

PORTAL

Du hast Lust auf jene bodenständige Art des Rollenspiels, wie sie schon fast vergessen war? Mit PORTAL eröffnet sich dir Rollenspiel alter Schule im neuen Gewand!

Gestalte deinen Charakter nach deiner Vorstellung. Ein Kaleidoskop von Fertigkeiten und Zaubersprüchen, Stabzaubern, Artefakten und Elixieren unterstützt dich dabei, ihn so facettenreich wie nie zu beschreiben!

Verfolge, wie dein Charakter vom Anfänger zum Helden wird, während du ihn durch ein motivierendes Erfahrungssystem führst, in dem jeder alles lernen kann und Stärken und Schwächen gerecht verteilt sind.

Verwende die universellen Regeln von PORTAL mit deiner bevorzugten mittelalterlichen Fantasywelt. Dieses Buch enthält alle Regeln, die du brauchst - kompakt und übersichtlich!

Eine spielfreundliche und vielseitige Reverenz an das traditionelle Kampagnenspiel der späten Achtzigerjahre!



ACE
OF
DICE
www.aceofdice.com

- ⊗ archetypisch: 5 Typen à 4 Klassen mit distinkten Vortellen
- ⊗ detailliert: Profil aus 8 Attributen und 84 Fertigkeiten
- ⊗ einfach: nur 1 Würfelwurf pro Probe, kaum Tabellen
- ⊗ vielseitig: alle Würfel, vor allem aber W6 und W30
- ⊗ flexibel: 97 Zaubersprüche, jeder einzelne beliebig skalierbar
- ⊗ klassisch: Lebens- und Zauberpunkte, aktive Parade, Trefferpunkte und (variabler) Rüstschutz
- ⊗ motivierend: Stufensystem, bei dem die Fähigkeiten des Charakters mitwachsen
- ⊗ durchdacht: für flüssiges, atmosphärisches, balanciertes Rollenspiel

UNIVERSELLES FANTASY-ROLLENSPIEL

PORTAL

PORTAL

UNIVERSELLES FANTASY-ROLLENSPIEL



ROLLENSPIEL-REGELSYSTEM

PORTAL



PORTAL

Universelles Fantasy Rollenspiel Regelwerk
© Alexander Schiebel | AceOfDice 1997-2013
www.aceofdice.com

Umschlagillustration: Marco Morte
Textillustrationen: Marco Morte

Den folgenden Mitwirkenden in der Test- und Entwicklungsphase sei hiermit Dank gesagt:
Ferdinand Dietrich, Christoph Flandorfer, Chris Janisch, Gerald Janousek,
Martin Jöchlinger, Felix Jonke, Markus Leupold-Löwenthal sowie im Besonderen Roland Wild

Ebenfalls bedankt seien all die hilfreichen Stimmen
aus dem Tanelorn-Forum und dem AceOfDice-Blog!

Herausgeber und Verlag: Books on Demand GmbH, Norderstedt
ISBN 9783848263936

Inhalt

Vorwort	5	Wiedererweckung	44
Erschaffung.....	6	Hohes Alter	45
Rassen und Völker	10	Kampf	46
Spielercharaktere.....	13	Initiative.....	47
Kämpfer.....	13	Nahkampf	47
Glückskind	15	Waffenloser Kampf	48
Wildling.....	17	Kampf zu Pferd	48
Zauberer.....	18	Fernkampf.....	49
Priester	21	Bewegung und Rückzug	50
Attribute & Fertigkeiten.....	24	Manöver	51
Attribute	24	Glück und Unglück.....	51
Fertigkeiten.....	25	Waffen und Rüstungen.....	52
Würfelwürfe und Proben	36	Waffen.....	52
Proben auf Fertigkeiten.....	36	Rüstungen.....	59
Attributproben.....	37	Zauberspruchmagie	62
Gruppenproben.....	38	Zauberkraft	62
Stufenproben	38	Das Repertoire.....	63
Andere Proben	38	Beschreibung der Zaubersprüche.....	65
Schaden.....	39	Exkurs: Siegelmagie.....	83
Physischer Schaden.....	39	Magische Gegenstände.....	84
Erschöpfung	39	Allgemeines.....	84
Häufige Gefahren im Abenteuer	40	Kleine Artefakte	86
Reisegefahren	40	Spruchrollen	86
Leben und Tod.....	43	Zauberstäbe	87
Lebenskraft und -punkte	43	Talismane	89
Regeneration und Heilung.....	44	Amulette	90
Tod.....	44	Artefacta Antiqua	91

Alchemistische Elixiere 94

Elixiere 95

Zauberelixiere 96

Begleiter und Vertraute 98

Begleiter 98

Vertraute 98

Erfahrung 100

Questpunkte und Stufe 100

Stufenanstieg 100

Lernbehelfe 102

Optional: Mut und Furcht 103

Der Spielleiter 104

Vorbereitung 104

Das Abenteuer 105

Motivation 106

Material 106

Die Moderation des Abenteuers 107

Das Ende des Abenteuers 109

Der Spieler 110

Die Erschaffung 110

Das Rollenspiel 111

Entscheidungsfindung 113

Umgang mit Misserfolgen 113

Konflikte 114

Atmosphäre und Spieldisziplin 115

Kreaturium 117

Kampf gegen Kreaturen 118

Werte im Überblick 125

Preisliste 126

Index 132

Vorwort

Was ist PORTAL?

PORTAL ist ein aus klassischen Rollenspiel-Konzepten der 80er- und frühen 90er-Jahre hervorgegangenes Fantasy-Rollenspiel-System. Es verwendet eine Reihe traditioneller Elemente, die man aus diversen Inkarnationen von beispielsweise DSA, D&D und BRP kennt, und verbindet diese zu einem in sich schlüssigen Regelwerk, das vor allem flüssiges und atmosphärisches Rollenspiel ermöglichen soll.

Dabei ist PORTAL universell, d.h. es ist darauf ausgelegt, mit jedweder Fantasy-Welt in Kombination gespielt werden zu können, wobei der stilistische Fokus auf mittelalterlich geprägten Welten mit seltener, bodenständiger Magie zu suchen ist („medieval fantasy“ bzw. „low magic“-Settings).

Wozu PORTAL?

Der Trend zu Altbewährtem ist dieser Tage unübersehbar. Die Old-School-Renaissance gewinnt an Bedeutung, und eine wachsende Anzahl von Spielern sehnt sich nach Einfachheit und Überschaubarkeit, ohne lieb gewonnenen Konzepten den Rücken kehren zu wollen. Für diese Spieler ist PORTAL. Sie werden hier eine wohldosierte Mischung aus Neuem und Altbewährtem finden, die es ihnen erleichtert, wiedereinzutauchen in die goldene Ära des Rollenspiels, wo es gilt, den Flair der ersten Stunde noch einmal zu erleben.

Da sich das Genre Rollenspiel aber auch weiterentwickelt hat und nostalgische Verklärung kein Ersatz für ein gutes Spiel ist, bietet PORTAL mehr als eine wohlgemeinte Reverenz an alte Zeiten. Es ist ein ausgeklügeltes gestaltetes, nach mo-

deren Maßstäben strukturiertes, balanciertes und ausführlich getestetes Spiel, das diejenigen, die es kennen, so von sich überzeugt hat, dass sie mich zu dieser Veröffentlichung bewegten.

PORTAL ist für Spieler, die...

... nur einmal je Probe würfeln wollen, die ein Regelwerk gerne in einem einzigen Buch beisammen haben, die ausgewogene Archetypen zu schätzen wissen, die das Wissen und Können ihrer Charaktere gerne detailliert beschreiben, die selbst bestimmen wollen, wieviel Zauberpunkte sie in einen Zauberspruch investieren, die auch mal aus ihrem Archetyp ausbrechen möchten, die auch als Nicht-Hexe ein Vertrautentier annehmen wollen, die im Kampf jedes einzelne Manöver mit Spannung verfolgen, gleichwohl aber keine Endlos-Kämpfe würfeln wollen, sowie für jene, die zwischen den Abenteuern gerne an ihren Charakteren herumbasteln und generell großen Wert auf Konsistenz und Ausgewogenheit legen.

Eine besondere Danksagung ergeht an dieser Stelle an Roland Wild, der mit mir an die 100 Zaubersprüche minutiös durchanalysiert hat, außerdem an die im Impressum genannte Testrunde, weiters an all jene, die mich zu dieser Veröffentlichung inspirierten und natürlich an den geneigten Leser dieses Buches, dem ich hiermit für den Erwerb danken darf und viel Spaß und Freude wünsche!

Material

PORTAL verwendet als primären Würfel den W30, außerdem mehrere W6 und gelegentlich auch W4, W8, W10 und W12. Die PORTAL-Charakterbögen können auf www.aceofdice.com in A4 heruntergeladen werden, ebenso wie dort auch zusätzliches Material zu PORTAL erscheinen wird. Im Auge zu behalten ist in diesem Sinne die geplante Veröffentlichung von ARACLIA, der großen AceOfDice-Fantasy-Welt!

Erschaffung

Erschaffung im Überblick

Archetyp und Rasse bestimmen die Rahmenbedingungen des Charakterprofils. Zur Wahl stehen verschiedene Rassen sowie 5 Archetypen (Kämpfer, Glückskind, Wildling, Zauberer, Priester) mit jeweils 4 Charakterklassen.

Attribute. Menschen verteilen 38 Punkte auf Charisma, Empathie, Klugheit, Intuition, Geschick, Gewandtheit, Stärke und Willenskraft, jeweils im Bereich 3-7. Für andere Rassen gilt Abweichendes. Die Verteilung sei gut durchdacht, denn Attribute sind unveränderlich!

Lebenskraft und Zauberkraft legen - abhängig von Archetyp und Rasse - fest, wie robust der SC ist und wie hoch seine magische Energie entwickelt ist. Menschen starten mit 28 Lebenspunkten. Positive Zauberkraft (ZK 4) bringen von Anfang an nur Elfen mit; andere müssen ihre ZK erst entwickeln (s. Steigerung).

Fertigkeiten und Zaubersprüche. Ausgehend von den Startwerten am Charakterblatt (vgl. Anhang) werden die (Zauber-)Fertigkeitswerte gemäß Archetyp und Rasse modifiziert. Proben werden auf die Summe dreier Attribute +/- dem einschlägigen Fertigkeitswert gewürfelt, z.B. auf EMP + INT + KLG + FW in *Menschenkenntnis*. Die Probe gelingt, wenn mit dem W30 kleiner oder gleich diesem Wert gewürfelt wird.

Steigerung. Der Spieler führt am Ende der Erschaffung eine Steigerung von Stufe 0 auf Stufe 1 durch. Dabei erhöhen sich LK und ZK und die Fertigkeitswerte des SC abhängig vom Archetyp. Er erhält damit den letzten Feinschliff und ist bereit für sein erstes Abenteuer!

Um ein Abenteuer im Rollenspiel zu erleben, ist es notwendig, einen SC zu erschaffen. Das erfordert zum einen Fantasie, da man sich Persönlichkeit und Vorgeschichte dieser „Spielfigur“ erst ausdenken muss, zum anderen eine Reihe spieltechnischer Schritte, über die an dieser Stelle ein Überblick gegeben werden soll.

Typus, Rasse, Volk

Zu Beginn wird jeder SC einem Archetyp zugeordnet. Diese Zuordnung beeinflusst das Stärkeschwächen-Profil des SC und bestimmt maßgeblich, wie er sich im Laufe des Spiels entwickeln



wird. Der Spieler wählt zwischen 5 Archetypen und legt sich innerhalb dessen auf eine von jeweils 4 Charakterklassen fest, die im Kapitel „Spielercharaktere“ ausführlich dargestellt werden.

Gleichzeitig sollte man sich als Spieler auch überlegt haben, welcher Rasse der SC angehört. In Frage kommen Menschen, Elfen, Zwerge oder andere in der jeweiligen Spielwelt vorhandene Kulturen. Die Rasse beeinflusst das Erscheinungsbild, die Persönlichkeit und die Fähigkeiten des SC, und sie prägt ihn ebenso stark wie der Typus. Jeder Rasse ist ein Abschnitt im Kapitel „Rassen und Völker“ gewidmet.

Vorgeschichte

Das Um und Auf eines überzeugenden SC ist seine Vorgeschichte. Nur wenn sein Hintergrund schlüssig und seine Motivation stimmig ist, wird er zu einer lebenden, atmenden Figur werden. Der nächste Schritt zur Erschaffung besteht daher darin, sich eine logische und überzeugende Hintergrundgeschichte auszudenken. Dazu mögen die folgenden 10 Fragen als Anregung dienen.

Frage 1: Wo kam der SC zur Welt? In der Stadt, auf dem Land, in der Wildnis? War seine Geburt von Omen und Zeichen überschattet? Waren beide Eltern anwesend?

Frage 2: Wer sind seine Eltern? Welcher Rasse bzw. welchem Volk gehören sie an? In welcher Beziehung stehen sie zu einander, zu ihm? Leben sie noch, wenn ja, welchen Beruf haben sie, wo und wie wohnen sie? Geht es ihnen gut?

Frage 3: Wo und bei wem hat er seine Kindheit verbracht? Gibt es eine Amme, eine Tante oder einen lieben Prediger, der ihn anstelle seiner Eltern aufzog? Vielleicht aber auch einen schurkischen Gildenmeister, einen gestrengen Priester oder einen herrschsüchtigen Ziehvater?

Frage 4: Wie verbrachte er seine Kindheit? Hatte er Freunde, Freiheiten, Spaß? Oder musste er tagein tagaus schuften, studieren und jemandem beim Handwerk helfen? Gab es in der Kindheit

ein Schlüsselerlebnis, einen Wink des Schicksals? Eine Persönlichkeit, die tief beeindruckt oder völlig verstört hat?

Frage 5: Was lernte der SC während seiner Kindheit und Jugend? Steckte er seine Nase in Bücher oder machte er seine Erfahrungen durch das Leben selbst? Lernte er, besser mit Menschen oder mit Tieren umzugehen? Spielt das Übernatürliche eine Rolle in seinem Leben?

Frage 6: Wann verließ er sein Zuhause? Warum? Geschah es im Einvernehmen oder gab es böses Blut? Wohin musste oder wollte er ziehen? Hatte er eine Mission zu erfüllen, wenn ja, war sie erfolgreich? Was bewog ihn letztlich, ins Abenteuer zu ziehen?

Frage 7: Hat er heute noch lebende Verwandte oder andere Personen, die ihm nahe stehen? Vielleicht aber auch Feinde, deren Missgunst wie eine schwarze Wolke über ihm hängt?

Frage 8: Wie lautet sein Name? Hat er in der Sprache, aus der er stammt, eine Bedeutung? Wer gab ihm seinen Namen? Hat er einen Beinamen, und woher rührt dieser?

Frage 9: Wie ist die Einstellung des SC zu folgenden Aspekten: Magie, Götter, Obrigkeit und Gesetz, Drachen, Tiere, Menschen, Reichtum, Ruhm, Liebe, Rache?

Frage 10: Königsfrage: Welchen Pfad will der SC beschreiten? Was möchte er erreichen, welches Motiv treibt ihn an?

Attribute

Das Stärke-Schwächen-Profil des SC spiegelt sich in den folgenden **8 Attributen** wider: CHARISMA, EMPATHIE, GESCHICK, GEWANDTHEIT, INTUITION, KLUGHEIT, STÄRKE und WILLENSKRAFT.

Bei der Erschaffung werden Punkte (bei Menschen: 38) auf die Attribute verteilt, wobei ein gewisser Bereich nicht über- und unterschritten werden darf (bei Menschen: 3 bis 7). Da sich die Attributwerte im Laufe des Spiels nicht mehr än-

dern werden – auch nicht durch Erfahrung – sollte man sie mit Bedacht festlegen.

Aussehen

Nach Rasse bzw. Volk des SC richten sich Größe, Gewicht, Haar- und Augenfarbe. Darüber hinaus ist es eine gute Idee, sich besondere Merkmale auszudenken. Diese können positiver Natur sein (z.B. besonders strahlende Augen, fülliges Haar) oder negativ (z.B. hinkender Gang, Narbe am Hals). Besondere Attraktivität sollte sich in einem überdurchschnittlichen Charisma widerspiegeln.

Lebenskraft, Zauberkraft

Die Lebenskraft gibt an, wieviel Schaden ein SC erleiden kann, bevor er das Zeitliche segnet. Die Zauberkraft definiert, wieviele „magische Energie“ ihm für Zaubersprüche zur Verfügung steht. **Lebenskraft und Zauberkraft** richten sich nach der gewählten Rasse und steigen mit jeder Stufe des SC (einschließlich der ersten, dazu weiter unten), und zwar um ein bestimmtes Maß, das vom Typus abhängig ist. Vorweg genommen sei, dass lediglich Zauberer und Priester sowie (sehr eingeschränkt) Paladine in der Lage sind, zu zaubern.

Das **Alter** des SC ist dem Spieler überlassen. Er kann einen jungen Burschen ebenso wie einen alten Greis verkörpern, muss allerdings bedenken, dass die Lebenserwartung von der Rasse abhängt. Entsprechend den Angaben im Kapitel „Rassen und Völker“ kann ausgewürfelt werden, wann der SC die Schwelle zum Hohen Alter überschreiten wird. Dies beeinflusst Attributwerte und Lebenskraft.

Fertigkeiten und Zaubersprüche

Jeder SC besitzt 84 Fertigkeiten. Jeder Fertigkeit ist eine Dreierkombination von Attributen sowie ein **Fertigkeitswert** (FW) zugeordnet. Wann immer der SC in einer Fertigkeit auf die Probe gestellt wird, muss er mit dem W30 kleiner oder

gleich der Attribut-Summe, erhöht oder verringert um den FW, würfeln. Besondere Bedeutung hat hierbei die **praktische Schwelle**: Eine Probe darf erst dann versucht werden, wenn man einen FW von -6 aufweist.

Die dem Charakterdokument zu entnehmenden **Start-Fertigkeitswerte** werden nun nach Rasse und Charakterklasse modifiziert, dürfen aber nicht über [Stufe] (bei frisch erschaffenen SCs in der Regel 1) betragen.

Zaubersprüche sind Fertigkeiten sehr ähnlich: Auch bei ihnen gibt es eine Attributkombination, einen FW und Proben, die entscheiden, ob ein Spruch gelingt oder scheitert. (Auch und besonders hier gilt die praktische Schwelle). Zauberer und Priester sowie Paladine markieren jene Zaubersprüche auf dem Charakterdokument, die für sie als **Stammssprüche** gelten. Danach werden durch Würfelwürfe mit dem W30 (s. Kapitel „Spielercharaktere“) Sprüche ermittelt, auf die der SC Punkte verteilen darf.

Erfahrung

Die Stufe misst die Erfahrung eines SC. Je mehr Erfahrung er in Form von **Questpunkten** sammelt, desto höher steigt er in seiner Stufe. Ein frisch erschaffener SC ist unerfahren (0 Questpunkte), aber er ist nicht gewöhnlich: Er wird, noch bevor er ins erste Abenteuer startet, auf Stufe 1 angehoben, was sich auf Lebenskraft, Zauberkraft, Fertigkeiten und Zaubersprüche auswirkt. Die Regeln hierfür entsprechen jenen im Kapitel „Erfahrung“, mit einer wichtigen Ausnahme: Bei der Erschaffung werden für LK, ZK und/oder Steigerungsversuche keine Würfel gerollt, sondern der Spieler bestimmt zwei Würfelergebnisse, die in Summe 7 ergeben. Er ist bei dieser Festlegung an die Vorgaben der Spielercharakter-Typen gebunden.

Dazu ein Beispiel: Magier würfeln normalerweise mit zwei W6 und müssen das höhere Ergebnis der Zauberkraft, das niedrigere der Lebenskraft zuschreiben. Für die Erschaffung bedeutet dies,



dass der Spieler wählen kann, mit [ZK+6 | LK+1] oder [ZK+5 | LK+2] oder [ZK+4 | LK+3] zu beginnen, nicht aber etwa mit [ZK+3 | LK+4].

Kampfwerte

Kommt es zum Kampf, so bestimmt der Attackewert (AT) die Trefferwahrscheinlichkeit. Für jede Kampf-Fertigkeit hat der SC einen eigenen Attackewert. Dieser entspricht der Attributsumme plus jeweiligem FW. Der Paradowert für die Verteidigung ist stets die Hälfte (abgerundet) des Attackewertes. Der besonders bedeutsame *Ausweichen*-Wert errechnet sich in gleicher Weise (Attribut + FW, geteilt durch 2) aus der Fertigkeit *Reflexe*. Diese drei Werte werden im Kampf mit dem W30 immer wieder auf die Probe gestellt.

Wieviele **Trefferpunkte** (TP) der SC im Kampf verursacht, hängt von seinem Waffenwert (WW)

ab. Für den waffenlosen Kampf können wir den WW jetzt bereits eruieren. Er beträgt bei frisch erschaffenen SCs so viele Punkte, wie der SC **Stärke** besitzt, plus einen weiteren, wenn der SC ein Kämpfer ist. Von diesem Wert ausgehend, können wir die TP eruieren, denn TP und WW hängen wie in der Tabelle (s.u.) angegeben zusammen.

Ausrüstung und Vermögen

Damit er sich auch zu wehren weiß, erhält jeder frisch erschaffene SC eine Waffe, die zu seiner besten Kampf-Fertigkeit passt. Handelt es sich dabei um eine Schusswaffe, so erhält der SC 20 Stück Munition, bei Wurfaffen 3 Stück. Bei Bedarf bekommt der SC weiters einen Helm, einen kleinen Schild oder eine Parierwaffe.

Kämpfer erhalten eine Rüstung beliebiger Machart mit Rüstschutz W4. Der Rüstschutz gibt an, wieviele gegnerische TP bei einem Treffer abgefangen werden; d.h. so wie TP wird auch der RS bei jedem Treffer konkret ausgewürfelt. Allerdings behindern Rüstungen ihren Träger im Ausmaß der Behinderung (BH), verringert um die **Stärke**. Was übrig bleibt, erschwert die am Charakterdokument mit R gekennzeichneten Fertigkeiten.

Schließlich erhält der SC 3W6 Silbermünzen, um die er sich Ausrüstung kaufen kann. Gegenstände, die er unbedingt benötigt, um seine Rolle überzeugend zu verkörpern, sind ihm vom Spielleiter kostenlos zuzugestehen (Schwertscheide für Krieger, Schreibzeug für Magier etc.). Darüber hinaus startet der SC mit einer jahreszeitentauglichen Gewandung mittlerer Art und Güte, die zu seinem Hintergrund und Erscheinungsbild passt.

Die Habe des SC umfasst jedenfalls folgende allgemeine Ausrüstung: Lederrucksack oder Tuchbeutel, Becher, Schüssel und Teller (irden), Wasserschlauch, Fackeln (5 Stk.), Feuerstein und Stahl, Zunder, Decke, Messer, Hammer/Beil, Seil (5 Meter) und Waffenpflegeutensilien.

WW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
TP	1	2	3	W6	W6+1	W6+2	W6+3	2W6	2W6+1	2W6+2	2W6+3	3W6	3W6+1	3W6+2	3W6+3

Rassen und Völker

Die Welten des Portals sind von gar unglaublichen Wesenheiten bevölkert, die sich nicht nur äußerlich, sondern auch in ihrer Kultur, ihrer Persönlichkeit und ihren Fähigkeiten unterscheiden. Dieses Kapitel sei jenen vernunftbegabten Humanoiden gewidmet, die sich auch eignen, von Spielern als Spielercharaktere angenommen zu werden.

Allgemein

Bei der Erschaffung können Größe, Gewicht, Haarfarbe und Augenfarbe ausgewürfelt oder bewusst gewählt werden. Das einmal auszuwürfelnde hohe Alter gibt an, ab wieviel Lebensjahren ein SC den Regeln für Alterung (siehe Kapitel „Leben, Tod und Wiedererweckung“) unterliegt.

Die angegebenen Fertigkeiten modifizieren die Start-Fertigkeitswerte (FW) der jeweiligen Charaktere.

Die umseitige Tabelle zeigt die Start-Lebenskraft und -Zauberkraft eines frisch erschaffenen Charakters der jeweiligen Rasse sowie Angaben dazu, wieviele Punkte bei der Erschaffung auf die diversen Attribute verteilt werden dürfen und innerhalb welcher Grenzen sich diese Attributwerte bewegen können.

Menschen

Größe: 165+W30. **Gewicht:** Größe-110+W30.

Haarfarbe: 1 blond, 2 dunkelblond, 3 brünett, 4 mittelbraun, 5 dunkelbraun, 6 schwarz. **Augenfarbe:** 1 blau, 2 grau, 3-4 grün, 5 braun, 6 schwarz.

Hohes Alter: 50+2W6 Jahre.

Elfen

Mit ihren androgynen Körpern und sonderbar geschnittenen, starren Gesichtern sind die Elfen eine stolze wie alte Rasse. Naturverbunden und einzelgängerisch veranlagt, neigen sie dazu, andere Völker herablassend zu behandeln. Sie gelten als kunstsinnig, und auch die Gabe der Magie ist bei ihnen oft ausgeprägt. Legendär sind ihre scharfen Sinne, die auch für ihren Ruf als Bogenschützen verantwortlich zeichnen.

Größe: 150 + 2W30. **Gewicht:** Größe - 120 + 4W6.

Haar: 1 blond, 2 brünett, 3 rotbraun, 4 mittelbraun, 5 dunkelbraun, 6 blauschwarz. **Augen:** 1 violett, 2 grünbraun, 3 grüngrau, 4 grellgrün, 5 rotbraun, 6 goldgesprenkelt.

Hohes Alter: 500+3W30.

Fertigkeiten/Zaubersprüche: *Bogenbau* +3, *Gesetz der Stadt* -3, *Musizieren* oder *Singen* +3, *Zechen* -3; *Befreunden* +3, *Tier rufen* +3, *Leben erspüren* +3, *Scharfer Sinn* +3, *Pflanzenherrschaft* +3, *Heilzauber* +3.

Fähigkeit: Im Laufe eines Abenteuers kann sich der Elf durch Bewegen am Sphärenrand bis zu [Stufe] Mal jeweils 1 Kampfrunde an Fortbewegung oder Nachladezeit im Fernkampf ersparen oder eine zusätzliche Attacke in derselben Kampfrunde ausführen.

Zwerge

Die ebenso kleinen wie robusten Zwerge mit ihren prächtigen Bärten und tiefliegenden Augen sind für ihr gutes Gedächtnis bekannt und ob ihrer Geselligkeit beliebt. Sie sind auch unbeirrbar und nur schwer von einem Vorhaben abzubringen. Im

Kampf erfreuen sie sich einer geradezu eisernen Konstitution.

Größe: 100 + 4xW6, **Gewicht:** 60 + 4xW6.

Haarfarbe: 1 weißblond, 2 rotblond, 3 rot, 4 rotbraun, 5 braun, 6 schwarz. **Augenfarbe:** 1 hellblau, 2 grau, 3 graugrün, 4 bernsteinfarben, 5 braun, 6 schwarz.

Hohes Alter: 500+3W30.

Fertigkeiten: Akrobatik -3, Betören & Schmeicheln -3, Gesteine und Metalle +3, Handeln und Feilschen +1, Handwerksgeschick +2, Höflichkeit -2, Mechanismen +3, Reiten -3, Schattensicht +3, Schwimmen -3, Umgang mit Tieren -2, Waffen und Rüstungen +3.

Fähigkeit: 1. Mit einer Stufenprobe, die einmal pro KR gewürfelt werden darf und mit jedem Versuch um 1 leichter wird, können Zwerge ihre Augen so umstellen, dass sie in absoluter Dunkelheit perfekt sehen. Vorsicht: In diesem Zustand sind sie extrem lichtempfindlich, und auch das Umstellen auf normale Wahrnehmung erfordert eine solche Probe! Darüber hinaus ist die *Schattensicht* der Zwerge, so weit sie sie entwickelt haben (s. Fertigkeiten), dreimal so stark wie die anderer Rassen. 2. Der Zwerg kann einmal pro Tag einen besonderen Sinn bemühen, der es ihm ermöglicht, materielle Reichtümer (Gold, Edelsteine etc.) in bis zu [Stufe] Meter Entfernung zu lokalisieren.

Orks

Die Orks, barbarische Humanoide mit starker dunkler Behaarung und faltiger, wettergegerbter Haut, sind vor allem rastlose Jäger. Raubtieren

nicht unähnlich, können sie angeblich andere Lebewesen riechen, v.a. wenn sie von Angst erfüllt sind. Sie akzeptieren nur das Recht des Stärkeren.

Größe: 160 + W30. **Gewicht:** Größe - 110 + 3W6.

Haar: 1-2 rotbraun, 3-4 braunschwarz, 5-6 schwarz. **Augen:** 1-2 schwarz, 3 grau, 4 grün, 5 rot, 6 gelb.

Hohes Alter: 25+W30.

Fertigkeiten: Betören -3, Einschüchtern +3, Fährtensuche +3, Gesetz der Wildnis +3, Lesen&Schreiben -1, Linkshändig +1, Tanzen -3, Überzeugen -3.

Fähigkeit: In den ersten [Stufe] Kampfrunden eines Kampfes sind (einfach-)kritische Attacken für den Ork lediglich um -3 (anstelle von -6) erschwert. Darüber hinaus kann der Ork mittels Stufenprobe Angst bei Humanoiden oder Tieren auf 30 Meter Entfernung wittern; unter günstigen Bedingungen nach Spielleiterermessen auch darüber hinaus.

Gnome

Die als goldgierig verschrienen Gnome sind kindsgroß und filigran. Sie sind vorsichtig und geben sich undurchschaubar. Gnome sind zwar keine Kämpfer, aber äußerst trickreiche Gegner. Angeblich kennen sie an jedem Ort mindestens eine Person, die ihnen einen Gefallen schuldet.

Größe: 90 + 4xW6, **Gewicht:** 30 + 4xW6.

Haar: 1 weißblond, 2 blond, 3 rotblond, 4 braun, 5 schwarz, 6 kahl. **Augen:** 1-4 weißblau, 5 schwarz, 6 hellgrau.

Hohes Alter: 25+3W6.

Rasse/Volk	CHA	EMP	GEW	GSK	INT	KLG	STR	WIL	LK	ZK	Attr.
Menschen	3-7	3-7	3-7	3-7	3-7	3-7	3-7	3-7	28	0	38
Zwerge	3-7	3-7	3-5	3-7	3-7	3-7	4-8	3-7	32	0	36
Elfen	4-8	3-7	3-7	3-7	4-8	3-7	3-6	3-7	24	4	36
Orks	3-7	3-7	3-7	3-7	3-7	3-5	4-8	4-8	28	0	37
Gnome	3-7	3-7	4-8	3-7	3-7	3-7	3-5	3-7	24	0	38
Minotauren	3-7	3-7	3-7	3-5	3-7	3-7	4-8	4-8	36	0	35

Fertigkeiten: *Waffenlos* -3, *Dunkle Kanäle* +2, *Einschüchtern* -3, *Götter und Religionen* -3, *Gesetz der Stadt* +2, *Handeln und Feilschen* +1, *Lügen und Täuschen* +2, *Schattensicht* +3.

Fähigkeit: Der Gnom darf [Stufe] Mal pro Abenteuer das Würfelergebnis einer Probe halbieren (aufrunden), wenn die Aktion aus List und Tücke heraus geboren ist und entsprechend vorbereitet wurde.

Minotauren

Minotauren haben den Körper eines Menschen und den Kopf eines Stiers. Ihre Hörner sind gleichermaßen beeindruckend wie einschüchternd. Welcher Gesinnung ein Minotaur ist, erfährt man

oft erst zu spät, zudem kann sein Gemüt überaus schnell umschlagen.

Größe: 170 + 2W30, **Gewicht:** Größe - 100 + 3W6.

Haar/Fell: 1 schwarz, 2 schwarzbraun, 3 rotbraun, 4 rot, 5 braungrau, 6 grau. **Augen:** 1 schwarz, 2-4 braun, 5 blau, 6 rot.

Hohes Alter: 50+3W6.

Fertigkeiten: *Einschüchtern* +3, *Geschichte und Legende* +3, *Gesetz der Stadt* -1, *Gesetz der Wildnis* +3, *Heilkunde* +3, *Lesen und Schreiben* -1, *Reiten* -3, *Tanzen* -3.

Fähigkeit: [Stufe] Mal pro Abenteuer kann der Minotaur Ärger, Wut oder Ungeduld dazu nutzen, einen Erfolg zu „erzwingen“: Er darf dann das Würfelergebnis der bevorstehenden Probe halbieren (aufrunden).

Optional: Selbstdefinition von Völkern/Rassen

Generell gilt, dass bei neuen Rassen und Völkern vom Standard (Mensch) auszugehen ist und nur solche Werte modifiziert werden sollen, wie unbedingt nötig, um die Rasse bzw. das Volk plausibel abzubilden. Menschenvölker benötigen in der Regel nur eine Modifikation der Fertigkeitswerte.

Attributpunkte: Sie werden bei der Erschaffung auf die Attribute verteilt (üblicherweise 38). Modifikationen der nachfolgenden Werte werden durch Reduktion dieser Punkte ausgeglichen.

Wert	Änderung	Attributpunkte
STANDARD		38
Lebenskraft / Zauberkraft	+4	-1
Lebenskraft / Zauberkraft	-4	+1
Attribut-Minimum	+1 / -1	unverändert
Attribut-Maximum	+1 / -1	unverändert
Startwerte Fertigkeiten / Zaubersprüche	ausgeglichen	unverändert
Startwerte Fertigkeiten / Zaubersprüche	mehr als +10 Start-Bonus	-1
Startwerte Fertigkeiten / Zaubersprüche	weniger als -10 Start-Bonus	+1
Rassenfähigkeit	besonders	-1

Da jeder zu verteilende Attributpunkt äußerst wertvoll ist, sollte die Anzahl am Ende keinesfalls unter 35 liegen und nur in Ausnahmefällen über 39. Die Startwerte einzelner Fertigkeiten sollten mit nicht mehr als +3 modifiziert werden. Eine positive Zauberkraft ist nur solchen Rassen zuzugestehen, die als „nativ magiebegabt“ gelten.

Spielercharaktere

Es gibt 5 Typen von Spielercharakteren, die sich in jeweils 4 Klassen untergliedern. SCs werden bei der Erschaffung einem Typus und einer Klasse zugeordnet.

Stufenanstieg: gibt an, in welchem Ausmaß sich Lebenskraft, Zauberkraft, Fertigkeiten und Zaubersprüche entwickeln, wenn SCs eine neue Stufe erreichen. Steigerungsversuche für Fertigkeiten dürfen gegen solche für Zaubersprüche (und umgekehrt) im Verhältnis 2:1 eingetauscht werden.

Profil: Diese Aufzählung beginnt mit dem wichtigsten Attribut, das den höchsten Wert bekommen sollte, und endet mit jenem, das für einen SC dieser Charakterklasse typischerweise am wenigsten von Bedeutung ist. Das Profil soll vor allem Anfängern als Orientierungshilfe dienen.

Fertigkeiten bei der Erschaffung: gibt an, wie die Start-Fertigkeitswerte des SC im Zuge der Erschaffung (d.h. noch vor der Steigerung zur 1. Stufe) zu modifizieren sind.

Stammssprüche: Alle hier aufgeführten Zaubergelten als Stammssprüche. Zusätzlich werden mit dem W30 „Spruch-Pakete“ bestimmt, innerhalb derer Punkte verteilt werden können, um die Start-Fertigkeitswerte anzuheben; allerdings nicht über o. „Überschießende“ Punkte können vom Spieler nach Belieben auf andere Stammssprüche verteilt werden.

Gabe: Die Gabe ist eine Fähigkeit, die mit zunehmender Stufe mächtiger wird und die Charakterklassen wesentlich von einander unterscheidet.

Kämpfer

Stufenanstieg: Kämpfer werfen bei Stufenanstieg zwei W6 oder wählen zwei Würfelerggebnisse,

die in Summe 7 ergeben. Der höhere W6 gibt den Zuwachs an Lebenskraft an, das Ergebnis des [niedrigeren W6 x 2] + 20 ergibt die dem Kämpfer zustehenden Steigerungsversuche für Fertigkeiten.

Kampf: Kämpfer erhalten im Nahkampf stets ihre Stufe als Bonus auf den Waffenwert. Im Fernkampf erhalten sie ihre halbe Stufe (abrunden) als Bonus auf den WW.

Krieger

Der Krieger ist ein bodenständiger Kämpfer, der seinen Schwertarm jenen leiht, die von Feinden bedroht werden, sich nicht selbst wehren können oder für seinen Beistand gutes Gold bezahlen. Die meisten Krieger sind edler Herkunft, oft sogar Ritter (wer sonst sollte sich ein gutes Schwert und eine teure Rüstung leisten können), aber zuweilen hält das Schicksal auch für einen Schustersohn großen Ruhm als Krieger bereit. So oder so – Krieger wissen um den Wert von Freundschaft und Ehre und gelten als äußerst verlässliche Gefährten.

Profil: STR,WIL,GEW,CHA,EMP,INT,GES,KLG

Fertigkeiten bei der Erschaffung: alle *Nahkampf-Fertigkeiten* +2, *Anführen* +3, *Einschüchtern* +3, *Höflichkeit* +3, *Körperkraft* +1, *Kriegswesen* +5, *Lesen&S.* +1, *Reiten* +3, *Staatskunst* +3, *Waffen&Rüstungen* +6, *Zeichen* +2

Gabe „Mörderische Attacke“: Zeigt der W30 bei der Attacke des Kriegers im bewaffneten Nahkampf kleiner oder gleich seiner Stufe, so drohen dem Verteidiger +4 zusätzliche Trefferpunkte an einer Rüstungsschwachstelle, d.h. SP, gegen die kein Rüstschutz hilft.

Brigant

Der Brigant ist ein ungezählter Verfechter von Freiheit und Gleichheit. Als Bandit macht er die Wälder unsicher, wobei er von den Reichen nimmt, um es den Armen zu geben (eventuell auch sich selbst, falls er sich als „arm“ betrachtet), oder er ist ein Aufwiegler innerhalb der Mauern einer Stadt, der keine Ruhe gibt, bis der fett gefressene Tyrann, den er bekämpft, endlich seinen Platz räumt. Briganten sind im Grunde genommen von guten Absichten geleitet, aber ihr Verhältnis zu Gesetz und Ordnung ist nicht immer - gesund.

Profil: GEW,STR,INT,CHA,GES,WIL,EMP,KLG

Fertigkeiten bei der Erschaffung: 3 beliebige *Nahkampf-Fertigkeiten* +3, *Anführen* +3, *Dunkle Kanäle* +3, *Gesetz der Wildnis* oder *Gesetz der Stadt* +3, *Kriegswesen* +3, *Länder&Völker* +3, *Lippen Lesen* +3, *Lügen&Täuschen* +3, *Sechster Sinn* +3, *Verkleiden* +3, *Waffen&Rüstungen* +3

Gabe „Kampfgewandtheit“: Zeigt der W30 bei einer normalen Attacke des Briganten im bewaffneten Nahkampf (nicht bei Manövern!) kleiner oder gleich seiner Stufe, so darf er noch eine weitere normale Attacke (kein Manöver) hinterhersetzen.

Paladin

Der Paladin ist ein besonderer Kämpfer, der sich durch Götter oder andere höhere Mächte berufen fühlt und sein Leben nach anspruchsvollen Ge- und Verboten gestaltet. Er ist gläubig und spirituell veranlagt und weit weniger bodenständig als der Krieger – einen Paladin würde das einfache Volk wohl nicht ohne weiters zu einem Zechgelage einladen. Je nach Gottheit kann der Paladin ein besonders sturer, respekt- oder auch furchteinflößender Gefährte sein. Auch beschränkte magische Kräfte werden ihm - zurecht - nachgesagt.

Profil: WIL, STR, CHA, GEW, EMP, KLG, INT, GES

Fertigkeiten bei der Erschaffung: 2 beliebige *Nahkampf-Fertigkeiten* +3, *Anführen* +3, *Geschichte und Legende* +3, *Götter&R.* +3, *Körperkraft* +1,

Kriegswesen +3, *Lesen&Schreiben* +3, *Menschenkenntnis* +3, *Omen&Orakel* +3, *Reiten* +3, *Staatskunst* +3, *Überzeugen* +3, *Waffen&Rüst.* +3

Stammsprüche: Für den Paladin gelten die nachfolgenden Zaubersprüche als Stammsprüche. Außerdem würfelt er 3x mit dem W30 und verteilt je 3 Punkte auf die erwürfelten Stammsprüche: 1-10 *Zone der Antimagie*, 11-20 *Spiritualruf*, 21-30 *Entgiften*, *Heilzauber*.

Gabe „Gebetskraft“: Der Paladin darf zur Überwindung eigener Furcht ein Gebet sprechen und dadurch eine zweite Stufenprobe ablegen, falls die erste gescheitert ist. Er kann seine Stufe auch dazu nutzen, Stufenproben derjenigen, die ihm folgen, zur Überwindung von Ängsten zu erleichtern. Desweiteren erhält er pro Stufe 1 Punkt an Zauberkraft, die er nutzen kann, um seine Stammsprüche anzuwenden.

Verfolger

Der Verfolger hat seine eigene Moral und seinen eigenen, nicht immer subtilen, Stil, doch im Grunde genommen tut er Nützliches: Er sucht, jagt und setzt Leute gefangen, die sich so unbeliebt gemacht haben, dass auf ihre Ergreifung eine hohe Prämie ausgesetzt ist, oder er verfolgt Raubtiere und Monster, die ganze Landstriche in Schrecken setzen, um sie zum Schutz der einfachen Leute aus dem Verkehr zu ziehen. Er ist Kopfgeldjäger, Meuchelmörder und Erlöser in einer Person, fühlt sich in den Straßen einer Stadt ebenso wohl wie auf der Landstraße und weiß mit Auftraggebern ebenso umzugehen wie mit seiner Beute.

Profil: GEW,STR,INT,GES,CHA,WIL,EMP,KLG

Fertigkeiten bei der Erschaffung: 3 beliebige *Nah- oder Fernkampf-Fertigkeiten* +3, *Dunkle Kanäle* +3, *Einschüchtern* +3, *Fährtsensuche* +3, *Gesetz der Stadt* +3, *Gesetz der Wildnis* +3, *Klettern&B.* +3, *Kriegswesen* +3, *Länder&Völker* +3, *Lügen&T.* +3, *Mechanismen* +3, *Schleichen&V.* +3, *Sechster Sinn* +3

Gabe „Schwachstelle“: 1. Zeigt der W30 bei der Attacke des Verfolgers (Nah- oder Fernkampf) kleiner oder gleich seiner Stufe, so hat er wahlweise entweder eine typische Fähigkeit des Gegners für [Stufe] KR blockiert oder dessen TP für den Rest des Kampfes um 1 reduziert. 2. Konnte sich der Verfolger einem humanoiden Gegner, der sich keiner Gefahr bewusst ist, unbemerkt nähern, so gilt seine unmittelbar folgende Nahkampf-Attacke, sofern sie mit einem Dolch, Stilett oder Seil ausgeführt wird, automatisch als gelungen und verursacht [Stufe] W6 + Stufe Trefferpunkte. Der Gegner kann gegen diesen Meuchelangriff nicht verteidigen, und er braucht sogar seine nächste Aktion, um wieder handlungsfähig zu werden.

Glückskind

Stufenanstieg: Glückskinder werfen bei Stufenanstieg zwei W6 oder wählen zwei Würfelergebnisse, die in Summe 7 ergeben. Der niedrigere gibt den Lebenskraft-Zuwachs an, der [höhere W6 x 2] + 20 steht als Steigerungsversuche für Fertigkeiten zur Verfügung.

Kampf: Glückskinder erhalten im Nahkampf und im Fernkampf stets ihre halbe Stufe (abrunden) als Bonus auf den Waffenwert.

Dieb

Diebe haben eine starke Affinität zu Heimlichkeit, halten sich im Hintergrund oder verstecken sich im Dunkel der Nacht. Sie verstehen es, Geheimnisse für sich zu behalten und die Lüge zur Wahrheit zu machen. Gold hat in ihren Augen besonderen Bestand; sie sind daher bei allem, was sie tun, auf materiellen Wohlstand aus. Ein ausgeprägter Hang zu Wertgegenständen wird ihnen keineswegs zu Unrecht nachgesagt. Sie würden jedoch unter normalen Umständen nicht so weit gehen, ihre Freunde zu bestehlen. Diebe sind wertvolle Gefährten, aber immer mit einer Prise Vorsicht zu genießen.

Profil: GES,INT,GEW,CHA,STR,EMP,KLG,WIL

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Dunkle Kanäle* +6, *Falschspiel* +6, *Gesetz der Stadt* +6, *Glücksspiel* +3, *Klettern&B.* +3, *Lügen&T.* +5, *Schleichen&V.* +3, *Schlösser knacken* +3, *Taschentrick* +6, *Waren&Werte* +3

Gabe „Unauffällig“: Der Dieb kann [Stufe] Mal pro Abenteuer eine Aura der Unauffälligkeit heraufbeschwören, die es anderen fast unmöglich macht, ihn dabei zu bemerken, wie er sich nähert oder entfernt. Er kann sich durch ein Stadttor schleichen, in der Menschenmenge verschwinden, dem Brückenzoll entgehen, sich in ein Gebäude schummeln usw. Ebenso kann er Gegenstände, die er an sich trägt, unauffindbar machen. Darüber hinaus kann sich der Dieb jederzeit, d.h. unbegrenzt oft pro Abenteuer, aus einem Kampf entfernen, ohne eine freie Attacke zu provozieren.



Schausteller

Der Schausteller stammt aus dem einfachen Volk, oft sogar aus den niedrigsten Schichten, doch er erfreut Arm und Reich wie kein anderer Berufsstand. Als Artist hält er das Publikum mit spektakulärer Akrobatik in Atem, als Gaukler verblüfft er mit Kartentricks und Jonglieren, als Jahrmarktsmagier und Wahrsager zieht er die, die mehr über die Zukunft wissen wollen, in seinen Bann; möglicherweise ist er aber auch ein Musikant oder Stimmenspieler. Schausteller bleiben nie lange an einem Ort. Sie haben allorts Freunde, doch keiner kennt sie richtig, da sie mit Vertrauen und Hingabe sparsam umgehen. Trotz manch bitterer Lektion des Lebens sind sie optimistisch und vergnüglich. Sie wissen, dass das Glück sie nicht im Stich lässt, solange sie es zu schätzen wissen.

Profil: GEW,CHA,GES,STR,INT,KLG,EMP,WIL

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Wurfaffen* +3, *Akrobatik* +5, *Feuer speien* +2, *Gaukelei* +3, *Gesetz der Stadt* +3, *Glücksspiel* +3, *Jonglieren* +5, *Klettern&B.* +3, *Länder&V.* +3, *Lügen&T.* +3, *Schauspielen&E.* +2, *Taschentrick* +3, *Verkleiden* +3, *Waren&Werte* +3

Gabe „Glück“: So oft pro Abenteuer, wie seine Stufe beträgt, darf der Schausteller einen misslungenen Würfelwurf wiederholen oder einen misslungenen Würfelwurf um den Betrag seiner Stufe korrigieren. Er muss dies jedoch unmittelbar nach dem misslungenen Wurf tun.

Glücksritter

Der Glücksritter ist nie mit dem, was er hat, zufrieden. Er will eine höhere Stellung in der Gesellschaft erreichen, umfassendere Rechte genießen, größeren Ruhm erlangen oder größeren Reichtum anhäufen. Er ist ein Abenteuerer besonderer Art, manchmal auch ein gerissener Hochstapler, vielleicht aber auch ein Ritter, dem die Privilegien des Ritterstandes aberkannt wurden. Glücksritter sind überaus gesellige Charaktere, mit flinker

Klinge, spitzer Zunge und einer gehörigen Portion guter Laune.

Profil: CHA,GEW,GES,STR,INT,EMP,WIL,KLG

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Schwerter* +3, *Stichwaffen* +3, *Betören&S.* +3, *Gesetz der Stadt* +3, *Glücksspiel* +3, *Höflichkeit* +3, *Klettern&B.* +3, *Länder&V.* +3, *Lesen&S.* +3, *Lügen&T.* +3, *Menschenkenntnis* +3, *Reiten* +3, *Schauspielen&E.* +3, *Tanzen* +3, *Taschentrick* +3, *Waren&Werte* +3

Gabe „Begünstigt“: Glücksritter können sich im Vorfeld einer Attacke bis zu [Stufe] Meter pro KR bewegen, ohne dass dies auf Kosten der Kampfhandlung geht. Die sonstigen Regeln für Bewegung und Rückzug bleiben davon unberührt. Außerdem können sie [Stufe] Mal pro Abenteuer ein Würfelergebnis von „30“ in einen Erfolg ummünzen.

Abenteurer

Der Abenteurer ist vielseitig, abenteuerlustig, freiheitsliebend und mit einer gesunden Portion Optimismus gesegnet. Er will sich und der Welt beweisen, dass er auch ohne die Gaben eines Kriegers oder Magiers zu Höherem im Stande ist. Oft ist er das moralische Rückgrat einer Gruppe oder ob eines Handwerks geschätzt, das er in jungen Jahren erlernt hat. Viele Abenteurer sind reiselustige Händler, Handwerker, Gelehrte, Heiler, Seefahrer oder Vaganten, aber auch Schurken, Dilettanten und Opportunisten.

Profil: nach eigenem Ermessen

Fertigkeiten bei der Erschaffung: Der Abenteurer erhält, noch vor seiner Steigerung für die 1. Stufe, 30 frei verteilbare Punkte zur Modifikation der Start-Fertigkeitswerte, wobei kein FW größer als 0 betragen darf.

Gabe „Optimismus“: Gibt sich der SC seiner Abenteuerlust hin, so ermöglicht ihm sein Optimismus [Stufe] Mal pro Abenteuer, bei einer bevorstehenden Probe, die keine Reaktion wie z.B. Parade oder Ausweichen sein darf, das Ergebnis

des W30 zu halbieren (aufrunden). Optimismus kann nicht im Nachhinein eingesetzt werden!

Wildling

Stufenanstieg: Wildlinge erhalten bei Stufenanstieg W6 Punkte an zusätzlicher Lebenskraft sowie $[W6 \times 2] + 20$ Steigerungsversuche für Fertigkeiten. Die beiden Würfelergebnisse dürfen alternativ frei bestimmt werden, müssen dann aber in Summe 7 ergeben.

Kampf: Wildlinge erhalten im Fernkampf stets ihre Stufe als Bonus auf den Waffenwert. Im Nahkampf erhalten sie ihre halbe Stufe (abrunden) als Bonus auf den WW.

Waldläufer

Der Waldläufer ist der am meisten mit der Zivilisation verbundene Wildling. Obwohl die freie Natur seinen Lebensmittelpunkt bildet, ist er in ständigem Kontakt mit Menschen. Er ist ein Jäger, Ortskundiger oder einfach nur jemand, der seine Mitte unter Tieren und Pflanzen sucht, weil er sie gut kennt und mit ihnen im Einklang lebt. Seine Sinne sind äußerst scharf und schützen ihn vor den Widrigkeiten der Wildnis. Der Waldläufer muss – trotz seiner plakativen Bezeichnung – nicht unbedingt den Wald sein Heim nennen; auch Wüste, Sumpf und Gebirge kommen als seine Domäne in Betracht.

Profil: INT,GEW,STR,GES,WIL,EMP,CHA,KLG

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Bogen* +3, *Wurfaffen* +3, *Bogenbau* +6, *Fährtsuche* +3, *Gesetz der Wildnis* +5, *Gesteine&M.* +1, *Handwerksgeschick* +3, *Imitieren* +6, *Kräuter&P.* +6, *Orientierung* +1, *Schleichen&V.* +3, *Sinnesschärfe* +3, *Sterne&P.* +3, *Tierkunde* +6, *Umgang mit Tieren* +1

Gabe „Scharfsinn“: Wenn er sich konzentriert, kompensiert der Waldläufer Entfernungsmali auf Proben bis zur Höhe seiner Stufe. Das betrifft vor allem erschwerte *Sinnesschärfe*-Proben,

aber auch Mali im Fernkampf nach Größe und Entfernung (nicht aber allfälligen Schnellschuss-Malus!) sowie weitere Proben nach Maßgabe des Spielleiters.

Tiermeister

Der Tiermeister zieht die Gesellschaft von Tieren jener der Menschen vor. Er hat seinen Lebensmittelpunkt in die Wildnis verlagert, um der menschlichen Gesellschaft zu entkommen. Er hat in der Regel eines oder mehrere Tiere als Begleiter, bisweilen auch solche, die in der Zivilisation Schrecken oder zumindest Verwunderung hervorrufen. Der Tiermeister ist zäh und belastbar, verlässt sich auf gute Instinkte und einen untrüglichen Sinn für Gut und Böse. Er ist zwar etwas einzelgängerisch, lässt sich jedoch gerne davon überzeugen, dass es noch Menschen gibt, deren Gesellschaft es wert ist, die Bürden der Zivilisation auf sich zu nehmen.

Profil: INT,STR,EMP,GEW,WIL,GES,CHA,KLG

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Waffenlos* +3, *Wurfaffen* +3, *Einschüchtern* +3, *Fährtsuche* +3, *Imitieren* +6, *Körperkraft* +1, *Reiten* +3, *Schleichen&V.* +3, *Sechster Sinn* +3, *Tierkunde* +6, *Umgang mit Tieren* +3

Gabe „Tiermeister“: 1. Questpunkte, die der Tiermeister allfälligen Vertrautentieren überlässt, werden mit seiner Stufe multipliziert; allerdings darf ein Tier nicht schneller als 1 Stufe pro Abenteuer steigen. 2. Attackiert der Tiermeister Tiere oder Monster kritisch, so kompensiert er den damit verbundenen Attacke-Malus bis zur Höhe seiner Stufe (gilt nicht bei Untoten, Geistern oder Dämonen). 3. Außerdem kann der Tiermeister durch Blick, Stimme oder Körpersprache ein feindliches oder aggressives Tier neutral stimmen oder ein neutrales Tier unter seinen Befehl zwingen. Dafür braucht es [Stufe des Tieres] KR und eine abschließende Stufenprobe. Steht keine Zeit zur Verfügung, so ist die Stufenprobe um die Anzahl der fehlenden KR erschwert. Wer also einen Bären (ST 8) in 1 KR bezwingen will, muss eine

Stufenprobe -7 ablegen. Die Probe darf wiederholt werden, wird aber in Bezug auf dasselbe Tier mit jedem Fehlversuch um -1 schwieriger.

Nomade

Nomaden sind Menschen, die in kleinen Verbänden umherziehen und keinen festen Ort als Heimat haben. Sie sind ewig Reisende und haben daher einen starken Bezug zur Natur. Sie sind es gewohnt, im Freien zu nächtigen, aus einfachen Zutaten köstliche Nahrung zu kochen und ihre Habe selbst zu reparieren. Viele, aber nicht alle Nomaden sind Barbaren, also „ungebildete“ Wilde, deren Zusammenleben auf einfachen Prinzipien beruht. Ein Handwerk erlernen sie jedoch fast alle zumindest in Ansätzen. In ihren Manieren sind sie grob und ungeschlacht, im Umgang mit anderen direkt und unkompliziert. Das einzige Gesetz, das sie verstehen, ist das Recht des Stärkeren; mit komplizierten Vorschriften und Verordnungen haben sie hingegen ihre Probleme; und überhaupt versäumen sie keine Gelegenheit, die Errungenschaften der sogenannten Zivilisation herunterzuspielen.

Profil: INT,STR,WIL,GEW,GES,CHA,EMP,KLG

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Beruf* +3, *Bogenbau* +6, *Fährtenuche* +3, *Gesetz der Wildnis* +5, *Gesteine&M.* +1, *Handwerksgeschick* +3, *Körperkraft* +3, *Kräuter&P.* +3, *Orientierung* +1, *Reiten* +3, *Sechster Sinn* +3, *Stoffbearbeitung* +3, *Sinnesschärfe* +3, *Tierkunde* +3, *Waffen&R.* +3,

Gabe „Eherne Konstitution“: Der Nomade erhält mit jeder ungeraden Stufe einen natürlichen RS von +1, der gegen jeden Schaden wirkt mit Ausnahme von Waffen und SP durch Zaubersprüche. Mit jeder geraden Stufe, die der Nomade erreicht, erhält er einen Bonus von +1 auf Proben, mit denen er sich gegen Erschöpfung, Hunger, Durst, Krankheit oder Gift zur Wehr setzt.

Korsar

Die Heimat des Korsaren ist das Wasser. Ob zu See, zu Fluss oder auf dem Meer, Korsaren findet man in nahezu allen Ländern und Völkern. Als gefährliche Piraten machen sie Seewege unsicher, als Freibeuter für einen Fürsten halten sie feindliche Städte und Schiffe in Atem, vielleicht sind sie aber auch normale Seeleute, die sich ihre Heuer danach aussuchen, ob sie nach Beute und Abenteuer riecht. Korsaren sind gemeinhin freiheitsliebend, abenteuerlustig und gesellig, wenngleich sich viele letztendlich nur sich selbst und ihrer Heimat, dem Wasser, verpflichtet sehen.

Profil: INT,GEW,WIL,STR,GES,CHA,KLG,EMP

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Waffenlos* +3, *Akrobatik* +3, *Beruf: Seefahrer* +6, *Fesseln&E.* +3, *Gesetz der Seefahrt* +6, *Handeln&Feilschen* +3, *Klettern&B.* oder *Körperbeherrschung* +3, *Kriegswesen [zu Wasser]* +3, *Länder&Völker* +3, *Orientierung* +1, *Schwimmen* +3, *Sinnesschärfe* +3, *Sterne&Planeten* +6, *Zeichen* +3

Gabe „Die Gefahr ist sein Leben“: Wann immer der Korsar bei einer Probe, deren Gelingen unter anderem von seiner *GEWANDTHEIT* abhängt, kleiner oder gleich seiner Stufe würfelt, regeneriert er spontan 3 LP. Dies gilt nicht für Kampffertigkeiten und nicht für erleichterte Proben.

Zauberer

Stufenanstieg: Zauberer erhalten bei Stufenanstieg 35 StV für Fertigkeiten und Zaubersprüche. Außerdem werfen sie zwei W6 oder wählen zwei Würfelergebnisse, die in Summe 7 ergeben. Der höhere erhöht ihre Zauberkraft, der niedrigere ihre Lebenskraft.

Kampf: Zauberer erhalten im Nahkampf und im Fernkampf ihre halbe Stufe (abrunden) als Bonus auf den Waffenwert.

Besonderheit „Zaubertalent“: Sobald die Stufe des Zauberers einen FW in einem Zauberspruch übersteigt, bestimmt sich die Anzahl der maximal

aufwendbaren ZP nicht mehr länger nach dem (niedrigeren) FW, sondern nach seiner Stufe!

Magier

Der Magier ist ein Gelehrter der okkulten Künste, ein Meister des Arkanen, der sich seiner Macht überaus bewusst ist und seine Mitmenschen – oft ungewollt – mit Herablassung behandelt. Für ihn ist die gesamte Welt von einem magischen Geflecht durchdrungen, dessen Gesetzmäßigkeiten er zu erforschen strebt. Selbst die einfachsten Dinge betrachtet er zunächst in arkanen Dimensionen und sieht sie erst danach als das, was sie für „normale“ Menschen sind. Er verliert sich oft in Ideen und Theorien, denen seine Gefährten kaum folgen können.

Profil: KLG,CHA,WIL,GEW,INT,EMP,GES,STR

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Alchemie* +6, *Geschichte und Legende* +3, *Lesen&S.* +6, *Rechnen* +3, *Sprachenkenntnis* +3, *Sterne&P.* +3, *Überzeugen* +3, *Unterweisen* +3, *Zauberkunde* +9

Stammsprüche: Für den Magier gelten die nachfolgenden Zaubersprüche als Stammsprüche. Außerdem würfelt er 6x mit dem W30 und verteilt für jeden Wurf 6 Punkte auf die erwürfelten Stammsprüche: 1-3 *Arkane Projektion*, *Comomagon*, *Glyphe*, *Umkehrung*, 4 *Befehl*, 5 *Wand aus Element*, 6-13 *Appotation*, *Astraler Raum*, *Levitation*, *Magischer Schlüssel*, *Telekinese*, *Teleport*, 14-16 *Artefaktanalyse*, *Drittes Auge/Ohr*, *Magische Wahrnehmung*, 17-18 *Illusion*, *Schriftgewirr*, 19-25 *Feuerstrahl*, *Kettenblitz*, *Manasphären*, *Manastöß*, *Zitterbild*, 26-27 *Lichtquelle*, *Magischer Anker*, 28-30 *Schützende Aura*, *Schwerelos*, *Versteinerung*.

Gabe „Arkane Perfektion“: Zeigt der W30 bei der Zauberprobe kleiner oder gleich der Stufe des Magiers und ist der betreffende Zauber auch gelungen, so wird er so wirksam, als hätte der Zauberer um +2 ZP mehr aufgewendet. Die resultierende Wirkung kann die Stufe des Magiers ausnahmsweise auch überschreiten!



Hexe und Druiden

Während Magier ihre magischen Fähigkeiten nach wissenschaftlichen Kriterien entwickeln, haben Hexen und ihre männlichen Pendanten, die Druiden, einen intuitiven Zugang zur Magie gefunden. Sie sehen ihre Kräfte als Teil der Natur, und sie schließen sich manchmal in Zirkeln zusammen, in denen sie diese Kräfte praktizieren, vertiefen und erweitern. Weil in der Zivilisation wenig Platz für Hexen und Druiden ist, sind sie der freien Natur sehr verbunden; die meisten kennen sich gut mit Pflanzen aus und haben Tiere als ständige Begleiter. Sie sind äußerst schillernde Persönlichkeiten, umgeben mit einer Aura der Andersartigkeit, die sie oft sogar unter Ihresgleichen zu Fremden macht.

Profil: KLG,EMP,CHA,WIL,GEW,INT,GES,STR

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Alchemie* +3, *Einschüchtern* +3, *Geister&D.* +3, *Heilkunde* +3, *Kräuter&P.* +3, *Menschenkenntnis* +3, *Sterne&P.* +3, *Umgang mit Tieren* +1, *Zauberkunde* +6

Stammsprüche: Für Hexe/Druiden gelten die nachfolgenden Zaubersprüche als Stammsprüche. Außerdem würfelt der Charakter 6x mit dem

W30 und verteilt für jeden Wurf 6 Punkte auf die erwürfelten Stammsprüche: 1-2 *Comomagon*, 3-11 *Erinnerungsraub*, *Fixe Idee*, *Halluzination*, *Miniatur*, *Tierherrschaft*, *Unbehagen*, *Zauberkraft rauben*, 12-14 *Schwarm*, *Tier rufen*, 15-19 *Arkaner Blick*, *Blick durch fremde Augen*, *Gedanken und Gefühle lesen*, *Leben erspüren*, 20 *Fremdgestalt*, 21-23 *Blenden*, *Netz*, 24-25 *Pflanzenherrschaft*, 26-30 *Entgiften*, *Seelentausch*, *Selbstverwandlung in ein Tier*, *Verwandlung in Tier*.

Gabe „Magische Affinität“: Zeigt der W30 bei der Zauberprobe kleiner oder gleich der Stufe der Hexe/des Druiden, und ist die Probe gelungen, so kostet der Zauberspruch nicht nur keine ZP, sondern der SC erhält sogar noch +1 ZP aus dem ihn umgebenden Manafluss zurück!

Scharlatan

Als Scharlatan werden jene Zauberer bezeichnet, die nicht die Gelegenheit oder Ausdauer hatten, ihre magischen Kräfte diszipliniert und systematisch zu entwickeln. Sie sind eher pragmatisch veranlagt, nützen den einen oder anderen Trick, um sich einen Spaß zu machen oder sich einen Vorteil im Alltag zu verschaffen. Sie sind der Zivilisation stark verhaftet, da ihre Magie vor allem unter Menschen Nährboden findet. Manche sind Jahrmarktszauberer oder Wahrsager, andere wiederum Abbrecher von Magierschulen oder Opportunisten, die hier und dort Brocken arkanen Wissens erhascht und in mühsamer Kleinarbeit zu Zaubersprüchen zusammengefügt haben. Scharlatane soll man nicht unterschätzen: Ihre Magie ist unberechenbar, sie fühlen sich keinen Konventionen verpflichtet und sind auch im Alltag äußerst vielseitig veranlagt!

