

Drachenkamm

Steppe von Nolan

Lemantis®

Sichelberge

Schwarze Wüste

Codex Regularis

Drachmorus

Nebel Sümpfe

Kangos



Letanah

Sichelberge



Corianna



Das Buch der Regeln

2019

Die Enzyklopädie Lemantis:

Libri Orbis Lemantis, das Buch Lemantis. Die Beschreibung der Welt.

Codex Regularis, Das Buch der Regeln. Die Zusammenstellung aller Regeln.

Ars Magica Lumemis, Der Pfad des Lichtes

Ars Magica Noxis, Der Pfad der Dunkelheit

Ars Magica Vitalis, Der Pfad des Lebens

Ars Magica Mortis, Der Pfad des Todes

Ars Magica Elementaris, Der Pfad der Elemente

Ars Magica Localis, Der Pfad der Ebenen

Ars Magica Spiritualis, Der Pfad des Geistes

Arcanum Deus, Das Buch der Götter

Arcanum Dämonis, Das Dämonium

Scriptum Ordo, Das Spielerhandbuch

Printed in Germany

Erste Auflage Oktober 1989

Zweite überarbeitete Auflage 1990

Dritte überarbeitete Auflage 1992

Vierte überarbeitete Auflage 1993

Fünfte überarbeitete Auflage 2001

Sechste überarbeitete Auflage 2002

Siebente überarbeitete Auflage 2004

Achte überarbeitete Auflage 2008

Neunte überarbeitete Auflage 2009

Zehnte überarbeitete Auflage 15. Juli 2011

Elfte überarbeitete Auflage 05.02.2012

Zwölfte überarbeitete Auflage 01.06.2012

Dreizehnte überarbeitete Auflage: 13.10.2013

Vierzehnte überarbeitete Auflage: 20.12.2015

Fünfzehnte überarbeitete Auflage: 27.12.2016

Sechzehnte überarbeitete Auflage: 21.02.2018

Aktuelle Version: 01.05.2019

Copyright by Heinrich Bavendiek, Johannes Bavendiek, 1989

Alle Rechte vorbehalten.

Illustrationen: Denise alias Nimue, Johannes, Anna

Alle Texte können ohne Genehmigung kopiert, vervielfältigt und verwendet werden. Bei der Vervielfältigung des Gesamten Werkes oder von Auszügen ist die Quelle mit anzugeben. Es ist nicht gestattet, Texte oder Auszüge unter einem anderen Namen oder in veränderter Form weiterzugeben. Ebenso ist es nicht gestattet, Texte oder Auszüge aus der gesamten Enzyklopädie Lemantis kommerziell zu verwenden, ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung der Autoren.

Codex Regularis Lemantis

Das Buch der Regeln

Das Buch der Regeln ist für den Spielleiter gedacht. Es beinhaltet alle Regeln, die für das Spiel wichtig werden können. Der Spielleiter muss nicht alle Regeln beherrschen, um ein Spiel leiten zu können. Er sollte aber eine Übersicht über die Möglichkeiten haben, die diese Regeln bieten. Es empfiehlt sich daher für den Spielleiter, dieses Buch wenigstens einmal durchzulesen, bevor ernsthaft mit der Leitung einer Spielrunde begonnen wird.

Die Regeln ermöglichen ein Spielen in verschiedenen Komplexitätsgraden. Es kann aber am Anfang auf beliebige Regeln, die zu komplex erscheinen, verzichtet werden, ohne dass Regelmechanismen gestört werden. Diese können dann nach Bedarf hinzugefügt werden.

Inhaltsverzeichnis

<u>1. Der Rollenspielcharakter.....</u>	<u>11</u>
1.1 Die Eigenschaften eines Rollenspielcharakters.....	13
1.1.1 Körperliche Eigenschaften des Charakters.....	13
1.1.2 Geistige Eigenschaften des Charakters.....	14
1.1.3 Sonstige Eigenschaften des Charakters.....	14
1.2 Die Rasse des Charakters.....	14
1.2.1 Verschiedene Rassen für Charaktere.....	14
1.2.2 Weitere Rassen.....	16
1.2.3 Wertmodifikationen der Rassen.....	16
1.2.4 Fertigkeiten.....	17
1.2.5 Rassenmodifikationstabelle.....	18
1.3 Die Geburt eines Rollenspielcharakters.....	18
1.3.1 Festlegung der Rasse des neuen Charakters.....	18
1.3.2 Ermitteln der Geburtswerte der Eigenschaften.....	18
1.3.3 Eintragen der Punkte des Geburtswertes.....	18
1.3.4 Die Wirkung der Rassenmodifikationen.....	19
1.3.5 Gleichberechtigung im Rollenspiel.....	19
1.3.6 Größe und Gewicht.....	19
1.3.7 Ausrüstungsgegenstände.....	20
1.3.8 Barvermögen.....	20
<u>2. Weiterentwicklung des Charakters.....</u>	<u>20</u>
2.1 Erfahrungspunkte.....	20
2.2 Verbesserung der Eigenschaften des Charakters.....	20
2.2.1 Erhöhung der Punkte für die Eigenschaften.....	21
2.3 Verbesserung der Fertigkeiten des Charakters.....	21
<u>3. Die Fertigkeiten des Charakters.....</u>	<u>22</u>
3.1 Der Anfangswert der Fertigkeiten.....	22
3.1.1 Die Grundwerte für Fertigkeiten.....	22
3.1.2 Der Grundwert der Fertigkeiten.....	22
3.2 Standardfertigkeiten.....	23
3.3 Zusätzliche Anfangsfertigkeiten eigener Wahl.....	23
3.4 Verbesserung der Anfangsfertigkeiten.....	23
3.4.1 Rassenspezifische Anzahl von Ausbildungspunkten.....	24
3.5 Die Fertigkeitstests.....	24
3.6 Zusätzliche Fertigkeiten.....	24
3.7 Die Erhöhung der Fertigkeitstests.....	24
3.7.1 Die Erhöhungstest für Fertigkeiten.....	24
3.7.2 Fertigkeitstestbonus für Grundwerte.....	25
3.7.3 Lehrer für Fertigkeiten.....	26
3.7.4 Fertigkeitstests bei Grundwertveränderung.....	26
3.8 Die Waffenfertigkeit.....	26
3.9 Behinderungen von Fertigkeiten.....	27

3.10 Liste der Fertigkeiten.....	27
3.11 Beschreibung der Anfangsfertigkeiten.....	27
3.11.1 Anfangsfertigkeiten der Gewandtheit.....	28
3.11.2 Anfangsfertigkeiten der Geschicklichkeit.....	28
3.11.3 Anfangsfertigkeiten der Klugheit.....	29
3.11.4 Anfangsfertigkeiten der Intuition.....	29
3.11.5 Anfangsfertigkeiten des Charisma.....	29
3.11.6 Anfangsfertigkeiten der Geistigen Stärke.....	30
3.12 Weitere Fertigkeiten.....	30
<u>4. Die Würfelproben.....</u>	32
4.1 Standardproben.....	32
4.2 Erweiterte Standardprobe.....	32
4.3 Schicksalsproben.....	32
4.4 Patzer.....	33
4.4.1 Patzer bei erweiterter Standardprobe.....	33
4.4.2 Patzer bei Kampfproben.....	33
4.5 Resistenzprobe.....	33
<u>5. Das Nahkampfsystem.....</u>	34
5.1 Kampfrunde.....	35
5.2 Kampf zweier Gegner.....	35
5.3 Die Wirkung der Waffenfertigkeiten im Nahkampf.....	35
5.4 Die Wirkung der Körperkraft auf den Nahkampf.....	35
5.5 Die Kondition im Kampf.....	36
5.6 Rüstungen.....	37
5.6.1 Definition von Rüstungen.....	37
5.6.2 Berechnung einer Rüstung.....	38
5.6.3 Behinderung durch Rüstungen.....	38
5.6.4 Rüstungstabelle.....	39
5.6.5 Preise für Rüstungen.....	40
5.7 Waffen im Nahkampf.....	40
5.7.1 Die Nahkampf-Waffentabellen.....	40
5.7.2 Das Trefferpotential.....	41
5.7.3 Der Körperkraft-Sollwert.....	41
5.7.4 Der Materialbonus.....	42
5.8 Defensiver Kampf.....	42
5.9 Ausweichen eines Angriffs.....	43
5.9.1 Defensives Ausweichen.....	43
5.9.2 Offensives Ausweichen.....	43
5.10 Schilde.....	43
5.11 Schilde gegen Fernwaffen.....	44
5.12 Stabwaffen.....	44
5.13 Besondere Paradewaffen.....	44
5.14 Kampf mit zwei Waffen.....	44
5.14.1 Zwei Waffen gegen einen Gegner.....	45

5.15 Fußkampf.....	45
5.15.1 Defensiver Fußkampf.....	45
5.15.2 Offensiver Fußkampf.....	45
5.16 Kampf mit mehreren Gegnern.....	46
5.16.1 Anzahl der Gegner.....	47
5.16.2 Bewertung der Kampfkraft.....	47
5.16.3 Eine Waffe gegen mehrere Gegner.....	47
5.16.4 Zwei Waffen gegen mehrere Gegner.....	48
5.16.5 Defensiver Kampf mit 2 Waffen.....	48
5.16.6 Fußkampf gegen mehrere Gegner.....	48
5.16.7 Ausweichen beim Kampf gegen mehrere Gegner.....	48
5.17 Zweihandwaffen.....	49
5.18 Gezielter Schlag.....	49
5.19 Reiten im Kampf.....	50
5.19.1 Sturmangriff.....	50
5.20 Bruchfaktor.....	50
5.20.1 Ermittlung des Bruchfaktors.....	50
5.20.2 Bruchfaktor für Paradowaffen.....	51
5.21 Waffenloser Kampf.....	51
5.21.1 Ermittlung des Kampfwertes.....	51
5.21.2 Trefferpotential im waffenlosen Kampf.....	51
5.21.3 Kampf gegen unbewaffnete Kämpfer.....	51
5.21.4 Kampf gegen unbewaffnete Gegner.....	52
5.21.5 Offensives Ausweichen ohne Waffen.....	52
5.22 Kampfwerte bei Tieren.....	53
5.23 Kampfmethodene bei Tieren.....	53
5.24 Kontrollierte Kampfkraft.....	53
5.25 Verhaltener Angriff.....	54
5.26 Offener Angriff.....	54
5.27 Reduzierte Kampfkraft.....	55
5.28 Taktiken im Nahkampf.....	55
6. Der Fernkampf.....	56
6.1 Trefferermittlung.....	56
6.1.1 Das Zielfeld.....	56
6.1.2 Nicht getroffen.....	56
6.1.3 Volltreffer.....	58
6.1.4 Streifschüsse.....	58
6.1.5 Ermittlung von Trefferpunkten bei Fernkampfwaffen.....	58
6.1.6 Kleine Ziele.....	59
6.2 Reichweite einer Fernkampfwaffe.....	59
6.3 Trefferpunkte bei Fernkampfwaffen.....	60
6.4 Bewegliches Ziel.....	60
6.4.1 Gleichmäßig bewegte Ziele.....	60
6.4.2 Ungleichmäßig bewegte Ziele.....	60

6.4.3 Besonderheiten bei Armbrustwaffen.....	61
6.5 Laden einer Fernkampfswaffe.....	61
6.5.1 Laden von Bogenwaffen.....	61
6.5.2 Laden von Armbrustwaffen.....	61
6.5.3 „Laden“ von Wurfswaffen.....	62
6.6 Ausweichen vor Fernkampfswaffen.....	62
6.6.1 Entfernungseinheiten beim Ausweichen.....	62
6.7 Schilde als Abwehr.....	62
6.8 Fernkampfswaffentabelle.....	63
<u>7.Zusatzregeln für den Kampf.....</u>	64
7.1 Bewusstlosigkeit im Kampf.....	64
7.2 Der Überlebenskampf.....	64
7.2.1 Heilen im Überlebenskampf.....	66
7.3 Das Körperzonensystem.....	66
7.4 Die Lebenskraft von Armen und Beinen.....	66
7.4.1 Heilung von Körperteilen.....	67
7.5 Die Halteprobe im Kampf.....	67
7.6 Die Standprobe im Kampf.....	67
7.7 Zerstörte Körperteile.....	67
7.8 Kopftreffer.....	68
7.9 Blutungen.....	68
7.9.1 Blutungen bei Pfeilwunden.....	69
<u>8.Beschreibung allgemeiner Fertigkeiten.....</u>	70
8.1 Fertigkeiten der Gewandtheit.....	70
8.1.1 Balancieren.....	70
8.1.2 Tanzen.....	70
8.2 Fertigkeiten der Geschicklichkeit.....	70
8.2.1 Schlösser öffnen.....	70
8.2.2 Fallen stellen.....	70
8.2.3 Fallen entschärfen.....	70
8.2.4 Fesseln lösen.....	71
8.2.5 Knoten binden.....	71
8.2.6 Taschendiebstahl.....	71
8.2.7 Zimmereiarbeit / Schreinern.....	71
8.2.8 Zeichnen / Malen.....	71
8.2.9 Falschspiel.....	71
8.2.10 Spuren verwischen.....	72
8.2.11 Feuer machen.....	72
8.2.12 Schmiedekunst.....	72
8.2.13 Meucheln.....	72
8.3 Fertigkeiten der Kondition.....	73
8.3.1 Dauerlauf.....	73
8.4 Fertigkeiten der Klugheit.....	73
8.4.1 Lesen / Schreiben.....	73

8.4.2 Runensprache.....	73
8.4.3 Heilen, Wunden und Krankheiten behandeln.....	73
8.4.4 Rechnen.....	75
8.4.5 Tierkunde.....	75
8.4.6 Heilpflanzenkenntnis.....	75
8.4.7 Fremdsprachen sprechen.....	75
8.4.8 Physik - Kenntnisse.....	75
8.4.9 Alchemie - Kenntnisse.....	75
8.4.10 Medizin herstellen.....	75
8.4.11 Orientierung.....	76
8.4.12 Navigation.....	76
8.5 Fertigkeiten der Geistigen Stärke.....	76
8.5.1 Meditation.....	76
8.6 Fertigkeiten der Intuition.....	76
8.6.1 Sich verstecken.....	76
8.6.2 Nahrung finden.....	76
8.6.3 Geheimfächer finden.....	76
8.6.4 Glücksspiel.....	76
8.6.5 Musizieren.....	77
8.6.6 Singen.....	77
8.6.7 Nahrung zubereiten.....	77
8.6.8 Schätzen.....	77
8.6.9 Motivation erkennen.....	77
8.7 Fertigkeiten des Charisma.....	78
8.7.1 Schauspielern.....	78
8.7.2 Überreden.....	78
8.7.3 Feilschen.....	78
8.7.4 Tiere abrichten.....	78
9. Die Spieltabellen des Charakters.....	79
9.1 Das Charakterblatt.....	79
9.1.1 Der Name des Charakters.....	79
9.1.2 Die Werte der Charaktereigenschaften.....	79
9.1.3 Persönliche Merkmale.....	80
9.1.4 Erfahrungspunkte.....	80
9.1.5 Lernproben.....	80
9.1.6 Fertigkeiten.....	80
9.2 Der Abenteuerbogen.....	81
9.2.1 Die Waffentabelle.....	81
9.3 Das Körperzonen - Schema.....	82
9.4 (LK) Lebenskraft.....	82
9.5 (GS) Geistige Stärke.....	82
9.6 (KO) Kondition.....	82
9.7 Lernproben.....	83
9.8 Erfahrungspunkte.....	83

9.9 Ausrüstung.....	83
10. Die Pfade der Magie.....	84
10.1 Beschreibungen der Pfade.....	84
10.1.1 Der Pfad des Lichtes.....	84
10.1.2 Der Pfad der Dunkelheit.....	84
10.1.3 Der Pfad des Lebens.....	84
10.1.4 Der Pfad des Todes.....	84
10.1.5 Der Pfad der Elemente.....	85
10.1.6 Der Pfad der Ebenen.....	85
10.1.7 Der Pfad des Geistes.....	85
10.2 Gleiche Zauber in verschiedenen Pfaden.....	85
10.3 Zaubertechnik.....	85
10.3.1 Erlernen von Zaubern.....	85
10.4 Die Magieprobe.....	86
10.4.1 Magiepatzer.....	86
10.4.2 Die Kosten eines Zaubers.....	87
10.4.3 Regeneration der magischen Kraft (GS).....	87
10.4.4 Erschöpfung durch Zaubern.....	87
10.5 Erwerben von Zaubern.....	88
10.5.1 Zauber kaufen.....	88
10.5.2 Zauber finden.....	89
10.5.3 Zauber selbst entwickeln.....	89
10.6 Wirken eines Zaubers.....	89
10.6.1 Wirken eines Zaubers des Lichts.....	89
10.6.2 Wirken eines Zaubers der Dunkelheit.....	90
10.6.3 Wirken eines Zaubers des Lebens (Natur).....	90
10.6.4 Wirken eines Zaubers des Todes.....	91
10.6.5 Wirken eines Zaubers der Elemente.....	91
10.6.6 Wirken eines Zaubers der Ebenen.....	91
10.6.7 Wirken eines Zaubers des Geistes.....	92
10.7 Vorbereitungszeit.....	92
10.8 Die ersten Zauber.....	92
11. Die Welt der Götter und Priester.....	93
11.1 Bezeichnungen in der klerikalen Welt.....	93
11.1.1 Bezeichnung geweihter Gottesdiener.....	93
11.1.2 Namen für die Taten der Priester/Gottheiten.....	93
11.1.3 Zeremonien.....	94
11.2 Der Priester im Spiel.....	94
11.3 Klerikale Fertigkeiten der Priester.....	94
11.3.1 Die Glaubenskraft.....	94
11.3.2 Die Göttliche Gnade.....	95
11.3.3 Bekehrung.....	95
11.4 Gaben und Wunder.....	95
11.4.1 Gaben.....	95

11.4.2 Stufen von Gaben.....	96
11.4.3 Wunder.....	96
11.4.4 Werte für Gaben und Wunder.....	96
11.4.5 Zeremonien für Gaben und Wunder.....	97
11.4.6 Die Dauer von Gaben und Wundern.....	98
11.5 Die Erschaffung eines Priesters.....	99
11.5.1 Die Berufung eines Priesters.....	99
11.6 Das Wirken eines Priesters.....	99
11.6.1 Anwendung einer Gabe (Beispiel).....	99
11.6.2 Wirken eines Wunders.....	100
11.6.3 Beispiele für Gaben.....	101
11.6.4 Beispiele Göttlicher Wunder.....	102
11.7 Rangordnung der Gottesdiener.....	102
11.8 Wie entwickle ich eine Religion?.....	104
11.9 Die Religionen in Lemantis.....	104
<u>12. Änderungsübersicht.....</u>	105
12.1 Änderungen in der Version 2019.....	105
12.2 Änderungen in Version 2018.....	105
12.3 Änderungen in Version 2016.....	105
12.4 Änderungen in Version 2015.....	105
12.5 Änderungen in Version 2013.....	105
12.6 Änderungen von Version 2011.....	105
12.7 Änderungen in Version 2010.....	105

1. Der Rollenspielcharakter

Vor dem Beginn des Spiels muss ein Rollenspielcharakter definiert werden. Damit dieser Charakter nicht nur aus einem Blatt Papier und ein paar Zahlen besteht, empfehlen wir, der Spielfigur einen Hintergrund und spezielle *Charaktereigenschaften* zu geben. Dazu sollten einige Fragen vorab geklärt werden, wie zum Beispiel der Name, das Geschlecht, das Alter usw. Diese Charaktereigenschaften kann der Spieler selbst bestimmen. Größe und Gewicht können auch anhand einer später aufgeführten Tabelle ausgewürfelt werden.

Beispiel:

<i>Name</i>	<i>Yuina Dainess</i>
<i>Rasse</i>	<i>Mensch</i>
<i>Geschlecht</i>	<i>weiblich</i>
<i>Alter</i>	<i>23 Jahre</i>
<i>Gewicht</i>	<i>56 kg</i>
<i>Größe</i>	<i>165 cm</i>
<i>Hautfarbe</i>	<i>weiß</i>
<i>Haarfarbe</i>	<i>schwarz</i>
<i>Augenfarbe</i>	<i>braun</i>
<i>Herkunft</i>	<i>Als Straßenkind ohne Eltern aufgewachsen... .</i>
<i>Persönliche Eigenheiten</i>	<i>Langschläfer, kein Verhältnis zu Geld,</i>
<i>Gesellschaftlicher Stand</i>	<i>vogelfrei</i>
<i>Beruf</i>	<i>Dienstmagd</i>

Das Eigentum des Charakters muss in Abstimmung mit dem Spielleiter bestimmt werden. Die Ausrüstung sollte der Herkunft des Charakters angepasst sein.

Beispiel:

<i>Kleidung</i>	<i>Lederhose, Lederhemd, schwarzer Umhang</i>
<i>Bewaffnung</i>	<i>Dolch</i>
<i>Vermögen</i>	<i>1 Silbertaler, 22 Kupferstücke</i>

Die Herkunft sollte möglichst in einer ausführlichen Hintergrundgeschichte beschrieben werden. Diese Hintergrundgeschichte muss nur der Spielleiter erfahren. Die anderen Mitspieler können den Charakter nach und nach im Spiel kennen lernen.

Eine plausible Hintergrundgeschichte gibt einem Charakter viel Farbe und seine persönlichen Eigenheiten fördern die Möglichkeit zum rollengerechten Spiel, die den Spielspaß erhöht und vom Spielleiter in Form von Erfahrungspunkten (s.u.) "belohnt" werden sollten.

Ob die oben beschriebenen Werte vom Spieler selbst festgelegt werden sollen oder ob diese aus einer Tabelle ausgewürfelt werden sollen, bleibt der Entscheidung des Spielers überlassen. Beide Wege sind denkbar. Sollte allerdings ein Spieler auf die Idee kommen, den Sohn eines Königs spielen zu wollen, der mit Reichtum gesegnet ist und durch seine Jugend schon früh den Gebrauch von Waffen trainiert hat, kann der Spieler sein "Veto" einlegen. Ebenso "darf" der Spieler sich verhalten, wenn ein Spieler einen Magier spielen will, der bereits 20 Jahre in einer Magierakademie die arkanen Künste gelehrt bekommen hat. Zugeständnisse können gemacht werden, wenn schlüssige und anspruchsvolle Vorgeschichten entwickelt wurden. Außerdem können Fähigkeiten mit Handikaps ausgeglichen werden.

Die Charaktere sollten normalerweise als Anfänger beginnen. Zum einen ist es immer eine Freude, seinen Charakter reifen zu sehen, zum anderen ist der Anspruch an einen Spieler viel höher, wenn er keinen "Superhelden" mit außergewöhnlichen Kräften spielen kann. Es muss auch nicht jeden Abend die Welt gerettet werden. Die Herausforderungen des Alltags können abenteuerlich genug sein. Spieler können so das reifen Ihres Helden miterleben.



1.1 Die Eigenschaften eines Rollenspielcharakters

Einem Rollenspielcharakter werden Werte für verschiedene Eigenschaften zugeordnet. Die Eigenschaften sind in 3 Kategorien unterteilt, die körperlichen, die geistigen und die sonstigen Eigenschaften.

Körperliche Eigenschaften

Körperkraft	(KK)
Gewandtheit	(GW)
Geschicklichkeit	(GE)
Kondition	(KO)

Geistige Eigenschaften

Klugheit	(KL)
Geistige Stärke	(GS)
Mut	(MU)

Andere Eigenschaften

Intuition	(IN)
Charisma	(CH)

1.1.1 **Körperliche Eigenschaften des Charakters**

1.1.1.1 Die Körperkraft

entscheidet im Spiel darüber, wie leicht eine körperliche Anstrengung vom Charakter bewältigt werden kann, zum Beispiel Steine anheben, Armdrücken oder das gewaltsame Öffnen einer Tür. Gleichzeitig ist er die Voraussetzung für die optimale Handhabung schwerer Waffen.

1.1.1.2 Die Gewandtheit

beschreibt die Fähigkeit der Körperbeherrschung. Sie ist maßgeblich für alle körperlichen Fertigkeiten wie Klettern, Schwimmen, Reiten und für den Kampf.

1.1.1.3 Die Geschicklichkeit

gibt an, wie geschickt ein Charakter ist. Das betrifft hauptsächlich Fingerfertigkeiten und handwerkliche Fertigkeiten.

1.1.1.4 Die Kondition

gibt Auskunft über die körperliche Verfassung des Charakters. Um höchste körperliche Leistung zu vollbringen, ist eine ausreichende Kondition nötig. Das ist von besonderer Bedeutung bei dauerhaften Anstrengungen, z.B. auf der Flucht. Bei schweren Verletzungen entscheidet die Kondition, ob und wie schnell sie überwunden werden können. Die Kondition regeneriert sich im Spiel um einen Punkt pro 10 Minuten.

1.1.2 Geistige Eigenschaften des Charakters

1.1.2.1 Die Klugheit

ist maßgeblich für alle Fertigkeiten des Wissens, wie Lesen, Schreiben, Sprachen usw. Zudem ist er von besonderer Bedeutung für Charaktere die sich der Magie widmen wollen.

1.1.2.2 Der Mut

ist von Bedeutung, wenn der Spieler seinen Charakter in eine gefährliche Situation bringen will. In diesem Fall kann der Spielleiter eine Mutprobe verlangen.

1.1.2.3 Die Geistige Stärke

ist besonders für die Anwendung der Magie von Bedeutung. Um Zauber wirken zu können, ist eine geistige Stärke nötig. Sie ist eine Art Energie, von der jeder Zauber zehrt. Gleichzeitig stellt der (nicht durch Gebrauch reduzierte) Wert die Widerstandskraft gegen beeinflussende Zauber dar.

Die Geistige Stärke regeneriert sich im Spiel um einen Punkt pro Stunde, während eines ruhigen Schlafes um 2 Punkte pro Stunde.

1.1.3 Sonstige Eigenschaften des Charakters

1.1.3.1 Die Intuition

ist von Bedeutung beim Erspüren nicht erkennbarer, oft auch übernatürlicher Gefahren. Sie stellt das Wirken von Instinkten dar. Ebenso spielt sie eine wichtige Rolle für die Priester der Götter.

1.1.3.2 Das Charisma

ist von besonderer Bedeutung bei Kontakten zwischen Lebewesen. Er bewertet die äußere Erscheinung und die persönliche Ausstrahlung. Charisma wird oft mit Schönheit gleichgesetzt, kann aber auch eine starke, böse Präsenz bedeuten.

Eine besondere Bedeutung hat der Charismawert für Priester.

1.2 Die Rasse des Charakters

Der Spieler kann auswählen, welcher Rasse sein Rollenspielcharakter angehören soll. Hier soll eine kurze Beschreibung der gängigsten Rassen erfolgen, die von Spielern für ihre Charaktere verwendet werden.

1.2.1 Verschiedene Rassen für Charaktere

1.2.1.1 Die Menschen

Zu den Menschen muss wohl nicht viel geschrieben werden, - wir kennen sie alle. Menschen können von verschiedenen Völkern abstammen.

Menschen können als neugierig und wissbegierig angesehen werden.

1.2.1.2 Die Elfen

Elfen sind menschenähnliche Wesen, die einen etwas leichteren Körperbau aufweisen. Charakteristisch sind ihre spitz zulaufenden Ohren. Elfen haben ein relativ langes Leben. Sie werden erst mit dreißig Jahren volljährig und leben mehrere hundert Jahre.

Auch Elfen können verschiedenen Völkern angehören, die sich sehr unterscheiden. Im Allgemeinen sind sie mehr der Natur verbunden als andere Rassen. Sie beherrschen oft die magischen Künste, sind aber auch gefährliche Kämpfer. Der Bogen ist ihre liebste Waffe.

Elfen sind vielseitig und besonders an den hohen Künsten interessiert.

Sie haben zudem die Fähigkeit in dunkler Umgebung gut sehen zu können. In einer hellen Vollmondnacht können sie ihre Umgebung fast so gut wahrnehmen wie am Tage. Allerdings sind dann keine Farben mehr erkennbar.

In einer sternenklaren Nacht können Sie immer noch die Umrisse in der näheren Umgebung erkennen. Nur wenn es stockfinster ist, versagen, wie bei Katzen, auch ihre Augen.

1.2.1.3 Die Zwerge

Zwerge sind mit 1,40 - 1,60 Meter deutlich kleiner als Menschen, aber dennoch schwerer. Sie leben oft in Höhlen unter den Bergen und verbringen ihr Leben mit dem Schürfen und Verarbeiten von edlen Metallen. Auch Zwerge leben relativ lange und können mehrere hundert Jahre alt werden. Sowohl Männer als auch Frauen tragen einen Bart und sind für andere Rassen nicht auf Anhieb zu unterscheiden.

Zwerge lieben schwere Rüstungen und schwere Waffen. Die Axt ist ihre beliebteste Nahkampfwaffe. Für den Fernkampf verwenden sie eine Armbrust.

Zwerge gelten als sehr zielstrebig bis hin zur Starrsinnigkeit.

Durch ihr Jahrtausende langes Leben in den dunklen Stollen unter den Bergen haben sie zwei besondere Fähigkeiten erworben. Sie sind in der Lage, im Dunkeln zu sehen. Dabei schalten ihre Augen, wie bei manchen Schlangen, in einen infraroten Sichtbereich der ihnen ermöglicht, Wärmestrahlen zu erkennen. Sie erkennen ihre Umgebung dann an den unterschiedlichen Wärmegraden in einem rot-schwarzen Bild. Ein Warmblüter wie ein Mensch ist dann wie ein Leuchtfeuer vor den schwachen Hintergrundstrahlen der Felswände zu erkennen.

Allerdings darf ein Zwerg dann nicht plötzlich in eine heiße Flamme sehen, da er dann manchmal für längere Zeit geblendet wird. Trotz dieser Fähigkeit ziehen die Zwerge es vor, ihre Höhlen mit Fackeln und Lampen zu erhellen, da sie ihre Umgebung dann besser wahrnehmen können. Sie erfreuen sich an den Farben des Erzes und dem Glitzern der Edelsteine, was sie im infraroten Sichtbereich nicht wahrnehmen können.

Außerdem sind Zwerge in der Lage unterhalb der Erde immer die Himmelsrichtung zu erkennen. Sie wissen instinktiv, wo Norden ist.

1.2.1.4 Die Riesen

Riesen sind weit über zwei Meter groß und sehr kräftig. Ihre Kraft ist im Kampf gefürchtet. Allerdings sind sie nicht die klügsten, so dass es selten einen Magier unter ihnen gibt. Riesen sind unter den anderen Rassen nicht sehr beliebt. Zum einen ist ihre

Gesinnung sehr oft zweifelhaft, zum anderen haben sie ein unangenehmes Äußeres. Körperpflege gehört nicht zu ihren regelmäßigen Tätigkeiten.

Riesen sind meist mit großen, schweren Hieb Waffen ausgerüstet. Oft tragen sie auch schwere Rüstungen.

Über die Kultur der Riesen ist wenig bekannt. Sie sind sehr selten und in ihrem Wesen zumeist eigenbrötlerisch.

1.2.1.5 Die Halblinge

Halblinge sind mit 1,20 bis 1,40 nicht nur etwas kleiner als Zwerge, sondern auch viel leichter. Sie sind schwächer als Menschen oder Elfen, aber sehr gewandt, was ihnen im Nahkampf einen gewissen Vorteil gibt. Normalerweise meiden sie aber einen direkten Kampf. Halblinge sind oft unter Dieben zu finden, da sie sehr geschickt sind und kein so starres Bild von Eigentum haben wie andere Rassen. Bewaffnet sind sie meist mit einem Dolch.

