publikums und weniger an den Vorstellungen der Schauspieler. Genau betrachtet gehören auch die Schauspieler zum fahrenden Volk: Selten Geld in der Tasche, immer auf der Suche nach der Möglichkeit, irgendwo auftreten zu können und in einigen Siedlungen sicherlich nicht gern gesehen.

Schauspielerei +6
Verkleiden +2
Dichtkunst +2
Gesang +2
Überzeugen +2
Lippen lesen +1
Körperbeherrschung +1
Tanzen +2

Meisterhandwerker

Vom normalen Handwerker heben sie sich dadurch ab, dass sie oftmals den Vorsitz in einem Handwerksbetrieb übernehmen – sie müssen sich nicht nur damit auskennen, ihre Arbeit meisterlich auszuführen, sondern müssen auch noch Ahnung davon haben, wie man die Arbeitsabläufe z.B. auf einer Baustelle organisiert und wie man langwierige Aufträge vorneweg ausreichend plant. Meist sind Meisterhandwerker recht begehrte und wohlhabende Leute – wenn eine Stadt ein paar dieser Personen als Bürger bezeichnen darf, so kann sie sich sicher sein, eine glänzende Zukunft vor sich zu haben.

Handel +2

Feilschen +2
Etikette +3
Einschüchtern +3
Lehren +4
Überreden +2
Überzeugen +2

Varianten (zwingend):

Baumeister (13): Baukunst +6, Mathematik +3
Schiffsbaumeister (9): Schiffsbau +5, Zimmerei +3, Holzbearbeitung +2, Pflanzenkunde +2, Schwimmen +1
Mechanikus (11): Mechanik +5, Feinschmiedekunst +4, Mathematik +2
Rüstungsschmied (9): Grobschmiedekunst +5, Feinschmiedekunst +4, Kriegswesen +2, Heraldik +2
Goldschmied (13): Feinschmiedekunst +6, Metallguss +3

Seefahrer (20)

Das Leben auf hoher See verspricht für junge Männer viele Abenteuer und nach einer Reise, während der für Essen und Unterkunft einigermaßen gesorgt ist, auch einigen Lohn. Aber auch einige eher zwielichtige Gestalten nutzen diese Chance, um vor dem Arm des Gesetzes unterzutauchen. Obwohl noch immer ausreichend gefährlich, ist die Seefahrt auf Ta'ran kein so großes Wagnis wie auf anderen Welten mit weiten offenen Welten, weshalb die Seefahrer bei weitem nicht so abergläubisch und fanatisch religiös sind, wie man annehmen könnte.

Fecht Waffen oder Stumpfe Hieb Waffen oder Äxte und Beile oder Speere +2
Schwimmen +3
Klettern +2
Zehen +1
Knoten/ Fesseln +2
Orientierung +2
Sternkunde +2
Schiffsbau +2
Seefahrt +4

Varianten (optional):

Smutje (Schiffskoch) (12): Kochen +3, Zehen +2, Heilkunde +3
Steuermann (11): Kartographie +4, Orientierung +2, Seefahrt +1, Sternkunde +2
Schiffszimmermann (11): Holzbearbeitung +4, Zimmerei +3, Schiffsbau +2
Seeoffizier (11): Etikette +2, Anführen +2, Einschüchtern +2, Heraldik +2, Seefahrt +1

Gelehrter

Auch wenn es oftmals dem Edikt von Targash in Details widerspricht, selber Wissen anzusammeln ist immer noch angesehener, als die alten Kenntnisse aus den verbotenen Büchern zu erlernen und damit die Welt wieder in die Hände der Feinde zu spielen – so zumindest die Meinung der meisten Gelehrten. Sie beschäftigen sich mit einem Spezialgebiet und erwerben dort genügend Informationen, um irgendwann für Herrscher oder Abenteurer wichtig und wertvoll zu werden. Sobald ein Gelehrter diesen Status erreicht hat, beginnt er, in einem gewissen Wohlstand und Ansehen zu stehen. Oftmals ist diesem Status allerdings ein entbehrensreiches Leben voller Abenteuer, Neugier und drakonisch strengen Lehrmeistern vorgeschaltet. Nur die Gelehrten aus einer

entsprechend entwickelten und nicht vom Edikt von Targash betroffenen Kultur können Lesen und Schreiben wählen!

Lesen und Schreiben +3
Lehren +4
Etikette+2
Überzeugen +2
Nachforschungen +2

Varianten (zwingend):

Medikus (9): Anatomie +5, Alchemie +3, Heilkunde +6, Menschenkenntnis +2, Pflanzenkunde +2
Philosoph (14): Philosophie +6, Religionskunde +4, Menschenkenntnis +3
Sprachkundler (5): Lippenlesen +2, Zeichensprache +3, Kryptographie +2, zwei beliebige Sprachen +6, eine weitere +3
Rechtsgelehrter (8): Menschenkenntnis +5, Philosophie +5, Bestechen +3, Rechtskunde +6
Sagenkundler (10): Altertumskunde +4, Legendenkunde +5, Sternkunde +4, Astrologie oder Religionskunde +4
Mathematiker (9): Mathematik +6, Sternkunde +4, Astrologie +3, Malen/Zeichnen +4, ein beliebiges modernes Wissenstalent (SL)+1
Naturkundiger (9): Geographie +3, Tierkunde +5, Pflanzenkunde +5, Orientierung +2, Wetter vorhersagen +3

Scriptor

Ein Scriptor ist ein Mitglied eines religiösen Ordens, der die Berechtigung erhielt, die Kunst des Lesens und Schreibens zu lehren und zu praktizieren. Einige von ihnen sammeln Kenntnisse der Vergangenheit und der heutigen Zeit, andere fungieren als Geschichtsschreiber und als Schreiber religiöser Texte, die den Priestern des Viererkultes beigebracht werden sollen. Der Drachenorden zum Beispiel ist dem Bewahrer zugeordnet und gilt als Scriptorerbund, der sich dem Sammeln und Erhalten alter Schriften verschrieben hat, während sich die bewahrenden Scriptoren vor allem mit potentiell ketzerischen Schriften auseinandersetzen.