Profil: KLG,CHA,INT,GES,GEW,EMP,STR,WIL

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Falschspiel* +3, *Fesseln&E.* +3, *Feuer speien* +3, *Gaukelei* +3, *Gesetz der Stadt* +3, *Imitieren* +3, *Länder&V.* +3, *Lesen&S.* +3, *Lippen lesen* +3, *Sprachenkenntnis* +3, *Taschentrick* +3, *Überzeugen* +1, *Zauberkunde* +6

Stammsprüche: Für den Scharlatan gelten die nachfolgenden Zaubersprüche als Stammsprüche. Außerdem würfelt er 3x mit dem W30 und verteilt für jeden Wurf 6 Punkte auf die erwürfelten Stammsprüche: 1-3 *Nebel*, 4-8 *Astraler Raum*, *Magischer Schlüssel*, 9-11 *Vorahnung*, 12-22 *Faszination*, *Gegenstandsillusion*, *Täuschgeräusch*, *Trugbild*, 23-26, *Licht und Dunkel*, 27-30 *Schwerelos*.

Gabe „Arkane Normalität“: 1. Der Scharlatan benötigt zum Zaubern keine Worte zu sprechen. 2. Der Scharlatan erhält seine Stufe als Bonus auf Zauberproben, mit denen Effekte erzielt werden sollen, die ein unbefangener Beobachter auch für Zufall halten könnte.

Zauberbarde

Auch unter Barden gibt es einige, die mit Zauberkräften geboren werden und mit etwas Glück jemanden finden, der diese Kräfte fördert. Man nennt sie Zauberbarden, nicht nur weil ihre Stimmen reiner und der Klang ihrer Instrumente weicher ist als der, den man von durchschnittlichen Bänkelsängern gewohnt ist, sondern weil sie einen erheblichen Teil ihres Lebens dafür aufwenden, Zaubersprüche zu perfektionieren. Zauberbarden sind weniger gesellig, aber auch weniger oberflächlich als ihre weltlichen Kollegen. Sie veranstalten keine Spektakel, sondern sprechen direkt die Gefühle ihrer Zuhörer an. Oft spüren sie auch eine Bestimmung in sich, die sie in haarsträubende Abenteuer verwickelt, über die sie später großartige Lieder verfassen.

Profil: CHA,INT,KLG,GES,EMP,GEW,WIL,STR

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Betören&S.* +3, *Dichtkunst* +3, *Gaukelei* +3, *Geschichte und Legende* +3, *Gesetz der Stadt* +3, *Höflichkeit* +3, *Länder&V.* +3, *Lesen&S.* +1, *Linkshändig* +3, *Menschenkenntnis* +3, *Musizieren* +3, *Schauspielen&E.* +3, *Singen* +3, *Sprachenkenntnis* +3, *Tanzen* +3, *Überzeugen* +3, *Verkleiden* +1, *Zauberkunde* +6

Stammsprüche: Für den Zauberbarden gelten die nachfolgenden Zaubersprüche als Stammsprüche. Außerdem würfelt er 3x mit dem W30 und verteilt je 6 Punkte auf die erwürfelten Stammsprüche: 1-6 *Befreunden, Faszination, Schlaf*, 7-10 *Apportation, Magischer Schlüssel*, 11-19 *Blick in die Vergangenheit, Drittes Auge/Ohr, Gedanken und Gefühle lesen, Geschichte, Scharfer Sinn*, 20-24 *Illusion, Täuschgeräusch*, 25-27 *Zone der Stille*, 28-30 *Stumm und Taub*.

Gabe „Meistersinger“: Der Zauberbarde beherrscht das alte Lied der Aufmerksamkeit, welches bereits wenige Sekunden, nachdem es begonnen wird, die Aufmerksamkeit aller Anwesenden auf sich zieht. Geplapper verebbt, Köpfe drehen sich zum Sänger. Die Wirkung tritt nicht im Kampf oder in Gefahrensituationen ein, eignet sich aber, um aufgewühlte Menschen, z.B. bei einer Versammlung, zur Ruhe zu bringen. Die Aufmerksamkeit bleibt auch nach Ende des Liedes noch einige Minuten beim Zauberbarden, die er z.B. dazu nutzen kann, eine Botschaft zu verkünden, eine Rede zu halten oder Leuten ins Gewissen zu reden. Proben, die hierfür abgelegt werden, sind um die Stufe des SC erleichtert. Schließt der Zauberbarde an das Lied der Aufmerksamkeit einen Zauber an, der nicht auf ihn selbst wirkt, so erstreckt sich die Zaubervirkung, sofern gewünscht, auf bis zu [Stufe] Zuhörer, ohne dass der Zauberbarde zusätzliche ZP investieren muss.

Priester

Stufenanstieg: Priester erhalten bei Stufenanstieg 35 StV für Fertigkeiten und Zaubersprüche. Sie werfen außerdem zwei W6 und wählen, welcher ihre Lebenskraft und welcher ihre Zauberkraft erhöht. Alternativ wählen sie zwei Würfelergebnisse, die in Summe 7 ergeben.

Kampf: Priester erhalten im Nahkampf und im Fernkampf ihre halbe Stufe (abrunden) als Bonus auf den Waffenwert.

Besonderheit „Zaubertalent“: Sobald die Stufe

des Priesters einen FW in einem Zauberspruch übersteigt, bestimmt sich die maximal aufwendbaren ZP nicht mehr länger nach dem (niedrigeren) FW, sondern nach seiner Stufe!

Geweihter

Der Geweihte befolgt die Gesetze einer bestimmten Gottheit wie kein anderer und strebt nach spiritueller Erkenntnis. Er ist anspruchsvoll, hart zu sich selbst und fordernd gegenüber anderen. Auf sein Wort kann man sich stets verlassen. Seine magischen Fähigkeiten verdankt er der Gottheit selbst oder der umfassenden Unterweisung in den Liturgien und sakralen Riten seiner Religion. Wem auch immer er dient, er wird oft versuchen, andere davon zu überzeugen, dass es sich lohnt, sein Leben nach den heiligen Geboten auszurichten.

Profil: CHA,WIL,KLG,INT,EMP,GES,GEW,STR

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Geister&D.* +5, *Geschichte und Legende* +3, *Götter&R.* +5, *Höflichkeit* +3, *Lesen&S.* +3, *Menschenkenntnis* +3, *Omen&O.* +8, *Singen* +3, *Sprachenkenntnis* +3, *Staatskunst* +3, *Sterne&P.* +3, *Überzeugen* +3, *Unterweisen* +3, *Zauberkunde* +3

Stammsprüche: Für den Geweihten gelten die nachfolgenden Zaubersprüche als Stammsprüche. Außerdem würfelt er 6x mit dem W30 und verteilt jeweils 3 Punkte auf die erwürfelten Stammsprüche: 1-7 *Gegenzauber, Zauber beenden, Zone der Antimagie*, 8-9 *Lebenswächter*, 10-13 *Bann*, 14-15 *Barriere*, 16-19 *Spiritualruf, Vorahnung*, 20-21 *Schmerz und Pein*, 22 *Lichtquelle*, 23-30 *Entgiften, Heilzauber, Schutz vor Wasser/Feuer, Schützende Aura*.

Gabe „Sakralkraft“: Der Geweihte kann einem Gegner durch Berührung einmalig W6 SP pro ZP zuzufügen, maximal bis zu [Stufe] W6. Er muss allerdings diesen Angriff, der nicht verteidigt werden kann, vor seiner Gottheit rechtfertigen können. Umgekehrt kann der Geweihte auf dieselbe Weise auch verlorene LP heilen. Diese LP stehen jedoch unter der Bedingung, dass der

Geheilte die Gottheit ehrt und ihre Gesetze nicht missachtet. Außerdem kann der Geweihte jederzeit durch erfolgreiche Stufenprobe ein Mirakel heraufbeschwören, d.h. eine vom Spielleiter auszugestaltende zauberkräftige Wirkung, die im Einflussbereich der jeweiligen Gottheit liegen muss. Der Geweihte verliert dabei, ungeachtet des Gelingens, alle ZP, wobei die Anzahl der ZP die Intensität des Mirakels bestimmt.

Schamane

Als Schamanen werden die Priesterzauberer archaischer Kulturen bezeichnet. Sie verehren keine Götter, sondern Geister, entweder weil ihnen der Gedanke an Götter zu fremd ist, oder aber, weil sie in den Geistern Diener von Göttern sehen. Schamanen sind aufgrund ihres Weltbildes sehr eigenartige, befremdliche Charaktere, deren Handeln stets von besonderen Ritualen begleitet ist, mit denen sie die Geister gnädig stimmen. Dafür erhalten sie von ihnen Kräfte wie z.B. Heilkräfte oder Zweites Gesicht, derentwegen sie in der Gesellschaftsordnung ihres Stammes sehr weit oben stehen (oftmals steht und fällt ihr Schicksal jedoch mit dem Erfolg ihrer Zauberei).

Profil: WIL,CHA,EMP,INT,KLG,GES,GEW,STR

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Einschüchtern* +3, *Geister&D.* +6, *Heilkunde* +6, *Kräuter&P.* +6, *Musizieren* +3, *Omen&Orakel* +6, *Singen* +3, *Tanzen* +3, *Sterne&Planeten* +3, *Überzeugen* +3, *Zauberkunde* +9

Stammsprüche: Für den Schamanen gelten die nachfolgenden Zaubersprüche als Stammsprüche. Außerdem würfelt er 6x mit dem W30 und verteilt jeweils 3 Punkte auf die erwürfelten Stammsprüche: 1 *Arkane Projektion*, 2-4 *Miniatur*, *Unbehagen*, 5-12 *Bann*, *Hatz*, *Lebende Schatten*, *Tier rufen*, *Wetterherrschaft*, 13 *Levitation*, 14-16 *Blick in die Vergangenheit*, *Leben erspüren*, 17 *Zwilling*, 18-21 *Blutschwall*, *Stasisblick*, *Wirbelschild*, 22 *Elementare Stille*, 23-30 *Alterslast*, *Keim und Seuche*, *Schutz vor Wasser und Feuer*, *Spinnenlauf*.

Gabe „Geisterruf“: 1. Der Schamane kann jederzeit durch Einsatz von Zauberpunkten ein Tor in die Geisterwelt öffnen, um einen Geist seiner Wahl zu beschwören. Dafür sind [Stufe des Geistes] ZP erforderlich, wobei der Schamane nicht alle ZP auf einmal, sondern nur W6 ZP pro KR (rundenweise würfeln) investieren kann. Für Beeinträchtigungen in diesem Zeitraum gelten die Regeln für Konzentration wie bei Zaubersprüchen. Geister, deren Stufe über jener des Schamanen liegt, müssen erst überzeugt, beschwichtigt, eingeschüchtert oder sonstwie dazu bewogen werden, dem Schamanen zu Willen zu sein. Der Spielleiter kann hier je nach Geist, Stufendifferenz und zu erfüllender Aufgabe unterschiedliche Bedingungen aufstellen (Proben, Rollenspiel, Versprechen, Gegenleistung etc.). Geister mit einer Stufe bis zu jener des Schamanen sind diesem hingegen automatisch gewogen und erfüllen ihre Aufgabe bedingungslos. 2. Außerdem kann der Schamane jederzeit mittels einer Stufenprobe, die KR-weise versucht werden kann und mit jedem Versuch um +1 leichter wird, in die Sphäre der Geister blicken und so auch solche Geister wahrnehmen, die aus irdischer Perspektive unsichtbar sind.

Prediger

Der Prediger ist ein Mensch, der es allen Göttern recht machen und die Zustände in unserer Welt verbessern will. Er ist volkstümlich, gesellig, oftmals von einfachem Gemüt, zuweilen auch äußerst schlagkräftig, getreu dem Sprichwort „Wer nicht hören will, muss fühlen!“ Der Prediger hat ein ebenso großes Herz wie er ein loses Mundwerk hat, und er wird von seinen Begleitern wegen seines untrüglichen Sinnes für Richtig und Falsch geschätzt. Er ist ein Idealist, aber kein Fanatiker. Er denkt an sich selbst ebenso viel wie an andere, wobei er den Sinn für die einfachen Freuden nie verloren hat, ebenso wie er auch über das Leid der Ärmsten nicht so einfach hinwegblicken kann.

Profil: CHA,STR,INT,KLG,EMP,WIL,GEW,GES

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Hieb Waffen* +3, *Waffenlos* +3, *Geschichte und Legende* +3, *Glücks-*

spiel +1, Götter&R. +5, Heilkunde +3, Länder&V. +3, Lesen&S. +3, Menschenk. +3, Omen&O. +3, Schauspielen +3, Singen +3, Überzeugen +3, Unterweisen +3, Zauberkunde +3, Zechen +2

Stammsprüche: Für den Prediger gelten die nachfolgenden Zaubersprüche als Stammsprüche. Außerdem würfelt er 3x mit dem W30 und verteilt für jeden Wurf 3 Punkte auf die erwürfelten Stammsprüche: 1-6 *Friede*, 7-9 *Bann*, 10-12 *Schmerz und Pein*, 13-16 *Lichtquelle*, 17-30 *Entgiften*, *Heilzauber*, *Schützende Aura*, *Schwerelos*.

Gabe „Unterschätzt und beschützt“: Der Prediger schöpft seine Kraft daraus, dass man ihn unterschätzt. Ist die Situation danach gestaltet, erhält er einen einmaligen „Überraschungs-Bonus“ in Höhe seiner Stufe auf TP, die er beim ersten Schlag verursacht. Der W30-Wurf für die Attacke darf in diesem Fall halbiert werden. Außerdem kann der Prediger mittels Gebet versuchen, von einer gegenwärtigen oder unmittelbar drohenden Gefahr auf wundersame Weise verschont zu werden. Das Gebet erfordert, dass er in der Gefahrensituation auf die Knie fällt, die Hände faltet, die Augen schließt und eine erfolgreiche Stufenprobe ablegt, die pro KR einmal versucht werden darf.

Paktierer

Auch der Paktierer, manchmal auch als „dunkler Priester“ bezeichnet, leitet seine Kräfte von einer überirdischen Wesenheit ab, oftmals von Dämonen oder vergessenen Göttern, die er aber nicht als „böse“ betrachten will, sondern als notwendiges Gegengewicht zu anderen Kräften in der Welt. Der Paktierer, wenn er sich als SC eignen soll, will nicht Chaos und Verderben über die Menschen bringen, sondern nutzt seine Bande zu Dämonen oder Götzen, um Gutes zu tun (in erster Linie für sich selbst, in seltenen Fällen vielleicht sogar für andere). Er ist dabei äußerst überzeugt davon, die Kontrolle zu haben. Zynisch ist er ebenso: So heiligt für ihn der Zweck die Mittel. Nichts ist umsonst, und auch der Sieg der guten Kräfte fordert Opfer...

Profil: WIL,KLG,CHA,STR,INT,GEW,EMP,GES

Fertigkeiten bei der Erschaffung: *Dunkle Kanäle +3, Einschüchtern +5, Geister&D. +6, Götter&R. +3, Lesen&S.+3, Lügen&T. +3, Sterne&P. +3, Überzeugen +3, Zauberkunde +6*

Stammsprüche: Für den Paktierer gelten die nachfolgenden Zauber als Stammsprüche. Außerdem würfelt er 6x mit dem W30 und verteilt jeweils 6 Punkte auf die erwürfelten Sprüche: 1-3 *Comomagon*, *Gegenzauber*, 4-11 *Befehl*, *Lebenswächter*, *Unbehagen*, *Zauberkraft rauben*, 12-21 *Bann*, *Ketten aus dem Schwarzen Nebel*, *Skelettirtes Gefolge*, *Untoten erwecken*, 22-24 *Mag. Wahrnehmung*, *Spiritualruf*, 25 *Blutswall*, 26-27 *Licht und Dunkel*, 28-30 *Schützende Aura*, *Seelentausch*.

Gabe „Dunkle Macht“: 1. Der Paktierer kann jederzeit durch Einsatz von Zauberpunkten ein Tor in die Dämonensphäre öffnen, um einen Dämon seiner Wahl zu beschwören. Dafür sind [Stufe des Dämons] ZP erforderlich, wobei der Paktierer nicht alle ZP auf einmal, sondern nur W6 ZP pro KR (rundenweise würfeln) investieren kann. Für Beeinträchtigungen in diesem Zeitraum gelten die Regeln für Konzentration wie bei Zaubersprüchen. Dämonen, deren Stufe über jener des Paktierers liegt, müssen erst überzeugt, beschwichtigt, eingeschüchtert oder sonstwie dazu bewogen werden, dem Paktierer zu Willen zu sein. Der Spielleiter kann hier je nach Dämon, Stufen Differenz und zu erfüllender Aufgabe unterschiedliche Bedingungen aufstellen (Proben, Rollenspiel, Versprechen, Gegenleistung etc.). Dämonen mit einer Stufe bis zu jener des Paktierers werden von diesem hingegen automatisch beherrscht und erfüllen ihre Aufgabe bedingungslos. 2. Darüber hinaus kann der Paktierer einmal pro Abenteuer die hinter ihm stehende Macht durchscheinen lassen. Das führt abhängig von seiner Stufe z.B. dazu, dass seine Worte mit einem dunklen Hall erklingen, ein Schatten hoch über ihm aufragt, ein kalter Windstoß einherfährt, wenn er den Raum betritt oder sich sogar der Himmel verdunkelt, wenn er seine Stimme erhebt.

Attribute & Fertigkeiten

Attribute und Fertigkeiten im Überblick

Spieltechnisches Rückgrat der Spielercharaktere sind die 8 Attribute CHARISMA, EMPATHIE, GESCHICK, GEWANDTHEIT, INTUITION, KLUGHEIT, STÄRKE und WILLENSKRAFT. Die Werte dieser Attribute werden bei der Erschaffung festgelegt und ändern sich später nicht mehr.

Dafür weist jeder SC 84 Fertigkeiten auf, die sein Wissen und Können in speziellen Disziplinen (*Körperbeherrschung, Jonglieren, Menschenkenntnis, Lesen und Schreiben* etc.) widerspiegeln. Dieses Wissen oder Können, repräsentiert im Fertigkeitenswert (FW), kann sehr wohl gesteigert werden. Der FW liegt im Bereich -12 bis +12, wobei -6 als praktische Schwelle gilt: Erst ab diesem Wert kann eine Fertigkeit überhaupt angewendet werden.

Beim Anwenden einer Fertigkeit spielen (unveränderliche) Attribute und (steigerbarer) Fertigkeitenswert zusammen: Jeder Fertigkeit ist eine Kombination aus 3 Attributen zugeordnet (z.B. bei *Menschenkenntnis*: EMPATHIE, INTUITION und KLUGHEIT). Diese Attribute und der Fertigkeitenswert bestimmen gemeinsam die Erfolgschancen (s. „Würfelwürfe und Proben“).

Attribute

Die Attribute bestimmen das grundlegende Profil des SC. Sie definieren seine angeborenen und anerzogenen Stärken und Schwächen. Sie liegen bei Menschen im Bereich von 3 bis 7, werden einmal bei der Erschaffung durch Verteilung von Punkten festgelegt (s. Kapitel „Erschaffung“ und

„Rassen und Völker“) und bleiben danach für gewöhnlich unverändert, d.h. sie steigen auch nicht mit wachsender Erfahrung des Spielercharakters.

Charisma

ist die Ausstrahlungskraft des SC, seine zwischenmenschliche Aura. Sie bestimmt, wie er auf andere Lebewesen wirkt und wie er von ihnen wahrgenommen wird. Charisma benötigt er, um sich beim anderen Geschlecht einzuschmeicheln oder um jemanden von einer Idee zu überzeugen. Es hilft beim Feilschen am Basar ebenso wie beim Besänftigen eines wilden Tieres. Besondere Bedeutung hat das Charisma für Priester, deren Aufgabe es ist, andere von ihrer Religion zu überzeugen. Ein schlechtes Charisma bedeutet hingegen, abstoßend zu wirken, eventuell sogar grauen- oder ekelerregend.

Empathie

ist das Einfühlungsvermögen des SC, seine Fähigkeit, die Denkweise und Gefühlswelt anderer Lebewesen zu verstehen und nachzuvollziehen. Empathie ist damit für jene wichtig, die mit Menschen zu tun haben, ob Verhandler, Hochstapler oder Wahrsager, aber auch im Umgang mit Tieren und anderen sensiblen (Lebe-)Wesen. Eine niedrige Empathie lässt es dem SC an Mitgefühl und Wärme fehlen. Er ist gefühllos, taktlos oder versteht andere Lebewesen schlichtweg nicht.

Geschick

bezeichnet die feinmotorischen Fähigkeiten des SC. Mit Geschick kann er seinen Körper (oder Teil

le davon) präzise und kontrolliert bewegen. Darunter fallen manuelle Fertigkeiten wie Handwerk, Schlösser knacken oder Fallenstellen, aber auch das Bewahren des Gleichgewichts, etwa beim Balancieren oder Schleichen. Geschick ist die große Stärke von Dieben und Gauklern, bei denen die Hand schneller als das Auge sein muss. Im Gegensatz dazu sind die Hände und Fingerspitzen bei einem SC mit niedrigem Geschick taub oder zittern unstill.

Gewandtheit

Ist die ganzkörperliche Beweglichkeit und Schnelligkeit. Sie hilft dem SC, sich zu verbiegen, zu strecken, abzufedern, abzurollen, zu laufen, zu springen und reflexartig in Deckung zu gehen. Gewandtheit ist ein Attribut für alle SCs, die sich regelmäßig behände und kontrolliert von einem Ort zum anderen bewegen wollen; darüber hinaus ist sie auch für das Ausweichen im Nahkampf von Bedeutung. Mit niedriger Gewandtheit gilt man hingegen als behäbig, unbeweglich, schlimmstenfalls ist man lahm oder in anderer Weise körperlich beeinträchtigt.

Intuition

Ist in PORTAL der Sammelbegriff für alle bewussten und unbewussten Sinne des SC. Die Intuition verarbeitet die Wahrnehmung des SC, noch bevor er darüber nachdenken kann. Intuition ist vor allem für Späher relevant, für Fährten-sucher, Fernkämpfer, aber auch für künstlerisch begabte Barden. Ein SC mit niedriger Intuition hört demgegenüber schlecht, sieht schlecht oder ist unaufmerksam.

Klugheit

Fasst die logisch-rationalen Fähigkeiten des SC zusammen, die er benötigt, um sich Wissen anzueignen. Sein Gedächtnis, sein Erinnerungsvermögen, der „scharfe“ Verstand und das Durch-

schauen komplexer Zusammenhänge erfordern eine hohe Klugheit, weshalb sie auch unabdingbares Attribut für Zauberer ist. Niedrige Klugheit spricht hingegen für mangelnde Bildung oder schwachen Intellekt. SCs mit niedriger Klugheit können sich z.B. keine Namen merken, sind extrem abergläubisch und mit Rätseln aller Art heillos überfordert.

Stärke

Ist die physische Kraft des SC, die Belastbarkeit seiner Muskeln und seiner Knochenstruktur. SCs mit hoher Stärke können Gitterstäbe verbiegen, Wagen anheben, schwere Lasten tragen und über längere Zeit anstrengende Tätigkeiten verrichten. Besondere Bedeutung hat Stärke für das Führen von Waffen und das Tragen von Rüstungen. Stärke ist daher ein wichtiges Attribut für Kämpfer. SCs mit niedriger Stärke sind hingegen schwächlich, anfällig für Erschöpfung, Krankheit und Gift, und sie halten im Kampf in der Regel nicht lange durch.

Willenskraft

Ist die mentale, charakterliche Stärke des SC. Sie bestimmt, ob der SC „Schneid“ hat, ob er Verlockungen widersteht, selbstbeherrscht ist, ob er im entscheidenden Augenblick zögert oder handelt. SCs mit Willenskraft sind nicht nur mutig (wovon vor allem Kämpfer profitieren), sondern auch selbstbewusst und dadurch in der Lage, andere – ob Mensch oder Tier – durch eigenes Verhalten zu beeinflussen. Ein SC mit niedriger Willenskraft ist demgegenüber willenlos, ängstlich, beeinflussbar oder, im schlimmsten Fall, Sklave seiner eigenen Ängste und Triebe.

Fertigkeiten

Was der SC kann oder weiß, weil er es geübt oder erlernt hat, wird durch Fertigkeiten repräsentiert. Fertigkeiten erlauben es dem SC, sich über das

Grundprofil seiner Attribute hinaus zu entwickeln. Jeder SC besitzt 87 Fertigkeiten. Das Spektrum reicht vom Schwertkampf über das Lesen und Schreiben bis hin zu höflichen Umgangsformen und dem Überleben in der Wildnis. Alle Fertigkeiten sind auf dem Charakterdokument verzeichnet und weiter unten detailliert beschrieben.

In jeder Fertigkeit besitzt der SC einen **Fertigkeitswert (FW)**, der darüber Auskunft gibt, wie gut er die jeweilige Materie beherrscht. Der FW liegt bei der Erschaffung zwischen -12 und 0 und kann im Laufe eines Heldenlebens auf bis zu +12 erhöht werden. Je spezieller eine Fertigkeit ist, d.h. je schwieriger sie für jemanden anzuwenden ist, der sich mit ihr noch nie auseinander gesetzt hat, desto niedriger ist der Start-FW.

Der Wert -6 gilt dabei als die **praktische Schwelle**: Liegt der FW des SC darunter, so kann der Spielleiter dem Spieler die Möglichkeit versagen, eine Probe darauf zu würfeln. In diesem Fall nämlich hat der SC von der jeweiligen Materie schlicht und ergreifend keine Ahnung.

Alchemie

Alchemie ermöglicht erstaunliche Dinge, z.B. Herstellung von Glas, Farbe- und Konservierungsmitteln oder die Härtung von Stahl. Für SCs bedeutsamer ist hingegen das Wissen um Elixiere, Tränke, Gifte und andere Mixturen. Mit *Alchemie* vermag der SC unbekannte Substanzen zu analysieren, ab FW 0+ ist er sogar in der Lage, selbst Elixiere zu brauen (siehe Kapitel „Alchemistische Elixiere“).

Akrobatik

Diese Fertigkeit befähigt den SC zu akrobatischen Kunststücken, die weit über die normale Körperbeherrschung hinaus gehen, z.B. Salto, Handstandüberschlag, gedrehte Schraube aus dem Stand. Damit kann der SC z.B. an einem Gegner im Kampf vorbei oder über ihn hinweg seine Position ändern oder bei einem Fall aus großer Höhe zusätzlich den Schaden durch Aufprall halbieren. Wann immer ein SC einen akrobatischen Akt voll-

bringt, muss er jedoch 2 Proben ablegen: eine auf *Körperbeherrschung* und eine auf *Akrobatik*. Nur wenn beide gelingen, ist der Akt erfolgreich; misslingt auch nur eine, so ist er gänzlich misslungen.

Anführen

Anführen heißt, andere mitzureißen, zu motivieren, wenn nötig auch in die Schranken zu weisen. Die Fertigkeit ermöglicht es dem SC, anderen Mut zuzusprechen, über Ängste hinwegzuhelfen, ihnen Orientierung zu bieten und die Gruppenmoral auch in schwierigen Situationen zu retten. Besondere Bedeutung hat *Anführen*, wenn ein Gefährte von Furcht ergriffen ist.

Belastbarkeit

Belastbarkeit ist die Fähigkeit, belastende Zustände über längere Zeit zu ertragen, z.B. Hunger und Durst, anstrengende Tätigkeiten oder Schmerzen, ohne die Kontrolle über sich zu verlieren oder bewusstlos zu werden. Weiters hilft sie beim Abwehren von Giften und Krankheiten und befähigt den SC zum Tragen schwerer Lasten: Das Gewicht, das er bei sich führen kann, ohne dass es ihn behindert, entspricht der Summe aus STR+STR+WIL, erhöht oder vermindert um seinen FW in *Belastbarkeit*. Überschreitet ein SC dieses Gewicht, so erhält er Behinderungspunkte in Höhe der Differenz (in Kilogramm) und erleidet W6 Erschöpfungspunkte pro Stunde Marsch, pro Minute Lauf sowie pro KR Sprint.

Beruf: [Beruf]

Als *Beruf* ist jedweder Beruf, der in der Spielwelt erlernt werden kann, denkbar, z.B. Bauer, Schuster, Sattler, Kürschner, Schneider, Kerzenzieher, Seiler, Schmied, Töpferer, Harnischmacher, Steinmetz oder Zimmermann. Mit Einverständnis des Spielleiters kann sich der Spieler auch selbst einen Beruf ausdenken, z.B. Magiergehilfe, und diesen definieren.

Betören und Schmeicheln

Diese Fertigkeit ist nicht nur für Minnesänger und sinnliche Verführerinnen ein Muss, sondern auch für Berater bei Hofe, die ihren Herrn gerne durch Schmeicheleien bei Laune halten. Vor allem SCs, die ihre Ausstrahlung auf das andere Geschlecht gerne dokumentiert wissen wollen, kommen um einen hohen Fertigkeitswert in *Betören* und *Schmeicheln* nicht umhin.

Bogenbau

Der SC kennt sich mit der Verarbeitung von Bögen und Pfeilen aus. Er ist sogar – Zeit, Werkzeug und Material vorausgesetzt – in der Lage, selbst Bögen zu bauen: Dazu müssen ihm in Folge 3 Proben für einen Kurzbogen, 4 für einen Bogen oder 5 für einen Kriegsbogen gelingen. Die Herstellung von Munition erfordert pro 10 Pfeile/Bolzen 1 Probe. Soll die Munition den Waffenbonus um +1 erhöhen, so sind jeweils 2 Proben vonnöten. Misslungene Proben bedeuten stets, dass das Material (Kosten: 20% des Marktpreises) verbraucht wurde.

Dichtkunst

Der SC ist bewandert im Verfassen faszinierender Verse und Reime, gehe es um Texte für Lieder oder Gedichte, die er vorträgt, um eine Frau zu beeindrucken. Auch wildgewordene Trolle sollen angeblich auf diese Weise zu besänftigen sein!

Dunkle Kanäle

Diese Fertigkeit ermöglicht dem SC das gefahrlose Anzapfen dunkler Kanäle, über die man z.B. gestohlene Waren verkaufen oder Schattenwaren erstehen kann. Eine erfolgreiche Probe auf *Dunkle Kanäle* verhindert Zwistigkeiten mit Behörden und örtlichen Gilden, die bisweilen empfindlich reagieren, wenn Fremde in ihre Domäne eindringen.

Einschüchtern

Einschüchtern wird auf die Probe gestellt, wenn der SC Drohungen nicht einfach nur in den Raum

stellt, sondern ihnen durch Gesten oder Mimik besonderen Nachdruck verleihen will. Diese Fertigkeit ist unumgänglich, um hartgesottene Gesellen zum Reden zu bringen. Mit etwas Glück und Überzeugungskraft hilft *Einschüchtern* auch dabei, einen Konflikt schon im Vorfeld für sich zu entscheiden.

Fährtsensuche

Fährtsensuche umfasst das Erkennen und Interpretieren einer Spur oder Fährte in der Natur. Der SC weiß, welches Lebewesen (Tier, Mensch, Monster) die Fährte hinterlassen hat oder wieviele von ihnen, außerdem kann er den Zeitpunkt bestimmen und ihrer Richtung folgen. Für allzu seltene Kreaturen muss der SC zusätzlich sein Wissen in *Tierkunde* unter Beweis stellen.

Falschspiel

Manche SCs wollen sich nicht auf die Gunst der Götter verlassen, sondern nehmen ihr Glück in die eigene Hand. Sie lassen Würfel unbemerkt weiterrollen, ziehen Karten aus dem Ärmel, oder lassen unbemerkt das Geld, das auf dem Tisch liegt, Münze für Münze in ihren Schoss fallen.

Fesseln und Entfesseln

Diese Fertigkeit ist eine Bereicherung, wenn die SCs einen Schurken gefangen genommen haben und auch sicher sein wollen, dass er ihnen desnachts nicht die Kehle durchschneidet. Natürlich kann auch der SC einmal in Gefangenschaft geraten, und dann ist es gut, wenn er die Tricks und Kniffe kennt, mit denen man Fesseln abstreifen und sich aus Ketten herauswinden kann.

Feuer speien

Diese Technik ist in ihrer ursprünglichen Form eine Errungenschaft des fahrenden Volkes, das mit flammenden Darbietungen wie Feuer schlucken und Feuer speien sein Publikum in Atem hält. Man kann es aber auch perfektionieren, um so dem Gegner im Nahkampf eine Feuerwolke entgegen zu speien. Manche Elixiere und Trän-

ke entfalten ihre Wirkung auf diese Weise. *Feuerspeien* gilt als Nahkampf-Angriff gegen alle Gegner, die sich in unmittelbarer Reichweite vor dem SC befinden (180°). Auf engem Raum besteht jedoch die Gefahr, dass die Flammen zurückschlagen und den SC versengen: Er nimmt dann den niedrigsten TP-Würfel an Schadenspunkten.

Fernkampf: [Waffengattung]

Diese Kampffertigkeit befähigt den SC zum Umgang mit Waffen einer bestimmten Gattung:

Armbrust: alle Arten von Armbrüsten

Bögen: alle Arten von Bögen

Wurfaffen: all jene Fernwaffen, die mit einer umfassenden Armbewegung geworfen bzw. geschleudert werden, z.B. Dolch, Beil, Stein, Speer, Hammer, Schleuder

Meuchelwaffen: all jene Fernwaffen, die unauffällig oder unvermutet zum Einsatz gebracht werden (und in der Regel auch mit Gift versehen sind), z.B. Blasrohr, Handarmbrust, Wurfklinge

Gaukelei

Gaukeleien sind kleine Tricks, mit denen man großes Erstaunen erregen kann, wie sie vor allem vom fahrenden Volk gepflogen werden. Es sind Karten- und Seiltricks, aber auch das barfüßige Gehen über Scherben und glühende Kohlen oder das Liegen auf einem Nagelbrett.

Gedächtnis

Ob der SC in der Lage war, sich ein Gesicht, eine Formulierung oder eine Glyphe einzuprägen, wird von dieser Fertigkeit behandelt. *Gedächtnis* hilft ihm, eine Stimme wiederzuerkennen, einen Orakelspruch nicht zu vergessen oder eine Wegbeschreibung abzurufen. In manchen Situationen erinnert das *Gedächtnis* auch an wichtige Details, ohne die man im Abenteuer nicht weiterkommt.

Geister und Dämonen

Diese Fertigkeit beschäftigt sich mit anderssphärischen Wesen. Was man über sie wissen kann ist

wenig, und doch mag es das einzige sein, das dem SC in einer gefährlichen Situation das Leben retten kann: Der Name eines Dämons, die Vorlieben eines Geistes oder die Launen einer Nymphe.

Geschichte und Legende

Geschichte und Legende ist die ideale Fertigkeit, um Verbindungen zwischen der Vergangenheit und der Gegenwart zu erkennen und Zusammenhänge zu verstehen, die einem ansonsten verborgen blieben. Im Abenteuer kann diese Fertigkeit äußerst bedeutsame Umstände enthüllen, z.B. wer das eigentlich ist, dessen Grab die SCs gerade plündern, oder wo der Sage nach der Schatz versteckt ist, nach dem die SCs schon seit langem suchen.

Gesetz der Seefahrt

Diese Fertigkeit stattet den SC mit allem aus, was man über Seen, Flüsse und Meere und die Befahrung derselben wissen muss: Gefahren im Wasser, Launen der Gezeiten, Wetter, Stürme, Krankheiten, Proviantversorgung, Funktionsweise von Schiffen und Booten, Seemannssprache sowie alltägliche Handgriffe an Bord wie Rudern, Anker werfen und lichten, Segel reffen und hissen. Ab einem Wert von 0+ kann der SC notfalls auch die Funktion eines Bootsmanns oder Steuermanns einnehmen.

Gesetz der Stadt

Diese Fertigkeit ermöglicht dem SC, sich vergleichsweise rasch in einer ihm unbekannten Stadt zurechtzufinden. Er findet die beste Taverne und die ehrlichsten Händler, und er lernt schnell, welche Traditionen und Gesetze man befolgen sollte. *Gesetz der Stadt* umfasst nicht den Umgang mit kriminellen, dubiosen oder verbotenen Gruppierungen; diese sind nur über *Dunkle Kanäle* zu erreichen.

Gesetz der Wildnis

Gesetz der Wildnis sichert das Überleben des SC in einem bestimmten Terrain. Die Fertigkeit ist da-

her auf ein Terrain (Wald, Gebirge, Tundra, Wüste oder Dschungel) zu konkretisieren. Der SC weiß dann alles, was er wissen muss, um im jeweiligen Terrain am Leben zu bleiben, z.B. wie man Wasseradern erkennt, Lawinen oder Muren vermeidet oder gefahrlose Wege durch das Gebirge findet. Terrainübergreifend beherrscht er zudem allgemeine Kniffe wie z.B. das Entfachen eines Lagerfeuers oder das Einschätzen des Wetters.

Gesteine und Metalle

Diese Fertigkeit beinhaltet Wissen über das Vorkommen, den Abbau und die Verarbeitung von Gesteinen und Metallen. Sie macht den SC zwar nicht zum Schmied oder Steinmetz, gibt ihm aber die Möglichkeit, die Qualität einer Klinge zu beurteilen, die Verarbeitung eines Schmuckstücks oder die Reinheit eines Edelsteins.

Glücksspiel

Wenige SCs sind im gedämpften Licht einer gemütlichen Taverne einem Spielchen mit Würfeln, Karten oder Steinchen abgeneigt. *Glücksspiel* soll dazu dienen, diese fröhlichen Spiele abstrakt zu simulieren. Doch Vorsicht: Betrüger lassen hin und wieder gerne ihr Talent im *Falschspiel* einfließen, um ihre Chancen zu verbessern!

Götter und Religionen

Diese Fertigkeit erlangt dann Bedeutung, wenn die SCs ihr Wissen über Götter, Priester, Kulte und sakrale Riten befragen. Dies kann wichtig sein, denn einen Geweihten zu verärgern kann nachhaltiges Unglück in Form eines Fluches bedeuten. Auch wer unwissentlich einen Tempel schändet, muss mit schweren Strafen seitens der Gottheit rechnen.

Handeln und Feilschen

Wer seinem Verhandlungsgeschick am Marktplatz oder Basar spieltechnisch Nachdruck verleihen will, kommt um eine Probe in *Handeln und Feilschen* nicht umhin. Wer diese Fertigkeit von sich aus einsetzt, kann den gewünschten Artikel

im Erfolgsfall um 20% unter dem Listenpreis erwerben, ansonsten muss er 20% mehr zahlen.

Handwerksgeschick

Diese Fertigkeit bezieht sich auf Alltagsarbeiten wie Holz hacken, Gruben (oder Gräber) schaufeln, oder aber zum Bauen eines Floßes, zum Aufstellen eines Zeltens usw. Entsprechende Proben werden zwar seltener gefordert sein, dafür befähigt *Handwerksgeschick* aber auch zu minderen Reparaturen, z.B. zum Stabilisieren eines Wagenrades oder zum Stopfen eines lecken Wasserschlauchs.

Heilkunde

Heilkunde reicht vom Säubern und Verbinden einer Wunde bis hin zum gewagten Eingriff in die Innereien eines Verletzten. Eine erfolgreiche *Heilkunde*-Probe (setzt reinen Alkohol oder antiseptische Kräuter sowie Verbandsmaterial im Gesamtwert von 3 Silbermünzen voraus) erhöht die nächste Regeneration eines Verletzten um FW Punkte, eine misslungene Behandlung verringert sie um W6. *Heilkunde* ermöglicht auch das Lindern von Krankheits- und Vergiftungssymptomen; dauerhafte Abhilfe schaffen hier allerdings meist nur Elixiere oder Kräuter.

Höflichkeit

Höflichkeit und Etikette sind es, die den Reichen und Hochgeborenen vom Pöbel unterscheiden sollen. Wer in ihrer Welt bestehen will, muss wissen, wie man Besteck gebraucht, der Dame des Hauses begegnet und sein Gegenüber korrekt tituliert. Ein Fauxpas auf diesem schlüpfrigen Parkett kann selbst einen hoch reputierten SC in größte Verlegenheit bringen!

Imitieren

Hierunter fällt das Nachahmen von Geräuschen, Tierlauten oder menschlichen Stimmen. Hilfreich ist diese Fertigkeit vor allem bei der Jagd, aber auch, um in der Wildnis als Gruppe koordiniert vorgehen und derartige Geräusche als Signale verwenden zu können.

Jonglieren

Diese Fertigkeit befähigt den SC dazu, Gegenstände, die ihm zugeworfen werden, zu fangen oder mit ihnen zu jonglieren. Gaukler sind sogar dafür berühmt, Wurfaffen, die auf sie geschleudert werden, aufzufangen, um sie umgehend auf den Angreifer zurückzuwerfen; für dieses riskante Manöver ist jedoch anstelle einer Parade eine um -12 erschwerte Probe auf *Jonglieren* nötig. Misslingt diese jedoch, so gilt dies wie eine erfolglose Parade, d.h. der SC wurde getroffen.

Klettern und Balancieren

Auf *Klettern und Balancieren* wird gewürfelt, wenn sich der SC auf einen Baum flüchtet, eine Felswand erklimmt, eine Regenrinne emporklettert, aber auch wenn er über ein Seil balanciert, auf schmalen Graten die Balance halten muss oder sich rasch über unebenes Terrain bewegt, ohne das Gleichgewicht zu verlieren. Diese Fertigkeit ist somit eine sehr brauchbare Mischung aus Gleichgewichtssinn und Körpergewandtheit.

Konzentration

Konzentration lässt den SC auch in anspruchsvollen Situationen den geistigen Fokus bewahren. So kann er gleichzeitig ein Würfelspiel spielen und das Gespräch am Nebentisch belauschen oder einen Brief verfassen, während ihm ein Gefährte mit seiner Dichtkunst auf die Nerven geht. Besonders wichtig ist *Konzentration*, wenn der SC beim Zaubern oder beim Meditieren gestört wird, oder wenn er über einen längeren Zeitraum hinweg Wache halten muss.

Körperbeherrschung

Diese Fertigkeit ist gefragt, wenn der SC die Gewandtheit seines Körpers in besonderer Weise beansprucht. Beim schnellen Laufen, beim Springen über ein Hindernis, beim Hechtsprung durch ein Fenster oder beim Abrollen nach einem Fall ist *Körperbeherrschung* unabdingbar. Sehr komplizierte oder gar artistische Akte erfordern zusätzlich noch eine *Akrobatik*-Probe.

Körperkraft

In dieser Fertigkeit ist die Muskelkraft des SC repräsentiert. Sie befähigt ihn zum Heben und Stemmen gewichtiger Gegenstände, zum Verbiegen von Gitterstäben oder zum Halten eines Seiles, an dem ein Gefährte über einem tiefen Abgrund zappelt. Auf die Probe gestellt wird *Körperkraft* somit immer dann, wenn rohe Muskelkraft über das Gelingen einer Aktion entscheidet.

Kräuter und Pflanzen

Kräuter und Pflanzen hilft bei der Beschreibung bekannter, bei der Bestimmung unbekannter Pflanzen, beim Finden bestimmter Gewächse in der Natur sowie bei der Anwendung solcher Kräuter, die keiner alchemistischen Aufbereitung bedürfen, um ihre heilende, giftige oder sonstige Wirkung zu entfalten. Sie ist die ideale Ergänzung zu den Fertigkeiten *Heilkunde*, *Gesetz der Wildnis* und *Alchemie*.

Kriegswesen: [Terrain]

Der SC kennt das Kriegswesen zu [Lande] oder zur [See]. Er weiß um die Regeln, die geschriebenen und ungeschriebenen Gesetze, Instrumente und Gerätschaften, Ramm- und Belagerungstechniken, und vor allem kann er die taktische Situation einschätzen. Besteht die Gelegenheit zur Planung, kann der SC in einem Kampf-Szenario W12, maximal aber FW Punkte, als taktischen Bonus erarbeiten. Dieser Bonus erleichtert die Kampfhandlungen all jener, denen der taktische Vorteil zu Gute kommt. Da sich situationsbedingte Vorteile im Laufe des Kampfes verlieren, verringert sich auch der Bonus mit jeder KR um 1.

Länder und Völker

Diese wichtige Fertigkeit für alle reisenden SCs beinhaltet das Wissen um Grenzen, geografische und klimatische Besonderheiten, außerdem politische Verhältnisse, bekannte Persönlichkeiten und Herrscherhäuser, deren Wappen und Banner und die wichtigsten Traditionen, die in dem jeweiligen Land gepflogen werden. *Länder und Völker*

ist der Garant dafür, dass sich der SC in einem fremden Land nicht von vornherein Feinde macht oder gegen Sitten und Gesetze verstößt, die ihn in den Kerker bringen.

Lesen und Schreiben

Diese Fertigkeit ist selbsterklärend. Um ein Schriftwerk nicht nur in mühevoller Kleinarbeit zu entziffern, sondern auch den Inhalt in angemessener Zeit zu begreifen, muss man einen FW von 0+ in *Lesen und Schreiben* aufweisen. Mit einem guten Wert ist es zudem möglich, Handschriften zu fälschen.

Linkshändig

Ist die gute Hand des SC verletzt, taub oder – was nicht zu hoffen ist – unwiederbringlich verloren, so muss er sich, vor allem im Kampf, auf seine andere Hand verlassen können. In diesem Fall wird sein FW in *Linkshändig* mit dem FW der anderen Fertigkeit (*Nahkampf* etc.) verglichen, und für etwaige Proben gilt der niedrigere FW von beiden. *Linkshändig* ermöglicht auch das gleichzeitige Führen von zwei Waffen (s. Kapitel „Kampf“).

Lippen lesen

Das weithin unterschätzte *Lippen lesen* ist ungeheuer praktisch, wenn es darum geht, einem Zauberer den bevorstehenden Zauberspruch von den Lippen zu lesen, oder wenn die SCs sich verständigen wollen, ohne dabei die vorherrschende Stille zu durchbrechen. Vor allem geflüsterte Gespräche lassen sich oft nur durch Lippen lesen „belauschen“.

Lügen und Täuschen

Lügen und Täuschen wird auf die Probe gestellt, wenn der SC die Wahrheit verschweigt, verschleiert oder verdreht, um einen anderen zu täuschen, oder wenn er ihm ganz unverfroren ins Gesicht lügt. Die Fertigkeit ist somit vor allem das Handwerkszeug von Dieben und Betrügern, aber auch redliche SCs geraten immer wieder in Situationen,

in denen man mit der Wahrheit flexibel umgehen muss.

Malen und Zeichnen

Diese Fertigkeit zeichnet bildnerisch begabte, kunstsinnige SCs aus. Sie befähigt zum Abbilden realer oder imaginärer Motive, hilft aber auch beim Improvisieren einer taktischen Skizze im Sand oder beim rituellen Anfertigen eines Druidentafels. Bei hohem FW ermöglicht *Malen und Zeichnen* auch das Fälschen von Gemälden und Urkunden.

Mechanismen

Mechanismen befähigt den SC zum Durchschauen von Mechanismen und – in weiterer Folge – zum Ingangsetzen und Blockieren derselben. Auf hohem Niveau und geeignete Mittel vorausgesetzt ist er außerdem in der Lage, selbst Mechanismen zu installieren. Mechanismen, die den SCs im Abenteuer immer wieder begegnen, sind mechanische Fallen, Geheimtüren und -fächer sowie komplizierte Gerätschaften wie Katapulte und Flaschenzüge. (Das Manipulieren von Schlössern fällt demgegenüber unter *Schlösser knacken*).

Menschenkenntnis

Wann immer der SC einen NSC einschätzen will, würfelt er auf *Menschenkenntnis* (unabhängig davon, ob es sich um einen Menschen, einen Elfen oder einen Halb-Trosh-Schrat handelt). Die Probe erfolgt stets verdeckt, es bleibt also immer eine kleine Ungewissheit. *Menschenkenntnis* vermag im Anlassfall Lügen zu durchschauen oder auf generelle Charaktermerkmale (wie Trunksucht, Depressivität oder Jähzorn) hinzuweisen.

Musizieren

Musizieren umfasst grundlegendes Wissen über Rhythmik, Melodieführung, bekannte Lieder und den Gebrauch eines Instruments. Die Fertigkeit muss auf ein Instrument (Trommel, Flöte, Fiedel, Fanfare, Horn, Harfe, Laute etc.) spezialisiert werden.

Nahkampf: Lanzenritt

Diese Nahkampf-Fertigkeit ist eine Mischung aus Nah- und Fernkampf, bei welcher der SC nicht in einem Mêlée agiert, sondern vom Pferd (oder einem anderen Reittier) aus, wobei er eine bestimmte Strecke in bestimmtem Tempo zurücklegen und besonders gezielt agieren muss. SCs im Lanzenritt sollten unbedingt auch gute Reiter sein (siehe *Reiten*), dafür genießen sie aber nicht nur den Vorteil des berittenen Kampfes, sondern verursachen auch deutlich höheren Schaden. Ein Muss für jeden Ritter und solche, die es werden wollen.

Nahkampf: [Waffengattung]

Der Umgang mit Waffen der Gattungen *Hieb Waffen*, *Schwerter*, *Schwungwaffen*, *Stichwaffen* und *Stangenwaffen* kann erlernt werden. Je vielseitiger der SC im Umgang mit Waffen ist, desto geringer sein Risiko, irgendwann einmal mit einer Waffe kämpfen zu müssen, die er nicht beherrscht. Vor allem Kämpfer sind gut beraten, mehrere Waffendisziplinen zu perfektionieren. Die Waffengattungen und ihre Eigenheiten sind im Kapitel „Waffen und Rüstungen“ ausgeführt; vorweg genommen sei an dieser Stelle nur, dass SCs mit großem Geschick in der Regel mit Stichwaffen besser beraten sind, während die übrigen Waffengattungen auf Stärke basieren.

Nahkampf: Waffenlos

Diese Kampffertigkeit ist besonders wichtig, wenn man sich ohne Waffen zur Wehr setzen muss oder aber in eine „harmlose“ Schlägerei verwickelt wird. Sie umfasst Boxen, Schlagen, Raufen, Treten und Ringen oder den Einsatz natürlicher Waffen.

Omen und Orakel

Katze von links, Rabenschwarm von hinten, kelchartig verdeckter Mond oder dreimaliges Stolpern am selben Wegstück – hinter alldem mag sich ein Omen verbergen! Für diejenigen, die

Omen und Orakel verstehen, sprechen die Götter eine deutliche Sprache.

Orientierung

Die Fähigkeit der *Orientierung* beinhaltet einen Sinn für Details, ein gutes Gefühl für Richtungen und Entfernungen. Die Fertigkeit verhindert, dass sich der SC in den Straßen der Stadt verirrt, auf dem Weg durch dichtes Unterholz von seiner Richtung abkommt oder im Gebirge im Kreis läuft. Mit einem hohen FW kann sich der SC u.U. sogar in unterirdischen Anlagen merken, wie die Himmelsrichtungen verlaufen.

Rechnen

Wer zum Rechnen nicht sämtliche Finger und Zehen zu Hilfe nehmen will, sollte diese Fertigkeit entwickeln. Sie verhindert, dass der SC am Markt über Maße und Gewichte stolpert oder beim Umrechnen von fremden Währungen übervorteilt wird. Anspruchsvolle Rechenaufgaben kann man erst ab einem FW von 0+ lösen.

Reflexe

Geht es darum, schnell zu reagieren, so sind die *Reflexe* des SC gefragt. Sie entscheiden, ob er einem herabfallenden Felsbrocken ausweichen kann, unter einem heranfliegenden Wurfbeil den Kopf einzieht oder den Dieb an der Hand packen kann, der ihm gerade den Beutel abknöpfen will. *Reflexe* kann auch im Kampf zur Verteidigung dienen, allerdings bringt sich der SC durch solch ein Ausweichen so weit außer Reichweite des Gegners, dass er ihn unmittelbar danach selbst nicht angreifen kann (s. Kapitel „Kampf“).

Reiten

Wer etwas auf sich hält oder die Vorzüge der berittenen Fortbewegung zu schätzen weiß, sollte *Reiten* beherrschen. Wer vom Pferd aus kämpfen möchte, hat gewisse Vorteile, sollte aber ein guter Reiter sein, denn im Kampf werden immer wieder *Reiten*-Proben fällig (s. Kapitel „Kampf“). Die

Fertigkeit umfasst auch grundlegendes Wissen um die Handhabung und Pflege von Reittieren.

Schattensicht

Schattensicht ist die Fähigkeit, die Augen an schlechte Lichtverhältnisse zu gewöhnen. Wer einen positiven FW in *Schattensicht* besitzt, sieht um [FW] Meter weiter in die Dunkelheit hinein. Wer einen negativen FW aufweist, dessen Aktionen sind im Halbdunkel um ebendiesen Wert erschwert. *Schattensicht* erfordert freilich das Vorhandensein einer Lichtquelle; in völliger Dunkelheit können sich nur Rassen mit *Dunkelsicht* orientieren, die angeboren ist und nicht erlernt werden kann.

Schauspielen und Erzählen

Schauspielen und Erzählen ist die ideale Fertigkeit für Barden und Gaukler, aber auch für begeisterte Abenteurer und Krieger, die ihr Publikum mit Geschichten von alten Schlachten, glitzernden Schätzen und finsternen Gegnern in Atem



halten und dadurch ihren Ruf mehrten. Die Fertigkeit umfasst vor allem dramatische Gesten, übertriebene Mimik und pathetische Monologe. Zum Lügen ist die Fertigkeit aufgrund ihres künstlerischen Charakters nicht geeignet.

Schleichen und Verstecken

Schleichen und Verstecken ist unabdingbar für Jäger, Diebe und Einbrecher, doch auch für den durchschnittlichen Abenteurer entfaltet sie ihren Wert, wenn es darum geht, sich an einen Gegner heran- oder um ihn herumzuschleichen, rechtzeitig hinter einer Säule zu verschwinden, um nicht gesehen zu werden, oder sich durch den Wald zu bewegen, ohne Zweige zu knicken oder zu laut zu atmen.

Schlösser knacken

Eine zu Recht mit dem Nimbus der Gesetzlosigkeit stigmatisierte Fertigkeit, in der sich wohl nur Diebe und Einbrecher verstehen. Schlösser knacken ermöglicht das Öffnen mechanischer Schließmechanismen, sofern der SC ein Hilfsmittel (Spange, Feder, Nadel, Dietrich) zur Verfügung hat. Wer in dieser Fertigkeit einen hohen FW hat, vor dem ist keine Tür, keine Kette, keine Truhe oder Schatulle sicher.

Schwimmen

Keinem SC bleibt es erspart, irgendwann einmal in seiner Abenteurerlaufbahn in das flüssige Element einzutauchen. *Schwimmen* ermöglicht ihm, sich über Wasser zu halten, ohne der Erschöpfung anheim zu fallen, oder – bei höherem FW – auch längere Strecken schwimmend oder tauchend zurückzulegen. Kommt es im Wasser zu einem Kampf, so muss der SC am Beginn jeder KR auf *Schwimmen* würfeln, ob er überhaupt attackieren darf.

Sechster Sinn

Diese Fertigkeit wird vom Spielleiter ins Spiel gebracht. Er lässt die SCs darauf würfeln, wenn es darum geht, Dinge oder Vorgänge zu bemerken,

die ihren bewussten Sinnen entgehen, z.B. einen sich anschleichenden Meuchelmörder. *Sechster Sinn* ist eine unbewusste, instinktive Seite der Wahrnehmung, die auch im Schlaf auf die Probe gestellt werden kann.

Singen

Der SC hat grundlegendes Wissen um musikalische Zusammenhänge, vor allem aber ist er geübt darin, seine Stimme zum Klingen zu bringen.

Sinnesschärfe

Diese Fertigkeit entscheidet, ob der SC den Vogel am Horizont als Drachen ausnehmen kann, ob er die Worte hinter der Tür richtig verstanden hat oder ob er rechtzeitig den säuerlichen Geschmack des vergifteten Weines bemerkt. Mit *Sinnesschärfe* können alle fünf Sinne des SC auf die Probe gestellt werden.

Sprachenkenntnis

Diese Fertigkeit befähigt den SC zum Verstehen und Sprechen - wenn er die entsprechende Fertigkeit beherrscht, auch zum Lesen und Schreiben - lebender oder toter Sprachen. Für jeden Punkt, den der FW des SC über -12 liegt, kann er sich das Wissen um Sprachen erkaufen und diese in sein Charakterdokument eintragen. Er muss nicht alle Punkte aufwenden, sondern kann auch Punkte „offen lassen“. Einfache Sprachen kosten 1 Punkt, schwierige oder sehr alte Sprachen 3 Punkte, alle anderen im Zweifel 2 Punkte. Alte Sprachen setzen voraus, dass der SC in *Lesen und Schreiben* bewandert ist, im Fall von magischen Schriftsprachen muss er sich auch mit *Zauberkunde* beschäftigen. Alte Sprachen sind um 1 Punkt leichter zu erwerben, wenn man eine davon abgeleitete lebende Sprache erlernt hat und umgekehrt.

Staatskunst

Der SC kennt wichtige Persönlichkeiten dem Namen nach, weiß, welche Häuser auf welche Weise mit einander verbunden sind, wo Allianzen bestehen und von welcher Seite Gefahr und Verrat

drohen - unabdingbar für Herrscher und Adlige, aber auch für Herolde und Berater im Dienst der Obrigkeit.

Sterne und Planeten

Was ist eine Konjunktion, was ein Sternennebel? Wie deutet man Sternbilder und Wandelsterne? *Sterne und Planeten* vermittelt dem SC die Bedeutung besonderer Konstellationen und gibt ihm die Möglichkeit, den Lauf der Gestirne vorherzusagen oder zurückzurechnen, sofern ihm hierfür Hilfsmittel (Karten, Tabellen) zur Verfügung stehen. Da die Himmelskörper in engem Zusammenhang mit den arkanen Kräften stehen, sollte jeder Zauberer und Alchemist, der etwas auf sich hält, etwas davon verstehen.

Stoffbearbeitung

Der SC kann nähen, vielleicht aber auch sticken und stricken? *Stoffbearbeitung* ist z.B. hilfreich, wenn es darum geht, die eigene Kleidung auszubessern oder ein Loch im Rucksack zu stopfen.

Tanzen

Tanzen macht Freude und schafft Freunde. Für manche ist es ein gesellschaftlicher Zeitvertreib, für andere Paraphernalium in okkulten Ritualen und Zeremonien. Die Fertigkeit hilft jedenfalls dabei, intuitiv die richtigen Schritte und den richtigen Rhythmus zu finden und dabei auch noch eine gute Figur zu machen.

Taschentrick

Diese verruchte Fertigkeit zeichnet jene aus, die gelernt haben, anderen unbemerkt ihre Wertgegenstände abzunehmen, seien es Geldbeutel, Ringe, Amulette etc. Natürlich ermöglicht dieselbe Fertigkeit auch das Zustecken von Gegenständen.

Tierkunde

Was ist ein Grauer Malmer, wie schützt man sich gegen den Blick eines Basilisken und wo kann man den Horst einer Harpyie finden? Diese und andere Fragen beantwortet die *Tierkunde*. SCs, die

sich darauf verstehen, können Tiere und Monster identifizieren und wissen um ihre Stärken und Schwächen. Bei einigen, besonders mächtigen Kreaturen ist *Tierkunde* die einzige Chance herauszufinden, wie ihnen beizukommen ist!

Überzeugen

Ob man als Angeklagter seine Unschuld beteuert, einen befreundeten Magierkollegen von einer neuen Theorie zum Manafluss überzeugt oder einen sturen Bürokraten endlich dazu bringt, einen auf die Audienzliste zu setzen – *Überzeugen* ist stets der Schlüssel. SCs, die sich darauf verstehen, glänzen durch Glaubhaftigkeit, Redegewandtheit und Charisma.

Umgang mit Tieren

Allein das Wissen um Tiere (siehe *Tierkunde*) ersetzt dem SC nicht die Begabung, mit selbigen umzugehen, sie zu beruhigen, zu besänftigen oder – mit einem FW von 0+ – abzurichten. Dazu dient *Umgang mit Tieren*. Die Fertigkeit ist vor allem für SCs bedeutsam, die einen Vertrauten annehmen (s. Kapitel „Begleiter und Vertraute“) oder ein Tier zu ihrer Hilfe beschwören können.

Unterweisen

Unterweisen ist die Fähigkeit, sein Wissen mit anderen zu teilen. Die Regeln für das Lehren und Lernen sind im Kapitel „Erfahrung“ beschrieben.

Verkleiden

Diese Fertigkeit ist nicht nur für Hofschranzen interessant, die sich durch extravagante Gewandung, auffälligen Schminkstil und hochtrabende Frisuren hervortun, sondern auch für Schauspieler, Barden, Gaukler und überhaupt alle, die ihre Identität oder ihre Stärken verbergen wollen.

Waffen und Rüstung

Diese Fertigkeit befähigt SCs, die Qualität von Waffen und Rüstungen einzuschätzen. Darüber hinaus versetzt sie sie in die Lage, Waffen in Stand zu halten, zu pflegen, zu schärfen oder

nachzutunieren bzw. Rüstungen auszubessern, auszuklopfen, Scharniere zurechtzubiegen und andere kleine Ausbesserungen durchzuführen. Für eine solche „Schnell-Reparatur“ benötigt man 1 Stunde, Material im Wert von 3 Silbermünzen sowie eine Probe auf *Waffen und Rüstung*. Bei Gelingen der Probe regeneriert sich die STAB um +1. Misslingt die Probe, so steigt die STAB zwar ebenfalls um +1, die Waffe/Rüstung verursacht allerdings vorübergehend, d.h. bis zur nächsten professionellen Reparatur, 2 Behinderungspunkte (kumulativ).

Waren und Werte

Waren und Werte versetzt den SC in die Lage, die Preisgestaltung von Handelswaren nachzuvollziehen. Er hat ein gutes Gefühl für Qualität, kennt gängige Preise, weiß, welche Abgaben, Steuern und Zölle eine Rolle spielen und kann selbst Gegenstände, die er noch nie gesehen hat, ungefähr in ihrem Wert einschätzen. *Waren und Werte* ist für Händler besonders wichtig, aber auch für Diebe und Schatzsucher (vor allem, wenn sie erfolgreich sind).

Zauberkunde

Die Zauberei ist die unberechenbarste aller Disziplinen. Zum Glück gibt es aber die *Zauberkunde*, mittels welcher der SC ihre Gesetzmäßigkeiten einschätzen kann. *Zauberkunde* hilft beim Identifizieren von Zaubersprüchen, Artefakten und magischen Schriften und bringt ein wenig Licht in das Dunkel unbekannter magischer Phänomene und Rituale. Wohlgemerkt, ein SC muss nicht unbedingt *Zauberkunde* beherrschen, um zu zaubern – ratsam ist es jedoch allemal.

Zechen

Ein geselliger SC kann nicht darauf verzichten, diese Fertigkeit zu steigern. Es hilft beim Freundschaft finden, dokumentiert die eigene Trinkfestigkeit, steigert die Chancen in einem Wettgelage und verhindert Schlimmeres für den Tag danach.

Würfelwürfe und Proben

Proben im Überblick

Wann immer ein SC eine Aktion ungewissen Ausgangs setzt, kann der Spielleiter vom Spieler eine Probe verlangen.

Proben werden auf Fertigkeiten gewürfelt. Eine Probe ist erfolgreich, wenn es dem Spieler gelingt, mit dem W30 kleiner oder gleich dem Probenwert zu würfeln. Der Probenwert ist die Summe aus drei bestimmten Attributen (vgl. Charakterblatt) plus/minus dem einschlägigen Fertigkeitswert.