Halblinge sind sehr gesellig und meist wenig wagemutig.

1.2.1.6 Die Gnome

Gnome sind eine ungewöhnliche Rasse und nicht so sehr verbreitet in Lemantis. Sie sind etwas größer als Halblinge, aber genau so schwer. Ihr Gewicht ist aber nicht in Muskeln zu finden, sondern in der Regel in dem runden Bauch, den sie vor sich her tragen. Ihre Arme und Beine sind im Verhältnis zum Körper recht dünn. Dennoch sollte man sich von der äußeren Erscheinung nicht täuschen lassen. Gnome können recht kräftig sein. Ihre Haut ist blass-grün und meist mit Warzen übersät. Ihre Erscheinung entspricht nicht dem Schönheitsideal der Menschen, weshalb sie dort auch nicht gern gesehen werden. Gnome sind wie die Elfen der Natur verbunden und leben nur selten in größeren Städten. Gnome tragen meist leichte Waffen und meiden wenn möglich direkte, körperliche Auseinandersetzungen.

Sie haben wie die Elfen die Fähigkeit der Sternensicht.

Gnome sind bekannt für ihre geschickten Arbeiten und sind untereinander sehr gesellig.

1.2.2 **Weitere Rassen**

Diese Liste soll keine Einschränkung sein. Weitere Rassen und ausführliche Beschreibungen sind im Libri Orbis Lemantis, dem Buch der Welt, zu finden.

1.2.3 **Wertmodifikationen der Rassen**

Jede Rasse hat unterschiedliche Charaktermerkmale. Riesen sind stärker, aber dümmer als Menschen. Zwerge sind stärker, aber nicht so gewandt wie Elfen und Halblinge. Diese Unterschiede werden dargestellt durch die Wertmodifikationen.

Die Wertmodifikationen verändern die Höhe eines Eigenschaftswertes. Wie das genau aussieht, wird im folgenden Kapitel beschrieben. Möchte ein Spieler eine Mischrasse spielen, so sind die Rassenmodifikationen in Absprache mit dem Spielleiter innerhalb des Spektrums dieser Rassen zu verschieben. Der Spielleiter hat darauf zu achten, dass die Rassenmodifikationen ausgeglichen bleiben, damit ein Mischcharakter nicht nur die positiven Modifikationen seiner Elternrassen erbt.

1.2.3.1 Verschiebung von rassenspezifischen Wertmodifikationen

Ist ein Charakter durch die rassenspezifischen Wertmodifikationen stark in seinen Entfaltungsmöglichkeiten behindert, können Punkte für Wertmodifikationen aus anderen Charaktermerkmalen verschoben werden.

Wenn zum Beispiel ein Spieler einen Zwergenmagier spielen möchte hat er durch die Modifikation -2 bei der Klugheit einen zu starken Nachteil, als dass er einen guten Magier spielen kann. Diesen Nachteil kann er ausgleichen, muss ihn aber mit Punkten bei anderen Charaktermerkmalen bezahlen.

Dabei gilt:

- es können nicht mehr als 2 Punkte erhöht werden
- für jeden Punkt den er verschieben will, muss er zwei Punkte von anderen Charaktermerkmalen abziehen
- Er kann auf diese Weise ein Charaktermerkmal nicht über +1 erhöhen
- Das gilt auch, wenn er am Anfang schon +1 oder mehr hat

1.2.4 **Fertigkeiten**

Ein Charakter hat auf dem Charakterbogen Fertigkeiten eingetragen, die über einen Punktwert dargestellt werden. Bestimmte Fertigkeiten sind Standardfertigkeiten, die fest auf dem Charakterbogen eingetragen sind.

Bei der Erschaffung eines Rollenspielcharakters erhält der Charakter zusätzliche Fertigkeiten, die sich der Spieler aussuchen darf.

Die Anzahl der zusätzlichen Fertigkeiten, die ein Charakter bei der Erschaffung mitbekommt, ist je nach Rasse unterschiedlich. Diese werden durch die in der Rassenmodifikationstabelle angegebenen Ausbildungspunkte (AP) dargestellt.

1.2.4.1 Fertigkeiten der Menschen

Die Menschen sind neugierig und schnell lernfähig. Sie haben viele zusätzlichen Fertigkeiten.

1.2.4.2 Fertigkeiten der Elfen

Auch die Elfen sind neugierig und haben vielerlei Interessen. Aber sie sind eine langlebige Rasse und nehmen sich Zeit beim Lernen. Daher haben sie zu Beginn ihres Abenteurerlebens nicht sehr viele besondere Fertigkeiten (Ausbildungspunkte).

1.2.4.3 Fertigkeiten der Zwerge

Zwerge lernen sehr langsam und konzentrieren sich auf die Dinge, die sie im Besonderen interessieren. Daher haben sie nur wenige Fertigkeiten (Ausbildungspunkte).

1.2.4.4 Fertigkeiten der Halblinge

Halblinge sind noch neugieriger und lernhungriger als die Menschen. Sie nutzen die Zeit der Jugend und stecken ihre Nasen in alles, was sie interessant finden. Und sie lassen nicht locker in ihrem Bemühen, bis sie genug von dem wissen, was sie interessiert.

1.2.4.5 Fertigkeiten der Gnome

Gnome sind ähnlich wie die Halblinge immer an neuen Dingen interessiert.

1.2.4.6 Fertigkeiten der Riesen

Die Riesen sind eine langlebige Rasse und kümmern sich meist nicht um die Dinge in der Welt. Sie wissen oft nicht viel von anderen Rassen und Reichen.

Mit dem Lernen lassen sie sich Zeit.

1.2.5 Rassenmodifikationstabelle

Rasse	KK	GW	GE	KO	KL	MU	GS	IN	CH	AP
Menschen								-1		55
Elfen	-2	+1		-1				+1	+2	50
Zwerge	+3	-1	+1	+3	-2	+2	+2	-3	-2	45
Halblinge	-3	+3	+1		-2	-3	+2	+2		60
Gnome	-1	+1	+2	-1	-2	-2	+1	+2	-3	60
Riesen	+7	-1	-3	+3	-3	+1		-3	-2	60

1.3 Die Geburt eines Rollenspielcharakters

Um die Werte eines Rollenspielcharakters übersichtlich darstellen zu können, werden sie im sogenannten Charakterbogen eingetragen. Dazu sollte ein weicher Bleistift verwendet werden, da die Werte auf dem Charakterbogen sich ständig ändern können.

Zunächst sollte der Name des Charakters in das dazu gehörige Feld oben auf dem Charakterbogen eingetragen werden.

1.3.1 Festlegung der Rasse des neuen Charakters

Hat sich der Spieler entschieden, welcher Rasse sein Rollenspielcharakter angehören soll, muss er die zu der Rasse gehörigen Modifikationen auf dem Charakterbogen eintragen. Diese sind der oben dargestellten *Rassenmodifikationstabelle* zu entnehmen.

1.3.2 Ermitteln der Geburtswerte der Eigenschaften

Zur Ermittlung des Geburtswertes wird in der Spalte „Geburtswert“ zu jedem Charaktermerkmal eine 6 eingetragen.

Der Spieler kann die Grundwerte nach eigenen Vorstellungen weiter erhöhen. Dazu erhält er 14 Punkte, die er beliebig auf die Charaktereigenschaften verteilen darf. Jedoch gibt es zwei Einschränkungen um die Ausgewogenheit eines neuen Charakters zu gewährleisten.

1.3.2.1 Geburtswerte über 10

Soll ein Charaktereigenschaftswert über 10 steigen, „kostet“ diese Steigerung nicht nur einen, sondern zwei Punkte

1.3.2.2 Verteilung auf alle Kategorien

Es muss in jeder Kategorie, also bei den Körpereigenschaften, bei den Geisteseigenschaften und bei den anderen Eigenschaften mindestens ein Punkt vergeben werden.

1.3.3 Eintragen der Punkte des Geburtswertes

Sind die Punkte verteilt, wird der Geburtswert auf das Zehnfache erhöht, indem eine 0 an den bisherigen Wert angehängt wird. Das ist nun der endgültige Geburtswert.

1.3.4 Die Wirkung der Rassenmodifikationen

Die Rassenmodifikation verändert den **Probenwert** einer Eigenschaft. Positive Werte erhöhen den Würfelwert, negative Werte reduzieren ihn.

Beispiel:

Der Charakter hat eine Körperkraft von 94 Punkten. Das ist ein Probenwert von 9. Ist der Charakter ein Zwerg, so hat er eine Rassenmodifikation von +3 für die Körperkraft. Damit steigt der Probenwert um 3 auf 12. Diese wird auf dem Charakterblatt in der Spalte „Wert“ eingetragen.

Durch diese Regelung werden die Unterschiede zwischen den einzelnen Rassen nicht nur am Anfang, sondern durch das ganze Abenteuerleben unterschiedliche Wertigkeiten setzen. Da ein Punktwert von 180 das absolute, kaum zu erreichende Maximum darstellt, wird ein Halbling mit einer Körperkraft-Wertmodifikation von -3 nie mehr als einen Wert von 15 erreichen können, während ein Riese mit +7 bei der gleichen Punktzahl einen Wert von 25 erreicht.

1.3.5 Gleichberechtigung im Rollenspiel

Im Rollenspiel herrscht absolute Gleichberechtigung der Geschlechter. Hier haben Frauen die gleiche Körperkraft wie Männer.

Sollte ein weiblicher Charakter freiwillig auf einen Punkt der Körperkraft verzichten wollen, steht ihm als Ausgleich ein Punkt für Charisma **und** Intuition zu. Dies muss bei der „Geburt“ eines Charakters festgelegt werden.

1.3.6 Größe und Gewicht

Die Größe und das Gewicht eines Charakters, sowie seine Hautfarbe, Haar- und Augenfarbe können frei mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Sie können aber auch ausgewürfelt werden.

Um Größe und Gewicht von Charakteren zu ermitteln wird ein Mindestmaß vorgegeben zu dem dann eine gewürfelte Zahl addiert wird.

Beispiel:

Ein menschlicher Charakter hat eine Mindestgröße von 150 cm. Dazu würfelt der Spieler mit 5 W10 und addiert das Ergebnis zu der Mindestgröße. Ebenso wird das Gewicht ermittelt. Die Werte für die einzelnen Rassen sind der folgenden Tabelle zu entnehmen.

Rasse	Größe cm +	W10	Gewicht kg +	W10
Menschen	150	5	50	5
Elfen	160	5	40	5
Zwerge	130	4	80	5
Halblinge	110	4	30	3
Gnome	120	4	30	3
Riesen	210	5	150	7

1.3.7 **Ausrüstungsgegenstände**

Welche Ausrüstungsgegenstände ein Charakter bei seiner Erschaffung erhält muss mit dem Spielleiter ausgehandelt werden. Sie sollten zu der Hintergrundgeschichte des Charakters passen.

Tipp: In der Praxis hat es sich bewährt, wenn ein Spieler sich die gewünschten Ausrüstungsgegenstände aussucht und auf dem Charakterbogen einträgt und diesen dann dem Spielleiter zur Prüfung übergibt. Der Spielleiter entscheidet dann, welche Ausrüstungsgegenstände gestrichen werden müssen.

1.3.8 **Barvermögen**

Wie groß das Barvermögen eines Charakters bei seiner Erschaffung ist, kann mit 1 W10 ermittelt werden. Die gewürfelte Zahl stellt die Anzahl der Silbermünzen dar.

2. **Weiterentwicklung des Charakters**

2.1 **Erfahrungspunkte**

Im Laufe des Spiels vergibt der Spielleiter Erfahrungspunkte (EP). Für jeden Tag, den ein Charakter (üb)erlebt, kann er Erfahrungspunkte erhalten, je nachdem, was er erlebt hat. Für außergewöhnliche Erlebnisse oder rollengerechtes Spielen können Sonderpunkte vergeben werden. An einem Spielabend (3-6 Stunden) sollte der Spielleiter 30 bis 100 EP pro Spieler vergeben.

Sollte ein Charakter die erste Spielsitzung überleben, sollte der Spielleiter auch hier 100 Erfahrungspunkte vergeben. Der Spieler wird zum Weitermachen motiviert und erhält gleichzeitig eine Einweisung in die Weiterentwicklungsmöglichkeiten des Charakters.

Wie und wann ein Spielleiter ansonsten Erfahrungspunkte vergeben will, bleibt ihm letztlich selbst überlassen. Die Erfahrung zeigt jedoch, dass Erfahrungspunkte als Belohnung für rollengerechtes Spielen dem Spielspaß sehr förderlich sind und in diesem Fall direkt im Spiel gegeben werden sollten.

Mit der Erhöhung der Werte sollte jedoch bis zum Ende des Spiels gewartet werden, da die Unterbrechung die Stimmung stört.

2.2 **Verbesserung der Eigenschaften des Charakters**

Alle volle 100 EP erhält der Spieler **6 Würfe** mit 2 W10 um die Eigenschaften seines Charakters zu verbessern.

Für **fünf** Würfe kann der Spieler frei wählen, welche Eigenschaft er verbessern will. **Einmal** wird die zu erhöhende Eigenschaft mit einem W10 ausgewürfelt, wobei wir empfehlen die auf dem Charakterblatt eingetragenen Eigenschaften von oben nach unten durch zu zählen (bei 0 wird der Wurf wiederholt).

3. Die Fertigkeiten des Charakters

Die Fertigkeiten beschreiben spezielle Fähigkeiten des Charakters.

Die Anzahl der möglichen Fertigkeiten ist **unbegrenzt**. Dem Spielleiter steht es jederzeit frei, nach Bitten des Spielers seinen Charakter eine **neue** Fertigkeit erlernen zu lassen.

Eine Liste mit Beispielen und Vorschlägen weiterer Fertigkeiten ist im Anhang aufgeführt.

Rollenspielneulinge können die Fertigkeiten am Anfang auch problemlos weglassen. Die Proben müssen dann gegen den Wert der Charaktermerkmale gewürfelt werden.

3.1 Der Anfangswert der Fertigkeiten

3.1.1 Die Grundwerte für Fertigkeiten

Jede Fertigkeit muss genau einer Charaktereigenschaft zugeordnet werden.

Beispiel:

<u>Fertigkeit</u>	<u>Charaktereigenschaft</u>
<i>Schwimmen</i>	<i>Gewandtheit</i>
<i>Reiten</i>	<i>Gewandtheit</i>
<i>Taschendiebstahl</i>	<i>Geschicklichkeit</i>
<i>Lesen</i>	<i>Klugheit</i>
<i>Gefahren spüren</i>	<i>Intuition</i>
<i>Selbstbeherrschung</i>	<i>Geistige Stärke</i>

Es gibt auch Fertigkeiten, die nur schwer einem einzelnen Charaktermerkmal zugeordnet werden können. So zum Beispiel ist die Frage, ob Kochen besser der Klugheit oder der Intuition zugeordnet werden soll. Diese Frage muss der Spieler mit dem Spielleiter klären. Wenn er plausibel machen kann, weshalb der Charakter rein intuitiv seine Mahlzeiten bereitet, kann der Spielerleiter bei diesem Charakter die Fertigkeit Kochen der Intuition zuordnen, während diese Fertigkeit bei einem anderen Charakter, der nach Rezeptbuch kocht, der Klugheit zugeordnet wird.

3.1.2 Der Grundwert der Fertigkeiten

Der Grundwert für die Fertigkeiten ist abhängig vom Würfelwert des zugeordneten Charaktermerkmals. Er entspricht genau dessen Hälfte. Mit diesem Wert wird eine neue Fertigkeit eröffnet.

Beispiel:

Ein Spieler will den Fertigkeitwert seines Charakters für "Reiten" ermitteln. Da "Reiten" eine Fertigkeit der Gewandtheit ist und der Charakter einen Gewandtheitswert von 12 besitzt, beträgt der Grundwert für die Fertigkeit 6 (Würfelwert).

3.1.2.1 Fertigkeitwerte auf dem Charakterbogen

Auf dem Charakterbogen wird nicht der Würfelwert eingetragen, sondern der Punktwert. Der Punktwert entspricht dem Würfelwert mal 10.

Beispiel:

Der Spieler hat für seinen Charakter einen Würfelwert von 6 bei der Fertigkeit „Reiten“ ermittelt. Auf dem Charakterbogen wird in der Spalte „Punkte“ eine 60 eingetragen.

Hätte der Charakter einen Gewandtheitswert von 13, ergäbe das einen Anfangswert der Fertigkeit von 6,5 und damit einen Punktwert von 65. Die Proben werden jedoch immer auf den Zehnerwert der Punktzahl gewürfelt.

3.2 Standardfertigkeiten

Die sogenannten Standardfertigkeiten sind Fertigkeiten, die bereits auf dem Charakterbogen eingetragen sind. Ob ein Spieler diese Fertigkeiten bei der Erschaffung des Charakters erhöhen will oder sich für andere, auf dem Charakterbogen noch nicht aufgeführte Fertigkeiten entscheidet, bleibt ihm überlassen. Die Anfangswerte sollten dennoch im Charakterbogen eingetragen werden.

Sie stehen jedem Charakter zur Verfügung.

3.3 Zusätzliche Anfangsfertigkeiten eigener Wahl

Bei der Charaktererschaffung kann sich der Spieler zusätzliche Fertigkeiten aussuchen. Welche und wie viele Fertigkeiten der Spieler wählt, bleibt ihm überlassen.

Die Fertigkeiten eigener Wahl sollten auch die gewünschten Waffenfertigkeiten oder Runenfertigkeiten umfassen.

Hat ein Spieler die zusätzlichen Fertigkeiten für seinen Charakter gewählt, kann er sie in den Charakterbogen eintragen. Die Anfangswerte ergeben sich aus dem halben Grundwert der dazugehörigen Eigenschaft. Das Feld für die Punkte kann aber noch freigelassen werden, da sie im folgenden erhöht werden können.

Im Spiel kann er jederzeit zusätzliche Fertigkeiten lernen.

3.4 Verbesserung der Anfangsfertigkeiten

Alle Fertigkeiten, die ein Charakter bei seiner Erschaffung besitzt, also Standardfertigkeiten und individuelle Anfangsfertigkeiten, können bei der Charaktererschaffung verbessert werden. Der Anfangswert einer Fertigkeit vor dieser Erhöhung ist – wie oben beschrieben - der halbe Grundwert der dazugehörigen Charaktereigenschaft.

Möchte ein Spieler eine Standardfertigkeit nicht verbessern, muss er das nicht.

3.4.1 Rassenspezifische Anzahl von Ausbildungspunkten

Je nach Rasse hat ein Charakter eine unterschiedliche Anzahl von Ausbildungspunkten (AP). Diese sind in der Rassenmodifikationstabelle dargestellt.

Die Ausbildungspunkte können bei der Charaktererschaffung frei verteilt werden um den Wert der Fertigkeiten zu erhöhen. Dabei gilt allerdings folgende Einschränkung:

Es gibt 3 Eigenschaftsklassen:

1. körperliche Eigenschaften (Körperkraft, Gewandtheit, Geschicklichkeit, Kondition)
2. geistige Eigenschaften (Klugheit, Mut, geistige Stärke)
3. sonstige Eigenschaften (Intuition, Charisma)

Es darf je Eigenschaftsklasse nur einmal eine 6 und nur zweimal eine 5 für die zugehörigen Fertigkeiten vergeben werden.

3.5 Die Fertigungsproben

Die Fertigungsproben werden immer auf den Zehnerwert der Punkte abgelegt, die im Charakterbogen eingetragen sind. Der Fertigungswert von 9 entspricht einer Punktzahl von 90 bis 99, der Fertigungswert von 10 entspricht einer Punktzahl von 100 bis 109. Eine Probe gilt als gelungen, wenn nicht über den Wert der Fertigkeit gewürfelt wurde. Der Spielleiter kann die Probe erschweren, wenn die Umstände, bei denen die Fertigkeit angewandt wird, schwieriger sind als normal.

3.6 Zusätzliche Fertigkeiten

Soll im Laufe des Spiels eine neue Fertigkeit entwickelt werden, wird der Anfangswert anhand des Grundwertes ermittelt (halber Grundwert multipliziert mit 10) und auf dem Charakterbogen eingetragen.

3.7 Die Erhöhung der Fertigungswerte

Die Erhöhung der Fertigungswerte findet direkt im Spielablauf statt. Allerdings müssen Lernmöglichkeiten vorhanden gewesen sein. Das kann sowohl ein Lehrer, wie auch die Anwendung einer Fertigkeit im Spiel oder ein anständiger Kampf (Waffenfertigkeiten) sein.

Der Spielleiter bietet dem Spieler die Möglichkeit einer Erhöhung an, wenn er der Meinung ist, der Charakter könnte in der angewendeten Fertigkeit etwas dazu gelernt haben. Ebenso kann der Spieler eine Lernprobe beim Spielleiter beantragen.

3.7.1 Die Erhebungsprobe für Fertigkeiten

Die Erhöhung der Fertigungswerte geschieht nach dem gleichen Grundmuster wie die Erhöhung der Charaktermerkmale, wo mit 2 W10 über die bereits vorhandene Punkt-

zahl gewürfelt werden muss. Die Punkte über dem bereits vorhandenen Wert können zur Punktzahl addiert werden.

3.7.2 Fertigkeitenbonus für Grundwerte

Die Differenz zwischen dem Fertigkeitwert und dem entsprechenden Grundwert (z.B. Gewandtheit) wird bei jedem Erhöhungswurf berücksichtigt. So hat es ein Charakter mit einem hohen Klugheitswert zum Beispiel leichter, Lesen und Schreiben zu lernen als ein Charakter mit einem niedrigen Klugheitswert. Um diese Berechnung im Spiel zu erleichtern, ist im Charakterbogen für die Fertigkeiten die Spalte "Bonus" vorgesehen. Dort wird die Differenz zwischen dem Basiswert und dem Fertigkeitwert eingetragen, auch wenn dieser Wert negativ ist.

Beispiel:

Ein Charakter hat einen Gewandtheitswert von 11. Der Punkte-Wert der Fertigkeit "Reiten" beträgt 85, der Probe-Wert demnach 8. Will der Charakter diese Fertigkeit nun erhöhen, muss er mit 2 W 10 über den Probe-Wert würfeln. Die erwürfelte Differenz erhöht dann den Punkte-Wert.

Hätte der Charakter in diesem Fall eine 12 gewürfelt, betrüge die Differenz zu 8 gleich 4 Punkte. Der Punkte-Wert würde demnach auf 89 steigen. Da die Differenz zwischen dem Grundwert (Gewandtheit 11) und dem Fertigkeitwert (Reiten 8) 3 Punkte beträgt, werden diese 3 zu den erwürfelten Punkten von 4 hinzu gezählt und ergeben damit 7, die dann zu dem Punkt-Wert von 85 addiert werden. Daraus ergibt sich dann der neue Wert von 92 Punkten. Ist der Grundwert niedriger als der Fertigkeitwert, wird die Differenz von den erwürfelten Punkte abgezogen.

Der Bonus gilt nur für die Erhöhungsprüfung, nicht für den Probenwert der Fertigkeit!

Schema:

Grundwert Gewandtheit		11
<u>minus Fertigkeitwert Reiten</u>	-	8
ergeben Bonuspunkte	=	3

Erhöhungsprüfung mit 2W10		12
<u>minus Fertigkeitwert Reiten</u>	-	8
ergibt Zwischenergebnis	=	4

Zwischenergebnis		4
<u>plus Bonuspunkte</u>	+	3
ergibt eine Erhöhung von	=	7

Die 7 Punkte werden der Punktzahl der Fertigkeit „Reiten“ hinzugezählt.

Wichtig:

Der Bonuswert kann sich ändern, sobald sich der Fertigkeitswert oder der Wert des Charaktermerkmals ändert. Das sollte dann sofort im Charakterblatt vermerkt werden.

3.7.3 Lehrer für Fertigkeiten

Ist ein Lehrer vorhanden, der dem Charakter Kenntnisse in einer Fertigkeit vermitteln kann, so kann ein Bonus auf die Probe angerechnet werden. Der Bonus entspricht der Differenz zwischen dem Fertigkeitswert des Lehrers und dem Fertigkeitswert des Schülers, maximal jedoch der Höhe des Fertigkeitswertes des Lehrers über 10. Die Dauer des Unterrichts ist je nach Fertigkeit verschieden und liegt im Ermessen des Spielers.

3.7.4 Fertigkeitswerte bei Grundwertveränderung.

Erhöht sich im Laufe des Spiels der Grundwert einer Fertigkeit (das Charaktermerkmal) um einen 10er-Punkt, werden alle dazugehörigen Fertigkeiten um 5 Punkte erhöht.

Beispiel:

Ein Charakter hat einen Fertigkeitswert für Klettern von 86 Punkten bei einem Gewandtheitswert von 8. Durch die Erhöhung des Gewandtheitswertes bei einer Stufenerhöhung auf einen Wert von 9 erhöhen sich alle Fertigkeiten der Gewandtheit um 5 Punkte. Der Wert für Klettern wird also um 5 auf 91 erhöht.

3.8 Die Waffenfertigkeit

Die Waffenfertigkeit soll an dieser Stelle besondere Beachtung finden. Durch häufige Benutzung und Training mit einer Waffe kann die Fähigkeit, sie zu führen, bis zur Meisterschaft gesteigert werden. Dazu können die Würfe der Fertigkeitenerhöhung genutzt werden.

Der Fertigkeitswert für eine Waffenkategorie ist maßgeblich bei der Ermittlung des Kampfwertes.

Es gibt folgende Waffenkategorien:

Kategorie	Beispiele
Stumpfe Hieb Waffen	Keule, Stock
Stichwaffen	Messer, Kurzsword, Dolch, Florett
Schwerter	Säbel, Breitsword
Äxte	alle Arten von Äxten
Stabwaffen	Kampfstab, Speer, Hellebarde
Kettenwaffen	Flegel, Morgenstern mit Kette
Wurfwaffen	Messer, Speer, Wurfaxt, Dolch
Schusswaffen	Bogen, Armbrust
Schleuderwaffen	Steinschleuder, Pfeilschleuder
Spezialwaffen	Bumerang, Blasrohr

Spezialwaffen wie zum Beispiel der Bumerang haben ihre eigenen Fertigkeiten. Der Anfangswert für die Waffenfertigkeit beträgt wie bei allen Fertigkeiten den halben Grundwert. Die Gewandtheit ist normalerweise der Grundwert für Waffenfertigkeiten.

Für jeden Punkt über einem Probenwert von 10 kann auf den Kampfwert 1 Bonuspunkt dazu gerechnet werden, für jeden Punkt unter 10 muss 1 Malus-Punkt hingenommen werden.

Die Waffenfertigkeit muss für jede Waffenkategorie getrennt erhöht werden. Das gilt auch für Fernkampfwaffen. Hier erhöht sich jedoch nicht der Kampfwert, sondern die Treffgenauigkeit. Für jeden Punkt der Fernkampffertigkeit über 10, wird die Fernkampfprobe mit 2W10 um 1. erleichtert, für jeden Punkt unter 10 um 1 erschwert.

3.9 Behinderungen von Fertigkeiten

Für alle Fertigkeiten müssen unter bestimmten Bedingungen Maluspunkte hingenommen werden. Wenn ein Held sich z.B. die Finger einklemmt und dafür einen Abzug von 5 Punkten auf seine Geschicklichkeit hinnehmen muss, so werden diese 5 Punkte auch von allen Fertigkeiten der Geschicklichkeit abgezogen. Das gilt auch für die Waffenfertigkeiten.

3.10 Liste der Fertigkeiten

Die Anfangsfertigkeiten, die jeder Charakter bei der seiner „Geburt“ besitzt:

Gewandtheit	: Schwimmen, Reiten, Klettern, Schleichen.
Geschicklichkeit	: Fingerfertigkeit, Handwerkliche Fähigkeiten
Klugheit	: Allgemeinsprache
Intuition	: Gefahren spüren, Wahrnehmung, Spuren lesen
Charisma	: Überreden
Geistige Stärke	: Selbstbeherrschung

Beispiele für weitere Fertigkeiten:

Glücksspiel, Geheimfächer finden, Sich Verstecken, Schlösser öffnen, Fallen entschärfen, Taschendiebstahl, Überreden, Feilschen, Fallen stellen, Essen zubereiten, Holzbearbeitung, Metallbearbeitung, Schmieden, Kleidung nähen / flicken, Zeichnen, Steuerung von Segelschiffen / Booten.

3.11 Beschreibung der Anfangsfertigkeiten

Proben auf Fertigkeiten werden normalerweise mit einem W10 ausgewürfelt. Die Probe ist gelungen, wenn der Würfelwert nicht über dem Probewert der Fertigkeit liegt. Meistens werden die Proben erschwert, je nach Situation. Da der Wert der Fertigkeit theoretisch bis 18 gesteigert werden kann, ist manchmal eine Probe nicht nötig.

In besonderen Fällen können auch Schicksalsproben verlangt werden. Diese werden mit 2W10 gewürfelt.

Durch das Anlegen von Rüstungen kann der Gewandtheitswert und dadurch auch die Werte für die entsprechenden Fertigkeiten sinken.

3.11.1 Anfangsfertigkeiten der Gewandtheit

3.11.1.1 Schwimmen

Die Standardprobe bezieht sich auf das Durchschwimmen eines ruhigen Gewässers ohne nennenswerte Behinderung durch Kleidung oder andere Gegenstände. Bei Strömungen oder Behinderungen muss die Probe entsprechend erschwert werden. Für jeden zu schwimmenden Meter ist eine Probe abzulegen. Für jedes Misslingen verliert der Schwimmer einen Punkt von seiner LK.

Das Schwimmen mit einer Metallrüstung ist nicht möglich, ganz gleich wie hoch der Fertigkeitwert gesteigert wurde. Auch das Mitnehmen von schweren Waffen ist nicht möglich.

3.11.1.2 Reiten

Die Standardprobe bezieht sich auf Reiten im Galopp. Im Schritttempo kann eine Erleichterung von +4 gegeben werden. Beim Ritt durch schwieriges Gelände oder über Hindernisse wird die Probe entsprechend erschwert.

Die Proben sind alle 100 Meter oder bei dem Hindernis abzulegen. Bei einem Sturz wird eine Schicksalsprobe auf die Gewandtheit abgelegt. Misslingt sie, ergibt ein Sturz im Galopp 1 W10 Schadenspunkte. Wo der Schaden entsteht, kann ausgewürfelt werden, wie es unter dem Thema „Körperzonensystem“ beschrieben wird.

In wieweit ein Charakter durch das Anlegen von schweren Rüstungen Abzüge auf die Gewandtheit erhält, entscheidet der Spielleiter je nach Rüstung und Situation.

3.11.1.3 Klettern

Die Standardprobe ist vergleichbar mit dem Klettern auf einen Baum und ist bei jedem Meter abzulegen.

3.11.1.4 Schleichen

Die Standardprobe entspricht einem geräuschlosen Schleichen auf ebenem Lehm Boden mit leisem Schuhwerk und ohne Rüstung.

3.11.2 Anfangsfertigkeiten der Geschicklichkeit

3.11.2.1 Fingerfertigkeit

Damit sind allgemeine Fertigkeiten gemeint, bei denen geschickte Finger gebraucht werden. Die Probe kann zum Beispiel beim Öffnen von Schlössern, Entschärfen von Fallen oder Lösen von Fesseln angewandt werden. Diese Fertigkeiten können auch speziell gelernt werden. So hat zum Beispiel ein Charakter mit einem Fingerfertigkeitwert von 12 längst nicht die gleichen Chancen beim Öffnen von Schlössern wie ein Charakter mit einer Fertigkeit "Schlösser Öffnen" mit dem Wert von 12. Jemand, der eine spezielle Fertigkeit wie "Schlösser Öffnen" oder "Fesseln Lösen" erlernt, ist darin ein Spezialist. In Spiel äußert sich der Unterschied zwischen der allgemeinen Fingerfertigkeit und einer speziellen Fertigkeit darin, dass im Vergleich zu einer Standardprobe (s.u.) bei einer speziellen Fertigkeit die gleiche Probe bei der allgemeinen Fingerfertigkeit um 5 erschwert wird.