Dolche +1
Lesen und Schreiben +5
eine beliebige Sprache (auch alte Sprache) +5
Nachforschungen +4
Pflanzenkunde +1

Variante (zwingend)

Drachenorden (12): Lesen und Schreiben +2, Religionskunde +5, Altertumskunde +2, Malen/ Zeichnen +2, gewählte Sprache +1 (muss alte Sprache sein)
Bewahrende Scriptoren (13): Nachforschungen +2, Rechtskunde +4, gewählte Sprache +2, Überzeugen +3

Heiler (10)

Deutlich seltener als die Bader und Zahnreißer, die es in jeder größeren Siedlung zu geben scheint, sind echte ausgebildete Heiler, die sich hauptsächlich mit der echten Heilkunde beschäftigen. Sie sind gefragte Leute, da sie sich oftmals auch mit seltenen Krankheiten und ihrer Bekämpfung auskennen. Komplizierte Operationen führen aber auch sie nicht aus, sondern sie überlassen derartige Eingriffe einem gelehrten Medikus, der dafür noch teureres Geld nimmt. Oftmals finden sich Heiler auch im Dienst von Tempeln und Armeen, was sich auch ein wenig auf ihre Ausbildung niederschlägt, da sie einfach mit anderen Aufgaben konsultiert werden. Der wohl

prominenteste Orden, der sich mit der Heilung und Betreuung Kranker auseinandersetzt, ist der Orden vom weißen Stein, der der Bewahrerkirche entstammt. Eine weitere Einrichtung sind die Sanumiden, die nicht direkt einer Kirche zuzuordnen sind, sich aber in einer ähnlichen Hierarchie ordnen und ihren Gründer als Propheten verehren. Sie kümmern sich in erster Linie um Seuchen und epidemische Ausbreitungen von Krankheiten, sodass ihre Anwesenheit oftmals als Unglückszeichen gewertet wird – wo sie auftauchen, ist Seuche und Plage nicht fern.

Heilkunde +6
Anatomie oder Alchemie +2
Pflanzenkunde +4
Tierkunde +2
Philosophie +1
Nachforschung +2
Gebet +1
Kochen +2
Überreden +2
Menschenkenntnis +3
Hypnose +3
Astrologie oder Okkultismus oder Religionskunde +2

Variante (optional):

Feldscher (4): Heilkunde +2, Dolche +3, Stumpfe Hieb Waffen +2, Kriegswesen +2, Hypnose -2, Anatomie oder Alchemie -1
Orden vom weißen Stein (3): Überzeugen +3, Religionskunde +2, Menschenkenntnis +2
Sanumiden (2): Heilkunde +2, Menschenkenntnis +2, Pflanzenkunde +2, eine beliebige Sprache +2

Händler (6)

Das Los des Händlers ist es, oft wochenlang durch die Lande zu reisen, um den Transport und den Verkauf wertvoller Waren zu organisieren. Doch oftmals sind es die Händler, die eine Stadt reich machen – nicht immer willentlich, denn eigentlich denken sie vor allem an das Mehrnen des eigenen Wohlstandes. Nicht selten müssen sich die Händler dabei auf ihre gute Nase und ihr Verhandlungsgeschick verlassen, doch eigentlich geht es in ihrem Beruf vor allem um das ewige Gesetz von Angebot und Nachfrage, dem Planen von Routen und Reisen und dem ewigen Wettstreit mit anderen Händlern um die besten Preise.

Schätzen +3
Feilschen +4
Handel +5
Mathematik +3
Geographie +3
Überreden +2
Etikette +3
Einschüchtern +2
Bestechung +2
Stadtkunde +3
eine beliebige Sprache +4

Variante (optional):

Wucherer (2): Feilschen +2, Mathematik +2
Fernhändler (2): Geographie +1, Fahrzeug lenken oder Seefahrt +3

Dieb (7)

Mystic-Legends

“Den genauen Unterschied zwischen einem Händler und einem Dieb erkennt man mitunter nicht sofort” – so oder so ähnlich lautet die Übersetzung eines geflügelten orkischen Schimpfgespruches, den man immer wieder in teuren Kontoren hören kann. Doch ein Dieb ist weit mehr als einfach nur jemand, der anderen ihr Geld stiehlt. Er muss ein raffiniertes Netzwerk aus Informanten aufrecht erhalten, die ihm mitteilen, wo sich eine lohnende Beute befindet, muss wissen, wo er sie lohnend zu Geld machen kann und darüber hinaus noch in der Lage sein, den Diebstahl überhaupt zu begehen. Es gibt verschiedenste Varianten, andere um ihren Besitz zu bringen – da jeder Dieb mit der Zeit eine eigene “Masche” entwickeln wird, ist es hier aber unsinnig, spezielle Varianten anzuführen.

Dolche +3
Einschüchtern +1
Stadtkunde +1
Schätzen +3
Bestechen +2
Feilschen +4
Schlösser knacken +5
Klettern +3
Körperbeherrschung +2
Schleichen +4
Verkleiden +2
Verstecken +3

Erzsammler (9)

Als Erzsammler ist man nicht überall gern gesehen: Buddler oder Minenplünderer sind noch recht freundliche Umschreibungen dieser Berufsklasse. Sie kämpfen sich in alte Städte vor und suchen dort alle noch verwertbaren Dinge heraus: Vorräte, Konserven, medizinische Ausrüstung, alte Technik oder selten auch magische Artefakte. Meistens kennen sie sich darin aus, unnützen Schrott von wertvollen Relikten der Zeit vor der Katastrophe zu unterscheiden, doch in der Reparatur und Inbetriebnahme der meisten Gerätschaften und Artefakte sind sie nicht gebildet.