Der SL kann Proben erleichtern oder erschweren, indem er einen **Modifikator** auf den Probenwert nennt.

Eine Probe nimmt einen **glücklichen** Ausgang, wenn der W30 „1“ zeigt. **Unglück** droht dem Charakter, wenn eine „30“ fällt: Er muss dann eine **Stufenprobe** (Wurf mit dem W30 kleiner oder gleich seiner Stufe) ablegen, um einen Patzer abzuwenden.

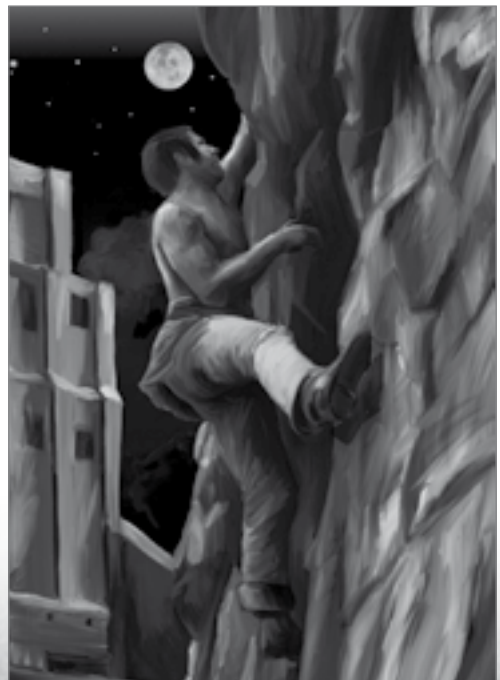
Ausnahmsweise kann der SL auch **Attributproben** verlangen. In diesem Fall darf der Spieler mit dem W30 das Dreifache des Attributs + Stufe nicht überwürfeln.

So wie im richtigen Leben gelingen auch im Rollenspiel nicht alle Aktionen. Erfolg braucht stets ein Quäntchen Glück, und zwar um so mehr, je schlechter die Voraussetzungen des SC sind. Aus diesem Grunde werden in diesem Spiel Attribute, Fertigkeiten und das Glück, in Form eines Würfels, mit einander in Beziehung gesetzt.

Proben auf Fertigkeiten

Wenn der Spielleiter die Aktion eines SC auf die Probe stellt, dann nennt er eine passende Fertigkeit und einen **Schwierigkeitsgrad**. Dieser drückt sich in einem Bonus oder Malus aus, der von -15 (extrem schwer) bis +15 (extrem leicht) reichen kann; wenn es der Spielleiter für notwendig hält, sogar darüber hinaus.

Der Spieler blickt nun auf sein Charakterdokument und sieht dort bei jeder Fertigkeit eine Dreierkombination von Attributen. Falls er es noch nicht im Vorfeld getan hat, addiert er nun die **Attributwerte** und veranschlagt seinen **Fertigkeitswert** (FW). Ein positiver FW wird hinzugezählt,



ein negativer abgezogen. Gibt es einen Modifikator, so wird auch dieser veranschlagt.

Dazu ein Beispiel: Der Gaukler Farinaldo schlägt einen Salto. Der Spielleiter verlangt eine um -5 erschwerte Probe auf *Akrobatik*, worin Farinaldo einen FW von +2 aufweist. Seine GEWANDTHEIT beträgt 7, seine STÄRKE 5. Farinaldo zählt zusammen (bzw. liest von seinem Charakterdokument ab): $7+7+5$ (für die Attribute GEW+GEW+STR) sowie +2 (FW) -5 (Modifikator). Dadurch ergibt sich ein Probenwert von 16.

Nun würfelt der Spieler mit dem **dreißigseitigen Würfel** (kurz W30). Würfelt er kleiner oder gleich dem Probenwert, so ist die Probe gelungen. Bei einem höheren Ergebnis ist die Probe und damit auch die Aktion gescheitert - mit allen Konsequenzen, die der Spielleiter für angemessen hält.

Wohlgemerkt, der Spielleiter muss nicht bei jeder Aktion eine Probe verlangen. Im Gegenteil: Handlungen, die kein Risiko bergen oder für den Spielverlauf unerheblich sind, brauchen nicht auf die Probe gestellt zu werden. Umgekehrt gibt es Aktionen, die niemals gelingen können (z.B. wenn der SC ankündigt, aus dem Stand über einen 18 Meter breiten Fluss zu springen). Auch dann, wenn der SC einen FW von weniger als -6 aufweist („praktische Schwelle“), kann ihm der Spielleiter die Probe von vornherein absprechen.

Erfolgswert

Manchmal möchte man nicht nur wissen, ob eine Aktion gelungen ist, sondern auch **wie gut** sie gelungen ist. Dafür ist der Erfolgswert ein brauchbarer Indikator: Der Erfolgswert ist die Differenz zwischen dem Probenwert und dem konkreten Würfelergbnis. Er gibt Auskunft darüber, wie gut, rasch, effizient, sicher, elegant oder sauber die Aktion gelungen ist.

Auf das Beispiel von oben gemünzt: Wenn Farinaldo besonders niedrig würfelt, z.B. „4“, so wäre sein Erfolgswert vergleichsweise hoch (nämlich „12 darunter“) und der Salto damit besonders elegant. Umgekehrt würde ein Erfolgswert von 0

(wenn Farinaldo „gerade noch“ 16 würfelt) dafür sprechen, dass der Salto zwar gelingt, Farinaldo aber gerade noch auf den Füßen landet.

Der Erfolgswert ist vor allem geeignet, zwei einander entgegen gesetzte **Handlungen zu vergleichen** (Lauschen vs. Schleichen, Armdrücken, Wettzechen, Glücksspiel, Imitieren vs. Durchschauen, Lügen vs. Menschenkenntnis etc.). Dabei gewinnt derjenige, dessen Erfolgswert größer ist, bei Gleichstand derjenige mit dem höheren Probenwert.

Großes Glück und großes Pech

Zeigt der W30 bei einer Probe „1“, so ist diese nicht nur gelungen, sondern der SC hat auch noch **Glück** gehabt und sich einen Vorteil verdient. Diesen bestimmt der Spielleiter aus der Situation heraus. Beispiele: Der SC tritt eine Tür nicht nur erfolgreich ein, sondern sie fliegt auch noch einem dahinter verschanzten Gegner um die Ohren. Oder: Farinaldos Salto ist so atemberaubend, dass sich sein stärkster Konkurrent beim Knabbern einer Hühnerkeule verschluckt und deshalb in der nächsten Runde ausfällt.

Zeigt der W30 bei der Probe allerdings „30“, so droht dem SC großes **Pech**: Um diesen Patzer abzuwenden, muss ihm eine Stufenprobe (siehe unten) gelingen, durch die das Unglück zu einem „normalen Misserfolg“ abgeschwächt wird. Misslingt die Stufenprobe, so widerfährt dem SC ein schweres Missgeschick nach Maßgabe des Spielleiters. Für Farinaldo wäre dies vermutlich ein schwerer Sturz. Fällt bei der Stufenprobe sogar wieder die „30“, so ist das Missgeschick fatal, z.B. ein Beinbruch.

Attributproben

Manche Handlungen finden in den Fertigkeiten keine Deckung. In diesem Fall kann der Spielleiter eine Attributprobe verlangen. Dabei nennt er das seiner Meinung nach ausschlaggebende Attribut.

Der Probenwert des SC ergibt sich nun aus dem **dreifachen Wert des Attributes zuzüglich seiner Stufe**. Natürlich kann der Spielleiter auch Attributproben – so wie Fertigungsproben – mit einem Modifikator erleichtern oder erschweren.

Gruppenproben

Stellen sich mehrere SCs gleichzeitig einer Herausforderung, so steht es im Belieben des Spielleiters, ob er jedem Beteiligten eine Probe abverlangt oder das Gelingen/Misslingen von der Probe nur eines der SCs abhängig macht. Welche Variante er wählt, hängt in der Regel von der Situation und den möglichen Konsequenzen ab.

Wir wollen hier nun eine dritte Möglichkeit erläutern: Bei der sogenannten Gruppenprobe würfeln alle beteiligten SCs ihre Probe und ermitteln ihren individuellen Erfolgswert (EW). Anschließend wird der **Gruppen-Erfolgswert** eruiert, indem alle Erfolgswerte zusammengezählt werden. Misslungene Einzelproben verringern natürlich den Gruppen-EW, gelungene erhöhen ihn. Ist der Gruppen-EW letztlich 0 oder größer, so ist die Gruppenprobe gelungen. Liegt er aber unter 0, so ist die Gruppenprobe gescheitert.

Bei Gruppenproben strahlt also erfolgreiches Handeln auf die schwächeren Glieder der Kette ab; Misserfolge werden kompensiert bzw. abgeschwächt. Selbiges gilt natürlich ebenso umgekehrt: Auch der gloriose Erfolg eines Einzelnen kann bei einer Gruppenprobe von den anderen,

wenn sie sich ungeschickt anstellen, zunichte gemacht werden.

Stufenproben

Stufenproben werden gefordert, wenn es gilt, besonderen Herausforderungen gerecht zu werden, oder aber wenn dem SC die Möglichkeit einer „Rettung in letzter Sekunde“ gegeben werden soll. Deziidiert vorgesehen sind Stufenproben bei Gaben und Fähigkeiten, beim Probenpatzer sowie bei der Zauberwehr (s. Kapitel „Zauberspruchsmagie“), davon abgesehen kann der Spielleiter sie aber auch nach eigenem Ermessen ins Spiel bringen. Er sollte sie allerdings sparsam und mit Augenmaß einsetzen.

Damit eine Stufenprobe gelingt, muss der SC mit dem W30 **kleiner oder gleich seiner Stufe** würfeln. Das Schicksal bevorzugt eben jene SCs, die in ihrem Leben bereits viel Gutes oder Großes bewirkt haben.

Andere Proben

Proben können auch auf andere Werte gewürfelt werden, z.B. auf die Stabilität einer Waffe oder auf die Verfügbarkeit einer Handelsware. Sofern das Regelwerk nichts anderes vorsieht, ist in solchen Fällen mit dem jeweiligen Würfel, das kann z.B. ein W6 sein, kleiner oder gleich dem auf die Probe zu stellenden Wert zu würfeln.

Schaden

Schaden im Überblick

Schaden droht Charakteren in Form von **Schadenspunkten** (SP). Sie verringern die Lebenspunkte und führen dadurch zum Tod.

Behinderungspunkte (BEP) führen demgegenüber zur Handlungsunfähigkeit: Sie gelten als Malus auf alle Proben, bei denen sich die Behinderung potenziell auswirken kann.

Erschöpfungspunkte (EP) werden positiv mitgezählt und führen nicht zum Tod, sondern zur Bewusstlosigkeit. Sobald sie die aktuellen LP des Charakters übersteigen oder seine LP unter den Stand an Erschöpfungspunkten fallen, muss er auf *Belastbarkeit* würfeln, um handlungsfähig zu bleiben.

können die Spieler lähmen, zu harmlose werden womöglich als unspannend empfunden. Dieses Kompendium enthält nicht zu viele Richtlinien bezüglich der Schadensbemessung, damit dem Spielleiter die Freiheit bleibt, die Gefährlichkeit *seiner* Abenteuer selbst zu bestimmen und seiner Spielrunde anzupassen.

Erschöpfung

Im Gegensatz zu Schadenspunkten führen **Erschöpfungspunkte** (EP) zur Bewusstlosigkeit, nicht zum Tod. Man erhält sie z.B., wenn es einem

Physischer Schaden

Verletzungen, Vergiftungen, Krankheiten und Zaubersprüche verursachen Schaden in Form von **Schadenspunkten** (SP). Diese werden in der Regel mit einem oder mehreren sechsseitigen Würfeln (W6) ermittelt, zumal natürlich auch hier Schicksal und Zufall ihre Hände mit im Spiel haben.

Gelingt es dem SC nicht, den drohenden Schaden zu vermeiden (z.B. durch eine Probe oder durch eine gute Idee), so verringern die SP seine Lebenspunkte.

Die Bemessung von Schaden ist ein Privileg des Spielleiters und freilich ein wenig Erfahrungssache; letztendlich kann aber nur er entscheiden, wie kritisch die Gefahren in seinem Abenteuer tatsächlich sind. Zu gefährliche Abenteuer



an Luft, Nahrung oder Flüssigkeit mangelt oder bei körperlicher Überanstrengung.

Anders als SP, verringern EP die Lebenspunkte des SC nicht, sondern werden „angesammelt“, d.h. positiv gezählt. Je mehr EP ein SC angesammelt hat, desto erschöpfter ist er. Sobald die EP des SC über seine Lebenspunkte steigen (oder seine Lebenspunkte unter allfällige EP fallen), muss er eine Probe auf *Belastbarkeit* ablegen, die um die Differenz zwischen EP und Lebenspunkten erschwert ist. Misslingt diese Probe, so verliert der SC das Bewusstsein. Erleidet er danach weitere EP oder SP, so muss die Probe erneut gewürfelt werden.

Gegen Erschöpfung wirkt eine **Rast** Wunder: Nach einer Stunde „Nichtstun“ verringern sich EP des SC auf die Hälfte (abrunden), d.h. z.B. von 9 auf 4, nach einer weiteren Stunde von 4 auf 2, dann von 2 auf 1, und schließlich sind sie ganz verschwunden.

Erschöpfungspunkte schränken den SC nicht in seiner Handlungsfähigkeit ein. Manche Schwächen wirken sich daher (auch) in **Behinderungspunkten** (BEP) aus. BEP gelten als Malus auf alle Proben, die von der jeweiligen Behinderung betroffen sind. Im Zweifelsfall muss dies der Spielleiter konkretisieren.

Häufige Gefahren im Abenteuer

Dieser Abschnitt sei eine Anregung für den Spielleiter, die folgenden Gefahren spieltechnisch umzusetzen.

Fall/Aufprall: Nach freiem Fall erleidet der SC W6 SP pro ganze 2 Meter Falltiefe. Eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung*, um die Falltiefe erschwert, halbiert die SP. Zu einer schweren Verletzung (Beinbruch o.ä.) kommt es, wenn beim SP-Wurf 3x oder öfter „6“ fällt.

Ertrinken: Ein SC kommt unter Wasser W30 KR lang ohne zu atmen aus. Gelingt ihm eine *Belast-*

barkeit-Probe, um die bisherige Anzahl an KR erschwert, so hält er es weitere W30 KR ohne Luft zu holen aus. Sobald eine *Belastbarkeit*-Probe scheitert, geht ihm die Luft aus. Er würfelt nun pro KR eine *Belastbarkeit*-Probe. Gelingt sie, erhält er nur W6 EP, ansonsten W6 SP. Der Vorgang wird KRweise wiederholt, bis der SC Luft holen kann, das Bewusstsein verliert oder ertrunken ist.

Feuer/Brand: Brennende Waffen (Fackel, Holzschicht etc.) richten üblicherweise 1-3 zusätzliche TP an, die auch jenseits der maximalen TP des SC liegen dürfen. Brennbare Materie entflammt, wenn durch Treffer mit einer brennenden Waffe oder einem Feuer-Zauber (Feuerball, Feuerstrahl etc.) 10 oder mehr TP verursacht werden. Leicht brennbare Materialien entflammen bereits ab 5 TP, schwer entflammbare ab 15 TP. In Brand geratene Lebewesen erleiden (mindestens) W6 TP in der ersten KR, W6+1 in der zweiten, W6+2 in der dritten usw. Um den Brand zu löschen, muss der Brennende W6 KR aufwenden, in denen er sich z.B. am Boden wälzt, die Flammen mit Decken erstickt oder mit Wasser löscht. Dabei steigt der Schaden nicht an, sondern verringert sich um 1 Punkt pro KR (mind. W6).

Hunger/Durst: Menschen benötigen täglich 1/2 Kilogramm Nahrung und 3 Liter Flüssigkeit. Nahrungsmangel macht sich ab dem 3. Tag bemerkbar. Der SC muss auf *Belastbarkeit* -3 würfeln, am Tag darauf -4 usw. Eine misslungene Probe beschert ihm W6 nicht-regenerierbare EP und 1 BEP. Flüssigkeitsmangel beginnt sich bereits ab dem 2. Tag auszuwirken. Der SC muss auf *Belastbarkeit* -4 würfeln, am Tag darauf -6 usw. Eine misslungene Probe beschert ihm 2W6 nicht-regenerierbare EP und 2 Schwäche-BEP. Sobald die EP über die LP des SC steigen, werden sie zu SP. Regeneration gibt es während dessen keine.

Reisegefahren

Tiere/Monster: Bei jeder Reise, auch entlang von Straßen, besteht eine gewisse Gefahr, auf wilde Tiere oder Monster zu treffen. Als Daumenregel

kann der Spielleiter mit dem W30 würfeln: Be trägt das Ergebnis kleiner oder gleich der Dauer der Reise in Tagen, so kommt es zu einer Zufallsbegegnung nach der am Ende des „Kreaturiums“ enthaltenen Tabelle. Wohlgemerkt müssen nicht alle Zufallsbegegnungen feindlich verlaufen oder in einen Kampf ausarten. Manchmal erblickt man ein Monster bloß von weitem, hört einen Drachen singen oder sieht eine Riesenspinne hinter einem Hügel verschwinden.

Große Höhe: Über 2000 Meter Seehöhe wird die Luft derart dünn, dass Menschen und Menschenähnlichen das Atmen schwerfällt: Sie würfeln täglich eine Probe auf *Belastbarkeit*, bei deren Misslingen sie pro 1000 Meter Seehöhe W6 nicht-regenerierbare EP erleiden. Ab 5000 Meter drohen ihnen zudem Halluzinationen nach Maßgabe des Spielleiters.

Bergsteigen: Proben auf *Klettern* und *Balancieren* sind bei durchschnittlich rauen Bergwänden um ein Zehntel des Winkels erschwert, also z.B. um -8 bei einem Gefälle von 80° oder um -6 bei 60°. (Überhänge können ohne Hilfsmittel allerdings nicht erklommen werden). Kletterhaken, vorausgesetzt das Gestein ist weich genug, um sie einzuschlagen, geben zusätzlichen Halt und erleichtern die Probe um +3. Das Verwenden von Seilen beim Klettern ist nur dann sinnvoll, wenn das Seil absolut fest verankert werden kann. Das Festhalten eines abstürzenden Gefährten ist nämlich nur möglich mit einer *Körperkraft*-Probe -15, bei deren Scheitern der Festhaltende selbst mitgerissen wird. Wer beim Klettern abstürzt, muss damit rechnen, am Gestein entlangzuschlittern und Schürfwunden zu erleiden (W6 TP pro 6 Meter Abrutschen), dafür beim Aufprall nur 1 SP pro Meter Rutschstrecke hinzunehmen. Nach freiem Fall aber drohen W6 SP pro 2 Meter Falltiefe. Fällt dabei 3 mal ein Würfelergebnis von „6“, so hat sich der SC etwas gebrochen. Fällt 6 mal eine „6“, so handelt es sich dabei um das Genick.

Lawinen: Zu Lawinen und Muren kommt es nach lang anhaltenden Regenfällen oder im Zuge der Schneeschmelze. Während bei Lawinen vor allem

große Massen von Eis und Schnee talwärts brechen, reißen Muren allerlei Gestein, Schlamm und Gehölz mit sich. Lawinen erreichen eine Höchstgeschwindigkeit von 2W30 Metern pro KR, Muren immerhin W30 Meter pro KR. Wer verschüttet wird, erleidet 1W30 (Randbereich) bis 3W30 (Mitte) Schadenspunkte, danach tritt in der Regel Luftmangel ein.

Treibsand: Treibsand ist ein ca. W12 Meter durchmessendes Areal aus Sand und Wasser, das nach solidem Grund aussieht, sich aber nicht so verhält: Ein SC, der in Treibsand gerät, muss KRweise eine Probe auf *Schwimmen* +3 ablegen, um nicht unterzugehen, oder eine *Schwimmen*-Probe -6, um sich von der Stelle zu bewegen. Eine misslungene Probe bedeutet, dass man tiefer in den Treibsand geraten ist: Es tritt Luftmangel ein. Anstatt der *Schwimmen*-Probe kann der unglückliche SC auch eine Probe auf *Körperkraft* ablegen, um sich - falls verfügbar - an einem Seil, einer Wurzel oder der Hand eines Gefährten festzuhalten. Misslingt die Probe, rutscht der SC ab und muss sofort eine *Schwimmen*-Probe +0 ablegen, um nicht unterzugehen. Gefährten am Rand des Treibsandes können ihn, wenn er sich festhält, aus dem Treibsand ziehen, wenn ihnen eine *Körperkraft*-Probe gelingt. Unter Umständen benötigen sie mehrere Proben, wenn der SC bereits tiefer in den Treibsand geraten ist.

Wasser: Wasser selbst ist nicht schädlich, im Gegenteil, es bewahrt den SC vor Ungeziefer und unangenehmem Geruch. **Eiskaltes Wasser**, aber, wie man es in zugefrorenen Seen oder Eismeen findet, kann ihn lähmen (W6 BEP pro KR, wenn eine *Belastbarkeit*-Probe scheitert), und Strömungen, etwa von Flüssen, können ihn unter Wasser ziehen. Um gegen die Strömung zu schwimmen, bedarf es pro KR einer *Schwimmen*-Probe, erschwert um -3 (leichte Strömung) bis -30 (reißende Strömung). Der EW der Probe kann Auskunft darüber geben, ob der SC sich nur an der Stelle halten konnte (0) oder in der Lage war, sich in die gewünschte Richtung zu bewegen. Misslungene Proben bescheren W6 EP und, falls

das Gewässer reißend ist oder den SC über Felsen spült, W6 SP.

Wind und Wetter

Eine Reise folgt stets dem Diktat von Wind und Wetter. Ob Sandsturm, Zephyr, Wolkenbruch oder Hagelschlag: Reisende tun gut daran, sich vor den Launen des Wetters in Sicherheit zu bringen. Vor allem Stürme können zu einer unmittelbaren Gefahr für den Reisenden werden: Ab Windstärke 9 besteht eine veritable Chance, von Gegenständen wie z.B. Ästen erschlagen zu werden. Die Windstärke kann der Spielleiter mit 3W6-6 auswürfeln.

Stärke	Auswirkungen
0	Windstille. Luft bewegt sich nicht, Rauch steigt senkrecht empor.
1	leiser Zug. Der Wind ist kaum merklich, Rauch wird leicht abgetrieben.
2	leichte Brise. Blätter rascheln, der Wind ist im Gesicht bereits spürbar.
3	schwache Brise. Blätter, Zweige und Gräser bewegen sich.
4	mäßige Brise. Dickere Zweige bewegen sich, Wasser kräuselt sich.
5	frische Brise. Größere Zweige und dünne Bäume bewegen sich.
6	starker Wind. Dicke Äste bewegen sich, der Wind pfeift bereits.
7	steifer Wind. Bäume schwanken, man spürt Widerstand beim Gehen gegen den Wind.

Stärke	Auswirkungen
8	stürmischer Wind. Große Bäume schwanken, Fensterläden werden aufgerissen, Zweige brechen, Behinderung beim Fortbewegen
9	Sturm. Äste brechen, Schäden an Häusern entstehen, Ziegel werden von Dächern gehoben, erhebliche Behinderung beim Fortbewegen. 1-2 W6 SP
10	schwerer Sturm. Bäume werden entwurzelt, Baumstämme brechen, schwere Gegenstände werden verweht, größere Schäden entstehen an Bauwerken. 3-5 W6 SP
11	orkanartiger Sturm. Heftige Sturmböen, Sturmschäden an Häusern und Bauwerken, Windbruch in Wäldern, Mauern eingerissen, Gehen unmöglich. 6-9 W6 SP.
12	Orkan. Schwerste Sturmschäden und Verwüstungen. 10 oder mehr W6 SP.

Niederschlag wirkt sich indes nur indirekt auf das Reisen aus: Regenfälle können Straßen hinfortschwemmen, Flüsse über die Ufer treten lassen, Murenabgänge hervorrufen, und Schneefall kann Wege und Pässe unpassierbar machen. Nicht zu spaßen ist hingegen mit Unwettern, die von Blitz und Donner begleitet werden: Hier kann der Spielleiter auswürfeln, ob es in der Nähe des SC zu einem Blitzschlag kommt: Bei 1/W30 ist das der Fall. Ein zweiter Wurf mit dem W30 gibt dann die Entfernung zum Blitz an. Fällt ein zweites Mal „1“, so trifft der Blitz den SC und verursacht 2W30 SP.

Leben und Tod

Leben und Tod im Überblick

Sobald die **Lebenspunkte** (LP) eines Charakters **auf oder unter 0** fallen, muss er eine um den Betrag der LP erschwerte Probe auf *Belastbarkeit* ablegen, um nicht das Bewusstsein zu verlieren.

Fallen die Lebenspunkte **unter die negative Stufe** des Charakters, stirbt er.

Verlorene Lebenspunkte werden mit **W6 + Stufe pro Nachtruhe** regeneriert, maximal bis zur Höhe der Lebenskraft (LK). Erschöpfungspunkte halbieren sich pro Stunde und verschwinden nach einer Nachtruhe völlig.



Im Rollenspiel geht es meistens um Leben und Tod – zumindest für die SCs. Sie werden mit erschreckender Regelmäßigkeit Opfer heimtückischer Attacken, zum Duell gefordert, vergiftet, in gefährliche Fallen gelockt oder mit blutrünstigen Monstern konfrontiert. Wir müssen uns daher die Frage stellen: Wieviel Schaden kann ein SC erleiden, bevor er das Zeitliche segnet?

Lebenskraft und -punkte

Der zentrale Wert für die Gesundheit des SC ist die **Lebenskraft** (LK). Sie stellt die Obergrenze seiner **Lebenspunkte** (LP) dar. Während seine LP im Abenteuer durch Verletzungen sinken und durch Erholung wieder steigen, bleibt die Lebenskraft stets gleich und fungiert als LP-Maximum, mit dem der SC ins Abenteuer startet und das sich nur durch Erfahrung steigern lässt.

Bei der Erschaffung hängt die Lebenskraft des SC von seiner Rasse und seinem Typus ab. Sie beträgt in der Regel 28.

Hintergrundinformation für den SL:

Die Lebenskraft entspricht dem 4-fachen des unsichtbaren Attributs Konstitution, das bei menschlichen SCs immer 7 beträgt. Die Konstitution ist den Spielern entzogen, da davon ausgegangen wird, dass nur völlig gesunde SCs ins Abenteuer ziehen. Für NSCs mag anderes gelten: Sie kann der Spielleiter auch mit einem niedrigeren Wert ins Feld führen, z.B. mit KON 4, womit ihre LK nur noch 16 beträgt.

Regeneration und Heilung

Glücklicherweise erholen sich SCs relativ rasch von ihren Wunden: Sie regenerieren im Zuge einer **Nachtruhe [W6+Stufe] Lebenspunkte**. (Natürlich können die LP des SC auf diese Weise nicht über die Lebenskraft, also sein LP-Maximum, steigen). Eine solche Nachtruhe sollte aus etwa 8 Stunden Geruhsamkeit bestehen und zum überwiegenden Teil mit ungestörtem Schlaf verbracht werden. Der Spielleiter kann die Regeneration mit einem Malus belegen, wenn er der Meinung ist, dass die Umstände keine Regeneration rechtfertigen; die LP können dann über Nacht auch sinken! Das wäre z.B. angebracht, wenn die SCs in einem vom Regen aufgeweichten Wald oder in einem ungezieferverseuchten Heulager nächtigen. Der Spielleiter kann aber auch für besonders heilungsfördernde Umstände einen Bonus vergeben, z.B. wenn die SCs in einem Tempel sorgsam gepflegt oder aber von Badern und Masseuren rundum versorgt werden.

Besondere Bedeutung für die Erholung der SCs haben Heilkundige, die im Rahmen der Fertigkeit *Heilkunde* die Regeneration eines Verletzten beschleunigen können: Dafür sind Verbandsmaterial, reiner Alkohol, antiseptische Kräuter, eventuell Nadel und Faden (insgesamt Material im Wert von 3 S) notwendig, sowie eine Probe auf *Heilkunde*, bei deren Gelingen der Regenerationswurf des Verletzten um den FW des Heilers erhöht ist. Misslingt die Probe aber, so ist die Regeneration um -W6 verringert.

Tod

Sinken die **LP auf oder unter 0**, so muss der SC sofort eine Probe auf *Belastbarkeit* ablegen, die um den Betrag seiner LP erschwert ist, d.h. wenn seine LP auf -3 sinken, muss er eine um -3 erschwerte Probe auf *Belastbarkeit* ablegen. Diese Probe gibt darüber Auskunft, ob der SC handlungsfähig bleibt oder aber das Bewusstsein verliert. Sinken die LP neuerlich in den negativen

Bereich (z.B. von -3 auf -4), so ist eine weitere solche Probe erforderlich.

Sinken die **LP sogar unter die negative Stufe**, also um mehr als [Stufe] Punkte unter 0, so stirbt er, wenn ihm nicht unverzüglich geholfen wird. Das bedeutet vor allem, dass ihn nur noch solche Maßnahmen retten können, die sofort und unmittelbar wirksam werden, z.B. Lebenselixier, Heilzauber oder manche Heilkräuter. Andere Maßnahmen wie etwa eine Heilbehandlung, kommen in diesen Fällen in der Regel zu spät. Was konkret unter „unverzüglich“ zu verstehen ist, liegt letztendlich in den verantwortungsvollen Händen des Spielleiters. Es wird wohl davon abhängen, wie der SC zu Schaden gekommen ist, ob schleichend oder abrupt, ob durch eine große oder eine Vielzahl kleinerer Wunden usw. Im Zweifelsfall kann der Spielleiter den Zeitraum mit W30 Kampfunden bestimmen. (In diesem Fall sollte er jedoch erst im Nachhinein würfeln, da die Spieler und auch ihre SCs nicht wissen können, wieviel Zeit einem Gefährten, der an der Schwelle des Todes steht, noch bleibt).

Wiedererweckung

Wenn ein SC stirbt, so bleibt dem Spieler nur noch die letzte Hoffnung auf Wiedererweckung. Meistens sind es Priester, die die Macht besitzen, sich in dieser Weise über Leben und Tod hinwegzusetzen und dem Verstorbenen ein zweites Leben zu gewähren. Die zweite Chance muss aber auch im göttlichen Plan gelegen sein. Wenn der SC sich um die Belange der Götter sehr verdient gemacht hat oder noch eine schicksalhafte Aufgabe erledigen muss, dann kann es sein, dass die Götter eine Wiedererweckung befürworten. Doch selbst dann, wenn eine Wiedererweckung erfolgreich ist, trägt der SC Narben von seinem Aufenthalt im Jenseits davon: Er verliert permanent W6 Punkte seiner Lebenskraft sowie 1 Punkt eines mit W8 zufällig zu ermittelnden Attributes:

W8 Attribut und Auswirkung

- 1 Charisma: Eine seltsame Aura umgibt den SC. Sein Blick ist starr, seine Stimme zuweilen nur ein befremdliches Flüstern.
- 2 Empathie: Das Angesicht des Todes lässt den SC alle Wesen in einem anderen, seltsam verklärten Licht erscheinen. Sein Gefühl für Menschen, Tiere oder Geister ist getrübt.
- 3 Geschick: Seit seinem Tod sind die Fingerspitzen taub, die Hände schwer wie Blei.
- 4 Gewandtheit: Körper und Seele des SC waren offenbar zu lange von einander getrennt. Das Band ist fragil, zuweilen folgt sein Körper nicht seinen Befehlen.
- 5 Intuition: Alles, was der SC sieht, nimmt er durch einen Schleier wahr. Was er hört, ist mit einem fernen Hall versehen. Immer wieder muss er an seinen Tod denken, weshalb er vom Hier und Jetzt abgelenkt ist.
- 6 Klugheit: Die übermächtigen Eindrücke im Totenreich haben den SC vieles vergessen lassen. Bisweilen entfallen ihm Worte, Begriffe und Zusammenhänge. Als wären sie nicht wichtig, sind sie seinem Verstand entflohen.
- 7 Stärke: Eine unerklärliche Schwäche hat den SC befallen. Alles wurde seit seinem Tod schwerer, mühsamer, kräftezehrender.
- 8 Willenskraft: Der Schreck des Todes sitzt dem SC immer noch tief in den Knochen. Er wird wohl noch lange Zeit brauchen, bis er wieder dasselbe Selbstbewusstsein hat und den Mut alter Zeiten aufbringt.

Hohes Alter

Das Alter ist selten der Feind des SC, es kann aber in Ausnahmefällen relevant werden, z.B. wenn ein SC Opfer eines Fluches wird oder aber von vornherein als Greis konzipiert ist. Sobald der SC nämlich die Schwelle zum „Hohen Alter“ überschreitet (s. Kapitel „Rassen und Völker“), verliert er W6 Punkte seiner Lebenskraft, und es werden zwei W4 geworfen. Der Spieler darf die Würfelergebnisse zuordnen und dadurch mitbestimmen, welches Attribut um -1 sinkt und welches um +1 steigt.

W4	Attribut +1	Attribut -1
1	Charisma	Geschick
2	Empathie	Gewandtheit
3	Klugheit	Intuition
4	Willenskraft	Stärke

Nach Erreichen des Hohen Alters sinkt die Lebenskraft des SC alle 3 Jahre erneut.

Kampf

Kampf im Überblick

Das Kampfgeschehen wird in **Kampfrunden** (KR, ca. 3-4 Sekunden) behandelt, in denen abwechselnd alle SCs, dann alle NSCs (oder umgekehrt) zum Zug kommen.

Wer an der Reihe ist, würfelt eine **Attacke**, i.e. eine Probe auf die *Nahkampf*-Fertigkeit. Gelingt sie, muss der Gegner **parieren**, d.h. eine Probe auf den halben *Nahkampf*-Probenwert (abrunden) ablegen. Alternativ kann er auch **ausweichen**, das ist eine Probe auf den halben *Reflexe*-Probenwert (abrunden).

Gelungene Attacke und misslungene Verteidigung resultieren in einen Treffer: Der Angreifer verursacht **Trefferpunkte** (TP) entsprechend seiner Stärke, Stufe und Waffe. Der Verteidiger zieht eventuellen **Rüstschutz** (RS) ab. Die Differenz verringert als Schadenspunkte seine LP.

Fernkampf erfordert das Vorbereiten des Angriffs; ein Angriff ist in den meisten Fällen nur alle 2 KR möglich. Die Probe ist gemäß Waffentyp, Größe und Entfernung des Ziels erschwert.

Größere **Bewegungen** schließen Kampfhandlungen aus; Ausnahmen sind Sturmangriff, Reiterangriff und geringe Neupositionierung.

Im Rollenspiel werden Kämpfe mit Würfeln anstelle von Waffen ausgetragen. Jedes mal, wenn ein SC ein Schwert schwingt, ein Oger mit der Faust zudonnert oder ein Bogenschütze einen Pfeil sirren lässt, werden Proben gewürfelt. Weil es hier für die SCs um Leben und Tod geht, ist der Kampf der regelintensivste Teil des Rollenspiels. Das Grundprinzip folgt jedoch immer demselben Schema:

Sobald es zum Kampf kommt, wird das Geschehen in kleinen zeitlichen Einheiten, sogenannten **Kampfrunden** (KR), behandelt. Eine Kampfrunde dauert wenige (im Zweifel W6) Sekunden.

Innerhalb einer solchen Kampfrunde kann jeder Beteiligte, also jeder SC und jeder NSC, einmal aktiv werden. Für den Rest der Zeit, wenn also die anderen an der Reihe sind, kann er nur re-agieren. Im einfachsten Fall beschränken sich die Beteiligten darauf, einander zu attackieren und die Angriffe ihrer Gegner zu parieren. Dafür werden Proben gewürfelt. Sobald eine Attacke nicht pariert wird, kommt es zum Treffer, und der Verteidiger erleidet Schaden.



Anspruchsvoller wird das Kampfgeschehen, wenn Manöver und Taktiken ausgeführt werden, wenn Zauber gesprochen oder „kampf-fremde“ Aktionen gesetzt werden. Dieses Kapitel soll den Spiel-leiter so weit mit den Kampfregeln vertraut machen, dass es ihm in Zukunft möglich sein wird, alle möglichen Handlungen der SCs spieltech-nisch umzusetzen.

Initiative

Die Initiative, also die Gelegenheit, den ers-ten Schlag zu führen, wird **nur am Beginn des Kampfes** ermittelt. Sie liegt entweder bei den SCs oder bei den NSCs. (Verkörpert der Spielleiter in einem Kampf mehrere Parteien, so muss zwischen ihnen noch zusätzlich unterschieden werden). Ausschlaggebend sind die **taktischen Umstände**: Wer gegen die Sonne steht, ist ebenso im Nachteil wie derjenige, der überrascht wird. Umgekehrt hat derjenige den Vorteil, der seinen Gegner von erha-benem Terrain aus attackiert oder selbst unsicht-bar ist. Gibt es keine taktischen Anhaltspunkte, so gebührt die Initiative jener Partei, die die höhe-re Summe an Stufen aufweist.

Ist die Initiative geklärt, so stellt sich die Frage der Reihenfolge innerhalb der am Kampf betei-ligten Parteien: Die Spieler sollten in Sitzrei-henfolge agieren, beginnend mit dem Spieler zur Linken des Spielleiters. Die Spieler können, wenn sie einen Grund dafür sehen, auch einvernehmlich einen anderen Spieler bestimmen, mit dem die Runde beginnen soll. NSCs hingegen agieren im-mer in beliebiger Reihenfolge. Es ist aber empfeh-lenswert, eine Standard-Reihenfolge einzurich-ten und beizubehalten, um im ohnehin komplexen Kampfgeschehen den Überblick zu behalten.

Nahkampf

Aktionsphase: Wer an der Reihe ist, kann ver-suchen, einen Gegner innerhalb unmittelbarer Reichweite zu attackieren. Befindet sich kein

Gegner in Reichweite, so muss er seine Aktion dafür aufwenden, sich an eine andere Stelle zu bewegen. Für die Attacke würfelt er eine Probe auf die seiner Waffe entsprechende **Nahkampf**-Fertigkeit. Dieser Probenwert wird auch **Attacke** (AT) genannt. Wenn diese Attacke misslingt, hat der Angreifer den Gegner verfehlt, seine Chance ist vertan, und der nächste kommt an die Reihe.

Reaktionsphase: Wenn die Attacke erfolgreich war, muss der Gegner reflexartig parieren, d.h. sie mit seiner Waffe abwehren. Für diese Parade muss ihm eine Probe auf seinen **Parade**-Wert (PA) gelingen. Der Paradowert errechnet sich bei Menschen und anderen humanoiden Rassen aus der Hälfte der dazu passenden Attacke, wobei immer abgerundet wird. Dazu ein Beispiel: Be-trägt Kyrngars Attackewert (Attribute + FW) 19, so darf er für seine Attacken 1-19 auf dem W30 würfeln, für seine Paraden jedoch nur 1-9. Hat der SC Behinderungspunkte (BEP) angesammelt, so ist sein Paradowert vom reduzierten Attackewert zu berechnen.

Alternativ zu einer Parade kann der Verteidiger auszuweichen versuchen. Der **Ausweichen**-Wert (AW) errechnet sich aus $GEW+GEW+INT$ plus Fertigkeitswert in **Reflexe**, geteilt durch 2, wobei auch hier abgerundet wird. Der Vorteil des Aus-weichens liegt darin, dass es immer zur Verfügung steht, auch wenn der SC überrascht wird oder kei-ne Waffe gezogen hat. Dafür benötigt er jedoch nach erfolgreichem Ausweichen **eine Aktion**, um wieder in Handlungsreichweite zu gelangen. Er muss z.B. aufstehen, abrollen, dem Gegner nach-setzen, sein Gleichgewicht wiedererlangen etc.

Trefferauflösung: Folgt auf eine gelungene At-tacke eine misslungene Parade, so erleidet der Verteidiger einen Treffer. Nun kommen Waffe und Rüstung ins Spiel: Der Angreifer würfelt die sei-ner Waffe entsprechenden **Trefferpunkte** (s. dazu Kapitel „Waffen und Rüstungen“), wobei er nicht vergessen darf, den seinem Typus entsprechen-den Stufenbonus zu berücksichtigen (s. Kapitel „Spielercharaktere“),

WW	3	4	5	6	7	8	9
TP	3	W6	W6+1	W6+2	W6+3	2W6	2W6+1

und sein Gegner würfelt, falls er berüstet ist, den seiner Rüstung entsprechenden **Rüstschutz** (s. Kapitel „Waffen und Rüstungen“). Der RS wird von den TP abgezogen. Was übrig bleibt, gilt als Schadenspunkte und verringert direkt die LP des Verteidigers. Beispiel: Kyrngar verursacht 2W6+2 TP, er würfelt „3“ und „4“, verursacht also 9 TP. Der RS des Gegners betrage W6, er würfelt „5“, erleidet daher 4 SP.

Waffenloser Kampf

Der waffenlose Kampf folgt demselben Schema wie der Nahkampf zwischen Bewaffneten, allerdings verursachen waffenlose Attacken **keine Schadenspunkte**, sondern Erschöpfungspunkte.

Wieviele EP ein SC im waffenlosen Kampf verursachen kann, hängt auch hier von seiner Stärke ab. Einen Waffenbonus gibt es im waffenlosen Kampf allerdings nicht, d.h. der Beispielkrieger Kyrngar (STR 6, ST 3) hat einen WW von 9 (STR + ST) und verursacht daher 2W6+1 EP im waffenlosen Kampf.

Kämpft jemand **waffenlos gegen einen Bewaffneten**, so geht er ein Risiko ein: Pariert der bewaffnete Gegner, so gilt dies wie ein gelungener Gegenangriff, d.h. der waffenlose Angreifer muss seinerseits plötzlich ausweichen, um einen Treffer zu vermeiden. Eine waffenlose Parade kann immer nur gegen einen waffenlosen Angriff eingesetzt werden, d.h. gegen einen bewaffneten Angreifer muss der Waffenlose stets ausweichen.

Im waffenlosen Kampf ist es auch möglich, den Gegner in seiner Beweglichkeit einzuschränken, ihn also zu **immobilisieren**, z.B. durch in den Schwitzkasten Nehmen, Armverdrehen, Niederringen usw. Eine solche waffenlose Attacke ist um -6 erschwert und verursacht zunächst keine EP, sondern Behinderungspunkte (BEP), die als Malus auf alle Proben gelten, für die sich der Ver-

teidiger bewegen muss (kämpfen, zaubern, Trank oder Waffe aus dem Gürtel ziehen usw.). Um diese BEP loszuwerden, gibt es zwei Möglichkeiten:

1. Der Verteidiger bringt eine Attacke gegen den Angreifer durch. Diese Attacke muss waffenlos oder mit einer kurzen Waffe ausgeführt werden. Sie ist um die BEP erschwert, dafür jedoch unparierbar. Gelingt sie, so kann der Gegner wählen: Entweder er lässt ab oder erleidet TP.
2. Der Verteidiger reißt sich los, wirft sich herum oder schüttelt den Angreifer ab. Auf diese Weise reduziert er seine BEP um so viele Punkte, wie er aufgrund seiner Stärke waffenlose Trefferpunkte verursachen würde (siehe oben). Besitzt er auch noch einen positiven FW in *Fesseln und Entfesseln*, so darf er diesen hinzuzählen. Diese Variante ist jedoch nur möglich, sofern der Verteidiger noch nicht gänzlich immobilisiert ist, also seine Proben trotz BEP noch gelingen können.

Gelingt es dem Verteidiger nicht, sich zu befreien, so wird der Angreifer fortan in jeder KR weitere (unparierbare) waffenlose Attacken ausführen, bei deren Gelingen er nach eigener Wahl EP oder weitere BEP verursacht. Für den Verteidiger wird es dadurch unter Umständen immer schwieriger, der Behinderung zu entkommen.

Kampf zu Pferd

Wer zu Pferd kämpft, muss hin und wieder mit einer *Reiten*-Probe unter Beweis stellen, dass er fest im Sattel sitzt. Diese Probe wird vor seiner Aktion gewürfelt sowie dann, wenn er einen Treffer erleidet (in diesem Fall um die TP erschwert). Misslingt sie, so braucht der Reiter seine nächste Aktion, um die Kontrolle über das Pferd wieder zu erringen.

Reiten-Proben sind bei abgerichteten Pferden um deren Verlässlichkeit erleichtert, bei wilden Pferden um [6 - Verlässlichkeit] erschwert. Im Zweifel gilt ein Wert von 2.

Zwischen Reiter und Fußkämpfer gilt: Der Fußkämpfer hat einen Malus von -3 auf Angriffs- und

Verteidigungshandlungen gegenüber dem Berittenen. Der Reiter kann dafür im Sattel keine zweihändigen Waffen führen und auch nicht ausweichen. Zwischen zwei Reitern heben sich Vor- und Nachteile auf, sodass es nur bei den obligatorischen *Reiten*-Proben bleibt.

Beim Lanzenritt muss der Reiter mit einer Reiterlanze bewaffnet sein und in vollem Galopp (mindestens 2 KR lang) auf den Gegner zureiten. Er würfelt dafür wie immer zuerst eine *Reiten*-Probe, gefolgt von einer *Lanzenritt*-Probe, die entsprechend der Größe des Gegners (wie im Fernkampf, siehe unten) erschwert ist. Nur wenn diese Probe misslingt, hat der Gegner überhaupt die Chance, den Reiter zu attackieren (es sei denn, er attackiert ebenfalls im Lanzenritt). Gelingt der Angriff und bleibt er unverteidigt, so sind die TP des berittenen Angreifers um die Kampfeignung des Reittiers erhöht (im Zweifel 2).

Das **Niederreiten** erfordert zumindest beginnen- den Galopp (mindestens 1 KR lang) und eine zweite *Reiten*-Probe, diesmal (wie beim Lanzenritt) um den Größenmodifikator (wie im Fernkampf, siehe unten) erschwert. Nur wenn diese Probe misslingt, hat der Gegner überhaupt die Chance, den Reiter zu attackieren. Gelingt sie und misslingt dem Gegner das Ausweichen, so kommt er unter die Hufe: W30 TP.

Zu einem **Sturz** kommt es, wenn der Reiter bei einer *Reiten*-Probe patzt oder wenn ihm nach einem Treffer von 15+ TP die *Reiten*-Probe misslingt. Er erleidet dadurch 2W6 SP und benötigt seine nächste Aktion, um aufzustehen.

Fernkampf vom Sattel aus ist etwas für Könner: Alle Fernwaffen-Angriffe, ausgenommen Wurf- waffen, sind um -6 erschwert, es sei denn der Rei- ter hat seine vorangegangene *Reiten*-Probe be- reits im Vorfeld freiwilligerweise um -6 erschwert gewürfelt und geschafft.

Fernkampf

Vorbereitungszeit

Anders als Nahkampfwaffen sind Fernwaffen nicht darauf ausgerichtet, jede Kampfrunde ein- gesetzt zu werden. Sie müssen gespannt oder geladen werden oder erfordern eine umfangrei- chere Ausholbewegung, ganz zu schweigen von der Zeit, die der Schütze für das Anvisieren des Ziels benötigt. Diese Vorgänge finden sich in der **Vorbereitungszeit** (VZ) repräsentiert, die bei den meisten Waffen 2 KR beträgt (d.h. es kann nur alle 2 KR attackiert werden), bei den großen, stark ge- spannten Armbrüsten sogar noch länger. Nur bei Kurzbogen, Wurfdolch und Wurfklinge besteht die Möglichkeit, die VZ zu verkürzen. Ein solcher **Schnellschuss** ermöglicht Attacken im KR-Takt, allerdings auf Kosten der Präzision, denn die At- tackeprobe ist in diesem Fall um -10 erschwert!

Wird die VZ nicht eingehalten, so kann der Fern- kämpfer nicht attackieren, und seine aktuelle Vorbereitungsphase verlängert sich um 1 KR. Das kann z.B. geschehen, wenn er - anstatt den Pfeil einzulegen - einen Heiltrank trinkt oder aber kurz vor dem Schuss seinerseits zum Ausweichen ge-

Entfernung	extrem nah	sehr nah	nah	mittel	weit	sehr weit	extrem weit
Waffentyp	0-5	6-10	11-20	21-30	31-40	41-60	61-100
Typ I	0	-2	-4	-7	-10	-13	-16
Typ II	0	0	-3	-6	-10	-14	X
Typ III	+3	0	0	-5	-10	-15	X
Typ IV	0	-3	-6	-12	X	X	X
Typ V	-2	-5	-8	-11	-15	X	X

zwungen wird oder sogar einen Treffer erleidet. Auf „Schnellschützen“ umgelegt bedeutet das, dass sie zwischen ihren Attacken nicht getroffen oder abgelenkt werden dürfen.

Größe und Entfernung

Anders als im Nahkampf stehen einander die Gegner im Fernkampf nicht unmittelbar gegenüber, weshalb Attacken nach Größe und Entfernung modifiziert sind:

Der **Entfernungsmodifikator** stellt die Entfernung des Ziels dem Typ der Fernwaffe gegenüber. Abhängig davon, welchem der 5 Typen die Waffe zugeordnet ist (siehe Waffentabelle), ist es leichter oder schwerer das Ziel zu treffen; möglicherweise sogar unmöglich, wenn das Ziel außerhalb der effektiven Reichweite ist.

Der **Größenmodifikator** ist bei Zielen, die deutlich größer sind als Menschen (z.B. Riese, Drache, Zugbrücke etc., nicht aber Pferd oder Oger) positiv, bei kleineren hingegen negativ. Befindet sich der Gegner in Deckung (z.B. hinter einem Baum), so zählen nur die sichtbaren Bereiche zur Größe. Das bedeutet z.B., dass ein Mensch, von dem nur der Kopf zu sehen ist, wie ein sehr kleines Ziel gilt.

Größe	Beispiel	Mod.
deutlich größer	Drache	+3
mittel	Mensch	0
klein	Hund	-3
sehr klein	Ratte	-6
extrem klein	Münze	-9

Bewegung

Die Bewegung des Ziels bleibt außer Betracht, außer es bewegt sich mit Höchstgeschwindigkeit oder besonders unvorhersehbar, wie das z.B. bei einigen Kreaturen der Fall ist; in diesen Fällen ist die Probe um weitere -3 erschwert.

Verteidigen kann das Ziel gegen den Fernwaffen-Angriff nicht. Nur dann, wenn es Gelegenheit

hatte, den Schuss-/Wurfvorgang zu beobachten, kann der SL ausnahmsweise eine Parade mit dem Schild gewähren, gegen Wurf Waffen auch Ausweichen zulassen.

Bewegung und Rückzug

Grundsätzlich gilt, dass Aktionen im Kampf (Nah- oder Fernkampf-Angriff, Zaubern, Vorberreiten eines Fernkampf-Angriffs etc.) jede andere Bewegung ausschließen. Lediglich die **Neupositionierung** aufgrund einer einfachen und geringfügigen Bewegung ist ohne weiteres möglich. Ob eine Bewegung „einfach“ ist, hängt u.a. von der Position des SC ab, von der Position der Gegner sowie vom Terrain. „Geringfügig“ ist eine Bewegung jedenfalls dann, wenn sie mit 2-3 schnellen Schritten ausgeführt werden kann. Bewegungen, die darüber hinaus gehen, nehmen den größten Teil der Aktionsphase in Anspruch - zu weiteren Aktionen (Attacke, Zaubern etc.) bleibt dem SC dann nicht mehr genug Zeit. Eine Ausnahme bildet der **Sturmangriff**: Er kombiniert Laufen in Richtung des Gegners mit einer Attacke am Ende der Bewegung, die aber nach Maßgabe des Spielers (im Zweifel um -6) erschwert ist.

Eine andere Form der Bewegung ist der **Rückzug**: Zieht sich der SC unter Verzicht auf seine Attacke zurück, so kommt es darauf an, was in der vorangegangenen KR geschah: Ist der SC nicht attackiert worden, nicht getroffen worden oder ist er der letzten Attacke des Gegners erfolgreich ausgewichen, so kann er problemlos das Weite suchen. Ansonsten erhalten Gegner in unmittelbarer Reichweite eine freie, unparierbare Attacke gegen ihn, die aber kein Manöver sein darf.

Außerhalb des Kampfgeschehens, d.h. wenn man nicht in Kampfhandlungen verwickelt wird, bewegen sich SCs (ungeachtet ihrer Rasse und Typuszugehörigkeit) mit einer **Höchstgeschwindigkeit von 16 m/KR abzüglich Behinderung (BH)** durch Rüstung. In der 1. KR wird stets nur die halbe Geschwindigkeit erreicht. Für Verfolgungsjagen und Wettläufe können KR-weise Proben auf

Körperbeherrschung ins Spiel gebracht werden: Jede gelungene Probe erhöht die Laufstrecke um W4, jede misslungene reduziert sie.

Die Geschwindigkeit nicht-humanoider Wesen wird vom SL nach eigenem Ermessen festgelegt.

Manöver

Manöver sind alle Handlungen im Kampf, die auf eine besondere Wirkung abzielen, z.B.:

Finte: Sie ermöglicht dem Angreifer, die Verteidigung des Gegners zu unterwandern: Er nennt vor dem Attackewurf einen Malus. Gelingt die Attacke, so ist die Parade des Gegners um denselben Betrag erschwert.

Kritische Attacke: Vor dieser besonders wichtigen oder gezielten Attacke erlegt sich der Angreifer einen Malus auf, und zwar ein Vielfaches von -6. Gelingt die Attacke dennoch, so verursacht sie bei einem Treffer eine entsprechende Anzahl an zusätzlichen W6 SP. Die kritische Attacke ist auch im Fernkampf („gezielte Attacke“) möglich, allerdings erfordert sie eine um 1 KR längere Vorbereitung.

Entwaffnen: Das Manöver erfordert eine um -6 erschwerte Attacke, gegen die der Verteidiger um +6 erleichtert parieren kann. Misslingt ihm dies, so gilt er als entwaffnet. Bei Waffen, die sich offensichtlich nicht zum Entwaffnen eignen, kann der Spielleiter das Manöver ausschließen.

Attacke gegen die Waffe: Führt der Angreifer eine Hiebwaaffe, so kann er nach misslungener Parade des Gegners auf einen Treffer verzichten und dafür eine zweite um -6 erschwerte Attackeprobe würfeln. Gelingt diese, so donnert seine Waffe mit voller Kraft auf die des Gegners, so dass dieser auf Stabilität würfeln muss. Mit diesem Manöver ist es auch möglich, einem Gegner einen nicht festgeschallten Schild wegzuschlagen.

Kampf mit zwei Waffen: Wenn der SC es sich zutraut, kann er gleichzeitig eine Waffe mit der rechten und eine mit der linken Hand führen. Für die linke Hand werden sein FW *Nahkampf* und

sein FW *Linkshändig* mit einander verglichen, und es gilt der schlechtere Wert von beiden. Setzt er beide Hände/Waffen gleichzeitig ein, so beschert ihm dies zwar eine 2. Attacke pro Kampfrunde, die unmittelbar nach der ersten gewürfelt wird, allerdings gelten beide Attacken als misslungen, wenn auch nur eine von beiden scheitert. Dem Spielleiter ist es vorbehalten, gewisse Kombinationen von Waffen von vornherein für ungeeignet zu befinden (z.B. Hammer und Beil, Peitsche und Morgenstern). Die Attacke mit der linken Hand darf nicht als Manöver ausgeführt werden.

Bewegungsmanöver: SCs, die irgendwo durchbrechen oder einen Gegner zur Seite stoßen wollen, würfeln statt TP eine passende Probe (z.B. *Körperkraft*), erschwert um die Stufe des Gegners. Gelingt diese, so ist das Manöver erfolgreich.

Glück und Unglück

Auch im Kampf besteht die Möglichkeit einer glücklichen Probe („1“) bzw. eines Unglücks („30“, gefolgt von misslungener Stufenprobe). Die folgenden Konsequenzen sind Vorschläge, auf die der Spielleiter zurückgreifen kann:

Glück bei der Attacke: Der Angriff ist nur mit einer um -6 erschwerten Parade oder um -6 erschwerten Ausweichen abzuwehren, und er verursacht im Trefferfall zusätzliche +W6 TP. (Kämpfer können wählen, ob sie bei einem Würfelergebnis von „1“ diese Regel oder ihre Gabe zur Anwendung bringen).

Glück bei der Parade: Der Angriff wurde abgewehrt, und die Parade gilt als gelungene Gegenattacke, d.h. der ursprüngliche Angreifer muss verteidigen, um einen Treffer zu vermeiden.

Unglück bei der Attacke: Der Angreifer hat seine Waffe überansprucht und muss für sie auf Stabilität würfeln (s. Kapitel „Waffen und Rüstungen“).

Unglück bei der Parade: Schwachstelle des Verteidigers getroffen. RS bleibt außer Betracht. Unberüstete Verteidiger erleiden zusätzlich W6 SP.

Waffen und Rüstungen

Waffen und Rüstungen im Überblick

Um die **Trefferpunkte** (TP) mit der WW-TP-Tabelle zu eruieren, muss der **Waffenwert** (WW) des Charakters berechnet werden: Abhängig von der Waffe wird **GESCHICK** oder **STÄRKE** herangezogen und modifiziert, dazu kommt - je nach Typus - die halbe oder ganze Stufe des SC.

Rüstschutz (RS) ist in PORTAL variabel: Er wird im Trefferfall ausgewürfelt.

Sowohl Waffen als auch Rüstungen verschleiß: Ihre **Stabilität** (STAB) sinkt bei gewissen Ereignissen und kann ggf. auch auf die Probe gestellt werden.

Waffen

Trefferpunkte

Wieviele Trefferpunkte (TP) eine Waffe verursacht, hängt von Waffenwert (WW) und Waffenbonus (WB) ab. Die Berechnung erfolgt in drei Schritten und ist einfacher, als sie aussieht:

Der **Waffenwert** (WW) entspricht zunächst dem für die jeweilige Waffe ausschlaggebenden Attributwert, das ist in der Regel **STÄRKE**, nur bei Stichwaffen ist es **GESCHICK**, und bei Fernwaffen in der Regel **INTUITION**. Hinzugezählt wird, in Abhängigkeit des Typus, die ganze oder halbe Stufe (abrunden):

Typus	Nahkampf	Fernkampf
Kämpfer	Stufe	Stufe / 2
Wildling	Stufe / 2	Stufe
alle anderen	Stufe / 2	Stufe / 2

Beispiel: Der Krieger Kyrngar (STR 6, INT 5, ST 7) hat einen WW von 13 im **STÄRKE**-basierenden Nahkampf und einen WW von 8 im Fernkampf.

Der **Waffenbonus** (WB) fügt dem Waffenwert einen waffenspezifischen Wert hinzu, der üblicherweise im Bereich 1 bis 4 liegt und nur bei außergewöhnlichen, meisterhaft gefertigten, magischen oder geweihten Waffen höher ausfallen kann.

Der um den WB erhöhte WW wird schließlich umgerechnet in die für die Trefferpunkte übliche Form $[x W6 + y]$. Dazu wird der WW durch 4 geteilt. Das Ergebnis ist die Anzahl der W6 (x), und der Teilungsrest stellt y dar. Beispiel: Führt Kyrngar (STR 6, ST 7) ein Kurzschwert mit WB 1, so beträgt sein WW 14. Dies geteilt durch 4 ergibt 3 mit einem Rest von 2. Kyrngar verursacht also im Nahkampf mit dem Kurzschwert $3W6+2$ Trefferpunkte. **Wer nicht rechnen mag**, kann die entsprechende Tabelle, die sich auch am Charakterdokument findet, zu Rate ziehen.

Im waffenlosen Kampf berechnet sich der WW auf dieselbe Weise, d.h. nach **STÄRKE** und ganzer bzw. halbierter Stufe, allerdings kommt kein Waffenbonus hinzu.

Stabilität

Die **Stabilität** (STAB) einer normalen Waffe ist im Bereich 1-6 angesiedelt. Sobald sie übermäßiger Belastung ausgesetzt ist (z.B. Patzer), wird mit dem W6 gewürfelt: Wird die STAB unterwürfelt, so bleibt die Waffe weiterhin intakt. Liegt das

WW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
TP	1	2	3	W6	W6+1	W6+2	W6+3	2W6	2W6+1	2W6+2	2W6+3	3W6	3W6+1	3W6+2	3W6+3

Würfelergebnis darüber, so zerbricht die Waffe. Wird die STAB exakt erwürfelt, so bleibt die Waffe intakt, aber die STAB sinkt um 1.

Die **Reparatur einer Waffe** (d.h. das Anheben der STAB auf den ursprünglichen Wert) durch einen Fachmann nimmt 1 Tag in Anspruch und kostet durchschnittlich 6 Silbermünzen. Mit der Fertigkeit *Waffen und Rüstungen* und Material im Wert von 3 Silbermünzen ist es auch möglich, Waffen im Abenteuer selbst notdürftig auszubessern. Zu den Voraussetzungen und Risiken einer solchen „Schnellreparatur“ s. Kapitel „Attribute und Fertigkeiten“, wo die Fertigkeit *Waffen und Rüstungen* beschrieben ist.

Meisterhafte Waffen

Die Waffentabelle bezieht sich auf Waffen mittlerer Qualität, wie sie zu Dutzenden oder zu Hunderten für Armeen und Stadtwachen hergestellt werden. Waffen überdurchschnittlicher Qualität, wie sie vermutlich von den SCs begehrt werden, können nur von Meistern ihres Fachs hergestellt werden, weshalb wir sie als „meisterhafte Waffen“ bezeichnen. Sie sind schöner, edler, aus reineren Materialien, besonders gewichtet, mit Ornamenten oder Runen verziert, durch geheimnisvolle Rituale gestärkt oder mit machtvollen Namen versehen. Spieltechnisch schlagen sich diese Besonderheiten in einem erhöhten WB nieder. Der doppelte WB der Waffe gibt den FW an, den der Hersteller in *Beruf: Waffenschmied und Waffenbau* aufweisen muss. Entsprechend teuer ist die Herstellung: Sie kostet **[WB meisterhaft - WB normal + 1]² x 10 Goldmünzen**. Dazu folgendes Beispiel: Ein Dolch (normal: WB +1) mit WB +4 kostet 160 G.

Darüber hinaus kann eine Waffe auch von überdurchschnittlicher Stabilität sein (maximal 6). In diesem Fall muss der Waffenschmied bzw. Waffenbauer besondere Materialien in die Fertigung

miteinbeziehen, was sich ebenfalls in erhöhten Kosten niederschlägt: Jeder Punkt erhöhte STAB kostet so viel wie die (normale) Waffe selbst. (Davon zu unterscheiden ist das Reparieren einer Waffe, bei dem lediglich verlorene STAB wiederhergestellt wird). Beispiel: Ein Kurzschwert (STAB 3, Preis: 20 S) soll STAB 5 aufweisen und kostet daher 60 S.

Eine Waffe, die ursprünglich gewöhnlich war, kann zu einem späteren Zeitpunkt höchstens einen um +1 höheren WB sowie eine um +1 erhöhte STAB erlangen. Welche Waffen sich für einen solchen „Umbau“ eignen, entscheidet im Zweifelsfall der Spielleiter.