Beispiel:

Ein Charakter will ein einfach gebautes Schloß öffnen. Hat der Charakter die Fertigkeit "Schlösser öffnen" erlernt, ist nur eine Standardprobe nötig. Hat der Charakter diese spezielle Fertigkeit nicht erlernt, muss er eine Probe auf die allgemeine Fingerfertigkeit ablegen. Diese wird aber um 5 erschwert.

3.11.2.2 Handwerkliche Fertigkeiten

Auch hiermit sind allgemeine handwerkliche Fertigkeiten gemeint, wie Holzbearbeitung, Bogenbau, Fallen stellen usw. Auch diese können speziell erlernt und wie bei den Fingerfertigkeiten angewendet werden.

3.11.3 Anfangsfertigkeiten der Klugheit**3.11.3.1 Allgemeinsprache**

Ein Charakter beherrscht seine Muttersprache in der Regel ausreichend. Die Allgemeinsprache hingegen wird nicht in jedem Fall ebenso beherrscht. Als Allgemeinsprache wird normalerweise die Hochsprache der Menschen auf einer Spielwelt bezeichnet, mit der sich die Allgemeinheit verständigt. Die Muttersprache der Menschen entspricht in diesem Zusammenhang den lokalen Sprachen wie ostfriesisch, sächsisch oder bayrisch. Erst ab einem Probenwert von 9 kann ein Charakter sich in der Allgemeinsprache problemlos verständigen, ohne Gefahr laufen, Missverständnisse hervorzurufen.

3.11.4 Anfangsfertigkeiten der Intuition**3.11.4.1 Gefahren spüren**

Diese Probe kann der Spielleiter verdeckt auswürfeln, wenn große Gefahren drohen, in die Spieler ahnungslos tappeln. Dabei sollte eine Schicksalsprobe (s.u.) angewandt werden, wenn keine Anzeichen für eine Gefahr vorhanden sind.

Bei gelungener Probe gibt der Spielleiter den Hinweis, dass eine Gefahr droht.

3.11.4.2 Wahrnehmung

Diese Probe zeigt dem Charakter ob er nicht offensichtliche Sinneswahrnehmungen erkennt. Sie wird meistens nach einer gelungenen (verdeckten) Gefahren spüren - Probe vom Spieler verlangt, da er durch die vom Spielleiter verlangte Probe vorgewarnt ist.

3.11.4.3 Spuren lesen

Die Standardprobe entspricht dem Erkennen und Verfolgen von Spuren in weichen Böden. Für Waldböden oder Grasland sind Zuschläge nötig, bei Staub- oder Sandböden sind Erleichterungen möglich. Diese Fertigkeit eignet sich nicht zum Erkennen, um welche Tierart es sich bei einer Spur handelt. Dazu wäre eine Fertigkeit "Tierkunde" nötig.

3.11.5 Anfangsfertigkeiten des Charisma**3.11.5.1 Überreden**

Die Kunst, jemanden zu überreden, hat nichts mit wirklicher Überzeugungskraft zu tun. Hier ist die Kunst des Vertreters gemeint, der zum Kauf eines Gegenstandes überredet,

wobei sich der Überredete kurze Zeit später darüber klar werden kann, dass er gegen seinen Willen etwas aufgeschwatzt bekommen hat.

3.11.6 **Anfangsfertigkeiten der Geistigen Stärke**

3.11.6.1 Selbstbeherrschung

Selbstbeherrschung ist in vielen alltäglichen Situationen nötig. Wenn ein Spieler sich für ein untypisches Verhalten des Charakters entscheidet, kann der Spielleiter eine Selbstbeherrschungsprobe verlangen. Wenn zum Beispiel ein stolzer Krieger von einer Übermacht beleidigt wird, und der Spieler sich aus „Sicherheitsgründen“ für einen Rückzug entscheidet, kann eine solche Probe verlangt werden.

Ein anderes Beispiel wäre ein hungriger Charakter, der an einem gefüllten Marktstand vorbei geht, ohne Geld um die Nahrungsmittel zu kaufen.

3.12 Weitere Fertigkeiten

Nr.	Basiswert	Fertigkeit
1	GW -	Sich verstecken
1	GE -	Schlösser öffnen
2	GE -	Fallen stellen
3	GE -	Fallen entschärfen
4	GE -	Fessel lösen
5	GE -	Taschendiebstahl
6	GE -	Zimmereiarbeit
7	GE -	Zeichnen
8	GE -	Falschspiel
9	GE -	Spuren verwischen
10	GE -	Feuer machen
11	GE -	Schmiedekunst
12	GE -	Meucheln
13	GE -	Musizieren
1	KL -	Runensprachen
2	KL -	Heilen
3	KL -	Rechnen
4	KL -	Tierkunde
5	KL -	Heilpflanzenkenntnis
6	KL -	Fremdsprachen
7	KL -	Physik - Kenntnisse
8	KL -	Alchemie - Kenntnisse
9	KL -	Medizin herstellen
10	KL -	Orientierung
11	KL -	Navigation
12	KL -	Nahrung zubereiten

-
- | | | | |
|---|----|---|---------------------|
| 1 | IN | - | Nahrung finden |
| 2 | IN | - | Geheimfächer finden |
| 3 | IN | - | Glücksspiel |
| 4 | IN | - | Singen |
| 5 | IN | - | Schätzen |
| 6 | IN | - | Motivation erkennen |

- | | | | |
|---|----|---|-----------------|
| 1 | CH | - | Schauspielern |
| 2 | CH | - | Überreden |
| 3 | CH | - | Feilschen |
| 4 | CH | - | Tiere abrichten |

Die Beschreibung der weiteren Fertigkeiten sind im Anhang in Kapitel 8 „Beschreibung allgemeiner Fertigkeiten,“ zu finden.



4. Die Würfelproben

4.1 Standardproben

Würfelproben auf eine Fertigkeit werden im Normalfall mit einem 10-seitigen Würfel (1W10) ausgewürfelt. Es gilt dann, den Wert der entsprechenden Eigenschaft nicht zu überschreiten. Die Zahl Null gilt dabei als Null. Dabei kommt es natürlich vor, dass der Wert der Eigenschaft oder der Fertigkeit höher ist als 9, eine Probe somit überflüssig wird. In diesem Fall braucht sie auch nicht gewürfelt zu werden. Oft muss die Probe jedoch erschwert werden, wodurch dann auch wieder ein Wurf nötig ist.

Beispiel:

Ein Held hat den Mutwert 9. Nun kommt er an eine tiefe Felsspalte, die genau einen Meter breit ist. Der Spieler will nun seinen Charakter hinüberspringen lassen. Das ist zwar für einen halbwegs gewandten Charakter kein Problem, doch da die Spalte 40 Meter tief ist, kostet es doch schon etwas Überwindung. Dazu kann der Spielleiter nun eine Mutprobe verlangen. Weil aber der Charakter schon einen Mut-Wert von 9 hat, kann er bei einer normalen Probe nicht scheitern. Deshalb entfällt nun die Probe. Er ist mutig genug.

Etwas weiter kommt er erneut an eine Felsspalte, doch diese ist nun 2 Meter breit. Diese Spalte zu überspringen, dazu gehört schon etwas mehr Mut. Daher verlangt der Spielleiter eine Mutprobe -2. Die Probe wird also um 2 erschwert, da beim Anblick dieser tiefen Spalte der Charakter etwas von seinem Mut verliert. Ein Mutwert von 9 minus 2 ergibt eine 7. Nun wird eine Probe nötig, denn wenn eine 8 oder 9 gewürfelt wird, ist die Probe gescheitert. Man kann nun sagen, dass eine Spalte von 1. Meter eine Standardprobe nötig macht.

Standardprobe heißt, dass keine Veränderungen vorgenommen werden. Bei einem Spalt von 2 Metern wird die Standardprobe also um 2 erschwert.

Von Standardproben ist später noch öfter die Rede. Sie geben das Maß vor, an dem der Spielleiter sich orientieren kann. Später im Spiel, wenn die Charaktere sich schon weiterentwickelt haben, sind Standardproben kaum noch nötig. Dann werden Proben nur noch verlangt, wenn sie erschwert wurden. Die Helden wissen aus ihren Erfahrungen mit einfachen Situationen umzugehen und haben die nötigen Fähigkeiten.

4.2 Erweiterte Standardprobe

Verlangt der Spielleiter eine erweiterte Standardprobe, muss der Spieler in jedem Fall Würfeln. Wird dabei eine 9 geworfen, kann durch die weiter unten beschriebene Patzer-Regel eine Schicksalsprobe nötig werden.

4.3 Schicksalsproben

Schicksalsproben werden mit zwei 10-seitigen Würfeln ermittelt, wobei wiederum nicht über den vorhandenen Wert gewürfelt werden darf. Solche Proben werden in Fäl-

len nötig, wo "Können" allein nicht ausreicht, sondern auch Glück, also das Schicksal mitspielt.

Bei der Schicksalsprobe darf der Wurf nicht über dem Fertigkeitwert liegen.

4.4 Patzer

Als Patzer gilt ein Wurf, bei dem der oder die Würfel den schlechtesten Wert anzeigen.

Bei einer erweiterten Standardprobe ist das eine 9.

Bei einer Nahkampfprobe ist dies 2 x die 0.

Beim Fernkampf ist dies 2 mal die 9.

4.4.1 Patzer bei erweiterter Standardprobe

Wird bei einer erweiterten Standardprobe eine 9 geworfen, wird die Probe wiederholt. Allerdings wird die erneute Probe um 1W10 erschwert.

4.4.2 Patzer bei Kampfproben

Wird im Kampf ein Patzer geworfen, verschlechtert sich der Kampfwert weiter um 1W10.

4.5 Resistenzprobe

Mit dieser Probe wird die Widerstandsfähigkeit gegen Magie ermittelt. Eine Resistenzprobe ist eine Probe mit 1W10 auf die maximale Geistige Stärke, die um die doppelte Stufe des angewendeten Zaubers erschwert wird.

Ist die Resistenzprobe gegen eine andere Eigenschaft (etwa den Mut) erforderlich, so wird dies extra erwähnt (z.B. Resistenzprobe Mut oder Resistenzprobe gegen den Mut-Wert).

5. Das Nahkampfsystem

Ein Kampf ist immer mit Risiko verbunden. Erhält ein Charakter einen Treffer, so muss er Schadenspunkte hinnehmen. Die Schadenspunkte verringern seine Lebenskraft. Die Lebenskraft setzt sich aus der Summe von Körperkraft und Kondition zusammen und beträgt im Normalfall zwischen 10 und 24. Sinkt die Lebenskraft auf Null, ist der Charakter tödlich verletzt und kann sofort das Bewusstsein verlieren. Dann entscheidet der Überlebenskampf (s.u.), ob der Charakter die Verwundung überlebt oder nicht.



5.1 Kampfunde

Eine Kampfunde umschreibt die Dauer eines Waffengangs mit Angriff und Abwehr und dauert ca. 5 Sekunden bei einem normalen Kampf mit einem Gegner.

5.2 Kampf zweier Gegner

Jeder Spieler würfelt pro Kampfunde (ca. 5 Sekunden) einmal mit 2 W10, wobei die 0 als Null gewertet wird. Die Summen der Würfelergebnisse werden jeweils miteinander verglichen. Ist die Differenz der Würfe nicht größer als 3, gilt der Schlagabtausch als ausgeglichen. Ist die Differenz der Würfe größer als 3, ist der Charakter mit dem niedrigeren Wurf getroffen. Die Höhe des Schadens entspricht dabei der Differenz zwischen den beiden Würfeln. Der Schaden wird von der Lebenskraft des Unterlegenen abgezogen. Zusätzlich verliert der Unterlegene einen Punkt seiner Kondition. Der Wert, der mit 2 W10 ermittelt wird, ist der "**Kampfwert**".

5.3 Die Wirkung der Waffenfertigkeiten im Nahkampf

Ein in den Waffenfertigkeiten geübter Charakter ist im Nahkampf einem nicht so geübten Charakter überlegen. Unter **Kampf zweier Gegner** wurde für beide Charaktere der gleiche Waffenfertigkeitwert von 10 für die eingesetzte Waffe angenommen. Der Wert 10 gilt hier als Mittelwert. Liegt der Waffenfertigkeitwert eines Charakters unter 10, erhält dieser Abzüge im Nahkampf. Liegt der Waffenfertigkeitwert eines Charakters über 10, erhält er Bonuspunkte. Der Bonus und Malus auf den Nahkampf entspricht also dem Wert über bzw. unter 10. So erhält ein Charakter mit einem Waffenfertigkeitwert von 8 einen Abzug von 2 Punkten auf seinen Kampfwert, während ein Charakter mit einem Waffenfertigkeitwert von 12 einen Bonus von 2 Punkten erhält.

Beispiel:

Kämpfer Anton mit einem Waffenfertigkeitwert von 8 würfelt mit 2 W10 eine 13. Da er aber mit seinem Waffenfertigkeitwert 2 Punkte unter dem Mittelwert von 10 liegt, werden ihm von seinem Wurf 2 Punkte abgezogen. Daraus ergibt sich ein Kampfwert von 11. Kämpfer Bernd mit einem Waffenfertigkeitwert von 12 würfelt mit 2 W10 eine 9. Da er aber mit seinem Fertigkeitwert 2 Punkte über dem Mittelwert liegt, erhält er einen Bonus von 2 Punkten auf seinen Wurf. Daraus ergibt sich dann ebenfalls ein Kampfwert von 11.

Der Kampf ist in diesem Fall ausgeglichen, obwohl die Spieler unterschiedliche Würfelergebnisse erzielten.

5.4 Die Wirkung der Körperkraft auf den Nahkampf

Ein starker Charakter ist einem Schwächeren im Kampf überlegen. Das gilt besonders für die Heftigkeit der Schläge. Ein starker Schlag fügt dem Gegner mehr Schaden zu als ein schwacher. In dem Beispiel oben wurde von einem Körperkraftwert von 10 ausgegangen. Der Wert von 10 ist hier ebenfalls wieder der Mittelwert.

Liegt der Körperkraftwert eines Charakters unter 10, verursacht ein Treffer weniger Schaden. Liegt der Körperkraftwert eines Charakters über 10, verursacht ein Treffer mehr Schaden. Es wird ein entsprechender Bonus oder Malus wirksam.

Beispiel:

Kämpfer Anton mit einem Waffenfertigkeitwert von 8 und einem Körperkraftwert von 13 würfelt mit 2 W10 eine 13. Da sein Waffenfertigkeitwert 2 Punkte unter dem Mittelwert liegt, werden 2 Punkte von seinem Würfelergebnis abgezogen. Es bleibt ihm ein Kampfwert von 11.

Kämpfer Bernd mit einem Waffenfertigkeitwert von 12 und einem Körperkraftwert von 9 würfelt mit 2 W10 eine 5. Da sein Waffenfertigkeitwert 2 Punkte über dem Basiswert liegt, erhält er 2 Punkte zu seinem Würfelwurf hinzu. Das ergibt einen Kampfwert von 7.

Zwischen den beiden Kampfwerten 11 und 7 liegt eine Differenz von 4 Punkten. Kämpfer Anton hat also bei diesem Schlagabtausch einen Treffer erzielen können und Bernd muss die Differenz von 4 Punkten als Trefferpunkte hinnehmen und zusätzlich seine Kondition um einen Punkt verringern.

Da Anton jedoch über eine überdurchschnittliche Körperkraft (13) verfügt, und somit kräftigere Schläge austeilt, muss Bernd 3 weitere Trefferpunkte hinnehmen. Die 3 zusätzlichen Punkte ergeben sich aus der Differenz des Körperkraftwertes von 13 zum Mittelwert 10.

Wichtig:

Die Höhe der Körperkraft hat keinen Einfluss auf die Ermittlung des Kampfwertes. Erst wenn eine Kampfwert-Differenz von über 3 Punkten auftritt, findet die Körperkraft eine Berücksichtigung.

Wenn im weiteren Kampfverlauf Bernd einen Treffer mit einer Kampfwert-Differenz von mindestens 4 Punkten erzielt, muss Anton Trefferpunkte hinnehmen und seine Kondition um 1 verringern. Da Bernd mit einem Wert von 9 jedoch nur über eine unterdurchschnittliche Körperkraft verfügt und somit nicht so kräftig zuschlagen kann, verringern sich die Trefferpunkte, die Anton einstecken muss um einen Punkt.

5.5 Die Kondition im Kampf

Die Kondition kann im Kampf schnell nachlassen. Für jede verlorene Kampfrunde muss ein Charakter seine Kondition um einen Punkt senken. Dabei ist es nicht von Bedeutung, ob er Schadenspunkte hinnehmen musste oder nicht. Eine Kampfrunde gilt als verloren, wenn zwischen den Kampfwürfen eine Differenz von über 3 Punkten auftritt. Solange die Kondition nicht unter 0 sinkt, hat sie keine Auswirkung auf den Kampf. Gelangt der Wert für die Kondition aber in den Minusbereich, ist der Charakter erschöpft und muss Abzüge auf seine Kampfkraft hinnehmen. Die Konditionspunkte unter Null werden von der Waffenfertigkeit des Charakters abgezogen. Das hat direkte Auswirkungen auf den Kampf. Es kann wie bisher der Kampfwert aus dem Würfelergebnis und dem Waffenfertigkeitwert ermittelt werden. Anschließend jedoch wird der Kampfwert um die Punkte verringert, die der Konditionswert unter Null liegt.

Beispiel:

Kämpfer Bernd mit einem Gewandtheitswert von 12 und einem Würfelergebnis von 9, ist auf einem Konditionswert von -4 angelangt. Aufgrund seiner Gewandtheit und

seines Wurfes erreicht er einen Kampfwert von 11 ($9 + 2$). Da er jedoch aufgrund seiner Erschöpfung kaum noch die Waffe halten kann, verringert sich der Kampfwert um 4 auf 7 ($9+2-4=7$).

5.6 Rüstungen

Rüstungen schützen vor Schaden durch Waffeneinwirkung. Eine Rüstung reduziert die erhaltenen Trefferpunkte um den **Rüstungsschutz**. Die reduzierten Trefferpunkte sind die **Schadenspunkte**, um die sich die Lebenskraft des getroffenen Charakters reduziert.

Es gibt verschiedene Rüstungen mit einem unterschiedlichen Rüstungsschutz. Eine Rüstung mit einem Rüstungsschutz (RS) von 3 vermindert den Schaden eines Treffers um 3 Punkte.

Beispiel:

Kämpfer Anton trägt eine Lederrüstung mit einem Rüstungsschutz von 3 und erhält im Kampf einen Schlag von 7 Trefferpunkten. Die Rüstung vermindert den Schaden um 3 Punkte, so dass Anton nur noch 4 Schadenspunkte einstecken muss.

*Erhält Kämpfer Bernd einen Schlag von 3 Trefferpunkten, fängt die Rüstung alle 3 Trefferpunkte ab und Bernd erhält keine Schadenspunkte. **Dennoch** verliert er einen Punkt seiner Kondition, da er in der Kampfrunde der Unterlegene war.*

5.6.1 Definition von Rüstungen

Eine Rüstung muss nicht alle Körperteile gleich schützen. Es müssen auch nicht alle Körperteile eine einheitliche Rüstung haben. Die Rüstung kann individuell zusammengestellt werden.

Alle Rüstungen können für jeden Körperteil getrennt angefertigt werden, das heißt für

Kopf	
Arm	Arm
Rumpf	
Bein	Bein

Die Werte der einzelnen Rüstungen sind beispielhaft in der Rüstungstabelle zu finden. Ein Helm stellt zum Beispiel pauschal ein Zehntel einer Rüstung dar, sowohl für das Gewicht als auch für den Preis. Ebenso ein Arm oder ein Bein. Der Rumpf hingegen wird mit 5 Zehntel bewertet. Dies mag nicht ganz der Realität entsprechen, stellt aber ein berechenbares Verhältnis dar.

Auf dem Abenteuerbogen sind Körperzonen dargestellt, wo die unterschiedlichen Rüstungswerte eingetragen werden können.

5.6.2 Berechnung einer Rüstung

Die Werte einer Rüstung, die alle Körperteile gleich schützt, können aus der Rüstungstabelle entnommen werden.

Um den durchschnittlichen Rüstungsschutz für eine speziell zusammengestellte Rüstung zu ermitteln, geht man wie folgt vor:

Beispiel: Ein Kämpfer hat sich die folgende Rüstung zusammengestellt. Bis auf den Rumpf wird jedes Körperteil mit einer 1 gewichtet. Der Rumpf ist größer und wird mit 5 gewichtet. Daraus ergibt sich dann die Wertung des einzelnen Rüstungsteils.

Körperzone	Rüstung	Rüstungsschutz	Gewichtung	Wertung
Rumpf	Ringelpanzer	7	5	35
Bein	Lederrüstung	3	1	3
Bein	Lederrüstung	3	1	3
Arm	Kettenhemd	4	1	4
Arm	Kettenhemd	4	1	4
Kopf	Stahlhelm	10	1	10
Summe	Gesamt			59

Indem wir die Summe der Wertungen durch 10 teilen, also vor die letzte Zahl ein Komma stellen, erhalten wir eine **5,9**. Die zusammengestellte Rüstung hat somit einen Rüstungsschutz von **5,9**.

Die Werte der einzelnen Rüstungen sind beispielhaft in der Rüstungstabelle zu finden, können aber je nach Spielleiterinformationen für besonders gut oder besonders schlecht gearbeitete Rüstungen abweichen.

Auf dem Abenteuerbogen sind Körperzonen dargestellt, wo die unterschiedlichen Rüstungswerte eingetragen werden können.

5.6.3 Behinderung durch Rüstungen

Rüstungen mit einem Rüstungsschutz unter 2 behindern den Träger nicht in seiner Bewegung. Schwerere Rüstungen vermindern die Gewandtheit und alle Fertigkeiten der Gewandtheit eines Charakters. Das gilt auch für die Waffenfertigkeiten.

Die Höhe des Abzugs entspricht dem Rüstungsschutz geteilt durch 2 (abgerundet). Im oben genannten Beispiel wäre der Rüstungsschutz 5,9, der durch 2 geteilt eine 2,95 ergibt, was abgerundet eine Behinderung von 2 Punkten bei allen Fertigkeiten der Gewandtheit ergibt. Das gilt auch für die Waffenfertigkeiten!

Die Verminderung der Gewandtheit gilt also auch im Kampf. Das heißt, der Kampfwert verringert sich, wenn ein Kämpfer eine starke Rüstung trägt. Er ist darin nicht so beweglich wie ein ungerüsteter Kämpfer und erhält deshalb Abzüge im Kampf.

Trägt ein Charakter eine Rüstung, die zu schwer für ihn, also seine Körperkraft ist nicht groß genug ist, verringert sich seine Gewandtheit zusätzlich. Die Höhe ist abhängig von der Qualität der Rüstung und wird vom Spielleiter festgelegt.

Rüstungen schützen vor Schaden. Je schwerer sie sind, desto besser schützen sie meist, desto unbeweglicher machen sie jedoch den Kämpfer. Ein reisender Abenteurer mit schwerer Metallrüstung ist eine unmögliche Sache. Sollte ein Spieler absolut darauf bestehen, mit einer derart hinderlichen Rüstung durch die Lande zu ziehen, empfehlen wir dem Spielleiter, bei jeder Gelegenheit die starke Behinderung deutlich zu machen. Schwere Rüstungen sind für Kämpfer gedacht, die in die Schlacht ziehen oder für Wachen, die nach Beendigung der Schicht den Panzer ablegen können.

5.6.4 Rüstungstabelle

Rüstungen können in unterschiedlicher Qualität und Stärke hergestellt werden. Ein Kettenhemd mit einem Rüstungsschutz von 2 ist ebenso möglich wie ein schweres Kettenhemd mit einem Rüstungsschutz von 6. Eine Lederrüstung kann ebenfalls unterschiedliche Stärken und damit unterschiedlichen Rüstungsschutz haben. Entscheidend für den Abzug an Gewandtheit ist immer der Rüstungsschutzwert der Rüstung, solange der Spielleiter keine speziellen Rüstungen ins Spiel bringt.

Die Rüstungsschutzwerte in der nachfolgenden Tabelle sind daher nur zur Orientierung gedacht.

Rüstungen	GW	RS	KK	Preis in Silber	kg
Lederkleidung, dicke Kleidung	-	1	3	50	6
Waffenrock, dicke Lederkleidung	-1	2	6	70	5
Lederrüstung, leichtes Kettenhemd	-1	3	8	150	7
Kettenhemd, schwere Lederrüstung	-2	4	9	500	9
Schw. Kettenhemd, leichter Schuppenpanzer	-2	5	10	600	13
Ringelpanzer	-3	6	11	400	15
Schuppenpanzer	-3	7	12	2.000	16
Plattenpanzer	-4	8	13	1.500	20
Vollrüstung	-5	10	14	5.000	23
Schwere Vollrüstung	-5	11	15	6.000	25
Ritterrüstung	-6	12	15	7.000	30

Einzelteile der Rüstungen

Teile der Rüstung	Preis & kg
Helm	1/10
Armschutz (je Arm)	1/10
Beinschutz (je Bein)	1/10
Rumpf	5/10

5.6.5 Preise für Rüstungen

Die Preise für Rüstungen orientieren sich an dem Rüstungsschutz in Verbindung mit der Behinderung. Ein Kettenhemd mit einem Rüstungsschutz von 4 Punkten ist teurer als ein Kettenhemd mit einem Rüstungsschutz von 3 Punkten, da für beide ein Abzug von 2 Punkten auf die Gewandtheit gilt und das Kettenhemd mit RS 4 einen klaren Vorteil hat.

5.7 Waffen im Nahkampf

Da eine Waffe im Prinzip speziell für jede Körperkraft hergestellt werden kann, ist der in der Waffentabelle eingetragene Wert für die Körperkraft nur ein Durchschnittswert. Die Qualität und die Durchschlagskraft einer Waffe ergibt sich aus den Werten von Material und Gewicht einer Waffe.

Waffen haben fünf Werte:

- das Trefferpotential
- den Körperkraft-Sollwert
- den Materialbonus
- den Preis
- das Gewicht

5.7.1 Die Nahkampf-Waffentabellen

Die folgenden Tabellen enthalten Waffen mit Durchschnittswerten.

Hieb Waffen	TP	KK	Preis in Silbertaler	kg
Leichter Knüppel	6	6	1	1
Schwerer Knüppel	10	10	1	3
Leichte Keule	8	7	5	1
Schwere Keule	12	11	5	3
Beil	12	7	8	1,5
Axt (Zweihand)	15	10	10	2,5
Kriegsbeil	17	11	40	2
Streitaxt	19	13	60	3
Zweihandstreitaxt	20	14	80	4
Morgenstern	19	13	120	2,5

Schwerter	TP	KK	Preis in Silbertaler	kg
Entermesser	13	7	40	1,1
Kurzschwert	16	9	80	1
Säbel	17	8	150	1
Schwert	17	10	200	1,5
Breitschwert	21	14	200	2,5
Zweihandschwert	21	14	250	3,5

Stabwaffen	TP	KK	Preis in Silbertaler	kg
Kampfstab	9	8	2	2
Wurfspeer	13	7	20	1,5
Stoßspeer	13	7	15	2,5
Pike	15	9	50	2,8
Hellebarde	16	10	60	6,5

Stichwaffen	TP	KK	Preis in Silbertaler	kg
Messer (RW 2)	8	3	5	0,2
Dolch	10	4	20	0,5
Schwer. Dolch	11	5	35	0,8

Schilder	TP	KK	Preis in Silbertaler	kg
Lederschild	8	6	40	1,5
Holzchild	12	8	30	2,5
Eisen beschlagen	18	10	60	4
Eisenschild	21	11	150	5

5.7.2 Das Trefferpotential

Das Trefferpotential gibt an, wie viele Trefferpunkte mit einer Waffe maximal erreicht werden können. Wird in einem Nahkampf aufgrund der Würfelwerte und der Körperkraft eine höhere Trefferpunktzahl ermittelt, wird nur das Trefferpotential der Waffe angerechnet.

Das Trefferpotential wird ermittelt aus der Summe des Körperkraft-Sollwertes und dem Materialbonus.

So kann jede Waffenart für fast jede Körperstärke hergestellt werden

5.7.3 Der Körperkraft-Sollwert

Der Körperkraft-Sollwert gibt an, wie stark ein Charakter mindestens sein sollte, um die entsprechende Waffe führen zu können. Liegt der Körperkraftwert eines Charakters unter dem Sollwert der Waffe, so erhält er im Kampf einen Abzug auf die Gewandtheit. Die Höhe des Abzuges entspricht der Differenz zwischen dem Körperkraftwert des Charakters und dem Sollwert der Waffe.

5.7.4 Der Materialbonus

Waffen können aus folgenden Materialien hergestellt sein:

Material	Bonus
ungeschützte Faust	-5
ungeschützter Fuß	-4
gestiefter Fuß	-2
Holz	0
Krallen, Horn	1
scharfe Krallen, Zähne	2
Weichmetalle, Silber	3
Stein, Bronze	4
Hartmetall, Eisen	5
geschmiedetes Eisen	6
Stahl	7
Stahllegierung	9
gefalteter Stahl	11
geschliffener Diamant	15

Diese Tabelle gilt als Richtlinie. Sicherlich gibt es Steine, die härter sind als Bronze. Hier muss der Spielleiter die Werte für die entsprechenden Waffen selbst definieren. Andere Materialien müssen entsprechend eingeordnet werden.

Auch Krallen und Zähne von Tieren müssen unterschiedlich bewertet werden. Die stumpfen Krallen eines Hundes sind sicherlich nicht mit den scharfen Krallen einer Raubkatze zu vergleichen, oder der Biss eines Bären mit dem eines Pferdes.

5.7.4.1 Der Materialbonus für Fernkampfwaffen und Schilde

Werden die Materialien bei Fernkampfwaffen oder für Schilde eingesetzt, wird der Trefferpotentialbonus für das Material verdoppelt.

5.8 Defensiver Kampf

Soll eine Waffe im Kampf rein defensiv geführt werden, kann ein dritter Würfel zur Ermittlung des Kampfwertes hinzugenommen werden. Dem Gegner kann dabei kein Schaden zugefügt werden.

Die Kondition verringert sich auch hier, wenn der Angreifer einen höheren Kampfwert erreicht als der defensive Verteidiger. Die Kondition des Angreifers verringert sich bei einer defensiven Abwehr nicht, da er ja keine Kampfrunde verliert.

Auf diese Weise kann sich ein schwächerer Kämpfer eine Zeitlang halten. Kommt ihm jedoch niemand zur Hilfe, wird er früher oder später dennoch unterliegen, da er dem Gegner keinen Schaden zufügt und ihm irgendwann die Puste (Kondition) ausgeht.

5.9 Ausweichen eines Angriffs

Ein Kämpfer kann versuchen, einem Angriff auszuweichen. Dabei muss ihm eine Schicksalsprobe auf die **Gewandtheit** gelingen.

Ein Charakter muss einen Ausweichversuch immer dem Spielleiter vorher ankündigen. Dabei muss er auch klarstellen, ob er defensiv oder offensiv Ausweichen will.

Bei Verletzungen am Bein wird das Ausweichen erschwert um die halben Schadenspunkte.