Stumpfe Hieb Waffen oder Fechtwaffen oder Äxte und Beile +3
Hüttenkunde +4
Grobschmiedekunst +5
Metallguss +4
Geographie +4
Orientierung +4
Nachforschungen +4
Altertumskunde +3

Gharanga (12)

Der religiöse Bund der Gharanga hat sich als Ziel gesetzt, Wissen und Meditation zu verbinden, und eine höhere Ebene dadurch zu erreichen, dass sie weit pilgern und forschen – ihre Ideale drehen sich um den Erwerb und die Verbreitung von Kenntnissen, die der geistigen Gesundheit förderlich sind. Auf diese Weise haben sie sich auch zu einer seelenheilenden Vereinigung gemauert, die sich um Geistesranke und von Daimon und Geistern geplagte Menschen kümmert. Ein Mitglied des Ordens sollte sich aus diesem Grunde nicht nur mit rein religiösen Dingen auskennen, sondern sollte

Grundregelwerk

zumindest auch eine Ahnung davon haben, wie man mit Menschen umgeht.

Dolche oder Stäbe +2
Meditation +5
Überreden +3
Hypnose +4
Menschenkenntnis +5
Heilkunde +3
Ein Wissenstalent +4, ein weiteres +2

Echte Helden - mächtige Persönlichkeiten

Das restliche Prozent – nun, das ist buchstäblich der Stoff, aus dem Legenden gestrickt werden. Wer einen solchen Charakter spielen möchte, kann sicher sein, dass er auf der Straße als etwas besonderes erkannt wird und dass er in der Herberge immer den besten Platz bekommt – sollte er auf Geld schauen und sich eine billigere Bleibe wünschen, wird bereits getuschelt und vermutet. Sein Name ist mitunter schon in der Stadt bekannt, bevor er sich überhaupt vorgestellt hat und seine Talente sind deutlich höher angesiedelt als die eines normalsterblichen Bürgers. Die Talentsumme beträgt 50.

Paladin (13)

Die Paladine sind ein Kämpferorden des auf Ta'Ran recht verbreiteten Viererkultes. Dabei haben sie sich aber nicht direkt dem Krieg verpflichtet, sondern stellen sich als Diener des Bewahrers eher dem Frieden als hehres Ziel allen Strebens. Ein Paladin zu sein ist nicht immer leicht, denn es gilt, schwierige Missionen für die Kirche zu erfüllen, die oftmals in feindlich gesonnenes Territorium führen und nicht selten eben doch mit Kampf zu lösen sind. Trotzdem sehen sich die Paladine als Bewahrer des Friedens in letzter Instanz, sodass sie in ihrer langjährigen Ausbildung nicht nur in verschiedenen Waffengattungen, sondern auch in Diplomatie und schönen Künsten geschult werden.

Schwerter +6
Stumpfe Hieb Waffen +4
Körperbeherrschung +2
Altertumskunde oder Philosophie oder Rechtskunde +3
Religionskunde +4
Anführen +2
Diplomatie +3
Etikette +2
Menschenkenntnis +2
Reiten +3
Spiele +1
Dichtkunst oder Gesang oder Schauspielerei +3
Meditation +2

Laienmitglied des DAA (0)

Der Bund des geschlossenen Auges, so ist der offizielle Name dieses Subzirkels des Bundes vom allsehenden Auge. Hier werden all jene aufgenommen, in deren Adern kein magisches Blut fließt – sie werden meist gut ausgebildet und auch in der Kunst des Lesens geschult, denn auch ein geschlossenes Auge kann “ein Auge offen halten” und nach Informationen suchen, die für den DAA allgemein oder einen speziellen

Zirkel interessant sind. Dem Laienbund gehören die unterschiedlichsten Berufe an (die allerdings allesamt der ersten Gruppe, also der gewöhnlichen Leute zugehörig sein müssen), sodass die Ausbildung zusätzlich zu den gewöhnlichen Berufen zu wählen ist – die Modifikationen werden einfach zu den ursprünglichen Daten addiert, um die Mitgliedschaft im Magierorden zu symbolisieren. Als freie Talentpunkte gelten die Punkte des ersten Berufes.

Stabwaffen +3
Etikette +1
Überzeugen +2
Überreden +1
Lehren +2
Lesen und Schreiben +2
Nachforschungen +1
Feilschen +1
Meditation +2
Rechtskunde +2
eine beliebige Sprache +3

Alchemist

Die Gilde der Alchemisten hat einen langen Bestand auf Ta'Rand und hat auch nach der Katastrophe schon einige gewaltige Erfolge zu verzeichnen: Alte, verschollene Rezepte wurden wiederbeschafft und längst verloren geglaubte Tinkturen konnten durch ausgiebige und anhaltende Forschungen von Grund auf neu erschaffen. Wer sich einen Platz bei dieser Organisation beschafft hat, kann von Glück sprechen, denn die Einnahmen der Gilde sind enorm. So spiegelt es sich denn auch darin nieder, dass die Alchemisten unterschiedliche Richtungen ausbilden und fördern: Die Prospektoren suchen neue Rohstoffe, verborgene Schätze und fangen mitunter auch Tiere, um deren Organe alchemistischen Untersuchungen zu unterziehen. Die Synthetiker nutzen die viel versprechenden Stoffe, um Tinkturen, Elixiere und Tränke mit vorteilhaften Eigenschaften herzustellen, während die Analytiker vor allem darauf spezialisiert sind, unbekannte Bestandteile zu untersuchen und zu klassifizieren. Die Streiter der Alchemisten schließlich sind eine kleine private Armee, die in erster Linie der Gilde hörig, schließlich aber auch als Söldnertruppe käuflich ist und ebenfalls in der Lage ist, begrenzt alchemistische Arbeiten auszuführen.