Magische Waffen

Wird eine Waffe besonderen Weihen oder Riten unterzogen, so kann sie besondere Eigenschaften entwickeln. Wem eine solche Waffe bzw. ein solches Ritual nicht zum Dank geschenkt wird, muss dafür allerdings tief in den Säckel greifen:

Effekt	Preis
Die Waffe negiert nicht-magische Rüstungen.	200 G
Keine Patzer möglich (nur Stichwaffen).	150 G
Waffe apportiert.	100 G
Waffe ist „schnell zu ziehen“ (s. Tabelle).	50 G
Waffe unsichtbar, solange am Körper getragen.	50 G
Waffe beseelt, spricht telepathisch mit Besitzer.	25 G
Waffe glüht im Kampf.	25 G
Waffe lässt sich von Fremden nicht führen.	25 G
Waffe reinigt sich von selbst.	15 G

Waffe	WW	WB	KR	STAB	2H	Typ	Besonderheit	kg	Preis	VF
Hieb Waffen										
Einhandbeil	STR	+2		2			kann geworfen werden	2	40	5
Keule	STR	+1		5				3	5	6
Knüppel	STR	+1		5				3	5	6
Kriegshammer	STR	+3		5	2H			5	90	4
Morgenstern	STR	+2		6				3	40	4
Streitaxt	STR	+4		4	2H			8	90	4
Streitkolben	STR	+2		6				3	40	4
Schwerter										
Bastardschwert	STR	+3		4	var.		1H: wie Schwert, 2H: wie angegeben	3	100	3
Entermesser	STR	+1		3				1 1/2	20	5
Krummschwert	STR	+2		4				2	50	4
Kurzschwert	STR	+1		3			schnell zu ziehen	1	20	5
Machete	STR	+1		3				1 1/2	20	5
Säbel	STR	+2		4				2	50	4
Schwert	STR	+2		4				2	50	4
Zweihänder	STR	+4		5	2H			4	100	3
Schwungwaffen										
Dreschflegel	STR	+1		2	2H			4	10	5
Kette	STR	+1		5			wie Seil verwendbar, Entwaffnen	3	10	5
Kriegsflegel	STR	+2		4			negiert Schild	4	40	4
Peitsche	STR	+1		6			Entwaffnen, zur Hälfte SP/EP	1	10	5
Riesenkriegsflegel	STR	+3		4	2H			6	80	3
Stangenwaffen										
Dreizack, Heugabel	STR	+1		1	2H			3	20	4
Glefe, Hellebarde	STR	+3		2	2H			3	45	4
Lanze	STR	+2		2	2H		Defensiv	2	20	5
Pike	STR	+2		1	2H		extrem lang, negiert Sturmangriff	5	20	3
Speer	STR	+2		2	2H		Defensiv, kann geworfen werden	2	20	5
Stab	STR	+1		2	2H		Defensiv, behindert nicht beim Zaubern	2	10	5
Stichwaffen										
Dolch	GES	+0		2			Schnell zu ziehen	1/2	7	5
Messer	GES	+0		2			Schnell zu ziehen	1/2	7	5
Rapier	GES	+1		2			Negiert RS	1	70	3
Sichel	GES	+0		1			Entwaffnen, Parierwaffe	1/2	15	5
Stilet	GES	+1		1			Negiert RS, Schnell zu ziehen	1	220	2
Sonstige										
Mordshand	STR	+2		6			gilt als waffenlos, aber „echte“ TP	1/2	25	3
Schlagring	STR	+0		6			gilt als waffenlos, aber „echte“ TP	1/2	5	5
Seil	var.	+0		3	2H		STR/GES. Immobilisieren: TP <u>und</u> BEP	-	10	6
Fernwaffen										
Bogen	INT	+3	2	1	2H	I	sperrig, witterungsanfällig	1	40	4
Jagdbogen	INT	+1	2	1	2H	II		1/2	20	4
Kurzbogen	INT	+2	2	1	2H	II	Schnellschuss, witterungsanfällig	1/2	30	5
Blasrohr	INT	+0	2	-		IV	keine SP, aber ab 1 SP: Gift	1/2	15	4
Wurfklinge	INT	+0	2	2		IV	Schnellschuss, schnell zu ziehen	1/2	5	5

Waffe	WW	WB	KR	STAB	2H	Typ	Besonderheit	kg	Preis	VF
Armbrust, Hand-	INT	+1	2	2		IV	schnell zu ziehen	2	80	3
Armbrust	INT	+4	3	3	2H	III		4	90	4
Armbrust, schwer	INT	+8	6	4	2H	III		8	150	2
Wurfbeil	INT	+2	2	2		IV		1	20	5
Wurfdolch	INT	+0	2	2		IV	Schnellschuss	1/2	5	5
Speer	INT	+2	2	2		V		2	20	5
Stein, geworfen	INT	+0	2	-		IV	zur Hälfte SP/EP, Schnellschuss	-	0	-
Schleuder	INT	+1	2	-		V	Attacken generell um -3 erschwert	1/2	2	5
Parierwaffen										
Linkhand, Haken	GES	+0		3			Parierwaffe	1/2	5	4
Buckler	-	-		4			Parierwaffe	1/2	15	4
Schild	-	-		5			erhöht Parade um +3	2	25	5

Besonderheiten

Die folgenden Besonderheiten beziehen sich auf die entsprechenden Abkürzungen in der Waffentabelle.

2H: 2H-Waffen haben höhere WW, müssen dafür aber mit beiden Händen geführt werden. Gleichzeitig Führen einer zweiten Waffe oder eines Schildes ist ebenso unmöglich wie „Nebenbei“-Handlungen mit der linken Hand.

Defensiv: Verzichtet der SC im Vorfeld auf seine Aktion, so sind alle Paraden mit dieser Waffe bis zu seiner nächsten Aktion um +6 erleichtert.

Entwaffnen: Diese Waffen eignen sich besonders zum Entwaffnen des Gegners, weil sie dessen +6-Bonus auf den Paradowurf negieren (s. Kapitel „Kampf“).

Negiert Reiter- und Sturmangriff: Positioniert sich der SC 1 KR lang hinreichend, so ist er mit dieser Waffe gegen Reiter- und Sturmangriffe geschützt. Reiter oder Heranstürmende, die nicht von ihrem Vorhaben abrücken, erleiden automatisch einen Treffer und scheitern in ihrem Angriff.

Parierwaffen: siehe weiter unten

Schnellschuss: Diese Fernwaffen können erforderlichenfalls jede KR abgefeuert bzw. geworfen werden, allerdings auf Kosten der Genauigkeit: Die Attackeprobe ist dann um (zusätzliche) -10 erschwert!

Schnell zu ziehen: Diese Waffen können in der Regel in derselben Aktion aus einem entsprechenden Behältnis (Scheide, Gürtel etc.) gezogen und eine Attacke vollzogen werden. Damit kann man den Gegner leicht überraschen. Bei Fernwaffen gilt diese Zeitersparnis nur während des ersten Angriffs, sofern die Waffe optimal vorbereitet wurde (Wurfklinge im Ärmel versteckt, Handarmbrust bereits gespannt etc.).

STR/GES: Der WW der Waffe richtet sich wahlweise nach STÄRKE oder GESCHICK.

Zur Hälfte SP/EP: Die TP werden normal erwürfelt. Die Hälfte der Punkte (aufrunden) gilt als SP, der Rest als EP.

Zweite Reihe: SC kann, allerdings um -6 erschwert, aus zweiter Reihe attackieren und damit gleichsam zwischen seinen Gefährten „hindurchstechen“. Manöver sind nicht möglich.

Beschreibung der Nahkampfwaffen

Bastardschwert: Diese auch Anderthalbhänder genannten, bis zu 120 cm langen Schwerter liegen in ihren Dimensionen zwischen Schwert und Zweihänder und können wahlweise einhändig oder zweihändig geführt werden.

Dolch: Der Dolch ist wie das Schwert aufgebaut, gerade und zweischneidig, mit einer kleinen Pa-

rierstange, allerdings ist er nicht zum Hieb, sondern zum Stich geeignet. Aufgrund seiner Größe – maximal 30-40 cm – eignet er sich weniger für den direkten Kampf als für spontanes und überraschendes Agieren.

Dreizack: Der Dreizack ist eine Variante des Speeres, bestehend aus einem Schaft, der in drei gerade, zumeist mit Widerhaken versehene Zinken ausläuft.

Dreschflegel: Der Dreschflegel besteht aus einer hölzernen Stange, an der, durch einen flexiblen, ledernen Teil verbunden, ein dickeres Holzstück befestigt ist. Mit diesem Gebrauchswerkzeug dreschen Bauern auf Getreide ein, allerdings eignet es sich auch hervorragend als Waffe im Kampf.

Entermesser: Dabei handelt es sich um eine preiswerte, zum Stich und zum Hieb geeignete Klingenwaffe, die kürzer, aber – da aus krudem Stahl gefertigt – schwerer als der formverwandte Säbel ist. Es kommt vorwiegend auf Schiffen zum Einsatz.

Glefe: Die Glefe ist eine etwas schlanker geformte Verwandte der Hellebarde, mit einer messerartigen Klinge am Ende eines bis zu 2 Meter langen hölzernen Schafts.

Hellebarde: Sie hat eine breite wie auch eine kurze Klinge und am Ende eventuell auch eine Stoßklinge, die alle auf einem bis zu 2 Meter langen hölzernen Schaft aufsitzen. Wenngleich sie sich auch zum Hieb eignet, ist die Hellebarde eher primär für den Stich geeignete Stangenwaffe, mit der man Gegner auch umreißen oder – besonders effektiv – vom Pferd ziehen kann.

Krummschwert: Es ist der größere und etwas gefährlichere Bruder des Säbels, bei dem beide Klingenseiten geschärft sind.

Kriegsflegel: Der Kriegsflegel ähnelt dem Dreschflegel, allerdings ist er mit seinen ca. 50 cm Griffstangenlänge etwas kürzer und flexibler zu führen, und die beiden Elemente der Waffe sind nun durch eine ca. 30 cm lange Kette verbunden. Am Ende baumelt zudem kein Holzprügel, sondern ein mit Nägeln durchschlagener oder mit Spitzen

besetzter Kopf von ca. 10 cm Durchmesser. Attacken mit diesem Gerät sind schwer vorhersehbar, schlagen auch über Schildränder hinweg und negieren einen allfälligen Schild-Paradebonus.

Kriegshammer: Dies ist ein langstieliger, ca. 150 Zentimeter langer Hammer, der mit voller Kraft geschwungen wird und entweder mit der flachen Seite oder mit einem Schlagdorn auftritt. Manche Modelle haben am Kopf auch noch eine lange Eisenspitze, die dem Gerät zusätzliche Gefährlichkeit verleiht.

Kurzschwert: Kurzschwerter sind kleiner als Schwerter und daher billiger in der Herstellung, mit geringerem Kraftaufwand zu führen und weniger sperrig in ihrer Handhabung. Allerdings verursachen sie auch geringeren Schaden.

Lanze: Die Lanze ist ein längerer, verstärkter und in manchen Fällen aufwändig verzierter Speer, der v.a. für den Angriff vom Pferd aus verwendet wird und v.a. im Kampf Ritter gegen Drache Tradition hat.

Mordshand: Dieser besondere Kampfhandschuh lässt das Führen von Waffen nicht zu, ist aber mit krallenartigen Klingen versehen, die sich über den Handrücken nach vorne erstrecken und veritable Wunden verursachen können. Die Klingen können allerdings nach einem Treffer zerbrechen; man muss mit dem Kampfhandschuh gut umgehen können und dies durch eine Attacke-Probe unter Beweis stellen, andernfalls wird nach dem Treffer auf Stabilität gewürfelt.

Peitsche: Die Lederpeitsche ist ca. 2,5 Schritt an Länge und hat zuweilen kleine Metallgewichte an ihrem Ende bzw. ihren Enden eingearbeitet. Sie ist vor allem als schmerzhaft gefürchtet, dabei aber ein ungemein vielseitigeres Utensil, das auch im Kampf kreativ, z.B. zum Entwaffnen eines Gegners, eingesetzt werden kann. Auf engem Raum kann sie verkürzt genommen werden, verursacht dann aber 1 TP weniger. Schaden durch die Peitsche gilt zur Hälfte als SP, zur anderen als EP.

Pike: Die Pike ist eine weitere Variante des Speeres, mit ihren 4-5 Schritt allerdings deutlich

länger und mit einer bloß zugeschnitzten Spitze versehen. Die Pike macht im Kampf Mann gegen Mann wenig Sinn, im taktischen Verbund ist sie allerdings effektiv. Jedenfalls wehrt sie Reiter- und Sturmangriffe ab.

Rapier: Diese Variante des Schwertes zeichnet sich durch eine vergleichsweise schlanke, zweischneidige Klinge aus und durch einen Korb anstelle einer Parierstange, welcher die Hand des Kämpfers umfassend schützt und damit auch den Zeigefinger, der nun auf dem hinteren Teil der Klinge aufliegt und deren Bewegungen präziser dirigieren kann.

Säbel: Diese aus dem Süden stammende Schwert-Variante hat eine bloß einschneidige, gebogene Klinge, die sich zum Stich nicht eignet, aber höchst effektiven Hiebschaden verursacht. Weil damit auch gut Seile und Taue gekappt werden können, ist der Säbel eine bevorzugte Waffe bei Seefahrern und Korsaren.

Schwert: Das Schwert (in Kontrast zum Kurzsword oft auch als „Langsword“ bezeichnet) besteht aus einer zum Schlagen und Stechen geeigneten Klinge aus geschmiedetem Stahl, die zum Ort (Spitze) hin immer schärfer wird, während sie vom Heft (Griff) durch eine Parierstange getrennt ist. In der Klinge findet sich eine Blutrinne eingearbeitet, die entgegen ihrer Bezeichnung zur besseren Gewichtung dient. Teurere Schwerter (bis zum 10-fachen Listenpreis) sind oftmals kunstvoll verziert, mit Namen versehen und Zeichen von Wohlstand oder besonderen Würden, während billige Schwerter stets schmuck- und schnörkellos sind und vergleichsweise krude anmuten.

Speer: Der Speer besteht aus einem etwa brusthohen Schaft, an dessen Spitze sich eine zweischneidige Klinge aus Stein, Knochen oder Stahl befindet. Ein guter Speerkämpfer pflegt, ausreichend Platz vorausgesetzt, seinen Gegner durch Kombinationen von Stich und Schlag zu beschäftigen, aber der Speer ist auch ideal, um den Gegner auf Abstand zu halten, während man selbst in der Defensive verbleibt.

Stab: Der Stab ist dem Speer sehr ähnlich, allerdings verursacht er beim „Stich“ nur stumpfe Verletzungen, sodass man mehr Wucht und damit tendenziell mehr Platz in der Handhabung benötigt, um eine vergleichbare Schadenswirkung herbeizuführen. Magier verwenden Stäbe deshalb gerne als Waffen, weil man sie beim Zaubern, wenn die Hände frei sein sollen, rasch gegen die Schulter lehnen kann und weil sie nicht primär als Waffen wahrgenommen werden.

Stilet: Diese schlanke, steife Klinge ist nicht geschärft, aber dafür spitz wie eine Nadel. Wenn das Stilet überhaupt eine Parierstange hat, dann ist sie sehr schmal, denn für den offenen Kampf ist diese Waffe nicht geeignet.

Streitaxt: Der Schwerpunkt der Axt liegt beim Kopf, was sie weniger handlich erscheinen lässt (ein einmal begonnener Hieb kann kaum noch korrigiert werden, was komplizierte Manöver nach Maßgabe des Spielleiters ausschließt), dafür ist sie aber um so effektiver im Trefferfall. Eine einheitliche Länge, Breite oder Form gibt es nicht, und sie kann auch im Material höchst verschieden, von Stein bis Stahl, gefertigt sein. Im Vergleich zu einer Holzfälleraxt ist sie leichter, wozu auch Aussparungen in den Axtblättern oder besondere Formen der Axtblätter (z.B. halbmondförmig) beitragen.

Streitkolben: Diese billig herzustellende Schlagwaffe ist eine mit Klingen besetzte Keule, entweder aus Metall oder als metallbeschlagenem Holz gefertigt. Streitkolben sind plumpe und blutige Waffen, die von manchen Rittern verachtet werden, dennoch aber höchst effektiv sind. Die Variante des Streitkolbens, die anstatt Klingen Dornen trägt, wird Morgenstern genannt.

Zweihänder: Zweihänder sind Schwerter mit einem langen Griff, der – wie der Name vermuten lässt – auf einen zweihändigen Gebrauch ausgelegt ist. Der Zweihänder ist keine überaus kopflastige Waffe, wenngleich seine Manövrierfähigkeit nicht vergleichbar mit der des Schwertes ist.

Beschreibung der Fernwaffen

Armbrust: Die Armbrust beruht, wie auch bessere Bögen, auf Kompositmaterial, wobei die Sehne in gespannter Haltung fixiert wird, wodurch längeres und ruhigeres Anvisieren bei gleichzeitig maximaler Spannung möglich ist. Zum Spannen kniet man sich hin, legt die Sehne in einen Spannhaken, setzt den Fuß in den Stegreif und spannt das Gerät beim Aufstehen; manche Modelle werden auch mit einem Hebel gespannt. Die Armbrust ist satte 6 Kilogramm schwer und wird mit beiden Händen auf das Ziel ausgerichtet. Ihre Präzision auf kurze Entfernungen sowie ihre Durchschlagskraft entschädigt für die im Vergleich zum Bogen längere Vorbereitungszeit.

Armbrust, schwer: Sie beruht auf demselben Prinzip wie die Armbrust, ist aber größer, schwerer und anstelle eines Kompositbogens mit einem stählernen Bogen ausgestattet, dessen Vorteil in einer höheren Spannkraft und Witterungsbeständigkeit liegt. Dafür muss die schwere Armbrust mit einer Zahnrad-Kurbel „aufgezogen“ werden, was in einem engen Gefecht wertvolle Zeit kostet. Sie wird daher oft nach dem ersten Schuss zur Seite gelegt oder dient von Vornherein nur zum in Schach Halten des Feindes.

Armbrust, leicht (Handarmbrust): Dieses feinmechanische Gerät ist leicht und filigran, kann dafür aber gut verborgen und schnell gezogen werden. Die Spannkraft ist weitaus geringer als bei richtigen Armbrüsten, dafür erfordert das Spannen weder eine Winde noch einen Hebel. Weil der Schaden einer Handarmbrust vergleichsweise gering ist, steht die Waffe im Ruf, nur mit vergifteten Bolzen effektiv zu sein.

Blasrohr: Blasrohre werden in verschiedenen Längen hergestellt. Reichweite und Genauigkeit der Blasrohre sind in jedem Fall begrenzt. Eingeborene Völker verwenden sehr lange Blasrohre (bis zu 3 Meter) zur Jagd und verschießen damit Pfeile mit durchaus relevanter Trefferwirkung. In den „zivilisierteren“ Landen werden kürzere Blasrohre (ca. 30 Zentimeter) zum Verschießen

vergifteter Dornen verwendet. Diese Dornen verursachen keinen richtigen Schaden; die Trefferpunkte werden zwar ausgewürfelt und der RS des Gegners abgezogen, doch nur, um festzustellen, ob der Gegner mindestens 1 SP erleidet. Nur wenn dem so ist, tritt das Gift in seinen Blutkreislauf ein.

Jagdbogen: Diese simplere Bogenvariante ist aus nur einem Teil gefertigt und kaum witterungsanfällig, dafür aber in ihrer Genauigkeit und Durchschlagskraft nicht vergleichbar mit Kompositbögen.

Kurzbogen: Der ca. hüft hohe Kompositkurzbogen wird aus Holz, Horn und Tiersehnern gefertigt, die zu verschiedenen Schichten verleimt und umwickelt werden (Komposit). Die Herstellung ist aufwändig und das Ergebnis feuchtigkeitsempfindlich, dafür weist die Waffe eine vergleichsweise respektable Durchschlagskraft auf.

Langbogen: Der fast mannshohe Langbogen erreicht eine größere Reichweite und höhere Schadenswirkung als der Kurzbogen, allerdings ist er umständlich zu transportieren und zu handhaben. Weil schon die Pfeile alleine bis zu einem Meter lang sind, ist an ein Schnellfeuer bei dieser Waffe nicht zu denken, und auch der Gebrauch vom Pferd aus erübrigt sich. Für vielseitige SCs ist der Langbogen daher nicht geeignet, ausgewiesene Bogenschützen erachten ihn aber als das einzig Wahre.

Schleuder: Dieses simple, aber schwer zu erlernende Utensil (Attacken mit der Schleuder sind generell um -3 erschwert) besteht aus einem Leder- oder Stoffstreifen, in dessen verbreiterter Mitte das Geschoss eingelegt wird. Man nimmt beide Enden der Schleuder in die Hand und schwingt sie ausreichend schnell. Bei maximaler Geschwindigkeit wird eines der Enden losgelassen, und das Geschoss nimmt seine Flugbahn auf. Es kann sich dabei um Steine handeln, um Kugeln aus Blei oder Ton, sogar um glühende Kohlen oder Brandölkrüge.

Speer: Der Speer ist trotz seines großen Platzbedarfs sowohl im Nahkampf als auch im Fern-

kampf gut zu gebrauchen. An seinem Schaft befindet sich eine oft zweischneidige Spitze, die je nach Herkunft aus Stein, Knochen oder Stahl gefertigt ist. Dezierte Wurfspere sind für den Nahkampf nicht zu gebrauchen, bringen dafür im Fernkampf +1 auf Attackeprobe und TP.

Stein, geworfen: Diese Waffe ist kostengünstig und so gut wie überall verfügbar. Seine Flugeigenschaften lassen zu wünschen übrig, doch seine stumpfen Wunden sind schmerzhaft und kräftezehrend. Die TP, die mit einem geworfenen Stein verursacht werden, verringern zur Hälfte die LP und gelten zur anderen Hälfte als EP.

Wurfbeil: Das Wurfbeil ist eine aus Stein, Bronze oder Stahl gefertigte Waffe, die für den Wurf optimiert ist und nur zur Not im Nahkampf eingesetzt werden sollte. Ihr Schaft ist kürzer, die Klingen dünner und die Gewichtung gleichmäßiger verteilt. Im Vergleich zu anderen Fernwaffen ist das Wurfbeil krude und primitiv, doch seine Schadenswirkung bei einem Treffer steht der eines Kurzbogens in nichts nach.

Wurfdolch: Diese archetypischste aller Wurfaffen ist eine besonders tertierte, geschmiedete Klinge mit nur rudimentärem Griff und ohne Parierstange. Der Wurfdolch taugt nicht als Nahkampfwaffe, ebenso wie der normale Dolch aufgrund seiner Form und Gewichtung nicht (sinnvoll) geworfen werden kann.

Wurfklinge: Dabei handelt es sich um ein Wurfgeschloß, dessen Form an drei überaus scharfe, in der Mitte zusammen geschmiedete Klingen erinnert, die nach außen hin gebogen sind und unabhängig davon, wie sie auftreffen, in das Ziel eindringen. Der Schaden mag geringer sein als bei anderen Waffen, dafür kommt die Wurfklinge aber überraschend und wird daher oft mit Gift präpariert.

Rüstungen

Rüstungen schützen nicht nur im Kampf, sondern sind auch ein wichtiges Merkmal, über das sich

SCs verschiedener Typen und Klassen definieren. Damit nicht nur Kämpfer in den Genuss eines guten Rüstschatzes kommen, richtet sich dieser nicht primär nach dem Material, sondern nach Verarbeitung und Ausstattung der Rüstung.

Rüstschatz

Der **Rüstschatz** (RS) ist in Form eines Würfels angegeben. Die leichtesten Rüstungen bieten einen RS von W4, die schwersten einen RS von W12. Wann immer ein berüsteter Charakter TP erleidet, darf er würfeln, wieviele TP die Rüstung „auffängt“ bzw. neutralisiert. Wichtig ist hier zu unterscheiden: Werden von vornherein SP verursacht (und nicht TP), so bietet die Rüstung keinen Schutz (z.B. vor Manastloß, Gift, Erstickungsschaden). Nur äußere Einwirkungen können durch RS abgefangen werden.



Die Anzahl der Würfelseiten gibt außerdem die (ungefähre) Zeit in Minuten an, die der SC benötigt, um sich die Rüstung (alleine) anzulegen.

Behinderung durch Rüstung

Ist eine Rüstung optimal an ihren Träger angepasst, so schränkt sie seine Beweglichkeit kaum

ein. Der kleine Rest an Behinderung, der jedoch bleibt, äußert sich in einem Malus auf Proben, die am Charakterdokument mit einem hochgestellten „R“ gekennzeichnet sind, sowie beim Zaubern.

Die Höhe der **Behinderung** (BH) hängt vom RS der jeweiligen Rüstung ab, kann aber mit der **Stärke** des SC kompensiert werden: Je kräftiger der SC, desto weniger ermüden seine Glieder

Typus	RS	BH	Ausführung (Beispiele)	STAB	Preis	VF
Stoff- rüstung	W4	-6	Tuchtorso mit Hartholzstreben	6	80	5
			Sonderausführungen*: meisterhaft gefertigt, Verstrebungen aus Pamny-Holz, Torso aus Gadrah-Wolle, Verstärkung mit Pelz des Blauschimmerlöwen	+1	+40	
Leder- rüstung	W4	-6	Ledertorso mit Metalleinlagen	6	90	5
	W6	-8	+ vernietete Arm- und Beinschienen aus gehärtetem Leder	6	210	4
			Sonderausführungen*: meisterhaft gefertigt, mit Hartlederplatten vom Oronya-Bullen, mit Hautstreifen der Charas-Python, Überzug aus Drachenleder	+1	+60	
Ketten- rüstung	W4	-6	Kettentorso, wattiert unterfüttert	6	110	4
	W6	-8	+ aufschnallbare, zweiteilige Metallarmschienen	6	250	4
	W8	-10	+ lange Kettenärmel und -beinlinge	6	450	3
			Sonderausführungen*: meisterhaft gefertigt, Glieder aus quatischem Silberstahl, Glieder aus Vahara-Stahl, Glieder aus Schwarzem Glutstahl	+1	+80	
Lamellen- rüstung	W4	-6	Lamellentorso, wattiert unterfüttert	6	130	3
	W6	-8	+ bewegliche Lamellenschienen für Arme und Beine	6	290	3
	W8	-10	+ beweglicher Leder-Metall-Schulterpanzer	6	510	3
	W10	-12	+ feingliedriger Achsel- und Kniekehlschutz	6	800	2
			Sonderausführungen*: meisterhaft gefertigt, aus Blaubronze, aus Norialkum, mit eysarischem Froststaub gehärtet	+1	+100	
Platten- rüstung	W4	-6	Plattenbrustpanzer, wattiert unterfüttert	6	160	2
	W6	-8	+ maßgefertigter, fest angefügter Arm- und Beinschutz	6	340	2
	W8	-10	+ scharnierengeführter Metallschulterpanzer	6	640	2
	W10	-12	+ scharnierengeführter, maßgefertigter Gelenksschutz	6	1000	2
	W12	-14	+ maßgefertigte Zwischentorsorüst. aus feinen Kettengliedern	6	1440	1
			Sonderausführungen*: meisterhaft gefertigt, verstärkt mit Platten vom Grauen Malmer, gehärtet von Gamantulen, statt Metallplatten: Platten aus Sistangestein	+1	+120	

* Beispiele für Sonderausführungen in Araclia

durch das Gewicht und desto beweglicher bleibt er. Trägt z.B. ein SC mit STR 6 eine Rüstung mit BH 8, so wird er effektiv nur mit einem Malus von -2 belastet - ein vergleichsweise geringer Preis für den großen Schutz, den ihm die Rüstung vor gegnerischen Treffern gewährt.

Stabilität von Rüstungen

Auch Rüstungen haben eine **Stabilität** (STAB). Sie beträgt bei Rüstungen mittlerer Art und Güte 6 (siehe Tabelle) und sinkt jedes mal, wenn die Rüstung maximalen Schutz bietet, also dann, wenn das höchstmögliche Ergebnis beim RS-Wurf erwürfelt wird (z.B. „4“ auf W4), um 1. Wenn die Stabilität auf 0 sinkt, ist die Rüstung unbrauchbar.

Fachleute wie z.B. Rüstungsbauer oder Sattler sind in der Lage, die STAB einer Rüstung auf ihren ursprünglichen Wert wieder anzuheben. (Nicht aber darüber hinaus, denn um die STAB dauerhaft zu erhöhen, muss die Rüstung umgebaut oder eine neue Rüstung als Sonderanfertigung hergestellt werden. Ob die Möglichkeit hierzu besteht, bestimmt der Spielleiter.) Eine **Reparatur der Rüstung** nimmt 1 Tag pro verlorenem STAB-Punkte in Anspruch und kostet 10 Silbermünzen pro solchem Tag. Alternativ kann der SC auch selbst mit Hilfe der Fertigkeit *Waffen und Rüstungen* und Material im Wert von 3 Silbermünzen die Rüstung selbst ausbessern. Zu den Voraussetzungen und Risiken einer solchen „Schnellreparatur“ s. Kapitel „Attribute und Fertigkeiten“, wo die Fertigkeit *Waffen und Rüstungen* beschrieben ist.

Schild, Parierwaffe und Helm

Ein **Schild** beschert dem SC einen Bonus von +3 auf die Parade. Gleichzeitiges Verwenden der linken Hand zu anderen Zwecken (Zweihandwaffe, zweite Waffe etc.) sowie Bedienen einer Schusswaffe sind ihm daher unmöglich. Sehr wohl kann man aber mit einem Schild Fernwaffen-Angriffe parieren! Das Anschnallen eines Schildes benötigt in der Regel 2 KR; bleibt dafür keine Zeit, so erleichtert der Schild Paraden nur um +1.

Parierwaffen sind schnell bei der Hand und unterstützen den SC ebenfalls bei der Parade mit einem Bonus von +1.

Ein **Helm** verschönert den SC nicht unbedingt, aber er verlängert seine Lebenszeit. In diesem Spiel entfaltet der Helm seine Wirkung im Zusammenspiel mit der Rüstung des SC: Er optimiert nämlich den Rüstschutz insofern, als ein Ergebnis von „1“ beim RS-Wurf wie das jeweils mögliche Maximum gewertet wird. Trägt der SC also beispielsweise eine W6-Rüstung und einen Helm, so beträgt der RS, wenn er „1“ würfelt, nicht 1, sondern 6 - und zwar ohne dass die Stabilität der Rüstung sinkt!

Dafür beeinträchtigt das Tragen eines Helmes so manche Aktivität des SC, die auf **instinktiver Wahrnehmung oder Gehör** beruhen oder das Erscheinungsbild des SC auf die Probe stellen. In diesen Fällen, die am Charakterdokument mit einem hochgestellten „H“ gekennzeichnet sind, gilt für Proben ein Malus von -3. Betroffen sind auch sämtliche Zaubersprüche. Das Aufsetzen eines Helmes dauert, wenn man beide Hände verwendet, 1 KR, ansonsten 2 KR.

Zauberspruchmagie

Magie im Überblick

Die **97 Zaubersprüche** werden wie Fertigkeiten erlernt und gesteigert. Manche Charakterklassen erhalten von Anfang an Stammsprüche.

Angewendet werden Zaubersprüche durch eine **Zauberprobe**, die wie eine Fertigkeitenprobe funktioniert.

Um wirksam zaubern zu können, muss der Charakter **Zauberpunkte** (ZP) in den Zauber investieren. Wieviele, entscheidet er selbst. Misslingt die Probe, so scheitert der Spruch, aber der SC verliert nur die Hälfte der investierten ZP (aufrunden).

Das **Gesetz des Manaflusses** will es, dass ein SC nicht mehr ZP investieren kann als sein FW im jeweiligen Spruch beträgt. Bei Priestern und Magiern gilt hingegen nur die Stufe als Limit.

Sprüche lassen sich „**erzwingen**“: Werden die doppelten ZP investiert, darf der Charakter bei der Zauberprobe das Würfelergebnis des W30 halbieren (aufrunden).

Verbrauchte **Zauberpunkte regenerieren** sich mit W6 + Stufe pro Nachtruhe oder W6 nach Meditation/Kontemplation.

Gegen manche Zauber kann sich das Opfer mit einer Stufenprobe wehren (**Zauberwehr**). Gelingt diese, so gilt der Spruch als gescheitert.

Von all den Spielarten der Magie, die das magische Geflecht prägen, ist die Zauberspruchmagie die spannendste. Durch sie stehen den SCs, aber auch den NSCs, im Abenteuer die verschiedensten Phänomene spontan zur Verfügung.

Zauberkraft

Die erste Voraussetzung zum Sprechen eines Zaubers besteht darin, dass der Zaubernde **Zauberkraft** (ZK) zur Verfügung haben muss. Die Zauberkraft der meisten Rassen, einschließlich der Menschen, liegt allerdings bei 0, zumal diese im Laufe der Jahrtausende verlernten, sich auf den alles durchdringenden Manafluss einzustimmen. Nur Elfen starten mit einer positiven Zauberkraft in ihr Heldendasein. Zauberkräftige SCs (Zauberer und Priester) können jedoch schon bei der Erschaffung Zauberkraft entwickeln, danach jeweils bei Erreichen einer neuen Stufe. So startet etwa ein menschlicher Magier mit ca. 4 ZP in sein Abenteuerleben.

Analog zur Lebenskraft gibt es auch bei der Zauberkraft einen veränderlichen Wert: Diese **Zauberpunkte** (ZP) verbrauchen sich im Laufe des Abenteuers durch aktives Zaubern und regenerieren sich mit der Zeit wieder, allerdings nie über den Wert der Zauberkraft hinaus. Die Zauberkraft ist also sowohl Ausgangswert als auch Obergrenze der Zauberpunkte.

Regeneration

Zauberpunkte regenerieren sich mit der Zeit wieder, d.h. der SC nimmt allmählich Mana aus der Umgebung in sich auf, und zwar **W6 + Stufe ZP** im Zuge einer etwa 8-stündigen, einigermaßen ungestörten Nachtruhe.

Die Regeneration kann in mana-armen Gebieten verringert sein (Manabrachen) oder aber in besonders Magie durchfluteten Regionen erhöht (Manaquellen). Überdies hemmt die unmittelbare Nähe bestimmter Materialien die Regeneration

und kann sogar dazu führen, dass der SC Zauberpunkte verliert.

Zusätzlich steht dem SC die Möglichkeit der astralen Meditation (Zauberer) bzw. sakralen Kontemplation (Priester) offen: Dafür geht er, maximal einmal pro Tag, eine Stunde lang in sich und würfelt anschließend eine Probe auf *Konzentration*. Gelingt die Probe, so hat er W6 Zauberpunkte regeneriert. Misslingt sie, so regeneriert er zwar auch W6 ZP, allerdings auf Kosten seiner seelisch-geistigen Balance: Zauber, die er am selben Tag spricht, sind um das Würfelergebnis erschwert!

Bestimmte Kräuter oder Tränke können die Regeneration von Zauberpunkten beeinflussen.

Das Gesetz des Manaflusses

Ein Blick auf die Beschreibung der Zaubersprüche in diesem Kapitel zeigt, dass die Wirkung eines Spruchs immerzu von der Anzahl der aufgewen-

deten Zauberpunkte abhängt, d.h. der SC selbst entscheidet, wieviel magische Energie er in einen Zauberspruch fließen lässt. Er ist dabei jedoch an das Gesetz des Manaflusses gebunden: **Ein SC kann nicht mehr ZP in einen Zauberspruch investieren, als sein FW beträgt, mindestens jedoch 1 ZP. Bei Zauberern und Priestern gibt allerdings stets die Stufe den Ausschlag!** Dazu zwei Beispiele: Der Elfen-Waldläufer Belethên (Stufe 5) hat einen FW von +2 in *Unsichtbarkeit* und kann daher nur 2 ZP in *Unsichtbarkeit* investieren. Der Magier Korop (Stufe 3) hat *Unsichtbarkeit* gerade erst erlernt (FW -6), kann jedoch bis zu 3 ZP in den Spruch fließen lassen.

Gelingt es dem SC, den Zauber fehlerlos zu sprechen, so verliert er die volle Anzahl der aufgewendeten ZP. Andernfalls verliert er nur die Hälfte (aufrunden).

Das Repertoire

In PORTAL gibt es ein Kaleidoskop von 97 Zaubersprüchen, die das magische Spektrum abdecken und von magiebegabten SCs erlernt werden können. Sie verhalten sich in vielerlei Hinsicht wie Fertigkeiten: Auch hier gibt es einen Fertigkeitswert (FW), der zwischen -12 und +12 liegt, und wiederum findet man die **praktische Schwelle bei FW -6**: Erst wenn dieser Wert erreicht ist, gilt ein Spruch als erlernt und kann in Folge dessen gezaubert werden.

Da die Start-FW von Zaubersprüchen durchwegs unter -6 liegen, muss das Repertoire eines SC erst aufgebaut werden, bevor er einen Zauber sprechen kann. Die erste Gelegenheit dazu bietet sich ihm bei der Erschaffung, wo zunächst die **Stammsprüche** des SC markiert werden. Dabei handelt es sich um jene Sprüche, für deren Erlernen ein SC der jeweiligen Charakterklasse besonders talentiert ist. So beherrschen die meisten Magier die Telekinese, Druiden die Pflanzenherrschaft, Priester den Heilzauber usw.



Danach werden unter den Stammsprüchen durch Würfelwürfe (s. insbesondere Kapitel „Spielercharaktere“) jene ermittelt, in denen der SC Wissen und Übung erlangt hat. Die Start-FW dieser Zauber werden angehoben, und viele von ihnen gelten danach als erlernt. Will der SC noch weitere Sprüche erlernen, so bietet sich ihm hierfür der Stufenanstieg an. Die Regeln dafür sind im Kapitel „Erfahrung“ beschrieben; wir wollen allerdings jetzt schon vorwegnehmen, dass Stammsprüche deutlich leichter zu erlernen sind als andere Zauber.

Zauberprozedur

Alle Zauber beruhen auf **Gesten und Worten**. Zaubergesten müssen mit beiden Händen ausgeführt werden. Steht nur eine Hand zur Verfügung, so ist die Zauberprobe um -6 erschwert; spart der SC die Gesten überhaupt ein, ist sie sogar um -12 erschwert. Derselbe Malus gilt auch für Zaubernde, die gefesselt oder angekettet sind. Keinen Malus beschert dem Zaubernenden ein Stab, da dieser während der Prozedur in die Elle gelehnt werden kann, ohne den Zauber zu beeinträchtigen.

Die Zauberformel, die vernehmlich geäußert werden muss, kann ebenfalls eingespart werden: Entweder flüstert der SC die mystischen Worte (Malus von -6), oder er spricht sie gar nicht aus (Malus von -12).

Beide Mali kumulieren nicht, d.h. ein Zaubernder, der gefesselt ist, braucht spieltechnisch gesehen nicht mehr geknebelt zu werden und umgekehrt. Es gilt demnach der höhere Malus.

Die Verwendung besonderer **Materialien** wird nur von wenigen Zaubersprüchen benötigt; in diesen seltenen Fällen gilt das Material nach erfolgreichem Zaubern als verbraucht.

Die **Zauberdauer** ist die Zeitspanne, über die hinweg Gesten und Worte geäußert und der geistige Fokus aufrechterhalten werden muss. Sie ist in der jeweiligen Spruchbeschreibung angegeben, meistens in Kampfunden, seltener in Minuten oder Stunden. Wird der SC in diesem Zeitraum

durch einen Treffer (Fernkampf, Nahkampf, gegnerischer Zauber etc.) gestört, so beeinträchtigt dies den Zaubervorgang: Er muss sofort eine um die erlittenen SP erschwerte Probe auf *Konzentration* ablegen, andernfalls scheitert der Zauber. Bei Zaubersprüchen mit einer Zauberdauer von „1 KR“ kann dies nicht geschehen: Sie werden innerhalb einer KR, wenn der SC an der Reihe ist, gezaubert und sogleich wirksam. Möchte der SC eine Zauberprozedur freiwillig abbrechen, so ist dies eine freie Aktion, für die er allerdings an der Reihe sein muss. In diesem Fall kostet der abgebrochene Spruch keine Zauberpunkte.

Die **Zauberprobe** wird erst am Ende der Zauberdauer abgelegt. Sie **ist um die Anzahl der investierten ZP erschwert**. Der SC kann zu jedem beliebigen Zeitpunkt festlegen, wieviele ZP er in einen Spruch fließen lässt. Äußert er sich dazu nicht (rechtzeitig), so wird der Spruch mit den maximal möglichen ZP gezaubert! Der Ausgang der Probe entscheidet, ob der Spruch gelingt und der SC die Anzahl an investierten ZP verliert, oder ob er misslingt und bloß die Hälfte an ZP (aufrunden) kostet.

Eine wichtige Besonderheit stellt das **„Erzwingen“ eines Zaubers** dar: Hierbei investiert der SC ZP in doppelter Höhe, dafür wird sein Würfelwurf bei der Zauberprobe halbiert (aufrunden), was in den meisten Fällen zu einem Erfolg führen dürfte. Dazu ein Beispiel: Der Magier Thorukan (ST 3, Zauberprobenwert 16) will einen Gegner blenden, und zwar mit maximal möglicher Intensität (3 ZP). Er wendet 6 ZP auf, um den Spruch zu erzwingen. Normalerweise dürfte Thorukan 1-13 würfeln. Da er aber den Spruch erzwingt, darf er 1-26 würfeln.

Glückliche Zauberproben bewirken, wenn der Spielleiter nichts anderes bestimmt, dass der Spruch keine ZP kostet. **Verpatzte Zauberproben** ziehen demgegenüber unerwünschte Effekte nach sich, u.U. sogar die gegenteilige Wirkung des Spruchs!

Zauberwehr

Manche Zauber bedürfen, damit sie wirksam werden, nicht nur einer gelungenen Zauberprobe, sondern sie müssen auch tief in das Bewusstsein des Opfers eindringen. Das Opfer kann in diesen Fällen mit einer **Stufenprobe** (s. Kapitel „Würfelwürfe und Proben“) versuchen, die Zauberwirkung - quasi kraft innerer Stärke - zu Fall zu bringen. Gelingt dieser Zauberwehr-Wurf, so gilt der Spruch trotz gelungener Probe des Zaubersenden als gescheitert.

Die Zauberwehr ist **erleichtert**, wenn der Zauber von jemandem gesprochen wird, dessen Stufe kleiner ist als die des Opfers. In diesem Fall gilt die Stufendifferenz als Bonus auf die Zauberwehr. Wird z.B. ein SC 7. Stufe von einem Magier 5. Stufe mit einem solchen Zauberspruch bedacht, so darf der SC für die Zauberwehr 1-9 würfeln.

Beschreibung der Zaubersprüche

Zaubersprüche sind mit folgenden Begriffen beschrieben:

Disziplin: gibt an, welchem Bereich der jeweilige Spruch zugeordnet ist. Am Charakterdokument sind die Sprüche nach den Disziplinen Arcanum, Beherrschung, Beschwörung, Bewegung, Divination, Illusion, Konfrontation, Veränderung und Verwandlung geordnet.

ZD (Zauberdauer): gibt an, wie viel Zeit das Sprechen des Zaubers in Anspruch nimmt.

Zauberwehr: Sofern erwähnt, kann sich das Opfer gegen den Spruch mit einer Stufenprobe wehren. Gelingt diese, so gilt der Spruch als gescheitert.

Reichweite: gibt meistens die maximale Entfernung zwischen dem Zaubersenden und dem Zauberziel an. Geringfügig Überschreitungen schaden nicht, unter Umständen kann der Spielleiter dies aber zum Anlass nehmen, die Zauberprobe zu erschweren. Deutliche Überschreitungen führen

in der Regel zum Scheitern des Spruchs. Reichweite 0 („unmittelbar“) bedeutet, dass das Ziel/ Opfer nicht weiter entfernt sein darf als es ein Gegner im Nahkampf typischerweise ist. Reichweite B steht für Berührung, d.h. das Zielobjekt/ Opfer muss im Zeitpunkt der Zauberprobe durch die Hand des Zaubersenden berührt werden.

Dauer (Wirkungsdauer): gibt an, wie lange die Wirkung des Zauberspruchs aufrecht bleibt. Ohne Angaben handelt es sich entweder um einen Spruch mit sofortiger, einmaliger Wirkung oder um einen permanent wirkenden Zauber. Mit NK („nicht kumulativ“) markierte Sprüche können, während sie noch wirken, nicht noch einmal gezaubert werden.

Alterslast

Disziplin: Verwandlung. *ZD:* 2 KR. Der Zauber lässt das Opfer um 1 Jahr pro Stunde, die vergeht, altern. Die Auswirkungen des Alters (s. Kapitel „Leben und Tod“) sind permanent und können, falls das Opfer überlebt, nur mittels *Umkehrung* + *Alterslast* neutralisiert werden. Zauberwehr: Stufenprobe. *Dauer:* [ZP x 5] Stunden^{NK}. *Reichweite:* 0.

Apportation

Disziplin: Bewegung. *ZD:* 1 KR. Der Zauber lässt einen beweglichen, manuell fassbaren Gegenstand blitzschnell, d.h. noch in derselben Kampfrunde, in die Hand des SC sausen. Der Aufwand an ZP richtet sich nach Gewicht und Entfernung und beträgt [Kilogramm x Meter] / 20 ZP, wobei für beide Faktoren mindestens 1 anzunehmen ist und aufgerundet wird. Im Unterschied zur *Telekinese* kann der Gegenstand nicht auf andere Weise bewegt oder manipuliert werden, dafür aber ist es mittels *Apportation* möglich, auch festgehaltene Gegenstände zu bewegen. In diesem Fall entsprechen die [ZP] der ausgeübten Kraft, welcher der Festhaltende mit einer entsprechend erschwerten Probe (als freie Aktion) entgegen treten kann. *Reichweite:* siehe oben, darüber hinaus muss sich der Gegenstand im Blickfeld des SC befinden.

Arkane Projektion

Disziplin: Arcanum. ZD: 1 KR. Der Zauber bewirkt, dass der nächste gesprochene Zauber des SC, der auf diesen selbst wirken würde, auf eine andere Person wirkt. Der SC muss hierfür dieselben ZP aufwenden wie für den Spruch, mit dem *Arkane Projektion* kombiniert wird. Dauer: 1 Minute. Reichweite: B.

Arkaner Blick

Disziplin: Hellsicht. ZD: 2 KR. Der Zauber lässt den SC an den Augen der Zielperson erkennen, ob sie magisch begabt ist (d.h. entwickelte Zauberkraft besitzt) oder nicht. Gegenseitiger Blickkontakt ist dafür nicht notwendig. Kommt es jedoch zu einem gegenseitigen Blickkontakt und beherrscht auch die Zielperson den *Arkanen Blick*, so kann sie ihrerseits erkennen, dass der SC magiebegabt ist. Zauberwehr: Stufenprobe. Reichweite: [ZP] Meter.

Arkaner Schutz

Disziplin: Arcanum. ZD: 1 KR. Der Zauber bewahrt den SC vor [ZP x 6] Schadenspunkten, die durch folgende Sprüche oder artverwandte Effekte verursacht werden: *Blutsschwall*, *Feuerball*, *Feuerstrahl*, *Flammenschwert*, *Kettenblitz*, *Lebenswächter*, *Manastöß*, *Manasphären*, *Pfeil aus Element*, *Schmerz und Pein*, *Wand aus Element*, *Zephyr*. Der Zauber schützt nicht vor BEP oder EP. Dauer: 1 Stunde^{NK}.

Artefaktanalyse

Disziplin: Hellsicht. ZD: 10 min pro ZP. Durch diesen Zauber kann der SC auf magische Weise Details über kleine Artefakte, Spruchrollen, Zauberstäbe, Talismane, Amulette und *Artefacta Antiqua* herausfinden (vgl. Kapitel „Magische Gegenstände“). **Kleine Artefakte und Spruchrollen:** Um die Fehlerzahl(en) sowie das Ausmaß an gebundener Zauberkraft zu eruieren, müssen [AM] ZP investiert werden. Um die gebundenen Zaubersprüche zu identifizieren müssen mindestens halb so viele ZP investiert werden, wie im

Artefakt gebunden sind (aufrunden). Eine vollständige Analyse enthüllt auch den Auslöser nach abstrakten Merkmalen (z.B. Drehen, Kippen, bestimmungsgemäße Verwendung, Sprechen eines Wortes). **Zauberstab:** Um herauszufinden, welchen Ritualen der Stab unterzogen wurde, müssen [AM] ZP investiert werden, d.h. so viele ZP, wie dem Ritual höchster Ordnung entspricht. **Talismane und Amulette:** Um die Art bzw. Wirkungsweise zu eruieren, müssen [AM] ZP investiert werden. Handelt es sich um ein Amulett mit einer bestimmten Essenz, so wird zwar die Art des Schutzes identifiziert, nicht aber, vor was oder wem das Amulett schützt. **Artefacta Antiqua:** Um die Fehlerzahl(en) zu eruieren, müssen [AM] ZP investiert werden, für eine Analyse der Wirkungsweise des Artefakts bedarf es halb so vieler ZP, wie im Artefakt gebunden sind (aufrunden). Die Analyse kann immer nur in einem Akt vollbracht werden. Reichweite: B.

Astraler Raum

Disziplin: Bewegung. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt einen Gegenstand mit bis zu [ZP] Kilogramm Gewicht im ortsunabhängigen „Schwarzen Nebel“ verschwinden. Der Gegenstand kann jederzeit durch Fingerschnippen in die Hand des SC zurückgebracht werden. Ein SC kann aber immer nur ein Objekt zur selben Zeit im Schwarzen Nebel „lagern“. Reichweite: B.

Bann

Disziplin: Beschwörung. ZD: 1 KR. Der Zauber bannt einen Geist, Dämon oder Untoten, indem er dem SC ermöglicht, bis zu [ZP] „Bannpunkte“ aufzubauen. Für jeden Bannpunkt benötigt er eine Aktion (in der Regel 1/KR), dazwischen kann er auch andere Handlungen ausführen. Erst aber wenn die Bannpunkte die Stufe des Wesens erreichen, ist der Bann vollendet: Es verliert seine irdische Bindung und wird in seine Sphäre zurückgeworfen; Untote verlieren schlagartig ihre LP. Der SC sollte im Vorfeld die Chance erhalten, die Stufe mittels einer Probe, z.B. auf *Geister und Dämonen*

einzuschätzen. Dauer: 1 Minute ^{NK}; bis dahin muss der Bann vollendet worden sein, oder die Bannpunkte gehen verloren. Reichweite: 20 Meter.

Barriere

Disziplin: Bewegung. ZD: 1 KR. Der Zauber erschafft eine unsichtbare Barriere aus magischer Energie, die auf physischem Wege weder von Lebewesen noch von Gegenständen oder Geschoßen durchdrungen werden kann. Sie schützt jedoch nicht vor Zauberei, Phantasmen oder unkörperlichen Wesen. Die Position der Barriere kann frei gewählt werden, sie muss aber zwischen zwei Punkten verankert sein (Wände, Pfosten, Bäume...), wobei sie nicht breiter als [ZP] Meter sein darf. Die Barriere kann nicht über- oder unterschritten werden. Dauer: [ZPxZP] Minuten. Reichweite: 10 Meter.

Befehl

Disziplin: Beherrschung. ZD: 2 KR. Der Zauber stellt das Opfer (Mensch oder menschenähnliche Rasse) für exakt 1 Befehl unter die Kontrolle des SC. Der Befehl muss einfach und klar nachvollziehbar sein, nicht aber sprachlich kommuniziert werden (Kenntnis der Sprache des Opfers ist nicht notwendig; der Befehl wird vielmehr mental übertragen). Er überlagert alle anderen Gedanken und Motive und erhält dadurch oberste Priorität. Gleichzeitig ist das Opfer aber auch nicht in der Lage, flexibel oder kreativ vorzugehen. Es wird den Befehl geradezu mechanistisch ausführen. Meistens wird *Befehl* dazu verwendet, einen Gegner im Kampf dazu zu zwingen, für den SC zu kämpfen. In diesem Fall wird das Opfer so attackieren und parieren, wie es dem Befehl entspricht, allerdings von sich aus keine Manöver oder Taktiken anwenden. Anmerkung: Der Befehl darf das Opfer auch in Lebensgefahr bringen, allerdings nicht zu Handlungen zwingen, die den sicheren Tod bedeuten. Zauberverwehr: Stufenprobe. Dauer: [ZP] Kampfrunden ^{NK}. Reichweite: 10 Meter.

Befreunden

Disziplin: Beherrschung. ZD: 2 KR. Der Zauber verhext das Opfer (Mensch oder menschenähnliche Rasse) insofern, als es plötzlich vermeint, dem SC in tiefer Freundschaft verbunden zu sein. *Befreunden* zwingt das Opfer nicht zu bestimmten Handlungen, sondern ändert lediglich seine Einstellung. Was der SC daraus macht, hängt von den äußeren Umständen, den weiteren Handlungen aller Anwesenden und letztlich auch davon ab, welche Wertigkeit Freundschaft für das Opfer hat. Der Zauber endet jedenfalls dann, wenn sich das Opfer durch den SC verraten fühlt oder durch ihn Schaden erleidet. Zauberverwehr: Stufenprobe. Dauer: [ZPxZP] Minuten. Reichweite: [ZP] Meter.

Beschleunigung

Disziplin: Bewegung. ZD: 1 KR. Der Zauber erhöht die Geschwindigkeit des SC um [ZP] x 10 %. Er erhält dadurch einen Bonus in Höhe von [ZP] auf Proben, bei denen es auf Geschwindigkeit ankommt (Nahkampf, Laufen etc.). Pro ganze 50% Geschwindigkeitszuwachs verschwindet der Bonus, und der SC erhält dafür eine zusätzliche Attacke pro KR, die nicht als Manöver ausgeführt werden darf. Jede überzählige Attacke, die er schlägt, erschöpft ihn jedoch mit 1 EP. Dauer: 1 Minute ^{NK}.

Bewegung durch Materie

Disziplin: Bewegung. ZD: 1 KR. Der Zauber befähigt den SC, einmal ungehindert durch feste Materie zu schreiten, also z.B. durch eine Tür, eine Mauer oder durch einen Felsen (falls sich dahinter eine Höhle befindet). Die zu durchdringende Materie darf nicht dicker sein als [ZP x 10] Zentimeter, ansonsten gilt der Spruch als misslungen, der SC wird wieder „zurückgespielt“ und erleidet W6 SP. Reichweite: B.

Blenden

Disziplin: Konfrontation. ZD: 1 KR. Der SC schleudert einen grellen Lichtblitz auf einen Geg-

ner innerhalb der Reichweite. Der Gegner selbst sowie alle lichtempfindlichen Lebewesen innerhalb von [ZP] Metern um ihn herum erhalten einen Attacke-Malus von [ZP x 5], der sich ab der nächsten KR immer dann, wenn der SC an der Reihe ist, halbiert und, wenn er unter -5 sinkt, verschwindet. Parade- und Ausweichenwert des/der Geblendeten bleiben indessen unverändert. Zauberschutz: Stufenprobe. Reichweite: 30 Meter.

Blick durch Element

Disziplin: Hellsicht. ZD: 3 KR. Der Zauber ermöglicht es dem SC, ungehindert durch ein beliebiges Element zu blicken. Der Aufwand an ZP richtet sich nach Art und Dicke des Elements. Nebel: 1 ZP pro 10 Meter. Wasser, Feuer: 1 ZP pro 5 Meter. Fels: 1 ZP pro 10 Zentimeter. Anmerkung: Der Zauber „blendet“ zwar das jeweilige Element „aus“, lässt die Wahrnehmungsfähigkeit ansonsten aber unberührt. Dauer: Konzentration.

Blick durch fremde Augen

Disziplin: Hellsicht. ZD: 5 KR. Der Zauber lässt den SC wahrnehmen, was eine bestimmte Person innerhalb der Reichweite im Augenblick wahrnimmt. Er muss eine Essenz dieser Person besitzen (Blut, Haar, persönlicher Gegenstand etc.). Dauer: 1 Szene. Reichweite: [ZP x ZP] Kilometer.

Blick in die Vergangenheit

Disziplin: Hellsicht. ZD: 1 min. Der Zauber ermöglicht dem SC eine geistige Reise in die Vergangenheit. Die Vision zeigt ihm im Zeitraster das Geschehene an jenem Ort, an dem er sich befindet, aus seiner aktuellen Perspektive, ohne dass er Gelegenheit hätte, mit dem Geschehenen in Verbindung zu treten. Der am weitesten zurückliegende Zeitpunkt, der sich ihm offenbart, richtet sich nach seinem Aufwand an ZP (1 ZP: 1 Stunde, 2 ZP: 1 Tag, 3 ZP: 1 Woche, 4 ZP: 1 Monat, 5 ZP: 1 Jahr, 6 ZP: 10 Jahre, 7 ZP: 100 Jahre, 8 ZP: 200 Jahre, 9 ZP: 300 Jahre etc.). Dauer: 1 Szene.

Blutschwall

Disziplin: Konfrontation. ZD: 3 KR. Der Zauber bewirkt, dass das anzuvisierende Opfer (es muss aus Fleisch und Blut bestehen) aus allen Körperöffnungen zu bluten beginnt, und zwar umso stärker, je näher es dem SC ist: Es erleidet [ZP] W6 SP pro Kampfrunde. Die Anzahl der Würfel ist vermindert um die Distanz in Metern zum SC. Sobald sich der SC mehr als 50 Meter von der Stelle weg bewegt, an der er *Blutschwall* gezaubert hat, setzt die Wirkung aus. Zauberschutz: Stufenprobe. Dauer: 1 Minute. Reichweite: 50 Meter (stationär).

Kraft	Stein (Erdbeben)	Wasser (Flut, Strömung)	Luft (Wind)	Feuer (Brand)
1	unmerklich	ruhig	leiser Zug	Glut/Funke
2	sehr leicht	schwach bewegt	leichte Brise	Kerzenflamme
3	leicht	leicht bewegt	schwache Brise	Fackelflamme
4	mäßig	mäßig bewegt	mäßige Brise	Kleinstbrand
5	ziemlich stark	grobe See	frische Brise	Kleinbrand
6	stark	sehr grobe See	starker Wind	Lagerfeuer
7	sehr stark	hohe See	steifer Wind	Mittelbrand
8	zerstörend	sehr hohe See	stürmischer Wind	Sonnwendfeuer
9	verwüstend	schwer	Sturm	Großbrand
10	vernichtend	außergewöhnlich schwer	schwerer Sturm	Flächenbrand
11	alles vernichtend	Springflut	orkanartiger Sturm	Feuersbrunst
12+	katastrophal	Tsunami	Orkan	Feuersturm

Comomagon

Disziplin: Arcanum. ZD: 3 KR. Der Zauber ermöglicht es einem Zaubernden, einem „Comomagon“ beizutreten oder ein solches zu eröffnen und damit maximal [ZP] Zauberkraft zu einem allgemeinen Reservoir beizusteuern. Das Reservoir kann von allen Zaubernden im Comomagon genutzt werden, sofern sie sich in unmittelbarer Reichweite zueinander befinden, z.B. eine Kette oder einen Kreis bilden. Bedeutsam ist, dass jeder am Comomagon Beteiligte auch mehr als [Stufe] ZP in einen Spruch fließen lassen kann, nämlich maximal so viele ZP wie im Comomagon vorhanden sind. Zauberproben sind (zusätzlich) um die Anzahl der Mitglieder des Comomagons erleichtert. Reichweite: 0. Dauer: bis die ZP im Comomagon erschöpft sind oder das Comomagon aufgelöst wird^{NK}.

Drittes Auge, Drittes Ohr

Disziplin: Hellsicht. ZD: 2 KR. Der Zauber lässt ein astrales Ohr oder Auge an jenem Ort zurück, an dem sich der SC befindet. Es verbleibt dort für [ZPxZP] Stunden und lässt den SC Geschehnisse an diesem Ort wie „aus den Augenwinkeln“ wahrnehmen. Um die Geschehnisse im Detail zu verfolgen, muss er seine eigenen Sinne entlasten, sich z.B. an einen ruhigen Ort begeben oder die Augen schließen und konzentrieren. Dauer: [ZP x ZP] Stunden.

Elementare Stille

Disziplin: Veränderung. ZD: 2 KR. Der Zauber bringt ein Element zur Ruhe. Damit lässt sich ein Sturm besänftigen, eine Springflut beruhigen oder ein Feuer unter Kontrolle halten. Der Zauber reduziert die elementare Kraft (siehe Tabelle) pro KR um -1 bis um maximal [ZP] Punkte. Dauer: Konzentration bis das Element zur Ruhe gebracht wurde, ansonsten flammt es nach Ende der Konzentration wieder auf. Reichweite: 100 Meter.

Entgiften

Disziplin: Verwandlung. ZD: 2 KR. Der Zauber neutralisiert Gifte und Keime bis zu einer Stufe von [ZP] in jenem Körper (Gefäß etc.), den der SC berührt. Er kann dadurch verdorbene Speisen genießbar machen, Wein von Gift befreien oder das Gift im Körper eines Vergifteten zum Erliegen bringen. Liegen die investierten [ZP] unter der Stufe des Giftes, so verzögert Entgiften die Wirkung des Giftes wenigstens um [ZP x ZP] Stunden. Anmerkung: Eine Probe auf *Alchemie*, *Kräuter und Pflanzen* oder *Heilkunde* kann den SC schon im Vorfeld über die erforderliche Stufe des Giftes aufklären. Reichweite: B.

Erinnerungsraub

Disziplin: Beherrschung. ZD: 2 KR. Der Zauber raubt einem Opfer die Erinnerung an die letzten [ZPxZP] Tage. Die Erinnerung kehrt von selbst nicht wieder, kann aber in mühevoller Kleinarbeit oder mit magischen Hilfsmitteln rekonstruiert werden. Reichweite: 0.

Faszination

Disziplin: Illusion. ZD: 1 KR. Der Zauber bewirkt, dass ein Gegenstand innerhalb der Reichweite einen wundersamen, faszinierenden Effekt entwickelt, der umso stärker wird, je mehr Aufmerksamkeit er erhält. *Faszination* kann auf diese Weise verwendet werden, um anderer Leute Aufmerksamkeit zu binden oder um sie zu beeindrucken. Kleine Funken, die um eine Lichtquelle tanzen, sind ebenso möglich wie Muster, die sich in der Maserung einer Tischplatte bilden. Der faszinierende Effekt wird von Spieler und Spielleiter gemeinsam ausgestaltet, der Spielleiter hat dabei allerdings das letzte Wort. Dauer: [ZP x ZP] Minuten. Reichweite: [ZP x ZP] Meter.

Feuerball

Disziplin: Konfrontation. ZD: 3 KR. Der Zauber lässt in den Händen des SC einen Feuerball entstehen und an einen bestimmten Ort fliegen, wo er explodiert. Der Feuerball verursacht dort bei allen

Lebewesen in einem Durchmesser von [ZP] Metern Trefferpunkte in Höhe von [ZP] W6 - [ZP], mindestens aber [ZP] TP. Lebewesen geraten in Brand, wenn sie 10+ TP erleiden. Zauberwehr: Im Randbereich reduziert erfolgreiches Ausweichen den Schaden auf die Hälfte (aufrunden). Reichweite: 50 Meter.

Feuerstrahl

Disziplin: Konfrontation. ZD: 2 KR. Der SC lässt einen konzentrierten Strahl aus Feuer auf einen Gegner oder einen Gegenstand los. Der Strahl verursacht [ZP] W6 + [ZP] TP. Das Opfer bzw. das Ziel gerät in Brand, wenn es 10+ TP erleidet. Reichweite: 30 Meter.

Fixe Idee

Disziplin: Beherrschung. ZD: 3 KR. Der Zauber setzt voraus, dass zwischen dem SC und dem Opfer eine Gesprächssituation besteht und der SC die Sprache des Opfers beherrscht. In diesem Gespräch äußert der SC einen Gedanken, einen Verdacht oder eine Vorstellung, die für das Opfer allmählich zur fixen Idee wird: Sie greift dann, wenn mit dem W30 kleiner oder gleich den investierten [ZP] gewürfelt wird. Ein solcher Wurf erfolgt unmittelbar nach der Zauberwehr des Opfers sowie immer dann, wenn das Opfer aus dem Schlaf erwacht. Es dauert also in der Regel einige Tage, bis die Fixe Idee im Bewusstsein des Opfers Platz greift. Dann aber wird ihr das Opfer um jeden Preis nachgehen und dabei sein gesamtes Wissen, seine Erfahrung, Kreativität und Klugheit einsetzen. Anders als beim *Befehl* kann die Realisierung der fixen Idee auch komplexe Planung und Zwischenschritte erfordern. Das Opfer wird auch nicht davor zurückschrecken, Gefahren auf sich zu nehmen. Die fixe Idee erhält oberste Priorität, schließt aber anders motivierte Handlungsweisen nicht aus. Zauberwehr: Stufenprobe. Dauer: 1 Monat^{NK}. Reichweite: 0.