5.9.1 **Defensives Ausweichen**

Wenn beim defensiven Ausweichen die Ausweichprobe gelingt, muss der Charakter einen Schritt zurückweichen, wobei er gerade nach **hinten**, rechts oder links nach **hinten** ausweichen kann. Ist der Platz hinter ihm nicht frei, ist ein defensives Ausweichen nicht möglich.

Beim defensiven Ausweichen kann der Verteidiger zusätzlich seine Waffe zur Abwehr einsetzen, falls das Ausweichen misslingt. Dabei würfelt er mit drei Würfeln (defensiver Kampf) gegen den Angriff. Übertrifft er den Kampfwert des Angreifers, hat das für den Angreifer keine Folgen.

5.9.2 **Offensives Ausweichen**

Beim offensiven Ausweichen versucht der Kämpfer den Angriff seines Gegners zu unterlaufen. Die dazu nötige Schicksalsprobe auf die Gewandtheit wird erschwert. Je besser der Gegner seine Waffe beherrscht, desto schwieriger ist ein offensives Ausweichen. Die Probe wird erschwert um den Wert der Waffenfertigkeit des Gegners über 10. Hat der Gegner eine Waffenfertigkeit von 13, wird die Probe um 3 Punkte erschwert.

Gelingt das Ausweichen, hat der Ausgewichene in der **gleichen** Kampfunde einen Angriff frei, der nur mit 2 W10 abgewehrt (nur defensiv) werden kann.

Misslingt das Ausweichen, hat der Ausgewichene in der nächsten Runde nur 2 W10 für einen defensiven Wurf. Ein erneutes Ausweichen ist nun nicht mehr möglich.

Hat der Gegner einen Waffenfertigkeitwert von unter 10, erhält der Ausweichende keinen Bonus auf seine Ausweichprobe.

Wenn beide Kämpfer die Taktik des offensiven Ausweichens gewählt haben, laufen sie aneinander vorbei ohne Schaden anrichten zu können.

Hinweis: Fast alle von Tieren durchgeführte Angriffe werden durch ein offensives Ausweichen eingeleitet.

5.10 Schilde

Ein Schild ist die übliche Paradewaffe. Die Benutzung eines Schildes erhöht den Kampfwert um mindestens einen Punkt. Will ein Charakter einen Schild wirkungsvoller einsetzen, kann er den Gebrauch als zweite Waffe wie eine normale Waffenfertigkeit lernen und erhöhen. Dies wird weiter unten (**Kampf mit zwei Waffen**) beschrieben. Dabei bleibt der Schild immer eine defensive Waffe und kann nicht zum Angriff eingesetzt werden.

Der Anfangswert der Waffenfertigkeit Schildkampf beträgt wie bei allen Waffenfertigkeiten den halben Gewandtheitswert. Im Kampf wird bei einem Wert unter 100 Punkten allerdings kein Punkt Malus gewertet (*so als hätte der Charakter 100 Punkte der Fertigkeit „Schild“*), da ein Schild immer einen gewissen Vorteil bietet.

Ab einem Wert von 11 gibt es dann die gewohnten + Bonuspunkte.

Schilde unterliegen auch der Bruchfaktorregelung, wobei der Materialbonus hier wie bei den Fernkampfwaffen doppelt zählt (Körperkraft-Sollwert + (2 mal Materialbonus) = Bruchfaktor des Schildes).

Bei Verbundmaterialien, wie Eisen beschlagene Holzschilde entscheidet der Spielleiter über den Materialbonus.

5.11 Schilde gegen Fernwaffen

Um ein Schild gegen eine Fernkampfwaffe einzusetzen muss der Angriff rechtzeitig erkannt werden. Dazu muss der Bereich, der von der Mitte des Schildes abgedeckt werden soll, vorher bestimmt werden.

Zum Gelingen muss eine Schicksalsprobe auf die Waffenfertigkeit „Schild“ erleichtert um die Gewandtheit über 10 bestanden werden. Nur bei einem Patzer (9+9) ist die Abwehr nicht gelungen.

5.12 Stabwaffen

Die Handhabung von Stabwaffen (Kampfstab, Speer, Hellebarde) ist ein komplexes Thema. Eine Stabwaffe kann mit der Kraft beider Hände geführt werden, mit den Auswirkungen des beidhändigen Kampfes. Manche könne auch einhändig benutzt werden oder wie beim Kampf mit mehreren Waffen. Beides ist weiter unten (**Kampf mit zwei Waffen** und **Zweihandwaffen**) beschrieben. Wie die Waffe eingesetzt wird, muss der Spieler dem Spielleiter vorher mitteilen. Ansonsten wird davon ausgegangen, dass die Waffe wie eine beidhändig geführte eingesetzt wird.

5.13 Besondere Paradowaffen

Die Benutzung von besonderen Paradowaffen erhöht den Kampfwert um die Punkte der dafür erworbenen Waffenfähigkeit über 10. Eine besondere Paradowaffe kann z.B. eine Armschiene oder auch ein Stuhl sein. Auch hier ist der Bruchfaktor zu beachten.

5.14 Kampf mit zwei Waffen

Um mit beiden Händen gleichzeitig jeweils eine Waffe führen zu können, muss für beide Hände eine Waffenfertigkeit eingeübt werden. Diese muss als separate Fertigkeit auf dem Charakterbogen eingetragen werden. Spätestens hier muss die Führungshand des Charakters festgelegt werden.

Standardmäßig gehen wir von der rechten Hand als der Führungshand aus. Soll dann eine Waffenfertigkeit mit der linken Hand trainiert werden, ist diese Fertigkeit schwieriger zu lernen als mit der rechten Hand. Deshalb wird eine Lernprobe für die Waffenfertigkeit der Nicht-Führungshand um 2 Punkte erschwert.

Der Spieler hat dem Spielleiter mitzuteilen, welche Waffe die offensive Waffe ist, die einen eventuellen Treffer verursacht. Tut er das nicht, kann der Spielleiter entscheiden,

welche Waffe zur Ermittlung des Trefferpotential herangezogen wird, oder die Waffe auswürfeln (gerade = rechts, ungerade = links) .

5.14.1 **Zwei Waffen gegen einen Gegner**

Der Bonus für die Waffenfertigkeit **beider** eingesetzten Waffen wird zu dem gewürfelten Kampfwert addiert.

Beispiel:

Ein Charakter hat in der rechten Hand ein Schwert, das er mit einer Waffenfertigkeit von 13 führt. In der linken Hand hat er einen Dolch, den er mit einer Waffenfertigkeit von 11 führt. Daraus ergibt sich eingesamter Waffenfertigungsbonus von $(3 + 1) \cdot 4$ Punkten, die zu dem ausgewürfelten Kampfwert von 2 W10 addiert werden.

5.15 **Fußkampf**

Will ein Kämpfer auch seine Füße zum Kampf einsetzen, muss er die Fertigkeit „Fußkampf“ lernen. Dann kann er diese Kampfart wie eine dritte Waffe einsetzen. Die Bonuspunkte für die Fertigkeit über 10 werden dem Kampfwert hinzugezählt.

Wichtig: Beim Lernen der Waffenfertigkeit Fußkampf gilt immer ein Malus von 2.

5.15.1 **Defensiver Fußkampf**

Beim defensiven Fußkampf setzt der Kämpfer den Fuß bewusst vorsichtig ein, damit er nicht in die Waffenwirkung der gegnerischen Waffen gerät. Er versucht damit, den Gegner mit dem Fuß zu treffen. Dabei wird zur Schadenspunktermittlung das Trefferpotential des Fußes herangezogen werden.

Dafür wird der Fuß nicht als Paradewaffe herangezogen, wenn der Kämpfer im Kampfwert unterliegt.

5.15.2 **Offensiver Fußkampf**

Soll der Fuß als gleichwertige Waffe behandelt werden, wird ausgewürfelt, mit welcher Waffe, also mit welchem Trefferpotential der Schlag ausgeführt wurde.

Bei einer Gleichbehandlung des Fußes zu den anderen Waffen muss der Fuß als Körperwaffe bewertet werden, was Auswirkungen auf den Bruchfaktor hat. Es muss also nicht nur bei einem gewonnenen Schlagabtausch gewürfelt werden, welche Waffe getroffen hat. Auch bei einem verlorenen Schlagabtausch muss gewürfelt werden, mit welcher Waffe der Schlag ausgeführt wurde. Wurde mit dem Fuß abgewehrt, gelten die gleichen Regeln wie für den unbewaffneten Kampf gegen Bewaffnete.

Dabei wird mit einem W6 gewürfelt.

1 und 4 = rechter Arm

2 und 5 = linker Arm

3 und 6 = Bein

Ein Fußkampf beim Reiten kann nicht mit allen anderen Waffenfertigkeiten eingesetzt werden. Der Reiter muss sich mit einer Hand oder den Beinen auf dem Pferd halten.



5.16 Kampf mit mehreren Gegnern

Greifen mehrere Gegner einen Kämpfer an, sollte er zusätzliche Taktiken oder Waffen anwenden. Er kann den Angriffen durch Ausweichen entgehen oder eine zweite Waffe zur Parade einsetzen. Dies wird weiter unten beschrieben.

Kann ein Kämpfer einen Angriff weder parieren noch ihm ausweichen, muss er den Schlag ungemindert einstecken. Nur eine gute Rüstung bietet dann noch einen gewissen Schutz.

5.16.1 Anzahl der Gegner

Bei einem Nahkampf, in dem mehrere Gegner gegen einen kämpfen, gelten besondere Regeln. Zuerst einmal muss berücksichtigt werden, dass nicht beliebig viele Gegner einen einzelnen Kämpfer angreifen können. Dazu fehlt der Platz.

Beispiel

Der Kampfplatz wird in neun Quadrate aufgeteilt, wo jedem Kämpfer ein Quadrat zugeteilt ist.

	Gegner	
Gegner	Kämpfer	Gegner
	Gegner	

Der einzelne Kämpfer steht dabei im mittleren Quadrat. Jeder Gegner muss eine Kantenlänge als Angriffsfläche haben um den Kämpfer in der Mitte angreifen zu können. Ansonsten wird die Anzahl der möglichen Angreifer eingeschränkt.

Situation	max. Anzahl der Gegner / Person
in freien Räumen	4
mit dem Rücken zur Wand	3
Rücken an Rücken	3
3 Personen gemeinsam	2 bis 3
in einer geschlossenen Reihe	1
in einer Ecke	2

5.16.2 Bewertung der Kampfkraft

Beim Kampf gegen mehrere Gegner hat ein Kämpfer einen schwereren Stand als gegen einen Gegner. Deshalb reduziert sich seine Kampfkraft. Der Kampfwert wird um die Anzahl der Gegner reduziert.

Will der Kämpfer einem der Gegner ausweichen, so erschwert sich die „Ausweichen Probe“ ebenfalls um die Anzahl der Gegner.

5.16.3 Eine Waffe gegen mehrere Gegner

Steht ein Kämpfer mehreren Gegnern gegenüber, hat aber nur eine Waffe zur Hand, sollte er versuchen, sich durch ausweichen dem zweiten oder dritten Gegner zu entzie-

hen. Kann oder will er das nicht sondern seine **eine** Waffe gegen mehrere Gegner einsetzen, vermindert das seine Kampfkraft.

Der Kampfwert wird um die Anzahl der Gegner **mal 2** reduziert.

5.16.4 Zwei Waffen gegen mehrere Gegner

Steht ein Kämpfer mehreren Gegnern gegenüber, kann er verschiedene Waffen oder Techniken gegen die einzelnen Gegner einsetzen.

Hat er zwei Waffen zur Hand – wozu auch ein Schild zählt – kann er jeweils eine Waffe gegen einen Gegner einsetzen. Dabei würfelt er jeden Waffengang für jede Waffe getrennt mit 2W10. Als Waffenfertigungsbonus gilt dann nur der Bonus für die eingesetzte Waffe.

Der Kampfwert für **jede** vom Kämpfer eingesetzte Waffe wird um die Anzahl der Gegner insgesamt reduziert.

Beispiel:

Der Charakter wird von zwei Gegnern angegriffen. Er will beide Angriffe abwehren und setzt seine Waffen getrennt ein. Er pariert einen Angriff mit dem Schwert und kann den Kampfwert durch die Waffenfertigkeit von 13 um 3 Punkte erhöhen. Dem zweiten Angriff setzt er den Dolch entgegen, wobei er seinen gewürfelten Kampfwert durch die Waffenfertigkeit von 11 um 1 Punkt erhöhen kann. Von beiden Werten muss er aber die Anzahl der Gegner, in diesem Fall 2, abziehen.

In diesem Fall wäre es von Vorteil, eine Waffe defensiv einzusetzen oder einem Gegner defensiv auszuweichen. Die Ausweichen Probe wird dann um 2 erschwert.

5.16.5 Defensiver Kampf mit 2 Waffen

Da jede Waffe gegen unterschiedliche Gegner getrennt geführt wird, kann je Waffe entschieden werden, ob diese Waffe defensiv eingesetzt wird. Dabei wird bei der Ermittlung des Kampfwertes mit 3W10 geworfen. Es kann also zum Beispiel eine Waffe offensiv (mit 2W10) gegen den einen Gegner und die zweite Waffe defensiv (3W10) gegen einen zweiten Gegner geführt werden.

5.16.6 Fußkampf gegen mehrere Gegner

Beim Kampf gegen mehrere Gegner kann der Kämpfer den Fußkampf als Waffe gegen einen dritten Gegner anwenden. Auch hier wird jede Waffe einzeln gegen einen Gegner eingesetzt. Dabei ist zu beachten, dass der Fuß eine nicht parafähige Waffe ist und leicht schaden nehmen kann.

5.16.7 Ausweichen beim Kampf gegen mehrere Gegner

Beim Ausweichen im Kampf gegen mehrere Gegner wird die nötige Schicksalsprobe auf die Gewandtheit erschwert um die Anzahl der Gegner.

5.17 Zweihandwaffen

Jede Waffe kann als Zweihandwaffe geführt werden, wenn die Länge des Griffes es erlaubt. Wird eine Waffe mit zwei Händen geführt, erhöht sich die nutzbare Körperkraft um 50 % (abgerundet).

Körperkraft des Charakters	Zweihandbonus	Nutzbare Körperkraft
7	3	10
10	5	15
13	6	19

Beispiel:

Ein Kämpfer mit einer Körperkraft von 9 benutzt ein Schwert, das für eine Körperkraft von 10 angefertigt wurde. Bei normalem Einhandkampf würden die Trefferpunkte um einen Punkt verringert werden, da die Körperkraft des Kämpfers mit 9 einen Punkt unter 10 liegt.

Benutzt der Kämpfer das Schwert mit beiden Händen, erhöht sich sein Körperkraftwert um die Hälfte (abgerundet), also 4 Punkte., auf 13. Damit erhält er einen Bonus von 3 Punkten auf die Trefferpunkte.

Außerdem ist er in der Lage ein Schwert bis zu einem Körperkraftwert von 13 zu führen.

Allerdings verliert der Charakter dadurch die Möglichkeit, einen Schild zu tragen und so seinen Kampfwert aufzuwerten.

5.18 Gezielter Schlag

Soll ein gezielter Schlag, z.B. gegen einen vorher bestimmten Körperteil wie einen Arm oder ein Bein geführt werden, muss der Angreifer eine Schicksalsprobe auf seine Waffenfertigkeit ablegen. Bei noch kleineren Zielen wird die Probe entsprechend weiter erschwert.

Ziel	Abzug auf Probe
Bein	3
Arm	4
Kopf	6
Hand	7
Gesicht	8

Misslingt die Schicksalsprobe, ist der im folgenden Wurf ermittelte Kampfwert mit 2W10 rein defensiv und kann dem Gegner keinen Schaden zufügen.

Wird ein gezielter Schlag aus einem Hinterhalt heraus geführt, hat der Angegriffene keine Möglichkeit zur Gegenwehr. Hier wird die Probe nur um den halben Wert wie oben aufgeführt (abgerundet) erschwert.

Einem hinterhältigen Angriff sollte jedoch in jedem Fall eine Intuitionsprobe (Gefahren spüren) vorausgehen.

5.19 Reiten im Kampf

Ein Kampf vom Sattel eines Reittieres aus erfordert eine hohe Fertigkeit des Reiters. Ist der Reiter gut, bringt es ihm Vorteile, ansonsten muss er zu viel Aufmerksamkeit darauf verwenden, im Sattel zu bleiben.

Der Bonus auf den Kampfwert ergibt sich aus der Differenz der Fertigkeit "Reiten" zum Basiswert 10.

Beispiel:

Bei einem Fertigkeitwert von 8 wird der Kampfwert um 2 Punkte verringert, bei einem Fertigkeitwert von 13 um 3 Punkte erhöht.

Ein berittener Kampf ist also eine Kombination aus der Fertigkeit "Reiten" und der eingesetzten Waffenfertigkeit.

5.19.1 Sturmangriff

Wenn ein Reiter einen Sturmangriff durchführt, also im Galopp auf einen Gegner zureitet, kann er bei einem Kampfwertüberschuss seinen Körperkraftbonus doppelt rechnen. Ein Reiter mit einem Körperkraftwert von 14 bekommt dann also nicht 4 sondern 8 zusätzliche Trefferpunkte.

Allerdings ist der Reiter in der nächsten Kampfrunde noch nicht wieder dazu bereit.

5.20 Bruchfaktor

Wird eine Waffe zu stark beansprucht, kann sie brechen. Das Trefferpotential gibt auch die Haltbarkeit einer Waffe an.

Eine Bruchfaktorprobe wird nur dann fällig wenn:

1. der Kampfwert beider Kämpfer über dem Trefferpotential der Waffe liegt
2. und wenn kein Treffer entstanden ist (die Differenz der beiden Kampfwerte nicht über 3 liegt).

Beispiel:

Zwei Kämpfer sind mit Schwertern bewaffnet und schlagen aufeinander ein. Die Schwerter haben ein Trefferpotential von 16. Nun erreichen die Kämpfer Kampfwerte von 18 und 21. Beide Werte liegen über dem Trefferpotential der Waffen. Trefferpunkte sind nicht entstanden, da der Unterschied der Kampfwerte nur 3 beträgt. Die Bruchfaktorprobe wird also fällig.

5.20.1 Ermittlung des Bruchfaktors

Bei der Ermittlung des Bruchfaktors wird dem Trefferpotential der Waffe die Körperkraft beider Kämpfer gegenübergestellt.

Die Summe der Körperkraftboni der beiden Kämpfer wird vom Trefferpotential der Waffe abgezogen. Der so ermittelte Wert wird Bruchfaktor genannt und darf bei einer Probe nicht mit 2 W10 übertroffen werden.

Beispiel:

Die Kämpfer haben eine Körperkraft von 9 bzw. 14. Der Körperkraftbonus für den ersten Kämpfer beträgt also -1, der Körperkraftbonus für den zweiten Kämpfer beträgt +4. Das ergibt in der Summe einen Wert von +3.

Diese + 3 werden vom Bruchfaktorwert der Waffe (s.o. 16) abgezogen. Das ergibt einen Bruchfaktor von 13. In der fälligen Probe darf nun mit 2 W10 nicht über 13 geworfen werden, sonst zerbricht die Waffe.

Eine Waffe mit einem kleinen Trefferpotential bricht leichter als eine Waffe mit einem hohen Trefferpotential. Es können auch beide Waffen gleichzeitig brechen.

Wird eine Waffe mit beiden Händen geführt, erhöht sich der Körperkraftbonus des Kämpfers für diesen Kampf und muss bei Ermittlung des Bruchfaktors berücksichtigt werden.

5.20.2 Bruchfaktor für Paradowaffen

Wird eine Paradowaffe wie Schild, Parierdolch u.ä. eingesetzt, wird diese Waffe für den Bruchfaktortest herangezogen.

5.21 Waffenloser Kampf

Mit dem Begriff „Waffenloser Kampf“ ist ein Kampf mit Körperwaffen gemeint. Beim waffenlosen Kampf sind alle Varianten des Waffenkampfes (rechts/links) mit mehreren Waffen und der Fußkampf erlaubt.

Der Kampf mit Körperwaffen ist bei fast allen Auseinandersetzungen mit Tieren von Bedeutung.

5.21.1 Ermittlung des Kampfwertes

Die Ermittlung des Kampfwertes beim Kampf mit Körperwaffen wird ebenfalls mit 2 W10 ausgetragen. Als Basiswert wird die halbe Gewandtheit oder der Fertigkeitwert für waffenlosen Kampf herangezogen.

5.21.2 Trefferpotential im waffenlosen Kampf

Das Trefferpotential beim Kampf mit Körperwaffen entspricht dem Körperkraftwert des Kämpfers und dem Materialbonus der eingesetzten Waffe. Beim Einsatz von ungeschützten Körperteilen als Waffe wird hier ein starker Minuswert berechnet.

5.21.2.1 Körperwaffe Gebiss oder Krallen

Werden Zähne oder Krallen als Waffe eingesetzt, verdoppelt sich der Materialbonus, da diese optimal ausgerichtet sind.

5.21.3 Kampf gegen unbewaffnete Kämpfer

Diese Regel kann nur bei menschlichen oder ähnlichen Kämpfern angewendet werden. Ist bei einem Kampf nur eine Seite mit einer **paradefähigen** Waffe ausgestattet, wird die Ermittlung des Kampfwertes geändert. Normalerweise muss der erfolgreiche Kämpfer mehr als 3 Punkte beim Kampfwert über dem Gegner liegen, damit ein Treffer erzielt werden kann. Tritt ein Kämpfer mit einer Waffe jemandem ohne eine paradefähige

ge Waffe entgegen, so braucht er dessen Kampfwert nicht um 3 Punkte übertreffen, um Schaden anzurichten. Nur wenn die ermittelten Kampfwerte gleich sind, entsteht kein Schaden. Der Kämpfer ohne eine paradefähige Waffe muss gegen einen Bewaffneten weiterhin 3 Punkte über dem Gegner liegen, um Schaden anzurichten.

5.21.4 Kampf gegen unbewaffnete Gegner

Diese Regel kann auch bei Tieren angewendet werden.

Bei einem waffenlosen Kampf gegen einen Bewaffneten ist der Bewaffnete immer im Vorteil, da ein unbewaffnetes Körperteil an der Waffe vorbei den Gegner treffen muss. Im Spiel wird der Kampfwert beider Parteien wie gewohnt ermittelt. Der bewaffnete Kämpfer kann dabei seine Trefferpunkte sofort realisieren, ohne den Kampfwert des unbewaffneten Gegners zu berücksichtigen.

Der unbewaffnete Kämpfer kann seine Trefferpunkte wie gewohnt nur dann realisieren, wenn er den Kampfwert des Gegners um 3 Punkte übertroffen hat.

Das bedeutet, dass der unbewaffnete Kämpfer in jedem Fall einen Schaden hinnehmen muss.

Dies ist eine Taktik, die bei einem Angriff von großen Tieren oft vorkommt. Dabei nimmt das unbewaffnete Tier den Treffer in Kauf um anschließend den Opfer Schaden zu können.

Einen solchen, normalen Schlagabtausch wird ein unbewaffneter Kämpfer nur im Notfall eingehen. Eine sinnvolle Taktik im Kampf gegen einen Bewaffneten ist hier ein offensives Ausweichen.

5.21.5 Offensives Ausweichen ohne Waffen

Um als Unbewaffneter einen sinnvollen Angriff gegen einen Bewaffneten auszuführen, muss dem Angriff ein offensives Ausweichen voraus gehen. (Dies ist natürlich auch gegen einen waffenlosen Gegner möglich.)

Gelingt das offensive Ausweichen, kann der Angreifer gefahrlos seine Körperwaffe einsetzen, da dem bewaffneten Gegner dann nur eine defensive Abwehr mit 2W10 zur Verfügung steht. Hat der waffenlose Angreifer in diesem Schlagabtausch den höheren Kampfwert (+3P), kann er den Kampfwertüberschuss für zwei Angriffsarten nutzen. Wird dem Spielleiter keine Angriffsart mitgeteilt, wird immer von der Realisierung der Trefferpunkte ausgegangen.

5.21.5.1 Trefferpunkte realisieren

Der waffenlose Angreifer kann den Kampfwertüberschuss – wie bei einem Boxkampf – nutzen, um dem Gegner durch einen Schlag zu Schaden. Dabei zählt das Trefferpotential der Körperwaffe. Der Rüstungsschutz des Gegners wird abgezogen.

5.21.5.2 Gegner festhalten

Der waffenlose Angreifer kann den Kampfwertüberschuss nutzen, um den Gegner festzuhalten. Dabei entsteht dem Festgehaltenen noch kein Schaden. Der waffenlose An-

greifer kann dabei entscheiden, ob der Gegner mit einem Haltegriff oder einem Transportgriff gehalten wird. Solange sich der Festgehaltene dem Griff nicht entzieht, kann er nicht vom Gegner weg.

Will sich der Festgehaltene dem Griff entziehen, kann er dies tun, realisiert dabei aber sofort den potentiellen Schaden, muss also die Trefferpunkte einstecken.

Auch der waffenlose Angreifer kann jederzeit den Schaden realisieren.

Der Rüstungsschutz des Festgehaltenen hat hier keinen Nutzen.

Soll ein bewaffneter Gegner festgehalten werden, ist davon auszugehen, dass der Waffenarm des Gegners festgehalten werden soll. Es macht keinen Sinn, den linken Arm eines Gegners zu halten, wenn er in der rechten Hand eine Waffe führt.

Um ein spezielles Körperteil wie einen Arm anzugreifen, ist ein „Gezielter Angriff“ nötig, der hier eine Schicksalsprobe auf die Waffenfertigkeit erschwert um 4 nötig macht. Hat der Angegriffene eine schwere Rüstung am Arm, der festgehalten werden soll, kann der Spielleiter die Waffenfertigungsprobe erschweren.

Der realisierte Schaden kann nie höher sein als der Körperkraftwert des festgehaltenen Arms. Übertreffen die Schadenspunkte den Körperkraftwert des Arms, ist dieser gebrochen.

Einen Gegner mit 2 Waffen festhalten zu wollen, ist nicht möglich, da dieser die zweite Waffe in der nächsten Kampfrunde einsetzen würde, um sich dem Festhalten zu entziehen. Ein waffenloser Angreifer kann aber in einer Kampfrunde einen Griff ansetzen, den Schaden realisieren, und sich dann sofort wieder absetzen.

Dadurch kann der Rüstungsschutz umgangen werden, der maximale Schaden ist aber begrenzt.

5.22 Kampfwerte bei Tieren

Da Tiere grundsätzlich nicht mit Waffen kämpfen, sollte der Kampfwert dem Gewandheitswert entsprechen, sofern keine anderen Werte angegeben sind.

5.23 Kampfmethode bei Tieren

Tiere haben eine ganz eigene Art zu kämpfen.

Ein anstürmender Büffel wird einen ersten Schlag bewusst hinnehmen, um anschließend dem Gegner zu schaden. (siehe 5.26)

Ein angreifender Wolf lässt sich am besten simulieren, indem der Angriff über ein offensives Ausweichen gewürfelt wird. Die Regeln dazu sind weiter oben nachzulesen.

5.24 Kontrollierte Kampfkraft

Wichtig! Diese Möglichkeit besteht **nicht** beim defensiven Kampf.

Ein Kämpfer mit ausreichend Erfahrung kann seine Kampfkraft kontrollieren. Er kann offensiver oder defensiver kämpfen. Das heißt im Spiel, dass er die Punkte der Waffenfertigkeit über 10 beim Schlagabtausch zurückhalten kann um sie beim nächsten Schlag

auf seinen Kampfwert aufzusetzen. Er setzt sich beim ersten Schlagabtausch natürlich einem höheren Risiko aus, da sein Kampfwert vermindert wird. Erhält er nun einen Treffer, können die Punkte, die er aufsparen wollte, beim nächsten Schlag nicht eingesetzt werden, sondern verfallen.

Natürlich muss der Kämpfer nicht alle Punkte über 10 zum kontrollierten Kampf aufsparen oder einsetzen, sondern er kann die Höhe selbst bestimmen.

Der Charakter kann die Punkte in mehreren Kampfrunden ansammeln und dann bei einem offensiven Schlag einsetzen. Dabei besteht immer das Risiko, dass der Charakter einen Treffer erhält und so alle aufgesparten Punkte verloren sind.

Die maximale Höhe der Punkte die ein Charakter maximal aufsparen kann ist die Anzahl der Punkte über 10 der eingesetzten Waffenfertigkeit. Bei einer Waffenfertigkeit von 14 kann er also nur 4 Punkte aufsparen.

5.25 Verhaltener Angriff

Entscheidet sich ein Kämpfer für einen Verhaltenen Angriff, so legte er in der ersten Runde weniger Gewicht auf den Angriff als auf die Verteidigung, um sich in eine günstige Angriffsposition zu bringen. Dadurch hat er in der folgenden Kampfrunde einen Vorteil.

Im Spiel nimmt ein Spieler in der 1. Kampfrunde zur Ermittlung des Kampfwertes einen Würfel weniger. Dafür darf er in der nächsten Runde einen dritten Würfel zum Kampfwert hinzunehmen.

Schäden aus der ersten Kampfrunde haben natürlich Konsequenzen in der folgenden Kampfrunde. Ein Schaden am Kopf, Bein oder Waffenarm können den nachfolgenden Schlag schwächen.

Ein Gegner kann einen verhaltenen Angriff durch eine gelungene Schicksalsprobe auf die Intuition erkennen. Dies muss der Spielleiter einem Spieler zugestehen.

Wird diese Taktik erkannt, kann ein Kämpfer dieser Taktik mit einem defensiven Kampf, oder einem defensiven oder offensiven Ausweichen begegnen.

5.26 Offener Angriff

Der offene Angriff entspricht der Kampftaktik eines anstürmenden Büffels.

Ein Angreifer, ob Tier oder Mensch, kann offen und ohne Verteidigung angreifen. Er kann sich bewusst entscheiden, einen Schlag hinzunehmen, um selber einen Treffer zu landen, wenn ihm eine Schicksalsprobe auf den Mut-Wert gelingt.

Wird der offen Angreifende aber am Kopf oder Waffenarm getroffen, werden dadurch entstandene Konsequenzen sofort angewendet.

Im offenen Angriff ist kein gezielter Schlag möglich, da der Angreifer kurz vor seinem Treffer einen Schlag einstecken musste, und damit seinen Schlag nicht so genau kontrollieren kann.

Ein Charakter kann einen offenen Angriff immer erkennen. Bei einem anstürmenden Büffel wird das auch niemand in Frage stellen, es gilt aber auch bei anderen Gegnern.

Dadurch kann ein Kämpfer dieser Taktik mit einem defensiven Kampf, oder einem defensiven oder offensiven Ausweichen begegnen. Durch den defensiven Kampf wird aus dem offenen Angriff ein ganz normaler Kampf, da sich der Angegriffene seine Deckung nicht durch den selbst ausgeführten Schlag öffnet.

5.27 Reduzierte Kampfkraft

Will ein Kämpfer nicht seine ganze Kraft in einen Schlag legen, weil er z.B. den Gegner nicht töten will, kann er das maximale Trefferpotential ansagen.

Gelingt der Schlag, wird mit einer Schicksalsprobe auf die Waffenfertigkeit ermittelt, wie viel Abweichung zum angesagten Trefferpotential erreicht wurde. Jeder Punkt über dem Waffenfertigkeitwert ist ein Punkt Abweichung. Dabei muss der Spieler vorher ansagen, ob er eher mehr oder weniger Schaden machen will.

5.28 Taktiken im Nahkampf

Wie oben beschrieben können verschiedene Kampftaktiken im Nahkampf gewählt werden. Alle Taktiken, die von der normalen Kampfmethodik abweichen, müssen dem Spielleiter vorher mitgeteilt werden.