Chemie +4
Alchemie +4
Tierkunde +2
Pflanzenkunde +4
Nachforschungen +2
Legendenkunde +4
Kristallzucht +2
Mathematik +3

Varianten (zwingend):

Prospektor (16): Hüttenkunde +2, Geographie +3, Orientierung +2, Biologie +2
Synthetiker (17): Chemie +3, Alchemie +2, Kristallzucht +3
Analytiker (19): Physik +3, Moderne Werkstoffe +3
Streiter (15): Speere +4, Armbrust +3, Sprengstoffe +3

Techniker

Ob es sich bei den Technikern wirklich um eine feste Organisation handelt, ist fraglich – jede Gruppe hat letztlich eigene Regeln und Gesetze und geht einen eigenen Weg, ohne ein größeres Ziel zu verfolgen. Die Techniker bilden unterschiedliche Richtungen aus, die sich allesamt mit unterschiedlichen Gebieten der alten Technik auskennen: Die Schrotter oder Metallsammler sind nur dazu beauftragt, alte Legierungen und Teile zu sammeln, deren Metall auf dem vom Prachak geplagten Ta'Rand sehr wertvoll sind. Schrauber werden all jene genannt, die sich mit dem Instandsetzen der alten Technik auskennen und für Geld oder Naturalien auch dem Volke dienen und defekte Maschinen reparieren. Wähler sind im Allgemeinen als Schutztruppe der Techniker zu bezeichnen: Sie sind auf alte Waffen spezialisiert und kennen sich mit der Herstellung und Modifikation von Munition aus, die man für Pistolen, Gewehre oder gar Granatwerfer benötigt.

Physik +3
Moderne Werkstoffe +4
Feinschmiedekunst +3
Legendenkunde +2
Sprengstoffe +5
Dampfmaschinen oder Elektrizität oder Verbrennungsmotoren +3
Ein Handwerkstalent +4, ein weiteres +3

Varianten (zwingend):

Schrotter (6): Grobschmiedekunst +5, Metallguss +3, Schätzen +2, Geographie +3, Orientierung +1, Legendenkunde +3
Schrauber (12): Verständnis moderner Geräte +5, Physik +2, Chemie +2, Dampfmaschinen oder Elektrizität oder Verbrennungsmotoren +2 (auf das vorher schon gewählte)
Wähler (14): Stumpfe Hieb Waffen oder Äxte und Beile +4, Pistolen oder Gewehre oder Granaten +3, Sprengstoffe +2

Jägerorden

Der Viererkult hat für jede der einzelnen vier Glaubensausprägungen einen eigenen Orden ins Leben gerufen, der für deren Werte und Ansichten eintritt und sich auf die Jagd nach Ketzern spezialisiert hat. Was Ketzer genau sind, liegt im Ermessen des Jägers, so dass sie einen recht zweifelhaften Ruf haben und oftmals angeblich über ihr Ziel hinausschießen. Dass sie aber die Bevölkerung schon oft vor so mancher gefährlicher Strömung bewahren konnten, wird natürlich nur selten erwähnt. Was die einzelnen Kirchen als Ketzerei empfinden würden, würde, hier einzeln aufgeführt eindeutig den Rahmen sprengen, sodass nur generelle Namen genannt werden sollten: Die Jäger kämpfen natürlich vor allem gegen den Daimon und Leute, die sie verehren oder fördern. Außerdem gilt die Religion der Ayo, die den düsteren Galshor verehren, als ketzerisch.

Religionskunde +4
Nachforschungen +3
Bestechung +2
Einschüchtern +3
Stadtkunde +3
Geographie +3
Rechtskunde +5

Varianten (zwingend):

Jäger der Erschafferkirche (12): Stabwaffen +6, Schleuder +3, Heilkunde +3, Alchemie +3
Jäger der Bewahrerkirche: (17) Schwerter +3, Stumpfe Hieb Waffen +5, Geübt im Umgang mit Wurf Waffen einer obigen Kategorie
Jäger der Zerstörerkirche (17): Äxte und Beile oder Stumpfe Hieb Waffen oder Schwerter +5, Armbrust +5
Jäger der Chaoskirche (16): Armbrust oder Bogen +5, Dolche +2, Fechtwaffen oder Stumpfe Hieb Waffen oder Äxte und Beile oder Speere +4

Orden der Roten Faust (19)

Dieser Orden entstammt der Kirche des Zerstörers und dient dazu, ketzerische Kriege zu zerschlagen. Gemeinsam mit den Paladinen, die andere Mittel bevorzugen, bildet die rote Faust eine schlagkräftige Truppe, die auf ihre Art schon so manchem Massaker vorgebeugt hat. Doch diese Kampftruppe ist eine seltene Gruppe, die nicht offen in die Schlachten eingreifen würde, sondern eher hinter den Linien agiert und gezielt Drahtzieher ausschaltet. Die Angehörigen dieses Ordens werden nicht von der Straße wegrecrutiert, sondern in einem langwierigen Auswahlprozess von der Kirche des Zerstörers selektiert. Dass es bei der Auswahl auch zu Toten kommt, die den Prüfungen nicht gewachsen waren, macht die Angehörigen des Ordens letztlich besonders stolz, selten aber überheblich.