Flammenring

Disziplin: Beschwörung. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt um ein Opfer herum einen magischen Flammenkreis auflodern. Die Flammen breiten sich nicht aus, lassen sich nur durch Magie löschen bzw. entfernen und fügen dem Opfer bei Durchschreiten [ZP] W6 Trefferpunkte zu, am Tag danach nur noch [ZP-1] W6 TP usw. *Flammenring* wirkt nur gegenüber dem Opfer, d.h. alle anderen können ihn ungehindert durchschreiten, und auch Gegenstände können dadurch nicht in Brand geraten. Nur das Opfer selbst gerät in Brand, wenn es beim Durchschreiten 10+ TP erleidet. Dafür ist es im Flammenring gewissermaßen sphärisch entrückt, d.h. das Opfer ist darin immun gegen Nah- und Fernkampfangriffe und kann auch selbst nicht nach draußen schlagen oder schießen. Auf magische Vorgänge hat der Flammenring jedoch keine Auswirkung. Zauberwehr: Stufenprobe. Dauer: siehe oben^{NK}. Reichweite: 0.

Flammenschwert

Disziplin: Konfrontation. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt in der Hand des SC ein halbmaterielles, flammendes Schwert erscheinen, welches dieser geistig, d.h. mittels Proben auf *Flammenschwert*, führen darf. Die erste Attacke ist ab der nächsten KR möglich, paradetauglich (mit halbiertem Wert) ist das Schwert jedoch unmittelbar nach seinem Erscheinen. Manöver und kritische Attacken können mit dem Flammenschwert nicht ausgeführt werden. Dafür verursacht das Flammenschwert bei einem Treffer 2W6 + [ZP] TP. Ab 10 ZP setzen Treffer mit dem Schwert den Gegner in Brand. Das Flammenschwert verschwindet, wenn der SC es länger als 1 KR nicht in Händen hält oder einen anderen Zauber spricht. Dauer: 1 Minute (1 Kampf).

Fremdgestalt

Disziplin: Illusion. ZD: 2 KR. Der SC verändert mittels dieses Zaubers sein Äußeres (Größe, Gesicht, Haar, Kleidung etc.) nach eigener Vorstellung innerhalb humanoider Dimensionen. Um wie

ein individuell bestimmtes Wesen auszusehen, muss er dieses visualisieren können, d.h. er muss wissen, wie es aussieht, es schon einmal näher betrachtet oder ein Bild davon besitzen. *Fremdgestalt* täuscht nur die Augen, nicht aber das Gehör, d.h. die perfekte Täuschung erfordert auch ein gewisses Talent im Stimmen Imitieren. Der Tastsinn wird von der Fremdgestalt nur dann getäuscht, wenn die wahre Größe vom Trugbild um nicht mehr als 50% abweicht. Dauer: [ZPxZP] Minuten.

Friede

Disziplin: Beherrschung. ZD: 3 KR. Der Zauber schafft eine stationäre Zone des Friedens, in der niemand gewalttätig oder aggressiv werden kann. Dauer: Konzentration. Reichweite: [ZPxZP] Meter.

Gedanken und Gefühle lesen

Disziplin: Hellsicht. ZD: 1 KR. Der Zauber befähigt den SC, in die Gefühls- und Gedankenwelt eines Lebewesens einzudringen. Die Erkenntnisse, die er dabei gewinnt, sind um so klarer und nachvollziehbarer, je länger er in das Opfer eindringt. So kann er zwar in wenigen Augenblicken die Einstellung des Opfers eruieren, um aber in sein Unbewusstes einzudringen, ev. sogar in Erinnerungen, bedarf es mehrerer aufeinander folgender Kampfrunden (nach Maßgabe des Spielleiters). Zauberwehr: Stufenprobe. Dauer: [ZP] Kampfrunden. Reichweite: [ZP] Meter.

Gegenstandsillusion

Disziplin: Illusion. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt ein Objekt wie ein anderes aussehen. Das Besondere an dieser Illusion ist, dass sie am Objekt haftet und auch den Tastsinn täuscht, sofern die Täuschung nicht um 50% Größe oder Gewicht vom Original abweicht. Dauer: [ZPxZP] Stunden. Reichweite: B

Gegenzauber

Disziplin: Arcanum. ZD: 1 KR. Der Zauber blockiert das Opfer bei einem gegenwärtigen Zaubervorhaben: Sein Zauber wird mit um [ZP] geringerer Intensität (Anzahl an ZP) wirksam. Wenn die Zaubervirkung des Opfers dadurch auf 0 oder darunter fällt, wird der Zauber überhaupt nicht wirksam. Er gilt dann als gescheitert. Das Opfer bemerkt einen erfolgreichen *Gegenzauber* auf jeden Fall und kann z.B. darauf reagieren, indem es mehr ZP in den Spruch investiert (nur möglich vor Ablegen der Zaubersprobe). Es kann allerdings den Spruch nicht erzwingen! Reichweite: 20 Meter.

Geschichte

Disziplin: Hellsicht. ZD: 2 KR. Der Zauber lässt den SC den Werdegang bzw. die Geschichte einer Person oder eines Gegenstandes in einer kurzen, überaus schnell ablaufenden Vision erfahren. Er kann nicht nach bestimmten Begebenheiten oder Ereignissen suchen, erhält aber vom Spielleiter die bedeutsamsten Szenen beschrieben. Der Zauber wirkt maximal [ZPxZP] Jahre zurück. Zauberwehr (bei Personen): Stufenprobe. Reichweite: B.

Glyphe

Disziplin: Arcanum. ZD: 1 KR. Der Zauber versieht einen Gegenstand (Truhe, Waffe, Boden, Decke...) mit einer magischen Glyphe, die kurz aufleuchtet und danach nur noch mittels *Magische Wahrnehmung* zu erkennen ist. Die Glyphe kann für sich selbst als Markierung (magisches Zeichen, Wegweiser etc.) wirken sowie innerhalb der nächsten Minute mit einem weiteren Zauber belegt werden. Dieser wird ausgelöst, sobald sich ein Lebewesen (welches größer als „sehr klein“ sein muss, zur Definition s. Ausführungen zum Fernkampf im Kapitel „Kampf“) auf ca. 2 Meter nähert. Dieses Lebewesen gilt dann als Zielobjekt des zweiten Zauberspruchs. Die Wirkung von Zaubersprüchen, die auf den Zaubernenden selbst wirken, kann durch die Glyphe nicht auf andere übertragen werden, es sei denn, die Glyphe wird

mit *Arkane Projektion* belegt. Dauer: [ZPxZP] Stunden. Reichweite: B.

Halluzination

Disziplin: Beherrschung. ZD: 3 KR. Der Zauber dringt tief in das Bewusstsein des Opfers ein und verändert dessen Wahrnehmung. Der SC kann ihm damit jede Art von Sinnesreiz vorgaukeln, von Stimmen über Bewegungen im Schatten bis hin zu Monstern, die aus dem Unterholz treten. Die Halluzination täuscht alle Sinne und ist umso glaubhafter, je exakter der SC sich das Motiv vorstellen kann, wofür sein Erfahrungshorizont (im Zweifel seine Stufe) maßgeblich ist. Solange der SC sich auf den Spruch konzentriert, kann er die Halluzination flexibel gestalten und auch auf die Handlungen des Opfers reagieren lassen. Danach, bis zum Ende der Wirkungsdauer, entwickelt sie sich selbstständig nach Maßgabe des Spielleiters. *Halluzination* endet vorzeitig, wenn das Opfer mehr als [ZP] SP erleidet oder durch die halluzinierte Realität Schaden erleiden würde. Zauberwehr: Stufenprobe. Dauer: [ZP] KR. Reichweite: [ZP x ZP] Meter.

Hatz

Disziplin: Beschwörung. ZD: 3 KR. Der Zauber hetzt die gesamte Tierwelt in einem [ZPx100] Meter durchmessenden Gebiet (statische Zone) gegen ein Opfer auf, das er entweder sehen kann oder von dem er eine Essenz (Körperteil, persönlicher Gegenstand o.ä.) besitzt. Die Tiere werden es daraufhin versuchen zu Tode zu bringen. Die Tierwelt würfelt pro KR eine „Attacke“ auf einen Wert von [10+ZP]. Dabei drohen dem Opfer W6 TP in der ersten Runde, W6+1 in der zweiten etc. bis hin zu W6 + [ZP]. Das Opfer kann dem Tod nur entgehen, indem es den Wirkungsbereich des Zaubers verlässt, magische Hilfsmittel in Anspruch nimmt oder sich eine List ausdenkt. Der Spielleiter kann die TP der Tierwelt herabsetzen, wenn der Zauber in tierarmem Terrain oder z.B. in Gebäuden oder Tunneln gezaubert wird. Dauer: 6 Stunden.

Heilzauber

Disziplin: Verwandlung. ZD: 1 KR (bis mehrere Minuten). Der Zauber regeneriert durch Berührung [ZP x ZP] Lebenspunkte. Die Wirkung setzt zwar sofort ein, damit die LP aber nicht gleich wieder verloren gehen, muss die Berührung über einen Zeitraum von 1 Stunde aufrecht erhalten werden. Dieser Zeitraum kann auf 1 Minute verkürzt werden, dann allerdings ist die Wirkung halbiert (abrunden). Soll der Zauber noch in derselben KR wirken, ohne dass die Berührung weiterhin aufrecht erhalten werden muss, so wird nur ein Drittel (abrunden) regeneriert. Die magische Heilung von 1 LP reicht aus, um Verletzungen narbenlos verheilen zu lassen. Der Zauber neutralisiert aber weder Gifte noch Krankheiten (siehe Zauber *Entgiften*). Reichweite: B.

Illusion

Disziplin: Illusion. ZD: 2 KR. Der Zauber erschafft eine maximal [ZP] Raummeter große Illusion nach Wunsch des SC. Sie beinhaltet alle Details, die sich der SC vorstellen kann. (Es dürfen keine Perspektiven vorgegaukelt werden, mit denen Reichweite oder Größenbeschränkung der Illusion umgangen werden). Die Illusion kann auch andere Sinne (mit Ausnahme des Tastsinns!) täuschen, z.B. können Geräusche (gleichförmige oder sich wiederholende) oder Gerüche erschaffen werden. Werden mehrere Eindrücke kombiniert, so kostet die Illusion weitere ZP pro Sinneseindruck sowie pro Veränderung oder Bewegung. (Beispiel: Ein kleines Lagerfeuer und ein Zelt sollen so realistisch wie möglich erschaffen werden: Lagerfeuer (1 Raummeter) + Zelt (2 Raummeter) + Geknistern (1 ZP) + Brandgeruch (1 ZP) kosten in Summe 5 ZP. Soll auch noch ein Monster aus dem Zelt treten (1 ZP), herzhaft gähnen (1 ZP) und wieder in dem Zelt verschwinden (1 ZP), so sind dies weitere 3 ZP, also insgesamt 8 ZP). Dauer: Grundsätzlich währt *Illusion* so lange, wie sich der SC darauf konzentriert sowie darüber hinaus, wenn er es wünscht, [ZP] Minuten. Reichweite: 100 Meter.

Keim und Seuche

Disziplin: Verwandlung. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt alle Personen innerhalb der Reichweite – außer den SC selbst – in einen Hustenkrampf mit Krankheitsstufe [ZP] verfallen, der ihre Proben um [ZP] Punkte erschwert und jede koordinierte Fortbewegung unmöglich macht. Der Malus verringert sich pro KR um 1 Punkt. Der Husten ist außerdem ansteckend und erfasst auch mit voller Wirkung Personen, die den Opfern des Spruchs zu nahe kommen (auf Reichweite 0). Zauberwehr: Stufenprobe. Dauer: siehe oben^{NK}. Reichweite: 5 Meter.

Ketten aus dem Schwarzen Nebel

Disziplin: Beschwörung. ZD: 2 KR. Der Zauber beschwört kettenartige Schemen aus dem Schwarzen Nebel herbei, die das Opfer an Händen und Beinen festhalten und in den Schwarzen Nebel ziehen. In dieser „Zwischensphäre“ erleidet das Opfer 1 SP pro KR. Es kann sehen und gesehen werden, aber außer Magie – sphärenübergreifende Zauber sind um [ZP] Punkte erschwert – ist keine Interaktion zwischen dem Opfer und dem Diesseits möglich. Die Ketten sind ein Geist mit Stufe 3 und [ZP x 10] LP. Das Opfer kann pro Kampfrunde TP würfeln, um diese LP zu verringern. Sobald die LP der Ketten auf 0 gesunken sind, lösen sie sich auf, und das Opfer kehrt voll handlungsfähig wieder zurück in das Diesseits. Dauer: bis sich das Opfer befreit hat^{NK}. Reichweite: 20 Meter.

Kettenblitz

Disziplin: Konfrontation. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt einen Kettenblitz vom SC ausgehen, dessen Weg dieser bestimmen kann. Der Kettenblitz tritt durch maximal [ZP] Opfer hindurch und verstärkt sich mit der Anzahl seiner Opfer. Er verursacht bei allen Betroffenen [W4 + Anzahl der Opfer] SP, denen nicht ausgewichen werden kann und gegen die auch keine Rüstung schützt. Gegen Schwärme (Insekten, Ratten, Fledermäuse etc.) verursacht *Kettenblitz* mindestens doppelten

Schaden. Reichweite: 10 Meter (maximale Distanz zwischen Magier und erstem Opfer sowie zwischen den Opfern untereinander).

Leben erspüren

Disziplin: Hellsicht. ZD: 2 KR. Der Zauber lässt den SC erspüren, in welcher Richtung und Entfernung sich natürliche Lebewesen (z.B. Tiere, Monster, Humanoide, nicht aber Dämonen, Geister etc.) befinden und welchen ungefähren LP-Stand diese aufweisen. Lebewesen, deren LK 5 oder weniger beträgt (v.a. Kleintiere, Insekten usw.), werden nicht wahrgenommen. Dauer: Konzentration. Reichweite: [ZP x ZP] x 10 Meter.

Lebende Schatten

Disziplin: Beschwörung. ZD: 2 KR. Mit diesem Zauber beseelt der SC bis zu [ZP] humanoide Schatten mit finsterner Energie, indem er [ZP] W6 LP auf die fraglichen Schatten verteilt (vor dem Auswürfeln). Die Schatten erwachen dadurch zum Leben und wenden sich gegen ihre Besitzer. Sie gelten als Geister, deren Stufe der halben Stufe des dazugehörigen Humanoiden entspricht (aufrunden) und deren Kampfwerte sie teilen. Im Trefferfall richten sie W6 EP an (es hilft keine Rüstung). Sobald ein Schatten „getötet“ wird, erleidet sein Besitzer durch den finalen Hieb W6 SP. Der Schatten wächst nach [Stufe seines Besitzers] Tagen wieder nach. Dauer: 1 Minute. Reichweite: 20 Meter.

Lebenswächter

Disziplin: Beherrschung. ZD: 2 KR. Der Zauber bestimmt ein Lebewesen zum freiwilligen oder unfreiwilligen Lebenswächter des SC. Die nächsten [ZP] Male, in denen der SC Schaden erhält, werden die SP direkt an den Lebenswächter weitergegeben, d.h. der SC bleibt davon verschont. So lange ein Lebenswächter bestimmt ist, kann der Zauber kein zweites Mal gezaubert werden. Zauberwehr: Stufenprobe (wird bei unfreiwilligen Lebenswächtern jedes mal gewürfelt, wenn Schaden droht). Dauer: 1 Tag. Reichweite: B.

Levitation

Disziplin: Bewegung. ZD: 2 KR. Der Zauber ermöglicht es dem SC, kraft seiner Gedanken maximal [ZP] Meter hoch und/oder [ZP x 5] Meter weit zu schweben. Die Bewegung erfolgt gleichmäßig und langsam (Schritttempo), auch Innehalten ist möglich. Sobald der SC die Konzentration verliert, endet die Levitation. Er kann auch nicht mehrere Levitationen zusammenfügen, d.h. die gesamte Bewegung muss in einem Akt bewirkt werden. Dauer: Konzentration.

Licht und Dunkel

Disziplin: Veränderung. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt wahlweise eine, mehrere oder alle Lichtquellen innerhalb der Reichweite entflammen oder erlöschen. Als Lichtquellen gelten Fackeln, Lampen, Kohlebecken und Kerzen, nicht aber Lagerfeuer, Leuchttürme oder magisch erleuchtete Gegenstände (siehe unten, Lichtquelle). Reichweite: [ZPxZP] Meter.

Lichtquelle

Disziplin: Veränderung. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt einen Gegenstand [ZP x ZP] Meter weit leuchten. Der Gegenstand muss fassbar bzw. greifbar sein, d.h. ein Stein, ein Stab, allenfalls noch ein kleiner Kessel, nicht aber eine Statue, ein Felsen oder ein Haus. Reichweite: B. Dauer: Der Lichtschein des Gegenstandes schrumpft pro Stunde auf die Hälfte (abrunden).

Magische Wahrnehmung

Disziplin: Hellsicht. ZD: 2 KR. Dem SC stellen sich magische Auren als rötliches Schimmern dar. Er kann dadurch Magie, die an Orten und Gegenständen haftet, wahrnehmen, sofern er diese Orte und Gegenstände mit normalen Sinnen wahrnimmt (sie also nicht verdeckt sind, im Dunkeln liegen o.ä.). Gegenstände, die sich in einem Rucksack befinden, sieht er also ebenso wenig wie „magische Begabung“ von Lebewesen (dazu eignet sich der Zauber *Arkaner Blick*). Wird der Körper eines Lebewesens allerdings Ziel eines

Spruchs, z.B. durch *Unsichtbarkeit*, so kann man den Unsichtbaren sehr wohl an einer magischen Aura erkennen. *Magische Wahrnehmung* gibt keinen Aufschluss über Art oder Intensität der wahrgenommenen Magie, lediglich sehr schwache und sehr starke Auren können als solche identifiziert werden. Reichweite: [ZPxZP] Meter. Dauer: 2W6 KR.

Magischer Anker

Disziplin: Veränderung. ZD: 1 KR. Der Zauber fixiert ein Objekt an dem Ort, an dem der SC es berührt. Auch das Fixieren eines Gegenstandes in der Luft ist dadurch möglich. Das Objekt kann nur durch übermenschliche Kraft von seiner Position gelöst werden; je nach Material kann es sein, dass es vorher zerbricht oder zerreißt. Der Ort ist absolut definiert, kann also nicht von der Position anderer Objekte oder Personen abhängig gemacht werden. Reichweite: B. Dauer: [ZPxZP] Stunden bzw. Minuten, wenn der Gegenstand in der Luft verankert wurde.

Magischer Schlüssel

Disziplin: Bewegung. ZD: 2 KR. Der Zauber öffnet ein mechanisches Schloss. Die ZP, die der SC aufbringen muss, richten sich nach Größe, Verarbeitung und Kompliziertheit des Mechanismus: 1 ZP für ein simples, krudes Vorhängeschloss bis 30 ZP für ein von einem Zwerg aus in Drachengehärtetem Elfenstahl konstruiertes doppelt verstrebt Sackschloss atlantischer Bauart. Reichweite: B.

Manasphären

Disziplin: Konfrontation. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt eine oder mehrere gleißende Manasphären entstehen, die sich aus der Hand des SC lösen und maximal [ZP] Opfer zu verfolgen beginnen. Der SC ordnet dabei jedem Opfer eine bestimmte Anzahl von W6 zu, die in Summe nicht mehr als [ZP] betragen dürfen, z.B. 3 Manasphären mit 3W6 + 2W6 + 2W6 bei 7 ZP oder 1 Manasphäre mit 5W6 bei 5 ZP. Die Manasphären bewegen sich mit

16+W4 m/KR (in der ersten KR lediglich die Hälfte) und verfolgen ihr Opfer auch um Hindernisse herum. Wenn die Opfer nicht mit höchstmöglicher Geschwindigkeit das Weite suchen, werden sie in der nächsten KR, wenn der SC wieder an der Reihe ist, getroffen und erleiden dadurch unweigerlich die jeweilige Anzahl an W6 SP. Fliehen die Opfer jedoch vor den Manasphären, so verringert sich deren Schadenspotenzial mit jeder KR um 1 Schadenswürfel. Dauer: nicht beschränkt^{NK}. Reichweite: Die Distanz zum Opfer beim Zaubern darf 15 Meter nicht überschreiten.

Manastöß

Disziplin: Konfrontation. ZD: 1 KR. Ein flirrender Stoß aus geballter magischer Energie (kaum wahrnehmbar, wenn man nicht weiß, worum es sich handelt) trifft das Opfer mit ebenso vielen W6 wie ZP investiert wurden. Die Hälfte der Würfelmenge verursacht SP, die andere einen Malus, der die nächste Aktion (nicht Reaktion) des Opfers behindert. (Bei ungerader Würfelanzahl entscheidet der SC vor dem Auswürfeln, ob die Mehrheit der Würfel SP oder Malus verursacht). Wird der Manastöß gegen einen Behinderer eingesetzt (s. Kapitel „Kampf“), so reduzieren die verursachten Maluspunkte zunächst die eigenen BEP, bevor sie den Gegner seinerseits behindern. (Beispiel: Der SC wird von seinem Gegner mit 6 BEP festgehalten. Er zaubert erfolgreich *Manastöß* mit 5 ZP und bestimmt, dass 3W6 dazu verwendet werden, den Gegner zu behindern und 2W6 SP verursachen. Der Wurf mit den 3W6 ergibt 9, d.h. der SC befreit sich von seinen 6 BEP, und sein Gegner muss für seine nächste Aktion einen Malus von -3 auf sich nehmen. Darüber hinaus erhält der Gegner 2W6 SP, die sich jedoch nicht auf die Behinderung auswirken). Das Opfer kann dem Manastöß nicht ausweichen, auch Rüstung bietet keinen Schutz. Reichweite: 0.

Miniatur

Disziplin: Beherrschung. ZD: 1 Stunde. Der Zauber bindet die Seele des Opfers an eine Miniatur,

Puppe oder sonstiges Ebenbild. Der SC muss dafür eine Essenz des Opfers (Blut, Haare, persönlicher Gegenstand etc.) besitzen und seinen Namen kennen. Indem er dem Abbild Schaden zufügt, es mit einem Dolch sticht oder über das Feuer hält, fügt er dem Opfer unsägliches Schmerz zu. Es erleidet [ZP] SP pro Einwirkung sowie funktionale Einbußen je nach verletztem Körperteil. Die LP des Opfers können durch die Miniatur schlimmstenfalls auf 0 sinken; die Miniatur wird in diesem Fall zerstört, und der Bann gebrochen. *Miniatur* eignet sich daher vor allem dazu, das Opfer über längere Zeit außer Gefecht zu setzen. Zauberwehr: Stufenprobe (wird bei jeder einzelnen Einwirkung auf die Miniatur gewürfelt und verhindert Schaden, beendet wird der Zauber jedoch nur bei einer „1“). Dauer: 1 Monat^{NK}.

Nebel

Disziplin: Beschwörung. ZD: 2 KR. Der Zauber lässt dichten Nebel gewissermaßen aus dem Nichts aufziehen, und zwar in einem [ZPxZP] Meter durchmessenden Gebiet. Die Höhe des Nebels an einer bestimmten Stelle kann nötigenfalls mit 2W6 eruiert werden. Der Nebel macht es nahezu unmöglich, sich zu orientieren, geschweige denn gezielte Kampfhandlungen zu setzen. (Sollte der Spielleiter solche ausnahmsweise zulassen, so gilt im Zweifel ein Malus von -15). Der Nebel verhält sich nach seiner Erschaffung wie ein natürlicher Nebel, der sich z.B. bei hohen Temperaturen auflöst oder vom Wind vertragen werden kann. Reichweite: Sicht.

Netz

Disziplin: Konfrontation. ZD: 1 KR. Der Zauber verstrickt ein Lebewesen in ein magisches, schillerndes Netz, welches [ZPxZP] BEP verursacht bzw. nur halb so viele, falls der Gegner doppelt so groß ist wie ein Mensch (z.B. Drache, Riese). Nachdem sich das Netz eng um den Gegner gewickelt hat, trocknet es zu einer festen, staubfarbenen Konsistenz. Die Geschwindigkeit des Opfers ist nun um die BEP verringert, und alle Aktiv-

täten im Netz sind um dessen BEP erschwert, ausgenommen Befreiungsversuche: Wendet das Opfer seine Aktion auf, um sich aus dem Netz zu winden, so verringern sich die BEP automatisch um seinen Ausweichen-Wert. Besitzt das Opfer einen positiven FW in *Entfesseln*, wird dieser beim ersten Befreiungsversuch mitveranschlagt. Wird das Opfer von außen attackiert, so geht die Hälfte allfälliger TP in das Netz und verringert die BEP. Da das Netz zu eng am Opfer anliegt, kann dieses seinerseits dem Netz keine TP beibringen. Das Netz kann auch dazu verwendet werden, Öffnungen (Türen, Fenster, schmale Durchgänge etc.) so zuzuspinnen, dass man ihm zuerst [ZPxZP] TP beibringen muss, ehe man sich weiterbewegen kann. Dauer: Bis sich das Opfer befreit hat bzw. das Netz durchschnitten wurde. Reichweite: 0.

Pfeil aus Element

Disziplin: Konfrontation. ZD: 1 KR. Ein Pfeil aus einem vom SC bestimmten Element (Feuer, Wasser, Stein, Luft) saust auf ein sichtbares Ziel und



trifft dieses unweigerlich. Pfeile aus Feuer setzen entflammare Ziele in Brand (Gegner im Kampf erst ab 10+ TP), Pfeile aus Wasser löschen Brände wiederum, Pfeile aus Stein können Zerbrechliches zerteppern, und Pfeile aus Luft können z.B. verwendet werden, um etwas in Bewegung zu setzen, z.B. einen Vorhang, eine Tür, Rauch aus einem Kohlebecken. Der Zauber ist vielseitig einsetzbar, im Kampf richtet der Pfeil immerhin W12 TP an, denen nicht ausgewichen werden kann. Reichweite: [10 x ZP] Meter.

Pflanzenherrschaft

Disziplin: Veränderung. ZD: 1 KR. Der Zauber verändert die Pflanzenwelt in einem [ZP x 10] Meter durchmessenden Bereich. Indem Bewegung, Wuchs oder Wachstum der Pflanzen verändert werden, kann der SC z.B. Gegnern das Vorankommen erschweren, einen Klettersteig aus Ästen formen, jemanden mit Ranken oder Wurzelwerk fesseln etc. Das Ausmaß der Kraft, Behinderung oder Erschwernis, die von den Pflanzen ausgeht, entspricht [ZP x ZP] Punkten, verteilt nach Belieben auf Personen innerhalb des Wirkungsbereichs. Werden die Pflanzen zum Immobilisieren benutzt, so kommen sinngemäß die Regeln für das Immobilisieren im waffenlosen Kampf zur Anwendung. (Was vor allem bedeutet, dass jeder betroffene Gegner seinen Teil der Behinderung abbauen kann, indem er sich auf seine Stärke verlässt oder eine Attacke gegen die Pflanze durchbringt). Dauer: Sofern die Pflanzen nicht mit Gewalt wieder in ihren Ursprung zurückversetzt oder zerstört werden, nehmen sie nach 6 Stunden allmählich wieder ihre natürliche Position ein. Reichweite: [ZP x 10] Meter.

Scharfer Sinn

Disziplin: Hellsicht. ZD: 1 KR. Der SC verstärkt seine fünf Sinne um [ZP x 3] Punkte, die ihm als Bonus auf entsprechende Proben dienen (*Sinnesschärfe*, *Fahrtensuche*, *Fernkampf*; im Zweifel vor allem solche, in denen unter anderem das Attribut Intuition auf die Probe gestellt wird). Bei

entsprechender Intensität ermöglicht der Zauber auch übermenschliche Wahrnehmungskraft, d.h. er hört, was hinter dicken Mauern gesprochen wird, vernimmt den Geruch von jemandem, der sich vor mehreren Tagen am selben Ort befand, oder sieht entfernte Details wie durch ein Fernrohr. Dauer: [ZP] Minuten ^{NK}.

Schlaf

Disziplin: Beherrschung. ZD: 3 KR. Der Zauber lässt eine beliebige Anzahl von „schlaf-fähigen“ Humanoiden innerhalb der Reichweite einschlummern, deren Stufen in Summe nicht über [ZP] liegen dürfen. Der Spieler ordnet die Opfer nach Priorität. Falls die investierten ZP nicht ausreichen, erfasst der Zauber zuerst Opfer mit höherer Priorität. *Schlaf* endet, wenn sich dem Opfer jemand mit der Absicht, ihm ernsthaft zu schaden, nähert. Aufwachen oder Aufwecken einer mit Schlaf bezauberten Person nimmt jeweils 1 KR in Anspruch. Zauberwehr: Stufenprobe. Dauer: 6 Stunden. Reichweite: 30 Meter.

Schmerz und Pein

Disziplin: Konfrontation. ZD: 2 KR. Dieser Zauber bewirkt, dass die nächsten [ZP] Male, in denen der SC durch unmittelbare Einwirkung (Nahkampf, Berührungszauber etc.) SP erleidet, dieser Schaden auch auf den Verursacher wirkt, d.h. beide erleiden SP. Dauer: 1 Stunde ^{NK}.

Schriftgewirr

Disziplin: Illusion. ZD: 2 KR. Der Zauber verändert eine Schrift so, dass sie unlesbar wird, ohne dass sofort klar ist, dass dies auf Magie zurückgeht. So können Wegweiser unkenntlich gemacht werden, aber auch wichtige Nachrichten, Verträge, das Lieblingsgrimoir eines Magiers oder magische Spruchrollen. Um den Zauber zu beenden, muss man exakt [ZP] ZP in die Schrift fließen lassen – nicht mehr, nicht weniger (wodurch sich der Zauber auch zur Herstellung geheimer Botschaften eignet). Den Zauber *Schriftgewirr* muss man

für das „Entwirren“ allerdings nicht beherrschen. Reichweite: 10 Meter. Dauer: permanent.

Schutz vor Feuer und Wasser

Disziplin: Verwandlung. ZD: 1 KR. Der Zauber bewahrt den SC absolut vor Schaden durch Feuer oder Wasser. Je nachdem, vor welchem Element sich der SC schützt, kann er in Folge dessen nicht verbrennen oder aber nicht ertrinken. Kleidung und Gegenstände, die er unmittelbar an sich führt, bleiben unversehrt. Dauer: [ZP x ZP] Kampfunden.

Schützende Aura

Disziplin: Verwandlung. ZD: 2 KR. Der Zauber umhüllt den SC mit einer Aura des Schutzes, die seinen RS auf [ZP] anhebt und die ihn vor jeder Art von Schaden schützt. Der Zauber ist als Vorbereitung für einen Kampf geeignet, sollte jedoch nicht „ins Blaue hinein“ gezaubert werden, da sich der RS mit 1 Punkt pro Minute verringert.

Schwarm

Disziplin: Beschwörung. ZD: 2 KR. Der Zauber beschwört einen oder mehrere Schwärme von Kleinsttieren herbei, z.B. Fledermäuse, Bienen, Heuschrecken oder geflügelte geisterhafte Phantasmen. Sie stürzen sich auf einen vom SC bestimmten Ort oder ein Opfer, danach unterliegen sie jedoch nicht mehr der Kontrolle durch den SC, sondern verhalten/zerstreuen sich auf natürliche Weise. Die LP des Schwarms betragen [ZP] W6, und ebenso groß ist die durch den Schwarm verursachte Behinderung. Diese BEP betreffen alle Aktionen außer jenen, die sich unmittelbar gegen den Schwarm richten. Reichweite: 100 Meter.

Schwerelos

Disziplin: Verwandlung. ZD: 1 KR. Der Zauber reduziert das Gewicht des SC auf das einer Feder. a) Stößt er sich mit den Beinen vom Boden ab, so wird er wie bei einem übermenschlich hohen Sprung nach oben schweben. Der SC kann auf diese Weise maximal [ZPxZP] Meter Höhe

überwinden, allerdings wird die Bewegung selbst nicht gesteuert, d.h. der Zauber beeinflusst die horizontale Komponente der Bewegung nicht. b) Befindet sich der SC im Fall, so bleiben ihm [ZPxZP] KR gemächlichen Herabschwebens, ehe er weiter fällt. Der Fall ist dadurch jedenfalls unterbrochen, d.h. fällt der SC anschließend weiter, so richtet sich etwaiger Aufprallschaden nur nach der restlichen Fallstrecke.

Seelentausch

Disziplin: Verwandlung. ZD: 3 KR. Der Zauber befördert die Seele einer Zielperson in den Körper des SC und die Seele des SC in den Körper der Zielperson. Unverändert bleiben Stufe, Zauberkraft, Zauberpunkte sowie Zauber- und Fertigkeitswerte des SC. Seine Attribute entsprechen allerdings jenen des neuen Körpers. Beim *Seelentausch* lässt der Zaubernde 1 permanenten ZP im alten Körper zurück, es sei denn, er kehrt in einen Körper zurück, den er früher bereits in Besitz genommen hatte, in welchem Fall er nicht nur keinen permanenten ZP verliert, sondern auch noch den ZP zu seiner ZK zurückerhält. Zauberwehr: Stufenprobe. Reichweite: [ZPxZP] Meter auf Sicht. Dauer: bis der Spruch erneut gezaubert wird.

Selbstverwandlung in ein Tier

Disziplin: Verwandlung. ZD: 2 KR. Der Zauber verwandelt den SC in eines der unten genannten Tiere. Kleidung und Gegenstände, die der SC unmittelbar an sich trägt, verschwinden für die Dauer der Verwandlung und können für diese Zeit nicht verwendet werden. Die LP des SC bleiben bei der Verwandlung unberührt. Sobald er aber in Tiergestalt mehr LP verliert als ein entsprechendes Tier üblicherweise Lebenskraft besitzt, verwandelt er sich zurück. Der Verstand wird durch die Verwandlung nicht beeinträchtigt, der Einsatz von Fertigkeiten ist aber durch die Fähigkeiten des Tieres beschränkt bzw. erweitert (Spielleiterermessen). In Tiergestalt ist es dem SC nicht möglich zu zaubern, und im Kampf gelten die Werte des Tieres. Der Aufwand an ZP richtet sich nach

der Art des Tieres. 1 ZP (Pferd, Rind, Schwein), 2 ZP (Katze, Hund, Wolf), 3 ZP (Schlange, Kröte, Salamander), 4 ZP (Maus, Ratte), 5 ZP (Hecht, Taube, Rabe), 6 ZP (Adler, Falke), 7 ZP (Raubkatze, Hai), 8 ZP (Fledermaus, Eule), 9 ZP (Bär, Löwe) oder mehr nach Maßgabe des SL. Dauer: Bei erdgebundenen Tieren 1 Stunde + eine weitere Stunde für jeden weiteren investierten ZP. Bei luft-/wassergebundenen Tieren 1 Minute + eine weitere Minute für jeden zusätzlich investierten ZP. Der SC kann sich jederzeit zurückverwandeln.

Skelettiertes Gefolge

Disziplin: Beschwörung. ZD: 1 KR. Der SC besitzt Knochenstaub eines markanten Körperteiles, den er im Zuge der Zauberprozedur ausstreuen muss. Der Zauber bewirkt, dass sich daraus die Knochen eines entsprechenden Skeletts vollständig herausbilden. Das Skelett verbleibt in der Nähe des Ortes, wo es beschworen wurde, würfelt allerdings bei jedem Sonnenaufgang mit W30. Liegt das Ergebnis über [ZP], so zerfällt es wieder zu Staub. Die Werte des Skeletts im Kampf: ST [ZP],^{NK} 15+[ZP]/7. LK [ZP] W6, TP W6+[ZP], Resistenz gegen Feuer und Stichwaffen, Regeneration [ZP]. Reichweite: 50 Meter.

Spinnenlauf

Disziplin: Verwandlung. ZD: 2 KR. Der Zauber bewirkt, dass Handflächen und Fußsohlen des SC übernatürlich stark an Wänden und Decken haften. *Klettern*-Proben sind für ihn dadurch um [ZP x 3] Punkte erleichtert. Bei entsprechend hohem Bonus ermöglicht ihm *Spinnenlauf* sogar, an glatten Wänden zu klettern oder kopfüber von der Decke zu hängen. Dauer: [ZP] Minuten^{NK}.

Spiritualruf

Disziplin: Hellsicht. ZD: 3 KR. Dieser Zauber stellt über den Schwarzen Nebel eine mentale Verbindung zu einer bestimmten Person her, die zumindest 1 ZP entwickelter Zauberkraft besitzen muss. So lange sich die Zielperson innerhalb der Reichweite befindet, kann zwischen ihr und

dem SC [ZP] mal Kontakt aufgenommen werden. Dadurch ist es beiden möglich, mental miteinander zu kommunizieren. Eine Kontaktaufnahme ist spätestens dann unterbrochen, wenn sich einer der beiden auf etwas anderes konzentrieren muss. Befinden sich auch andere Personen mit entwickelter Zauberkraft innerhalb der Reichweite, so kann es sein, dass diese den Spiritualruf zufällig „belauschen“. Diese Chance realisiert sich, wenn mit dem W30 kleiner oder gleich ihrer ZK gewürfelt wird. Dauer: siehe oben, maximal aber 6 Stunden. Reichweite: $[ZP \times ZP] \times 100$ Meter. Der Zauber kann durch ein Spiritualruf-Siegel am Empfängerort verstärkt werden: Die Reichweite beträgt dann $[ZP \times ZP] \times 10$ Kilometer, und die Verständigung kann auch mit Personen ohne entwickelte Zauberkraft hergestellt werden. Außerdem ist es in diesen Fällen nicht möglich, dass das Gespräch zufällig belauscht wird (zur Siegelmagie, siehe am Ende des Kapitels).

Stasisblick

Disziplin: Konfrontation. ZD: 1 KR. Der Zauber bindet ein Opfer an die Stelle, an der es sich befindet. Es kann sich nicht fortbewegen, sehr wohl aber Eigenbewegungen ausführen, also auch zaubern oder kämpfen (falls die Reichweite seiner Waffe mit jener seiner Gegner mithalten kann). Zauberwehr: Stufenprobe. Dauer: [ZP] Kampfrunden. Reichweite: 30 Meter.

Stumm und Taub

Disziplin: Verwandlung. ZD: 1 KR. Der Zauber hindert [ZP] Zielpersonen am Sprechen und/oder am Hören. Das Sprechen von Zaubersprüchen wird dadurch nicht grundsätzlich unmöglich, zumindest aber um -6 erschwert. Dauer: Konzentration. Reichweite: 20 Meter.

Täuschgeräusch

Disziplin: Illusion. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt alle Geräusche, die der SC verursacht, an einem anderen Ort innerhalb der Reichweite entstehen. Er kann dadurch jemanden gehörig erschrecken, ein

Ablenkungsmanöver durchführen, oder, wenn er gut im Imitieren von Stimmen ist, die Anwesenheit einer größeren Menschengruppe vorgaukeln. Die Wirkung hält $[ZP \times ZP]$ Kampfrunden an. Reichweite: 30 Meter.

Telekinese

Disziplin: Bewegung. ZD: 1 KR. Der Zauber befähigt den SC, einen Gegenstand kraft Blickkontakts nach Belieben zu bewegen. Die Bewegung ist an einen Bereich gebunden, der sich um den Gegenstand herum erstreckt. Der Aufwand an ZP ist vom Gewicht und der Größe dieses Bereichs abhängig und beträgt $[\text{Kilogramm} \times \text{Radius}] / 10$, wobei jeder Faktor mindestens 1 beträgt und das Ergebnis aufgerundet wird. Die Bewegung erfolgt mit maximal 10 m/KR und erfordert, dass der Gegenstand überwiegend im Blickfeld des Magiers bleibt (Äste, dünne Säulen, Personen, die dazwischen laufen, behindern die Sicht nicht, wohl aber, wenn der Gegenstand hinter eine Mauer bewegt wird oder eine Tür zwischen ihm und dem SC geschlossen wird). *Telekinese* kann nicht auf Gegenstände gezaubert werden, die festgehalten oder fixiert sind. Dauer: Konzentration (mehrere *Telekinese*-Zauber zur selben Zeit sind möglich, allerdings können sich die betroffenen Gegenstände nicht gleichzeitig bewegen, und spätere *Telekinese*-Zauber bringen, wenn sie scheitern, auch frühere zu Fall). Reichweite: Sicht, d.h. der Magier muss den Gegenstand mit dem freien Auge sehen können (im Zweifelsfall kann der Spielleiter eine *Sinnesschärfe*-Probe verlangen).

Teleport

Disziplin: Bewegung. ZD: 2 KR. a) Der Zauber bringt den SC und alles, was er unmittelbar an sich trägt, an einen Ort innerhalb von $[ZP \times ZP] \times 10$ Meter, an dem er sich zumindest einmal in seinem Leben bereits befunden haben muss. (Man weiß von Zaubernern, die den *Teleport* auch ohne diese Bedingung zu Stande brachten, allerdings sind darunter auch einige, die dabei ihr Leben verloren).

b) Der Zauber bringt den SC und alles, was er unmittelbar an sich trägt, zu einem bestimmten magischen Teleport-Siegel innerhalb von [ZP x ZP] Kilometern (zur Siegelmagie siehe am Ende des Kapitels).

mension mit mindestens 1 anzunehmen ist. Dauer: Konzentration. Reichweite: Sicht.

ZP	2	4	6	8	10	12	14
m ³	8	64	216	512	1000	1728	2744

Tier rufen

Disziplin: Beschwörung. ZD: 1 min. Der Zauber lässt in unmittelbarer Nähe ein Tier erscheinen, sofern der SC die Essenz dieses Tieres als Paraphernalium beizieht (Haar, Klaue, Knochen etc.) und [ZP] in Höhe dessen Stufe aufbringt. Es können auch mehrere Tiere derselben Art auf einmal beschworen werden; in diesem Fall summieren sich die Stufen. Das Tier steht nicht unter der Kontrolle des SC, es ist ihm aber grundsätzlich zugetan. Außerdem darf der SC, wenn er diesen Zauber erlernt, ein Seelentier wählen, das er auch ohne Essenz rufen kann und welches sich nach der „Beschwörung“ als willfährig erweist. Das Tier verbleibt maximal [ZP] Stunden in der Nähe, danach entfernt es sich allmählich.

Tierherrschaft

Disziplin: Beherrschung. ZD: 2 KR. Der Zauber stellt eines oder mehrere Tiere unter die Befehlsgewalt des SC (sinngemäß vgl. *Befehl*), sofern deren Summe der Stufen nicht über [ZP] liegt. Vertraute, magische Kreaturen oder magisch beherrschte Tiere sind von der Wirkung ausgenommen. Reichen die investierten ZP nicht, um das Tier zu beherrschen, so wird es zumindest für [ZP] KR besänftigt, d.h. es wird von sich aus nicht angreifen. Zauberwehr: Stufenprobe. Dauer: Konzentration (Befehl) / [ZP] KR (Besänftigen). Reichweite: 15 Meter.

Trugbild

Disziplin: Illusion. ZD: 2 KR. Der Zauber kreiert ein bewegtes Trugbild, das der SC nach Belieben verändern kann, so lange er sich darauf konzentriert. Das Trugbild täuscht nur die Augen, nicht aber andere Sinnesorgane. Seine maximale Größe beträgt [ZP x ZP x ZP] Raummeter, wobei jede Di-

Umkehrung

Disziplin: Arcanum. ZD: 2 KR. Der Zauber bewirkt, dass der nächste gesprochene Zauber des SC das exakte Gegenteil dessen bewirkt, was in der Spruchbeschreibung angegeben ist. (In Zweifelsfällen muss der Spielleiter die Wirkung konkretisieren. Der Spieler sollte die Wirkung schon im Vorhinein zumindest ungefähr abschätzen können). Der SC muss die gleiche Anzahl ZP aufwenden wie für den Spruch, mit dem die *Umkehrung* kombiniert wird. Dauer: 1 Minute bzw. bis der nächste Zauber gesprochen wurde.

Unbehagen

Disziplin: Beherrschung. ZD: 1 min. Dieser Zauber „verhext“ einen maximal [ZP x 10] Meter durchmessenden Ort mit der Wirkung, dass Lebewesen, die in der Lage sind, Furcht zu empfinden, diesen Ort nicht betreten wollen. Ausgenommen von der Wirkung sind alle Lebewesen, die sich zum Zauberzeitpunkt bereits an diesem Ort befinden, sowie jene, deren Stufe über den investierten ZP liegt. Lebewesen, die ohne oder gegen ihren Willen an diesen Ort gebracht oder gezwungen werden (z.B. mit Waffengewalt oder im schlafenden Zustand), erleiden einen Furcht-Malus in Höhe der Differenz zwischen [ZP] und ihrer Stufe. Bei Orten, die von Natur aus unheimlich oder furchteinflößend sind, kann die Zauberwirkung stärker sein, bei besonders „hellen“, freundlichen oder vertrauten Plätzen kann das Unbehagen dafür geringer ausfallen (Spielleiterermessen). Zauberwehr: Stufenprobe nur bei Tieren und Monstern. Dauer: 3 Tage und 3 Nächte. Durch ein Siegel (1 ZP, vgl. *Teleport* sowie am Ende des Kapitels) kann der Wirkung Permanenz verliehen werden. Reichweite: 0

Unsichtbarkeit

Disziplin: Illusion. ZD: 3 KR. Der Zauber macht den SC und alles, was er unmittelbar an sich trägt, unsichtbar. Entfernt sich ein mitgeführter Gegenstand zu weit von seiner Körpermitte, so wird er sichtbar. Magierassassinen verwenden daher in Kombination mit diesem Zauber einen Dolch oder ein Seil. Dauer: [ZP x ZP] Minuten.

Untoten erwecken

Disziplin: Beschwörung. ZD: 1 min. Der Zauber setzt einen toten Körper (Leichnam, Skelett etc.) voraus, der zu einem Untoten erhoben werden soll. Der SC muss dafür mindestens so viele ZP aufwenden, wie der Stufe des Untotentyps entspricht. Dieser erhält dadurch aber nicht die entsprechende Fähigkeit der Regeneration! Nur wenn der SC zusätzliche ZP investiert, aktiviert er damit auch die Regenerationsfähigkeit des Untoten. Beispiel: Investiert der SC 5 ZP für die Beseelung eines Kadavers (ST 1), so regeneriert dieser W6 LP pro KR. Dauer: 5 Stunden. Reichweite: B.

Versteinerung

Disziplin: Verwandlung. ZD: [ZP] KR. Der Zauber versteinert ein Lebewesen oder einen Untoten, dessen Stufe nicht über den [ZP] liegen darf. Ist dem Spieler die Stufe des Gegners nicht bekannt, so beginnt er zu zaubern und investiert pro KR 1 ZP in den Spruch. Er erfährt vom Spielleiter, wann die notwendige Intensität des Spruchs erreicht ist und würfelt dann erst die Zauberprobe. Das Opfer der *Versteinerung* wiegt das Hundertfache und ist nahezu unzerstörbar. Nach Ablauf der Wirkungs-dauer des Spruchs wird es wieder normal, behält aber noch eine Zeitlang RS W30. Da der Zauber bisweilen (bei Würfelerggebnis „30“) permanent wirkt, sollte er nicht auf Gefährten gesprochen werden. Dauer: 6 Stunden. Reichweite: 15 Meter.

Verwandlung in Tier

Disziplin: Verwandlung. ZD: 3 KR. Der Zauber verwandelt ein Lebewesen in ein vom SC bestimmtes, mindestens mausgroßes Tier. Das

Opfer behält sein Bewusstsein bei und nimmt allmählich Instinkte und Fähigkeiten des Tieres an. Der notwendige Aufwand in ZP entspricht der Differenz der Stufen zwischen dem Opfer und der Tierform (mind. 1). Einer der aufgewendeten ZP muss permanent investiert werden. Er wächst der Zauberkraft des SC erst wieder zu, wenn er das Opfer zurückverwandelt (*Zauber beenden*). Dauer: permanent. Zauberwehr: Stufenprobe. Reichweite: B.

Vorahnung

Disziplin: Hellsicht. ZD: Der SC formuliert ein Ereignis, und der Zauber bzw. der Spielleiter beantwortet mit „Ja“ oder „Nein“, ob dieses Ereignis innerhalb der nächsten [ZP x ZP] Stunden eintreten wird. Der Zauber dient somit vor allem dazu, Ahnungen („Ich habe das Gefühl, wir werden in diesem Wald von Banditen überfallen“ etc.) zu bestätigen. Der SC muss dem Objekt der Voraussage nahe sein, d.h. sich an dem fraglichen Ort befinden oder in der Nähe der betroffenen Person. Wichtige Abgrenzung: Der Zauber beantwortet weder Wissensfragen („Verwandeln sich Grauwölfe bei Vollmond?“) noch Fragen nach Zuständen („Sind Krokodile im Fluss?“). Die Frage muss außerdem positiv formuliert werden. Passive Formulierungen sind zu vermeiden, und es sollte versucht werden, die Frage mit „Wird/Werden...“ zu beginnen. Der Zauber darf mehrmals in Bezug auf dasselbe Ereignis gesprochen werden, um Details zu eruieren, z.B. zuerst „Wird sie überfallen werden?“, danach „Wird sie von Banditen überfallen werden?“, danach „Wird sie von Banditen in der Nacht überfallen werden?“ usw.

Wand aus [Element]

Disziplin: Beschwörung. ZD: 2 KR. Der Zauber lässt vor dem SC eine Wand aus einem beliebigen Element (Wasser, Feuer, Stein oder Luft) aufragen. Lebewesen, die sich an der Stelle befinden, werden bei 1-3/W6 zurückgeschleudert, bei 4-6/W6 nach vorne. Danach wirkt die Wand wie folgt: Die Wand aus Wasser verhindert das nach drau-

Ben Dringen jeglicher Geräusche und hält alle auf Feuer-basierenden Zaubersprüche fern. Die Wand aus Luft hält Wurf- und Schusswaffen fern. Die Wand aus Stein ist solide und äußerst stabil (RS: 12, 20 LP). Die Wand aus Feuer verursacht demjenigen, der vor ihr steht, W6 TP pro Kampfrunde. Wer sie durchschreitet, erhält sogar 3W6 TP und beginnt ab 10 TP zu brennen. Die Breite der Wand in Metern entspricht dem Aufwand des SC an ZP. Dauer: Konzentration. Reichweite: 5 Meter.

Wetterherrschaft

Disziplin: Beschwörung. ZD: 15 Minuten. Der Zauber gibt dem SC absolute Kontrolle über das ihn umgebende Wetter und die Windstärke innerhalb der Reichweite. Er kann nun Wetter und Windstärke durch den Aufwand von ZP von wunderschönem Wetter bis zu einer Naturkatastrophe, von Windstille bis Orkan verändern. Die Wetterveränderung findet in horizontalen oder vertikalen Schritten entlang der Wettetabelle bzw. Windtabelle statt (siehe Kapitel „Schaden“). Beispiel: Um bei gleißender Hitze Schneefall zu erzeugen, bedarf es auf der Tabelle 6 Schritte nach unten und 1 nach rechts, also kostet die Veränderung 7 ZP. Reichweite: 1000 Meter. Dauer: Wetter und Wind normalisieren sich um 1 Einheit pro Tag. Der SC kann im selben Gebiet nur einmal pro Tag *Wetterherrschaft* zaubern.

Wirbelschild

Disziplin: Konfrontation. ZD: 1 KR. Ein Schild aus winzigen, aber starken Luftwirbeln schützt den SC (und alle, die sich hinter ihm verbergen) gänzlich vor Fernkampfangriffen, die von vorne (90°-Bereich) drohen. (Mit einer nach Maßgabe des Spielleiters erschwerten Probe kann das Wirbelschild auch in der Breite ausgedehnt werden, um z.B. ein ganzes Tor oder die Reling eines ganzen Schiffes vor Geschoßen zu schützen). Jedes Mal, wenn ein Geschoß oder eine Wurfwaffe in das Wirbelschild fliegt, besteht eine Chance von 1-[ZP] auf W30, dass die Flugrichtung exakt um-

gekehrt wird und der Schütze von seiner eigenen Waffe getroffen wird. Dauer: [ZP x ZP] KR.

Zauber beenden

Disziplin: Arcanum. ZD: 1 KR. Der Zauber beendet die Wirkung eines Zauberspruchs, sofern der SC hierfür gleich viele oder mehr ZP aufwendet als der Urheber des zu beendenden Spruchs. Magische Fallen, die durch Berührung ausgelöst werden, lösen nicht aus, sofern die Zauberprobe gelingt. Der Zauber kann außerdem verwendet werden, um Illusionen zu zerstören, auch wenn der SC nur vermutet, dass es sich um eine solche handelt. Reichweite: B.

Zauberkraft rauben

Disziplin: Beherrschung. ZD: 3 KR. Der Zauber raubt einem Opfer in Reichweite – der SC muss wissen, wo es sich befindet, er muss es aber nicht sehen können – schlagartig [ZP] W6 Zauberpunkte. Die ZP des Opfers können dadurch nicht unter 0 sinken; in dem Ausmaß, in dem sie unter 0 sinken würden, steigen dafür die ZP des SC, maximal jedoch um so viele Punkte, wie dem Opfer tatsächlich entzogen wurden. Beispiel: Das Opfer besitzt 10 ZP, SC entzieht 14 (4W6) ZP. Das Opfer verliert alle Punkte, der SC erhält 4 ZP. Zauberwehr: Stufenprobe. Reichweite: 10 Meter.

Zephyr

Disziplin: Beschwörung. ZD: 3 KR. Der SC beschwört einen magischen Eissturm herauf, der wie tausende Nadeln in das Fleisch all jener sticht, die sich in seinem Einzugsgebiet befinden: Sie erleiden W6 TP pro KR. Der Schaden kann nur verhindert werden, indem sich die Opfer in einen Windschatten (Höhle etc.) zurückziehen. Das Einzugsgebiet durchmisst maximal [ZPxZP] Meter und kann vom SC mit 3W30 m/KR dirigiert werden. Dauer: Konzentration. Reichweite: Sicht.

Zitterbild

Disziplin: Konfrontation. ZD: 1 KR. Der Zauber lässt die Konturen des SC so verschwimmen, dass

es seinen Gegnern im Kampf schwer fällt, ihn exakt zu lokalisieren. Nach jedem Treffer (d.h. nach misslungener Parade) wird mit W30 gewürfelt: Nur wenn das Ergebnis kleiner oder gleich den verursachten TP beträgt, wurde der SC tatsächlich getroffen, ansonsten das Zitterbild. Beispiel: Der SC wird mit 9 TP getroffen. Dank *Zitterbild* wird nun der W30 gerollt: Nur bei 1-9 wurde der SC tatsächlich getroffen, darüber ging der Treffer in das Zitterbild. Dauer: bis das Zitterbild [ZP] Male getroffen wurde, maximal aber [ZP] Minuten.

Zone der Antimagie

Disziplin: Arcanum. ZD: 2 KR. Der Zauber schafft eine bewegliche Zone um den SC. Zauber, die in die Zone eindringen oder in ihr entstehen sollen, werden mit um [ZP] weniger Mana wirksam, als sie gezaubert wurden. Zauber, die bereits bestehen (z.B. durch Artefakte oder Glyphen), sind davon nicht betroffen. Dauer: Konzentration, danach bleibt die Zone am selben Ort noch für W6 KR bestehen. Reichweite: 3 Meter.

Zone der Stille

Disziplin: Veränderung. ZD: 2 KR. Der Zauber schafft eine [ZP] Meter durchmessende Zone, die sich mit dem SC mitbewegt und dabei verlässlich Platz für [ZP] Gefährten bietet. Geräusche können weder in die Zone eindringen, noch in ihr entstehen, noch aus ihr nach draußen dringen. Damit können in der Zone auch keine Zauberformeln ausgesprochen werden (zu den Auswirkungen, siehe oben). Dauer: [ZP] Minuten.

Zwilling

Disziplin: Illusion. ZD: 2 KR. Der Zauber lässt einen illusionären Zwilling des SC an einer beliebigen Stelle innerhalb Sicht und innerhalb [ZP x ZP] Meter erscheinen. Das äußere Erscheinungsbild des Zwillings gleicht dem des SC im Zeitpunkt

des Zauberns. Der SC kann den Zwilling nach Belieben steuern und auch mit seiner Stimme sprechen lassen. Der Zwilling kann allerdings nur sehen ODER hören; diese Wahl trifft der SC vor der Zauberprobe. Diese Wahrnehmung des Zwillings wird zum SC weitergeleitet. Weil der Zwilling eine optische Täuschung ist, kann er nicht mit Materie interagieren. Der Zwilling bleibt so lange bestehen, wie sich der SC auf ihn konzentriert und Sichtkontakt behält, wobei kurze Unterbrechungen der Sichtlinie nicht schaden (vgl. *Telekinese*).

Exkurs: Siegelmagie

Früher war es üblich, Zauber durch Siegel zu binden. So konnten sie Permanenz erlangen oder an Gegenstände oder Personen gebunden werden. Nur Überbleibsel dieser alten Technik werden heute noch im Rahmen der Zaubersprüche *Teleport*, *Spiritualruf* und *Unbehagen* überliefert.

Regel 1: Die Herstellung erfordert ca. eine halbe Stunde Zeit und den Einsatz von 1 permanenten Zauberpunkt, der die Zauberkraft des SC dauerhaft reduziert.

Regel 2: Da das Siegel magischer Natur und somit nur mit magischen Hilfsmitteln zu erkennen ist, muss der Hersteller entweder mit Material arbeiten, das sich danach wegwischen lässt oder aber in Kauf nehmen, dass es mit dem freien Auge erkennbar sein wird.

Regel 3: Das Auflösen eines Siegels erfordert 5 Minuten Zeit. Am Ende wird der 1 ZP der Zauberkraft des Extrahierenden wieder hinzugezählt.

Regel 4: Um ein fremdes Siegel zu entfernen, ist der Zauber *Zauber beenden* zu sprechen. In diesem Fall geht der gebundene ZP im Manafluss auf.

Regel 5: Träger eines Siegels können Schriftstücke, Wände und Böden oder Gegenstände sein sowie auch Menschen und Tiere. Das Siegel durchmisst ca. 20 Zentimeter.

Magische Gegenstände

Wir unterscheiden 5 Arten magischer Gegenstände:

1. Die weitaus verbreitetsten nennt man **Artefacta Antiqua**. Es handelt sich um magische Gegenstände, die in alter Zeit oder sogar noch viel früher gefertigt wurden. Ihre Struktur ist für Magier heutiger Tage nicht nachvollziehbar und ihre Funktionsweise kaum an Regeln gebunden. Glücklicherweise gibt es einen Artefaktkanon, in dem die meist verbreiteten Artefacta Antiqua beschrieben sind.

2. **Zauberstäbe**. Diese auch als Zauberfoki bezeichneten magischen Gegenstände haben die Eigenheit, dass sie bei der Herstellung auf ihren Besitzer geeicht werden und ihm besondere magische Phänomene eröffnen. Weil diese Zauberfoki vorwiegend von Magiern in Form eines Stabes gebraucht werden, hat sich die Bezeichnung „Zauberstab“ durchgesetzt. Sie täuscht aber darüber hinweg, dass Foki z.B. auch Priestern oder Schamanen dienlich sind, ja, sie sogar von nicht-magiebegabten SCs verwendet werden können.

3. Glücksbringer im wahrsten Sinne des Wortes sind die **Talismane**. Auch sie sind sehr alt und vermutlich göttlichen Ursprungs. Sie bescheren ihrem Träger kleine Vorteile. Trägt jemand mehrere Talismane bei sich, so verstärkt sich deren Wirkung. Talismane werden heute nicht mehr hergestellt. Man kann sie nur noch finden und sich darob glücklich schätzen.

4. Im Unterschied dazu ist es das Wesen von **Amuletten**, ihren Träger vor bestimmten Gefahren zu schützen. Die Herstellung von Amuletten ist im hohen Norden und tiefen Süden verbreitet, wird aber auch dort nur von wenigen Eingeweihten praktiziert. Amulette verbrauchen die ihnen

innewohnende Kraft, sobald sie ihren Träger geschützt haben.

5. Schließlich gibt es noch die sogenannten „**kleinen Artefakte**“. Sie dienen dazu, Zaubersprüche in der einen oder anderen Weise zu speichern. Dafür ist ihre Herstellung vergleichsweise unaufwändig, weshalb auch SCs in der Lage sind, „kleine Artefakte“ ins Leben zu rufen. Spruchrollen gelten als Variante dieser kleinen Artefakte.

Allgemeines

Die Wahl des Materials ist für die Herstellung eines magischen Gegenstandes entscheidend. Der Manafluss durchströmt nicht jedes Material in derselben Art und Weise. Manche Stoffe hindern den magischen Puls, andere fördern ihn. Spieltechnisch drückt sich diese Affinität im sogenannten **Manamodifikator** (MM) aus. Alle Proben, die mit der Herstellung eines magischen Gegenstandes verbunden sind, sind um den MM erleichtert bzw. erschwert. Nicht umsonst wählen Magier für die Herstellung von Artefakten nur die reinsten Stoffe und überlassen das Gestalten der äußeren Form nur den allerbesten Meistern ihres Fachs.

Material	MM
Antimagisches Metall	-12
Blei, Eisen, Kupfer, Zinn	-6
Gestein (je nach Dichte)	-W6
Messing, Bronze	-3
Holz, Pergament, Papyrus	0
Sistangestein *	0
Glas	0
Gold	0

Material	MM
Schwarzer Glutstahl	0
Silber	+3
Schwarzeichen- oder Blutbuchenholz	+W6
Vulkanglas, Edelstein	+W6
meisterhaft verarbeitet	+W6
magische Metalle	+2W6
seltene magische Essenzen (z.B. Horn eines Einhorns, Drachenklau etc.)	bis +12

Die äußerst seltenen antimagischen Metalle hemmen den Manafluss wie kein anderes Element. Silber scheint sich hingegen als einziges Metall positiv auf den Manafluss auszuwirken. Interessant ist auch, dass eine meisterhafte Verarbeitung die magischen Eigenschaften eines Materials optimieren kann. Reinheit und Ästhetik scheinen damit ebenfalls wichtige Faktoren für die magische Affinität von Gegenständen zu sein.

(Gerüchteweise können besonders große und reine Vorkommen bestimmter Materialien auch die Regeneration von Zauberkraft beeinflussen, und in den dunklen Zeiten wurden sogar Bleikrägen gegossen, mit denen man Zauberer machtlos zu machen hoffte.)

Magische Metalle

Soweit man weiß, stammen die bekannten magischen Metalle aus Meteoriten. Sie werden auf keinem Markt gehandelt, und ihr Preis entzieht sich marktüblichen Dimensionen. Sogar ihre Namen variieren, teilweise sogar erheblich. Die vier bekanntesten sind:

Veränderungsmetall: Es hat die Eigenschaft, sich seine Form zu „merken“. Auch wenn es umgeschmiedet wird, kann es zu einem späteren Zeitpunkt durch Zuhilfenahme einer bestimmten Schmiedeprozedur, die unter anderem die Zugabe einer Alraune erfordert, in seine „Ur-Form“ zurückversetzt werden.

Zauberkräftsmetall: Gegenstände dieses Materials lassen sich nur von Zauberern handhaben. Alle

anderen sind im Umgang mit ihnen ungeschickt, in manchen Fällen soll es auch schon zu knisternen Blitzen gekommen sein, die demjenigen, der sie berührt, Schaden zufügen.

Schicksalsmetall: Gegenständen aus diesem Element wird nachgesagt, ihr Umfeld so zu beeinflussen, dass sie - wie durch Fügungen des Schicksals - zu einer bestimmten Zeit an einen bestimmten Ort zurückkehren.