Alle oben beschriebenen Kampftaktiken sind optional. Ein Spielleiter kann jederzeit eine der beschriebenen Taktiken ablehnen, wenn sie ihm nicht ins Konzept passt.

Beim Kampf Spieler gegen Spieler ist folgendes zu bedenken:

Um zu vermeiden, dass ein Spieler eine bestimmte Taktik wählt als Reaktion einer von einem anderen Spieler angekündigte Taktik, wird vorgeschlagen, die Taktik vorher mit einem verdeckten W10 anzukündigen. Alle Spieler decken dann ihre Taktik gemeinsam auf. Ausgenommen davon bleibt der Spielleiter.

Als Grundlage dafür wird folgende Taktiktafel vorgeschlagen:

0 defensiver Kampf (3 Würfel)

1 gezielter Schlag

2 Fußkampf

3 kontrollierte Kampfkraft

4 Aufgesparte Kampfkraft

5 verhaltener Angriff

6 offener Angriff

7 defensiv ausweichen

8 offensiv ausweichen

9 Gegner festhalten

6. Der Fernkampf

6.1 Trefferermittlung

Will ein Charakter eine Fernkampfwaffe anwenden, so muss er dazu zwei **Fernkampfproben** (wie die Schicksalsprobe ein Wurf mit 2W10) auf die Waffenfertigkeit ablegen, wobei die Waffenfertigkeit nicht übertroffen werden darf.

Die erste Probe gilt für die horizontale Abweichung, die zweite Probe für die vertikale Abweichung von der Mitte.

Gelingen beide Proben, ist das Zielfeld getroffen. Misslingt eine der Proben, ist das Zielfeld verfehlt worden.

6.1.1 **Das Zielfeld**

Das Zielfeld ist ein Kreis und wird in Zentimeter angegeben. Je weiter das Ziel entfernt ist, desto größer ist der Durchmesser des Zielfeldes.

Die Größe des Zielfeldes hängt zunächst von der Art der Fernkampfwaffe ab.

6.1.1.1 Schusswaffen

Bei allen Schusswaffen (Bogen, Armbrust) ist der Durchmesser des Zielfeldes (in cm) so groß wie die Entfernung zum Ziel in Meter. Ist bei einer Schusswaffe ein Ziel also 30 Meter entfernt, ist der Durchmesser des Zielfeldes 30 Zentimeter.

6.1.1.2 Wurfwaffen

Bei allen Wurfwaffen (Speer, Messer, Axt, Stein) ist der Durchmesser des Zielfeldes (in cm) **doppelt** so groß wie die Entfernung zum Ziel in Meter. Ist bei einer Wurfwaffe ein Ziel also 30 Meter entfernt, ist der Durchmesser des Zielfeldes 60 Zentimeter.

6.1.1.3 Gegenstände

Soll mit Gegenständen, wie Stühlen, Bierkrügen usw. geworfen werden, entspricht das Zielfeld 5 – 10 cm je Meter Entfernung zum Ziel. Ein 10 Meter entferntes Ziel hat also je nach Wurfgeschoss ein Zielfeld von 50- 100 cm Durchmesser.

6.1.2 **Nicht getroffen**

6.1.2.1 Verfehlt Richtung

Wird das Zielfeld nicht getroffen, muss ermittelt werden, wo das Geschoss geblieben ist. Je mehr nun die Probe auf den Fernkampf misslingt, desto weiter ist die Waffe vom Ziel entfernt.

Die erste Probe steht immer für die horizontale Abweichung vom Zielfeld (Richtung), die zweite Probe für die vertikale Abweichung (Höhe).

Beispiel:



Ein Charakter hat einen Waffenfertigkeitwert von 10. Er würfelt nun für ein 30 Meter entferntes Ziel eine Fernkampfprobe mit 2 W10 und erreicht eine 13 und eine 11. Für die horizontale Ebene sind das sind 3 Punkte (90 cm) zuviel, für die vertikale Ebene 1 Punkt (30 cm) zuviel. Die Waffe ist also 3 Felder neben dem Zielfeld gelandet und ein Feld zu hoch oder zu tief.

Die erste Probe ist also für die horizontale Abweichung maßgebend, die zweite Probe für die vertikale Abweichung. In unserem Beispiel betrug die horizontale Abweichung 3 Punkte. Für die vertikale Abweichung wirft der Spieler eine 11. Das ist eine Abweichung von 1. Punkt. Damit ist die horizontale und die vertikale Abweichung von der Mitte festgestellt worden.

Weiter unbekannt ist jedoch die Richtung der Abweichung. Um die Richtung festzustellen, wird ein weiterer Würfel geworfen. Es werden 4 Felder um die Mitte errichtet.

Um die Richtung zu ermitteln, eignet sich am besten ein W4 oder ein W6. Wird mit 1W6 eine 5 oder eine 6 gewürfelt, wird der Wurf wiederholt.

In der dargestellten Tabelle zeigen die Zahlen in der Mitte die Abweichung der Fernkampfprobe von dem Fertigkeitwert. Die Zahlen an den Ecken zeigen die Richtung der Abweichung, die mit 1W6 ausgewürfelt werden kann.

1			-3			2
			-2			
			-1			
-3	-2	-1	0	-1	-2	-3
X			-1			
			-2			
3			-3			4

In dem oben genannten Beispiel betrug die Abweichung von der Mitte drei Punkte horizontal und einen Punkt vertikal.

Wenn bei der Ermittlung der Richtung mit 1W6 eine 3 geworfen wurde, landet das Geschoss im dem Feld, das mit einem X gekennzeichnet wurde.

6.1.2.2 Entfernung vom Zielfeld

Wie weit das Geschoss vom Zielfeld entfernt ist, hängt von der Größe des Zielfeldes ab. Für jeden Punkt Abweichung bei der Fernkampfprobe vergrößert sich die Abweichung um die Größe des Zielfeldes.

In dem oben genannten Beispiel (Probe –3 und -1) wäre bei einem Bogen der Pfeil 90 cm zu weit links (3 x 30 cm), und 30 cm zu tief (1 x 30 cm) eingeschlagen.

6.1.3 Volltreffer

Als Volltreffer wird ein Treffer anerkannt, wenn das Zielfeld vom Ziel ganz ausgefüllt wird.

Bei einem Volltreffer ergibt sich die Trefferpunktzahl aus der Summe von 1W10 plus dem **vollen** Körperkraftwert des Charakters bzw. der Waffe, also **nicht** nur der Wert über 10.

6.1.4 Streifschüsse

Als Streifschuss wird ein Treffer bezeichnet, wenn das Zielfeld mindestens zur Hälfte vom Ziel ausgefüllt ist.

Die Höhe der Trefferpunkte wird bei Streifschüssen wie beim Nahkampf mit 2 W10 + Körperkraft-**Bonus**, also dem Wert über 10, ermittelt. Bei Schusswaffen gilt hier der Körperkraft-Sollwert der Waffe.

Liegt der Körperkraft-Wert unter 10, wird die Differenz zu 10 von den Trefferpunkten abgezogen.

6.1.5 Ermittlung von Trefferpunkten bei Fernkampfaffen

Für die Ermittlung von Trefferpunkten bei Fernkampfaffen wird die Stärke der Waffe und die Art des Treffers berücksichtigt.

Beispiel:

Ein Charakter mit einer Körperkraft von 12 benutzt einen Bogen der für eine Körperkraft von 9 ausgelegt ist. Bei einem Volltreffer ergibt sich daraus eine Trefferpunktzahl von 1 W10 +9. Die Körperkraft des Charakters kommt nicht zu Wirkung.

Füllt das Ziel das Zielquadrat mit der Kantenlänge von 30 cm nicht vollständig aus, wie zum Beispiel ein Rehkitz, gilt das als Streifschuß. Das ergibt dann eine Trefferpunktzahl von 2W10 -1

Bei einer Armbrust wird die Regel ähnlich angewandt. Jede Armbrust ist für eine bestimmte Durchschlagskraft ausgelegt und richtet entsprechenden Schaden an. Für die Höhe der Durchschlagskraft wird auch jeder Armbrust ein Körperkraft-Sollwert zugeteilt, ähnlich wie beim Bogen. Da aber eine Armbrust nicht durch rohe Körperkraft, sondern durch Hebeltechniken gespannt wird, kann die Körperkraft eines Charakters, der eine Armbrust spannen will, um 5 Punkte niedriger sein als die der Armbrust. Dafür wird für das Spannen der Waffe auch mehr Zeit benötigt.

Armbrüste mit speziellen Spanntechniken können ein noch höheres Trefferpotential haben, benötigen aber auch sehr viel mehr Zeit zum spannen.

6.1.6 Kleine Ziele

Kleine Ziele sind Ziele, die kleiner sind als das Zielfeld. Das innere Zielfeld hat den halben Durchmesser des äußeren Zielfeldes. Um das innere Zielfeld zu treffen, wird die Probe um einen Punkt erschwert. Mit dieser Methode kann das Zielfeld beliebig verkleinert werden.

Wichtig:

Will ein Spieler ein Ziel treffen, das kleiner ist als das Standard-Zielfeld, muss er dies vor der Fernkampfprobe dem Spielleiter mitteilen.



6.2 Reichweite einer Fernkampfwanne

Die Reichweite einer Fernkampfwanne ist ebenfalls von der Körperkraft abhängig. In der Waffenliste im Anhang ist immer ein Reichweitenwert (RW) mit angegeben. Dieser Reichweitenwert multipliziert mit dem Körperkraftwert des Charakters bzw. der Wanne ergibt die maximale Reichweite.

Beispiel:

Ein Speer mit einem Reichweitenwert von 5 Metern wird von einem Werfer mit einer Körperkraft von 8 Punkten geworfen. Die maximale Reichweite beträgt mit 8 mal 5 Meter also 40 Meter.

Beispielwerte für Fernkampfaffen sind weiter hinten in der Fernkampftabelle aufgeführt.

6.3 Trefferpunkte bei Fernkampfaffen

Auch bei Fernkampfaffen kann eine hohe Körperkraft Auswirkungen auf die Trefferpunkte haben. Bei Wurfaffen wie Messer oder Speer ist das leicht nachzuvollziehen. Bei Bögen jedoch müssen bestimmte Voraussetzungen gegeben sein.

Bögen können für unterschiedliche Körperkraft ausgelegt werden. Will ein Charakter seine Körperkraft auch beim Bogenschießen nutzen, benötigt er einen Bogen, der seiner Körperkraft angepasst ist. Ist der Bogen für eine geringere Körperkraft ausgelegt, kann er ihn zwar benutzen, die Höhe der Trefferpunkte richtet sich dann jedoch nach der Auslegung des Bogens und nicht nach seiner Körperkraft.

Jedem Bogen und jeder Armbrust wird ein Körperkraftwert-Sollwert zugeteilt. Eine Waffe, die für eine zu hohe Körperkraft ausgelegt ist, kann ein Charakter nicht benutzen, da er sie nicht spannen kann.

6.4 Bewegliches Ziel

6.4.1 Gleichmäßig bewegte Ziele

Bei sich gleichmäßig bewegenden beweglichen Zielen werden Maluspunkte abgerechnet, und zwar 1 Punkt je 10 Stundenkilometer an Geschwindigkeit. Dabei wird davon ausgegangen, dass der Schütze sich im rechten Winkel zur Bewegungsachse des Ziel befindet. Wenn sich das Ziel nur in der horizontalen Achse bewegt, gilt der Abzug nur für den horizontalen Wurf. Wenn sich das Ziel nur in der vertikalen Achse bewegt, gilt der Abzug nur für den vertikalen Wurf.

Kommt das Ziel genau auf den Schützen zu, werden keine Maluspunkte abgerechnet.

6.4.2 Ungleichmäßig bewegte Ziele

Die Erschwernis bei sich ungleichmäßig bewegende Ziele, zum Beispiel im Zweikampf, oder wenn der Gegner versucht, in einem Zick-Zack Lauf eine Deckung zu erreichen, lässt sich schlecht kalkulieren und ist stark zufallsbedingt. Diese zufällige Abweichung wird mit 1 W6 -1 ermittelt. Für jeden Punkt Abweichung entfernt sich das Ziel um einen Zielfelddurchmesser vom anvisierten Zielpunkt.

Beispiel:

Ein anstürmender Kämpfer soll mit einem Wurfbeil aufgehalten werden. Dieser Kämpfer erkennt die Absicht der Werfers und beginnt einen zick-zack-Lauf.

Bei einer Entfernung von 10 Meter wird das Beil geworfen. Das Zielfeld hat bei 10 Meter Abstand und einer geworfenen Waffe einen Durchmesser von 20 cm.

Wird nun mit 1W6 eine 4 geworfen, hat sich der anstürmende Kämpfer um 3 Zielfelddurchmesser vom Zielpunkt entfernt, also 60 cm.

Damit befindet sich der Kämpfer komplett außerhalb des Zielfeldes.

Aber: Wenn der Werfer schlecht geworfen hat und 60 cm daneben geworfen hat, kann es sein, dass der Ausweichende genau in das Geschoss hinein läuft.

Die Richtung der Abweichung für das Geschoss ergibt sich aus dem Würfelwurf. Die Richtung der Abweichung für den Ausgewichenen kann mit 1W6 ermittelt werden, so wie in der Regel 6.1.2.1 Verfehlte Richtung.

6.4.3 Besonderheiten bei Armbrustwaffen

Das schießen mit einer Armbrust ist für ungeübte leichter als das schießen mit einem Bogen. Daher gibt es für Armbrustschützen keinen Abzug bei einer mangelnden Fertigkeit. Auch bei einer Waffenfertigkeit für Schusswaffen unter 10 wird kein Malus berechnet.

6.5 Laden einer Fernkampfwanne

6.5.1 Laden von Bogenwaffen

6.5.1.1 Schnellschuss

Um einen Bogen zu spannen und einen Pfeil abzuschießen benötigt man **1** Kampfrunde (5 Sekunden) zum Nachladen um in der **2** Kampfrunde, also nach 10 Sekunden, wieder schießen zu können. Das entspricht 2 mal einem Schlagabtausch mit einer Nahkampfwanne.

Das ist jedoch ein Schnellschuss, bei dem die Probe um 2 Punkte erschwert wird.

6.5.1.2 Präziser Schuss

Soll allerdings präzise gezielt werden, muss noch eine weitere Kampfrunde gezielt werden, bis der Pfeil abgeschossen wird.

6.5.2 Laden von Armbrustwaffen

Ein leichte oder normale Armbrust wird mit der Hand gespannt. Dabei stellt der Schütze die Armbrust auf den Boden, tritt mit dem Fuß in einen Steigbügel und spannt die Sehne mit beiden Hände. Bei einer leichten Armbrust wird der Kolben gegen die Brust gedrückt und die Sehne dann mit beiden Händen gespannt.

Da die Arbeitsschritte bei einer leichten Armbrust und einer normalen Armbrust die gleichen sind, wird auch die gleiche Zeit dafür benötigt.

Um eine Armbrust zu spannen ist mehr Kraft nötig als zum Spannen eines Bogens. Da die Wurfarme einer Armbrust aber bedeutend kleiner sind als die eines Bogens, ist die Beschleunigungsphase des Geschosses deutlich kürzer.

Die Ladezeit ist für eine normale Armbrust deutlich höher als bei einem Bogen.

Es müssen 3 Kampfrunden ausgesetzt werden, um in der 4. Runde schießen zu können.

Das ist jedoch ein Schnellschuss, bei dem die Probe um 2 Punkte erschwert wird.

Soll allerdings präzise gezielt werden, muss noch eine weitere Kampfrunde gewartet werden, bis der Pfeil abgeschossen wird.

6.5.3 „Laden“ von Wurfwaffen

Um einen weiteren Speer oder eine weitere Axt zu werfen, ist keine „Ladezeit“ notwendig, wenn die weitere Waffe in der zweiten Hand bereitgehalten wird. Es kann in jeder Kampfrunde geworfen werden.

Dabei können maximal 2 Speere, Messer oder Wurfäxte in der zweiten Hand bereitgehalten werden.

Muss die Waffe aus einem Schaft gezogen werden, ist eine Wartezeit von 1 Kampfrunde nötig bis sie in der Wurfhand in einer Wurfposition ist.

6.6 Ausweichen vor Fernkampfwaffen

Dies ist nur möglich, wenn der Angriff rechtzeitig erkannt wird.

Dabei würfelt der Ausweichende eine **Standardprobe** auf seine Gewandtheit.

Je niedriger der Würfelwurf, desto weiter konnte der Charakter ausweichen

Beispiel: Ein Charakter mit einem Gewandtheitswert von 10 würfelt eine 6. Damit ist er 4 Punkte unter seinem Gewandtheitswert und konnte damit 4 Entfernungseinheiten ausweichen.

6.6.1 Entfernungseinheiten beim Ausweichen

Je weiter eine Fernkampfwaffe vom Ziel entfernt ist, desto größer ist eine Entfernungseinheit.

Eine Entfernungseinheit bei einer Schusswaffe entspricht in cm der Entfernung zum Ziel in Meter.

Beispiel: Bei einer Entfernung von 20m ist eine Entfernungseinheit 20cm.

Es wird unterschieden zwischen Schusswaffen, Wurfwaffen und dem Werfen von Gegenständen wie Besen, Stühle, Bierkrüge u.s.w.

Schusswaffen	1 cm je Meter Entfernung zum Ziel
Wurfwaffen	2 cm je Meter Entfernung zum Ziel
Gegenstände	5 cm je Meter Entfernung zum Ziel

Die genaue Einheit je Meter bestimmt der Spielleiter.

Teilt der Spieler nichts anderes mit, wird davon ausgegangen, dass das Ausweichen einem Treffer in die Körpermitte gilt.

Der Ausweichende kann normalerweise nicht erkennen, ob ein Fernkampfangriff auch treffen würde. So kann es vorkommen, dass ein Angegriffener erfolgreich ausweicht, dadurch aber genau in ein Geschoss hinein läuft, dass ihn sonst verfehlt hätte.

6.7 Schilde als Abwehr

Ein Schild kann zur Abwehr von Fernkampfwaffen verwendet werden. Je nach Größe des Schildes wird eine Probe auf die Waffenfertigkeit „Schilde“ erleichtert. Im Standard wird ein Schild mit einer Höhe von einem Meter zugrunde gelegt. Ist der Schild größer,

wird für alle 10cm die Probe um 1 erleichtert. Ist der Schild kleiner, wird die Probe entsprechend erschwert.

6.8 Fernkampfwaffentabelle

Bei der Ermittlung des Trefferpotentials der Fernkampfpjektile wird von der Verwendung von geschmiedetem Eisen ausgegangen.

Die Körperkraftwerte sind hier willkürlich gewählt und können je nach der Stärke des Kämpfers angepasst werden.

Bögen	RW	TP	KK	Preis in Silbertaler	kg
Kurzbogen	7,5	18	6	45	1
Langbogen	10	20	8	60	1,3
Armbrust	6	23	6	300	5

Wurfwaffen	RW	TP	KK	Preis in Silbertaler	kg
Messer	2	12	3	5	0,2
Dolch	3	14	4	20	0,5
Speer	5	19	7	20	1,7
Beil	4	19	9	8	1,5
Schleuder	4	10	6	2	0,5

7. Zusatzregeln für den Kampf

7.1 Bewusstlosigkeit im Kampf

Wenn die Lebenskraft eines Charakters unter 1 sinkt, kann er bewusstlos werden. Ob der Charakter das Bewusstsein verliert, hängt vom Bestehen einer Schicksalsprobe auf den Konditionswert ab. Dabei wird der Konditionswert des Charakters um die Anzahl der Lebenspunkte unter 0 vermindert. Diese Probe ist in jeder Kampfrunde fällig.

Beispiel:

Ein Kämpfer, der bereits im Kampf verletzt wurde und eine restliche Lebenskraft von 4 Punkten hat, erhält durch einen Schlag weitere 8 Schadenspunkte. Damit liegt seine Lebenskraft bei -4.

Er hat einen Konditionswert von 9. Für die Probe werden vom Konditionswert 9 nun die 4 Punkte unter Null abgezogen. Daraus ergibt sich ein Probenwert von 5. Der Spieler darf nun mit 2W10 höchstens eine 5 werfen, damit die Probe gelingt.

Misslingt die Probe, verliert der Charakter das Bewusstsein und der Überlebenskampf beginnt.

7.2 Der Überlebenskampf

Ist ein Charakter tödlich verletzt (Lebenskraft unter Null), kann er sterben. Das hängt von der Schwere seiner Verletzung ab, und von seiner körperlichen Verfassung. Der entscheidende Wert um eine tödliche Verletzung zu überstehen, ist der Konditionswert. Der ursprüngliche Konditionswert ist durch die Verwundung vermindert, und zwar um die Lebenskraft unter Null, wie bei der Probe zur Bewusstlosigkeit. Das ist der **Überlebenswert**. Nur wird beim Überlebenskampf die Probe mit 1W10 durchgeführt.

Überlebenswert = normaler Konditionswert - Lebenskraft unter Null.

Der Überlebenswert muss durch Würfelproben wieder auf den normalen Konditionswert angehoben werden, damit der Charakter überlebt.

Die Probe wird gewürfelt mit 1W10. Liegt der Wurf nicht über dem Überlebenswert, wird dieser um einen Punkt angehoben. Liegt der Wurf aber über dem Wert, wird dieser um einen weiteren Punkt gesenkt. Sinkt der Wert auf Null, ist der Charakter tot.

Während eines Kampfes findet keine Überlebensprobe statt.

Verliert der Charakter während des Kampfes das Bewusstsein, wird die Überlebensprobe fällig.

Endet ein Kampf mit einer Lebenskraft unter Null, ohne dass ein Charakter das Bewusstsein verloren hat, ist sofort nach dem Kampf die Überlebensprobe fällig. Ebenso ist mit jeder Überlebensprobe eine Probe fällig, ob der Charakter das Bewusstsein verliert oder wiedererlangt.

Kann der Überlebenswert dem Konditionswert wieder angeglichen werden, ist der Charakter in einem stabilen Zustand. Er erhält dann einen Lebenspunkt zurück, und kann noch eine Probe ablegen, ob er aus der Bewusstlosigkeit erwacht wird.

Der zeitliche Rahmen, in dem die Proben abgelegt werden, wird immer größer. Die erste Probe wird bereits 5 Sekunden nach fällig. Die nächste Probe ist erst nach weiteren 10 Sekunden fällig.

Die folgende Tabelle zeigt den zeitlichen Ablauf.

Probe	Wartezeit zwischen den Proben	summiert
1	5 Sekunden	
2	10 Sekunden	15 Sekunden
3	30 Sekunden	45 Sekunden
4	1 Minute	~ 2 Minuten
5	5 Minuten	~ 7 Minuten
6	10 Minuten	~ 20 Minuten
7	30 Minuten	~ 50 Minuten
8	1 Stunde	~ 2 Stunden
9	5 Stunden	~ 7 Stunden
10	10 Stunden	~ 17 Stunden
11	1 Tag	~ 2 Tage

Danach erfolgt pro Tag eine weitere Probe.

Wird die Wunde behandelt, kann die Probe erleichtert werden.

Übersteht ein Charakter den Überlebenskampf, erhält er einen Punkt seiner Lebenskraft zurück und stirbt nicht. Wenn also ein Überlebenskampf beginnt mit einer Lebenskraft von -6 , hat der Charakter danach eine Lebenskraft von -5 .

Wird der Charakter erneut verletzt, beginnt ein neuer Überlebenskampf mit den neuen Gesamtwert unter Null.

Beispiel:

Ein Kämpfer mit einem Konditionswert von 9 verliert bei -4 Punkten an Lebenskraft das Bewusstsein. Danach ist eine einfache Probe auf die verminderte Kondition von 5 Punkten fällig.

Der Spieler wirft mit dem ersten Wurf mit 1W10 eine 9. Das liegt über den geschwächten Konditionswert, der sich dadurch auf 4 Punkte absenkt.

Nach 10 Sekunden ist die nächste Probe fällig. Der Spieler wirft mit 1 W10 eine 3. Dieser Wurf liegt unter dem Wert und der Konditionswert steigt wieder auf 5 Punkte. Nach 30 Sekunden ist der nächste Wurf fällig, der mit einer 5 wiederum ausreicht, die Kondition um einen Punkt auf 6 anzuheben.

Diese Proben werden wiederholt, bis der Charakter seine ursprüngliche Kondition wieder erreicht hat oder der Wert auf Null sinkt.

7.2.1 Heilen im Überlebenskampf

Wird der Charakter während des Überlebenskampfes geheilt, geht der Überlebenskampf mit dem geänderten Wert weiter. Wenn also ein Charakter auf magische Weise 4 Lebenspunkte erhält, wird die laufende Probe um 4 Punkte erleichtert.

Die kritischen Momente im Überlebenskampf sind also immer die ersten Minuten.

7.3 Das Körperzonensystem

Das Körperzonensystem kann nach Bedarf in das Kampfsystem eingebaut werden. Dazu wird nach der Ermittlung der Schadenspunkte ein weiterer W10 geworfen. Die Punkte können nun nach Belieben aufgeteilt werden.

Es wird folgende Bewertung vorgeschlagen:

Kopf	0
rechter Arm	1
linker Arm	2
Rumpf	3-7
rechtes Bein	8
linkes Bein	9

7.4 Die Lebenskraft von Armen und Beinen

Die Lebenskraft von Armen und Beinen entsprechen dem Körperkraftwert. Für jeden erhaltenen Schadenspunkt in diesem Bereich sinkt die Körperkraft und die Gewandtheit um 1. Die Auswirkung eines Armtreffers wirkt sich damit sofort auf die Kampfkraft des Kämpfers aus.

Die Summe aller Treffer auf einen Arm oder ein Bein kann niemals mehr Lebenspunkte kosten, als der Körperteil an Lebenskraft besitzt. Wurden mehr Schadenspunkte ermittelt, erhält der Charakter nur einen Abzug an Lebenspunkten in Höhe seiner Körperkraft.

Durch die Überschreitung der Lebenskraft ist aber eine „Blutende Wunde“ entstanden, die Abzüge auf die Gesamt-Lebenskraft nach sich zieht (siehe 7.9 Blutungen)

- Wunden an Armen und Beinen können nicht direkt tödlich sein, es sei denn es ist eine blutende Wunde.

Im Kampf kann durch eine Halteprobe oder Standprobe ermittelt werden, ob der Kämpfer nach einem Armtreffer die Waffe fallen lässt, bzw. bei einem Beintreffer, ob er selbst fällt.

7.4.1 Heilung von Körperteilen

Zur Heilung eines Körperteils müssen aber **alle** Schadenspunkte einer Wunde geheilt werden.

Die Lebenskraft eines Charakters steigt erst dann wieder, wenn die Summe aller Schadenspunkte kleiner ist als der Verlust an Lebenspunkten, die ja durch die Höhe des Körperkraftwertes begrenzt wurde.

Die Höhe der einzelnen Treffer werden auf dem Charakterblatt in der Körperzonenübersicht bei dem verletzten Körperteil eingetragen.

Der Verlust an Lebenskraft wird oben bei der Gesamtzahl der Lebenskraft notiert. Diese sinkt erst dann wieder, wenn die Summe aller Schadenspunkt für ein Körperteil geringer ist als der Körperkraftwert.

7.5 Die Halteprobe im Kampf

Durch die Halteprobe wird ermittelt, ob der Charakter nach einem Treffer auf die Waffehand die Waffe fallen lässt. Der **Halteprobenwert** wird ermittelt aus dem Körperkraftwert vermindert um die Höhe aller Schadenspunkte, die der Arm erhalten hat, auch wenn diese höher sind als die Lebenskraft des Körperteils. Die Schadenspunkte aller Treffer auf den Arm werden berücksichtigt.

Die Halteprobe wird mit 1 W10 gewürfelt, wobei nicht über den Halteprobenwert gewürfelt werden darf.

Liegt der Würfelwert darüber, lässt der Kämpfer die Waffe fallen.

7.6 Die Standprobe im Kampf

Durch die Standprobe wird ermittelt, ob der Charakter nach einem Treffer am Bein zu Boden stürzt. Der **Standprobenwert** wird ermittelt aus dem Körperkraftwert vermindert um die Höhe der Schadenspunkte, die das Bein erhalten hat. Die Schadenspunkte aller Treffer auf das Bein werden berücksichtigt.

Die Standprobe wird mit 1 W10 gewürfelt, wobei nicht über den Standprobenwert gewürfelt werden darf.

Liegt der Würfelwert über dem Standprobenwert, fällt der Kämpfer.

Fällt ein Kämpfer während des Kampfes, so kann er in der nächsten Runde nur defensiv mit 2 W10 abwehren, dem Gegner also keinen Schaden zufügen.

Beispiel:

Ein Kämpfer mit einer Körperkraft von 12 erhält 5 Schadenspunkte auf ein Bein. Die noch vorhandene Körperkraft des Beins beträgt nun 7. Wird bei der Standprobe z.B. eine 8 gewürfelt, fällt der Kämpfer. Dem nun folgenden Angriff kann er nur defensiv mit 2 W10 begegnen.

7.7 Zerstörte Körperteile

Erhält ein Körperteil mit **einem Schlag mehr Schadenspunkte** als an Körperkraft (=Lebenskraft von Armen und Beinen) vorhanden ist, kann er als gebrochen sein, bei



Hiebaffen mit einer scharfen Schneide ist er möglicherweise sogar abgetrennt. Darüber entscheidet eine Schicksalsprobe auf die Kondition, oder der Spielleiter.

7.8 Kopftreffer

Erhält ein Kämpfer einen Kopftreffer, so hängt die Auswirkung von der Stärke des Treffers und von der Kondition des Getroffenen ab.

Der Getroffene muss eine Konditionsprobe erschwert um die Höhe der insgesamt erhaltenen Schadenspunkte ablegen. Misslingt die Probe, so ist die Auswirkung aus folgender Tabelle abzulesen:

Schadenspunkte	Auswirkung
1-4	Benommenheit für 1 Runde, daher keine Aktion möglich
5-6	Bewusstlosigkeit für jeweils 10 Sekunden bis mit 1W10 eine 0 geworfen wird.
7-8	Bewusstlosigkeit für jeweils 1 Minute bis mit 1W10 eine 0 geworfen wird.
9-10	Bewusstlosigkeit für jeweils 1 Stunde bis mit 1W10 eine 0 geworfen wird.
11-12	Koma für jeweils 1 Tag, bis mit 1 W10 eine 0 gewürfelt wird.
ab 13	Tod in W10 X W10 Sekunden

Erhält ein Charakter mehr als 13 Schadenspunkte am Kopf und besteht die Konditionsprobe, verliert er zwar nicht das Bewusstsein, sein Tod tritt aber dennoch in der ermittelten Anzahl von Sekunden ein.

7.9 Blutungen

Wird mit einer Waffe eine Wunde verursacht, die größer ist als der Körperkraftwert, ist eine blutende Wunde geschlagen worden (dabei gelten auch innere Blutungen). Dann muss in jeder Kampfrunde (ca. 5 Sekunden) eine Schicksalsprobe auf den normalen Konditionswert **erschwert um die Schadenspunkte über dem Körperkraftwert** abgelegt werden. Hat also ein Charakter mit einem Körperkraftwert von 15 eine Wunde von 18 Schadenspunkten erhalten, wird die Schicksalsprobe um **3 Punkte** erschwert.

Misslingt die Probe, verliert der Betroffene einen Punkt seiner Lebenskraft. Die Wunde blutet bis sie behandelt wird, oder der Betroffene stirbt.