Schwerter +6
 Fechtwaffen +3
 Kriegswesen +5
 Religionskunde +4
 Orientierung +3
 Etikette +3
 Körperbeherrschung +3
 Heraldik +2
 Einschüchtern +2

Keramiden (17)

Als zwergischer Kriegerorden scheint er zuerst den Idealen der Zwergen zuwider zulaufen. Doch die Keramiden sind eine durchaus notwendige Schutztruppe, denn die Beeinflussung der Dulgur durch z.B. die Dalaturkrise, in der auch zwergische Siedlungen in Mitleidenschaft gezogen wurden, ist nicht von der Hand zu weisen. So stellt also ein Keramide vor allem einen Beschützer der zwergischen Siedlungen und Religion dar: Vor Wut kochend, werfen sich diese auf Zorn und Kampf trainierten Berserker auf den Feind und schlagen ihn mit gewaltigen Hieben förmlich zu Brei.

Stumpfe Hieb Waffen +7
 Meisterschaft mit geworfenen Stumpfen Hieb Waffen
 Körperbeherrschung +4
 Gefahreninstinkt +3
 Kriegswesen +4
 Meditation +5
 Einschüchtern +5

Meisterdieb (7)

Im Gegensatz zu einem gewöhnlichen Dieb hat ein wahrer Meisterdieb kaum einen seiner Diebstähle wirklich nötig: Schon ein einzelner Einbruch oder Überfall würde ihm derartig viel Geld oder Wohlstand bringen, dass er sich über Monate versorgen könnte. In die höheren Sphären der Gesellschaft aufgestiegen, weiß ein Meisterdieb sich sehr gut zu informieren, wo die wirklich großen Schätze warten und wie sie zu "besorgen" sind. Andererseits operieren viele Meisterdiebe als Auftragsdiebe, die einen ganz bestimmten Gegenstand erst ausfindig machen und dann einem Kunden überbringen – ob es sich nun um Objekte von eher ideellem oder wirklich materiellen Wert handelt, ist bei solchen Aufträgen egal, Hauptsache ist, es wird gut gezahlt.

eine beliebige Klingenwaffe +4
 Einschüchtern +2
 Stadtkunde +3
 Schätzen +4
 Bestechen +2
 Feilschen +3
 Schlösser knacken +5
 Klettern +4
 Körperbeherrschung +2
 Schleichen +4
 Verkleiden +2
 Verstecken +3
 Etikette +3
 Gefahreninstinkt +2

Drachenjäger (13)

Nur wenige Personen haben einen Drachen gejagt und sind mit dem Leben davongekommen. Sie dürfen sich von diesem Zeitpunkt an, auch wenn es sich nur um einen niederen Drachen gehandelt hat, Drachentöter nennen. Viele geben bei diesem Punkt nicht mehr auf und schwören, so viele dieser Wesen zur Strecke zu bringen, wie nur irgend möglich. Dabei vergessen sie, dass jeder Kampf gegen einen Drachen ein Würfelspiel mit dem Tode ist – ein unachtsamer Augenblick und man empfängt nicht etwa eine tödliche Verletzung, sondern man wird regelrecht in Stücke gefetzt, verbrannt, gefressen und verdaut. Was von einem übrig bleibt, der sich mit Drachen anlegt, zeigen viele zerstückelte und halb angefressene Leichen in den Gegenden, in denen Dracoide besonders häufig vorkommen.

eine beliebige Stangenwaffe oder Schwerter +6
 Bogen oder Armbrust +5
 Fährten lesen +3
 Orientierung +4
 Legendenkunde +5
 Etikette +3
 eine beliebige Sprache +4 (sollte mit Drachen zu tun haben – SL)
 Schleichen +5
 Verstecken +2

Anhang

Nahkampfwaffen

Name	TP	Min	Max	MW	AT	PA	Länge [cm]	Gewicht [kg]	Hände
Armklingen									
Armxtblatt	1W8+4	5	12	8,5	-1	-2	30	1	1
Armdolch	1W6+3	4	9	6,5	1	-1	30	0,4	1
Armklinge, gezackt	1W6+6	7	12	9,5	0	-1	45	0,6	1
Armsichel	1W6+5	6	11	8,5	0	-1	50	0,6	1
Diskus									
Diskus (einfacher)	1W6+2	3	8	5,5	-1	-2	25	2,5	1
Diskus (Vollstahl)	1W8+2	3	10	6,5	0	-2	35	5	1
Dolche									
Dolch	1W6+1	2	7	4,5	1	-3	35	0,2	1
Elfisches Jagdmesser	1W6+2	3	8	5,5	2	-3	35	0,2	1
Entermesser	1W8+2	3	10	6,5	-2	-2	70	1,5	1
Fleischermesser	1W4+5	6	9	7,5	-3	-3	60	1	1
Hiebmesser	1W6+4	5	10	7,5	-1	-4	70	1,5	1
Hohldolch	1W4+2	3	6	4,5	0	-3	35	0,2	1
Klappdolch	1W6+1	2	7	4,5	0	-2	40	0,3	1
Messer	1W4+1	2	5	3,5	-2	-3	25	0,1	1
Meuchlerdolch (Dreikant)	1W8	1	8	4,5	3	-3	35	0,1	1
Ochsenszunge	2W4+2	4	10	7	1	-2	45	0,4	1
Opferdolch	1W4+3	4	7	5,5	-2	-3	40	0,2	1
Saufänger	1W6+2	3	8	5,5	1	-3	40	0,2	1
Scheibendolch	1W6+2	3	8	5,5	-1	-3	40	0,3	1
schwerer Dolch	1W6+3	4	9	6,5	1	-3	35	0,3	1
Stilet	1W6+1	2	7	4,5	1	-2	40	0,1	1
Vulkanglasdolch (Obsidian)	1W4+2	3	6	4,5	-2	-3	30	0,1	1
Fecht Waffen									
Amazonensäbel	1W8+5	6	13	9,5	-1	-1	80	2	1
Degen	1W6+3	4	9	6,5	1	-2	75	1	1
Echsenmesser	1W10+2	3	12	7,5	0	0	75	1,8	1
Elfenrapier	1W6+4	5	10	7,5	1	-1	75	1,2	1
Florett	1W6+3	4	9	6,5	1	-3	70	0,8	1
Gnomenschwert	1W6+5	6	11	8,5	-1	0	65	1,3	1
Goblinsäbel	1W4+6	7	10	8,5	-2	-1	65	1,5	1
Korbsäbel	1W8+4	5	12	8,5	-1	0	80	2	1
Krummsäbel	1W8+4	5	12	8,5	-1	-2	80	2,5	1/2
Orksäbel	1W8+6	7	14	10,5	-1	-2	85	4	1/2
Rapier	1W8+2	3	10	6,5	0	-1	75	1,1	1
Säbel	1W8+3	4	11	7,5	-1	-1	75	1,5	1
Schwerer Säbel	2W4+5	7	13	10	-2	1	80	2,3	1/2
Stockdegen	1W4+1	2	5	3,5	0	-4	60	0,8	1
Schwerter									
Anderthalbhänder	3W4+2	5	14	8,5	1	-2	105	3,8	1/2
Barbarenschwert	1W8+5	6	13	9,5	0	-2	80	3	1/2
Bastardschwert	2W4+4	6	12	8	-1	-2	100	5	1/2
Bihänder	2W8+2	4	18	11	-1	-3	120	5,5	2
Breitschwert	1W8+5	6	13	9,5	1	-1	80	2,5	1
Elfenschwert	1W6+5	6	11	8,5	1	1	85	1,8	1
Einschn. Schwert	1W8+4	5	12	8,5	1	-1	85	2	1
Flammberge	2W6+5	6	11	8,5	0	-3	115	5	2
Großes Sichelschwert	1W10+5	6	15	10,5	-1	-2	120	6	2