Ewigkeitsmetall: Artefakte aus diesem Metall verlieren ihre Wirkung nie und nehmen Mana rascher aus ihrer Umgebung auf als jedes andere Material.

Fehleranfälligkeit

Magische Gegenstände sind selten perfekt. Nur dann, wenn der EW bei der Herstellungsprobe 10+ beträgt, ist ein Fehler wirklich ausgeschlossen. Weil ein solcher Erfolg bei der Herstellung eher selten ist, haben Artefacta Antiqua, kleine Artefakte und Spruchrollen zumeist eine **Fehlerzahl** (FZ), die nur der Spielleiter kennt. Wird der Gegenstand ausgelöst und zeigt ein Wurf mit dem W6 exakt jene Zahl, so verweigert der Gegenstand nicht nur seinen Dienst, sondern es kommt auch noch zu einer unerwünschten Wirkung. Bei Artefacta Antiqua ist diese vorgegeben, bei kleinen Artefakten und Spruchrollen bestimmt der Spielleiter.

Gebundene Zauberkraft

Magische Wirkungen können nicht aus dem Nichts entstehen. Magischen Gegenständen wohnt daher immer Zauberkraft inne, angegeben in Zauberpunkten (ZP). Dieser Wert ist vor allem dann relevant, wenn SCs im Abenteuer ein Artefakt finden und es analysieren oder entzaubern wollen. Bei Spruchrollen und kleinen Artefakten kann die Anzahl an ZP exakt eruiert werden. Bei Artefacta Antiqua, Zauberstäben, Talismanen und Amuletten ist das Ausmaß an gebundener Zauberkraft deutlich höher, weshalb hier ein anderer Wert zum Tragen kommt, nämlich die **Arte-**

faktmacht (AM). AM und gebundene ZP hängen wie folgt zusammen:

AM	1	2	3	4	5	6	etc.
ZP	1-3	4-8	9-15	16-24	25-35	36-48	etc.

Kleine Artefakte

Die Kunst der magischen Mechanismen, der großen Artefakte und der arkanen Kunstwerke mag vor langer Zeit schon in Vergessenheit geraten sein, aber das Wissen um die Herstellung sogenannter „kleiner Artefakte“ blieb bis zum heutigen Tag erhalten und stellt nachwievor eine sehr beliebte Disziplin bei Magiern dar.

Herstellung: Die Herstellung eines kleinen Artefakts setzt Material voraus, das keinerlei magische Muster in sich trägt. Bereits bezauberte Gegenstände müssen zuerst entzaubert („diskantiert“) werden, um sie nutzbar zu machen. Im Zentrum der Herstellung steht die gebundene Zauberkraft, die der Hersteller in den Gegenstand fließen lässt. Dabei überträgt er permanente ZP an das Artefakt, d.h. seine eigene ZK sinkt um den jeweiligen Betrag an gebundenen ZP. (Bei Gegenständen mit negativem MM muss dieser erst „aufgefüllt“ werden. Beispiel: Um ein Bronzeartefakt (MM -3) mit 2 ZP anzureichern, müssen 5 ZP permanent investiert werden). Dadurch ist das Artefakt nun in der Lage, seinem Besitzer entsprechend viele Zauberpunkte zur Verfügung zu stellen; es wird gewissermaßen zu einem Speicher magischer Kraft, der sich zudem mit 1 ZP pro Tag regeneriert. Soll dieses „vasuralisierte“ Artefakt auch zum Zaubern verwendet werden können, so muss der Hersteller es zusätzlich „präkantieren“, d.h. mit dem Muster eines konkreten Zauberspruchs versehen. Dafür legt er eine entsprechende Zauberprobe ab, erschwert um die Anzahl der gebundenen ZP plus/minus MM. Misslingt die Probe, so ist die Präkantation misslungen, und die gebundene Zauberkraft des Artefakts sinkt um 1.

Fehleranfälligkeit: Sofern der EW bei der Herstellungsprobe nicht 10+ beträgt, legt der Spielleiter eine FZ fest und behält diese grundsätzlich für sich.

Anwendung: Das Artefakt kann von jedermann, der es besitzt, durch bestimmungsgemäße Verwendung (Hut: aufsetzen, Schlüssel: in Schloss einführen, Ring: an Finger stecken usw.) binnen 1 KR ausgelöst werden. Die Wirkung bestimmt sich nach dem jeweiligen Zauberspruch, Zweifelsfälle sind vom Spielleiter zu konkretisieren.

Analyse: Um herauszufinden, wieviele ZP in einem kleinen Artefakt gespeichert sind oder welche Fehlerzahl (FZ) das Artefakt aufweist, muss der Zauberspruch *Artefaktanalyse* im Ausmaß von so vielen ZP gesprochen werden, wie die Artefaktmacht (AM) des kleinen Artefakts beträgt. Um zu analysieren, welcher Spruch im Artefakt enthalten ist, muss *Artefaktanalyse* mit mindestens halb so vielen ZP (aufrunden) ausgeführt werden, wie ZP in das Artefakt gebunden wurden, also z.B. *Artefaktanalyse* mit 4 ZP, wenn das Artefakt 7 ZP beinhaltet.

Diskantation: Kleine Artefakte können mit dem Zauberspruch *Zauber beenden* entzaubert werden. Sie verlieren dadurch ihre Präkantation, d.h. alle Muster eines bestimmten Zauberspruchs verschwinden. Wird der Zauber ein zweites Mal gesprochen, so verschwindet auch die Vasuralisierung, d.h. die im Artefakt gespeicherten Zauberpunkte. Er ist dann nicht mehr magisch.

Spruchrollen

Die Magier von einst hätten sich eher ihre Daumen abgeschnitten als Zauberschriften (vulgo Spruchrollen) herzustellen, dienen diese doch nur dem einen Zweck, Zaubersprüche unkundigen Laien zur Verfügung zu stellen. In manchen Zeiten und an manchen Orten war und ist es aber durchaus nicht unüblich, dass Magier ihre Scher-gen mit Spruchrollen ausstatten.

Herstellung: Zunächst sorgt der Hersteller dafür, dass ein passender Schriftträger vorhanden ist. Pergament eignet sich in jedem Fall, man hat aber auch schon Spruchrollen aus Menschenhaut (!) gesehen. Danach werden affine Muster mit Tinte, Tusche, Silberessenz oder aber Blut aufgetragen - ein Vorgang, der zumindest einen FW von 0 in *Zauberkunde* sowie die Kenntnis des zu bindenden Zauberspruchs voraussetzt. Nun lässt der Hersteller eine bestimmte Anzahl an ZP (temporär, nicht permanent!) in den Schriftträger fließen. (Bei Schriftträgern mit negativem MM muss dieser erst „aufgefüllt“ werden, vgl. kleine Artefakte). Anders als Artefakte können Schriften nicht als dauerhafter und abstrakter Speicher magischer Energie dienen, sondern müssen sofort präkantiert werden: Der Hersteller legt sogleich die Probe auf den gewünschten Zauberspruch ab, erschwert um die Anzahl der gebundenen ZP sowie modifiziert durch den MM. Misslingt die Probe, so ist die Präkantation gescheitert, und die gebundene Zauberkraft der Spruchrolle ist hinfort. Gelingt die Probe aber, so kann die Spruchrolle angewendet werden. Solcherart hergestellte Zauberschriften verblassen und verlieren ihre magische Wirkung allerdings nach Ablauf eines Monats (1 Abenteuer).

Fehleranfälligkeit: siehe kleine Artefakte. Spruchrollen gehen bei fehlerhafter Wirkung üblicherweise in Flammen auf (W6 SP für den Auslösenden).

Anwendung: Die Zauberschrift kann nun von jedermann, der sie besitzt, durch bloßes Verfolgen der Muster mit den Augen ausgelöst werden. Dieses „Lesen“ einer Spruchrolle nimmt 3 KR in Anspruch.

Analyse: siehe kleine Artefakte.

Diskantation: siehe kleine Artefakte. Spruchrollen entflammen dabei und lösen sich innerhalb weniger Augenblicke rückstandsfrei auf.

Zauberstäbe

Der typische Zauberstab ist armdick, mannshoch und möglichst aus Schwarzeichen- oder Blutbuchenholz. Je nach Kultur, Gilde oder Notwendigkeit ist er Runen verziert, gerade, gebogen, knorrig oder mit Ornamenten versehen. Obgleich der Stab aus der arkanen Tradition nicht mehr wegzudenken ist, muss es sich nicht zwingend um einen Stab handeln. Auch ein Diadem, ein Mantel, ein Schwert oder ein Ohrring kann die unten beschriebenen magischen Eigenschaften annehmen, sofern der Manamodifikator des Ausgangsmaterials nicht negativ ist. So bevorzugen Hellseher eine Kristallkugel, Priester ein Symbol ihrer Gottheit, Paktierer einen Beschwörungsdolch aus Vulkanglas, ja, im Grunde genommen können auch nicht-magiebegabte SCs einen solchen Zauberfokus besitzen.

Herstellung: Die Herstellung eines Zauberstabes ist so kompliziert, dass sie nur unter Anleitung



einer Person erfolgen kann, deren FW in *Zauberkunde* 12 beträgt. Wir verzichten daher auf die Ausführung dieser Regeln und sehen uns an, was ein SC tun muss, um einen solchen Zauberstab zu erlangen: Dazu muss er vor allem einen Stab (oder anderen Fokusgegenstand) beibringen und jemanden finden, der ihn bei der Durchführung eines der unten beschriebenen Rituale anleitet. Jedes dieser Rituale stattet den Zauberstab mit einer zusätzlichen Eigenschaft oder Fähigkeit aus. 2 der 3 folgenden Voraussetzungen müssen dafür erfüllt werden: 1. Die Stufe des SC muss jener des Stabrituals entsprechen oder höher sein. 2. Der SC muss sich an einem besonderen Ort befinden, an dem das Wissen um das Stabritual vorhanden ist oder eine Person gefunden haben, die bereit ist, den Stab einem solchen Ritual zu unterziehen. 3. Der SC muss 10-mal so viele Goldmünzen an Paraphernalia und Entgelt zahlen, wie die Stufe des Stabrituals beträgt.

Die Stabrituale werden normalerweise aufsteigend, eines nach dem anderen, in den Stab gebunden; ausnahmsweise dürfen auch welche ausgelassen werden.

Fehleranfälligkeit: Zauberstäbe haben keine FZ, können jedoch eine oder mehrere solche entwickeln, wenn sie sich längere Zeit in den Händen eines Fremden befinden.

Anwendung: Die Wirkung der Stabrituale setzt, sofern nicht anders angegeben, den physischen Besitz des Stabes voraus.

Analyse: Um zu eruieren, wievielen und welchen Ritualen ein Stab unterzogen wurde oder ob und welche FZ er aufweist, ist es nötig, den Zauber *Artefaktanalyse* im Ausmaß von so vielen ZP zu sprechen, wie die AM des Zauberstabes beträgt. Die AM eines Stabes entspricht immer der Stufe des höchsten Stabrituals.

Diskantation: Mit dem Zauberspruch *Zauber beenden* können schrittweise die Folgen der Stabrituale diskantiert werden, beginnend mit dem Ritual höchster Ordnung. Dadurch verringert sich auch die AM des Zauberstabes.

Zauberstab-Rituale

Die Stufe des Stabrituals weist zugleich die Artefaktmacht des Zauberstabes aus.

Stufe 0 - Persönliche Bindung: Der Zauberstab wird auf seinen Eigentümer festgelegt. Die persönliche Bindung ist ein recht blutiges Ritual, bei dem der Eigentümer den Stab mit Streifen seiner eigenen Haut umwickeln muss. Er verliert bei dem Ritual permanent W6 Punkte seiner Lebenskraft. Der Zauberstab wird dadurch in der Lage, weitere Stabrituale aufzunehmen, und er ist auf seinen Eigentümer „geeicht“, d.h. er entfaltet seine besonderen Eigenschaften (mit Ausnahme der Unzerbrechlichkeit) nur in Händen seines Eigentümers. Um einen fremden Zauberstab zu verwenden, ist es notwendig, das 0. Stabritual öfters durchzuführen, wobei jeweils nur noch 1 permanenter LP aufgewendet werden muss. Dabei werden die gebundenen Rituale schrittweise auf den neuen Eigentümer übertragen.

Stufe 1 - Härtung. Der Zauberstab wird auf magische Weise gehärtet. Er ist nun immun gegen Feuer und gegen Zerschlagen mit einer STAB von 12 geschützt.

Stufe 2 - Flammentaufe: Der Zauberstab kann jederzeit entflammen und erlöschen, bleibt dadurch aber heil. Im übrigen verhält er sich und spendet Licht wie eine Fackel.

Stufe 3 - Animalus: Der Zauberstab kann immer wieder in dasselbe Kleintier und wieder zurück verwandelt werden. Das Tier wird bei Vollziehen des Rituals festgelegt und darf keine höhere Stufe als 1 aufweisen. Es verhält sich wie ein verlässlicher Begleiter. Stirbt es, so sinkt die STAB des Stabes um W6 Punkte. Gerät er dadurch auf 0 oder darunter, so zerbricht er.

Stufe 4 - Apportation: Der Zauberstab bewegt sich auf Befehl mit bis zu 12 m/s in die Hand des SC.

Stufe 5 - Farbenspiel: Mit dem Zauberstab kann man Helligkeit und Farbe von Luft oder Gegenständen verändern und dadurch überall zeichnen und schreiben. Die Zeichnung verblasst nach ei-

nem Tag und einer Nacht. Soll sie länger halten, muss zusätzlich 1 ZP pro Tag investiert werden. Für 1 permanenten ZP bleibt das Farbenspiel auf ewig.

Stufe 6 - Objectatio: Der Zauberstab verändert seine Gestalt und wird zu einer exakten Kopie eines zu berührenden Gegenstandes, z.B. eines Schlüssels, eines Wertgegenstandes oder einer Waffe. Es kann jederzeit wieder in seine ursprüngliche Form zurückverwandelt werden.

Stufe 7 - Sinneswanderung: Der SC kann jederzeit mittels Konzentration durch den Stab hindurch sehen und hören.

Stufe 8 - Refugium: Der SC kann sich jederzeit (Dauer: 1 KR als Aktion, nicht als Reaktion) in den Stab zurückziehen. Er verschwindet gleichsam und taucht nach W30 Minuten wieder neben dem Stab auf.

Stufe 9 - Telekinetischer Wirbel: Der Stab kann telekinetisch im Kampf geführt werden, solange die Entfernung zum SC 10 Meter nicht überschreitet und sich der SC konzentriert. Gewürfelt wird trotzdem auf die jeweils anwendbare *Nahkampf*-Fertigkeit. Ein „Treffer“ gegen den Stab bewirkt, dass dieser zurückgedrängt bzw. umwandert werden konnte.

Stufe 10 - Subjectatio: Der Zauberstab ermöglicht es dem SC, seine Gestalt zu verändern. Er wird dadurch zu einer exakten Kopie eines zu berührenden Humanoiden. Kleidung und Ausrüstung sowie Lebenspunkte ändern sich dabei nicht.

Stufe 11 - Blitzwurf: Der Zauberstab verschießt magische Blitze. Attacken erfolgen 1x pro KR auf *Fernkampf* (*Armbrust*). Der magische Blitz verursacht 3W6 SP (kein Rüstschutz!).

Stufe 12 - Unbekannt: Dieses Ritual ist nur einer Handvoll Eingeweihter bekannt und bleibt deren Geheimnis.

Talismane

Talismane sind uralte Artefakte, erschaffen mit Hilfe längst vergessenen Wissens. Viele sagen, Talismane trügen göttliche Magie in sich, andere meinen, sie seien vom Wirken der Geister abhängig, und wiederum andere behaupten, sie würden vergessene Energien in ihrem Träger wecken. Talismane kann man allorts finden. Sie werden von mächtigen Potentaten gesammelt oder liegen in Horten von Harpyien versteckt, sie schlummern in halb versunkenen Ruinen oder landen als Glücksbringer in den Wühlkisten so mancher Händler. Die SCs sollten einmal pro Stufe die Chance erhalten, einen Talisman zu finden, am besten als gut verstecktes, nicht unbedingt offensichtliches „Nebenziel“ im Abenteuer.

Herstellung: unbekannt. Die Stärke des Talismans entspricht seiner Artefaktmacht (AM) und kann vom Spielleiter entweder bewusst definiert oder mit W6 ausgewürfelt werden.

Fehleranfälligkeit: keine.

Anwendung: Je nach Art des Talismans bewirkt er bei seinem Träger unterschiedliche Vorteile (s.u.).

Diskantation: Es ist nicht bekannt, dass es irgend jemandem bisher gelungen wäre, einen Talisman zu entzaubern. Umso gefürchteter sind die „unheiligen Talismane“, die glücklicherweise höchst selten auftreten und ihrem Träger ungeahnte Nachteile bescheren.

Besonderheit: Je mehr Talismane ein SC bei sich trägt, desto besser: Wer Talismane im Gesamtwert von AM 10 besitzt, erhält einen Bonus von +3 auf Stufenproben. Wer Talismane im Gesamtwert von AM 20 besitzt, erhält einen Bonus von +6 auf Stufenproben und darf einen beliebigen Wurf pro Abenteuer wiederholen. Vereint jemand sogar Talismane im Gesamtwert von AM 30 in seinem Besitz, so wird er bewusstlos und wacht erst nach W6 Stunden wieder auf. Die Talismane sind danach zerstört, dafür steigt 1 Attribut des Besitzers permanent um +1.

Analyse: Um herauszufinden, welche Wirkung ein Talisman hat, ist es nötig, den Zauber *Artefaktanalyse* im Ausmaß von so vielen ZP zu sprechen, wie die AM des Talismans beträgt - oder aber ihn einfach zu tragen.

Arten von Talismanen

Schutz: Der SC darf einmal pro Abenteuer den Talisman aktivieren und erhält für die Dauer eines Kampfes oder einer Szene einen RS in Höhe der [AM].

Ausstrahlung: Der SC darf einmal pro Abenteuer die Kraftreserven des Talismans in Höhe eines Proben-Bonus von [AM x 3] in Anspruch nehmen, um eine auf seinem CHARISMA beruhende Probe zu verbessern.

Kraft: Der SC darf einmal pro Abenteuer die Kraftreserven des Talismans in Höhe eines Proben-Bonus von [AM x 3] in Anspruch nehmen, um eine auf STÄRKE beruhende Probe zu verbessern.

Weisheit: Der SC darf einmal pro Abenteuer die Weisheit des Talismans in Höhe eines Proben-Bonus von [AM x 3] in Anspruch nehmen, um eine Wissens- oder Zauberspruch-Probe zu verbessern.

Sinn: Der SC darf einmal pro Abenteuer einen Proben-Bonus von [AM x 3] in Anspruch nehmen, um eine seine Sinne betreffende Probe zu verbessern.

Mut: Der SC wird im Ausmaß von [AM x 3] Punkten vor Erschwerissen wegen Furcht geschützt.

Reife: Das Würfelergebnis für LK oder ZK bei einem Stufenanstieg beträgt mindestens [AM]. Dieser Talisman ist der einzige, der seine Wirkung nach einmaliger Anwendung verliert und sich erst nach vielen Jahren wieder regeneriert.

Amulette

Amulette sind in der Regel kunstvoll gefertigte, um den Hals zu tragende magische Gegenstände

mit Schutzwirkung. Ursprung und Herstellung liegen weitgehend im Dunkeln, sind aber vor allem bei den weniger zivilisierten Kulturen zu suchen.

Herstellung: unbekannt. Fest steht lediglich, dass es zur Herstellung eines Amuletts jener Essenz bedarf, gegen die das Amulett schützen soll. Dabei ist um so mehr Essenz erforderlich, je höher die AM des Amuletts sein soll.

Fehleranfälligkeit: keine.

Anwendung: Das Amulett braucht nur am Körper getragen zu werden. Die Wirkung wird automatisch ausgelöst, sobald sich die entsprechende Gefahrensituation realisiert. Die im Amulett eingearbeitete Essenz wird dabei allmählich verbraucht, was bedeutet, dass sich die AM des Amuletts nach jeder Anwendung um 1 verringert.

Analyse: Um herauszufinden, welche Wirkung ein Amulett hat, ist es nötig, den Zauber *Artefaktanalyse* im Ausmaß von so vielen ZP zu sprechen, wie die AM des Amuletts beträgt. Dabei kann jedoch nicht eine allenfalls im Amulett eingearbeitete Essenz identifiziert werden, d.h. man kann nicht feststellen, vor welcher Person/Kreatur das Amulett schützt.

Diskantation: *Zauber beenden.*

Arten von Amuletten

Arkaner Schutz: Das Amulett schützt vor SP, die dem Träger durch Zaubersprüche einer bestimmten Person oder einer bestimmten Gattung von Tieren oder Monstern beigebracht werden, und zwar bis zu einem Ausmaß von [AMxAM] SP.

Balsam: lindert/verhindert Vergiftungen, die der Träger erleiden würde, indem es die Stufe des Giftes um W30 reduziert.

Federngleich: macht den Träger, wenn er sich im freien Fall befindet, leicht wie eine Feder.

Geistige Kraft: schützt vor intrusiven Zaubersprüchen einer bestimmten Person oder eines bestimmten Wesens (betroffen sind jene Zaubersprüche, gegen die man sich mit einer Stufenprobe zur Wehr setzen kann).

Heilsamkeit: lindert oder verhindert Erkrankungen, die der Träger erleiden würde, indem es die Stufe der Krankheit um W30 reduziert.

Geisterschutz: schützt den Träger [AM x 3] KR lang vollständig gegen jede Art von Geist.

Todesschutz: schützt den Träger [AM x 3] KR lang vollständig gegen jede Art von Untoten.

Dämonenschutz: schützt den Träger [AM x 3] KR lang vollständig gegen jede Art von Dämon.

Schutz vor Feuer: schützt den Träger und alles, was er unmittelbar an sich trägt, W30 KR lang gegen Schaden durch Feuer.

Schutz vor Kälte: schützt den Träger W30 Stunden lang gegen Kälte und Kälteschaden.

Schutz vor Wasser: ermöglicht es dem Träger, W30 Minuten lang unter Wasser zu atmen.

Unsichtbare Rüstung: schützt vor SP durch natürliche oder händisch geführte Waffen einer bestimmten Person oder einer bestimmten Gattung von Tieren/Monstern mit einem RS von [AM].

Artefacta Antiqua

In alter Zeit wurden Artefakte in großer Zahl gefertigt, viele von ihnen nach demselben Schema und nach ähnlichen Techniken. Aus diesem Grunde gibt es heute einen Kanon von Artefakten, deren Wirkungsweise einigermaßen standardisiert und bekannt ist. Die meisten Artefacta Antiqua, die den SCs in die Hände fallen, werden somit den nachfolgenden Beschreibungen entsprechen.

Herstellung: mittlerweile in Vergessenheit geraten.

Fehleranfälligkeit: Der Spielleiter entscheidet, wenn er ein Artefakt ins Spiel bringt, ob und wieviele Fehlerzahlen es besitzt. Die Mehrzahl der Artefacta Antiqua hat nur 1 FZ, die vom Spielleiter festgelegt, aber geheim gehalten wird, da die SCs, die das Artefakt finden, nicht wissen können, ob es fehlerhaft ist.

Anwendung: Soweit nicht anders angegeben, werden die Artefakte durch bestimmungsgemäße Verwendung ausgelöst.

Analyse: Um die Wirkungsweise eines Artefactum Antiquum herauszufinden, muss der Zauberspruch *Artefaktanalyse* im Ausmaß von mindestens halb so vielen ZP gesprochen werden (aufrunden), wie sich gebundene ZP im Artefakt befinden. Hochgradig „standardisierte“ Artefakte können eventuell auch durch eine *Zauberkunde*-Probe identifiziert werden. Um herauszufinden, ob und welche FZ ein Artefakt hat, genügt es, *Artefaktanalyse* im Ausmaß von [AM] ZP zu sprechen.

Artefakte-Kanon

1. Animalisches Quartett: Diese Kombination von vier kleinen Holztieren kann zum Leben erweckt werden. Die Tiere verhalten sich danach wie hörige Begleiter. Üblicherweise ist in dem Quartett eine Fledermaus, ein Bär, ein Pferd und eine Schlange enthalten. Die Tiere verwandeln sich nicht mehr zurück, sondern suchen nach einiger Zeit das Weite. Fehler: Tier wendet sich gegen den Besitzer. AM: 4 (16 ZP)

2. Armbänder der Gefangenschaft: Diese Armbänder aus Bronze werden, wenn sie angelegt werden, so schwer, dass ihr Träger seine Hände und Arme nicht bewegen kann. Sie sind optimal geeignet, um Gefangene zu fesseln. Fehler: Die Armbänder werden leicht wie eine Feder. AM: 3 (9 ZP)

3. Banner der Mutigen: Dieses kleine Banner schützt den Träger und alle seine Gefährten vor Furcht. Fehler: Das Banner macht alle ängstlich und beschert ihnen einen Angst-Malus von -3. AM: 2 (4 ZP)

4. Beutel der Bereitschaft: Wer in diesen Tuchbeutel greift, findet unter seinen Sachen das, was er gerade sucht, stets obenauf (Ergreifen dauert nur 1 KR). Fehler: Ein Gegenstand aus dem Beutel verschwindet unwiederbringlich. AM: 2 (4 ZP)

5. Feder des Diktats: Diese Feder schreibt gesprochenes Wort auf Papier, Pergament oder Papyrus nieder. Fehler: Die Feder kleckert und zerreißt das Material. AM: 2 (4 ZP)

6. Glas des schnellen Auges: Wer durch diese Linse hindurch ein Schrifttum betrachtet, kann es mit der zehnfachen Geschwindigkeit lesen. Fehler: Der Inhalt wird grob missverstanden. AM: 1 (1 ZP)

7. Gürtel der Kraft: Er erhöht die Stärke seines Trägers auf Kommando um 6 Punkte, allerdings nur für 1 Aktion pro Abenteuer. Fehler: Die Stärke des SC bricht mitten in der Aktion zusammen (auf einen Wert von 1). AM: 1 (1 ZP)

8. Kappe der spontanen Kenntnis: Sie ermöglicht es ihrem Träger, einmal pro Abenteuer einen Zauber zu sprechen, den dieser nicht gelernt hat, d.h. dessen FW unter -6 beträgt. Die Wirkung ist erst dann konsumiert, wenn der Spruch auch gelingt. Fehler: Die Kappe lässt den SC einen vom Spielleiter willkürlich zu bestimmenden Zauberspruch für den Rest des Abenteurers vergessen. AM: 6 (36 ZP)

9. Kappe der Tarnung: Diese Kappe macht den SC und alles, was er unmittelbar an sich trägt, einmal pro Abenteuer für W30 Minuten unsichtbar. Fehler: Die Kappe rutscht dem SC in einem ungünstigen Augenblick vom Kopf, sodass er sichtbar wird. AM: 1 (1 ZP)

10. Kompass des kürzesten Weges: Er kennt alle Orte und Wege, an denen er sich jemals befunden hat, und weist seinem Besitzer den kürzesten, gangbaren Weg zu einem solchen Ziel. Fehler: Der Kompass führt in die Irre. AM: 5 (25 ZP)

11. Kugel des Einschlusses: Diese kleine Glaskugel kann sich ausdehnen und einen maximal eine Elle durchmessenden Gegenstand in sich einschließen. Die Kugel ist, obgleich gläsern, nahezu unzerstörbar (RS 30). Sie gibt den Gegenstand frei, wenn sie von derselben Person, die den Gegenstand einschließen ließ, darum gebeten wird. Fehler: Die Kugel gibt den Gegenstand erst wieder frei, wenn sie dazu Lust hat. AM: 3 (9 ZP)

12. Linse der Durchsicht: Betrachtet man durch diese Linse eine bestimmte Person, so werden gleichzeitig alle anderen Personen ausgeblendet. Man kann damit jemanden auch in einer Menschenmenge nicht verlieren! Fehler: Gerade die gewünschte Person wird ausgeblendet. AM: 2 (4 ZP)

13. Linse der Semantik: Werden fremdsprachige Texte durch diese Linse hindurch betrachtet, so kann der Leser - ungeachtet seiner Sprachkenntnis - trotzdem den Inhalt des Textes eruieren. Fehler: Der Inhalt wird missverständlich vermittelt. AM: 5 (25 ZP)

14. Luft des Lebens: Dieser kleine Flakon enthält genügend Luft, um 1 Tag lang atmen zu können. Fehler: Der Flakon entzieht die gesamte Luft aus der Umgebung. AM: 2 (4 ZP)

15. Ohring der Hellhörigen: Dieses Artefakt ermöglicht es seinem Träger, andere zu belauschen, indem er ihnen das Ohr mit dem Ring zuwendet. Er kann damit selbst weit entfernte Personen beim Flüstern verstehen. Fehler: Der Inhalt wird grob missverstanden. AM: 1 (1 ZP)

16. Ring der schnellen Gesten: Dieser Ring ermöglicht es seinem Träger, einmal pro Abenteuer einen Zauberspruch innerhalb 1 KR zu zaubern. Fehler: Der Zauber scheitert unweigerlich. AM: 2 (4 ZP)

17. Rüstung der Anderssphärigkeit: Diese Rüstung befördert ihren Träger einmal pro Abenteuer auf Befehl in den Schwarzen Nebel, wo er vage sichtbar, aber unantastbar gegen physische Einwirkungen ist. Nach spätestens 30 KR muss er sich wieder materialisieren. Fehler: Der Träger gerät nur zur Hälfte in den Schwarzen Nebel. Er kann getroffen werden und SP erleiden, selbst aber nicht physisch interagieren oder jemandem Schaden zufügen. AM: 2 (4 ZP)

18. Sand der festen Straße: Dieser magische Beutel kann einmal pro Abenteuer mit Sand befüllt werden. Wird der Sand ausgestreut, so verwandelt er weichen Boden (Matsch, Morast, Sumpf) in festes, Straßen ähnliches Terrain. Die

Anwendung reicht für eine Strecke von maximal 1 Kilometer. Fehler: Die Hand des Anwenders bleibt im Beutel stecken. AM: 4 (16 ZP)

19. Schild der 100 Pfeile: Dieser Handschild zieht Wurfaffen und Geschoße an und schützt dadurch den dahinter befindlichen Träger verlässlich vor Fernkampfangriffen. Nach 100 Einschlägen ist die Wirkung des Schildes erloschen. Fehler: Der Schild wird feige und weicht den Geschoßen unweigerlich aus, sodass der Träger erst recht getroffen wird. AM: 4 (16 ZP)

20. Schlüssel aller Schlösser: Dieser Schlüssel passt sich einem beliebigen Schloss an und schließt es auf. Fehler: Der Schlüssel löst sich nach erfolgreicher Anwendung auf. Achtung: Von diesem Artefakt gibt es kein fehlerloses Exemplar! AM: 3 (9 ZP)

21. Schwertscheide des Schnelleren: Sie passt sich der Klingenwaffe des Besitzers an und ermöglicht das Ziehen und Attackieren mit der Waffe in 1 Aktion. Fehler: Die Waffe bleibt stecken und kann nicht gezogen werden. AM: 1 (1 ZP)

22. Seil der Freundschaft: Es kann bei normaler Verwendung nicht reißen, solange es von Freunden gehalten wird. Es ist aber nicht unzerstörbar. Fehler: Das Seil reißt. AM: 1 (1 ZP)

23. Seil der Verwicklung: Die Enden dieses Seiles schlingen und kneten sich von selbst straff und verlässlich um Gegenstände oder Vorsprünge, nicht aber um Personen. Fehler: Seil löst sich zu einem kritischen Zeitpunkt. AM: 1 (1 ZP)

24. Speer des ersten Fischers: Dieser Speer speißt, wenn er in ein Fischvorkommen gestoßen wird, automatisch einen Fisch auf. Fehler: Der

Speer trifft nichts und bewirkt, dass sich die Fische eiligst entfernen. AM: 1 (1 ZP)

25. Spiegel des ewigen Eindrucks: Er merkt sich auf Befehl ein Bild, das sich in ihm widerspiegelt. Der Besitzer kann es sich jederzeit wieder anzeigen lassen. Fehler: Der Spiegel vergisst das Bild schon nach kurzem. AM: 4 (16 ZP)

26. Stab der dreizehn Schlangen: Dieser Stab kann bei Bedarf geworfen und in 13 kleine Schlangen verwandelt werden, deren Biss (NK 15) giftig ist und W6 SP verursacht. Nach einiger Zeit kriechen die Schlangen wieder zusammen und verwandeln sich in den Stab zurück. Beim nächsten Mal sind es nur noch 12 Schlangen usw. Fehler: Die Schlangen kriechen auf den Besitzer zu, um ihn zu beißen. AM: 4 (16 ZP)

27. Stab der Konzentration: Das Festhalten dieses kurzen, dünnen Stabes ersetzt einmal pro Abenteuer die Konzentration seines Besitzers, wenn es darum geht, Zaubersprüche durch Konzentration aufrecht zu erhalten. Fehler: Die Wirkung bricht nach 1 KR ab. AM: 2 (4 ZP)

28. Stiefel der sieben Meilen: Diese Stiefel erhöhen die Höchstgeschwindigkeit ihres Trägers um 4 m/KR. Fehler: Die Stiefel bringen ihren Träger in unregelmäßigen Abständen zum Stolpern. AM: 1 (1 ZP)

29. Wurfklinge der Wiederkehr: Diese Wurfklinge (Werte wie Wurfdolch) kehrt noch in derselben KR zu ihrem Besitzer zurück, wenn sie ihr Ziel verfehlt. Sie landet in dessen Hand und verursacht dabei keinen Schaden. Fehler: Klinge verursacht bei dem, der sie wirft, W6 TP. AM: 2 (4 ZP)

30. Talisman. Wirkung nach Spielleiterermessen.

Alchemistische Elixiere

Bereits das Konservieren pflanzlicher Stoffe, das Herstellen von Glas, das Mischen von Giften und das Erzeugen von Brandmitteln sind überaus eindrucksvolle Leistungen der Alchemisten. Es gibt aber noch eine weitaus eindrucksvollere alchemistische Disziplin, nämlich die mystische Seite der Alchemie, in deren Mittelpunkt Elixiere, Tränke und Balsame stehen. Ihre Herstellung setzt seltene, bisweilen sogar haarsträubende Zutaten voraus, derentwegen die mystische Alchemie vielerorts sogar verboten ist.

Kernzutaten: Die Herstellung eines jeden Elixiers erfordert die Beimengung einer oder mehrerer Kernzutaten. Alchemisten sind daher ständig auf der Suche. Elixiere haben 1 Kernzutat und sind vergleichsweise einfach herzustellen, Zauberelexiere aber haben derer 2 oder sogar 3. Das Beschaffen solcher Ingredienzien sollte vom Spielleiter regelmäßig thematisiert, aber nicht zum Problem gemacht werden. Sammeln die SCs Zutaten, so ist es legitim, dass sie sich mit einer größeren Menge davon ausstatten. Diese sollten aber stets eine gewisse „Frische“ aufweisen. Auch Essenzen, die keinem natürlichen Zerfall unterliegen, verlieren mit der Zeit ihre Eigenschaft als alchemistische Ingredienz, sodass z.B. der Steinsplitter einer besonderen Statue irgendwann nur noch ein Steinsplitter sein wird. Als Daumenregel sollte eine Ingredienz für maximal 3 Herstellungsversuche reichen.

Optionale Ingredienzien: Weil das Brauen von Tränken sehr schwierig und aufwändig ist, mögen kreative Alchemisten oft weitere Zutaten nach eigenem Ermessen bei. Wenn zumindest eine solche optionale Ingredienz in den Trank eingebracht wird, wird die Herstellungsprobe mit W6-4 modifiziert. Gleichzeitig erleichtert jede optionale Ingredienz die Herstellungsprobe um

+1, wenn es sich um eine passende Zutat handelt (Entscheidung des Spielleiters), ansonsten erschwert sie die Herstellung um -1. **Zusätzliche Kernzutaten**, die der Alchemist beifügt, erleichtern die Probe sogar um +6.

Herstellung eines Elixiers: braucht zirka einen halben Tag, den man in einem alchemistischen Labor verbringen sollte; reisende Alchemisten können auch ihr tragbares Kleinlabor, genannt „Alchemistenkoffer“, verwenden. Neben der Kernzutat werden bei der Herstellung auch generische Ingredienzien im Wert von 1 Goldstück verbraucht. Am Ende würfelt der Alchemist eine *Alchemie*-Probe, die je nach Elixier um einen bestimmten Wert erleichtert oder erschwert ist (siehe unten).

Herstellung eines Zauberelixiers: unterscheidet sich insofern von oben beschriebener Prozedur, als hier generische Zutaten im Wert von sogar 3 Goldstücken verbraucht werden, die Herstellung einen ganzen Tag in Anspruch nimmt und der SC das angegebene Maß an Zauberpunkten in den Trank fließen lassen muss. SCs, die keine Zauberkraft haben, sind damit aber nicht aus dem Spiel: Sie können Kräuter oder Substanzen beimengen, in denen Zauberkraft enthalten ist. Manche eifrige Alchemisten lassen zu diesem Zweck sogar Artefakte einschmelzen (oder magiebegabte Opfer bluten...).

Anwendung von Elixieren: Die Anwendung von Elixieren ist denkbar einfach: Das Behältnis wird entkorkt und getrunken, auf einen Gegenstand geträufelt, einem Gegner entgegengeschüttet oder in einem zerbrechlichen Flakon aufbewahrt und bei Bedarf geworfen, sodass es im Wurf oder beim Aufprall die gewünschte Wirkung erzielt. Wenn es sich nicht gerade um haarsträubende

Kunststücke handelt, sollten die SCs dafür keine Probe würfeln müssen.

Elixiere als Handelswaren: sind äußerst rar und in der Regel Schattenwaren. Unter fairen Bedingungen muss man jedenfalls mit Preisen von 30-100 Silbermünzen für Elixiere bzw. 100-300 Silbermünzen für Zauberelixiere rechnen.

Elixiere

Elixiere sind Gebräue, Tinkturen und Balsame, die eine besondere, nicht aber magische Wirkung entfalten.

1. Analysebalsam: Dieser Indikator wird auf ein unbekanntes alchemistisches Erzeugnis geträufelt und ruft eine von mehreren hundert möglichen Reaktionen hervor. Durch die entstehenden Gerüche, Farbumschlag, Zischen, Sprudeln etc. kann der Alchemist nun die Wirkungsweise des Erzeugnisses einschätzen. Handelt es sich um ein verbreitetes Elixier (eines der in diesem Buch beschriebenen), so erkennt der Alchemist es sofort. Ansonsten beschreibt ihm der Spielleiter die Wirkung anhand genereller Merkmale, zumindest erklärt er aber die Art der Anwendung. Probe: +0. 1 Kernzutat: Diamantstaub, Weihwasser

2. Brandregen: Brandregen wird in einem offenen Gefäß geworfen und regnet über maximal 3 Gegner, die hinter einander stehen, heiße Glut: 2W6 SP, nur die Hälfte bei erfolgreichem Ausweichen. Probe: -6. 1 Kernzutat: Asche einer Feuersbrunst, Erdöl

3. Entgiftungstropfen: Dieses einfach herzustellende Elixier wird über Speisen oder Getränke geträufelt und neutralisiert verlässlich allfällige Gifte, die sich darin befinden mögen. Probe: +0. 1 Kernzutat: Heilkraut, Speichel eines Orks

4. Flammentrank: Er ermöglicht es dem Einnehmenden, für kurze Zeit (1 Kampf) Feuer zu speien. „Attacken“ werden auf *Feuer speien* gewürfelt. Der Flammenatem richtet 2W6 TP an, denen nur ausgewichen werden kann. Ab 10 TP fangen brennbare Materialien Feuer. Probe: -6. 1 Kernzu-

tat: Rückstände eines Feuerelementars, Drachenzunge

5. Glitzerstaub: In die Luft geworfen, breitet sich Glitzerstaub etwa 3 Schritt in alle Richtungen aus und behindert alle Kampfhandlungen, die innerhalb der Staubwolke stattfinden, mit einem Malus von -6. Glitzerstaub macht auch Unsichtbare sichtbar. Probe: -3. 1 Kernzutat: Auge eines Aals, Morgentau aus magischem Gebiet

6. Klebebalsam: Klebebalsam wird auf Gegenstände oder Hände und Füße aufgetragen und bewirkt, dass diese an Wänden haften bleiben. Beim Klettern beschert der Klebebalsam einen Bonus von +3. Probe -3. 1 Kernzutat: Harz von einem frisch blutenden Baum, Fühler einer Riesenschnecke, Rinde eines besonders zähen Baumes

7. Lockduft: Lockduft lockt Tiere und Monster, die sich in der Nähe befinden, an. Für Menschen ist der Lockduft nicht riechbar. Probe: +0. 1 Kernzutat: 3 Tropfen Schweiß eines Elfen, Körperteil eines rolligen Tieres

8. Rauchelixier: Rauchelixier besteht aus zwei Komponenten, die, wenn sie zusammen gebracht werden, extremen Rauch entwickeln, der zwar nicht giftig ist, aber jede Sicht nimmt. Probe: +0. 1 Kernzutat: Rückstände eines abgebrannten Feuers, Morgennebel

9. Reparaturbalsam: Dieser Balsam bewirkt, dass die STAB der Waffe oder Rüstung, auf die er aufgetragen wird, um 3 Punkte steigt, maximal aber auf 6. Probe: +0. 1 Kernzutat: Panzeröl eines Riesenkäfers, Staub der härtesten Gesteinssorte

10. Schlierfett: Diese ölige Flüssigkeit wird über den Boden geleert und zerrinnt von selbst in alle Richtungen, auch gegen die Schwerkraft. Der Boden wird dadurch weitflächig extrem rutschig. Um sich darauf/darüber zu bewegen, ist eine Probe -3 (gehen), -6 (kämpfen oder aufstehen) oder -9 (laufen) notwendig, bei deren Misslingen man ausrutscht und stürzt. Probe: -3. 1 Kernzutat: Ogerfett, Trollfett

11. Spinnenstaub: Spinnenstaub wird auf glatte Oberflächen gestreut. Es bleibt unauffällig darauf

haften und macht die Fläche für jedermann rau und erklimmbar (+1 auf Klettern-Proben). Probe: +0. 1 Kernzutat: Spinneneier, Raupenföhler

12. Sternenstaub: Sternenstaub wird dem Gegner ins Gesicht geblasen (Reichweite: 0) und mit W6 gewürfelt: So viele KR ist der Gegner entrückt und tatenlos. Wird er angegriffen, endet die Wirkung von Sternenstaub. Probe -6. 1 Kernzutat: Mondsilberstaub; Wasser aus einem von Irrlichtern beheimatetem Gebiet

13. Stickstaub: Stickstaub wird einem Gegner ins Gesicht geblasen (Reichweite: 0). Wer nicht damit rechnet, kann sich dagegen auch nicht wehren. Stickstaub verhindert das Artikulieren jeglicher Laute, unterbindet also jedes Sprechen, Schreien, sogar Schnarchen. Probe: -3. 1 Kernzutat: Hautstreifen einer Würgeschlange, Speichel eines Stummen

14. Stinktropfen: Diese Flüssigkeit entwickelt einen haarsträubenden, abstoßenden Gestank, der sich auch über weite Distanzen ausbreitet und niemanden kalt lässt. Stinktropfen eignet sich als Ablenkungsmanöver, um Aufmerksamkeit zu erregen, um ein Gebäude leer zu fegen oder um besonders geruchsempfindliche Lebewesen auf Abstand zu halten. 1 Kernzutat: Drüsenextrakt einer Riesenassel, Drüsenextrakt eines Marders

15. Tote Säure: Die tote Säure wird über einen Gegenstand geträufelt und zerfrisst diesen, z.B. ein Vorhängeschloss. Lebewesen haben von toter Säure nichts zu befürchten. Probe: -3. 1 Kernzutat: Wyrmenblut, Schlund eines Tintenfisches

16. Upps-Pulver: Dieses Pulver wird auf einen Gegenstand gestreut und bewirkt, dass jeder Versuch, den Gegenstand zu ergreifen oder zu benutzen, beim ersten Versuch unweigerlich scheitert, danach eine um -3 erschwerte Probe erfordert. Schlüssel rutschen durch die Finger, Waffen bleiben in der Scheide stecken usw. Probe: +0. 1 Kernzutat: Rattenkrallen, Haarbüschel einer auf der Flucht getöteten Kreatur

17. Willenstonikum: Dieses Elixier schützt den Einnehmenden vor intrusiver Magie, indem es

seine Zauberwehr-Stufenproben um +6 erleichtert. Probe: +0. 1 Kernzutat: Tasthaare eines Goldfuchses, Fäden vom Gewand eines Geheilten, Haar eines über 1000 Jahre alten Zwerges

18. Zielwasser: Darin wird ein Pfeil kurz vor dem Schuss getränkt (1 KR). Der Schuss wird dadurch um +3 erleichtert und verursacht +3 TP. Probe: -6. 1 Kernzutat: Auge einer Harpyie, Auge eines Adlers

Zauberelixiere

Anders als Elixiere zeitigen Zauberelixiere Effekte, die jenseits der physischen Gesetzmäßigkeiten liegen. Diesem „magischen“ Aspekt wird insofern Rechnung getragen, als es zu ihrer Herstellung des Einsatzes von Zauberkräften bedarf. Magier und Priester können hier eigene Zauberpunkte (ZP) in das Elixier fließen lassen, andere Spielercharakter-Typen müssen sich der gebundenen Zauberkräfte von Artefakten oder magiebegabten Lebewesen bedienen. Besonders finstere Alchemisten verwenden hierfür das Blut zauberkräftiger (zumeist unfreiwilliger) Opfer.

19. Basiliskenspeichel: Dieses Zauberelixier wird auf einen Gegner geworfen. Er versteinert an der Oberfläche und schränkt ihn in seiner Beweglichkeit ein (Malus von -3W6). Probe: -9. ZP: 3. 2 Kernzutaten: Auge einer lebenden steinernen Statue oder eines Gargoyles, Basiliskenschuppe, Staub der härtesten Gesteinssorte

20. Gegengift: Dieses universelle Antidot beendet die Wirkung aller Gifte, die sich im Körper des Einnehmenden befinden. Probe: -6. ZP: 1. 2 Kernzutaten: Heilkraut, Blut eines mindestens 50 Jahre alten Orks, Stachel eines Mantikors, Stachel eines sich selbst getöteten Skorpions, Wasser aus magischem Quell

21. Heilelixier: Es gibt demjenigen, der es trinkt, verlorene 12 LP zurück. Probe: -6. ZP: 1. 2 Kernzutaten: Eidechsenblut, Morgentau aus einem gesegneten Hain, Saft aus Heilkraut

22. Leichtwasser: Das Leichtwasser wird auf Gegenstände oder Personen aufgetragen. Diese werden für die nächsten Stunden von Wasser getragen und erhalten unter Wasser starken Auftrieb. Sie können daher nicht untergehen bzw. nicht ertrinken. Probe: -6. ZP: 2. 2 Kernzutaten: Wasser aus dem Tempel einer wasser-affinen Gottheit, Ende eines Tintenfischtentakels; destilliertes Bilgenwasser eines Schiffes, das vor kurzem einen Sturm überstanden hat

23. Saatsand: Saatsand wird im Halbkreis ausgestreut und lässt augenblicklich dichte, buschhohe Pflanzen sprießen, hinter denen man z.B. Deckung finden kann. Saatsand funktioniert auch auf kargem Terrain, allerdings werden die Pflanzen dort nicht lange frisch bleiben. Probe: -6. ZP: 2. 2 Kernzutaten: zermahlene Pilze aus einem Hexenkreis, Hautschuppen von der Hand eines uralten Bauern, Blätter einer magisch belebten oder kontrollierten Pflanze

24. Schlaftrank: Dieser Trank lässt denjenigen, der ihn trinkt, in tiefen Schlummer fallen, es sei denn, ihm gelingt eine Probe -15 auf *Belastbarkeit*; dann erleidet er aber immerhin einen Schläfrigkeitsmalus in Höhe von -10. Probe: -9. ZP: 3. 2 Kernzutaten: Haarbüschel einer liegend beerdigten Leiche, Blüte einer Giftpflanze, Haare eines Siebenschläfers

25. Schrumpfstaub: wird über ein Lebewesen geträufelt und bewirkt, dass dieses auf die Hälfte seiner ursprüngliche Größe zusammenschrumpft. Es wurde auch schon beobachtet, dass sich dadurch die Stimme verändert. Auswirkungen auf die körperlichen Werte bestimmt der Spielleiter. Um einem Gegner den Schrumpfstaub im Kampf zu verabreichen, bedarf es eines gelungenen Manövers. ZP: 3. Probe: -6. 2 Kernzutaten: Barthaar eines Zwerges, Haar eines Neugeborenen, Schrumpfkopf

26. Trugbildwasser: Wo dieses Zauberelixier verschüttet wird, bricht sich das Licht auf so seltsame Weise, dass eine Art Luftspiegelung entsteht. Mengt der Alchemist dem Trugbildwasser eine besondere Essenz bei, so kann er dadurch die

Erscheinungsform des Trugbildes beeinflussen; ansonsten ist das Trugbild Spiegel der Fantasie des Betrachters. Probe: -6. ZP: 2. 2 Kernzutaten: kleine Spiegelsplitter, Wasser aus einer Wüsten-oase, Sand oder Staub vom Ort einer magischen Illusion

27. Trutztrunk: Diesem Trank wird die Essenz eines Lebewesens (Blut, Haar, Zahn) beigemischt. Es macht den, der davon trinkt, unverwundbar gegen Angriffe des betreffenden Lebewesens. Es muss sich allerdings genau um dieses Lebewesen handeln, nicht bloß um dieselbe Gattung. Probe: -12. ZP: 6. 2 Kernzutaten: Blutstropfen eines Geweihten, Faust eines Golems; Späne/Splitter eines Tores, das seit mindestens 100 Jahren geschlossen steht

28. Unsichtbarkeitsbalsam: Dieser Balsam wird auf einen Gegenstand (z.B. Waffe, Schlüssel, Geldbeutel) aufgetragen und macht ihn dadurch unsichtbar. Unsichtbare Waffen werden dadurch schwieriger zu parieren (Malus von -1 für den Verteidiger). Probe: -9. ZP: 4. 2 Kernzutaten: geschmolzenes Glas, Rückstände eines Unsichtbaren, Splitter/Späne dreier verborgener bzw. geheim gehaltener Gegenstände

29. Verwandlungstrank: Diesem Trank wird die Essenz eines Lebewesens (Blut, Haar, Zahn) beigemischt. Der Einnehmende verwandelt sich nach Einnahme des Verwandlungstrank in ein Lebewesen derselben Art und Gattung. Kleidung und Gegenstände verwandeln sich nicht mit, die Mutation erfasst nur den Körper. Die Verwandlung währt ca. 1 Stunde. Probe: -9. ZP: 4. 2 Kernzutaten: Flügel eines frisch geschlüpften Schmetterlings, Haarbüschel eines Werwolfs oder Gestaltwandlers, Alraunenwurzel

30. Waffenzauberbalsam: Dieser Zauberbalsam repariert zerbrochene Waffen (nach Maßgabe des Spielleiters u.U. auch andere zerbrochene Gegenstände). Die Waffe wird dadurch wieder ganz und weist STAB 3 auf. Probe: -9. ZP: 5. 2 Kernzutaten: zermahlene Knochen eines Untoten, Blutstropfen eines Heerführers, Lava, Träne eines Priesters

Begleiter und Vertraute

Begleiter

Viele SCs haben ein Tier als Begleiter, z.B. ein Pferd, einen Hund oder einen abgerichteten Falken. Werden sie gekauft, so sind sie in der Regel gezähmt. Ein **Sympathiewurf** (W6) bestimmt seinen anfänglichen Respekt (von 1 Hass bis 6 Hörigkeit).

Alternativ kann der SC selbst ein Tier suchen, überwältigen und abrichten. Bei den im Kapitel „Kreaturium“ mit „V“ gekennzeichneten Tieren ist das Adoptieren unproblematisch, bei allen anderen ist man darauf angewiesen, dass der Spielleiter ein Szenario gestaltet, das auf einen „Kampf“ hinaus läuft. Dabei muss der SC schnell, stark und geschickt sein, um das Tier zu überwältigen: „Attacken“ werden nicht auf Waffenfertigkeiten, sondern auf *Umgang mit Tieren* gewürfelt, ebenso wie der SC keine TP, sondern 2W6 „Zähmungspunkte“ verursacht. Wenn es dem SC gelingt, dem Tier mehr „Zähmungspunkte“ beizubringen als es LP hat, dann wurde es überwältigt und gilt als Begleiter; der Sympathiewurf erfolgt dann mit W4+2.

Stufe 1: Begleiter

Das Tier folgt dem SC auf Schritt und Tritt und gehorcht seinen Befehlen, sofern es sie mit seiner Intelligenz erfassen kann.

Vertraute

Manche SCs legen Wert darauf, die Beziehung zu ihrem Begleitertier so zu verstärken, dass ein besonderes, nahezu magisches Band entsteht, das den Begleiter zum Vertrauten werden lässt. Ver-

trautentiere haben die Möglichkeit, über sich hinaus zu wachsen. Indem der SC Zeit mit ihnen verbringt und ihnen regelmäßig einen Teil seiner QP - maximal die Hälfte seines Erfolgs - zuerkennt, können auch Vertraute neue Stufen erreichen, und mit jeder Stufe wachsen ihre Fähigkeiten:

Stufe 2: Empathisches Vertrautenband

Der SC versteht, wenn das Tier in unmittelbarer Nähe ist, auf intuitive Weise, was es ihm mitteilt (und umgekehrt). Es können einfache Inhalte vermittelt, aber keine komplizierten Gespräche geführt werden.



Stufe 3: Eigenschaftstausch

Der SC kann sich für kurze Zeit eine Stärke des Tieres ausborgen, z.B. die Fähigkeit einer Spinne, an Wänden zu klettern, die Sinnesschärfe des Adlers etc. Er erhält dadurch einen Bonus von +6 auf einschlägige Proben, kann aber dadurch keine neuen Fähigkeiten erlangen.

Stufe 4: Höhere Intelligenz

Das Tier erlangt höhere Intelligenz. Nun können komplizierte Inhalte und komplexere Befehle verstanden werden.

Stufe 5: Sinnestausch

Der SC sieht/hört, was das Tier sieht/hört, sofern er sich W6 KR lang konzentriert. In manchen Fällen wird der Sinnestausch auch vom Vertrautentier veranlasst; dies erscheint dem SC wie eine plötzliche Vision.

Stufe 6: Fähigkeitentausch

Der SC kann sich eine Fähigkeit des Vertrauten „borgen“, z.B. im Dunklen sehen, Feuer speien, giftiger Biss, Faden spinnen, Mimese etc. Wer-

den bereits vorhandene Fähigkeiten des SCs verstärkt, so entspricht dies einem +9 Bonus.

Stufe 7: Höheres Bewusstsein

Das Tier erlangt eine höhere Bewusstseinsebene. Seine Intelligenz steigt auf Menschenniveau, und es gilt als magisches Lebewesen, das einmal pro Abenteuer in der Lage ist, dem SC W6 LP oder ZP zu schenken (Rw: B).

Stufe 8+: Transmutation

Das Tier verändert sich. Es wird ab nun mit jeder Stufe größer, stärker, schöner und widerstandsfähiger. Es erhält jeweils +W6 LP und +1 auf Kampfwerte.

Tod eines Vertrautentieres

Stirbt der Vertraute, so muss der SC eine *Belastbarkeit*-Probe ablegen, die um die Stufe des Tieres erschwert ist. Misslingt diese, krampft sich sein Herz zusammen, sein Atem stockt, und er erleidet [Stufe des Tieres] W6 SP.

Erfahrung

Jedes Abenteuer, das der SC besteht, jede Herausforderung, die er meistert, jedes Problem, das er bewältigt, beschert ihm Erfahrung. Durch Erfahrung wächst er allmählich über sich hinaus, wird klüger, geschickter, zauber- oder kampfkraftiger und kann dadurch immer größere Herausforderungen annehmen. War möglicherweise in seinem ersten Abenteuer ein wild gewordener Eber sein größter Gegner, so schlägt er sich später mit mächtigen Schwarzmagiern, Drachen und Priestern dunkler Gottheiten herum.

Questpunkte und Stufe

Erfahrung wird in **Questpunkten** (QP) gemessen. Questpunkte erhält der SC nach jedem bestandenen Abenteuer vom Spielleiter, und zwar um so mehr, je gefährlicher, reichhaltiger und komplexer das Abenteuer gewesen ist. Auch das Rollenspiel des Spielers, also die Art, wie er seinen SC dargestellt hat, kann mit QP belohnt werden. Insgesamt sollte jeder SC nach einem Abenteuer mit nicht weniger als 100 QP bedacht werden. Vorschläge für die Bemessung von QP finden sich weiter unten.

Diese Questpunkte werden fortlaufend aufgeschrieben, und jedes mal, wenn der SC mit seinen QP eine bestimmte Schwelle überschreitet, erreicht er eine neue **Stufe** (ST).

QP	ST
0	1
100	2
300	3
600	4
1000	5
1500	6
2100	7
2800	8
3600	9
4500	10
5500	11
6600	12
7800	13
9100	14
10500	15
12000	16
13600	17
15300	18
17100	19
19000	20
21000	21
23100	22
25300	23
27600	24
30000	25
32500	26
35100	27
37800	28
40600	29
43500	30

Auch Tiere und Monster haben eine Stufe, allerdings gilt die Stufe bei Kreaturen nur als Maß für die Gefährlichkeit im Kampf und sagt nicht etwa aus, dass ein Oger „erfahrener“ wäre als ein 1.-stufiger SC.

Stufenanstieg

Das Erreichen einer neuen Stufe ist vor allem ein freudiges Ereignis für den Spieler, denn das Werteprofil des SC darf bei dieser Gelegenheit verbessert, „gesteigert“ werden:

Lebens- und Zauberkraft

Abhängig vom Typus des SC steigt seine Lebenskraft, eventuell auch seine Zauberkraft, um einen mit W6 auszuwürfelnden Wert. SCs, die einen Reife-Talisman bei sich tragen, können nach dem Wurf entscheiden, diesen in Anspruch zu nehmen (s. Kapitel „Magische Gegenstände“). Neu dazugewonnene Lebenspunkte können bei Stufenanstieg im Verhältnis 2:1 in neue Zauberpunkte umgewandelt werden (nicht aber umgekehrt).

Waffenwert und Trefferpunkte

Die SCs erhalten stets ihre halbe Stufe (abgerundet) als Bonus auf ihren Waffenwert (WW). Ausnahmen: Kämp-

fer erhalten ihre ganze Stufe als Bonus im Nahkampf, Wildlinge ihre ganze Stufe als Bonus im Fernkampf.

Erreicht der SC eine neue Stufe, kann es sein, dass sich sein WW und damit seine TP um 1 erhöhen.

Steigern von Fertigkeiten/ Zaubersprüchen

Der SC erhält eine gewisse Anzahl an **Steigerungsversuchen** (StV), die er dazu verwenden kann, Fertigkeiten- und/oder Zauberverte zu erhöhen. Die Anzahl der StV ist bei Zaubernern und Priestern mit 35 festgelegt, bei den anderen Spielercharakter-Typen durch einen Würfelwurf bestimmt (siehe Kapitel „Spielercharaktere“).

Ein StV gilt als wirksam eingesetzt, wenn mit **2W6 der momentane FW überwürfelt** werden kann. Steigerungen bis FW:2 brauchen daher nicht gewürfelt zu werden. Gelingt der StV, so steigt die Fertigkeit um +1, ansonsten gilt er als verbraucht, und der FW bleibt gleich. Misslungene StV können beliebig oft wiederholt werden. **Im positiven Bereich darf eine Fertigkeit allerdings nur um maximal +2 und nicht über den Betrag der aktuellen Stufe hinaus gesteigert werden.**

Alternative zum Würfeln: Spieler, die dem Zufall bei der Steigerung ihrer Charaktere keinen Raum geben möchten, können folgende Regeln anwenden:

Anzahl LP/ZP/StV: Der Spieler würfelt nicht, sondern wählt zwei Würfelergebnisse mit dem W6, die in Summe 7 ergeben.

Steigerungswürfe: Spieler würfelt nicht für das Gelingen eines Steigerungsversuchs, dafür kostet jede Steigerung

bis FW 5	bis FW 8	bis FW 10	bis FW 12
3 StV	6 StV	9 StV	12 StV

Bleiben dem SC StV übrig, die er nicht verwenden kann oder will, so steht es ihm frei, sie sich für den nächsten Stufenanstieg aufzubehalten.

Erlernen von Fertigkeiten/ Zaubersprüchen

Unter „**Erlernen**“ versteht man das Steigern einer Fertigkeit bzw. eines Zauberspruchs bis zur praktischen Schwelle. Erst wenn dieser **FW von -6** erreicht ist, gilt die Fertigkeit als „erlernt“.

Das Erlernen unterscheidet sich vom Steigern insofern, als die Anzahl der notwendigen StV bedeutend höher ist: Bis zu einem Wert von -6 kostet das schrittweise Steigern einer Fertigkeit so viele StV, wie der FW unter 0 gelegen ist. Beispiel: Um eine Fertigkeit von -8 auf -7 zu erhöhen, muss man 8 StV aufwenden. Um sie danach von -7 auf -6 zu steigern, muss man weitere 7 StV investieren. Erst dann gilt sie als gelernt und kann fortan um 1 StV pro Punkt erhöht werden.



Vorschläge zur Vergabe von QP:

Kämpfe: Auflockerung (10), ebenbürtige Gegner, Lebensgefahr (50), überlegene Gegner, hochdramatisch (100)

Rätsel: einfach oder mit Hilfestellung (10), knifflig, anspruchsvoll (50), hochdramatisch und extrem schwer (100).

Taktische Szenarien: einfach, überschaubar (10), komplex (50), extrem schwierig, dramatische Folgen (100)

Interaktion mit NSCs: Begegnung zum Auflockern (10), heikle Situation, anspruchsvoll (50), extrem interessant und tiefgehend (100)

Gefahren/Schaden: Stolperstein, 1-3 W6 SP pro SC (10), veritable Gefahr, über halbe LK des SC (50), lebensbedrohlich, dramatisch (100)

Rollenspiel und Spieldisziplin können im Einvernehmen mit den Spielern mit jeweils 1-5 QP pro Stunde Engagement honoriert werden.

Vorschläge zur Verteilung von QP:

Zielorientierte QP: Der Spielleiter überlegt sich für die diversen Etappen und Ziele, die es zu

erreichen gilt, wieviele QP ihr Erreichen wert ist. Vorteile: kalkulierbar, leistungsorientiert. Nachteile: unflexibel, aufwändige Planung.

Rollenspiel-QP: Engagement und Überzeugendes Spiel werden mit einem individuellen Bonus von bis zu 50% auf die erreichten QP honoriert. Vorteile: ermuntert zu konstruktivem Rollenspiel. Nachteil: antiquiert, schulmeisterisch.

Individuelle QP: Der Spielleiter bestimmt, welchen Anteil jeder SC am Erreichen der Ziele hatte und teilt in diesem Sinne den „QP-Kuchen“ auf. Ein Rollenspiel-Bonus wird allenfalls individuell veranschlagt. Vorteile: motivierend, leistungsorientiert. Nachteile: demotivierend für zurückhaltende Spieler, erzeugt möglicherweise Konkurrenz.

Pauschale QP: Der Spielleiter teilt den „QP-Kuchen“ in gleiche Teile, sodass jeder SC gleich viele QP erhält. Ein Rollenspiel-Bonus könnte sich aus den Leistungen aller Spieler zusammen setzen, wird aber ebenfalls aufgeteilt. Vorteil: fördert Kooperation und Gruppen-Rollenspiel, Nachteile: nivelliert, demotiviert manch überdurchschnittlich engagierten Spieler.