Beispiel:

Der Charakter mit einem Körperkraftwert von 13 erhält einen Treffer, der nach Abzug der Rüstung 15 Schadenspunkte verursacht. Damit liegt er 3 Punkte über dem Körperkraftwert. Der Charakter hat einen Konditionswert von 12.

Er würfeln nun mit 2W10 und darf damit eine 9 nicht übertreffen (12 – 3).

Das Ergebnis ist eine 14. Er verliert also einen weiteren Punkt seiner Lebenskraft.

Nach einer Kampfrunde wird einen weitere Probe fällig.

Auch bei einer Arm- oder Beinverletzung werden die 15 Schadenpunkte bei der Blutungsprobe gewertet, selbst wenn der getroffenen Körperteil nur 13 Punkte Lebenskraft hat. Durch den Treffer von der Lebenskraft abgezogen werden hingegen nur maximal die 13 Punkte, Lebenskraft des Körperteils. Die Höhe der Wunde wird auf dem Charakterblatt im Körperzonenschema bei dem beschädigten Körperteil eingetragen um die Summe aller Verletzungen darzustellen.

Beispiel:

Der Charakter mit einem Körperkraftwert von 13 erhält einen Treffer auf einen Arm, der nach Abzug der Rüstung 15 Schadenspunkte verursacht. Damit liegt er 3 Punkte über dem Körperkraftwert. Der Charakter erhält einen Abzug von 14 Punkte auf die Lebenskraft.

Die Wunde entspricht aber einem Schaden von 15 Trefferpunkten. Diese 15 sind maßgeblich für die Probe auf Blutungen (und auch für Proben auf Heilung).

7.9.1 Blutungen bei Pfeilwunden

Pfeilwunden sind keine blutenden Wunden, solange der Pfeil nicht entfernt wurde.

8. Beschreibung allgemeiner Fertigkeiten

Ein Charakter kann bei Bedarf jederzeit eine allgemeine Fertigkeit dazu lernen. Dabei kann sich der Spieler entweder hier eine Fertigkeit aus den beschriebenen Fertigkeiten aussuchen, oder eine eigene Fertigkeit entwickeln. Diese muss aber exakt beschrieben werden. Wie das aussehen könnte kann an den vorhandenen Fertigkeiten nachvollzogen werden. Die genaue Entwicklung ist oben im Kapitel 3.1.1 „Die Grundwerte für Fertigkeiten,, nachzulesen.

8.1 Fertigkeiten der Gewandtheit

8.1.1 Balancieren

Die Standardprobe entspricht dem Balancieren auf einem vierkantigen Holzbalken mit einer Kantenlänge von 10 Zentimetern.

8.1.2 Tanzen

Die Probe entspricht dem Tanzen wie es auf einem normalen Volksfest üblich ist.

8.2 Fertigkeiten der Geschicklichkeit

8.2.1 Schlösser öffnen

Die Standardprobe entspricht dem Öffnen eines normalen Türschlosses. Die Dauer des Öffnens beträgt 20 Sekunden abzüglich der Differenz der Probe zum Fertigkeitswert. Bei mehreren Proben wird die Anzahl der Versuche mit sich selber multipliziert und ergibt die Anzahl der Minuten, die der Versuch dauert.

8.2.2 Fallen stellen

Diese Fertigkeit ist zum Fangen oder Töten wilder Tiere und Gegner durch das Stellen von Fallen nötig. Die Höhe der Fertigkeit hat Einfluss auf die Qualität der Falle. Wird eine Falle aufgestellt, muss mit einem W10 unter den Fertigkeitswert geworfen werden, damit sie funktioniert.

Jede Falle, die ein Charakter aufgestellt hat, bekommt eine Punktzahl zugewiesen. Die Punktzahl entspricht der Differenz der Würfelprobe zum Fertigkeitswert.

Betätigt jemand den Auslösemechanismus der Falle, wird mit einem W10 entschieden, ob die Falle auslöst. Liegt der Wurf über der Punktzahl der Falle, wurde die Falle nicht ausgelöst. Wird der Auslösemechanismus der Falle nochmals betätigt, wird die Probe ebenfalls wiederholt.

8.2.3 Fallen entschärfen

Um eine Falle zu entschärfen ohne sie auszulösen, muss eine Probe auf die Fertigkeit gelingen, die um die Punktzahl der Falle erschwert wird.

8.2.4 Fesseln lösen

Die Dauer eines Versuchs zum lösen von Fesseln beträgt 10 Minuten abzüglich der Differenz der Probe zum Fertigkeitswert. Bei mehreren Versuchen wird die Anzahl der Versuche mit den ermittelten Minuten multipliziert.

8.2.5 Knoten binden

Mit dieser Fähigkeit kann beschrieben werden, ob zuverlässige Knoten verschiedener Art gebunden werden können. Ab einem Wert von 9 ist ein Charakter in der Lage, mit einem normalen Seil einen zuverlässigen Knoten zu binden.

8.2.6 Taschendiebstahl

Für diese Fertigkeit müssen 2 Proben abgelegt werden. Misslingt eine Probe, ist der Diebstahl nicht gelungen, aber auch nicht bemerkt worden. Misslingen beide Proben, ist der Diebstahl bemerkt worden.

Die Standardprobe entspricht einem Diebstahlsversuch aus der Innentasche eines Mantels. Bei einer Außentasche wird die Probe um 3 erleichtert, bei einem Brustbeutel oder einer Kette um 5 erschwert.

Die Probe insgesamt wird um den halben Intuitionswert (abgerundet) des Bestohlenen erschwert. Diesen Wert behält der Spielleiter allerdings für sich und gibt nach dem Probewurf nur das Resultat bekannt.

8.2.7 Zimmereiarbeit / Schreinern

Hierbei orientiert sich die Standardprobe an dem Können eines ausgelernten Gesellen.

8.2.8 Zeichnen / Malen

Bei einer gerade noch gelungenen Standardprobe kann davon ausgegangen werden, dass bei einem Portraitversuch die gezeichnete Person etwa erahnt werden kann. Deutlich zu erkennen wäre sie bei einer Differenz zwischen Probe und Fertigkeitswert von 5.

8.2.9 Falschspiel

Durch Falschspiel können die Gewinnchancen beim Glücksspiel erhöht werden. Der Spieler gibt an, um wie viele Punkte er seine Gewinnchancen beim aktuellen Spiel erhöhen will. Dann würfelt er mit 1 W10 die Probe. Ist die Differenz zwischen Fertigkeitswert und der Probe größer als die angegebene Punktzahl, ist das Falschspiel gelungen. Ist sie gleich der angegebenen Punktzahl ist das Falschspiel misslungen aber nicht bemerkt worden. Ist sie aber größer, ist der Falschspielversuch bemerkt worden. Zudem kann für den betrogenen Charakter eine verdeckte Schicksalsprobe auf die Klugheit abgelegt werden, die um die vom Falschspieler angestrebte Punktzahl erleichtert wird. Erreicht die Probe einen Wert unter den halben Klugheitswert (abgerundet), ist der Betrug erkannt worden.

8.2.10 Spuren verwischen

Die Standardprobe entspricht dem Verwischen von Spuren auf Waldboden. Bei Sandboden wird die Probe um 4 erschwert, bei Gras bewachsener Steppe um 8. Hier entscheidet immer der Spielleiter den genauen Wert.

8.2.11 Feuer machen

Die Standardprobe entspricht einem Versuch mit Stahl, Feuerstein und trockenem Zunder Feuer zu entfachen. Sie kann alle 10 Minuten wiederholt werden. Sind Geräte zum Feuermachen vorhanden, wird die Probe je nach Art des Gerätes erleichtert.

8.2.12 Schmiedekunst

Hierbei muss vom Spieler Art und Qualität des zu schmiedenden Gegenstandes vor der Probe angegeben werden. Je hochwertiger der Gegenstand werden soll, desto mehr Punkte sind nötig und desto länger dauert die Herstellung.

Beispiel:

Nun einige Beispiele für nötige Punktzahlen

Gegenstand	Punkte
Eisenstange	3
Eisenplatte	3
Hufeisen	3
Zaungitter	4
Kette	4
Axt	5
Sense	6
Messer	6
Dolch	6
Kurzschwert	7
Plattenrüstung	8
Vorhängeschloss	9
Säbel	10
Schwert	10

8.2.13 Meucheln

Voraussetzung zum meucheln ist immer eine unbemerkte Annäherung!

Meucheln ist ein Angriff, der nicht abgewehrt werden kann. Soll ein Wesen von hinten angegriffen werden, kann der Angreifer eine Probe auf die Fertigkeit Meucheln ablegen. Bei einer gelungenen Probe, wird das Trefferpotential der Waffe aufgehoben, so dass ein hoher Schadenswert entstehen kann. Soll ein bestimmter Körperteil beim Meuchelangriff getroffen werden, muss der Angreifer eine Schicksalsprobe auf die Gewandtheit (oder Waffenfertigkeit) ablegen. Soll eine noch kleinere Stelle als ein Kör-



perteil (Arm, Bein, oder Kopf) getroffen werden, wird die Probe weiter erschwert. Auch ungünstige Angriffssituationen erschweren die Probe.

Dem Angegriffenen steht eventuell eine Wahrnehmungsprobe oder eine Gefahren-Spüren Probe zu. Nur wenn ihm diese Probe gelingt, darf er eine Abwehr durchführen.

Misslingt die Meucheln-Probe, ist der Angriff vollständig misslungen. Es wird dann eine neue Kampfrunde gewürfelt.

8.3 Fertigkeiten der Kondition

8.3.1 Dauerlauf

Die Fertigkeit Dauerlauf kann im Vergleich mit anderen Charakteren Auskunft geben, welcher Charakter länger laufen kann.

8.4 Fertigkeiten der Klugheit

8.4.1 Lesen / Schreiben

Die Standardprobe ist bei jedem Wort fällig. Soll ein Satz entziffert werden, kann der Rest vielleicht erraten werden. Der Spielleiter gibt dabei nur die Worte bekannt, die auch entziffert wurden.

Lesen und Schreiben müssen natürlich für jede Sprache gesondert gelernt werden.

8.4.2 Runensprache

Diese Fertigkeit gibt die Fähigkeit an, magische Runen zu entziffern und Zauber zu lernen. Der Spieler muss sich dabei für einen Pfad der Magie entscheiden, da jeder Pfad der Magie eine eigene Runensprache hat. Runensprachen beginnen mit 0 Punkten, es sei denn, der Charakter hat sie bei der Erschaffung als zusätzliche Fertigkeit gewählt.

8.4.3 Heilen, Wunden und Krankheiten behandeln

Diese Fertigkeit umfasst die Behandlung von Blutungen, Brüchen, aber auch Infektionen oder Krankheiten. Jede Wunde die z.B. in einem Kampf geschlagen wurde, wird getrennt behandelt.

Die Wunde kann entweder nur verbunden werden oder mit der Fähigkeit „Heilen“ versorgt werden. Die Fähigkeit „Heilen“ beinhaltet das Verbinden der Wunde.

8.4.3.1 Wunden verbinden

Innerhalb der Fertigkeit "Heilen" gibt es die Fähigkeit "Wunden verbinden". Um eine Wunde zu reinigen und fachgerecht zu verbinden muss geeignetes Verbandsmaterial vorhanden sein. Als Probe wird mit 1W10 gegen die Fertigkeit "Heilen" geworfen. Dabei wird die Größe der Wunde nicht berücksichtigt.

Gelingt die Probe, erhält der Charakter nach einer geruhsamen Nacht einen Punkt seiner Lebenskraft für diese Wunde zurück.

Die Probe wird verdeckt vom Spielleiter geworfen. So erfährt der Spieler erst am nächsten Morgen, ob das Verbinden der Wunde erfolgreich war oder nicht.

Misslingt die Probe, entscheidet eine Schicksalsprobe auf die Kondition den weiteren Heilungsprozess:

- Gelingt eine Schicksalsprobe erschwert wird um die Höhe der Schadenpunkte der Wunde, erhält der Charakter trotzdem nach einer geruhsamen Nacht einen Lebenspunkt je Wunde zurück.
- Ist die Schicksalsprobe grundsätzlich ohne Erschwernis gelungen, verändert sich die Wunde nicht weiter.
- Misslingt die Schicksalsprobe, entzündet sich die Wunde mit hoher Wahrscheinlichkeit, oder ein Wundbrand entsteht. Dies entscheidet der Spielleiter oder würfelt eine Zufallsprobe.

Eine Wunde sollte jeden Tag erneut gereinigt und verbunden werden.

8.4.3.2 Heilen

Das Heilen einer Verletzung umfasst die Versorgung einer Wunde oder Verletzung wie das Desinfizieren einer offenen Wunde oder das Schienen eines Knochenbruches und das Verbinden.

Das Heilen unterliegt einer schwierigeren Probe.

Je schwerer eine Wunde ist, desto schwerer ist die Versorgung der Wunde. Die Probe wird um die **halbe Höhe** (abgerundet) der Schadenspunkte erschwert. Will ein Charakter eine Wunde von 12 Schadenspunkten behandeln, wird die Probe um 6 Punkte erschwert. Die Heilen-Probe erfolgt mit 1 W10 auf den Fertigkeitswert für Heilen.

Gelingt die Probe, erhält der Charakter sofort einen Punkt seiner Lebenskraft zurück und eine eventuell blutende Wunde hört auf zu bluten. Misslingt die Probe, erhält der Charakter einen zusätzlichen Schadenspunkt auf die Wunde.

Eine gelungene Heilung kann nur einmal am Tag ausgeführt werden. Eine zweite gelungene Heilung an einem Tag hat keine Auswirkung auf eine Wunde.

Es kann aber nach einer misslungenen Heilung eine neue Heilung versucht werden.

Die Wunde heilt in einer geruhsamen Nacht zusätzlich um einen weiteren Punkt. Hat der Charakter auch am Tage eine völlige Bettruhe, heilt die Wunde nochmals um einen Punkt.

Eine blutende Wunde gilt als behandelt, wenn eine Heilen-Probe gelungen ist und verursacht keinen weiteren Schaden.

Sollte kein Material zur Versorgung der Wunde vorhanden sein (Verband usw.), kann die Probe erschwert werden, ebenso in einer schwierigen oder unsauberen Umgebung. Auf der anderen Seite kann sie durch Verwendung von medizinischen Substanzen wie Salben oder Heiltränke erleichtert werden.

Wollen sich mehrere Charaktere an der Wunde versuchen, so gilt immer der letzte Versuch.

Wunden, die nicht ordnungsgemäß behandelt werden, können Wundbrand und Infektionen nach sich führen.

Ist ein Charakter durch schwere Verletzungen bewusstlos (Lebenskraft unter 0) und ringt mit dem Tod so werden alle Punkte an Lebenskraft, die dem Verletzten zugute kommen, auf den Konditionswert angerechnet (s.u. Überlebenskampf). Die Notbehandlung einer Wunde dauert eine Runde.

8.4.4 Rechnen

Die Standardprobe entspricht einer Rechenkunst bis zur Zahl 100, die Addieren und Subtrahieren umfasst.

8.4.5 Tierkunde

Die Standardprobe umfasst alle in der Heimatgegend vermehrt auftretenden Tierarten mit Namen und allgemeinen Verhaltensmustern.

8.4.6 Heilpflanzenkenntnis

Diese Fertigkeit ist hilfreich, wenn Verletzungen behandelt werden sollen. Wann und wo Heilpflanzen gefunden werden liegt ganz im Ermessen des Spielers. Die Standardprobe entspricht einer Heilpflanzensuche in Wald oder Wiese. Wird eine Pflanze gefunden, so erschwert sich die Probe beim nächsten Versuch. Je höher die Differenz der Probe zum Fertigkeitswert, desto wertvoller sollte die gefundene Heilpflanze sein. Einmal suchen nimmt eine halbe Stunde in Anspruch. Ist weniger Zeit vorhanden, wird die Probe erschwert.

8.4.7 Fremdsprachen sprechen

Bei Fremdsprachen wird so verfahren, wie bei Lesen und Schreiben. Für jedes Wort muss eine Probe abgelegt werden. Damit ist erst ab einem Wert von 9 eine problemlose Verständigung möglich. Um in der Fremdsprache lesen oder schreiben zu können, ist eine gesonderte Fertigkeit nötig.

8.4.8 Physik - Kenntnisse

Die Standardprobe wird gefordert wenn einfache Grundkenntnisse der Physik gefragt sind, zum Beispiel einfache Mechaniken oder Hebelwirkungen.

8.4.9 Alchemie - Kenntnisse

Alchemie umfaßt das Wissen über chemische Reaktionen. Alchemistische Kenntnisse müssen von Grund auf erlernt werden. Ein Charakter ohne Alchemie-Kenntnisse kann keine Probe darauf ablegen. Einfache Grundkenntnisse können aus Büchern erworben werden, höheres Wissen (ab 99 Punkten) kann nur von geeigneten Personen vermittelt werden.

8.4.10 Medizin herstellen

Diese Fertigkeit ist nötig um aus Heilpflanzen oder anderen Grundstoffen eine Medizin herzustellen. Sind alle Grundstoffe und nötigen Geräte vorhanden, ist nur eine Standardprobe nötig.

8.4.11 Orientierung

Um die Orientierung in einer unübersichtlichen Landschaft wie Wald, Hügellandschaften oder mit hohem Gras bewachsener Steppe zu behalten, ist eine Standardprobe nötig.

8.4.12 Navigation

Zum überqueren größere Seeflächen oder auch eintöniger Landflächen wie Wüsten oder Steppen ist diese Fertigkeit vorteilhaft. Ist der Stand von Sternen oder Sonne gut zu erkennen, ist eine Standardprobe nötig.

8.5 Fertigkeiten der Geistigen Stärke

8.5.1 Meditation

Durch einfache Meditation kann ein Charakter seine Geistige Stärke wiedererlangen, solange diese noch über Null liegt.

Die Probe für Meditation ist eine einfache Probe mit 1W10 auf den Fertigkeitswert. Für jeden Würfelpunkt unter dem normalen Wert erhält er alle 20 Minuten einen Punkt seiner Geistigen Stärke zurück.

Bei einem Meditationsversuch mit Null Geistiger Stärke schläft ein Charakter ein, bis er seine Geistige Stärke komplett wiedererhalten hat oder geweckt wird.

Ebenso bei einem Würfelwert von 9, der hier einem Patzer entspricht.

Der Spieler muss die geplante Dauer der Meditation festlegen. Wird er gewaltsam aus der Meditation gerissen, wird der Erfolg der Meditation reduziert – die Höhe legte der Spielleiter fest oder würfelt sie aus.

8.6 Fertigkeiten der Intuition

8.6.1 Sich verstecken

Hierbei muss der Charakter die vorhandenen Möglichkeiten wie Hindernisse oder schattige Ecken geschickt ausnutzen und sich der Umgebung anpassen. Die Standardprobe entspricht einem Verstecken im Wald oder in einer dunklen Gasse.

8.6.2 Nahrung finden

Diese Fertigkeit hilft dem Charakter in der Wildnis zu überleben. Er erkennt genießbare Früchte und Wurzeln und weiß wo sie in etwa zu finden sind und wie sie zubereitet werden müssen.

8.6.3 Geheimfächer finden

Diese Probe sollte meistens erschwert werden. Bei jedem Geheimfach muss eine WM von -5 bis -10 auf die Fertigkeit angegeben werden.

8.6.4 Glücksspiel

Hierbei ist derjenige Sieger, der die höchste Differenz der Probe zum Fertigkeitswert erreicht. Durch Falschspielen kann der Wert erhöht werden.

8.6.5 Musizieren

Musizieren ist die Fertigkeit, ein Instrument zu spielen. Hierbei muss für jede Instrumentenart eine gesonderte Fertigkeit erlernt werden. Die Standardprobe entspricht dem Spielen einfacher Melodien. Je krasser eine Probe misslingt, desto mehr zerrt die Melodie an den Nerven der Zuhörer!

Die Fertigkeit Musizieren kann auch anderen Eigenschaftswerten, wie zum Beispiel der Geschicklichkeit zugeordnet werden, wenn der Spieler diese Zuordnung für das gewünschte Instrument ausreichend begründen kann.

8.6.6 Singen

Die Standardprobe entspricht dem Singen einfacher Lieder. Je krasser eine Probe misslingt, desto mehr zerrt die Melodie an den Nerven der Zuhörer!

8.6.7 Nahrung zubereiten

Diese Fertigkeit kann auch der Klugheit zugeordnet werden. Manche kochen nach Rezept, andere eher intuitiv.

Wer in der Wildnis wilde Tiere oder gesammelte Blätter, Früchte oder Wurzeln nicht roh essen will, muss sie zubereiten. Misslingt die Probe, ist ein Teil der Nahrung verdorben. Der verdorbene Anteil entspricht der Differenz der Probe zum Wert mal 10 in % der gesamten Nahrungsmenge. Wird die Nahrung nicht entsprechend zubereitet, besteht die Gefahr Krankheitskeime oder Parasitenlarven aufzunehmen.

Diese Fertigkeit reicht hin bis zum Zubereiten erlesener Menüs.

8.6.8 Schätzen

Wer die Fertigkeit Schätzen hat, der kann Entfernungen, Zeiteinheiten oder Ähnliches gut einschätzen.

Zum einschätzen von Werten, z.B. Schmuck oder Gebäuden, ist eine separate Fertigkeit „Werte Schätzen“ anzulegen.

Diese Fertigkeit kann aber z.B. auch auf dem Grundwert Klugheit basieren.

Der Spieler würfelt dabei mit 1W10 gegen den Fertigkeitwert. Misslingt dieser, ist die Fertigungsprobe nicht gelungen. Das erkennt auch der Charakter.

Gelingt sie, teilt der Spieler dem Spielleiter den Punktüberschuss mit.

Der Spielleiter wirft nun mit 1 W10 eine erneute, aber geheime Probe auf die Fertigkeit, wobei der Punkteüberschuss als Bonus berechnet wird.

Misslingt die Probe, glaubt der Charakter, er habe die Probe bestanden – hat er aber nicht. Davon weiß dann auch der Spieler nichts.

8.6.9 Motivation erkennen

Durch den Umgang mit anderen Lebewesen kann der Charakter diese besser einschätzen. Dadurch kann er deren Motivation besser erkennen.

Der Spieler würfelt dabei mit 1W10 gegen den Fertigkeitwert. Misslingt dieser, ist die Fertigungsprobe nicht gelungen. Das erkennt auch der Charakter.

Gelingt sie, teilt der Spieler dem Spielleiter den Punktüberschuss mit.

Der Spielleiter wirft nun mit 1 W10 eine erneute, aber geheime Probe auf die Fertigkeit, wobei der Punkteüberschuss als Bonus berechnet wird.

Misslingt die Probe, glaubt der Charakter, er habe die Probe bestanden – hat er aber nicht. Davon weiß dann auch der Spieler nichts.

8.7 Fertigkeiten des Charisma

8.7.1 Schauspielern

Die Vorzüge dieser Fertigkeit sollten nicht unterschätzt werden. Sie ist nicht nur als Beruf zu verstehen, sondern auch nützlich im Umgang und zur Täuschung von anderen Charakteren.

8.7.2 Überreden

Dazu muss selbstverständlich in der gleichen Sprache gesprochen werden. Wer also einen Ork überreden will, muss also orkisch können. Die Probe wird um den Klugheitswert des Opfers erschwert.

8.7.3 Feilschen

Wird beim Kauf und Verkauf angewandt. Auch hierbei ist derjenige der Sieger, der die höchste Differenz der Probe zum Fertigkeitswert hat. Entsprechend der Würfelergebnisse wird das Ergebnis der Einigung näher beim einen oder anderen Feilscher liegen.

8.7.4 Tiere abrichten

Je wilder die Tiere sind, desto schwerer die Probe. Bei wilden Tieren sollte sie mindestens um 10 erschwert werden. Es ist 1 Versuch pro Tag möglich. Bei jeder gelungenen Probe erhält der Charakter einen Vertrauenspunkt, bei jeder misslungenen verliert er einen. Die Vertrauenspunkte werden auf dem Charakterbogen oben rechts eingetragen. Sie stellen das Maß des Vertrauens da, das der Charakter bei dem Tier besitzt.

Will der Charakter dem Tier einen Befehl geben, ist eine Vertrauensprobe mit W10 nötig. Dabei muss der Spieler **nicht** über den **Vertrauenswert** (*Zehnerwert der Vertrauenspunkte*) würfeln. Zuschläge durch Gefahren kann der Spielleiter gegebenenfalls verlangen.

9. Die Spieltabellen des Charakters

Die Spieltabellen sollen eine Hilfe im Spiel sein und einen Schmierzettel überflüssig machen. So lassen sich die Werte für Nah- und Fernkampf, sowie für Rüstungen und Körperzonentreffer übersichtlich eintragen. Sie wird an dieser Stelle beschrieben, weil sie zum Kampf gehört. Es werden aber viele Zusatzregeln angesprochen, so dass es sich empfiehlt zuerst das gesamte Regelsystem durchzulesen und erst dann die Beschreibung der Spieltabelle.

Die Spieltabellen sollten mit einem weichen Bleistift beschrieben werden, denn die Werte müssen öfter ausradiert werden. Sie ändern sich größtenteils im Laufe des Charakterlebens.

9.1 Das Charakterblatt

9.1.1 Der Name des Charakters

In der ersten Zeile soll der Name des Charakters eingetragen werden.

Vertrauter des Charakters

In der zweiten Zeile kann der Vertraute des Charakters beschrieben werden. Ein Vertrauter kann zum Beispiel ein Pferd, ein Hund oder ein anderes beliebiges Tier sein, das der Charakter sich vertraut gemacht hat. Es kann sich dabei aber auch um einen magischen Vertrauten oder einen Dämonenvertrauten handeln.

Im rechten Feld der Zeile können die Vertrauenspunkte eingetragen werden. Sie definieren die Vertrautheit des Vertrauten. Eine genaue Beschreibung der Vertrauenspunkte kann bei der Fertigkeit "**Tiere abrichten**" nachgelesen werden.

9.1.2 Die Werte der Charaktereigenschaften

In der nächsten Tabelle werden die Werte der Charaktereigenschaften eingetragen.

9.1.2.1 Anfangswert

In der Spalte Anfangswert sollten die Punkte der Charaktereigenschaften eingetragen werden, die der Charakter bei seiner Erschaffung erhält. Dadurch kann die Entwicklung des Charakters beobachtet werden, auch wenn der Wert sich erhöht hat.

9.1.2.2 Punkte

In der Spalte Punkte wird die Punkte der Charaktereigenschaften eingetragen. Der in dieser Spalte eingetragene Wert verändert sich, wenn der Charakter durch Erhöhungsproben die Punkte steigert.

9.1.2.3 Modifikation

In der Spalte Modifikation wird die Rassenmodifikation eingetragen. Um diesen Wert erhöht sich der Eigenschaftswert des Charakters.

9.1.2.4 Wert

In der Spalte Wert wird der Würfelwert für das dazugehörige Merkmal eingetragen. Der Wert setzt sich zusammen aus dem Zehnerwert der Punkte plus der rassenspezifischen Modifikation.

9.1.2.5 Wappen/Portrait

Im Feld Wappen/Portrait kann der Spieler ein Wappen oder ein Portrait seines Charakters zeichnen.

9.1.3 **Persönliche Merkmale**

In der Tabelle Persönliche Merkmale können die äußeren Merkmale des Charakters eingetragen werden, wie Geschlecht, Rasse, Größe, Gewicht Haut- und Haarfarbe.

Diese können wahlweise ausgewürfelt werden, oder mit dem Einverständnis des Spielers vom Spieler gewählt werden.

9.1.4 **Erfahrungspunkte**

Im Feld Erfahrungspunkte können die im Spiel erhaltenen Erfahrungspunkte notiert werden.

9.1.5 **Lernproben**

Im Feld Lernproben können die im Spiel erhaltenen Lernproben eingetragen werden. Je 100 Erfahrungspunkte kann der Spielleiter bis zu 10 (empfohlene Anzahl) Lernproben geben. Jede Lernprobe zwischen den Stufenerhöhungen kann hier durch einen Strich dargestellt werden. Nach einer Stufenerhöhung werden diese dann radiert.

9.1.6 **Fertigkeiten**

In den Tabellen für die Fertigkeiten können normale Fertigkeiten, die Waffenfertigkeiten und die Runenfertigkeiten eingetragen werden.

9.1.6.1 Basiswert

In der Spalte Basiswert wird angegeben, welcher Charaktereigenschaft diese Fertigkeit zugeordnet wird.

9.1.6.2 Bonus

In der Spalte Bonus wird der Bonus eingetragen, der für diese Fertigkeit im Falle einer Erhöhung gegeben wird. Er entspricht der Differenz zwischen dem Basiswert der Fertigkeit und dem Probenwert (Punktezahl / 10) der Fertigkeit.

Wichtig: Dieser Wert muss bei jeder Änderung der Charaktereigenschaft oder des Probenwertes angepasst werden!

9.1.6.3 Punkte

In der Spalte Punkte wird die Anzahl der Punkte eingetragen, die der Charakter für die dazugehörige Fertigkeit hat. Der Zehnerwert der Punkte ist der Probenwert für die Fertigkeit.

9.2 Der Abenteuerbogen

9.2.1 Die Waffentabelle

Die Waffentabelle ist in 10 Spalten aufgeteilt.

9.2.1.1 KK-Bonus

Ein eigenes Feld in der Tabelle ist das Feld KK-Bonus. Hier kann der Körperkraftbonus des Kämpfers eingetragen werden, der für jede Waffe gilt. Der Wert entspricht der Differenz des Körperkraftwertes zu 10. Der Bonus verändert im Falle eines gelungenen Angriffs die Höhe der Trefferpunkte.

9.2.1.2 Waffe

In der ersten Spalte wird der Name der Waffe eingetragen.

9.2.1.3 bes. Eigenschaft

Hier können besondere Werte der Waffe eingetragen werden.

9.2.1.4 Nahkampf/TP

Hier wird das Nahkampf-Trefferpotential der Waffe eingetragen. Das Trefferpotential setzt sich aus dem Körperkraftwert der Waffe plus dem Materialbonus zusammen und stellt den Wert für den maximalen Schaden da, den die Waffe anrichten kann.

9.2.1.5 Nahkampf/WF

Hier wird der Waffenfertigungsbonus des Charakters für die dazugehörigen Waffenkategorie eingetragen. Der Bonus entspricht der Differenz des Waffenfertigungswertes zu 10. Um den Inhalt dieses Feldes verändert sich der Kampfwert.

9.2.1.6 Fernkampf/TP

Hier wird das Fernkampf-Trefferpotential der Waffe eingetragen. Das Trefferpotential setzt sich aus dem Körperkraftwert der Waffe plus dem zweifachen Materialbonus zusammen und stellt den Wert für den maximalen Schaden da, den die Waffe anrichten kann.

9.2.1.7 Fernkampf/RW

Hier wird der Reichweitenwert der Waffe eingetragen. Die Reichweite entspricht dem Reichweitenwert multipliziert mit dem Körperkraftwert der Waffe oder des Werfers. Der Reichweitenwert ist in der Übersichtstabelle für Waffen zu finden.

9.2.1.8 Fernkampf/WF

Hier wird der Fernkampf-Waffenfertigungsbonus des Charakters für die dazugehörigen Waffenkategorie eingetragen. Der Bonus entspricht der Differenz des Waffenfertigungswertes zu 10. Um den Inhalt dieses Feldes verändert sich der Kampfwert.

9.2.1.9 Eigenschaften der Waffe/KK

Hier wird der Körperkraft-Sollwert der Waffe eingetragen. Diesen Wert muss ein Kämpfer besitzen, wenn er die Waffe ohne Abzüge handhaben will.