Name	TP	Min	Max	MW	AT	PA	Länge	Gewicht	Hände
Großschwert	1W12+8	9	20	14,5	-3	-3	130	7	2
Katana	2W4+5	7	13	10	2	1	105	3	1/2
Katzbalger	1W10+3	4	13	8,5	1	-2	80	2	1
Krummschwert	1W6+6	7	12	9,5	1	-2	75	3	1
Kurzschwert	1W8+2	3	10	6,5	-2	-3	60	1,5	1
Langschwert	1W8+5	6	13	9,5	0	0	95	2,2	1
Richtschwert	3W6+5	8	23	15,5	-2	-2	115	6	2
Schwert	1W8+4	5	12	8,5	1	0	85	2	1
Sichelschwert (improvisiert)	1W6+5	6	11	8,5	-2	-1	75	1,8	1
Zweih. Krummschwert	1W12+3	4	15	9,5	1	-3	115	6,5	2
Äxte und Beile									
Bartaxt	1W10+4	5	14	9,5	-1	-2	65	4,5	1
Beil	1W6+4	5	10	7,5	-2	-3	50	2,2	1
Breitaxt	1W10+6	7	16	11,5	-2	-3	70	5	1
Echsenaxt	3W4+4	7	16	11,5	1	-2	170	7,5	2
Faustaxt	1W6+6	7	12	9,5	0	-3	45	2	1
Goblinbeil	1W6+5	6	11	8,5	-1	-1	55	3	1
Halbmondaxt	1W12+4	5	16	10,5	1	-3	90	5	1
Hammeraxt	2W6+4	6	16	11	-1	-2	90	5	1
Holzfülleraxt	4W4	4	16	10	-2	-4	120	5,5	2
Kriegsbeil	1W8+6	7	14	10,5	-1	-2	75	4	1
Orkaxt	2W8+5	7	21	14	2	-3	120	7	2
Orkbeil	2W6+6	8	18	13	-1	-2	95	6	1/2
Streitaxt	2W8+4	6	20	13	1	-4	130	6	2
Zwergenaxt	2W6+6	8	18	13	3	-1	60	5	2
Zwergenfaustaxt	1W6+6	7	12	9,5	1	-2	45	2,2	1
Flegelwaffen									
2er-Geißel	2W6+5	7	17	12	-3	-1	115	4	1
2er-Kettenstab	2W4+2	3	10	6,5	1	1	85	1	1/2
3er-Geißel	2W8+6	8	22	15	-4	-1	110	5,5	1
3er-Kettenstab	1W8+3	4	11	7,5	2	1	100	1,5	1/2
Kettenflegel	1W12+3	4	15	9,5	-1	-1	100	3	1
Kettenmorgenstern	1W10+3	4	13	8,5	-2	-1	105	3	1
Ringflegel	1W12+2	3	14	8,5	-1	-1	105	2,5	1
Peitschen									
Neunschwänzige	2W4+1	3	9	6	1	-5	90	1,5	1
Peitsche	1W4+1	2	5	3,5	4	-4	180	1	1
Stumpfe Hieb Waffen									
Dornenstreitkolben	1W8+3	4	11	7,5	-1	-1	80	3	1
Flanschstreitkolbe	1W10+2	3	12	7,5	0	-1	80	3	1
Keule	1W6+3	4	9	6,5	-1	-2	85	2,5	1
Knüppel	1W4+3	4	7	5,5	-2	-3	75	2	1
Kriegshammer	2W8+3	5	19	12	1	-4	105	6	2
Kriegskeule	1W8+3	4	11	7,5	-1	-1	85	2,8	1
Orkenhammer	1W12+8	9	20	14,5	2	-3	110	7	2
Rabenschnabel	1W10+6	7	16	11,5	0	-2	80	4	1/2
Schmiedehammer	1W8+4	5	12	8,5	-2	-3	70	4	1
Steinhammer	1W6+4	5	10	7,5	-2	-3	65	3	1
Vorschlaghammer	2W6+3	5	15	10	-2	-4	100	5	2
Zimmermannshammer	1W6+5	6	11	8,5	-1	-3	60	2	1
Zwergenhammer	2W6+5	7	17	12	1	-2	70	4,5	2