Diese Regel gilt auch für Zaubersprüche, nicht aber für **Stammsprüche**: FW in Stammsprüchen können ganz normal um 1 StV pro Punkt erhöht werden, zumal der SC in diesen Sprüchen bereits besondere Eignung oder Vorbildung aufweist, die es ihm ermöglicht, sie schneller zu erlernen.

Lernbehelfe

Als Lernbehelf dienen Lehrmeister, Schulen, Bücher, Folianten sowie überhaupt alle Dinge, aus denen der SC mit Einverständnis des Spielleiters Wissen gewinnen kann. Manchmal sind Lernbehelfe nicht auf den ersten Blick als solche zu erkennen: Der Spielleiter tarnt sie als Rezepturen (Lernbehelf *Alchemie*), als Baupläne (Lernbehelf *Mechanismen*) oder als seltsames Artefakt, das,

wenn man es analysiert, plötzlich die Formula eines Zauberspruchs erkennen lässt. Die folgenden Regeln widmen sich den häufigsten aller Lernbehelfen: Lehrmeistern und Büchern.

Bücher

Da SCs Bücher eher finden werden denn selbst welche zu schreiben, wollen wir uns an dieser Stelle die Regeln für das Verfassen von Büchern ersparen und uns gleich der Frage widmen, welche Vorteile das Lernen aus einem Buch für den SC hat. Vorausgeschickt sei, dass man das *Lesen und Schreiben* zumindest erlernt haben muss sowie, im Falle von Schriften über Magie, grundlegendes Wissen über *Zauberkunde* besitzen muss.

Im allerersten Schritt muss sich der Spielleiter über die Qualität des Buches klar werden, das er

dem SC in die Hände spielt. Die Qualität eines Schrifttums als Lernbehelf drückt sich in einem **Grad von 1-6** aus. (Bücher 0. Grades mögen faszinierend oder spannend geschrieben sein, doch sie haben keine didaktische Qualität und gelten damit nicht als Lernbehelf). Je höher der Grad, desto mehr Wissen kann man aus dem Buch gewinnen.

Für „weltliche“ **Bücher** gilt: Das Buch erleichtert das Erlernen einer bestimmten Fertigkeit insofern, als die **Steigerungskosten** bis zum Erreichen von FW -6 bei jedem Steigerungsschritt **um den Grad des Buches reduziert** sind. Beispiel: Normalerweise kostet es (8+7) 15 StV, um eine Fertigkeit von -8 auf -6 zu steigern. Mit Hilfe eines Buches 4. Grades wird jeder Schritt um 4 StV billiger, d.h. das Erlernen kostet nur noch $4+3 = 7$ StV.

Außerdem darf mit Hilfe des Buches im positiven Bereich um bis zu +3 Punkte gesteigert werden.

Zauberbücher sind etwas komplexer: Sie beleuchten eine ganze Disziplin der Magie, ohne konkretes Wissen um Zaubersprüche zu vermitteln. Dieses steckt vielmehr in Traktaten, die im Zusammenhang mit dem jeweiligen Zauberbuch gelesen werden müssen. Nur im Fall, dass der SC auch ein solches Traktat hinzuzieht, erschließt sich ihm derselbe Nutzen wie unter 1. beschrieben, und zwar in Bezug auf den einen, im Traktat behandelten Zauberspruch.

Traktate

Gerade im Bereich der Kodifikation von Zaubersprüchen gibt es eine alte Tradition, Wissen in aufsatzartigen Schriften niederzulegen, deren Genialität sich erst in Kombination mit einem Buch über die jeweilige Disziplin offenbart. Diese Traktate sind für sich genommen, materiell gesehen, wertlos. Vereint ein SC aber **6 Traktate derselben Disziplin**, so kann er sie zu einem Buch kompilieren, dessen Grad mit W6 ausgewürfelt wird.

Lehrmeister

Auch die Qualität eines Lehrmeisters wird durch einen Grad bestimmt. Dieser wird ermittelt, indem man seinen FW in der zu vermittelnden Materie plus seinen FW in *Unterweisen* summiert und das Ergebnis durch 2 teilt (aufrunden). Beispiel: Der alte Zauberer Morgul ist zwar ein Meister des *Teleport* (FW 8), aber äußerst ungeduldig (FW *Unterweisen* -3). Sein Grad als Lehrmeister beträgt daher 3.

Die Vorteile eines Lehrmeisters sind dieselben wie bei Büchern (siehe oben) sowie folgende:

Lehrmeister **erleichtern Steigerungsversuche** insofern, als diese **mit 3W6 anstelle von 2W6** gewürfelt werden dürfen. Die Chance des Gelingens ist damit höher. (In Ausnahmefällen kann dies sogar eine FW-Steigerung über 12 hinaus ermöglichen).

Dadurch, dass der Grad eines Lehrmeisters bis zu 12 betragen kann, ist es möglich, dass er die Kosten für das Erlernen eines Spruchs auf 0 reduziert. In diesem Fall kann der SC den Spruch sogar ohne Stufenanstieg erlernen!

Optional: Mut und Furcht

Steht ein SC einem Gegner gegenüber, dessen Stufe die seine um mehr als 3 übersteigt, so kann er von Furcht ergriffen werden: Der Spielleiter kann ihn auffordern, eine **Stufenprobe** abzulegen, also mit dem W30 kleiner oder gleich seiner Stufe zu würfeln. Misslingt diese, so nimmt ihn seine Furcht gefangen und beschert ihm einen Malus in Höhe der Stufendifferenz. Entsprechendes kann auch für Gefahren und Herausforderungen außerhalb des Kampfgeschehens ins Spiel gebracht werden; deren „Stufe“ entspricht dann dem Malus auf etwaige Proben, die der SC ablegen muss, um die Situation zu meistern. Sind mehrere SCs gemeinsam unterwegs, dürfen sie ihre Stufe zusammenzählen.

Der Spielleiter

Für einen gelungenen Rollenspielabend sind alle Beteiligten verantwortlich, doch den Schlüssel dazu hält der Spielleiter in Händen: Er ist Erzähler, Schiedsrichter, Dramaturg, Schauspieler, Freund und Feind in einer Person. Dieses Kapitel möchte einige Anregungen dazu liefern, wie man diese Funktion, die mit zahlreichen Freuden wie auch Bürden verknüpft ist, bestmöglich erfüllt.

Vorbereitung

Anders als die Spieler, die mit minimaler Regelkenntnis und einer flüchtigen Antwort auf die Frage „Wer bin ich heute eigentlich?“ ihre Funktion erfüllen können, bedarf der Spielleiter umfassender Vorbereitung. Er muss einen Abenteuerplan parat haben, Örtlichkeiten und Persönlichkeiten kennen und essentielle Regelfragen intuitiv haben. Es gibt Spielleiter, die all dies spontan, d.h. während des Abenteuers, zu Stande bringen und darüber hinaus mit ausgezeichneter Erzählkunst brillieren. Wer in der Runde eines solchen Spielleiters spielt, darf sich glücklich wähnen. Normalerweise allerdings ist Spielleiter-Sein zeitaufwändig, wenngleich auf spezielle Weise lohnend.

Die Spieler

Die erste Vorbereitungshandlung des Spielleiters besteht darin, abzuklären, wieviele Spieler dem Abenteuer beiwohnen werden und welche SCs sie verkörpern. Das Abenteuer sollte auf Spieler und SCs zugeschnitten sein. Freilich kann man es nicht allen Recht machen; es ist aber machbar, in einem Abenteuer – zumindest aber über mehrere Abenteuer hinweg – allen das zu bieten, was sie

haben wollen. Um nichts anderes geht es. Spielleiter sein heißt, ein Abenteuer so zu moderieren, dass alle daran Freude haben.

Die optimale Spieleranzahl liegt – je nach Geschmack – zwischen 2 und 5. Abenteuer mit 2 Spielern sind stimmungsvoll und intensiv, können aber auf Dauer eine gewisse Dynamik missen lassen. Auf der anderen Seite wird es für den Spielleiter ab 5 Spielern schwierig, sich Gehör zu verschaffen, Stimmung und Atmosphäre dicht zu halten und alle Spieler gleichermaßen zu motivieren.

Proviand

Im Laufe eines längeren Spieleabends gelüftet es die Spieler in der Regel irgendwann, ihren aufkeimenden Hunger zu stillen. Wenngleich eine Kochpause oder eine Stippvisite in der nächsten Pizzeria sehr auflockernd sein kann, geht doch meistens dabei die mühevoll aufgebaute Stimmung verloren, Details werden vergessen usw. Es kann nach einer solchen Intermission sehr schwierig sein, die Spieler wieder „zurück ins Abenteuer“ zu holen. Dazu kommt auch noch das Phänomen der post-prandialen Müdigkeit, also Konzentrations- und Motivationsschwund nach dem Essen. Möglicherweise hilft es, Proviand so knapp wie möglich zu kalkulieren.

Der Proviand ist übrigens auch ein guter Gradmesser für die Kurzweiligkeit eines Abenteuers: Bemerkt der Spielleiter, dass seine Spieler ständig ihre Hände im Proviand haben, so sollte er in seinem Abenteuer einen Gang zuschalten. Wenn das Abenteuer die Spieler so stark fesselt, dass sie auf die Nahrungsaufnahme vergessen, dann hat er es richtig gemacht.

Das Abenteuer

Das Abenteuer ist das Alpha und Omega. Entweder ist es gut erfunden oder aber gut ausgewählt. Abenteuer gibt es für alle möglichen Systeme und Welten zu kaufen oder im Internet zu finden. Der Spielleiter ist aber gut beraten, die Handlung optimal auf die Spieler, die SCs und die Welt, die er ihnen nahe bringen möchte, zuzuschneiden.

Aufbau

Ein Rollenspielabenteuer sollte ähnlich einer Kurzgeschichte aufgebaut sein: ein schneller Prolog, der die SCs regelrecht in die Handlung katapultiert, dann ein schwieriger, spannender, stimmungsvoller, innovativer oder einfach nur lustiger Handlungsstrang, schließlich ein Spannungshöhepunkt, an dem sich die Spieler die Zähne ausbeißen, gefolgt oder kombiniert mit einer unerwarteten Pointe und schließlich einem Epilog, in dem die SCs die Möglichkeit haben, das Geschehene rollenspielerisch zu verarbeiten.

Prolog: Für den Einstieg bewährt es sich manchmal, schriftliche Prologe vorzubereiten und an die Spieler zu verteilen. Man kann damit jeden SC individuell ansprechen, überspringt das lästige „ähm.. ich möchte noch eine Hauskatze kaufen und sie im Tempel segnen lassen“ und bringt Spieler und SCs rasch dorthin, wo man sie haben will: nämlich ins Abenteuer, sodass viel Zeit für

die eigentliche Handlung gespart wird. Freilich dürfen Prologe dieser Art die Spieler nicht einengen oder ihnen Motive unterstellen, die sie nie und nimmer haben würden. Man sollte SCs und Spieler schon gut kennen, wenn man diese Art des Prologes wählt.

Handlung: Es gibt grundsätzlich zwei Arten von Abenteuerarten. Das lineare Abenteuer, das wie eine geschriebene Geschichte aufgebaut ist und den Spielern bestenfalls die Illusion lässt, dass sie sich frei bewegen können. Dieser Typus kann minutiös ausgearbeitet werden, lässt aber wenig Eigendynamik aufkommen (was je nach Spielerzusammensetzung mehr oder weniger kritisch bewertet werden wird). Bei der zweiten Art von Abenteuer dokumentiert der Spielleiter im Vorhinein Örtlichkeiten, Persönlichkeiten, ihre Motivation und einige spieltechnische Details. Die Handlung selbst lässt er – nach dem Prinzip von Aktion und Reaktion – einfach „fließen“, d.h. er überlegt sich erst im Spiel, wie NSCs untereinander interagieren und auf die SCs reagieren. Diese adhoc-Dramaturgie fördert oft interessantere Handlungen zu Tage als ein penibel erstelltes Konzept, kann aber, insbesondere bei unerfahrenen Spielleitern, zu „Regiefehlern“ oder Pattsituationen führen, in denen das Abenteuer ins Stocken gerät. Hier ist Flexibilität gefragt.

Höhepunkt: Am Ende sollte das Abenteuer irgend eine Form von Höhepunkt erreichen. Die Gefahr wird größer, die Bedrohung absehbar, das

W6	Schlüsselfigur	Aufgabe	Motiv	Antagonist	Auslöser	Thema	Ort
1	Monster	Überleben	Liebe	stark	Zufälliges/Naturereignis	Vergangenheit	Natur, Wildnis
2	Anderssphärischer	Beschaffen	Hass	klug, schlau	Handlung der SCs	Geheimnis, Intrige	Dorf
3	Humanoider	Verhindern	Neid, Eifersucht	zauberkräftig	Handlung Antagonist	Götter, Mystik	Höhle, Kaverne
4	Tier	unschädlich machen	Machtgier	mächtig, vermögend	Handlung eines Dritten	Gefahr, böse Mächte	Stadt
5	Herrscher	Herausfinden	Goldgier	unantastbar	Verbrechen	Krieg, Politik	Gebäude
6	Antagonist	Verbringen	Rache	unerkannt	Missverständnis	Reichtum, Schatz	Keller, Gruft, Katakomben

Geheimnis gelüftet etc. Beliebte Stilmittel sind besonders knifflige Rätsel, eine hinterlistige Falle oder der obligatorische Endgegner, der nur mit vereinten Kräften in einem Kampf auf Leben und Tod besiegt werden kann. Das sind valide Instrumentarien, die allerdings eine gute Portion Drama oder eine wohl überlegte Pointe nicht ersetzen können. Dem Spielleiter, der sein Abenteuer selbst schreibt, sei daher geraten, in diese Frage ein bisschen mehr kreative Vorarbeit zu investieren – es lohnt sich! (Zur Anregung sei übrigens auf Robert E. Howards Conan-Geschichten verwiesen. Sie sind weitgehend aufgebaut wie Rollenspielgeschichten und warten fast alle mit einer dezenten, „abenteuertauglichen“ Pointe auf). Gewarnt sei allerdings vor leicht vorhersehbaren Entwicklungen, Cliffhangern und allzu haarsträubenden Wendungen. Wenn die Spieler nämlich die Pointe nicht verstehen oder das Gefühl haben, davon überrollt zu werden, dann ruft die Plotwendung allenfalls Unverständnis hervor!

Bei aller Umsicht, die wir dem Abenteuerkonzept an dieser Stelle widmen, sei allerdings bemerkt, dass es manchmal auch lustig sein kann, einfach drauf loszuspielen. In diesem Fall mag das Abenteuerkonzept sogar den Würfeln überlassen sein (siehe Tabelle oben).

Motivation

Um die Spieler zu motivieren, müssen die SCs motiviert werden. Wer ein Abenteuer schreibt, sollte sich in erster Linie überlegen, wie er die SCs dazu bewegen kann, dem Abenteuer zu folgen; die Spieler werden dann wie von selbst mitgerissen.

In vielen Fällen mag die Aussicht auf ein paar Goldmünzen ausreichen, doch im Allgemeinen sollte das Abenteuer selbst die Motivation beinhalten, sei es, weil der SC darin seinen beschädigten Ruf wiederherstellen will, einem Geheimnis über seine Herkunft auf die Spur kommen möchte oder er selbst auf Rache an einem NSC sinnt, der ihn einst demütigte oder ihm großen Schmerz zufügte. Emotionen sind letztendlich das Band, welches den Spieler mit dem Abenteuer

verknüpft: Wenn er den Gegner hasst, verachtet oder aber – unter Umständen noch interessanter! – bewundert, dann ist die Konfrontation doppelt so interessant als wenn es sich um den x-ten „mächtigen, dunklen Schwarzmagier“ handelt, der „ganze Landstriche in Schrecken setzt“, von dem man aber nicht einmal weiß, woher er kommt und wie er heißt. Kurz und gut: Für Oberflächlichkeiten ist hier kein Platz.

Ein Funke, mit dem sich das Interesse der Spieler immer wieder entfachen lässt, ist das Setting: Besondere Leute, seltsame Völker, neuartige Kulturen oder fremdartige Traditionen ziehen Spieler immer wieder aufs Neue in den Bann. Wenn das Abenteuer zu einem Spiegel der Welt wird, so wird die Welt das Abenteuer bereichern. Im vielen Fällen bietet sich eine Fülle farbenprächtiger Details an, mit denen man Spieler in Staunen versetzen kann, und als Spielleiter hat man gewissermaßen die Pflicht, den Spielern die Spielwelt nahezubringen. Wer sonst sollte es tun?

Material

Ein guter Überblick über das eigene Abenteuer ist die halbe Miete. Wer souverän moderieren möchte, schreibe vor dem Spielabend einen „Schummelzettel“, auf dem die wichtigsten Namen und Werte notiert sind, vielleicht auch weitere Namen, falls Improvisieren angesagt ist und die Spieler nicht durchschauen sollen, welche NSCs tatsächlich abenteuer-relevant sind. Perfektionistische Spielleiter bereiten auch Skizzen von Örtlichkeiten vor, um sie den Spielern an geeigneter Stelle vorzulegen. Das spart Zeit, und eine schöne Skizze kann sehr viel Stimmung schaffen! Wer zeichnerisch begabt ist, kann natürlich auch NSCs portraituren.

Vorbereitete Zettel sind auch für Worträtsel, Schüttelreime und dergleichen sehr zu empfehlen. Wenn jeder Spieler ein Hand-out erhält, spart das Zeit und Frustration („Ich kann hier nichts beitragen, weil die da drüben die ganze Zeit den Zettel in der Hand haben...“).

Die Moderation des Abenteuers

Bilder und Worte

Man muss kein rhetorischer Profi sein, um gut zu moderieren. Wichtiger ist es, dass der Spielleiter selbst ein Bild davon hat, was er vermitteln will und dann ruhig und gelassen daran geht, dieses Bild zu beschreiben. Viele Spielleiter scheitern nicht daran, dass ihnen die Worte fehlen, sondern daran, dass ihnen die Bilder fehlen!

Doch selbst der beste Spielleiter wird verzweifeln, wenn die Spieler ihm nicht zuhören. Es verlangt schon ein Quäntchen Autorität, sich Gehör zu verschaffen. Auch das ist nicht jedermanns Sache, denn es nutzt nichts, zu schreien, zu toben oder gekränkt das Weite zu suchen. Vielmehr sollte man den Spielern klar machen, dass man nicht die Mühe auf sich genommen hat, ein Abenteuer zu erfinden, um es dann von einzelnen kaputt machen zu lassen. Mit schwierigen Störefrieden sollte man nicht gleich coram publico, sondern zuerst einmal unter vier Augen sprechen und die eigenen Bedenken mit Ich-Botschaften umschreiben. Wenn das nichts nützt, muss man sich die Frage stellen, ob man mit dem jeweiligen Spieler überhaupt gemeinsam in einer Runde spielen möchte.

Eine Kleinigkeit noch: Nachsicht ist geboten mit Spielern, die am anderen Ende des Tisches sitzen. Es ist nachweislich schwieriger, dem Spielleiter von dort aus zu folgen, und umgekehrt wird auch der Spielleiter einen großen Teil der von dort stammenden Spielermeldungen nicht wahrnehmen. Man sollte daher erwägen, laute Spieler eher weit weg vom Spielleiter Platz nehmen zu lassen.

Örtlichkeiten

Es ist nicht genug, Örtlichkeiten zu beschreiben; man muss sie inszenieren. Man sollte wie ein Bühnenbildner oder ein Regisseur denken und

das Abenteuer durch die Schilderung noch nie dagewesener Kulissen einzigartig machen.

Da Missverständnisse in Bezug auf Örtlichkeiten einen Kampf entscheiden und sogar schlimmstenfalls zum Tode eines SC führen können, sollte der Spielleiter sich jedenfalls klar und eindeutig ausdrücken. Empfehlenswert ist eine Dreiteilung der Informationen:

1. Auffälligkeiten: Diese erste Stufe umfasst alle Eindrücke, die jedermann – wie geschärft oder stumpf seine Sinne auch sein mögen – sofort wahrnimmt (z.B. Größe, Baustil, Geruch, Lärm).

2. Aufmerksamkeit: Die zweite Stufe beinhaltet all jene Informationen, die erst dann erlangt werden, wenn ein SC dem jeweiligen Aspekt bewusst Aufmerksamkeit schenkt (z.B. Gesichtsausdruck einer Statue, Staubschicht am Boden, leises Plätschern im Hintergrund). Die Aufmerksamkeit wird primär durch die Spieler gelenkt, erst in zweiter Linie durch Proben verifiziert, die der Spielleiter verlangt.

3. Detail: Hierunter fallen alle anderen Reize, insbesondere jene, die ganz gezielte Fragestellung erfordern oder erst zu Tage treten, wenn die SCs eine bestimmte Aktion setzen (z.B. Staub wegwischen, um eine Inschrift darunter zu sehen oder einen Busch beiseite schieben, um einen Altar dahinter sichtbar zu machen).

Normalerweise sollte sich der Spielleiter an diese Reihenfolge halten, d.h. den Spielern zuerst den Erstblick schildern, erst dann jene Aspekte, für die sie sich interessieren, und erst wenn sie ganz gezielt darauf achten oder die entsprechenden „Auslöser“ betätigen, die Detailinformationen.

Persönlichkeiten

Personen sind noch schwerer zu beschreiben als Örtlichkeiten, noch dazu ist ihre Beschreibung flüchtig, d.h. die Spieler vergessen Details wie Haar- oder Augenfarbe schneller als dem Spielleiter lieb ist. Es empfiehlt sich daher, sie durch einzigartige Merkmale von einander zu unter-

scheiden: eine Narbe unter der Nase, schmierig strähniges Haar, ein stierender Blick, eine schnarrende Stimme, ein sie umgebender Blumenduft, hinkender Gang oder Angewohnheiten in Sprache oder Gestik.

Natürlich kann man als Spielleiter nicht jedem NSC solche „Features“ angedeihen lassen. Bei unwichtigen NSCs ist auf eine Beschreibung schlichtweg zu verzichten. Niemand interessiert sich dafür, wie der Waffenhändler oder der Wirt aussieht, und keiner fragt nach der Augenfarbe der Stadtwache. Weniger ist mehr, und farbenprächtige Beschreibungen sollte man sich für jene NSCs aufhehalten, die sie auch verdienen.

Nun zum Rollenspiel der NSCs: Es schadet definitiv nicht, wenn man als Spielleiter ein guter Rollenspieler ist und NSCs besonders witzig, freundlich, gemein, dubios, menschenverachtend, liebreizend oder unberechenbar spielt. Oft reicht es aber auch, die richtigen Worte zu finden, damit die Spieler sich die Art, wie sich ein NSC artikuliert, vorstellen können.

Tempo

Das ideale Abenteuer ist für die SCs eine ständige Herausforderung. Es muss entweder von den Spielern kommen oder zu den Spielern kommen; es darf keinesfalls an ihnen vorbei gehen. Ein guter Spielleiter versteht es, selbst nebensächliche Dinge so zu verpacken, dass die Spieler darin eine Herausforderung sehen.

Damit das Abenteuer interessant bleibt, muss die Handlung ständig voran getrieben werden, entweder von den Spielern oder vom Spielleiter, am besten aber abwechselnd. Ein Abenteuer, das nur reagiert, aber nicht agiert, wird kaum auf Gefallen stoßen. In diesem Zusammenhang ist natürlich das Abenteuerkonzept gefragt: Eine Geschichte, die weitgehend von den Handlungen der SCs abhängt (wie z.B. ein Krimi-Abenteuer, in dem sich von Seiten der NSCs so lange nichts tut, bis der Täter entlarvt wird und sich zur Wehr setzt), kann dem Fluss des Abenteuers sehr abträglich sein. Solche Abenteuer spannend zu konstruieren, ist

eine Kunst für sich und keine leichte Aufgabe für Spielleiter-Neulinge.

Nun zu einem wichtigen Tipp für Szenen, die wider Erwarten langweilig werden: Raffén, verkürzen, streichen. Wer als Spielleiter feststellt, dass eine geplante Szene bei den Spielern nicht ankommt, sollte diese so kurz wie möglich halten.

Atmosphäre und Stimmung

Der Spielleiter hat die schwierige Aufgabe, die Atmosphäre des Abenteuers zu bewahren, wenn sie allmählich zu versiegen droht. Er muss sich dabei manchmal gegen Scherzkekse, Frechdachse und Selbstdarsteller durchsetzen. Das ist nicht leicht, und nicht immer macht man sich beliebt, wenn man gegenzusteuern versucht. Letztendlich sind aber selbst die „schwierigen“ Spieler oft dankbar, wenn man es als Spielleiter geschafft hat, die Stimmung auf hohem Niveau zu halten, denn der „Erfolg“ der meisten Abenteuer steht und fällt mit der Atmosphäre und der Sogwirkung, die es auf alle Beteiligten entfaltet. Kleinere Scherzchen und Lacher sorgen für temporäre Erheiterung, sind aber oft schon nach kurzer Zeit vergessen. Hier entscheidet natürlich auch der Spielstil der Runde über das akzeptable Maß an Humor.

Musik ist ein gutes Mittel, um Atmosphäre zu erzeugen. Vor allem Film-, Instrumental- und manche Meditationsmusik eignen sich, um Stimmungen zu vermitteln. Sie sollte jedoch nur punktuell eingesetzt werden, da ein ständig dahin blubbernder Soundtrack auch die gegenteilige Wirkung haben kann: Er lenkt die Spieler schlichtweg ab.

Auch die **Lichtverhältnisse** können einen großen Unterschied machen. In der Regel eignet sich eine dezente Beleuchtung zum Rollenspiel, nicht aber Kerzenlicht, da man doch hin und wieder Kleingedrucktes im Regelwerk nachlesen möchte, und außerdem entwickeln Kerzen Rauch, der über mehrere Stunden hinweg die Augen der Anwesenden reizen kann. Ein oder zwei von innen beleuchtete Salzsteine sind hier sicherlich ein schöner Kompromiss.

Das Ende des Abenteuers

Zeitfaktor

Es ist eine Tragödie, wenn dem Spielleiter am Ende des Abenteuers die Zeit ausgeht. Ein hastig abgespulter Finalkampf, ein Ruck-Zuck-Epilog und ein paar Questpunkte zwischen Tür und Angel sind der Garant dafür, dass das Abenteuer schon bald in Vergessenheit geraten wird. Vielmehr sollte das Abenteuer die Gelegenheit haben, ordentlich auszuklingen. Damit man am Ende nicht ins Straucheln gerät, empfiehlt es sich, dem Abenteuer von vornherein ein schlankes, aber modulares Konzept zu verpassen, d.h. Teile so zu konstruieren, dass man sie bei Bedarf weglassen kann. Das erfordert natürlich, dass der Spielleiter regelmäßig bewusst auf die Zeit achtet.

Epilog

Viele Spielleiter machen den Fehler, nach dem Höhepunkt zwei bis drei Sätze darüber zu verlieren, wie stolz die Leute doch auf die SCs sind, danach Schätze zu verteilen und Questpunkte zu vergeben. Wenn Zeit bleibt, ist es geschickter, die Handlung noch ein wenig weiter zu erzählen, als wäre das Abenteuer noch im Fluss befindlich. Die Spieler sollen ihre Rolle weiter spielen können und untereinander wie auch mit den NSCs über das Geschehene sprechen können. Sie sollen noch Gelegenheit haben, ihre Ausrüstung zu erneuern oder ihre Belohnung in den Kauf einer neuen Waffe oder Rüstung zu investieren. Sie mögen sich erkundigen, wann der nächste Markt stattfindet oder wie lange man in die nächste Stadt braucht. Unter Umständen kann sich der Spielleiter bei einer solchen Gelegenheit auch Anregungen für das nächste Abenteuer holen.

Sehr stimmungsvoll kann es auch sein, wenn der Spielleiter den SCs im Epilog einiges darüber erzählt, was in der Welt so vor sich geht, dass z.B. im Norden ein Krieg ausgebrochen ist, das Reich von

Unruhen geschüttelt wird, ein seltsamer Fremder das Dorf aufgesucht und eine Seuche prophezeit hat und vieles mehr. Das Konzept des „Teaser“, wie es im Fernsehen gebräuchlich ist, kann sich auch im Rollenspiel durchaus bewähren, setzt natürlich voraus, dass der Spielleiter schon eine vage Ahnung hat, was beim nächsten Spielabend auf dem Plan steht.

Questpunkte

Vermutlich schwierigstes Thema im Rollenspiel ist die QP-Vergabe. Eine unsensible Verteilung kann Spieler demotivieren und vom P&P-Rollenspiel zum Computer vertreiben. Der Spielleiter sollte sich daher den Modus der zu vergebenden QP gut überlegen. Es gibt verschiedene Varianten, nach denen man QP vergeben kann, und alle haben sie ihre Vor- und Nachteile (siehe grauer Kasten im Kapitel „Erfahrung“).

Feedback

Nach der QP-Vergabe bietet sich an, den Spielern mitzuteilen, wie sie sich geschlagen haben. Manche Spielleiter verknüpfen Questpunkte auch mit prozentuellen Erfolgsquoten und teilen den Spielern diese dann mit. Lob und Kritik sollten punktuell und nachvollziehbar geübt werden. Keinesfalls sollte Kritik um der Kritik selbst Willen erfolgen. Wenn die Spieler sich einigermaßen gut geschlagen haben, kann man es auch ohne weitere Erwähnung dabei bewenden lassen.

Auf das Feedback des Spielleiters sollte natürlich auch eines der Spieler folgen: Sie könnten zum Beispiel nach der Questpunkte-Vergabe aufgefordert werden, sich dazu zu äußern, was ihnen an dem Abenteuer gefallen hat und wobei sie sich weniger gut gefühlt haben. Wenn man ein bisschen Glück hat, erntet man am Ende sogar das eine oder andere Dankeschön.

Der Spieler

Nur weil der Spielleiter eine besondere Funktion im Rollenspiel einnimmt, heißt das noch lange nicht, dass man als Spieler keinen Einfluss auf das Abenteuer hat. Das Gegenteil ist der Fall: Das Gelingen eines Rollenspielabends steht und fällt mit den Spielern, ihrem Engagement, ihren Vorlieben, ihren Ideen, ihrer Tagesverfassung und der Art und Weise, wie sie ihren SC verkörpern. Dieses Kapitel will deshalb einige wichtige Aspekte des „Spieler-Seins“ beleuchten.

Die Erschaffung

Die Erschaffung ist der Grundstein des gesamten Spielverlaufs. Ein schlecht durchdachter SC kann ganze Kampagnen ruinieren, Zwist und Hader unter den Spielern aufkeimen lassen, ihnen jede Freude nehmen und den Spielleiter frustrieren. Ein gut konzipierter SC aber kann die Abenteuer bereichern, das Zusammenspiel fördern und die Vorfreude auf den nächsten Spielabend ins Unermessliche steigern.

Wann aber ist ein SC „gut konzipiert“? Diese Frage ist wie die Frage nach Lieblingsfarbe oder Lieblingspeise. Jeder Spieler muss für sich herausfinden, welche Art von SC ihm liegt und ihn interessiert. Es hat wenig Sinn, einen Spielercharakter-Typen zu verkörpern, weil man ihn zuvor noch nie gespielt hat, oder weil er zaubern kann, oder weil die Gruppe dadurch optimal ergänzt würde. Interessanterweise tendieren viele Spieler oftmals zu denselben oder ähnlichen Typen, oder zumindest gibt es bei jedem Spieler einen Typus, mit dem er im Grunde genommen nichts anfangen kann. Jeder am Tisch sollte sich im Klaren sein, welche Figuren ihm in der Vergangenheit besonders gut gelungen sind und warum. Nicht unbe-

deutsam ist daher, von welchen SCs auch andere (Spieler und Spielleiter) sagen, dass sie sie besonders überzeugend fanden.

Die Art von SC, die Spielleiter und Gruppe gebrauchen können, ist bei Einzelszenarien kaum diskussionswürdig. Einer Kampagne allerdings kann eine ausgefeilte Rollenverteilung innewohnen, die es zu beachten gilt. So ist eine Abenteuerreihe mit vielen magischen Rätseln relativ witzlos, wenn keiner in der Gruppe zaubern kann. Ebenso wie eine „Dungeon-Kampagne“ (viele Kämpfe auf engem Raum) für eine Gruppe bestehend aus Scharlatan, Dieb und Prediger ebenso frustrierend wie tödlich sein wird.

Ein weiterer wichtiger Baustein im Rahmen der Erschaffung ist die Motivation des SC. Wie im Kapitel „Der Spielleiter“ bereits angesprochen, benötigen vor allem die SCs eine Motivation, denn dass die Spieler motiviert sind, darf wohl vorausgesetzt werden. Allerdings, und das ist der springende Punkt, werden sich die Spieler im Laufe des Abenteuers immer stärker mit ihren SCs identifizieren, so denken und handeln wie sie, und da kann es durchaus geschehen, dass sich manch ein Spieler plötzlich wundert: „Warum gehe ich eigentlich in dieses Abenteuer?“ Auch wenn diese Frage nicht immer bewusst gestellt wird, lähmt sie den SC, wenn sie nicht befriedigend beantwortet werden kann. Davon abgesehen braucht auch der Spielleiter Ansatzpunkte, um seine Abenteuer individuell auf die SCs zuzuschneiden. Es ist also wichtig, sich bei der Erschaffung eines SC mit den Gründen zu befassen, warum er oder sie eigentlich ins Abenteuer zieht.

In der Dramatik nennt man den Punkt, an dem der Protagonist in die Geschichte hineingesogen wird, das auslösende Moment. In den meisten Geschichten reißt dieses auslösende Moment den Protagonisten brutal aus seinen Lebensumständen heraus: Luke Skywalkers Onkel und Tante sterben, Conan wird versklavt, Frodo erhält einen Ring, dessen Besitz sich als gefährlich herausstellt, Elliott entdeckt einen Außerirdischen im Garten usw. Die ersten beiden Beispiele zeigen,

dass die Verlockung groß ist, die Motivation des SC aus negativen Ereignissen herzuleiten. Beim Rollenspielen ist davor aber Vorsicht geboten! SCs, die vor ihrer Vergangenheit fliehen, schrecklichen Erinnerungen davonlaufen, sich für etwas rächen wollen o.ä. schleppen manchmal „seelischen Ballast“ mit, der immer schwerer wird und sie irgendwann zu Boden zieht. Anders als in den meisten Büchern und Filmen ist für die innere Entwicklung eines Rollenspiel-SC nicht unbedingt ein Happy End vorprogrammiert, daher sei jedem Spieler geraten, seinem SC auch ein positives auslösendes Moment mit auf den Weg zu geben, z.B. dadurch, dass er beim Tag des Schwertes von einem Geweihten als großer Kämpfer erkannt wurde, oder dass er beim Kräutersuchen eine wichtige Person verletzt im Wald fand und ihr das Leben rettete. Beispiele für negative Herleitungen zu finden ist zugegebenermaßen leichter: Der SC zieht aus, um den Mord an seiner Liebsten zu vergessen, oder der SC zieht aus, um allen zu beweisen, dass er nicht der feige Dummkopf ist, für den sie ihn halten, oder der SC zieht aus, um Verbrechen, die er in seiner Jugend beging, wiedergutzumachen, oder der SC zieht aus, weil zufällig alle Familienmitglieder von einem Oger erschlagen wurden und er daher nicht weiß, was er sonst machen soll...

Die hohe Schule der Motivation von Spielercharakteren geht einen Schritt weiter und versucht, unter allen SCs in der Gruppe eine gemeinsame Motivation zu finden. Das ist möglich, wenn sie ein gemeinsames Merkmal verbindet, sie z.B. alle demselben Volk angehören, alle magiebegabt sind oder alle dieselbe Vorgeschichte teilen. Eine solche Gruppenmotivation ist u.U. schwer zu finden, aber äußerst lohnend, denn sie schweißt die SCs von vornherein zusammen und sorgt für einen schnellen, energetischen Einstieg in die Kampagne – eine Aufgabe, die manchmal auch das erste Abenteuer einer Kampagne erfüllt.

Ein Wort noch zu offenen Vorgeschichten: Dabei handelt es sich um Backstories, in denen Fragen aus Sicht des SC offen gelassen werden. Sie sind

äußerst reizvoll, da sie dem Spielleiter Möglichkeiten in die Hand geben, den Hintergrund des SC mit Handlungssträngen oder NSCs seiner Kampagne zu interessanten Wendungen zu verbinden („Ich bin dein Vater!“). Allerdings kann es auch zu Entwicklungen kommen, die dem Spieler so gar nicht behagen. Spieler sollten sich daher gut überlegen, welche Details sie in ihrer Vorgeschichte ausdefinieren und welche Aspekte sie offen lassen. Im Zweifel gilt: Was nicht niedergeschrieben wurde, obliegt dem Gestaltungsspielraum des Spielleiters.

Das Rollenspiel

Rollenspiel im engeren Sinn bedeutet, den eigenen SC überzeugend darzustellen. Wie im Vorwort ausgeführt, bedarf es dafür keines Schauspielstudiums, sondern einer Vision und des Mutes, diese durch plausible Beschreibungen und Äußerungen umzusetzen.

Der erste Schritt hierzu ist, das äußere Erscheinungsbild des SC zu beschreiben. In manchen Runden ist es üblich, die erste Gelegenheit zum Rollenspiel dafür zu nützen, den anderen am Tisch in Erinnerung zu rufen, wie der SC, den man darstellt, eigentlich aussieht. Das Äußere ist im Rollenspiel nur schwach präsent, daher kann es nicht oft genug in Erinnerung gerufen werden. Empfehlenswert ist es, mindestens einmal pro Abenteuer eine umfassende Schilderung einzubauen oder an mehreren Stellen vereinzelte Aspekte hervorzuheben. („Gareon hält sein schneefarbenes langes Haar nach hinten, als er sich über den Quell beugt und von dem kristallklaren Wasser trinkt. Danach wischt er sich den Mund am Ärmel ab und gibt ein erfrischtes ‚Ahhhh‘ von sich.“)

Die zweite Gelegenheit, den eigenen SC darzustellen, bietet sich im Gespräch mit anderen SCs. Diese sind ja so gut wie immer da, gleichwohl ist es aber nicht immer leicht, unter SCs sinnvoll Rollenspiel zu betreiben. Zwar muss Rollenspiel nicht ununterbrochen das Geschehen vorantreiben, aber es sollte stets etwas Neues für alle bereit

halten. Es sollte eine neue Seite der Beteiligten aufzeigen, neue Charaktermerkmale oder Geheimnisse, oder es kann Unterschiede herausarbeiten; nicht aber sollte es in ein inzestuöses Geplänkel verfallen, das ohne äußeren Impuls, ohne Ziel, ohne Zweck und ohne Mehrwert für irgend jemanden am Tisch gepflogen wird.

Im Rahmen der Interaktion mit NSCs kann das Rollenspiel besonders intensiv ausfallen, denn der Spielleiter ist ja irgendwo „Drehbuch-Autor“ und kann durch seine NSCs überaus interessante Situationen und Dialoge gestalten, die SCs fordern und herausfordern, eventuell sogar dazu bringen, Dinge über sich selbst zu erfahren, die sie bisher nicht wussten („So, Ihr wollt also dieses Zauberbuch unbedingt besitzen. Dann sagt mir doch: Was seid Ihr bereit, dafür zu tun?“). Die Erfahrung lehrt, dass manche Spieler Angst davor haben, sich auf diese Weise dem Rollenspiel zu öffnen. Sie befürchten, dadurch zu viel von sich selbst preiszugeben („Wenn ich das jetzt sage oder tue, was werden dann die anderen Spieler von mir denken?“). Es braucht schon ein gewisses Maß an Vertrauen, um einen SC wirklich authentisch wiederzugeben, und alle Spieler seien hiermit aufgefordert, dieses Vertrauen nicht zu missbrauchen oder sich über einander lustig zu machen, sondern einander konstruktiv zu unterstützen.

Geht ein Spieler daran, die Handlungen seines SC zu beschreiben, so steht es ihm frei, dies so formulieren, wie es ihm beliebt. Denkbare Ansätze sind die Ich-Form („Ich werfe mich gegen die Tür!“) oder die Erzählform („Gereon wirft sich gegen die Tür.“). Beide Varianten sind üblich, und jede hat in bestimmten Situationen ihre Vorzüge. Die Ich-Form ist mitreißender und sollte bei emotionalen Schilderungen und längeren Szenen verwendet werden, die Erzählform hingegen bei kurzen Beschreibungen oder Schilderungen, die sich auf äußere Vorgänge beziehen. Ähnlich bei Gesprächen mit NSCs: Prinzipiell sollte direkte Rede gepflogen werden. Bedient sich einer der Gesprächspartner der indirekten Rede, so ist das meist ein Zeichen dafür, dass er das Gespräch

nicht ausspielen, sondern nur inhaltlich auf den Punkt bringen will.

Besonders schwierig ist es, im Rollenspiel die Gefühls- und Gedankenwelt des SC darzustellen, vor allem, wenn die Möglichkeit abgeht, dies über einen Dialog auszuspielen. Im klassischen Drama stellt sich der Protagonist auf die Bühne und hebt zu einem saftigen Monolog an („Sein oder nicht sein...“), doch im Rollenspiel würde dies irgendwie verkehrt wirken. Was also ist die Alternative? Manche Spieler tricksen, indem sie dem Spielleiter und damit allen am Tisch erzählen, was sich ihr SC gerade denkt oder wie er sich fühlt. Das ist aber der falsche Ansatz, denn solche Schilderungen lassen keinerlei rollenspielerischen Bezug zu, d.h. die anderen Spieler können darauf nicht reagieren. Sie können sich die Schilderung nur anhören und milde lächeln. Gedanken und Gefühle sollten daher durch Worte und Taten zum Ausdruck gebracht werden. Wie viel sprechender ist es, wenn ein SC beim Packen seines Rucksacks plötzlich zu fluchen beginnt und, darauf angesprochen, seinem Ärger Luft machen kann, oder wenn ein SC während der Nachtwache wässrige Augen bekommt und endlich ein Geheimnis teilt, das er schon zu lange mit sich herumträgt! Natürlich funktioniert so etwas nur dann, wenn alle Spieler die Empathie aufbringen, einander im Rollenspiel zu unterstützen, miteinander rollenzuspielen anstatt nebeneinander.

Bevor wir das Thema Rollenspiel abschließen, sollte vielleicht noch erörtert werden, wieviel Rollenspiel ein Abenteuer überhaupt verträgt. Die Conclusio gleich vorweg: Das ist Geschmackssache. Jedes Maß, mit dem sich Spieler und Spielleiter wohlfühlen, ist das richtige. Man muss sich nur im Klaren sein, dass Rollenspiel Zeit braucht und ein Rollenspielabend zeitlich begrenzt ist. Glücklicherweise sind die, die acht Stunden am Stück spielen können und genügend Zeit für spannende Kämpfe, geniale Plotwendungen, taktische Szenarien und mitreißendes Rollenspiel haben; der Großteil der Runden wird jedoch früher oder später das Gefühl haben, dass zu viel des einen Elements auf Kosten eines anderen geht. Sollte ein

Spieler oder der Spielleiter das Gefühl entwickeln, dass das Abenteuer durch zu viel oder zu wenig Rollenspiel „gefährdet“ wird, so empfiehlt es sich, dies in einer der Spielpausen anzudiskutieren.

Letztendlich sollte allen bewusst sein, dass richtig dosiertes Rollenspiel wie Salz in der Suppe wirkt: Selbst ein höchst interessantes Abenteuer kann „blutleer“ sein, wenn es nicht von lebendigen Charakteren durchlebt wird, und umgekehrt kann auch ein simpler Plot durch stimmungsvolles Rollenspiel großen Reiz entfalten.

Entscheidungsfindung

Die Entscheidungsfindung in der Gruppe kann mitunter eine schwere Geburt sein. Vor allem dann, wenn die SCs Gelegenheit haben, ein Vorhaben zu planen, kommt es schon einmal vor, dass höchst unterschiedliche Ansichten darüber aufeinanderprallen, welche Taktik die am meisten erfolgversprechende ist. Hier vermischen sich auch gerne der Hintergrund des SC mit Erfahrung und Persönlichkeit des Spielers, sodass nicht immer klar ist, warum wer welche Positionen vertritt.

Dann gibt es auch noch die „Nein-Sager“, die jeden Ansatz so lange zerpfücken, bis nur noch der Eindruck einer schlechten Idee übrig bleibt. Tröstlicherweise hat dies nichts mit der Idee an sich zu tun, denn selbst geniale Ideen können auf diese Weise bis zur Unkenntlichkeit zerlegt werden. „Nein-Sager“ sollten es beim nächsten Mal mal anders herum versuchen, nämlich Gründe zu finden, warum ein Plan funktionieren sollte und nicht, warum er unweigerlich scheitern muss!

Dann soll es Spieler geben, die auch hin und wieder moderieren und deshalb glauben, alles besser zu wissen, die bessere Übersicht zu haben, vieles besser abschätzen zu können. Diesen „Spielleiter-Spielern“ sei gesagt: Sie haben in Wahrheit genauso wenig Ahnung wie die anderen auch, denn jeder Spielleiter hat seine eigene Sicht der Dinge, und auch wenn man ihn noch so gut zu kennen glaubt, kann er einen jederzeit überraschen. Das richtige Rezept für Spieler dieses Typs

ist es, das Geschehen ausschließlich aus den Augen des SC zu betrachten und auch durch dessen Mund zu kommentieren, wie überhaupt es oft Wunder wirkt, wenn man in solchen Situationen die Spieleridentität ausschaltet und nur die SCs planen lässt.

Ob eine Vorgehensweise mit Mehrheit oder einstimmig getragen werden muss, und ob es zulässig ist, dass einzelne SCs „ausscheren“, dafür gibt es leider keine allgültige Antwort. Hier ist es ratsam, sich außerhalb des Rollenspiels zusammenzusetzen und einen Konsens zu finden, mit dem alle leben können. Treffen Spieler, die optimale Rundenkonformität anstreben, mit solchen zusammen, die ihre Handlungsweise nicht von „außerhalb“ bestimmen lassen wollen, so könnte das Zündstoff für die Runde selbst beinhalten und sollte besser vorab diskutiert werden.

Ein Tipp zum Schluss: Wie erfolgversprechend eine Taktik ist, hängt nicht nur von der Taktik selbst ab, sondern auch davon, wie überzeugend sie von den Spielern vertreten wird. Spieler sind daher aufgerufen, engagiert zu planen und diesen Plan beherzt umzusetzen, damit der Funke der Begeisterung auf den Spielleiter überspringt. Zögern und Zaudern ist außerdem nichts für SCs und gibt – nebenbei bemerkt – dem Spielleiter nur zusätzliche Zeit, sich Hindernisse und Stolpersteine auszudenken.

Umgang mit Misserfolgen

Rollenspiel würde sehr bald langweilig, wenn es immer von Erfolg gekrönt wäre. Es liegt in der Natur dieses Genres, dass hin und wieder auch Misserfolge eintreten. Die Ursachen können verschiedene sein: Man hat Würfelpech, verfolgt eine schlechte Strategie oder aber verirrt sich in eine Sackgasse. Manchmal passt der Plan der SCs schlichtweg nicht mit dem Plan des Spielleiters zusammen. Wer hat nun Schuld daran?

Natürlich niemand. Das Gelingen eines Abenteurers ist nämlich nicht nur von „hard facts“ (Würfelergebnisse, gelöste Rätsel, Strategien) abhängig,

sondern auch von „soft facts“ (Rollenspiel, Atmosphäre, Stimmung und Tagesverfassung aller Beteiligten). Erstere kann man, wenn schon nicht unbedingt beeinflussen, dann zumindest nachvollziehen, die „soft facts“ allerdings sind weder greifbar noch messbar. Es mag daher in manchen Fällen „ungerecht“ oder „unfair“ scheinen, wenn das Abenteuer einen schlechten Ausgang nimmt, obwohl die Spieler das Gefühl haben, alles richtig gemacht zu haben. Hier unterscheiden sich Spielleiter auch sehr voneinander: Der SL-Typus „freundlicher Erzählonkel“ biegt die Handlung so, dass alle am Ende glücklich sind. Der SL-Typus „harter Knochen“ lässt die SCs anlaufen, wenn sie nicht auf sein Konzept eingehen, auch wenn sie objektiv keine Fehler gemacht haben mögen. Die meisten Spielleiter werden vermutlich irgendwo dazwischen liegen, und es ist eine Stil- und Geschmacksfrage, mit welchem dieser Ansätze man sich als Spieler besser anfreunden kann. Sollten die Ansichten von Spielern und Spielleiter zu sehr auseinanderlaufen, so empfiehlt sich auch hier ein klärendes Gespräch, in dem jeder seine Bedürfnisse auf den Tisch legt.

Besonders bitter ist es für Spieler manchmal, im Vergleich zu anderen SCs zu scheitern. Da ist man umgeben von Manasphären werfenden Magiern und mörderische Schläge austeilenden Kriegern, und man selbst findet einfach keinen Weg, sich und seine Fähigkeiten in das Abenteuer einzubringen. Das kann mehrere Gründe haben: Möglicherweise eignet sich der SC für das Abenteuer nicht (bzw. umgekehrt), möglicherweise stimmen Spieler und Typus nicht zusammen, vielleicht aber hat der Spieler auch übersehen, dass nicht Werte und Fähigkeiten einen SC definieren, sondern Engagement, Kreativität und überzeugendes Rollenspiel. So kann durchaus auch ein Typus Holzfäller zu einem großen Helden reifen, oder ein pensionierter Henker die Herzen der Spielwelt für sich erobern. Nichts ist unmöglich im Rollenspiel, und als Spieler sollte man nicht den Fehler begehen, seine eigene Bedeutung zu unterschätzen!

Konflikte

Wer jemals einen Konflikt am Rollenspieltisch erlebt hat, weiß: Rollenspiele wirken in zwischenmenschlicher Hinsicht wie ein Katalysator, d.h. sie verstärken positive wie auch negative Grundstimmungen. Interagiert man in der Rolle seines SC mit anderen am Tisch, so ist die Hemmschwelle für Provokationen, Beleidigungen, Anschuldigungen, Herabwürdigungen etc. deutlich niedriger als im realen Umgang. Dessen muss man sich bewusst sein und sorgsam darauf achten, die anderen mit Respekt und Rücksichtnahme zu behandeln, ihnen Zeit für ihre Entscheidungen und Beschreibungen zu geben, über Fehler und Kurzschluss-Handlungen hinwegzusehen und sich letztendlich zu vergewärtigen, dass alles nur ein Spiel ist – ein Spiel, das seinen Reiz nur im gedeihlichen Miteinander findet. Wer daraus einen Wettbewerb macht oder sich auf Kosten der anderen profiliert, sollte sich ein anderes Genre suchen.

Wie sieht es aber mit Meinungsverschiedenheiten zwischen Spielern und Spielleiter aus? Zum einen gilt es für Spieler, zu bedenken, dass der Spielleiter mehr Zeit und Arbeit in das Abenteuer investiert als sie. Eine gewisse Grundwertschätzung ist daher angebracht, und mit dieser sollte auch eine Toleranz für Fehler einhergehen. Damit der Spielleiter seine Funktion optimal erfüllen kann, braucht er außerdem eine gewisse Macht über das Spielgeschehen, die nicht unnötig durch Diskussionen oder bissige Kommentare unterminiert werden sollte. Ist man als Spieler einmal anderer Ansicht, so ist das nur natürlich, es sollte aber nicht im Abenteuer diskutiert werden und auch nicht unmittelbar nach dem Abenteuer, da solche Diskussionen ausufern können und sich am Ende des Rollenspielabends keiner mehr ans Abenteuer, sondern nur noch an die Diskussion erinnert. Besser ist es, sich mit dem Spielleiter eine Woche später zu treffen und ihm bei einem Bier oder Kaffee mitzuteilen, was einen gestört hat, warum man sich mit der einen oder anderen Entscheidung nicht wohl gefühlt hat. Sofern der Spiellei-

ter sich im Klaren darüber ist, dass Spielleitung vor allem bedeutet, für die Spieler einen möglichst schönen Spielabend zu produzieren, wird ihm die Kritik sicherlich nicht egal sein.

An dieser Stelle sei erwähnt, dass die Vergabe von Questpunkten ein besonders heikles Thema ist, zumal ihr eine – sehr persönliche – Wertung innewohnt. Niemals sollte sich ein Spieler beim Spielleiter über die erhaltenen Questpunkte beschweren; weder „Das war zuviel!“, noch „Das ist zu wenig!“ und schon gar nicht „Warum hat er so viel und ich so wenig bekommen?“. Solche Diskussionen vergiften die Stimmung rückblickend, möglicherweise auch nachhaltig. Sollte der Spielleiter bei der QP-Vergabe zum wiederholten Mal ungerecht oder total absurd vorgehen, so bietet sich an, dass ihn die Spieler als Gruppe um eine einheitliche Vergabe ersuchen oder aber – wiederum als geschlossene Gruppe – mit ihm diskutieren, ob es nicht möglich wäre, das Niveau der QP ein wenig anzuheben bzw. abzusenken. Auch hier wird sich ein vernünftiger Spielleiter bestimmt nicht der Diskussion verschließen, wenn er seine Spieler glücklich machen will.

Ein gutes Mittel, um Konflikte zu bewältigen, Streitfragen anzusprechen und Diskussionen zu führen, ist es übrigens, sich abseits des Rollenspiels hin und wieder als Runde zusammen zu finden, z.B. zum Bowling, zum Essen oder aber für ein unverbindliches Brettspiel, und diese Gelegenheiten zu nutzen, über Dinge zu diskutieren, die einem beim Rollenspiel gestört oder besonders gut gefallen haben. Ja, es darf anderen Spielern auch mitgeteilt werden, dass man ihren SC besonders gerne in Aktion sieht, und es darf auch das letzte Abenteuer des Spielleiters ausdrücklich gelobt werden!

Atmosphäre und Spieldisziplin

Wozu spielen wir eigentlich Rollenspiele? Ich hoffe, für die Mehrheit der Leser dieses Kompendi-

ums zu sprechen, wenn ich sage, dass es uns um Spaß und Spannung geht, eingebettet in eine stimmungsvolle, möglichst überraschende und kurzweilige Handlung. Aha! Es geht also nicht nur darum, den entführten Prinzen zu befreien oder das Monster zu töten, welches ein Dorf nach dem anderen auseinandernimmt? Genau!

Und vor diesem Hintergrund sollte es uns ein Anliegen sein, optimal zu Stimmung und Atmosphäre im Abenteuer beizutragen. Das Problematische am Phänomen „Stimmung“ ist, dass sie nur so gut ist, wie das schwächste Glied in der Kette. Auch der genialste Spielleiter kann keine Stimmung aufbauen, wenn ein Spieler in der Runde jeden zweiten Satz mit einem Zitat aus „Indiana Jones“ quittiert, oder ein anderer zu jeder Formulierung ein Witzchen bereit hält. Nichts gegen lustige Bemerkungen – diese sind absolut notwendig und sorgen manchmal für wohltuenden Muskelkater in den Lachmuskeln – sie sollten jedoch wohl überlegt eingeworfen werden. Gleiches gilt für off-topic-Meldungen. So ist die Audienz beim Hohepriester nicht gerade der optimale Zeitpunkt, um darüber zu diskutieren, ob als nächstes Schoko-Kekse oder Chips in die Schüssel kommen sollen. Auch ist es nicht förderlich, Schüttelreime zu bilden, während der Spielleiter von einem „unheimlichen, schwarzen Schatten, der die Wände entlang kriecht“ erzählt. Was kann also jeder einzelne von uns Spielern tun, um Stimmung und Atmosphäre optimal mitzutragen?

1. Den Spielleiter ausreden lassen. Rollenspiel ist kein zeitkritisches Spiel. Wer dem Spielleiter ins Wort fällt, wird keinen Vorteil daraus ziehen, sondern höchstens Unmut erregen. Befürchtet ein Spieler, dass ihm für seine Aktion keine Zeit mehr bleibt, so möge er hiermit beruhigt sein: Wann immer der Spielleiter will, dass ein Spieler Gelegenheit zum Handeln erhält, wird er dies auch zulassen, eine rhetorische Pause einlegen oder aber explizit zum Handeln auffordern. Wenn er es nicht will, so hat er dafür gute – meist dramaturgische – Gründe.

2. Auf die Stimmung einlassen. Was simpel klingt, fällt vielen Spielern, auch erfahrenen Spielern, schwer, nämlich die Atmosphäre, die der Spielleiter kreiert, vorbehaltlos anzunehmen. So wirkt es z.B. Wunder, wenn sich ein Spieler in einer unheimlichen Situation nur noch flüsternd mit den anderen verständigt oder den Kopf einzieht und beschreibt, wie sein SC ängstlich die Hand seiner Gefährtin ergreift. All das ist nicht so einfach, denn Angst, Schauer oder Beklemmung sind Emotionen, und wie bereits oben angesprochen, sind diese im Rollenspiel besonders schwer zu transportieren.

3. Autorität akzeptieren. Es geschieht oft, dass SCs vor höherrangige Autoritäten treten: Der Tempelvorsteher, der Landgraf, der mächtige Schwarzmagier, vor dem alle im Staub kriechen. Sie alle erwarten sich, dass man sie respektiert, vielleicht sogar fürchtet. Und dann kommen die SCs, fischen lässig einen Apfel aus der Schüssel und grüßen den Mächtigen mit einem locker-luftigen „Wie geht’s Euch heute, großer Meister?“, gefolgt von einem augenzwinkernden „Schicken Thron habt Ihr da!“. Der Spielleiter kann nun entweder verzweifeln, die Frechheit ignorieren (in diesem Fall wirkt sein ach-so-mächtiger NSC plötzlich ganz schön machtlos) oder aber mit voller Härte durchgreifen, die SCs zur Sau machen oder für ihre Frechheit auspeitschen und in den Kerker werfen lassen (in welchem Fall das Abenteuer vermutlich gelaufen ist). Traurig, aber wahr: Es gibt wenige Alternativen. Es ist daher absolut notwendig, dass die Spieler von sich aus Autoritäten akzeptieren, sich je nach konkretem NSC fügen, sich respektvoll, vielleicht sogar ein wenig unterwürfig verhalten und darauf verzichten, ihre Grenzen auszutesten. Freilich hat man im richtigen Leben mehr mit Autoritäten zu tun als einem lieb ist, doch um einer authentischen Atmosphäre Willen sollte man sich hier als Spieler ein wenig abverlangen.

4. Pausen nützen: Spielpausen sollten dazu genutzt werden, sich die Beine zu vertreten, dem Ruf der Natur zu folgen, den Raum zu lüften,

off-topic-Themen zu besprechen, Proviant nachzufüllen, Termine auszumachen und vielleicht die eine oder andere kurze Kritik zu äußern, die während des Spiels ungesagt bleiben musste.

5. Am Rollenspiel der anderen partizipieren:

Man glaubt nicht, wie dynamisch und interessant das Rollenspiel werden kann, wenn SCs beginnen, auf einander zu reagieren und Bezug zu nehmen auf das, was ein anderer sagt oder tut. Nichts ist langweiliger, als wenn jeder SC nur mit dem Spielleiter spricht. Ja, natürlich steht der Spielleiter irgendwie im Mittelpunkt, aber das heißt nicht, dass man ihn künstlich beeindrucken muss. Im Gegenteil: Die meisten Spielleiter werden es sogar angenehm finden, sich hin und wieder zurück zu lehnen und das Rollenspiel der SCs zu beobachten.

6. Den SC als lebende, atmende Person führen:

SCs sind keine Spielfiguren, sondern Protagonisten mit einer eigenen Geschichte, mit eigenen Ideen, Vorlieben und Macken. Sie haben es verdient, dreidimensional verkörpert zu werden. Spieler sollten sich daher so oft wie möglich bewusst die Frage stellen, wie ihr SC in dieser Situation wohl reagieren würde, bevor sie aus der Hüfte schießen und dadurch so handeln, wie sie in seiner Situation agieren würden. Dazu gehört es auch, eigene Erfahrungen zu unterdrücken (ausschalten lassen sie sich ohnehin nicht), sich in den SC hineinzuversetzen, sein Äußeres zu visualisieren und vielleicht das eine oder andere Mal bewusst gegen eigene Tendenzen zu handeln. Mitunter kann ein SC auf diese Weise auch seinen eigenen Spieler überraschen!

Damit ist vieles, aber noch längst nicht alles gesagt. Es ist zu hoffen, dass dieses Kapitel den einen oder anderen nützlichen Denkanstoß bereit hielt, und wer zu dem Ergebnis kommt, dass alles, was hier geschrieben steht, so absolut überhaupt nicht zutrifft, wird damit für sich wohl auch richtig liegen, solange am Ende nur ein Spielabend herauskommt, der allen Beteiligten Spaß macht und Freude bereitet.

Kreaturium

Im folgenden sind diverse Tiere und Monster beschrieben. Die von den Göttern geschaffenen Geschöpfe werden als „Tiere“ bezeichnet, während als „Monster“ jene zu gelten haben, die durch Launen der Natur, durch Verbindung mit dem Manafluss oder den jenseitigen Sphären oder durch bewusstes schöpferisches Wirken abgeirrter Magier entstanden sind.

Adler^V Der Adler so wie auch alle anderen habichtartigen Greifvögel attackiert aus dem Flug heraus und hat es üblicherweise auf das Gesicht des Opfers abgesehen. Ohne triftigen Grund greift er keine Feinde an, die größer sind als er. Verwandte: Habicht, Falke. Auftreten: W3-1. Werte: ST 1, NK 25/12, LK 12, TP W6+3, HW 3. Sturzflug, Negiert Rüstungen.

Äffchen^V Das Äffchen ist klein, schnell und geschickt und einigermaßen intelligent, aber keine Herausforderung im Kampf. Es kann einen Gegner aber einigermaßen irritieren. Auftreten: W3. Werte: ST 1, NK 15/15, LK 8, HW 3

Auferstandener Der Auferstandene ist ein Untoter, in dem nicht irgendeine dienende Seele in den Körper beschworen wurde, sondern die zur Hülle passende. Dadurch gelangt der Auferstandene zu einem Maximum an Fähigkeiten. Wurden auch Zauberkräfte reaktiviert, so bedurfte es zur Erweckung meist der Mitwirkung von Geistern oder Dämonen. Werte: ST 14, NK 22/11, LK 50, TP 3W6+3, Regeneration 3W6+2 LP/KR.

Bär Der Bär ist ein gefährliches Tier, das mit Reißzähnen und gigantischen Pranken attackiert. Wenn er satt und müde ist, ist er friedlich, doch riecht er rohes Fleisch oder leckt er Blut, dann ist es besser, vor ihm Reißaus zu nehmen. Arten: Höhlenbär, Braunbär, Schwarzbär, Eisbär. Auftre-

ten: W6-4. Werte: ST 12, NK 16/8, LK 55, RS W4, TP 3W6, #AT 2, HW 1

Baumspinne^V Die ellenlange Baumspinne fällt (meistens zu spät) durch gelbe Mandibel auf, die sich von ihrem harten, schwarzen Leib abheben. Mitunter kann sie einem Menschen durchaus gefährlich werden. Meistens teilen sich W6 Spinnen einen Baum. Der Biss der Baumspinne ist glücklicherweise nicht giftig. Auftreten: W6. Werte: ST 1, NK 14/8, LK 10, TP W6

Baumtiere Diese Kreaturen sind Verwandte von Affen, Bären oder sonstigen Tieren und haben eines gemeinsam: Sie leben auf Bäumen und sind deshalb mit außerordentlich scharfen Krallen ausgestattet, die jene zu spüren bekommen, die ihnen ihren Baum streitig machen. Arten: Klammeraffe, Baumbär, Borkenfresser. Auftreten: W4-1. Werte: ST 1, NK 15/10, LK 20, TP W6+4

Delfin Der Delfin ist ein friedlicher Wasserbewohner, der Menschen mag und ihnen gerne auch einen Gefallen erweist. Er verteidigt sich mit schmerzhaften Bissen, wenn er angegriffen wird. Auftreten: W3. Werte: ST 1, NK 18/12, LK 40, TP 2W6

Drache, Gold- Der araclische Golddrache, der uns hier als typischer Vertreter der geflügelten Alten dienen mag, ist in den Hochgebirgen zu finden. Er, dessen Lebenserwartung bei 120 Jahren liegt, besitzt vier Beine und einen bis zu 15 Schritt langen, schlanken Leib, dessen Schuppen in strahlenden Goldtönen glänzen. Seine Schwinge sind kurz und breit, und an Schädel- und Halsoberseite befinden sich um so mehr zungenförmige Hautlappen, je älter er wird. Ob seiner dunkelvioletten Augen wirkt er geheimnisvoll und faszinierend. Golddrachen sind einzelgängerische

Höhlenbewohner, die sich nur zur Paarungszeit treffen. Die Jungen werden in der Luft geboren und stürzen der Erde entgegen, wobei der Luftzug ihre verklebten Flügel rasch trocknet, sodass sie den Aufprall nicht zu fürchten brauchen. Die Drachennutter steht dem jungen Golddrachen noch geraume Zeit nach der Geburt fürsorglich

zur Seite. Menschen gegenüber sind Golddrachen freundlich gesinnt, und ihre Laute sind für menschliche Ohren wohlklingend. Sie zählen zu den Edeldrachen, denen eine instinktive Form der Magie und/oder die Fähigkeit des Feuerspeiens zugeschrieben wird. Werte: ST 22, NK 24/16, LK 100, TP 3W6+3, RS W8, #AT 2, HW 4. Sturzflug.