9.2.1.10 Eigenschaften der Waffe/Mat.

Hier wird der Materialbonus der Waffe eingetragen. Aus dem Materialwert und dem Körperkraft-Sollwert der Waffe ergibt sich das Trefferpotential der Waffe.

9.2.1.11 Eigenschaften der Waffe/kg

Hier wird das Gewicht der Waffe in Kilogramm eingetragen.

9.3 Das Körperzonen - Schema

Dieses Bild stellt die verschiedenen Körperzonen eines menschlichen Wesens dar. Dieses Schema ist zweckmäßig bei der Verwendung des Körperzonen - Kampfsystems. Jede Körperzone stellt eine in sich geschlossene Fläche dar, in die für jede Wunde die Anzahl der jeweiligen Schadenspunkte eingetragen werden. So ist jederzeit ersichtlich, wie viele Wunden mit welcher Höhe an Schadenspunkten der Charakter in welcher Körperzone erhalten hat.

Links oben in der Fläche ist die Zahl eingetragen, die beim Auswürfeln der Trefferzone für diesen Körperteil gilt. 0 ist für den Kopf, 1 für den rechten Arm, 2 für den linken Arm, 3-7 für den Rumpf, 8 für das rechte Bein und 9 für das linke Bein. Rechts daneben ist der Rüstungsschutz für die einzelnen Körperteile einzutragen.

Die Behältnistabellen können verschiedene Aufbewahrungsorte für Gegenstände darstellen. Es kann der Name des Behältnisses wie Tasche, Rucksack, Gürtel, Stiefel, Körper u.s.w als Überschrift eingetragen werden oder es kann mit einer Linie auf den Körperteil des Schemas verwiesen werden, der die aufgeführten Gegenstände beherbergt.

9.4 (LK) Lebenskraft

Diese Spalte ist für den Wert der Lebenskraft (LK) vorgesehen und für die Veränderungen z.B. durch Verletzungen. Im obersten Feld sollte die normale Lebenskraft eingetragen werden. Verändert der Wert sich durch Verletzungen, kann der neue Wert in den Feldern darunter notiert werden. Erreicht die Lebenskraft wieder einen normalen Wert, können die unteren Felder radiert werden.

9.5 (GS) Geistige Stärke

Diese Spalte ist für den Wert der Geistigen Stärke (GS) vorgesehen und für die Veränderungen z.B. durch die Anwendung von Zauberkräften.

Diese Spalte ist am Rand des Abenteuerbogens platziert, damit Spieler, die diesen Wert sehr häufig verändern müssen, am Rand eine Büroklammer aufsetzen können, die den aktuellen Wert dieser Eigenschaft markiert.

9.6 (KO) Kondition

Diese Spalte ist für den Wert der Kondition (KO) vorgesehen und für die Veränderungen z.B. durch langwierige, aufreibende Kämpfe.

Diese Spalte ist am Rand des Abenteuerbogens platziert, damit Spieler, die diesen Wert sehr häufig verändern müssen, am Rand eine Büroklammer aufsetzen können, die den aktuellen Wert dieser Eigenschaft markiert.

9.7 Lernproben

Diese Zeile ist für den Eintrag an Lernproben vorgesehen, von denen ein Charakter alle volle 100 Erfahrungspunkte 10 (empfohlene Anzahl) zur Verfügung hat. Es empfiehlt sich, bei jeder Lernprobe einen Strich in der entsprechenden Zeile zu machen.

9.8 Erfahrungspunkte

In dieser Zeile können die Erfahrungspunkte eingetragen werden.

9.9 Ausrüstung

Ausrüstungsgegenstände, Kleidung und Vermögen können auf der Seite für Ausrüstung eingetragen werden. Dabei wird in der ersten Zeile das „Behältnis“, also der Aufbewahrungsort wie Körper, Rucksack, Beutel, Börse, Gürtel oder Pferd genannt, und darunter der Gegenstand selbst.

10. Die Pfade der Magie

Die Welt der Magie ist vielfältig. Viele Arten von Magie sind bekannt, die archaische Schamanenmagie, die alte Magie der Erdgeister und Hexen, die dämonische Magie von Wesen anderer Ebenen, und auch das Wirken der Götter und deren Priester.

Doch davon wird hier nicht berichtet. Hier geht es um die Spruchmagie der Zauberer. Diese Kunst ist wissenschaftlich ausgeprägt und wird in Akademien gelehrt. Die Erkenntnisse und Erfahrungen sind auf Pergament festgehalten und bleiben auf diese Weise der Nachwelt erhalten. So kann das Wissen, das zum Teil Jahrhunderte alt ist, über Pergamente direkt an andere „Wissende“ weitergegeben werden.

Diese Art von Magie ist in der Regel gemeint, wenn von Magie die Rede ist

In der Magie sind sieben Pfade bekannt.

1. Der Pfad des Lichts
2. Der Pfad der Dunkelheit
3. Der Pfad des Lebens
4. Der Pfad des Todes
5. Der Pfad der Elemente
6. Der Pfad der Ebenen
7. Der Pfad des Geistes

10.1 Beschreibungen der Pfade

10.1.1 Der Pfad des Lichtes

Der Pfad des Lichtes entspricht der traditionellen "Weißen Magie". Diese Magie wird zum Wohl und zum Erhalt der Welt eingesetzt. Sie behebt oder verhindert Schaden. Außerdem beinhaltet sie alle Zauber, die mit Licht zusammenhängen.

10.1.2 Der Pfad der Dunkelheit

Der Pfad der Dunkelheit entspricht der traditionellen "Schwarzen Magie". Diese Magie kann letztlich nur der Zerstörung dienen und ist dadurch automatisch ein Gegenpol zur "Weißen Magie". Der Pfad der Dunkelheit ist jedoch sehr verführerisch, weil er selbst bei geringem Kräfteinsatz viel Macht verleiht.

10.1.3 Der Pfad des Lebens

Der Pfad des Lebens dient dem Eingriff in die belebte Natur. Tiere und Pflanzen, aber auch Menschen lassen sich durch diese Magie beeinflussen. Überwiegend dient er der Förderung des Lebens in all seinen Ausprägungen.

10.1.4 Der Pfad des Todes

Der Pfad des Todes ist ein unnatürlicher Eingriff in die Gesetze der Natur, wie sie das Zurückholen von Toten in das Reich der Lebenden darstellt. Er ist verwandt mit der "Schwarzen Magie", zieht aber seine Kraft aus dem bleichen Schein des Mondes und

entfaltet Nachts bei Vollmond am stärksten seine grausige Macht. Während die Magieprobe vom Pfad des Todes bei Tag um einen Punkt erschwert wird, wird sie bei einer Vollmondnacht um zwei Punkte erleichtert.

10.1.5 Der Pfad der Elemente

Der Pfad der Elemente umfasst alle Zauber mit Feuer, Wasser, Erde und Luft. Wie die Elemente selbst ist er zum Teil von brachialer Gewalt und wird bevorzugt als Kampf- magie eingesetzt. Der Pfad der Elemente ist der einzige magische Pfad, der auch von Zwergen vorbehaltlos akzeptiert und von deren Magiern ausgeübt wird.

10.1.6 Der Pfad der Ebenen

Der Pfad der Ebenen stellt eine Verbindung zu anderen Dimensionen her. Er reicht von visuellen Einblicken in andere Ebenen bis hin zum Beschwören ihrer Dämonen. Es können Portale in andere Welten erstellt werden, die auf natürlichem Weg nicht zu erreichen sind.

10.1.7 Der Pfad des Geistes

Der Pfad des Geistes umfasst alle Zauber auf geistiger Ebene. Angefangen bei den Illusionszaubern reicht er bis zum Verlassen des Körpers und zum Mentalkampf.

10.2 Gleiche Zauber in verschiedenen Pfaden

Zwischen den Pfaden der Magie gibt es Parallelen. So kommt es vor, dass gleiche oder ähnliche Zauber durch verschiedene Pfade gewirkt werden können, zum Beispiel "Untote vertreiben" als Zauber vom Pfad des Lichtes und des Lebens.

10.3 Zaubertechnik

Da die meisten Zauber in magischen Runenzeichen niedergeschrieben werden, ist das Erlernen der Runenschrift unerlässlich. Jeder der sieben magischen Pfade hat seine eigenen Runen. Diese Runenschriften werden wie Fertigkeiten der Klugheit behandelt, nur mit dem Unterschied, dass mit 0 Punkten begonnen wird. Ausnahmen bilden nur die Runenfertigkeiten, die der Charakter bei seiner Erschaffung gewählt hat.

10.3.1 Erlernen von Zaubern

Zum Erlernen von Zaubern ist eine Probe nötig. Sie entspricht einer einfachen Probe auf die Klugheit erschwert um die Stufe des Zaubers.

Alle volle 100 Erfahrungspunkte kann ein magiebegabter Charakter versuchen, Zaubersprüche zu erlernen. Dazu muss dieser Charakter in der dem Zauber entsprechenden Runenfertigkeit mindestens 100 Punkten haben.

Er hat so viele Versuche einen oder mehrere Zaubersprüche zu lernen, wie seine "Geistige Stärke" erlaubt. Nach jeder Lernprobe verringert sich die "Geistige Stärke" für den Zeitraum des Lernens um die Stufe des zu erlernenden Zaubers, auch bei misslungenen Proben.

Beispiel:

Ein Magier mit einem Klugheitswert von 12 und einer Geistigen Stärke von 11 möchte einen Zauber der 5. Stufe lernen. Der Probenwert beträgt also $12 - 5 = 7$. Er wirft mit 1W10 und würfelt eine 8. Die Probe ist misslungen. Sein Wert für die Geistige Stärke sinkt für den Zeitraum des Lernens von 10 auf 5. Der Spieler wirft eine zweite Probe und würfelt eine 7. Diesmal ist die Probe gelungen und der Charakter beherrscht den Zauber nun in der 5. Stufe. Sein Wert für die Geistige Stärke sinkt wieder um 5 Punkte auf 1. Wenn der Magier einen weiteren Zauber lernen möchte, kann er maximal einen Zauber der 1. Stufe lernen, da er nur noch 1 Punkt an Geistiger Stärke übrig hat.

Um einen Spruch lernen zu können, muss der Magier die Runenformel des Zaubers vor sich haben. Ein mächtiger Magier muss mit dem Lernen eines Zaubers nicht in der ersten Stufe beginnen, er kann es gleich in einer höheren Stufe versuchen. Für eine weitere Steigerung muss er dann jedoch wieder die Runenformel vor sich haben und eine neue Probe ablegen.

Bis zu welcher Stufe eine Runenformel das Lernen eines Zaubers ermöglicht, muss auf der Spruchrolle vermerkt sein. In vielen Spruchrollen sind Runenformeln nur bis zu einer bestimmten Stufe vorhanden. In den meisten Zauberbüchern reichen die Runenformeln bis in die 8. Stufe.

10.4 Die Magieprobe

Eine Magieprobe muss vor jeder Anwendung von Magie abgelegt werden. Dazu muss mit einem W10 eine Probe gegen die Runenfertigkeit, erschwert um die doppelte Stufe des Zaubers gelingen. Die Würfelprobe darf den Runenfertigkeitswert nicht überschreiten.

Beispiel:

Ein Magier mit einem Runenfertigkeitswert von 14 will einen Zauber der 4. Stufe wirken. Dazu muss er mit einem W10 nicht über 6 werfen, damit der Zauber gelingt (Runenfertigkeit 14 – doppelte Stufe des Zaubers 8 = Probenwert 6).

10.4.1 Magiepatzer

Misslingt die Magieprobe, gilt dies als Magiepatzer und hat eine Probe auf die Geistige Stärke zur Folge. Diese Probe wird mit 1 W10 gewürfelt, wobei nicht über die noch vorhandene Geistige Stärke geworfen werden darf. Wird ein höherer Wert geworfen, verringert sich die Geistige Stärke nochmals um die Differenz der Probe zum noch vorhandenen GS-Wert.

Beispiel:

Ein Magier mit einem Runenfertigkeitswert von 15 und einer Geistigen Stärke von 12 versucht einen Zauber der 5. Stufe. Dazu muss er mit einer Magieprobe nicht über 5 werfen. Er würfelt eine 7 und verliert die 5 Punkte an Geistiger Stärke, die der Zauber kostet. Da der Zauber misslungen ist, muss er nochmal mit 1W10 auf die noch vorhandene Geistige Stärke würfeln. Er wirft eine 7, und liegt damit um 2 Punkte über

seiner momentanen Geistige Stärke Wert. Diese 2 Punkte werden nun zusätzlich von seiner Geistigen Stärke abgezogen.

10.4.2 Die Kosten eines Zaubers

Die Kosten eines Zaubers richten sich nach der Stufe des Zaubers und der geistigen Stärke des Anwenders. Will ein Magiebegabter mit einem Geistige Stärke-Wert von 10 einen Zauber der 4. Stufe wirken, wird die Geistige Stärke um die Stufe des Zaubers verringert. In diesem Fall verringert sich die geistige Stärke auf 6 Punkte.

10.4.3 Regeneration der magischen Kraft (GS)

Die magische Kraft (Geistige Stärke) regeneriert sich normalerweise um einen Punkt pro Stunde, während eines ungestörten Schlafes um 2 Punkte.

10.4.4 Erschöpfung durch Zaubern

10.4.4.1 Bewußtlosigkeit durch Magieanwendung

Ab einem GS-Wert von 0 oder weniger ist der Charakter in Gefahr, bewusstlos zu werden. Um die Bewusstlosigkeit abzuwenden, muss eine Schicksalsprobe (nicht erschwert!) auf die normale Geistige Stärke gelingen. Bei einem Wert von 11 Punkten wäre eine Probe über 11 misslungen.

Die Probe wird solange wiederholt, bis der Magier das Bewusstsein wiedererlangt. Die Abstände zwischen den Proben können der Tabelle beim Überlebenskampf entnommen werden.

10.4.4.2 Permanenter Abzug an GS-Punkten

Gerät die Geistige Stärke unter Null, wird für jeden Punkt im Minus 1 Punkt von der Geistige-Stärke-Punktzahl **permanent** abgezogen.

Für einige mächtige Zauber sind Vorbereitungszauber notwendig, die ihrerseits Geistige Stärke kosten. Dabei kann es vorkommen, dass ein Magier bewusst den permanenten Verlust von Geistiger Stärke in Kauf nimmt.

Beispiel:

Ein Magier mit einer Runenfertigkeit von 14 und einer Geistigen Stärke von 12 (125 Punkte) möchte einen Zauber der 4. Stufe wirken. Der Zauber soll bewirken, dass der Geist des Magiers den Körper verläßt. Der Magier möchte so seine nähere Umgebung erkunden ohne durch Wände und geschlossene Türen behindert zu werden.

Er legt nun eine Magieprobe ab, wobei er nicht mehr als 6 werfen darf. Der Zauber gelingt und kostet ihn 4 Punkte seiner Geistigen Stärke. Diese sinkt nun von 12 auf 8.

In diesem vom Körper gelösten Zustand möchte der Geist des Magiers nun einen Ortswechsel vornehmen. Das kostet ihn wiederum einen Punkt seiner Geistigen Stärke, die damit bei 7 liegt.

Der Geist des Magiers erreicht (unsichtbar) einen Raum, in dem zwei Menschen sich unterhalten. Um ihre Unterhaltung akustisch mitverfolgen zu können, muss der Magier einen weiteren Zauber ("Hören") wirken. Dies ist ein Zauber der 2. Stufe.

Eine Magieprobe ist nicht nötig, da der Magier einen hohen Runenfertigkeitswert von 14 besitzt (er muss nur eine 0 werfen).

Die Kosten von 2 Punkten reduzieren seine Geistige Stärke auf 5.

Der Magier erfährt nun aus dem Gespräch der beiden Menschen, dass diese im Begriff sind in eine tödliche Falle zu laufen. Obwohl der Magier sich seines Risikos bewusst ist, beschließt er, einen weiteren Zauber ("Reden") zu wirken und die beiden Menschen zu warnen.

"Reden" ist ein Zauber der 3. Stufe. Bei der Magieprobe darf nun nicht über 8 gewürfelt werden (Runenfertigkeit 14 – doppelte Stufe 6 = Probenwert 8).

Die Probe ergibt eine 9, der Zauber ist somit misslungen, die Geistige Stärke sinkt dennoch auf 2 Punkte.

Dieser **Magiepatzer** erfordern nun eine weitere Probe auf die noch vorhandene Geistige Stärke. Diese Probe wird mit 1 W10 gewürfelt, wobei nicht über die noch vorhandene Geistige Stärke geworfen werden darf.

Auf den noch vorhandenen Wert von 2 wird nun mit 1W10 gewürfelt. Für jeden Punkt, der darüber geworfen wird, wird nochmals ein Punkt von der Geistigen Stärke abgezogen.

Die Probe gelingt mit einer 0, womit der Magier auch nicht in Gefahr gerät, das Bewusstsein zu verlieren.

Ein weiteres Mal versucht der Magier den Zauber zu wirken, der mit einer Magieprobe von 4 auch gelingt. Wieder sinkt die Geistige Stärke um drei Punkte.

Da der Magier aber nur noch eine GS von 2 hat, sinkt die Geistige Stärke auf Null ab und der restlichen Punkt wird permanent von der Geistige-Stärke-Punktzahl abgezogen. Der Wert sinkt also von 125 Punkten auf 124 Punkten permanent ab. Erst bei der nächsten Stufenerhöhung kann der Wert wieder gesteigert werden.

Da die Geistige Stärke des Magiers nun bei Null liegt, besteht die Gefahr, dass er das Bewusstsein verliert. Um das zu vermeiden, muss ihm eine Schicksalsprobe auf den ursprünglichen Wert der Geistigen Stärke gelingen.

Der Magier würfelt eine 11 und bleibt bei Bewusstsein.

Nachdem er nun den beiden Gefährdeten eine Mitteilung gemacht hat, möchte er schleunigst in seinen Körper zurückkehren. Dieser Ortswechsel kostet ihn wiederum 1 Punkt Geistiger Stärke, den er mangels Vorrat mit dem permanenten Verlust von Punkten bezahlen muss. Die Punktzahl für Geistige Stärke sinkt also von 124 auf 123.

Und wieder ist eine GS-Probe nötig, ob er das Bewusstsein verliert.

(Puh, das war aber ein langes Beispiel. Ob das einer nachvollziehen kann? ☹)

10.5 Erwerben von Zaubern

Es gibt normalerweise drei Möglichkeiten, Zauber zu erwerben.

10.5.1 Zauber kaufen

In fast jeder größeren Stadt gibt es einen Magier, der für einen angemessenen Preis Schülern einen Blick in sein Zauberbuch werfen lässt. In der Regel ist der Preis die Stufe des Zaubers mal 10 in Goldstücken für jeden „Blick“ (1 Fertigkeitwurf zum Erlernen von Zaubersprüchen).

10.5.2 Zauber finden

Viele Magier gehen auf Abenteuersuche, um Schriftrollen mit neuen Zaubern zu entdecken. Oft finden sich Runen an magischen Gegenständen oder Kultstätten, die ein Magier als Zauberspruch erkennt. Dazu muss er allerdings die entsprechenden Kenntnisse in der Runenschrift besitzen. Liegt sein Runenfertigkeitswert unter der Stufe der Runen, kann der Charakter versuchen, diese abzuschreiben. Dazu würfelt der Spielleiter eine verdeckte Schicksalsprobe auf die Runenfertigkeit des Charakters erschwert um die Differenz zur Stufe der Runen. Misslingt die Probe, hat sich beim Abschreiben der Runen ein Fehler eingeschlichen und der Zauber kann nicht oder nicht richtig erlernt werden. Da der Charakter aber nicht über das Ergebnis der Schicksalsprobe informiert ist, wird er vielleicht trotzdem versuchen, den Zauber zu erlernen.

Dabei kann es durch die Veränderung der Runen durchaus zu eine Evolution des Zaubers kommen. Diese kann je nach Laune des Spielleiters positiv oder negativ sein.

Vorteilhafter sind Schriftrollen, denn man kann sie mitnehmen und später lernen oder verkaufen.

10.5.3 Zauber selbst entwickeln

Das Entwickeln eigener Zauber kostet den Charakter permanente Punkte seiner Geistigen Stärke.

Über Art und Umfang des Zaubers müssen Spielleiter und Spieler sich einigen. Dabei muss der Spieler dem Spielleiter einen kompletten Zauberspruch vorschlagen, der dann seinerseits den Vorschlag annehmen oder ablehnen kann.

Wird ein Vorschlag angenommen, muss dem Charakter eine Schicksalsprobe auf die Klugheit erschwert um die Stufe des Zaubers gelingen.

Alle volle 100 Erfahrungspunkte hat der Spieler einen Versuch frei. Misslingt die Probe, kann er sie erst nach den nächsten 100 EP wiederholen.

10.6 Wirken eines Zaubers

Um einen Zauber zu wirken, muss ein magiebegabter Charakter den magischen Runen eine Form geben. Dabei müssen beide Hände des Magiers frei sein und dürfen keine Waffen oder Schilde tragen, es sei denn, diese gehören zu dem Ritual der Zaubervorbereitung oder sind Produkt des Zaubers.

Jede Runensprache hat ihre eigene Form.

Es gibt für jeden Pfad :

1. Eine Grundvoraussetzung
2. Eine optimale Umgebung
3. Eine neutralisierende Umgebung
4. Vorgeschlagene Standardrituale

10.6.1 Wirken eines Zaubers des Lichts

Um einen Zauber des Lichts zu wirken, muss eine Lichtquelle sichtbar sein. Die beste Lichtquelle ist das Sonnenlicht. In direktem Sonnenlicht der Mittagszeit gewirkt, können Zauber des Lichts um einen Punkt erleichtert werden.

Ist keine natürliche Lichtquelle vorhanden, muss eine künstliche geschaffen werden. Ein Funke, durch Stahl auf Stein geschlagen entstanden, kann ausreichen um einen Zauber zu wirken. Hierbei sollte die Probe jedoch um mindestens 3 Punkte erschwert werden.

Eine Kerze, eine Fackel oder ein Lagerfeuer kann als Lichtquelle dienen. Der Spielleiter entscheidet über die Qualität des Lichts.

Viele Magier verwenden gerne chemische Substanzen, die ein kurzes, helles Licht erzeugen wenn sie einander berühren oder mit Luft oder Wasser in Kontakt kommen. Solche Materialien sind sehr begehrt, aber meist teuer!

10.6.1.1 Grundvoraussetzung

Es muss direktes oder indirektes Licht für das Auge des Magiers sichtbar sein

10.6.1.2 Optimale Umgebung

Sonnenlicht

10.6.1.3 Neutralisierende Umgebung

Absolute Dunkelheit, verbundene Augen und Hände

10.6.1.4 Standardrituale

Öffnen einer Handfläche zur Aufnahme der Lichtstrahlen und deuten mit der anderen Hand um den Zauber zu senden.

10.6.2 Wirken eines Zaubers der Dunkelheit

10.6.2.1 Grundvoraussetzung

Es darf kein direktes Sonnenlicht auf Körperteile des Magiers fallen.

10.6.2.2 Optimale Umgebung

Sehr dunkle Umgebung.

10.6.2.3 Neutralisierende Umgebung

Direktes oder gespiegeltes Sonnenlicht im Auge des Magiers.

10.6.2.4 Standardrituale

Erzeugen eines physikalischen Raumes in dem Dunkelheit vorherrscht und in dem der Zauber gewirkt werden kann. Dies kann durch ein Gefäß oder durch die Hände des Magiers, zur Kugel geformt, geschehen. Anschließend muss der Raum geöffnet werden damit die Dunkelheit mit dem Zauber entweichen kann.

10.6.3 Wirken eines Zaubers des Lebens (Natur)

10.6.3.1 Grundvoraussetzung

Es muss etwas Lebendes vorhanden sein, dessen Lebenskraft geopfert werden kann. Das kann auch die eigene Lebenskraft sein.

10.6.3.2 Optimale Umgebung

Eine Lebenskraftquelle, die der ähnlich ist, die gestärkt werden soll.

10.6.3.3 Neutralisierende Umgebung

Keine Lebenskraftquelle steht zur Verfügung, nichts lebendes kann berührt werden.

10.6.3.4 Vorgeschlagene Standardrituale

Körperliche Berührung zwischen dem Gebenden und dem Nehmenden. Auch ein Tropfen Blut vom Gebenden auf der Haut des Empfangenen erleichtert die Probe, oder ein Atemhauch auf eine Wunde, die geheilt werden soll.

10.6.4 **Wirken eines Zaubers des Todes**

10.6.4.1 Grundvoraussetzung

Freisetzen von Lebensenergie. In diesem Fall heißt das, ein Lebewesen stirbt oder wird geschwächt. Hier kann auch die eigene Lebenskraft eingesetzt werden.

10.6.4.2 Optimale Umgebung

Vollmond bei Nacht.

10.6.4.3 Neutralisierende Umgebung

Keine Möglichkeit des Freisetzens von Lebenskraft.

10.6.4.4 Vorgeschlagene Standardrituale

Der Entzug von Lebenskraft in jeglicher Form. Der Magier kann einen Teil seiner eigenen Lebenskraft opfern, oder die eines anderen Lebewesens. Gern werden auch die Blüten oder Früchte zerrieben und damit ihre momentane Lebensform zerstört.

10.6.5 **Wirken eines Zaubers der Elemente**

10.6.5.1 Grundvoraussetzung

Es sollten Materialien oder Elemente vorhanden sein, die verbraucht werden können, um einen Bezug zu dem Element herzustellen.

10.6.5.2 Optimale Umgebung

Das Vorhandensein eines Elementes, das auch der Zauber ansprechen soll.

10.6.5.3 Neutralisierende Umgebung

Keine Elemente, die „gegeben“ werden können. Verbundene Augen des Magiers.

10.6.5.4 Vorgeschlagene Standardrituale

Entfachen von Feuer, verstäuben von Wasser oder werfen von Erde oder Stein.

10.6.6 **Wirken eines Zaubers der Ebenen**

10.6.6.1 Grundvoraussetzung

Eine Fläche, in der sich die Wirklichkeit spiegelt.

10.6.6.2 Optimale Umgebung

Ein Spiegel

10.6.6.3 Neutralisierende Umgebung

absolute Dunkelheit, starker Nebel oder Rauch. Verbundene Augen des Magiers.

10.6.6.4 Standardrituale

Die Wirkung des Zaubers im Spiegelbild erkennen wollen.

10.6.7 **Wirken eines Zaubers des Geistes**

10.6.7.1 Grundvoraussetzung

Ein Medium, das seinen Aggregatzustand im spürbaren Bereich des Magiers in eine andere Zustandsform ändert. Allein das Ausatmen des Magiers kann notfalls reichen.

10.6.7.2 Optimale Umgebung

Feuer, ätherische Öle, auf der Haut aufgetragen

10.6.7.3 Neutralisierende Umgebung

Wenn keines der notwendigen Rituale ausgeführt werden kann und der Mund des Magiers verbunden ist um ein Ausatmen zu verhindern.

10.6.7.4 Vorgeschlagene Standardrituale

Am einfachsten und schnellsten geht dies durch einfaches, langes Ausatmen. Dabei ändert die Flüssigkeit im Körper des Magiers ihre Form und wird gasförmig.

10.7 **Vorbereitungszeit**

Jeder Zauber benötigt eine gewisse Vorbereitungszeit. Die Zeiten sind bei jedem Zauber angegeben. Bevor ein Zauber gewirkt werden kann, muss der Magier sich ungestört darauf konzentrieren können. Bei einer Störung muss der Magier eine (erschwerete) Probe auf die Geistige Stärke ablegen, ob er seine Konzentration aufrecht erhalten kann. Ebenso ist es möglich, dass eine Störung die Vorbereitungszeit verlängert.

10.8 **Die ersten Zauber**

Welche und wie viele Zauber ein Charakter bei seiner Erschaffung erhält, muss in jedem Fall mit dem Spielleiter abgesprochen werden. Zur Orientierung gilt folgender Vorschlag:

- Ein neuer Charakter darf höchsten Zauber der Stufe 1. und 2. erhalten.
- Die Anzahl der Zauber wird bestimmt durch die Höhe der Runenfertigkeit. Hat ein Charakter einen Runenfertigkeitswert von 10, kann er zum Beispiel 10 Zauber der ersten Stufe lernen oder 5 Zauber der 2. Stufe.
- Der Spieler kann sich aussuchen, welche Zauber er gern hätte, der Spielleiter bestimmt, welche er davon bekommt.

Dies ist keine Regel sondern eine Orientierung für Spieler und Spielleiter. Selbstverständlich können sich Spieler und Spielleiter auch anderweitig einigen und zum Beispiel einen Zauber in der 3. Stufe erlauben.

11. Die Welt der Götter und Priester

Die Götter spielen auch in Lemantis eine wichtige Rolle. Sie erwählen sich Diener aus den Reihen der Sterblichen und senden sie in die Welt um ihren Einfluss zu vergrößern. Diese Sterblichen werden „*Priester der Götter*“ genannt, und sie vollbringen mit Hilfe der Götter Taten, die so manchen mächtigen Magier erblassen lassen. Die Wunder der Priester bzw. die Taten der Götter sind nicht vergleichbar mit der Magie der Magier oder Dämonen. Sie wurzelt in einer anderen Kraft.

Wenn ein Gott sich einen Priester erwählen will, stellt er ihm eine Prüfung. Diese ist oft lebensgefährlich und prüft, ob der Sterbliche mit den Zielen des Gottes im Einklang steht. Der Gott beobachtet den Sterblichen über einen längeren Zeitraum. Während dieser Zeit geschehen immer wieder seltsame Dinge, und ein Wissender kann diese als Zeichen der Götter erkennen und entsprechend handeln.

Priester stehen im Allgemeinen in hohem Ansehen. Die Vertreter der Religionen haben in fast allen Ländern und bei allen Völkern großen Einfluss. Ausnahmen sind die gefürchteten Diener der Ungenannten Götter, die von allen gemieden werden.

Die Zahl der Götter ist groß und niemand kennt ihre genaue Zahl. Es sind ungefähr 1000 mit Namen bekannt. Ebenso vielseitig wie ihre Anzahl ist die Art der Götter und ihre Aufgabe, ihre Neigung oder auch ihr Charakter. Vielfach wird auch ein und derselbe Gott von unterschiedlichen Völkern unter verschiedenen Namen verehrt. Es gibt Religionen, die einem einzigen Gott huldigen, ebenso wie es Völker und Gruppen gibt, die eine große Anzahl von Göttern verehren, wobei jeder Gott bzw. Göttin ein eigenes Aufgabengebiet hat.

Es gibt z.B. den einzigen Gott Allvater Alitar bei den Voartiern; bei den Gleboriern werden hingegen mehr als 500 Götter angebetet, darunter Vurata, die Göttin des Herdfeuers und Glunatius, der Gott der Birken; und bei den Guarr in Gwarrti T'Urrt wird die Natur, die Schöpfung oder das Universum in Form eines unfassbaren göttlichen Wesens ohne Namen und Personifikation verehrt.

11.1 Bezeichnungen in der klerikalen Welt

11.1.1 Bezeichnung geweihter Gottesdiener

Ein geweihter Gottesdiener wird in der Regelbeschreibungen als „*Priester*“ bezeichnet, wenn allgemeine Regeln für Religionen und Wunder erläutert werden. In der einzelnen Religion werden sie oft anders benannt. Es gibt Bezeichnungen von geweihten Gottesdienern wie Priester, Kleriker, Geweihter, Erwählter, Gottesdiener, Auserwählter, Be-gnadeter oder Gesegneter oder Schamane.

11.1.2 Namen für die Taten der Priester/Gottheiten

Die Taten und Wunder der Priester sind in zwei Arten aufgeteilt.