Mystic-Legends

Grundregelwerk

Name	TP	Min	Max	MW	AT	PA	Länge	Gewicht	Hände
Hiebstangenwaffen									
Bardiche	3W4+3	6	15	10,5	-2	-3	175	4,5	2
Dreschflegel	1W6+3	4	9	6,5	-2	-3	170	2,5	2
Glefe	1W8+4	5	12	8,5	-2	-1	175	3	2
Helmbarte	1W8+6	7	14	10,5	-1	-2	180	3,5	2
Kriegsflegel	1W8+4	5	12	8,5	-2	-2	170	3	2
Orksense	1W10+4	5	14	9,5	0	0	95	4,5	2
Rossschinder	1W10+3	4	13	8,5	-1	-3	180	3,5	2
Sense	1W6+4	5	10	7,5	-1	-2	160	2,5	2
Stabschwert	2W4+3	5	11	8	-2	-1	140	3,5	1/2
Stangenhammer	1W12+2	3	15	9	-3	-3	180	5	2
Sturmsense	1W8+4	5	12	8,5	-3	-2	175	2,5	2
Speere									
Drachenfänger	1W8+6	7	14	10,5	-2	-5	180	5	2
Dreizack	1W10+4	5	14	9,5	-1	1	160	2,5	1/2
Echsenpieß	2W4+5	7	13	10	0	-1	150	2	2
Elfischer Jagdspieß	1W6+5	6	11	8,5	1	1	150	1,5	2
Harpune	3W6+3	6	21	13,5	-2	-4	120	3	1/2
Jagdspieß	1W6+5	6	11	8,5	1	1	160	1,7	2
Krummspeer	1W12	1	12	6,5	0	-3	175	4,5	2
Orkischer Jagdspeer	3W4+2	5	14	9,5	1	-2	180	3	2
Orkischer Kriegsspeer	3W4+3	6	15	10,5	2	-2	180	4	2
Speer	1W10+3	4	13	8,5	1	1	180	2	1/2
Stoßspeer	2W6+4	6	16	11	1	-1	195	2,5	1
Stabwaffen									
Doppelschwert	1W8+6	7	14	10,5	-1	1	180	6	1/2
Doppelspeer	2W4+4	6	12	9	2	2	180	2,5	1/2
Doppelstreitaxt	2W8+4	6	20	13	-2	-3	160	6	1/2
Kampfstab	2W4	2	8	5	1	3	185	2	1/2
Magierstab	2W4+2	4	10	7	0	0	180	2,2	1/2
Mönchsspaten	2W6	2	12	7	-1	-1	150	3	1/2
Stoßstangenwaffen									
Aalspeer	1W8+3	4	11	7,5	1	-2	200	3	2
Langspeer	1W10+4	5	14	9,5	1	-2	280	4,5	2/4
Partisane	2W6+4	6	16	11	1	-2	180	3,5	2
Pike	3W6+3	6	21	13,5	2	-3	300	6	4
Schwerer Drachentöter	2W12+6	8	30	19	4	-2	200	10	4

Fernkampfwaffen

Name	TP	Min	Max	MW	RW	0	5	20	50	100	150	200	Gewicht	Hände
Armbrüste														
Leichte Armbrust	2W6+4	6	16	11	100	+4	+3	+2	0	-2	—	—	2	1/2
Mittlere Armbrust	2W6+6	8	18	13	150	+5	+5	+2	0	-1	-3	—	2,5	2
Schwere Armbrust	2W8+7	9	23	16	200	+6	+5	+2	+1	-2	-3	-5	5	2
Meuchlerarmbrust	1W4+2	3	6	4,5	20	+3	+1	-1	—	—	—	—	1	1
Repetierarmbrust	1W6+5	6	11	8,5	50	+2	+1	-1	-3	—	—	—	1,8	1/2
Leichte Torsionswaffe	3W4+5	8	17	12,5	100	+2	+1	0	-1	-1	—	—	2,2	1
Mittlere Torsionswaffe	3W6+4	7	22	14,5	150	+3	+1	+1	0	-2	-2	—	2,8	1/2
Schwere Torsionswaffe	4W6+4	8	28	18	200	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3	4	2
Große Torsionswaffe	4W6+7	11	31	21	200	+3	+2	+1	0	0	-2	-2	10	2
Bögen														
Elfenbogen	1W8+7	8	15	11,5	200	+4	+3	+2	+1	0	0	0	1,3	2
Kompositbogen	1W6+6	7	12	9,5	100	+2	+2	+1	0	-1	—	—	2,5	2