Kampf gegen Kreaturen

Die umseitig beschriebenen Kreaturen haben einen Nahkampf- (NK) und einen Fernkampfwert (FK). Der NK-Wert (A/V) besteht aus einem Angriffs- und einem Verteidigungswert.

Die Regeln des waffenlosen Kampfes gelten für Kreaturen nicht.

Manche Kreaturen haben mehr als eine Attacke pro Kampfrunde; dies ist unter #AT vermerkt.

Das bei Tieren **hochgestellte V** bezeichnet solche, die als Vertraute angenommen werden können (s. Kapitel „Begleiter und Vertraute“).

Finden die SCs den Hort einer Kreatur mit **Hortwert** (HW), so kann der SL mit dem W6 würfeln. Bei einem Ergebnis kleiner oder gleich dem HW findet sich in selbigem ein besonderer Gegenstand.

Fähigkeiten von Kreaturen

Ätzend: Jeder TP, den die Kreatur erleidet, verspritzt ätzende Körpersäfte, die dem Angreifer ein Drittel (abrunden) der zugefügten TP beibringen, es sei denn, er ist durch einen Schild geschützt.

Beengt: Diese Kreaturen rücken ihrem Gegner bei einer glücklichen Attacke so nah zu Leibe, dass er seine Waffe nur noch eingeschränkt verwenden kann: Attacken sind um -6 erschwert, bei Zweihandwaffen sogar um -12. Dieser Effekt währt so lange, bis die Kreatur einen Treffer erleidet oder der Gegner eine Aktion bloß dafür aufwendet, Distanz zwischen sich und die Kreatur zu bringen. Diese Aktion gelingt immer, kostet aber wertvolle Zeit.

Dunkelsicht: Diese Kreaturen sehen im Dunkeln und erleiden keinen Malus wegen Dunkelheit.

Gift: Diese Kreaturen verursachen zusätzlich zu TP durch ihre natürliche Waffe auch noch Giftschaden

in der angegebenen Höhe. Voraussetzung ist, dass der SC zumindest 1 SP durch den Treffer erleidet. Soweit nicht anders angegeben, kann durch eine gelungene Probe auf *Belastbarkeit* die Wirkung des Giftes halbiert werden.

Negiert Rüstungen: Diese Kreaturen haben einen Sinn für Schwachstellen oder attackieren überaus gezielt. Deshalb darf ihr Gegner allfälligen RS nicht von den TP abziehen.

Regeneriert: Diese Kreaturen regenerieren, wenn an der Reihe, die angegebenen LP pro KR.

Schwarmtiere: Treten Tiere in Schwärmen auf, so wird der Schwarm zunächst als 1 Tier betrachtet. Schwärme attackieren jeden in ihrer unmittelbaren Nähe, ihre Attacken gelingen immer, dafür haben sie keine Parade. Ein Schwarm hat so viele LP, wie die Summe der LP der Einzeltiere beträgt. Sobald auf 10 Tiere reduziert, löst er sich auf und es agieren die einzelnen Tiere.

Schock: Wer die Kreatur berührt oder von ihr berührt wird, erleidet Schaden, es sei denn, ihm gelingt eine um die Stufe der Kreatur erschwerte *Belastbarkeit*-Probe.

Sturzflug: Raubvögel und Drachen attackieren aus dem Flug, ziehen sich dann für 1-3 KR zurück und attackieren erneut. Sie können nur von jenem ungehindert attackiert werden, der soeben von ihnen angegriffen wurde. Attacken anderer sind, soweit überhaupt möglich, um -6 erschwert.

Umschlingt: Diese Kreaturen verursachen beim ersten Treffer TP und BEP, danach TP oder BEP. Wird die Kreatur von dritter Seite attackiert, so besteht eine Chance (W30 kleiner oder gleich den BEP), dass der umschlungene SC die Hälfte der TP erleidet.

Zauberkräftig: Diese Kreaturen haben magische Kräfte wie beschrieben oder vom Spielleiter nach eigenem Ermessen auszugestalten. Im Zweifel entscheidet eine Stufenprobe über deren Gelingen.

Drachenwal Der Leib dieses Wals ist beschuppt wie der eines Drachen, und an seinem Kopf kann man die Ansätze von Hörnern sehen. Der Ursprung der Drachenwale liegt im Dunkeln. Weil sie aber extrem aggressiv sind, wird vermutet, dass sie von den Göttern gegen ihren Willen in die Meere verbannt wurden. Ihre Werte sind unerheblich - wird ein Drachenwal gesichtet, sollte man um sein Leben rudern. Auftreten: 1. Werte: ST 30.

Echsen^V Echsen werden magische Kräfte zugeschrieben, im Fall der Eidechsen sind es z.B. heilende und regenerative Fähigkeiten. Sie sind natürlich keine Gegner im Kampf. Auftreten: W2. Werte: ST 1, NK -/20, LK 3

Einhorn Das Einhorn, ein Pferd edler Statur mit dichter Mähne und einem gedrehten Horn zwischen den Augen (dem man telepathische Kräfte nachsagt) hält sich in der Regel an magischen Orten auf und ist sehr scheu. Manchmal aber hat es eine Mission, und wenn es kämpfen muss, dann stürmt es Horn voran auf den Gegner zu. Es gibt auch schwarze Einhörner, die angeblich mit dem Bösen im Bunde stehen. Auftreten: W6-4. Werte: ST 12, NK 22/11, LK 80, TP W30 (Horn) oder 2W6+3 (Trampeln). Zauberkraftig.

Elch Die im Norden als Jagdwild geltenden Elche wirken behäbig, sind aber sehr kräftig und können, wenn sie sich angegriffen fühlen, sehr gefährlich werden. Größer als Menschen sind manche, und ihre Geweihschaukel ist eine mächtige Waffe. Auftreten: 1. Werte: ST 4, NK 15/9, LK 40, TP 3W6

Eule^V Die Eule sieht im Dunkeln, schläft am Tag und wird in der Nacht aktiv. Als Raubvogel ist sie unterschätzt, weil sie sich primär kleine Beutetiere aussucht. Für größere Gegner ist die Eule nur in der Dunkelheit gefährlich. Auftreten: 1. Werte: ST 1, NK 24/10, LK 13, TP W6+3, HW 3. Dunkel-sicht.

Fledermaus^V Die Fledermaus ist ein oft anzutreffender Höhlenbewohner. Sie sieht im Dunkeln und attackiert nur, wenn sie sich gestört fühlt oder erschreckt. Ihr Biss ist schmerzhaft und überträgt Krankheiten. Auftreten: 2W12. Werte: ST 1, NK 11/14, LK 5, TP W6. Dunkelsicht. Schwarm.

Flusspferd Flusspferde sind an sich friedfertige, behäbige Zeitgenossen mit dicker Haut, können aber, wenn sie sich gereizt oder angegriffen fühlen, sehr gefährlich werden. Sie sind stark genug, um ein Ruderboot umzuwerfen. Auftreten: W3. Werte: ST 4, NK 13/4, LK 25, TP 3W6, RS W4.

Geier Der Geier ist ein zäher Aasfresser, der sich nur wenn er sehr hungrig ist, und auch dann nur mit Verstärkung, lebende Gegner anzugreifen getraut. Dann aber kann er selbst für Menschen unangenehm werden. Die erste Attacke erfolgt meist aus dem Flug, danach verbleibt er am Boden und lässt von seinem Opfer nicht mehr ab. Arten: Wüstengeier, Felsengeier, Sumpfgeier. Auftreten: W6. Werte: ST 1, NK 22/10, LK 15, TP 2W6+3, HW 2

Ghul Der Ghul ist ein gekrümmter Humanoider mit dunkler, fettiger, haarloser Haut. Seine Arme und Beine sind sehnig, dünn und krallenbewehrt. Überlieferungsgemäß wurde der erste Ghul zum Untoten, als er das Fleisch eines Untoten verzehrte. Ghule können nicht beschworen werden. Werte: ST 10, NK 20/10, LK 35, TP 3W6+1, Regeneration 2W6+2 LP/KR.

Goblin Der Goblin ist ein primitiver Humanoider affenartiger Prägung, mit hinterlistigen, tief-liegenden Augen und einem unterdurchschnittlich entwickelten, ausgezehnten Körperwuchs. Goblins sind feindselig und aggressiv, manchmal aber auch feige oder opportunistisch. In der Überzahl zu sein verleiht ihnen Mut, wenngleich sie sich dabei weder intelligent noch solidarisch verhalten. Sie ernähren sich von Weggeworfenem und übertragen Krankheiten, weswegen der Kon-

takt mit ihnen vielerorts verboten ist. Auftreten: W6+3. Werte: ST 1, NK 15/8, LK 15, TP W6+1

Hai Der Hai ist einer der gefährlichsten Bewohner offener Gewässer. Er riecht Blut über große Distanzen und erweist sich, wenn er gereizt oder hungrig ist, als tödlicher Gegner – erst recht für jene, deren Heimat das Wasser nicht ist! Auftreten: W4-3. Werte: ST 8, NK 15/8, LK 60, TP 4W6.

Harpyie Die Harpyie ist eine vom Wahnsinn befallene Chimäre mit dem Kopf einer hässlichen, ausgemergelten Frau und dem Leib eines zersausten Vogels. Harpyien ernähren sich von Aas, daher ihr Gestank, doch am liebsten verspeisen sie Menschenkinder. Die Harpyie kämpft gegen ihr Opfer, indem sie es (bei glücklicher Attacke) packt, in schwindelerregende Höhen trägt und es dann zu Tode stürzen lässt. Auftreten: W6-1. Werte: ST 3, NK 22/11, LK 25, TP 2W6+2, HW 5. Sturzflug.

Hirsch Hirsche sind in der Regel scheue Tiere. Sie meiden die Gegenwart aller Tiere, die größer sind als sie. Ihre Gefährlichkeit variiert vom geradezu zerbrechlichen Junghirsch bis hin zum ausgewachsenen Zwölfender. Einen ausgewachsenen Hirsch mit mächtigem Geweih niederzustrecken gilt in manchen Kulturen als ruhmreiche Mannestat, in anderen als Sakrileg. Auftreten: W2. Werte: ST 3, NK 17/10, LK 30, TP 2W6+2.

Hund^V Hunde – natürlich sind hier große Hunde gemeint – dienen als treue Begleiter, wachsame Beschützer oder Kampfgefährten. Im Kampf verbeißen sie sich gerne in den Gegner und behindern ihn dadurch. Auftreten: W6+3. Werte: ST 1, NK 8+/6, LK 10+, TP W6+3. Beengt.

Hydra Hydren haben beschuppte reptilhafte Leiber, aus denen mehrere Hälse mit Köpfen wachsen, die Merkmale von Echsen haben und vogelartige, scharfe Schnäbel. Gefährlich an Hydren ist, dass Hälse bzw. Köpfe in Windeseile nachwachsen. Auftreten: 1. Werte: ST 3 pro Kopf, NK

18/8, LK 10 pro Kopf, TP 3W6, #AT Köpfe, Regeneriert 1 Kopf/KR.

Insekten, Spinnen, Skorpione^V Sie sind klein und unauffällig, doch manchmal sind sie auch giftig und werden dadurch zu ernstzunehmenden Gefahren. Ihre Kampfwerte sind weitgehend irrelevant, denn sie attackieren nur ungesehen, unbeachtet und unvermutet, z.B. indem sie sich mit einem Faden von der Decke lassen und ihr Opfer beißen, oder auf Gegenständen sitzen und stechen, sobald der Gegenstand ergriffen wird. Gifte können lähmen, zum Tod führen oder beides. Werte: ST 1, NK 3/9, LK 1, TP W3. Gift (nach Maßgabe des Spielleiters, im Zweifelsfall 1W6 SP).

Kadaver Der Tierkadaver ist der rätselhafteste aller Untoten. Er entsteht oft spontan in der Nähe einer Totenbeschwörung, nicht aber willkürlich, da es – nach dem heutigen Stand der Nekromantie – schwer möglich ist, Seelen toter Tiere zu beschwören oder die von Menschen in eine tierische Hülle zu zwingen. Dennoch gibt es untote Ratten, untote Adler, untote Katzen, untote Wölfe sowie Kadaver anderer Tiere erster Stufe. Werte: ST 1, NK 14/8, LK 10, TP W6+2, Regeneration 1 LP/KR.

Kamel Das Kamel ist ein gutmütiges Reittier, das allerdings manchmal Launen entwickelt. Was Nahrung und Wasser betrifft, sind Kamele sehr genügsam, doch für den Kampf sind sie nicht geeignet, so schmerzhaft ihre Bisse auch sein können. Auftreten: W3. Werte: ST 3, NK 15/9, LK 40, TP 2W6+1

Katze^V Die Katze ist ein besonderes Tier. Sie hält sich nur an gewissen Orten auf, fühlt sich von schillernden Persönlichkeiten angezogen, und niemand weiß mit Sicherheit zu sagen, was in ihr vorgeht. Im Kampf ist die Katze kein gefährlicherer Gegner. Wenn sie attackiert, dann nur unvermutet. Ihr untrüglicher Instinkt für Schwachstellen bewirkt, dass sie trotz ihrer Größe empfindliche Behinderungen beibringen kann (z.B. Verletzung am Auge oder an der Hand). Auftreten: W2. Wer-

te: ST 1, NK 16/12, LK 9, TP W6. Negiert Rüstungen.

Krokodil Das Krokodil ist schneller als es aussieht und vor allem im Wasser ein äußerst gefährlicher Gegner, dessen kräftigem Gebiss nichts und niemand standhält. An Land hat das Krokodil nur 1 Attacke pro KR. Auftreten: W3. Werte: ST 6, NK 15/7, LK 16, TP 2W6+3, RS W4, #AT 2

Kröte^V Die Kröte ist hässlich und wird deshalb im Großen und Ganzen gemieden. Wird sie angegriffen, so sondert sie ein klebriges, ekliges Sekret ab, das bei manchen Arten brennen oder sogar ätzend sein kann. Wenn es in die Augen gespritzt wird, kann es den Gegner erheblich blenden! Auftreten: W6. Werte: ST 1, LK 3

Lebender Leichnam Sein Fleisch ist von Würmern und Maden befallen, Körperteile hängen schlaff herunter, seine Erscheinung ist grauerregend. Die unheilige Kraft, die ihn am „Leben“ hält, verleiht ihm veritable Stärke. Werte: ST 6, NK 20/6, LK 30, TP 2W6+2, Regeneration W6+2 LP/KR.

Löwe Der Löwe wird nicht umsonst als König der Tiere bezeichnet. Er ist ein Raubtier von unbeschreiblicher Wildheit und Gefährlichkeit. Seine Stärke ist enorm. Er zerreißt sein Opfer mit seinen Pranken und zerfleischt es zwischen seinem Raubtiergebiss. Auftreten: 1. Werte: ST 12, NK 20/12, LK 30, TP 3W6+3 (Rachen), 2W6+3 (Pranken), RS W4, #AT 1+1, HW 3. Beengt.

Mammut Mammuts sind selten, groß und sehr gefährlich, wenn sie gereizt werden. Sie sind eine aussterbende Tierart, man sieht nur noch wenige von ihnen im hohen Norden. Auftreten: 1. Werte: ST 28, NK 18/5, LK 150, TP 3W30, RS W8

Mantikor Diese Chimäre hat den Leib eines Löwen, das Gesicht eines Menschen und den Schwanz und Stachel eines Skorpions. Wie die meisten Chimären ist auch der Mantikor nur selten Herr seiner Sinne. Auftreten: 1. Werte: ST 18, NK 20/13, LK 45, TP 3W6+3 (Rachen), 2W6+3

(Pranken), 2W6+3* (Stachel), RS W4, #AT 1+1+1, HW 4. Gift (STR-1).

Mumie Ihr Körper wurde konserviert und ihre Eingeweide entnommen und gesondert aufbewahrt. Mumien agieren vergleichsweise schlau, sind auch zu komplizierteren Handlungen in der Lage, nur für das Führen von Waffen reicht ihre Beweglichkeit nicht. Werte: ST 12, NK 18/8, LK 33, TP 2W6+3, #AT: 2, Regeneration 3W6 LP/KR.

Muräne Der Biss dieser Aalartigen, die bis zu 9 Meter lang werden, ist schmerzhaft, aber vor allem giftig. Auftreten: 1. Werte: ST 1, NK 20/13, LK 10, TP W6+3. Gift (nach W6 Minuten 2W6 SP).

Nashorn Nashörner findet man vereinzelt in Wäldern und Steppen. Sie sind friedlich, doch werden sie gereizt, greifen sie an, Horn voran. Mit jeder Kampfrunde verringern sich ihre Kampfwerte um einen Punkt, nach 6 Kampfrunden ist der Kampf entweder entschieden, oder sie trotten von dannen. Auftreten: W3. Werte: ST 8, NK 20/7, LK 45, TP 2W6+6, RS W4

Oger Oger sind kulturlose Riesenhafte von großer Stärke. Ihre Haut ist sonnen gegerbt, haarlos und von einem talgigen Fettfilm bedeckt, dessentwegen ihnen stets ein ranziger Geruch anhaftet. Er wärmt sie und erspart ihnen auch bei Kälte jede Form von Kleidung, weshalb die meisten nur einen Lendenschurz tragen. Oger sind geist- und sinnlose Geschöpfe, die gerade einmal ein Feuer machen können, um ihr Abendessen darüber zu rösten. Dabei handelt es sich um jagbares Wild oder langsamere Geschöpfe - wie etwa Menschen. Werte: ST 7, NK 13/7, LK 40, TP 3W6+WB, RS W4, HW 2

Papagei^V Dieser besondere Vogel hat die Fähigkeit, laut zu schreien und einigermaßen deutlich zu sprechen. Er ist sehr intelligent und lässt sich deshalb auch nicht auf Kämpfe ein. Auftreten: 1. Werte: ST 1, NK 15/8, LK 6, TP W6+2, HW 1

Pferd Die Vorzüge des Pferdes liegen vor allem in seiner Eigenschaft als Reittier, und auch im

Kampf ist es nicht zu verachten. Ihm ist eine natürliche Wildheit angeboren, die es, wenn es darauf ankommt, kräftig ausschlagen und zubeißen lässt. Schlachtpferde werden sogar darin ausgebildet, Gegner zu Tode zu trampeln. Werte (ungezähmt): ST 3, NK 13+/9, LK 35+, TP 3W6. Werte (Streitross): ST 4, NK 16+/10, LK 35+, TP 3W6.

Quadropus Der Quadropus ist ein menschengroßer, vierarmiger Tintenfisch, der in allen Arten von Gewässern vorkommt und sich über kurze Strecken auch zu Lande bewegen kann. Er liebt es, sich an Ruderbooten, Stegen und anderen Gegenständen, die von Menschenhand gemacht sind, festzusaugen. Kommt man ihm zu nahe, peitscht er mit seinen Tentakeln wild um sich. Auftreten: 1. Werte: ST 3, NK 15/8, LK 40+40, TP 2W6, #AT 1 gegen jeden Gegner in Reichweite.

Rabe^V Dieser schwarze Vogel gilt vielerorts als Unglücksbringer, was vielleicht damit in Zusammenhang steht, dass er sich von Aas ernährt und sich von Friedhöfen angezogen fühlt. Im übrigen ist der Rabe ein vergleichsweise intelligentes Tier, manche Exemplare können sogar sprechen! Kampf ist nichts für ihn, notfalls hat er es aber auf ungeschützte, empfindliche Stellen abgesehen. Auftreten: W12. Werte: ST 1, NK 15/8, LK 6, TP W6+1, HW 2. Negiert Rüstungen.

Ratte^V Ratten sind in großer Zahl nicht zu unterschätzen. Als einzelne Tiere verhalten sie sich eher zurückhaltend. Sie beißen, wenn sie sich bedroht fühlen oder erschreckt werden. Der Biss ist schmerzhaft, aber ungefährlich (sofern er keine Krankheit überträgt). Arten: Wald-, Höhlen-, Schnee-, Sand- und gemeine Ratte. Auftreten: 3W6-3. Werte: ST 1, NK 14/12, LK 4, TP W3.

Raubkatzen Raubkatzen sind äußerst geschwinde und behende Raubtiere, die sich äußerlich und im Lebensraum unterscheiden, im Kampf jedoch allesamt schlau, leise, rasch und gezielt attackieren. Ihre Gefährlichkeit hängt von ihrer Größe ab, die unten stehenden Werte können daher variieren. Arten: Jaguar, Panther, Puma, Luchs,

Berglöwe, Sandlöwe. Auftreten: W2+1. Werte: ST 5, NK 22/13, LK 30, TP 2W6+3, HW 2. Beengt.

Riesenaaffe Der Riesenaaffe mag dem Menschen an Statur ähneln, aber er ist weitaus schneller und kräftiger. Die meisten sind von Natur aus böse und hassen ihre zivilisierteren Brüder und Schwestern. Arten: Gorilla, Steinaffen. Auftreten: W6. Werte: ST 3, NK 14/7, LK 40, TP 3W6

Riesenassel Dieser eklige Vielbeiner findet sich zumeist an dunklen, feuchten Orten wie Gewölbten, Katakomben, Gruften und Gräbern. Ihr Leib durchmisst etwa einen halben Meter, als Waffen dienen ihr scharfe, mandibelartige Greifzangen. Man trifft sie selten alleine an! Auftreten: W6+3. Werte: ST 2, NK 12/8, LK 10, TP W6+2, RS W4, HW 1

Riesenechsen Riesenechsen sind Amphibien, die vereinzelt durchaus die Größe eines Wildschweines erreichen können! Sie sind sehr geschwind, speien ein übles Kontaktgift und/oder können schmerzhaft Hiebe mit dem Schwanz austeilen. Arten: Sumpf-, Höhlen-, Wüsten-, Wasserechse, Riesen- und Schneesalamander, Schwarzdschungelvaran. Auftreten: W6. Werte: ST 2, NK 16/12, FK 22, LK 15, TP 2W6+1 (Schwanz). Gift (einmalig W6 SP).

Riesenspinne kann bis zu 6 Schritt durchmessen. Sie ist trotz ihrer Größe enorm schnell und schwer zu treffen. Abenteuertrick: Man besiegt sie am schnellsten, indem man ihr 3 Beine (Attacke -6 gegen jeweils 5 LP) abhackt, allerdings drei Beine derselben Seite! Auftreten: 1. Werte: ST 10, NK 12/6, LK 40, TP 3W6+3 (Beine), W30 (Mandibel), RS W4, #AT 1+1, HW 3

Riesentintenfisch ist der Schrecken aller Seeleute. Er zerquetscht den Schiffsrumpf, zerfetzt mit seinen Tentakeln Segel und Masten und reißt wahllos Leute in den Tod. Jedes seiner 12 Tentakel hat 10 LP; stirbt aber der Rumpf, so erschlaffen auch die Tentakel. Auftreten: 1. Werte: ST 30, NK

12/3, LK 120+120, TP 3W6 (Tentakel), #AT 12. Umschlingt.

Rind Darunter seien Rinder wie z.B. Büffel, Bison, Yak und der klassische Bulle zusammen gefasst. Schmackhaft und nahrhaft sind die Viecher jedenfalls, im Kampf können sie sich mitunter als äußerst gefährliche Gegner erweisen, die ihre Feinde mit schierer Masse erschlagen. Werte: ST 4, NK 12/4, LK 60, TP 3W6

Säbelzahniger Der Säbelzahniger ist eine seltene Abart des Tigers, eine urzeitliche Raubkatze, deren schwere Pranken nur noch von ihrem fürchterlichen Gebiss übertroffen wird. Auftreten: W3-1. Werte: ST 14, NK 23/11, LK 35, TP 4W6+2 (Rachen) oder 2W6+4 (Pranken), RS W4, #AT 1+1, HW 3. Beengt.

Schakal^v Schakale sind Wölfen sehr ähnlich, allerdings deutlich kleiner. Alleine sind sie feige, doch in größerer Zahl sehr gefährlich. Arten: Schakal, Frost-, Höhlen-, Wüstenschakal. Auftreten: W6+2. Werte: ST 1, NK 13/8, LK 12, TP W6+3

Schlange (Gift-)^v Giftschlangen sind in der Regel sehr klein und enorm schnell. Sie haben zugebissen, ehe sie bemerkt werden. Manche von ihnen speien ihr Gift auch anstelle es durch Giftzähne in die Blutbahn des Opfers zu bringen. Gift ist auch ihre einzige Waffe, denn die Bissverletzung selbst ist in der Regel harmlos. Gifte können Schmerzen verursachen, lähmen, blenden, zum Tod führen oder mehrere dieser Symptome hervorrufen. Arten: Natter, Kobra, Viper. Auftreten: W6-4. Werte: ST 1, NK 16/24, LK 3, TP W3. Gift (nach Maßgabe des Spielleiters, im Zweifel W12 SP).

Schlange (Würge-) Die Würgeschlange kann bis zu 10 Meter lang werden und umschlingt ihr Opfer so fest, bis es sich nicht mehr bewegen kann und sein Kreislauf zusammen bricht. Der Griff einer Würgeschlange kann auch Quetschwunden und Knochenbrüche zur Folge haben. Am Ende verschlingt sie ihr Opfer in aller Ruhe. Würge-

schlangen hängen oft auf Bäumen oder leben im Wasser. Arten: Python, Boa, Anakonda. Auftreten: 1. Werte: ST 5, NK 20/8, LK 20, TP 2W6, RS W4. Umschlingt.

Schrat Schrate kennt man erst seit relativ kurzer Zeit, was auf eine magische Entstehung hindeutet. Alle Arten von Schraten haben eines gemeinsam, nämlich eine humanoide Form, verbunden mit übernatürlicher Stärke und Elementen ihres Lebensraums. So sind Waldschrate ausgemergelte, sehnige Gestalten mit borkenartiger Hautstruktur, Bergschrate haben eine ledrige Haut von gesteinsartiger Farbe, und Schneeschrate haben dichtes, weißes Fell. Schrate sind außerordentlich unberechenbar: Ihre Stimmungen reichen von freundlich-geheimnisvoll bis blutig-aggressiv und können von einem Moment zum anderen völlig umschlagen. Mancherorts bezeichnet man Schrate auch als Trolle und sagt ihnen fälschlicherweise magische Fähigkeiten nach. Auftreten: W3-1. Werte: ST 7, NK 13/7, LK 40, TP 3W6+WB, RS W4, HW 2

Sirene Sirenen sind überaus hässliche, zu ewigem Leben in Einsamkeit verdamnte Frauen. Während sie ihrem Zaubergesang Stimme verleihen, locken sie Männer an und gaukeln ihnen vor, wunderschön und unwiderstehlich zu sein. Sobald sie sich ihnen genähert haben, saugen sie ihnen mit einem langen Kuss das Leben aus den Knochen. Werte: Die Sirene attackiert nur mittels Zaubergesang. Wehren kann man sich dagegen mit einer Stufenprobe. Bei misslungener Zauberwehr wird mit 2W6 gewürfelt: Die Summe gibt an, wieviele Meter sich die Opfer auf die Sirene zubewegen. Sie gehen dafür über Bord, durchschwimmen Flüsse und wehren sich gegen jeden, der sie aufzuhalten versucht. Auftreten: W2. Werte: ST 5, LK 20. Zauberkünftig.

Skelett Die Knochen des Skeletts werden nur durch Magie zusammengehalten, ebenso wie allein Magie dafür sorgt, dass sie sehen und hören können. Skelette agieren eher mechanistisch, aber vergleichsweise präzise. Werte (unbewaff-

net): ST 4, NK 16/10, LK 20, TP 2W6(+WB), Regeneration 1W6 LP/KR, Resistenz gegen Feuer und Stichwaffen.

Tentakelmolch Diese Monster sind halb Reptil halb Tintenfisch. Sie scheinen auf den ersten Blick aus einem großen Maul mit bösen Augen zu bestehen, umgeben von fangarmartigen Fortsätzen, die in einen plumpen Reptilleib ihren Ausgang nehmen. Unangenehmerweise können sie sich auch aus dem Wasser heraus bewegen. Auftreten: 1. Werte: ST 5, NK 12/4, LK 60, TP 2W6 (Tentakel), W30 (Maul, nur bei Glückstreffer), #AT 2.

Todeslianen Diese Schlingpflanzen umschlingen und erwürgen ihre ahnungslosen Opfer und sondern anschließend eine Flüssigkeit ab, die den Leichnam zersetzt, sodass ihre kleinen Blätter dessen Nährstoffe aufnehmen können. Sie sind unglücklicherweise gerade in Städten sehr verbreitet, wo man sie für harmlosen Efeu oder wilden Wein hält. Auftreten: 1. Werte: ST 2, NK 14/6, LK 18, TP W6+2. Umschlingt.

Troll siehe Schrat

Vampir Ihm ist sein Untotendasein kaum anzusehen. Er mehrt seine Macht dadurch, dass er lebender Menschen Blut trinkt: Er erhält dann Questpunkte im Ausmaß der zugefügten SP. Sobald er seine Eckzähne in das Opfer schlägt, ist dieses von einer hypnotischen Lähmung erfasst, gegen die es sich nur mittels einer Stufenprobe zur Wehr setzen kann. Bei deren Misslingen entzieht ihm der Vampir 2W6+2 LP pro KR; die Stufenprobe darf jede KR versucht werden. Überlebt das Opfer den Anschlag (was selten geschieht, da nur ein vollständig ausgesaugtes Opfer die QP des Vampirs erhöht), so wird es selbst zum Vampir, wenn es mit W30 + eigener Stufe kleiner oder gleich den durch den Vampir erlittenen SP würfelt. Werte: ST 17, NK 22/11, LK 50, TP 2W6+2, #AT: 2, Regeneration 4W6 LP/KR.

Werwolf Der Werwolf ist ein aufrecht gehender Wolf mit menschlichen Zügen, aber tierischer Schläue. Sein Ursprung - Fluch, Krankheit oder Laune der Götter - liegt im Dunkeln. Auftreten: 1. Werte: ST [Stufe des Menschen]+7, NK var.*, LK var.*, TP *+W6 (unbewaffnet), #AT 2. LK und Nahkampfwerte entsprechen jenen des Menschen vor der Verwandlung.

Wiedergänger Er ist ein menschlicher Leichnam, dessen Ableben noch nicht lange zurückliegt. Er ist etwas verlangsamt, aber übermenschlich stark. Sein Körper zeigt lediglich erste Zerfallserscheinungen. Werte: ST 8, NK 20/10, LK 30, TP 3W6, Regeneration 2W6 LP/KR.

Wildschwein Das köstliche Wildschwein ist ein begehrtes Jagdobjekt, doch wenn es eine gewisse Größe hat, kann sich das Verhältnis zwischen Jäger und Beute leicht umkehren: Schon manch ein engagierter Jäger ist durch einen wilden Keiler zu Tode gekommen. Auftreten: W3-1. Werte: ST 3, NK 12/4, LK 20, TP 2W6+2, RS W4

Wolf^v Wölfe gibt es in den Bergen und Tälern, in Wäldern und Ebenen, in heißen Felswüsten und in der kalten Tundra. Gerüchteweise meiden sie das Feuer und vergreifen sich nur an wehrlosen und schwächeren Beutetieren, aber die Wahrheit ist: Ein hungriges Rudel kennt weder Angst noch Furcht. Arten: Waldwolf, Grauwolf, Bergwolf, Steppenwolf, Eiswolf. Auftreten: 2W6. Werte: ST 1, NK 16/9, LK 12, TP 2W6+1, RS W4. Beengt.

Wyrmen Würmer, auch Wyrmen oder „Drachlinge“ genannt, sind entfernte Verwandte der Drachen, allerdings kleiner, schlanker, mit rudimentär ausgebildeten Flügeln, die allenfalls zum Fliegen über kurze Distanzen taugen. Sie sind schnell und wendig und gefährlich, nicht zuletzt, da sie - anders als viele Drachen - in Mehrzahl auftreten können! Arten: Höhlen-, Gruben-, Baum-, Wasser-, Tasselwurm. Auftreten: W6. Werte: ST 4, NK 13/10, LK 30, TP 2W6, RS 0-2, #AT: 2, HW 2

Werte im Überblick

Tiere

Adler: ST 1, NK 25/12, LK 12, TP W6+3, HW 3. Sturzflug, Negiert Rüstungen
Äffchen. Werte: ST 1, NK 15/15, LK 8, HW 3
Baumspinne: ST 1, NK 14/8, LK 10, TP W6
Baumtier: ST 1, NK 15/10, LK 20, TP W6+4
Delfin: ST 1, NK 18/12, LK 40, TP W6
Echsen: ST 1, NK -/20, LK 3
Eule: ST 1, NK 24/10, LK 13, TP W6+3, HW 3. Dunkelsicht
Fledermaus: ST 1, NK 11/14, LK 5, TP W6. Dunkelsicht. Schwarm.
Geier: ST 1, NK 22/10, LK 15, TP 2W6+3, HW 2
Hund: ST 1, NK 8+6, LK 10+, TP W6+3. Beengt
Insekten, Spinnen: ST 1, NK 3/9, LK 1, TP W3. Gift
Katze: ST 1, NK 16/12, LK 9, TP W6. Negiert Rüstungen.
Kröte: ST 1, LK 3
Muräne: ST 1, NK 20/13, LK 10, TP W6+3. Gift
Papagei: ST 1, NK 15/8, LK 6, TP W6+2, HW 1
Rabe: ST 1, NK 15/8, LK 6, TP W6+1, HW 2. Neg. Rüstungen
Ratte: ST 1, NK 14/12, LK 4, TP W3
Schakal: ST 1, NK 13/8, LK 12, TP W6+3
Schlange, Gift-: ST 1, NK 16/24, LK 3, TP W3. Gift
Wolf: ST 1, NK 16/9, LK 12, TP 2W6+1, RS W4. Beengt
Wildschwein: ST 3, NK 12/4, LK 20, TP 2W6+2, RS W4
Hirsch: ST 3, NK 17/10, LK 30, TP 2W6+2
Kamel: ST 3, NK 15/9, LK 40, TP 2W6+1
Pferd, ungezähmt: ST 3, NK 13+/9, LK 35+, TP 2W6+3
Riesenaaffe: ST 3, NK 14/7, LK 40, TP 3W6
Rind: ST 4, NK 12/4, LK 60, TP 3W6
Elch: ST 4, NK 15/9, LK 40, TP 3W6
Flusspferd: ST 4, NK 13/4, LK 25, TP 3W6, RS W4
Schlange, Würge-: ST 5, NK 20/8, LK 20, TP 2W6, RS W4. Umschlingt
Raubkatzen: ST 5, NK 22/13, LK 30, TP 2W6+3, HW 2. Beengt
Krokodil: ST 6, NK 15/7, LK 16, TP 2W6+3, RS W4, #AT 2
Hai: ST 8, NK 15/8, LK 60, TP 4W6
Nashorn: ST 8, NK 20/7, LK 45, TP 2W6+6, RS W4
Löwe: ST 12, NK 20/12, LK 30, TP 3W6+3 (Rachen), 2W6+3 (Pranken), RS W4, #AT 1+1, HW 3. Beengt
Bär: ST 12, NK 16/8, LK 55, RS W4, TP 3W6, #AT 2, HW 1
Mammut: ST 28, NK 18/5, LK 150, TP 3W30, RS W8

Humanoide

Minotaur: ST 1, NK 12/6, LK 40, TP 3W6, HW 3
Oger: ST 7, NK 13/7, LK 40, TP bis zu 3W6+WB, RS W4, HW 2
Schrate: ST 7, NK 13/7, LK 40, TP bis zu 3W6+WB, RS W4, HW 2
Werwolf: ST [Stufe]+7, NK var., LK var., TP +1W, #AT 2

Untote

Kadaver: ST 1, NK 14/8, LK 10, TP W6+2, Regeneration 1 LP/KR.
Skelett, unbewaffnet: ST 4, NK 16/10, LK 20, TP 2W6(+WB), Regeneration 1W6 LP/KR, Resistenz gegen Feuer und Stichwaffen.
Lebender Leichnam: ST 6, NK 20/6, LK 30, TP 2W6+2, Regeneration W6+2 LP/KR.
Wiedergänger: ST 8, NK 20/10, LK 30, TP 3W6, Regeneration 2W6 LP/KR.
Ghul: ST 10, NK 20/10, LK 35, TP 3W6+1, Regeneration 2W6+2 LP/KR.
Mumie: ST 12, NK 18/8, LK 33, TP 2W6+3, #AT: 2, Regeneration 3W6 LP/KR.
Auferstandener: ST 14, NK 22/11, LK 50, TP 3W6+3, Regeneration 3W6+2 LP/KR.
Vampir: ST 17, NK 22/11, LK 50, TP 2W6+2, #AT: 2, Regeneration 4W6 LP/KR.

Monster

Riesenassel: ST 2, NK 12/8, LK 10, TP W6+2, RS W4, HW 1
Todeslianen: ST 2, NK 14/6, LK 18, TP W6+2. Umschlingt
Riesenechse: ST 2, NK 16/12, FK 22, LK 15, TP 2W6+1 (Schwanz). Gift
Harpyie: ST 3, NK 22/11, LK 25, TP 2W6+2, HW 5. Sturzflug
Quadropus: ST 3, NK 15/8, LK 40+40, TP 2W6, #AT: 1/Gegner
Wurm (Drachling): ST 4, NK 13/10, LK 30, TP 2W6, #AT: 2, HW 2
Sirene: ST 5, LK 20. Zauberkünftig
Tentakelmolch: ST 5, NK 12/4, LK 60, TP 2W6 (Tentakel), #AT 2
Riesenspinne: ST 10, NK 12/6, LK 40, TP 3W6+3 (Beine), W30 (Mandibel), RS W4, #AT 1+1, HW 3
Einhorn: ST 12, NK 22/11, LK 80, TP W30 (Horn) oder 2W6+3 (Trampeln). Zauberkünftig
Säbelzahniger: ST 14, NK 23/11, LK 35, TP 4W6+2 (Rachen) o. 2W6+4 (Pranken), RS W4, #AT 1+1, HW 3. Beengt
Mantikor: ST 18, NK 20/13, LK 45, TP 3W6+3, 2W6+3, 2W6+3*, RS W4, #AT 1+1+1, HW 4. *Gift
Riesentintenfisch: ST 30, NK 12/3, LK 120+120, TP 3W6 (Tentakel), #AT 12. Umschlingt
Hydra: ST 3 pro Kopf, NK 18/8, LK 10 pro Kopf, TP 3W6, #AT Köpfe, Regeneriert 1 Kopf/KR

Geister und Dämonen

Werte und Fähigkeiten von Anderssphärischen hängen sehr stark mit der Welt, in der sie erscheinen, zusammen. In diesem Sinne sei hier auf das jeweilige Setting verwiesen und die konkrete Ausgestaltung dem SL überlassen.

Die **Stufe** von Anderssphärischen ist meist variabel. Es empfiehlt sich, sie in folgende „Stufenklassen“ einzuteilen, z.B. 1-4 (kleiner Späher), 5-8 (Feuerteufel), 9-12 (Kampfdämon), 13-16 (Seuchenbringer), 17-20 (Wettergeist), 21-24 oder höher (Erzdämon) und im konkreten Fall die Stufe mit dem W4 auszuwürfeln.

Preisliste

Artikel	Preis
Alchemieanalyse (Versuch)	25s
Alltag pro Monat (arm)	20s
Alltag pro Monat (mst.)	100s
Artefaktanalyse (Versuch)	50s
Astrolabium	150s
Bad, Badehaus	5b
Bad, privat	1s
Barbier [Auftrag]	3b
Bier [Krug]	8k
Bolzen (Armbrust-) [10 Stk]	4s
Boot: Kanu	35s
Boot: Ruderboot	70s
Bote, beritten [Meile] 3	3b
Brandkrug	50s
Brei, Getreide- [Portion]	6k
Brot [Laib]	12k
Buch, unbeschrieben	20s
Decke, Woll-	1s
Dietrich [Stk.]	12s
Edelmetall: Gold [kg]	250s
Edelmetall: Silber [kg]	100s
Edelstein [Karat]	25s
Eintopf [Portion]	2b
Esel	150s
Essbesteck, edel	150s
Essbesteck, Zinn	3s
Fackel, Pech- [10 Stk.]	3s
Fernrohr	500s
Feuerstein und Stahl	4b
Flasche, Bronze- [1/2 Liter]	5s
Flasche, Glas- [2 cl]	5s
Flasche, irden [1/2 Liter]	1s
Flöte, Holz-	2s

Artikel	Preis
Geldbeutel	5k
Gemälde, Öl-, einfach	60s
Geschirr (Teller, Becher), Holz	5b
Geschirr (Teller, Becher), irden	1s
Gewürze, diverse [Dekagramm]	1b
Gürteltasche, solide	25b
Handschuhe, Leder-	5s
Harfe, Hand-	60s
Heiler [Behandlung]	8s
Holz: Brennholz [m³]	100s
Horn, Jagd-	40s
Huhn, gebraten [Portion]	2b
Hund	70s
Hut, Filz-	1s
Jonglierartikel [Set]	3s
Kerze, Stunden-	5s
Kerze, Wachs- (10 cm)	5b
Kette, Eisen- [5m]	20s
Kiste, Holz-	15b
Kleidung, arm	5s
Kleidung, mittelständisch	30s
Kleidung, reich	100s
Kletterhaken (10 Stk.)	3s
Köcher, Leder-	10s
Kompass	110s
Kuchen, Honig- [Portion]	15k
Kutte, Woll-	3s
Lampe	3s
Lampenöl	1s
Laute	100s
Leiter, Strick- [10m]	20s
Linse (1,5x-Vergrößerung)	50s
Mahlzeit, arm [Portion]	3b
Mahlzeit, mst. [Portion]	1s
Mahlzeit, reich [Portion]	10s
Mantel, Woll-	11s
Maultier	220s
Messer	3s
Met [Krug]	2b

Artikel	Preis
Meuchelmörder [Auftrag]	250s
Möbelstück, einfach	7s
Monatseinkommen (arm)	25s
Monatseinkommen (mst.)	150s
Monatseinkommen (reich)	1500s
Nähzeug (Nadel und Faden)	5s
Netz: Fischernetz	20s
Obst: diverses [kg]	3b
Ortskundiger [Halbtage]	3s
Papier [Blatt]	3s
Pergament [Blatt]	1s
Pergamenthülle (Leder, einfach)	2s
Perle [Karat]	4s
Pfeil [10 Stk]	4s
Pferd, Lastengaul	180s
Pferd, Reit-	360s
Pferdefutter [Tag]	1s
Proviant, trocken [3 Tage]	15b
Rasierzeug (Messer, Seife...)	8s
Reise, zu Fuß [1 Tag]	4s
Reise, mit Fähre [Übersetzung]	4b
Reise, mit Flussboot [10 km]	5s
Reise, mit Karawane [10 km]	1s
Reise, mit Kutsche [10 km]	3s
Rinderkeule, gewürzt, geschmort	1s
Robe, Brokat-	120s
Rotwein [Krug]	1b
Rucksack, Leder-	25b
Rüstung, durchschnittlich	100s
Rüstungsreparatur (STAB+1)	10s
Sandalen	5b
Sanduhr	20s
Sattel und Zaumzeug (Pferd)	20s
Scheide, für Klingenwaffen	7s
Schild	30s
Schlafsack	7s
Schminke und Puder	6s
Schnaps [2 cl]	5k
Schreiber [Auftrag]	4s

Artikel	Preis
Schreibzeug: Feder und Tinte	5s
Schreibzeug: Kohlestifte [10 Stk.]	5k
Schreibzeug: Kreide und Tafel	2s
Schreibzeug: Schriftrolle	10s
Schuhe, Festtags-	7s
Schuhe, Wander-	3s
Seife	5b
Seil, Hanf- [10m]	3s
Seil, Kletter- [10m]	6s
Seil, Seiden- [10m]	70s
Spiegelchen, Silber-	50s
Stall [Tier/Nacht]	2s
Stiefel	10s
Stiefel, Reiter-	20s
Streitwagen	600s
Trommel	6s
Trompete, Fanfaren-	60s
Übernachtung im Schlafsaal	1b
Übernachtung in Gaststätte	25b
Urkunde (Fälschung)	600s
Waffe, durchschnittlich	50s
Waffenöl und Schleifstein	5s
Waffenschmied: Reparatur (STAB+1)	6s
Wasser-/Weinschlauch [1 Liter]	7k
Werkzeug (Einheitspreis)	8s
Würfel (Bein, Holz)	4k
Wurfhaken	1s
Zelt, Zweimann-	6s
Zunder [3 Anw.]	1s

1 g (Goldmünze)
= 10 s (Silbermünzen)
= 100 b (Bronzemünzen)

Charisma	☐	Geschick	☐
Empathie	☐	Gewandtheit	☐
Intuition	☐	Stärke	☐
Klugheit	☐	Willenskraft	☐

Typus
Volk
Stufe

Lebenskraft					
Zauberkraft					
Gaben					

Nahikamof

Nahkampf			Attr	FW			
Hiebswaffen *	Genw	Stär	Will	-2			
Langenritt	Genw	Stär	Will	-4			
Schwerer *	Genw	Stär	Will	-4			
Schwungwaffen *	Genw	Stär	Will	-3			
Stangenwaffen *	Genw	Stär	Will	-2			
Stichwaffen *	Genw	Genw	Will	-4			
Waffenlos *	Genw	Stär	Will	-2			

Fernkamel

Waffenkategorie	Gas	Int	Int				
Amburst	Gas	Int	Int		0		
Bogen	Gas	Int	Int		-4		
Mechelwaffen	Gas	Gas	Int		-3		
Wurfwaffen	Gas	Gas	Int		-3		

Weitere Fertigkeiten

Alchemie	Int	Klg	Klg	-8			
Anführen	Cha	Will	Will	-3			
Belastbarkeit	Str	Str	Str	0			
Beruf	Geo	Geo	Klg	-7			
Beißten und Schmeicheln	Cha	Cha	Rmp	-3			
Bogenbau	Geo	Geo	Int	-8			
Dickkunst	Rmp	Int	Klg	-4			
Dunkle Kanäle	Cha	Rmp	Int	-8			
Einschüchtern	Cha	Will	Will	-5			
Fährtenuche	Int	Int	Klg	-5			
Fälschspiel	Cha	Geo	Int	-6			
Fressen und Entfressen	Geo	Geo	Geo	-6			
Feuer Speien	Geo	Geo	Will	-7			
Gaukler	Cha	Geo	Geo	-3			
Gedächtnis	Int	Klg	Klg	-3			
Geister und Dämonen	Rmp	Klg	Klg	-7			
Geschichte und Legende	Klg	Klg	Klg	-6			
Gesetz der Seefahrt	Int	Klg	Str	-7			
Gesetz der Stadt	Cha	Rmp	Int	-5			
Gesetz der Wildnis	Int	Int	Str	-6			
Gesteine und Metalle	Int	Klg	Klg	-7			
Glückspiel	Cha	Rmp	Int	-4			
Götter und Religionen	Rmp	Klg	Klg	-4			
Handeln und Feilschen	Cha	Rmp	Klg	-3			
Handwerksgeschick	Geo	Int	Klg	-3			
Heilkunde	Geo	Klg	Klg	-8			
Höflichkeit	Cha	Cha	Klg	-6			
Imitieren	Cha	Int	Int	-5			

Jonglieren *	Ges	Ges	Gew		-6			
Klettern und Balancieren *	Gew	Gew	Str		-3			
Konzentration	Klg	Klg	Wil		0			
Körperbeherrschung *	Gew	Gew	Str		0			
Körperkraft	Str	Str	Wil		-2			
Kräuter und Pflanzen *	Int	Klg	Klg		-7			
Kringwesen	Klg	Klg	Wil		-4			
Länder und Völker	Exp	Int	Klg		-3			
Lesen und Schreiben	Ges	Klg	Klg		-6			
Linkshändig	-	-	-		-2			
Lippen lesen	Exp	Int	Klg		-2			
Lügen und Täuschen	Cha	Cha	Int		-5			
Malen und Zeichnen	Ges	Int	Int		-3			
Mechanismen	Ges	Int	Klg		-5			
Menschenkenntnis	Exp	Int	Klg		-3			
Musizieren	Cha	Int	Int		-6			
Ornen und Orakel	Exp	Exp	Klg		-2			
Orientierung **	Int	Int	Klg		-2			
Rechnen	Klg	Klg	Klg		-3			
Reflexe *	Gew	Gew	Int		0			
Reiten	Exp	Gew	Str		-3			
Schattensicht *	Int	Int	Int		-6			
Schauspiel und Erzählen **	Cha	Cha	Int		-4			
Schleichen u. Verstecken **	Gew	Gew	Int		-3			
Schlösser knacken **	Ges	Ges	Int		-2			
Schwimmen *	Gew	Gew	Str		-3			
Sechster Sinn **	Int	Int	Klg		-3			
Singen **	Cha	Cha	Int		-4			
Sinneschwärze **	Int	Int	Int		-2			
Sprachenkenntnis	Exp	Int	Klg		-5			
Staatkunst	Cha	Klg	Klg		-2			
Sterne und Planeten	Int	Klg	Klg		-2			
Stoffbearbeitung	Ges	Ges	Int		-4			
Tanzen **	Cha	Gew	Int		-3			
Taschennick **	Ges	Ges	Int		-6			
Teilkunde	Klg	Klg	Klg		-5			
Überzeugen	Cha	Klg	Wil		-3			
Umgang mit Tieren *	Cha	Exp	Int		-3			
Unterweisen	Cha	Klg	Wil		-6			
Verkleiden **	Cha	Int	Int		-5			
Waffen und Rüstungen	Ges	Int	Str		-8			
Waren und Werte	Int	Int	Klg		-3			
Zauberkunde	Exp	Klg	Klg		-10			
Zeichnen	Str	Str	Wil		-2			

² Behinderung durch Rüstung; Probe um IIII erschwert³³ Behinderung durch Helm: Probe um 3 erschwert

Charisma ☐ Geschick ☐ Intuition ☐ Stärke ☐
 Empathie ☐ Gewandtheit ☐ Klugheit ☐ Willenskraft ☐

alle Zaubersprüche:
 um [ZP] erschwert
 um [BK] erschwert
 Helm: um 3 erschwert

Arkanum

	KR	Atk	FW
o Alkaner Projektion	1 Emp Klq Klq	-10	
o Alkaner Schutz	1 Emp Klq Will	-8	
o Comomagon	3 Emp Klq Klq	-9	
o Gegenzauber	1 Klq Klq Will	-10	
o Gylphe	1 Ges Klq Klq	-8	
o Umkehrung	2 Klq Klq Klq	-11	
o Zauber beenden	1 Cha Klq Will	-10	
o Zone der Antimagie	2 Cha Klq Will	-10	

Beherrschung

o Befehl	2 Cha Klq Will	-11	
o Befreunden	2 Cha Emp Klq	-10	
o Erinnerungsraub	2 Emp Klq Will	-11	
o Five Idee	3 Cha Emp Klq	-9	
o Freide	3 Cha Cha Klq	-12	
o Halluzination	3 Klq Klq Will	-10	
o Lebenswächter	2 Cha Klq Will	-12	
o Miniatur	+ Emp Klq Will	-11	
o Schlaf	3 Cha Klq Klq	-9	
o Tierherrschaft	2 Cha Emp Klq	-9	
o Unbehagen	+ Cha Int Klq	-9	
o Zauberkraft rauben	3 Cha Klq Klq	-11	

Beschwörung

o Bann	1 Cha Klq Will	-10	
o Flammenring	1 Klq Klq Will	-9	
o Hatz	3 Cha Cha Klq	-11	
o Ketten aus schw. Nebel	2 Cha Klq Klq	-8	
o Lebende Schatten	2 Cha Klq Klq	-10	
o Nebel	2 Cha Klq Klq	-8	
o Schwarm	2 Cha Emp Klq	-8	
o Skelettiertes Gefolge	1 Cha Klq Will	-12	
o Tier rufen	+ Cha Emp Klq	-8	
o Untoten erwecken	+ Cha Klq Will	-11	
o Wand aus Element	2 Klq Klq Will	-9	
o Wettkampfschaft	+ Cha Klq Will	-12	
o Zephyr	3 Cha Klq Will	-11	

Bewegung

o Apportation	1 Ges Klq Klq	-9	
o Astraler Raum	1 Ges Klq Klq	-7	
o Barriere	1 Klq Klq Will	-10	
o Beschleunigung	1 Klq Klq Will	-9	
o Bewegung d. Materie	1 Klq Klq Will	-11	
o Levitation	2 Klq Klq Will	-10	
o Magischer Schlüssel	2 Ges Klq Klq	-8	
o Telekinese	1 Ges Klq Klq	-9	
o Teleport	2 Ges Klq Will	-11	

Heiltsicht

o Alkaner Blick	2 Emp Klq Klq	-7	
o Anafakanalyse	+ Int Klq Klq	-9	
o Blick durch Element	3 Int Int Klq	-10	
o Blick d. fremde Augen	+ Emp Int Klq	-11	
o Blick i. d. Vergangenheit	+ Emp Int Klq	-12	
o Drittes Auge/Ohr	2 Int Klq Klq	-8	

o Gedanken/Gefühle les.	1 Emp Emp Klq	-8	
o Geschichte	2 Emp Int Klq	-9	
o Leben empfinden	2 Emp Int Klq	-9	
o Mag. Wahrnehmung	2 Int Klq Klq	-7	
o Scharfer Sinn	1 Int Klq Klq	-7	
o Spiritualeuf	3 Cha Cha Klq	-8	
o Vorahnung	2 Emp Int Klq	-8	

Illusion

o Faszination	1 Cha Klq Klq	-8	
o Fremdgestalt	2 Cha Int Klq	-9	
o Gegenstandsillusion	1 Cha Int Klq	-8	
o Illusion	2 Cha Int Klq	-10	
o Schiffigewinn	2 Int Klq Klq	-7	
o Täuschergewinn	1 Int Klq Klq	-8	
o Trugbild	2 Cha Int Klq	-10	
o Unsichtbarkeit	3 Cha Int Klq	-11	
o Zwilling	3 Int Klq Will	-10	

Konfrontation

o Blenden	1 Klq Klq Will	-8	
o Blutschwall	3 Cha Klq Will	-12	
o Feuerball	3 Ges Klq Will	-12	
o Feuerstahl	2 Klq Klq Will	-9	
o Flammenschwert	1 Ges Klq Will	-10	
o Kettenblitz	1 Ges Klq Klq	-11	
o Manasphären	1 Ges Klq Klq	-10	
o Manasstoß	1 Ges Klq Klq	-7	
o Netz	1 Ges Klq Klq	-9	
o Pfeil aus Element	1 Ges Klq Klq	-8	
o Schmerz und Pein	2 Cha Klq Klq	-11	
o Stasiablick	1 Klq Klq Will	-10	
o Wirbelschild	1 Klq Klq Will	-7	
o Zitterbild	1 Int Klq Klq	-8	

Veränderung

o Elementare Stille	2 Klq Will Will	-10	
o Licht und Dunkel	1 Cha Klq Klq	-8	
o Lichtquelle	1 Klq Klq Will	-9	
o Magischer Anker	1 Klq Klq Will	-7	
o Pflanzenherrschaft	1 Cha Klq Will	-10	
o Zone der Stille	2 Int Klq Klq	-9	

Verwandlung

o Alterslast	2 Cha Klq Will	-12	
o Entgiften	2 Cha Klq Klq	-7	
o Heilzauber	1 Cha Cha Klq	-9	
o Keim und Seuche	1 Cha Klq Will	-8	
o Schutz v. Wasser/Feuer	1 Klq Will Will	-10	
o Schützende Aura	2 Klq Klq Will	-8	
o Schwerelos	1 Klq Klq Will	-9	
o Seelentausch	3 Cha Emp Klq	-11	
o Selbstverw. in ein Tier	2 Emp Klq Klq	-11	
o Spinnerlauf	2 Ges Klq Klq	-8	
o Stumm und Taub	1 Cha Klq Klq	-8	
o Versteinigung	1+ Klq Klq Will	-10	
o Verwandlung in Tier	3 Klq Klq Will	-11	

PORTAL

Charisma ☐ Geschick ☐ Intuition ☐ Stärke ☐
Empathie ☐ Gewandtheit ☐ Klugheit ☐ Willenskraft ☐

LP

[illegible]

Rüstung	RS	BH	Stabilität	Helm	BH	Schild o. Parierw.	RS

[illegible]

Entfernung	extr. nah	s. nah	nah	mittel	weit	s. weit	extr. weit
Waffentyp	0-5	6-10	11-20	21-30	31-40	41-60	61-100
Typ I	0	-2	-4	-7	-10	-13	-16
Typ II	0	0	-3	-6	-10	-14	X
Typ III	+3	0	0	-5	-10	-15	X
Typ IV	0	-3	-6	-12	X	X	X
Typ V	-2	-5	-8	-11	-15	X	X

Trefferpunkte und Waffenwert

WW	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
TP	1	2	3	W6	W6+1	W6+2	W6+3	2W6	2W6+1	2W6+2	2W6+3	3W6	3W6+1

[illegible]

SC:

PORTAL

Spieler:

Haar

Augen

Größe, Gewicht

Merkmale

Sprachen

Pkt.

Typus

Volk

Stufe

Titel und Wunden

Geburtstag, Vorgeschichte, Verwandte

Abenteuer

QP

QP_{GS}

Notizen

ST	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
QP	0	100	300	600	1000	1500	2100	2800	3600	4500	5500	6600	7800	9100	10500

Index

Abenteurer 16
 Alchemie 26, 94
 Alter 8, 45
 Amulett 84, 90
 Artefacta Antiqua 84, 91
 Artefakte, kleine 84, 86
 Artefaktmacht 85
 Attacke 47
 Attribut 7, 24
 Ausrüstung 9, 126
 Aussehen 8
 Ausweichen 32, 47
 Begleiter 98
 Behinderung 60
 Behinderungspunkte 40
 Bewegung 50
 Blitzschlag 42
 Brigant 14
 Bücher 102
 Charisma 24
 Dieb 15
 Druide 19
 Elemente 69
 Elixiere 95
 Zauberelixiere 96
 Empathie 24
 Erfahrung 8, 100
 Erfolgswert 37
 Erlernen 101
 Erschaffung 6, 110
 Erschöpfungspunkte 39, 48
 Fehlerzahl 85
 Fernkampf 49
 Fertigkeiten 8, 25

Fertigkeitswert 8, 26
 Start-Fertigkeitswerte 8, 10
 Furcht 103
 Geschick 24
 Gewandtheit 25
 Geweihter 21
 Glück 37, 51, 64
 Glückskind 15
 Glücksritter 16
 Heilung 29, 44
 Helm 61
 Hexe 19
 Höchstgeschwindigkeit 50
 Hortwert 118
 Humanoid 125
 Immobilisieren 48
 Initiative 47
 Intuition 25
 Kampf 46
 waffenlos 48
 Kämpfer 13
 Kampfrunde 46
 Kampfwerte 9
 Kernzutaten 94
 Klugheit 25
 Konstitution 43
 Korsar 18
 Kreaturen 118
 Krieger 13
 Lanzenritt 32, 49
 Lebenskraft 8, 43
 Lebenspunkte 43
 Lehrmeister 103
 Lernbehelfe 102
 Magier 19
 Manafluss 63
 Manamodifikator 84
 Manöver 51
 Material 84
 Meditation 63
 Metalle, magische 85
 Monster 125

Mut 103
 Nomade 18
 Paktierer 23
 Paladin 14
 Parade 47
 Parierwaffe 61
 Pech 37
 Prediger 22
 Preisliste 126
 Priester 21
 Proben 36
 Attributproben 37
 Gruppenproben 38
 Stufenproben 38, 65, 103
 Profil 13
 Questpunkte 8, 100
 Vergabe 102, 109
 Rassen 10
 Selbstdefinition 12
 Regeneration 40, 44, 62
 Reiten 32, 48
 Reparatur 53, 61
 Repertoire 63
 Rollenspiel 111
 Rückzug 50
 Rüstschutz 48, 59
 Rüstungen 59
 Schadenspunkte 39
 Schamane 22
 Scharlatan 20
 Schausteller 16
 Schild 61
 Schnellschuss 49
 Schwelle, praktische 8, 26,
 37, 63
 Siegelmagie 83
 Spieler 110
 Spielleiter 104
 Sprachen 34
 Spruchrollen 86
 Stabilität 52, 61
 Stammsprüche 63

Stärke 25
 Steigerungsversuch 101
 Stufe 8, 100
 Stufenanstieg 13, 100
 Sturmangriff 50
 Talisman 84, 89
 Tier 98, 117, 125
 Tiermeister 17
 Tod 44
 Traktate 103
 Trefferpunkte 9, 52
 Untote 125
 Verfolger 14
 Vermögen 9
 Vertraute 98, 118
 Völker 10
 Selbstdefinition 12
 Vorgeschichte 7
 Waffen 52
 Waffenbonus 52
 Waffenwert 9, 52, 100
 Waldläufer 17
 Wiedererweckung 44
 Wildling 17
 Willenskraft 25
 Windstärke 42
 Zauberbarde 20
 Zauberdauer 64
 Zauberer 18
 Zuber erzwingen 64
 Zaubersformel 64
 Zauberkraft 8, 62
 Zaubersprobe 64
 Zaubersprozedur 64
 Zauberpunkte 62
 Zaubersiegel 83
 Zaubersprüche 8, 65
 Stammsprüche 8, 13
 Zauberstab 84, 87
 Zauberwehr 65

Abkürzungen

#AT: Attacken pro KR
 AM: Artefaktmacht
 BEH: Behinderung
 BEP: Behinderungspunkte
 CHA: Charisma
 EMP: Empathie
 EP: Erschöpfungspunkte
 EW: Erfolgswert
 FK: Fernkampfwert
 FW: Fertigkeitswert

FZ: Fehlerzahl
 G: Goldmünzen
 GEW: Gewandtheit
 GSK: Geschick
 HW: Hortwert
 INT: Intuition
 KR: Kampfrunde
 LK: Lebenskraft
 LP: Lebenspunkte
 MM: Manamodifikator
 NK: Nahkampfwert
 NSC: Nicht-Spielercharakter

QP: Questpunkte
 RS: Rüstschutz
 S: Silbermünzen
 SC: Spielercharakter
 SP: Schadenspunkte
 ST: Stufe
 STAB: Stabilität
 STR: Stärke
 STV: Steigerungsversuch/e
 TP: Trefferpunkte
 VF: Verfügbarkeit
 VZ: Vorbereitungszeit

WB: Waffenbonus
 WIL: Willenskraft
 WNG: Wahrnehmung
 WW: Waffenwert
 Wx: x-seitiger Würfel
 ZD: Zauberdauer
 ZK: Zauberkraft
 ZP: Zauberpunkte
 ZW: Zauberwehr