11.1.2.1 Gaben – niedere Wunder

Kleinere Eingriffe göttlicher Macht in die natürliche Ordnung der Welt, die sogenannten niederen Wunder der Priester, werden in der Regelbeschreibung als Gaben bezeichnet. In der einzelnen Religion werden sie oft anders benannt.

11.1.2.2 Wunder – große Zeichen göttlicher Macht

Große Eingriffe göttlicher Macht in die natürliche Ordnung der Welt, die sogenannten göttlichen Wunder, werden in der Regelbeschreibung als Wunder bezeichnet. In der einzelnen Religion werden sie oft anders benannt.

11.1.2.3 Andere Bezeichnungen für göttliches Wirken

Gabe, Wunder, Gottestat, Erhörung, Gottesgabe, Wirkung, Einwirkung, Bewirkung, Bitte.

11.1.3 **Zeremonien**

Klerikale Rituale zum Erbitten göttlicher Gnade werden in der Regelbeschreibung Zeremonien genannt. In der einzelnen Religion werden sie oft anders benannt. Bezeichnungen für klerikale Rituale sind Anrufung, Huldigung, Gottesdienst, Seance, Ritus, Ritual, Opfer, Andacht, Meditation, Bitte, Lobpreisung, Verehrung oder Dienst.

11.2 **Der Priester im Spiel**

Das erste, was ein Spieler tun muss, der einen Priester spielen will, ist eine Religion auszusuchen oder zu schaffen, der der Priester dienen soll. Das heißt, er beschreibt die Gottheit(en) und die Eigenheiten seiner Religion, die Initiationsriten, die priesterlichen Ränge, die Gaben und Wunder eingeteilt in 8 Stufen und die notwendigen Zeremonien. Dabei ist der Spieler grundsätzlich völlig frei in seiner Phantasie und kann sich alles ausdenken.

Diese Beschreibung wird mit dem Spielleiter abgesprochen bzw. von diesem akzeptiert, bevor der neue Priester entstehen und die Religion im Spiel zur Wirkung kommen darf. Schließlich muss die Religion und der Priester ebenso ins Spiel passen wie alle anderen Regeln und der Spielleiter wird später die Gottheit(en) und deren Entscheidungen und Reaktionen spielen.

Ist ein Charakter zum Priester berufen worden, kann er seinen Gott anrufen, z.B. wenn er seinem Gott huldigen will oder wenn er in Not ist oder wenn er den Ungläubigen und Zweiflern ein Zeichen setzen will.

11.3 **Klerikale Fertigkeiten der Priester**

Ein Priester hat zwei zusätzliche Fertigkeiten der Intuition und eine des Charismas.

11.3.1 **Die Glaubenskraft**

Die Glaubenskraft ist der Wert, der den persönlichen Stand der Überzeugung des Priesters repräsentiert – den persönlichen Glauben. Der Wert bei der Erschaffung ist der einer ganz normalen Fertigkeit der Intuition.

11.3.1.1 Glaubenspunkte

Die Glaubenspunkte bezeichnen die Anzahl der Punkte in der Fertigkeit „Glaubenskraft“. Erhöhungen werden wie bei allen Fertigkeiten vorgenommen, wenn der Priester erfolgreich Wunder oder Gaben gewirkt hat oder Gutes für seine Gottheit(en) getan hat.

11.3.2 **Die Göttliche Gnade**

Die Göttliche Gnade zeigt an, wieviel Geduld die Gottheit mit dem Priester hat, welches Ansehen, wieviel „Kredit“ der Priester noch hat. Die Gnadenpunkte stellen sozusagen die Quelle des Priesters dar, aus der er Energie für seine Wunder und Gaben zieht.

Der Wert hat bei der Erschaffung der Fertigkeit den halben Wert der Glaubenskraft.

11.3.2.1 Gnadenpunkte

Als Gnadenpunkte wird die Punktzahl der Fertigkeit Göttliche Gnade bezeichnet.

11.3.2.2 Verbrauch an Göttlicher Gnade/Gnadenpunkten

Wunder und Gaben „verbrauchen“ Göttliche Gnade: Gaben verbrauchen Gnadenpunkte (GN), Wunder Göttliche Gnade (GG), also den Zehnerwert. Die Abzüge sind permanent. Die Höhe des Abzugs hängt von der Stufe des Wunders oder der Gabe ab (s.u.).

11.3.2.3 Erhöhung der Göttlichen Gnade

Der Priester kann sich durch Frömmigkeit bei seinem Gott beliebter machen. Er bekommt für jede halbe Stunde Gebet eine Glaubenskraftprobe; gelingt die Probe, bekommt er einen Gnadenpunkt dazu. Dabei dürfen die Gnadenpunkte nicht die Glaubenspunkte überschreiten. Wenn der Priester nicht täglich mindestens eine halbe Stunde betet, sollte ihm noch ein weiterer Gnadenpunkt permanent abgezogen werden.

11.3.3 **Bekehrung**

Jeder Priester hat ebenfalls die Fertigkeit Bekehrung. Sie bezeichnet die Kraft, mit der der Priester andere von seinem Glauben überzeugen kann. Zu Beginn hat die Bekehrung einen Wert wie bei einer ganz normalen Fertigkeit. Will ein Priester jemanden bekehren, so widmet er sich diesem mindestens einen Tag lang. Der Priester legt eine Probe gegen Bekehren ab; der zu Bekehrende gegen seine Geistige Stärke, wenn er sich der Bekehrung widersetzen will. Gelingt die Probe des Priesters besser, war die Bekehrung erfolgreich. Wenn es einem Priester gelingt, jemanden zu seinem Glauben zu bekehren, so erhält er sofort einen Punkt Göttliche Gnade, also 10 Gnadenpunkte, hinzu. Eine Bekehrung dauert eine ganze Weile, im Normalfall reicht ein einmaliger Versuch nicht, um jemanden dauerhaft vom neuen Glauben zu überzeugen.

11.4 Gaben und Wunder

11.4.1 **Gaben**

Gaben werden einem Priester bei seiner Berufung durch seine Gottheit(en) „gegeben“ und stehen diesem ab sofort jederzeit und uneingeschränkt zur Verfügung. Sie werden

auch Allgemeine Wunder genannt und sind gewissermaßen die „niederen Wunder der Priester“.

Jeder Priester verfügt über eine begrenzte, bei der Berufung festgelegte Anzahl von Gaben, er kann aber in Ausnahmefällen, z.B. zur Beförderung oder als Belohnung, zusätzliche Gaben erhalten. Gaben werden "eingesetzt". Sie ziehen ihre Kraft aus dem Priester selbst.

11.4.2 Stufen von Gaben

Gaben werden in Stufen beschrieben. Das entspricht in etwa der Stufe eines Zaubers im Bereich der Magie. Der Spielleiter legt bei Anfrage eines Spielers für eine neue Gabe die Stufe fest, die mindestens vonnöten ist.

11.4.2.1 Einsatz einer Gabe

Will der Priester eine seiner „Gaben“ einsetzen, legt er eine Probe mit 1W10 auf seine **Glaubenskraft** (eine Fertigkeit der Intuition) ab. Die Probe wird um die doppelte Stufe erschwert. Gelingt die Probe, trägt seine Gabe Früchte – sie wirkt. Der Priester verliert entsprechend der Stufe an Gnadenpunkten, weil die Gottheit eher ungeduldig ist und von den „aufdringlichen“ Anliegen seiner Diener durchaus nicht immer angetan ist.

11.4.3 Wunder

Der Schwierigkeitsgrad für ein Wunder wird erst dann vom Spielleiter festgelegt, wenn ein Charakter um ein Wunder bittet. Damit hat der Spielleiter freie Hand, die momentane Gnade des Gottes zum Ausdruck zu bringen.

11.4.3.1 Bitte um ein Wunder

Wird ein „Wunder“ erbeten, muss eine Probe mit 1W10 auf die **Göttliche Gnade** (eine Fertigkeit der Intuition) abgelegt werden. Je nach Art und Größe des Wunders, wird die Probe vom Spielleiter erschwert und **verdeckt** gewürfelt. Misslingt die Probe, bestimmt der Spielleiter die Art des Misslingens. In der Regel sollte der Effekt dem ähneln, der erwünscht war. Wird zum Beispiel eine Brücke über eine Schlucht gewünscht, kann es beim Misslingen des Wunders geschehen, dass die Brücke nur bis zur Hälfte der Schlucht reicht. Beim totalen Misslingen kann sich sogar ein negativer oder völlig unerwarteter Effekt einstellen. Auch hier vermindert sich die Göttliche Gnade, denn die Gottheit lässt sich nicht unbegrenzt von seinen Dienern anbetteln.

Ist eine Anrufung gelungen, kann dem Priester ein Fertigkeitwurf auf die Glaubenskraft zugestanden werden. Der Priester sollte sich jedoch hüten, seinen Gott wegen jeder Kleinigkeit anzurufen. Ein verärgerter Gott ist auch für seinen Priester eine unangenehme Sache.

Die Anrufung selber kann je nach Art und Größe des Wunders einige Zeit in Anspruch nehmen. Eine Zeremonie ist dabei oft hilfreich oder sogar vorgeschrieben und ein Opfer wird von manchen Göttern dabei gern gesehen.

11.4.4 Werte für Gaben und Wunder

Bei der Beschreibung von Gaben und Wundern muss immer die Ordnung der Zeremonie angegeben sein.

11.4.5 Zeremonien für Gaben und Wunder

Die Art, wie ein Priester um ein Wunder bittet, hat Auswirkungen auf das Wohlwollen des Gottes. Daher werden zum Teil aufwendige Zeremonien zelebriert, um die Götter gnädig zu stimmen. Dies hat im Spiel dann Auswirkungen auf die Probe, die entsprechend der Zeremonie erleichtert werden kann. Eine Zeremonie kann ein einfaches „Handauflegen“ sein, oder aber ein mehrtägiger Gottesdienst mit 1000 Gläubigen und vielen Hohen Priestern auf geweihtem Boden in einer heiligen Kathedrale.

11.4.5.1 Zeremonien für Wunder und Gaben

Es gibt Zeremonien der ersten Ordnung bis zur achten Ordnung.

Zeremonien der 1. Ordnung

Stoßgebet in Gedanken (1 bis 10 Sekunden)

Lautes Stoßgebet

Zeremonien der 2. Ordnung

Kurzes, lautes Gebet ohne äußere Hilfen (pro Gebet mindestens 1 Minute).

Kurzes, lautes Gebet in einer Kapelle, einem Heiligen Hain, vor einem Heiligen Schrein oder an einem anderen heiligen oder geweihten Ort.

Zeremonien der 3. Ordnung

Längeres Gebet (pro Gebet mindestens 10 Minuten).

Längeres Gebet in einer Kapelle, einem Heiligen Hain, vor einem Heiligen Schrein oder an einem anderen heiligen oder geweihten Ort.

Zeremonien der 4. Ordnung

Meditatives Gebet (pro Gebet mindestens 20 Minuten).

Meditatives Gebet in einer Kapelle, einem Heiligen Hain, vor einem Heiligen Schrein oder an einem anderen heiligen oder geweihten Ort.

Zeremonien der 5. Ordnung

Zeremonielle Huldigung (Anbetung, Messe von mindestens 30 Minuten).

Zeremonielle Huldigung in einer Kapelle, einem Heiligen Hain, vor einem Heiligen Schrein oder an einem anderen heiligen oder geweihten Ort.

Zeremonien der 6. Ordnung

Zelebration mit mehreren Gläubigen (Anbetung, Messe von mindestens 30 Minuten).

Zelebration mit mehreren Gläubigen in einer Kapelle, einem Heiligen Hain, vor einem Heiligen Schrein oder an einem anderen heiligen oder geweihten Ort.

Zeremonien der 7. Ordnung

Umfangreiche Huldigung mit mehreren Gläubigen (mindestens 1 Stunde).

Umfangreiche Huldigung mit mehreren Gläubigen in einer Kapelle, einem Heiligen Hain, vor einem Heiligen Schrein oder an einem anderen heiligen oder geweihten Ort.

Zeremonien der 8. Ordnung

Große Zeremonie mit mehreren Priestern (mindestens 1 Tag)

Große Zeremonie mit mehreren Priestern in einer Kapelle, einem Heiligen Hain, vor einem Heiligen Schrein oder an einem anderen heiligen oder geweihten Ort.

Wiederholungen oder die Verlängerung einer einzelnen Zeremonie verstärken deren Eindruck bei der Gottheit ebenso wie die Heiligkeit des gewählten Gebets-ortes. Sie erleichtern die Probe ähnlich wie eine Zeremonie höherer Ordnung. Zu niedrige Zeremonien haben entsprechend negative Auswirkungen auf die Probe.

Wenn die Gottheit Opfern gegenüber empfänglich ist, beeinflusst die Größe des Opfers bzw. der Opfer ebenfalls die Wirkung.

11.4.5.2 Welche Zeremonie für Wunder oder Gaben?

Für ein Wunder oder eine Gabe muss immer eine Zeremonie in der gleichen Ordnung wie die Stufe des Wunders zelebriert werden.

11.4.6 Die Dauer von Gaben und Wundern

Wie lange eine Gabe oder ein Wunder dauert, ist abhängig von der Dauer der Zeremonie. Normalerweise dauert eine Gabe oder ein Wunder genau so lange, wie die dafür zelebrierte Zeremonie. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten:

11.4.6.1 Die fortgeführte Zeremonie

Die Wirkung der Gabe/des Wunders wird aufrecht erhalten, indem die Zeremonie während der Wirkung fortgesetzt wird.

Beispiel:

- ein Gebet wird einfach wiederholt, d.h. der Priester spricht fortwährend Gebete, solange die Gabe wirken soll.
- Eine Flamme oder ein Feuer wird angezündet und weiter mit "speziellen" Materialien (Kräutern, Gräsern, geweihtem Holz o.ä.) genährt
- ein "ewige Flamme" wird entzündet, gespeist aus einem Faß Öl
- ein Kohlebecken wird mit z.B. Weihrauch "nachgeladen", bis die Kohle verglüht ist

11.4.6.2 Die vorbereitende Zeremonie

Die Wirkung der Gabe/des Wunders wird vorbereitend festgelegt, indem die Zeremonie entsprechend lange abgehalten wird.

Beispiel:

Es wird für eine Stunde ein Gottesdienst zelebriert, danach beginnt die Wirkung des Wunders für eine Stunde.

11.4.6.3 Die permanente Wirkung

Die Gabe/das Wunder kann von permanenter Art sein, z. B. Heilung.

11.5 Die Erschaffung eines Priesters

Der Spieler erschafft einen Charakter nach den Grundregeln, und ergänzt danach die drei zusätzlichen Fertigkeiten; zwei der Intuition, die *Glaubenskraft* und die *Göttliche Gnade*, und eine des Charismas, das *Bekehren*; alle jeweils mit ihren Startwerten. Dabei empfiehlt es sich, darauf zu achten, dass Intuition und Charisma die zentralen Eigenschaften eines Priesters sind.

Der Spieler entwirft eine Religion oder wählt eine aus den vorhandenen aus. Diese wird vom Spielleiter angesehen, (ggf. mit dem Spieler zusammen) modifiziert und akzeptiert. Eine Religion enthält mindestens Götternamen, Zuständigkeiten und Charaktereigenschaften, aber auch die klerikale Ordnung mit ihren Rängen und Vorschriften.

Der Spieler schlägt eine Liste von Zeremonien vor, die neben den Durchführungsmodalitäten vor allem die Dauer enthält.

Der Spieler schlägt eine Liste von Gaben vor, die in 8 Ordnungen aufgeteilt ist und bei denen insbesondere pro Gabe die mindestens durchzuführende Zeremonie beschrieben ist.

Der Spielleiter modifiziert ggf. die Vorschläge und teilt sie dem Priester zu.

11.5.1 Die Berufung eines Priesters

- Vor der Berufung eines Charakters zum Priester muss der Spieler eine Beschreibung der Religion, der Struktur und Hierarchien, der Zeremonien dem Spielleiter vorlegen.
- Ein Priester erhält bei seiner Berufung 12 Gabenpunkte. Damit kann er sich 12 Gaben bzw. Stufen aussuchen.
- Weitere Gaben können ihm von seinem Gott geschenkt werden. Der Priester kann sich keine neue Gabe selbst aneignen.
- Jeder Priester erhält bei seiner Berufung die Gaben „Ort weihen“ und „Ort heiligen“ zusätzlich dazu.

11.6 Das Wirken eines Priesters

Will ein Priester eine seiner Gaben einsetzen, so muss er eine Glaubenskraft-Probe ablegen, eine Probe auf die Fertigkeit „*Glaubenskraft*“.

Für göttliche Wunder legt er eine Gnadenprobe ab, eine Probe auf die „*Göttliche Gnade*“.

Die Gaben-Proben werden um die doppelte Stufe erschwert. Wenn der Priester dazu nicht eine Zeremonie in der erforderlichen Ordnung ausführt, wird die Probe zusätzlich erleichtert oder erschwert, und zwar um die Differenz zwischen der erforderlichen Ordnung und der durchgeführten.

11.6.1 Anwendung einer Gabe (Beispiel)

Der Priester Gwalon muss einen heiligen und sehr wertvollen Gegenstand zu seinem Kloster bringen und wird von Räufern verfolgt. Als er vor einem Fluss steht – die Ver-



folger nur 200 Schritt hinter sich, bittet er seinen Gott in einem Stoßgebet um Hilfe bei der Gabe Wandeln, um das Wasser überschreiten zu können.

Wandeln (Stufe 4)

durchgeführte Zeremonie 2. Ordnung

Glaubenskraft = 157

also Probenwert für GK = 15

Göttliche Gnade (Gnadenpunkte GP) = 133

also Probenwert für GG = 13

Probe:

Normalerweise wäre eine Probe gegen 7 fällig (15 – 8, GK – (2 mal Stufe)).

Gwalon hat aber in seiner Not eine kleinere Zeremonie ausgeführt (Stoßgebet = 1. Ordnung statt ein meditatives Gebet von 10 Minuten = 2. Ordnung), d.h. die Ordnung ist um 1 kleiner. Die Probe wird also erschwert um die Differenz.

$$15 - 8 - 1 = 6$$

Ergebnis: GK-Probe mit 1W10 gegen 6 (nicht drüber)

In diesem Fall könnte der SL die Probe erleichtern, weil es um eine der Religion / dem Gott dienende Aktion geht.

Durch die Anwendung wird seine Göttliche Gnade permanent um 4 Punkte vermindert. Sie beträgt jetzt 129.

11.6.2 Wirken eines Wunders

Gwalon ist in der selben Situation und beschließt in seiner Not, seinen Gott in einem Stoßgebet um ein Wunder zu bitten. Er soll ihm für kurze Zeit eine Brücke über den Fluss bauen.

Gwalon hat folgende Werte:

Glaubenskraft GK = 157

Göttliche Gnade GG = 13

Gnadenpunkte GP = 133

Der Spielleiter legt folgendes fest:

Probenmodifikation des Wunders = 6

Notwendige Zeremonie = 6. Ordnung

Also würfelt er eine verdeckte Probe gegen die GG = 13. Sie wird erschwert um die doppelte Stufe = 12. Da Gwalon nur ein Stoßgebet ausgeführt hat, wird die Probe noch einmal um 5 erschwert.

$$13 - 12 - 5 = -4 \text{ (die Probe kann nicht gelingen)}$$

Da es aber um eine gottgefällige Aufgabe geht, lässt der Spielleiter vor dem Priester ein kleines Floß herantreiben. Gwalon wadet ins Wasser und paddelt mit Hilfe seiner Hände hinüber.

Für dieses misslungene Wunder verliert Gwalon 60 GP. Also verringert sich seine Göttliche Gnade von 133 auf 63. Gwalon ist in der Gunst seines Gottes gesunken und muss dessen Gnade erst wieder in vielen Gebeten erwerben.

11.6.3 Beispiele für Gaben

Jeder Priester erhält nach seiner Berufung eine Anzahl von Gaben von seiner Gottheit. Die folgende Liste soll ein Beispiel für eine gute, aber auch wehrhafte Gottheit sein. Für andere Gottheiten sind andere Gaben vorstellbar, die etwa für einen Totengott oder Gott der Seuchen völlig anders aussehen können (Krankheit, Siechtum, Verderbnis u.ä.).

Die Gaben sind in 8 Stufen eingeteilt. Dabei stellt die Stufe die Höhe des permanenten Verlustes an GP (Gnadenpunkten) dar.

Beispiel:

Stufe 1

- Wahrheit erkennen,
- Charisma erhöhen

Stufe 2

- Reinigung von Wasser und Nahrung
- Ertragen/Erdulden von Hitze, Kälte, Hunger, Durst, Schmerz, Angst und ähnliches

Stufe 3

- Wunden heilen, Krankheiten heilen, Vergiftungen heilen
- Ansprechen / Silentium - Lautstärke und Reichweite sowie Eindringlichkeit der Stimme erhöhen – z.B. für eine Predigt. Umkehrung: Stille in einem Bereich schaffen, so dass kein Laut zu hören ist.
- Wandeln - Bewegung ohne Spuren zu hinterlassen, aber auch auf Wasser, Treibsand, Schnee oder Sumpf

Stufe 4

- Befreiung von Zwängen/Unterwerfungen wie Bann, Verwirrung, Hypnose, Angst, Alptraumgegner, Mentalkampf, Vertrauter, Phobien und Traumata
- Zeremonienort weihen - einen bisher ungeweihten Ort/Raum für einen Gottesdienst vorbereiten. Symbole der Gottheit herstellen und aufbauen – Küsterdienste - der Ort bleibt der Gottheit gewidmet, solange das Aufgebaute nicht verfallen ist.

Stufe 5

- Befehl
- a) einen Auftrag laut aussprechen, den der einzelne Betroffene wie in Hypnose ausführen muss oder auch gerne ausführt.

b) ein Wort mit Göttlicher Macht laut aussprechen, dem jeder, der es hört, Folge leisten muss (z.B. Schweigt!, Geht!, Hört! oder Singt!, Lacht!, Weint! Aber niemals selbstschädigendes wie Sterbt!, Fallt! oder Springt! (etwa in eine Schlucht).

- Verständigung / Zunge und Ohr (Zeremonien mindestens 2.Ordnung)fremde Sprachen bzw. Wesen – auch Tiere, Pflanzen und Monster - verstehen und deren Sprache sprechen soweit möglich. Das ist lautes Sprechen, kein Gedankenlesen oder – einpflanzen!

Stufe 6

- Schutzgewand - Das Gewand des Priesters hat den Rüstungsschutz eines Kettenhemdes.

- Heiliger Zorn - Der Priester kann sich selbst in einen heiligen Zorn versetzen, der ihn zu einem Berserker werden läßt. Der Grund für diesen Zorn muss in einer Beleidigung, Provokation oder Herausforderung, oder einem wichtigen Anliegen seiner Gottheit zu finden sein.

Stufe 7

- Heiliges Gespräch - „Reden mit Gott“, Meditation, bei der der Priester seiner Gottheit beliebige Fragen stellen darf. Es gibt jedoch keine Garantie auf eine Antwort. Die Antwort kann direkt, in der Form eines Orakels oder sogar in einer Maßregelung des „anmaßenden“ Fragers erfolgen (Spielleiter).

Stufe 8

- Zorn Gottes – ein Erdbeben läßt eine Burg einstürzen.

11.6.4 Beispiele Göttlicher Wunder

Der Spielleiter wirft verdeckt eine Gnadenprobe (evtl. erschwert wegen der Schwere oder des hohen Anspruchs des gewünschten Wunders. Dann liegt es in seiner Macht und in seiner Phantasie, dem Flehen des Priesters zu folgen – wie auch immer – oder nicht. Der Ausgang der Probe und der Wunsch des Priesters soll ihm dabei eine Hilfe sein.

Beispiele:

Erdbeben, Sturm, Tote erwecken, Berge versetzen, Pest verbreiten, Pest heilen.

11.7 Rangordnung der Gottesdiener

Priester können Einzelgänger oder in den meisten Fällen Teil einer kirchlichen, klerikalen Ordnung oder Organisation sein, je nach Glaube, Gottheit und Funktion.

Beispiele:

Rang	Name/Titel	Beschreibung
Glaubend	Anhänger, Gläubiger, Anubianer (Gott Anubis)	Alle, die an die entsprechende Gottheit oder die Götterwelt glauben.
Niedere Weihe	Diakon, Hilfspriester, Bruder, Gottesknecht, Novize, Lernling, Lernender, Priester-Schüler, Neupriester	Einfache Hilfspriester oder Novizen, die ihr Dasein als Gottesdiener erst beginnen oder denen kein höherer Rang zugänglich ist (etwa wegen Herkunft, fehlender Begabung, schweren Verfehlungen oder mangelnder Glaubenskraft)
Einfache/ Gnadenvolle Weihe	Priester, Gottesdiener, Geweihter, Gotteskrieger, Temppler, Erwählter	Die „normale“ Weihe führt einen Novizen in den Rang des Priesters. Das ist der am weitesten verbreitete Rang unter den Gottesdienern. Ihnen stehen alle Wunder zur Verfügung, jedoch sind die höheren Wunder ihnen verboten.
Höhere/ Ehrenvolle Weihe	Patron, Erfahrener, Vater, Weiser, Eremit	Wer die höheren Weihen erhält, ist entweder jemand, dem die Karriere bei den Klerikern seiner Religion geöffnet werden soll oder es ist jemand von hoher Begabung, herausragender Glaubenskraft oder besonderer Verdienste.
Mittlerer Rang	Bischof, Tempelherr, Abt, Vorsteher, Würdiger, Gebietsführer	Dieser Rang steht prinzipiell nur Priestern offen, die die höheren Weihen erhalten haben. Es ist aber auch nicht ungewöhnlich, das in ländlichen Gegenden „normale“ Priester solche Ämter bekleiden, weil kein Kleriker von Höherem Rang die Amtseinführung vornehmen konnte oder wollte.
Höherer Rang	Kardinal, Heerführer, Hoher Priester, Fürstbischof, Fürst, Ratgeber, Ehrwürdiger	Diese Ämter werden in der Regel vom Glaubensführer besetzt, seltener werden sie in einer Wahl aus dem Kreis der Mittleren Ränge bestimmt. Es sind fast ausschließlich Priester mit höheren Weihen. Wenn ein Kleriker mit nur einfacher Weihe ein solches Amt bekleidet, sind ihm auf jeden Fall alle Wunder erlaubt.
Oberster Rang	Höchster, Heiligkeit, Begnadeter, Heiliger Rat, Ehrwürdiger Vater, Prophet, Einzigkeit	Dies ist der Glaubensführer, Kirchenführer oder Oberste Priester seiner Glaubensrichtung. Oft ist es eine Einzelperson, manchmal auch ein Rat, Ring oder Kreis von Auserwählten die als Gremium die höchste Instanz ihres Glaubens darstellen.

11.8 Wie entwickle ich eine Religion?

Der Spieler beschreibt eine Gottheit bzw. die Götter und ihre Aufgaben, Neigungen, Zuständigkeiten (z.B. Wasser, Meere und Wetter) und ihre Charaktereigenschaften (z.B. geduldig, cholerisch, herrschsüchtig). Der Spielleiter genehmigt diesen Vorschlag. Ggf. kann – vielleicht mit dem Spieler zusammen – die Götterwelt noch modifiziert werden.

- Zu einer Religion gehören mindestens Götternamen, Zuständigkeiten und Charaktereigenschaften und möglichst auch die klerikale Ordnung mit ihren Rängen und Vorschriften.
- Das ist für den Hintergrund des Priesters und den Spielleiter, der ja die Reaktionen der Gottheiten „spielt“, wichtig.

Pro Gottheit (oder pro Religion) werden Zeremonien beschrieben, mit deren Hilfe die Gottheiten angerufen werden können. Es sollten ca. 6 bis 12 Zeremonien sein, die mit Dauer, Gesten, Worten und rituellen Umständen beschrieben sind.

- Der spieltechnisch bei weitem wichtigste Wert ist die Dauer.

Die Gaben, die eine Gottheit ihren Priestern bei ihrer Berufung „gibt“, sind die kleinen Wunder, die der Priester aus eigener Kraft (Probe gegen die Glaubenskraft) wirken kann.

Neben ausgewählten oder allen „neutralen“ Gaben kann der Spieler dem Spielleiter noch weitere vorschlagen. Diese sollten in das Gesamtbild der Gottheit passen; eine Wassergöttin wird ihren Priestern kaum einen Feuerball, Levitation oder Gedankenlesen geben, vielmehr kommen hier Nebel, Regen, Flutwelle, Verflüssigen oder ähnliches in Betracht.

Der Spieler schlägt diese Liste von Gaben vor, die in bis zu 8 Stufen aufgeteilt ist. Der Spielleiter modifiziert ggf. die Vorschläge und teilt sie dem Priester zu.

- Die Beschreibung einer Gabe besteht aus Wirkungsbeschreibung, notwendiger Zeremonie und Stufe. Die Wirkungsbeschreibung erläutert, was geschieht und wie lange die Wirkung anhält. Die Zeremonie bestimmt die Dauer und die Umstände der Handlungen des Priesters, bevor die Gabe wirksam wird. Die Stufe ist wichtig für die Probe und für die Kosten, die von den Glaubenpunkten abgezogen werden.

11.9 Die Religionen in Lemantis

Ausführliche Beschreibungen zu Religionen, Göttern und deren Anhängern ist im Buch der Götter von Lemantis niedergeschrieben.

12. Änderungsübersicht

12.1 Änderungen in der Version 2019

6.4.3 Besonderheiten bei Armbrustwaffen

12.2 Änderungen in Version 2018

1.1.2.3 Die Geistige Stärke

8.5.1 Meditation

7.4.1 Heilung von Körperteilen

5.15 Fußkampf

8.6.9 Motivation erkennen

6.7 Schilde gegen Fernwaffen

12.3 Änderungen in Version 2016

7.4.1 Heilung von Körperteilen

12.4 Änderungen in Version 2015

8.4.3 Heilen, Wunden und Krankheiten behandeln

6.5 Laden einer Fernkampfwaffe

7.9 Blutungen

12.5 Änderungen in Version 2013

5.21 Waffenloser Kampf

6.6 Ausweichen vor Fernkampfwaffen

7.2 Der Überlebenskampf

12.6 Änderungen von Version 2011

5.5 Die Kondition im Kampf

5.15 Fußkampf

12.7 Änderungen in Version 2010

5.16 Kampf mit mehreren Gegnern

5.28 Taktiken im Nahkampf

Notizen:

Notizen:

Die Internetseite des Rollenspiels



www.lemantis.de

Wer weitere Geschichten der Charaktere und die Welt aus dem Buch kennen lernen möchte, wird auf dieser Seite alles finden. Dort sind alle Unterlagen für das Rollenspiel Lemantis erhältlich:

Das komplette Regelwerk Lemantis:

Codex Regularis

Die Bücher der sieben magischen Pfade:

Ans Magica Lumemis, der Pfad des Lichtes

Ans Magica Noxis, der Pfad der Dunkelheit

Ans Magica Vitalis, der Pfad des Lebens

Ans Magica Mortis, der Pfad des Todes

Ans Magica Elementaris, der Pfad der Elemente

Ans Magica Localis, der Pfad der Ebenen

Ans Magica Spiritualis, der Pfad des Geistes

Das Buch der Götter:

Arcanum Deus

Das Dämonium:

Arcanum Dämonis

Das Spielerhandbuch:

Scriptum Ordo

Die Welt Lemantis:

Reiseberichte aus Lemantis

Abenteuerbücher für Lemantis

Hintergrundgeschichten der Charaktere

Das Herz der schwarzen Wüste, ein Roman aus der Welt Lemantis