Name	TP	Min	Max	MW	RW	0	5	20	50	100	150	200	Gewicht	Hände
Kompositlangbogen	1W8+6	7	14	10,5	200	+3	+3	+2	+1	0	-1	-1	3	2
Kurzbogen	1W6+3	4	9	6,5	50	+1	+1	0	-1	—	—	—	1,5	2
Langbogen	1W8+5	6	13	9,5	150	+3	+2	0	0	-1	-1	—	2	2
Orkenbogen	1W8+5	6	13	9,5	150	+3	+2	+1	0	-1	-2	—	2	2
Orkischer Reiterkurzbogen	1W6+6	7	12	9,5	100	+3	+3	0	0	-2	—	—	1,8	2
Reiterkurzbogen	1W6+5	6	11	8,5	20	+3	+2	0	—	—	—	—	1,5	2
Blasrohre														
Blasrohr	1W6+2	3	8	5,5	50	+1	0	-1	-3	—	—	—	0,2	2
Schleudern														
Bola	*	—	—	—	20	+1	0	0	-1	—	—	—	0,8	1
Schleuder	1W6+3	4	9	6,5	50	+2	+1	0	-1	—	—	—	0,1	1
Speerschleuder	1W10+2	3	12	7,5	100	+2	+1	0	-1	-2	—	—	0,5	2
Stabschleuder	1W8+2	3	10	6,5	100	+2	+2	+1	0	-1	—	—	1,2	2
Zwille	1W4+2	3	6	4,5	20	+1	0	-2	—	—	—	—	0,3	2
Wurfspeere														
Dreizack	1W10+1	2	11	6,5	20	+2	0	-1	-2	—	—	—	2,5	1
Elfenwurfspieß	1W8+5	6	13	9,5	50	+3	+2	+2	+1	0	—	—	1,5	1
Fischspeer	1W4+3	4	7	5,5	20	+2	+1	0	-1	—	—	—	1,2	1
Harpune	2W6+3	5	15	10	50	+1	+1	+1	0	—	—	—	3	1
Holzspeer	1W6+3	4	9	6,5	20	+1	+1	0	-1	—	—	—	1,2	1
Wurfspeer	1W10+3	4	13	8,5	50	+2	+2	+1	0	-1	—	—	1,8	1
Wurfklingen														
Doppelklinge	1W6+1	2	7	4,5	20	+1	0	0	-2	—	—	—	0,5	1
Dreikantwurfdolch	1W6+2	3	8	5,5	20	+2	+1	0	-1	—	—	—	0,3	1
Wurfdolch	1W6+2	3	8	5,5	10	0	0	-1	—	—	—	—	0,2	1
Wurfmesser	1W4+1	2	5	3,5	20	+1	0	0	-1	—	—	—	0,2	1
Wurfscheibe (Stahlrand)	1W6+2	3	8	5,5	50	+1	+1	+1	0	0	—	—	0,4	1
Wurfscheibe (Vollstahl)	1W8+2	3	10	6,5	20	+2	+2	+1	+1	+1	—	—	0,7	1
Wurfäxte														
Doppelwurfaxt	1W8+1	2	9	5,5	20	+2	+1	+1	0	—	—	—	1,5	1
Franziska	1W8+3	4	13	8,5	50	+2	+2	+1	0	-1	—	—	1,2	1
Wurfbeil	1W6+1	2	7	4,5	20	+2	+2	0	-1	—	—	—	1	1
Pistolen														
Steinschlosspistole	2W6+3	5	15	10	20	+1	-1	-3	—	—	—	—	1,5	1/2
Revolver	2W8+2	4	18	11	50	+2	+1	0	-2	—	—	—	1,2	1/2
schwerer Revolver	2W8+5	7	21	14	100	+2	+1	0	-1	-2	—	—	1,5	1/2
Magazinpistole	2W10+4	6	26	16	200	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	1	1/2
Gewehre														
Steinschlossgewehr	2W6+4	6	18	12	50	+3	+1	0	-2	—	—	—	2,5	2
Muskete	2W8+3	5	19	12	100	+3	+1	0	-1	-3	—	—	5	2
Trommelgewehr	2W8+6	8	22	15	100	+4	+2	+1	0	-2	—	—	3	2
Schrotflinte	8W4	8	32	20	20	+4	0	-4	—	—	—	—	3,5	1/2
Jagdgewehr	3W8+3	6	27	16,5	200	+4	+3	+2	+1	0	-1	-2	3	2
Magazingewehr	3W10+4	7	34	20,5	150	+3	+3	+2	+2	0	-1	—	3	2

Name	TP	Handgemenge			Wunden	Talent
		Min	Max	MW		
Biss (Gnom, Halbling, Fingard)	1W4				gewöhnlich	Bisse
Biss (Goblin, Elf, Mensch, Zwerg)	1W6				gewöhnlich	Bisse
Biss (Aquilianer, Lirzar, Somani)	1W8				gewöhnlich	Bisse
Biss (Ork, Thomgoc)	1W10				gewöhnlich	Bisse
Biss (Troll)	1W12				gewöhnlich	Bisse
Würgegriff	1W6				Benommenheit	Griffe + Hebel

Mystic-Legends

Grundregelwerk

Name	TP	Min	Max	MW	AT	PA	Länge
Schulterwurf	1W4				gewöhnlich	Griffe + Hebel	
Faustschlag	1W6				Benommenheit	Schläge	
Schwanzschlag (Lirzar)	1W8				Benommenheit	Schläge	
Klauenschlag (Somani)	1W8				gewöhnlich	Schläge	
Kopfstoß (Troll)	2W6+2				gewöhnlich	Stöße	
Kopfstoß (alle anderen)	1W6+2				gewöhnlich	Stöße	
Überrennen	2W4				Benommenheit	Stöße	
Ellbogenstoß	1W4+1				Benommenheit	Stöße	
Fußtritt	1W6+1				Benommenheit	Tritte	

Schild	RS	BE	PA	AT
Parierschild	0	0	3	-1
Buckler	0	0	2	-0
Rundschild	1	0	2	-1
Vierkant	2	1	2	-2
Setzschild	3	2	-	-
Turmschild	3	2	2	-5

Name	RS	BE
Feste Kleidung	1	0
Lederrüstung	2	1
Nietenlederharnisch	3	2
Tuchrüstung	2	1
Holzharnisch	3	3
Amazonenrüstung	4	3
Kettenrüstung	4	3
Panzerkettenrüstung	5	4
Brigantenmantel	4	4
Schuppenpanzer	6	5
Plattenpanzer (leicht)	7	6
Plattenpanzer (mittel)	8	7
Plattenpanzer (schwer)	10	9